

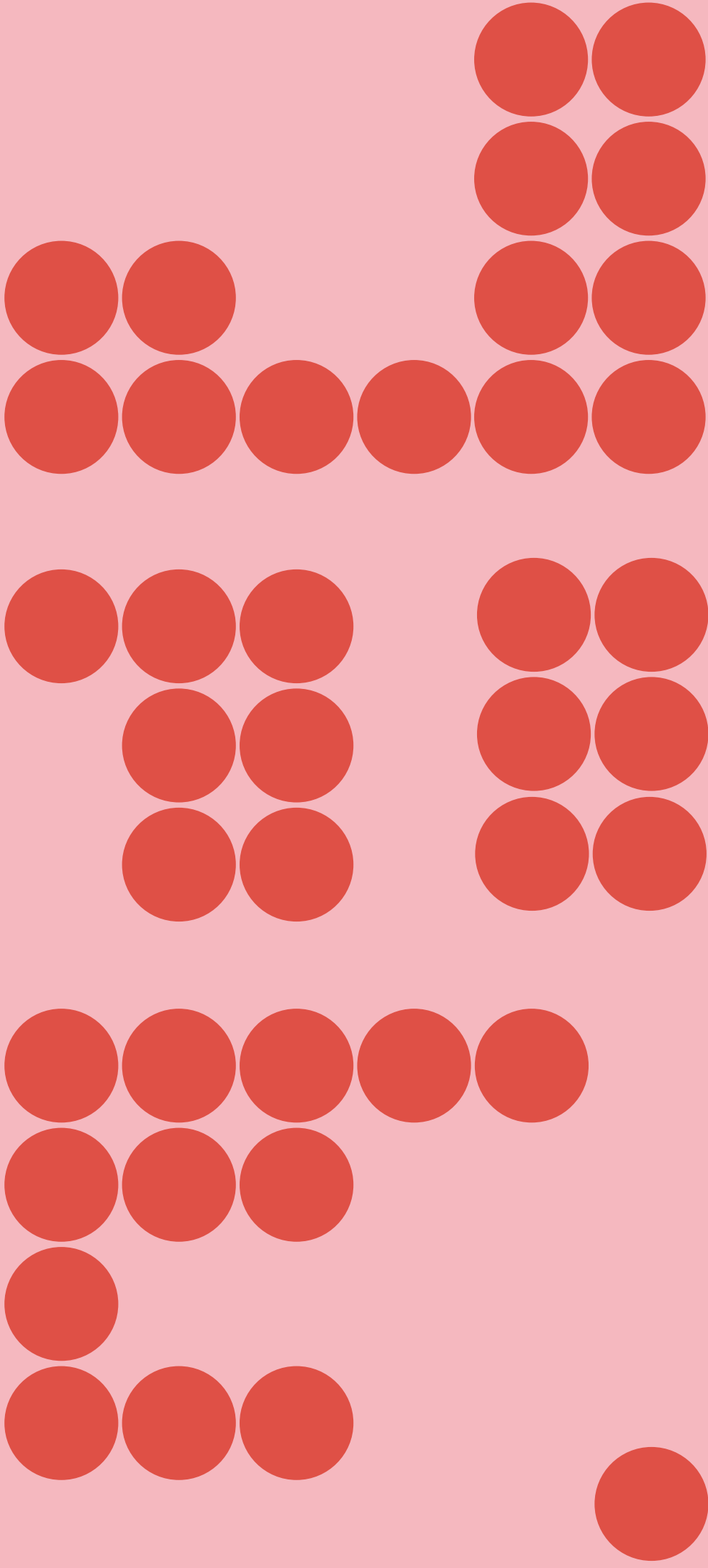
ZIN AKCESOWO-ZWROTOWY

ZIN NO.2

ZOBACZ WYSTAWĘ ONLINE:
DYPLOMY2020.WROCENTER.PL

>>>>>>>

SPACER 360° / DOKUMENTACJA PRAC
/ ROZMOWY Z ARTYSTAMI



SPIIS TREŚCI

WSTĘPNIAK

5

Piotr Jakub Fereński
Krzysztof Dobrowolski

TYTUŁ WYGENEROWANY

14

Zuzanna Grzeszek

TANKTANIC

8

Piotr Jakub Fereński

EKSPERYMENT WIZUALNY W POLU SZTUKI

20

Z Kacprem Mutke rozmawia
Faustyna Lech

WALKA MIĘDZY ŻYCIEM A ŚMIERCIĄ

12

Z Szymonem Wildsteinem rozmawia
Michał Kujawiński

POZOSTAŁOŚCI

24

Anna Kwapisz

PORTRECISTKI „PORTRETU” 26

Z Martą Mikołajczyk i Agnieszką
Buczyńską rozmawia Piotr Jakub
Fereński

KTO NIE WIDZIAŁ, TEN TRĄBA! 28

Dominik Huzior

PERSPEKTYWY INTYMNOŚCI 32

Aleksandra Łukaszewska

**NAGRODY 6. KONKURSU
NAJLEPSZYCH DYPLOMÓW
SZTUKI MEDIÓW 36**

W CYFROWYCH OPARACH 38

Anna Kwapisz



— WSTĘPNIAK

PIOTR JAKUB FEREŃSKI
KRZYSZTOF DOBROWOLSKI

Cześć!

Oddajemy w Wasze ręce już drugiego ZINa stanowiącego efekt współpracy Centrum Sztuki WRO z Instytutem Kulturoznawstwa UWyr (w ramach specjalności Krytyka Artystyczna). Powstał on w związku z 6. edycją konkursu na najlepszą pracę dyplomową z zakresu nowych mediów, zrealizowaną na polskiej publicznej uczelni artystycznej. Biorą w nim udział autorzy prac licencjackich i magisterskich z Gdańska, Katowic, Krakowa, Łodzi, Poznania, Szczecina, Warszawy oraz Wrocławia. Konkurs organizują wspólnie wrocławska Akademia Sztuk Pięknych im. E. Gepperta i Centrum Sztuki WRO. Do głównych celów konkursu należy nie tylko wyłonienie najciekawszej i najbardziej wartościowej pod

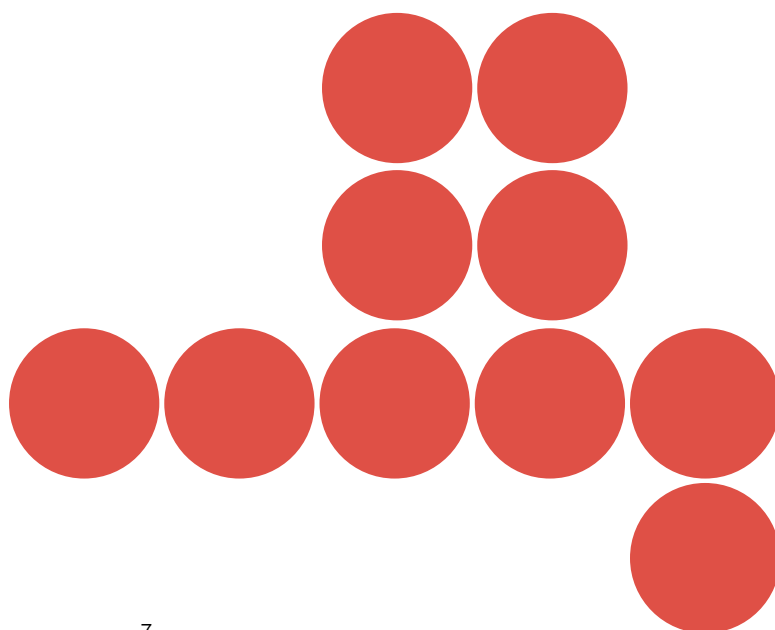
względem artystycznym realizacji oraz szersza prezentacja działalności młodych twórców. Selekcja prac zaczyna się na poziomie poszczególnych uczelni, gdzie obradują specjalnie do tego powołane komisje. W ich skład wchodzi przedstawiciele środowiska akademickiego, artystycznego oraz osoby desygnowane przez Centrum Sztuki WRO. Wylaniają one po jednym dyplomie, z których każdy jest następnie pokazywany na wystawie konkursowej odbywającej się we Wrocławiu – w tym roku zatytułowanej „Akces i zwrot”. Spośród ośmiu eksponowanych prac, międzynarodowe jury dokonuje wyboru najlepszej. Przyznawane są też inne nagrody.

W założeniu organizatorów konkursu impreza tworzy swoistą „platformę współpracy i wymiany doświadczeń pomiędzy uczelniami o różnorodnych modelach kształcenia w dziedzinie sztuki mediów”. Głównym polem owej wymiany jest przede wszystkim towarzysząca wystawie konferencja.

W tym roku została ona poświęcona nowym mediom jako kierunkowi i sposobowi nauczania w obrębie akademii, a zarazem jako jednemu

z najważniejszych elementów sztuki współczesnej. Zamieszczony w ZINie tekst autorstwa Anny Kwapisz, stanowi sprawozdanie i podsumowanie konferencji (tegoroczna edycja odbywała się online).

Pozostałe artykuły opowiadają o pracach prezentowanych na ekspozycji, wskazując zarazem ich miejsce w całym dotychczasowym dorobku absolwentów. Co istotne, nie skupiają się one wyłącznie na ocenie wartości czy jakości artystycznych, ale też na ulokowaniu zawartego w działach przekazu w szerszym kontekście kulturowym, społecznym, ekonomicznym, politycznym i środowiskowym. Autorzy tekstów cieszyli się pełną swobodę interpretacyjną, opierali się jednak przy tym na dość wnikliwych wywiadach, które wcześniej przeprowadzili z artystami. Życzymy ciekawej lektury!



