

Praca doktorska

Michał Wasiak

Tytuł: „Portret człowieka współczesnego”

promotorka dr.hab.Magdalena Grzybowska

Wydział Rzeźby i Mediacji Sztuki,
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

Wrocław 2022

Spis treści

Wstęp	4
1. Mity dawne i współczesne	8
2. Technika - figuracja, anatomia, proporcje	15
3. Technologia - glina, stelaże i inne materiały	21
4. Arka Noego	30
5. Portret, ilustracja i concept art	44
6. Opis prac	52
7. Prace doktorskie	78
8. Szkicownik	96
9. Bibliografia	104

Wstęp

Jest rok 1959. Jedną ze scen rosyjskiego filmu fantastycznego „Niebo wzywa” (Nebo Zovyot) przedstawia lądowanie pionowej rakiety kosmicznej wielokrotnego użytku. Rakieta, powróciwszy z przestrzeni pozaziemskiej, ląduje na morskiej platformie.

W roku 2016 identyczny niemal kadr obserwować mogą w Internecie miliony użytkowników na całym świecie. Tym razem przekaz nadawany jest na żywo, a na ekranie widać prawdziwe lądowanie rakiety Falcon 9 projektu badawczego Space X.

Zarówno sama rakieta, zaawansowana technicznie na tyle, że może wielokrotnie opuszczać ziemię i powracać na nią, jak i możliwość nadawania „live”, za pomocą rozbudowanej sieci internet, na cały glob, stanowią realizację osiągnięć będących niegdyś wyłącznie marzeniem konstruktorów. Fantazją marzycieli.

To jeden z wielu przykładów tego, jak na naszych oczach fantazje zmieniają się w rzeczywistość. Świat jest w nieustannym ruchu i może wydawać się, że przyspiesza. Wynalezienie ognia, koła, elektryczności, internetu. Coraz to krótsze interwały czasowe dzielą wynalazki rewolucjonizujące nasz sposób funkcjonowania i postrzegania rzeczywistości. Terazniejszość nabiera cech przyszłości, a my potrzebujemy nowych opowieści umożliwiających nam jej zrozumienie i przystosowanie się. „Nowe” może, ale nie musi oznaczać jednocześnie radykalnego zerwania z poprzednim. Warto wziąć świadomy udział w ewolucji historii i kultury. Chcąc, nie chcąc zataczamy w tym procesie raz węższe, raz szersze kręgi. Powracamy do korzeni i wzbijamy się ponownie w przestworza.

4 Opowieści, którymi się przy tym posługujemy, stanowią formę współczesnych mitów. Na płaszczyźnie czysto wyobrażonej lub za pomocą rozmaitych form ekspresji wizualnej umieszczamy od wieków fabuły rozgrywające się w odległych krainach czasów dawno minionych lub tych przyszłych. Wszystkie zaś opowiadają nam o nas samych - tu i teraz, w terazniejszości. Wraz z rozwojem sposobów opowiadania pojawiły się ich gatunki, podgatunki. Te z kolei wykształciły swoje własne kanony i właściwą sobie estetykę.

Z czasem, wraz z rozwojem techniki, doganiamy te niegdyś nieosiągalne krainy przyszłości. Zaś opowieści o nich dają nam wsparcie w nowej sytuacji, gdyż rozważyliśmy już część związanych z tym problemów na płaszczyźnie teoretycznej. Dają nam możliwość weryfikacji wcześniejszych założeń i możliwość namysłu przed dalszą drogą.

Portret człowieka współczesnego – a zatem tego, który dogania własny mit.

W niniejszej pracy podejmuję rozważania na temat roli rzeźby w kulturotwórczym procesie opowiadania i rozumienia świata. Sięgam przy tym po figuratywizm – najstarszą i najbliższą ludzkości formę wypowiedzi plastycznej. Uważam, że sztuka przedstawiająca w ogóle odgrywa wciąż istotną rolę. Wciąż wiele można za jej pomocą opowiedzieć. Wciąż jest w jej ramach miejsce na innowacje – nowe narzędzia, nowe formy wyrazu. Stanowi przy tym język uniwersalny, zrozumiały dla osób z rozmaitych obszarów kulturowych, a nawet ponadczasowy.

Terazniejszość, pozornie nieruchoma, jest w rzeczywistości czymś w rodzaju oka cyklonu. Pomiędzy przeszłością a przyszłością. Pędzącym w czasie i przestrzeni na planecie Ziemia.

Daje nam szansę na wgląd, zrozumienie i pogodzenie starego z nowym, tak jak położenie geograficzne sprzyjające łączeniu tradycji wschodu i zachodu.

Mity towarzyszą nam na każdym kroku, w każdej dziedzinie życia. Są podstawą organizacji społecznej na rozmaitych poziomach.

W toku swojej edukacji artystycznej spotkałem się z dwoma głównymi: mitem rzemieślnika i mitem artysty. Małopolski Uniwersytet Ludowy we Wzdowie (obecnie ULRA w Woli Sękowej) był szkołą kształcąca instruktorów rękodziela. Naukę rozpocząłem tam tuż po zdaniu matury w liceum ogólnokształcącym.

W MUL-u obroniłem dyplom z Haftu, Form Użytkowych oraz zdobyłem tytuł czeladnika rzeźby w drewnie. Był to mój pierwszy poważny krok na drodze ku zawodowstwu.

Mówiono nam: „Wiesz, artysta to jest taki ktoś, kto potrzebuje natchnienia. Działa intuicyjnie, nieświadomie. Ma jakiś projekt, ale jak mu wyjdzie – tak wyjdzie i on powie, że to taka sztuka. Ale RZEMIEŚLNIK?! Rzemieślnik to jest ten, który szlifując latami umiejętność, nie pozwala zbłądzić ręką i wykona projekt w stu procentach według planu. To jest gość!”

Na Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu usłyszałem zaś: „Wiesz, rzemieślnik to taki ktoś, kto dostanie projekt do ręki, wiesz, wykona go w stu procentach według planu, ale gdzie tu artyzm, gdzie inwencja, innowacja? ARTYSTA – to jest ktoś! Artysta w trakcie pracy będzie w stanie zweryfikować pierwotne założenia. Pozwoli zaprowadzić się materiałowi, narzędziu czy intuicji w rejony dotąd niezbadane.”

Najzabawniejsze dla mnie, od lat, w tym zderzeniu dwóch przeciwstawnych z pozoru prądów jest to, że obie strony mają jednocześnie głęboko rację i równie głęboko obie się mylą. Otóż jedno bez drugiego nie istnieje. Artysta bez rzemiosła jest faktycznie trzcina na wietrze, rzemieślnik bez artystycznego zmysłu – wyrobnikiem.

To zderzenie, na dość wczesnym etapie, pozwoliło mi zachować zdrowy sceptycyzm wobec rozmaitych opowieści i opinii w kolejnych latach studiów oraz dalszej karierze.

Dyplom obroniłem w pracowni prof. Grażyny Jaskierskiej-Albrzykowskiej w 2011 roku, a następnie podjąłem samodzielną działalność twórczą.

Wykonując rozmaite prace na zlecenie, podejmowałem wyzwania projektowe i wykonawcze. Artystyczne i rzemieślnicze. Uzyskane wcześniej doświadczenie pozwoliło mi na kreatywne podejście do ich realizacji oraz dalszy rozwój.

Czegoś jednak brakowało. Rzadko w czasie intensywnej pracy mamy czas na prawdziwą refleksję - z pomocą przychodzi jednak ludzka natura.

Wiek około 30 lat jest, jak myślę, jednym z pierwszych naturalnych momentów, w których przychodzi czas na refleksję i podsumowania dotychczasowych osiągnięć. Stanowi to nie lada wyzwanie. W psychologii tego typu momenty objawiają się nieraz jako momenty kryzysu (np. w okresie dojrzewania lub w tzw. wieku średnim). Możemy starać się je zagłuszyć albo zrobić szczerzy rachunek sumienia. Zweryfikować dotychczasowe przekonania (mity), na których budowaliśmy i skorygować kurs.

Tak było w moim przypadku.

W celu odnalezienia na nowo drogi, jak na szlaku górskim, należało nieco się cofnąć i poszukać znaków. Postanowiłem powrócić do korzeni. Tych własnych oraz do korzeni sztuki w ogóle – do figuratywności, za którą zawsze tęskniłem. Wyrosłem w domu, w którym obecne było głównie malarstwo. Obrazy wykonane przez brata mamy, malowane w technikach dawnych mistrzów – martwa natura, przedstawienia portretowe. Klasyka. Światło i cień, kompozycja, głębia.

Następnie moją wyobraźnię mocno rozwinęła literatura fantastyczna, z czasem coraz poważniejszych autorów, próbujących zmierzyć się z czymś więcej, niż widzialny, namacalny świat. Film – klasyka gatunku science-fiction na wypożyczonych kasetach VHS w latach '90. Komiks i ilustracja polska, a wraz z dostępem do internetu – światowa. Japońska stylistyka „manga” a wraz z nią wschodnia wrażliwość na niuanse daleko odbiegająca od jednoznaczności czarno-białego świata Hollywood. Poprzez fantastykę, autorów takich jak Stanisław Lem czy Philip K. Dick, w kręgu zainteresowań pojawiła się filozofia i psychologia. Carl Gustaw Jung, twórca nurtu psychologii głębi, podjął próbę syntezy nauki z tradycjami rozmaitych światowych kultur, tak aby odnaleźć w nich pewne cechy wspólne. Uniwersalne prawzorcy zrozumiałe dla każdego człowieka. Na tej samej zasadzie działa sztuka.

Wszystkie te wyżej wymienione aktywności łączy człowiek. Poznajemy wszechświat, aby lepiej zrozumieć siebie. Poznajemy siebie, aby zrozumieć wszechświat.

6 Z perspektywą połączenia tych swoich doświadczeń, po kilku latach indywidualnej pracy twórczej, podjąłem studia doktoranckie, ponownie w Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, w pracowni prof. Christosa Mandziosa i dr.hab. Magdaleny Grzybowskiej. Z powodzeniem zakończyłem je otwarciem przewodu doktorskiego.

Niniejsza praca jest wynikiem i podsumowaniem ostatnich sześciu lat pracy w tym zakresie. Podejmuję zatem temat rzeźby figuratywnej, starając się znaleźć dla niej adekwatne współcześnie formy wyrazu. Czerpię inspirację i naukę z tradycji dawnych mistrzów. Poruszam się na płaszczyźnie estetyki nurtów gatunku science-fiction – głównie „cyberpunk” (osadzony w świecie zaawansowanej technologii zawładniętym przez megakorporacje) i „post-apo” (ukazujące rzeczywistość świata po apokalipsie, np. technologicznej, ekologicznej czy epidemicznej).

Nie wyczerpuję oczywiście w całości wszystkich podjętych tu wątków, ale też nie traktuję tej pracy jako zamknięcia. Jest domknięciem pewnego (administracyjnego) etapu. Na polu sztuki jest jednak po prostu kolejnym krokiem, po którym nieuchronnie nastąpią kolejne. Śmiało powiedzieć dziś mogę, że temat podejmuję na wiele lat w przód, być może na resztę życia. Jest na tyle szeroki i fascynujący. Nie wiem, czy w ogóle do zgłębienia w pełni.

Tę fascynację chciałbym przekazać także młodszemu koleżeństwu po fachu. Tym bardziej, że dostrzegam w nich taką chęć i potrzebę. Sam z kolei czuję głęboką potrzebę realizowania się jako dydaktyk. Pochodzę w pewnym stopniu z nauczycielskiej rodziny. Zarówno od strony taty, jak i mamy wielu bliższych lub dalszych krewnych pracowało albo wciąż pracuje w różnych placówkach oświatowych – od przedszkoli, aż po szkoły wyższe. Łącznie

zresztą z Akademią Sztuk Pięknych (w tym wypadku akurat w Krakowie).

Ku pewnemu zaskoczeniu, jako że dawniej nie było mi z polskim systemem szkolnictwa za bardzo po drodze, geny nauczycielskie dały o sobie znać. Wpierw - w czasie prywatnych lekcji i warsztatów rzeźby, które organizowałem, początkowo jako sposób na zarobienie pieniędzy. Następnie w trakcie praktyk dydaktycznych na studiach doktoranckich. Otworzyło się przede mną pole do konstruktywnego kontaktu z innymi osobami, możliwość podzielenia się doświadczeniem, a przy tym niebywalej satysfakcji, gdy kontakt ten przynosi rezultaty.

Według niektórych nurtów filozoficznych nasza świadomość jest świadomością wszechświata, który doświadcza sam siebie. Gdy myślę, mówię (piszę), gdy praktykuję rzeźbę – robię to jako odbiorca (też uczeń), artysta i dydaktyk jednocześnie. Wszystkie te punkty widzenia przeplatają się ze sobą i są dla mnie równie ważne.

„Ludzie myślą o edukacji jako o czymś, co mogą skończyć. A co więcej, kiedy kończą, jest to rytuał przejścia. Skończyłeś szkołę. Nie jesteś już dzieckiem, a zatem wszystko, co przypomina ci szkołę – czytanie książek, posiadanie pomysłów, zadawanie pytań – to sprawa dla dzieci. Teraz jesteś dorosły i nie robisz już takich rzeczy. Masz tych wszystkich, którzy nie mogą się doczekać, kiedy już przestaną, a jeśli muszą – jest to powód do wstydu. Wykorzystanie komputerów, umożliwia to, że każdy, w każdym wieku, może uczyć się samodzielnie, kontynuować bycie ciekawym. Jeśli lubisz się uczyć, nie ma powodu, dla którego powinieneś przestać w danym wieku. Ludzie nie przestają robić rzeczy, które lubią robić tylko dlatego, że osiągnęli pewien wiek. To, co jest ekscytujące, to rzeczywisty proces wzrostu, uświadamiania sobie, że istnieje teraz trochę dodatkowego aspektu wszechświata, o którym wiesz, o którym możesz myśleć i rozumieć. Wydaje mi się, że gdy nadejdzie czas śmierci, z pewną przyjemnością pomyślisz, że dobrze wykorzystałeś swoje życie, nauczyłeś się jak najwięcej, zebrałeś jak najwięcej wszechświata i cieszyłeś się nim. Jest tylko ten jeden wszechświat i tylko to jedno życie, aby spróbować go pojąć. I chociaż jest nie do pomyślenia, aby ktokolwiek mógł uchwycić więcej niż małą część, przynajmniej możesz zrobić tyle. Co za tragedia po prostu przejść i nic z tego nie wyciągnąć”¹

¹ – Isaac Asimov's Book of Science and Nature Quotations Paperback 1988 by Isaac Asimov, Jason A. Shulman

I. Mity dawne i współczesne

„Co jednoczy ludzi? Armie? Złoto? Flagi? Nie. To historie. Nie ma na świecie nic potężniejszego niż dobra opowieść. Nic nie może jej powstrzymać. Żaden wróg nie może pokonać”²

Skoro sztuka jest pewną szczególną formą opowiadania, pochylmy się wpierw nad samą naturą opowieści.

W trakcie studiów magisterskich, na trzecim bądź czwartym roku, uczestniczyłem w spotkaniu z prof. Józefem Halasem. Była to retrospektywa jego twórczości. Powtórzył nam wówczas, zebrany w auli ASP we Wrocławiu, zasłyszane od rzeźbiarza – Leona Podsiadłego – banalne, ale jakże prawdziwe powiedzenie. Jedno z tych, które wypowiedziane na głos, uzmysłowione, każe nam nagle zatrzymać się i spojrzeć na rzeczywistość znów trzeźwym spojrzeniem: „Idąc do przodu, jedną nogą zawsze jesteśmy w tyle”. Teraźniejszość możemy definiować jako moment przejścia. Jednocześnie w ruchu i nieruchomo.

Jedną z cech wyróżniających nas jako gatunek jest niewątpliwie ciekawość do wewnątrz, dotycząca własnego istnienia. Na przestrzeni dziejów powstały rozmaite systemy filozoficzne, tradycje religijne i nauka. Oprócz organizacji codzienności, wszystkie trzy starają się dostarczyć odpowiedzi lub choćby uchylić rąbka tajemnicy dotyczącej pochodzenia życia. Celowości istnienia i tego, co przyniesie przyszłość. Rozważamy te aspekty wykraczając poza materię – w przeszłość sięgającą powstania wszechświata i w przyszłość wykraczającą też poza granice śmierci. Niezależnie od tego, którą z tych trzech tradycji wybierzemy – po odpowiedź, od zarania, zwracamy się ku gwiazdom.

