

# AUTOREFERAT

BARTOSZ POSACKI

Instytut Sztuki Uniwersytetu Opolskiego

Opole 2014



## SPIS TREŚCI

Informacje osobowe .....	4
Wstęp .....	5
Część I	
Omówienie dorobku naukowo-artystycznego ze szczególnym uwzględnieniem okresu poprzedzającego uzyskanie stopnia doktora .....	7
Część II	
Analiza dzieła artystycznego zgłoszonego jako aspirujące do spełnienia warunków postępowania habilitacyjnego – „Conclusum in infinitum” .....	16
Część III	
Wykaz i omówienie pozostałych osiągnięć naukowo-artystycznych z okresu po uzyskaniu stopnia doktora .....	27
Część IV	
Wykaz i omówienie dorobku dydaktycznego i popularyzatorskiego .....	31
Zakończenie .....	36
Bibliografia .....	37

## INFORMACJE OSOBOWE

1. Imię i nazwisko:

BARTOSZ POSACKI

2. Posiadane dyplomy, stopnie naukowe/artystyczne:

2007

Kwalifikacje I stopnia w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuk pięknych

Wydział Grafiki Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu

Tytuł: „Continuum zmienności obrazu”, promotor: prof. Andrzej P. Bator

2001

Dyplom magistra sztuki

Wydział Architektury Wnętrz i Wzornictwa Przemysłowego Akademii Sztuk Pięknych

im. E. Gepperta we Wrocławiu, promotor: dr Piotr Karpiński

3. Informacje o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych/artystycznych:

Zatrudniony w latach 2001–2007 jako asystent; od 2007 r. do dnia dzisiejszego jako adiunkt w Instytucie Sztuki Uniwersytetu Opolskiego; od 2009 r. pełni funkcję kierownika Pracowni Nowych Mediów

4. Zgodnie z wymogiem formalnym wskazuję intermedialny cykl grafik cyfrowych, lightboxów, obiektów multimedialnych i projekcji multimedialnych pod wspólnym tytułem „Conclusum in infinitum” jako aspirujący do spełnienia warunków określonych w 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.

## WSTĘP

Moja twórczość ma charakter ciągły, zarówno w sensie formalnym, jak i ideowym. Rewolucje zdarzają się w niej rzadko, a dominującą tendencją jest ewolucja. Cicha siła działająca w tle, odpowiedzialna za rozwój i pozwalająca na realizację założonych celów. Konstrukcja autoreferatu odzwierciedla w dużym stopniu tę naturalną dla mnie tendencję. Porządkującą rolę odgrywa w nim chronologia, która pozwala tę ewolucję prześledzić. Nic tu nie bierze się z niczego, a każda realizacja nosi w sobie ślady przebytej drogi, stanowiąc sumę przeszłych doświadczeń.

Jak każdy proces, który wieńczy dzieło artystyczne, również moja twórczość ma swój początek i swoje źródło. W autoreferacie wskazuję na rok 2003 jako na datę graniczną. Nie jest to początek mojej przygody ze sztuką, ale jest to początek drogi, na której znajduję się do dziś; choć, jak sądzę, jestem już daleko od punktu wyjścia. Wcześniejsze doświadczenia związane z malarstwem, animacją i montażem wideo pomijam nie ze względu na ich małą wagę, lecz przez wzgląd na przejrzystość struktury niniejszego opracowania. Warto jednak wspomnieć, że to właśnie w doświadczeniach malarskich i projektanckich kształtował się mój stosunek do formy, a w animacji sposób artykulacji treści. Ślady tych doświadczeń są w mojej twórczości ciągle widoczne w przywiązaniu do ekspresji gestu, estetyki działań manualnych<sup>1</sup> czy narracyjności charakterystycznej dla animacji. Ta dwubiegunowość zakorzenienia jest jedną z charakterystycznych cech moich działań. Najważniejszą jednak jest determinująca formę i sposób artykulacji treści chęć integracji wartości przynależnych tym odmiennym konwencjom artystycznym<sup>2</sup>. Wartości te to z jednej strony realność percepcyjna i otwartość

---

<sup>1</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, przeł. J. Mach, Gdańsk 2004, s. 200. R. Arnheim pisze: „Przyzwyczajiliśmy się uważać za rzecz oczywistą, że motoryczne zachowanie się artysty jest jedynie środkiem do celu: wykonania obrazu lub rzeźby, i samo w sobie ma nie większe znaczenie niż ruch piły i hebla w pracy stolarza meblowego. Jednakże właśnie za naszych dni tak zwani malarze akcji położyli nacisk na artystyczny charakter ruchów towarzyszących pracy nad dziełem sztuki, nigdy też chyba nie istniał artysta, dla którego pewne wyrazowe właściwości ruchu pędzla – i ciała – nie liczyłyby się jako część dokonywanej «wypowiedzi»”.

<sup>2</sup> J.P. Brunet, *Obraz filmowy a obraz telewizyjny. Związki i perspektywy*, [w:] *Pejzaże audiowizualne, Telewizja, wideo, komputer*, oprac. A. Gwóźdź, Kraków 1997, s. 221–222. Autor pisze: „Nie może być mowy o sztuce tam, gdzie chce się dostosować estetykę do sprzętu. W przypadku twórców chodzi o ciągłe dostosowywanie narzędzi do ich dyskursu, a nie na odwrót. W przeciwnym razie bowiem pozwolimy, by technika wzięła górę nad twórczością”.

narracyjno-interpretacyjna obrazów statycznych, z drugiej strony zmienność wizualna i progresywność narracyjna obrazów ruchomych.

Autoreferat podzielony jest na cztery części. Trzy pierwsze poświęcone są moim badaniom i poszukiwaniom artystycznym, natomiast czwarta osiągnięciom dydaktycznym i popularyzatorskim.

Pierwsza część zawiera omówienie początkowego etapu moich poszukiwań artystycznych skoncentrowanych na wypracowaniu indywidualnej metody konstruowania narracji i treści, w trakcie których ukształtowała się też charakterystyczna perspektywa przedstawień, a głównym tematem była struktura przestrzeni miejskiej. Cezurą i symbolicznym zamknięciem dla tego okresu stało się uzyskanie stopnia doktora.

W części drugiej koncentruję się na omówieniu cyklu realizacji zgłaszanych jako dzieło aspirujące do spełnienia warunków postępowania habilitacyjnego. Podstawowym celem badawczym i artystycznym tu podjętym jest na poziomie warsztatowym minimalizacja ograniczeń percepcyjnych związanych z barierą ekranową w obrazach ruchomych oraz ogólne pogłębienie wrażeń immersyjnych w obu typach obrazowania. Na poziomie semantycznym zaś zwracam się w stronę człowieka, lokatora współczesnego świata, obserwowanego przez pryzmat archetypów postaw i sytuacji obecnych w mitologii chrześcijańskiej. Obie pierwsze części są ze sobą związane o tyle, o ile są omówieniem następujących po sobie etapów tej samej drogi prowadzącej do nadrzędnego celu. Łączy je też powinowactwo uniwersum w omawianych cyklach prac, które w pierwszym z nich stanowiło temat sam w sobie, w drugim jest mniej lub bardziej odległym tłem dla tematu głównego.

Część trzecia autoreferatu to opis działań podjętych i zrealizowanych po uzyskaniu stopnia doktora, niewchodzących w skład cyklu omawianego w części drugiej, ale mających znaczenie dla mojego rozwoju artystycznego.

## CZEŚĆ I

### Omówienie dorobku naukowo-artystycznego ze szczególnym uwzględnieniem okresu poprzedzającego uzyskanie stopnia doktora

*To widzowie tworzą obrazy*<sup>3</sup>.

Marcel Duchamp

Realizacje artystyczne omawiane w tej części są istotne z co najmniej dwóch powodów. Z jednej strony wskazują na źródła prac składających się na dzieło habilitacyjne, z drugiej zaś zamykają pierwszy etap moich badań i poszukiwań artystycznych, których celem było opracowanie metody pozwalającej na zachowanie otwartości interpretacyjno-narracyjnej w obrazach ruchomych oraz skrócenie dystansu między treścią obrazu a widzem. Dystansu nie fizycznego, lecz mentalno-emocjonalnego.

Realizacje te zawierały się w kilku cyklach. Najważniejsze z nich to „Habitat” i „Neo Habitat”, nad którymi pracowałem w latach 2003–2006, a których zwieńczeniem stał się intermedialny cykl „Continuum zmienności obrazu” ukończony w 2007 r. Punktem wyjścia dla nich wszystkich był zestaw prac rysunkowo-malarskich z roku 2003. Tymi najwcześniejszymi realizacjami nie będę się w tym miejscu zajmował, między innymi dlatego, że ich sucha i bardzo techniczna forma nie spełniła moich oczekiwań i stosunkowo szybko od niej odszedłem na rzecz większej ekspresji i większej komplikacji graficznej kadru. Niemniej jednak to tamten cykl i następujący po nim cykl animacji, czy – jak wolę je nazywać – ruchomych obrazów, zapoczątkował zmiany w moim stosunku do obrazu, czy to statycznego, czy ruchomego. W trakcie prac nad nimi kwestia rozpoznania różnic w percepcji obu rodzajów obrazu stała się istotna i znalazła się w obszarze moich zainteresowań. Ten cykl także rozpoczął proces redefiniowania w mojej twórczości relacji w triadzie określonej przez twórcę (podmiot), dzieło (przedmiot) i widza (podmiot). Zmiany w rozumieniu i konstruowaniu relacji między elementami owej triady były istotne, gdyż miały charakter

---

<sup>3</sup> M. Duchamp, *Duchamp du signe. Écrits, reunis et pres. par M. Sanouillet, avec collab. de E. Peterson, Paris 1975.*

generalny, obejmujący wszelkie moje działania artystyczne, bez względu na medium, treść czy formę; stały się niejako dla nich wszystkich wspólnym mianownikiem.

Kolejnym ważnym elementem, który zaistniał w realizacjach z tego okresu po raz pierwszy, po to, by pozostać w moich pracach aż do dnia dzisiejszego, jest przesunięcie obrazu z obszaru percepcyjnego punctum w stronę continuum. Element ten niejako warunkuje element poprzedni. Funkcjonalnie bowiem związany jest z dwiema dualnymi strefami określającymi obraz – strefą wewnętrznych i zewnętrznych treści z jednej strony oraz strefą czasu i przestrzeni z drugiej. Owo przeniesienie z punctum do continuum stanowi w istocie rzeczy ustawienie ich w relacji wzajemnej otwartości i synergii. Strefy te obejmują wszystkie elementy triady twórca–dzieło–odbiorca i odnoszą się bezpośrednio do każdego z nich, z różnym jednak natężeniem i z różną wagą. Wewnętrzne treści to te zawarte bezpośrednio w obrazie. Czyli te, które świadomie lub nieświadomie zostały wpisane tam przez podmiot twórczy, a także treści związane z formą i substancją obrazu i z niej pochodzące, będące pochodną obróbki materialnego nośnika<sup>4</sup>. Zewnętrzne treści to te, które w obrazie lokuje odbiorca i wywodzą się z jego subiektywnego doświadczenia obrazu; w większym lub mniejszym stopniu jednak implikowane są przez treści wewnętrzne. Oczywiście jest, że między tymi dwiema kategoriami występuje bezpośredni związek przyczynowo-skutkowy, jednak równie jasne jest, na co zwracał uwagę już Platon, opisując naturę postrzeżenia, że pojęcia rzeczy nie są tożsame z postrzeganą rzeczywistością. Rozróżnienie to domaga się głębszej analizy, ale odłóżmy ją w tej chwili i posłużmy się tym uproszczonym modelem. Podobnie, lecz nie identycznie do strefy treści przebiega strefa czasu i przestrzeni. Wyróżnić tu możemy część przynależną i zawartą w samym obrazie, a więc wynikającą z treści tworzących jego uniwersum, i część związaną z obrazem na zasadzie kontekstu i składającą się na uniwersum przynależne widzowi<sup>5</sup>. Uogólniając, dane mamy przestrzeń i czas zawarte w obrazie, definiujące się w jakimś wewnętrznym przestrzennym „tam” i temporalnym „wtedy”, oraz strefy czasu i przestrzeni przynależne do widza czy raczej rozciągające się między widzem a artefaktem. Te drugie to czas i przestrzeń przeznaczone dla doświadczenia dzieła i w tymże doświadczeniu mu towarzyszące. W swojej naturze są one wtórne wobec

---

<sup>4</sup> W tej kwestii wyrażam pogląd spójny z tezą M. McLuhana, że „forma przekazu jest sama przekazem”, M. McLuhan, *Zrozumieć media - przedłużenie człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004, s. 44.