TANKTANIC

PIOTR JAKUB FERENSKI

Przeszło dwieście lat temu, uważany za ojca homeopatii, niemiecki lekarz Christian Friedrich Samuel Hahnemann, jako jeden z pierwszych nowożytnych badaczy uznał, że woda może posiadać coś w rodzaju pamięci. Chodziło o określony stan ułożenia czy drgania cząsteczek, przenoszony następnie na kolejne cząsteczki. Niektórzy dwudziestowieczni eksperymentatorzy, bazując na tej idei, poszli znacznie dalej twierdząc, że woda stanowi medium pozwalające na przechowywanie i przekazywanie informacji. Owa „pamięć wody” należy dziś do zbioru teorii uznawanych za pseudonaukowe. Ale czy to oznacza, że woda nie jest nośnikiem pamięci? Chilijski reżyser i scenarzysta Patricio Guzmán, w hipnotycznym, wizyjnym, utrzymanym w stylu Herzoga, filmie dokumentalnym *Perłowy guzik* (*El botón de nácar*), prezentując liczne kadry z wodą, z jednej strony pyta o źródła życia i o to, co tworzy człowieka, z drugiej zaś o kulturę, historię, pamiętanie. Cytując słowa poety Raúla Zurity mówiące, że „wszyscy jesteśmy strumieniami tej samej wody” („todos somos arroyos de una sola agua”), Guzmán opowiada przez pryzmat H₂O o pełnych przemocy dziejach Chile, o kolonializmie, eksterminacji rdzennej ludności, o zbrodniach pinochetowskiej

junty. Morze (Chilijczycy raczej nie używają szczegółowego określenia „ocean”) jest depozytariuszem pamięci – przywołującym historię, a niekiedy fizycznie wyrzucając na brzeg ślady przeszłości. Przypomina ono w ten sposób o dramatycznych wydarzeniach, jakie miały w owej przeszłości miejsce, odsłania prawdę, przerywa milczenie.

Bywa jednak i tak, że obiekty „wydobytą się” z dna morza, wykorzystywane są w ramach polityki historycznej do wzmacniania poczucia tożsamości narodowej, polityki gloryfikującej dokonania przodków. Jako przykład podać tu można Vasa Museum w Sztokholmie. Chodzi o wielki okręt wojenny, który powstał między rokiem 1626 a 1628. Jego budowa, zlecona przez samego Gustawa II Adolfa, związana była ze spodziewaną wojną z Rzeczpospolitą szlachecką. Tuż po zwodowaniu królewski galeon przechylił się na lewą burtę, nabrał wody i osiadł na dnie sztokholmskiej zatoki. Nie był wyładowany złotem ani pszenicą, lecz kamieniami. Wrak odkryto w 1956 roku. Po 333 latach został wydobyty i poddany konserwacji. Umieszczono go w specjalnie stworzonym w tym celu muzeum. Jest pretekstem do ukazania bogactwa kraju pod rządami „Lwa Północy”.

Setki znajdujących się na nim rzeźb, bogato zdobione działa, mundury itp., dowodzić mają nie tylko kunsztu artystycznego epoki, ale też militarnej i kulturowej potęgi Konungariket Sverige.

Na dnach mórz znajdują się wszelako i inne obiekty, które mogą nam nagle przypomnieć o swojej obecności. Ich powrót nie przysłuży się jednak odpominaniu tragicznych wydarzeń czy konstruowaniu polityki historycznej. Uświadomi one raczej skalę ludzkiej krótkowzroczności, nieodpowiedzialności, z całą mocą wypominając błędy i zaniedbania. I właśnie o jednym z takich obiektów opowiada prezentowana w ramach konkursu dyplomów w Centrum Sztuki WRO praca „Water Memory” Małgorzaty Bolt. Jest to licencjat pochodzącej z Rumii artystki, zrealizowany na Wydziale Rzeźby i Intermediów Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Bolt po ukończeniu szkoły średniej wyjechała z Polski i przez dłuższy czas przebywała w Londynie. Mieszkała na żaglówce, którą wraz z partnerem (studiującym w Saint Martins) kupiła, by zaoszczędzić na wysokich czynszach. Łódź nie służyła im jednak wyłącznie jako dom. W czasie wolnym odbywali nią dłuższe podróże. Tematyka dyplomu wynika nie tylko z tego, że Gosia wychowała się

nad morzem, mając stale kontakt z wodą, ale też z jej zainteresowań marynistycznych. „Water Memory” to instalacja intermedialna wykonana z metalu, wody, zużytego oleju silnikowego oraz silniczków elektrycznych. Te ostatnie powodują, że co dwadzieścia pięć sekund, za sprawą drgań, idealnie gładkie tafle rozlanego na czarnych metalowych kwadratach oleju, ulegają rozmyciu i deformują odbicia przeglądających się w nich widzów. Podczas drgań pojawia się niepokojący dźwięk, który kojarzyć się może z sygnałem mgłowym (popularnie: „syreną” statku). Na pozostałych częściach instalacji, czyli metalowych stelażach o wysokości ponad dwóch metrów, rozwieszone zostały grube folie, które naprężają się pod ciężarem wlanej na nie wody morskiej. Nieco mętna, zawierająca glony woda pochodzi z Zatoki Gdańskiej.

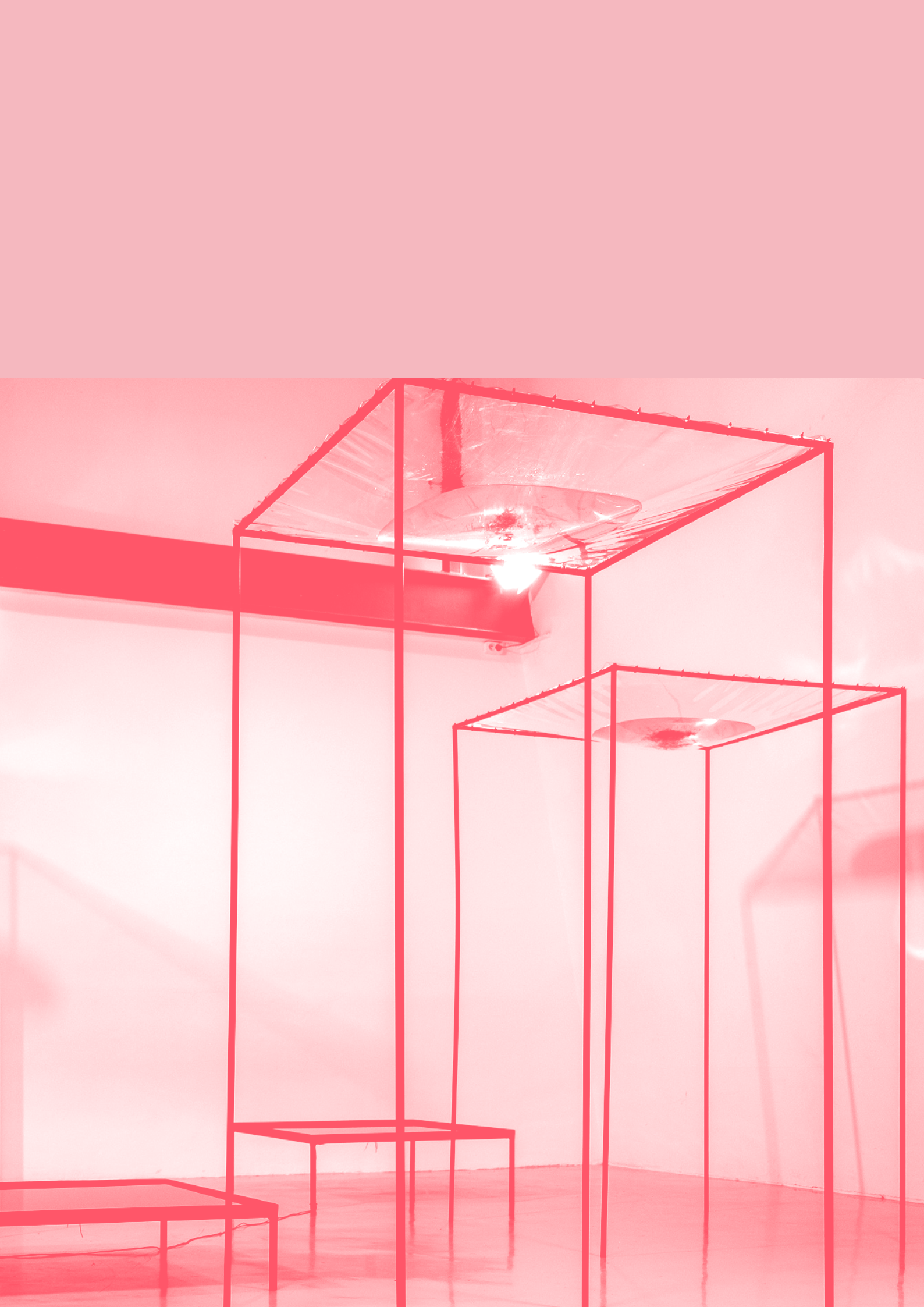
Inspiracją dla powstania pracy jest historia niemieckiego tankowca T/S Franken, zatopionego pod koniec II wojny światowej przez radzieckie lotnictwo. Artystka natrafiła na ten temat dzięki fundacji MARE. Atak Iłów-2 wywołał pożar, który doprowadził do pęknięcia kadłuba i jego rozpadu na części. Najdłuższy fragment liczy sobie 130 metrów długości. Statek posiadał trzynaście zbiorników na paliwo

okrętowe, do silników Diesla oraz tzw. „ciężkie” (do kotłów), z czego pięć przetrwało nienaruszonych. Trudno oszacować dokładnie, jaka ilość toksycznych substancji się w nich znajduje. Pewne jest, że kilka dni wcześniej na statek zostało załadowanych ponad trzy tysiące metrów sześciennych paliwa. Wrak zalega kilka kilometrów na południowy wschód od Półwyspu Helskiego. Opublikowany w połowie roku 2020 raport Najwyższej Izby Kontroli wskazuje, że T/S Franken może spowodować wielką katastrofę ekologiczną w najbardziej turystycznej części Helu. Co ciekawe, jeszcze w 2018 roku lokalne media, powołując się na opinie naukowców, bagatelizowały zagrożenie (dopowiedzieć należy, że podobnych obiektów w tym rejonie wybrzeża jest wiele – np. S/S Stuttgart, przy którym odnaleziono ostatnio ogromną plamę oleju). Artystka podkreśla, że choć zawsze zdawała sobie sprawę z tego, iż Bałtyk, a w szczególności Zatoka Gdańska oraz Pucka są zanieczyszczone, to jednak nie wiedziała, jakie niebezpieczeństwa im grożą. MARE stara się nagłaśniać sprawę – czego wynikiem jest kontrola przeprowadzona przez NIK – niemniej rząd nie podejmuje na razie żadnych działań. Oszczędna w środkach praca Małgosi, to swoista interwencja, mająca za zadanie nagłośnić kontrowersyjną sprawę T/S Franken i przypominać o deficycie przyszłościowego myślenia na temat środowiska naturalnego. Wyciek doprowadziłby nie tylko do wielkiej katastrofy ekologicznej, ale i ekonomicznej.

