

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie
Wydział Rzeźby

Sławomir Biernat
Metaobrazy miasta
Rozprawa doktorska

Promotor:
dr hab. Ewa Janus, prof. ASP
Recenzenci:
prof. Jerzy Fober
prof. Jan Szczyпка

Kraków 2018

Spis treści

Wstęp.....	4
Cel i założenia	6
I. Odczuwanie przestrzeni architektury	8
II. Metaobraz	15
III. Dźwięk.....	18
IV. Ekran.....	21
V. Interaktywność	26
VI. Techniczno-technologiczny i materiałowy opis pracy rzeźbiarskiej.....	30
Dokumentacja pracy artystycznej.....	34
Bibliografia	42
Materiały ilustrujące moje poszukiwania formy i treści w pracy doktorskiej.....	45

„Miasto jest konstrukcją o olbrzymiej skali,
możliwą do ogarnięcia tylko w długich przedziałach czasu.
W każdej chwili dzieje się więcej, niż oko może zobaczyć, i więcej, niż ucho może usłyszeć.
Każdy zwyczajny człowiek posiada niezliczone skojarzenia z jakąś częścią swojego miasta”¹.
Kevin Lynch

¹ *Obraz miasta „The image of the city”*, <https://www.youtube.com/watch?v=OHwbRLu0ymo> [dostęp:

Wstęp

Niniejsza rozprawa jest wynikiem subiektywnego postrzegania miasta, ujętego w ramy artystycznego działania. To próba uzyskania wizualnej odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób i za pomocą jakich środków można przedstawić mobilny, zmieniający się obraz aglomeracji miejskiej, generowany przez wiele czynników związanych z działalnością ludzką i ekspansją cyfrowych narzędzi.

Miasto dostarcza doznań, a zarazem potęguje wrażenia związane z doświadczaniem tej przestrzeni. Wywołuje refleksje, stając się źródłem fascynacji i umożliwiając dalsze artystyczne eksploracje. Subiektywny obraz tego zjawiska został sformułowany w postaci interaktywnego projektu artystycznego. W rezultacie tych działań powstał dialog pracy artystycznej i odbiorcy, mający na celu wytworzenie szerokiej, różnorodnej gamy wizualnych obrazów.

Miasto to nie tylko założenie urbanistyczne, ale również – a może przede wszystkim – miejsce życia mieszkańców, przestrzeń, w której zostaje zapisany kod kulturowy i kształtowane są różnego rodzaju doświadczenia.

Uświadomienie sobie faktu, że około sześćdziesięciu procent ludzi w Europie mieszka w miastach, pozwala w pełni zdać sobie sprawę z tego, że jest to miejsce silnych oddziaływań obszarów społecznych, kulturowych, jak również teren zabudowy architektonicznej. Charakter przestrzeni odciska wyraźny ślad, wpływa na poczucie identyfikacji ze środowiskiem zamieszkania. Miejsca w mieście niemalże permanentnie wywołują wrażenie immersji w czasie przeszłym i teraźniejszym, powodując wzajemne przenikanie się tychże warstw. Refleksja poświęcona miastu nie ogranicza się zatem do rozważań tylko na płaszczyźnie jej geometrycznych ram. Dotyka raczej szerokiej problematyki społecznych działań i zachodzących pomiędzy nimi relacji. Stąd źródłem autorskich poszukiwań i eksploracji jest odczuwane przeze mnie miasto – fenomen różnych zjawisk, miejsc i przestrzeni, często dodatkowo ze sobą interferujących.

Twórczość artystyczna to rodzaj komunikacji, wyrażania myśli i odczuć. Staram się, by zaproponowany przeze mnie projekt artystyczny był, zarówno w formie, jak i treści, komplementarny. Współczesność jest multimedialna, obfituje w różne

rodzaje i sposoby przekazu informacji. Wizualizacja treści odbywa się na zasadzie mnożenia bodźców.

Rzeźbiarskie projekty niniejszej rozprawy nie koncentrują się na działaniu w mieście, nie mają charakteru artystycznych interwencji w tych specyficznych przestrzeniach, stanowią raczej próbę intymnej plastycznej transkrypcji odczuć dotyczących fenomenu miasta.

Cel i założenia

Podstawowym założeniem niniejszej pracy było wyodrębnienie kilku elementarnych czynników kształtujących miasto jako formę mobilną i wpływających na jego odczuwanie. Kinetyczny obraz przedstawiłem w postaci stymulanta, warunkującego kształt miasta, ale również parametru, wpływającego na jego odbiór. Cel stanowiło stworzenie wizualnej projekcji za pomocą komponentu, jakim jest interakcja. Dźwięk i obraz przetworzone cyfrowo stają się w moim projekcie jednymi z podstawowych parametrów budujących tytułowy metaobraz, który wpływa na nasze postrzeganie i odczuwanie przestrzeni. Wytworzone obrazy odnoszą się do zagadnień związanych ze współistnieniem świata realnego i wirtualnego, trwałych i efemerycznych, ulotnych struktur współuczestniczących w kreowaniu otaczającej nas rzeczywistości. Dźwięk definiuje charakterystykę zapisu wizualnego, rozpatrywanego jako jeden z istotnych elementów kształtujących formę projektu artystycznego.

Rozwiązania z zakresu nowych technologii pozwalają odbiorcy współtworzyć dzieło, które pod wpływem jego działania ulega transformacji. Interaktywność ma za zadanie zmotywować widza do aktywnego uczestnictwa w kształtowaniu i odbiorze projektu artystycznego. Jedno z głównych założeń stanowi wytworzenie bogatego, wielowarstwowego obrazu o zróżnicowanym semantycznym zabarwieniu, zderzenie dwóch przestrzeni: ludzkiego, humanistycznego pierwiastka ze światem współczesnych technologii. Główne założenia niniejszej pracy artystycznej to: przełożenie warstwy dźwięku na obraz i kolor w dwuwymiarowej fotografii na formę przestrzenną, otrzymanie efemerycznego widoku, zapisu chwili w postaci zmiennych cyfrowych obrazów. Ekstrudowanie przestrzeni polegało na łączeniu określonych parametrów: widza i cyfrowych narzędzi, dźwięku i obrazu. Ekspresja dzieła artystycznego to wypadkowa wprowadzenia zmian w parametrach oprogramowania (feedback, random), jak również intensywności działania odbiorcy (współkreatora). Efektem jest zatem dialog w czasie rzeczywistym: dzieło sztuki – odbiorca. To zgoła odmienna sytuacja od tej znanej (monolog pracy artystycznej). Zbiór cech indywidualnych odbiorcy (na przykład intensywność wydawanego dźwięku) przełożony został na wytworzony obraz cyfrowy, a ten determinował kolejne działanie widza, co w konsekwencji doprowadziło do określenia jego cech. Następnie ich suma

miała wytworzyć zróżnicowany obraz, gęsty w swym graficznym zapisie, ilustrujący niejednokrotnie sytuacje szumu wizualnego. Zjawisko to często występuje w mieście. Namnażanie się obrazów, treści, kodów i niemożność przyswojenia ich w pełni oraz zrozumienia, potęgują odczucie sytuacji granicznych. To z kolei stanowi moment, sytuację, którą artyści przekładają powstałe zjawisko na język plastyczny. Eksplikują oni artystyczny komunikat, niejednokrotnie zwracając uwagę na bardzo istotne problemy.

I. Odczuwanie przestrzeni architektury

Rozdział ten powstał jako ważny element tłumaczący moje zainteresowanie kreowaniem przestrzeni multisensorycznych i ich odczuwaniem przez różnych artystów na odmiennych polach ich działania. Odbiór przestrzeni architektury odnosi się bezpośrednio do projektu artystycznego rozprawy, w którym mikropolis (jednostkowe odczuwanie miasta) przetransponowane zostało za pomocą środków artystycznego wyrazu (dźwięk, obraz, obiekt) i powstał wielowarstwowy wizualny konstrukt.

Swoją pracą chciałbym zwrócić uwagę na wielozmysłowy charakter przestrzeni miejskich, zarówno tych współczesnych, jak i historycznych. Nastrój i audiowizualna atmosfera to jedne z wielu czynników definiujących dane miejsce.

Zaprezentowane poniżej przykłady mają na celu uzmysłowienie czytelnikowi, jak ważne dla artystów; rzeźbiarza, architekta jest wykreowanie indywidualnych cech przestrzeni, wpływających na odbiór projektu artystycznego.

W proponowanych opisach skoncentrowałem się na dwóch zmysłach: wzroku i słuchu, odpowiedzialnych w dużym stopniu za nasze postrzeganie. Zaprezentowany model ma charakter antropocentryczny, gdzie człowiek występuje jako kreator i współkreator przestrzennych artefaktów, które w odbiorcach wywołują określone emocje.

