

KSAWERY KALISKI
DOKUMENTACJA PROJEKTU HABILITACYJNEGO

Autoreferat



KSAWERY KALISKI
DOKUMENTACJA PROJEKTU HABILITACYJNEGO

Autoreferat

AUTOREFERAT

Imię i nazwisko:

dr Ksawery Kaliski

Posiadane dyplomy, stopnie naukowe/artystyczne.

- Dyplom ukończenia studiów w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach na kierunku Grafika, w zakresie Grafika Warsztatowa.
Tytuł magistra sztuki nadany w 2002 roku. Dyplom główny w pracowni Nowe Media pt. On the Edge, promotor: prof. Marian Oslislo. Aneks: Grafika cyfrowa w pracowni Grafiki cyfrowej Adama Romaniuka pt. On the Edge.
- Stopień doktora sztuki w dziedzinie sztuki: sztuki plastyczne, w dyscyplinie artystycznej: sztuki piękne nadany uchwałą Rady Wydziału Projektowego Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach na z dnia 12 lipca 2013 roku. Praca doktorska pt. TALK2ME - Mów do Mnie - instalacja interaktywna PR-OR-OK wykorzystująca sztuczną inteligencję i język naturalny oraz rozprawa teoretyczna: TALK2ME - Mów do Mnie. Promotor: prof. Marian Oslislo. Recenzenci: prof. Ryszard W. Kluszczyński, prof. Antoni Porczak.

Informacje o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych/artystycznych.

Przebieg zatrudnienia w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach:

20.04.2004 - 30.06.2004	wykładowca (pełny etat)
15.10.2004 - 15.06.2005	wykładowca (pełny etat)
04.10.2005 - 08.06.2006	wykładowca (pełny etat)
10.10.2006 - 30.09.2013	wykładowca (pełny etat)
01.10.2013 do chwili obecnej	adiunkt (pełny etat)

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ I

1. Opis wskazanego osiągnięcia

- 1.1. Wprowadzenie > **s. 10**
- 1.2. Geneza > **s. 11**
- 1.3. Koncepcja i symboliczny wymiar instalacji > **s. 21**
- 1.4. Proces powstawania i modus operandi > **s. 29**
- 1.5. Związki rzeźby z multimediami > **s. 34**
- 1.6. Dialogiczność procesu współtworzenia > **s. 36**
- 1.7. Narracja transmedialna jako strategia działania w czasie > **s. 38**
- 1.8. Podsumowanie > **s. 43**

CZĘŚĆ II

2. Omówienie pozostałych osiągnięć w dziedzinie sztuki

- 2.1. Pozostałe zrealizowane utwory artystyczne o międzynarodowym lub krajowym zasięgu > **s. 49**

CZĘŚĆ III

3. Działalność dydaktyczna i badawcza

- 3.1. Działalność dydaktyczna > **s. 55**
- 3.2. Działalność naukowo-badawcza > **s. 59**

CZĘŚĆ IV

4. Prace organizacyjne i popularyzatorskie

- 4.1. Praca na rzecz uczelni > **s. 65**
- 4.2. Pełnione funkcje > **s. 65**
- 4.3. Interdyscyplinarna współpraca z podmiotami wychowawczymi, edukacyjnymi, naukowymi, kulturalnymi > **s. 65**
- 4.4. Promocja uczelni i dokonań studentów > **s. 66**

Bibliografia > s. 68



CZĘŚĆ I

Opis wskazanego osiągnięcia

OPIS WSKAZANEGO OSIĄGNIĘCIA

Wskazanie osiągnięcia wynikającego z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. nr 65, poz. 595 ze zm.)

Zgodnie z wymogiem formalnym wskazuję:
instalację multimedialną ŹRÓDŁO oraz instalację multimedialną JEDNIA jako osiągnięcia artystyczne aspirujące do spełnienia warunków określonych w art. 16 ust. 2 Ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz stopnia i tytule w zakresie sztuki.

W skład osiągnięcia artystycznego wchodzi:

1. Instalacja multimedialna ŹRÓDŁO - prezentowana publicznie podczas wystawy w ramach I Edycji Festiwalu Polskie Kręgi Sztuki w Pekinie, Beijing 1+1 Art Centre, Pekin, Chiny, 16-30.10. 2016
wymiary 10 m. (dł.) x 4 m. (szer.) x 3,5 m. (wys.)
2. Instalacja multimedialna JEDNIA - prezentowana publicznie podczas wystawy w ramach festiwalu „TRANSGRAFIA 2018 - Sztuka jest przestrzenią wolności” organizowanego w ramach Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie, Fundacja Tytano, Kraków, Polska, 07.07- 15.09. 2018
wymiary 8 m. (dł.) x 4 m. (szer.) x 3,5 m. (wys.)

Instalacje multimedialne wskazane jako osiągnięcia artystyczne tworzą spójny i dopełniający się ideowo i formalnie cykl prac.

1.1. WPROWADZENIE

Przedmiotem autoreferatu pracy habilitacyjnej jest instalacja multimedialna ŹRÓDŁO oraz JEDNIA, które powstały odpowiednio w 2016 i 2018 roku i dopełniają się zarówno ideowo, jak i formalnie. Zakres autoreferatu będzie obejmował koncepcję dzieł, analizę tytułowych jedni oraz źródła na poziomie kulturowo-filozoficznym, symbolicznym, etycznym, artystycznym, a także omówienie technicznych aspektów oraz narzędzi wykorzystanych w procesie twórczym w instalacjach. Zastosowanie nowych technologii w sztuce pozwala na rozwijanie nowatorskich konceptów i ciekawych rozwiązań formalnych, co postaram się wykazać w dalszej części pracy. Dzieła, pomimo swojej prosceniczności, nie stanowią jedynie źródła doznań estetycznych, charakterystycznych w modernizmie. Odbiór dzieła rozwija się w czasie, gdzie wiedza i partycypacja widza lub uczestnika instalacji buduje się w trakcie doświadczania dzieła. Prace multimedialne i interaktywne, którymi zajmuję się twórczo od 2004 roku, są ontologicznie inne od prac stworzonych wcześniej w kulturze. Mają one zupełnie inną wewnętrzną budowę, estetykę i możliwości ekspresji twórczej oraz percepcji.

Multimedia są ciągle jeszcze miejscem do twórczego zaanektowania przez artystów, którzy łącząc swoje koncepcje z wiedzą technologiczną, zespołami ze specjalistycznych laboratoriów i eksperymentem wizualnym, dają możliwość nowego angażowania odbiorcy na poziome inter- i intrapersonalnym. Stawia to jednak artystę przed jeszcze większym wyzwaniem, ponieważ proces twórczy jest bardziej złożony i odpowiedzialny, a od zaplanowania struktury dzieła zależy to, czy będzie ono czytelne w odbiorze i na jakich poziomach (od estetycznych do mentalnych) będzie się kontaktować z odbiorcą. Zmienności formy w czasie w dziele multimedialnym czy interaktywnym dają możliwość modyfikacji, hipernarracji i wielowymiarowej interpretacji dzieła. Najważniejsze aspekty moich prac, takie jak koncepcja, struktura narracyjna oraz możliwości temporalne kontaktu dzieła z odbiorcą, zostaną rozwinięte w autoreferacie.

1.2. GENEZA

Od 2002 roku zajmuję się sztuką multimedialną, instalacjami interaktywnymi, językiem cyfrowym w sztuce i projektowaniu. Moje zainteresowania twórcze kierowane były ku wykorzystaniu technologii wysokich w połączeniu z humanizmem, nurtami filozoficznymi i sferą sacrum. Od zawsze żywo interesowały mnie związki, jakie współczesna kultura i sztuka miały z filozofią i przestrzenią transcendencji oraz wykorzystanie ich w procesie tworzenia dzieł, które poprzez nowe media, a zwłaszcza interakcję, poszerzają zakres odbioru dzieła. Specyfika medium, jego nowa struktura, zastosowanie technologii cyfrowych mają nieodzowny wpływ na percepcję i znaczenie dzieł nowomediów. Przez to stają się one ontologicznie inne od tych, które powstawały w kulturze przed pojawieniem się nowych mediów. Perfekcyjny obraz, charakteryzujący się dużą rozdzielczością, z możliwością transformacji formy i efektami modyfikacji obrazu wykraczających poza dotychczasową estetykę stawiają twórcę przed nowymi wyzwaniami.

W przebiegu mojej twórczej drogi istotnym elementem tworzonych przeze mnie prac multimedialnych jest odwoływanie się do tradycji i szeroko rozumianej kultury oraz włączanie do procesu twórczego najnowszych technologii w celu wypracowania pożądanego sensu i kontekstów. Już od pierwszych prac nieodzowne jest dla mnie odwoływanie się do Transcendencji (On the Edge, On the Edge II, Come-Dance-Romance, Przeciw Nicości - Całość i Nieskończoność, PR-OR-OK, EON). Bliski jest mi kierunek poszukiwań oraz postawa takich artystów jak Władysław Hasiór (w obrębie instalacji i rzeźby), Bill Viola (w obrębie instalacji wizualno-dźwiękowych, sztuki wideo), a zwłaszcza Zbigniew Rybczyński, który zakłada, że oprócz warstwy estetycznej dzieła ważna jest też wartość etyczna, przez co można rozumieć odpowiedzialne i świadome podejmowanie wyzwań, jakie stawia przed artystą jego epoka¹. W jego pracach poprzez artystyczne eksperymenty połączone z nauką pasją oraz rozwijaniem nowych technologii widać połączenie trzech aktywności poznawczych człowieka (Technologii - Sztuki - Nauki), które korespondują ze sobą bardzo ściśle.

Krytyczne podejście do współczesnej kultury, kondycji człowieka zatopionego w napływie ikon i obrazów, identyfikacja wyznawanych wartości i poszukiwanie aktualnego umiejscowienia sacrum stanowią podstawę podejmowanych przeze mnie treści instalacji ŹRÓDŁO i JEDNIA. Chantal Delsol podsumowuje to w swojej książce pt. *Nienawiść do świata. Totalitaryzmy i ponowoczesność: „Epoki, kultury*

¹ Por. Piotr Zawojski, *Glosa do „Traktatu o obrazie” Zbigniewa Rybczyńskiego*, <http://www.zawojski.com/2010/12/19/glosa-do-traktatu-o-obrazie-zbigniewa-rybczynskiego/>, url z dnia 05.04.2011.

*i społeczeństwa określają się poprzez to, co sakralizują, poprzez to, co desakralizują i poprzez to, co rzucają na pastwę szyderstwa*².

Zaproszenie do wzięcia udziału w wystawie Polskiej Sztuki w ramach I Edycji Festiwalu Polskie Kręgi Sztuki w Chinach w galerii 1+1 Beijing Art Center w październiku 2016 roku było impulsem do zrealizowania instalacji ŻRÓDŁO, w której połączyłem metakulturowe treści z technologiami wysokimi. Dodatkowym wyzwaniem było zderzenie pracy powstałej na gruncie kultury europejskiej, zachodniej filozofii i symboliki z diametralnie odmienną kulturą. To całkowicie nowy poziom spotkania z Innym³, sprawdzenia klarowności przekazu metajęzyka pracy multimedialnej i jej uniwersalności. Podobne znaczenie transkodowania kulturowego (jedna z cech nowych mediów, którą opisuje Lev Manovich) zaszło w instalacji JEDNIA. Miała ona swoją pierwszą odsłonę w lipcu 2018 roku w ramach I edycji konkursu „TRANSGRAFIA – Sztuka jest przestrzenią wolności” organizowanego przez Stowarzyszenie Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie jako impreza towarzysząca międzynarodowemu triennale. W dwóch instalacjach, które są przedmiotem pracy habilitacyjnej, ŻRÓDŁO i JEDNIA, staram się przeanalizować i pozycjonować sferę sacrum w obszarze życia i egzystencji człowieka, umiejscawiając te kontakty i konteksty na styku współczesnej cywilizacji i obyczajowości mając na uwadze dokonujące się zmiany kulturowe. Zainspirowały mnie do tego między innymi konstatacja ponowoczesności w ujęciu takich badaczy kultury Chantal Delsol, czy Erkki Huhtamo, a podwaliny pod założenia struktury instalacji oparłem na filozofii Plotyna.

Koniecznym do rozpoczęcia prac nad omawianymi instalacjami było przeanalizowanie problemów kultury, zmian, jakie zaszły w związku z unicestwieniem i odrwaniem się od sfery sacrum oraz konsekwencjami z tego wypływającymi. Istotne było również zatrzymanie się nad kwestią transhumanizmu oraz stanowisku artysty i sztuki wobec problemów współczesności. Etapem końcowym poszukiwań podstaw filozoficzno-kulturoznawczych było sięgnięcie do filozofii Plotyna. Plotyn bowiem jako pierwszy filozof postawił w centralnym miejscu sztukę i artystę. Dla niego twórczość artystyczna była drogą, która przybliżała ludzi do Absolutu.

Żeby zrozumieć współczesność, trzeba spojrzeć na nią przez pryzmat aktualnych i dawnych prądów filozoficznych, które miały wpływ na człowieka,

² Chantal Delsol, *Nienawiść do świata. Totalitaryzmy i ponowoczesność*, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2017, s.71.

³ Zob. Emmanuel Levinas, *O Bogu, który nawiedza myśl*, Wydawnictwo Homini sc, Kraków 2008. Koncepcja spotkania z Innym wg filozofii Levinasa towarzyszyła mi od najwcześniejszych poszukiwań twórczych. Odnosiłem się do niej m.in. w pracach medialnych: On the Edge, Talk2Me, Area Infinita oraz w instalacjach interaktywnych m.in.: Przeciw Nicości – Całość i Nieskończoność, PR-OR-OK.

na zachowanie zarówno jednostki, jak i całych społeczeństw. Zaznaczyć trzeba, że istnieje ścisły związek pomiędzy tym, co proponują systemy filozoficzne, a tym, co powstaje w obrębie kultury i sztuki. Kultura jako specyficzna sfera ludzkiej aktywności jest zbiorem materialnych i niematerialnych dzieł, które nie tylko opisują człowieka, ale mają również wpływ na jego byt i egzystencję, nierzadko formując jego przekonania, poglądy i potrzeby. Na tej płaszczyźnie ścierają się różne postawy filozoficzne, kulturoznawcze, estetyczne i etyczne, które będą decydować o kształcie kultury Zachodu na najbliższe dziesięciolecie.

Jednym z najbardziej znaczących myślicieli, którzy wywarli ogromny wpływ na postawy artystów i kierunek sztuki w XX i XXI wieku, był Theodor W. Adorno, czołowy przedstawiciel szkoły frankfurckiej. Syntetyzuje on w dziejach człowieka wielką epokę. Tak jak w Antyku podwaliny do współczesnej filozofii tworzyli Sokrates, Platon i Arystoteles, w Średniowieczu opierając się na myśli greckiej św. Augustyn, a później Tomasz z Akwinu rozwijali myśl chrześcijańską, w nowożytności – Hegel, tak krytyczna filozofia społeczna Adorno dała źródło epoce awangardy i naszym dziejom.

Szkoła frankfurcka, która wytworzyła nurt teorii krytycznej, swoje inspiracje czerpała bezpośrednio z marksizmu i psychoanalizy Freuda, była miejscem, gdzie powstawały bardzo różne koncepcje, a jej twórcy nierzadko krytycznie podchodzili nawzajem do swoich koncepcji. Twórcy tacy jak Herbert Marcuse, Erich Fromm, Max Horkheimer czy Theodor Adorno, choć wewnętrznie silnie zróżnicowani, upatrywali w kulturze i społeczeństwie silnego wpływu na jednostkę. Stawiali oni sobie za cel przeanalizowanie wpływu kultury na ludzi, przede wszystkim tych elementów, które wprowadzają nierówność i niesprawiedliwość. Adorno podobnie jak Marcuse czy Horkheimer wyraża pogląd o „końcu jednostki” między innymi przez działanie kultury masowej i momentu podległości i dominacji nad jednostką. Uświadamianie tych zależności oraz to, że ludzie mają ograniczoną podmiotowość przez zachodzące procesy kulturowe, są warunkiem emancypacji jednostki⁴.

