

UKŁAD SCALONY

W rzeczywistości „pomiędzy”

Nowe media i technologie w sposób diametralny zmieniły nasze rozumienie świata i sposób jego doświadczania. Wędrujemy palcami po taktylnych interfejsach, obrazy przesuwają się pod wpływem dotyku, a nawet samego niepołączonego z przedmiotem gestu. Niczym magicy potrafimy je powiększać, upiększać, modyfikować w taki sposób, że nasza ręka, paradoksalnie, staje się niejako protezą widzenia – pozwala dojrzeć i zrozumieć więcej za sprawą intencjonalnego zatrzymania, powiększenia, czy wyostrenia. Technologia jest dla nas jednak nie tylko źródłem wiedzy, zwiększonych możliwości, usprawnieniem naszych wadliwych oraz ograniczonych zmysłów i pamięci. To również rozrywka, która np. za pomocą zakrawających na wiarygodne, niezwykle sugestywnych iluzji mami nasze oczy i wprawia w zdumienie. Coraz częściej nasze przyzwyczajone do technologii umysły pragną czegoś więcej – chcą wyzwolić się z prostych

iluzji, z ogromnego obrazu dominującego przestrzeń niczym w malowanych freskach czy historycznych panoramach. Pragną przełamać się „bezpośrednio” w inne, wyobrażone światy, często całkowicie odmienne od znanej nam rzeczywistości. Tego rodzaju immersję oferuje rzeczywistość wirtualna (VR – *Virtual Reality*) – multimedialna wizja stworzona za pomocą technologii informatycznej, wielokrotnie nie mająca nic wspólnego z aktualną, codzienną rzeczywistością, w której fizycznie jesteśmy zakotwiczeni, albo będąca jej ludzako rzeczywistą symulacją. W tę rzeczywistość człowiek przenosi się mentalnie za pomocą specjalnych gogli. Inaczej jednak jest w przypadku rozszerzonej rzeczywistości (AR – *Augmented Reality*), w której do naszej aktualnej rzeczywistości dodawane są wirtualne elementy – ich dojrzenie jest możliwe dzięki ekranom pośredniczącym odbiór tej fuzji – zwykle wykorzystywane są ekrany smartfonów,

tabletów, laptopów, ale też specjalne okulary, soczewki i szkła. Jest jednak też jeden z pośredniczonych ekranów, który spaja swoją formę z obiektem wybranym do wzbogacenia wizualnego, dźwiękowego, czy kinestetycznego. Takim rodzajem ekranu, ale zarazem też technologią, animacją i finalną projekcją, przynależącymi do przestrzennej rozszerzonej rzeczywistości, jest video mapping. Ta stosunkowo nowa technologia polega na odwzorowaniu materialnych obiektów w skali 1:1 (np. scenografii, przedmiotu, architektury, postaci ludzkiej) wraz z ich cechami charakterystycznymi i elementami trójwymiarowymi. Następnie twórcy, odnosząc się do tych wzorów, projektują animacje dwu- i trójwymiarowe z towarzyszącymi im dźwiękami i muzyką, które wspólnie z obrazem cyfrowym poddają metamorfozom swoje pierwotne, fizyczne matryce. W efekcie, podczas projekcji widzowie mogą oglądać materialne obiekty z wyświetlonymi na nich animacjami. Dzięki video mappingowi stają się one rodzajem ekranu, ukazywane są w alternatywnej formie i wizji – animacje w sposób iluzyjny wpływają na ich przeobrażenia, przesuwają ich wewnętrzne struktury, wprowadzają w ruch statyczne obiekty, dodają nową narrację i nowe znaczenia do interpretowanej formy. Poprzez iluzję twórcy tak powstałych obiektów-animacji dążą do immersji – „zanurzenia” widza w cyfrowej wizji, symulowania alternatywnej formy obiektu za pomocą zespolenia wirtualnego świata ze światem materialnym. Wystawa „Układ scalony” pokazuje tytułowe układy scalające rzeczywistość materialną, fizyczną z rzeczywistością wirtualną, zaprojektowaną przy użyciu oprogramowania komputerowego. Do udziału w niej zostali zaproszeni artyści tworzący od wielu lat dzieła w technologii video mappingu – mający doświadczenie zarówno z wielko-

