

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
Wydział Artystyczny
Instytut Sztuk Pięknych

Karol Pomykała
Przestrzeń osobista

Opis pracy doktorskiej
Promotor prof. dr hab. Krzysztof Szymanowicz

Lublin 2020

Spis treści

Wstęp	5
1. Przestrzeń	7
2. Odniesienie do wcześniejszych prac	11
3. Powiązania i artystyczne odniesienia.....	13
4. Składowe instalacji. Linoryt i animacja	15
5. Praktyczne metody rozwiązania problemu badawczego	18
5.1. ANALIZA ŚRODKÓW PLASTYCZNYCH.....	18
5.2. WIZUALNOŚĆ INSTALACJI.....	24
5.3. PRZESTRZEŃ WEWNĘTRZNA	25
5.4. EKSPOZYCJA.....	27
Podsumowanie.....	28
Bibliografia	29
Aneks 1. Reprodukacja instalacji graficznej	31

Wstęp

Zagadnienie przestrzeni intuicyjnie od zawsze pojawiało się w mojej twórczości artystycznej. Pogłębianie podjętego przeze mnie tematu ściśle wiąże się z moją pracą twórczą, która ciągle ewoluuje, zmuszając mnie do rozwijania środków i metod, którymi operuję. Praca, która jest przedmiotem niniejszej rozprawy, jest kontynuacją moich działań artystycznych, jakie od kilku lat prowadzę w zakresie grafiki artystycznej oraz grafiki cyfrowej. Poszukiwania, które realizuję, są procesem długotrwałym, którego wynikiem jest odkrywanie nowych metod przedstawienia. Pierwsze świadome badania nad przestrzenią rozpocząłem, tworząc instalację graficzną *One Direction*. Praca nad doktoratem jest jej rozwinięciem i kolejnym etapem pogłębiającym nurtujące mnie problemy.

Prezentowana praca doktorska składa się z trzech elementów: wielkoformatowej grafiki wykonanej w technice linorytu, animacji 360 stopni oglądanej poprzez gogle VR oraz ich opisu. Opis porusza między innymi inspiracje, kontekst powstania prac oraz najważniejsze problemy związane z realizacją instalacji graficznej pt. *Przestrzeń osobista*.

Głównym problemem, jaki podejmuję w niniejszej pracy doktorskiej, jest próba przedstawienia przestrzeni mojej, wewnętrznej oraz przestrzeni w szerokim rozumieniu plastycznym za pomocą cząstek elementarnych – punkt, linia, płaszczyzna. Niezmiennność w operowaniu ograniczonymi środkami wyraziła mi przed dość trudnym zadaniem, jakim jest znalezienie najlepszych metod do przedstawienia przestrzeni w obrazie płaskim oraz w animacji.

W omawianej instalacji graficznej interesuje mnie zagadnienie przestrzeni na różnych obszarach i wszelkiego rodzaju metody, które pozwalają mi tę przestrzeń zbudować. W ujęciu czysto graficznym, interesują mnie zagadnienia związane z głębią i strukturą budowanego obrazu oraz planowaniem kompozycji sugerującej przestrzeń. W ujęciu szerszym analizuję przestrzeń w sferze symbolicznej, poruszając problem przestrzeni wewnętrznej, osobistej i społecznej oraz to, jak przestrzeń może być odbierana przez widza.

Rozdziały opisu przedstawiają moje dążenia do rozwiązania problemu przestrzeni oraz poszukiwanie złudzenia głębi fizycznej i głębi metafizycznej w mojej pracy. Podejmuję się opisanie procesu twórczego, który zakładał budowę kompozycji jedynie za pomocą podstawowych elementów składowych. Poruszam problemy, jakie napotkałem podczas realizacji projektu. Opisuję podłoże historyczne i to, w jaki sposób ludzkość docierała do przedstawienia głębi oraz jak te

doświadczenia przekładam na moje działania twórcze. Praca przy instalacji jest formą poszukiwań oraz wyznaczeniem obszarów, jakie mnie w tym momencie interesują twórczo.

1. Przestrzeń

Istnieje wiele koncepcji opisujących przestrzeń. Najprostszą z nich jest rozumienie przestrzeni jako rozległej, pustej powierzchni, bez wyraźnie zaznaczonych granic albo odległość między dwoma przedmiotami. Mówiąc o przestrzeni, przywołam słowa Leszka Brogowskiego, który przestrzeń określa jakikolwiek zbiór elementów, którego podzbiory się rozpatruje¹. Intuicyjnie przestrzeń może być także kojarzona z przestrzenią nas otaczającą – światem, w wymiarze mikro i makro. Odnosi się do określenia jakiegoś terytorium, państw, miast oraz w mniejszej skali do naszego domu, pokoju oraz najbliższej przestrzeni wokół nas. Jest to teren, na którym zachodzą wszelkie zjawiska fizyczne. Przestrzeń może być także ujmowana jako ogół zjawisk społecznych². Dzieli się ją między innymi na przestrzeń prywatną, zarezerwowaną dla jednostek, członków konkretnej grupy, i przestrzeń publiczną, miejsca ogólnodostępne. Wszystkie zjawiska społeczne mają charakter przestrzenny. Przestrzeń odnosi się również do psychologii, gdzie za jej pomocą wyjaśnia się relacje człowieka z jego szeroko rozumianym otoczeniem oraz sposób, w jaki osoba kształtuje swoją przestrzeń oraz w jaki sposób przestrzeń kształtuje osobę. Bada interpersonalne komunikowanie się człowieka w procesach formułowania celów, samorealizacji oraz w wyjaśnianiu zachowań w stosunku do wybranych osób, relacji w grupie i zachowania prywatności³. Termin przestrzeni odnosi się również do naszych emocji i niewidzialnej przestrzeni prywatnej wokół nas, do której dostęp mają nieliczni, określanej jako przestrzeń osobista. Traktuje się ją jako prywatny obszar, który zachowujemy w zależności od sytuacji, w jakiej się znajdujemy⁴.

Przestrzeń rozpatrywana jest również jako obszar przeżyć wewnętrznych, które nie mają cech fizycznych, ale zawierają zbiór naszych emocji i doświadczeń. Miejscem tej interakcji jest wyobraźnia, traktowana tu nie tylko jako funkcja przywoływania obrazów rzeczy nieobecnych

¹ Leszek Brogowski, *Sztuka w obliczu przemian*, Warszawa 1990, s. 185.

² *Przestrzeń*, w: *Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/przestrzen;2511263.html> [dostęp: 6.11.2020].

³ Andrzej Strzałecki, Marzena Mykytyn-Rosner, *Przestrzeń psychologiczna w warunkach stanu uwięzienia*, „Studia Psychologica” 2000, nr 1, s. 35.

⁴ Natalia Skipietrow, *Przestrzeń osobista, prywatna i społeczna – czym się różnią i gdzie jest granica pomiędzy nimi?*, <https://www.poradnikzdrowie.pl/psychologia/rozwoj-osobisty/przestrzen-osobista-prywatna-spoeczna-czym-sie-roznia-i-jak-nie-aa-TArG-bxJY-G9QS.html> [dostęp: 6.11.2020].

lub narzucania subiektywnych znaczeń przedmiotom percepcji, lecz przede wszystkim jako właściwa człowiekowi zdolność łączenia obrazów i znaczeń⁵.

Przestrzeń może mieć także wymiar abstrakcyjny lub symboliczny. Może wreszcie mieć wymiar wirtualny, nieistniejący fizycznie⁶.

Określenie przestrzeni wykorzystuje się w różnych dziedzinach nauki. Definiuje zakres lub ramy rozpatrywanych w niej zjawisk, np. przestrzeń w matematyce, fizyce, filozofii, geografii, astronomii, politologii czy sztuce.

W obszarze sztuki przestrzeń była jednym z podstawowych problemów, którego rozwiązania podejmowali się artyści na przestrzeni wieków. Problem przestrzeni przez długi czas dotyczył sposobów przedstawienia trójwymiarowości i wrażenia głębi na płaskim obrazie. Tak o przestrzeni w malarstwie mówi Jerzy Tchórzewski:

Malarstwo zawsze musiało się jakoś do przestrzeni ustosunkować, ale sądzę, że sztuka współczesna pojmowała często przestrzeń zbyt jednostronnie. Pod naciskiem nauki czy wiary w naukę, ograniczono się do przestrzeni fizycznej. Malarstwo uległo więc tym samym złudzeniom, którym uległa nauka. Zrezygnowano z dalszych odniesień i z przestrzeni wewnętrznej, która przecież w jednostkowym doświadczeniu wcale nie jest uboższa od przestrzeni zewnętrznej. Wprost przeciwnie. Cóż to jest w końcu sztuka? Ustosunkowanie się człowieka do świata zewnętrznego. Ale warunkiem tego jest wkroczenie świata do ludzkiego wnętrza, w zakamarki przestrzeni wewnętrznej. Kubizm, który na pewno jest początkiem fali rewolucyjnej, jeśli chodzi o stosunek malarstwa do przestrzeni, jest jednocześnie początkiem analitycznego rozbijania świata⁷.