Według szkoły frankfurckiej krytykę negatywną należy postawić u samych podstaw współczesnej kultury. Chodzi o to, by zrewolucjonizować negując wszystkie wymiary ludzkiej bytowości – naukę, sztukę, moralność, religię, politykę, gospodarkę, media i całą egzystencję współczesnego człowieka, co jest istotą dzisiejszej rewolucji kulturowej w wymiarze globalnym.

⁴ Por. Maciej Gurtowski, *Wizja natury ludzkiej w filozofii Oświecenia, neuronauce i teorii socjologicznej*, [w:] Andrzej Zybortowicz (red.), *Samobójstwo Oświecenia? Jak neuronauka i nowe technologie pustoszą ludzki świat*, Wydawnictwo Kasper, Kraków 2015, s.172.

W sztuce Adorno upatruje zadania rozprawienia się z „przymusem racjonalności” oraz ze „światem administrowanym”. Twierdzi, że współczesna kultura ma charakter opresyjny, dlatego sztuka oraz mówienie o niej powinno przebiegać tak, by wykazywać jej opozycyjny, kontrkulturowy status wobec rzeczywistości. Do tego, by móc mówić o sztuce i dobrze ją opisywać potrzebna jest filozofia, która ma być metodą interpretacyjną wykorzystującą dialektykę negatywną i sięgającą daleko dalej niż to, co zostało ustanowione pozytywnie. „*Dzieła sztuki są uwolnioną od przymusu tożsamości równością samym sobie*”⁵. Estetyka krytyczna ma pomóc w opisie funkcji dzieła, jednak jej konstrukcja nie jest zamkniętym systemem wiedzy. Adorno uważa, że „*celem estetyki jako teorii krytycznej jest właśnie demaskacja panujących w świecie ideologii – emancypacja, w jakiej dopomóc może sztuka, to między innymi wyzwolenie z podległości cudzym interesom*”⁶.

Adorno postuluje całkowitą deteologizację sztuki. Nieunikniony rozdział sztuki modernistycznej od teologii. Koniecznością rozwoju sztuki jest totalna sekularyzacja. To całkowicie nowe podejście, ponieważ wszystkie dotychczasowe systemy filozoficzne zawsze zajmowały jakiś stosunek wobec teologii. U Adorna absolutna radykalizacja oznacza zerwanie z tym, co boskie, a zwłaszcza z ideą transcendentnego Stwórcy. Adorno pisał następująco: „*dziś liczą się tylko te utwory, które już nie są utworami*” – jest to jeden z wariantów „śmierci sztuki”⁷.

Wobec tego nurtu szukałem alternatywy, znajdując ją w filozoficznej postawie Leszka Kołakowskiego. W książce *Jeśli Boga nie ma... O Bogu, diable, grzechu i innych zmartwieniach tak zwanej filozofii religii* ukazuje, że zatracenie fundamentu religijnego prowadzi do wydrążenia naszej kultury⁸. Współczesny wymiar ludzkiej cywilizacji ma dramatyczny charakter, który przejawia się głębokim fundamentalnym lękiem. Jako ludzie nigdy nie powinniśmy zaprzestawać pytać się o sens ludzkiej egzystencji, tym bardziej w czasach, gdy mamy do czynienia z utratą pewności i zagrożeniami nicością⁹. Bronisław Wildstein w książce *O kulturze i rewolucji* przywołuje jego inną pracę *Horror metaphysicus*, gdzie filozof ukazuje, jaki jest początek pragmatycznego myślenia człowieka w dzisiejszych czasach. Píše on tak: „*opiera*

5 Theodor Adorno, *Teoria estetyczna*, przeł. Krystyna Krzemieniowa, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1994, s. 230.

6 Rafał Czekaj, *Krytyczna teoria sztuki Theodora W. Adorna*, Towarzystwo Autorów i Wydawnictw Prac Naukowych Universitas, Kraków 2013, s. 37.

7 Ibidem s. 63–66.

8 Leszek Kołakowski, *Jeśli Boga nie ma... O Bogu, diable, grzechu i innych zmartwieniach tak zwanej filozofii religii*, przeł. Tadeusz Baszniak, Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Kraków 2010.

9 problem ten porusza również jedna z moich pierwszych instalacji interaktywnych *Przeciw Nicości – Całość i Nieskończoność* z roku 2005–2006.

się na ukrytej normatywnej przesłance, która ogranicza ideę doświadczenia do tego, co jest lub mogłoby być użyte w posługiwaniu się przedmiotami”¹⁰. Dla Kołakowskiego pytania religijno-metafizyczne są jednak nieodłączne. Jeśli mamy w jakikolwiek sposób zobaczyć kondycję człowieka, to ucieczka od takich pytań prowadzi do jeszcze większych sprzeczności. Religia choć nie likwiduje napięć, to w horyzoncie nadziei daje możliwość ich przewyciężenia. „*Ludzka kondycja ze wszystkimi smutkami i złem, ale też z całą swoją świetnością i wielkością, pozostaje niezrozumiała i pozbawiona sensu, jeśli nie oglądać jej w świetle historii świętej. Skoro tak, to stajemy wobec następującej alternatywy: albo świat jest pełen sensu prowadzony przez Boga, okaleczony przez człowieka, uzdrowiony przez Odkupiciela – albo świat absurdalny, zmierzający Donikąd, kończący się Pustką, czcza zabawka (...) nie dba o dobro czy zło*”¹¹. W innym miejscu napisał, że postmodernizm jest „*samozatruciem społeczeństwa otwartego*”¹², które zdefiniował również jako „*że wszystko wolno*” oraz jako niebezpieczny anarchizm intelektualny i moralny. „*Zło i dobro to stałe cechy ludzkiego świata, a nie coś, co wymyślamy sobie zależnie od naszej fantazji czy aktualnych potrzeb*”¹³.

W związku z postawionymi wyżej problemami w instalacjach staram się szukać odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób współczesny człowiek może wygrać z procesem rozkładu kultury, który ją wydrąża, a także rozważam, jakie miejsce i funkcje wobec takiej sytuacji powinna pełnić dziś sztuka, a w szczególności sztuka cyfrowa, multimedialna czy interaktywna, która czerpie z dobrodziejstw technologicznych współczesnego świata i z postępu. Jeśli przyjmiemy punkt widzenia Theodora Adorno, nie znajdziemy wyjścia, ponieważ uważa on, że „*wszelka kultura po Oświęcimiu, włącznie z jej najwnikliwszą krytyką, jest śmietniskiem*”¹⁴, a współczesną cywilizację europejską możemy nazwać barbarzyńską. Stąd myślą przewodnią krytyków był brak możliwości włączenia jakiegokolwiek wartości do dorobku kultury.

Ciekawy trop daje nam cytowany już wcześniej polski filozof Leszek Kołakowski, uważając, że „*dziedzictwo duchowe Oświecenia wymaga rewizji*”¹⁵,

10 Zob. Bronisław Wildstein, *O kulturze i rewolucji*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2018, s.178.

11 Ibidem, s.179–180.

12 Leszek Kołakowski, *Samozatrucie otwartego społeczeństwa*, [w:] Leszek Kołakowski, *Cywilizacja na ławie oskarżonych*, Wydawnictwo Res Publica, Warszawa 1990.

13 Zob. Leszek Kołakowski, *Ze wszystkiego można wykuć pałkę*, Rozm. przepr. Bronisław Wildstein, [w:] Bronisław Wildstein, *Profile wieku*, Klub Świat Książki POLITEJA, Warszawa 2000, s. 193.

14 Zob. Agnieszka Turoń-Kowalska, *Kryzys kultury europejskiej w ujęciu Leszka Kołakowskiego*, [w:] *Studia Politicae Universitatis Silesiensis 13*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2005, s. 168. Dostępne również w wersji online <http://www.journals.us.edu.pl/index.php/SPUS/article/view/5471>, url z dnia 23.07.2018.

15 Leszek Kołakowski, *Moje słuszne poglądy na wszystko*, Wydawnictwo „Znak”, Kraków 1999, s. 252.

jak również prof. Andrzej Zybortowicz z zespołem badaczy w książce *Samobójstwo Oświecenia? Jak neuronauka i nowe technologie pustoszą ludzki świat*, gdzie analizuje tendencje i zagrożenia współczesnego świata. Humanizm, w którym „ja” staje się bogiem i jest miarą wszechrzeczy, w istocie dehumanizuje, stając się skrajnym relatywizmem antychrześcijańskim.

Oddalanie się od Źródła (JEDNIA i ŹRÓDŁO również w instalacjach multimedialnych) powoduje zmianę w coś antyludzkiego, nad czym nie do końca jesteśmy w stanie zapanować. Nurt myślowy Oświecenia ukształtował intelektualnie Europę, a ostatecznie wydał dziedzictwo samozniszczenia widoczne w obozach koncentracyjnych. Kołakowski pisze tak: „*Oświecenie krok za krokiem oddala się od swojego źródła, by przybrać postać niechrześcijańską lub antychrześcijańską. W ostatecznych swoich stadiach Oświecenie obraca się przeciwko sobie: humanizm przeradza się w nihilizm moralny, niepewność poznawcza kończy się nihilizmem epistemologicznym, afirmacja osoby przechodzi niebywałą metamorfozę, z której wykluwa się jako teoria totalitarna*”¹⁶. Według Kołakowskiego w dziedzictwie duchowym Oświecenia doszło do stadium samobójczego, co ma swoje przełożenie na stagnację cywilizacyjną i jej powolne unicestwienie. Wylicza on trzy najważniejsze osie niszczenia kultury. Pierwszą osią jest sceptycyzm, który doprowadził do wydrążenia w kulturze wartości absolutnych. Drugą osią jest podważenie statusu osobowości, gdzie „ja” nie istnieje, natomiast istnieje abstrakcyjne „społeczeństwo”. Trzecia oś to erozja świadomości historycznej, która przekształciła się w erozję świadomości humanistycznej widocznej w naukach humanistycznych. Świadomość sprawia, że człowiek wie, kim jest, tradycja historyczna pozwala na „*poczucie wewnątrz ciągłej wspólnoty religijnej, narodowej albo plemiennej i (pozwala) wyposażyć ich w ten sam rodzaj tożsamości, co życiu nadaje ład (albo »sens«). [...] Nie myślę jednak, by ktokolwiek, kto martwi się duchową kruchością ludzi młodych, mógł przeczyć temu, że erozja historycznie określonego poczucia przynależności pustoszy ich życie i grozi ich zdolności do przetrwania możliwych prób przyszłych*”¹⁷.

Widzimy więc, że Kołakowski zauważa, że w kulturze potrzebne jest dla człowieka uzasadnienie swojego istnienia wobec obojętności świata. Człowiek żyjący w dobie postępu technologicznego i mechanizacji życia stracił wrażliwość na to, co mityczne czy metafizyczne. Jednym z możliwych sposobów rewizji oświeceniowego modelu kultury jest sokratejska postawa samokrytyki – negatywnej czujności względem tego, co uznajemy za pewne.

¹⁶ Leszek Kołakowski, *Moje słuszne...*, op. cit., s. 34–35.

¹⁷ *Ibidem*, s. 264–265.

Dzisiejszy świat, a szczególnie kultura europejska jest bardzo mocno zatamizowany. W pewnym sensie możemy powiedzieć, że żyjemy na „współczesnych areopagach”¹⁸, na odseparowanych wyspach, gdzie tradycja kulturowa, którą miała niegdyś Europa, w dobie technologizacji i informatyzacji społeczeństwa wydaje się być zupełnie nieistotnym spoiwem. Ta tradycja, na której opierała się kultura przez wieki, dziś zostaje negowana i poddawana krytyce, a postęp jako wartość sama w sobie staje się być może nowym paradygmatem dla społeczeństw zachodu. Można również zaobserwować nowe tendencje i postawy zarówno wśród naukowców, jak i badaczy kultury czy nowych mediów, którzy wskazują różne kierunki, ale i zagrożenia, przed którymi staje dziś współczesny człowiek.

Żyjemy w bardzo dynamicznie zmieniającym się świecie, gdzie bardzo trudno odseparować się od technologii. Jeszcze na początku XXI wieku nikt z nas nie przewidywał, że obecnie będziemy mieli możliwość wykorzystywania sztucznej inteligencji oraz wirtualnych światów do poszerzania przestrzeni, w których funkcjonujemy. Mamy zatem wielość i różnorodność doświadczeń i bodźców, w których się poruszamy i przebywamy, ale jednocześnie jako społeczeństwo mamy nadzieję, że dzięki tym przyrządom uda się nam zobaczyć to, czego normalnie okiem nieuzbrojonym w technologii nie byłibyśmy w stanie zobaczyć i doświadczyć. Jednym ze skutków technorozwoju jest przywiązanie do oświeceniowego poglądu, że wiedza jest dobrem bezproblemowym, że możemy poznać świat w sposób obiektywny, a poznawszy jego prawa, racjonalnie urządzić go zgodnie z ludzkimi wartościami. Istnieje wiara, że jeśli odrzucimy religię, tradycję i uprzedzenia, to czystym rozumem poznamy zasady, według których będziemy dobrze żyć¹⁹.

Społeczeństwa późnej nowoczesności charakteryzuje przekonanie o wszechmocy. Ray Kurzweil – futurolog, który związany jest z firmą Google, rozwija idee, aby do mózgow ludzkich wszczepiać komputery. Propaguje on również bardzo mocno ideę transhumanizmu nazywaną też w skrócie *h+* (*human+*). Uważa on, że do 2030 roku komputery osiągną poziom ludzkiej inteligencji, dzięki czemu będzie można łączyć

¹⁸ Jan Paweł II, *Przekroczyć próg nadziei: Jan Paweł II odpowiada na pytania Vittoria Messoriego*, Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1994.

Por. Andrzej Zybortowicz, *Debata „Wiara a społeczeństwo” (12.10.2013 r.) / Dziedziniec Dialogu*, <https://www.youtube.com/watch?v=QNCCNR1QdI>, url z dnia 25.01.2018.

Debata „Wiara a społeczeństwo” była częścią odbywającego się w Warszawie Dziedzińca Dialogu. Dyskusja odbyła się z udziałem Prezydenta Rzeczypospolitej Polskiej Bronisława Komorowskiego W dyskusji udział wzięli: ks. kard. Gianfranco Ravasi, prof. Irena Lipowicz, prof. Jerzy Kłoczowski, prof. Krzysztof Pomian, Aleksander Smolar, prof. Andrzej Zybortowicz.

¹⁹ Andrzej Zybortowicz, *Technologia może być głupsza od nas, a i tak nas wykiwa*, <http://www.rp.pl/Plus-Minus/301119944-Prof-Zybortowicz-Technologia-moze-byc-glupsza-od-nas-a-i-tak-nas-wykiwa.html>, url z dnia 04.06.2018.

mózg ze sztuczną inteligencją, a w efekcie „poszerzać to, kim jesteśmy”²⁰. Jest to bardzo duże zagrożenie, o którym mówi na przykład teolog Fay Voshell. Według niego „elity technologiczne stałyby się pół-bogami, którzy decydują o tym, co mają myśleć i działać inni ludzie poprzez programowanie nas, co mogłoby prowadzić do poważnych deformacji”²¹. Transhumanizm chce wyzwolić człowieka z jego kondycji, a co za tym idzie, także z jego skończoności i śmiertelności. W transhumanizmie nie chodzi o doskonałość przeszłego społeczeństwa czy przyszłość gatunku, jak miało to jeszcze miejsce w XX wieku w totalitaryzmach. Chodzi o doskonałość jednostki, którą osiągnąć można dzięki technice.