<sup>5</sup> M. Hopfinger, *Doświadczenie audiowizualne*, Warszawa 2003, s. 33. M. Hopfinger pisze: „sztuka zazwyczaj przywiązywała wagę do miejsca, w którym spełniała swoje rytuały, wyodrębniała je z miejskiej zabudowy, nadawała parasakralną funkcję. Sala teatralna czy koncertowa, muzeum, kino są specjalnie przeznaczone do zbiorowej partycypacji”.



kategorii opisanych wcześniej, a odnoszących się do treści, niemniej jednak dla jasności dyskursu potraktuję je osobno. Obie te strefy mogą być bowiem oddzielnie modelowane przez podmiot twórczy, a właściwości przestrzenne oraz temporalne są dla mnie szczególnie ważne i pełnią rolę porządkującą względem treści pozostałych.

Na praktykę artystyczną przekłada się to w sposób różny, w zależności od stosowanego medium. W moim wypadku istotne było i jest tak nadal, że staram się łączyć wartości przynależne mediom traktującym wskazaną materię diametralnie odmiennie, próbując uzyskać w ten sposób wartość trzecią. W największym skrócie: aby ten cel osiągnąć, łączę lub zestawiam ze sobą cechy pozornie immanentnie związane z przeciwległymi kategoriami, jakimi są obraz statyczny i ruchomy. Nie systematyzuję w tym miejscu szczególnie obu typów obrazowania, gdyż wymagałoby to kolejnych analiz definiujących różnice we wnętrzu tych bardzo ogólnych kategorii.

Jak zatem te różnice i zestawienia wskazanych wartości układały się w moim wypadku? Abstrahując na moment od samych treści, a skupiając się na sposobie ich artykulacji: moim celem wówczas było, i pewnym stopniu jest nadal, tworzenie pewnych ram wypełnianych następnie zawartością fabularną przez widzów. Ramy te były zawsze konkretnym scenografią w przedstawieniu teatralnym, ale sam kształt spektaklu pozostawał już w dyspozycji oglądającego. Cel ten osiągałem, stosując dwa przeciwległe zabiegi: pierwszy polegał na pozostawieniu sceny bądź jej fragmentów pustych; drugi, częściej przeze mnie stosowany, polegał na stopniowym, równoległym nawarstwianiu wątków aż do momentu przekroczenia percepcyjnych możliwości ich rozróżniania i równoczesnego śledzenia. Sytuacja taka stwarza poznawczą i interpretacyjną dowolność w konfigurowaniu subiektywnej narracji. Nawiązanie do teatru nie jest tu przypadkowe, bowiem obrazy te bez względu na to, czy były ruchome, czy pozostawały statyczne, miały być swego rodzaju theatrum, jednak bez jednej nadrzędnej narracji, jak ma to miejsce w klasycznym obrazie filmowym czy spektaklu, ale z mnogością narracji wewnętrznych. Na poziomie ogólnym jedynie hipnotyzujących, a czytelnych dopiero po zejściu na poziom jednostkowy. Konstrukcja taka powoduje, że obraz ruchomy zaczyna być czytany jak statyczny. Percepcja obrazu ruchomego bliższa jest wtedy kontemplacji złożonej fotografii czy malarstwa, gdzie to widz decyduje o tym, które fragmenty kompozycji i w jakiej kolejności odczytuje. Odmiennie niż ma to miejsce w kinie, gdzie reżyser prowadzi widza poprzez jedną nadrzędną filmową narrację. Moje ruchome obrazy posiadają jeszcze jedną cechę zbliżającą je do przedstawień

statycznych. Jest nią zamknięcie ich samych oraz zawartych w nich elementów w dłuższe lub krótsze pętle.

W przypadku obrazów statycznych z tego i następnego cyklu sytuacja jest analogiczna, tyle że opisane procesy zachodzą w kierunku odwrotnym. Poruszenie odbywa się w świadomości interlokutora skłanianego do tego przez złożoność obrazu, mnogość wzajemnych zależności między jego elementami, a także konieczność bezustannej, wielokierunkowej wędrówki percepcyjnej między poziomem ogólnym a jednostkowym. Znamienny także i wpisujący się w omawiane zjawiska był sposób konstruowania kadrów: niemal zawsze fragmentaryczny, ukazujący jedynie wycinek większej, ukrytej, ale wyczuwalnej, a przez to obecnej całości, a jeśli już zawierał obiekt zamknięty, to zawsze zanurzony w sugerowanym ogromie, nieokreślonym w swej objętości. Wrażenie przysłonięcia było wzmocniane przez zawężenie kadru poziomymi czarnymi pasami będącymi integralną częścią wewnętrznego *theatrum* każdego z obrazów. Zabieg ten stosowałem zarówno w cyklach prac tu opisywanych, jak i w większości prac późniejszych. W tym aspekcie obrazy statyczne także upodabniały się do ruchomych, bowiem zawierały element owego przysłonięcia wykraczający i niedefiniujący się jedynie poprzez zaistnienie *punctum* w rozumieniu R. Barthes'a<sup>6</sup>. Obrazy ruchome zaś ironicznie przejmowały cechy obrazów statycznych, zamrażając kadr w nieruchomej kamerze i pozostawiając wyraźnie sugerowane, ale niemieszczące się już w nim przestrzenie, do swobodnej interpretacyjnej eksploracji widza.

Faktem jest też, że pracując nad statycznymi obrazami, zarówno wtedy, jak i obecnie, na poziomie wyobrazeniowym każdorazowo kreuję historie rozciągnięte w czasie. Rozpatrując je w takim kontekście, należałoby uznać, że one też są ruchomymi obrazami, tyle że ta ruchomość realizuje się pierwotnie w moim wyobrażeniu, a finalnie w interpretacji widza. Przy takim założeniu prawdziwe stałoby się twierdzenie, że obraz ruchomy jest wtórny względem statycznego. Owa wtórność polegałaby na tym, że w przypadku obrazu ruchomego realnie przeprowadzam to, co w obrazie statycznym dzieje się na poziomie mentalnym, a więc

---

<sup>6</sup> R. Barthes, *Światło obrazu – uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Warszawa 1995, s. 97. R. Barthes pisze: „A jednak kino posiada pewną moc, której fotografia nie ma na pierwszy rzut oka: ekran (jak zauważa to Bazin) nie jest kadrowaniem, ale przysłonięciem, osoba, która z niego wychodzi, żyje nadal: «zakryte pole» bez przerwy podwaja wizję częściową. Tymczasem patrząc na tysiące zdjęć, także tych, które posiadają dobre studium, nie odczuwam żadnego «zakrytego pola» poza kadrem: wszystko, co dzieje się wewnątrz kadru, ginie całkowicie wykraczając poza kadr. Jeśli definiujemy Zdjęcie jako nieruchomy obraz, to nie znaczy tylko, że przedstawione osoby nie ruszają się, znaczy to, że nie wychodzą z kadru: są zatrute i przypięte jak motyle”.

ruchomym wyłącznie wyobrazeniowo. Poniekąd marzenie i imaginacja stają się faktem rzeczywistym. Ta tęsknota za możliwością ożywienia martwej materii statycznego obrazu była jedną z podstawowych przyczyn, dla których zacząłem zajmować się obrazem ruchomym.

Fakt uruchomienia pozostaje jednak równoznaczny z wydestylowaniem skrawka treści z nieskończonego continuum możliwych interpretacji i możliwych kierunków potencjalnych wydarzeń, mogących rozwinąć się z punktu zero zakłętego w nieruchomym przedstawieniu. Tak postrzegane realne przejście od punctum do continuum może być traktowane jako interpretacyjna degradacja, bezpowrotnie utracona zostaje bowiem nieskończoność na rzecz konkretnego. Zapobiegałem temu, ukazując nie pojedynczą ścieżkę narracyjną, a gruby i gęsty ich splot, zachowując tym samym interpretacyjną i percepcyjną swobodę i dając wskazówkę, czym w swej istocie moje obrazy są i jakiego modelu percepcji wymagają. Splot taki rozplatać można na ogromną liczbę pojedynczych ścieżek, a uwzględniając możliwość przenoszenia uwagi i zmienną kolejność śledzenia poszczególnych zdarzeń, zbliżamy się do nieograniczonej wielości wariantów; wybór konkretnego zależy wówczas tylko i wyłącznie od widza.

Zasadniczą ideę, która przyświecała mi przy tworzeniu opisywanych w tej części prac, najwięcej można opisać jako odkrycie struktur wewnętrznych prezentowanych obiektów. Stała się ona fundamentem dla wszystkich następnych realizacji i pomimo przebiegającej równocześnie zmiany w warstwie formalnej obrazów została ona zachowana i towarzyszy mi do dziś dnia, choć nie znajduje się już w centrum mojego zainteresowania.

Tytułowy „Habitat” opisuje środowisko „naturalne” zagospodarowane na swoje potrzeby przez człowieka i jako takie obejmujące całą przestrzeń kulturową i fizyczną, ze szczególnym uwzględnieniem obszarów o największym zagęszczeniu wytworów ludzkiego umysłu, czyli przestrzeni w wysokim stopniu zurbanizowanych. Stąd dominacja w tamtych pracach przestrzeni miejskiej ze swoimi zabudowaniami i infrastrukturą przemysłową. Stąd zainteresowanie tymi wszystkimi elementami, które składają się na habitat gatunku homo, które go podtrzymują i przekształcają na potrzeby człowieka. W pierwszym okresie w centrum mojego zainteresowania były wyimaginowane struktury zamknięte, odcięte od świata zewnętrznego pancernym konturem, zamknięte w spirali trawienia samych siebie i przekształcania swojej zawartości („Habitat – Sfera”). Wiecznie trwający recykling mieszkańców i gości tam przybywających. Pojawiały się też struktury o mniejszej skali,

jednoosobowe kapsuły, których mieszkańcy zmuszeni są własnymi siłami podtrzymywać ich funkcje życiowe („Habitat – Cykliści”). Pojawia się też przewrotnie traktowany motyw drogi, drogi prowadzącej do tych izolowanych przestrzeni; przewrotnie, bo nie do przodu, lecz w dół („Habitat – Winda – Zjazd”). Filmy te pod względem rozwiązań estetycznych były bezpośrednią kontynuacją wcześniej realizowanych prac malarsko-rysunkowych. Kontynuacją, ale twórczo rozwijaną, bogatszą w detal, powoli odchodzącą od technicznej oczywistości kreski; pojawiła się w nich swobodniejsza plama malarska i manualno-telewizyjne zaszumienie obrazu. Ta powolna ewolucja estetyczna – od techniczności do ekspresyjności – najwcześniej dokonała się w realizacjach malarskich. Prace powstające od roku 2004, początkowo mające raczej charakter eksperymentów formalnych, estetycznie stopniowo krzepły. „Pomarańczowy Transatlantyk”, „Zielona Aurora”, „Czerwone Metro”, „Żółte przedmieścia” są już przykładami, gdzie idea i forma dojrzały, by stać się następnie fundamentem i punktem wyjścia do prac składających się na wystawę doktorską.

Zasadne wydaje się dokonanie analizy idei będącej cechą konstytutywną prac z cyklu „Habitat” i „Neohabitat”, a także późniejszego cyklu „Continuum zmienności obrazu”, mianowicie idei wyrażanej w odsłanianiu tego, co zazwyczaj ukryte.