Współcześnie odczuwanie architektury sprowadza się głównie do korzystania ze zmysłu wzroku, rzadziej ze słuchu czy dotyku. W pełni odczuwać miasto to znaczy używać wszystkich zmysłów. Na nasz multisensoryczny odbiór i rejestrację poprzez wzrok, słuch, węch wpływa nawet najmniejszy zachwyty. Peter Zumthor pisze: „Moją pracą przyczyniam się do tworzenia w przestrzeni konkretnych uwarunkowań i nastrojów, które budzą w nas określone uczucia. Magia rzeczywistości jest dla mnie ową »alchemią« przeobrażania realnych substancji w ludzkie doznania”², a dalej: „Dlatego też w pracy dbam o to, by tworząc budynki, myśleć o nich jak o ciałach, które muszą być zbudowane jak ciała: o ich anatomii i skórze, o masie, membranie, o materiale lub powłoce, płótnie, aksamicie, jedwabiu i błyszczącej stali..., dbam o brzmienie

² P. Zumthor, *Myślenie architekturą*, tłum. A. Kozuch, Karakter, Kraków 2010, s. 85.

pomieszczenia, o walory akustyczne materiałów i powierzchni oraz o ciszę, która jest wstępnym warunkiem słuchania”³.

Jednym z ważniejszych rozwiązań architektonicznych łączących w sobie całe spektrum multisensorycznego doznania są termy w Vals projektu Petera Zumthora. Barbara Stec tak opisuje w swoim artykule to wykute w skale zjawisko: „dzięki swoim realnym granicom pustka wydrążona w masie ma swój kształt, objętość, zapach, dźwięk, jasność – jest konkretna... proporcje wnętrza, szorstkie powierzchnie z nieoszlifowanego kamienia i oczywiście woda w misie basenu sprawiają, że głos, wydobywany tu przez człowieka nad i pod wodą rozchodzi się po kształtnej pustce jak w pudle rezonansowym instrumentu”⁴.

³ Ibidem, s. 86.

⁴ B. Stec, *Żyjąca cząstka w przestrzeni*, „Autoportret. Pismo o dobrej przestrzeni” 2007, nr 1(18), s. 25.



Ryc. 1. Termy w Vals

Źródło: <https://hiveminer.com/Tags/peterzumthor%2Cthermalbaths> [dostęp: 7.03.2018].

Steen Eiler Rasmussen, pisząc o wypolerowanym kamieniu, stwierdza, że – pomimo otrzymanej lustrzanej powierzchni – mamy możliwość odczucia głębi. Kamień w dotyku jest zimny, a mimo to z reguły odbieramy go jako materiał bliższy człowiekowi niż stal nierdzewna czy szkło. Materiały te sprawiają wrażenie dematerializacji poprzez powstawanie na ich powierzchni odbitych obrazów, tworzenie nowych światów (niematerialnych obrazów), korespondujących z rzeczywistym otoczeniem (materialność architektury). Nowożytnym architektom

w pełni udał się zabieg kontestacji ciężkiej, masywnej, kamiennie-ceglanej architektury poprzez zastosowanie szklano-stalowych rozwiązań materiałowych.

W tym kontekście warto też odnieść się do architektury Alvara Aalto. Ten artysta fińskiego pochodzenia podjął próbę „rewitalizacji” architektury „poprzez związanie jej z codziennym życiem, gdzie życie ma się w nich [budynkach] toczyć”⁵. Według niego ważnym czynnikiem jest „humanizacja” architektury poprzez stosowanie naturalnych materiałów. Aalto przeciwstawia się założeniu, że dom ma służyć jedynie do mieszkania. To nie tylko maszyna do mieszkania, to miejsce praktyk, dlatego też architekt unika w swoich pracach efektu sterylności.

Zmarginalizowanie dotyku podczas doświadczania, poznawania, opisywania wszelkich przejawów współczesnego życia, być może przyczyniło się do zubożenia naszego doznawania, odczuwania. Receptory wzroku stały się najważniejszymi elementami postrzegania.

Odczuwanie architektury, miasta następuje poprzez czynny udział jeśli nie wszystkich, to większości zmysłów, które korespondują ze sobą i wzajemnie się przenikają.

Wzrok przybliża nam informacje o przedmiocie, który często znajduje się w dużej odległości od oczu. Jest zmysłem o możliwościach uchwycenia i rozpoznania jednym wejrzeniem wielu cech. Natomiast poprzez dotyk jesteśmy w stanie stopniowo odkrywać przestrzenne właściwości dotykanego przedmiotu. Dotyk określa takie jego cechy jak: waga, powierzchnia, przestrzenność. Wrażenia te dają nam obraz cech danego przedmiotu. U osób niewidomych brak możliwości korzystania ze wzroku zrekompensowany zostaje wyostrzeniem receptorów dotyku i słuchu, by móc pełniej obcować ze światem zewnętrznym.

⁵ S.E. Rasmussen, *Odczuwanie architektury*, tłum. B. Gadomska, Karakter, Kraków 2015, s. 168.



Ryc. 2. E. Diller, R. Scofidio, „Blur Building – Yverdone” – projekt instalacji zbudowany i zaprezentowany na Expo w Szwajcarii w 2002 roku

Źródło: <https://dsrny.com/project/blur-building> [dostęp: 7.03.2018].



Ryc. 3. E. Diller, R. Scofidio, „Blur Building – Yverdone” – projekt instalacji zbudowany i zaprezentowany na Expo w Szwajcarii w 2002 roku

Źródło: <https://dsrny.com/project/blur-building> [dostęp: 7.03.2018].

W celu porównania zestawiam dwie zgoła odmienne realizacje pod względem uzyskanych środków wyrazu: wspomnianą wyżej pracę P. Zumthora termy w Vals i projekt instalacji E. Diller, R. Scofidio „Blur Building – Yverdone. Dzieło to zbudowane i zaprezentowane na Expo w Szwajcarii w 2002 roku miało na celu aktywować u odbiorców wszystkie zmysły. Woda generuje mnóstwo wrażeń słuchowych, wzrokowych i taktylnych. Dom-chmura to wykorzystanie fizycznego zjawiska, jakim jest wodny obłok, który zmienia kształty, unosząc się nad platformą (wyrasta z wody) umieszczoną na jeziorze. Konstrukcję pracy artystycznej połączono z łądem za pomocą pomostów. Woda pobierana jest z jeziora i rozszczepiana za pomocą specjalnych dysz. Wypuszczona w powietrze unosi się nad konstrukcją, a jej zmienna forma uwarunkowana jest na przykład zmianą wiatru. W pracy tej zainstalowano sensory, które odpowiadają zarówno za ilość, jak i kierunek unoszącego się wodnego obłoku. To dzieło architektoniczne, do którego można wejść i pospacerować, doświadczając trudno definiowalnego mglisto-mokrego artystycznego założenia.

Prace Zumthora oraz opisany powyżej projekt Diller i Scofidio bazują w dużej mierze na doznaniach sensualnych. Zarówno w termach w Vals, jak i w „Blur Building” głównym czynnikiem kształtującym odbiór dzieła jest woda, lecz oba projekty są usytuowane na przeciwległych biegunach. Praca duetu jest pozbawiona ścian, ekranów, to forma otwarta, natomiast w projekcie term w Vals poprzez podziały formy architektonicznej wytworzone zostały intymne przestrzenie. W pracy Zumthora odbiorca ma do czynienia z kamieniem – materiałem twardym i stabilnym, z kolei w projekcie „Blur Building” efemeryczna forma poddawana zmianom to zaprzeczenie tradycyjnie rozumianego budynku.

W 2008 roku w Saragossie, na Międzynarodowej wystawie Expo, zaprezentowany został „Digital Water Pavilion”, zrealizowany przez MIT. Projekt miał na celu ukazanie zaimplementowanych nowoczesnych cyfrowych technologii i rozwiązań architektonicznych. Dynamicznie zmieniające się przestrzenie, pojawianie się i znikanie wodnych ścian to rezultaty zamontowania czujników reagujących na ruch w momencie zbliżenia się do ściany wytworzonej przez specjalne dysze (wodna przegroda pojawiała się bądź znikwała, a dodatkowo na wodnych ekranach ukazywały się wzory i obrazy). Element interaktywny i wykorzystane możliwości technologiczne

w sposób jednoznaczny zmieniały sposób myślenia na temat konstruowania architektonicznej przestrzeni. W tej realizacji również mamy do czynienia z interesującymi rozwiązaniami formalnymi oraz multisensorycznym budowaniem relacji człowieka z przestrzeniami architektonicznymi.