Problem innowacyjności i rozwoju nowych technologii wpłynął bardzo mocno na rozwój nowego przemysłu kulturalnego. Karl Popper, główny ideolog społeczeństwa otwartego, w 1994 roku tuż przed śmiercią określił największe zagrożenie dla demokracji. Okazało się, że najpoważniejszym zagrożeniem nie była spuścizna Arystotelesa, Platona czy Hegła, nie metafizyka, ale telewizja. Potrzeby i postawy społeczne definiowane są przez Hollywood, muzykę popularną, telewizję, programy informacyjne, a dziś również widzimy że dzieje się to przez sieci społecznościowe takie jak Facebook czy Twitter. Trafnie to zjawisko określił Benjamin Barber jako McŚwiat²², które jest związane z nową formą globalizacji. Uważa on, że te imperia kulturalne można zdefiniować jako serie idei, ideologii i znaków związanych z konsumpcyjną mentalnością. „Jedną z najgorszych cech McŚwiata jest niszczenie różnorodności, asymilacja wszystkiego w celu stworzenia strywalizowanej kultury disneylandu”²³. Dobrze podsumowuje to papież Benedykt XVI: „Technologia zdaje się znajdować odpowiedź na najbardziej nurtujące pytania i człowiek nie widzi potrzeby sięgania wzrokiem nieco dalej”²⁴.

Tak zarysowaną tematykę rozwijałem w ramach pracy twórczej nad instalacjami ŹRÓDŁO i JEDNIA. W obydwu podejmowałem temat spotkania człowieka wobec sacrum, konsekwencji odłączenia się od niego, w kontekście współczesności oraz styczności z nowymi technologiami, rzeczywistością social mediów czy ideą

transhumanizmu. Instalacje multimedialne ŹRÓDŁO oraz JEDNIA odnoszą się do ważnego pytania o sens stworzenia, tworzenia, a także do problemu przyczyny i powodu istnienia wszelkiej materii, w szczególności człowieka. Podejmowany jest problem wykorzystania technologii w świecie człowieka oraz wpływ na jego myślenie i kształtowanie postaw. Ich wydźwięk miał być pozytywny, przypominający o istocie człowieczeństwa z całym bagażem niedoskonałości, jakie ono ze sobą niesie, w kontrze do pragnienia transhumanizmu nieśmiertelnego, niezniszczalnego ciała, udoskonalonego przez nowoczesne zamienniki²⁵.

20 Por. Tomasz P. Terlikowski, <https://malydziennik.pl/to-zwiastuje-nadejscie-antychrysta-teologowie-ostrzegaja/>, url z dnia 01.03.2018.

Zagadnienia związane ze sztuczną inteligencją rozważam w pracy doktorskiej Talk2Me, szczególnie w rozdziałach: Naprawdę sztuczna inteligencja oraz Wiem, co myślisz - wielkie sterowanie.

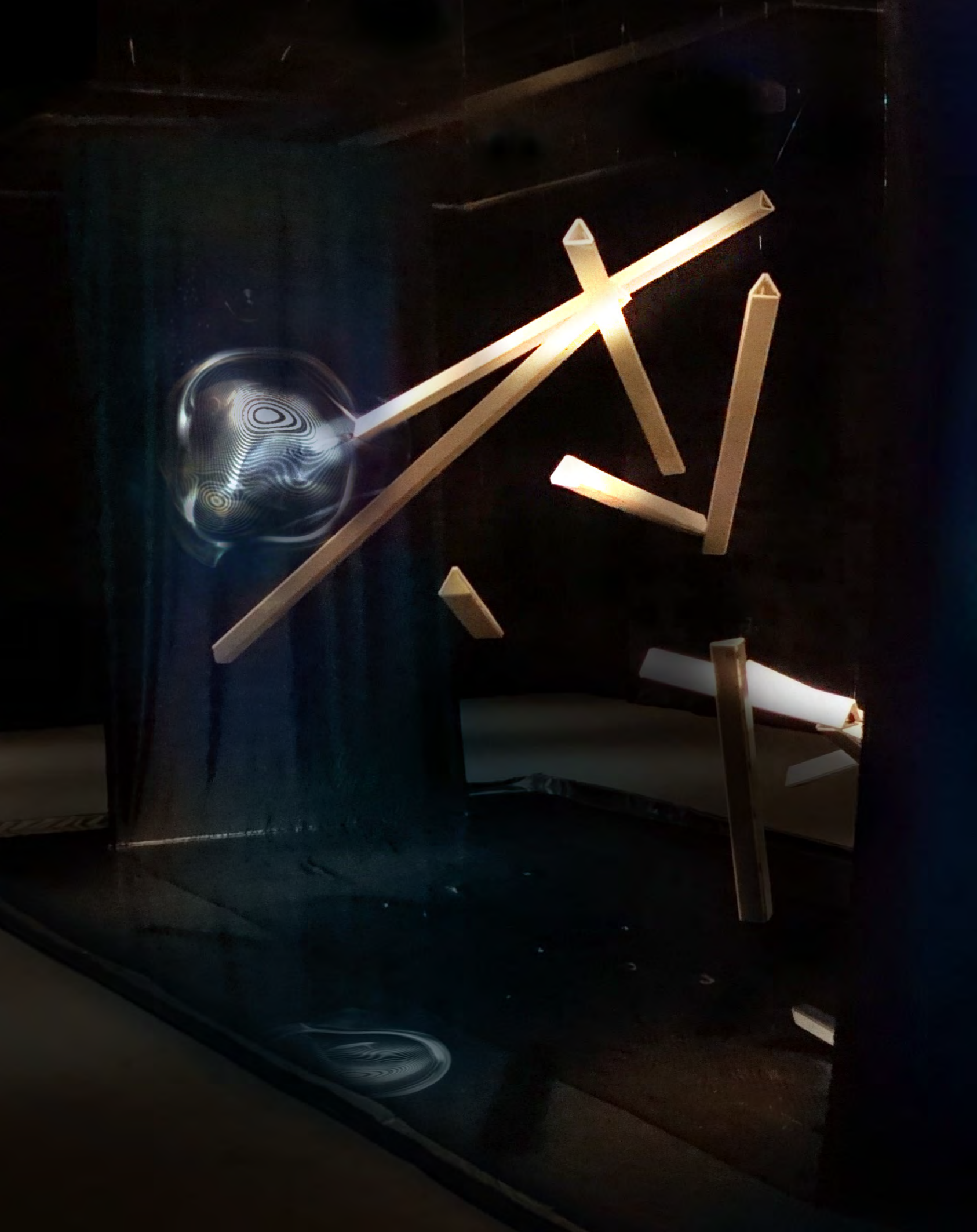
21 Por. Tomasz P. Terlikowski, <https://malydziennik.pl/to-zwiastuje-nadejscie-antychrysta-teologowie-ostrzegaja/>, url z dnia 01.03.2018.

22 Zob. Benjamin Barber, *Ślizgamy się po bardzo cienkim lodzie*, Rozm. przepr. Bronisław Wildstein, [w:] Bronisław Wildstein, *Profile wieku...*, op.cit., s.116.

23 Ibidem, s.126.

24 Joseph Ratzinger, *Tak myśli Papież*, <https://www.youtube.com/watch?v=EQMzOUqwao4>, url z dnia 4.05.2016.

25 Por. Philippe Borrel (reż.), *Transhumanizm. Człowiek w świecie maszyn*, 2012, czas 01:12:00 - 01:13:10. Dostępne również w wersji online <https://www.youtube.com/watch?v=RGdaHHHWWoA&t=535s>, url z dnia 4.02.2018 r.



1.3. KONCEPCJA I SYMBOLICZNY WYMIAR INSTALACJI

„Sztuka zawsze była i musi pozostać rodzajem rozmowy przy pomocy symboli. Toteż tam, gdzie nie ma symbolu, a zatem i rozmowy, nie ma sztuki.”

Herbert Read

Istotnym elementem instalacji JEDNIA i ŹRÓDŁO jest korzystanie z symboli i wzorców kulturowych zakorzenionych w kulturze, filozofii i w sztukach pięknych transkodowanych na współczesny język i obraz cyfrowy. Instalacje dotyczą problemu ludzkiej egzystencji i poszukiwania transcendencji. Wszystkie elementy wykorzystane w instalacji mają symboliczną wymowę i bazują na kodzie kulturowym.

Przy wyborze tytułu pierwszej instalacji sięgnąłem do słowa, którego wielość znaczeń wydała się odpowiednia. Ich desygnaty zazębiają się i dopełniają wzajemne sensy, dając głęboką metaforę sedna instalacji. Słowo *źródło* według Słownika PWN oznacza²⁶:

1. naturalny, samoczynny i skoncentrowany wypływ wody podziemnej; urządzenie wydzielające światło, ciepło, prąd;
2. miejsce pochodzenia czegoś, punkt wyjścia;
3. przyczyna, powód (tu może to być również powrót do zainteresowań rzeźbiarskich, praktyki, które jak się okazuje bardzo często występują u artystów multimedialnych);
4. pochodzenie informacji (kod DNA, kod komputerowy, kod kulturowy)

Instalacja multimedialna ŹRÓDŁO odnosi się do ważnego pytania o sens stworzenia, o źródło, o podstawową przyczynę istnienia. Dzięki organizatorom I Edycji Festiwalu Polskie Kręgi Sztuki w Chinach udało się zaanektować dużą przestrzeń galerii 1+1 Beijing Art Center dedykowaną tej realizacji. Instalacja rozciąga się na 10 metrów długości, 4 metry szerokości, i 3,5 metra wysokości i jest przeznaczona do przestrzennego partycypowania w odbiorze podobnie jak rzeźba, z tą różnicą, że dochodzi jeszcze czas i zmienność wyświetlanych form. Celem instalacji było pokazanie sytuacji, w której znajduje się współczesny człowiek – poszukiwania tytułowego Źródła, Absolutu. Przedstawienie tego, co stoi na przeszkodzie, by zetknąć się z Transcendencją, konsekwencjach oderwania się od niej i samotności jaka z tego wynika, a także relacji międzyludzkich, coraz większej dehumanizacji, odrębności ludzkich żyć, wpływu mediów/techniki. Drugim ważnym założeniem, w związku z miejscem zaistnienia instalacji, było sprawdzenie uniwersalności zastosowanego języka artystyczno-projektowego, przeprowadzenie swego rodzaju eksperymentu, sprawdzającego, czy mimo różnic doświadczeń, tradycji, sztuka jest w stanie mówić

²⁶ <https://sjp.pwn.pl/slowniki/%C5%BAr%C3%B3d%C5%82o.html>, url z dnia 23.10.2018.

językiem ponadkulturowym. Do tak postawionych celów należało dobrać odpowiednie środki wyrazu, formułę prac i wykorzystać uniwersalną klarowną symbolikę. Ważnym było, aby niezależnie od znajomości symboliki wpływającej jednak z tradycji europejskiej, przekaz pracy był czytelny również dla osób spoza naszego kręgu kulturowego. Zależało mi na stworzeniu atmosfery tajemnicy, intymnego spotkania, przestrzeni sprzyjającej rozważaniu i zadumie, trochę odrębnej od świata zewnętrznego, pozwalającej na wyciszenie, powrót do początku. Dlatego instalacja zbudowana jest z niewielu prostych elementów, których ostateczne znaczenie tworzy się poprzez doświadczanie w czasie narracji i wewnętrznej interakcji, zmian zachodzących w wyświetlanym obrazie. Głównymi elementami są woda, zawieszona nad nią bryły, tkanina, która jest swego rodzaju ekranem, projekcje postaci, muzyka i ciemność. Pomiędzy tymi prostymi składowymi tworzy się przestrzeń doświadczania instalacji, poznania lub odrzucenia Absolutu. Całość instalacji zanurzona jest w ciemności. Z przestrzeni wypełnionej wodą wynurza się podwieszona półprzezroczysta, czarna tkanina, na której dwóch krańcach widzimy wyświetlane z projektora postaci kobiety i mężczyzny wyłaniające się z cyfrowej magmy. Ciemną przestrzeń instalacji przecinają długie ostre bryły o trójkątnym przekroju, jedyne oświetlone jasne punkty. Ich kontrastująca z mrokiem biel jest symbolem doskonałości, stanu czystości. Co istotne, dopiero oglądane pod odpowiednim kątem tworzą ostrosłup o podstawie trójkąta symbolizujący Transcendencję. Logos, który jest dominującym elementem kreacji, występuje w instalacji jako biała projekcja na zawieszonych abstrakcyjnych drewnianych formach. Instalacja zaprogramowana jest w taki sposób, by światło było impulsem do pojawiania się i poruszania postaci wyświetlanych na suknie. Światło daje początek akcji, jest głównym narratorem instalacji. A zatem to Światło-Logos staje się impulsem do dojrzenia w pełni postaci kobiecej i męskiej, jego brak, dekonstrukcja Transcendencji sprawia, że postaci się rozmywają, deformują.

Światło jako takie niesie ze sobą osobne konotacje – wieczności, niematerialności, ducha, życia, objawienia, świętości, wiedzy. Mit o Prometeuszu przywodzi kolejne ważne znaczenie – światła jako źródła wiedzy, wzniesienia na wyższy poziom bytu. Ogień umożliwił zmianę oblicza ludzkości: zdobywanie wiedzy, poczucie bezpieczeństwa, rozwój cywilizacji. Z kolei w Biblii w Księdze Rodzaju to właśnie ono symbolizuje porządek, wyłanianie się z mroku – „*Niech się stanie światłość!*”. Światło i ciemność to najprostsza, zrozumiała dla każdego opozycja. Ciemność, w której wszystko jest zanurzone, odnosi widza do sytuacji prapoczątku, ale również sytuacji

zagubienia, szukania w mroku, chaosu. Można ją nazwać „(...) ciemną masą, znajdującą się niejako w opozycji do świetlistej przestrzeni boskiego sacrum”²⁷.

„Woda, od najdawniejszych czasów, stała się symbolem tego, co nieukształtowane”²⁸ – stąd w instalacji ŹRÓDŁO oraz JEDNIA transparentne sukno wynurza się z wody i na nim dopiero można zauważyć transformujące się postaci. Wykorzystanie tafli wody, z której wyłania się transparentne sukno, odwołuje się do znaczeń ulokowanych w kulturze już od najdawniejszych czasów, kiedy to woda była symbolem tego, co niedookreślone, nieujarzmione.²⁹

Woda w Księdze Genesis w początkowych wersach odsłania kurtynę najbardziej dramatycznego momentu dziejów, gdy zmieszana jest z wszechogarniającymi mrokami. W tym miejscu, choć to tylko hipoteza, wykształciły się fundamentalne prawdy, które były podwalinami rodzącego się człowieczeństwa. To przestrzeń, którą opanowuje Bóg i z której wyłania i tworzy całość stworzenia. W kosmogonicznym ujęciu podaje się informację o wyprowadzeniu świata z odmętu, chaosu, bezmiaru wód, a także bezkresnego morza. „*Taki symbolizm spotyka się powszechnie w najdawniejszych świadectwach, które w obrębie różnych kultur odnoszą się do czasu sprzed kreacji świata. Będąc opowiadaniem o »początkach«, łączą one ten początkowy, pierwotny czas, z wodą, która istniała wówczas w postaci bezkształtnego żywiołu.*”³⁰ Proces ten przebiegał w mocnym i bezpośrednim starciu sił duchowych, wyraźnie sobie przeciwstawnych. Instalacja na jednym biegunie znaczeń pokazuje właśnie taką sytuację.

Na podobnej płaszczyźnie znaczeń może być ona również symbolem siedliska zła. Otchłań głębin jest nieprzenikniona, w jej odmętach zamieszkuje potwór, Smok czy Rahab – odwieczny przeciwnik stwarzającego świat. Jest to miejsce, które zniekształca to, co dobre, deformuje i mami swoim odbiciem. W instalacjach ŹRÓDŁO i JEDNIA odbicie elementów składowych w tafli wody przywodzi na myśl konotacje nieprawdziwego, zniekształconego obrazu człowieka i transcendentnego bytu.

JEDNIA to kolejna z cyklu instalacja multimedialna poruszająca temat praprzyczyny, jedności i nierozzerwalności, potrzeby Sacrum w życiu człowieka, dla odkrycia pełni swojej tożsamości. W słowniku języka polskiego znajdziemy dwa podstawowe znaczenia słowa *jednia*: pierwsze – oznacza źródło wszystkich bytów,

27 Izabela Trzcińska, *Lux in tenebris. Czas i światło w nowożytnej kosmologii*, [w:] Izabela Trzcińska (red.), *Światło. Czas. Transcendencja*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2007, s. 148.