Fundamentem tego założenia był z jednej strony powrót do pewnej naiwności, a równocześnie symbolicznej mądrości, wczesnych dziecięcych przedstawień, w których dochowanie wierności realistycznemu przedstawieniu przedmiotu ma znaczenie drugorzędne, natomiast pierwszorzędne ma treść i symbolika przedstawienia. Najistotniejsze jednak jest to, że ta treść w bezpośredni sposób kształtuje formę przedmiotu. Przedmiot nie jest taki, jakim go widzimy; albo jeszcze inaczej – przedmiot nie jest tym, co ukazuje się naszym zmysłom, raczej jest tym, czym go uczynimy (w naszym wyobrażeniu na jego temat). Przy czym ta chęć jest czynnością nieuświadomioną; dziecko buduje sobie w umyśle obraz przedmiotu, rdzeń jego idei, dla której wygląd zewnętrzny ma znaczenie drugoplanowe. Idea ta ma subiektywnie większy związek z rzeczywistością niż fotografia opisująca jedynie cechy powierzchniowe, ale tak naprawdę niewiele mówiąca o tym, czym ten przedmiot jest lub czym może być<sup>7</sup>.

Z drugiej strony wyszedłem z założenia podobnego w swej istocie, ale nieodwołującego się do dziecięcej wrażliwości. Tego mianowicie, że transparentny obraz rzeczy tworzony przez nasz umysł jest bliższy rzeczywistej kondycji przedmiotu,

---

<sup>7</sup> B. Posacki, *Continuum zmienności obrazu*. Dysertacja doktorska, ASP Wrocław, 2007.

przynajmniej w jej humanistycznym lub może raczej humanocentrycznym wymiarze<sup>8</sup>. Nie bez znaczenia dla formy tych realizacji był też dostrzeżony przeze mnie fakt determinującego wpływu na naszą percepcję wszelkiego rodzaju aparatów, zwłaszcza optycznych aparatów rejestrujących, niejako samodzielnie postrzegających obraz rzeczywistości i później serwujących go nam w postaci fotografii czy obrazu wideo<sup>9</sup>. A także fakt nasilającej się medializacji przestrzeni kulturowej i dyktatu percepcyjnego telewizji, idącej ramię w ramię z hipermediami cyfrowymi.

Opierając się na tych założeniach, wyznaczyłem własną perspektywę percepcyjną, będącą próbą takiego właśnie spojrzenia na otaczającą nas rzeczywistość, znajdującą najpełniej swój wyraz w następnym chronologicznie cyklu prac „Continuum zmienności obrazu”. Ową perspektywę w swojej dysertacji doktorskiej opisywałem w poniższy sposób:

*Rzeczywistość ukazana z tej perspektywy jawi się jako nowy model rzeczywistości, który można określić, odwołując się do typologii informatycznej, modelem rzeczywistości równoległej, w przeciwieństwie do modelu szeregowego. Wraz ze zmianami w naszej percepcji, które zachodziły równocześnie i w reakcji na zmiany środowiska kulturowego, dokonywało się przeobrażenie struktury społecznej i urbanistycznej. Nawarstwiała się ona, zbliżała się i zawiązała jak strucla. Płaszczyzna infrastrukturalna, dawniej jednowymiarowa, związała się, tworząc warstwy. Obecnie mamy do czynienia ze stłoczeniem i nawarstwieniem ludzi, maszyn, przedmiotów i infrastruktury. Przyglądając się z klasycznej perspektywy takiemu wycinkowi rzeczywistości, której złożoność jest największa w dużych skupiskach ludzi, a więc w miastach, widzimy obraz klasyczny, nieoddający tego, czym ta rzeczywistość jest;*

---

<sup>8</sup> A.P. Bator, *Fotografia: poznanie, intelektualizacja, estetyzacja*, „Dyskurs. Zeszyty Naukowo-Artystyczne” 2003/2004, nr 1, s. 109. Referując problem relacji znakowo-pojęciowej w tradycji arystotelesowsko-tomistycznej, autor pisze: „Pojęcie, jako uświadomienie przedmiotu poznawanego, jest narzędziem i środkiem poznania rzeczy, jest jego reprezentacją pozwalającą poznać rzecz. Tym środkiem poznania jest znak. Są dwa jego rodzaje: pierwszy – to znak nadrzędny (signum instrumentale), jest on rozpoznawany przed rzeczą, którą oznacza; drugim jest znak formalny (signum formale), zwany znakiem-obrazem, oznaczający rzecz drugą – takim znakiem są pojęcia, które w swej bytowości nie stanowią przedmiotu intelektualnego poznania. W pojęciu wyróżniamy element ontyczny, będący produktem naszego intelektu, oraz element reprezentacji, w wyniku czego pojęcie jest formalnym znakiem rzeczy – intencjonalną stroną pojęcia jest rzecz ujęta w swej treści, bowiem treść rzeczy ujętej aspektywnie oraz treść rzeczy są tym samym. Intelekt, poznając intencjonalną stronę pojęcia, poznaje rzecz, a to przesądza o tym, że przedmiot naszego poznania jest tylko jeden i jest nim treść rzeczy. Identyfikacja treści w umyśle poznającym istnieje zawsze w stanie ogólnym (abstrakcyjnym), natomiast w przedmiocie poznawanym tylko w stanie konkretnym”.

<sup>9</sup> R. Armes, *Estetyka obrazu wideo*, [w:] *Pejzaże audiowizualne, Telewizja, wideo, komputer*, oprac. A. Gwóźdź, Kraków 1997, s. 266. Autor pisze tam: „Różne techniczne i osobiste czynniki związane z aktem fotografowania oznaczają, że nie możemy zdefiniować obrazu fotograficznego lub wideo jako w pełni prawdziwego odtworzenia rzeczywistości. A nawet – jak zauważono – «nauczyliśmy się widzieć świat tak, jak widzi go kamera»”.

widzimy ściany budynków i niewiele więcej. Tymczasem jej prawdziwa natura konstytuuje się w tym, co we wnętrzu tej struktury. W jej nawarstwieniu i nasyceniu. Odkrywając ją, opisuję jej istotę. Pokazuję jednostki żyjące w bezpośrednim sąsiedztwie, oddzielone od siebie jedynie dwudziestocentymetrową betonową granicą ściany lub podłogi, piszące swoje indywidualne historie niezależne z ich punktu widzenia. Gdzie jedyną łącznością są ciche głosy dobiegające zza ściany. Podczas gdy te światy, jak i setki innych wtłoczonych i nawarstwionych na niewielkiej przestrzeni, żyją w ścisłej zależności, podłączone do jednego krwioobiegu wodociągów i kanalizacji, korzystające z jednej pompy i opróżniające jeden zbiornik podziemny, wymieniające informacje jednym światłowodem. W codziennym doświadczeniu komplikacja rzeczywistości do nas nie dociera, wodę w kranie uznajemy za oczywistość, los naszych odpadków obchodzi nas, dopóki nie znikną w kolanku muszli, gaz to płomień pod garnkiem zupy. Tymczasem za tymi wszystkimi wydarzeniami kryje się opowieść, opowieść drogi, która kryje się w tej podziemnej i napowietrznej strukturze. Ten gaz, którym podgrzewamy obiad, wypłynął z podziemnego zbiornika tysiące kilometrów od naszych kucharek, całymi dniami wędrował rurami, mijał zawory i ludzi je obsługujących, każdy z tych ludzi to kolejne historie. Zalegał w przepompowniach, mijał granice, rozlewał się po sieci dystrybucyjnej i płynął dalej rurami o mniejszej średnicy, mijał domy, w których podgrzewał posiłki rodzinom i zatruchiwał samobójców, rozgałęział się do tysięcy mieszkań połączonych otwartymi przestrzeniami rur, kanałów i kabli. Napędzał urządzenia i był spalany w turbinach. A wszystko to jest jedną spójną nierozzerwalną całością, funkcjonującą równocześnie, splecioną w sieci wzajemnych zależności.

Cykl prac pod wspólnym tytułem „Continuum zmienności obrazu” składał się z dwóch komplementarnych części: wielkoformatowych grafik cyfrowych i projekcji multimedialnej. Nie sposób określić, która z części miała pierwszeństwo, bo jak pisałem wcześniej, obie jakości w mojej twórczości ściśle się ze sobą wiążą i przenikają. W całości cykl poświęcony został jednak opisowi tej niezwykle złożonej struktury, wspomiananej w powyżej przytoczonym wyimku. Każdy z obrazów był opowieścią na temat jakiegoś wycinka organizmu lewiatana rzeczywistości, przez którego zostaliśmy połączni i w którym wszyscy żyjemy. Oglądać je można było zarówno osobno, koncentrując się na wybranym systemie, traktując go jako zamkniętą całość, mały podzespół wyizolowany z wielkiej maszyny, wymontowany i wnikliwie oglądany i kontrolowany przez „boskiego” mechanika, lub traktować je jako otwartą strukturę podłączoną do olbrzymiego krwioobiegu, stanowiącą z nim jedną całość. Przy takim spojrzeniu ten cykl prac mógł być postrzegany jako jeden

widok podzielony na wiele małych fragmentów, nieskładający się może precyzyjnie w jeden nadrzędny obraz, bowiem wielu fragmentów w nim brakowało, ale można sobie wyobrazić, że gdyby je stworzyć, to powstałaby z nich rozległa panorama, przedstawiająca znów nie całość ogólnego obrazu, ale jakiś jego o rząd wielkości większy fragment. W pracach z tego cyklu najpełniej realizowałem założenia wielopiętrowości kompozycji, umożliwiającej jej wielopoziomową percepcję.

Przyglądałem się kolejno fragmentom tej struktury, próbując pokazać mechanikę jej działania i gęstą sieć wzajemnych zależności. Motywów pojawiło się wiele, a każdy z nich opowiadał o wycinku zurbanizowanej przestrzeni, rzeczywistości, która nas otacza. Przechodząc od jednej do drugiej po kolei, można było poznać mechanizmy organizujące i podtrzymujące funkcje życiowe organizmu, jakim jest współczesne miasto. Przypominało to trochę spacer po salach muzeum techniki, gdzie można się zapoznać ze skomplikowanymi schematami procesów produkcyjnych. Tyle że tam istotna jest wierność ukazania procesu technologicznego, natomiast mi chodziło o ukazanie uogólnionej relacji między człowiekiem a otaczającą go strukturą, często o rodowodzie przemysłowym, a również o zbudowanie sytuacji, które na poziomie emocjonalnym odpowiadają kondycji jednostki zanurzonej w tej strukturze. Schematów, które prezentowałem, nie należało traktować dosłownie, to raczej projekcje i wyobrażenia na temat tego, co niewidoczne, ogólne zasady ubrane w formę, technicznie niefunkcjonalne, ale wrazeniowo bliższe rzeczywistości niż ich realne odpowiedniki.

## CZEŚĆ II

### Analiza dzieła artystycznego zgłaszanego jako aspirujące do spełnienia warunków postępowania habilitacyjnego

#### CONCLUSUM IN INFINITUM

*Gra toczy się tutaj pomiędzy materialnością i wirtualnością, koncepcją i technologią, przestrzenią i czasem, pomiędzy narracją i jej ramą, historią (tradycją) i terażniejszością, dziełem i jego odbiorcą<sup>10</sup>.*

Ryszard Kluszczyński

Jedną z grafik zamykających cykl „Continuum zmienności obrazu” była grafika pod tytułem „Solenizant”. Na pierwszy rzut oka nie różniła się od innych, ale to w tym obrazie z 2007 r. ujawniły się po raz pierwszy ślady zagadnień, które w późniejszym okresie znalazły się w centrum moich zainteresowań, w rozwiniętej formie stanowiąc o odrębności prac realizowanych w ostatnich latach. Właśnie te prace, będące pokłosiem prowadzonych w latach 2009–2013 badań i poszukiwań artystycznych, a zamykające się w kilku mniejszych cyklach: „Święci”, „Apokryfy”, „Sny”, „Apokryfy II” oraz realizacjach „Arka” i „Sąd”, tworzące wspólnie większy, intermedialny cykl „Conclusum in infinitum”, postanowiłem z pełną odpowiedzialnością zgłosić jako dzieło spełniające warunki postępowania habilitacyjnego.