Ryc. 4. „Digital Water Pavilion”, MIT – projekt instalacji zbudowany i zaprezentowany na Expo w Saragossie w 2008 roku

Źródło: <http://nformasdesign.com/blog/?p=1278> [dostęp: 7.03.2018].

II. Metaobraz

„Meta-obraz, ma naturę dwoistą: z jednej strony mówi nam o sobie samym, z drugiej zaś, jednocześnie, nieustannie mówi o obrazach i obrazowaniu w ogóle. Jest jak obraz holograficzny (przecież nie cyfrowy), w którego każdym najmniejszym elemencie dostrzec możemy całość. Tak jak pojedynczy piksel, najmniejszy element formotwórczy obrazu elektronicznego możemy uznać dziś za podstawowy składnik wizualnej tekstury obrazu”⁶.

Piotr Zawojcki

Próba formułowania zagadnienia warstwy substancjonalnej i niematerialnej to jeden z podstawowych parametrów, który posłużył mi w pracy do zdefiniowania metaobrazu. Trwały, rzeczywisty nośnik pamięci z nietrwałym, niematerialnym światłem, budującym efemeryczny obraz zapisany w naszej pamięci, jest odbierany przez nasz wzrok, filtrowany i zapisywany w postaci obrazo-wspomnień. Wykreowane i nazwane (meta)obrazy miasta to wizualne formy, które nabierają nowego znaczenia, są powołane do życia „w naszych działaniach i relacjach społecznych”⁷. Obrazy cechuje ta właśnie nieustępliwość w ciągłym procesie tworzenia i przekształcania świata, w silnym związku z substancjonalnością – co Mitchell mocno podkreśla – jako „koniecznym wymiarem funkcjonowania obrazów (zawsze jako przedstawień, opartych na materialnym nośniku) w ciągłym poszukiwaniu nowego medium, nowego miejsca zamieszkania”⁸.

Wytworzone w pracy rzeźbiarskiej metaobrazy miasta stanowią tu rodzaj nowego kodu, informacji o specyficznych, złożonych, wielowątkowych miejskich przestrzeniach, rozpatrywanych w kategoriach obrazu nie tylko mentalnego, pojawiającego się w naszej pamięci – są również nośnikiem materialnych i niematerialnych wartości. Artystyczna opowieść o mieście to specyficzna translacja dźwięków na język wizualny, wytworzona scena stanowi o wielopłaszczyznowej złożonej naturze miasta. Są to wykreowane pejzaże inicjowane przez ludzi. To

⁶ P. Zawojcki, *Paradoksy obrazu w epoce cyfrowej*, <http://www.zawojcki.com/2009/07/20/paradoksy-obrazu-w-epoce-cyfrowej/> [dostęp: 7.03.2018].

⁷ W.J.T Mitchell, *Czego chcą obrazy?*, tłum. Ł. Zaręba, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013, s. 18.

⁸ Ibidem.

pojedynczy i grupowy obraz, różnorodny i wielopłaszczyznowy ekwiwalent miejskiej scenarii. Z tego względu niezwykle ważnym elementem niniejszej pracy artystycznej jest mieszkaniec miasta, będący jednostką o indywidualnych walorach osobowych, kreator, współczesny wędrowiec. W dobie nowoczesnych rozważań o miejsku człowiek postrzegany jest nie tylko jako podmiot w przestrzeni, ale jako miejsce silnie nacechowane doświadczeniem.

Podstawę zamysłu artystycznego stanowiła inspiracja koncepcją Bernarda Tschumiego: miasto jako tkanka zdarzeń. „Siergiej Eisenstein pisał: »W dynamicznym ujęciu dzieło sztuki jest [...] procesem powstawania obrazów w uczuciach i umyśle widza. Jest to właściwość rzeczywistego żywego dzieła sztuki i tym ono różni się od martwego, w którym widzowi przekazywane są wizualne wyniki pewnego minionego procesu twórczego, (...) że wciąga go do procesu bieżącego«. Opierając się na podobnych zasadach, Tschumi stworzył wizję la Villette. Skonstruował strukturę architektoniczną, ale nie jako układ skończony czy zamknięty, lecz bardziej jako instrument, który wytwarza architekturę w znaczeniu wydarzenia, akcji i ruchu. Nie jest to tradycyjnie ujęty zespół budynków, ale rodzaj algorytmu wywołującego na bieżąco mnogość doświadczeń u odbiorcy-zwiedzającego. Dotrzeć do czystości spojrzenia nie jest trudne, jest niemożliwe – twierdził Benjamin”⁹.

Wykreowana przeze mnie forma niedomknięta, sugerująca dalsze rozwinięcie, otwarta na nowe rozwiązania, wywołuje wrażenie dynamiki, nowych pól interpretacyjnych. Powierzchnia dysku to analogia i reinterpretacja graficznego zapisu miasta widzianego z góry. To geometryczny pejzaż, który stanowi element formy rzeźbiarskiej. Obiekt ma również za zadanie gromadzić wokół zainteresowanych – widzów i kreatorów „miejskiego spektaklu”.

Koło to archetypiczny symbol ruchu. Głównym trzonem projektu artystycznego jest forma perforowanego dysku. Wykonana została z różnych gatunków drewna – materiału zawierającego w sobie ślady czasu. Jest to twór „żywy, którego higroskopijność powoduje, że przy zmianach temperatury i wilgotności odkształca się – wykonuje niewidoczne mikroruchy, [...] ponieważ pobiera swą substancję z ziemi,

⁹ P. Saramowicz, *Film w architekturze (Tschumi, Koolhaas i Libeskind)*, <http://akademiapolskiego-filmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/film-w-architekturze-tschumi-koolhaas-i-libeskind/158> [dostęp: 7.03.2018].

żyje, oddycha, »pracuje«. Ma swą utajoną ciepłotę, nie tak jak szkło, które tylko odbija – ono spala się od wewnątrz, przechowuje w swych włóknach czas”¹⁰.

Na powierzchnię drewnianej kompozycji, która przyjmuje formę ekranu, wyświetlany jest obraz wytworzony w wyniku interakcji z odbiorcą. Dynamiczny i zmienny cyfrowy, graficzny rysunek, inicjowany przez dźwięk, staje się medium do wykreowania mentalnych widoków, śladem konkretnych rzeczywistych zdarzeń. Następuje tu łączenie się dwóch przestrzeni: cyfrowej – z całym oprzyrządowaniem technologicznym, i realnej, ludzkiej – z całą sferą fizyczno-mentalno-duchową. Ludzki, emocjonalno-energetyczny potencjał przełożony został na zainicjowany przez odbiorcę cyfrowy, dynamiczny obraz. Wytworzona świetlna projekcja nie jest wyreżyserowana. Za każdym razem są to nowe wizualne doświadczenia. W pracy artystycznej wykorzystałem efekt sprzężenia zwrotnego (feedback), liczba i jakość bodźców dźwiękowych produkowała zmienny obraz w czasie rzeczywistym. Powstałe świetlne konstrukty są zapisem procesu twórczego, ukazując obfitość zdarzeń, spektakl chwil, podstawowe zaś medium to światło.

¹⁰ J. Baudrillard, *Drewno naturalne, drewno kulturowe*, tłum. D. Jędruch, „Autoportret. Pismo o dobrej przestrzeni” 2015, nr 1(48), s. 54.

III. Dźwięk

Dźwięk, zwłaszcza w miastach, ze swoją charakterystyczną przestrzennością, otacza człowieka, dając mu poczucie bycia wewnątrz. Wzrok natomiast odseparowuje. Juhani Pallasmaa pisze: „dźwięk ma charakter wielokierunkowy, natomiast wzrok tylko kierunkowy”¹¹. Wzrok próbuje przeniknąć grube mury budynków i tam zastyga, dźwięk zaś powraca do nas i zaświadcza o cechach tego miejsca.

Puste wnętrza potęgują doznania, każda przestrzeń i każde miejsce generuje inne efekty akustyczne. „Przestrzeń rozumiemy i oceniamy w równym stopniu na podstawie jej echa i wizualnego kształtu. Jednak doświadczenie akustyczne zazwyczaj pozostaje nieuświadomionym doświadczeniem tła”¹².

Zmiany akustyczne wywoływane nocą aktywnie działają na naszą wyobraźnię. Najmniejszy nawet szelest potęguje uczucie niepokoju. Stymulacja wyobraźni dźwiękiem w ciemnościach jest wyjątkowa.