28 Leonardo da Vinci, *O niebie, gwiazdach i czterech żywiołach*, przeł. Leopold Staff, Borgis Pracownia, Wrocław 1998, s. 354.

29 Woda jako nośnik wielopoziomowych znaczeń towarzyszyła mi również we wcześniejszych pracach np. *On the Edge, Przeciw Nicości – Całość i Nieskończoność, mystic_all*, EON.

30 Zdzisław Górnicki OP, *Woda w duchowych przeżyciach człowieka*, Wydawnictwo M, Kraków 2008, s. 16.



drugie – to jedność lub nierozzerwalność³¹. Według teorii emanacji Plotyna tytułowa *jednia* jest niepoznawalną, doskonałą i prostą substancją. Wyróżnił on kilka hipostaz, czyli hierarchicznych szczebli bytu emanujących z niej. Pierwszy to Umysł – grecki logos, który można również interpretować jako Stwórcę. Kolejny to Dusza Pierwsza psyche, która zapatrzona w Jednię pragnie tworzyć, ale posiada zbyt małą moc, dlatego to, co się dzięki niej wyłania, jest tylko światem zmysłowym. Ostatni szczebel w hierarchii stanowi Dusza, która dzieli się na duszę i ciało. Każdy mniejszy byt posiada mniejszą moc twórczą. Pełnię mocy twórczej posiada tylko byt doskonały. Dusza i ciało są jedynie odbiciami doskonałego Logosu. Plotyn uważał, że Absolut (Logos), który jest jednią, stanowi sam z siebie dobro oraz ostateczny cel, do którego dążą wszystkie stworzenia. Pojęciem zła dla Plotyn był brak dobra, jak również maksymalne oddalenie się od Jedni i związana z tym degradacja w opozycji do najwyższego dobra. Ciekawa jest również koncepcja związana z etyką powrotu, może być ona również kluczem do odczytywania instalacji multimedialnej. Może się ona wydawać bardzo aktualnym rozwiązaniem dla współczesnego człowieka, który jest z jednej strony opanowany koncepcjami Adorno, z drugiej zaś nieobecnością Boga widocznej np. u Levinasa. Chodzi w niej o ukazanie wyjątkowości ludzkiego istnienia. Od człowieka zależy to, czy zapoczątkuje on proces powrotu do Jedni.

Instalacja JEDNIA podobnie jak ŹRÓDŁO składa się z niewielkiej ilości elementów. Budowanie przekazu opiera się na napięciu pomiędzy nimi, dynamice ich współoddziaływania. Treść i warstwa symboliczna powstaje w wyniku recepcji dzieła w czasie, doświadczenia różnych poziomów narracji. Tak jak poprzednio konstrukcja zanurzona jest w mroku. Tu jednak sukno, które jest ekranem, znajduje się pośrodku zbiornika z wodą a dookoła niego unoszą się sześć jasno oświetlonych brył o przekroju trójkąta. Świetlna projekcja, która wędruje przez nie, jest katalizatorem animacji postaci wyświetlanych z obu stron sukna. Dwa projektory wyświetlają z jednej strony sylwetkę kobiecą, z drugiej męską, pomiędzy nimi zachodzi dynamiczna reakcja deformacji, próby kontaktu, odseparowywania, zbliżenia, przenikania. Od tego, w jaki sposób rozświetlana jest mapowana przestrzeń, zależy to, co dzieje się z postaciami i w jakie korelacje wchodzi.

Liczba zawieszonych elementów (sześć) ma swoje znaczenie symboliczne. Według Starego Testamentu to szóste dnia powstał człowiek, z nim związana jest ta liczba. Symbolizuje ona przestrzeń ludzką, a zatem niepełną, niedoskonałą.

31 <https://sjp.pl/jednia>, url z dnia 23.10.2018.

Sześć i połączone z tą liczbą inne liczby oznaczają wszystko to, co stworzone – zawsze poniżej świętego i Bożego siedem.

Tu również bardzo ważna była dla mnie konstelacja znaczeń, które przywoła bogata symbolika wody. Oprócz znaczeń związanych z odbiciem jako zaburzonym i nieprawdziwym obrazem człowieka oraz przestrzenią chaosu i zła, ważne były konotacje z rytuałem przejścia, spoiwem różnych światów. W wielu kulturach i religiach woda była często rzeczywistością, która łączyła lub oddzielała świat ludzki od świata boskiego, życie obecne od życia przyszłego. Niejednorodność świata, dostrzeganie jego odrębnych i przeciwstawnych sfer, granicy pomiędzy „czystym” a „nieczystym” łączy się w doświadczeniu ludzkim. Wszędzie tam, gdzie dokonuje się przekroczenia granicy między strefą profanum, a obszarem poświęconym znajdują się zbiorniki z wodą, służące do oczyszczenia i usuwania duchowych skałań.³² Zatem woda oddziela dwie sfery – czynności świętych i czynności świeckich i pozwala je przejść. Jest to więc miejsce, gdzie możemy się oczyścić i zbliżyć do świętości i doskonałości. Moc odnawiania³³ wszystkiego czego dotyka, czynienia wszystkiego nowym i czystym, wzmacnia w człowieku dążenie, by pomimo realności zła, które go osacza i dotyka, jak również nieuchronności przemijania dążyć do odrodzenia. Łączy się to z przywoływaną wcześniej koncepcją Plotyna związaną z etyką powrotu.

Nieodzowność przejścia pomiędzy światami, łączy się z momentem „zanurzenia”, co zastało uwidocznione w instalacji. Woda w tak rozumianym ujęciu symbolicznym może mieć właściwości oczyszczające jednostkę ale również samą sztukę. W Biblii znajdujemy również przekonanie o tym, że woda ma moc leczenia, że to co słabe, chore lub zdeformowane w człowieku można przemienić. Woda może niszczyć to, co zepsute i dawać możliwość do powstania nowego życia. Jeszcze dobitniej można powiedzieć o znaczeniu wody życia, która ma moc cudowną, wynikającą z jej ponadnaturalnych właściwości, naznaczoną obecnością sacrum³⁴.

Instalacje JEDNIA i ŹRÓDŁO podejmują także problem wykorzystania technologii w świecie człowieka oraz wpływ na jego myślenie i kształtowanie postaw. Dzieje się to w momencie, kiedy instalacje działają bez światła na formach zawieszonych w przestrzeni, w związku z czym postaci wyświetlane na czarnym suknie zaczynają się deformować. Dekonstrukcje formy ludzkiej, do których dochodzi, są generowane

przez kod źródłowy (kod DNA pracy cyfrowej). W warstwie symbolicznej odnosi się to do problemów transhumanizmu i wpływu technologii na jednostkę. Proces zmian dokonuje się bez uczestnictwa bieli mapowanego światła.

32 Zdzisław Górnicki OP, *Woda w duchowych...*, op.cit., s. 35.

33 Symbolika wody niosącej oczyszczenie bardzo często wykorzystywana była przez wielu artystów od renesansu aż do współczesności. Doskonałym przykładem mogą być prace takich artystów jak Fra Angelico, Masaccio, Hieronim Bosch, czy współcześnie tworzący artysta medialny Bill Viola, który zanurza lub wylewa na postaci ogromne ilości wody.

34 Zob. Zdzisław Górnicki OP, *Woda w duchowych...*, op.cit., s. 32.



1.4. PROCES POWSTAWANIA I MODUS OPERANDI

Proces powstawania i tworzenia prac przebiegał u mnie dwutorowo. Pierwszym etapem była pogłębiona analiza tematu, który chciałem podjąć w oparciu o tło społeczno-kulturowe i podbudowę filozoficzno-etyczną. Przyczynkiem do powstania instalacji ŹRÓDŁO i JEDNIA była analiza prądów i nurtów filozoficznych, które opisałem w dziele GENEZA. Na tym gruncie mogłem określić założenia i cele, jakie chciałem, by obydwie instalacje spełniały. Szczególnie istotne było dla mnie zbudowanie narracji w kontekście postawy metacommentary art, która polega na zgłębianiu i przewidywaniu kierunku wynalazków najnowszej technologii, a także na podejmowaniu zagadnień etyczno-filozoficznych³⁵. Według fińskiego teoretyka multimediów Erkki Huhtamo, dzieło sztuki oprócz swej interaktywności powinno wyróżniać pytanie o postawę oraz przejawiać krytyczną polemikę w odniesieniu do interaktywności, z której bierze swój początek (źródło). Chciałem, aby właśnie te aspekty wysuwały się na plan pierwszy w recepcji instalacji. Drugie bardzo ważne założenie wynikało ze świadomości specyfiki miejsca i kontekstu ekspozycji obu prac – wielokulturowej publiczności, w związku z czym dobieierałem środki artystycznego wyrazu kierując się potrzebą uniwersalnego przekazu, sprawdzając możliwości sztuki jako ponadkulturowego medium.

1.4.1. Proces powstawania

Drugim torem pracy nad projektem było zmierzenie się z tematem na gruncie projektowo-artystycznym. Po opracowaniu wstępnej koncepcji w oparciu o doświadczenia rzeźbiarskie (patrz dział ZWIĄZKI RZEŻBY Z MULTIMEDIAMI), określenia sposobu komunikacji artystycznej, która ma być związana z refleksją meta-artystyczną i rodzaju dialogu z odbiorcą według wariantu apollinińskiego (patrz DIALOGICZNOŚĆ WSPÓŁTWORZENIA) oraz zdefiniowaniu linii narracyjnej (szczegółowo piszę o tym w dziele NARRACJA TRANSMEDIALNA...), opracowałem wstępny sposób działania instalacji i storyboard. Dalszą pracę ułatwiło mi przeprowadzenie testów na szkicu instalacji w pomniejszonej skali – dało mi to możliwość sprawdzenia, w jaki sposób schematy narracyjne mają przebiegać, w którym momencie mają pojawiać się momenty kulminacyjne i wyciszenia, a także w przemyślany sposób dopracować architekturę i model projekcji, połączenia komputerów sterujących.

Ponieważ ważnym elementem budującym narrację obu instalacji jest woda, podjąłem decyzję, by zdjęcia również były kręcone w środowisku wodnym, co dało efekt naturalnej płynności ruchu i zawieszenia w otchłani. Postaci kobiety

³⁵ Erkki Huhtamo, *Silicon remembers Ideology or David Rokeby's meta-interactive art*, <http://www.davidrokey.com/erkki.html>, url z dnia 23.08.2012.

i mężczyzny zostały nakręcone pod wodą w basenie na głębokości czterech metrów kamerą cyfrową w rozdzielczości 2K. Zastosowane zostało dodatkowo czarne tło i spotowe światło, które pomagało wydobyć formę postaci w wodzie. Wykorzystałem doświadczenia z podwodnych sesji zdjęciowych wcześniejszych realizacji (Przeciw Nicości – Całość i Nieskończoność oraz EON). Celem tych działań było stworzenie nagrań, które będą miały zróżnicowaną ekspresję, dramaturgię związaną z zastosowanym oświetleniem. Wszystkie te założenia zostały zaplanowane na etapie szkiców koncepcyjnych i rozpisanej narratologii transmedialnej wraz z kluczowymi klatkami ruchu postaci w kompozycjach instalacji ŻRÓDŁO i JEDNIA.

1.4.2. Postprodukcja i programowanie

Całość zarejestrowanego materiału wideo została następnie poddana selekcji, obróbce cyfrowej i postprodukcji z efektami specjalnymi w programie Adobe After Effects. Deformacja ciał wyświetlanych na suknie-ekranie została wykonana za pomocą techniki pixelsort, datamosh oraz morfingu i przebiega według konstrukcji narracyjnej budowania się postaci kobiety lub mężczyzny, transformowania lub błędów zaistniałych z łączenia się kobiety z mężczyzną lub mężczyzny z kobietą a następnie uspokaja i wycisza. Zastosowane środki wyrazu wynikają z zależności zmian zachodzących pomiędzy elementami wyświetlanymi. Instalacje sterowane są w programie VVVV, który opiera się na środowisku hybrydowego programowania wizualno-tekstowego. Program łączy w sobie możliwości łączenia dużych środowisk multimedialnych z fizycznymi interfejsami, grafiką ruchomą generowaną w czasie rzeczywistym, audio i wideo, które współdziałają jednocześnie. W obydwu przypadkach struktura dzieła jest otwarta, stworzona wielowarstwowo i kontekstowo, co pozwala na zmiany w czasie wyświetlanych form tak, by można ją było interpretować w różnych kontekstach kulturowych.

1.4.3. Dźwięk

Do pracy nad tłem muzycznym zaprosiłem Pawła Steczka – muzyka i kompozytora, z którym współpracuję przy różnych realizacjach multimedialnych (EON, film Pasja tworzenia – dla Grupy LOTOS, ŻRÓDŁO, JEDNIA, JEDNIA II). Do instalacji została specjalnie zaaranżowana ścieżka dźwiękowa, do której wykorzystano dźwięk nagrań pod wodą, przestrzeni industrialnej oraz dźwięki i odgłosy wygenerowane cyfrowo w programie ProTools. Skontrastowane zostały na zasadzie cech zwyczajowo przypisanych kobietom i mężczyznom (delikatność–szorstkość, ostrość–miętkość). Te elementy poddano obróbce i efektom cyfrowym. Końcowy produkt tych działań

całkowicie spełniał moje oczekiwania. Dźwięk rozwijając się w czasie podkreślił momenty spokoju i chaosu, wyciszania i deformacji kompozycji. Dodał znaczeń odnoszących narrację do tożsamości kobiety i mężczyzny. Stworzył również unikalną atmosferę wyciszenia, czasem niepokoju i niepewności odpowiadającą dramaturgii narracji. Wydzielając przestrzeń instalacji od świata zewnętrznego dał efekt pełnego zanurzenia w prowadzonej narracji.

1.4.4. Montaż instalacji

Istotną rolę w procesie budowania instalacji multimedialnych miała w tym wypadku przestrzeń galerii 1+1 Art Centre w Pekinie oraz przestrzeń starej fabryki tytoniu w Krakowie w ramach festiwalu TRANSGRAFIA SMTG Kraków 2018. W ramach tych przestrzeni powstały instalacje, które wpisywały się w kontekst miejsca wykorzystując zastane elementy przestrzeni.

Pomiędzy rozciągniętym sukniem w środkowej części instalacji umieszczone zostały unoszące się nad taflą wody różnej długości białe formy o przekroju trójkąta. Formy te choć przecinają przestrzeń bardzo mocnymi skosami, mają swoją logikę w przestrzeni. W instalacji ŻRÓDŁO formy te w rzucie z góry wpisane zostały w kształt ostrosłupa foremego o podstawie trójkąta. Tylko w jednym momencie bryła ostrosłupa była widoczna w przestrzeni. W pozostałych momentach jest to forma opadająca i wznosząca zarazem. W instalacji JEDNIA ostre geometryczne elementy zawieszono się po dwóch stronach transparentnego czarnego sukna i przecinają kompozycję instalacji w obydwu kierunkach, co ma również swoją symboliczną wymowę.

1.4.5. Mapping 3D – Sterowanie

Na obiektach zawieszonych w przestrzeni zastosowana została między innymi technika mappingu. To jedna z metod oświetlania obiektów trójwymiarowych, które poprzez animowanie światła może dematerializować obiekt, architekturę lub rzeźbę. Aby stworzyć iluzję i precyzyjną kompozycję na wyświetlanych obiektach musiałem dokładnie wyrysować maski obiektów w przestrzeni, a następnie przejść do ich animacji. Zastosowałem w tym celu programy Adobe Illustrator oraz After Effects. W animacjach symulowałem światło białe płaskie z delikatnym przejściem radialnym. Następnie całość zaanimowanych setów połączyłem z dodatkowymi efektami w programie VVVV. Mapping z projekcją na transparentnym suknie jest wyświetlany (każdy z elementów w rozdzielczości 1080p) z trzech projektorów podłączonych do komputerów i spiętych w sieć. Całością instalacji steruje algorytm.