8

Profesor Ray Norris i dr Barnaby Norris, astrofizycy z Uniwersytetu Sydney w USA, w 2021 roku opublikowali esej pt. „Gdzie jest siedem siostr”³. Przedstawiają w nim tezę na temat „Legendy siedmiu siostr”. Według nich – jednej z najstarszych ludzkich opowieści, datowanej nawet na sto tysięcy lat. Mowa jest o grupie gwiazd północnego nieba zwanych Plejadami. Otóż, pośród wielu kultur w rozmaitych, odległych od siebie zakątkach globu – w Europie, Azji, Indonezji, Ameryce Północnej czy w Australii – obecne są legendy o podobnej treści, dotyczące owych gwiazd.

W mitologii greckiej Plejady to siedem córek tytana Atlasa. Atlas, zmuszony do podtrzymywania nieboskłonu, nie mógł opiekować się nimi. Aby ochronić siostry przed łowczym, Orionem (również gwiazdozbiór na niebie), Zeus postanowił zamienić je w gwiazdy. Historia głosi, iż jedna z siostr, zakochawszy się w śmiertelniku, ukryła się. Dlatego na niebie widzimy tylko sześć gwiazd.

Pośród grup Aborygenów na kontynencie australijskim Plejady określane są również jako grupa młodych dziewcząt. Pobliska konstelacja Oriona – jako rondel, ale też jako łowca lub grupa pożądlivych młodych mężczyzn. Wedle aborygeńskich opowieści, chłopcy lub mężczyźni z grupy gwiazd Oriona ścigają siedem dziewcząt z grupy Plejad. W zależności od wersji legendy w danym regionie, jedna z siostr zmarła, ukrywa się, jest jeszcze zbyt młoda lub została uprowadzona. Znów zatem – tylko sześć z nich jest widocznych na firmamencie.

Cały znany nam wszechświat jest w nieustannym ruchu. Tak gwiazdy, jak i pozostałe ciała astralne i obiekty przemieszczają się względem siebie i na siebie oddziałują. Procesy kosmiczne liczyć możemy w milionach lat. Obserwacje za pomocą teleskopu Gaia wykazały, że jedna z Plejad – Plejone – przemieszczając się, znalazła się, z punktu widzenia Ziemi, tak blisko gwiazdy Atlas, iż dla obserwatora wydają się jednym obiektem. Nie zawsze tak jednak było. Sto tysięcy lat temu odległość między gwiazdami była większa, a obie z nich osobno możliwe były do zaobserwowania gołym okiem. Badacze wywodzą stąd wniosek na temat pochodzenia samej legendy oraz okresu, w którym mogła powstać – jeszcze na macierzystym kontynencie Afryki, przed wielką wędrówką ludzkości po całym globie. Tłumaczyłoby to podobieństwo treści mitów wśród ludów niemających ze sobą kontaktu.

Nie wierzymy dosłownie w istnienie wydarzeń przedstawionych na kartach powieści czy filmów fantastycznych, sama konwencja nie różni się poza tym szczególnie od dawnych mitologii. Za jedną z pierwszych pozycji literatury sci-fi uznaje się zresztą powieść „Frankenstein” z 1818 roku, autorstwa angielskiej pisarki i poetki okresu romantyzmu Mary Shelley.⁴

Przedstawiane w literaturze i kinematografii światy, artefakty i postaci są odbiciem nas samych, naszej rzeczywistości tu i teraz. Fantazje na temat ewentualnych szans lub problemów są ekstrapolacją tego, z czym mierzymy się obecnie. Są dla nas tym, czym dla starożytnych Greków były mity o bogach olimpijskich. Podobnie jak Grecy kontemplowali swoje mity – my dziś gramy w gry lub oglądamy seriale. Ich bohaterowie współpracują ze sobą, kłócą się, walczą, rywalizując, stosują wszystkie możliwe chwytły, żeby wygrać. Wszystko to w nie mniej niesamowitym otoczeniu, co mityczny Olimp. Warstwa obyczajowa kryje w głębi dużo istotniejsze treści. Zarówno te mityczne, jak i popkulturowe, pozwalają lepiej orientować się w teraźniejszości, dostarczając wzorców norm moralnych, społecznych ról i postaw.⁵

9

Współczesne baśnie mogą dotyczyć także wyzwań świata technologii. Wynalazki przyszłości oscylują zazwyczaj wokół konkretnych zagadnień, z którymi mierzymy się od lat – przemieszczania się, komunikacji, sposobów pozyskania energii, możliwości zasiedlenia nowych miejsc (na skutek ekspansji lub z konieczności ratowania się). Konsekwencje, jakie przynosi technologia, nie pozostają zaś bez wpływu na psychikę czy relacje społeczne i mogą być ogromne, proporcjonalnie do potęgi artefaktów. Wspomnieć wystarczyłoby rewolucję przemysłową XVIII wieku i następstwa wynalezienia takich „prostych” maszyn, jak warsztat tkacki czy silnik parowy. Na fabułę Frankenstein’a niewątpliwie wpływ miał rozwój medycyny, zmiana granic tabu. Przyspieszający postęp wpływa na nas jako gatunek i zmienia nas. Nie przyspiesza jednak ewolucji. Z punktu widzenia procesów natury, jesteśmy wciąż bardzo młodymi potomkami wędrównej małpy – przystosowanymi i wyposażonymi w narządy, instynkty i procesy poznawcze potrzebne do życia raczej pośród afrykańskich równin, a nie w wirtualnej rzeczywistości. Przystosowanie się, a nawet przyjęcie nowej wiedzy, zajmuje nam wciąż sporo czasu i energii.

„Najsmutniejszym aspektem życia w tej chwili jest to, że nauka gromadzi wiedzę szybciej niż społeczeństwo gromadzi mądrość”⁶

Nieprzypadkowy jest wybrany przeze mnie kadr lądującej rakiety przytoczony we wstępie. Proces adaptacji reguluje sprzężona z nim zwrotnie kultura. Wraz z pojawianiem się nowych okoliczności, powstają nowe sposoby radzenia sobie z nimi – nowe rytuały

i opowieści. Czasami trudno jest jednoznacznie stwierdzić, co było pierwsze – wynalazek czy fantazja o nim.

Z radością witam nowe wytwory kultury, gdyż wiem, że są reakcją na zaistniałą potrzebę ich powstania. Uważam też, że należy doceniać te dotychczasowe – dające nam pewne poczucie bezpieczeństwa. Sam proces zastępowania jednych drugimi, wzajemne wpływy i odwołania są zupełnie zrozumiałe. Kultura, jak natura, jest wiecznie żywym tworem pozbawionym wyraźnych granic. Przy tym autoreferencyjnym.

Zmiany. Utopijne wizje przyszłości, entuzjazm epoki rewolucji przemysłowej – podniebnych miast pełnych dobrze ubranej ludności – zastąpiły dziś raczej dystopie. Science-Fiction wykształciło własne podgatunki.

Fikcje te, jeśli nawet pozornie przybierają tylko formę atrakcyjnych wizualnie straszdeł, mówią nam o czymś dużo głębszym. Uważny czytelnik, widz, uczestnik odbierze to na głębszych poziomach. Nie są one też przewidywaniem przyszłości w rodzaju wróżenia. Są uważną obserwacją, krytycznym spojrzeniem i wyciąganiem logicznych wniosków. Rozwinięciem już istniejących mechanizmów tak, aby pokazać pointę w całej okazałości, na podobnej zasadzie, jak czyni to komediowa satyra. George Orwell nie przewidział państwa inwigilacji i nadzoru pisząc swój „Rok 1984”. Dokonał obserwacji i ekstrapolacji tych form życia społecznego i apetytu na władzę, których świadkiem mógł być już za życia.

Orwellowskie wizje spełniają się tymczasem na naszych oczach w formie zarówno przymusowej, jak i dobrowolnej. Cyfrowa inwigilacja, stały nadzór za pomocą monitoringu wyposażonego w funkcję rozpoznawania twarzy, system kar i nagród dla obywateli bazujący na technologii „Big data” to, z różnym natężeniem intensywności i represyjności, rzeczywistość zarówno totalitarnych Chin, jak i demokratycznego świata zachodu. W tym sensie obawa o bunt robotów jawi się jako płonna nadzieja. Dużo bardziej przerażającym scenariuszem jest to, że maszyny się nie zbuntują.

Sama nazwa gatunku science-fiction (fantastyka naukowa) ma oparcie w rzeczywistej wiedzy naukowej, na podstawie której autorzy, tacy jak Stanisław Lem czy Masamune Shirow, rozwijają skrzydła opowieści. Lem na temat technologii i teorii internetu pisał także zupełnie niefabularne eseje i felietony cenione w świecie. Nawiasem mówiąc, współczesna nauka wymaga coraz bardziej wyspecjalizowanej wiedzy w wielu wąskich dziedzinach. Niemożność opanowania jej w takim stopniu, jak dawało się to kiedyś zrobić, zaowocowała wyewoluowaniem późniejszych nurtów i podgatunków fantastyki. Dzisiejsze „science” w „fiction” to bardziej teoria nowych mediów czy socjologia niż fizyka lub cybernetyka.

W grze komputerowej The Outer Worlds z 2019 roku twórcy – studio Obsidian Entertainment – przedstawiają retrofuturystyczną wizję przyszłości. Gra rozgrywa się w kontrolowanej przez korporację kosmicznej kolonii Arkadia, będącej najdalej wysuniętą ziemską placówką. Wśród napotykanych postaci możemy tam spotkać osobę „korporacyjnego szczura”, który oddał swojemu szefowi nerkę do przeszczepu, aby mu się przypodobać. Wątek ten zainspirowany jest prawdziwymi wydarzeniami. W rzeczywistości chodziło jednak o pracownicę, która niedługo potem została zwolniona z pracy, jak się powszechnie uważa – ze względu na konieczność długiej rekonwalescencji wskutek komplikacji po przeszczepie. Tutaj krytyka społeczna systemu kapitalistycznego musiała zostać wręcz złagodzona – tak, aby nie uznano jej za zbyt karykaturalnie przesadzoną.

Arystoteles mawiał, że świat przedstawiony powinien być „prawdziwie podobny”. Paradoksalnie pewne prawdy dopuszczalne w literaturze faktu należy jednak odrzucić w prozie, by była ona do prawdy podobniejsza.

Amerykańskie przedsiębiorstwo przemysłu kosmicznego Space X, wspomniane także na początku pracy, oprócz udanych rakiet pionowego startu i lądowania, podejmuje rozmaite inne działania w zakresie podboju przestrzeni pozaziemskiej. Firma Elona Muska, kreowanego medialnie na postać geniusza/zbawcy/proroka, rozesłała niedawno do swoich klientów broszurę z opisem warunków usługi konsumenckiej Starlink (sieci satelitów mających dostarczyć m.in. internet o zasięgu globalnym). Jeden z punktów regulaminu precyzuje stosowność obowiązywania danych systemów prawnych w różnych partiach kosmosu. W sprawach i sporach dotyczących obszaru Ziemi i Księżyca uwzględnia mianowicie obowiązywanie prawa Stanu Kalifornia w USA, skąd firma pochodzi. Jeśli jednak chodzi o usługi w zakresie planowanej kolonii na Marsie (pierwszy lot przewiduje się na 2024 rok), rakiety Starship lub jakiegokolwiek innego środka transportu mającego na celu kolonizację tej planety – Space X nie uznaje ziemskich praw. Ogłasza świat marsjański wolną strefą. Nie uznaje zwierzchnictwa żadnego rządu na Ziemi zaś wszelkie spory rozwiązywać będzie się na podstawie samorządności kolonii.

Przychodzi na myśl klasyczny już wątek wielu fabularnych produkcji fantastycznych – bunt w pozaziemskiej kolonii. Robotnicy, których nie obejmuje ochrona ziemskiego prawa, na skutek nadludzkiego wyzysku lub przymusowych eksperymentów genetycznych przeprowadzanych na nich przez zarządzającą korporację – chwytają za broń. Space X pisze co prawda o „dobrej wierze” w ramach arbitrażu. Trudno jednak gorzko się nie uśmiechnąć, gdy zapisy o tak dużej wadze ukrywa się w broszurze usługi telekomunikacyjnej.

Zarówno starożytne mity, jak i współczesna fantastyka stanowią formę symulacji możliwych scenariuszy. Być może warto zawczasu pomyśleć o ewentualnych konsekwencjach, mając na uwadze przestrogi zawarte w utworach sci-fi? Niestety i to nie musi nas wcale przybliżyć do prawdy ani do sprawiedliwości. Nauka i fantastyka wzajemnie siebie inspirują i suflują sobie. Jeśli ktoś zechce – również w złej wierze.

Metaverse – zapowiadany przez koncern Marka Zuckerberga (Facebook) interfejs umożliwiający użytkownikom funkcjonowanie równoległe do rzeczywistości, w wirtualnej przestrzeni, jest niemal dosłownie terminem zaczerpniętym z powieści „Snow Crash” Neala Stephensona. Przedstawia ona wirtualny świat kontrolowany przez korporacje medialne – dystopijną cyfrową dyktaturę panującą nad obywatelami. Sama książka jest w pewnym stopniu formą reinterpretacji mitu o wieży Babel.

Co ciekawe, Johnathan Haidt, psycholog społeczny, profesor New York University Stern School of Business, przytacza tę metaforę, opisując dzisiejsze społeczeństwa zachodnie przemodelowywane przez potęgę korporacyjnych mediów społecznościowych. Diagnoza jest tu druzgocząca. Jesteśmy zamykani w wyizolowanych bańkach informacyjnych, których sprzeczne ze sobą narracje dzielą nas na wrogie plemiona. Nie spieramy się jednak ze sobą na wspólnej płaszczyźnie, nie jesteśmy w stanie nawet właściwie walczyć, gdyż w tej pokawalkowanej rzeczywistości tworzymy osobne kody językowe. Fragmentaryczność ta powoduje, że tracimy jakikolwiek wspólny obraz świata.⁷

Chciałoby się krzyknąć: „1984 miał być przestrożą, a nie instrukcją!” – jak głosi popularny internetowy mem.

Mity bywają metodą sublimacji trudów nieoczywistej codzienności zmieniającego się świata, który z czasem coraz mniej rozumiemy. Z wiekiem nasze funkcje poznawcze stają się mniej wydajne, umysł coraz mniej plastyczny. Tymczasem świat za oknem pędzi. Rozpoznanie problemu bezradności na jaką narażona jest jednostka wobec wyzwań globalnych to dopiero początek. Pogodzenie się z jej ogromem, własnym brakiem znaczenia, brakiem możliwości sprzeciwu czy działania przychodzi nam o wiele trudniej. Filozofia niekiedy stąd wywodzi korzenie wszelkich wierzeń i religii.

Pesymista, taki jak Rust Cole z serialu „Detektyw”, jest głosicielem koncepcji nihilizmu, pesymistycznego egzystencjalizmu, cytuje niemal filozofów pokroju Nietzschego, Schopenhauera czy Jean-Paul Sartre’a. Religijne wierzenia, uniesienia i rytuały są według niego mechanizmem przeniesienia strachu, a zarazem nienawiści, na autorytet. Ten, za pomocą narracji, „bajek łamiących wszelkie fizyczne prawa wszechświata”, absorbuje zbiorowe lęki. Efektywność całego procesu jest tym większa, im mocniej wierzymy. Im pewniejszy jest dany kapłan, im większy jego autorytet. Ceną za uzyskany w ten sposób komfort psychiczny jest przytępiona zdolność do krytycznego myślenia.

Współczesne magiczne wierzenia – krążące w internecie rozmaite teorie spiskowe i wiralowe narracje (popularne i szybko rozchodzące się poprzez udostępnianie ich kolejnym użytkownikom treści) zdają się iść tym tropem. Bardziej lub mniej prawdopodobnie tłumaczą na bieżąco rzeczywistość w zamian za bezkrytyczną, niewywrotową w nie wiarę.