Wszystkie wcześniejsze przedstawienia głębi miały charakter symboliczny i ogólnie przyjętą konwencję. Jednak zanim doszło do rewolucji w pojmowaniu przestrzeni w sztuce, był okres renesansu, w którym rozwój nauki wpłynął na artystów i ich dążenia do poszukiwań idealnego przedstawienia perspektywy i głębi⁸. Efektem tych poszukiwań było między innymi stworzenie perspektywy linearnej, która stała się jedną z najlepszych form przedstawiających głębię w obrazie. Artyści nie dopuszczali innej wizji kreacji artystycznej, przez co rozkład perspektywy w XIX wieku

⁵ *Obrazy świata, przestrzenie dzieła. Literatura – sztuki plastyczne*, red. Stanisław Jasionowicz, Kraków 2016, s. 5.

⁶ Anna Gabryś, *Dematerializacja obiektu w przestrzeni wirtualnej – implikacje*, w: *Obraz. Obraz przestrzeni. Przestrzeń. Monografia*, Kraków 2017, s. 81.

⁷ *Przestrzeń wewnętrzna* [rozmowa Zbigniewa Taranienki z Jerzym Tchórzewskim], <https://kultura.onet.pl/fragmenty-ksiazek/przestrzen-wewnetrzna/pvd4dch> [dostęp: 9.11.2020].

⁸ Stanisław Sheybal, *Kompozycja plastyczna. Podstawowe zasady*, Warszawa 1964, s. 83.

spowodował prawdziwą rewolucję. Nowa koncepcja przestrzeni zakładała, że twórcy świadomie rozszerzają możliwości percepcji przestrzeni. Według dzisiejszej koncepcji istotą przestrzeni jest jej wielostronność, nieskończone możliwości związków w jej wnętrzu⁹. Rozwój kubizmu przyniósł zmianę w postrzeganiu przestrzeni w obrazie oraz zapoczątkował rozwój sztuki nowoczesnej. Okres ten zaowocował przełamaniem klasycznej perspektywy, rozbiciem bryły, pragnieniem ukazania jej w całym bogactwie, ze wszystkich stron. Dzięki perspektywie dookólnej kubistów wprowadzono do obecnych trzech wymiarów nowy, czwarty wymiar: czas¹⁰.

Odkrycie nowego spojrzenia, jakim było zerwanie z tradycyjnym sposobem przedstawienia przestrzeni na rzecz przedstawienia nowego, zaowocował rozwojem wielu kierunków sztuki nowoczesnej. Obecnie ciągle poszerza się zakres odczuwania przestrzeni, już nie tylko poprzez sam obraz, ale i dźwięk czy dotyk. Można to zaobserwować poprzez rozwój nowych technologii, które umożliwiają zagłębienie się w świat wirtualny, m.in. rzeczywistość wirtualna, która całkowicie zanurza widza w wykreowanym świecie, imitując praktycznie każde doznanie¹¹. Wirtualna przestrzeń dostarcza niemalże nieskończonych możliwości tworzenia, od symulowania rzeczywistego środowiska, do kreowania form całkowicie abstrakcyjnych. Artyści ukazują przestrzeń za pomocą różnych środków wyrazu, często nabierających charakteru konceptualnego, który otwiera całkowicie nowe znaczenia przestrzeni.

W mojej pracy istotnym elementem na równi z problemem uzyskania przestrzenności w obrazie jako postrzeganie świata fizycznego, jest ukazanie przestrzeni нефизycznej, przestrzeni wewnętrznej i osobistej, która zawiera moje emocje, obserwacje, doświadczenia życiowe i opinie. To właśnie te sfery przestrzeni mnie pociągają i również je próbuję przedstawić w mojej pracy.

Przestrzeń tworzę za pomocą różnych środków wyrazu, których głównym celem jest uzyskanie wrażenia głębi i trójwymiarowości na płaszczyźnie obrazu i w obrazie animowanym. Głównymi i podstawowymi środkami do stworzenia iluzji głębi są plany, różne formy perspektywy, jak perspektywa linearna, perspektywa powietrzna, modelunek światłocienia oraz perspektywa malarska. Aby znaleźć najlepsze rozwiązanie obrazujące przestrzeń, musiałem przeanalizować różne okresy historii sztuki oraz zrozumieć, w jaki sposób artyści dochodzili do przedstawienia głębi i jaką rolę jej przypisywali. Przestrzeń нефизyczną tworzę poprzez koncepcję zawierającą moje

⁹ Sigfried Giedion, *Przestrzeń, czas i architektura. Narodziny nowej tradycji*, Warszawa 1968, s. 465-466.

¹⁰ Jerzy Olkiewicz, *Barwy przestrzeni*, Warszawa 1966, s. 125.

¹¹ Jarosław Janowski, *Przedstawienia wyobrażonej przestrzeni na obrazach*, w: *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, red. Piotr Francuz, Warszawa 2007, s. 105.

wewnętrzne obserwacje otaczającego mnie świata, które staram się przedstawić. Analizę przestrzeni fizycznej i niefizycznej podejmuję także poprzez działania wirtualne i zderzenie odbiorcy z moją wizją przestrzeni oglądanej poprzez gogle VR. Ta część jest eksperymentem, który ma na celu sprawdzenie wpływu działań wirtualnych na naszą przestrzeń osobistą.

2. Odniesienie do wcześniejszych prac

Stworzona praca doktorska jest efektem kilku lat doświadczeń, obserwacji i eksperymentów w obszarze grafiki artystycznej oraz nowym rozdziałem poszukiwań i zainteresowań, który zapoczątkowałem instalacją graficzną *One Direction*. W mojej twórczości ciągle szukam różnych form wypowiedzi, dlatego staram się nie tworzyć w jednym stylu, jednak ciągle pozostaję wierny jednej technice, jaką jest linoryt, który zacząłem poszerzać za pomocą nowych mediów.

Moje pierwsze grafiki charakteryzowały się specyficznym cięciem matrycy, gdzie kompozycje wycinałem za pomocą drobnych punktów. Zetknięcie z linorytem punktowym wiąże się z twórczością prof. Krzysztofa Szymanowicza, który podczas zajęć przekazał mi wiedzę na ten temat. Sposób budowania kompozycji przez artystę, wieloznaczność interpretacji, idea oraz kreowanie płaszczyzn i światłocieni za pomocą różnej wielkości punktów miało ogromny wpływ na moją dalszą twórczość. Zacząłem wnikliwie analizować sposoby tworzenia linorytu punkowego, który w naszym kraju ma długie tradycje, zapoczątkowane przez Józefa Gielniaka i ciągle stosowane przez wielu świetnych artystów, takich jak wspomniany wcześniej Krzysztof Szymanowicz, Leszek Kiljański, Stanisław Bałdyga, Grzegorz Dobiesław Mazurek i wielu innych. Moje dążenie do poszerzania warsztatu graficznego spowodowało, że do kompozycji stworzonych z setek punktów stopniowo dodawałam krótkie liniowe cięcia, których pojawienie się jest interpretacją autorskiej metody opracowania matrycy przez prof. Maksymiliana Snocha. Snoch w swoich pracach tworzył przestrzenie często surrealistyczne, operując szerokimi płaszczyznami i kontrastowymi elementami, które w swej prostocie nabierają wielu znaczeń. Dzięki różnorodności użytych środków plastycznych zacząłem realizować abstrakcyjne kompozycje, równocześnie rezygnując z operowania miękką plamą i gradacjami szarości. Z biegiem czasu w moich kompozycjach zaczęła pojawiać się obok punktu i linii, płaszczyzna monochromatycznej barwy, z symbolicznym zaznaczeniem obecności człowieka. Są to prace wyraźnie komentujące otaczającą mnie rzeczywistość. Tematyka, jaką zacząłem poruszać, oscylowała w obszarze wpływu społeczeństwa na jednostkę i jej kondycji w obecnym świecie. Chętniej zacząłem komentować problemy dotyczące współczesnego człowieka.

