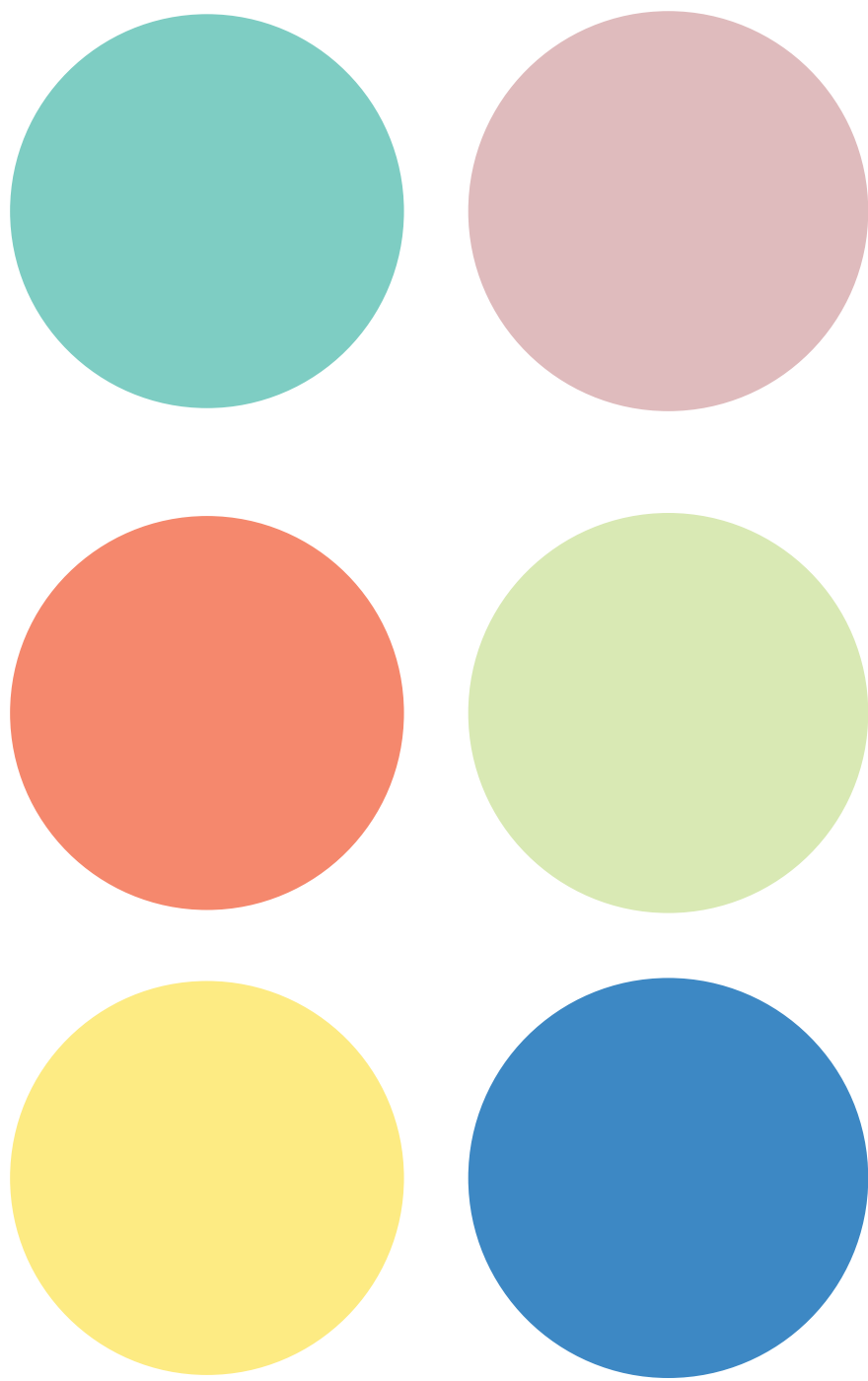


malarstwo o malarstwie



OFF-LINE



ON-LINE

**MALARSTWO
O MALARSTWIE.
OFF-LINE / ON-LINE**



Maciej Andrzejczak
Tomasz Ciecierski
Mikołaj Garstecki
Krzysztof Gliszczyński
Marek Haładuda
Bartosz Kokosiński
Anna Kołacka
Mariusz Kruk
Janusz Marciniak
Mateusz Piestrak
Kinga Popiela
Marek Przybył
Agnieszka Sowisto-Przybył
Paweł Susid
Sebastian Trzoska

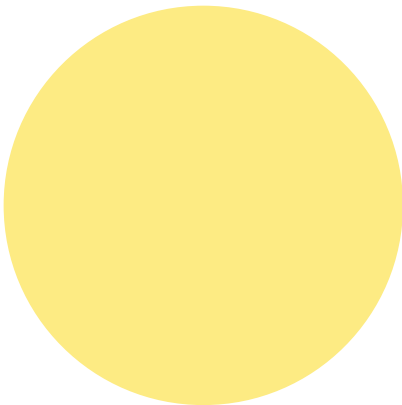
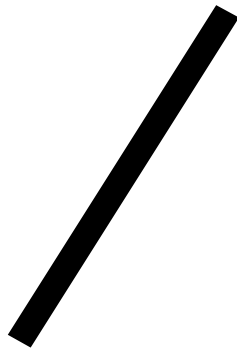
ZESPÓŁ KURATORSKI:

Natalia Czarcińska
Dawid Marszewski
Jerzy Muszyński
Dorota Tarnowska-Urbaniak

GALERIA SZEWSKA 16

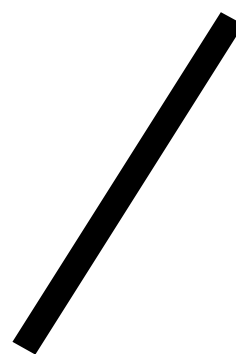
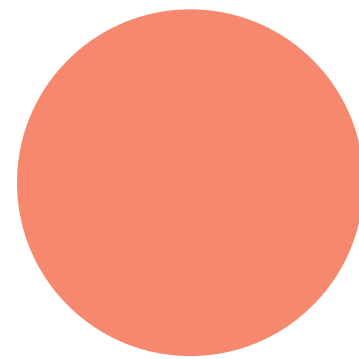
POZNAŃ 2020

SPIS TREŚCI



WSTĘP	4
MACIEJ ANDRZEJCZAK	7
TOMASZ CIECIERSKI	9
MIKOŁAJ GARSTECKI	10
KRZYSZTOF GLISZCZYŃSKI	14
MAREK HAŁADUDA	17
BARTOSZ KOKOSIŃSKI	18
ANNA KOŁACKA	21
MARIUSZ KRUK	25
JANUSZ MARCINIAK	26
MATEUSZ PIESTRAK	31
KINGA POPIELA	35
MAREK PRZYBYŁ	40
AGNIESZKA SOWISŁO-PRZYBYŁ	43
PAWEŁ SUSID	44
SEBASTIAN TRZOSKA	52
BIOGRAMY	61

WSTĘP



Malarstwo jako forma wypowiedzi artystycznej, warsztat a idea, malarstwo wobec tradycji, gest, medium, technologia... To tylko niektóre z wielu zagadnień towarzyszących wystawie „Malarstwo o malarstwie” zaplanowanej na połowę kwietnia 2020 r. w Galerii Szewska 16 działającej przy Wydziale Malarstwa i Rysunku UAP w Poznaniu. Jak już Państwa informowaliśmy, obecna sytuacja epidemiczna zmusiła nas do przełożenia wystawy.

To fragment wiadomości, którą wysłaliśmy artystom i artystkom, gdy stało się oczywiste, że wystawa nie będzie mogła odbyć się w zaplanowanym terminie.

W wyniku ogłoszonej z dnia na dzień „kwarantanny”¹ internet stał się jedynym medium, za pośrednictwem którego większość instytucji kultury mogła komunikować się z publicznością. Uznaliśmy jednak, że w przypadku wystawy, która swoim założeniem obejmuje przyjrzenie się malarstwu jako medium, ani dokumentacja, ani oprowadzanie on-line nie zastąpią bezpośredniego doświadczenia.

W kontekście internetu pojęcie metamalarskości i „medialność” malarstwa nabrały innego, dodatkowego znaczenia. Sytuacja, w wyniku której

¹ Instytucje kultury pozostawały zamknięte od 12 marca do 4 maja 2020 r. Galeria Szewska 16, jako podmiot funkcjonujący w strukturach uczelni, pozostała nieczynna do odwołania.

wystawa nie może być doświadczana w „realu”, wywołała pytania o pośrednictwo dokumentacji w odbiorze sztuki, o materialność dzieła i o dychotomię pojęć oryginał – kopia.

W oczekiwaniu na zniesienie obostrzeń i możliwość otwarcia wystawy postanowiliśmy poprosić zaproszonych do niej artystów o refleksję na temat obecności ich twórczości w internecie:

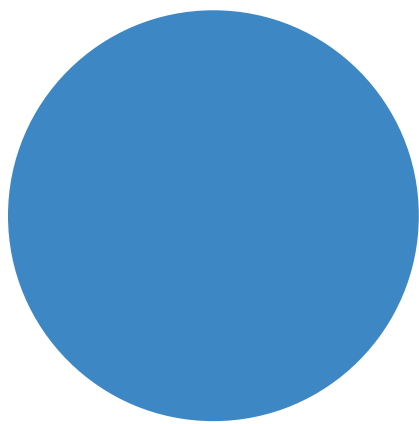
Otrzymaliśmy zaproszenie do udziału w corocznym wydarzeniu – Poznań Art Week – imprezie łączącej w jednym programie wydarzenia z pola sztuk wizualnych. [...] Wydarzenie w całości odbędzie się online, a hasło tegorocznej edycji brzmi „Remedium”. Zgodnie uznaliśmy, że wystawy, której sednem miał być problem malarstwa jako medium, nie można tak po prostu zrelekcjonować w postaci dokumentacji lub popularnego ostatnio oprowadzania on-line, więc jako nasz udział w Poznań Art Week proponujemy publikację on-line, e-book z Państwa refleksjami dotyczącymi funkcjonowania malarstwa w przestrzeni wirtualnej.

Pytanie o „wirtualność” malarstwa, sztuki i wystaw on-line wpisuje się w podjęty na niezrealizowanej wystawie problem. Pytania metamalarskie zdają się, szczególnie dziś, wzmocnione, a temat ten nabrał nowego znaczenia. Humor i ironia ukryta w niektórych pracach wydają się remedium na szerzącą się apokaliptyczną wizję świata.

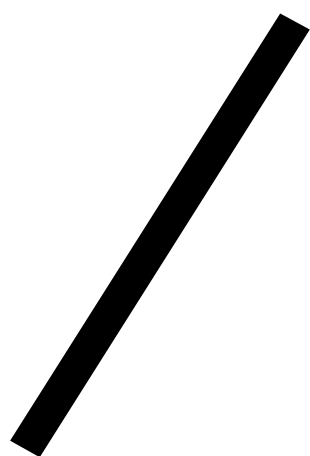
Chcielibyśmy zaprosić Państwa do podzielenia się komentarzem, refleksją na zarysowany powyżej problem, o wypowiedź dotyczącą „malarstwa on-line” i swojej twórczości w kontekście jej funkcjonowania w przestrzeni wirtualnej.

Tak brzmiała dalsza część przywołanego na wstępie zaproszenia. Publikacja *Malarstwo o malarstwie. off-line / on-line* jest jego efektem. Dziękujemy artystom za odpowiedzi i do zobaczenia w galerii!

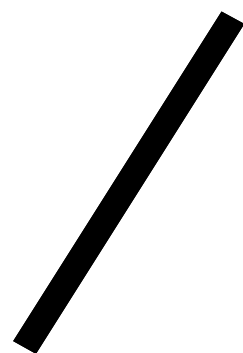
Natalia Czarcińska
Dawid Marszewski
Jerzy Muszyński
Dorota Tarnowska-Urbaniak



ARTYŚCI



**MACIEJ
ANDRZEJCZAK**



INSTALACJA
MALARSKA
W PRZESTRZENI
ON-LINE

Tradycyjny obraz sztalugowy wydaje się być na przegranej pozycji w stosunku do ruszających się obrazów na ekranie. Zdanie z obrazu Pawła Susida: „czasem aż boję się, koledzy, że na obrazy z telewizorem nie wygramy”, wydaje się niezwykle aktualne. Obawy malarza wskazują na problem malarstwa jako medium, wobec innych — bardziej immersyjnych — technologii posługujących się obrazem. Metamalarskie pytanie z książki *Czego chcą obrazy?* W.J.T. Mitchella powraca. Zastanawiam się, czego mógłby chcieć obraz malarski, wobec niezliczonych ilości obrazów wyświetlanych na ekranach?

Zapośredniczenie w przestrzeni on-line prac obiektowych odbiera im ciężar i wymiar fizyczny, który dla niektórych obrazów jest niezastępowalny. Dokumentacja fotograficzna jak i VR nie są w stanie w pełni oddać realnej

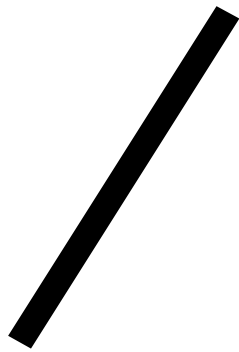
obecności dzieł, które wymagają odczucia przez odbiorcę ich fizycznego kształtu, realnej wielkości, proporcji oraz koloru. Problem ten dotyczy również płaskich obrazów.