Oto jedna z nich, wywodząca się ze Stanów Zjednoczonych, ale popularna międzynarodowo, głosi, iż najwyższe stanowiska w państwie i ważnych biznesowo korporacjach piastuje, na wzór niegdyś loży masonskiej, satanistyczna sekta odurzająca się poprzez picie krwi torturowanych przez siebie ofiar, zazwyczaj dzieci. Chodzi o to, by krew zawierała w sobie dużą dawkę adrenaliny wydzielanej do krwi poprzez strach i fizyczny ból. Cały proceder i ukrywanie go jest oczywiście bardzo kosztowne, jednocześnie wierchuszka sekty czerpie z tego wielkie zyski. Bez trudu znaleźć można osoby szczerze wierzące w dosłowność tego przekazu. Filozof i publicysta, Tomasz Stawiszyński, widzi tu jednak mechanizm sublimacji właśnie. Odbicie rzeczywistego problemu, jakim jest funkcjonowanie platform społecznościowych czerpiących zyski z wywoływania i potęgowania często negatywnych bodźców – strachu, wstrętu, oburzenia. Rozmaitych nagonek medialnych i sensacji. Ofiarą tego oczywiście padają często młodociani użytkownicy internetu, którzy nie mają jeszcze wystarczająco rozwiniętych mechanizmów obronnych przed tego typu praktykami. Ba, często nie mają ich nawet dorośli. Bezдушny algorytm zaprojektowany jest celowo tak, aby uzależniać i monetizować ich autentyczne emocjonalne zaangażowanie. Niejednokrotnie prowadzi to do poważnych zaburzeń psychicznych czy samobójstw.

Istnienie międzynarodowego spisku o potężnym zasięgu odpowiedzialnego za ból i cierpienie obecne w świecie wydaje się być lżejsze do przyjęcia, aniżeli konieczność kontrolowania poczynań korporacji, której potęgę sami budujemy poprzez korzystanie z jej produktów. Tym bardziej ludziom wychowanym w micie wszechdobroci wolnego rynku i kapitalizmu. Trudno przyznać, że zabrnęliśmy w ślepy zaułek systemu ekonomicznego, o dostęp do którego walczyliśmy za cenę życia. Tak przynajmniej brzmi oficjalna narracja.

W chwili, kiedy piszę te słowa jesteśmy w sytuacji kryzysu wywołanego światową pandemią wirusa SARS-CoV-2. Nauczeni w procesie socjalizacji orientowania się w świecie za pomocą pewnych stałych prawd, z trudem odnajdujemy się w zmiennej rzeczywistości. Nie będąc specjalistami, obserwujemy z boku naukę w działaniu. Procesy zazwyczaj niewidoczne są dziś relacjonowane dwadzieścia cztery godziny na dobę. Próby zrozumienia genezy wirusa oraz możliwe sposoby powstrzymania jego rozprzestrzeniania się w zglobalizowanym świecie. Badanie możliwych metod leczenia lub zapobiegania zakażeniom aktualizują się i dezaktualizują niemal z dnia na dzień. Najbliższe dni stają się nieprzewidywalne, sytuacja niejednoznaczna – teraźniejszość nabrała cech przeszłości.⁸

Wypływają przy tym rozmaite niedociągnięcia systemowe. Zdrowie fizyczne, psychiczne i społeczne (zgodnie z definicją zdrowia WHO) – poszczególne te aspekty są ze sobą powiązane. Na światło dzienne wychodzi więc to, co dotychczas spychaliśmy w strefę społecznego cienia, indywidualnej odpowiedzialności – fatalna sytuacja psychospołeczna właśnie. Wobec powyższych okoliczności, obok zupełnie uzasadnionych obaw i wątpliwości, pojawiają się rozmaite fantastyczne próby oswojenia sytuacji. Teorie spiskowe zagospodarowują przestrzeń dysonansu poznawczego. Sam proces – znów – nie jest niczym nowym, a w poszczególnych wątkach znajdziemy echa dawnych opowieści. W tej dziedzinie trudno wymyślić coś nowego. Po co zresztą skoro znane melodie wciąż dobrze rezonują z duszą człowieka obcującego z niepewnym?

Jakkolwiek bliskie są mi pewne aspekty tej tanatycznej postawy tłumaczącej moc mitów pewną ignorancją ludzkości en masse, równie ważny jest Eros.

Ta sama skłonność, o przeciwnym biegunie, jest podstawą naszych sukcesów. Juwal Noach Harari, izraelski historyk i profesor na Wydziale Historii Uniwersytetu Hebrajskiego w Jerozolimie, zwraca uwagę na fakt, iż to właśnie umiejętność tworzenia narracji pozwoliła, wcale nie najsilniejszemu fizycznie, gatunkowi Homo sapiens zdobyć przewagę nad innymi hominidami i ostatecznie przekształcić cały świat wedle własnych potrzeb. Na dobre i na złe.

Wokół wspólnej opowieści udawało się zjednoczyć pokojowo grupy osobników większe, niż pozwalałaby na to osobista znajomość z każdym z grupy. Na bazie opowieści wytworzono systemy religijne, polityczne, socjoekonomiczne. Wiele elementów rzeczywistości, które bierzemy za zupełnie realne, w rzeczywistości istnieją jedynie dzięki potędze naszej wyobraźni. Pieniądze, które zastąpiły handel wymienny, są tu doskonałym przykładem. Posługujemy się nimi dzięki temu, że wspólnie uznajemy ich realność. Nie będę wyliczał tu kolejnych przykładów. Harari poświęca temu zagadnieniu cały rozdział w swojej książce „Sapiens”.

Bardzo ciekawa jest tego konkluzja. W swojego rodzaju wirtualnej rzeczywistości, czy rzeczywistościach, żyjemy jako gatunek już od dawna. Dzisiejsze technologie komputerowe i „augmented reality” (dosłownie: rzeczywistość rozszerzona) jest jedynie dodaniem do tego warstwy wizualnej.

- 2 – Tyrion Lannister, „Gra o Tron” So8Eo6, David Benioff; D.B. Weiss; Frank Doelger; Bernadette Caulfield; Carolyn Strauss; George R.R. Martin, 2011-2019
- 3 – Profesor Ray Norris i dr Barnaby Norris, „Why are there Seven Sisters?”, „Advancing Cultural Astronomy: Studies in Honour of Clive Ruggles”, publ. Springer
- 4 – Brian Wilson Aldiss: Billion year spree: the history of science fiction. Doubleday, 1973. ISBN 978-0385088879.
- 5 – dr. Jacek Dobrowolski, Magazyn filozofa - Tomasz Stawiszyński, TokFm, 18.12.2021, „Szekspirowska narracja, hipnotyczna zabawa. Czyż urzeka serial „Sukcesja”?
- 6 – Isaac Asimov's Book of Science and Nature Quotations Paperback 1988 by Isaac Asimov, Jason A. Shulman
- 7 – Johnathan Haidt, Why the Past 10 Years of American Life Have Been Uniquely Stupid, The Atlantic magazine, 11.04.2022 Atlantic magazine, 11.04.2022
- 8 – prof. Małgorzata Jacyno, Godzina Filozofów - Tomasz Stawiszyński, TokFm, 28.03.2020 „Doszliśmy do kresu znanego nam społeczeństwa. Przyszłość czasu na nową umowę społeczną”

2. Technika - figuracja, anatomia, proporcje

Analizując wszelką aktywność na polu sztuk wizualnych, warto mieć na uwadze, jak długo nam one towarzyszą. Na długo zanim wykształciliśmy pisemne formy komunikacji zdolne do przekazywania metafor, sztuka pełniła już istotne społecznie role. Jedno z najstarszych znanych form pisma klinowego datuje się na około 3500 lat p.n.e., paleolityczne malowidła naskalne – nawet na 40000 lat p.n.e.!

Sztuka stanowi element samej istoty człowieczeństwa. Jako taka zajmowała się w pierwotnie właśnie człowiekiem. Stanowiła zapis najważniejszych momentów życia, zmysłowych doświadczeń. Gdyby rozłożyć rozmaite nurty sztuki na czynniki pierwsze i rozrysować je w formie drzewa, zobaczylibyśmy, że figuratywizm stanowi aktywne połączenie bezpośrednio z tym prastarym korzeniem.

W zależności od podejścia, można zakreślić go bardzo szeroko. Dorota Thiede-Grubba w swojej książce „Nurt figuracji w powojennej rzeźbie polskiej” omawia przykłady zarówno impresyjnych portretów w kamieniu Stanisława Horna-Popławskiego, jak i totemiczne prace Krystiana Jarnuszkiewicza, nawiązujące jedynie luźno do postaci, na poziomie symbolu. Są to dwie różne formy relacji z opowieścią. Interesuje mnie ta bliska realizmowi. Używająca nieraz, owszem, uogólnień formalnych, przekształceń czy niedopowiedzeń – wciąż jednak bliska fizycznej cielesności. Umożliwiająca odbiór właśnie bez pośrednictwa symbolicznego, o ile tego nie potrzebujemy.

Artyzm i rzemiosło muszą wtedy współgrać ze sobą. Intuicja i technika nawzajem się uzupełniają i wzmacniają. Na tym najwyższym poziomie są sobie nawzajem niezbędne, stanowiąc o wielowymiarowości i wielowarstwowości danego dzieła lub serii. Jeśli figuracja jest rodzajem pozawerbalnego języka, to tzw. warsztat stanowi jego alfabet. Opanowanie poszczególnych liter jest podstawą. Umiejętność zestawienia poszczególnych liter ze sobą w słowa, następnie w zdania i dalej – szersze wypowiedzi, to kolejne poziomy, na które możemy się wspinać.

Na potrzeby tego typu rozważań, używam pojęcia standardów, ale tak, jak pojmujemy się go w edukacji muzycznej. Standard jest pewnym aspektem rzemiosła, za pomocą którego uczymy się komponowania. Jego opanowanie daje zaś podstawę do improwizacji. Każdy muzyk jazzowy zna pewien zestaw standardów, każdy dobry szachista – pewien zestaw klasycznych zagrań. Na umiejętności zonglowania nimi w trakcie gry opiera się dopiero wirtuozeria. Konstruowanie poprzedza dekonstrukcję. Znając już i rozumiejąc reguły według jakich działa dany system, możemy próbować je przekraczać, naginać, łamać, by w ich miejsce ustalać własne.

Nie do końca wiadomo, kiedy pojawił się język mówiony. Prawdopodobne jest, że zanim wyemancypował się w samodzielną formę komunikacji, rozwijał się równoległe z językiem gestu. Poprzez gest, mowę ciała czy inne pozawerbalne metody przekazujemy sobie wciąż wiele treści.

Słowa komunikujemy, angażując intelekt, proces świadomego myślenia, znajome wzorce kulturowe. Z wnętrzem, podświadomością – indywidualną i zbiorową – porozumiewamy

się za pomocą obrazu. To on jest nośnikiem treści. Odczytujemy symbolikę za pośrednictwem obrazu, nie odwrotnie.

Od wieków fascynuje nas uśmiech Mona Lisy, a to dopiero przedstawienie na dwuwymiarowej płaszczyźnie. Rzeźba znacznie poszerza w tym zakresie pole możliwości.

Otóż, możemy narysować lub zbudować „ludzika” z kresek – dwie rączki, dwie nóżki i głowa. Mieszkaniec prehistorycznej jaskini, starożytnego Egiptu czy współczesnej Europy łatwością rozpozna sylwetkę człowieka. Można nadać jej takie czy inne atrybuty – opowiadać będzie określoną historię. Tu – już w zależności od kontekstu kulturowego – bardziej lub mniej zrozumiałą. W dalszym ciągu będzie to jednak przedstawienie angażujące nas emocjonalnie w opowieść na poziomie symbolicznym. Jeśli jednak staniemy oko w oko z przedstawieniem opartym na dobrze uchwyconym naturalizmie, jesteśmy w stanie wejść w kontakt z dziełem na poziomie wręcz fizjologicznym, przypominającym kontakt z żywym człowiekiem. Następuje aktywacja neuronów lustrzanych, odpowiedzialnych za zdolność do rozpoznawania cudzych emocji i intencji wyrażanych niewerbalnie, za empatię. Dzięki nim osobnik na widok pewnej czynności jest w stanie niemal natychmiast odgadnąć intencje innego osobnika, nie tylko tego samego gatunku. Odbieramy więc całą gamę sygnałów wysyłanych do nas przez nieożywiony, wydawałoby się, obiekt. Wrażenie, jakie wywierają antyczne rzeźby greckie, nawet w tak sztucznie zaaranżowanej przestrzeni, jak sale wystawowe muzeum, bliskie jest osobistemu spotkaniu. Nie chodzi wcale o skalę ich realizacji.

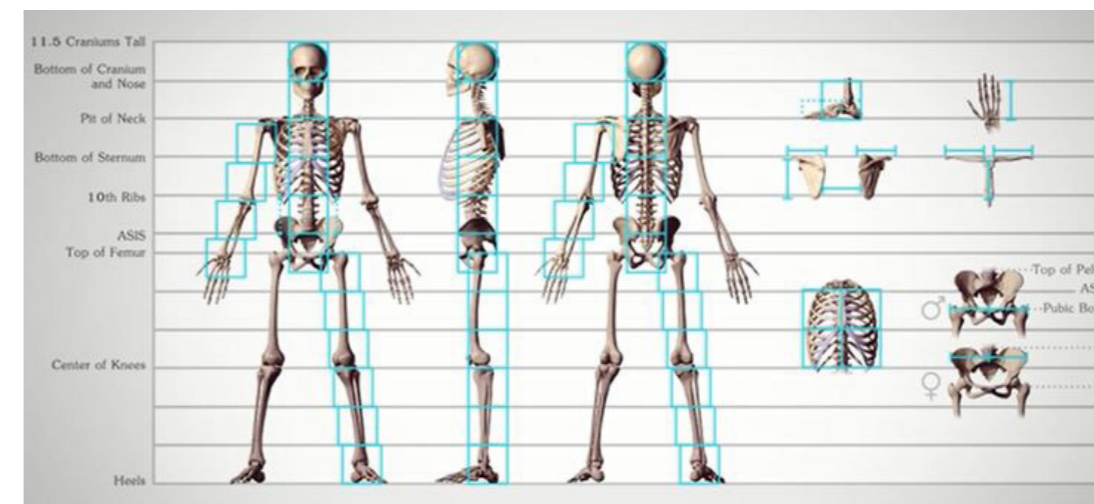
Przechodzimy tu do istoty warsztatu. Pamięciową znajomość poszczególnych elementów anatomii należy uzupełnić o dogłębne rozumienie ich wzajemnych relacji. Poszczególne partie ciała współdziałają wzdłuż łańcuchów kinetycznych. Napięcia odpowiednich grup mięśni odpowiadają nawet za mikroekspresje twarzy itd. Istotna będzie umiejętność mierzenia i wyczuwanie proporcji, opanowanie wielokierunkowej kompozycji, znajomość materiałów. Dopiero wówczas możemy pójść w naturalizm lub podjąć próby modyfikowania postaci, zachowując jednocześnie jej autentyczność.

Minimalistyczna redukcja form Aliny Szapocznikow czy nawet Henrego Moore’a z jednej strony. Z drugiej, wyolbrzymiona ekspresja rzeźb Franza Xavera Messerschmidta lub Johanna Georga Pinsela. Do klasycznego greckiego Panteonu jest im wyraźnie daleko. Są jednak równie wiarygodne.

W ciągu ostatnich kilku lat studiowania tych zagadnień, zrealizowałem szereg projektów badawczych, poznając rozmaite metody ich opanowania i nauczania.

Anatomię studiowałem poprzez materiały wideo oraz literaturę dla artystów. Punktem zwrotnym okazał się tu profesor Art Students League of New York, Robert Beverly Hale (1901-1985) i jego system mierzenia proporcji za pomocą jednostek zwanych „cranial units”. Podstawą systemu jest jednostka miary bazująca na czaszce modelu. Zamiast jednak wysokości mierzonej od czubka głowy do końca brody, co jest bodaj najbardziej popularnym sposobem, mierzymy czaszkę w poziomie, w jej najszerszym miejscu. Za pomocą tej jednostki jesteśmy w stanie precyzyjnie określić ogólne proporcje oraz najważniejsze punkty orientacyjne ciała, niezależnie od stopnia skomplikowania pozycji i bez konieczności dzielenia jednostki na ułamki (próba określenia środka kolana za po-

mocą długości głowy może być koszmarem dla niedoświadczonych adeptów). W systemie Roberta Hale’a tylko dwa razy dzielimy podstawowy wymiar – równo na pół. By wyznaczyć odległość w pionie między przednimi górnymi kolcami miednicy oraz szczytem krętarza większego kości udowej oraz by wyznaczyć środek stawu nadgarstka.