Twórczość artystki skupia się wokół troski o lokalne i globalne problemy oraz zagrożenia. Jeśli chodzi o inspiracje, to w szczególności ceni ona sobie działalność Freda Wilsona i Gustava Metzgera. Wcześniej w ramach swej „sztuki interwencyjnej” wykonała pracę podejmującą kwestię uprawy i obrotu awokado. Chodziło o praktyki i zjawiska społeczne bliskie tym jakie mają miejsce w przypadku produkcji kokainy (kontrola zbrodniczych karteli). Bolt zbierała łupiny awokado, z których następnie pozyskiwała czerwony barwnik. Miał on symboliczne znaczenie,

bowiem w Meksyku o zielonym owocu mówi się „krwawe awokado”. Barwnik umieściła na płótnie, tworząc „krwawą flagę”. Gosia zrobiła też kilka performansów. Jeden z nich miał miejsce na wysypisku śmieci – wykorzystując znalezione tam kanistry z toksyczną substancją, oczyściła je i zbudowała z nich trawę, na której „wypłynęła”.





WALKA MIĘDZY ŻYCIEM A ŚMIERCIĄ

Z SZYMONEM WILDSTEINEM
ROZMAWIA MICHAŁ KUJAWIŃSKI

Michał Kujawiński: Jak określasz swoją sztukę i działania artystyczne?

Szymon Wildstein: Nazywam ją Sztuką Wylewną. Chyba że rysuję, ale jeśli chodzi o pisanie, to nawet nie wiem, czy można to nazwać sztuką. Może jest, ale ja do końca tego nie wiem. Wielu artystów lubi filozofować na ten temat.

Czym jest dla Ciebie proces twórczy?

Walką pomiędzy życiem a śmiercią. Niestety, ale to drugie wciąż wygrywa.

Kim i czym inspirowałeś się tworząc swój projekt Klasztor Głupiego Myślenia?

Kiedys późno w nocy spacerowałem po Ogrodzie Saskim i spotkałem wiewiórkę grającą na liściu Serenadę o Straconych Pomysłach.

Czy próbowałeś swoich sił w innych formach sztuki?

Jak byłem mały, chciałem zostać aktorem. Wystąpiłem nawet jako jedna ze świeczek chanukiji w Teatrze Żydowskim w Warszawie.

Nad czym obecnie pracujesz?

Książkową adaptacją filmu „Stożkogłowi”.

Skąd pomysł na instalację, dlaczego właśnie o tronie konstrukcji stanowi szafka?

Jak byłem w gimnazjum, to cały czas dyrekcja myślała, że jestem szkolnym dilerem. Jako że nie

mieli żadnych dowodów, to ograniczało się do ciągłych wizyt w biurze dyrektorki. Za jej krzesłem stała dokładnie taka sama szafka tylko wypełniona była ważnymi dokumentami.

Tytułem twojego dyplomu jest Klasztor Głupiego Myślenia. Co sprawiło, że zrodził się w twojej głowie?

Tytuł zaczerpnąłem z programu Kuchenne Rewolucje z udziałem Magdy Gessler.

Można odnieść wrażenie, że jesteś sceptyczny dla pracy wykonywanej w telewizji oraz do mechanizmów funkcjonujących na uczelni artystycznej. Dlaczego?

Wydaje mi się, że dlatego, że nie do końca rozumiem ich funkcjonowanie. Ale uczelnię raczej lubię odwiedzać.

W książeczce zamieszczasz wiele różnych projektów, których modele zamieściłeś też na regale instalacji. Chciałbyś któryś z nich urzeczywistnić w większej skali?

Jeden, ale akurat nie ma go na szafce, bo jest słuchowiskiem. Chciałbym zrealizować adaptację Iliady do radia, tyle że bez dialogów, jedynie dźwięki.

Co Twój tata myśli na temat twojej twórczości?

Że jest najlepsza i taka trochę marzycielska.



TYTUŁ WYGENEROWANY

ZUZANNA GRZESZEK

SZTUCZNA INTELIGENCJA MA
BYĆ JEDNĄ Z NAJWAŻNIEJSZYCH
TECHNOLOGII PRZYSZŁOŚCI.

„MĄDRE” MASZYNY MOGĄ POMAGAĆ
LUDZIOM W CODZIENNYCH PRACACH,
CZYNIĆ NASZE ŻYCIE ŁATWIEJSZYM.
POZWALAJĄ OSZCZĘDZAĆ CZAS
I PIENIĄDZE. TE „MĄDRE”
MASZYNY TO WŁAŚNIE SZTUCZNA
INTELIGENCJA.

SZTUCZNA INTELIGENCJA
- DZIAŁ INFORMATYKI ZAJMUJĄCY
SIĘ TWORZENIEM MODELI ZACHOWAŃ
INTELIGENTNYCH ORAZ PROGRAMÓW
I SYSTEMÓW SYMULUJĄCYCH TE
ZACHOWANIA.

W NAJPROSTSZYM UJĘCIU
SZTUCZNA INTELIGENCJA
(SI) TO SYSTEMY LUB
MASZYNY, KTÓRE NAŚLADUJĄ
LUDZKĄ INTELIGENCJĘ
PODCZAS WYKONYWANIA
ZADAŃ I MOGĄ SIĘ
SUKCESYWNIE POPRAWIAĆ
NA PODSTAWIE ZBIERANYCH
INFORMACJI.

KWESTIE ZWIĄZANE
Z ROZWOJEM SZTUCZNEJ
INTELIGENCJE WYWOŁUJĄ
OGROMNE ZAMIESZANIE,
CZĘSTO PROWADZĄC
DO WIELU NIEPOROZUMIEŃ.

- CZŁOWIEK USTĘPUJE
POLA MASZYNOM. DO 2040
ROKU MOGĄ NAM DORÓWNAĆ
INTELIGENCJĄ.



Takie nagłówki pojawiają się na pierwszej stronie wyszukiwarki Google po wpisaniu hasła „sztuczna inteligencja”. Pisząc ten tekst daleka jestem od prób jakiegokolwiek definiowania czy oceniania potencjału i zagrożeń wynikających z pojawienia się oraz rozwoju AI (ang. AI – *artificial intelligence*, czyli sztuczna inteligencja). Skupię się na współpracy człowieka, konkretnie artysty Krystiana Grzywacza, ze średnio zaawansowaną (!) sztuczną inteligencją GPT-2 345M – efektem współpracy jest wideo instalacja *Martwa Natura* składająca się z animacji cyfrowej i pisemnej narracji (projektowanych w dużej skali) oraz białych plastikowych krzeseł, na których siedzą odbiorcy. Porzucam rozważania nad tym, czy GPT-2 jest sztuczną inteligencją, przyjmuję to jako dogmat i używam tego określenia za autorem pracy.

Krystian jest młodym artystą urodzonym w Trójmieście. Ukończył ASP w Gdańsku (I stopnia) i we Wrocławiu (II stopnia). Jak sam przyznaje, sztuką mediów zajął się przypadkiem, ale już na pierwszym roku, realizując animację zrozumiał, że chce to robić, bo całkowicie się zatracił. Przez dziesięć godzin ciągle rysował, pochłonięła go analiza ruchu i poszczególnych klatek. Miał momenty wątplenia, ale zdecydowanie nie żałuje podjęcia studiów na Akademii. Zawdzięcza im specyficzny rodzaj myślenia polegający na opracowywaniu pewnych pojęć, łączeniu skojarzeń, drażnieniu, tłumaczeniu i eksperymentach między słowem, dźwiękiem i obrazem. O tym, że realizuje się w sztuce mediów świadczą nie tylko jego słowa, ale również nagrodzenie pracy licencjackiej *Pustostany* w 3. Konkursie Najlepszych Dyplomów Sztuki Mediów. Już w tej animacji widać jego zainteresowanie człowiekiem, cielesnością i uwikłaniem w nowoczesne technologie. Zainspirowały go błędy percepcyjne, niedoskonałość narzędzia służącego do wykonywania trójwymiarowych skanów i zapisu ruchu humanoidów. Grzywacz umiejętnie połączył rozważania nad rozwojem technologicznym z opowieścią o relacjach interpersonalnych.

Artysta działa nie tylko solo, ale i w kolektywie DJ-sko-towarzysko-artystycznym Gnojki, stworzonym przez paczkę dobrych znajomych związanych z sopockimi Dwoma Zmianami. Ta formacja to ludzie o bardzo różnych predyspozycjach i zdolnościach, dzięki czemu działają sprawnie i wielopłaszczyznowo. Tworzenie kolektywne kreuje przestrzeń zderzenia ze sobą idei, wzajemnego uzupełniania się. Na początku jest burza mózgów, następnie wyrosłe z niej koncepcje konfrontowane są ze sobą i rzeczywistością, by demokratycznie ustalić ostateczny kształt projektów. Krystian oddziela swoje życie twórcze od zawodowego, a to, że nie musi zarabiać sztuką na chleb, daje mu swobodę i czystą głowę podczas realizacji artystycznych. Pracuje jako 3D Media Generalist, czyli złota rączka 3D. Przyjmuje różne zlecenia, od wizualizacji eventowych po wzornictwo przemysłowe, często i tu doceniając umiejętności zdobyte na Akademii, takie jak np. studium martwej natury (*nomen omen*), dzięki któremu precyzyjnie przenosi proporcje ze zdjęć referencyjnych.

Drugą stroną uczestniczącą w tej współpracy jest GPT-2 345M czyli *Generative Pre-trained Transformer*, co oznacza *generatywny przetrenowany transformator*; drugi człon nazwy – 345M pochodzi od 345 000 000 parametrów wykorzystywanych do przewidywania kolejnych słów generowanego tekstu. Model ten stworzył powstały w 2015 roku zespół badawczy OpenAI, którego celem jest tworzenie kontrolowanego środowiska rozwoju sztucznej inteligencji. GPT-2 jest AI, która generuje teksty z wprowadzonych słów wyjściowych, zachowując taki sam ton wypowiedzi i uwzględniając jego tematykę. Początkowo twórcy nie udostępnili modelu GPT-2 z obawy przed niewłaściwym wykorzystaniem jego potencjału, np. do tworzenia fake newsów. Co ważne, wersja 345M jest średniozaawansowana, czyli całkiem nieźle sobie radzi, ale popełnia pewne błędy, jeszcze nie jest aż tak niesamowita jak mogłoby się wydawać, co może czyni ją bardziej ludzką.