Każde miasto generuje inne doznania akustyczne. Inaczej dźwięk odbiera się w zatłoczonym mieście pełnym wąskich uliczek, na przykład w większości miast we Włoszech, a inaczej chociażby na szerokich ulicach Lwowa. Pamięć przywołuje poranne dźwięki budzącego się do życia Como, sklepikarzy otwierających sklepy, mieszkańców uchylających drewniane okiennice, odgłosy butów turystów poszukujących pierwszych promieni słońca. Miasto z wąskimi uliczkami odbija dźwięki, które są jak światło skanera, prześwietlają bowiem każdy centymetr zabudowy. Prospekt Svobody we Lwowie, zasadniczo odmienny od włoskiej zabudowy, pochłania każdy dźwięk, który gubi się w przestrzennych tunelach lwowskich ulic. „Kształtujemy naszą wewnętrzną przestrzeń na podobieństwo muzyki, jej wielogłosu. A zarazem muzyka wytwarza w nas przestrzenie, wewnątrz których się przemieszczamy”¹³ – konstatuje Szymon Uliasz.

Dźwięk może być postrzegany również jako hałas destabilizujący naszą psychiczną równowagę. Coraz więcej osób cierpi na zaburzenia spowodowane zbyt

¹¹ J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Instytut Architektury, Kraków 2012, s. 60.

¹² Ibidem, s. 62.

¹³ S. Uliasz, *Muzyka i przestrzeń. Miejsca bez granic [w:] Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, D. Czaja (red.), Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2013, s. 78.

dużą dawką decybeli, które powodują na przykład rozdrażnienie. Miejski tumult nie w każdej sytuacji postrzegany jest jako owoc dynamiki „życia” miasta, nie zawsze jest tolerowany przez mieszkańców. W momencie przekroczenia „zdrowych” norm (powyżej 65 decybeli) organizm ludzki przestaje odbierać dźwięki miasta jako coś pozytywnego, lecz stają się one uciążliwe.



Ryc. 5. Pawilon Polski w Wenecji 2012 r. Międzynarodowa Wystawa Architektury

Źródło: <http://www.archilovers.com/katarzyna-krakowiak/> [dostęp: 7.03.2018].

Jednym z ciekawszych rozwiązań artystycznych wykorzystujących dźwięk jest praca Katarzyny Krakowiak, która została zaprezentowana i wyróżniona na 13. Międzynarodowej Wystawie Architektury w Wenecji w 2012 roku. Pracę zatytułowano „Iżby ściany drżały, pęczniejąc skrywaną wiedzą o wielkiej mocy” (tytuł pochodzi z powieści *Dombey i syn* Karola Dickensa). Medium użytym w realizacji tego projektu był dźwięk. Autorka wykreowała przestrzenną sytuację, rodzaj monumentalnego założenia, gdzie wydobywający się dźwięk organizuje (buduje) całe wnętrza pozbawione wystroju. „Odarte” ściany, surowe wnętrza, bez jakichkolwiek elementów przykuwających wzrok – wszystko po to, by oddać prymat słuchowi i w pełni móc przeżyć artystyczny projekt. Artystka zwraca uwagę na niedocenywanie dźwięku jako tworzywa artystycznego.

We współczesnym świecie około osiemdziesięciu procent informacji trafia do nas za pośrednictwem wzroku. Katarzyna Krakowiak stwierdza: „Odbieram świat jako fale i ich wibracje. Pomyślałam kiedyś: świat buduje światło, światło to fala, wibracje fal to dźwięk”, z kolei dźwięki definiuje jako logiczną strukturę, porównując do architektury: „Dla mnie miasto jest niezwykle intensywnym dźwiękowym światem”¹⁴.

W kontekście prowadzonych rozważań dotyczących dźwięku na uwagę zasługuje także najnowszy projekt muzyczny Radzimira Dębskiego „3 Cities”, stanowiący muzyczną podróż do trzech miast: Warszawy, Nowego Jorku i Paryża. Na rynku okazał się on jednym z ciekawszych dokonań muzycznych na początku 2016 roku. W udzielonym wywiadzie artysta stwierdza, że nocą miasta wyglądają zupełnie inaczej, widzi rzeczy, których nie zauważa w ciągu dnia, kolory są mocniejsze, a dźwięki czyste i bardziej nasycone. Trzyminutowy utwór opowiada o trzech metropoliach, a raczej stanowi przetransponowanie odczuwania wymienionych miast na język dźwięków. To muzyczna improwizacja, w której inspiracja muzyką pochodzi ze skatalogowanych w pamięci dźwięków miast oraz atmosfery miejsc.

¹⁴ Katarzyna Krakowiak, <http://culture.pl/pl/tworca/katarzyna-krakowiak> [dostęp: 7.03.2018].

IV. Ekran

W pracy wykorzystałem formę rzeźbiarską oraz ścianę jako elementy ekranu, na których rozgrywa się wizualny spektakl – drewniany obiekt, na który rzucana jest świetlna projekcja, zostaje „zdematerializowany”.

Pojęcie ekranu jest wieloznaczne: osłonięta rama, blenda oddzielająca i chroniąca na przykład przed ogniem, zimnem, deszczem lub zasłona służąca wytworzeniu intymności. Współcześnie to panel dotykowy w naszych smartfonach, ekran odbiornika telewizyjnego (mały ekran), monitor komputerowy, ekran kinowy (duży ekran) odczytywany jako rodzaj przysłony, na której dokonuje się transmisja obrazów. Wielu artystów podejmowało i podejmuje działania w mieście bądź o mieście, traktując ekran jako element architektury.

Druga połowa XX wieku to coraz częstsze próby zerwania z tradycjami wystawienniczymi, z prezentacją prac i działań artystycznych w galeriach na rzecz wystawiania w przestrzeni miasta czy naturalnego krajobrazu. Prowadzone działania artystyczne minimalizują dystans pomiędzy widzem i dziełem sztuki, a artyści coraz chętniej korzystają z elementów architektonicznych miasta jako ekranu do prezentowania projektów artystycznych.



Ryc. 6. P. Althamer, „Bródno 2000”

Źródło: <http://raster.art.pl/prezentacje/galerie2000/ranking.htm> [dostęp: 7.03.2018].

I tak np.: „Bródno 2000” to projekt artystyczny Pawła Althamera mający na celu wciągnięcie w kolektywne działanie mieszkańców jednego z bloków na osiedlu oraz przestrzeni, kojarzącej się z miejscem niezbyt przyjaznym życiu (Bródno było wówczas postrzegane jako jedna z bardziej niebezpiecznych dzielnic Warszawy).

Spacerując wieczorem po osiedlu, Althamer dostrzegł w podświetlonych oknach bloku możliwość zaanektowania ich i stworzenia z zapalonych świateł napisu „2000”.

Wykonanie tego projektu nie wiązało się z żadnymi kosztami. Wymagało jedynie włączenia się wszystkich mieszkańców bloku przy ulicy Krasnobrodzkiej 13 w pracę artystyczną (w określonym oknie i o określonej godzinie musieli oni jedynie włączyć światło).

„Udało się nam!” – tak Althamer przez mikrofon podziękował sąsiadom za wspólny wysiłek. „To wspaniałe, że wszyscy razem dokonali takiego znakomitego przedsięwzięcia [...]. Razem stworzyli coś, co można nazwać sztuką ulotną, którą utrwali tylko klisza fotograficzna”¹⁵.

¹⁵ K. Sienkiewicz, *Patriota wszechświata. O Pawle Althamerze*, Karakter – Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Kraków–Warszawa 2017, s. 34.



Ryc. 7. K. Wodiczko, „Instruments, Monuments, Projections”, National Museum of Modern and Contemporary Art, Seul 2017

Źródło: <https://magazynsum.pl/krzysztof-wodiczko-instruments-monuments-projections-w-national-museum-of-modern-and-contemporary-art-w-seulu-pleng/> [dostęp: 7.03.2018].

Wielu artystów wykorzystuje miasto jako podłoże artystycznych dociekań. Do tego grona należy również Krzysztof Wodiczko, uprawiający publiczną sztukę krytyczną, porozumiewający się poprzez miasto. W wielu swoich projektach, instalacjach wykorzystuje budynki w celu artystycznych interwencji. Przestrzeń miasta staje się w nich ekranem oraz elementem współkreującym akcje artystyczne. Ważną rolę w jego realizacjach odgrywa kontekst. Każdy projekt opracowywany jest pod względem treści wyświetlanych na ekranie. Artysta przyjmuje postawę krytyczną wobec interesujących go zagadnień ze sfery politycznej i społecznej.

Justyna Budzik w swoim artykule dotyczącym Krzysztofa Wodiczki zwraca uwagę na ciekawy fakt przetransponowania greckiej agory – miejsca wygłaszania treści i wyrażania postaw – na czasy współczesne. Wodiczko tworzy te miejsca na

nowo, by służyły manifestowaniu jego artystycznych poglądów, czy wręcz wykorzystuje miejsca (jak na przykład wieża ratuszowa na krakowskim rynku – cykl projekcji z 1996 roku), których korzenie sięgają średniowiecza, natomiast formę zapożycza ze starożytnych rozwiązań urbanistycznych. „Artystyczne realizacje w miejscach publicznych mają przypomnieć fenomen agory, gdzie mowa stanowiła podstawę budowania demokratycznych relacji społecznych. Krytykując współczesną zakłamaną postać demokracji, Wodiczko podejmuje się metaforycznej rekonstrukcji agory, aby zainicjować proces budowania demokratycznych relacji społecznych”¹⁶.