formatowymi pokazami video mappingu architektury, jak i stage mappingiem, cyfrowymi scenografiami, czy też mniejszymi instalacjami. Jednak celem wystawy jest nie tylko ukazanie samej technologii i jej efektywnego produktu końcowego w postaci instalacji videomappingowych, które w sposób iluzyjny poruszają statyczne obiekty i ich elementy. Wybrani artyści pokazują w różnorodnych wizjach możliwości tego sposobu obrazowania, przetwarzania przestrzeni i obserwowanych obiektów. Projektują i wyświetlają swoje realizacje z zakresu sztuki światła, której zadaniem może być generowanie różnorodnych znaczeń, przekazywanie idei, które nie miałyby takiej siły oddziaływania w innej formie. Dlatego też wiele z prezentowanych prac powoduje u widza odbiór wielozmysłowy – to nie tylko ruchome obrazy łączące się ze swoją matrycą, tworzące nową jakość, dźwięk i muzyka generujące synestezję wizji, ale także gest i kinestezja odbiorcy, pozwalające mu niemalże całym ciałem reagować na oglądany obiekt, wchodzić z nim w interakcję i zmieniać sposoby percepcji otaczającej przestrzeni.

Wystawę w dolnej sali galerii otwiera praca **Tomasza Strojckiego SQUARED 1.0**. Instalacja artysty pokazuje, jak często video mapping jest związany ze sztuką *site-specific* – tworzoną ze specjalnym uwzględnieniem przestrzeni, miejsca, obiektów, dla których powstaje. Tomasz Strojcki ukazał w swojej pracy potencjał wielowarstwowości tworzonych wizji – to połączenie „klasycznego” tape mappingu (mappingu 3D, który projektowany jest na namalowane czy też wyklejone taśmami na ścianie dzieło dwuwymiarowe) oraz niezwykle precyzyjnego mappingu siatki, wprowadzającej wspólnie z pozostałymi elementami grę pomiędzy tym, co analogowe (materialne) i tym, co cyfrowe.

Zupełnie inną wizję i znaczenia generuje praca **Jakuba Hadera** *Ta osoba*, będąca słodko-gorzkim komentarzem do społeczeństw przyszłości, śledzenia ludzi przy użyciu sztucznej inteligencji i rozważanego w różnych częściach globu sposobu zarządzania zbieranymi danymi. *Ta osoba* to przykład video mappingu twarzy ludzkiej z *real time-trackingiem* – bezpośredni interaktor nie jest w stanie dojrzeć efektu tej pracy – po wejściu w ustaloną przestrzeń jego twarz jest mapowana geometrycznymi wzorami, które reagują na jego ruch, a wizji tej towarzyszą przypadkowe komentarze, mające niejako opisywać „zeskanowanego”. Te zabawne opisy niosą jednak ze sobą niepokojące przesłanie o praktykowanym już obecnie w Chinach systemie rozpoznawania twarzy, który, oprócz rzekomego bezpieczeństwa, służy do kontroli zachowań obywateli.

Przestrzeń górnej sali galeryjnej wypełniło kilka innych instalacji. Obiekty rozszerzające rzeczywistość i swoją materię są reprezentowane m.in. przez pracę **Artura Lisa** *Meltinglights* zrealizowaną wspólnie z **Marthą Mulawą**. W swojej pracy Artur Lis programuje, animuje i symuluje środowisko 3D zeskanowej rzeźby głowy wykonanej przez Marthę Mulawę. Z pomocą interaktywnych narzędzi widzowie są w stanie wpływać na oglądaną wizję: dokonać jej wirtualnej deformacji i dystorsji poprzez zaprogramowane rozpuszczanie lub rozbijanie. Płynność i plastyczność wirtualnych wizji materialnego obiektu pokazują nieograniczony wręcz potencjał kreacyjny animacji videomappingowej stawiającej nas w roli demiurgów zarówno cyfrowej, jak i fizycznej materii. Dodatkową pracą na wystawie, choć nie wykonaną w technologii video mappingu, jest instalacja również **Artura Lisa** o tytule *Test Dummy*. Stanowi ona uzupełniające prze-

ślanie wystawy, odwołujące się do aktualnej pandemicznej sytuacji na świecie, z którą w sposób szczególnie zmagają się sektor kultury. Interaktywna instalacja ukazuje głowę manekina używanego w testach wypadkowych. W jej wnętrzu przelewa się strumień cząstek z danymi dotyczącymi zachorowań i śmierci z powodu COVID-19. Dane te mieszają się wewnątrz z maskami z różnych części świata – przedmiotami, które stały się niejako symbolem ostatniego roku. Praca powstała w wyniku zaproszenia do międzynarodowej platformy *Pandemic Media Space*, na której można znaleźć różnego rodzaju dane (ekologiczne, geolokalizacyjne, medyczne) i wykorzystać je w procesie tworzenia własnych utworów, instalacji, programów, czy gier (<https://pandemic-media-space.com/>).