1.4.6. Modus operandi

W instalacjach JEDNIA i ŹRÓDŁO zastosowana została zasada wariacyjności określona przez Lva Manovicha jako jedna z charakterystycznych cech tworzenia prac nowych mediów oraz zasada narracji przestrzennej, która poprzez połączone w sieć trzy komputery i podpięte do nich projektory jest zaprogramowanym systemem ze zmiennymi punktami kulminacji w narracji (opowieści). Całością w obu instalacjach steruje główny komputer sprawdzając sygnały wysyłane przez dwa pozostałe komputery, które są odpowiedzialne za rzutowanie obrazu na zawieszony w przestrzeni element. W zależności od tego, czy komputery generują chaos na wyświetlanych postaciach czy białych obiektach, system sprawdza zależności pomiędzy elementami i stara się poprzez algorytm doprowadzić do stabilizacji obrazu i zmian zachodzących w przestrzeni dzieła.

Została również zastosowana tutaj zasada przeniesiona jeszcze z lat 20-tych ubiegłego stulecia, o której pisał Tadeusz Peiper, mówiąca, że w dobie dynamicznych i szybko zmieniających się obrazów w filmie należy bronić wartości momentów statycznych występujących w narracji i obrazie. W instalacjach JEDNIA i ŹRÓDŁO dochodzi do momentów spoczynku, wyciszenia rozedrganych form i ciał, które poprzedzone są momentem bezruchu lub przeciwnie – totalnego chaosu i efektu rozsypania, dekonstrukcji kompozycji. Stąd pomiędzy momentami bezruchu a apogeum jasności i aktywności instalacji występują za każdym razem różnice czasowe od 7 do 10 minut, w zależności od wyliczeń algorytmu, który pozwala odbiorcy zaobserwować wszystkie zmienne budujące narrację i napięcie w instalacji.

Moment uruchomienia światła w instalacjach jako przyczyny budującej postaci następuje zwykle po okresie transformacji z użyciem mocnego sortowania pikseli w obrębie ludzkiego ciała lub morfingu. Jest to moment, w którym światło przemieszcza się bardzo szybko, przecinając dynamicznie całą kompozycję. Początkowo mogą pojawiać się zapowiedzi ingerencji światła, jako cienkie linie na obiektach, dynamicznie próbujące pobudzić do działania.

1.5. ZWIĄZKI RZEŻBY Z MULTIMEDIAMI

„Kontakt z rzeźbą uzależniony jest od zdolności reagowania na kształt przestrzenny i dlatego zapewne rzeźba uznana została za najtrudniejszą ze sztuk.”³⁶

Henry Moore

Swoje pierwsze doświadczenia z materią rzeźby zdobywałem w Liceum Plastycznym w Katowicach specjalizując się w rzeźbie w drewnie. Następnie rozwijałem je w pracy twórczej realizując monumentalne stacje Drogi Krzyżowej dla kościoła p.w. NMP Matki Kościoła w Jastrzębiu Zdroju. Doświadczenia te przeniesione na grunt sztuki nowych mediów pozwoliły mi na balansowanie pomiędzy materią fizyczną rzeźby, a jej reprezentacją cyfrowo-wirtualną w realizacjach multimedialnych i interaktywnych. Praktyka ta zaistniała w realizacjach takich jak instalacje multimedialne: On the Edge II i III (2003r.), ID (2013 r.), AREA INFINITA (2014 r.); instalacje interaktywne COME-DANCE-ROMANCE (2004 r.), Przeciw Nicości – Całość i Nieskończoność (2005/2006 r.), EON (2012–2015 r.); czy wreszcie wirtualna rzeźba wykorzystująca sztuczną inteligencję DWÓJNIA (2010 r.) i PR-OR-OK (2013 r.), a także immersyjna praca w technice VR – KAIROS (2018r.). Mariaż rzeźby z multimediami generował we mnie potrzebę ciągle nowych eksperymentów wykorzystujących znane mi umiejętności zdobyte w obrębie tradycyjnej sztuki. Wyznaczając sobie kierunek poszukiwań artystycznych bazowałem na tęsknocie za czymś materialnym oraz potrzebie stworzenia dzieła multimedialnego. Starałem się przy tym zachować balans pomiędzy projektami zleconymi a realizacjami pomników/instalacji własnych związanych z nowatorskimi technikami. Cytując Antoniego Porczaka „każdy prawdziwy rzeźbiarz chce zrobić pomnik. Zawsze tak było, jest i będzie, gdyż rzeźbiarz w większej mierze niż malarz złączony jest ze społeczeństwem (...) W tych czasach [chodzi tu o okres twórczości Hasióra] wydawało się, iż to właśnie pomnik świadczy o wielkości artysty rzeźbiarza”³⁷.

Parafrazując cytowane na początku słowa Henry’ego Moore’a, jednego z najwybitniejszych rzeźbiarzy XX-tego wieku, twórcy niezliczonej ilości pomników – można by powiedzieć, że aktualnie w dobie wykorzystywania nowych technologii, to właśnie sztuka instalacji multimedialnych i sztuka interaktywna są najtrudniejszymi ze sztuk. Być może właśnie dlatego obserwując twórców instalacji multimedialnych i interaktywnych widać, że ogromna ich większość miała wcześniejsze

36 Henry Moore, *Uwagi o rzeźbie*, [w:] Elżbieta Grabska, Hanna Morawska (red.), *Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1963.

37 Antoni Porczak, *Opinia (recenzja) dotycząca twórczości Władysława Hasióra w związku z postępowaniem o nadanie tytułu Doctora Honoris Causa przez Akademię Sztuk Pięknych w Gdańsku*, http://www.porczak.art.pl/_inc_swf/texty/html/t12.htm, url z dnia 14.05.2018.

doświadczenia rzeźbiarskie. Będąc uwrażliwionymi na przestrzenność i taktylność formy, podjęli się łączenia swoich doświadczeń z narzędziami cyfrowymi i przestrzenią informacyjną, trójwymiarową lub wirtualną. Do percepcji taktylno-przestrzennej dochodzi jeszcze czas³⁸. Warto tu przywołać twórczość takich artystów jak Ken Feingold, David Rockeby, Stelarc, Jeffrey Shaw czy Mirosław Rogala, których prace multimedialne odcisnęły ogromne piętno na sztuce nowych mediów. Idea związana z „estetyką ciężenia” w rzeźbie oraz „estetyką zanikania”³⁹ w rzeźbie wirtualnej i instalacjach powoduje w moim twórczym procesie ciągły przeskok pomiędzy „ciężeniem”, a „zanikaniem”, który wykorzystuję w pracach medialnych. Masa występująca w rzeźbach, zostaje zastąpiona informacją cyfrową w przestrzeni digitalnej i instalacjach multimedialnych. Przez rozciągnięte w czasie wrażenia świetlno-optycznego w instalacjach ŹRÓDŁO i JEDNIA minimalizują doznania taktylne, które występują w rzeźbie. Celem tego zabiegu było dostarczenie odbiorcy takiego typu przeżycia przestrzeni, o którym mówił László Moholy-Nagy jako *Schweben* – unoszenia się, dematerializacji, poczucia, że lecimy, lub słowem *volumen* dla rzeźb świetlnych. Funkcję ulotności, odrealnienia oraz zjawiskowości unoszenia się w wypadku moich instalacji pełnią tafla wody oraz zawieszony w przestrzeni jasno oświetlony element.

38 Por. Maria Popczyk, *Rzeźbiarskie aspekty sztuki multimedialnej*, [w:] Krystyna Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci – estetyka a nowe media*, Towarzystwo Autorów i Wydawnictwo Prac Naukowych Universitas, Kraków 1999, s. 217.

39 Por. Antoni Porczak, *Grawitacja wyparowała*, [w:] Ibidem, s. 229.

1.6. DIALOGICZNOŚĆ PROCESU WSPÓŁTWORZENIA

Dialogiczność procesu współtworzenia dzieła interaktywnego zakłada, że artysta jest tylko w pewnym stopniu autorem swojej pracy. W świecie mediów, jak pisze Krystyna Wilkoszewska w książce *Piękno w sieci – estetyka a nowe media*, artysta musi na nowo zdefiniować swoją rolę. Stwarza on jedynie „przestrzeń dialogu” z odbiorcą-interaktorem.⁴⁰

Nowy sposób komunikacji dzieła multimedialnego/interaktywnego bardzo dobrze opisał prof. Antoni Porczak, pisze on tak: „*Wiarygodny wyróżnik postawy postmodernistycznej to partnerstwo komunikacyjne, co w sztuce oznacza również dialogiczność procesu współtworzenia, nie tylko na poziomie skojarzeń, ale również kreowania samego artefaktu*”.⁴¹

Sztuka interaktywna i multimedialna stawia odbiorcę w zupełnie odmiennej pozycji od dotychczasowych doświadczeń w sztuce. Fiński teoretyk mediów i kurator Erkki Huhtamo wyprowadza ją z tradycji starożytnej. Rozróżnia on dwa warianty postaw odbiorcy z dziełem interaktywnym – dionizyjską i apollińską⁴². Wariant dionizyjski zakłada zaangażowanie interaktora w proces współtworzenia dzieła, zaś wariant apolliński zachowuje jego dystans w tym procesie, gdzie odbiorca stara się zrozumieć wewnętrzną logikę dzieła wchodząc w dyskurs meta-artystyczny. Model apolliński zakłada, że odbiorca ma narzędzia do odkodowania zasad procesu interakcji. Tworzy się przez to interakcja na poziomie mentalnym z odbiorcą. Dlatego w instalacjach ŹRÓDŁO oraz JEDNIA zastosowałem drugi wariant postawy interaktywnej według klasyfikacji Huhtamo. Uzyskałem w ten sposób taki sposób komunikacji artystycznej, który jest związany z refleksją meta-artystyczną. Zastosowanie go wydawało się interesującą intelektualnie i artystycznie ścieżką twórczą w kontrze do wszechogarniającej interaktywności otaczających nas urządzeń multimedialnych.

W pracach interaktywnych istotna jest ocena prowadzonego dialogu, w tym wypadku z instalacjami jako podmiotem. W sztuce multimediiów do tradycyjnie pojętej dwuelementowej relacji pomiędzy twórcą a odbiorcą (jak jest to również widoczne w rzeźbie) dochodzi jeszcze trzeci podmiot – komputer. Jak pisze Antoni Porczak „*w sztuce interaktywnych mediów nie tyle chodzi o zapośredniczoną komunikację »odbiorcy« z autorem dzieła i o zapośredniczony kontakt podmiotu percypującego z samym sobą (...). Interaktor to »osobowość« otwarta, dająca się prowokować*

40 Więcej o roli dialogu pisałem w pracy doktorskiej Talk2Me – Mów do Mnie w rozdziale „Czas totalnego chaosu. Z kim się spotykamy i kto do nas mówi”, „ALETHEIA Poszukiwanie prawdy w kontekście sztuki i spotkania”, oraz „Naprawdę sztuczna inteligencja”.

41 Antoni Porczak, *Nie trzeba być artystą*, http://www.porczak.art.pl/_inc_swf/texty/html/t06.htm, url z dnia 07.06.2012.

42 Por. Maciej Ożóg, *Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej*, [w:] Michał Ostrowicki (red.), *Estetyka wirtualności*, Towarzystwo Autorów i Wydawnictwo Prac Naukowych Universitas, Kraków 2005, s. 200.

do działania, nie ma dystansu do dzieł, nie klęka przed nim ani go podziwia – ale przekształca na »swoje podobieństwo«⁴³. Znaczenie słowa *medium* z języka łacińskiego jako środek, może również prowadzić do użycia go w kontekście bycia pomiędzy, czegoś co pośredniczy i umożliwia pośrednictwo w przekazie, nie jest zaś środkiem wiodącym do celu. W tak rozumianym znaczeniu słowa *medium* i koncepcji *aisthesis* można wyciągnąć przekonanie, że w akcie komunikacji osoby z dziełem konieczny jest trzeci element, który pośredniczy pomiędzy nimi lecz pozostaje nieokreślony, gdyż nie mieści się w żadnych kategoriach⁴⁴. ŹRÓDŁO i JEDNIA są tak skonstruowane, by ich znaczenia, wymowa, ekspresja w określonych sytuacjach partycypacji z dziełem ujawniały się za pośrednictwem trzeciego podmiotu – komputera za każdym razem inaczej.

Ważnym elementem budowania komunikacji z odbiorcą było wykorzystanie takiej symboliki, by na poziomie wielokulturowym wariant apolliński mógł zaistnieć. Zarówno na wystawie w galerii 1+1 Art Centre w Pekinie w roku 2016, gdzie prezentowałem ŹRÓDŁO jak i na wystawie TRANSGRAFIA w 2018 roku w Krakowie, gdzie powstała JEDNIA, mogłem prześledzić odbiór dzieła przez publiczność międzynarodową. Za każdym razem odbiór instalacji był inny, w pierwszym kontakcie zaskakiwał odbiorców swoją polisensorycznością i prosceniczną formą, ale zawsze powodował rodzaj refleksji, pogłębionej analizy dzieła i długiej partycypacji z instalacją. Stąd wnioskuję, że zaprojektowane struktury i koncepcje instalacji spełniły swoje funkcje.

Instalacje ŹRÓDŁO i JEDNIA mają na celu zgodnie z tym, co pisze Ryszard W. Kluszczyński, „*wypełniać społeczne funkcje adaptacyjne, kreować i przeprowadzać rytuały przejścia, oswajając z nadchodzącym nowym światem*”⁴⁵, ale również mają pełnić rolę ostrzegawczą, sygnalizując możliwe zagrożenia, które wynikają z przesadnej fascynacji nowymi technologiami⁴⁶.

43 Antoni Porczak, *Elementy sytuacji estetycznej w dziele multimedialnym*, [w:] Krystyna Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci...*, op. cit., s. 112.

44 Zob. Dieter Mersch, *Teorie mediów*, przeł. Ewa Krauss, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2010, s. 10-12.

45 Ryszard W. Kluszczyński, *Artystyczne przestrzenie (multi)mediów*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Lab 6. Międzynarodowa wystawa sztuki (Multi) medialnej*, Centrum Sztuki Współczesnej, Warszawa 1997, s. 15-16.

46 Por. Maciej Ożóg, *Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej*, [w:] Michał Ostrowicki (red.), *Estetyka wirtualności...*, op. cit., s. 200.

1.7. NARRACJA TRANSMEDIALNA JAKO STRATEGIA DZIAŁANIA W CZASIE

„Jest pewien typ mitu, który można by nazwać pogonią za wizją, poszukiwaniem najwyższego dobra (...) Opuścisz świat, w którym żyjesz, i odchodzisz – zagłębiasz się w jakąś otchłań, albo wędrujesz gdzieś daleko, albo wspinasz się gdzieś wysoko. Tam odnajdziesz coś, czego w twoim mniemaniu brakowało światu, jaki przedtem zamieszkiwałeś.”⁴⁷

Joseph Campbell

W swojej praktyce artystyczno-projektowej zajmując się szerokim spektrum multimedialnych od wideoartu, spotów, filmów, animacji przez instalacje multimedialne, interaktywne po projektowanie przestrzeni interaktywnych dla centrów sztuki, nauki i muzeów – zauważyłem, że oprócz możliwości nowego sposobu rozwinięcia idei i poszukiwań autorskiej wypowiedzi bardzo ważną umiejętnością jest rozumienie czasu, który można traktować również w wymiarze projektowym. Wizualizując czas możemy projektować jego powiązania z poszczególnymi elementami dzieła medialnego lub z bardzo różnymi elementami występującymi w strukturze instalacji interaktywnych czy przestrzeni.

Czas jest jednym z zasadniczych wyróżników prac medialnych i interaktywnych. Angielska nazwa *time based media*⁴⁸ bardzo dobrze określa prace multimedialne wykorzystujące oś czasu. To on bardzo często buduje narrację i napięcia, punkty kulminacyjne w dziełach medialnych. Rozumienie pojęcia czasu, wykorzystania go jako elementu konstrukcji dzieła (nieliniowe, wykorzystujące pętle czasowe, zagnieżdżone, typ kłacza itp.) wydaje się być równie kluczowym elementem procesu twórczego, co umiejętność zbudowania jasnej koncepcji dzieła i wytworzenia go za pomocą różnorodnych hardware-ów, software-ów czy kodu komputerowego.