Artysta od dawna interesował się sztuczną inteligencją i chciał na własną rękę sprawdzić, jakie możliwości daje taki rodzaj pracy. To, czy AI-art jest osobną gałęzią sztuki, czy AI będzie jedynie narzędziem w ręku człowieka, zależy od sposobu ich wykorzystania. Krystian Grzywacz dzieli się autorstwem z GPT-2. Film, będący częścią *Martwej Natury*, nie był poprzedzony scenariuszem i storyboardem. Krystian obrał różne punkty wyjścia, obserwował, co się dzieje i reagował na teksty, które tworzyła AI lub łączył wcześniej stworzone przez siebie sekwencje z tym, co właśnie otrzymywał od GPT-2. Można stwierdzić, że Grzywacz był koordynatorem pracy (zarówno swojej, jak i sztucznej inteligencji), nadzorującym ten artystyczny eksperyment. Zapytany o to, czy symbioza sztuki i AI może prowadzić do antagonizmu między nimi odpowiedział: „*Póki co raczej nie mam obaw [...] jest to bardzo interesujące napięcie z każdą dziedziną ludzkiego życia, ale znajdzie się miejsce i dla sztuki tworzonej przez ludzi i przez AI, będzie to kwestia wyboru, jakiego dokonają odbiorcy. [...] Póki co nie ma jeszcze sztucznej inteligencji, którą mogą spotkać tak ulotne rzeczy jak nagle natchnienie czy szalony sen, który będzie miał wpływ na ciąg wydarzeń, prowadzący do powstania jakiejś pracy*”.

Właśnie takie przypadkowe zdarzenia wpłynęły na powstanie *Martwej Natury*. Podczas prac archeologicznych nad własną twórczością Grzywacz odkrył, że od najmłodszych lat fascynowała go cieleśność, a zwłaszcza jej aspekt wanitatywny. Zdecydował się połączyć to ze sztuczną inteligencją, bo stereotypowe skojarzenia związane z rozwojem AI to raczej wizje przejścia władzy przez maszyny i upadku ludzkości. Celem jego instalacji jest próba zarysowania tego napięcia w skali socjologicznej. Nie jest to ilustracja tego, co się wydarzy po przejściu władzy przez AI, lecz raczej luźne metafory, ciągi skojarzeń, których punktem wyjścia było studium utraty przytomności. „Mądra maszyna” stworzyła teksty o tak ludzkim przeżyciu, ukazującym kruchość naszych ciał ze swojej nie poznawalnej dla nas, nieludzkiej perspektywy. Drażniąca niepokojąca muzyka, powolna wręcz flegmatyczna akcja filmu i surrealistyczna narracja opowiadająca o upadku, dezorientowaniu, braku połączenia z własnym ciałem – to trzy elementy, oglądane w mroku przez widza siedzącego na takim samym krześle, z jakiego właśnie spadają na ekranie ludzie, wywołujące bardzo różne odczucia - lęk, marność, trwogę. Warstwa wizualna filmu nie jest zobrazowaniem treści stworzonych przez GPT-2, pojawia się między nimi częściowy dysonans. Właśnie ta sprzeczność buduje niejednoznaczną sytuację w filmie. Nie należy traktować tej instalacji jako przypadkowego zlepku słów i obrazów, lecz otworzyć się na to, że pozornie losowe elementy mogą ułożyć się w coś ciekawego. Grzywacz wręcz zachęca do zgubienia się, intelektualnego błędzenia po różnych punktach jego pracy. Nie bagatelizuje też tekstu stworzonego przez AI, w jego słowach można doszukiwać się sensów, sprawdzać jak oddziałują na konkretnego odbiorcę. *Martwą Naturę* można odczytywać z różnych perspektyw: w świetle hipotezy symulacji Nicka Bostroma nabiera charakteru ruchomej pocztówki z międzyczasu technologicznej ewolucji, której możemy empirycznie doświadczyć; poprzez skupienie na motywie *vanitas* powinna nas skłonić do refleksji nad własnym jestestwem; przypisanie jej do kategorii AI-artu nadaje jej wymiaru artystycznych rozważań nad tym czy zostanie zachowane coś możliwego tylko dla ludzi, czy utrzymamy autonomię naszych doświadczeń.

Przeżycie utraty przytomności jest momentem liminalnym, zawieszeniem między byciem i niebyciem, życiem i śmiercią. Czy uczestniczenie w symulacji jest czymś zbliżonym? Zdaje się, że na podobnym przecięciu lokujemy AI – ta forma sprawczości istnieje, ale jeszcze nie jest tak zaawansowana, jak mogłoby się wydawać. *Martwą Naturę* można czytać na dwa sposoby. AI stworzyło tekst o doświadczeniu ludzkim, nad którym człowiek nie jest jednak w stanie zapanować – wspomnianej utracie przytomności,

czymś związanym z fizjonomią. Wytwór techniki przetwarza doświadczenie swojego twórcy należące do świata natury, poznajemy je z nieantropocentrycznej perspektywy. Dlaczego więc martwa? Przychodzi na myśl skojarzenie z tradycją malarstwa, w której manifestuje przemijanie, kruchość, temat zdecydowanie obecny w twórczości Grzywacza. Innym domysłem może być zwrócenie uwagi na współpracę artysty ze sztuczną inteligencją i stworzenie cyfrowego przedstawienia natury, przez co jej martwość nie wyraża się w przejściu przez proces śmierci - ona po prostu nigdy nie żyła w realnym świecie, została wygenerowana, a jednak dzięki formie instalacji artystycznej jesteśmy w stanie jej doświadczyć i zawierzyć temu doświadczeniu. Ukazuje to pewną przewrotność, ponieważ należy się zastanowić, czy to my uczestniczymy w tej symulacji czy przez naszą empirię *Martwa Natura* przechodzi z wygenerowanego świata do realnego.

Jako widzka pogubiłam się w tej pracy kilka razy, co jak najlepiej o niej świadczy. Moment zawieszenia między dwoma stanami z jednej strony fascynuje, z drugiej jednak przeraża i w wielu kulturach jest wręcz objęty tabu. Grzywacz dokonuje czegoś przeciwnego - czyni z niego główny temat swojej instalacji, punkt wyjścia do dalszych rozważań, które pozostawia po stronie odbiorcy. Zdaje się, że praca opowiedziała historię liminalnej wspólnoty. Jednostki są razem, ale każda przeżywa swój własny ryt przejścia i zostaje sama z doświadczeniem nieznanego. Jesteśmy tak samo osamotnieni i zawieszeni między tym co znane i nieznane, wykreowane mięsne worki przypominające ludzi zdają się być szalenie teraźniejsze. Gdyby nie rozwój technologii, to przy obecnej pandemii nasze życie społeczne jeszcze bardziej by zamarło, wszyscy czulibyśmy się całkowicie opuszczeni, bez kontaktu ze światem zewnętrznym, zamknięci w czterech ścianach z obawą o to, co przyniesie jutro. To my bylibyśmy istotami z *Martwej Natury*, które przeżywają w tym samym czasie to samo, ale bez możliwości podzielenia się swoimi przeżyciami ze współuczestnikami, zostawieni z tym sami sobie, bez świadomości do czego prowadzi to trudne doświadczenie. Grzywacz skończył realizować swoją pracę dyplomową jeszcze przed rozprzestrzenieniem się epidemii, jednak jej siła wybrzmiewa wyraźniej, gdy zanurzymy ją w teraźniejszości.







EKSPERYMENT WIZUALNY W POLU SZTUKI

Z KACPREM MUTKE ROZMAWIA
FAUSTYNA LECH

Faustyna Lech: Czym jest *Obserwatorium dźwięku*?

Kacper Mutke: *Obserwatorium dźwięku* jest edukacyjną instalacją multimedialną. Z założenia powstała, aby pokazywać wizualną stronę dźwięku – bez dodatkowej interpretacji. Aby go wytworzyć, musiał powstać odpowiedni interfejs, odbiorniki i nadajniki, żeby było możliwe doświadczenie widza, który może usłyszeć, jak brzmi i wygląda dany dźwięk. Powstał więc syntezytor dźwiękowy w formie interfejsu dotykowego, którym zmieniamy parametry dwóch kanałów fal oraz specjalnie zaadaptowany ekran Vectrex, na którym otrzymujemy obraz wytwarzanego dźwięku. Prezentowane na wystawie obserwatorium jest w zasadzie jego podstawową wersją. Można je później dowolnie rozbudować, mam to na uwadze w dalszych planach.

Zastanawiało mnie skąd właśnie pomysł na instalację edukacyjną, czy brałeś udział w jakimś dodatkowym projekcie, który realizowałeś przy okazji pracy dyplomowej?

Na początku był zamysł, żeby *Obserwatorium dźwięku* było instalacją, która zostanie wykorzystana w powstającym Centrum Nauki w Katowicach. Założeniem projektu było więc prowadzenie go w taki sposób, żeby pewnego dnia stał się instalacją edukacyjną mieszczącą się w tym miejscu. Sądzę, że zamknięcie obserwatorium w jakiejś skończonej formie byłoby może ciekawe, ale niekoniecznie dawałoby możliwość samej interakcji i doświadczenia

widzowi, czy obycia z instalacją, co możliwe jest dopiero przy wprowadzaniu w niej zmiany, np. przy modyfikacji amplitudy, fala rośnie. Uruchamia to myślenie, czym jest amplituda, a czym częstotliwość, ponieważ widzimy to klarownie przed sobą.

Twoja praca skupia się na wizualizacji dźwięku, a nie jest tak jak powszechnie w sztuce czy w filmie, że dźwięk podbija czy towarzyszy wizualności.

Tak, skupiam się na samym dźwięku, nie na jego interpretacji. Nie jest on często pokazywany w sposób typowo wizualny, stanowi zazwyczaj informacje techniczne dla twórców dźwięku. W przypadku obserwatorium dźwięku jako fala zostaje zwizualizowany.

Co Cię zainspirowało do tego, żebyś w ogóle podjąć pracę nad *Obserwatorium*?