Wejście w obszar wirtualny było dla mnie ogromną zmianą, poszerzeniem doświadczeń z obrazów dwuwymiarowych. Ciekawiło mnie przeniesienie środków plastycznych, jakimi operowałem w linorycie, do środowiska grafiki trójwymiarowej i za ich pomocą kreowanie nowych graficznych światów. Obszar wirtualny dał mi wiele możliwości czysto plastycznych, jak i znaczeniowych, które uwypukliły się poprzez zmianę medium. Jest to pewnego rodzaju eksperyment, dzięki któremu mogę łączyć różne metody twórcze oraz obserwować relacje, jakie zachodzą między nimi. Praca doktorska jest kolejnym etapem, kontynuacją poszukiwań, w których skupiam się na szeroko pojętej przestrzeni plastycznej i znaczeniowej.

3. Powiązania i artystyczne odniesienia

Podczas tworzenia koncepcji pracy doktorskiej analizowałem dorobek twórczy cenionych przeze mnie artystów, który był dla mnie inspiracją, drogowskazem i miał pośredni wpływ na koncepcję pracy. Analiza interesujących i inspirujących mnie prac pomogła w rozwiązaniu problemu badawczego w pracy artystycznej oraz wpłynęła na jej sferę wizualną.

Pierwszym artystą, który mnie zafascynował, jest Giorgio de Chirico, uznawany za twórcę malarstwa metafizycznego. W jego pracach odnajdujemy wieloznaczność, ukazaną za pomocą fantazyjnych przestrzeni miejskich, które poprzez zdeformowaną perspektywę i zestawienie symbolicznych elementów napawają widza lękiem. Moją uwagę zwróciło podejście artysty do ustawienia cieni, które są budowane wbrew przyjętym zasadom. Zabieg ten tworzy specyficzną atmosferę, stawiając przed widzem różne warianty interpretacji.

Artystką, której powiązania z moją twórczością odkryłem dopiero po wejściu w wirtualną rzeczywistość moich grafik, jest Magdalena Abakanowicz. Sądzę, że o wielkości tej artystki nie muszę pisać, jest to postać wybitna. Odniosę się głównie do fragmentu jej twórczości poruszającej problem człowieka i jego kondycji we współczesnym świecie.

W pracach Abakanowicz człowiek jest anonimową postacią bez cech indywidualnych, umieszczoną w tłumie. Artystka przedstawia raczej negatywny aspekt funkcjonowania jednostki w grupie oraz skupia się na delikatności biologicznej struktury człowieka. Wybrane rzeźby artystki przedstawiające szeregi postaci, poprzez ich formę, skalę i ustawienie wywołują niepokój i skłaniają do zastanowienia. Realizacje odnoszą się m.in. do sytuacji politycznej, jaką artystka obserwowała. Był to efekt refleksji nad rzeczywistością mas ludzkich poddanych indoktrynacji ideologicznej, stojących nieustannie w kolejkach, zamkniętych na świat i odciętych od informacji uznanych za niedozwolone. Bezgłowy tłum pojawia się także jako ostrzeżenie przed tym, jak instynkty i emocje mas ludzkich kształtują zachowania bez udziału świadomości – jak człowiek potrafi na komendę wielbić albo nienawidzić¹². W twórczości Abakanowicz interesujący jest dla mnie sposób opowiadania historii oraz obszar poruszanych problemów.

¹² Zob. Magdalena Abakanowicz, *Rozmyślania*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa” 2006, nr 3-4 (274-275), s. 133.

Kolejnym artystą, którego twórczość jest mi bliska, jest Julian Stańczak. Artysta był związany z nurtem op-art. Tematyka, jaką poruszał w swoich pracach, obejmowała związki przestrzeni, światła i ruchu. W jego twórczości zainteresowały mnie prace, które budują iluzję przestrzeni za pomocą multiplikacji prostych i falistych czarno-białych linii.

Inspiruje mnie również twórczość Antony'ego Gromley'a, który tworzy rzeźby przedstawiające w sposób jednoznaczny lub symboliczny postać człowieka. Swoimi wielofigurowymi realizacjami prowokuje refleksje na temat roli człowieka w naturze. Jego prace mocno ingerują w przestrzeń publiczną, poprzez umieszczanie rzeźb w miejscach dość intrygujących. W jego twórczości, podobnie jak u Abakanowicz, zainteresowało mnie tworzenie narracji poprzez multiplikację, która wzmacnia sam odbiór i nabiera znaczenia symbolicznego.

4. Składowe instalacji. Linoryt i animacja

Instalacja składa się z 2 elementów, każdy z nich stworzony jest w innej technice. Pierwszym elementem jest wielkoformatowy linoryt o wymiarze 220 x 725 cm, składający się z 8 części, wydrukowany na papierze. Drugim elementem jest zapętłona animacja 360 stopni wykonana w technice 3D. Jest to ruchomy obraz inscenizowany, będący jednym, długim, zapętłonym ujęciem, nieposiadającym cięć. Animacja oglądana jest za pomocą smartfona podłączonego do gogli Samsung Gear VR. Świadomie nie używam ogólnego określenia VR, ponieważ animacja, jaką prezentuję, nie jest w pełni doświadczeniem VR, z tego względu, że nie posiada cech interaktywności. W mojej animacji widz zanurzony jest w przestrzeń wirtualną w środek akcji, która dzieje się niezależnie, wpływają na niego efekty wizualnie i dźwiękowe. Widz jednak nie ma wpływu na otaczającą go rzeczywistość, scenę oglądamy w zakresie 360 stopni bez możliwości przemieszczania się, jesteśmy tylko obserwatorem.

Linoryt i animacja stanowią skrajnie różne medium artystyczne, jednak oba służą mi do artystycznej kreacji. Główną różnicą między linorytem a animacją jest doświadczenie ich odbioru. Linoryt jest w pełni realny, oglądany bezpośrednio, animacja zaś przeciwnie – jest niefizyczną, ruchomą, praktycznie nieskończoną wirtualną symulacją oglądaną przez filtr, jakim jest telefon i gogle VR. Linoryt w swojej naturze jest obrazem płaskim, który za pomocą środków plastycznych imituje wrażenie głębi. Animacja 360 stopni oglądana poprzez gogle VR również symuluje głębię, ale daleko mocniej, poprzez immersyjny charakter pozwala doświadczyć fizycznej obecności w wykreowanym świecie. Tym, co odróżnia VR od starszych form reprezentacji, takich jak malarstwo czy film, jest nie tyle fakt, że odnoszą się one do prawdziwych światów poza reprezentacją, lecz to, że konstytuują inny rodzaj bycia w świecie¹³.

Instalacja jest połączeniem grafiki tradycyjnej ze współczesną technologią, to zderzenie realnego z wirtualnym, przeniesienie dwuwymiarowej, analogowej grafiki do trójwymiarowego świata wygenerowanego komputerowo. Oba media są nośnikami wizualności, są ze sobą powiązane i tworzą spójną całość. W pewnym sensie jest to jeden multidyscyplinarny obraz, który przedstawia

¹³ Tadeusz Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, w: *Człowiek a światy wirtualne*, red. Andrzej Kiepas, Mariola Sułkowska-Janowska, Magdalena Wołek, Katowice 2009, s. 25.

tą samą przestrzeń widzianą z różnych perspektyw i ukazaną poprzez dwa różne media, jednak oba stworzone są z tych samych elementów. Rolą animacji jest także symulacja linorytu ze wszystkimi jego charakterystycznymi cechami.

Punktem rozpoczynającym pracę był projekt linorytu, który był wzorem i referencją do zbudowania przestrzeni wirtualnej. Skopiowałem środki plastyczne charakterystyczne dla linorytu i zasymulowałem je w animacji tak, aby obie przestrzenie były jak najbardziej spójne wizualnie. Zanurzając się w animacji poprzez gogle VR, chciałem uzyskać wrażenie bycia w świecie linorytu, aby móc doświadczyć własnymi zmysłami przestrzennej obecności. Zależało mi na stworzeniu środowiska, w którym odbiorca wkroczy fizycznie i wirtualnie w przestrzeń stworzonej pracy i stanie się jej częścią.