Aby zrozumieć czas w sztuce nowych mediów, trzeba odwołać się do zasad narratologii bardzo silnie rozwijającej się od początku kina przez konstruktywizm, aż do dnia dzisiejszego. Okazuje się, że każde dzieło statyczne posiada swoją ukrytą wewnętrzną narrację, jednak dopiero media ruchome uświadomiły artystom znaczenie czasu dla ruchu w kadrze, w przestrzeni interaktywnej, immersyjnej, wirtualnej,

⁴⁷ Joseph Campbell, *Potęga mitu: rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, przeł. Ireneusz Kania, Wydawnictwo Signum, Kraków 1994, s. 204.

⁴⁸ Time based media – Contemporary artworks that include video, film, slide, audio, or computer-based technologies are referred to as time-based media works because they have duration as a dimension and unfold to the viewer over time.

Więcej na temat time based media można przeczytać:

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/t/time-based-media>, url z dnia 25.06.2016.

<https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media>, url z dnia 15.07.2017.

http://www.conservation-wiki.com/wiki/Time-Based_Media, url z dnia 04.09.2018.

trajektorii kamery czy innych elementów, a przez to w budowaniu ich połączeń i komunikatów (kodów) dla odbiorcy.

Dla twórców sięgających po technologie i język wizualny wykorzystywany w kinie, telewizji, grach wideo, interaktywnych instalacjach czy aplikacjach, narratologia jest obszarem, który trzeba poznać i zrozumieć, by tworzyć prace medialne na najwyższym poziomie artystycznym wykorzystując określoną strategię narracji. Doskonałym przykładem takiej praktyki mogą być prace Zbigniewa Rybczyńskiego oraz jego metodyczne podejście do „projektowania czasu”. Znane z rysunków koncepcje scenariuszy, planów pracy i ujęć kamery rozwinęły się od Tanga przez kolejne „testy wizualne”, jak nazywał je autor, aż do Fourth Dimension – dzieła, które uwiadacznia to, czego normalnie nie jesteśmy w stanie zauważyć wzrokiem – metamorfozy formy w czasie i śladu, pozostawionego w przestrzeni wskutek tego procesu. Jeszcze szersze spektrum możliwości narracyjnych posiadają dzieła multimedialne i interaktywne.

Trudno nie wspomnieć w tym miejscu o roli, jaką w narratologii odegrali teoretycy. Jednym z ważniejszych dla mnie opracowań dotyczących zasad narracji jest praca pod redakcją Jerzego Trzebnickiego pt. *Narracja jako sposób rozumienia świata*, w której pisze tak: „narracja strukturalizuje czas doświadczany przez jednostkę – jest to jedna z podstawowych jej funkcji”⁴⁹. Interesujące światło na rozważania rzuca książka pod redakcją Katarzyny Kaczmarczyk *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*. W dziale Krzysztofa M. Maja *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych* pisze on o badaczkach mediów Lisbeth Klastrup i Susan Tosca. Dla autorek *Storyworlds across Media* wydanej w 2014 roku, istotnym wyróżnikiem narratologii jest odczuwanie świata nazywane światoodczuciem, które posiada kontekst antropologiczno-kulturowy i dzieli się na trzy przejawy światoodczucia. Pierwszy to *mythos*, czyli narracja założycielska o charakterze legendy o stworzeniu świata. Drugi to *topos* i dotyczy narracji łączącej przestrzeń i czas, gdzie topograficzna zmienność świata jest ściśle powiązana z wydarzeniami historycznymi. Trzeci przejaw to *ethos*, czyli występujące w świecie wartości etyczne w znaczeniu uniwersalnym lub indywidualnym⁵⁰. Tak rozumiane światoodczucie (mityczne, topograficzne i etyczne) w połączeniu z opracowaniami

⁴⁹ Jerzy Trzebnicki, *Narracja jako sposób rozumienia świata*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2002, s. 50.

⁵⁰ Zob. Krzysztof M. Maj, *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, [w:] Katarzyna Kaczmarczyk (red.), *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2017, s. 329.

poststrukturalistów, konstruktywistów oraz teoretyków światów możliwych daje pole pogłębienia więzi odniesień do świata.

Ważnym elementem narracji w instalacjach ŹRÓDŁO i JEDNIA jest relacja sprzężenia zwrotnego, która w narracji transmedialnej pełni kluczową rolę. Doświadczenie zmieniającego się wyświetlanego ciała postaci, tempa zmian oraz oświetlenia form w przestrzeni jest rodzajem rytmicznej komunikacji w postrzeganiu instalacji przez obserwatora. W koncepcji rozwoju instalacji w czasie dochodzi więc do ciągłego rytmicznego komunikatu wywoływanego przez zaskoczenie i zapowiedź tego, co może nastąpić jednak za każdym razem inaczej.

Jak pisze prof. Wiesław Gołuch – „Ogromnie ważna staje się więc umiejętność efektywnego formułowania i przekazywania informacji na zewnątrz. Język, obraz, gest, dźwięk stają się nośnikami treści indywidualnych przekazywanych często nieznanemu odbiorcy. Po to, by dotarły do odbiorcy w postaci jak najwierniejszej, po to, by nie zostały zniekształcone konieczne jest odszukanie, stworzenie optymalnej formy przekazu”⁵¹.

Znaczące są również rozważania o strategiach w dziełach interaktywnych jako praktyce artystycznej Ryszarda W. Kluszczyńskiego zamieszczone w książce *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, gdzie wyróżnia on osiem zasadniczych strategii narracji⁵². Instalacje multimedialna ŹRÓDŁO i JEDNIA posiadają również swoją strukturę i narrację (strategię) czasową, którą według powyższej klasyfikacji można umieścić pomiędzy strategią spektaklu a strategią instrumentu⁵³. Istotne wydaje się wykorzystanie moich doświadczeń rzeźbiarskich, które pomogły mi przy projektowaniu czasu oświetlania form zawieszonych w przestrzeni i wykorzystujących odbicie wody oraz ich zależności z obrazem postaci rzutowanych na transparentnym suknie. Jest to rodzaj narracji przestrzennej, która buduje się pomiędzy zwiedzającym a oświetlanymi elementami oraz ich refleksami zaistniałymi w przestrzeni anektowanej do instalacji. Wszystkie te elementy wpływają na odbiór dzieła i nadają mu sensy narracyjne w zależności od pozycji, w której znajduje się odbiorca i artefaktów, które widzi i słyszy. Dzięki temu mogłem stworzyć strukturę powiązań czasowych i zastosować algorytm sterujący projekcją, który wykorzystuje równie zasadę sprzężenia zwrotnego. Pozwala on na

51 Wiesław Gołuch, *Elementy racjonalne w kształtowaniu przekazu wizualnego („Głowę do przodu”)*, [w:] *Materiały z badań prowadzonych w Pracowni Działań i Struktur Wizualnych w latach 1973-1984*, cz. 2, Wrocław 1985, s. 63.

52 Zob. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 222-264.

53 Zob. Ibidem, s. 222 i 259.

zmiennosc aranżacji wyświetlanych elementów oraz odgłosów w zależności od narastania napięcia w obrazie i dźwięku.

Transmedialna narracja⁵⁴ polega na poszerzeniu koncepcji narracji (w tym wypadku instalacji multimedialnych) tak, by wykraczała ona poza domenę języka. W instalacjach słyszymy szepty, odgłosy ludzkie, dźwięki, ale są one celowo zawężone, po to, by narracja przebiegała skokowo i uzupełniała się pomiędzy dźwiękiem, obrazem ruchomym i oświetlaniem form. Tworzą się przez to dodatkowe znaczenia, często zaskakujące, które na nowo definiują całą przestrzeń partycypacji dzieła. Buduje się przez to rodzaj nowej dramaturgii lub, jak nazywa to znana teoretyk narratologii Mieke Bal, nowa „opowieść” dzieła medialnego.

54 Zob. <http://www.narratologia.uw.edu.pl/projekt/>, url z dnia 03.08.2018.



1.8. PODSUMOWANIE I WNIOSKI

„Sztuka to działanie duchowe. Działanie duchowe, które usiłuje wyprowadzić nas z sytuacji istot wygnanych z raju.”⁵⁵.

„Odbiorcy pozbawieni odczuwania sacrum są mało podatni na działanie sztuki, a twórca nie może bez tej specyficznej intuicji istnieć. Owszem, będzie on w stanie produkować obiekty sztuki, ale pozbawione siły działania. Nie ma zaś dobrego obrazu bez jego działania niewytłumaczalnego. Sztuka, która powstawała pod wpływem prądów zupełnie racjonalistycznych, jest bezsilna.”⁵⁶

Jerzy Nowosielski

Sztuka⁵⁷ współczesna, a szczególnie sztuka nowych mediów, powinna być pomostem, przełożeniem wiedzy, szerokich działów nauki i technologii na działanie praktyczne. Powinna być w ciągłym dialogu z nauką i technologią. W latach osiemdziesiątych Gene Youngblood opisywał rewolucję komputerową, która zintegrowała trzy dziedziny: sztukę, naukę i technologię i nadał temu nazwę New Renaissance Artists⁵⁸. W książce Nowy renesans John Brockman wyraża pogląd, że tradycyjnie rozumiana kultura jest hermetycznie zamkniętym światem, który rządzi się regułami trudnymi do rozszyfrowania⁵⁹. Proponuje zrównanie przepaści pomiędzy kulturą i naukami empirycznymi, tworząc „trzecią kulturę”⁶⁰, tak, by kultura w całej swej złożoności miała cechy odpowiadające nowoczesnemu światu, zaś nauka była dopełniona refleksją humanistyczną. Stworzenie „trzeciej kultury”, czyli obszaru łączenia nauki i sztuki, kultury i technologii, połączenia bogatej artystycznie wypowiedzi z zaawansowaną techniką, jest fundamentem do budowania nowej jakości prac medialnych. W dobie trzeciej kultury niezwykle trudno znaleźć miejsce na myślenie o transcendencji. Postulat zrównania przepaści pomiędzy obszarami technologii, nauki i sztuki jest oczywiście słuszny, jeśli założymy, że poszukujemy Prawdy. Prawdy rozumianej w ujęciu Gadamera czy Sokratesa. W kontekście wykorzystywania najnowszych technologii niezwykle istotny jest wybór determinującej nasze działania postawy demiurgów lub ogrodników według terminologii Chantal Delsol, którą prezentuje

⁵⁵ Zbigniew Podgórzec, *Wokół ikony: rozmowy z Jerzym Nowosielskim*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 1985, s. 4.

⁵⁶ Elżbieta Dzikowska, *Jerzy Nowosielski - ostatnia rozmowa*, <http://www.artbiznes.pl/index.php/jerzy-nowosielski-ostatnia-rozmowa/>, Art&Business, 15 listopad 2011 r.

⁵⁷ Poniższy fragment został przytoczony z mojej pracy doktorskiej Talk2Me - Mów do mnie, (Katowice 2013).

⁵⁸ Piotr Zawojski, „Schody” jako audiowizualny palimpsest, <http://www.zawojski.com/2009/09/28/schody-jako-audiowizualny-palimpsest/>, url z dnia 05.04.2011.

⁵⁹ Zob. John Brockman (red.), *Nowy Renesans. Granice nauki*, przeł. Piotr J. Szwejcer, Anna Eichler, Wydawnictwo CiS, Warszawa 2005.

⁶⁰ Zob. Ibidem.

we wspomnianej wcześniej książce: „W dzisiejszym świecie ścierają się ze sobą dwa przeciwstawne nurty myśli. Pierwszy jest kontynuacją nowoczesności, odwołuje się wciąż do jej prometeizmu; choć w inny sposób niż w XX wieku; oczekiwanie świetlanego jutra lub tysiącletniej Rzeszy zastąpiło na przykład oczekiwanie nieśmiertelnego człowieka posthumanizmu. Tu jesteśmy jeszcze demiurgami. Jesteśmy też nimi, kontynuując dzieło, które rozpoczął czerwony totalitaryzm, postanawiając wyprodukować nowego człowieka: człowieka odrzucającego wszelką antropologię, która mogłaby być wcześniejsza od niego samego; człowieka sądzącego, że żyje w prehistorii, i oczekującego rychłej paruzji. Drugi nurt przeciwstawia się pierwszemu, uważając go za dziką wersję fanatycznego prometeizmu kontynuującą bezwstydną tradycję Oświecenia. Chce kultywować świat, który istnieje, zamiast go przerabiać. Na piedestał wynosi nie tyle produkcję, co uwagę i szacunek. Ten nurt to nurt ogrodników”⁶¹. Dla mnie jest to obszar niezwykle ważny w poszukiwaniach artystycznych i naukowych.

Doświadczenie pracy nad tymi projektami, dało mi przeświadczenie o konieczności definiowania na nowo pozycji sztuki w odniesieniu do Transcendencji, przywrócenia roli artysty i twórcy jako aktywnego obserwatora i komentatora aktualnych prądów społeczno-kulturowych, zwłaszcza w kontekście działań na polu multimedialnym. Estetyka, język oraz technika wraz ze swoimi trzema cechami: materialnością, przedstawieniem i operatywnością stanowią trzy źródła i podstawy pojęcia mediów. Media, a dziś może nawet bardziej multimedia, odgrywają zasadniczą rolę w budowaniu porządków i komunikatów społecznych, w rozumieniu poznania. Zajmują miejsce kluczowej kategorii epistemologicznej, które dawniej zajmowane było przez semiotykę, hermeneutykę i strukturalizm⁶². Dla współczesnych artystów stają się miejscem tworzenia metajęzyka artystycznych wypowiedzi, który jest adekwatny lub nawet wykracza poza epokę, w której tworzą. Koncepcja *aisthesis*, jako intymnego związku pomiędzy sztuką a mediami, jest w tym miejscu jak najbardziej aktualna. „Naukowa refleksja i inwencja sztuki mogą jedynie pozwolić na odkrycie poszczególnych momentów, które naprowadzą nas na ślad owej nieokreśloności zawieszonyj »pomiędzy« jako »figura trzeciego« – pozostającej – dosłownie – pośrodku i niemożliwej do przekazania.”⁶³

Współczesny model sztuki przechodzi metamorfozę w stosunku do klasycznego odbioru dzieła, ponieważ na polu sztuki tworzy się zarówno komentarz, jak również analiza współczesnej kultury. Instalacje ŹRÓDŁO i JEDNIA zostały stworzone z myślą, według której sztuka multimedialna/interaktywna staje się lustrem,

61 Chantal Delsol, *Nienawiść do świata...*, op.cit., s. 7.

62 Por. Dieter Mersch, *Teorie Mediów...*, op.cit., s. 10-12.

63 Ibidem, s. 17.

w którym nie tylko przegląda się artysta, ale przede wszystkim przegląda się w nim odbiorca i znajduje ukryte sensy. Stendhal w jednej z najbardziej znanych powieści Realizmu *Czerwone i czarne* sformułował koncepcję powieści-zwierciadła: „...powieść to jest zwierciadło, które obnosi się po gościńcu. To odbija lazur nieba, to błoto przydrożnej kałuży”. Realistyczna powieść (lub każde inne dzieło) miała w twórczy sposób naśladować rzeczywistość ukazując jej dobre i złe strony. W koncepcji interaktywnego dzieła, jak zakładał Rokeby, lustro może być miejscem percepcji świata i siebie samego, który nieświadomie postrzega interaktor. Obraz odbity pozwala również zauważyć rysy i szczeliny, przez które widoczny jest obraz zupełnie inny – nieuświadomiony, niechciany czy niedostrzegany⁶⁴. Tu odbicie świata ma być również autotelecznym i krytycznym wobec siebie i rzeczywistości polem do dyskusji i konstatacji. W końcowych refleksjach warto zwrócić jeszcze uwagę na wrażliwość pokoleniową, która wydaje się być kluczową dla definiowania terminu pokolenie (postmodernistyczne). Mianem wrażliwości pokoleniowej określa się sposób odczuwania tego, co niesie życie, kształtowany przez wiele czynników m.in. wychowanie, wpływ najbliższego otoczenia, oferta kulturalna, specyfika środków przekazu, z których korzysta się najczęściej. Obecnie weszło do języka pojęcie tzw. „nowej wrażliwości” – chodzi tu o wrażliwość pokolenia kontestacji. Dzieje się to w celu obnażenia pozorności i fałszu kultury zastanej, a de facto przemysłu kulturalnego, który stoi na straży politycznego status quo. Media i ich rozsądne wykorzystanie mogą prowadzić do konstruktywnego tworzenia cybernetycznego pokolenia XXI wieku, wrażliwego na piękno, estetykę i poszukującego wciąż nowych rozwiązań, kodów ubogacających dany układ kulturowy, w którym przyszło żyć. Dziś artysta multimedialny oscyluje pomiędzy różnymi technologiami cyfrowymi, nurtami filozoficznymi i koncepcjami na sztukę. Epoka proregresu⁶⁵ stawia przed nim wyzwania w kontekście refleksji definiowanej przez nadmiar i bezsilność, transgresję i represję, aktywizm społeczny i różne odmiany nihilizmu. Jestem przekonany, że traktowanie sztuki jako medium daje możliwość zaistnienia kontaktu między człowiekiem a transcendentną sferą. Odbiór instalacji multimedialnych ŹRÓDŁO i JEDNIA dowiódł zasadności użytych środków i obranych strategii.