Na wspomnianym obrazie „Solenizant” widać przekrojony fragment kamienicy, której architektoniczną strukturę definiuje niedosłowność. Na treść anegdotyczną składają się dwa wnętrza. W dolnym mężczyzna uderzający ze zniecierpliwieniem kijem od szczotki w sufit

---

<sup>10</sup> R. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999, s. 112.



oraz drugi bohater sceny z głową opartą na rękach siedzący na łóżku i sprawiający wrażenie, jakby był wyrwany z długiego snu. Piętro wyżej, ponad nimi, trwa przyjęcie – grupa ludzi stłoczona przy długim stole, w środku mężczyzna w białej koszuli, inni z twarzami skierowanymi w jego stronę zatrzymani w pół gestu. I choć całość przedstawienia nie różni się znacznie od chaosu codzienności obecnego na innych moich ówczesnych obrazach, to luźne nawiązanie do biblijnej figury, Ostatniej Wieczerzy, wprowadza całkowicie nową jakość. Powszechna sytuacja poprzez swoje podobieństwo do sytuacji symbolicznej ujawnia się w nowym kontekście nadzwyczajności. Niepostrzeżenie profanum przemienia się w sacrum – lub może odwrotnie? Może oba pierwiastki funkcjonują w każdej z chwil równocześnie, podobnie jak w świetle jego korpuskularna i zarazem falowa natura? Ani w tamtej grafice, ani w następnych realizacjach nie szukam jednoznacznej odpowiedzi na pytania tego rodzaju, raczej staram się dać dowód na to, że w kwestiach aksjologicznie złożonych prostych i jasnych odpowiedzi nie ma.

Widoczna w opisaney wyżej scenie staje się też zapowiedź charakterystycznego dla większości prac z cyklu „Conclusum in infinitum” zawężenia perspektywy. Już nie anonimowy tłum jednostek wraz z otaczającą go strukturą jest bohaterem, lecz konkretna wyizolowana grupa o uniwersalnym w swym symbolicznym wymiarze wyrazie. To zawężenie w pełni następuje w cyklach „Święci” i „Sny”, gdzie w kadrze pozostaje już tylko jeden samotny człowiek. „Jeżeli «Habitat» można porównać do oglądania mrowiska z dystansu, przez szklaną ścianę naczynia, to «Święci» i «Apokryfy» są wejściem w mrowisko i uzmysłowieniem niewygód jego mieszkańców”<sup>11</sup>. Ta zmiana ogniskowej jest ściśle skorelowana z obszarem poddawany obserwacji. Porównanie cyklu „Habitat” do laboratoryjnej obserwacji gniazda owadów jest bardzo trafne i o ile w tamtym cyklu badałem jego ogólną strukturę i konstrukcję, przypatrując się, jak ludzie-mrówki urządzają sobie swój świat i jak w nim funkcjonują, o tyle w tym cyklu zajmuję się badaniem egzystencji poszczególnych typów nomenklatorycznych, ich wzajemnymi interakcjami, typologią, systematyką i behawiorem. Obserwacje te prowadzę przez filtr archetypów wpisanych w kulturę od wieków. Ten filtr to odniesienie do postaci i zdarzeń opisanych w Biblii, będącej bez względu na nasz osobisty stosunek do religii najbardziej wpływowym tekstem stworzonym w kręgu kultury łacińskiej. To, co w przekazie biblijnym stanowi przedmiot badań i ustaleń teologicznych a w swej finalnej formie doktrynalnych, chcę, abstrahując od

---

<sup>11</sup> Ł. Kropiowski, *Historia o mieście mrówek i harleyu świętego Jerzego*, „Strony” 2010, nr 5(33), s. 165.

owych ustaleń, przenieść w sferę ogólnohumanistyczną. Postanowiłem zatem podjąć próbę przeniesienia archetypów kultury wyrastających z judeochrześcijaństwa w sferę, która wyłącznie pośrednio odnosi się do jej pierwotnego kontekstu, a w moim ujęciu zyskuje wymiar definiowany wartościami humanistycznymi. Nie znaczy to, że całkowicie odcinam się od teologicznych odniesień. Akceptuję je i podejmuję próbę wpisania się ze swoją indywidualną perspektywą w ich bardzo szeroki kontekst, ze szczególnym uwzględnieniem dialogu z tradycjami obrazowania.

W momencie podjęcia tego tematu symbolika ta zdawała się naturalna, a jej użycie zasadne, choć ryzykowne. Naturalna o tyle, na ile jestem produktem habitatu kulturowego, którego wpływy mnie ukształtowały. Zasadne, ponieważ wpisujące się w wielowiekowy kontekst wcześniejszych obrazowań na równi z wpisywaniem się w kontekst moich doświadczeń, a ryzykowne, gdyż symbolika ta jest wrażliwa społecznie, a co za tym idzie posiada ogromną, niekoniecznie w pożądaną stronę oddziałującą siłę. Istotnym pytaniem stało się dla mnie, jak zatem opowiadać o tym, o czym chcę opowiadać, bez równoczesnego obsunięcia się w banał skandalu, nadmierny patos lub bez narażania się na opinię artysty religijnego. Dodać należy, że nie były to obawy natury osobistej, a raczej obawy o to, że wahnięcie w którąkolwiek ze wspomnianych stron rozmiąłoby się z moją intencją.

Odniesienie do symboliki biblijnej ma też skutek inny niż tylko wpisanie się w tradycję wielowiekowych treści i spuściznę klasycznej etyki i estetyki. Bezpośrednie nawiązania, czasem wręcz cytaty czy zapożyczenia elementów z dzieł dawnych wraz z klasycznym upozowaniem postaci skutkują teatralizacją przedstawień; biorą je niejako w nawias i odrzucają pretensję do autentyczności rozumianej jako skoligacenie z rzeczywistością mogące być skutkiem stosowania medium fotograficznego<sup>12</sup>, zachowując przy tym odniesienia do idei uniwersalnych. Równoczesne uwspółcześnienie przedstawień wraz z multiplikacją we wszystkich obrazach pojedynczego wizerunku prowokuje z jednej

---

<sup>12</sup> M. Hopfinger, *Doświadczenie audiowizualne*, Warszawa 2003, s. 31. M. Hopfinger pisze: „Ukształtowane w dotychczasowej kulturze audiowizualnej nawyki odbiorcze, związane z analogowym obrazem fotograficznym, blokują odmienną perspektywę, jaką otwiera cyfrowy obraz elektroniczny. Perspektywa ta stwarza szansę porzucenia idei odtwarzania czy naśladowania rzeczywistości na rzecz kreacji zależnej przede wszystkim od ludzkiej wyobraźni. Tę nową perspektywę określiłabym jako abstrakcjonistyczną w tym sensie, że wyzwoloną z koniecznych dotąd związków ze światem realnym”. Zwrócić należy jednak uwagę, że w fotografii niemal od początku jej istnienia obecny jest wyraźny nurt, który zrywa bezpośredni związek z rzeczywistością, traktując ją jako materiał lub źródło materiałów do budowania autonomicznych przedstawień i wyrażania idei niezależnych od tak rozumianej autentyczności. Opiera się on nie tylko na manipulacji i postprodukcji, którym techniki cyfrowe nadały nową jakość pozwalającą na swobodną grę z rzeczywistością, jak robi to na przykład Asger Carlsen, ale również o inscenizację, czego współczesnym przykładem są realizacje Jeffa Walla „A Sudden Gust of Wind”, „Dead Troops Talk” czy Sandy Skoglund „Gathering Paradise”.

strony do uogólnienia tego ostatniego, z drugiej buduje parabolę między historycznością i symboliką odniesień a współczesnością. Tworzy niejako zakłęty krąg niemożności wyrwania się z powtarzalności zdarzeń życiowych i wtórności reakcji. Ta opresyjna sytuacja, zmuszająca jednostkę do kopiowania zachowań, przyjmowania jednej ze skończonego wyboru rudymenarnych postaw oraz przeżywania niejako cudzych doświadczeń, czy w najlepszym wypadku powielania własnych, godzi w elementarne dla każdej osobowości poczucie wyjątkowości, wynikające z percepcyjnego śledzenia własnego losu z perspektywy pierwszoosobowej. I pomimo setek lat zmian, niewyobraźalnego wręcz przeobrażenia świata, dziesiątek rewolucji, koniec końców okazuje się, że tak naprawdę w rdzeniu świata niewiele się zmieniło. Zmienił się, owszem, język, zmieniło się pojmowanie i wizualizowanie pojęć, ale po przełożeniu ich sensu na język współczesny brzmią ciągle tak samo i stają się weksłami potwierdzającymi współwłasność przeszłych, teraźniejszych i przyszłych doświadczeń. Weksłami realizowanymi w jednostkowym doświadczeniu przeżywania jednego spośród możliwych scenariuszy. Podstawowe typy tych scenariuszy najbardziej czytelne są w cyklu „Apokryfy I”. Strach, zdrada, wina i kara, czas próby, bólu i śmierci to tylko część z szerokiego, lecz skończonego wachlarza życiowych epizodów, jakie przychodzi odgrywać nam w ślad za pokoleniami przeszłymi. Ten cykl prac odnosi się również do cyklu poprzedniego „Święci”. Dokreśla bowiem tła do sylwetek w nim obecnych. „Próbie” poddany zostaje Noe, „Kara” dotyka Kaina, „Śmierć” czeka Abła, „Strach” przeżywa Abraham, a Adam doświadcza „Zdrady”. Każdy z nich jest równocześnie, podobnie jak we wszystkich pracach, tą samą osobą noszącą wspólną twarz, która przez powielenie zyskuje anonimowość, tym samym odwraca uwagę od jednostkowości na rzecz ogólności i uniwersalności doświadczanych stanów. Sugestia tej nieustannej repetycji doświadczeń i scenariuszy stała się też przyczynkiem do wyboru tytułu dla całego cyklu; „Conclusum in infinitum”, czyli zamknięcie w nieskończoności. Fraza ta w łacińskim brzmieniu pozostaje również w związku z frazą „hortus conclusus” odnoszącą się do manieri obecnej w malarstwie średniowiecznym i renesansowym przedstawiania sceny Zwiastowania w zamkniętej przestrzeni przydomowego ogrodu. Istnienie tego związku, mimo że nie pierwszorzędne, jest dla mnie istotne, bowiem koresponduje z wewnątrzkadrowym zamknięciem i kameralnością obrazów z tego cyklu<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> W celu zaznaczenia tego związku pierwotnie tytuł cyklu brzmiał „Conclusus in infinitum”, jednak ze względu na pożądaną w języku łacińskim zgodność sufiksów przybrał formę ostateczną „Conclusum in infinitum”.

Widoczne, szczególnie w pracach z cyklu „Apokryfy I” i „Apokryfy II”, są również nawiązania do estetyki filmowej. Charakterystyczne rekwizyty, kadry i ujęcia balansują między odniesieniami do malarstwa renesansowego a odniesieniami do współczesnego kina akcji. Policyjne czapki i taśmy, latarki i stożki światła we mgle sąsiadują z klasycznie upozowanymi, często nagimi postaciami, tworząc wspólnie jedną opowieść. Ten balans dotyczy również ludzi obecnych w moich obrazach, zawieszonych między figurą Świętego a figurą niesprecyzowanego bliżej bohatera kojarzonego z mitami generowanymi przez kulturę popularną<sup>14</sup>. Ważnym dla mnie elementem tych prac jest ich nieoczywistość, bez dodatkowej informacji; co najwyżej sugerują lub drażniąco coś przypominają, ale nie dają pewności i pozostawiają margines dla odmiennej interpretacji.