Pracując nad aspektem wizualnym w przypadku linorytu miałem całkowitą kontrolę nad sferą plastyczną, natomiast w animacji, ze względu na jej specyfikę techniczną, napotkałem na wyzwania, którym musiałem sprostać. Aspekt techniczny, czyli sprzęt, jaki wykorzystałem do oglądania, odgrywał ogromną rolę i wpływał na wygląd i jakość samej animacji. Aby uzyskać najlepszy efekt oglądanego obrazu stosuje się gogle, które są podpięte do komputera, dzięki temu jesteśmy w stanie w czasie rzeczywistym symulować realistyczne sceny oraz mamy wpływ na otaczającą nas rzeczywistość poprzez kontrolery trzymane w dłoniach, przez co doświadczenie jest w pełni interaktywne. Używając prostszego rozwiązania, jakim jest zestaw składający się z gogli i telefonu, decydujemy się na nieznaczne pogorszenie jakości obrazu i brak interakcji. W mojej instalacji wybrałem opcję prostszą z kilku względów. Używając zestawu z komputerem, jesteśmy w stanie odzwierciedlić wykreowany świat w sposób najbardziej realistyczny, zgodny z rzeczywistością, jednak w mojej wizji nie zależało mi na fotorealistycznych efektach wizualnych. Świat, jaki widzimy, ma charakter czarno-białego surowego linorytu, który zbudowany jest tylko z linii i punktów. Moja animacja nie posiada również funkcji interaktywnych – jesteśmy tylko obserwatorami. Istotnym względem była dla mnie łatwość w obsłudze zestawów i ich mobilność. Zestaw z telefonem jest intuicyjny w obsłudze, wystarczy włączyć aplikację i umieścić smartfon w goglach, natomiast zestaw z komputerem wymaga profesjonalnej obsługi. Gogle z okularami są bezprzewodową, zwartą całością, natomiast komputer z goglami musi być podłączony różnymi kablami. Wybierając zestaw z telefonem, musiałem pójść na kompromisy dotyczące wizualności. Widziany obraz nie jest idealny, ostrość znana z linorytu jest momentami trudna do uzyskania, obraz może być delikatnie rozmyty, co jest spowodowane soczewkami oraz tym, jak sam widz ustawi

ostrość w goglach. Bryły, z których wykonane są postacie, są bardziej kanciaste niż obłe, jednak moim zdaniem nie ma to wpływu na odczuwanie przestrzeni i odczytanie idei pracy.

5. Praktyczne metody rozwiązania problemu badawczego

Tworząc instalację graficzną, chciałem uzyskać rozwiązanie problemu zawartego w temacie pracy doktorskiej. Poniższy rozdział zawiera opis istotnych elementów, które składają się na uzyskanie zamierzonego celu. Pracę nad nimi podzieliłem na trzy części. Pierwsza zawiera poszukiwanie odpowiednich środków plastycznych do ukazania przestrzeni na obrazie i animacji za pomocą cząstek elementarnych oraz analizę tego, jakie relacje zachodzą między obrazem realnym a wirtualnym. Część ta zawiera aspekt projektowy, określenie formatu, kompozycji i opis elementów, jakie mają wpływ na całość. Druga część jest poświęcona przedstawieniu strony wizualnej instalacji. Ostatnia zawiera opis mojej przestrzeni wewnętrznej, polegającej na wskazaniu nurtujących mnie problemów oraz opisaniu symboliki zawartej w pracy. Część ta prezentuje moje refleksje i rozważania koncepcyjne.

5.1. Analiza środków plastycznych

Punkt, linia, płaszczyzna

Podstawowym pojęciem pierwotnej geometrii i geometrii euklidesowej, obok przestrzeni, jest punkt, linia i płaszczyzna, które wchodzi w skład podstawowych cząstek elementarnych w świecie fizycznym. Rozważania na temat roli punktu i linii oraz ich wpływu i powiązań w sferze plastycznej opisuje Wasyl Kandyński w książce pt. *Punkt i linia a płaszczyzna*. Linia i punkt są elementami podstawowymi, od nich wszystko się zaczyna. Punkt jest początkiem, z którego powstaje linia, z linii powstają kształty i figury. Jednocześnie punkt i linia są swoimi przeciwieństwami, punkt jest statyczny, symbolizuje spokój, natomiast linia przedstawia dynamizm,

ruch. Sposób, w jaki zostaną one użyte w kompozycji, wpływa na emocje i odczucia widza¹⁴. Tworząc koncepcję doktoratu założyłem, że zarówno w linorycie, jak i w animacji będę używał wyłącznie tych elementów.

Punkt jest jednym z podstawowych budulców mojej grafiki i animacji, jest to najmniejszy, a zarazem podstawowy element kompozycji. Jak pisze Leone Battista Alberti – jest to znak, którego nie można już podzielić na części¹⁵. Wszystkie postacie zawarte w instalacji zbudowane są z setek punktów. Poprzez zagęszczenie punktów tworzę gładkie połączenia między bielą a czernią. Punkt jest składnikiem, którym buduję sugestię trójwymiarowości i modelunek światłocieniowy w przedstawieniu postaci. W linorycie wszystkie fragmenty oświetlone tworzę poprzez zagęszczenie białych punktów, stopniowo je rozrzędam względem siebie, uzyskując wrażenie gradientu przechodzącego w czern. Praktycznie identyczną rolę punkt odgrywa w animacji, z tą jednak różnicą, że modele postaci są w całości zbudowane z punktów, a wrażenie trójwymiarowości uzyskuję za pomocą oświetlenia całej sceny, która buduje modelunek światłocieniowy na postaci. W tym przypadku punkty mają różną skalę szarości, w przeciwieństwie do linorytu, gdzie zawsze są białe.

Kolejnym elementem, który stosuję, jest linia. W mojej koncepcji staram się stworzyć możliwie jak najcieńszą. Linie w linorycie są skonstruowane w taki sposób, aby nie można było ich mocniej podzielić. Natomiast w animacji wielkość i grubość linii są uzależnione od jej postrzegania. Zbyt cienka linia przestaje być czytelna, z kolei zbyt gruba staje się za mocnym elementem wizualnym. Użyłem linii, której grubość, moim zdaniem, prezentuje się najlepiej. Linie w przypadku animacji i linorytu, poprzez ich równoległe ułożenie i multiplikację, tworzą płaską powierzchnię, linia zawsze jest elementem składowym podłoża.

Następnym elementem jest płaszczyzna, którą buduję za pomocą szarych lub czarnych płaskich apli. W linorycie poprzez czarne płaszczyzny buduję cień rzucany przez postacie, natomiast za pomocą szarych płaszczyzn buduję wielkie, bezkształtne formy abstrakcyjne, które nabierają wielu kierunków interpretacyjnych. W animacji te same płaszczyzny odpowiedzialne są za budowanie wszystkich cieni.

¹⁴ Wasyl Kandyński, *Punkt i linia a płaszczyzna. Przyczynek do analizy elementów malarskich*, tłum. Stanisław Fijałkowski, Warszawa 1986.

¹⁵ Leone Battista Alberti, *O malarstwie*, oprac. Maria Rzepińska, tłum. Lidia Winniczuk, Wrocław 1963, s. 5.

Czerń i biel

Tak o czerni i bieli pisze Stanisław Fijałkowski:

Używając czerni i bieli, zastępujemy rzeczywistość barw. Prezentujemy bogactwo zestawień jednej barwy. Ograniczenie umożliwia wejście w głąb znaczeń, daje radość duchową, różną niż przyjemności zmysłowe, których doświadczamy, używając koloru. [...] to wyrafinowana wiedza, jak przy pomocy dwóch kolorów ewentualnie z jakimś dodatkiem zmieniającym ton, uzyskać przekonujące działanie¹⁶.

W linorycie oraz w animacji zrezygnowałem z użycia koloru, przestrzeń zbudowałem wyłącznie za pomocą czerni i bieli oraz rozległych obszarów szarości. Rezygnując z koloru, uwolniłem się od kolejnej warstwy znaczeniowej oraz rozważań na temat roli i wpływu koloru na budowanie przestrzeni. Decyzja ta pozwoliła mi mocniej skupić się na założonym problemie badawczym, dodatkowo umożliwiła zbudowanie konkretnej aury, która jest istotna dla mnie z punktu widzenia plastycznego i znaczeniowego. Monochromatyczność w mojej pracy jest środkiem wyrazu, który ma charakter symboliczny. Biel jest utożsamiona ze światłem o wielowarstwowym znaczeniu, czerń zaś z ciemnością, która pozwala uzyskać atmosferę tajemniczości i grozy.

Ważną rolę w mojej pracy odgrywa też światło, które tworzy opowieść i jest istotnym elementem budującym wrażenie głębi oraz wzmacnia postrzeganie i odczuwanie formy. W animacji i linorycie źródło światła jest ostre i jednopunktowe, ustawione nisko nad horyzontem, dzięki czemu uzyskuję długie i głębokie cienie, które podkreślają przestrzenność w kompozycji.

Multiplikacja

Podczas projektowania linorytu wykorzystałem główną cechę grafiki, jaką jest multiplikacja, która pozwoliła mi powielać obraz z jednej matrycy. Cechę tą zastosowałem do powiększenia formatu grafiki poprzez ustawianie obok siebie tych samych wydruków z jednej matrycy.