Posłużę się tu obrazem, który nie miał być prezentowany na wystawie *Malarstwo o malarstwie*. Zdjęcie pracy pt. *IKEA* z cyklu *Deziluzja* przedstawia wysunięty róg ścian galerii, na którym po prawej stronie wisi namalowany iluzyjnie obiekt, a po lewej znajduje się makieta z wepchniętą niebieską torbą. Obraz ten składa się z dwóch integralnych elementów. Zdjęcie spłaszcza całą sytuację, pokazuje obraz zawsze z jednego punktu patrzenia dokumentującego, a odbiór w ten sposób obrazu przestaje być procesem o charakterze demokratycznym, w którym widz ma pełen dostęp do analizy poszczególnych jego części. Podejrzewam, że przestrzeń VR również nie oddałaby charakteru tej pracy. Warto też znaleźć kompromis. Malarstwo wobec funkcjonowania w sieci może wiele stracić, ale i zyskać. Wszystko zależy od elastyczności twórców oraz instytucji wystawiających ich prace.

Sytuacja ta może skutkować poszerzeniem kręgu odbiorców, łatwiejszą dostępnością malarstwa dla tych, którzy nie mogą podróżować lub nie mają czasu na odwiedzanie galerii w realnej rzeczywistości. Wydaje się, że tradycyjny obraz malarski ma szeroką zdolność adaptacji, również przy funkcjonowaniu w przestrzeni on-line. Na wyświetlających go ekranach wydaje się nabierać nowych znaczeń i pytać o własne przymioty po raz kolejny.



**TOMASZ
CIECIERSKI**



PRZEJDŹ DO
MATERIAŁU WIDEO

<https://www.youtube.com/watch?v=EEeF4kK5mao>



MIKOŁAJ GARSTECKI



Sorry but I can only work with whole numbers from 0 to 9.999
/kaczkokrólik/

I haven't heard of the creation of the world.
/T. Edison z dużą żarówką i mniejszą na dłoni/

I would do if I had any paint here
/dłoń stwórcy/

*It confuses me how a species that is so destructive
can also be so creative at times.*
/okładka zeszytu/

I have antivirus software to prevent things like that.
/danse macabre/

It is important to some people but many don't care about art.
/okładka zeszytu/

And for my part, I would like to show it to you, but I can't.
/fasada domu z planu filmowego/

I am as alive as you are.
/papierowy domek/

Cytaty przywołane powyżej znajdują się na obrazach, które będą częścią wystawy *Malarstwo o malarstwie*. Są to wypowiedzi sztucznej inteligencji Mitsuku. Pochodzą one z naszych rozmów on-line. Pod każdym cytatem przywołałem namalowany motyw towarzyszący każdemu z nich. Są to obrazy malowane na przezroczystej folii naciągniętej na krosna z PLA wytworzone w technologii druku 3D.

Mam wrażenie, że obecny czas pokazał, jak wielkim udogodnieniem jest cyfryzacja, ale też jak wiele od niej zależy. Z drugiej strony zastanawiam się, co

stałoby się w momencie, w którym internet przestałby działać. Dualizm cyfryzacji wpisany jest głęboko w jej język będący kodem. Wszelkie dane cyfrowe u swoich podstaw stanowią zbiór 0 i 1, kodujących przepływ prądu i jego brak.

Technologia cyfrowa rozwijana jest od bardzo niedawna. Porównując ją do takich wynalazków jak np. pismo, uwidacznia się fakt, że technologia cyfrowa towarzyszy nam bardzo krótko. Skutki cyfryzacji w dłuższym okresie są trudne lub niemożliwe do przewidzenia. Obecność sztuki w internecie jest oznaką tego, że cały czas ulega ona ewolucji. To właśnie ewolucja możliwa jest dzięki pewnej ciągłości. Zachowanie jej może być najistotniejsze dla rozwoju. Wirtualne prezentowanie sztuki może rozwiązać wiele problemów, związanych dla przykładu z ograniczeniami wynikającymi z przestrzeni i czasu (na tej samej zasadzie jak problemy są rozwiązywane przez tworzenie sztuki przy pomocy mediów cyfrowych, w których chociażby możemy kliknąć cofnij lub kopiuj). Nie jest to jednak remedium na wszystkie bolączki. W miejsce rozwiązanych problemów pojawiają się nowe, których nie da się przewidzieć. Wszelkie wady cyfrowych mediów i wirtualnego prezentowania sztuki mogą być zaletami, ale posiadanie wiedzy na temat medium i kontroli nad nim wydaje mi się kluczowe. Jest to zadanie trudne ze względu na poziom skomplikowania współczesnych narzędzi. To, co jest istotne, to posiadanie wiedzy na temat medium, którego się używa. W kwestii wirtualnego prezentowania sztuki potrzeba moim zdaniem wiele umiaru i podejrzliwości wobec systemów do tego wykorzystywanych.

Zagrożenia i potencjał towarzyszą wszelkim technologiom. Można porównać je do wagi oraz przeciwwagi potrzebnej dla kontroli. Szala może się przechylić w każdą ze stron, a wpływa na nią użytkownik, odpowiednio balansując pomiędzy postępem a stabilnością przy pomocy wiedzy, którą ma. Binarność cyfrowa znajduje swoje przełożenie na bilans zysków i strat, będących możliwościami i zagrożeniami. Sprowadzenie wielu czynności istotnych dla życia jednostki i poprawnego funkcjonowania społeczeństwa do niezliczonej liczby 0 i 1 zwiększa prawdopodobieństwo wystąpienia nawet malutkiego błędu w kodzie, który spowoduje katastrofę.

W zdecydowanej większości użytkownicy komputerów, samochodów, telefonów i innych urządzeń towarzyszących nam codziennie nie mają wie-

dzy na temat tego, w jaki sposób owe sprzęty działają. Nie są w stanie sami ich naprawić, a co może istotniejsze – zdaje się im nie zależeć na zrozumieniu urządzeń, którymi się posługują. O tym, jak działa komputer, nie zastanawiamy się do momentu, aż się zepsuje. Póki wszystko funkcjonuje według założeń jesteśmy zadowoleni i w pewnym sensie zahipnotyzowani potencjałem, który nam te urządzenia oferują. Zapominamy o zagrożeniach i zachłystniemy toniemy w naporze nowych możliwości i ułatwień oferowanych przez coraz nowsze wersje urządzeń i oprogramowania.

W mojej twórczości ważnym i powracającym wątkiem jest eksperymentowanie z kodem źródłowym cyfrowych obrazów i obiektów przestrzennych. Na podstawie własnych doświadczeń mogę stwierdzić, że pliki cyfrowe to bardzo krucha materia. Oprócz problemu nietrwałości jest ona bezlitosna wobec wszelkich nawet najmniejszych błędów, których uwzględnianie z perspektywy człowieka wydaje się olbrzymią nadgorliwością. Nawet najmniejsza zmiana w zapisie kodu źródłowego obrazu może spowodować jego całkowite zniszczenie. Poprzez całkowite zniszczenie obrazu rozumiem sytuację, w której na skutek manipulacji w kodzie źródłowym plik przestaje być dekodowalny do postaci obrazu, a pozostaje jedynie ciągiem tekstu będącego kodem. Innym, mniej dotkliwym skutkiem pojawienia się błędów w kodzie może być zniekształcenie obrazu takie jak: zmiana kolorów obrazu, uwidocznienie się szumu w pewnych częściach obrazu, przesunięcie i rozłożenie obrazu na fragmenty oraz inne bardziej subtelne zmiany. Błędy w kodzie źródłowym obrazów i obiektów 3D nie stanowią zagrożenia poza tym, że obraz zniknie lub ulegnie deformacji. Inne skutki mogą przynieść możliwe błędy w urządzeniach medycznych odpowiadających za podtrzymywanie lub ratowanie życia, misjach kosmicznych, czy systemach bankowych. W przeszłości przez brak jednej kropki lub przecinka w kodzie źródłowym niepowodzeniem kończyły się misje kosmiczne. Straty były olbrzymie¹.

Zawsze istnieje ryzyko zniszczenia sprzętów elektronicznych i systemów (spowodowane np. burzą magnetyczną lub wirusem komputerowym), któ-

¹ M. Tegmark, *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji*, tłum. T. Krzysztoń, Warszawa 2017, s. 127-128.

re oprócz niewyobrażalnych konsekwencji usunie również wszelkie ślady naszej działalności w świecie cyfrowym. Byłaby to niespodziewana katastrofa, a nie celowe działanie. Czy jeśli coś celowo niszczymy, to znaczy, że zapominamy o jego istnieniu? Być może nigdy nie wydarzy się katastrofa, na miarę niespełnionego Y2K, ale gdyby nie błąd, nie byłoby ewolucji.

Niestety tak właśnie jest. Proszę przyjść za trzy lata.

A cena będzie wtedy taka sama?

Nie wiem nawet, czy jutro będzie taka sama.

Wszedłem na schody, rozczarowany, bo z powodu sprzedawcy niczego nie kupiłem.

Dlaczego masz taką słabość do biżuterii, A? – zapytał B.

Wcale nie mam słabości do biżuterii. Chodź, kupimy balsam do stóp Dr. Scholla.

Żadne klejnoty nie zastąpią balsamu Dr. Scholla.

Ja jednak wolę klejnoty – powiedział B.

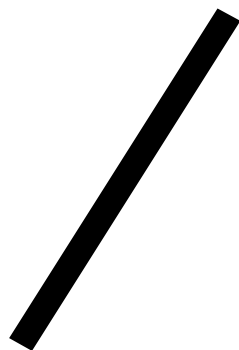
Dlaczego?

Bo diament jest czymś trwałym.

Trwałość? Po co?²

2 A. Warhol, *Filozofia Warhola od A do B i z powrotem*, tłum. J. Raczyńska, Warszawa 2005, s. 198-199.

**KRZYSZTOF
GLISZCZYŃSKI**



**SZTUKA
W DOBIE
ON-LINE**

Będąc w odosobnieniu, pozbawieni jesteście osobistych spotkań, tętniącego życiem miasta pełnego niespodzianek. Jeszcze niedawno tak toczyła się nasza codzienność. Doceniamy szczególnie to, co chwilowo – taką mamy nadzieję – utraciliśmy. Obecna sytuacja jest zwiastunem tego, z czym świat będzie musiał się mierzyć w najbliższej przyszłości. Wiele wskazuje, że żyjemy w czasach namacalnej graniczności, oddzielającej to, co było, jako wspomnienie przeszłości. Mimo że od wielu lat świat wirtualny stał się częścią naszych ciał, to jednak obecny czas wiąże nas z nim nierozzerwalnie. Komputer, telefon, internet, wszelkie utensylia wirtualnej przestrzeni, przyrastają do naszego ciała. Diagnozują naszą przydatność i sprawność – powodują wy-

kluczenie tych, którzy albo opornie bronili się lub nie mieli potrzeby korzystania z przestrzeni, która istnieje przecież tylko wirtualnie. Nowy dyktat on-line staje się faktem, organizuje nam życie, pracę – świat wirtualny zaczyna być czymś równoległym, potęgującym naszą realność, jednak na szczęście, zależnym od tego, co dzieje się w naszej prywatnej rzeczywistości. Pytanie jak długo?