Od strony formalnej obrazy wchodzące w skład cyklu stanowią ewolucję rozwiązań konsekwentnie rozwijanych przeze mnie na przestrzeni kilku lat. To charakterystyczne połączenie wartości związanych z działaniami manualnymi i technikami cyfrowego obrazowania, w tym fotografii lub wideo w przypadku obrazów ruchomych. Ich procentowy udział stale się zmienia i zależy od potrzeb związanych z konkretną pracą. Nawarstwienie szczegółu, zarówno tego związanego z narracją i treścią, jak i tego o rodowodzie warsztatowym, a związanego z bogactwem graficznym śladu narzędzia manualnego, buduje estetykę nadmiaru, swego rodzaju estetycznego szumu, w którym przedstawienia są zanurzone, skłaniając odbiorcę do skrócenia dystansu i zajęcia odpowiedniej pozycji w celu wyłowienia zawartych w jego wnętrzu treści.

W cyklu „Conclusum in infinitum” stylistyka obrazów ulega zmianom stosunkowo niewielkim, a treści koncentrują się wokół stale powracających motywów. Elementem, który podlega największej i najbardziej widocznej ewolucji, jest stosowane medium oraz metoda i technika prezentacji. Cykle „Święci” i „Apokryfy I” to grafiki cyfrowe eksponowane w ramach za szkłem. Cykle „Sny” i „Apokryfy II” to rodzaj połączenia lightboxu z dioramą. „Ucieczka z Sodomy” to tradycyjna projekcja multimedialna, „Arka” to swego rodzaju obiekt multimedialny, ale skojarzenia z dioramą w tym przypadku także są adekwatne. „Sąd” to wielkoformatowa projekcja multimedialna oparta na technice mappingu 2D. Wszystkie prace utrzymują łączność estetyczną, różnią się natomiast sposobem i siłą oddziaływania. Od samego początku tworzenia cyklu „Conclusum in infinitum” istotną wartością była dla mnie

---

<sup>14</sup> Podobny w swej istocie zabieg, lecz na gruncie „czystej” fotografii i pozbawiony dodatkowych odniesień stosowała Cindy Sherman w swoim cyklu „Untitled Film Still”.



*Bontoz Posacki "Adam" 2009*



Bartosz Posuch: „Dzień później (Śmierć)” 2010

immersyjność tworzonych przedstawień. O ile początkowo ograniczałem się do zmniejszanie formatu i tym samym zmuszenie widza do skrócenia fizycznego dystansu między nim a obrazem, o tyle w pracach późniejszych krok po kroku stosowałem coraz to nowe rozwiązania mające pogłębić wrażenia immersyjne. Wyraźnie widoczna staje się tu transgresja doświadczeń wyniesionych z innych projektów realizowanych w tym samym okresie, niewchodzących jednak w zestaw prac omawianych w tej części autoreferatu. Najważniejsze z nich to realizacja mappingowej scenografii multimedialnej do spektaklu „OFF Niepodległość” w teatrze Witkacego w Zakopanem oraz dwa projekty mappingowe „Botanika” i „Korowód”, o których szerzej piszę w rozdziale następnym.

Od strony warsztatowej prace wchodzące w skład cyklu podzielić można na dwie komplementarne grupy. Pierwszą grupę stanowią statyczne obrazy oparte na druku, drugą kinetyczne oparte na obrazie ekranowym lub projekcji. Fazę płynnego przejścia określają eksperymenty z dioramą i wszystkie miejsca, gdzie dochodzi do styku i fuzji elementów drukowanych z wyświetlanymi. Ten swobodny przepływ między materialnością wydruku a wirtualnością wyświetlenia jest konsekwencją przyjętej techniki pracy. Tworzone przeze mnie obrazy mimo tego, że obficie wykorzystuję w nich działania manualne, w swej podstawowej formie są składającymi się z dziesiątek, a często setek warstw obrazami cyfrowymi. Łączą w sobie skanowane rysunki, malarskie plamy, elementy cyfrowej grafiki, cyfrowe fotografie materiałów, struktur i przedmiotów, często pochodzących z mojego bezpośredniego otoczenia. Sam proces gromadzenia odpowiednich materiałów do obrazów jest tyleż istotny co często długotrwały i wymagający, szczególnie w przypadku obrazów ruchomych. Stosunkowo najprostszym etapem jest każdorazowa sesja fotograficzna czy wideo, w trakcie której rejestruję swój wizerunek. W tym wypadku model zawsze jest pod ręką i cierpliwie znosi wielogodzinne poszukiwania najbardziej odpowiedniego ujęcia. Znacznie trudniej znaleźć właściwie skręcone drzewo, omszały mur czy spienione fale. Ale nawet tego rodzaju elementy nigdy nie trafiają w surowej formie do ostatecznej wersji obrazu. Zawsze są poddawane mniej lub bardziej złożonej obróbce, a często są montażem wielu różnych ujęć. To właśnie ta kolażowa struktura obrazu pozwala na swobodne, zależne tylko od mojej decyzji wewnętrzne stopniowanie poziomu wirtualności i materialności ostatecznej realizacji.

Truizmem będzie stwierdzenie, że największym ograniczeniem statycznych obrazów jest ich bezruch, jednak poruszenie ich w ramach ekranowej animacji czy filmu, choć ową statyczność znosi, to równocześnie generuje problemy innego rodzaju. Pierwszy z nich to

owo wspomiane już w poprzedniej części opracowania zastąpienie punctum o nieograniczonym potencjale rozwoju przez konkret continuum zawartego w wyborze ścieżki narracyjnej. Problem ten udało mi się już rozwiązać w trakcie prac nad cyklami poprzednimi, gdzie stosowałem nie tyle pojedyncze ścieżki narracji, co ich gęste sploty. Drugim istotnym pojawiającym się problemem jest fakt oddzielenia rzeczywistości ekranowej od świata realnego powierzchnią ekranu, przy czym płaszczyzna ekranu jest barierą nie tyle fizyczną, jak szyba w gablocie, co raczej barierą psychologiczno-percepcyjną, nieodwołalnie negującą realność ekranowego przedstawienia. Szyba oddzielająca widza od obiektu postrzeżenia nie neguje w najmniejszym stopniu jego realności, w niektórych wypadkach nawet mu jej przydaje. Tę właściwość szkła i przestrzeni za nim się znajdującej wykorzystałem w pracach z cyklu „Sny” i „Apokryfy II”, które eksponowałem w głębokich gablotach z własnym wewnętrznym oświetleniem. Szklana gablota zamyka w sobie realną przestrzeń, odizolowaną, ale prawdziwą, ekran natomiast nie posiada zawartości, staje się jedynie poświadczeniem realności wyświetlanej na jego powierzchni. Różnica w percepcji jest zasadnicza.

Decyzja o zastosowaniu gabloty jako metody oprawy zdawała się też doskonale korelować z podjętym tematem. Zbliżyła się ona bowiem pod pewnymi względami do tradycyjnej formy relikwiarza, w którym sposób obserwacji zawartości przez szklane ściany często misternie wykonanej szkatuły tworzy percepcyjny kontekst dla jej pełnego odbioru, daleko wykraczający poza właściwości fizyczne samego obiektu. Abstrahuję w tym miejscu od wartości metafizycznych, nie odżegnując się równocześnie od emocjonalnej atmosfery przez nie generowanej, zapośredniczonej przez nieobojętny sposób ekspozycji oddziałującej na zmysły<sup>15</sup>.

W przypadku obrazów statycznych odpowiednio skonstruowana, zamykająca je przeszklona gablota z odpowiednio dobranym wewnętrznym oświetleniem, w połączeniu z wysokiej jakości drukiem samych obrazów, na skutek wpisanych w jej charakter ograniczeń percepcyjnych posiada moc wystarczającą do ich psychologicznego uwiarygodnienia. Fakt istnienia tych ograniczeń – wąski kąt obserwacji, dystans, deformacje, połyskliwość szklanej

---

<sup>15</sup> J. Majewski, *Religia, media, mitologia*, Gdańsk 2010, s. 152. J. Majewski pisze: „Franz Jalicis pisał [...] «Aby przygotować się do kontemplacji, musimy nauczyć się postrzegać zmysłami»”.





*Budka, Ruch, Syn 2010*



SEN ABLA / Sny  
35 x 28 x 8 cm / diorama / 2010

powierzchni oraz obecne na niej często ruchome odbicia<sup>16</sup> – niejako obniża poprzeczkę oczekowań naszego aparatu percepcyjnego wobec rzeczywistości zamkniętego wewnątrz gabloty obiektu. Okolicznością sprzyjającą uzyskaniu w pełni pożądanego efektu jest też ograniczenie zakłóceń i bodźców płynących z otoczenia. Z tego powodu prace te zawsze eksponuję w ciemności lub głębokim półmroku. Wszystkie te zabiegi nie wywołują oczywiście wrażenia pełnej rzeczywistości, jakiej doświadczamy w kontakcie z fizycznym przedmiotem, ale wywołują sytuację biorącą chwilowo w nawias zawartość gabloty. Owa sytuacja nie jest jednak na tyle silna, żeby przełamać barierę ekranu, i to, co sprawdza się przy statycznych obrazach, przestaje wystarczać w przypadku obrazów ruchomych. Monitor lub ekran skryty za warstwą szkła pozostaje tylko ekranem. Decyduje o tym kilka cech obrazu ekranowego: obniżony kontrast, niska rozdzielczość i co za tym idzie miękkość obrazu, a także skrajna jego jednowymiarowość, pozbawiona jakiegokolwiek faktury. Wszystko to sprawia, że ekran na poziomie percepcyjnym pozostaje „tylko” ekranem.

Rozwiązanie tego problemu przyszło wraz z doświadczeniem wyniesionym z pracy nad projektami, w których wykorzystywałem technikę mappingu. Na drodze eksperymentów stwierdziłem, że połączenie odpowiednio spreparowanej projekcji z realnym obiektem, w tym przypadku z rysunkiem lub drukiem, znosi całkowicie ową psychologiczną barierę postrzeżeniową. Podążając dotychczasowym tropem, ale bogatszy o owe doświadczenia, zrealizowałem dwie ostatnie, wspomniane już wcześniej prace z cyklu „Conclusum in infinitum”: „Sąd” i „Arkę”. Są to realizacje, w których najpełniej osiągam założony cel badawczy, a więc z jednej strony ograniczenie problemu deficytu rzeczywistości obrazu ekranowego poprzez likwidację na poziomie percepcyjnym bariery powierzchni ekranowej oddzielającej interlokutora od uniwersum ruchomego obrazu, z drugiej – połączenie zalet obrazu statycznego i ruchomego przy równoczesnym zminimalizowaniu ich wewnętrznych ograniczeń. Co istotne, nie jedynie poprzez konstrukcję treści w nich zawartych czy możliwe sposoby ich odbioru, jak było to w przypadku prac z cyklu „Continuum zmienności obrazu”, ale poprzez realną integrację wartości charakterystycznych dla obu typów obrazowania,

---

<sup>16</sup> M. Poprzeczka, *Inne obrazy*, Gdańsk 2008, s. 95. M. Poprzeczka pisze: „Jeśli bowiem do istoty wszelkiego doświadczenia obrazu należy utożsamienie tego, co przedstawione, z tym, co przedstawiane, rzeczy i obrazu, to właściwe nam rozumienie sztuki każe reprezentację, uobecnienie widzieć raczej w obrazie niż w szklanym odbiciu. [...] Odrzucając odbicie, nieświadomie odrzucamy złudny, mimetyczny model reprezentacji w dążeniu do poznania «prawdziwego» obrazu, powstałego nie ze zmysłów, lecz zrodzonego z idei. A przechodząc już na bardziej konkretny grunt teorii sztuki: odrzucamy przedstawianie rzeczy takimi, jakie są lub jakie zdają się być, na rzecz przedstawiania ich takimi, jakimi powinny być przedstawione...”.

stwarzającą wartość nową. Zbliżają mnie one tym samym do realizacji mojej idée fixe, którą w skrócie można określić jako chęć ożywienia materii obrazu.