¹⁶ Stanisław Fijałkowski, *Malarstwo, grafika, rysunek*, Warszawa 1990.

W rezultacie stworzyłem tylko 3 matryce, zamiast 8. Metoda ta jednak napotkała kilka ważnych przeszkód, które musiałem rozwiązać. Głównym problemem było zaprojektowanie odpowiedniej kompozycji, która pozwoliła mi osiągnąć efekt powielania. Etap ten wymagał stworzenia ogromnej ilości projektów. Jednocześnie musiałem znaleźć odpowiednie środki wyrażające głębię w obrazie, które również pozwoliłyby mi na multiplikowanie obrazu, o czym dokładniej napiszę w części dotyczącej perspektywy. Kolejnym problemem było zachowanie ciągłości obrazu zbudowanego z kilku identycznych grafik. W tym celu musiałem każdą krawędź grafiki idealnie spasować do krawędzi kolejnej kopii, co odbywało się już na etapie wycinania konkretnych matryc. Ostatnim problemem była powtarzalność i zauważalny rytm powielanych fragmentów. Problem ten rozwiązałem poprzez odpowiednie przemodelowanie sceny w obrazie oraz maskowanie fragmentów poprzez nadrukowanie szarej płaszczyzny na już istniejące grafiki. Podobne rozwiązanie multiplikacji zastosowałem w animacji, jednak nie wykorzystuję tej metody do zbudowania całej kompozycji, a tylko jej fragmentu. Zaprojektowałem jeden powtarzalny element imitujący powierzchnię podłoża, który symuluje charakterystyczne cięcia w linorycie. Zaprojektowany element pełnił rolę tekstury składającej się z samych linii, gdzie wszystkie krawędzie po połączeniu utworzyły jeden idealny ciąg, bez wyraźnego rytmu powielanego fragmentu. Tak powstała płaszczyzna ziemi w animacji.

Multiplikacja odnosi się również do postaci, jakie znajdują się w animacji i linorycie, z pewną istotną różnicą. W założeniu każda postać jest identyczna, w animacji został zbudowany główny model postaci, który został skopiowany i rozsiany po całej powierzchni. Natomiast w linorycie każda postać jest inna, każda ma inny kształt i zbudowana jest z różnych cięć, co wynika z charakteru manualnego wykonywania linorytu.

Kadr

Istotnym elementem instalacji jest kadr, czyli konkretny obszar widziany w animacji i linorycie. Używając dwóch różnych punktów widzenia, przedstawiam różne sposoby postrzegania podobnej przestrzeni.

Kadr w linorycie pokazuje określony wycinek przestrzeni, który dodatkowo ograniczony jest formatem papieru. Mimo że stworzyłem kompozycję pozwalającą poszerzać grafikę w każdym kierunku, wciąż jest ona ograniczona choćby przez miejsce, w którym będzie prezentowana. W animacji natomiast rzecz ma się całkiem inaczej. Charakter przestrzeni w wirtualnej

rzeczywistości zakłada, że kadr może być nieograniczony. Dzięki temu animacja pełni rolę okna, przez które dostrzegamy elementy niewidoczne w linorycie lub jedynie tam zasugerowane. Zawężenie kadru dotyczy też i mojej animacji, w której brak interakcji i możliwości eksplorowania świata wirtualnego również wyznacza granice widzianego obszaru. Można to porównać do rzeczywistości – kiedy stoimy w określonym miejscu, nasze postrzeganie ma określony zasięg.

Różne perspektywy

Od renesansu artyści, pogłębiając zasady perspektywy, byli w stanie przedstawić obraz widziany, jednak tak naprawdę przedstawiał on świat nie rzeczywisty, a wyobrażony¹⁷. Jest to zabieg formalny, który umożliwia przedstawienie wizji przestrzeni artysty. Perspektywa, która organizuje obraz, dostarcza środków, które pozwalają stworzyć wrażenie głębi i trójwymiarowości na płaskim, dwuwymiarowym obrazie.

Stworzenie linorytu, który w założeniu składa się z kilku powtarzalnych elementów, wymusiło na mnie pewne kompromisy i rezygnację z oczywistych metod budowania przestrzeni. Zrezygnowałem z podstawowych założeń perspektywy linearnej oraz malarskiej. Obie te metody pozwalają wprawdzie w łatwy sposób zbudować trójwymiarową przestrzeń, jednak nie pozwalały mi zbudować obrazu z powtarzalnych elementów. Tworząc identyczną kompozycję w realnej i wirtualnej grafice, zdałem sobie sprawę, że muszę w obu przypadkach użyć różnych perspektyw do stworzenia iluzji przestrzeni. Aby uzyskać zamierzony cel, obrałem dwie różne strategie stworzenia tego samego przedstawienia.

W linorycie zastosowałem połączenie dwóch perspektyw. Pierwszą jest perspektywa rzędowo-ukośna, nazywana też aksonometryczną, często stosowana w rzutach technicznych¹⁸. Według tej zasady wszystkie elementy znajdujące się na dole kadru są bliższe obserwatorowi, natomiast elementy ustawiane coraz wyżej znajdują się dalej od pola widzenia. Do perspektywy aksonometrycznej dodałem perspektywę kulisową, która polega na przesłanianiu przez elementy bliższe elementów, które znajdują się dalej. Obie te perspektywy zazwyczaj nie są stosowane do realistycznych form przedstawienia przestrzeni, jednak ich użycie nie przeszkadza w wyczuwaniu

¹⁷ Jarosław Janowski, *Przedstawienia wyobrażonej przestrzeni na obrazach*, s. 105.

¹⁸ Stanisław Sheybal, *Kompozycja plastyczna. Podstawowe zasady*, s. 88.

głębi. Zastosowanie wyżej wymienionych metod było rozwiązaniem pozwalającym mi stworzyć grafikę z powtarzalnych elementów.

Konstruując animację, korzystałem ze wszystkich możliwych środków do stworzenia iluzorycznego przedstawienia przestrzeni, jakimi są: zasada odległych planów, zasada perspektywy zbieżnej czy perspektywy malarskiej. Sama mechanika grafiki 3D, dzięki której została stworzona animacja 360 stopni, jest tak skonstruowana, aby jak najlepiej odwzorować wrażenie przestrzenności. Jednak, aby doznać w pełni wrażenia obecności w świecie wirtualnym, potrzebny jest filtr, jakim jest zestaw VR, składający się ze specjalnych okularów i smartfona. Iluzja przestrzenności oglądanej przez okulary VR ściśle związana jest z wykorzystaniem mechanizmu związanego z widzeniem stereoskopowym, czyli dwuocznym¹⁹. Złudzenie głębi budowane jest za pomocą przedstawienia jednego obrazu widzianego z dwóch różnych stron. Jeden obraz jest odpowiedzialny za widzenie lewego oka, a drugi za obraz widziany w oku prawym. Tak złożony obraz powoduje idealne złudzenie trójwymiarowości, zgodne z fizycznymi zasadami widzenia. Niestety tego typu złudzenia przestrzeni nie da się pokazać na płaskiej powierzchni obrazu, zawsze potrzebny jest filtr w postaci różnego rodzaju okularów.

Punkt widzenia

Przestrzeń obrazu jest w jakiś sposób zorganizowana. Zorganizowanie to składa się z dwóch elementów. Pierwszym jest organizacja przestrzeni wewnętrznej obrazu, drugim ustawienie tego, w jaki sposób widz widzi obraz²⁰. W przypadku instalacji było dla mnie bardzo ważne, aby w odpowiedni sposób zorganizować przestrzeń, która z góry ustala pozycję widza, oraz to, w jaki sposób patrzący ma odbierać obraz i iluzję przestrzeni.

Budując scenę w linorycie, wykorzystałem perspektywę rzędowo-ukośną i kulisową, dzięki czemu uzyskałem iluzję patrzenia z góry, w pewnej odległości od głównej sceny, obojętnie z którego miejsca patrzymy na pracę. Zabieg ten pozwolił mi uzyskać efekt złudzenia władzy nad tematem przedstawienia, o którym pisze Gillian Rose w *Interpretacji materiałów wizualnych*²¹. W animacji nie patrzymy na scenę z góry, tak jak jest w przypadku linorytu, tutaj jesteśmy zanurzeni w sam

¹⁹ Jarosław Janowski, *Przedstawienia wyobrażonej przestrzeni na obrazach*, s. 66.

²⁰ Gillian Rose, *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*, tłum. Ewa Klekot, Warszawa 2010, s. 64.