Na początku zainspirowały mnie zabawy z oscyloskopem, czyli podłączaniem. W zasadzie to jak jest przerobiony teraz ekran Vectrex – że jego dwa kanały audio z syntezytora, sterownika interaktywnego ekranu, sterują tak naprawdę prądem na dwóch cewkach, które odginają promień elektronowy. Działa więc jak oscyloskop w wersji xy, tyle że ciekawszy, ponieważ jest ekranem, a nie małym okienkiem. Posiada swoją głębię, której oscyloskop nie może mieć przez kanał głębi jasności. Zainteresowała mnie również obserwacja dźwięków – w jaki sposób się zachowują oraz jak wyglądają losowe numery czy szумы na

oscylloskopie. Zauważyłem, że temat jest interesujący, ale nie do końca odkryty, znany w dużej mierze jedynie naukowcom czy muzykom. Mam też wizję, żeby trochę odciążać treści wizualne, które są związane nie z takimi czysto fizycznymi zjawiskami. Istnieją różne interesujące rzeczy, jak i zjawiska, które często są nam w suchy sposób przekazywane. Dzieją się one dookoła nas, jednak nikt nie pokazuje ich ludziom. Stąd też trochę idea, żeby tego typu zjawiska odczarować.

Czy w jakiś sposób eksperymentujesz w swojej sztuce?

Bardzo często, można powiedzieć, że eksperyment jest zawsze jakiegoś rodzaju elementem wiodącym tego, co aktualnie tworzę. Nie sprawia mi radości wytwarzanie rzeczy, które mnie samego nie intrygują. Eksperymenty są bardzo pociągające, nigdy nie byłem w stanie przewidzieć efektu. Te rzeczy zazwyczaj wychodzą niezwykle ciekawie. Oczywiście zdarza się też tak, że wychodzi kompletna kłapa, ale to jest ryzyko, którym trzeba umieć lawirować. Trzeba wiedzieć, w którym momencie ten błąd można jeszcze naprawić, a w którym należy sobie odpuścić dane zadanie, ponieważ nie ma konkretnego pomysłu, jak zrealizować to w takiej formie, żeby to wyszło. Wydaje mi się również, że nowe media muszą zawierać pierwiastek inżynierski i pierwiastek artystyczny, że pewna idea nie zostanie wykonana, jeżeli ich nie będzie, a przynajmniej w tym, co robię.

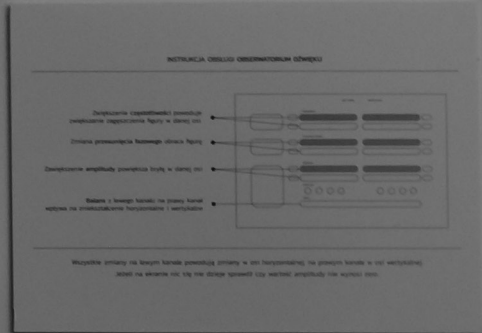
W jaki sposób określiłbyś swoją sztukę i działania artystyczne? Patrząc na swoje prace, wyróżniasz w nich jakieś cechy wspólne czy każda miała być z założenia inna?

Moje prace wywodzą się z rozmyślań na temat klasycznych mediów. Od kilku lat jednak zaczęło mnie też fascynować działanie błędne – wprowadzanie i wykorzystywanie celowych błędów w pracach, które wprowadzają nieprzewidywalny efekt. Interesująca jest dla mnie również znajomość pewnych struktur oraz w jaki sposób są nieprzewidywalne.

Pozwala to sterować błędami w taką stronę, żeby były zamierzone. Masa eksperymentów z niszczeniem bardzo konkretnych obiektów, chociażby wideo, doprowadza do tego, że wiem, w jaki sposób mniej więcej się niszczą, mimo że nie jestem w stanie jeden do jeden przewidzieć, jak to się będzie działo, to jakaś struktura jest mi znana. Przyznać się muszę, że nie czuję, żebym chciałbym iść w jednym kierunku, bardziej sprawia mi radość wymyślanie swoich rozwiązań na problemy, które mnie interesują.







POZOSTAŁOŚCI

ANNA KWAPISZ

Być może kwestią najbardziej fascynującą w przypadku „Pozostałości” Agaty Witczak, okazuje się niebywała zdolność artystki do przechodzenia od subiektywnych czy nawet intymnych doświadczeń, przez proces ich „zobiektywizowania”, do uniwersalnego przekazu. Trochę w tym alchemii, trochę fizyki, przede wszystkim jest to jednak osobista opowieść o przemijaniu. Ale po kolei. Dyplomowa realizacja absolwentki warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych składa się z trzech projekcji wideo, ukazujących wpływ człowieka na otaczającą go materię. I choć idzie o wskazanie relacji podmiot–przedmiot–świat, warto podkreślić, że sam ludzki gest/interwencja pozostaje tu nieobecna. Każde z ujęć przedstawia bowiem sytuację tuż po interakcji między podmiotem a materią. Na pierwszym ekranie zaobserwować można sposób zachowania się sprężystego materiału, posiadającego zdolność powracania do początkowego kształtu. W tym przypadku ślad po ingerencji z czasem przestaje być widoczny – materiał odzyskuje swoją dawną formę. Nagranie uzmysławia tym samym znaczenie podstawowej relacji, jaka łączy nas z otoczeniem, relacji polegającej na nieustannym wzajemnym nacisku stykających się ze sobą ciał. Na drugim z ekranów zobaczyć można obraz wykonany kamerą termowizyjną. Widzimy proces rozchodzenia się ciepła, powstałego w skutek oddziaływania na obiekt. Wideo ukazuje zatem, jak podwyższona przez Witczak temperatura materiału wyrównuje się stopniowo z temperaturą przestrzeni, w której się on znajduje. Samo nasze bycie w świecie ma znaczenie dla otoczenia, jakkolwiek nie zawsze oznaczać to musi zaburzanie istniejącej w nim równowagi. Ostatecznie nie dokonuje się żadna zmiana i cały układ powraca do swojego pierwotnego stanu. W tym przypadku zasadnicze znaczenie ma jednak nie tyle własność samej rzeczy, co – przejmującego ciepło – jej otoczenia. Trzecie wideo przedstawia kopczyk usypany z piasku wraz z widocznym na nim odciskiem dłoni. Z czasem następuje powolny rozpad bryły prowadzący do zatarcia śladu, jaki pozostał po ludzkim geście. Nagranie odnosi się do intencjonalnego i aktywnego działania podmiotu, mającego na celu wywarcie trwałego wpływu na otoczenie. Bierne, aktywne czy też mimowolne – ślady ukazane przez Witczak odsyłają nas zatem do zjawiska od dawna wyjaśnionego, choć nierzadko nieuświadomionego. Chodzi tu o siłę entropii, która nieustannie odciska piętno na kształcie i obrazie rzeczywistości. Wydaje się, że tryptyk to piękna metafora ludzkiego życia, tj. chwilowości, ulotności, kruchości naszego bycia w świecie.

Warto podkreślić, że punktem wyjścia dla młodej artystki był trudny emocjonalnie temat zdrowia bliskiej jej osoby – u babci Agaty zdiagnozowano bowiem chorobę Alzheimera. Nieuleczalna przypadłość powodująca zaburzenia funkcji pamięci i myślenia, nierzadko prowadzi do braku orientacji w przestrzeni i niemożliwości ko-



munikacji z otoczeniem. Artystka zaczęła wobec tego zastanawiać się, na ile babcia jest obecna w świecie, w którym egzystujemy. Dla Witczak początki pracy nad projektem, który później znacząco ewoluował, były niełatwym przeżyciem. Zapytana o to doświadczenie, wyjaśnia: „wstępnie dokonywałam nagrań mających przybliżyć mi życie codzienne babci. Zostawiałam ją z kamerą. I choć wiedziała, że jest to kamera, nie miała świadomości czym ten przedmiot jest i do czego służy. Szybko zrozumiałam, iż nie idzie tu o możliwości kontaktu z innymi ludźmi, ale o samą świadomość. Bardzo mnie interesował fakt, że w pewnym sensie w czasie choroby zerują się doświadczenia. Przeżyłaś całe swoje życie, ale koniec końców nie zostaje ci właściwie nic z tego wszystkiego co posiadałaś”. Refleksja ta poprowadziła artystkę w kierunku analizy relacji podmiotu z rzeczami oraz z otoczeniem. Pomyślała więc o trzech możliwościach pozostawienia po sobie śladów. Można zatem uznać, że są one niejako „negatywami” naszych działań. Pod refleksję można również poddać pytanie, czy istnieje pamięć przedmiotów i na ile są one w stanie o nas pamiętać. Chodzi tym samym o rzeczywistość, o realne obiekty mogące coś po kimś zatrzymać. Agata nie miała więc na uwadze procesu materializacji pamięci w rzeczach czy też form ich upamiętniania. Szło jej o „odciśnięcie” nas samych w materii. Przemijanie pozostawionych po człowieku śladów działań wydaje się być kluczowym przekazem tej pracy. Czy jednak, nawiązując do przywołanych tu jako motto słów Hipokratesa – paradoksalnie praca Witczak sama sobie nie zaprzecza? Materiały ukazane w trzech projekcjach to nie rozkład i ulotność, a jedynie ogniwa pośrednie w wielkiej skali rotacji materii i energii. Natomiast cyfrowy ślad po działaniach nie tylko zostaje, ale jest też reprodukowany i upowszechniany...

Praca zaprezentowana w ramach Konkursu Dyplomów Sztuki Mediów wydaje się wpisywać w bardzo przemyślaną przez artystkę narrację. Choć wyjściowe pytanie związane z chorobą Alzheimera zostało utrzymane w mocy, to Witczak odeszła od rejestrowania życia codziennego babci i zajęła się badaniem relacji podmiot–przedmiot. „Zobiektywizowała” (używam owego pojęcia w znaczeniu dalekim od tego jakie nadał mu w polu teoretycznej refleksji nad kulturą prof. Stanisław Pietraszko) i „zobiektywizowała” pierwotny koncept. Projekt ostatecznie nabrał znacznie bardziej uniwersalnej wymowy. Od namysłu i działań o charakterze bardzo osobistym, wynikających z relacji ze związku z bliską osobą, ewoluował on w stronę refleksji nad jednostkowym bytem i materią. Powstał więc tryptyk skupiający się na relacjach człowiek–obiekt–otoczenie. Tematem przestały być zaburzenia percepcji, a zaczęła świadomość naszego bycia w świecie, tego w jaki sposób jesteśmy w nim obecni i na ile jesteśmy w stanie pozostawić w nim po sobie ślady.