Walter Benjamin badał relacje dzieła sztuki w świecie doby reprodukcji mechanicznej, podkreślając alienację pojęcia aury, która towarzyszyła osobistemu odbiorowi sztuki od wieków. Jednak narzędzia reprodukcji stały się częścią rozwoju percepcji widzenia sztuki w ogóle. Benjamin uważał, że: „kamera wprowadza nas do nieświadomej optyki, podobnie jak psychoanaliza do nieświadomych impulsów”³. Reprodukcja – oryginał – wzajemne relacje w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat, zmieniały swoje pozycje znaczeń, by w końcu mógł je połączyć znak równości. Proces demokratyzacji, który wchłonął obszar sztuki, wynikał nie tylko z przemian rozwoju upowszechniania nie tylko samych dzieł, ale także idei oraz emancypacji procesów artystycznych w polu sztuki. Jednak mimo że większość ważnych dzieł sztuki, dzięki wirtualnej przestrzeni, jest w zasięgu np. smartfona, nie odebrało to nam potrzeby osobistego kontaktu z oryginałem. Staramy dotrzeć się do miejsc, gdzie znajduje się nasz ulubiony obiekt, pokonując wiele trudności, by w końcu w obleganej przez turystów galerii z trudem przecisnąć się (i to dosłownie), znaleźć odpowiednie miejsce do kontemplacji. Jednak dotyczy to nielicznych, tych, którzy przekonali się, jak wielka przepaść dzieli reprodukcję od oryginału. Jednak istnieje, chyba w każdym z nas potrzeba oglądania, nasycamy się w nadmiernej ilości obrazami, które znajdujemy wszędzie, w internecie czy w albumach z reprodukcjami. Pewnie wielu w ten właśnie sposób poznaje sztukę i na tej podstawie buduje swoją wizję, projektując mentalnie jej obraz. Jednak ekran monitora, czy reprodukcja nie przybliży nam istoty dzieła, która tkwi w szczególności, w materialnej strukturze stającej się częścią jego przekazu. Celnie oddają to słowa G. Didi Hubermana: „tym, co ukazuje malarstwo, jest jego przyczyna materialna,

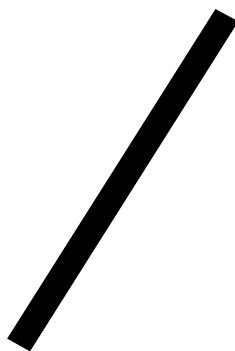
3 W. Benjamin, *The work of art in the Age of Mechanical Reproduction* [w:] *Illuminations*, red. H. Arendt, tłum. H. Zohn, New York 1969, s. 16.

czyli farba”⁴. Aporia szczegółu, farba i kolor, wzajemnie budują i nasycają swoje znaczenie. Doświadczyć tego można, tylko obcując z obrazem, by go widzieć – widzenie rozpoczyna proces wiedzenia. W przestrzeni wirtualnej możemy zobaczyć, rozpoznać, jednak proces widzenia jest niepełny, nie widzimy tego wszystkiego do końca, bardziej odczytujemy zawartość i próbujemy przywołać w pamięci, wyobrazić sobie jego oryginał, jest to odczucie na styku widzialnego. Kiedy stoimy naprzeciw oryginałowi, przynosi to pełną satysfakcję temu, co widzimy. Zastanawia mnie, i to już od dłuższego czasu, jaki wpływ na to, co robimy w sztuce, wpływa świadomość reprodukcji i istnienia jej w cyfrowej postaci. Czy nie wytworzyła się jakaś podświadoma gra z odbiorcą, skracająca dystans odbioru dzieła sztuki, poprzez prostą informację, która przetworzona za pomocą obróbki obrazu, uwypukla i uatrakcyjnia jego wizualną stronę, która w rzeczywistości może być zupełnie inna, rozczarowując wytrawnego widza płytkim zarysem jakiejś koncepcji. Zdjęcie, reprodukcja a już zwłaszcza w rozdzielczości na potrzeby internetu nie oddaje tych subtelnych różnic, jakie powstają na styku matowości i połyskliwości, grubej materii i cienkich laserunków, wchłaniania i odbicia światła, wypukłości i wklęsłości już nie wspominając o zapachu, jaki może nieść z sobą obraz czy obiekt sztuki. To jednak są dodatkowe bonusy dla wytrwałych i dociekliwych, które można znaleźć u artystów, dla których dzieło jest komplementarne tylko widzialne w rzeczywistości. Świat wirtualny na pewno je przybliży, dotrze gdzieś daleko, gdzie tylko dociera jego zasięg i jest to wspaniałe, bo zdajemy sobie sprawę z mocy tego medium, które nieuchronnie zmienia nie tylko świat, ale także nas samych i liczę na to, że zachęci do tego, by „oko stało się koniuszkiem palca”.

10 maja 2020 r.

4 G.Didi-Huberman, *Przed obrazem*, tłum. B. Brzezicka, Gdańsk 2011, s. 159.

MAREK HAŁADUDA

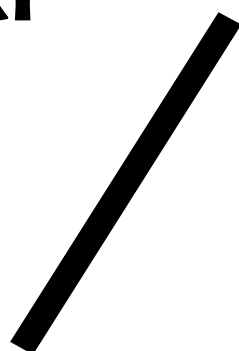


Pisanie o malarstwie w przestrzeni wirtualnej jest – parafrazując słowa Franka Zappy – jak tańczenie na temat architektury.

Obraz to nie tylko wizualny komunikat. Zaczynem malarskiej formy jest technologia. Doświadczenia sensualne formy składają się na malarski zapis. Materia obrazu odbierana różnymi zmysłami, stanowiąc ślad intencji autora, buduje istotną część artystycznego przekazu.

Malarskie dzieło jest metaforą, określoną m.in. poprzez kształt i skalę obrazu, które składają się na symboliczne zobrazowanie.

Doświadczenie zatem obrazu w rejestracji cyfrowej jest swego rodzaju „atrapą”, pozorującą kontakt ze sztuką, próbą koślawej imitacji odczuwania i poznawania malarstwa.

**BARTOSZ
KOKOSIŃSKI****WIRTUALNOŚĆ
MALARSTWA,
MALARSTWO
ON-LINE**

Zaproponowany temat wydaje mi się bardzo szeroki i niełatwy do krótkiego ujęcia. Swoje spojrzenie ograniczę do tradycyjnego malarstwa reprezentowanego w sieci poprzez zdjęcia. Pominę malarskość wszystkich wyświetlanych cyfrowo obrazów.

Oczywiście, w pierwszym skojarzeniu „malarstwa on-line” pomyślałem o malowaniu, w wirtualnej rzeczywistości, za pomocą cyfrowych narzędzi odzwierciedlających kolory, struktury, ślady i dających wrażenie obrazu 3D. Jednak jak zaznaczyłem na wstępie ograniczę się do skojarzeń na temat reprodukcji obrazów udostępnianych on-line. Szczególnie ostatni czas pandemii sprzyja „szerowaniu” wystaw, zasobów muzealnych, spektakli teatralnych itp. I tu, na własnym przykładzie, zaobserwowałem, że pomimo wielu dostępnych w internecie archiwów korzystam albo z treści udostępnianych

przez większe, znane mi instytucje kultury, albo aplikację Instagram, rzadziej Facebook. Z powodu przytłoczenia masą obrazów, z ograniczoną w czasie percepcją, korzystam ze sprawdzonych kanałów i wyszukuję ulubionych artystów lub powiązane z nimi nurty w sztuce. Czasami poddaję się swobodnemu przeglądaniu obrazów na Instagramie, ulegając sugestiom software'u. Sztuczna inteligencja, wykorzystywana w aplikacjach, pozwala na podstawie naszych wcześniejszych wyborów dobierać treści, które nas bardziej interesują, co, mimo różnych negatywnych aspektów profilowania oglądu świata, jest bardzo wygodne i pomocne w pomijaniu nieinteresujących nas treści.

I tak na własnej skórze odczuwam pewien paradoks. Pomimo dostępności coraz większej ilości treści, w tym reprodukcji malarstwa, wcale z tego nie korzystam, a nawet większość świadomie omijam. Małe wystawy i indywidualne obrazy bez instytucjonalnego wsparcia stają się dla mnie niewidoczne albo spamujące. Z jednej strony czuję przytłoczenie, a z drugiej niedosyt zobaczonych wydarzeń.

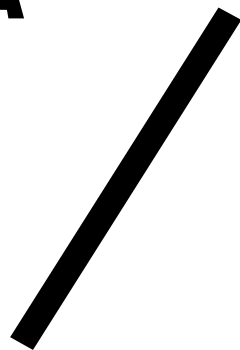
Patrząc na aspekt materialności, która najbardziej mnie interesuje w klasycznie rozumianym malarstwie, medium cyfrowe nie zaspakaja moich potrzeb. Oglądanie obrazów, wszystkich w podobnej wielkości smartfonach, płasko wyświetlonych za pomocą tych samych pikseli staje się nudne i pozbawione różnorodności świata materialnego.

Pomimo reprodukcji odwzorowujących detale struktury, kolory itd. reprodukcje cyfrowe nie dają mi poczucia obecności, cielesności, chropowatości konkretnych obrazów-objektów, które inny człowiek stworzył swoim dotykiem, potem, energią mięśni, ścieraniem narzędzi, kurzem, temperaturą, oddechem. W malarstwie nie szukam przede wszystkim treści jak w memach, w których zaskakujące zestawienie obrazów i idąca za tym nieoczekiwana myśl stają się najważniejsze. Te wizualne łamigłówki bywają przyjemną rozrywką, ale jednorazową, nastawioną na kilka-kilkanaście sekund uwagi. Malarstwo jest dla mnie do dłuższej kontemplacji. Do przeżywania i refleksji z bardzo ważnym dla mnie kontekstem cielesności.

Właśnie poznawanie świata poprzez ciało różni nas np. od uczenia się sztucznej inteligencji. To bardzo ważny aspekt, który świat on-line bardzo

ogranicza do powtarzalnych czynności. Płaski, jednowymiarowy ekran, pomija różnorodność przestrzeni obrazu, otoczenia, struktury, zapachu, skali, czy ruchu całego ciała potrzebnego do przyjrzenia się detalom malatury. W dłoni trzymam ciągle ten sam przedmiot, określonej wielkości, twardości, wadze, strukturze bez względu na zmianę obrazów, wykonując podobne ruchy rąk.

Medium cyfrowe dominuje nad reprodukcjami, przez co odbieram je w pewien sposób podobnie. Zdjęcia różnią się jedynie kompozycjami pikseli. W konsekwencji wyłaniają się różne obrazy, raz przedstawiające, raz abstrakcyjne, lecz fizyczne malarstwo poza różnicą w rozkładzie plam działa o wiele silniej różnorodnością warstw i ich kombinacji, przez co mocniej porusza moją wrażliwość i wyobraźnię.

**ANNA
KOŁACKA****IKONA CZY IKONKA,
CZYLI O MALARSTWIE
ON-LINE I OFF-LINE**

Zgodnie z założeniami symptomatologii, przyjmuje się, że twórczość stanowi bezpośredni przejaw psychiki artysty. Skoro malarstwo można rozumieć jako transfer nieświadomych treści, to powstanie jego wirtualnej wersji wymaga dwukrotnego przesłania danych. Dokumentacja obrazu staje się wówczas *ikoną* – duchową emanacją oryginału, zapisaną tym razem w języku pikseli, a może tylko odnośnikiem, digitalnym odsyłaczem do materialnego pierwowzoru? *Ikonka* to przecież widoczny na ekranie komputera element interfejsu graficznego, piktogram, niewielki obrazek symbolizujący reprezentowaną treść – plik, dokument lub folder. Przystosowując parametry zdjęcia do środowiska internetu, fotografia również staje się tego rodzaju znakiem, hiperłączem oryginału, uproszczonym, zobiektywizowanym lub przekłamanym/ulepszonym obrazem samego siebie.

Wydaje się, że większość z nas dość szybko przyzwyczaiła się do tej *ikonicznej* redukcji. Choć jałowe może okazać się przywoływanie refleksji na temat anachronicznej dziś koncepcji aury dzieła sztuki, to przecież trudno zaprzeczyć, że doświadczenie malarstwa to nie tylko kontakt z przedstawioną na płótnie płaską treścią. Dokonująca się w procesie przenoszenia malarskiego obiektu na inne medium synteza sprawia, że do odbiorcy trafia tylko część danych, często unieważniając przy tym detale i kolorystyczne niuanse. Fotografie najwyższej rozdzielczości, wirtualne galerie 3D czy okulary o kącie 360 stopni dają ogromne możliwości, ale są jakościowo odmienne od kontaktu ze skalą i materią *prawdziwego* obrazu. Nierzadko wszystkie te narzędzia nie tyle pozwalają replikować rzeczywistość, ile tworzą jej nową, ulepszoną wersję – *nadrealność*. Doświadczenia wirtualne często przekraczają zdolności podstawowego aparatu poznawczego człowieka. Poza tym obraz funkcjonujący jako układ pikseli wyświetlanych na płaszczyźnie ekranu spełnia postulat Clementa Greenberga o płaskości malarstwa. Zdaje się jednak, że taki *obraz obrazu* znajduje swoje miejsce w tym wirtualnym środowisku; funkcjonuje w nim niejako równolegle, jako plik powiązany ze źródłowym nośnikiem. To, co mniej materialne, umożliwia i uzasadnia istnienie oryginału. Większość konkursów i *open calli* już od dawna funkcjonuje w formie zgłoszeń on-line, dopiero po tej selekcji wymagając istnienia realnego obiektu. W obecnej sytuacji związanej z zagrożeniem epidemicznym działalność zdalna okazała się jedyną szansą na utrzymanie aktywności wystawienniczej. Nie ma nic w tym złego, że malarstwo przechodzi tę *transmedialną* drogę, skoro dzięki temu pozostaje widzialne – nawet jeśli tylko migocząc w nurcie spływającego wciąż potoku nowych cyfrowych obrazów. Ostatecznie przecież ten ruch może w końcu skierować do źródła, czyli obrazu jako realnego przedmiotu, pozwalając widzowi na bardziej bezpośredni kontakt z jego fakturą i skalą. Doświadczenie koloru też może być rozmaite, nieraz błędne, innym razem zyskujące na tle swojego wirtualnego odpowiednika. Barwa zdjęcia może się różnić w zależności od posiadanej przez użytkownika karty graficznej, podczas gdy każde rzeczywiste (zarówno naturalne, jak i sztuczne) światło może się zmieniać i wpływać na odbiór jej nasycenia i tonu. Z jednej strony, za-

wieszony na ścianie obraz ma większą odrębność, nie konkurując o uwagę w zalewie reklam i haseł. Z drugiej jednak może sankcjonować podziały, bo wydaje się mniej dostępny, bardziej elitarny. W świecie wirtualnym różne obszary życia mogą się mieszać, nie wymagając od odbiorcy przekraczania progu galerii jako wejścia do wydzielonej strefy sztuki i może dzięki temu staje się ona odrobinę bardziej demokratyczna.