Projekcje to zazwyczaj połączenie obrazu i dźwięku, dwóch mediów, w tym przypadku służących oznajmianiu ważnych treści. Istotne jest, że niesubstancjonalne wykorzystanie środków obrazowania przełożone zostaje na bardzo mocny wizualny komunikat. Następuje zestawienie mocnej, trwałej, jakże stabilnej substancjonalnej architektury ze światłem, które buduje obrazokomunikaty.

Równie ważnym elementem tworzącym warstwę znaczeniową jest sprzęgnięcie rysu historycznego artefaktów i znaczeniowych nawarstwień, niejednokrotnie zabytkowych substancji, które są niemymi świadkami minionych czasów.

Architektura, jako jeden z elementów notatek kulturotwórczych, stanowi odzwierciedlenie artystycznych, filozoficznych i technicznych założeń, jest papierkiem lakmusowym ukazującym kondycję kulturową. Na przestrzeni wieków obrasta w różnego rodzaju zniekształcenia pierwotnej formy. Wszystko to razem buduje bogaty obraz, przekrój mód, tendencji i światopoglądów.

Piotr Winskowski tak opisuje te procesy: „Architektura stanowi – mimowolny czasami – zapis kondycji kultury społeczeństwa tę kulturę tworzącego i z niej korzystającego. Stanowi tym samym środek masowego przekazu, którym manipuluje się zarówno z pobudek estetycznych [...], jak i ideologicznych”¹⁷. Dychotomia budująca artystyczny komunikat Wodiczki to z jednej strony architektura obciążona materialnością, czasowymi nawarstwieniami, kulturowymi kodami nadpisanymi, z drugiej zaś – światło po części dematerializujące podłoże, a po części rozszerzające

¹⁶ J. Budzik, *Znikające warstwy miasta-palimpsestu. Projekcje publiczne Krzysztofa Wodiczki*, [w:] *Miasto. Między przestrzenią a koncepcją przestrzeni*, M. Banaszkiewicz, F. Czech, P. Winskowski (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010, s. 346.

¹⁷ P. Winskowski, *Miasta eksponatów, obiektów muzeów i przestrzeni ekspozycji. Uwarunkowania kulturowe wobec przemian cywilizacyjnych końca XX wieku*, Kraków–Warszawa 2001, s. 363.

i wzbogacające treści przekazu. Projekcje tego artysty mają charakter interwencji służących skłonieniu do refleksji.

Ukazanie ludzi i ich problemów przybiera monstrualne formy. Są zarówno ludźmi, jak i pomnikami – pomnikami własnej traumy. Ludzkie ciała i ich problemy stają na równi z budynkami, z ich skalą, z historią. Wodiczko twierdzi, że budynki te jakby czekały na to, by coś powiedzieć, bo przez cały ten czas trwały w milczeniu. „Mowa miasta jest również ciszą miasta”¹⁸.

Warto w tym miejscu również zwrócić uwagę na funkcjonowanie i związek ciała oraz cywilizacji technicznej w dobie dynamicznego rozwoju technologii. „Forma architektoniczna powstała jako wynik działania człowieka i tym samym musi być zależna od jego budowy psychofizycznej i od historii społeczeństwa. Uformowania architektoniczne ulegają takim samym cyklicznym procesom rozwojowym, jakim ulega człowiek”¹⁹.

Ciało ludzkie było i jest podstawowym modułem wyznaczającym format poszczególnym elementom zabudowy architektonicznej. Zatem skala i użycie różnorodnych materiałów, środków wyrazowych, z których konstruowane są formy architektoniczne, potęgują nasze doznania estetyczne, wielozmysłowo oddziałują na odczuwanie.

¹⁸ *Bzik kulturalny – Krzysztof Wodiczko*, <https://www.youtube.com/watch?v=hTV6dUNFzT0> [dostęp: 7.03.2018].

¹⁹ J. Żórawski, *O budowie formy architektonicznej*, Arkady, Warszawa 1973, s. 16.

V. Interaktywność

Interaktywność stała się kolejnym istotnym parametrem definiującym powstałe dzieło artystyczne, wykorzystujące w sztuce nowe technologie, zdobycze nauki, jak również nową formę wizualną. W mojej pracy artystycznej składnik interaktywny to jeden z elementarnych komponentów budujących komunikat wizualny.

Artysta obecnie wytwarza środowisko, koncepcję artystyczną, wyznacza pewne artystyczne założenie, zaś proces powstawania pracy w dużej mierze przejmują odbiorcy, wykorzystując element interaktywności modelujący wydzieloną przestrzeń. Ostateczna forma projektu artystycznego stanowi wypadkową koncepcji autora i aktywności odbiorcy. W ten sposób wytworzona sytuacja powoduje interferowanie człowieka z cyfrową projekcją.

Istotnym elementem pracy było wykształcenie zmiennych graficznych cyfrowych obrazów, wygenerowanych przez program komputerowy. Obraz rzutowany na przestrzenny obiekt dysku wzbudzany jest za pomocą dźwięku. Im natężenie głośności większe, tym obraz gęstszy i bardziej różnorodny. Ruch, kształt oraz liczba linii ulegają zmianie.

Stworzony projekt artystyczny miał być katalizatorem do wytworzenia wyżej opisanej sytuacji spotkania, a to w konsekwencji doprowadziło do powstania nowego zdarzenia przestrzenno-wizualnego.

Projekcja obrazów następuje w momencie wywołania dźwięków o częstotliwości zdefiniowanej w oprogramowaniu. Charakterystyka graficznego obrazowania została przeze mnie określona, natomiast efekt finalny to wypadkowa zdefiniowanych parametrów i elementu interakcji.

Lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte XX wieku to czas rozkwitu nowych technologii, które zostały zaimplementowane do nowo powstałych projektów artystycznych. Warto w tym miejscu wspomnieć Wolfa Vostella i jego prace, nazwane rzeźbami telewizyjnymi („TV Dé-collage”, 1961), oraz Lynn Hershman-Leeson, której projekty prezentowane były w 2012 roku w Muzeum Sztuki Współczesnej MOCAP w Krakowie. W pracy „Room One’s Own” (1993) tej artystki, jak stwierdza w swym artykule Piotr Zawojski: „Ruchy oka widza/voyera pobudzają do działania komputer i odtwarzacz video [...]. Małeńka kamera przetwarza ruchy oka na sygnał cyfrowy,

przekazuje go do komputera, który uaktywnia odpowiednie fragmenty filmowe. Oczywiście praca ta mówi nie tylko o oglądactwie, ale porusza także kwestie reakcji człowieka na fakt, że jest obserwowany”²⁰.

Piotr Winskowski powiedział o projekcie Toyo Ito w Yokohamie: „bezkompromisowym dziełem, eksponującym wszechobecność mediów jest maszyna pomnik – »Egg of Wind« (1989)”²¹. Forma ekranów o wymiarach 16 metrów na 8 metrów nawiązuje do kształtu jajka. Zainstalowano w niej detektory pozwalające zarówno przechodniom, jak i podmuchom wiatru uruchamiać i zmieniać w sposób losowy stacje radiowe i telewizyjne. Wytworzona sytuacja nakładania się obrazów, dźwięków i treści wywołuje stan audiowizualnego szumu, tak charakterystyczny dla współczesnego miasta. Opisany projekt jest dla mnie niezwykle ważny nie tylko z powodu osiągniętego efektu, ale również elementu interaktywnego i translacji takich czynników atmosferycznych jak wiatr na audiowizualny efekt całości.



Ryc. 8. Toyo Ito, „Egg of Wind”, Yokohama 1989

²⁰ L. Hershman, *Bunt ujarzmionych ciał* [za:] P. Zawojski, *O sztuce interaktywnej*, <http://www.zawojski.com/2006/04/19/o-sztuce-interaktywnej/> [dostęp: 7.03.2018].

²¹ P. Winskowski, M. Joniak, B.X. Lisowski, *Od dominacji wizualności do wielozmysłowego oddziaływania architektury. Uwarunkowania kulturowe wobec przemian cywilizacyjnych końca XX wieku*, Kraków–Warszawa 2001, s. 416.

Źródło: <http://architecturalesmoleskine.blogspot.com/2010/06/toyo-ito-tribute-to-winds.html> [dostęp: 7.03.2018].