PORTRECISTKI “PORTRETU”

Z MARTĄ MIKOŁAJCZYK
I AGNIESZKĄ BUCZYŃSKĄ
ROZMAWIA PIOTR JAKUB FERENSKI



Piotr Jakub Fereński: **Dlaczego zdecydowaliście się wspólnie ten dyplom zrealizować?**

Marta Mikołajczyk: Miałymy w zasadzie wspólną wizję tego, jak ma ten dyplom wyglądać i choć nie miałymy jeszcze ani historii, którą chcielibymy przedstawić, to wiedzieliśmy, w jakim klimacie chcielibymy stworzyć tę animację, scenografię i lalki. W sumie to zdecydowało, że się wspólnie zdecydowaliśmy na ten projekt. Wiedzieliśmy, że coś powstanie z tej wizji.

Agnieszka Buczyńska: Warto także dodać, że jeśli chodzi o technikę realizacji animacji lalkowej potrzebna jest większa grupa ludzi; to bardzo czasochłonne i wymagające zajęcie.

Proszę opowiedzcie mi pokrótce o „Portrecie”, Waszej animacji.

M.M.: Może zaczniemy od tego, że trochę nam się rozbudował ten projekt jak na licencjat. O dwa lata przedłużaliśmy obronę dyplomu, żeby skończyć ten film i wyszła z tego dziewięćminutowa animacja lalkowa.

A.B.: Prawdę mówiąc, początkowo miałymy zamysł na trzy minuty.

M.M.: A ostatecznie wyszło nam dziewięć! W zasadzie wszystkiego wyszło nam za dużo: trzy scenografie, cztery lalki. Więc przez prawie dwa lata dłużyliśmy w tym wszystkim, dwa semestry i całe wakacje.

Wasz dyplom tematycznie jest dość wyraźnie osadzony w gąszczu kontekstów, chciałem zatem zapytać o główne inspiracje.

A.B.: Inspirowaliśmy się głównie prozą rosyjską. Klasyczna proza rosyjska jest jakoś bliska dawnej Polsce. Zależało nam także na opowieści grozy i trafiłyśmy na taki zbiór opowiadań – w końcu przeczytałyśmy *Portret* – opowiadanie Mikołaja Gogola. Warto też pamiętać o *Portrecie Doriana Graya* Oscara Wilde’a.

M.M.: *Portret* został przez nas bardzo mocno zmieniony – opowiadanie samo w sobie jest dosyć długie, a jeśli miałybyśmy zaadaptować animację na podstawie całego opowiadania, to musiałybyśmy stworzyć serial na kilka sezonów! Widoczne są także inspiracje filmami Tima Burtona. Tutaj jeszcze nadmienię, że sceneria tej pierwszej scenografii rynku w naszej animacji to nasze łódzkie Bałuty. A zwłaszcza teren wokół bałuckiego targu.

Zatem, o czym jest opowieść? Co chcielibyście w ramach animacji opowiedzieć, bo na pewno twórczo opracowaliście oryginał Gogola?

M.M.: Jest to opowieść o młodym malarzu. To nawiązanie do życia na naszej uczelni, do nas, biednych studentów, którzy chcą zawojować świat sztuki.

A.B.: Temat wyjęty z XIX wieku, ale nadal na swój sposób aktualny. Spotkanie się z taką szarą rzeczywistością, że niekoniecznie, to, co robimy, jest doceniane, w jakiś sposób raczej omijane.

M.M.: Nasz główny bohater spostrzega obraz innego malarza i go kupuje za jedyne zarobione pieniądze tego dnia. I tak naprawdę on nie wie, jak ten obraz zmieni jego życie. Nie chcemy w tej rozmowie za dużo zdradzać, ale ten obraz okazuje się dosyć magiczny. No i obecny jest pewien wątek grozy. Dlatego warto samodzielnie zobaczyć animację i się przekonać, jaką drogę przygotowaliśmy dla naszego bohatera.





KTO NIE WIDZIAŁ, TEN TRĄBA!

DOMINIK HUZIOR



Z czym może kojarzyć nam się technologia wirtualnej rzeczywistości? Istnieje spore prawdopodobieństwo, że z ciekawym gadżetem, na przykład kontrolerem z konsoli do gier. Tak przynajmniej przedstawiany jest ciągle w środowisku gamingowym, który notabene jest najbardziej popularnym medium wykorzystującym tego typu urządzenia. To znaczenie jest jednak mocno spłycone – świat sztuki już od wielu lat wykorzystuje tego typu narzędzia do poszerzania percepcji w swoich działaniach. Ogólna świadomość społeczeństwa dotycząca przydatności VR jednakże się powiększa, przez co można przytoczyć odwieczny problem – gdzie jest granica pomiędzy tym, co jest naprawdę, a tym, co nam się wydaje?

W dobie rozwoju tej dziedziny technologii to pytanie staje się bardzo aktualne – urządzenia wirtualnej rzeczywistości przestają być po prostu zabawką, ciekawostką dołączaną do zestawu konsoli do gier. Wykorzystuje się ją w symulatorach, w medycynie (na przykład interaktywne szkolenie chirurgów, leczenie fobii), pojawiają się interaktywne parki rozrywki, które możemy zwiedzać bez opuszczenia naszego domu. Obecnie w każdej dziedzinie życia możemy wykorzystywać wirtualne środowisko, które podzielić można na dwa typy. W pierwszym projekcja symuluje prawdziwy świat i jego założenia. W drugim zaś projekt „ulepsza” realne środowisko o elementy, które nie są możliwe do zrealizowania ‘na żywo’.

Przykładem tego drugiego może być chociażby przesuwanie ścian za pomocą kontrolera. Nasuwa się pytanie, skoro to, co widzimy, możemy „ulepszyć” lub zobaczyć w swojej „perfekcyjnej” wersji za pomocą VR, to co tak naprawdę jest realne, a co nie? Pytanie to skłania do przemyśleń i filozoficznych rozważań, co wykorzystał w swojej pracy dyplomowej Maciej Gniady – absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, artysta intermedialny zajmujący się nurtem sztuki–nauki (*art–science*).

Słoń, bo taką nazwę nosi dyplomowa praca artysty, w swoim zamyśle miała prezentować założenia technologiczne rozszerzonej rzeczywistości, w ujęciu co by było gdyby można było przenieść rzeczy niematerialne na świat materialny? Instalacja była inspirowana hinduską przypowieścią o *ślepcach i słoniu*. Jest to historia opowiadająca o grupie niewidomych, którzy za pomocą zmysłu dotyku próbowali opisać kształt słonia. Nie było to jednak możliwe – ślepcy dotykali go po różnych częściach ciała, przez co każdy miał wyobrażony inny obraz zwierzęcia – żaden nie był trafiony. Czego może nauczyć nas ta przypowieść? Jest to alegoria tego, że my ludzie- nie jesteśmy w stanie w pełni określić naszej rzeczywistości. Ale czym ona tak naprawdę jest? W tym przypadku – dla osoby niewidomej będzie ona czymś zupełnie innym niż dla kogoś w pełni sprawnego. *Słoń* nie odpowiada na to pytanie wprost, pozwala jednak wejść w odmienne widzenie otaczającego nas świata. Autor skupił się pokazaniu, że symulacja nie jest tym samym, co cyfrowy obiekt. Świat w symulacji istnieje jednocześnie wirtualnie oraz fizycznie, chociażby poprzez przepływ woltów na płycie głównej czy przez realne otoczenie, rozszerzone o cyfrowe obiekty.

Słoń jest instalacją wykorzystującą technikę VR. W jej przestrzeni według projektu zamontowany został układ laserów pozwalający wejść uczestnikowi w świat wirtualny. Poruszać się w nim można za pomocą specjalnych kontrolerów, które służą za „ręce”, zaś obraz pokazywany jest w specjalnych okularach. Co właściwie „widzi” uczestnik? Jest to zaciemniony pokój, w którego centralnym punkcie znajduje się model słonia. W zależności od danego ruchu, widzowi odsłonią się poszczególne fragmenty ciała zwierzęcia, niczym ślepcom w przypowieści. Nigdy jednak nie będzie możliwe, by uczestnik zobaczył model w pełni, algorytm został tak skonstruowany, aby nie było to możliwe.

Autor opisuje swoją pracę jako cyfrowy hologram, stworzony i opisany jedynie za pomocą danych, którego jednocześnie można przeżyć fizycznie, za pomocą kontrolerów (reagujących na wrażenia haptyczne). Nazywa to medium VR. Oznacza to, że możemy doświadczyć „przestrzeni”, gdzie możemy „dotknąć” danego obiektu, umieszczonego na ekranie (w tym przypadku przed naszymi oczami).

Słoń zwraca również uwagę również na to, że badania nad różną percepcją tego co widzimy nie jest wynalazkiem sprzed pięciu czy dziesięciu lat, a wręcz przeciwnie – byliśmy tego świadomi już ponad sto lat temu. W 1893 roku fizyk Charles Wheatstone zbudował stereoskop – aparat do przestrzennego oglądania obrazów. Było to pierwsze urządzenie, które zmienia naszą perspektywę w taki sposób, jaki robi to technologia *virtual reality*. Prototyp pierwszych gogli poszerzających rzeczywistość został skonstruowany przez Ivana Sutherlanda w 1968 roku. Po raz pierwszy w historii obraz w okularach nie był generowany za pomocą kamery, lecz przez komputer.

Artysta pokazuje pewien dysonans – z jednej strony dysponujemy technologią, która potrafi wzbogacić postrzeganie świata o naprawdę wiele elementów – ale z drugiej strony większość społeczeństwa nie posiada nawet prymitywnych, najprostszych narzędzi VR i możliwe, że nawet o nich nie słyszała. Gniady wskazuje na to, że droga cena oraz ogólne przeświadczenie czegoś, co służy jedynie do zabawy, skutecznie odstrasza osoby niezaznajomione z fenomenem wirtualnej rzeczywistości. Dlatego też pracuje nad własnym podejściem do tego problemu. Propaguje takie narzędzia, jak HoloLens – gogle pozwalające

na rozszerzenie naszego postrzegania świata o cyfrowe obiekty. Działa ono bezprzewodowo, co pozwala na większą mobilność ruchów oraz dowolność w używaniu. Według Gniadego zastosowanie tego urządzenia pozwoliłoby na nabranie głębi i przestrzeni podczas pracy przy komputerze, znalazłoby zastosowanie na przykład przy tworzeniu gier. Ważne jest uświadamianie, że technologia rozszerzonej czy wirtualnej rzeczywistości to nie tylko wycieczka w cyfrowym muzeum, a spłykanie jej do roli gadżetu zabiera nam dostęp do innowacyjnych narzędzi. Problem tkwi w zbyt korporacyjnym myśleniu – ważne jest, co nam potrzebne tu i teraz, bez szerszej perspektywy. Zabija to szanse na rozwój w tej dziedzinie.