64 Por. Maciej Ożóg, *Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej*, [w:] Michał Ostrowski (red.), *Estetyka wirtualności...*, op.cit., s. 205.

65 Wśród eksperymentów językowych dokonywanych przez E.E. Cummingsa znajduje się słowo, które bardzo ciekawie komentuje czasy, w których żyjemy, to kondensacja postępu i regresu czyli proregress. Termin ten wprowadzony w XIX części „W ViVa” (1931 roku) może naświetlić nam problematykę współczesną i zależności współczesnych warunków historii i czasu.



CZĘŚĆ II

Omówienie pozostałych osiągnięć
w dziedzinie sztuki

2.1. POZOSTAŁE ZREALIZOWANE UTWORY ARTYSTYCZNE O MIĘDZYNARODOWYM I KRAJOWYM ZASIĘGU

Od momentu ukończenia studiów w 2002 roku moja aktywność zawodowa koncentruje się na dwóch obszarach: działalności artystycznej – wystawy, realizacje instalacji multimedialnych, interaktywnych, koncertów, rzeźb oraz na działalności projektowej – początkowo były to projekty wydawnictw i identyfikacji wizualnych, później skoncentrowałem się na animacjach, spotach i filmach promocyjnych, koncepcjach i realizacjach wewnątrz muzealnych, centrów nauki oraz wewnątrz sakralnych. Projektując i tworząc staram się kompleksowo i nowoczesnie podchodzić do podejmowanych tematów. Staram się tworzyć takie realizacje, które będą się wyróżniały nową ideą i rozwiązaniem formalnym w połączeniu z technologią i przestrzenią w jakiej mają być umieszczone lub funkcjonować.

W 2002 roku rozpocząłem pracę na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w pracowni Nowych Mediów u prof. Mariana Oslislo. Od 2003 roku prowadzę firmę ARTMEDIALE zajmującą się szeroko rozumianym designem, rzeźbą i sztuką multimedialną. Współpracuje z projektantami, informatykami, muzykami przy zaawansowanych projektach multimedialnych związanych z przestrzenią interaktywną i autorskimi interfejsami.

Jestem autorem koncepcji konkursowej interaktywnego Muzeum Chopina w Warszawie oraz autorem wdrożonej koncepcji interaktywnej wystawy nowych sal w kopalni Soli Wieliczka. W ramach międzynarodowej kolekcji sztuki ART+SCIENCE stworzyłem interaktywną instalację EON dla Centrum Nauki Kopernik w Warszawie. Od kilku lat tworzę monumentalne rzeźby Stacji Drogi Krzyżowej dla parafii NMP Matki Kościoła w Jastrzębiu Zdroju.

Wieloletnie poszukiwania w obszarze multimedialności pozwoliły mi określić autorski język wypowiedzi. Moje prace były pokazywane m.in. na Brooklyn Underground Film Festival w Nowym Jorku (2003), Vien Modern w Wiedniu (2003), Subtropics Experimental Music Festival w Miami (2004), Transmediale – Play Global w Berlinie (2003), w Pawilonie Polskim na Międzynarodowym Biennale Grafiki w Ljubljanie (2005), 5. i 6. Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach (2003, 2006), Ars Electronica w Linz (2006), Umpolen – Museums Quartier w Wiedniu (2007), WRO Biennale Mediów (2007), Pole Widzenia–Pole Słyszenia – CSW Toruń (2008, 2010), art+bits w Katowicach (2014), Festiwalu Polskie Kręgi Sztuki w Pekinie, Beijing 1+1 Art Centre w Pekinie (2016, 2017).

W autoreferacie zamieszczam opis kilku przykładów swoich prac. Cały materiał wizualny przedstawiam w części: „Dokumentacja pozostałych zrealizowanych utworów artystycznych i opublikowanych prac oraz dorobku dydaktycznego i popularyzatorskiego”. Wspomniane już częściowo realizacje instalacji multimedialnych, doświadczenia rzeźbiarskie wraz z realizacjami z obszaru filmu, animacji prezentuję w portfolio w porządku chronologicznym, z podziałem na typ realizacji oraz na okres powstania przed i po obronie doktoratu w roku 2013. Dokumentacja wykazuje te realizacje, które według mojej oceny są znaczące i zarazem najbardziej reprezentatywne i rozbudowane.

Oprócz wersji papierowej „Dokumentacja pozostałych zrealizowanych utworów artystycznych i opublikowanych prac oraz dorobku dydaktycznego i popularyzatorskiego” dołączam również wersję na nośniku cyfrowym z animacjami i dokumentacją multimedialną wybranych projektów i realizacji, które wymagają przedstawienia ich działania w czasie. Ze względu na objętość realizacji oraz temporalny zakres prac został dokonany wybór w formie przykładów.

An abstract 3D architectural scene featuring various geometric shapes like cubes and rectangular frames. The scene is lit with a mix of blue and red light, creating a futuristic and complex environment. The shapes are arranged in a way that suggests depth and perspective, with some elements appearing to be floating or attached to a dark, reflective floor.

CZĘŚĆ III

Działalność dydaktyczna i badawcza

3.1. DZIAŁALNOŚĆ DYDAKTYCZNA

3.1.1. Działalność dydaktyczna przed uzyskaniem stopnia doktora sztuki

Pracę dydaktyczną na stanowisku wykładowcy rozpocząłem w 2002 roku będąc na V roku studiów magisterskich w Pracowni Nowych Mediów, która przekształciła się ostatecznie w Pracownię Działań Multimedialnych (PDM) w 2010 roku, a której kierownikiem jest prof. Marian Oslisło. Obecnie w skład zespołu pracowni wchodzi jeszcze dwóch dydaktyków mgr Piotr Ceglarek i mgr inż. Krzysztof Zygalski. W okresie 2002–2013 roku pracownia przeszła kilka modyfikacji programowych, które wynikały zarówno z rozwoju koncepcji pracowni, jak również z postępu technologicznego.

Początkowo jako wykładowca, a później asystent pomagałem prowadzić zajęcia i zapoznawać studentów z najnowszą technologią prowadząc różnego rodzaju warsztaty. Proponowałem tematy tygodniowe, takie jak TRANSMISJA, OKNO, TURBOLANS, PRZED I PO, WHITE AGRESSOR, PINKI WINKI STRINKY FINKI, BACKSPACE, COMPOSER, które miały rozwijać w młodych projektantach umiejętność szybkiej odpowiedzi na zadany problem projektowy i rozwiązań formalnych z różnorodnych obszarów multimediiów i cyfrowego obrazowania.

Oprócz tematów krótkich pomagałem w procesie dydaktycznym prowadząc korekty prac semestralnych i dyplomowych. By usystematyzować pojęcia i obszary wiedzy związanej z multimediami prowadziłem cykl wykładów oraz semestralne egzaminy pisemne z teorii nowych mediów.

3.1.2. Działalność dydaktyczna po uzyskaniu stopnia doktora sztuki

W październiku 2013 roku rozpocząłem pracę na stanowisku adiunkta i prowadzę zajęcia z mgr. Piotrem Ceglarkiem od II do IV roku PDM na studiach licencjackich. Studenci wybierając specjalizację na III roku w Katedrze Multimediiów mogą realizować dyplom licencjacki w szerokim zakresie multimediiów. Równoległe od 2013 współprowadzę zajęcia na studiach magisterskich dla I i II roku z prof. Marianem Oslisło, mgr. inż. Krzysztofem Zygalskim i mgr. Piotrem Ceglarkiem.

Ogólne założenia pracowni

Ze względu na ciągły rozwój technokultury pracownia zakłada w procesie dydaktycznym interdyscyplinarne zespoły projektowo-artystyczno-naukowe, gdzie studenci podejmują zagadnienia z zakresu różnorodnych działań na polu dizajnu, sztuki i nauki. Projekty bardzo często są realizowane w interdyscyplinarnych grupach przy współpracy z ośrodkami naukowymi, akademickimi i kulturalnymi (Politechnika Śląska Wydział Informatyki oraz Wydział Automatyki i Robotyki,

Akademia Muzyczna w Katowicach, Wydział Radia i Telewizji Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, Muzea oraz podmioty gospodarcze).

Istotnym elementem kształcenia jest znajomość technologii multimedialnych i komunikacyjnych oraz opanowanie związanych z nimi narzędzi. Duży nacisk w pracowni kładę na umiejętność ich świadomego wyboru i zastosowania w rozwiązywaniu konkretnych zadań projektowych lub artystycznych. Dzięki temu, że powstała nowa siedziba ASP w Katowicach przy ulicy Raciborskiej 50, mogło powstać Laboratorium Obrazu Ruchomego i Interakcji (LORI), gdzie oprócz prowadzenia prac badawczych, możemy poszerzyć ofertę dydaktyczną dla studentów. Eksperyment w multimedialności jest nieodzownym elementem rozwoju, dlatego prowadziłem, współprowadziłem lub organizowałem warsztaty z bardzo różnych obszarów tematycznych i technologicznych. Zależało mi na zdobyciu przez studentów różnorodnych bodźców i doświadczeń software'owo-hardware'owych, które pozwolą na metodycznie wprowadzenie ich w zagadnienia cyfrowego obrazu ruchomego, postprodukcji, obrazu 3D, stereoskopii, immersji, przestrzeni wirtualnej, projektowania interfejsów.

W pracowni zajmujemy się również edycją oraz generowaniem dźwięku w kontekście obrazu ruchomego i instalacji.

W ramach tematów semestralnych i prac dyplomowych studenci realizują eksperymenty wizualne, widowiska multimedialne, klipy wideo, aplikacje interaktywne, projektują interfejsy, przestrzeń interaktywną i holograficzną, mapping i VJ-ing, tematy semestralne (inside-outside, 360 stopni, dynamiczna typografia, wideoklip). W „Dokumentacja pozostałych zrealizowanych utworów artystycznych i opublikowanych prac oraz dorobku dydaktycznego i popularyzatorskiego” zostaną przedstawione wybrane semestralne prace studentów z Pracowni Działań Multimedialnych oraz prace licencjackie, których byłem promotorem (osiem prac licencjackich).

3.1.3. Promotor prac licencjackich

Ostatnie trzy lata pracy dydaktycznej zaowocowały bardzo zaawansowanymi dyplomami licencjackimi, które zostały zauważone m.in. na WRO Biennale Mediów w 2017 roku (Wiktor Przybył/Małgorzata Klajn - *In Memoriam Anniele de Man*, koncert inauguracyjny Biennale) oraz publikacją dyplomu *Neuron Design* Piotra Koncewicza w miesięczniku *360 stopni* w Pekinie w sierpniu 2017 roku.

2016 r.

- Julian Malik, *Interaktywna analiza tryptyku „Ogród Rozkoszy Ziemijskich” autorstwa Hieronima Boscha*
- Wiktor Przybył, *In Memoriam Anniele de Man - koncert multimedialny do muzyki klawesynowej*. Wykonanie Małgorzata Klajn, studentka Akademii Muzycznej w Katowicach/Wydział Muzyki Dawnej
- Iwona Słowik, *wianne.pl - aplikacja internetowa prezentująca artystów ludowych regionu podkarpackiego*
- Mateusz Trytek, *Interaktywne narzędzia wspomagające terapię dzieci w wieku 6-8 lat z zaburzeniami ze spektrum autyzmu*

2017 r.

- Piotr Koncewicz, *Neuron Design - wykorzystanie sztucznych sieci neuronowych w projektowaniu i multimedialności*
- Małgorzata Pawińska, Kacper Mutke, *Kaspar Hauser libretto - instalacja interaktywna*

2018 r.

- Jan Kasperczyk, *Time between us - projekt gry*
- Maja Kawaliło, *Multimedialna interpretacja fragmentu Pieśni nad Pieśniami*
- Dominika Wollman, *Teledysk do utworu Bartosza Zaskórskiego Doomed Molecular Waste*

3.1.4. Promotor pomocniczy prac doktorskich

Pełnię funkcję promotora pomocniczego trzech prac doktorskich, gdzie służę wiedzą ekspercką i pomocą techniczną w zastosowaniu rozwiązań technologicznych:

2017 r.

- Marcin Nowrotek, *NEBULA - projekt audiowizualny*

2018 r. (wszczęcie przewodu doktorskiego)

- Krzysztof Zygalski, *Prototyp aplikacji wspierającej tworzenie scenariuszy wizualnych form narracyjnych*

2019 r. (wszczęcie przewodu doktorskiego)

- Tomasz Strojecki, *Transforma/Gdzieniedzie-metaforma koncertu audiowizualnego*, prawykonanie w ramach Festiwalu Prawykonania.

3.1.5. Recenzent prac licencyjnych

W latach 2014–2018 roku byłem recenzentem następujących prac licencyjnych:
czerwiec 2014 r.

- Filip Czernow, *Warsztatowe i formalne aspekty fotorealistycznych obrazów generowanych cyfrowo na podstawie serii autorskich realizacji*, promotor: dr Anna Sielska
- Agata Nosal, *Plakat musi śpiewać – seria plakatów operowych z elementami interaktywnymi*, promotor: prof. Roman Kalarus
- Paulina Blaut, *Identyfikacja wizualna systemu teleopieki i nadzoru nad osobami starszymi*, promotor: prof. Bogdan Król

lipiec 2015 r.

- Wojciech Stokłos, *Ogniwo Kleimanna – stworzenie projektu graficznego do gry*, promotor: prof. Bogdan Król

kwiecień 2016 r.

- Izabela Dudzik, *„Żaluzje” – alegoria lęku i samotności*, promotor: prof. Bogdan Król

listopad 2016 r.

- Marzena Kuchcik, *Błoto – infografika w formie animacji 2D i 3D o właściwościach błota i jego zastosowaniach*, promotor: prof. Bogdan Król

marzec 2018 r.

- Katarzyna Trzcińska, *Poza czasem. Projekt multimedialny*, promotor: prof. Bogdan Król

3.2. DZIAŁALNOŚĆ NAUKOWO-BADAWCZA

Poza pracą dydaktyczną kieruję obecnie (2017–2019) projektem badawczym w ramach działalności statutowej pt.: *Badanie i zastosowanie interaktywnych interfejsów oraz środowisk dźwiękowych dedykowanych dla Wirtualnej Rzeczywistości (VR) do tworzenia zaawansowanych projektów multimedialnych*, gdzie w środowisku VR budujemy modele dźwiękowe i łączymy je z nową nawigowalną przestrzenią immersyjną, po to, by poszerzyć pole percepcji odbiorcy. Rozwiązania te okazują się bardzo pomocne przy wszelkiego rodzaju działaniach performatywno-koncertowych wykorzystujących VR oraz przy zarządzaniu i wizualizacji danych.

W 2018 roku opracowałem jako członek zespołu koncepcję badań i rozwoju Katedry Multimediów i LORI (Laboratorium Obrazu Ruchomego i Interakcji) jako *Centrum Projektowo-Badawcze – Projektowanie dla Przyszłości (Center for Design Research – Design for Future)*.