²¹ Tamże, s. 69.

środek kompozycji. Punkt widzenia ustawiłem w środku sceny, a wysokość odpowiada wysokości, z której oglądamy rzeczywistość w świecie realnym. Widz wciela się więc w narrację. Dzięki temu zabiegowi udało mi się stworzyć wrażenie przeciwne niż w linorycie – tutaj to my jesteśmy częścią kompozycji, jesteśmy obserwowani i podporządkowani akcji, która dzieje się dookoła. Zabieg ten pozwala widzowi poczuć się częścią animacji oraz wzmacnia odczuwanie przestrzeni.

5.2. Wizualność instalacji

W linorycie oraz w animacji głównym motywem są postacie pozbawione cech indywidualnych, które ustawiłem w nieskończenie dużej grupie. Postacie ustawione są na płaskiej płaszczyźnie, która sugeruje ziemię. Każda z postaci rzuca długi cień, jaki jest widziany pod koniec dnia, kiedy słońce jest nisko nad horyzontem. Wszystkie postacie ustawiłem w jedną stronę. Mimo syntetycznych sylwetek jesteśmy w stanie stwierdzić, w jakim kierunku spoglądają, mamy wrażenie, że na coś patrzą i na coś czekają. Kompozycja w linorycie podzielona jest na dwie części – jedna jest całkowicie pusta, druga wypełniona postaciami. W obszarze pustej przestrzeni ustawiłem jedną postać, która jest odłączona od całej grupy, wyszła z szeregu. Dodatkowo w tłumie ukryłem kilka postaci, które się unoszą. Cała scena przykryta jest długimi, szarymi pasami o nieregularnym kształcie. Nie określam, czym one są, można się tylko domyślać tego, co mogą przedstawiać.

W linorycie widz jest tylko dalekim obserwatorem całej sceny, natomiast w animacji bezpośrednim uczestnikiem i obserwatorem. Widz zanurzony w animację znajduje się w centrum tłumu, wśród figur postaci, które są zbite w jedną grupę, podobnie jak w grafice. Postaci w animacji są uproszczone, nie mają wyraźnych cech charakterystycznych. Identycznie jak w linorycie zbudowany jest podział przestrzeni na obszar zapełniony postaciami i obszar pusty. Istotnym elementem animacji, którego nie widzimy w linorycie, są ogromne syntetyczne postacie, które górują nad nami i są rozsiane po całym pustym fragmencie płaszczyzny. Sugestią ogromnych postaci w linorycie są nieokreślone szare płaszczyzny, których obecności w linorycie nie jesteśmy świadomi, dopiero wejście w animację ujawnia czym one są i jaką pełnią rolę. Kolosy i ich długie cienie ciągle poruszają się po przestrzeni, krocząc w kierunku odbiorcy. Jedna z postaci podchodzi do nas i pochyla się nad nami, po chwili olbrzym prostuje się i odchodzi. W trakcie trwania animacji

zmieniam punkt widzenia, zmiana ta odbywa się poprzez unoszenie, które umożliwi zobaczenie całej sceny z pewnej wysokości. Zabieg ten jest analogiczny z przedstawieniem unoszących się postaci w linorycie. Oglądany obraz wyciemnia się i animacja zaczyna się od nowa.

W linorycie celowo umieściłem jedną postać, która wyraźnie oddziela się od tłumu oraz kilka postaci, które się unoszą, natomiast w animacji odpowiednikiem tych postaci jest sam widz. Przedstawienia te w mojej wizji pełnią tę samą rolę, nawiązując do idei stworzonej przez Charlesa Baudelaire'a, mówiącej o obserwatorach przemierzających miasto w celu jego doświadczenia. Idea ta rozwinęła się pod wpływem ruchu sytuacjonistów w połowie XX wieku, którzy stworzyli wizję postaci dryfującej, przemieszczającej się po przestrzeni bez określonego celu, dającej się ponieść chwilowym sytuacjom, jednocześnie stającej się obserwatorem z zewnątrz, przyglądającym się procesom społecznym jakby z góry. Idąc dalej, sytuacjoniści stworzyli psychografię, czyli graficzny opis przestrzeni, skupiający się na osobistych, emocjonalnych odczuciach dotyczących przestrzeni²². Podobną rolę obserwatorów odgrywają w moich pracach właśnie te osamotnione i unoszące się postacie.

W animacji oprócz wizualności na odbiorcę działa również dźwięk, który ma na celu wytworzenie odpowiedniego klimatu oraz za pomocą stereofonicznego charakteru skomponowanej muzyki pomaga w odczuwaniu przestrzenności.

Obie prace – fizyczna grafika i animacja – przenikają się nawzajem, to co jest niedopowiedziane w linorycie, wytłumaczone zostało w animacji i na odwrót.

5.3. Przestrzeń wewnętrzną

W rzeczywistości artysta działa w dużym stopniu podobnie jak wynalazca lub odkrywca – wszyscy trzej poszukują nowych związków między człowiekiem a jego światem. W przypadku artysty związki te są emocjonalne oraz oparte na wiedzy, doświadczeniu i intuicji. Jest on specjalistą, ukazującym w swych pracach jak w zwierciadle coś, z czego sami nie zdawaliśmy sobie sprawy: stan naszej własnej duszy²³.

²² Jacek Złoczowski, *Przestrzenie hybrydowe i wirtualne – wędrówka po dziele sztuki*, w: *Obraz. Obraz przestrzeni. Przestrzeń. Monografia*, s. 67.

²³ Sigfried Giedion, *Przestrzeń, czas i architektura*, s. 462.

W tej części skupię się na symbolice oraz opowieści, jaka jest zawarta w instalacji. Spróbuję przedstawić obraz przestrzeni wewnętrznej i to, jak interpretuję i przedstawiam problemy, które są dla mnie istotne.

Poprzez język plastyczny ukazuję fragment mojej przestrzeni wewnętrznej. Sferę wizualną zaprojektowałem tak, aby uzyskać jak najlepsze rozwiązanie problemu badawczego, w którym również przedstawiam moje własne odczucia i wewnętrzne rozważania na tematy, które mnie trapią i interesują, które chcę na własny sposób skomentować i uzewnętrznić. To, co przedstawiam w sferze wizualnej, jest moją interpretacją otaczającej mnie rzeczywistość, jest przedstawieniem mojej wyobraźni.

Problem, jaki poruszam, jest wielowarstwowy, związany z obrazem relacji, jakie zachodzą między społeczeństwem a jednostką, dotyczy jej rozdarcia między własnym indywidualizmem a konformizmem. Poruszam problem kierowania i zniewolenia jednostki, jak i całych społeczeństw, za pomocą różnych form manipulacji, które „zakrzywiają” prawdę tylko po to, aby przekonać do konkretnych działań lub poglądów.

W moim wyobrażeniu jako jednostka jesteśmy małymi trybikami w wielkiej maszynie korporacyjnych wpływów. Natłok informacji i fake newsów, jaki do nas dociera poprzez wirtualne media, telewizję, chwilowe trendy, politykę i przekaz komercyjny sprawia, że stajemy się częścią bezwolnej masy, która istnieje po to, aby konsumować i spełniać konkretne cele. Jednostka w tłumie ginie, przestaje być ważna, staje się tylko jednym z setek elementów całej masy, która ma przypisane konkretne role. Coraz trudniej jest odróżnić prawdę od fikcji, wszystko jest wymieszane, mętlik ten wpływa na nasze wybory i postrzeganie pewnych spornych kwestii. Zdałem sobie sprawę, że sterowanie społecznymi nastrojami poprzez manipulowanie informacjami i zniekształcanie prawdy w rzeczywistości oraz w przestrzeni wirtualnej jest bronią, która zagraża wszystkim.

W mojej interpretacji długie cienie podobnie, jak przeskalowane postacie, są odzwierciedleniem „wielkiego brata”, który poprzez wszelkie fake newsy próbuje wpłynąć na nas i na społeczeństwo. Jest to symbol zniewolenia, z którym powinniśmy walczyć. Wizja powtarzalnych postaci ustawionych w jednym kierunku, tworzących nieskończony tłum jest symbolicznym przedstawieniem społeczeństwa, które jest manipulowane. Osamotniona postać oraz postacie unoszące się są świadome otaczających mechanizmów. Podobnie jak w teorii sytuacjonistów są one symbolem indywidualizmu oraz sprzeciwu na zakłamywanie rzeczywistości. Zawarta idea jest moją wewnętrzną opinią, która jest dla mnie niezwykle ważna. Poprzez moją pracę

chcę zwrócić uwagę na zachowanie zdrowego rozsądku w przyjmowaniu różnych „informacji” z szeroko pojętych mediów. Trzeba pamiętać, że treści, jakie do nas docierają, są wykreowane i często mają na celu sprawienie, abyśmy podążali w jakimś konkretnym kierunku.