Badania nad percepcją towarzyszą nam od zawsze, już od starożytności zastanawialiśmy się, czy to, co nas otacza, dzieje się naprawdę i jak właściwie możemy to udowodnić. Praca Macieja Gniadego nie odpowiada dosłownie na pytanie, czym jest rzeczywistość, lecz pokazuje, że nasz wzrok łatwo jest oszukać i wywołać oczekiwane bodźce. Możliwe, że to jest powód, dla którego technologia VR nie jest jeszcze tak popularna. Lubimy mieć świadomość kontroli i pewności nad wszystkim, co nas otacza. Postęp technologiczny wskazuje jednak, że w przyszłości narzędzia rozszerzające rzeczywistość będą na porządku dziennym, zaś granice między wirtualnym światem a tym realnym jeszcze bardziej zanikną.



PERSPEKTYWY INTYMNOŚCI

ALEKSANDRA ŁUKASZEWSKA



A ja ciebie kocham, a ja ciebie lubię to piosenka, którą dziadek śpiewał wnuczce na powitanie. Jest to także tytuł film Horacego Muszyńskiego, który został nakręcony kamerą 360°. Historia pokazuje ostatnie chwile z życia dziadka autora. Podobna wrażliwość zawarta jest w *Obrzędach intymnych* Zbigniewa Libery z 1984 roku. Libera przedstawia rzeczywisty obraz codziennych zabiegów pielęgnacyjnych wokół swojej babki. Odsłania przed szerszą publiką rytuały związane z kąpaniem, przewijaniem i karmieniem starej, niepełnej kobiety. To, co szokuje najbardziej to realizm, z jakim upublicznia „cudzą” intymność. *Obrzędy intymne* możemy bez problemu zobaczyć w internecie. Autor pracy *A ja ciebie kocham, a ja ciebie lubię*, podkreśla, że jego dokument nigdy nie pojawi się w sieci. Film powstał przypadkiem. Na ostatnim roku studiów Horacego, otwarta została pracownia, działań 360° i wirtualnej rzeczywistości. Wypożyczył kilka kamer i ustawił je w domu dziadków, tam, gdzie czuł się bezpiecznie. Gdy dowiedział się, że jego dziadek jest śmiertelnie chory, postanowił porzucić tworzenie pracy dyplomowej. Dzięki wsparciu dziadka, zdecydował, że będzie dokumentować wszystko, co się dzieje trakcie ostatnich miesięcy życia nestora. Perspektywa 360° pozwala nam odwiedzić bardzo osobisty świata autora. Dzięki technologii, która całkowicie zmienia naszą percepcję, wchodzimy w bardzo intymną opowieść z ostatnich chwil życia dziadka Horacego. Skazuje to widza na samotność w przeżywaniu historii. Zanurzamy się w zupełnie innej rzeczywistości. W każdej chwili możemy się obrócić, rozejrzeć po pokoju, oderwać wzrok, gdy nie chcemy na coś patrzeć. Zaletą oglądania pracy w okulusach jest poczucie wyobcowania. Podjęcie delikatnego tematu śmierci w sztuce może nabrać cikliwego i banalnego wymiaru. W tym przypadku, jest to praca jak najbardziej szczerą, prawdziwą i poruszającą. Nie mamy świadomości własnego ciała, musimy zapomnieć o swojej fizyczności i całkowicie zanurzyć się w opowieści. Przyjmujemy punkt widzenia paprochów na dywanie, zza półki z lekami, spod łóżka. Doświadczamy rzeczywistości z zupełnie innych perspektyw. Nawiązuje to w pewnej mierze do słów dziadka Horacego o tym, że „jesteśmy tylko okrucem w tym wszechświecie, nawet okrucem podzielonym na milion części”.

Film zaskakuje odwróconą narracją. Historia przedstawiona jest od tyłu. Głównemu bohaterowi, z każdym ujęciem stan zdrowia się polepsza, a przecież zdajemy sobie sprawę z tego, że na końcu czeka na nas śmierć. Pierwsze ujęcia zostały nagrane kilka godzin przed odejściem pana Michała Marcinkowskiego, a kończy się na tym, gdy w pełni sił, kroi cebulę. Dla autora film stał się procesem radzenia sobie z zaistniałą sytuacją. Pokazuje chęć zatrzymania czegoś, czego nie chce się stracić, a na dodatek, pozostawia widza z nadzieją. Z prywatnej historii artysta stworzył opowieść o niepokoju i odchodzeniu. Opowieść, w której każdy z nas znajdzie część siebie. W czasach pandemii stało się to szczególnie ważne. Zupełnie nagle straciliśmy prawo do czuwania przy bliskich. Nie możemy wejść do szpitala, aby w ostatnich chwilach być z rodziną. Dla autora jest to nietypowa praca. Zapytany o to, jak opisałby swoją twórczość odpowiedział – „mnie jest dwóch”.

Interesuje go performance i stawianie siebie samego w niekomfortowych sytuacjach. W eksperymencie filmowym *ID* wynajął aktora, który przez tydzień, przez dwadzieścia cztery godziny na dobę, odgrywał go w rzeczywistym życiu. Brali wspólnie prysznic, jedli razem i spali w jednym łóżku. Z kolei do projektu *ASS.DEATH.DICKS* (czyt. *aesthetics*) Horacy wynajął grupę aktorów, z którymi na tydzień zamknął się w galerii sztuki. Eksperymentalny plan filmowy zalał się krwią jego uczestników. Widzowie mogli obserwować, co dzieje się w środku za pomocą umieszczonego na zewnątrz ekranu. Aktorzy codziennie rano dostawali scenariusz na resztę dnia. Narastający brud i rosnące sterty śmieci okazały się nie dla wszystkich do zniesienia; dwóch aktorów zrezygnowało w trakcie nagrań. Finałem eksperymentu stał się serial zrealizowany w odcinkach – pokazuje to kolejną inspirację



młodego artysty, jakimi są horrory klasy B. Horacy odtwarza niskobudżetowe kino z dużą ilością analogowych efektów. Przykładem może być *Kishonia*. W filmie, w którym zmutowane ogórki kiszzone atakują ują Hiszpanię, głosu udzielił słynny lektor Tomasz Knapik – odgrywający szczególną rolę w polskiej kulturze. Autor stworzył dziwaczny obraz i typowy gatunkowy scenariusz. Trzeba przyznać, że nie brakuje mu poczucia humoru. Przykładowo w scenie, w której naukowiec udaje się do antycznego polskiego grobowca i spotyka w nim Mieszkę, jedyną prawdziwą boginię Polski. Mieszka została wygnana ze swej ojczyzny tysiące lat temu, a teraz przebudzona postanowiła się zemścić. Ale dlaczego



ludzkość atakują akurat zmutowane kiszane ogórki? Ponieważ boginka została wygnana jedynie z ich małych słoiczkiem.

Artysta pragnie odnaleźć pomost pomiędzy światem sztuki a światem rozrywki. Jego twórczość jest pomysłowa, eksperymentującą i momentami żartobliwa. Praca dyplomowa to duży wyjątek w jego twórczości. Zazwyczaj nie jest rygorystyczny względem wystawiania i pokazywania swoich prac. Uważa, że sztuka powinna być szeroko dostępna, dlatego *Kishonię* możemy oglądać na YouTube. Tym ciekawsze jest to, że filmu, *A ja ciebie kocham, a ja ciebie lubię* nie zobaczymy nigdzie poza okularami.

NAGRODY

NAGRODA GŁÓWNA

Jury jednogłośnie zdecydowało o przyznaniu nagrody Horacemu Muszyńskiemu za pracę „And I Love You so Much, and I Like You so Much”.

Uzasadnienie: „Film, zrealizowany kamerą 360 stopni łączy głęboko intymną perspektywę z nowymi możliwościami technologicznymi i w nowy sposób przekazuje fundamentalne doświadczenie egzystencjalne jakim jest proces odchodzenia bliskiej osoby. Jury zdecydowało o nagrodzeniu pracy Muszyńskiego doceniając jej klarowną i sugestywną formę, a przede wszystkim przesłanie – niezbywalność humanistycznego wymiaru sztuki nowych mediów.”

NAGRODA MAGAZYNU „CONTEMPORARY LYNX”

„Contemporary Lynx”, po obejrzeniu tegorocznej wystawy, postanowiło przyznać swoją nagrodę Krystianowi Grzywaczowi.

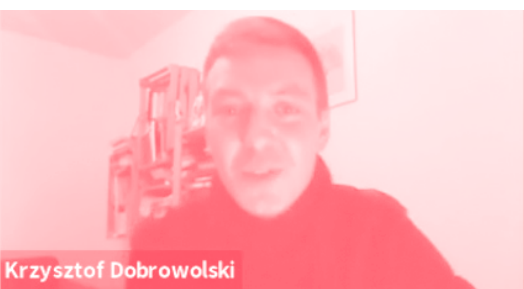
W uzasadnieniu Redakcja napisała: „Doceniamy konsekwentne rozwijanie tematów, badanie kondycji ludzkiej przy użyciu nowych technologii. Systemy sztucznej inteligencji nie są bohaterami seriali sci-fi lecz zaczynają być narratorami dnia codziennego. Tak jak filozoficzno-egzystencjalna historia prowadząca nas przez film Krystiana okazuje się w całości „szartycznym” tworem wygenerowanym przez program GPT-2, tak i nasza rzeczywistość jest już w ogromnym stopniu kierowana-symulowana przez algorytmy. To nie jest odległa przyszłość, to jest nasza codzienna komunikacja, praca, decyzje i relacje międzyludzkie – szczególnie w tym roku stało się to widoczne. Żyjemy w sieci. Jesteśmy prymitywną formą awatarów (prymitywną, gdyż korzystającą z narzędzi powier-



zownie, nie mając świadomości całości ich możliwości, znaczenia, wpływu i naszego w nich uwikłania). Jeszcze krok i zatracimy swoją cielesność i niczym syntetycznie wygenerowane modele Grzywacza będziemy zmierzali ku samounicestwieniu potykając się o cyfrowe przeszkody. Natura, którą konsekwentnie ludzkość niszczy zostaje zastąpiona przez tytułową „martwą naturę” – to kierunek, w którym niechlubnie dążymy.”