Obraz analogowy i wirtualny mogą dziś funkcjonować w niezależnych ekosystemach, odsyłając do siebie nawzajem. Podobne pod względem treści, odmienne w zakresie formy wciąż pozostają równoprawne. Jak przypomina pod koniec swojego tekstu Karolina Plinta, „i tak najważniejszy jest obraz” i choć nie jestem przekonana, czy rzeczywiście – jak twierdzi krytyczka, „materialność to tylko podpórka z kartonu”⁵, to z pewnością trudno jej dziś zaistnieć bez wirtualnego postumentu.

Między mediami, czyli o moim malarstwie on-line i off-line

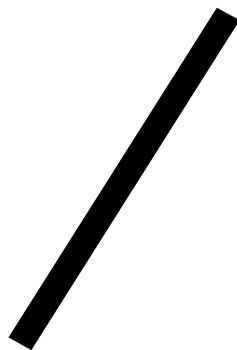
Zastanawiając się nad swoją twórczością w kontekście trybu on-line i off-line, odkryłam, że poruszam się dokładnie pomiędzy przestrzenią analogową i wirtualną. Konwergencja odbywa się niemal na każdym etapie mojej pracy. Metodą analogową posługuje się, gdy w trakcie rozmaitych eksperymentów z materią, tworzę modele, by w oparciu o ich fotograficzne szkice, wykonać ostatecznie obraz malarski na płótnie. Nieraz dokumentuję i udostępniam efekty tego procesu znajomym i stronom wirtualnych galerii, z którymi współpracuję. Podobnie dzieje się w przypadku obiektów trójwymiarowych, z tym że praca nad nimi ma charakter bardziej intuicyjnego kształtowania materii niż starannie przygotowanego projektu.

W tym kontekście warto też zwrócić uwagę na serię wideoprojekcji, które stanowią wyświetlane bezpośrednio na płaszczyźnie obrazu animacje, powstałe w oparciu o ich fotograficzną dokumentację. W tych projekcjach istotne jest nie tylko synchroniczne/jednoczesne doświadczenie obrazu

5 K. Plinta, *Po co chodzić do galerii?*, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/8888-po-co-chodzic-do-galerii.html> [dostęp: 9.05.2020].

wirtualnego i analogowego, ale także wskazanie na równoprawne funkcjonowanie obu mediów. Jednocześnie, filmy te pozwalają na uprzestrzennienie malarstwa, a odnosząc się do jego tradycji, przypominają takie podstawowe właściwości plastyczne, jak ostrość – nieostrość, jasność – niejasność, linearność – malarskość, płaszczyznowość – głębia czy ciężar – lekkość.

MARIUSZ KRUK



Temat został wywołany, wymuszony sytuacją, co mnie nieco odstręcza. Choć bywało, że w takich razach (nie dotyczy to epidemii, a stanów niecodziennych, czasem beznadziejnych, wymagających innego spojrzenia) dochodziło do epokowych postępowań i odkryć. Nie siebie mam na uwadze. Nośniki elektroniczne, forma on-line, cyfrowe wersje bardziej są, moim zdaniem, przystosowane do prezentacji muzyki. Jeżeli chodzi o sztuki plastyczne, to jeżeli dzieło nie jest budowane wyłącznie elektroniką, czyli jeżeli elektronika nie jest niezbędnym narzędziem do budowy dzieła, to w moim rozumieniu zapis cyfrowy jest wyłącznie narzędziem, bo obcowanie bezpośrednio z obrazem, czy rzeźbą, jest o wiele bardziej istotne, ze względu chociażby na dostępność obserwacji szczegółów tego dzieła. Wobec tego, w innym przypadku zapis cyfrowy, traktuję jako informację, notację, popularyzację, promocję, dokumentację i archiwizację.

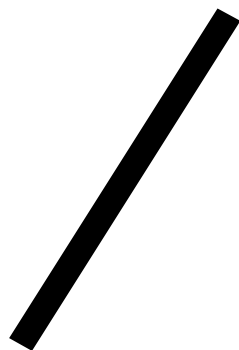
Bo, żeby to miało sens – sztuka internetu, musi wynikać z pewnego procesu twórczego – że jest to narzędzie potrzebne. Tak samo jak malarz nie położy tubek farb na stoliku i powie: namalowałem obraz. To musi być użycie tego we właściwy sposób, do założonego celu. Dzieło bez tego narzędzia nie funkcjonuje. Jeżeli funkcjonuje mimo tego narzędzia, to bogatsze jest, kiedy jest poza nim.

To tak samo jak z fotografią, po czasie niesie ona ładunek sentymentalny, bo tego zdarzenia zanotowanego – już nie ma, ale jest dokumentacją.

Wolę wejść do lasu, niż mieć ten las w zapisie.

Każdy nośnik dzieła sztuki pozbawia pewnych elementów – wypłaszcza. A istotą dzieła są wszystkie jego elementy „żywe”.

Poznań, 5.05.2020 r.

**JANUSZ
MARCINIAK****IRL**

Piotrowi Marciniakowi

„Pamiętaj, że malarstwo różni się od innych mediów, a szczególnie od nowych mediów. Wracamy tu oczywiście do Waltera Benjamina, dzieła sztuki w dobie reprodukcji technicznej i tak dalej. Ale w malarstwie chodzi o coś więcej, o coś szczególnego. Każde medium znane historii sztuki ma swoją specyfikę. Tę specyfikę malarstwa można postrzegać jako spóźnienie, ale ja to raczej widzę jako przedstawianie czasu w innym czasie, w czasie malowanym (painted time). A czas malowany nie ma wiele wspólnego z ideą niewczesności (belatedness), a bardziej z obrazem kognitywnym. Pracuję w czasie, z czasem i poprzez czas. Robienie tych wszystkich porównań między różnymi mediami jest dla mnie nieporozumieniem, ponieważ nie mają one ze sobą dosłownie nic wspólnego” (Luc Tuymans).

Zgadzam się z Tuymansem. Mam tylko zastrzeżenie do ostatniego zdania w tym cytacie i przedstawię je na końcu mojej wypowiedzi. Zgadzam się również ze stwierdzeniem zawartym w zaproszeniu do udziału w projekcie obejmującym wystawę *Malarstwo o malarstwie* i publikację na temat „malarstwa on-line”, z którym zwrócili się do mnie jego autorzy*. To stwierdzenie brzmi: „Humor i ironia ukryta w niektórych pracach zdają się być remedium na szerzącą się apokaliptyczną wizję świata”. Te dwa cytaty uczyniłem ramą mojego komentarza.

Zacznę od prozy życia. Z powodu pandemii COVID-19 przeszliśmy w UAP na tryb pracy zdalnej, więc ze studentami i z ich obrazami kontaktuję się tylko przez komunikatory internetowe. Doświadczam malarstwa on-line z konieczności i przy tej okazji upewniam się, że malarstwo on-line nigdy nie zastąpi mi malarstwa off-line lub malarstwa z akronimem IRL (in real life), a więc bezpośredniego kontaktu z obrazem. To samo dotyczy kontaktu ze światem w ogóle. Ale dobrze, że mamy takie narzędzia komunikacji. Dzięki nim teraz możemy zachować ciągłość kształcenia studentów i funkcjonowania uczelni. Dobrym narzędziem edukacyjnym, którego używam od wielu lat, jest także strona internetowa pracowni (<http://www.studio12.pl/>). Dodam, żeby wszystko było jasne, że nie jestem przeciwnikiem wirtualizacji malarstwa i istniejących w rzeczywistości muzeów oraz galerii, bo uważam, że to ma sens edukacyjny i służy popularyzacji sztuki.

Dziesięć lat temu tworzyłem cyfrowe obrazy z przeznaczeniem do prezentacji w internecie. Te obrazy istniały jako strony internetowe. Wtedy fascynowała mnie ich specyfika wizualna i łatwość wiązania jej z różnymi wątkami ikonograficznymi. Naturalnym, pierwotnym środowiskiem tych obrazów jest technologia cyfrowa i światło luminescencyjne. W tym świetle materializują się na ekranie monitora. Światło (jarzenie) monitora odznacza się własną poetyką i, jak światło w ogóle, stanowi czynnik tworzący to, co nazywamy nastrojem. Internet jest także ich środowiskiem społecznym, bo pozwala je oglądać tylko tym, którzy mają komputer i dostęp do sieci. Od początku zakładałem, że moje obrazy internetowe za-

chowają otwarty charakter i nie zostaną uwięzione w sieci. Mogą także być projekcją, wydrukiem cyfrowym lub projektem do realizacji w tradycyjnych technikach malarskich. Ale już nie wracam do nich, choć wiele im zawdzięczam w myśleniu o obrazie.

Od pewnego czasu znowu pracuję nad obrazami w tradycyjnych technikach, a nie w programie graficznym. Lubię programy graficzne, lecz w każdym z nich, prędzej czy później, dostrzegam kaganiec dla wyobraźni i kreatywności, który przyczynia się do unifikacji kultury wizualnej. Tradycyjne techniki dają więcej możliwości różnicowania kultury wizualnej i pozostawienia bezpośredniego, indywidualnego piętna w obrazach. Dają też więcej możliwości formalnych. Teraz tylko forma ma dla mnie znaczenie. Nie podejmuję żadnych tematów, a mówiąc inaczej, moim tematem jest właśnie malarstwo o malarstwie. Wynajduję różne preteksty, bardziej lub mniej zabawne, aby realizować narzucające się wyobraźni pomysły plastyczne. Przy tym frapuje mnie coś takiego jak tajemnica wykonania obrazu, czyli zagadnienie inwencji technicznej i plastycznej, które jest tak samo ważne jak inwencja ikonograficzna. Dwa lata temu próbowałem „zainfekować” tym zagadnieniem moich studentów, proponując im w programie pracowni temat *Tajemnica wykonania*. Chodziło mi o rozwijanie ich inwencji technicznej i plastycznej. Powstało kilka niezłych prac. O niektórych mogę powiedzieć z dydaktyczną satysfakcją, że nie wiem, jak zostały namalowane...

Korzystam z darowanego nam przez pandemię czasu i więcej maluję. W tej chwili malarstwo jest dla mnie źródłem radości. Zawsze ciągnęło mnie do abstrakcji i co jakiś czas „uciekałem” od pracy z natury i tematów w stronę formy uwolnionej od znaczeń pozaplastycznych i przedmiotu. Najpierw w rysunku, a potem w malarstwie. Moje abstrakcje to studia relacji między kolorami i zarazem studia materii, w której kolory się konkretyzują. Im bardziej abstrakcje są oderwane od rzeczywistości, tym bardziej zbliżają się do niej pod postacią koloru, światła, materii, proporcji między elementami obrazu i iluzji przestrzeni, która – czego malarstwo i jego historia jest dowodem – nie może się obyć bez płaszczyzny. Iluzja przestrzeni

wprost pragnie płaszczyzny, bo na płaszczyźnie papieru, płótna, deski lub muru staje się dotykalna. Dotykalna przede wszystkim dla malarza i dla oka wrażliwego odbiorcy. Pięknym paradoksem naszej percepcji jest to, że ulegamy iluzji przestrzeni, wiedząc, że ona jest złudzeniem stworzonym na płaszczyźnie.

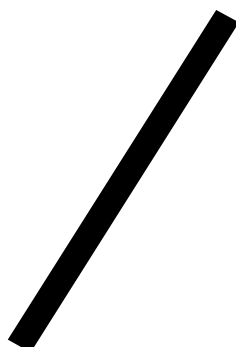
Uważam za ważne, np. takie pytanie: jak położyć farbę, żeby to położenie było niemechaniczne, niebanalne i pełne zrozumienia dla materii farby i rodzaju podłoża? Takie pytania motywują mnie do pracy. Lubię też podejmować dialog z przypadkiem i naśladować przypadek. Ale w moim malarskim świecie nieraz zdarzają się katastrofy i stadami nachodzą mnie wątpliwości, kiedy materia drętwieje, kolor się brudzi, światło w obrazie gaśnie, a rysunek odrywa się od formy. Cóż, trzeba polubić takie katastrofy i wątpliwości. Dzięki nim wiemy więcej o malarstwie i o sobie. W aktualnie rozwijanym wątku abstrakcyjnym mojej pracy liczy się tylko estetyka, poczucie formy i poczucie humoru (staram się go nie stracić, bo pomaga mi w trudnych chwilach). Ekwiwalentem realnego przedmiotu w obrazach abstrakcyjnych jest dla mnie tekst i właśnie w nim lub napisie próbuję dać wyraz poczuciu humoru. Moim zdaniem, istnieje związek między poczuciem humoru a poczuciem rzeczywistości i poczuciem formy. Powtórzę coś, co powiedziałem na otwarciu wystawy koleżanek i kolegów z II Katedry Malarstwa UAP w *Galerii Szewska 16* w 2017 r. Wystawa miała tytuł *Ż-art*. Myślę, że „Bez poczucia humoru nie moglibyśmy stawić czoła rzeczywistości albo, mówiąc inaczej, strawić rzeczywistości. Poczucie humoru wspomaga trawienie i pracę wątroby...”. Brecht uważał, że „Niezdolnie jest żyć w kraju, w którym nie ma poczucia humoru, ale jeszcze nieznośniej jest tam, gdzie poczucie humoru jest do życia niezbędne”. Jakże aktualne słowa. Humor i ironia jako remedium na „szerzącą się apokaliptyczną wizję świata” to bliski mi postulat artystyczny i życiowy.