Innym obszarem obrazującym przestrzeń wewnętrzną jest proces twórczy, który jest niezwykle ważny w procesie kreacji. Poza aspektem czysto fizycznym, proces twórczy odbywa się również w wyobraźni. To właśnie podczas pracy z matrycą kreuję nowe pomysły, nowe sposoby wycinania matrycy, zadaję pytania – jest to moment szczególny, moment osamotnienia. Jest to czas intensywnej pracy, który daje mi dużo radości. To moment, kiedy jestem sam na sam z matrycą i tworzeniem w czystej formie. Czas ten jest dla mnie idealną przestrzenią do rozważań, podejmowania trudnych decyzji nie tylko w aspekcie twórczym, ale ogólnozyciowym. Zakończenie pracy w postaci odbitej grafiki i wygenerowanej animacji jest zamknięciem konkretnego etapu twórczego, ale też mentalnego, wtedy dochodzi do podsumowań i wcielania w życie podjętych decyzji.

5.4. Ekspozycja

Ważnym elementem projektu jest kwestia ekspozycji, która oddziałuje na widza oraz ma charakter przestrzenny. W pierwszej kolejności na widza działa ogromny, ponad 7-metrowy linoryt wiszący na ścianie. Przed linorytem ustawione są stojaki z zestawami VR, których liczba powinna być jak największa. Osoby stojące na wprost linorytu i zanurzone w animacji poprzez okulary VR w pewnym sensie stają się częścią instalacji i dosłownym obrazem tłumy z mojego przedstawienia. Ten zabieg polegający na wciągnięciu widza, w którym on sam staje się częścią instalacji, otwiera kolejne pola interpretacji przestrzeni. Pojawia się pytanie, jak immersja wpływa na przestrzeń osobistą widza, czy ją zaburza, czy poprzez całkowite odcięcie od świata fizycznego sprawia, że nasza bariera w postaci przestrzeni osobistej schodzi na boczny tor. A może widz przebywający w symulacji mojej przestrzeni wewnętrznej automatycznie wytwarza swoją przestrzeń osobistą w wirtualnej rzeczywistości. Są to problemy bardzo interesujące, które wymagają całkiem odrębnej i oddzielnej analizy.

Podsumowanie

Stworzyłem instalację, która całkowicie czerpie z wartości druku wypukłego, a dzięki wykorzystaniu VR pozwala dosłownie zagłębić się w świat moich grafik, które obrazują moje wewnętrzne rozważania. Wszystkie podjęte przeze mnie działania miały na celu zgłębienie zagadnienia przestrzeni. Stworzenie prezentowanej instalacji graficznej było dla mnie próbą analitycznego podejścia do problemu głębi i przestrzeni w moich grafikach. Zbadałem relacje, jakie zachodzą między kształtem, strukturą i przestrzenią moich prac. Rytm w postaci powtórzonych linii buduje przestrzeń płaszczyzny, punkt jest środkiem, za pomocą którego buduję wrażenie trójwymiarowości zawartych elementów. Praca, którą stworzyłem, jest inspirowana różnymi kontekstami oraz stanowi podsumowanie nabytego przeze mnie doświadczenia. Zmierzyłem się z wieloma problemami formalnymi oraz ideowymi, które połączyłem w jeden spójny obraz.

Zbudowałem przestrzeń przedstawiającą moje osobiste rozważania i zobrazowałem je w postaci wirtualnego doświadczenia, które umożliwia widzowi uczestniczenie w symulacji mojej przestrzeni wewnętrznej. Jest to temat bardzo interesujący, widz staje się częścią wizji, która jest moim wewnętrznym obrazem. Poprzez zastosowanie immersji uzyskałem efekt daleko mocniejszy niż efekt doświadczenia głębi pracy wiszącej na ścianie. Skrajnie różne metody przedstawienia tej samej przestrzeni dały różne wrażenia, trudno jest porównywać tak odmienne obrazy. Jednak mimo wyraźnych różnic, udało mi się uzyskać zamierzony cel. W obu przypadkach zbudowałem przestrzeń z tych samych środków plastycznych, które na swój sposób ukazują głębię.

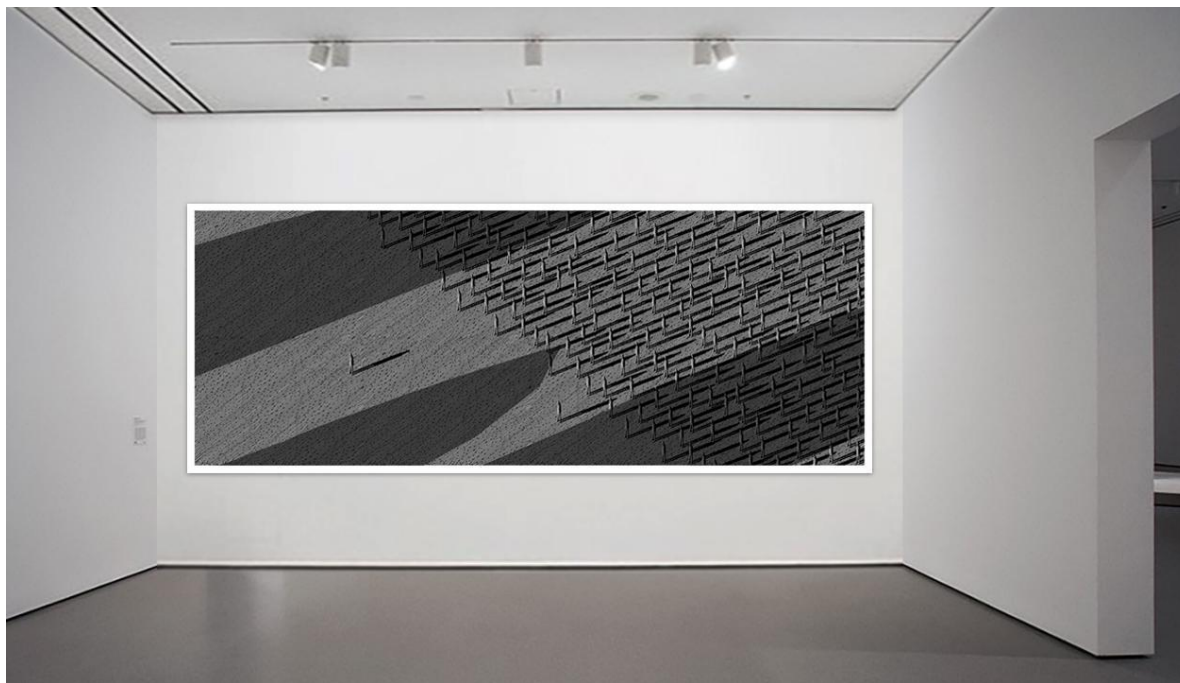
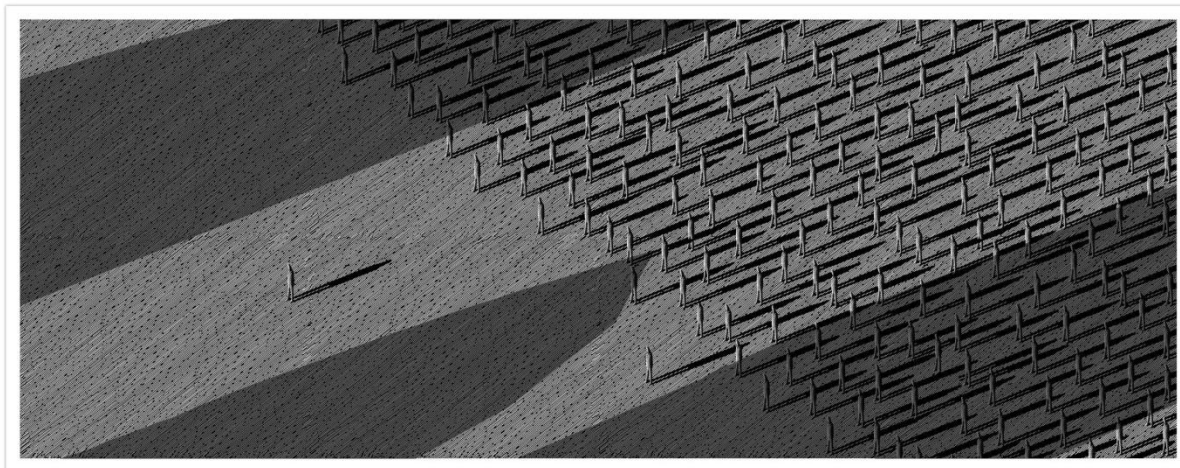
Praca artystyczna oraz badania w sferze teoretycznej ujawniły nowe pola kreacji oraz zrodziły nowe pomysły. Z pewnością powstała instalacja znacząco rozwinie i wpłynie na moje dalsze działania twórcze oraz graficzne poszukiwania.