Human Proportions – Cranial Units by Stan Prokopenko

Za pomocą jednostki miary cranium wykreślić możemy siatkę kwadratów, w którą wpisuje się postać dorosłego człowieka. Punkty przecięcia linii siatki określają położenie najważniejszych konstrukcyjnie punktów orientacyjnych (landmarks).

Zaczynając od góry, jedna jednostka wyznacza kolejno odległości:
od czubka głowy - do podstawy nosa,
od podstawy nosa - do dołu nadobojczykowego mniejszego,
od zagłębienia - do końca mostka,
od końca mostka - do końca żeber w planie frontalnym (jest to punkt, w którym bryła klatki piersiowej załamuje się z planu frontalnego w boczny i następnie zawija do kręgosłupa). Dalej, od końca żeber do krawędzi bioder w planie frontalnym – do wypustków kolcowych przednich górnych miednicy.
Jeszcze jedna jednostka w dół określi nam koniec kości kulszowych miednicy.

Aby odmierzyć długość dolnych kończyn, wyznaczamy połowę jednostki, licząc od kolców przednich miednicy w dół i otrzymujemy położenie szczytu krętarza kości udowej. Od tego punktu trzy jednostki w dół wyznaczają równo środek stawu kolanowego, kolejne trzy w dół – spód stopy.

Kończyny górne mierzymy od szczytu kości ramienia. Długość kości ramiennej będzie wynosić dwie jednostki od jej szczytu – do środka stawu łokciowego, długość przedramienia wyznaczają dwie jednostki od środka stawu łokciowego – do kostek dłoni.

Jednostka systemu cranium pozwala nam również na precyzyjne określenie szerokości ważnych anatomicznie elementów. Klatka piersiowa i miednica zamkną się w szerokości dwóch jednostek. Uwzględniając różnice wynikające z płci, właściwy, naturalistycznie

ujęty kształt danego elementu, może nieznacznie wykraczać poza wykres siatki lub pozostawiać w nim wolną przestrzeń. Siatka wyznacza jednak odpowiednio ich położenie i najważniejsze punkty.

Jednostka cranium określa nam także wielkości, takie jak długość obojczyka (wynosi równo jedną jednostkę). Długość grzbietu łopatki, wysokość łopatki (jedna jednostka). Odległość między łopatkami w stanie spoczynku (jedna jednostka). Odległość od szczytu czaszki z tyłu do charakterystycznego kręgu C7 karku (jedna jednostka).

Uniwersalność zastosowania systemu do rzeźby czy rysunku, w dowolnym położeniu modelu i z dowolnego punktu widzenia postaci, sprawiła, że doczekał się wręcz miana magicznej jednostki.

W serwisie YouTube znajdziemy około dziesięciogodzinne archiwum serii wykładów Roberta Beverly Hale'a. Dziesięć filmów będących zapisem tzw. Monday Night Series, w czasie których omawia on anatomie i proporcje poszczególnych partii ciała dla uczniów The Art Students League Of New York, z roku 1979. Pomimo słabej jakości nagrania wykładów, ich forma i treść sprawiają, iż są jednym z najlepszych, najbardziej inspirujących źródeł wiedzy, z jakimi miałem w tym zakresie do czynienia. W trakcie wykładu profesor omawia swój system jednostek cranium, wpisuje w ten schemat szkielet, poszczególne grupy mięśni istotne dla pracy artystów.

Warto zapoznać się z pisemnym i filmowym materiałem przygotowanym przez Stana Prokopenko AKA Proko. W serwisie YouTube oraz na stronie internetowej autora, w otwartym dostępie, znajdziemy pod tytułem „Human Figure Proportions - Cranial Units - Robert Beverly Hale” omówienie samego systemu i porównanie go z innymi metodami wskazujące istotne różnice między nimi.

Zgodnie z uniwersalną zasadą sztuk plastycznych – od ogółu do szczegółu – po odpowiednim ustawieniu głównych punktów orientacyjnych według systemu RBH, przystąpić możemy do wyznaczenia punktów orientacyjnych pozwalających zorientować się szczegółowo w kształtach poszczególnych obszarów postaci. Klatka piersiowa, miednica, stawy obręczy barkowej, łokciowe, kolanowe – ich budowę określić możemy poprzez odpowiednie ustawienie względem siebie grupy punktów szczytowych danego obszaru układu kostnego, np. kółców biodrowych miednicy przednich, tylnych i jej bocznych krawędzi.

Konstruujemy formę zgodnie z tym, jak oko obserwuje. Istotą jest kompozycja i proporcje na ogólnym poziomie. Następnie rozpoznajemy poszczególne obszary i dokonujemy pogłębionej obserwacji. Przypomina to sytuację, gdy wchodzimy z jasnego otoczenia do ciemnego.

W tej części procesu pomoże nam zorientować się album „Anatomy Studies, Vol.1”, dostępny na razie w formie cyfrowej. Jego autor, Glauco Longhi, pracuje jako koncept artysta dla studia gier komputerowych PUBG Corporation. Jest rzeźbiarzem posługującym się zarówno tradycyjnymi, jak i cyfrowymi technikami. Wydawnictwo złożone jest właśnie z szeregu trójwymiarowych studium anatomicznych wykonanych digitalnie. Album zawiera dwuwymiarowe reprodukcje pełnoprzestrzennych modeli w wariantach ukazujących formę ciała widzianego gołym okiem oraz półprzezroczystego – z wyodrębnieniem poszczególnych kości lub grup mięśni. Warianty wzbogacone są o wyraźnie zaznaczone w przestrzeni punkty orientacyjne stawów.

Album pozwala zorientować się też dobrze w położeniu poszczególnych partii ciała oraz ukazuje punkty/obszary ich przyczepów. Informacje te są kolejnym krokiem do opanowania anatomii w ruchu. Znajomość dokładnej budowy mięśnia, jego przyczepów, funkcji oraz nakładających się na siebie warstw pozwolą opanować nam dodatkowo pozycje klasyków nauczania anatomii: George Bridgman – „Constructive anatomy” lub „Drawing from life” oraz Eliot Goldfinger – „Human anatomy for artists”.

George Bridgman (1864-1943) był bezpośrednim poprzednikiem Roberta Beverly Hale'a na stanowisku profesora rysunku anatomii The Art Students League Of New York. Przepracował tam przeszło 45 lat. Specyficznie geometryzujący styl jego rysunku w albumach powinien bardzo przypaść do gustu wszystkim rzeźbiarzom i rzeźbiarkom.

Co w odpowiednim ujęciu proporcji wpływa na neuronalny odbiór dzieła? Dlaczego tak ważne jest adekwatne ustawienie głównych punktów orientacyjnych?

Odpowiedź na te pytania pozwalają wyniki badań nad neuronami lustrzanymi doktry Uniwersytetu Stanforda, Maggie Shiffrar. W pracowni Visual Cognition Lab, na Wydziale Psychologii kampusu Newark Rutgers University, State University w New Jersey, zespół naukowców pod jej przewodnictwem próbuje zrozumieć, w jaki sposób ludzki system wzrokowy wykrywa, interpretuje i postrzega działania i postawy ciała innych ludzi. W tym celu stosują systematyczne miary psychofizyczne, aby ocenić, jak i jak dobrze ludzie widzą, co robią, czują i zamierzają inni. Starają się zrozumieć, w jaki sposób system wizualny typowych obserwatorów analizuje informacje o formie i ruchu generowane przez innych ludzi, gdy stoją, pozują, gestykują i poruszają swoim ciałem.

Uczestnicy jednego z eksperymentów obserwowali różne obiekty – ludzkie, zwierzęce oraz mechaniczne – w ruchu. Obiekty były zaciemnione, na ciemnym tle. Powodowało to niemożność standardowego rozpoznania ich. Do rozpoznania musiały wystarczyć jedynie podświetlone punkty umieszczone w kluczowych miejscach danego obiektu, w stawach. Okazuje się, że jedynie za pomocą tych punktów podświadomie jesteśmy w stanie określić prawidłowo płęć, wagę, wiek obiektu, z którym mamy styczność. Kierunek i prawdopodobną trajektorie poruszania się. Wcale nie potrzeba do tego żadnych innych wizualnych danych, a na prawidłowość rozpoznania nie wpływają utrudnienia, takie jak np. obracanie obrazu. Obserwatorzy wykazali większą wrażliwość wizualną na spójny ruch człowieka niż spójny ruch zwierzęcia czy innego obiektu. Co ciekawe, najlepiej byli w stanie rozpoznać samych siebie. Eksperyment jest skalowalny, co do ilości podświetlonych punktów. Można je zastosować do rozpoznania szczegółowej gestykulacji lub rozpoznawania ekspresji twarzy.

Patrząc z ewolucyjnego punktu widzenia – mechanizm takiego rozpoznania pozwala nam zorientować się w sytuacji błyskawicznie i pozaświadomie (przedświadomie). Jesteśmy wówczas w stanie odpowiednio lepiej zareagować choćby na stan zagrożenia.

Odwracając proces – jesteśmy w stanie za pomocą odpowiedniego ustawienia punktów orientacyjnych postaci, którymi kierujemy się przy konstruowaniu rzeźby, właściwie ukazać jej ekspresję, a nawet wywołać u odbiorcy pożądane reakcje na nią. Ciało w ruchu jesteśmy w stanie ukazać nie jako martwy obiekt, ale prawie żywą postać. Akurat w chwilowym tylko zawieszeniu.



3. Technologia – glina, stelaże i inne materiały

Nic tak dobrze nie oddaje atmosfery pracy z żywym obiektem w ruchu, jak rzeźbienie w glinie. Tworzywa plastyczne tego typu umożliwiają w dowolnym momencie pracy modyfikowanie nieco koncepcji. Poszczególne elementy można zawsze poprawić, zmienić ich charakter czy położenie. Zmiany takie, nawet najmniejsze, pociągają za sobą oczywiście konieczność wykonania kolejnych. W danym obszarze, na wszystkich planach trójwymiarowej przestrzeni, konsekwentnie należy zrekompensować napięcia i luzy mięśniowe odgiętego inaczej palca czy przesuniętego kolana.

Proces rzeźbienia staje się w ten sposób procesem animowania postaci w zwolnionym tempie.

Etymologię pojęcia „animacja” wywodzi się z dwóch wyrazów: anima (dusza) i animo (ożywiam). Określają one cel animacji, który sprowadzić można do następujących interpretacji: „tchnąć duszę”, „ożywić”, „wywołać aktywność”.

Opis stworzenia człowieka, właśnie z gliny, w rozmaitych wariacjach, odnajdziemy w mitologiach Babilończyków, Greków, w starożytnym Egipcie i w Chinach. W Biblii czy Koranie.

Rabin Jehuda Löw ben Bezalel z Pragi, znany również jako Maharal, wedle legendy, ulepił z gliny wielką postać człowieka, którą następnie ożywił za pomocą tajemnych rytuałów i modłów, by ochroniła praskich Żydów przed pogromem. Stworzona istota była jednak niema i bezmyślna, gdyż nie została stworzona przez Boga. Mogła tylko wykonywać polecenia i pracować, sama nie mając własnej wolnej woli.

Według jednej z wersji legendy, po obronie Żydów przed atakami ludności, Golem wpada w szal i zaczyna mordować tych, którym służył. Maharal wyjmując mu pergamin z ust i wykreślając pierwszą literę ze słowa Emet sprawia, że istota staje się na powrót glinianym posągami. W innej wersji legendy, po wykonaniu pracy Maharal unieruchamia Golema, zabierając mu pergamin ze słowem, a następnie ukrywa na strychu praskiej synagogi.⁹ Jako żywo przypomina to próby współczesnego świata wytworzenia świadomej sztucznej inteligencji, która miałaby uratować nas przed zagładą z własnych rąk. Nazwane tak, póki co, skomplikowane algorytmy są nieświadomymi narzędziami. Bardzo pomocnymi nieraz. Dzięki możliwym z ich pomocą analizom ogromnych baz danych udało się już dokonać pewnych przełomowych odkryć w medycynie czy fizyce. Badacze Facebook Artificial Intelligence Research (FAIR) przeprowadzili jednak eksperyment, w którym dwóm jednostkom sztucznej inteligencji dano za zadanie, aby negocjowały pomiędzy sobą przekazanie kilku przedmiotów. Jednostkom nadano tradycyjne dla badań nad komunikację imiona Bob i Alice. Początkowo targowały się za pomocą prawidłowych w ludzkim języku pojęć i komend. Po jakimś czasie zaczęły jednak używać ich na zasadzie kodu binarnego, traktując słowa jak reprezentacje układów zer i jedynek. Negocjacje przestały być dla badaczy zrozumiałe i eksperyment zakończono. Internet rozpalil się chwytliwymi tytułami, jakoby maszyny stały się świadome i wymyśliły swój własny język. Sytuacja daje jednak do myślenia. W istocie, za jakiś czas być może nie będziemy w stanie zrozumieć działania wytworzonych przez AI rozwiązań. Co więcej – nie wiemy, czym właściwie jest świadomość. Bardzo prawdopodobne jest, że nie rozpoznamy jej wcale u maszyn, gdy już się pojawi.

Przeciętny artysta, gdy już się objawi światu, bywa w swoim otoczeniu postacią nie mniej dziwną niż przybysz z obcej planety, zaś procesy kierujące jego myśleniem nie bardziej zrozumiałe niż język opisanych Boba i Alicji. Ma to swoje konsekwencje psychorozwojowe. Jesteśmy w społeczeństwie pewną aberracją, ale i figurą wybrańca. Wspólna jest nam wszystkim pewna doza narcyzmu, indywidualizm, mit kreatora samodzielnego, będącego sobie sterem i okrętem. Nie ma nic złego w tego typu fantazjach, o ile nie przywiązujemy się do nich zanadto. Po wyjściu ze strefy komfortu swojej wyobraźni, rzeczywistość nabiera bowiem nowych barw. Nie jesteśmy ani sami, ani jedyni. Wchodzimy w relacje z otoczeniem, innymi twórcami, odbiorcami. Z całym bagażem historycznym i potencjałem kultury, w której się wychowaliśmy. Uczestnictwo w tej dynamice na prawach artysty przypomina raczej sztafetę pokoleń.

Taka pozycja pozwala odnaleźć się na nowo w społeczności i zmierzyć się z odwiecznym pytaniem o sens. Własna praca twórcza jest pałeczką, którą podejmujemy, by przez jakiś czas ponieść ją dla kolejnych pokoleń. W międzyczasie dodać coś od siebie. Nie jest to wyścig, chyba że ktoś chce się ścigać. Dla mnie to istota życia – konieczna i zupełnie naturalna – jak oddychanie.

Czasami w tej sztafecie zdarza się upuścić pałeczkę. Czasem trzeba ją wpięrow podnieść lub poszukać w trawie. Przeczesuję w tym celu dostępne archiwa dotyczące warsztatu rzeźby, a w pracy dydaktycznej staram się przekazać zdobytą wiedzę dalej.

Glina, będąca budulcem bogów potrzebnym do stworzenia człowieka, jest również często podstawowym materiałem w pracy zawodowej i na uczelni. Czasem wręcz zbyt oczywistym, by zwrócić na niego uwagę. Rzeźbimy studium postaci, bo zawsze się rzeźbiło. A glina... zawsze była w pace. Jedno i drugie trzeba nieco odświeżyć i odkryć na nowo.

Materiały i narzędzia, jakimi się posługujemy, wpływają na jakość danego dzieła w nie mniejszym stopniu niż podbudowa teoretyczna. Podobnie jak w przypadku anatomii – istotna jest nie tylko powierzchowna znajomość, ale i zrozumienie pogłębione przez praktykę.