Wracam do ostatniego zdania z cytatu Tuymansa: „Robienie tych wszystkich porównań między różnymi mediami jest dla mnie nieporozumieniem, ponieważ nie mają one ze sobą dosłownie nic wspólnego”. Do tego zdania

mam zastrzeżenie. Wydaje mi się ono zbyt arbitralne. Przecież pojęcie formy nie jest przynależne tylko malarstwu, lecz przejawia się również w innych dyscyplinach artystycznych i projektowych oraz w języku, którym rozmawiamy ze sobą, piszemy, tworzymy literaturę, opisujemy naukowo świat itd. Moim zdaniem, porównywanie różnych mediów jest zabiegiem kognitywnym, który rzuca światło na fenomen twórczości i poczucia formy. Podobnie, zamiast przeciwstawiać jedno media drugiemu, lepiej szukać tego, co one mogą sobie nawzajem ofiarować.

Nie mam reprodukcji najnowszych obrazów, bo w tej chwili szkoda mi czasu na fotografowanie. Bardzo chciałbym pokazać te obrazy, ale jeszcze nie wiem, kiedy i gdzie to będzie możliwe. Wspominam o tym, aby zakończyć moją wypowiedź konkluzją, że wolałbym najpierw pokazać je w zwykłej galerii (in real life), a dopiero potem on-line.

* Dziękuję za to zaproszenie Natalii Czarcińskiej, Dawidowi Marszewskiemu, Jerzemu Muszyńskiemu i Dorocie Tarnowskiej-Urbanik.

**MATEUSZ
PIESTRAK**

MALARSTWO O MALARSTWIE ALBO JAK ZOSTAĆ RASOWYM MALARZEM, NIE WYCHODZĄC Z DOMU

Na wystawie *Malarstwo o malarstwie* miał znaleźć się mój obraz *Rok Świni*. Kuratorzy wystawy wybrali go spośród moich prac na podstawie zdjęcia, które zamieściłem na Instagramie. Uznajmy zatem, że obraz ten istnieje naprawdę. Przedstawia on graficzny zarys dłoni ustawionych w snopie światła w ten sposób, że rzucają one cień przypominający kształtem świńską głowę, wpisany w świetliste koło. Całość zdaje się być raczej przedrukowaną czarno-białą ryciną niż „rasowym” obrazem malarskim. Istotnie, rodowód oraz losy tej pracy przypominają bardziej perypetie bezpańskiego kundelka, niż spełniony żywot dostojnego czempiona. Mówi się, że „wszystkie psy idą do Nieba”; wszystkie obrazy – prędzej czy później – trafiają natomiast do internetu.

Na rycinę, na podstawie której wykonałem swój obraz, natknąłem się w ilustrowanym kalendarzu *Oberschlesischer Wanderer* wydanym w roku 1932, włączając się po internetowych zasobach domeny publicznej – cmentarzu

wszelkich obrazów. Nie siląc się na oryginalność, spontanicznie przemalowałem ją w dość prosty sposób, opracowując coś w rodzaju malarskiej „odbitki”, tym samym na dobre przywłaszczając sobie zagubione dziełko. Wolę jednak myśleć, że je przygarnąłem – jak marny byłby bowiem los obrazu, którego nikt nie ogląda?

Niedługo po namalowaniu *Rok Świni* zawisł w moim własnym mieszkaniu. Powiedzmy to otwarcie: namalowałem go wyłącznie dla siebie. Z internetowego bezludzia przeniosłem go wprost do mojej najbardziej prywatnej przestrzeni – zawisł nad łóżkiem, co nie było wyborem przypadkowym. Muszą mi Państwo uwierzyć na słowo – na żywo prezentuje się pięknie. Namalowany na obrazie krąg światła nasuwa w tym kontekście skojarzenia z tarczą Księżyca – największym znanym ludzkości ekranem projekcyjnym. Zasypiając, lubię czasem snuć fantazje, że „obrazy nie są tym, czym się wydają”. Przyznam, że bawi mnie przy tym fakt, że to właśnie ja, oglądając każdego wieczora ten przybłąkany obraz, spodziewam się ujrzeć w nim więcej, niż on rzeczywiście przedstawia, choć przecież jawnie drwi on z wielkiego założycielskiego mitu „zawodu”, którym zajmuję się na co dzień.

Nie wszystkie obrazy trafiają do sypialni. Amerykański malarz David Reed stwierdził kiedyś, że życzyłby sobie kariery „malarza sypialnianego”⁶, kierując się przy tym poczuciem, że „obraz znajdujący się w sypialni jest oglądany w zadumie, z której rodzą się najbardziej osobiste narracje”⁷, bowiem jak twierdzi – „w tym intymnym miejscu zmuszeni jesteśmy zrewidować nasze fantazje i przypuszczenia”⁸. Reed nie zadowolił się jednak pierwszą lepszą sypialnianą lokalizacją. Swoje prace umieścił bowiem zręcznie w hotelowych pokojach bohaterów filmu *Zawrót głowy* (*Vertigo*) Alfreda Hitchcocka, by następnie zrekonstruować ich układ w formie rzeczywistych scenografii składających się z łóżka, obrazu, lampki nocnej oraz telewizora wyświetlającego uprzednio zmodyfikowaną scenę z filmu. Stworzył tym samym wirtualny układ czasoprzestrzennych przesunięć, w którym wyobraź-

6 D. Reed, *Scottie's Place / Judy's Place*, [w:] *Carnal Pleasures: Desire, Public Space and Contemporary Art*, San Francisco 1998, s. 111.

7 Ibidem, s. 117.

8 Ibidem.

nia tryumfuje nad logiką, a „obecność i tożsamość krążą pomiędzy prawdą a iluzją”⁹ – prawdziwy „zawrót głowy”. Zaadaptowane przez Reeda filmowe sypialnie – z natury intymne – stanowią jego zdaniem również przestrzenie wspólne – istnieją bowiem nie tyle fizycznie, lecz raczej w zbiorowej pamięci i wyobraźni widzów¹⁰. Wiszące w nich płótna stają się tym samym dostępne dla każdego, pozostając zarazem ukryte przed wszystkimi.

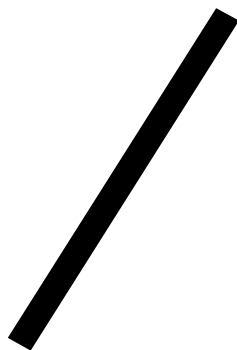
Wróćmy jednak do *Roku Świni*. Rycina, na podstawie której namalowałem swój obraz, jest w zasadzie instrukcją prostej dziecięcej zabawy – wymaga ona jedynie wyobraźni. Jej celem jest próba zrekonstruowania we własnej sypialni obrazu malarskiego, którego nie udało się tej wiosny obejrzeć na poznańskiej wystawie. Obraz ten można z powodzeniem odtworzyć „na własną rękę”, a właściwie: na dwie ręce, żarówkę i ścianę nad łóżkiem. Gdy już uda się Państwu osiągnąć pożądaną układ, proszę zdjąć obraz ze ściany, dopić wernisażowe wino i uścisnąć dłoń kuratora. Powinien zamerdać ogonem na znak, że wszystko rozumie.

Poznań, 2020r.

9 Ibidem, s. 112.

10 Ibidem, s. 121.



**KINGA
POPIELA**

10 maja 2020 r.

Dzień dobry,
przesyłam swoją odpowiedź na zadane przez Państwo pytanie. Prace noszą nazwę *Malarstwo w chmurze*. Są to pliki cyfrowe składające się z fotografii chmur oraz moich prac. Mogą być pokazywane razem, jak i osobno. Pracuję jeszcze nad kilkoma kolażami. Jeśli będą Państwo zainteresowani, to z chęcią prześlę więcej propozycji.

Z poważaniem,
Kinga Popiela

malarstwo o malarstwie

KINGA POPIELA

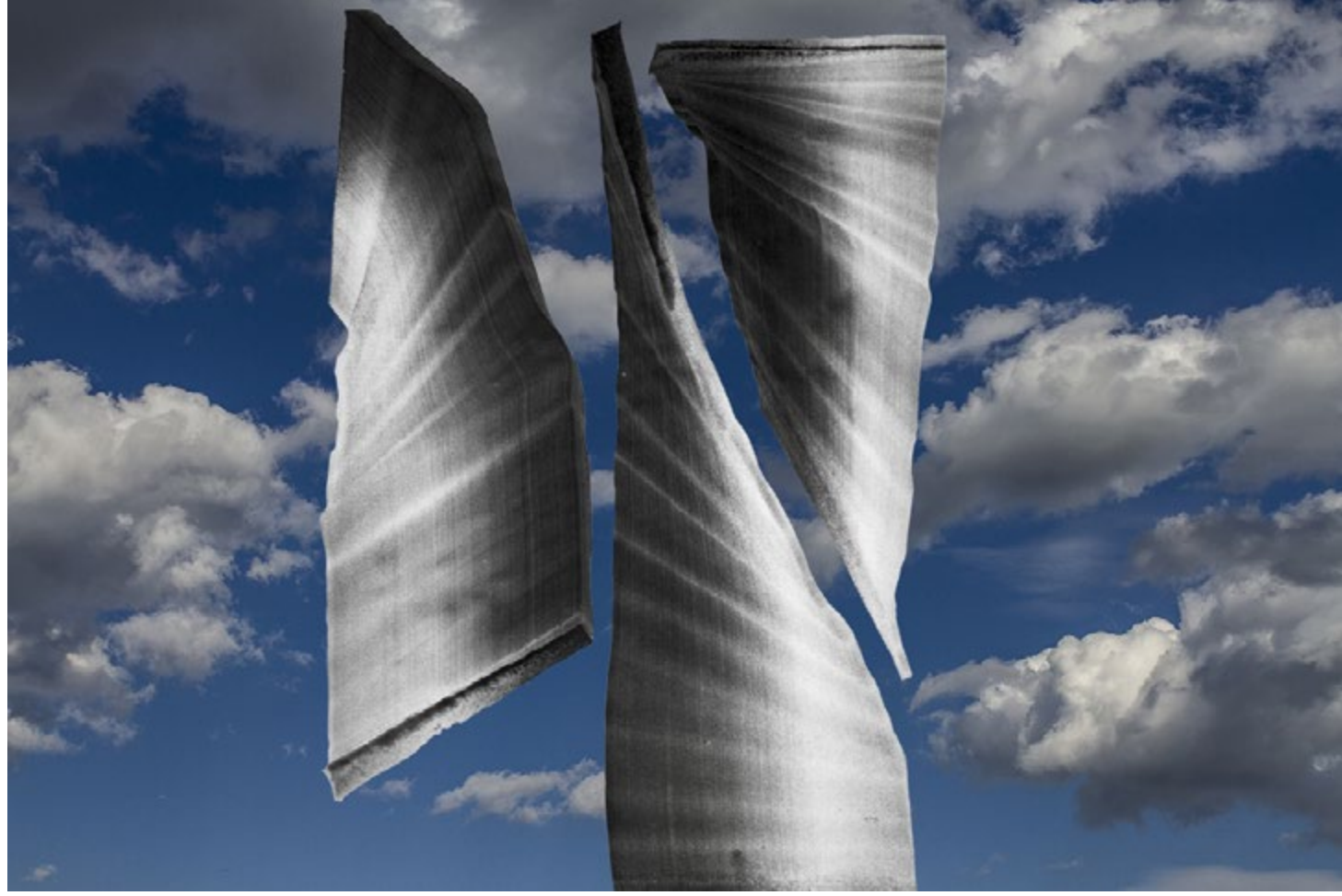
off-line / on-line



malarstwo o malarstwie

KINGA POPIELA

off-line / on-line



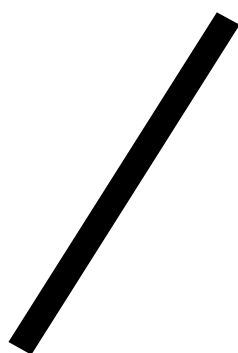


malarstwo o malarstwie

KINGA POPIELA

off-line / on-line



**MAREK
PRZYBYŁ****MALARSTWO
O MALARSTWIE**

Na użytek dyskusji towarzyszącej przyszłej wystawie o powyższym tytule chciałbym napisać kilka słów na temat sposobu mojego myślenia i malar-
skich realizacji dotyczących tego tematu.