Obie prace zrealizowane zostały z wykorzystaniem odmiennych technik, ale wykorzystujących to samo zjawisko. Główną przyczyną zastosowania różnych rozwiązań jest skala samych realizacji. „Arka” to kameralny obiekt multimedialny, „Sąd” to wielkoformatowa projekcja. „Arka” jest połączeniem doświadczeń z dioramami z doświadczeniami z mappingiem. Jest to czarna, głęboka na 30 centymetrów gablota o wymiarach 105 na 65 centymetrów, na dnie której umiejscowiony został wyświetlacz LCD. Przed nim znajduje się kilka warstw szkła pokrytego wydrukami i monochromatycznymi plamami malarskimi. Przy tym obraz na monitorze w ścisły sposób jest dopasowany do obrazów na szybach. Dzięki zastosowaniu elementów grafiki i animacji 3D udało się poprzez symulację światłocienia związać ze sobą wszystkie warstwy znajdujące się wewnątrz gabloty. A realny, czarny rysunek zniósł w dużym stopniu wady obrazu ekranowego w postaci niskiego kontrastu i niewielkiej rozdzielczości. Pojawia się głębia wynikająca z wielowarstwowej konstrukcji dioramy i znajdująca symulowaną kontynuację w obrazie ekranowym. Ruchliwość postaci i elementów tła współgra ze zmienną grą symulowanych światłocieni, uwzględniających zarówno wirtualną grafikę ekranową, jak i realną, drukowaną na znajdujących się ponad nią szybach. Wszystkie te zabiegi sprawiają, że bardzo trudne, a w wielu miejscach niemożliwe staje się percepcyjne oddzielenie elementów wirtualnych od rzeczywistych. Trudność ta powoduje przechylenie szali interpretacji percepcyjnej całości przedstawienia na rzecz realności, być może dziwnej, nie w pełni uchwytniej i zrozumiałej dla interlokutora, ale jednak realności. Ta swoista gra z aparatem percepcyjnym odbiorcy jest dla mnie kolejnym ważnym obszarem, o który poszerzam pole moich działań kreacyjnych.

W przypadku projekcji „Sąd” strategia postępowania z obrazem jest podobna, ale z racji skali opiera się od strony technicznej jedynie na dwóch elementach – rysunku i dostosowanej do niego projekcji. To połączenie odmiennych wartości jest bezpośrednią kontynuacją rozwiązań stosowanych w realizowanych wcześniej projektach mappingowych, podporządkowane jest jednak stylistyce charakterystycznej dla całego cyklu. Podobnie jak we wcześniej opisywanej pracy, tu również wirtualny obraz, podawany tym razem z projektora, złożony jest z elementów grafiki i animacji 3D modelującej światłocień i bryłę, tradycyjnej animacji poklatkowej wprowadzającej ekspresję charakterystyczną dla działań manualnych oraz wideo z zarejestrowanymi kilkuminutowymi sekwencjami ruchu postaci i ruchomymi elementami tła. Pomimo tego, że wachlarz środków użytych przy jej realizacji jest



ARKA  
105 x 65 x 30 cm / obiekt multimedialny / 2012



skromniejszy niż w przypadku „Arki”, skala obrazu to rekompensuje. Wrażenie immersji oraz wrażenie obcowania z obiektem w pewien sposób materialnym pozostaje niezakłócone. W pracy tej zauważalny jest powrót pejzażu miejskiego. W tym wypadku nie jest on jednak bohaterem przedstawienia, a jedynie scenografią dla ludzkich postaci. Role w porównaniu do prac z cyklu „Continuum zmienności obrazu” niejako uległy odwróceniu.

Integralnym elementem wszystkich moich projekcji jest dźwięk, realizowany indywidualnie do każdej z nich, komponowany z wyszukanych w otoczeniu, zarejestrowanych i zdeformowanych dźwięków lub obrobionych cyfrowych sampli. Integralnym, ponieważ zawsze pozostaje ściśle związany z obrazem, ilustruje zdarzenia, podkreśla rytm, zagęszcza atmosferę. Jest on równocześnie elementem mającym zdolność podporządkowania obrazowi realnej przestrzeni, w której jest eksponowany. Dźwięk otula widza w przypadku projekcji lub otula obraz w przypadku obiektu multimedialnego, tworząc wokół niego strefę do niego przynależną, która włącza wkraczającego w nią widza do swojego świata.

Otwarte pozostaje pytanie o kompletność opisywanego cyklu prac. Nigdy, być może z racji otwartej natury podejmowanych tematów, nie traktowałem kwestii kompletności tworzonych cykli dogmatycznie. Podobnie jest i w tym przypadku, gdzie wachlarz odniesień jest szczególnie szeroki. Pojawiły się w nim odniesienia do postaci świętych, do symbolicznych zdarzeń znanych ze stron Biblii i ikonografii chrześcijańskiej; jest ich wiele, lecz z pewnością ich wybór nie wyczerpuje tematu. Za podsumowanie cyklu uważam na dzień dzisiejszy dwie ostatnie prace, i to zarówno na poziomie warsztatowym, jak i semantycznym. Zbliżają się one najbardziej do wyznaczonego sobie celu: integracji wartości przynależnych materialnemu obrazowi statycznemu i wirtualnemu obrazowi ruchomemu. Jest to duża zmiana w stosunku do cykli wcześniejszych i wydaje się ona wyznaczać kierunek moich działań w kilku najbliższych latach. Tematy związane z mitologią chrześcijańską z pewnością będą powracać. Chętnie wrócę do tematu Sądu Ostatecznego w odmiennym sztafażu. Ciągłe kuszący wydaje się motyw Wieży Babel, z pewnością wielokrotnie powróci jeszcze Arka, która symbolicznie opisuje zamknięty, wyizolowany świat, zanurzony w mniej lub bardziej chaotycznym środowisku. W chwili obecnej jednak cykl ten zaczyna schodzić na plan dalszy, czego wyraźną zapowiedź stanowiła najnowsza wystawa pod tytułem „Brat”, a ślady nadchodzącej zmiany można było już zauważyć w pracach „Arka” i „Sąd”. Mimo tego, że są one mocno osadzone w uniwersum cyklu „Conclusum in infinitum” i rozwijają podjęty w nim temat główny to równolegle przesuwają się powoli w stronę analizy

egzystencjalnych sytuacji wewnętrznych. Na tej równoległej płaszczyźnie znaczeniowej, „Arka” z mnogością postaci podtrzymujących działanie nadrzędnego mechanizmu, będącego jedyną ochroną ich samych i ładunku przed szalejącą burzą, wbrew pozorom nie jest opowieścią o zbiorowym wysiłku, a raczej metaforą stanów wewnętrznych pojedynczego człowieka, zmuszonego zmagać się równocześnie z wymagającą bezustannej konserwacji i dozoru maszyną własnej konstrukcji psychoemocjonalnej, jak i z szalejącym wokół żywiołem entropii. Podobnie sytuacja przedstawia się w przypadku „Sądu”, z tą różnicą, że tam mechanizm ten ulega zatarciu. Zakleszcza się on w kilkuminutowej pętli niemożności, więżąc nagie postacie w swoich ruinach, które kiedyś być może były sceną dla wielkich rzeczy, podlegających prostym osądom.



### CZEŚĆ III

#### Wykaz i omówienie pozostałych osiągnięć naukowo-artystycznych z okresu po uzyskaniu stopnia doktora

W ostatnich latach istotna część mojej pracy artystycznej skupiona była wokół realizacji projektów związanych z wykorzystaniem techniki mappingu 3D. Najistotniejsze z nich realizowałem w zespole stworzonym wspólnie z parą absolwentów Instytutu Sztuki Uniwersytetu Opolskiego – Pauliną Ptaszyńską i Michałem Misiurą. Satysfakcja z tej współpracy jest tym większa, że oboje bronili swoich magisterskich dyplomów artystycznych w prowadzonej przeze mnie Pracowni Multimediiów. Od pierwszej chwili, gdy zająłem się tym tematem, jasne dla mnie było, że technika mappingu 3D to coś znacznie więcej niż widowiskowe wizualizacje na fasadach budynków. Możliwość integracji wirtualnych obrazów podawanych z projektora z realnymi obiektami, grafiką drukowaną, obrazem malarskim, a przede wszystkim podporządkowanie realnych obiektów i przestrzeni narracji ruchomego obrazu, stwarzały możliwości kreacyjne wpisujące się doskonale w moje potrzeby. W swoich zainteresowaniach nie byłem osamotniony. Ze wspomnianą parą absolwentów miałem okazję współpracować nie tylko w trakcie zajęć, ale również w ramach międzynarodowych warsztatów European Forum History and Arts w 2009 r. w Trier oraz w 2011 r. w Krzyżowej. W obu wypadkach realizowaliśmy projekty wykorzystujące światło z projektora jako narzędzie służące transformacji przestrzeni. Od 2011 r. wraz z Pauliną Ptaszyńską i Michałem Misiurą tworzymy również nieformalną grupę artystyczną realizującą wspólne projekty. Najważniejsze z nich to projekcje mappingowe „Botanika” (2011) i „Korowód” (2012), scenografia multimedialna do spektaklu „OFF Niepodległość” w reżyserii Szymona Hieronima Budzyka dla Teatru Witkacego w Zakopanem (2012), projekcja mappingowa „Wieża” prezentowana i nagrodzona w ramach Międzynarodowego Festiwalu Mappingu w Nysie (2013) czy wielkoformatowe projekcje w przestrzeni publicznej, jak „50/50” (2013) wyświetlana na fasadzie opolskiego ratusza w czasie Festiwalu Polskiej

Piosenki w Opolu czy „11 Listopada” (2013) wyświetlana na fasadzie Opolskiego Urzędu Wojewódzkiego.

Pierwszy z projektów, „Botanika”, to projekt całkowicie niezależny, prezentowany w ramach otwarcia nowego Studenckiego Centrum Kultury w Opolu, Przetworników MediaLab w ramach Przetworów w Soho Factory w Warszawie, w Galerii G w Ostrawie, a także na 8. Simultan Festival w Timisoarze. Wykorzystaliśmy w nim możliwości, jakie daje połączenie rysunku i projekcji z przestrzenią wnętrza. Polem projekcyjnym stała się cała powierzchnia ściany pokryta stworzonym przez nas rysunkiem, który w trakcie projekcji wypełniał się obrazem z pary sprzężonych ze sobą projektorów. Dzięki zastosowaniu w projekcji animacji 3D symulującej dynamiczny światłocień na wyrysowanych kształtach udało się osiągnąć percepcyjnie przekonujące wrażenie przestrzenności prezentowanego obrazu. Organiczne kształty pulsowały, zmieniały swoje formy, barwy oraz konsystencję, odrywały się od powierzchni ściany, a manipulacja obrazem tła pozwalała na pełną swobodę w kreacji wirtualnej, ale na poziomie percepcyjnym przekonująco realnej przestrzeni. Projekt „Botanika”, będący w gruncie rzeczy eksperymentem z formą i techniką, dzięki spójnej narracji stał się kompletnym i samodzielnym utworem w metaforycznej formie odnoszącym się do procesu przemijania, w który na stałe wpisane są zarówno narodziny, rozkwit, jak i nieuchronny koniec.