NAGRODA PUBLICZNOŚCI

W tym wyjątkowym roku – wyjątkowo nie została przyznana. Ponieważ trudno było przewidzieć, czy odwiedzający będą mieli okazję zobaczyć wystawę i oddawać głosy na wybraną pracę (okazało się, że jednak nie), przeznaczona na nagrodę kwota, fundowana przez Rektorów uczelni biorących udział w konkursie, została podzielona między wszystkich uczestników.



Krzysztof Dobrowolski



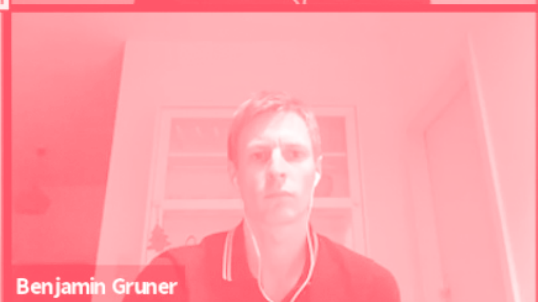
Piotr Krajewski



Jarosław Wartak MKiDN ...



agnieszka jelewska



Benjamin Gruner



Wojciech Pukocz



*ukasz Górczyca

W CYFROWYCH OPARACH

ANNA KWAPISZ

Można powiedzieć, że szósta odsłona Konkursu Najlepszych Dyplomów Sztuki Mediów ukazała pewien paradoks. Wydawałoby się bowiem, że sytuacja „eksperymentu społecznego” określonego jako COVID-19 sytuuje intermedia z pozoru w naturalnym dla nich położeniu, pozwalając na funkcjonowanie w świecie online bez potrzeby wyjścia ze strefy komfortu. Tymczasem niezwykle złożona, usieciowiona sztuka nowych mediów daje dziwne wrażenie nieprzystawalności w momencie, kiedy stawką w grze staje się uwaga widza. I nie o samą materialność czy też niematerialność tutaj chodzi. W jaki sposób zastąpić wartość spotkania z oryginałem, jak dostrzec benjaminiowską aurę dzieła w sytuacji, gdy galeria sztuki zostaje zmuszona otworzyć wystawę przy pomocy streamu?

Rosnąca zależność od Internetu staje się nową normalnością nie tylko sceny artystycznej, ale i innych przedsięwzięć. Przeformułowaniu uległa również tradycyjnie towarzysząca konkursowi dyplomów konferencja zorganizowana przez Wydział Grafiki Sztuki Mediów wrocławskiej Akademii Sztuk Pięknych przy współpracy Centrum Sztuki WRO. Przekształcenie pierwotnego tematu przewodniego tegorocznego sympozjum wyniknęło przede wszystkim z konieczności spojrzenia z pewną rezerwą na dziedzinę sztuki (czy też kondycję dziedziny), którą w aktualnych warunkach środowisko artystyczne się mierzy. Stąd też zaktualizowany tytuł konferencji – „Z dystansem”. W oczywisty sposób hasło to, zaproponowane przez prof. ucz. Jakuba Jernajczyka, odnosi się do wymuszonego dystansu fizycznego, ale również zachowania rozsądnego dystansu do obecnej sytuacji. Prezentowane wystąpienia skupiły się zatem na aktualnych zagadnieniach, łączących zarówno praktykę artystyczną, jak i dydaktykę w zakresie sztuki nowych mediów. Wśród problemów poruszanych podczas konferencji zdominowały jednak te postulowane przez prelegentów reprezentujących uczelnie artystyczne. Pytania i wątpliwości dotyczyły przede wszystkim zasadności i przyszłości nauczania online. Dyskutowano o konieczności wypracowania nowych metod komunikacji w kontekście narzędzi służących do kontaktu na odległość. Nie jest zaskoczeniem, że w czasach, gdy ludzka podmiotowość jest rozproszona i w znacznej mierze przeniesiona do chmury, rozmowy na temat sprawczości w ramach doświadczeń edukacyjnych, a także form wywierania presji czy kontroli stają się coraz bardziej skomplikowane. Być może problem tkwi w samym wykorzystaniu medium. Krytyczne podejście przedstawiła prof. Joanna Krysa (Liverpool John Moores University), zwracając uwagę na rosnący wpływ globalnych korporacji technologicznych, a tym samym na komercjalizację edukacji. Tendencja ta oczywiście nie jest niczym nowym, biorąc pod uwagę korporacyjne giganty technologiczne rządzące się swoimi

prawami (Facebook, Google, Amazon czy Apple brzmią znajomo, a ich hegemoniczna pozycja w czasie pandemii została niejednokrotnie potwierdzona). Ważny głos w dyskusji zabrał dr Bartłomiej Skowron (Politechnika Warszawska), dając filozoficzny komentarz do srogiego determinizmu technologicznego. Padła sugestia, że być może należałoby zacząć kształcić się w zarządzaniu tą „sproszkowaną, ale zsieciovioną i wielokanałową uwagą”? Kompetencja dzielenia uwagi prowadzić ma bowiem do wielozadaniowości, by wraz z interaktywnością wspomagać wspólnotowe myślenie. Widoczny dystans zaakcentował zaś dr Dariusz Fodczuk reprezentujący Akademię Sztuki w Szczecinie. Sytuację nauczania sieciowego nazwał anomalią czy też zaburzeniem, swego rodzaju kompromisem wynikającym z negocjacji z pandemiczną rzeczywistością. Podkreślił tym samym istotę wielopoziomowej komunikacji, uwzględniającej kanały niewerbalne. Trudność widzi również w ograniczonej formie lub też całkowitym braku informacji zwrotnej w sytuacji, gdy po drugiej stronie ekranu widoczne jest częściowe wycofanie się z zaangażowania w postaci wyłączonej kamery czy wyciszonego mikrofonu. Wątek awatarów zamiast twarzy, problemów technicznych czy trudności w skupieniu uwagi powracał z resztą wielokrotnie, dominując (można się zastanawiać, czy słusznie?) podczas trwania sympozjum. Otwarte pytanie, czy przypadkiem czegoś nie przegapiamy, dyskutując o problemach z nauczaniem online, zadała Elżbieta Wysakowska-Walters (Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie). Padła wobec tego sugestia, by do wymiany myśli wprowadzić kategorię *unlearning*. W przeciwieństwie do „uczenia się”, będącego dokładaniem kolejnej cegiełki czy też akumulacji wiedzy, *unlearning* służyłby rozwijaniu umiejętności podważania własnych założeń. Wychodząc od oczekiwań pochodzących z komunikacji w świecie rzeczywistym, proponuje wsłuchać się w potrzeby studentów i w ramach nauczania sztuki wykorzystywać systemy online do przeprowadzania eksperymentów z ich narzędziami (jak zajęcia bez słów, jedynie za pośrednictwem udostępnianych ekranów). Temat eksperymentów i dostosowywania podjął w swoim wystąpieniu także dr hab. Łukasz Ogórek (Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi), prezentując rozwiązania przenoszenia sztuki w przestrzeń internetową. Efektem stają się doświadczenia twórcze, wskazujące także na pewne ograniczenia technologiczne w ramach współczesnego świata cyfrowego. Realizacje sztuki online można zatem wpisać w szerszy kontekst dyskusji, która toczy się od pewnego czasu na temat nadprodukcji w czasach późnego kapitalizmu czy też kwestii samej produkcji artystycznej i jej celów. Problemem mogą stać się nie tylko przeciążone łącza na Zoomie czy innym Teamsie, ale i przebudźcowanie treściami prezentowanymi przez przedstawicieli sztuki. Warto więc chyba nabrać odpowiedniego, tytułowego dystansu, by z bezpiecznej odległości ocenić, na ile działania online potrzebne są poszczególnym instytucjom, a na ile odbiorcom sztuki (stanowiąc protezę doświadczenia?). Wydaje się zatem, że rozważania konferencyjne powinny skłaniać nie tyle do podsumowań, ale do myślenia o tym, co nadchodzi. Postulował to zresztą pierwszy z prelegentów, Piotr Krajewski (Centrum Sztuki WRO), akcentując nie tylko edukacyjne strapienia, ale i szanse. Warto przywołać w tym miejscu jego słowa: „Pytanie jakie dzisiaj stoi przed nami brzmi następująco: czy w procesie dydaktycznym dystans, tj. przejście do środków zdalnej edukacji, jest substytutem czy też może nieść ze sobą nowe perspektywy, wprowadzić coś poważnego, istotnego i trwałego? Znacznie wcześniej, zanim ruszyliśmy do edukacji online, studenci już tam byli. [...] Ogromną część wiedzy o globalnych zjawiskach w sztuce, nasi studenci czerpią nie tyle z faktu uczestniczenia realnie w wydarzeniach, ale z tego, że są w sieci”. Podobnie gruntowną refleksję podjął ostatni mówca, prof. ucz. Paweł Mendrek (ASP Katowice), rozważający, czym w pandemicznych czasach powinna być zarówno edukacja artystyczna, jak i sztuka. Warto może wobec tego zapytać czy nie powinniśmy raczej dyskutować nie tyle o samych narzędziach, co skupić się na nowych wymiarach procesów dydaktycznych, w tym między innymi na kwestii tego, na ile elementy „zdystansowanej” edukacji artystycznej mogą wspierać dyskurs krytyczny – on bowiem jest kluczowym warunkiem, by sztuka mogła dziś w ogóle rezonować.

KONCEPCJA ZINA

Krzysztof Dobrowolski
Piotr Jakub Fereński

REDAKCJA

Cezary Wicher

PROJEKT GRAFICZNY, SKŁAD

Malwina Hajduk

ZDJĘCIA

Zbigniew Kupisz

AUTORZY TEKSTÓW

Piotr Jakub Fereński
Zuzanna Grzeszek
Dominik Huzior
Michał Kujawiński
Anna Kwapisz
Faustyna Lech
Aleksandra Łukaszewska

ZIN został zrealizowany we współpracy Centrum Sztuki WRO
i Instytutu Kulturoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego
w ramach zajęć „Warsztat” (specjalność: Krytyka artystyczna)
pod kierunkiem dra Piotra Jakuba Fereńskiego.

organizatorzy:



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

partnerzy:



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



AKADEMIA
SZTUK
PIĘKNYCH
W GDAŃSKU



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. JANA MIANKI W KRAKOWIE
1958



AKADEMIA SZTUK
PIĘKNYCH
W ŁODZI



Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi



Dofinansowano ze środków Gminy Wrocław | wrocławwpl
Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
pochodzących z Funduszu Promocji Kultury

AKCES

IZWROTI



1977

2000

GALERIA