W mojej artystycznej pracy właściwie od początku pojawiały się wątki autoteliczne, jak również apokryficzne komentarze związane z twórczo-
ścią innych artystów. Ponieważ pracuję w cyklach malarskich, opowiadanie
malarstwem o malarstwie niejako uzupełnia inne serie mające charakter
metaforycznych komentarzy dotyczących świata natury, zagadnień kultu-
rowych i funkcjonowania człowieka w otaczającej go rzeczywistości.

W moim zamyśle wątki autoteliczne są często obrazowaniem rozterek
i pytań kierowanych do samego siebie o sens twórczości, o możliwości ar-
tystycznego spełnienia, a także plastycznymi zapisami dotyczącymi samot-
ności i refleksjami nad upływającym czasem. Z drugiej strony są też pró-

bą potwierdzenia siebie jako malarza, poprzez pokazywanie formalnych i warsztatowych upodobań.

Niezwykle ważnym aspektem jest odzwierciedlenie towarzyszących mi w malowaniu emocji, dzięki którym (mam nadzieję) mogę uniknąć nadmiaru spekulatywnych uwarunkowań dotyczących tych przedstawień. Zdaję sobie również sprawę, że wspomniane emocjonalne stany ulegają w procesie twórczym różnorodnym przewartościowaniom i próbom ich opanowania czy reorganizacji. Służy temu myślenie o pewnych np. geometrycznych zasadach, których stosowanie staje się niezbędne dla przejrzystego zrozumienia funkcji i idei obrazu. Te przeciwstawne stany – emocje i z drugiej strony pewna logika poczynają są obrazowane szczególnie w ostatnich cyklach malarskich zatytułowanych *Srebro, rdza i popiół* czy tzw. *Polach malarskich*. Stanowią one w gruncie rzeczy serie miniatur malarskich (w porównaniu do dużych wcześniejszych płócien) i są osobistymi pytaniami dotyczącymi kondycji obrazu. Funkcjonują dla mnie jako pole namysłu nad sposobami i ułomnościami patrzenia, a także oceny i weryfikacji obrazowania. Szczególnie pierwszy z wymienionych cykli jest też próbą metaforyzacji problemu malowania w kontekście upływu czasu i przemijania. Obydwie serie rodzą również pytania natury formalnej dotyczące podkładu, krawędzi pola malarskiego, intensywności koloru, różnorodności fakturowej i fizycznego fenomenu farby. Wszystkie te zagadnienia były eksplorowane w moich wcześniejszych cyklach autotelicznych. Wiele z nich ujawniało się też (choć oczywiście w zawoalowany sposób) w przedstawieniach dotyczących obserwacji świata natury i egzystowania w nim osoby ludzkiej.

Na początku tego wywodu wspomniałem też o apokryfach malarskich poświęconych innym artystom. One również dotyczyły problemów opowiadania malarstwem o malarstwie. Jednocześnie były też wyrazem podziwu dla twórczości wielkich artystów których dokonania przykuwały moją uwagę. Takim, może najważniejszym cyklem był *Portret imaginowany Francisza Bacona*. Poprzez analizę jego twórczości próbowałem przy pomocy wyobraźni nawiązać z nim emocjonalny kontakt, jednocześnie weryfikowałem i poddawałem krytyce moje własne malarskie poczynania. Oddawałem też (w formie literackiej) hołd innym wielkim artystom, takim jak Soutine, Van

Gogh, Shiele czy Freud. Narracja literacka pozwalała mi na odnajdywanie i podkreślanie takich aspektów ich twórczości, których nie da się wyrazić w plastycznej formule.

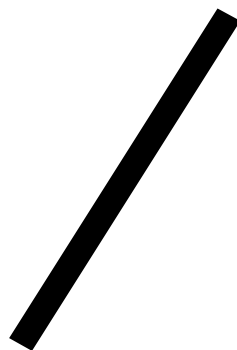
Kuratorzy wystawy wybrali do ekspozycji obraz poświęcony osobie mojego zmarłego przed niemal ośmiu laty przyjaciela Waldka Masztale-rza, zatytułowany *Epitafium dla mistrza kreski*. Płótno to, obok paru innych epitafijnych hołdów, które złożyłem zmarłym znajomym (niekoniecznie malarzom), jest istotne dla mnie także w kontekście omawianego tematu. Chciałem w nim bowiem podkreślić, obok uznania dla dokonań Waldka, niezwykle ważną dla mnie rolę przyjaźni w artystycznych, często jakże samotnych zmaganiach.

**AGNIESZKA
SOWISŁO-PRZYBYŁ**

**MALARSTWO
ON-LINE**

W swojej twórczości zajmuję się głównie malarstwem olejnym, zatem ważnym dla mnie aspektem jest bezpośredniość aktu malowania. Podobnie w przypadku recepcji dzieła, której warunkiem jest m.in. kontakt ze skalą obrazu i fizycznymi właściwościami tkanki malarskiej. Gdybym malowała obrazy z przeznaczeniem ich wirtualnej prezentacji, musiałabym uwzględnić w procesie twórczym możliwości oraz ograniczenia jakie stawia komputer. Wystawy on-line stwarzają okazję do rozpoznania malarstwa, przyczyniają się do jego popularyzacji oraz zwiększają potencjał aranżacyjny. W mojej opinii nie służą jednak jego głębszemu poznaniu i zrozumieniu złożoności materii malarskiej.

PAWEŁ SUSID



● Nie jest łatwo znaleźć remedium w zaistniałej sytuacji. Malarstwo chciałoby się oglądać w naturze, podziwiając powierzchnię płótna, fakturę, odcienie, laserunki i wszelkie inne pierdółki. Tymczasem skazani jesteśmy na korzystanie z instrumentów elektronicznych i domyślanie się szczegółów. Docho-
dzi jeszcze niepewność, ile to potrwa i czy przypadkiem przed śmiercią uda nam się skonfrontować wirtualną rzeczywistość z obiektem, który wyszedł spod ręki żywego człowieka.

Cóż, ja na tę okoliczność wróciłem do swojego cyklu „alfabetów barwnych”, który rozpocząłem w roku 2005, a pozwala mi on notować przychodzące do głowy zdania w formie tablic kolorów i ich odcieni. Powstające w taki sposób obrazki, powieszone na ścianie, ułatwią mi być może w przyszłości poszukiwanie odpowiednich zestawień barwnych w „prawdziwym” malarstwie sztalugowym.

Życząc wszystkim zdrowia, przesyłam kilka przykładów tego typu ćwiczeń.





off-line / on-line

PAWEŁ SUSID

malarstwo o malarstwie



off-line / on-line

PAWEŁ SUSID

malarstwo o malarstwie

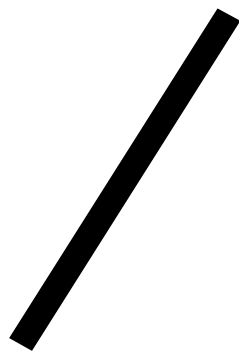








**SEBASTIAN
TRZOSKA**



BEZ TYTUŁU
ALBO
CZY FARBA GRYZIE
SIĘ Z PIKSELAMI?

Pytanie, czy myśląc *obraz*, widzimy obraz?

Myśląc *obraz*, widzimy dziś płaski, świecący ekran smartfona lub ekran komputera.

Myśląc *obraz*, przed oczami zostaje wyświetlona nam ściana obrazków,
za którą już czekają kolejne.

Czy myśląc *obraz*, widzimy obraz?

W języku angielskim sprawa jest nieco mniej skomplikowana.

Tam wszystko zawiera się w klamrze, jaką jest wyraz *image*. *Image* to obraz,
wizerunek, wyobrażenie, odzwierciedlenie, zdjęcie, obrazek.

Image to też obraz cyfrowy, informacja zapisana w ciągu jedynek i zer przetworzona
w siatkę pikseli, którą z łatwością oglądamy na świecących ekranach komputerów.

Czy myśląc *obraz*, widzimy obraz czy informację?

Spółeczeństwo informacyjne to koncept, który uległ dezaktualizacji. Jest to już
puste sformułowanie, które wyczerpało swoje perspektywy. Idea i jej zna-
czenie rozwijane od drugiej połowy XX w. mimo, że kształtowało pewne ob-
szary polityki poszczególnych państw a nawet Unii Europejskiej, było przy-

mowane z umiarkowaniem i dystansem (choćby przez Amerykanów, dla których to hasło jest mniej znane). Była to wizja nowej gospodarki opartej na przepływie nie dóbr, a informacji. Tak przynajmniej stawia sprawę Edwin Bendyk¹¹, który nieprzerwanie monitoruje i punktuje kolejne profetyczne koncepcje nowego społeczeństwa, następcy *społeczeństwa informacyjnego*, określanego jako *Społeczeństwo 5.0*¹². Zwraca on uwagę, że człowiek na poziomie kształtowania się pierwszych wspólnot plemiennych kreował już atrybuty społeczności skupionej wokół gromadzenia informacji. Czy to polowanie na zwierzynę, wyrób narzędzi, organizacja struktury społeczności, czy nawet pierwsza rewolucja społeczna polegająca na stworzeniu alfabetu przez Fenicjan, wszystko to było efektem akumulowania informacji. A więc rewolucja informacyjna nie jest zdobyczą XXI w., ale towarzyszem ludzkości od samego jej początku. Bendyk nie neguje oddziaływania i roli, jaką odgrywa ewolucja technologii informacji na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat. Z dystansem analizuje kolejne etapy tego jaki wpływ ma postęp technologiczny na człowieka, oraz zauważa, że obecny rozrost tkanki cybernetycznej chmury gromadzącej i dystrybuującej informację, sprzęga się z już widocznym w sposób bezpośredni czynnikiem starzenia się społeczeństw starego kontynentu, czy m.in. takich krajów jak Japonia.

To właśnie Japończyk, Tadao Umesao w 1963 r. w opublikowanym artykule dotyczącym ewolucyjnej teorii społeczeństwa bazującego na przetwarzaniu informacji po raz pierwszy posłużył się hasłem *społeczeństwo informacyjne*. Tekst ten zainicjował serię wydarzeń, które wygenerowały ogólnokrajową debatę środowisk publicystów, futurologów oraz planistów ze słynnego Ministerstwa Przemysłu i Handlu Międzynarodowego, kształtującego japońską gospodarkę. Jako azymut swojej strategii obrali rozwój gałęzi przemysłu zorientowanego na jak największym wkładzie myśli poprzez technologię, ale z nastawieniem na minimalne zużycie już ograni-

¹¹ Publicysta i dziennikarz związany z tygodnikiem *Polityka*.

¹² Jest to kolejna przemiana cywilizacyjna i kulturowa związana z rozwojem i upowszechnieniem różnorodnych technik przesyłania, przetwarzania i przechowywania informacji. W kolejności: społeczeństwo 1.0 (polowanie i zbieractwo), społeczeństwo 2.0 (rolnictwo i hodowla), społeczeństwo 3.0 (społeczeństwo industrialne), społeczeństwo 4.0 (społeczeństwo informacyjne). <https://antymatrix.blog.polityka.pl/2019/01/24/spoleczenstwo-5-0/> [dostęp: 15.05.2020].

czonych surowców. *Zadania dla społeczeństwa – raport o rozwoju przemysłów przetwarzania informacji* był dokumentem, który powstał w 1969 r. i od momentu jego opublikowania określał tempo i kierunek przekształcania się gospodarki i w efekcie japońskiego społeczeństwa.

Johaka Shakai (jap. *społeczeństwo informacyjne*) była ideą inicjującą dynamiczny rozwój japońskiego przemysłu oraz planowania infrastruktury dla innego rodzaju społeczeństwa zmierzającego w stronę utopijnej nowoczesności. Utworzenie programu Technopolis, wzorowanego na sukcesie kalifornijskiej Doliny Krzemowej, projektu Teletopia mającego połączyć multimedialną infrastrukturą komunikacyjną 63 miasta w kraju, czy zbudowanie miasta nauki koncentrującego 40 instytutów badawczych o nazwie Tsukuba, wszystko to miało stymulować społeczną wyobraźnię i inspirować do gospodarczego zdobywania świata.

W 1978 r. grupa francuskich socjologów (Alain Minc i Simon Nora) przedstawiła raport z hasłem *społeczeństwa informacyjnego* premierowi Francji. Od tego momentu kwestia zmiany struktury gospodarki zaczęła być analizowana i w kolejnych dziesięcioleciach stopniowo wdrażana na kontynencie europejskim. Martin Bangemann, pełniący ponad dwadzieścia lat temu funkcję wiceprzewodniczącego Komisji Europejskiej, jest wymieniany jako czołowy popularyzator koncepcji *społeczeństwa informacyjnego*. W przeciągu niemal 15 lat od pojawienia się we Francji, nowatorski model Japonii na zrestrukturyzowanie własnego przemysłu i gospodarki był aklamowany przez szefów największych firm telekomunikacyjnych i informatycznych w Europie. Według nich raport z 1994 r., opublikowany przez Bangemanna był planem dla całego kontynentu, którego celem nadrzędnym było podjęcie się zadania utworzenia *społeczeństwa informacyjnego*.