Projekt „Korowód” realizowany był we współpracy z Narodowym Centrum Polskiej Piosenki w Opolu i tam też miał swoją premierę. Miejsce i partner determinowały podjęty temat, którym stały się wątki obecne w tekstach piosenek polskich wykonawców. Na tej podstawie zaprojektowana i zrealizowana została projekcja wykorzystująca podobne rozwiązania jak w projekcie poprzednim, ale rozszerzone o projekcję na obiektach przestrzennych, stanowiących integralną część powierzchni projekcyjnej. Tym razem była ona specjalnie w tym celu zaprojektowanym wolno stojącym ekranem z przestrzenną ramą o wymiarach 7 na 3 metry. Przy czym przestrzenna rama była nie tyle oprawą, co elementem aktywnie włączonym do projekcji. Miało to w założeniu dodatkowo wzmocnić wrażenie przestrzenności poprzez niemożność percepcyjnego odróżnienia realnie przestrzennych obiektów od tych zamodelowanych jedynie światłem i zakreślonych rysunkiem na płaszczyźnie. Praktyka potwierdziła te założenia, choć w nieco nieoczekiwany sposób. Okazało się, że przestrzenna rama włączona aktywnie do projekcji jest na poziomie percepcyjnym identyczna z elementami wirtualnymi wyświetlanymi na rysunku i w związku z tym jej realna przestrzenność nie ma znaczenia. Obecnie projekt „Korowód” jest na stałe

eksponowany w Instytucie Sztuki Uniwersytetu Opolskiego i owa przestrzenna rama zastąpiona została rysunkiem, co znacznie ułatwia zmianę miejsca ekspozycji i równocześnie nie odbija się na jakości pracy. W tego rodzaju projektach większe znaczenie niż włączanie realnie przestrzennych obiektów do projekcji ma zapewnienie optymalnych warunków ekspozycji. Pełne wyciemnienie jest podstawowym warunkiem, dodatkowym i często niestety bardzo trudnym do spełnienia w przypadku zmiany miejsca prezentacji jest dostosowanie formatu ściany do formatu projekcji, tak by projekcja pokrywała się z nią w stu procentach. Zapewnia to idealne i niczym niezakłócone warunki do jej odbioru, gdy pojawiające się odbicia i bliki na powierzchniach prostopadłych do ekranu, a więc na suficie, podłodze i ścianach bocznych, pogłębiają tylko i uwiarygodniają prezentowaną formę. Dodatkowo w takich warunkach można projekcję rozszerzyć i wykorzystać te płaszczyzny do zasymulowania przestrzennego światłocienia wykraczającego poza powierzchnię ściany-ekranu. Muzykę do projekcji „Korowód” stworzył Jarosław Kubów, znany jako Jarecki.

Największym projektem z dotychczas zrealizowanych przez nasz zespół była scenografia multimedialna do spektaklu „OFF Niepodległość” w Teatrze Witkacego w Zakopanem. O ile wcześniej opisywane projekty były formami stosunkowo krótkimi, trwającymi około 10 minut, o tyle na potrzeby spektaklu konieczne było stworzenie kompletnej, zmiennej, stale animowanej scenografii, aktywnej przez ponad godzinę jego trwania. Spektakl „OFF Niepodległość” to psychodeliczna morska podróż w rewolucyjno-wojennym sztafażu, śledzona z wnętrza umownego, przechodzącego zaskakujące przemiany okrętu podwodnego. Pomysł na fizyczną część scenografii był stosunkowo prosty: kilkanaście wąskich pionowych płaszczyzn o wysokości 4 metrów rozmieszczonych na całej głębokości sceny. Rozwiązanie takie pozwalało rozgrywać i separować akcję w dowolnych jej miejscach lub w razie konieczności ogrywać całość. Co najważniejsze, aktorzy stawali się integralną częścią scenografii i mogli swobodnie poruszać się między płaszczyznami, znikać za nimi, wchodzić z nimi w interakcję lub w czasie potrzebnym na przejście za półmetrowym pasem płaszczyzny zaistnieć już w nowej, innej, odmienionej projekcją rzeczywistości scenicznej. Prosta konstrukcja scenografii była też odpowiedzią na konieczność zapewnienia przedstawieniu mobilności. Najtrudniejszym zadaniem okazało się jednak nie opracowanie godzinnego banku setek sekwencji ruchomych obrazów, dopasowanie ich do materialnej scenografii, synchronizacja ich w czasie czy zgranie się z choreografią gry aktorskiej, ale pogodzenie wszystkich trzech żywiołów obecnych w spektaklu: aktorskiego, muzyki granej na żywo i kontrolowanej w czasie rzeczywistym scenografii. Wymagało to wypracowania

zupełnie nowego modelu współpracy na scenie, gdzie każdy z elementów pilnuje dwóch pozostałych. Aktorzy grając, słuchają muzyki i obserwują scenografię, muzycy patrzą na aktorów i na scenografię, a „scenografia” pilnuje akcji scenicznej i wsłuchuje się w muzykę. W ten sposób wszystkie elementy reagują na siebie nawzajem i współtworzą jedną spójną całość. Naszym zadaniem było też stworzenie i kontrolowanie dźwięków ilustracyjnych towarzyszących akcji, a już w formie anegdoty można dodać, że w środkowej części spektaklu pełniłem również funkcję pilota radiowo sterowanego śmigłowca krążącego nad widownią. Praca odbywała się w zawrotnym tempie, ale dzięki temu w ciągu niespełna pięciu miesięcy od pierwszej próby spektakl został ukończony. Premiera odbyła się 14 kwietnia 2012 r. w Teatrze Witkacego w Zakopanem.

Dwa ostatnie z dotychczas zrealizowanych projektów były wielkoformatowymi projekcjami plenerowymi „50/50” i „11 Listopada”. Pierwsza z nich prezentowana była na specjalnie przygotowanym i zadrukowanym ekranie rozwieszonym na elewacji opolskiego ratusza w trakcie jubileuszowego 50. Festiwalu Polskiej Piosenki w Opolu. Projekcja ta była realizowana we współpracy z Muzeum Polskiej Piosenki i towarzyszyła wystawie oryginalnych rękopisów najbardziej znanych autorów tekstów polskich piosenek. Zawierała w sobie jedynie elementy techniki mappingu w postaci podświetlanych elementów wydrukowanej na ekranie grafiki, całość zaś utrzymana była w stylistyce tradycyjnej czarno-białej, rysunkowej animacji poklatkowej. Stylistykę taką uznaliśmy za najbardziej adekwatną do dominującego elementu, którym były odręcznie pisane fragmenty tekstów. Druga projekcja realizowana była we współpracy z urzędem wojewódzkim w Opolu z okazji obchodów Święta Niepodległości i wyświetlana była na fasadzie tegoż urzędu przysłoniętej jednolicie białym ekranem. Miała ona charakter tradycyjnej animacji ekranowej, odtwarzanej w pętli, a formalnie łączyła elementy rysunkowej animacji poklatkowej z animacją cyfrową.

W planach dotyczących roku 2014 jest kolejny, nienazwany jeszcze projekt dla Teatru Witkacego w Zakopanem oraz realizowany wspólnie z Teatrem Lalki i Aktora w Opolu projekt przestrzennej plenerowej projekcji z udziałem aktorów pod tytułem „Statek Odyseusza” w ramach Międzynarodowego Projektu Teatralno-Kulturalnego Odyseja.

## CZEŚĆ IV

### Wykaz i omówienie dorobku dydaktycznego i popularyzatorskiego

Obok pracy artystycznej równie ważną częścią mojej aktywności jest działalność dydaktyczna i organizacyjna. Koncentruje się ona na Pracowni Nowych Mediów Instytutu Sztuki UO, której od 2009 r. jestem kierownikiem. Nie ogranicza się jednak wyłącznie do niej, równie ważne są dla mnie udział w zewnętrznych warsztatach z zakresu wykorzystania najnowszych metod obrazowania w sztukach plastycznych, ich organizacja i prowadzenie.

Instytut Sztuki jest stosunkowo niewielką, lecz prężnie działającą jednostką naukową kształcącą studentów na kierunku edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych w dwustopniowym systemie studiów. Jest jednostką ważną dla Opola i Opolszczyzny, ponieważ jako jedyna w regionie kształci studentów w zakresie sztuki na stopniu magisterskim oraz jako jedyna w regionie oferuje edukację w wielu dyscyplinach artystycznych, w tym również w zakresie nowych mediów.

Pracownia Nowych Mediów jest pracownią dyplomującą zarówno na poziomie licencjatu, jak i magisterium. Została powołana do istnienia w 2001 r. i od samego początku byłem zaangażowany w jej tworzenie i organizację – od 2001 r. do 2007 na stanowisku asystenta, a po uzyskaniu kwalifikacji pierwszego stopnia na stanowisku adiunkta. Kierownikiem i dobrym duchem tej pracowni do 2009 r. był prof. Janusz Grzonkowski. Jego wiedza, spokój, dystans i humor były tym, co kształtowało mnie jako pedagoga. Od roku 2009 Pracownię Nowych Mediów prowadzę samodzielnie, kontynuując i rozwijając program stworzony wspólnie z prof. Grzonkowskim. Kierunek działań realizowanych w pracowni określają zagadnienia z zakresu animacji, wideo oraz szeroko rozumianej intermedialności, a powstające realizacje mieszczą się w szerokim spektrum zjawisk obejmującym film animowany, obiekty i instalacje multimedialne, projekcje oraz wideo.

Program nauczania realizowany w pracowni opiera się na dwóch filarach: kształceniu umiejętności warsztatowych oraz rozwijaniu świadomości twórczej i postawy kreatywnej. Ta dwutorowość kształcenia wynika z założenia niezbędności i równocześnie

komplementarności obu tych kompetencji. Doświadczenie i umiejętności warsztatowe oprócz oczywistych kompetencji praktycznych dają również wiedzę o potencjalnych możliwościach tkwiących w różnorodnych mediach i narzędziach, co pozwala na późniejszym etapie dokonywać wyborów najważniejszych środków do realizacji założonych celów artystycznych. Rozwijanie świadomości twórczej pozwala zaś te cele definiować. Dopiero posiadanie obu tych kompetencji zapewnia samodzielność twórczą, niewykluczając oczywiście możliwości podjęcia pracy zespołowej, która przy realizacji złożonych projektów bywa niezbędna. Naukę warsztatu można podzielić na dwa etapy – etap konwencjonalnego rozpoznania narzędzia i etap zdefiniowany przez Viléma Flussera w odniesieniu do fotografii jako moment wyjścia poza program aparatu<sup>17</sup>, a więc – upraszczając – moment personalizacji pozostających w dyspozycji narzędzi. Etap ten jest szczególnie ważny w przypadku mediów technicznych i cyfrowych, gdzie stosowane urządzenia lub oprogramowanie posiadają niejako wbudowane schematy postępowania wyznaczające ramy i granice dla procesu kreacji; pozostawione samym sobie często w nadmierny, niepożądany lub mechaniczny sposób wpływają na jego efekty. Zdolność i chęć podjęcia „gry” z technologią jest równie wartościowa jak sama umiejętność jej wykorzystywania. Choć nawet tylko ta ostatnia stać się może atutem absolwentów na rynku pracy, z którym zderzają się często boleśnie po ukończeniu studiów. Ci spośród nich, którzy decydują się na pracę w przemyśle reklamowym, telewizyjnym lub filmowym, dzięki niej posiadają atut, którego nie sposób przecenić. Uogólniając, można zatem powiedzieć, że przyjęty w pracowni model kształcenia kładzie nacisk na zachowanie równowagi pomiędzy umiejętnościami technicznymi a wiedzą i doświadczeniem przekładającymi się na dojrzałą świadomość twórczą.

Swego rodzaju potwierdzeniem słuszności obranej drogi są nagrody i wyróżnienia zdobywane przez studentów z Pracowni Nowych Mediów Instytutu Sztuki w konkursach zarówno krajowych, jak i zagranicznych. Najważniejszym tego rodzaju wyróżnieniem było uznanie dyplomu magisterskiego realizowanego w Pracowni Multimediów przez Paulinę Ptaszyńską w 2011 r. pod tytułem „Obecność Symulowana”, którego miałem przyjemność być promotorem, za najlepszy dyplom artystyczny w kraju zrealizowany w latach 2011–2012 na kierunku edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych. Honor ten został zdobyty w ramach II edycji ogólnopolskiego konkursu Akcja Edukacja organizowanego przez Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu.

---

<sup>17</sup> V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, Katowice 2004.

Do moich stałych obowiązków akademickich należy prowadzenie zajęć z multimediiów oraz struktur wizualnych i mechanizmów percepcji wzrokowej. Od roku 2009 jestem odpowiedzialny za kształt programu nauczania obu tych przedmiotów, a także kilku pokrewnych: realizacji multimedialnych skupionych na mediach interaktywnych oraz informatyki koncentrującej się na zagadnieniach praktycznego wykorzystania mediów cyfrowych. Jestem również organizatorem i koordynatorem kursów ogólnouczelnianych dla studentów z innych kierunków studiów z zakresu: grafiki cyfrowej, edycji grafiki rastrowej, technik multimedialnych, grafiki i animacji 3D. Prowadzę również zajęcia ze struktur wizualnych i mechanizmów percepcji wzrokowej na kierunku Architektura Krajobrazu na Uniwersytecie Opolskim. Od roku 2009 byłem promotorem 22 dyplomów licencjackich oraz 26 dyplomów magisterskich z zakresu nowych mediów na kierunku edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych oraz 2 dyplomów inżynierskich na kierunku informatyka (jeden w toku). Począwszy od 2008 r., recenzowałem 16 prac licencjackich i 30 prac magisterskich.

