

# PIES STREFY

## GEST W INTERAKTYWNYM ŚRODOWISKU CYFROWYM

Strefa. Pozornie martwa przestrzeń, która w zetknięciu z człowiekiem jawi się jako dominująca, niekontrolowana, autonomiczna „istota”. Człowiek jest w niej zjawiskiem niepożądanym, intruzem. Zakłóca równowagę, powoduje zaburzenia. Pies jest jej obiektem, manifestacją. Jest całkowicie zależny zarówno od Strefy, jak i od człowieka – nie istnieje, dopóki nikt nie zakłóci równowagi swoją obecnością, znika, gdy uczestnik opuści Zonę. Relacja między widzem a psem nie jest personalna. Pomimo silnej interakcji zawsze istnieje między nimi dystans nie do pokonania. Koncepcja Strefy nawiązuje do wydanej w 1972 roku powieści *Piknik na skraju drogi* autorstwa braci Arkadija i Borysa Strugackich, filmu *Stalker* nakręconego na podstawie książki przez Andrieja Tarkowskiego w 1979 roku oraz do katastrofy nuklearnej, która wydarzyła się w ukraińskim Czarnobylu 26 kwietnia 1986 roku.

*Pies Strefy* to projekt intermedialny łączący rysunek, trójwymiarową animację komputerową, programowanie komputerowe i organiczny, aczkolwiek poddany cyfrowej obróbce, dźwięk. Celem pracy artystycznej jest stworzenie atmosfery i wrażenia przebywania w miejscu, jakim może być Strefa. Efekt końcowy zamyka się w formie interaktywnej projekcji. Dyspozytyw dzieła zawiera elementy sztuki proscenicznej i interaktywnej, a całość realizuje strategię gry. Widz steruje progresją projekcji poprzez swoją aktywność ruchową, czyni go to współreżyserem dramaturgii zdarzeń.

W ogólnym założeniu projekcja dąży do silnego, skompresowanego wrażenia. Jej działanie nastawione jest bardziej na odbiór natychmiastowy i wielokrotne doświadczanie niż na jednorazową, kontemplacyjną percepcję wymagającą udziału odbiorcy przez z góry określony czas. Konstrukcja opiera się na dynamicznym łączeniu ograniczonej liczby materiałów źródłowych, stąd dominują powtórzenia, co z kolei przywodzi na myśl kompozycję muzyczną. Strefa oferuje podróż i pewnego rodzaju nagrodę, jednak w żaden sposób nie nalega. Widz doświadczy jedynie tyle, na ile sam się zdecyduje. Przebieg projekcji dzieli się na trzy zasadnicze etapy. Początek to manifestacja – pojawienie się psa wywołane wejściem uczestnika w pole widzenia Zony. Odpowiednio szybki ruch wytrąci zwierzę z początkowego stanu równowagi i rozpocznie się drugi etap projekcji – faza dekonstrukcji. Każda następna, odpowiednio silna, aktywność wyzwala mimowolne, nagłe reakcje psa, które z kolei powodują stopniowy rozpad jego formy. Nie można tego procesu zatrzymać, jedynie co najwyżej spowolnić. Forma psa jest na usługach ekspresji, jego esencja zawiera się w procesie ekspresyjnej dekompozycji. Narracja czy dramaturgia są pochodną zabiegów wizualnych i przemian formalnych. Reakcje dzieła mają charakter dychotomiczny. Pies odpycha, zniechęca do aktywności, walcząc o utrzymanie terytorium i względnego stanu równowagi przedłużającego jego egzystencję. Strefa natomiast kusi, zachęca do akcji, odstawiając kolejne stadia rozpadu swego obiektu. Ostatecznie zwierzę przemieni się w zdekonstruowaną figurę, statyczną grafikę, która będzie

wyświetlana tak długo, jak widz pozostanie w obszarze aktywnym po zakończeniu projekcji. Owa transformacja to trzeci i ostatni etap interaktywnego skryptu. Opuszczenie pola widzenia projekcji w dowolnym momencie spowoduje wymazanie psa i powrót Strefy do stanu uśpienia. Nie będzie aktywnej przestrzeni, jej obiektu, jego obrony i ataku – pozostanie jedynie oświetlona ściana.