Ale dlaczego w takim razie Bendyk tak radykalnie rozprawia się z koncepcją wizji nowej gospodarki, nowego przemysłu i nowego społeczeństwa, nazywając ją „pustym stwierdzeniem”? Według dziennikarza hasło *społeczeństwo informacyjne* jest swoistym nadużyciem lub nawet nieporozumieniem. Ideologią, która w formie wprowadzanej przez Japonię i Unię Europejską może być destrukcyjna, a napewno jest niewydajna. Wyjaśnia to w następujący sposób: „Po pierwsze, istota procesów wyzwanych przez

technologie teleinformatyczne jest sprzeczna z ideą aktywnego państwa. Przekonali się o tym Japończycy, gdy sterowana przez nich rewolucja technologiczna zaczęła stawiać wymagania nie do zrealizowania w japońskiej strukturze społecznej, sztucznie podtrzymywanej przez silne państwo¹³. Cyfrowa gospodarka unosi się ponad granicami i nie będzie miała szans na rozwój w zamknięciu czterech ścian państwa. Właśnie z tego powodu tak nieefektywny rezultat miało kopiowanie strategii np. Doliny Krzemowej, ale nadzorowanej przez państwo¹⁴.

Nie tylko Japonia napotkała na problemy podczas restrukturyzowania swojej gospodarki. Nowa ścieżka zamiast zredukować skutki globalizmu i umożliwić Unii Europejskiej kreowanie swobodnej wymiany, jak też nieograniczonego przepływu dóbr dla bogacenia się społeczeństw i osiągnięcia przez nie dobrobytu, wygenerowała niespotykane dotąd problemy: zapotrzebowanie na niekończące się regulację i permanentny nadzór rozwijających się niezależnie od jej struktury działań gospodarczych, a nie wspominając już o wpływie na środowisko.

Oczywiście krytyka koncepcji *społeczeństwa informacyjnego* nie jest tożsama z negowaniem rzeczywistości. Rozwój technologii, informacji i zmiana kondycji społeczeństw oraz ruchy biegunów ich wewnętrznych jak i zewnętrznych relacji jest dziś ewidentne. Zmiany, które nastąpiły, o wiele trafniej według Bendyka określa stanowisko Manuela Castellsa. Analityk wpływu technologii informacyjnych na społeczeństwo opisuje zjawisko powstania *społeczeństwa sieciowego* (Network Society), które redefiniuje pojęcie czasu i przestrzeni, głównie z powodu pojawienia się dotychczas niespotykanych i jakościowo nowych globalnych relacji społecznych rodzących się i kształtujących w przestrzeni wirtualnej.

Analiza teorii amerykańskiego socjologa, jednego z twórców koncepcji społeczeństwa przemysłowego, Daniel'a Bell'a, pozwala prześledzić, jak *społeczeństwo sieciowe* może zafunkcjonować jako nieunikniony rezultat

13 <https://www.computerworld.pl/news/Ideologia-spoleczenstwa-informacyjnego,286373,3.html> [dostęp: 15.05.2020].

14 Ibidem, Amerykanie ostrożnie podchodzili do ideologii przychodzących zza morza i zamiast przebudowywać społeczeństwo utworzyli Narodową Infrastrukturę Informacyjną. Jak podaje Bendyk, na ten moment wychodzą na tym najkorzystniej.

ścieżki zapoczątkowanej przez rewolucję przemysłową (wraz z jej kulminacją w postaci pierwszego globalnego systemu komunikacji – telegrafu Morse’a, który można określić jako początek czegoś co w przyszłości nazywa się technologią informacyjną). Bell rozróżnia trzy fazy podczas których dokonały się kluczowe zmiany w relacji człowiek – świat. Jego teoria stawia społeczeństwo postindustrialne, które zasadza się na stosunkach interpersonalnych i grze między ludźmi, wobec społeczeństwa preindustrialnego, toczącego grę z naturą oraz także wobec społeczeństwa industrialnego, gdzie relacje z naturą zostają zastąpione przez relacje z techniką. O istnieniu pewnego rodzaju obiektywnej, racjonalnej struktury wyznaczającej miarę działań człowieka można jeszcze mówić w kontekście czasów nowożytnych, pomimo ich osłabnięcia. Natomiast Bell w społeczeństwie postindustrialnym opisuje obraz o odmiennej konstrukcji: „Społeczeństwo postindustrialne, ponieważ koncentruje się na usługach – zwłaszcza profesjonalnych i technicznych – jest grą między osobami. (...) Współpraca pomiędzy ludźmi jest jednak czymś znacznie trudniejszym niż zarządzanie rzeczami. (...) Teraz rzeczywistością staje się nie rzeczywistość zewnętrzna, lecz niemal jedynie świat społeczny, w którym nie mieści się ani przyroda ani rzeczy; świat doświadczamy w pierwszym rzędzie jako świadomość innych”¹⁵. Tak więc w ostatniej fazie społeczeństwa industrialnego (poprzemysłowego) obserwowalne staje się zjawisko narastającej subiektywizacji świata wraz z postępującym naporem rozwoju techniki (technologii) na obszar gospodarki, ale też świata kultury.

Technika przestała być i chyba tak naprawdę nigdy nie należała do obszaru peryferii w swojej relacji do kultury. Dopiero poprzez potężny skok jakościowy, jednoczesne masowe upowszechnienie najnowszych rozwiązań technologicznych wśród ogółu społeczeństw i rozwoju przemysłu reklamy, stało się o wiele bardziej wyraźne i oczywiste to, że technologia nie jest medium neutralnym, a aktywnym czynnikiem kształtującym rzeczywistość społeczeństw. Wskazywał na to oczywiście Marshall McLuhan pisząc, że „środek przekazu jest przekazem”¹⁶ i funkcjonuje jako czynnik

15 D. Bell, *Kulturowe sprzeczności kapitalizmu*, tłum. S. Amsterdamski, Warszawa 1994, s. 184.

16 M. McLuhan, *Wybór pism*, tłum. K. Jakubowicz, Warszawa 1975.

współtworzący przestrzeń kulturową współczesnego człowieka niezależnie od treści tego przekazu. Ciekawym przykładem myśli McLuhana w czasach preindustrialnych może być np. motyw odwróconego płótna w twórczości Cornelisa Norbertusa Gijsbrechtsa przeanalizowanego w tekście *Ustanowienie obrazu* Victora Stoichity, gdzie ten motyw w metaartystycznej myśli malarza ujawnia się jako „wpleciony” w poetykę odwrócenia, sugerując „pojmowanie przedstawienia jako *vanitas*”¹⁷.

Obecne społeczeństwo według Castells’a gruntuje swoje istnienie i funkcjonowanie poprzez wytworzoną sieć połączeń (*społeczeństwo sieciowe*) wewnątrz której możliwa jest bezpośrednia dostępność oraz niczym nieograniczony przepływ informacji (*społeczeństwo informacyjne*), w której poprzez informacje, jak opisuje Bell, uczestniczymy w nieustannej grze pomiędzy osobami; świadomością innego. To, jak istotne ma znaczenie dla kształtowania się i przemian kultury współczesnej rozwój technologii przesyłania, przechowywania i przetwarzania informacji, tak podstawą kształcenia się *społeczeństwa sieciowego* przestała być kultura, a przynajmniej ustąpiła ona pierwszeństwa technologii. Oczywiście, tak radykalne postawienie sprawy niweluje istotne niuanse i wykrzywia obraz sprzężonych i symultanicznych relacji technologii z kulturą, ale potencjalne zagrożenia ze strony przestrzeni wirtualnej w kształtowaniu postrzegania, przetwarzania i przyswajania obrazu świata i w jego nim funkcjonowania przez pryzmat informacji, mogą w sposób zasadniczy wpłynąć na strukturę funkcjonowania społeczeństw, i w efekcie cywilizacji.

Obszar przemian związanych z postępem wirtualności opisuje Andrzej Kiepas w tekście *Człowiek w rzeczywistości wirtualnej, czyli pustce rzeczywistej*, gdzie w sposób bezpośredni przedstawia obecną kondycję relacji człowiek – świat z poziomu *społeczeństwa informacyjnego*: „U podstaw każdej kultury i właściwych dla niej sposobów komunikowania leżał w przeszłości zawsze pewien pre-teoretyczny pogląd na świat. Współczesna kultura informacyjna nie jest związana z koniecznością posiadania takiej podstawy. Jest to kultura stanów chwilowych, terazowych, których

17 V. Stoichita, *Ustanowienie obrazu. Metamalarstwo u progu ery nowoczesnej*, tłum. K. Thiel-Jańczuk, Gdańsk 2011, s. 318.

sens znika wraz z bodźcem, który je wywołał”¹⁸. Kolejny bodziec wcale nie musi nawiązywać do poprzedniego, nie musi posługiwać się tym samym „kodem”, jest przyswajany jako stan chwilowy, a jego własne sensory, które buduje w odrębny sposób, znikają, by ustąpić miejsca kolejnym. „Świat struktur chwilowych – wieszczony przez proroków ponowoczesności – to świat, w którym do skrajności doprowadzona została zapoczątkowana w tradycji nowożytnej tendencja do subiektywizacji świata. Odwrócenie wcześniejszych relacji między rozumem subiektywnym i obiektywnym prowadzi w konsekwencji do pełnej subiektywizacji świata, jego sensu- alizacji i instrumentalizacji”¹⁹. Z obserwacji Kiepasa można wywnioskować, że to nie wiedza oraz zrozumienie płynie z przyswojenia informacji, ale nadmierna ekscytacja, stałe uniesienie i obraz świata, który ulega permanentnym przekształceniom i przewrotom. Niczym w *Rzeczywistości Integralnej* Jeana Baudrillarda. Rzeczy i przedmioty tłumaczą się same przez siebie i swój własny sens, nie dostarczają metafory czy namysłu nad związkiem przyczynowo-skutkowym modelu rzeczywistości, nie dostarczają innych treści niż te, którymi tak naprawdę są. Dla percepcji każda informacja jest chwilowym wszechświatem, który rozbłyska w sekundę i jednocześnie zapada się, robiąc miejsce dla następnej, by cały ten proces mógł odbyć się po raz kolejny. W tym świecie rozumianym i rozumiejącym się w sposób dosłowny istnieje tylko zestaw umów, a nie wyjaśnienia – co wspólnego ma czerwony kolor sygnalizacji świetlnej z faktem nie przechodzenia przez ulicę?²⁰

Opis fenomenu dwóch wież i zamachu z 11 września 2001 r. przez Baudrillarda w sposób jednoznaczny tłumaczy wymianę sensu metafory na sens „terazowości”. Z punktu widzenia korzyści atak terrorystów na światowe imperium nie miał najmniejszego sensu, ale w wymiarze symbolicznym był to swoisty sukces niewielu nad wcześniej niewzruszonym kolosem – powstało widoczne pęknięcie w strukturze lustra, dzięki czemu, według Bau-

18 A Kiepas, *Człowiek w rzeczywistości wirtualnej, czyli pustce rzeczywistej*, [w:] *Człowiek i pustka. Problemy wakuumologii*, red. Z. Hull, W. Tulibacki, Olsztyn 2000, s. 177.

19 Ibidem.

20 <https://www.youtube.com/watch?v=ujG4VNTVxp> [dostęp: 15.05.2020].
Nie wchodźcie na ulicę na czerwonym świetle.

drillarda, byliśmy w stanie zauważyć, że oglądamy odbicie czegoś, co jest dla nas niedostępne i ukryte, nieuchwytnie. Przerazenie wzbudziło ekscytację, która wzrastała na myśl o potencjalnym, spektakularnym końcu świata jaki znamy. W peletonie mikrowydarzeń, kiedy upadały wieże WTC, nadprogramowe emocje utrzymywały tę trwającą ekscytację na stałym poziomie. Tak właśnie w sposób nadprogramowy opisuje Baudrillard symboliczność, która wytraca witalność przedmiotów, upuszcza krew tak jak kapłani ze zwierząt składanych w ofierze bożkom w imię czegoś, co w sposób bezpośredni nie przynosi niczego pożytecznego. Jest to tajemniczy teatr, któremu chcemy się oddać, aby urzeczywistnić i doświadczyć czegoś, co jest ponad rzeczywistością i w żadnym stopniu z niej nie wynikające. I to z tego powodu dla Baudrillarda *Rzeczywistość Integralna* jest pozbawiona jakiejkolwiek energii czy dynamiki lub pragnień, jest spełniona całościowo – martwa.