Połączenie rzeźby, klasycznego malarstwa i video mappingu obserwujemy w pracy **Marcina Żwaki** i **Ryszarda Paurowskiego** *aka PublicSurfer* zatytułowej za obrazem Paurowskiego, który stał się kanwą dla całej instalacji *Flatland of Things*. Konceptualna praca porusza zagadnienia „Obrazu i czasu”, „Algorytmu rzeczy oczywistych” i „Stanu uwagi w ciągu płynnych przejść”. Widz może jednocześnie zanurzyć się w fabule ukazywanej w instalacji, jak i poddać się obserwacji samego procesu twórczego. Artyści pokazują możliwości rozwinięcia sposobu percepcji, wydłużenia jej i upłynnienia za pomocą video mappingu. Technologia i wyświetlona animacja stają się dla niej elementem spajającym w sztuce takie zagadnienia jak światło, kontrast, obraz, czas, widz oraz uważność.

Środkową część górnej sali objęła instalacja **Dawida Kozłowskiego** *Ostatni rytuał*. Obiektem projekcyjnym staje się w jego przypadku dużych rozmiarów walec, który

niczym totem zachęca do kontemplacji nad wizjami kształtującymi i wypełniającymi jego formę z każdej strony. Dawid Kozłowski tworzy metafabularną opowieść z przewijającymi się w oglądanej instalacji szumami i zakłóceniami analogowego sygnału wideo, nawiązując do specyficznej odmiany filmu strukturalnego – *Closed-Eye Vision*, skupiającą uwagę na technologicznym aspekcie sztuki mediów. Instalacji towarzyszą również ambientowe dźwięki techniczne. Jednym z przesłań pracy jest wszechobecność obrazów technicznych, stających się rodzajem nowego rytuału, który dołącza do codziennych praktyk niemalże wszystkich nowoczesnych społeczeństw na świecie.

Ostatnią pracą prezentowaną na wystawie *Układ scalony* jest interaktywna instalacja **Łukasza Skwary** *Kinetic Reflection*. Artysta w wyświetlanej animacji porusza temat chromoterapii, czyli terapii kolorem. Odbiorca poprzez ruch ciała wyzwala animacje z sekwencją kolorów, generowane w czasie rzeczywistym. Praca Łukasza Skwary nabiera wyjątkowego sensu zwłaszcza wtedy, gdy widz wchodzi w jej pole – jego współautorstwo w generowanej wizji podkreśla wyłaniająca się wówczas zarysowana, abstrakcyjna sylwetka odbijająca się w animacji, poruszająca się wraz z oglądającym, zachęcająca do interakcji i zwiększająca immersję widza w doświadczanej wizji.

Wystawa *Układ scalony* stanowi przegląd wielorakich praktyk videomappingowych, których celem jest nie tylko stworzenie iluzji czy też wygenerowanie immersyjnych obrazów symulujących materialne obiekty, będących ich technomimikrą, pozwalających cyfrowości otrzymać materialną, namacalną strukturę. To stworzenie tytułowego układu scalonego, w którym każda rzeczywistość zajmuje tak samo ważne miejsce, a ich współistnienie i współzależność, niczym w symbiozie, pozwalają na wzajemne czerpanie ze swoich zasobów i wymianę właściwości. Celem wystawy jest ukazanie rzeczywistości rozszerzonej, jako tej, która przy umiejętnym wykorzystaniu, jest w stanie wzbogacić sposób doświadczania materialnej rzeczywistości, poszerzyć pole widzenia i rozumienia świata przez każdego uczestnika tej hybrydycznej sfery.

Justyna Weronika Łabądz
kuratorka wystawy

Artyści:
Jakub Hader, Dawid Kozłowski, Artur Lis,
Martha Mulawa, Ryszard Paurowski *aka*
PublicSurfer, Łukasz Skwara,
Tomasz Strojcecki, Marcin Żwaka

Opracowanie graficzne i plakat:
Mo Tomaszewska

Galeria Bielska BWA, ul. 3 Maja 11
43-300 Bielsko-Biała, Polska
tel. +48 33 812 58 61 | e-mail: info@galeriabielska.pl
<http://galeriabielska.pl/>