Program dydaktyczny realizowany w Pracowni Multimediiów obejmuje eksperymenty z szerokim spektrum technik kreacji obrazu ruchomego oraz jego wszechstronnego wykorzystania w działaniach artystycznych. Na początkowym etapie są to tradycyjne techniki animacyjne oparte na działaniach manualnych: poklatkowe techniki rysunkowe, malarskie, wycinankowe, nonkamerowe czy z wykorzystaniem materiałów plastycznych takich jak glina, plastelina i tym podobne. Praca z tymi tradycyjnymi technikami z jednej strony pozwala opanować podstawowe zasady konstruowania i prowadzenia ruchu, z drugiej daje szansę na rozpoznanie charakteru różnorodnych materiałów animacyjnych, narzędzi i ich ekspresji wizualnej, często w obrazie ruchomym bardzo odmiennej od tej znanej ze statycznych przedstawień. Kolejne etapy kształcenia obejmują techniki rotoskopowe, podstawowe i zaawansowane techniki animacji cyfrowej oraz eksperymenty w zakresie łączenia obrazu wideo z elementami animowanymi. Po opanowaniu podstawowych technik kreacji obrazu ruchomego równolegle z doskonaleniem tych umiejętności wprowadzane są elementy technik projekcyjnych umożliwiające wyjście z obrazem ruchomym poza granice ekranu w kierunku rozwiązań przestrzennych, w tym instalacji multimedialnej i obiektu multimedialnego.

W 2012 i 2006 r. za działalność dydaktyczną otrzymałem od Rektora Uniwersytetu Opolskiego nagrodę Quality.

W latach 2008–2012 byłem członkiem Rady Wydziału Historyczno-Pedagogicznego Uniwersytetu Opolskiego, a w 2012 r. członkiem zespołu odpowiedzialnego za dostosowanie programu studiów do krajowych ram kwalifikacyjnych (KRK). Od 2009 r. jestem również członkiem Rady Programowej Instytutu Sztuki Uniwersytetu Opolskiego.

Stale zaangażowany jestem w działania kuratorskie i wystawiennicze. Organizuję między innymi coroczne pokazy animacji studentów Instytutu Sztuki w ramach Festiwalu Nauki i Nocy Kultury, a także współorganizuję coroczną wystawę dyplomową w Galerii Sztuki Współczesnej w Opolu oraz interdyscyplinarną wystawę Schron Sztuki. W latach 2009–2011 we współpracy z poetką Małgorzatą Sobolewską realizowałem projekt „Poezja-Animacja”, którego założeniem było tworzenie przez studentów Instytutu Sztuki obrazów animowanych inspirowanych twórczością poetów wywodzących się ze środowiska opolskiego. Efektem projektu były trzy wystawy połączone ze slamami poetyckimi, podsumowujące każdy rok działań.

Kolejnym polem mojej działalności dydaktycznej i organizacyjnej jest czynny udział w wydarzeniach o charakterze międzyuczelnianym. Do najważniejszych należało uczestnictwo w latach 2009–2013 w międzynarodowym projekcie European Forum History and Art, w ramach którego byłem współorganizatorem i współprowadzącym warsztaty z zakresu intermedii (wspólnie z prof. Antonim Porczakiem [ASP Kraków] i dr. Mariuszem Frontem [ASP Kraków] – Trier, Niemcy, 2009), Vizual Art-u (wspólnie z prof. Jerzym Ostrogórskim [ASP Gdańsk], prof. André Delalleau [ESBA Liege], prof. Anną Bulandą-Pantalacci [FH Trier] – Krzyżowa, Polska, 2011) oraz Video, Sound and Instalation (wspólnie z prof. Antonim Porczakiem [ASP Kraków], prof. Danielem Gilgen [FH Trier], Servetem Ahmetem Golbolem [FH Trier] – Luksemburg, 2013). Udział w tym wieloletnim międzynarodowym projekcie był dla mnie szczególnie cenny, ponieważ pozwalał na wymianę doświadczeń w ramach interdyscyplinarnych zespołów ze specjalistami w mojej dziedzinie z różnych zakątków Europy i świata. Niezależnie od tego aspektu podstawowym jego celem była praca z wielonarodowymi grupami studenckimi każdorazowo zakończona upublicznieniem jej efektów.

Równie istotne jak współpraca międzyuczelniana są dla mnie organizacja i udział w inicjatywach pozauczelnianych, spośród których najważniejszymi są odbywające się od roku 2011 ogólnopolskie warsztaty z Mappingu 3D w ramach MediaLab – Obóz Kultury 2.0 organizowanego przez Fundację Ortus. Do tej pory odbyły się trzy edycje, każda w innym



mieście Polski; odpowiednio w latach 2011, 2012 i 2013 były to: Warszawa, Gdańsk i Opole. Formuła MediaLabu jest oparta na współpracy specjalistów z różnych dziedzin, niekoniecznie bezpośrednio ze sobą powiązanych, co w założeniu ma owocować otwartym i nieszablonowym podejściem do podjętych tematów. W przypadku MediaLab – Obóz Kultury 2.0 każdorazowo było to spotkanie osób zajmujących się sztuką, projektowaniem, programowaniem, procesingiem, socjologią, kulturą i działaniami kuratorskimi. Ostatnia edycja z roku 2013 była dla mnie szczególna, gdyż po dwóch latach starań instytucją goszczącą imprezę stała się moja macierzysta uczelnia.

W 2008 r. brałem udział w ogólnopolskiej akcji edukacyjnej organizowanej przez „Gazetę Wyborczą” pod tytułem „Uczymy się”. Pełniłem w niej funkcję korepetytora z zakresu sztuki (wspólnie z Kazimierzem Kutzem).

Pełny spis dorobku z zakresu działań dydaktycznych i organizacyjnych zawarty został w załącznikach.

## ZAKOŃCZENIE

Powyższy autoreferat z całą pewnością nie jest wyczerpującym opisem mojej działalności artystycznej oraz dydaktyczno-organizacyjnej. Koncentruje się bowiem na najistotniejszych jej elementach ze szczególnym uwzględnieniem tych, które opisują w sposób spójny i klarowny drogę, która doprowadziła mnie do cyklu prac pod wspólnym tytułem „Conclusum in infinitum”. Pomijam w nim całkowicie część mojej działalności związaną z projektowaniem graficznym, która choć dla mnie istotna, stanowi jednak jej oddzielny nurt i nie wiąże się bezpośrednio z tematami tu poruszonymi. Nie opisywałem w nim również wszystkich zrealizowanych prac i projektów, uznając, że dla przejrzystości dyskursu najodpowiedniejszym miejscem dla części z nich będą załączniki i dokumentacja.

Pozostaje jeszcze pytanie o przyszłość i plany twórcze z nią związane. Ostatnie z opisanych tu prac w pewnym stopniu je określają. W pewnym stopniu, bo nawiązania do symboliki biblijnej powoli odchodzą na plan dalszy. Zostają natomiast doświadczenia warsztatowe i to, czego w tamtych pracach jeszcze nie było, a na co zwróciły one moją uwagę. Biologiczna natura człowieczeństwa, anatomia tych wszystkich stanów skrywanych za wysoką i szczelną nadbudową kulturową, przez pryzmat której spoglądałem na niego w dotychczas zrealizowanych cyklach. Cykle „Habitat” i „Continuum zmienności obrazu” opisywały świat stworzony przez ludzi, „Conclusum in infinitum” archetypy możliwych stanów, sytuacji i skończony wachlarz postaw im towarzyszących, kolejny cykl być może skupi się na tej części człowieczeństwa, która pozostaje, gdy wydestylujemy jego istotę z roztworu kultury i jej wytworów. Pierwszą próbą przyjęcia takiej perspektywy były prace prezentowane na wystawie indywidualnej pod tytułem „Brat” we wrześniu 2013 r. w galerii Aneks w Opolu. Obiekty multimedialne, które się na nią złożyły, były dwoma czarnymi pudłami wykorzystującymi odbicia obrazu z ukrytych wewnątrz nich monitorów w również znajdującej się wewnątrz, ale widocznej dla odbiorcy szybie do stworzenia przestrzennych obrazów nagich sylwetek w pozach tak zwartych, że bliższych ziemnym zwierzętom pogrążonym w zimowym śnie niż ludziom. Sylwetki te unosiły się w przestrzeni nad wyłożoną pod nimi ściółką niczym laboratoryjne okazy kurczące się pod wzrokiem badacza.

Ten niedawno rozpoczęty cykl z pewnością znajdzie kontynuację w pracach następnych. Podobnie jak kontynuację znajdują realizowane w zespole eksperymenty z projektami wykorzystującymi technikę mappingu, będące cennym doświadczeniem na drodze do postawionego sobie celu „ożywienia” martwej materii obrazu.

## BIBLIOGRAFIA

- Armes R., *Estetyka obrazu wideo*, [w:] *Pejzaże audiowizualne, Telewizja, wideo, komputer*, oprac. A. Gwóźdź, Kraków 1997.
- Arnheim R., *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, przeł. J. Mach, Gdańsk 2004.
- Barthes R., *Światło obrazu – uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Warszawa 1995.
- Bator A.P., *Fotografia: poznanie, intelektualizacja, estetyzacja*, „Dyskurs. Zeszyty Naukowo-Artystyczne” 2003/2004, nr 1.
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.
- Berleant A., *Prze-myśleć estetykę*, przeł. M. Korusiewicz, T. Markiewka, Kraków 2007.
- Berleant A., *Wrażliwość i zmysły. Estetyczna przemiana świata człowieka*, przeł. S. Stankiewicz, Kraków 2011.
- Bolz N., *Pismo filmu*, przeł. A. Gwóźdź, Warszawa 1999.
- Brunet J.P., *Obraz filmowy a obraz telewizyjny. Związki i perspektywy*, [w:] *Pejzaże audiowizualne, Telewizja, wideo, komputer*, oprac. A. Gwóźdź, Kraków 1997.
- Bürger P., *Teoria awangardy*, przeł. J. Kita-Huber, Kraków 2006.
- Damasio A., *Jak umysł zyskał jaźń*, przeł. N. Radomski, Poznań 2011.
- Duchamp M., *Duchamp du signe. Écrits*, reunis et pres. par M. Sanouillet, avec collab. de E. Peterson, Paris 1975.
- Flusser V., *Ku filozofii fotografii*, przeł. J. Maniecki, Katowice 2004.
- Hopfinger M., *Doświadczenie audiowizualne*, Warszawa 2003.
- Kamińska M., *Rzeczywistość wirtualna jako ponowne zaczarowanie świata*, Poznań 2007.

Kluszczyński R., *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999.

Kropiowski Ł., *Historia o mieście mrówek i harleyu świętego Jerzego*, „Strony” 2010, nr 5(33).

Majewski J., *Religia, media, mitologia*, Gdańsk 2010.

McLuhan M., *Wybór tekstów*, przeł. E. Różalska, J.M. Stokłosa, Poznań 2001.

McLuhan M., *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, przeł. N. Szczucka, Warszawa 2004.

*Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, red. P. Francuz, Warszawa 2007.

Ostrowicki M., *Estetyka wirtualności*, Kraków 2005.

Poprzęcka M., *Inne obrazy*, Gdańsk 2008.

Rusinek M., *Retoryka obrazu*, Gdańsk 2012.

Sontag S., *O fotografii*, przeł. S. Magala, Kraków 2009.

Sontag S., *Widok cudzego cierpienia*, przeł. S. Magala, Kraków 2010.

Wilkoszewska K., *Estetyka pośród kultur*, Kraków 2012.

Bartosz Pociński