*Pies Strefy* to wrażenie żywej istoty zbudowanej z gestu przekształconego w bryłę i poruszającego się w przestrzeni trójwymiarowej. Koncepcja artystyczna opiera się na przełożeniu gesturalnego rysunku czerpiącego z doświadczeń ekspresjonizmu abstrakcyjnego (w szczególności z twórczości Franza Kline'a) na język komputerowej animacji bez znaczącej utraty jego pierwotnego charakteru. W znacznym stopniu dotyczy więc problemów skali i gestu. Problemy te są następnie poszerzone o środki oferowane przez aspekt temporalny projektu – ruch, tempo i rytm. W ten sposób powstaje ruchomy obraz o ekspresji możliwej do osiągnięcia wyłącznie tradycyjnymi metodami, ale o precyzji, fotograficznym detalu i przestrzenności charakterystycznej tylko dla kreacji cyfrowej. Komputerowa natura kreacji uwypukla się właśnie w ruchu – widz zdaje sobie sprawę, że pies jest tworem przestrzennym, zbudowanym z materii, która zachowuje się podobnie jak w rzeczywistości. Czyni to ów ruch, obok gestu i skali, podstawowym elementem ekspresji. Nie jest to jednak ruch traktowany aktorsko, raczej jako czysto wizualny środek wypowiedzi. Jest pewnego rodzaju przedłużeniem gestu wynikającego z rysunku.

Prezerwacja inicjującego wszystko gestu była absolutnie kluczowym założeniem animacji. Musiał on być wyczuwalny w efekcie końcowym – po wszystkich transformacjach wynikających z przeniesienia płaskiego rysunku do trójwymiarowej przestrzeni. Dlatego ruch zrealizowany został w sposób hybrydowy z dwóch warstw. W pierwszej warstwie powstaje przestrzenna animacja komputerowa – realizowana w oparciu o szkic lub rysunkowe wyobrażenie danego ujęcia. Druga warstwa to animacja ręczna, w której każda klatka narysowana jest osobno, bazując na gotowej animacji z warstwy pierwszej. Ostatecznie obie warstwy są na siebie nałożone bezpośrednio w przestrzeni trójwymiarowej, razem budują finalną bryłę i tym samym współistnieją w końcowym obrazie. Gest jest jednocześnie początkiem i końcem procesu animacji i w taki właśnie sposób pozostaje widoczny w finalnej formie.

Wewnętrzny wątek wizualny jest eksploracją granicy pomiędzy obrazem statycznym a animacją. Sekwencje ruchu skonstruowane są tak, aby były czytelne przy użyciu jak najmniejszej liczby klatek. W efekcie animacja operuje zmiennym klatkażem – pętle, które reprezentują bardziej subtelną akcję, mają więcej klatek. Te reprezentujące nagły, gwałtowny ruch składają się z zaledwie kilku obrazów. Eksploracja granicy statyki i animacji jest powiązana z eksploracją przejścia pomiędzy obrazem figuratywnym a abstrakcją. W efekcie pętle animacji, które reprezentują bardziej subtelną akcję, mają więcej klatek i mają charakter figuratywny. Te reprezentujące nagły, gwałtowny ruch mogą natomiast przesuwac ciężar w kierunku serii statycznych albo wręcz pojedynczych obrazów. Ostatecznie w animacji istnieje wyraźne rozdzielanie na płynne, figuratywne sekwencje i te, które przecinają terytorium grafiki abstrakcyjnej.

Proces twórczy opiera się na ustrukturyzowanej improwizacji - polega na stworzeniu przy użyciu umiejętności technicznych cyfrowego środowiska, w którym następnie może być realizowana swobodna

ekspresja twórcza w zdefiniowanym wcześniej zakresie. W ten sposób łączy dwie przeciwstawne metody działania – ową swobodną ekspresję i metodyczną, wieloetapową kreację cyfrową (włączając w to programowanie). Wykorzystuje bezpośrednio rysunku, elementy produkcji komputerowego filmu animowanego oraz iteratywność charakterystyczną dla programowania.

Zasadniczą częścią pracy jest autorska aplikacja implementująca zastosowany model interakcji. Program kontroluje odtwarzanie animacji i dźwięków na podstawie akcji widza i w oparciu o skrypt interakcji, który z kolei określa całą konstrukcję doświadczenia – definiuje możliwe zdarzenia, określa ich przebieg i łączy z nimi przygotowane zasoby audiowizualne. Interakcja działa w ten sposób, że oprogramowanie mapuje pozycję uczestnika w czasie rzeczywistym do umownej przestrzeni reprezentującej aktualną kondycję projekcji i dostępny potencjał dalszych interakcji. W efekcie awatar widza porusza się w wirtualnym odpowiedniku Strefy dokładnie tak jak w przestrzeni realnej i ma do dyspozycji tylko te możliwości, które są w danym momencie skryptu dla niego przeznaczone.

Autorskie oprogramowanie użyte zostało także do wykonania sekwencji animacji tytułowego psa, rozszerzenie to nie jest jednak integralną częścią pracy. Stanowi niezależny instrument ogólnego użytku wspomagający animowanie cyfrowych postaci.