Wydawać by się mogło – rzecz banalna – miałem jednak problem z uzyskaniem informacji na temat tego, jak odpowiednio przygotować glinę rzeźbiarską. Można by kupić gotową mieszankę. W polskich sklepach są to jednak głównie masy dla ceramików, przystosowane do innych potrzeb. Właściwości poszczególnych materiałów – glin, kruszyw różnego rodzaju lub innych składników warto poznać, tak, aby w razie potrzeby przygotować sobie mieszankę samemu lub mieć możliwość modyfikowania w określonym kierunku parametrów tej, jaka jest dla nas akurat dostępna.

Spośród rozmaitych źródeł książkowych, osobowych oraz rozsianych po sieci internetu strzępków informacji wybrałem te, które wydawały się najbardziej dla potrzeb rzeźby przydatne. W oparciu o serię przeprowadzonych prób, skomponowałem ostatecznie własną recepturę gliny rzeźbiarskiej. Zastosowane składniki sprawiają, że mieszanka ta jest wysoko plastyczna, dobrze trzyma wodę i jest niskokurczliwa. Dobrze sprawdza się w specyficznych warunkach pracowni rzeźbiarskiej, często ciepłej i bardzo suchej, gdy istnieje konieczność ogrzania nagiego modelu elektryczną farelką. Bazą mieszanki jest czysta, drobno mielona, szara glina. Aby zredukować skurcz, należy dodać piasek o bardzo drobnym ziarnie lub mączkę kwarcową. Dodanie kilku do kilkunastu procent glinki bentonitowej pozwoli znacz-

nie uplastyczyć masę. Dodaję też glinę kaolinową dla odpowiedniego koloru. Wszystkie składniki wymieszane wpięrow na sucho rozrabiam bowiem z roztworem wodnym gliceryny w proporcji 2:1 na korzyść wody. Gliceryna dobrze wiąże wodę w mokrej glinie, zatrzymuje ją, co zapobiega szybkiemu wysychaniu. Jednocześnie bardzo przyciemnia kolor, jakby natłuszczając. Stąd dodanie kaolinu pozwala na przywrócenie odpowiedniej jasnoszarej barwy. Do suchej mieszanki można profilaktycznie dodać boraksu, co pomoże później eliminować grzyby i glony. Można również używać go powierzchniowo, do psikania w rozpylaczu. W takim wypadku trzy-cztery łyżeczki rozpuszczam w około 0,5l ciepłej wody.

Receptura mieszanki, w proporcjach na ok 250kg:

Glina szara drobnoziarnista – 90kg

Mączka kwarcowa/drobny piasek - 60kg

Kaolin - 50 kg

Bentonit - 20kg

Woda z gliceryną w proporcji 2:1 - 9litrów na każde 30kg suchej mieszanki powyższych składników

Omówię także pokrótce pozostałe masy plastyczne. W języku angielskim – najpopularniejszym języku internetu – określane są zbiorczo jako „clay”. Słowo to oznacza zarówno glinę na bazie wody, jak i rozmaite masy olejne czy polimerowe. Stąd rozróżnienie w opisach lub nazwach produktów na „water clay”, „oil clay”, „polymer clay”. W języku polskim odpowiednio: glina, plastelina i pozostałe produkty określane głównie nazwami handlowymi.

Wśród glin na bazie wody popularna na zachodzie jest tzw WED clay. Nazwa oznacza dosłownie glinę na bazie wody (water based clay). Jednocześnie jest to nazwa handlowa mieszanki opracowanej przez koncern Disneya do celów wykonywania prototypów postaci animowanych lub protetyki. Mieszankę wypuszczono na rynek do kupienia dla twórców niezwiązanych z koncernem. Ze względu na wysokie walory techniczne i dobrą plastyczność, korzysta z niej obecnie wielu artystów indywidualnych oraz amatorskich i profesjonalnych studiów zajmujących się filmem, animacją i tzw. „practical effects” (efektami specjalnymi wykonywanymi fizycznie, czasem wspomaganymi przez grafikę komputerową, ale niebazujące na tym w głównym stopniu). WED clay trudno dostać w Polsce. Trzeba w tym celu zamówić ją zza oceanu, opłacając przesyłkę i cło. Wspominam o niej jednak, gdyż jest jednym ze źródeł, na których oparłem eksperymenty. Ponieważ glina ta produkowana jest w USA, a sprowadzanie jej w niektóre rejony świata jest drogie, na rozmaitych forach internetowych zrzeszających twórców rzeźbiarzy, wśród wątków poświęconych glinom, pojawiają się prawdopodobne składniki gliny WED. Receptura ta nie jest do końca znana, jednak bazując na pewnych informacjach zawartych w specyfikacji i parametrach jakościowych, da się z dużym prawdopodobieństwem określić niektóre składniki mieszanki. Każdą glinę wodną należy oczywiście odpowiednio nawadniać i zabezpieczać przed wyschnięciem. Utrwalenie pracy polega na wykonaniu formy negatywowej i odlewu.

Masy plastyczne olejne nie wysychają. Mogą być wielokrotnie używane, obrabiane za pomocą temperatury, włącznie z całkowitym roztopieniem lub mrożeniem. Aby utrwalić obiekt w nich wykonany należy, także wykonać formę negatywową i odlew w innym materiale. Są to np. plasteliny o różnych właściwościach i twardościach. Popularnym i dostępnym w Polsce produktem jest np Chavant NSP w trzech wariantach twardości. W przeciwieństwie do niektórych tanich i łatwo dostępnych plastelin, produkt firmy Chavant nie za-

wiera w ogóle siarki, co ma znaczenie w przypadku formowania takiej rzeźby przy użyciu niektórych rodzajów silikonu.

Masą olejną można określić również Monsterclay (nazwa handlowa). Dostępna w trzech wariantach twardości, w zależności od indywidualnych preferencji użytkownika. Miękką będzie np. wygodniejsza przy pracy w chłodnych warunkach, twardsza w cieplejszych. Im twardsza masa, tym lepiej trzyma szczegół, co ma znaczenie zwłaszcza w przypadku realizacji małego formatu. Monsterclay zapachem przypomina kredki woskowe, w dotyku, pod palcami, daje wrażenie mieszanki wosku i plasteliny.

Masy olejnych można użyć do realizacji dużego formatu, nakładając je cienką warstwą wierzchnią na uprzednio opracowaną w lekkiej piance, styropianie lub styrodurze bryłę.

Masy polimerowe i epoksydowe utrwala się za pomocą temperatury lub poprzez zmieszanie składników ze sobą przed przystąpieniem do ich użycia, co wywołuje proces wiązania chemicznego.

Popularną gliną polimerową jest Super Sculpey, w trzech wariantach twardości masy, lub Cosclay, które po utrwaleniu zachowuje dodatkowo pewną dozę giętkości. Masy polimerowe w dotyku, przy pracy, sprawiają wrażenie lekko gumowatych, jednak w dobrym tego słowa znaczeniu. Bardzo dobrze trzymają detal, po utrwaleniu można dodawać do nich kolejne warstwy i elementy, rozkładając pracę na etapy. Polimerowe masy utrwala się termicznie. Nie należy formować zbyt grubych warstw, gdyż mogą wówczas popękać. Praca z tym materiałem przypomina nieco proces rzeźbienia w drewnie polichromowanych figur epoki baroku. Tam opracowywano główną bryłę w drewnie, z grubszą, a następnie pokrywano ją warstwą mieszaniny kredy z klejem i wówczas wyprawiano już właściwe kształty i faktury. Następnie malowano je i pokrywano złotem. W przypadku polimerowych glin do nadania ogólnej bryły używa się głównie aluminium. Dobrze współgra ono z polimerami pod wpływem temperatury. Proces polega na zbudowaniu stelażu z drutu, a następnie na tym stelażu formuje się kształt za pomocą gniecionej mocno folii aluminiowej. Tak przygotowaną bryłę pokrywamy warstwą masy polimerowej, w której opracować można już lub doklejać detal, kolejne elementy, faktury itd. Tworzyw tego typu używa się głównie do realizacji małego formatu.

Masy epoksydowe dostępne na rynku polskim to choćby Magic-Sculpt, Aves-Epoxy czy Milliput. Ten ostatni jest masą bezwonną i dodatkowo wodorozcieńczalną. Jest to bardzo pomocne w procesie rzeźbienia i sztukowania, gdyż przy użyciu samej wody możemy przygotować porcję o dowolnej konsystencji, np. do zalania ubytków, łączeń lub dziurek po pęcherzykach powietrza powstałych na powierzchni odlewu. Pozostałe produkty służą już typowo do rzeźbienia. Po zmieszaniu składników zachowują stan plastyczny w przedziale 1-3h. Po utwardzeniu można je szlifować, ciąć, doklejać kolejne warstwy. Ze względu na oszczędność, gdyż masy te są dość drogie, najczęściej używa się także stelaży wypełnionych folią aluminiową lub dowolnym innym materiałem do nadania ogólnego kształtu największym rzeźbionym elementom.

Popularnym materiałem plastycznym przez lata były również woski. W zależności od rodzaju wosku oraz dodanych do niego składników lub wypełniaczy, możemy uzyskać masę o określonych właściwościach. Parametry, takie jak twardość-miękkość czy kruchość-rozciągliwość, możemy dowolnie modyfikować. Moż-

liwe jest nawet uzyskanie materiału, który można obrabiać papierem ściernym. U producentów wosków dostępne są gotowe produkty. Oprócz wosków pszczelich, możemy kupić masy typowo odlewnicze, jubilerskie itp. W ramach eksperymentu zakupiłem również wosk plastyczny spożywczy, używany w przemyśle do pakowania serów. Odznacza się dobrym współczynnikiem jakości do ceny. Jest rzeczywiście dobrze plastyczny i można używać go jak gliny, choć jest znacznie twardszy. W celu rozmiękczenia go do pracy, można umieścić porcję w pojemniku pod lampą, przy kaloryferze zimą lub przy cieple. Na rynku amerykańskim przez jakiś czas dostępne były dobre, typowo rzeźbiarskie woski produkowane przez manufakturę Willow Products. W pewnym okresie działalności odniosła ona jednak komercyjny sukces na polu własnych realizacji artystycznych. Produkcję wosków ograniczyła więc do własnych potrzeb. Jednocześnie udostępniła jednak w internecie tabelę receptur do wolnego korzystania z niej przez wszelkich twórców. Tabelę tę znaleźć można w internecie pod hasłem „Wax Journal-NP for Charity-2016.pdf”.

Wszystkie wspomniane materiały charakteryzują się wysoką jakością i trudno polecić jeden konkretny, gdyż wybór ten jest po prostu kwestią indywidualną. Niektórzy użytkownicy mieszają nawet poszczególne masy ze sobą dla uzyskania jeszcze innego efektu. Wiele osób mieszało np. Super Sculpey i Super Sculpey Hard razem. W pewnym momencie producenci odpowiedzieli na to zapotrzebowanie, wprowadzając do sprzedaży gotową wersję Medium Blend. Sam w pracy używam najczęściej gliny rzeźbiarskiej na bazie wody według własnej receptury oraz Monsterclay i Super Sculpey we wszystkich wariantach twardości.

Jednym z potężnych narzędzi, z jakich współczesny twórca może korzystać jest internet. W sieci wyszukuję informacje pomocne w pracy artystycznej, technicznej i dydaktycznej. Interesują mnie tradycje oraz nowe trendy. Współprowadząc „Pracownię odlewnictwa i tworzyw sztucznych” wrocławskiej ASP oraz prywatne zajęcia rzeźby dla amatorów i profesjonalistów, obserwuję jednocześnie, jak robi się to na świecie. Śledzę działalność i kontaktuję się z indywidualnymi artystami i artystkami oraz prywatnymi i publicznymi jednostkami dydaktycznymi na świecie. Uczestniczę w dyskusjach na rzeźbiarskich forach internetowych. Zarówno czerpię z nich wiedzę, jak i dzielę się własną.

Na dłuższą metę przyświeca mi idea prowadzenia pracowni rzeźby figuratywnej, w oparciu o autorski program nauczania pracy w glinie i innych masach plastycznych. Z uwzględnieniem studium anatomii, studium postaci z modelu i z wyobraźni. Program, rozpisany na poszczególne lata, pozwalałby opanować studentom temat od zupełnych podstaw, poprzez poszczególne poziomy zaawansowania, aż do samodzielności. Samodzielność rozumiem tu jako opanowanie rzemiosła na tyle, by móc dalej samodzielnie studiować, zgłębiać temat na własną rękę. **F i g u r a c j a m o ż e b y ć b o w i e m p r z y g o d ą i w y z w a n i e m n a l a t a , n a w e t n a c a ł e ż y c i e . M i ę d z y i n n y m i t o j e s t w n i e j t a k p o c i ą g a j ą c e .**

Poczynię niniejszym dalsze obserwacje technologiczne dotyczące procesu rzeźby postaci.

Stelaż, nazywany wymiennie konstrukcją, spełnia w procesie rzeźbienia wiele istotnych funkcji. Jak napisałem, już na etapie jego budowy możemy odpowiednio ustawić proporcje, kierunki i ruch postaci, co znacznie pomaga w dalszej pracy. W przypadku plastycznych tworzyw musi oczywiście utrzymać ciężar materiału. Stelaż można

w całości ukryć wewnątrz rzeźby, czasem jednak wymaga także zewnętrznego zawieszenia. W tym wypadku warto krytyczniej spojrzeć na pewne powszechne praktyki.

Jakkolwiek daleko mi do jakiegokolwiek konserwatyzmu, pewne formy tradycjonalizmu w sztuce są mi bliskie. Tradycja jednak w tym rozumieniu musi być żywa. Nie kultywowana, ale uważna i adekwatna. W tej formie może się naturalnie rozwijać i wzrastać, a zatem zmieniać. Zbyt długie trwanie przy jednym ustalonym wzorcu powoduje jego usychanie lub gwałtowne odrzucenie.

Z wielką przyjemnością obserwuję rozwój i adaptacje tego typu, gdy stare z nowym współgra, uzupełniając się. Jeśli nawet pewne formy z czasem zanikają to nie porzucone bezmyślnie, ale odłożone, z czułością niemal, na zasłużony odpoczynek.

Dotyczy to zmian i możliwości tak wielkich, jak przejście na komputerowe działania przestrzenne w wirtualnych trzech wymiarach, skanowanie czy druk 3d, ale także tych małych i banalnych, jak rodzaj prętów używanych do konstrukcji.

„Dawno dawno temu, za górami i lasami” stelaże wykonywano z drewna. Fantastyczne wrażenie robią do tej pory zdjęcia konstrukcji pod rzeźbę Statuy Wolności. Wraz z rozwojem przemysłu i dostępnością materiałów, pojawiły się w powszechnym użyciu pręty stalowe, gładkie i żebrowane. Wiele ośrodków przerzuca się dziś na aluminium.

Tu ciekawostka z pogranicza wszystkich tematów poruszanych w niniejszej rozprawie. Platforma gra komputerowa Abe's Oddysey z 1997 roku była jedna z pierwszych, gdzie animowano postać bohatera na podstawie trójwymiarowego skanu rzeźby. Figurę według projektu Steve Olds'a wykonali w glinie bracia Brandon i Jarrod Shiflett. Technologia nie pozwalała wówczas na skanowanie obiektów z jakimkolwiek metalowym elementem w środku. Dlatego stelaż postaci wykonany był w całości z drewna, bez jakichkolwiek drutów, gwoździ ani wkrętów.

Wracając jednak do tematu, w wielu polskich plastycznych placówkach oświatowych używa się wciąż do konstrukcji żebrowanych prętów stalowych o różnych przekrojach. O ile mają bardzo dobrą nośność, trudno jest się nimi posługiwać w pracy mniej doświadczonym adeptom rzemiosła. Zaprojektowane są tak, żeby trzymały jak najmocniej kształt i nie dawały się łatwo odkształcać. Na budowach i w zakładach produkujących zbrojenia wygina się je maszynowo, nierzadko przy użyciu ciężkiego sprzętu. Zwłaszcza przy większych przekrojach bardzo trudno jest w pracowniach obyć się bez cięcia i spawania. Wymaga to dodatkowych umiejętności, na ograniczonej powierzchni pracowni plastycznej wprowadza dodatkowe komplikacje. Stal prętów, bez odpowiedniego zabezpieczenia, koroduje zaś, zanieczyszczając glinę. Do tak przygotowanych prętów można dowieźć drewniane lub inne elementy wypełnienia. Czasem, przy odpowiedniej glinie, wystarczy obwiązać pręt dodatkowo wokół aluminiowym drutem. Luźny splot nawinięty na pręt, wraz z jego kwadratowym przekrojem, zapobiega przesuwaniu się gliny wzdłuż i wokół prętów.