Element interaktywny będący ważnym składnikiem części dzieł współczesnych artystów adaptujących nowe rozwiązania cyfrowych narzędzi to m.in. zasługa dynamicznego rozwoju branży elektronicznej i technologicznej, związanych z przemysłem gier wideo, przyczynił się do stworzenia kamer Kinect. „Urządzenie pozwala użytkownikowi na interakcję z konsolą bez konieczności używania kontrolera, poprzez interfejs wykorzystujący gesty wykonywane przy pomocy kończyn i całego ciała, jak i przez komendy głosowe (czujnik ruchu Kinect – urządzenie wejściowe, czujnik ruchu dla konsoli Xbox 360 i Xbox One)”²². Artyści multimedialni coraz chętniej sięgają po to narzędzie, tworząc multimedialne spektakle, oparte na połączeniu dźwięku, obrazu i ruchu ciała ludzkiego. Sekwencje gestów mogą na przykład zmieniać projektowany obraz.

Jednym z ciekawszych tego typu rozwiązań jest choreografia i taniec Hiroakiego Umedy na festiwalu mappingu w Genewie. Tańczący artysta generuje cyfrowy obraz zbudowany z cząstek (*partial particle*), odwołując się w tym projekcie do budowy wszechświata, który z poziomu mikro rozpatrywać należy jako ciągły wytworzony przez niego ruch (wiry, fale). Otrzymane w cyfrowym zapisie wymienione wyżej zjawiska tancerz próbuje odtworzyć za pomocą gestów swojego ciała. Oglądając przedstawienie, mamy wrażenie osiągnięcia permanentnego różnorodnego obrazu ruchu, który destabilizuje trwałe podłoże ekranu (ściany i podłogi), świetliste strumienie cząsteczek dynamicznie zmieniają w nim swe położenie²³.

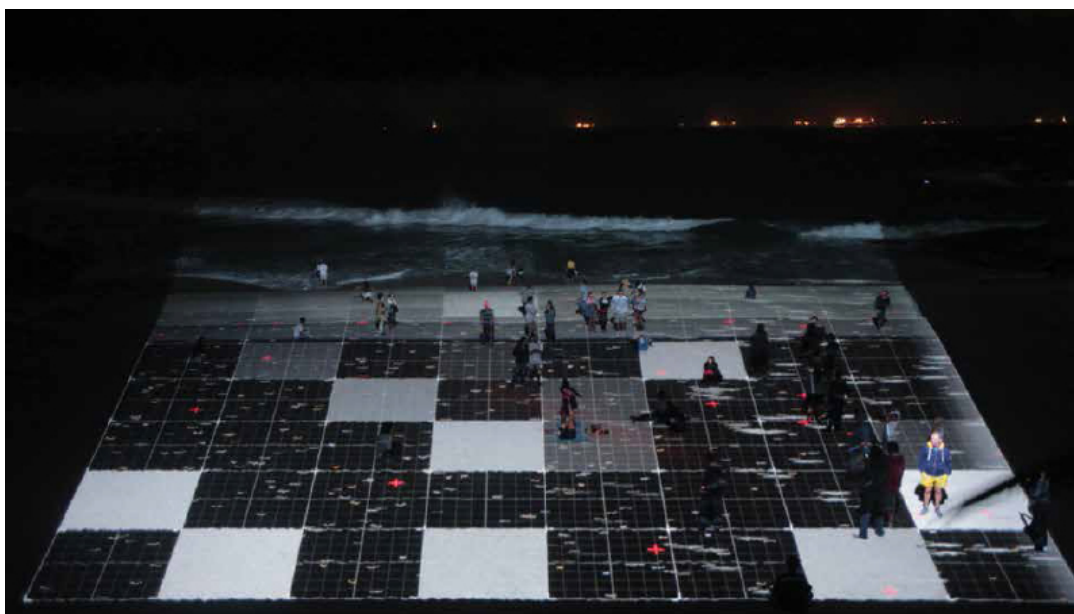
Kolejnym artystą, którego twórczość wywarła na mnie duże wrażenie, jest Ryoji Ikeda. Multimedialny język, jakim się posługuje, tworząc artystyczne komunikaty, stanowi połączenie dźwięków i obrazów rzutowanych wewnątrz różnorodnych przestrzeni i miejsc, w których prezentuje dźwiękowo wizualne projekty.

W udzielonym wywiadzie mówi o sobie, że jest kompozytorem dźwięków, obrazów, kolorów, punktów i cyfr oraz że istotny element jego artystycznych produkcji stanowi miejsce. Przykładowo, podłożem w projekcie „The Radar” staje się

²² Kinect, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Kinect> [dostęp: 7.03.2018].

²³ H. Umeda, *Intensional Particle – short*, <https://vimeo.com/131271456> [dostęp: 7.03.2018].

plaża w Rio de Janeiro i jej kontekst. Twórca czuje się w obowiązku respektować dane miejsce z jego wielowarstwowym znaczeniem, również tym kulturowym. Dodaje warstwę danych, liczb, używając „matematycznej palety”, rozbudowuje znaczenie miejsc, w których odbywają się audiowizualne prezentacje. Wyrachowane i zarazem subtelne przenikanie się sfery audio i wizualnej stały się w twórczości Ikedy jego znakiem rozpoznawczym. Obraz współgra z dźwiękiem, a powstałe widowiska wytwarzają w odbiorcy stan totalnej immersji. Z jednej strony muzyczny eksperyment bazujący na bezkompromisowym budowaniu warstw audio i wideo, generowanych za pomocą cyfrowych narzędzi, z drugiej – określone miejsce i człowiek, nacechowany wielowarstwowym, złożonym kodem uczestnik, a niejednokrotnie także współautor artystycznych koncepcji.



Ryc. 9. Ryoji Ikeda, „The Radar”, Rio de Janeiro 2012

Źródło: <http://www.ryojiikeda.com/project/theradar/> [dostęp: 7.03.2018].

VI. Techniczno-technologiczny i materiałowy opis pracy rzeźbiarskiej

Przygotowana praca rzeźbiarska składa się z formy dysku o średnicy 3,80 m. Została ona podzielona na osiem części, powstałych tylko i wyłącznie ze względu na montaż i uproszczenie samego procesu klejenia drewnianych modułów.

Do wytworzenia graficznych projekcji korzystałem z programu Isadora firmy Troikatronix. Jest to jeden z bardziej popularnych programów stosowanych do mappingu i tworzenia trójwymiarowych scen. Łączy w sobie dość prosty w obsłudze interfejs oraz szerokie spektrum narzędzi, serwery multimedialne do obróbki dźwięku i obrazu w czasie rzeczywistym. Szybkie procesory obliczeniowe przekładają się na wydajną pracę, symulując różne zjawiska, na przykład poruszanie się cząsteczek. Zarówno ich ilość, jak i tor poruszania mogą być definiowane poprzez wprowadzenie odpowiednich wartości liczbowych lub za pomocą wyzwolonego ruchu, dźwięku lub światła.

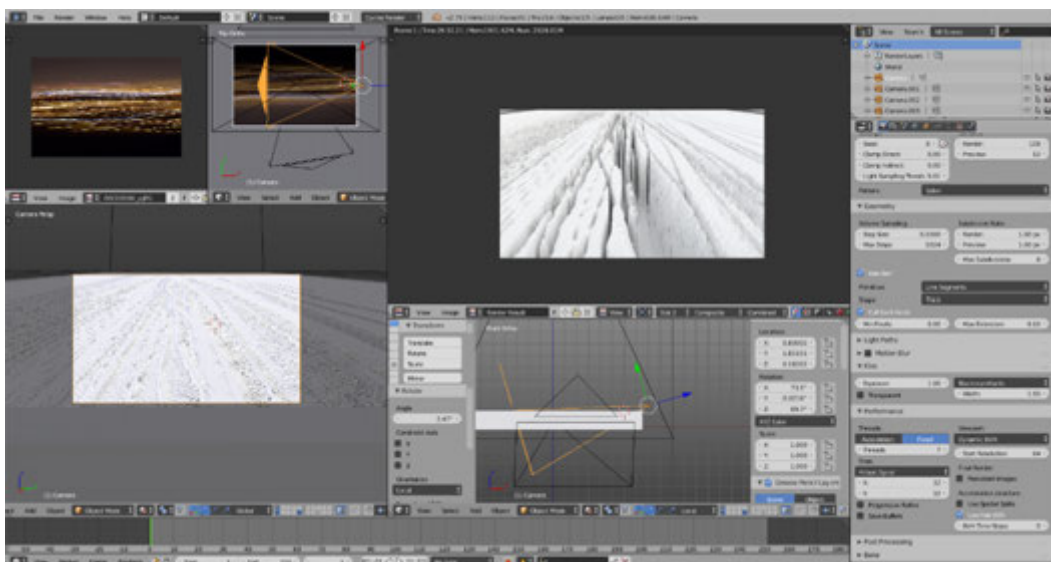
Opracowanych zostało kilka scen zawierających różnorodne graficzne układy linii, punktów, geometrycznych kształtów, które ulegają transformacji w wyniku dostarczenia określonej ilości i jakości (częstotliwość) dźwięków. Wbudowany w komputer mikrofon rejestruje dźwięk i przesyła do programu Isadora. Tam następuje proces algorytmicznych przeliczeń i generowanie obrazu graficznego. Następnie za pomocą rzutnika o szerokim kącie obrazowania jest on rzutowany na powierzchnię formy rzeźbiarskiej. W celu wzbogacenia i mnożenia powstałych obrazów (odbicie lustrzanych) w jednej ósmej obiektu użyte zostało szkło (lakobel, kolor czarny).