Bibliografia

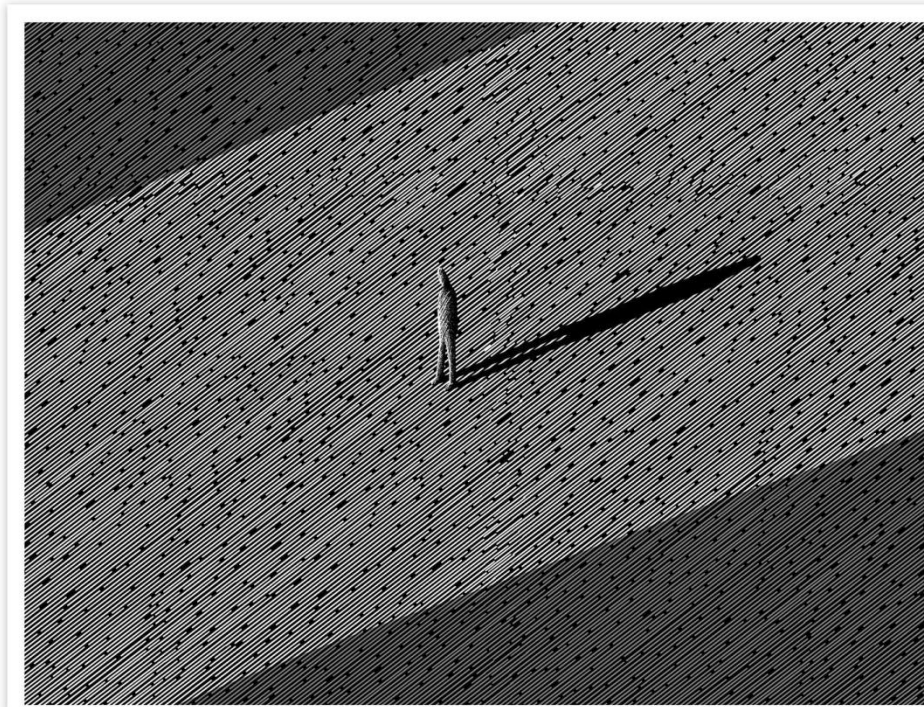
1. Abakanowicz Magdalena, *Rozmyślania*, „Konteksty. Polska Sztuka Ludowa”, 2006, nr 3-4 (274-275), s. 133.
2. Alberti Leone Battista, *O malarstwie*, oprac. Maria Rzepińska, tłum. Lidia Winniczuk, Wrocław 1963.
3. Brogowski Leszek, *Sztuka w obliczu przemian*, Warszawa 1990.
4. Fijałkowski Stanisław, *Malarstwo, grafika, rysunek*, Warszawa 1990.
5. Gabryś Anna, *Dematerializacja obiektu w przestrzeni wirtualnej – implikacje*, w: *Obraz. Obraz przestrzeni. Przestrzeń. Monografia*, Kraków 2017, s. 80-85.
6. Giedion Sigfried, *Przestrzeń, czas i architektura. Narodziny nowej tradycji*, Warszawa 1968.
7. Janowski Jarosław, *Przedstawienia wyobrażonej przestrzeni na obrazach*, w: *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, red. Piotr Francuz, Warszawa 2007, s. 63-109.
8. Kandyński Wasyl, *Punkt i linia a płaszczyzna. Przyczynek do analizy elementów malarskich*, tłum. Stanisław Fijałkowski, Warszawa 1986.
9. Miczka Tadeusz, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, w: *Człowiek a światy wirtualne*, red. Andrzej Kiepas, Mariola Sułkowska-Janowska, Magdalena Wołek, Katowice 2009, s. 11-30.
10. *Obrazy świata, przestrzenie dzieła. Literatura – sztuki plastyczne*, red. Stanisław Jasionowicz, Kraków 2016.
11. Olkiewicz Jerzy, *Barwy przestrzeni*, Warszawa 1966.
12. *Przestrzeń wewnętrzna [rozmowa Zbigniewa Taraniienki z Jerzym Tchórzewskim]*, <https://kultura.onet.pl/fragmenty-ksiazek/przestrzen-wewnetrzna/pvd4dch> [dostęp: 9.11.2020].
13. *Przestrzeń*, w: *Słownik języka polskiego*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/przestrzen;2511263.html> [dostęp: 6.11.2020].

14. Rose Gillian, *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*, tłum. Ewa Klekot, Warszawa 2010.
15. Sheybal Stanisław, *Kompozycja plastyczna. Podstawowe zasady*, Warszawa 1964.
16. Skapietrow Natalia, *Przestrzeń osobista, prywatna i społeczna – czym się różnią i gdzie jest granica pomiędzy nimi?*, <https://www.poradnikzdrowie.pl/psychologia/rozwj-osobisty/przestrzen-osobista-prywatna-spoleczna-czym-sie-roznia-i-jak-nie-aa-TArG-bxJY-G9QS.html> [dostęp: 6.11.2020].
17. Strzałecki Andrzej, Mykytyn-Rosner Marzena, *Przestrzeń psychologiczna w warunkach stanu uwięzienia*, „Studia Psychologica” 2000, nr 1, s. 35-51.
18. Złoczowski Jacek, *Przestrzenie hybrydowe i wirtualne – wędrówka po dziele sztuki, w: Obraz. Obraz przestrzeni. Przestrzeń. Monografia*, Kraków 2017, s. 66-69.

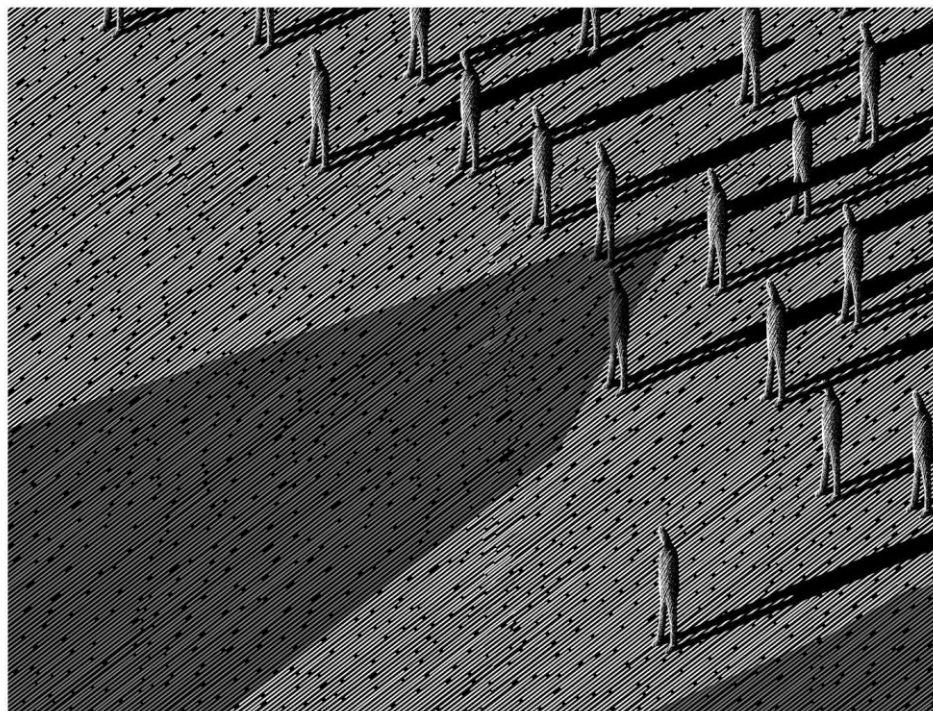
Aneks 1. Reprodukcja instalacji graficznej



1. *Przestrzeń osobista*, widok ogólny, linoryt, format 220 x 725 cm



2. *Przestrzeń osobista*, fragment, linoryt, format 110 x 181 cm



3. *Przestrzeń osobista*, fragment, linoryt, format 110 x 181 cm



4. *Przestrzeń osobista*, kadr z animacji 3D, 360 stopni



5. *Przestrzeń osobista*, kadr z animacji 3D, 360 stopni



6. *Przestrzeń osobista*, kadr z animacji 3D, 360 stopni