Wielu twórców używa dziś zatem prętów aluminiowych o kwadratowym przekroju. The Florence Academy Of Arts, gdzie do czynienia mamy z bardzo tradycyjnym programem nauczania rzeźby, malarstwa i rysunku, korzysta również z tego współczesnego udogodnienia. Aluminium również ma bardzo dobrą nośność w stosunku do swojej wagi, lecz łatwiej się wygina. W zależności od potrzeb, używa się pojedynczych prętów lub

wiązki łączonej drutem albo obręczami zaciskowymi, aby dany element trzymał kształt pod obciążeniem. Metal ten nie rdzewieje, dużo łatwiej jest poszczególne jego odcinki odzyskać po rozebraniu rzeźby i używać wielokrotnie.

Od czasu do czasu konieczne będzie zewnętrzne zawieszenie stelażu. Powszechne w użyciu są tzw. „fajki”, które podtrzymują rzeźbę, przejmując część jej ciężaru. Problemem jest jednak zawsze miejsce montażu takiej podpórki. Przyjęło się montowanie fajki w plecy, w pionowej osi, najczęściej w tzw. krzyżu – tuż nad miednicą – lub między łopatkami. Właściwym miejscem takiego montażu może być jedynie kość sacrum miednicy. W praktyce jednak rzadko się to widuje, a podpora wpuszczana jest w plecy wyżej, na zupełnie przypadkowej wysokości. Zależy to od dostępnej akuratu w pracowni fajki i skali, w jakiej realizujemy postać. Ze względu na ograniczoną powierzchnię podstawy, montuje się zaś fajkę często zbyt blisko samej rzeźby. W efekcie mamy fatalne rozwiązanie, które uniemożliwia sprawne operowanie w kluczowych anatomicznie obszarach, gdzie wiele warstw mięśni nakłada się na siebie.

Doświadczona osoba będzie potrafiła ominąć tę niedogodność, jednak żeby osiągnąć takie obycie należy plecy wpięć wpleść dokładnie przestudiować, co jest, znów, znacznie utrudnione w przypadku montowania podpory w opisany sposób. Dodatkowy problem pojawia się wówczas na etapie budowania formy negatywowej i wykonywania odlewu. Retusz w tym wariantcie montażu fajki wymaga odtworzenia małego, ale skomplikowanego obszaru pleców.

Spośród możliwych rozwiązań problemu najwygodniejsze są dwa.

Pierwszym jest montowanie zewnętrznego stelażu poprzez wpuszczenie poziomego ramienia fajki w pośladek, nieco po ukosie. Otwiera to cały obszar dolnych pleców, dając dostęp do kluczowych punktów orientacyjnych (wypustek kołców biodrowych tylnych i kości sacrum, wokół których znajdują się przyczepy mięśni pleców oraz pośladków). Otwiera to również dostęp do swobodniejszej pracy w obszarze tyłu nóg.

W miarę możliwości należy także montować fajkę nieco dalej od rzeźbionej postaci, tak aby uzyskać swobodniejszy dostęp do rzeźby (może to wymagać zmodyfikowania nieco dostępnych fajek).

Montaż fajki w pośladek pozwala dużo łatwiej prawidłowo wymodelować obszar wokół pręta fajki niż w przypadku skomplikowanego układu dolnych pleców. Jest to również dużo prostsze do retuszowania, gdyż wymaga jedynie wyprowadzenia w odlewie łuku jednego dużego mięśnia.

Drugim sposobem ominięcia problemu jest wpuszczenie stelaża zupełnie z boków, w miejsca szczytów kości biodrowych – krętarza dużego. Najczęściej stelaż jest wówczas montowany właśnie z obu stron postaci. Podparcie z dwóch stron gwarantuje dodatkowo większą stabilność całości, pionowe pręty podpory można odsunąć całkowicie do krawędzi podstawy w bok. Plecy i przód mamy całkowicie otwarte, modelowanie wokół miejsca montażu i retusz – analogicznie jak przy pośladku.

W zależności od potrzeb, w obu wersjach podpory można przedłużyć w pionie, dodając kolejny punkt podparcia, np. dla wyciągniętego w bok ramienia.

Spotkałem się z montowaniem podpory także w bok tułowia lub w łopatkę. Zawsze należy w takim przypadku szukać miejsca, gdzie trafimy w środek mięśnia, np. in-

fraspinatus łopatki. Wymaga to już jednak dobrego planowania i większej wprawy.

Konstrukcja rzeźby to nie tylko metalowy stelaż, ale i jego wypełnienie. Ma za zadanie zmniejszyć ogólny ciężar oraz dać powierzchnię, do której można przykleić glinę. Można w tym celu użyć drewna, tworzyw sztucznych i krzyżyków. Co do krzyżyków, popularnym zamiennikiem są klasyczne spinacze do bielizny – drewniane lub z tworzywa. Świetnie spełniają tę samą funkcję, co tradycyjny krzyżyk, mogą być używane wielokrotnie.

O drewnie nie ma potrzeby pisać, ciekawym trendem jest natomiast praca z tworzywami typu styropian, styrodur i twarde pianki. Mają one niewątpliwe zalety zwłaszcza w przypadku dużych realizacji, zmniejszając znacznie wagę rzeźby. Praca z nimi polega na przygotowaniu rdzenia w ogólnym kształcie rzeźby, z zapasem na doklejenie odpowiedniej warstwy tworzywa plastycznego. Możemy w ten sposób wypełnić całą bryłę albo jej poszczególne fragmenty, np. głowę czy klatkę piersiową. Stelaż taki można przygotować samemu do pożądanego kształtu i wielkości.

Można również zamówić wykonanie go na ploterze frezującym, na podstawie skanu 3d modelu lub modelu przygotowanego komputerowo. Zajmują się tym już specjalistyczne firmy, choć jest to wciąż droga usługa.

Z przykładów można podać realizację Secretariat Monument w Lexington, Kentucky. Dynamiczna kompozycja przedstawiająca w ruchu słynnego w swoim regionie konia wyścigowego wraz z jeźdźcem. Rzeźbiarka Jocelyn Russel posłużyła się tutaj trójwymiarowym skanem precyzyjnego modelu wykonanego w skali. Na podstawie skanu wykonano pełnowymiarową bazę w twardej piance, którą następnie dopracowała ręcznie i pokryła masą olejną, w której wyrzeźbiła detal.

Ciekawe podejście do technologii skanowania prezentuje zespół pod przewodnictwem Sabina Howarda pracujący obecnie nad potężnym wielopostaciowym memoriałem pierwszej wojny światowej dla miasta Waszyngton w USA. Autor, rzeźbiarz jak najbardziej klasycznie wykształcony, realizujący wręcz antyczne w stylu rzeźby, zaprzęga do pracy nowe technologie. Na podstawie wcześniejszego projektu, poszczególne elementy kompozycji upozowane były przy pomocy żywych modeli ubranych w precyzyjne repliki strojów epoki, a następnie skanowane. Na podstawie skanu wykonano rdzeń rzeźb w piance, dopracowywany następnie odręcznie. Faktury, indywidualne cechy postaci i inne detale rzeźbione są przy pomocy specjalistycznej plasteliny. Obecnie część memoriału jest już odlana w brązie.

Z polskich twórców warta odnotowania jest najnowsza praca zespołu realizującego monument Bitwy pod Komarowem. Rzeźbiarze Artur Wochniak i Tomasz Radziewicz pracują w podobny sposób. Na podstawie wykonanego wcześniej modelu koncepcyjnego samodzielnie opracowują bryłę z dużych bloków twardego styropianu. Następnie wykonują narzut gipsowy dla opracowania faktur i wykonane w wosku szczegółowe elementy, takie jak uprząże konne, sprzączki itp.

Korzystać można zatem z mas olejnych, które po rozgrzaniu dobrze przylegają do tworzyw sztucznych, z wosków, gipsu lub innych mas akrylowych.

Glina jest tu rzadziej spotykana. Wymaga porowatej i chłonącej wodę po-

wierzchni (np. drewna), aby móc się jej chwycić – jest jednak i na to sposób.

Andrew Sinclair i Diane Coates prowadzą w hrabstwie Devon, w Wielkiej Brytanii, The Sculpture School – prywatną szkołę rzeźby. Realizują również rzeźby na zamówienie, które w glinie opracowuje Andrew. Używa do tego spawanych konstrukcji ze stalowych rur, dość minimalistycznych w formie, uzupełnionych o styropianowe bryły i aluminiowe pręty. Styropian stanowi bazową bryłę tułowia, ud i głowy, czasami również ramion. Zapytałem, w jaki sposób na takiej konstrukcji udaje im się utrzymać wodną glinę. Otóż tak przygotowany stelaż oblepiają oni warstwą gliny, którą należy obwiązać dodatkowo drutem lub siatką. Dopiero wówczas można dokleić kolejną warstwę gliny, już tę właściwą do rzeźbienia.

W The Sculpture School odbywają się cyklicznie zajęcia rzeźby figuratywnej o różnorodnej tematyce. Wiele inspirujących zdjęć z tego typu warsztatów jest do obejrzenia na profilu Facebook lub stronie internetowej szkoły. Możemy tam podejrzeć również ich bardzo efektywny sposób konstruowania stelażu dłoni. Często odpuszczany element w procesie dydaktycznym. Bez tego rzeźbione dłonie zamieniają się w ciężkie graby, niemożliwe jest utrzymanie ciekawego gestu. Tymczasem podobnie jak w przypadku ogólnej konstrukcji postaci i tu możemy na wczesnym etapie odpowiednio ustawić proporcje i ruch. Samo modelowanie pozostaje wówczas czystą przyjemnością.

4. Arka Noego

Brandon i Jarrod Shiflett (ur. 1968, 1972), wspomniani w poprzednim rozdziale, zanim jeszcze otrzymali zlecenie na wykonanie figury Abe'a – głównej postaci gry komputerowej – byli typowymi dzieciakami Ameryki. Bracia, wychowani w Teksasie, dorastali śledząc losy komiksowych superbohaterów, oglądając w telewizji Gwiazdne Wojny czy King Konga. To, co wyróżniało ich na tle pozostałych rówieśników, to potrzeba przekucia tych wrażeń w coś namacalnego.

Ulubione postacie zaczęli rzeźbić w zaaranżowanych przez siebie sytuacjach, korzystając z dostępnych środków. Z czasem coraz bardziej profesjonalizowali się w swoim fachu. Uczestnicząc w tzw. Comic Conach (festiwalach poświęconych fantastyce w komiksie, filmie, literaturze) poznawali podobnych sobie pasjonatów – amatorów i zawodowców – zdobywali wiedzę, odkrywali nowe narzędzia i materiały. Byli już częścią środowiska. Równoległe do popkultury poznają „sztukę wysoką” – malarstwo i rzeźbę w klasycznym wydaniu różnych epok. Uczą się anatomii i kompozycji. Jedną z ważniejszych inspiracji okazały się prace Auguste'a Rodina, co podkreślają wielokrotnie w wywiadach. Bracia podzielają jego zamiłowanie do emocjonalnej ekspresji postaci i fizycznej materii rzeźby. Gest, ślad narzędzia, odcisk palca w pracy to nie błąd, ale wielka wartość dzieła. Ważniejsze od idealnie akuratannej anatomii jest dynamika formy. Jednocześnie całość opierają na dokładnym studium i znajomości ciała – atlasy anatomii stoją tu obok kulturowych katalogów i komiksów Simona Bisleya. Ekspresyjność figur Shiflettów przypomina bohaterów Eгона Schiele na sterydach.

Wszystko to wyróżnia braci na tle typowych fanowskich przedstawień czy koncesjonowanych produktów w postaci wymuskanych figurek. Ich rzeźby Batmana, Wonder Woman czy potwora z bagien stanowią głęboko indywidualną interpretację danych motywów, tak jak klasyczne mitologiczne archetypy podejmowane przez znanych artystów na przestrzeni wieków.

Co zaś wyróżnia Brandona i Jarroda na tle tych znanych artystów, to wspólna praca nad projektami. Wykonują rzeźby razem. Jednocześnie, na zmianę – jeden dokleja coś, ustawia postać, drugi nieco zmienia, dyskutują, ustalają wspólną drogę. Znane są z historii przykłady warsztatów, gdzie uczniowie uczestniczyli w pracach mistrza, nie słyszy się jednak o przypadkach, gdzie kilka osób pracuje razem, na równych prawach (pomijam jednorazowe realizacje np. pomników). Spośród współczesnych twórców rzeźbiarzy znany mi jest jeszcze tylko duet Joan Coderch – Javier Malavia, rozpoznawalny i nagradzany przez prestiżowe ośrodki. Obaj, zajmując się figuracją, postanowili połączyć siły w tandem w roku 2015.

Zapewne ta wspólna praca, jak i to, że są samoukami, sprawiło, że bracia Shiflett doceniają ogromnie wartość społeczności gromadzących się wokół podobnych pasji. Sami nie ukończyli żadnej szkoły artystycznej, a doświadczenie zdobywali poprzez praktykę, samodzielne studiowanie, branżowe pisma i kontakty z innymi twórcami, pasjonatami właśnie.

Wraz z pojawieniem się internetu i powszechnym do niego dostępem, zakładają więc otwartą grupę dyskusyjną – Shiflett Brothers Sculpting Forum. Obecnie, pod tą samą nazwą, forum funkcjonuje na platformie Facebook. Jest uciele-

śnieniem pierwotnego snu o internecie jako globalnej wiosce, gdzie ludzie w pokoju mogą wymieniać się doświadczeniami, wiedzą, zawierać kontrakty, znajomości i przyjaźnie. Okazuje się, że w pewnych obszarach utopie jednak są możliwe do zrealizowania.

Forum zrzesza dziś tysiące użytkowników z całego świata. Od fascynatów będących kompletnymi amatorami po absolutnych profesjonalistów w swoim fachu. Indywidualnych artystów tworzących oryginalne dzieła, twórców fan-artowych figur, manufaktury wypuszczające na rynek zestawy bitewnych gier planszowych, odlewników, rzemieślników, mistrzów współpracujących z najlepszymi studiami filmowymi w Hollywood. Wspólnym mianownikiem jest jedno – rzeźba, osadzona głównie w estetyce science-fiction/fantasy.

Piszę o spełnieniu utopii. Na Forum nie ma miejsca na dość powszechny dziś w sieci hejt. Użytkownicy odnoszą się do siebie z życzliwością. Dzielą się doświadczeniem, dyskutują zagadnienia z zakresu prawa autorskiego, zadają otwarcie i odpowiadają sobie wzajemnie na pytania. Organizowanie samopomocowych grup edukacyjnych za pośrednictwem forów i portali społecznościowych umożliwia przesyłanie zdjęć, filmów instruktażowych oraz przekazów na żywo. Tematyka jest bardzo szeroka – od kompozycji, poprzez anatomię, aż po techniki rzeźbiarskie i odlewnicze, materiałoznawstwo. Wygodne narzędzia platformy pozwalają na szybkie wyszukiwanie wątków poruszających interesujące nas kwestie. Zasięg globalny i ilość uczestników forum sprawia zaś, że szybko możemy również uzyskać odpowiedź na zadane on-line pytania. Jeśli nawet u nas jest akurat środek nocy gdzieś w innej szerokości geograficznej odczyta to kolega lub koleżanka, u których jest środek dnia. Bardzo prawdopodobne jest, że w ciągu kilku minut otrzymamy odpowiedź. Science-fiction! Dogoniliśmy własny mit.

W ciągu ostatnich sześciu lat sam sporo nauczyłem się dzięki Forum. O wspomnianych wcześniej masach rzeźbiarskich, silikonach, technikach pracy z nimi. O nowych nurtach i artystach. Bazuję na tym w codziennej pracy twórczej i w pracy ze studentami. Dokładam swoją cegiełkę, dzieląc się zdobytą wiedzą poprzez to i inne fora z kolejnymi chętnymi. Dzięki technologiom kultura ma coraz bardziej charakter prosumencki (pojęcie z branży energetycznej powstałe w skutek połączenia słów producent + konsument). Internet pełen jest wartościowych treści w darmowym i płatnym dostępie. Jak pokazują przykłady twórców odnoszących wymierne sukcesy, może być realną alternatywą bądź wartościowym uzupełnieniem kształcenia akademickiego.