Istotnym komponentem założenia artystycznego jest obraz rzutowany na ścianę przestrzeni wystawienniczej. To rejestracja obrazu – za pomocą kamery internetowej – ze środka formy rzeźbiarskiej. Zostaje on ukazany z miejsca, do którego widz ma utrudniony wgląd. Drewniana skorupa skrywa tajemniczy, dynamiczny, pełen graficznych napięć wizualny spektakl. W rezultacie otrzymujemy różnorodny ogląd zmiennych świetlnych rysunków powstałych na drewnianym rzeźbiarskim obiekcie i ścianie galerii. Tak powstała sytuacja ma również za zadanie wytworzenie pewnego

rodzaju stanu immersji, zanurzenia się w wygenerowanych wizualnych rezultatach artystycznego projektu.

Drugim, równie ważnym, elementem pracy są obrazy miasta zarejestrowane (cyfrowym aparatem fotograficznym) nocą na długim czasie naświetlania. Tak powstały ślad energetycznego zapisu mojego ruchu, jak również pejzażu miasta nasuwają skojarzenia świetlnych wykresów.

W procesie obróbki zdjęć kolor na zdjęciach został zastąpiony skalą szarości w programie Photoshop. W programie Blender (ryc. 10) uzyskałem przetransponowanie skali szarości na głębokość. Jeden z tak powstałych obrazów został wydrukowany na drukarce 3D (ryc. 11), a inny wyfrezowany w sklejce o grubości 18 mm (ryc. 12).



Ryc. 10. Zrzut ekranu z programu Blender – przetransponowanie skali szarości na głębokość



Ryc. 11. Obraz z drukarki 3D



Ryc. 12. Obraz wyfrezowany na skleje

Zapis tego działania zaprezentowany został na trzech przezroczystych szybach o wymiarach 200 cm × 70 cm × 8 mm. Obraz miasta wydrukowano na folii przezroczystej i naklejono, a poniżej zamontowano otrzymany przestrzenny ekwiwalent kolorowego zdjęcia w postaci półprzestrzennych reliefów (ryc. 13).



Ryc. 13. Wydruki i reliefy prezentowane na trzech szybach

Tak przygotowane prace będą prezentowane w galeriach – wykreowane w projekcie artystycznym metaobrazy miasta są sprowadzone do świetlnych projekcji i artefaktów prezentowanych w zamkniętych przestrzeniach wystawienniczych.

Dokumentacja pracy artystycznej

W skład pracy doktorskiej wchodzi:

- obiekt rzeźbiarski wykonany z drewna o średnicy 380 cm – podstawowy element interaktywnej instalacji rzeźbiarskiej,
- 3 szyby o wymiarach 200 cm × 70 cm × 8 mm,
- 2 reliefy:
 - wydruk 3D o wymiarach 50 × 70 cm,
 - frezowana sklejka o wymiarach 50 × 70 cm,
- 4 wydruki zdjęć na folii, naklejone na szyby.



Ryc. 14. Obiekt rzeźbiarski bez mappingu



Ryc. 15. Obiekt rzeźbiarski w trakcie interaktywnej projekcji



Ryc. 16. Obiekt rzeźbiarski w trakcie interaktywnej projekcji



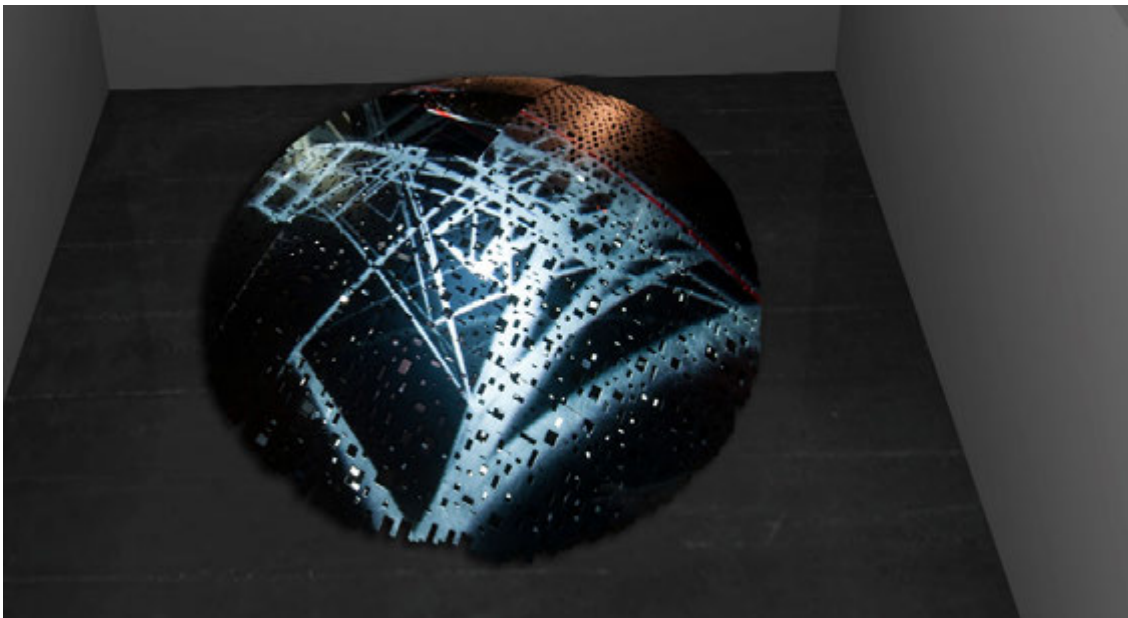
Ryc. 17. Obiekt rzeźbiarski w trakcie interaktywnej projekcji



Ryc. 18. Obiekt rzeźbiarski w trakcie interaktywnej projekcji



Ryc. 19. Obiekt rzeźbiarski w trakcie interaktywnej projekcji



Ryc. 20. Obiekt rzeźbiarski w trakcie interaktywnej projekcji

Ostateczny kształt rozprawy doktorskiej jest wynikiem wielomiesięcznych poszukiwań formy, jak również rezultatem połączenia warsztatu, koncepcji oraz współczesnych cyfrowych technologii. Intermedialny sposób formułowania artystycznych treści był do tej pory mi obcy. Nigdy wcześniej w swojej twórczości nie korzystałem z cyfrowych narzędzi, dlatego też praca potraktowana została jako pewnego rodzaju doświadczenie polegające na przeformułowaniu dotychczasowego warsztatu rzeźbiarskiego i sposobu wyrażania ważnych dla mnie treści. Digitalne instrumentarium zastosowane w pracy potęguje zakładany pierwotnie artystyczny przekaz, wzbogacając go. Ponadto wyniesione doświadczenie pozwoli mi na swobodniejsze korzystanie z nowych możliwości w zakresie opracowywania autorskiej, artystycznej wypowiedzi.

Poniżej zaprezentowano zdjęcia szkiców i inspiracji wykorzystanych do stworzenia finalnego projektu artystycznego.

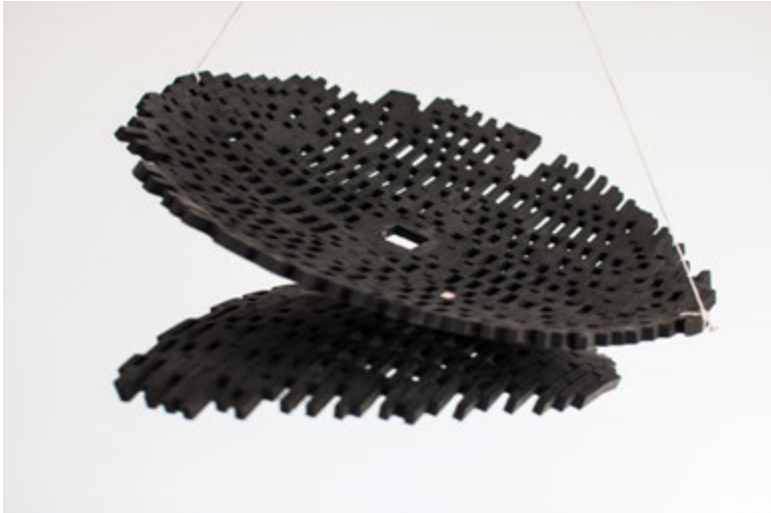


Ryc. 21. Gniazdo os

Gniazdo os (okrągły kształt z charakterystyczną strukturą) – habitat owadziej zorganizowanej społeczności jako analogia do miejskiej wspólnoty. Sama forma gniazda posłużyła mi jako wzorzec do wykreowania i zinterpretowania obiektu rzeźbiarskiego.