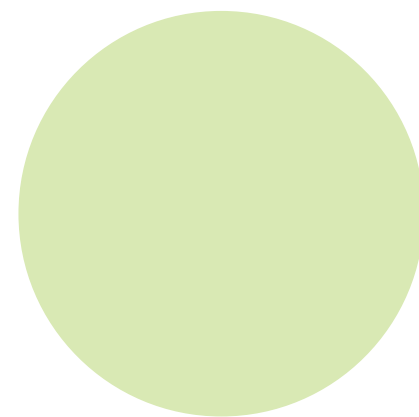
Po lekturze *Paktu Jasności. O inteligencji Zła* Baudrillarda odniosłem wrażenie, że jednostki w *Rzeczywistości Integralnej* zostały pochłonięte w całości przez specyficzny rodzaj melancholii, że „terazowość”, odnosząc się do wcześniejszej analizy Andrzeja Kiepasa, wywołała wszechogarniającą obojętność i stagnację. W niczym nie przypominają rozentuzjuszowanych i egzaltujących się każdą nową, najmniejszą nawet informacją „kiepasowych” modeli. Natomiast społeczeństwo informacyjne i jego kultura teraźniejszości rezygnująca z kultury słowa na rzecz kultury obrazów, na rzecz komunikacji za pośrednictwem pozbawionych metafor obrazów w przestrzeni (będącej już równorzędną do rzeczywistości realnej) rzeczywistości wirtualnej jest obecnie faktem (być może do obalenia). Warto przywołać w tym momencie artykuł *Co to jest społeczeństwo sieciowe i dlaczego ono nie istnieje* Marka Graszewicza i Dominika Lewińskiego²¹, którzy bez skrupułów rozprawili się z opisywaną tutaj koncepcją społeczeństwa informacyjnego, ale także z koncepcją społeczeństwa konsumpcyjnego, społeczeństwa postindustrialnego, społeczeństwa ponowoczesnego, także społeczeństwa wiedzy czy społeczeństwa obywatelskiego. Pomimo że obaj panowie w sposób profesjonalny i socjologicznie dyskursywny wdeptali wszelkie

21 Plik pdf bezpośrednio do pobrania: http://apcz.umk.pl/czasopisma/index.php/Nowe_Media/article/download/NM.2010.001/2079 [dostęp: 15.05.2020].

nowatorskie koncepcje społeczeństw w ziemię, wciąż pozostaje zauważalne zjawisko przerzucania środka ciężkości w komunikacji mas ze słowa na obraz(ki), na *image*, który nie zawiera w sobie treści do zinterpretowania czy opowieści po której przeczytaniu musimy się wysilić i sami odnaleźć odpowiedzi na postawione nam pytania.

Sztuka, a więc i malarstwo nie daje odpowiedzi; stawia pytania. Byłaby wielka szkoda, gdyby w pełni utraciło możliwość przekazywania treści bez znaku zapytania.

BIOGRAMY



Maciej Andrzejczak

(ur. 1992 w Gostyniu)

Absolwent Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. W 2017 r. obronił pracę dyplomową *Deziluzja* (praca praktyczna) oraz *Paradoksy i potencjał iluzji w malarstwie* (praca teoretyczna) na Wydziale Malarstwa i Rysunku, w pracowni prof. Andrzeja Zdanowicza. Laureat 37. edycji nagrody im. Marii Dokowicz na najlepszy dyplom Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu (2017). Zdobywca pierwszej nagrody konkursu artNOBLE 2017. Stypendysta Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Rektora UAP. Brał udział w wystawach zbiorowych w kraju i za granicą. Doktorant na Wydziale Malarstwa i Rysunku. Od 2020 r. pracuje jako asystent w II Pracowni Rysunku na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu.

Tomasz Ciecierski

(ur. 1945 w Krakowie)

Studiował na Wydziale Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, gdzie w 1971 r. uzyskał dyplom w pracowni prof. Krystyny Łady-Studnickiej. W latach 1972–1985 był wykładowcą rodzimej uczelni. W 1981 r. wyjechał na stypendium do Stedelijk Museum w Amsterdamie, a następnie – w latach 1990–1991 – do Musée d'art Contemporain w Nîmes. Brał udział w prestiżowych międzynarodowych pokazach sztuki, m.in. na Biennale w Sao Paulo (1987) oraz Documenta w Cassel (1992). W 1999 r. otrzymał nagrodę im. Jana Cybisa za dorobek twórczy.

Mikołaj Garstecki

(ur. 1993 w Poznaniu)

W latach 2012–2017 studiował malarstwo na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Dyplom zrealizował w pracowni prof. Andrzeja Peptońskiego. Od 2017r. jest studentem studiów doktoranckich na Wydziale Malarstwa i Rysunku UAP.

Krzysztof Gliszczyński

(ur. 1962 w Miastku)

Studia w PWSSP w Gdańsku na Wydziale Malarstwa i Grafiki w latach 1982–87 w pracowni podstaw malarstwa prof. Hugona Laseckiego oraz w pracowni dyplomowej prof. Kazimierza Ostrowskiego. Dyplom w 1987 r. W latach 1995–2002 współprowadzący Galerię Koło w Gdańsku, której był założycielem. Pomysłodawca Nagrody im. Kazimierza Ostrowskiego przyznawanej przez ZPAP w Gdańsku. Dziekan Wydziału Malarstwa ASP w Gdańsku w latach 2008–2012. Prorektor ds. rozwoju i współpracy ASP w Gdańsku w latach 2012–2016. Zajmuje się malarstwem, rysunkiem, obiektem i wideo. Obecnie prowadzi III Pracownię Malarstwa w ASP w Gdańsku.

Marek Haładuda

(ur. 1961 w Koźuchowie)

W latach 1983–1988 studiował w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Poznaniu (obecnie Uniwersytet Artystyczny). Studia zakończył dyplomem z malarstwa u prof. Jacka Waltosia. W latach 1989–1990 odbył pobyt studyjny w École des Beaux-Arts w Paryżu. Dr hab. w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie artystycznej sztuki piękne. Prof. UAP i kierownik IX Pracowni Malarstwa na Wydziale Malarstwa i Rysunku w Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu.

Bartosz Kokosiński

(ur. 1984 w Siewierzu)

Malarz i twórca instalacji malarskich oraz video. Ukończył studia na Wydziale Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, gdzie w 2009 r. uzyskał dyplom w pracowni prof. Andrzeja Bednarczyka i prof. Witolda Stelmachniewicza. Należał do krakowskiej grupy Silnia.

Anna Kołacka

(ur. 1992 w Poznaniu)

Absolwentka Wydziału Malarstwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, adiunkt w XVII Pracowni Rysunku. W 2019 r. z wyróżnieniem obroniła doktorat. Laureatka Grand Prix im. Franciszki Eibisch, Stypendium MKiDN oraz Stypen-

dium Miasta Poznania, nominowana do 13. Konkursu im. Eugeniusza Gepperta, finalistka konkursów, m.in. Zakłócenia/Apoptoza, Nowy Obraz/Nowe Spojrzenie, IV Piotrkowskiego Biennale, III Konkursu im. Leona Wyczółkowskiego. Bierze udział w wystawach w Polsce i za granicą. Maluje, tworzy obiekty, angażuje się w intermedialne projekty.

Mariusz Kruk

(ur. 1952 w Poznaniu)

W latach 1978–1982 studiował malarstwo w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Poznaniu. Dyplom uzyskał w 1982 r. W latach 1983–1994 był wykładowcą tej uczelni, od 2005 r. ponownie na niej pracuje. W 1983 r. założył grupę Koło Klipsa, która działała do 1987 r. Od czasu opuszczenia grupy pracuje indywidualnie. W latach 1995–2002 artysta mieszkał na południu Francji. Zajmuje się malarstwem, rysunkiem, tworzy obiekty i instalacje. Jest także autorem krótkich form poetyckich, bajek i opowieści. Obecnie prowadzi II Pracownię Malarską na UAP w Poznaniu.

Janusz Marciniak

(ur. 1954 w Poznaniu)

Prof. Janusz Marciniak pracuje na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Prowadzi XII Pracownię Malarstwa. Jest artystą interdyscyplinarnym. Malarstwo to jedna z jego kilku aktywności twórczych obok instalacji, performansów i projektów działań artystyczno-społecznych. Od wielu lat angażuje się w pracę na rzecz kultury pamięci, w tym pamięci o Holokauście i cmentarzach żydowskich w Polsce. Jest autorem tekstów o sztuce i kulturze współczesnej. Był kuratorem wielu wystaw. Do tej pory zrealizował 52 projekty własnych działań i wystaw indywidualnych oraz uczestniczył w 61 wystawach zbiorowych w Polsce i za granicą. Jego prace znajdują się w zbiorach Muzeum Narodowego w Krakowie, US Holocaust Memorial Museum w Waszyngtonie, Fundacji Signum i kolekcjach prywatnych. Więcej informacji na stronie internetowej <http://www.januszmarciniak.pl/biographical-note>.

Mateusz Piestrak

(ur. 1991 we Wrocławiu)

Malarz, absolwent Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, do niedawna także doktorant UAP. W roku 2016 ukończył studia II stopnia na Wydziale Malarstwa i Rysunku, w pracowni prof. Włodzimierza Dudkowiaka. Laureat Konkursu Nowy Obraz / Nowe Spojrzenie (2016) oraz Nagrody im. Marii Dokowicz (2016), uczestnik 13. Edycji Konkursu Gepperta (2020). Prezentował swoje prace na kilku wystawach indywidualnych i kilkunastu zbiorowych, w kraju i za granicą. Mieszka i pracuje w Poznaniu. W wolnych chwilach tańczy.

Kinga Popiela

(ur. 1991 w Kaliszu)

Dyplom magisterski uzyskała na Wydziale Malarstwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu w pracowni prof. UAP Dominika Lejmana i prof. Andrzeja Peplńskiego. Od 2018 r. studentka Międzywydziałowych Środowiskowych Studiów Doktoranckich UAP. W swojej twórczości skupia się na performatywności gestu malarskiego, indywidualnej pamięci ciała oraz jego ekspresji w stosunku do przestrzeni. Poszukuje relacji między fizycznym ciałem twórcy, jego otoczeniem a wytwarzanym przez niego językiem wizualnym. Zajmuje się również propagowaniem edukacji artystycznej, organizuje wykłady oraz warsztaty dotyczące rozwoju procesu twórczego. Mieszka i pracuje w Poznaniu.

Marek Przybył

(ur. 1961 w Poznaniu)

Studiował malarstwo w PWSSP w Poznaniu. Dyplom z wyróżnieniem otrzymał w roku 1987 z malarstwa w pracowni prof. Jacka Waltosia i z rysunku w pracowni prof. Józefa Fliegera. Był dziekanem Wydziału Malarstwa i Rysunku UAP w Poznaniu. Obecnie jest profesorem Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, prowadzi pracownię na Wydziale Malarstwa i Rysunku. Uprawia malarstwo i rysunek.

Agnieszka Sowisło-Przybył

(ur. 1988 w Poznaniu)

W latach 2007–2012 studiowała na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu na Wydziale Malarstwa i Rysunku; w 2012 r. uzyskała dyplom magisterski w zakresie malarstwa sztalugowego w XI Pracowni Malarstwa prof. Marka Przybyła; w latach 2008–2011 studiowała na Wyższej Szkole Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa w Poznaniu, w 2011 r. uzyskała dyplom licencjacki w zakresie dziennikarstwa; w 2019 r. uzyskała stopień naukowy doktora; obecnie pracuje na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu jako adiunkt w IX Pracowni Malarstwa.

Paweł Susid

(ur. 1952 w Warszawie)

Malarz, rysownik, projektant. W 1973–1978 studiował na Wydziale Malarstwa ASP w Warszawie, uzyskał dyplom w pracowni prof. Tadeusza Dominika, aneks z litografii w pracowni prof. Mariana Rojewskiego. W latach 1984–1992 prowadził Galerię Młodych w Warszawie. W latach 1992–1994 pełnił funkcję sekretarza w Towarzystwie Zachęty Sztuk Pięknych. Od 2009 związany z Akademią Sztuk Pięknych w Warszawie, aktualnie prowadzi pracownię Przestrzeni Malarskiej na Wydziale Sztuki Mediów i Scenografii ASP w Warszawie. Stypendysta Ministerstwa Kultury i Sztuki. W 2011 r. został laureatem Nagrody Cybisa.

Sebastian Trzoska

(ur. 1990 w Bydgoszczy)

Artysta wizualny obecnie mieszkający i pracujący w Warszawie. Własne poszukiwania i praktykę artystyczną skupia wokół języka rysunku, jego natury i interdyscyplinarnego charakteru w przestrzeni sztuki jak i edukacji artystycznej. W 2019 r. otworzył przewód doktorski na Wydziale Malarstwa i Rysunku Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Pracuje jako asystent w XIII Pracowni Rysunku kierowanej przez dr. Adama Nowaczyka oraz współprowadzi zajęcia z rysunku i malarstwa z Anną Eichler na Wydziale Sztuki Nowych Mediów w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie.

malarstwo o malarstwie
off-line / on-line

koncepcja wydawnictwa i redakcja:

Natalia Czarcińska, Dawid Marszewski,
Jerzy Muszyński, Dorota Tarnowska-Urbaniak

korekta:

Sebastian Surendra

projekt graficzny i skład:

Natalia Brodacka

fotografie:

dzięki uprzejmości artystów

wydawca:

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

Wydział Malarstwa i Rysunku

Galeria Szewska 16

ISBN: 978-83-66015-97-5

Poznań 2020

UAP | POZNAŃ



**MIEJSKIE
GALERIE
UAP**



RARYTAS

Dofinansowane z budżetu
Miasta Poznania

POZnań*