Tekszańscy bracia inspirują swoim entuzjazmem i partnerskim podejściem kolejne pokolenia. Gdyby przenieść to na grunt uczelni, stanowiliby wzór dobrych pedagogów. Póki co przekłada się to przede wszystkim na atmosferę prowadzonej przez nich grupy dyskusyjnej. Cała społeczność Shiflett Brothers Sculpting Forum stanowi jednocześnie część szerszego zjawiska, które – zachowując konwencję mitologiczną – nazwać można by swoistą Arką Noego.

Społeczność internetu z biegiem czasu wykształciła inicjatywy mające na celu zachowanie jego efemerycznych treści – analogicznie do bibliotecznych archiwów. W 1996 roku powstało Internet Archive – portal non-profit mający na celu, jak sami autorzy piszą, „zapewnienie powszechnego dostępu do wszelkiej możliwej wiedzy”. Początkowo zajmując się prostym archiwizowaniem kontentu, z czasem stał się hubem łączącym środowiska naukowe z szeroką publiką. Jego twórcy współpracują z ośrodkami udostępniającymi za jego pomocą np. swoje zbiory biblioteczne. Archi-

wum zawiera także narzędzia pozwalające odnaleźć istotne niegdyś strony internetowe. Za pomocą Internet Archive dotarłem do wielu publikacji z zakresu teorii sztuk plastycznych, rzeźby oraz anatomii dla artystów. Dzięki temu mogłem zapoznać się z nimi, pobrać je on-line lub podjąć decyzję o zakupie oryginału.

Podobne role pełni szerokie światowe środowisko twórców skupionych wokół tematyki science fiction i fantasy. Siłą rzeczy jest to system rozproszony, oscylujący wokół rozmaitych dziedzin: komiksu, filmu, animacji tradycyjnej i komputerowej, gier planszowych, gier komputerowych, fan-artu, figur i figurek, budowniczych makiet, cosplayu, efektów specjalnych czy protetyki. Wszystko to razem stanowi rodzaj potężnej arki, gromadzącej na pokładzie ogrom praktycznej i teoretycznej wiedzy z danych dziedzin, czerpiącej przy tym szeroko zarówno z nowych technologii, jak i głębokich tradycji.

Michael Keropian jest rzeźbiarzem figuratywnym realizującym na zamówienie rzeźby okolicznościowe, medale, monumenty. Świadczy usługi w zakresie wykonywania form negatywowych oraz restauracji zniszczonych form i gotowych prac. Prowadzi lekcje rzeźby i rysunku w Katonah Art Center, Mt.Kisco w stanie Nowy Jork. Zajmuje się również powiększaniem i pomniejszaniem rzeźb. Używa w tym celu przestrzennego pantografu. Sam jest w posiadaniu aparatu konstrukcji rzeźbiarza Bertholda Nebela (1889-1964). Michael Keropian odrestaurował urządzenie, posługuje się nim, a swoje spostrzeżenia i instrukcje dotyczące działania mechanizmu udostępnia w internecie. Nie będę opisywał procesu, serdecznie polecam jednak zapoznanie się z wynikiem badań Michaela. Keropian prowadzi również fejsbukową stronę Figurative Sculpture in History (Historyczna rzeźba figuratywna). Gromadzi w nim galerię prac figuratywnych realizowanych na przestrzeni dziejów przez artystów już nieżyjących. Nota biograficzna, krótka charakterystyka twórczości, czasem – o ile są dostępne – skany publikacji prasowej o autorach. Wszelkie dostępne zdjęcia ich prac.

Fanpage ma charakter otwarty – dysponując tego typu materiałem możemy dołożyć go do archiwum, przyczyniając się do upowszechniania wiedzy o artystach być może nie znanych szerszemu gronu. Poznałem w ten sposób szereg realizacji i twórców, z których utworami nie spotkałem się nigdy wcześniej. Na fanpage trafiłem, eksplorując jedno z forów poświęconych sztuce fantasy.

Czasami perły można znaleźć w najdziwniejszych zakamarkach arki. W poszukiwaniu publikacji, do których dostępu nie dało się uzyskać za pomocą Internet Archive, trafiłem na jedną z grup dyskusyjnych poświęconych gatunkowi „hentai”. Jest to termin określający japońską stylistykę manga (komiks) oraz anime (animacja), ale w ujęciu erotycznym lub pornograficznym. Jak się okazało, serwis e-hentai zawiera całkiem spore archiwum rozmaitych podręczników rysunku i anatomii, zarówno w stylu manga, jak i w klasycznym. W kilku wersjach językowych można tam zapoznać się z albumami Eliota Goldfingera, Georga Bridgmana czy Andrew Loomisa. Pominę póki co kwestię praw autorskich. Rozważania natury etycznej pozostawiam ewentualnym odbiorcom. Część dostępnych tam jednak treści jest faktycznie trudna do znalezienia gdziekolwiek indziej. Osobiście po zweryfikowaniu przydatności poszczególnych publikacji zakupiłem część z nich w formie papierowego wydania.

Skoro o książkach mowa, wspomnę tu przy okazji o wartościowych albumach „Anatomy for sculptors” oraz „Anatomy of facial expresion”, których autorem jest Uldis Zdanis, nauczyciel anatomii Łotewskiej Akademii Sztuki. Oba, w języku angielskim, dostępne są do

kupienia wysyłkowo poprzez internet – w wersji cyfrowej i tradycyjnej.

Warci polecenia są również: popularny na wschodzie Europy Gottfried Bammes, włoski autor Alberto Lolli oraz album „Human Anatomy for Artists: The Elements of Form”, którego autorem jest Eliot Goldfinger.

Na wszystkie te źródła trafiłem już po studiach, za to w dużej mierze poprzez szeroko rozumianą sztukę sci-fi/fantasy.

Gatunek ten przeobraził głęboko zastany porządek. Na stałe wpisał się w literaturę i film, dał tchnienie nowym formom wyrazu artystycznego i rozwinął własne technologie. Mimo to jest w Polsce wciąż niedocenianą platformą, przeciwstawianą często sztuce wysokiej, której nie przystoi zadawać się z niepoważną dziecięcą fantazją.

T y m c z a s e m j e d n o d r u g i e g o n i e w y k l u c z a !

Kultura to globalny ekosystem. Poszczególne elementy wyrastają jedne z drugich, jedne na drugich. Wzajemnie na siebie wpływają, wynikają z siebie. Są swoją wzajemną historią i kontynuacją. Gdyby zestawić ze sobą pustynne wydmy i lasy tropiku, można by odnieść wrażenie, że pochodzą z różnych planet. Wyraźnie od siebie różne, są jednak częścią tego samego żywego organizmu, a na przestrzeni kilometrów przechodzą jedne w drugie, płynnie, bez wyraźnych granic. Migrują w czasie i przestrzeni obszary ich występowania. Z kulturą jest podobnie.

W 1986 roku do polskiego czasopisma „Fantastyka” wpłynęło nadesłane na konkurs literacki opowiadanie „Wiedźmin”. Zajęło wówczas trzecie miejsce i było to początkiem kariery literackiej (i wielkiego sukcesu finansowego) Andrzeja Sapkowskiego. W następnych latach napisał on kolejne opowiadania o tytułowym bohaterze, publikowane także w „Fantastyce”. Sapkowski zyskał rozpoznawalność i renomę jako pisarz fantasy. Z czasem wydano zbiorczy tom opowiadań, a pisarz rozpoczął prace nad pięcioletnią sagą w wiedźmińskim uniwersum pisaną w latach 1994-1999.

Już sama powieść odniosła spory komercyjny sukces w kraju i za granicą. Powstały tłumaczenia, rodzime i zagraniczne adaptacje w formie komiksu.

W roku 2007 przełożenia historii na grę komputerową podjęło się zaś polskie studio CD Projekt Red. Gra, wbrew przewidywaniom samego pisarza, także okazała się światowym hitem. Wyprodukowano dwie kolejne jej części, obecnie zapowiadana jest czwarta. Każda z nich, coraz bardziej zaawansowana technologicznie, uzyskuje popularność na światowym rynku gier komputerowych, umacniając pozycję polskiego zespołu. Na podstawie fabuły „Wiedźmina” dwa sezony serialu (w produkcji jest trzeci) wyprodukował serwis VOD, Netflix.

Otóż chcemy tego czy nie, dzisiaj to „Wiedźmin” jest ambasadorem kultury polskiej w świecie. Niekoniecznie „Pan Wołodyjowski”. A jednak... Sapkowski naprowadza na te tory. Wychował się przecież między innymi na Sienkiewicz, a także powieściach o Winnetou i trzech muszkietierach. Czerpie szeroko z tradycji literackich. Czerpie z wierzeń europejskich ludów germańskich, słowiańskich, nordyckich. Interpretuje je po swojemu, przekształcając na potrzeby gatunku fantasy. Z samym gatunkiem postępuje podobnie. Daleko mu do czarno-białej jednoznaczności Tolkiena czy produkcji Hollywood. Raczej po wschodniemu niuansuje, łamie gatunkowe stereotypy. W świecie fantasy jest autorem podobnym Lemowi świata science-fiction.

Twórczo rozwija zastaną konwencję literacką. Dodaje do niej własne oryginalne konstrukty oraz koloryt lokalnego folkloru, dzięki czemu wyróżnia się wśród innych. Za pomocą tych narzędzi przekazuje głębsze treści, podejmuje tematy i dyskutuje wartości uniwersalne. Kolejna po „Wiedźminie” saga autora, tzw. „Trylogia Husycka”, jest powieścią w konwencji realizmu magicznego. Jej akcja rozgrywa się na terenach dzisiejszego Dolnego Śląska, w czasach rewolucji Jana Husa. W nieco baśniowej otoczce przybliża realia historyczne regionu. Problematyzuje wątki religijnej wojny Czechów z Watykanem.

Otóż szeroki zasięg gry komputerowej „Wiedźmin” i kolejnych jej części, graficzne adaptacje w formie komiksu czy nawet serial znacząco zwiększyły sprzedaż literackiego oryginału. Przeczytawszy go odbiorcy sięgną zapewne i po inne dzieła autora. Ci co bardziej dociekliwi zainteresują się genezą stylu. Będą szukać czegoś pokrewnego i w ten sposób dotrą także do Henryka Sienkiewicza.

Jest to znakomity przykład tego, jak zachodzą interesujące mnie w kulturze procesy.

Popkultura i sztuka wysoka, o ile w XXI wieku adekwatne jest jeszcze tego typu rozróżnienie, idą spokojnie w parze. Współcześni artyści wizualni i ich odbiorcy mają możliwość korzystania swobodnie z obu – tak jak korzystają dziś zarówno z tradycyjnych i komputerowych technik rzeźbiarskich. Uzupełniają jedne drugimi, wspomagają. Nie ma tu żadnej sprzeczności, drzemie zaś wielki potencjał.

Tomasz Radziewicz (ur.1974) jest jednym z najwybitniejszych współczesnych rzeźbiarzy figuratywnych w Polsce i na świecie. Od lat wymyśla i rzeźbi potwory, fantastyczne stworzenia a także fan-artowskie kompozycje inspirowane Terminatorem, Godzillą czy King-Kongiem. We współpracy ze wspomnianym studium CD Projekt Red przygotował pełnowymiarową promocyjną statuę postaci Wiedźmina walczącego z Południcą. Jest również autorem konceptów przestrzennych do kolejnej ich gry bazującej na światowym klasyku fantastyki, „Cyberpunk 2077”.

Nie przeszkadza mu to w realizacji tradycyjnych monumentów poświęconych wybitnym postaciom polskiej sceny politycznej czy sportu. Popiersie Tadeusza Mazowieckiego, statua Kazimierza Deyny, gdański Neptun czy wielkoskalowe przedstawienie marszałka Piłsudskiego to tylko niektóre jego, warte wspomnienia, realizacje.

Jeszcze w innych wyraźnie inspirowane jest także, jakby na przekór potworom, lekkością stylu bajek Disneya. W toku edukacji był jednak zmuszony do rezygnacji z pewnych form wyrazu. To, co robi najlepiej i co sprawia mu największą radość, przynosząc przy tym dobre zyski, odłożył na wiele lat na półkę. Jak sam wspomina w wywiadzie dla Wirtualnej Polski **10**:

„W liceum plastycznym jeszcze przez rok czy dwa przynosiłem na zajęcia swoje stwory. Kiedy do kin wszedł „Dzień sądu”, dziś zrobiłem Terminatora z różnych materiałów. Naturalnie pukano się w czoło. No bo kto to widział? Trzeba przecież rysować martwą naturę, ptaszki. Więc sukcesywnie tłamszono we mnie te fascynacje i starano się wybić z głowy dziecinadę”.

Po latach i wielu już zrealizowanych projektach przyszła refleksja:

„Powoli zacząłem zdawać sobie sprawę, że świat, który był mi w dzieciństwie tak

bliski, a który przez lata edukacji na polskich uczelniach wyparłem, jest płaszczyzną, gdzie chcę się wyrażać jako artysta. I to jest absurd. Gdyby taka sytuacja miała miejsce w Stanach, to moja droga życiowa i kariera zapewne potoczyłyby się inaczej. Może dziś pracowałbym już przy kilku znanych projektach filmowych? Ale wierzę, że wszystko jeszcze przede mną. Pracować można wszędzie”.

Dziś Tomasz Radziewicz realizuje z zespołem wielopostaciowy konny pomnik Bitwy pod Komarowem (architekt Tomasz Dudek, grafik Konrad Głuchowski, rzeźbiarze Artur Wochniak i Tomasz Radziewicz). Odlewy potworów i statuetek koncepcyjnych kupują zaś u niego kolekcjonerzy z całego świata.

Funkcję dyrektora artystycznego i naczelnego działu concept-art, studia CD Projekt Red, przez ponad dekadę sprawował Bartłomiej Gawel – absolwent kierunku Rzeźba wrocławskiej Akademii Sztuk Pięknych.

Odnoszą spore sukcesy – tymczasem część adeptów uczelni artystycznych wciąż zmaga się z niezrozumieniem.

Program jest często zardzewiały i nieadekwatny do potrzeb młodego pokolenia. Rodzi to frustracje po obu stronach - studentów i wykładowców. A wystarczy go po prostu, dobrze naoliwić.

Pokolenie Radziewicza lub starsze wychowane zostało w czasach zupełnie analogowych i przy ograniczonym dostępie do pewnych form kultury globalnej. Moje pokolenie, dziesięć lat młodsze – pół na pół. Byliśmy świadkami przełomu – bawiliśmy się głównie na trzepakach, amerykańskie filmy oglądając z kaset VHS. Z drugiej strony komputery dość szybko zagościły w naszych domach, a internet przyjęliśmy z otwartymi ramionami. Był jeszcze przez jakiś czas czymś zewnętrznym i luksusowym. Do sieci „wchodziło się” za pomocą wydającego dziwne dźwięki modemu, a czas w niej spędzony trzeba było kontrolować ze względu na wysokie opłaty za połączenie.

Młodzi dzisiaj wychowali się już w świecie powszechnego do internetu dostępu. Technologie, których narodzin świadkami byli rodzice, ich witaly w kołysce. Ze wszystkimi tego pozytywnymi i negatywnymi konsekwencjami cyfrowy świat przestał być jedynie narzędziem, a stał się środowiskiem, w którym żyjemy.

Pantha rei. Najwyższy czas zaadaptować się do zmian i złapać w żagle wiatr historii.