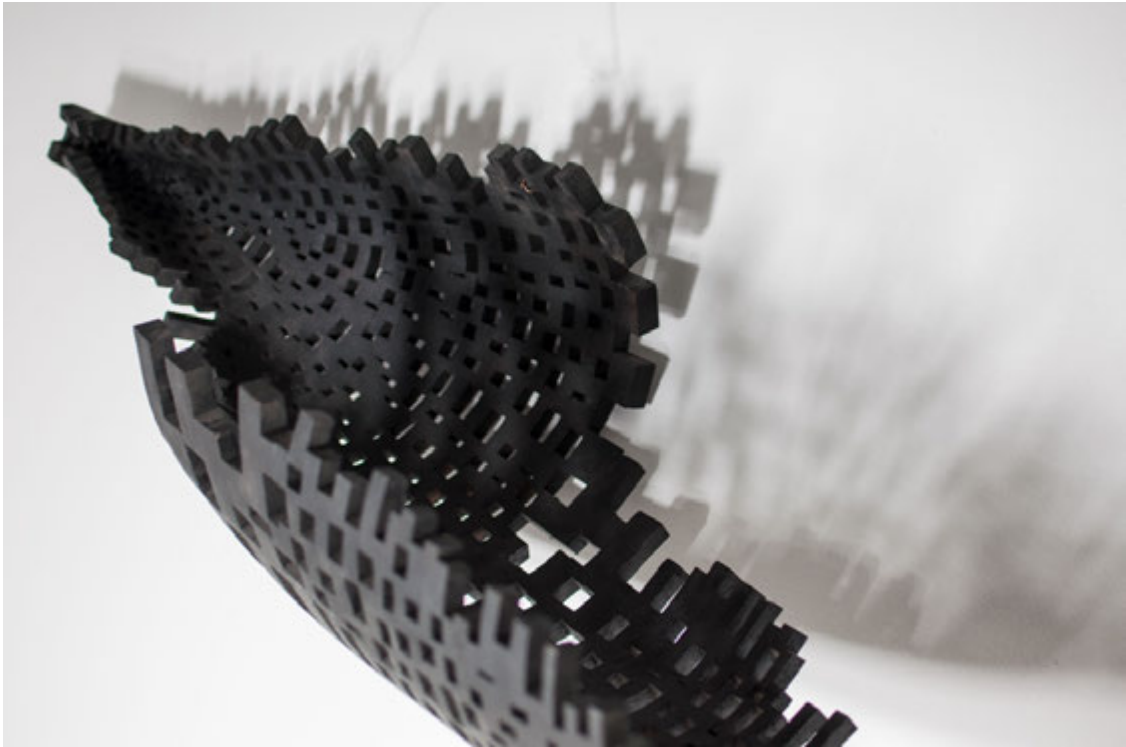
Ryc. 22. Projekty rozwiązania formy rzeźbiarskiej



Ryc. 23. Projekty rozwiązania formy rzeźbiarskiej



Ryc. 24. Projekty rozwiązania formy rzeźbiarskiej



Ryc. 25. Projekty rozwiązania formy rzeźbiarskiej

Bibliografia

- Auge M., *Nie miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.
- Budzik J., *Znikające warstwy miasta-palimpsestu. Projekcje publiczne Krzysztofa Wodiczki* [w:] *Miasto. Między przestrzenią a koncepcją przestrzeni*, M. Banaszekiewicz, F. Czech, P. Winskowski (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2010.
- Baudrillard J., *Drewno naturalne, drewno kulturowe*, tłum. D. Jędruch, „Autoportret. Pismo o dobrej przestrzeni” 2015, nr 1(48).
- Ceglane ciało, gorący oddech. Warszawa Leopolda Tyrmanda*, A. Karpowicz, P. Kubkowski, W.K. Pessel, I. Piotrowski (red.), Lampa i Iskra Boża, Warszawa 2015.
- Diccionario metapolis de arquitectura avanzada*, Institut d'Arquitectura Avancada de Catalunya Pujades, Barcelona.
- Hall E.T., *Ukryty wymiar*, tłum. T. Hołówka, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2009.
- Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, D. Czaja (red.), Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2013.
- Majer A., *Mikropolis. Socjologia miasta osobistego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015.
- Mitchell W.J.T., *Czego chcą obrazy?*, Narodowe centrum Kultury, Warszawa 2013.
- Pallasmaa J., *Myśląca dłoń. Egzystencjalna i ucieleśniona mądrość w architekturze*, tłum. M. Choptiany, Instytut Architektury, Kraków 2015.
- Pallasmaa J., *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Instytut Architektury, Kraków 2012.
- Porczak A., *Interaktywne media sztuki*, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009.
- Rasmussen S.E., *Odczuwanie architektury*, tłum. B. Gadomska, Karakter, Kraków 2015.
- Rewers E., *Miasto-twórczość. Wykłady krakowskie*, Akademia Sztuk Pięknych im. J. Matejki, Wydział Architektury Wnętrz, Kraków 2010.

- Rewers E., *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005.
- Rybczyński W., *Jak działa architektura. Przybornik humanisty*, tłum. K. Kopczyńska, Karakter, Kraków 2014.
- Salvadori R., *Pejzaże miasta*, „Zeszyty Literackie”, Warszawa 2006.
- Sienkiewicz K., *Patriota wszechświata. O Pawle Althamerze*, Karakter – Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Kraków–Warszawa 2017.
- Stec B., *Żyjąca cząstka w przestrzeni*, „Autoportret. Pismo o dobrej przestrzeni” 2007, nr 1(18).
- Uliasz S., *Muzyka i przestrzeń. Miejsca bez granic* [w:] *Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, D. Czaja (red.), Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2013.
- Winskowski P., *Architektura jako inspiracja kultury. Uwarunkowania kulturowe wobec przemian cywilizacyjnych końca XX wieku*, Kraków–Warszawa 2001.
- Winskowski P., *Architektura jako środek społecznego przekazu*, „Kultura Współczesna” 1999, nr 3(21).
- Winskowski P., Joniak M., Lisowski B., *Od dominacji wizualności do wielozmysłowego oddziaływania architektury. Uwarunkowania kulturowe wobec przemian cywilizacyjnych końca XX wieku*, Kraków–Warszawa 2001.
- Winskowski P., *Miasta eksponatów, obiektów muzeów i przestrzeni ekspozycji. Uwarunkowania kulturowe wobec przemian cywilizacyjnych końca XX wieku*, Kraków–Warszawa 2001.
- Zumthor P., *Myślenie architekturą*, tłum. A. Kozuch, Karakter, Kraków 2010.
- Żórawski J., *O budowie formy architektonicznej*, Arkady, Warszawa 1973.

Źródła internetowe

Bzik kulturalny – Krzysztof Wodiczko, <https://www.youtube.com/watch?v=hTV6dUNFzT0>.

[dostęp; 14.10.2016]

Hershman L., *Bunt ujarzmionych ciał* [za:] P. Zawojski, *O sztuce interaktywnej*, <http://www.zawojski.com/2006/04/19/o-sztuce-interaktywnej/>.

[dostęp; 19.09.2017]

Katarzyna Krakowiak, <http://culture.pl/pl/tworca/katarzyna-krakowiak>.

[dostęp; 3.06.2017]

Kinect, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Kinect>

[dostęp; 18.05.2017]

Obraz miasta „The image of the city”, <https://www.youtube.com/watch?v=OHwbRLu0ymo>.

[dostęp; 4.04.2017]

Saramowicz P., *Film w architekturze (Tschumi, Koolhaas i Libeskind)*, <http://akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/film-w-architekturze-tschumi-koolhaas-i-libeskind/158>.

[dostęp; 21.11.2017]

Umeda H., *Intensional Particle – short*, <https://vimeo.com/131271456>.

[dostęp; 15.10.2017]

Zawojski P., *Paradoksy obrazu w epoce cyfrowej*, <http://www.zawojski.com/2009/07/20/paradoksy-obrazu-w-epoce-cyfrowej/>.

[dostęp; 7.02.2018]

**Materialy ilustrujące moje poszukiwania formy i treści w
pracy doktorskiej**