We wcześniejszych latach pracy na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach prowadzone były badania w ramach działalności statutowej, gdzie byłem członkiem zespołu:

1. Laboratorium Badawczo-Projektowe Nowych Mediów – członek zespołu (2005–2009)
2. Laboratorium Badawczo-Projektowe Publikacji Multimedialnych, Nowych Mediów i systemu telewizji w technologii wysokiej rozdzielczości oraz Interakcja z przekazem elektronicznym – członek zespołu (2009–2011)

W latach 2012–2015 byłem członkiem Komisji Sakralnej Archidiecezji Katowickiej, a także od 2012–2016 członkiem Komisji do spraw Kultury II Synodu Archidiecezji Katowickiej, gdzie opracowałem zarządzenia i zalecenia dla Kościoła katowickiego wobec kultury (rezultaty pracy Komisji zostały zamieszczone w publikacji *Wysłuchani w Ducha. Uchwały II Synodu Archidiecezji Katowickiej*).

W roku 2018 zostałem członkiem zespołu w instytucji kultury Katowice Miasto Ogrodów związanego z budowaniem dużego ośrodka multimediów i edukacją medialną.

W latach 2018–2019 wspomagałem pracę Rady Programowej konkursu na obiekt dla Centrum Nauki w Katowicach jako jeden z jej członków.

Obecnie jestem również członkiem (od 2009) i założycielem Śląskiego Kłostka Multimedialnego IT Silesia Hub Club.

W ramach programów ramowych Unii Europejskiej brałem udział w projekcie *Transfer wiedzy i praktyki* współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, grudzień 2013 – maj 2014.

W latach 2011 - 2014 realizowałem projekt artystyczno-badawczy dla Centrum Nauki Kopernik w Warszawie w ramach programu art+science. W ramach programu stworzyłem interaktywną instalację artystyczną EON, gdzie projektowałem i budowałem autorski interfejs oparty na technologii interaktywnego obrazu wyświetlanego na kulistym ekranie wraz z zespołem optyków, programistów, projektantów.



CZĘŚĆ IV

Prace organizacyjne
i popularyzatorskie

4. PRACA ORGANIZACYJNA NA UCZELNI

4.1. Praca na rzecz uczelni

W latach 2012–2019 zajmowałem się opracowaniem koncepcji, badaniem technologicznym, rozwojem i strategią LORI (Laboratorium Obrazu Ruchomego i Interakcji). Prace te trwają nadal, ponieważ jako zespół naukowców aplikujemy do różnych organizacji, by sfinalizować budowę studia wyposażonego w zrobotyzowane ramię Mark Roberts Motion Control.

W 2018 roku będąc członkiem zespołu opracowałem koncepcję badań i rozwoju Katedry Multimediów i LORI (Laboratorium Obrazu Ruchomego i Interakcji) jako „Centrum Projektowov Badawcze – Projektowanie dla Przyszłości” („Center for Design Research – Design for Future”).

Jestem członkiem zespołu opracowującego moduł OUT OF THE BOX do nowego programu nauczania na Kierunku Projektowym w ASP Katowicach na studiach magisterskich w latach 2019–2020.

4.2. Pełnione funkcje

Jako pracownik Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w latach 2005, 2006 oraz 2011, 2015 pełniłem funkcję komisarza egzaminów dyplomowych na kierunku Projektowanie Graficzne. Byłem członkiem komisji egzaminów dyplomowych na Wydziale Projektowym w 2016 i 2018 roku. W latach 2013–2018 byłem promotorem dziewięciu prac licencjackich, promotorem pomocniczym trzech prac doktorskich i recenzentem siedmiu prac dyplomowych.

4.3. Interdyscyplinarna współpraca z podmiotami wychowawczymi, edukacyjnymi, naukowymi, kulturalnymi

W ramach programu Dobre Praktyki dla Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach i Pracowni Działań Multimedialnych nawiązano współpracę z następującymi podmiotami:

2015 r.

- Integracyjne Przedszkole Nr 12 im. Marii Montessori w Chorzowie. Współpraca terapeuty mgr Małgorzaty Porzach przy pracy nad dyplomem licencjackim *Interaktywne narzędzia wspomagające terapię dzieci w wieku 6–8 lat z zaburzeniami ze spektrum autyzmu* – Mateusz Trytek
- Uniwersytet Śląski – Instytut Chemii oraz Wydział Radia i Telewizji w Katowicach. Kooperacja przy pracy nad dyplomem licencjackim *SIMULACRINUM web-fiction-doc* – Paweł Ratajczyk

2016 r.

- Akademia Muzyczna w Katowicach. Współpraca studentki Wydziału Muzyki Dawnej Małgorzaty Klajn (klawesyn) przy pracy nad dyplomem licencjackim *In Memoriam Anniele de Man – koncert multimedialny do muzyki klawesynowej* – Wiktor Przybył
- Politechnika Śląska/Wydział Robotyki i Automatyki. Kooperacja przy pracy nad dyplomem licencjackim *Interaktywna analiza tryptyku „Ogród Rozkoszy Ziemskich” autorstwa Hieronima Boscha* – Julian Malik
- Uniwersytet Wrocławski/Wydział Etnologii. Kooperacja przy pracy nad dyplomem licencjackim *wianne.pl – aplikacja internetowa prezentująca artystów ludowych regionu podkarpackiego* – Iwona Słowik

4.4. Promocja uczelni i dokonań studentów

W ramach mojej pracy na rzecz uczelni dokładam starań, by projekty oraz dyplomy licencjackie i magisterskie powstające w Pracowni Działań Multimedialnych, w której jestem adiunktem, były możliwie szeroko promowane i eksponowane. Niejednokrotnie wygłaszałem wykłady promujące uczelnię oraz jej absolwentów i profesorów. W ramach kooperacji z innymi podmiotami edukacyjnymi przeprowadzałem prezentacje wybranych aspektów nauczania przedstawiając stosowane strategie dydaktyczne uczelni i pracowni, programy badawcze oraz wdrożone systemy rozwoju technologicznego dla poszerzenia spektrum twórczych możliwości studentów.

W roku 2015 w ramach festiwalu art+bits festiwal – Festiwal Sztuki, Designu i Technologii byłem odpowiedzialny za przegląd i wystawę *Najlepsze dyplomy w dziedzinie multimediiów* powstałych w latach 2014–2015 na uczelniach wyższych w Polsce. Z okazji 15-lecia Pracowni Działań Multimedialnych w roku 2015 odbył się Międzynarodowy Festiwal Światła i Mappingu/Light Move Festival w Łodzi. Specjalnie na tę okazję wykonany został pod moim kierownictwem mapping autorstwa studentów studiów licencjackich Mateusza Trytka i Jana Kasperczyka. Jako osobne działanie w przestrzeni zostały zaprezentowane najlepsze realizacje pracowni.

W roku 2016 w czasie 1. Edycji Festiwalu Polskie Kręgi Sztuki w galerii Beijing 1+1 Art Centre w Pekinie zorganizowałem pokaz multimedialny dokumentujący i promujący dokonania Pracowni Działań Multimedialnych, prace studenckie oraz taktyki dydaktyczne, co zaowocowało otwarciem rozmów dotyczących wymiany studenckiej. Na Uniwersytecie Technologicznym w Pekinie oraz CAFA – Centralnej

Akademii Sztuk Pięknych w Pekinie zaprezentowałem wykład *Poster – design – multimedia in Upper Silesia*, upowszechniając dokonania w zakresie plakatu, multimediiów i designu.

W 2017 r. przeprowadziłem wykład połączony z prezentacją multimedialną Pracowni Działań Multimedialnych w ramach 2 Edycji Festiwalu Polskie Kręgi Sztuki w Chinach, Beijing 1+1 Art Centre w Pekinie na największych uniwersytetach artystycznych w Changshy oraz w Wuhan.

BIBLIOGRAFIA

Adorno, Theodor, *Teoria estetyczna*, przeł. Krystyna Krzemieniowa, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1994.

Borrel, Philippe (reż.), *Transhumanizm. Człowiek w świecie maszyn*, 2012.

Brockman, John (red.), *Nowy Renesans. Granice nauki*, przeł. Piotr J. Szwejcer, Anna Eichler, Wydawnictwo CiS, Warszawa 2005.

Czekaj, Rafał, *Krytyczna teoria sztuki Theodora W. Adorna*, Towarzystwo Autorów i Wydawnictw Prac Naukowych Universitas, Kraków 2013.

Delsol, Chantal, *Nienawiść do świata. Totalitaryzmy i ponowoczesność*, przeł. Marek Chojnacki, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 2017.

Gołuch, Wiesław, *Elementy racjonalne w kształtowaniu przekazu wizualnego („Głową do przodu”)*, [w:] *Materiały z badań prowadzonych w Pracowni Działań i Struktur Wizualnych w latach 1973–1984*, cz. 2, Wrocław 1985.
<http://www.narratologia.uw.edu.pl/projekt/>, url z dnia 03.08.2018.

Górnicki OP, Zdzisław, *Woda w duchowych przeżyciach człowieka*, Wydawnictwo M, Kraków 2008.

Huhtamo, Erkki, *Silicon remembers Ideology or David Rokeby's meta-interactive art*, <http://www.davidrokeby.com/erkki.html>, url z dnia 23.08.2012.

Jan Paweł II, *Przekroczyć próg nadziei: Jan Paweł II odpowiada na pytania Vittoria Messoriego*, Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, Lublin 1994.

Kluszczyński, Ryszard W., *Artystyczne przestrzenie (multi)mediów*, [w:] Ryszard W. Kluszczyński (red.), *Lab 6. Międzynarodowa wystawa sztuki (Multi) medialnej*, Centrum Sztuki Współczesnej, Warszawa 1997.

Kluszczyński, Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Kołakowski, Leszek, *Cywilizacja na ławie oskarżonych*, Wydawnictwo Res Publica, Warszawa 1990.

Kołakowski, Leszek, *Jeśli Boga nie ma... O Bogu, diable, grzechu i innych zmartwieniach tak zwanej filozofii religii*, przeł. Tadeusz Baszniak, Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, Kraków 2010.

Leonhard, Gerd, *Disruption and Opportunities in Marketing: Futurist and Keynote Speaker Gerd Leonhard at ANFO 2011*, <http://www.youtube.com/watch?v=LA4S9w0Ycm8>.

Levinas, Emmanuel, *O Bogu, który nawiedza myśl*, Wydawnictwo Homini sc, Kraków 2008.

Lisicki, Paweł (red.), *Gender – kontrrewolucja*, Wydawnictwo M, Kraków 2014.

Lister, Martin, Dovey, Jon, Giddings, Seth, Grant, Iain, Kelly, Kieran, *Nowe Media. Wprowadzenie*, tłum. Marta Lorek, Agata Sadza, Katarzyna Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.

Maj, Krzysztof M., *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, [w:] Katarzyna Kaczmarczyk (red.), *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2017.

Mersch, Dieter, *Teorie mediów*, przeł. Ewa Krauss, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2010.

Ostrowicki, Michał (red.), *Estetyka Wirtualności*, Towarzystwo Autorów i Wydawnictw Prac Naukowych Universitas, Kraków 2005.

Peeters, Marguerite A., *Gender – światowa norma polityczna i kulturowa. Narzędzie rozeznania*, przeł. ks. Leszek Woroniecki SAC, Wydawnictwo Sióstr Loretanek, Warszawa 2013.

Peeters, Marguerite A., *Globalizacja zachodniej rewolucji kulturowej. Kluczowe pojęcia, mechanizmy działania*, przeł. Grzegorz Grygiel, Wydawnictwo Sióstr Loretanek, Warszawa 2010.

Podgórzec, Zbigniew, *Wokół ikony: rozmowy z Jerzym Nowosielskim*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 1985.

Porczak, Antoni, *Nie trzeba być artystą*, http://www.porczak.art.pl/_inc_swf/texty/html/t06.htm, url z dnia 07.06.2012.

Porczak, Antoni, *Opinia (recenzja) dotycząca twórczości Władysława Hasióra w związku z postępowaniem o nadanie tytułu Doctora Honoris Causa przez Akademię Sztuk Pięknych w Gdańsku*, http://www.porczak.art.pl/_inc_swf/texty/html/t12.htm, url z dnia 14.05.2018.

Rakowski, Tomasz (red.), *U źródeł tożsamości kultury europejskiej*, Lubelska Szkoła Filozofii Chrześcijańskiej KUL, Lublin 1994.

Ratzinger, Joseph, *Tak myśli Papież*, <https://www.youtube.com/watch?v=EQMzOUqwao4>, url z dnia 4.05.2016.

Terlikowski, Tomasz P., <https://malydziennik.pl/to-zwiastuje-nadejscie-antychrysta-teologowie-ostrzegaja/>, url z dnia 01.03.2018.

Trzebnicki, Jerzy, *Narracja jako sposób rozumienia świata*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2002.

Trzcńska, Izabela, Lux in tenebris. *Czas i światło w nowożytnej kosmologii*, [w:] Izabela Trzcńska (red.), *Światło. Czas. Transcendencja*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2007.

Turoń-Kowalska, Agnieszka, *Kryzys kultury europejskiej w ujęciu Leszka Kołakowskiego*, [w:] *Studia Politicae Universitatis Silesiensis 13*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2005.

Wildstein, Bronisław, *O kulturze i rewolucji*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2018.

Wildstein, Bronisław, *Profile wieku*, Klub Świat Książki POLITEJA, Warszawa 2000.

Wilkoszewska, Krystyna (red.), *Piękno w sieci – estetyka a nowe media*, Towarzystwo Autorów i Wydawnictw Prac Naukowych Universitas, Kraków 1999.

Zawojski, Piotr, *Glosa do „Traktatu o obrazie” Zbigniewa Rybczyńskiego*, <http://www.zawojski.com/2010/12/19/glosa-do-traktatu-o-obrazie-zbigniewa-rybczynskiego/>, url z dnia 05.04.2011.

Zybertowicz, Andrzej, *Debata "Wiara a społeczeństwo" (12.10.2013 r.) / Dziedziniac Dialogu*, <https://www.youtube.com/watch?v=QNCCNR1QdI>, url z dnia 25.01.2018.

Zybertowicz, Andrzej (red.), *Samobójstwo Oświecenia? Jak neuronauka i nowe technologie pustoszą ludzki świat*, Wydawnictwo Kasper, Kraków 2015.

Zybertowicz, Andrzej, *Technologia może być głupsza od nas, a i tak nas wykiwa*, <http://www.rp.pl/Plus-Minus/301119944-Prof-Zybertowicz-Technologia-moze-byc-glupsza-od-nas-a-i-tak-nas-wykiwa.html>, url z dnia 04.06.2018.

Źródła internetowe:

http://www.conservation-wiki.com/wiki/Time-Based_Media, url z dnia 04.09.2018.

<https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media>, url z dnia 15.07.2017.

<https://sjp.pwn.pl/>

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/t/time-based-media>, url z dnia 25.06.2016.

Specjalne podziękowania dla:

Wojciecha Majewskiego Dyrektora Fundacji Kręgi Sztuki, Katarzyny Wojtygi zastępcy prezes Stowarzyszenia Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie, Beijing 1+1 Art Centre w Pekinie, prof. Antoniego Cygana Rektora Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, prof. Mariana Oslislo, prof. Irmy Koziny, Krzysztofa Zygalskiego, Pawła Steczka, Huberta Stępniewicza, Marty Wieczorek-Kaliskiej.

Ksawery Kaliski

JEDNIA i ŹRÓDŁO

Instalacje multimedialne

Zdjęcia

Ksawery Kaliski
Marta Wieczorek-Kaliska
Marian Oslislo
Krzysztof Zygalski
Stanisław Barański
Karol Szafran
Olaf Cirut

Projekt i skład publikacji

Marta Wieczorek-Kaliska

Złożono krojem

RePublic Book, Klavika

Papier

Mondi Color Copy 120, folia Velvet, folia holograficzna (cover)
Mondi Color Copy 120 (inside)

Druk i oprawa

DUOCOLOR
ul. Raciborska 48, 40-074 Katowice



Katowice, 2019



Katowice, 2019