Nie osiągniemy tego ani pouczaniem, ani deprecjonowaniem cudzego doświadczenia. Gry komputerowe, komiks i filmy fantastyczne (nieprzypadkowo wymieniam je wszystkie razem w kontekście rzeźby, o czym później) stanowią część krajobrazu kulturowego młodych na równi ze wspomnianym wcześniej, zastanym środowiskiem technologicznym. Nie tylko młodych zresztą. Polacy wydają dziś na gry komputerowe tyle, co na książki, kino i muzykę razem wzięte. Sporą część tej grupy stanowią dorosłe osoby zarabiające powyżej średniej krajowej. **11**

W Stanach Zjednoczonych od lat kwitnie przemysł tworzony przez artystów pokolenia Radziewicza i starszych. Samoucy, pionierzy, wynalazcy, często wbrew okolicznościom, wiedzeni pasją wyznaczali nowe szlaki sztuki i techniki. Stan Winston Studio czy Weta

Workshop to marki niemające sobie równych w świecie. Efekty ich prac oglądał niemal każdy. Praktyczne i komputerowe efekty specjalne, mechatronika, hiperrealizm w rzeźbie, materiały i techniki odlewnicze, concept-art. Artyści, często rzeźbiarze, rozwinęli je od prostych rozwiązań niskobudżetowych horrorów do multimilionowych produkcji o zasięgu globalnym. Wierność młodzieńczym fascynacjom wyewoluowała w alternatywny świat. Tak jak każda inna fikcja – będący głębokim obiciem tego prawdziwego.

Wypracowywane rozwiązania mogą dziś nieraz wydawać się banalne, były jednak rewolucyjne w swoich czasach i przeobraziły rzeczywistość.

Dwóch Johnów – Romero i Carmack – spędziło dzieciństwo, wydając każdy zaoszczędzony grosz na tak zwane automaty w salonach gier wideo. Poświęcali czas również sesjom gry RPG, „Dungeons and Dragons” (to, swoją drogą, mianownik wspólny dla wielu rozmaitych twórców oscylujących wokół fantastyki). RPG, czyli Role Playing Games, to rodzaj rozrywki polegający na odgrywaniu w wyobraźni wymyślonych postaci i ich przygód, zgodnie z zapisanymi w podręczniku danej gry zasadami. Sesję prowadzi tzw. mistrz gry. W oparciu o podręcznik przygotowuje on otwarty scenariusz rozgrywki. Rozgrzywka odbywa się werbalnie – w wirtualnej przestrzeni opowieści. Stopień jej skomplikowania i głębi zależy wyłącznie od wyobraźni graczy i prowadzących, wzbogaconej o czynnik losowy wprowadzony przy pomocy wielościennych kości do gry.

Romero i Carmack prowadzili swoją rozgrywkę D&D wraz z innymi członkami zespołu programistów, systematycznie, przez cały okres znajomości i współpracy (jako jedną długą sesję gry). Za pomocą wyobrażonej przestrzeni rozgrywki rozwiązywali pomiędzy sobą rozmaite kwestie świata rzeczywistego.

Jest to zresztą podstawowa funkcja społeczna gier, baśni i odgrywania rzeczywistości różnego rodzaju. Są one instrukcją przeżywania, integracji treści i doświadczeń ze świata zewnętrznego. Niedawny serial fantastyczny Stranger Things ukazuje to poprzez ciekawą metaforę. Grupa przyjaciół, dzieciaków z sąsiedztwa, jest zmuszona zmierzyć się z siłami ciemności, gdy jeden z nich zostaje porwany do alternatywnego, odwróconego świata. Przejście między światami otworzyli dorośli – naukowcy pobliskiego ośrodka badawczego – poprzez serię nieetycznych eksperymentów na dzieciach wykazujących pewne specjalne uzdolnienia. Otworzenie przejścia spowodowało wymknięcie się wrogich sił, z którymi nikt nie wie, jak walczyć. Z pomocą przychodzi doświadczenie grupy przyjaciół wyniesione z rozgrywania scenariuszy w Dungeons & Dragons, gdzie w wyobraźni walczyli już z wieloma potworami. Na tej podstawie opracowują skuteczną strategię działania wobec wrogich mocy.

Swoją pasję do gier (nie muszę chyba dodawać, że przyjmowaną chłodno przez otoczenie?) obaj Johnowie przekuli z kolei w multimilionowy biznes za pomocą stosunkowo nowego medium – komputerów. Połączyli ze sobą oba światy – analogowy i cyfrowy. Skomplikowane systemy opowieści RPG z atrakcyjną wizualnie formą akcyjnych gier wideo. Była to daleka podróż, zajęła lata i obfitowała w przygody. Moc obliczeniowa komputerów długo nie pozwalała na zbliżone automatowi osiągi. Pierwsze gry opierały się również na tekście. Były nieskomplikowanym przełożeniem na inne medium Role Playing Games. Komputer pełnił rolę mistrza gry. Na ekranie monitora wyświetlały się wiersze tekstu opisujące sytuację. Dokonywać można było wyborów w rodzaju tak/

nie lub poruszać się za pomocą prostych komend. Całość wzbogacały elementy graficzne ASCII – ułożone odpowiednio względem siebie znaki klawiatury tworzące rysunek.

Duet dwóch Johnów posłużył się tekstem w inny sposób – programując. Skaczący na ekranie ludzik to jedynie kręgi na powierzchni wody po wrzuceniu do niej kamienia. Tworząc początkowo infantylne narracyjnie gry, takie jak „Commander Keen”, rozwiązywali w istocie poważne zagadnienia ówczesnego programowania komputerowego. Za pomocą języka kodu matematycznego przekraczali coraz to kolejne fizyczne ograniczenia maszyn!

Już jako Id Software, rozwijając swój styl i umiejętności – na podobnej zasadzie jak robimy to my, artyści – stworzyli zupełnie nowy gatunek hitowych gier FPP. Tytuły takie jak „Wolfenstein 3D”, „Doom”, „Quake” były otwarciem wrót do kolejnego wymiaru. Samo First Player Perspective (widok ekranu z perspektywy pierwszej osoby) stosowano już wcześniej, rewolucyjny był jednak uzyskany przez nich faktyczny, płynny ruch w trójwymiarowej wirtualnej przestrzeni. Moduły kodu, na których bazuje architektura danego świata, określono mianem „silników” i nazywano imiennie od tytułu gry, dla jakiej taki silnik pierwotnie stworzono. Z każdym kolejnym wydanym tytułem silniki projektowane przez Johna Carmacka były coraz bardziej zaawansowane i zadziwiała świat programistów możliwościami.

Równolegle, wynalazki te osiągały komercyjny sukces. W 1995 roku ilość zainstalowanych kopii „Dooma” na komputerach osobistych przekroczyła ilość zainstalowanych systemów operacyjnych Windows. Dwóch chłopaków, niegdyś z problemami w szkole, samym tylko kodowaniem przeobraziło absolutnie światowy rynek komputerowy. Maszyny do zastosowań biurowych zaprzęgnięto do przemysłu rozrywkowego i projektowego. Przełom technologiczny wpłynął na rozwój branży gier, animacji, wizualizacji, projektowania i modelowania 3D. Rozwój programowania sprzężony zwrotnie z rozwojem samego sprzętu znacząco przyspieszył. Dziś na silnikach Unreal opracowuje się hiperrealistyczne trójwymiarowe modele całych światów.

Pomagają również w poważnych realizacjach architektonicznych. Popularna seria gier Assassin’s Creed znana jest z rozbudowanego szczegółowo wirtualnego świata. Wiernie oddano tam katedrę Notre-Dame, bazując na super szczegółowym skanowaniu przestrzennym budowli. Materiały te są teraz istotnym źródłem pomagającym w odbudowie katedry po niedawnym pożarze.

Komputerowe karty graficzne zapewniające maszynom odpowiednią moc obliczeniową do takich działań wykroczyły z kolei poza pierwotne zastosowanie i wykorzystywane są obecnie do wytwarzania alternatywnych cyfrowych walut (Bitcoinów i innych). To przyczynek do jeszcze innych rozważań rodem z science-fiction.

Sztuka jest rodzajem takiego komputerowego kodowania w wymiarze kulturowym. Sprzęgnięta z technologią – za pomocą jednocześnie rzemiosła i kreatywnej wyobraźni – jest w stanie przekształcać społeczność i świat fizyczny.

Artyści i inni twórcy podobnie – bazując na zastanym porządku – biorą na warsztat jakąś jego część, zmieniają, dodając swoje, i puszczają dalej w obieg. Sztafeta. Kultura.

Aby jednak sztuka miała faktyczny wpływ, istotna jest platforma realnego porozumienia. Wspólny język, którym posługuje się jak największa grupa osób.

Douglas Rushkoff, amerykański socjolog, publicysta, profesor teorii mediów i ekonomii

cyfrowej na City University of New York, Queens College, opisuje kulturę w analogii do komputerów właśnie jako nasz system operacyjny. Nie musimy wszyscy posługiwać się tylko jednym. Warto natomiast, aby poszczególne systemy były ze sobą kompatybilne na poziomie osobistym i społecznym.

Figuracja, przez tysiące lat, była taką właśnie platformą. Fantastyka w konwencjach sci-fi, postapo i fantasy, wraz z całym przemysłem, jaki wokół nich wyrósł, jest zaś dziś tej figuracji strategicznym sojusznikiem.

Arkę charakteryzuje to, że przechowuje pewne tradycje i wiedzę w stanie żywym. Nie chodzi o wskrzeszanie dawnych technik dla samego ich trwania ani o odtwórcze, dekoracyjne korzystanie z symboli. Chodzi o tworzenie nowych, żywych dialektów języka figuracji – świadomie inspirujących się historią uzupełnianą o współczesne znaczenia. W podobny sposób, jak robi to teatr na nowo interpretujący dzieła Mickiewicza czy Szekspira.

Teatr, tak jak sztuka wysoka, wydaje się być przynależny pewnym elitom. Tradycje współczesnego teatru sięgają jednak widowisk obwożonych po greckich bezdrożach, następnie występów na agorze. Dopiero później zaczęto budować specjalnie w tym celu zaprojektowane miejsca – wciąż jednak łatwo dostępne dla ludności.

Ze wszystkimi jego mankamentami internet pełni rolę współczesnej agory. Jego zasługi na polu popularyzacji sztuki i edukacji artystycznej są dla mnie niewątpliwe. Realia cyfrowego świata zapewniają z kolei na równi dostęp do masowych, jak i do niszowych trendów.

Plastyczne huby internetowe – bardziej amatorskie, jak Deviant Art czy nakierowane na sieciowanie profesjonalistów, jak Art Station – pełne są wysoce wyspecjalizowanych i rozmaitych stylistycznie realizacji. Artyści samodzielnie, bądź za pomocą owych platform, oferują dostęp do swych treści instruktażowych w płatnym i otwartym dostępie. Inne portale, jak np. Muddy Colors, oferują także podbudowę teoretyczną, publikując artykuły z zakresu choćby teorii koloru.

Grupy dyskusyjne i fora w rodzaju Shiflett Brothers Sculpting Forum budują społeczności oparte na szerokim, bezpośrednim dzieleniu się doświadczeniami pomiędzy samymi użytkownikami. Panuje tam atmosfera wzajemnej ciekawości, chęć rozwoju osobistego i rozwoju danego obszaru sztuki. Otwarty dostęp do treści, udostępnianie sobie nawzajem rozwiązań, tak, aby budować na ich bazie kolejne. To cechy charakterystyczne dla środowiska wczesnych hakerów komputerowych, z których wywodzili się John Carmack i John Romero.

Hakowanie polegało wówczas na wytyczaniu nowych szlaków, obchodzeniu ograniczeń kodu i sprzętu. Programiści, często przeciwni wszelkim patentom, pozostawiali w kodzie furtki i wiadomości dla tych, którzy ośmielą się zajrzeć głębiej, pod powierzchnię lustra wody. Chętnie witali rozmaite modyfikacje pierwotnego produktu. Środowiska oparte na kodeksie otwartego dostępu do kodu wciąż funkcjonują. Tworzą popularne programy i serwisy.

Oczywiście, patrząc na wszystkie te fantastyczne utwory, z łatwością wymienić można szereg marnych produkcji. Fabuł klasy B, C, Z. Kiczu i odtwórczego powielania. Jest to w pewnym stopniu cena za dostęp do szerszego grona, niekoniecznie jednak będąca wadą.

Pewna doza kiczu jest immanentną cechą gatunku, obecną u jego zarania. Nie zamierzam się od niego odcinać, może on stanowić istotną wartość. Udowodniła to zresztą sztuka dwudziestego wieku, przyswoiwszy sobie kicz jako formę wyrazu. Zacierając granice między tym, co popularne i elitarne.

Prehistoryczne malowidła naskalne są dziś, z kolei, wszystkie z oczywistych względów bezcenne. Nie każde jednak dorównuje kunsztem arcydziełom z Lascaux. W złotej erze amerykańskiego rocka najlepsze, najbardziej innowacyjne zespoły przestawiły muzykę na nowe tory. Jednocześnie na jedno, dajmy na to, Led Zeppelin przypadało tysiące grup próbujących sił w podobnej stylistyce – garażowych hobbystów, szkolnych bandów czy lokalnych gwiazd. Niektóre z nich także robiły karierę, inne popadły w zapomnienie. Przez jakiś czas przyczyniły się jeszcze do rozprzestrzenienia gatunku. Część muzyków odnalazło się w pokrewnych branżach jako radiowcy lub producenci muzyczni. Część podjęło się innych prac. Tak czy inaczej jednak, praktyczne umiejętności grania, śpiewania czy występy na scenie pozwalały im także głębiej czerpać, mocniej identyfikować się w kontakcie z kulturą muzyczną swojego okresu. Kultura ta, czy właściwie wówczas kontrkultura, była zaś spoiwem łączącym młodsze pokolenia z rozmaitych, zróżnicowanych mocno obszarów USA i reszty świata.

Podobny cel przyświecał Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu w trakcie tworzenia obecnego kierunku Mediacji Sztuki kształcącego przyszłych kuratorów i organizatorów życia kulturalnego. Istotnym elementem kształcenia są praktyczne zajęcia malarstwa, rzeźby, rysunku tak, aby przyszli mediatorzy znali proces tworzenia „od kuchni”. W założeniu to oraz bezpośredni kontakt z przyszłymi artystami z innych kierunków ma pomóc we wzajemnych profesjonalnych relacjach w przyszłości. Kierunek myślenia jest jak najbardziej słuszny. Możemy dać studentom wsparcie, najlepsze możliwe narzędzia, swobodę korzystania z nich i przestrzeń do eksperymentowania.

Tego samego chciałbym na nowo dla figuratywizmu. Dokąd nas zaprowadzi? Zobaczmy. Nie da się wyznaczyć kierunku dekretem. Istotą trwałych zmian i najciekawszych prądów w kulturze była zawsze oddolność.

Sam rock, poprzedzający go blues czy też późniejszy rap wraz z całą kulturą hip-hop – tańcem, sztuką ulicy – wyrosły oczywiście jako bunt, w kontrze do zastanego porządku. Dla kultury były jak ryby płynące pod prąd, by dać życie nowym pokoleniom i przedłużyć gatunek. Istotnie przyczyniły się do jej rozkwitu. Kultura wytwarza kontrkulturę, która następnie przejmuje jej rolę. Procesy te mogą zachodzić gwałtownie lub niemal organicznie, jako adekwatna odpowiedź na wyzwania i napięcia współczesnych im czasów. Nie zauważymy tego w bogatych dzielnicach i prestiżowych galeriach. Te będą zawsze wtórne i niechętnie nowym zjawiskom, dopóki nie dostrzegą w nich możliwości generowania zysku. Wielu, ikonicznych dziś, twórców przedwojennej awangardy doceniono dopiero po śmierci.

Kolejne ożywcze nurty wypływają raczej z biednych regionów państw lub dzielnic dużych ośrodków. Z przyczyn dość prozaicznych. Tam, gdzie panuje duże bezrobocie i przestępczość są także tanie lokale. Wynająć pracownię lub salę prób można niewielkim kosz-

tem. Można też zająć pustostan. W fabularnym filmie *Beat Street* (pol. „Rytm ulicy”) z roku 1984 młodzi raperzy zajmują nieużywaną kamienicę i organizują w niej coś na kształt festiwalu kultury hip-hop. Zajmowanie pustych lokali w dobie kryzysu gospodarczego i później wrosło także na stałe w ruch „punk”. Część z takich miejsc przetrwało w różnej formie do dzisiaj jako domy mieszkalne, centra aktywizacji lokalnych środowisk bądź ośrodki kultury. Socjoekonomiczne warunki czasów kryzysu powodują, że społeczności gromadzą na ulicach, placach, boiskach, by razem spędzić jakoś czas. Brak pracy i środków na konsumpcję skutkuje wytworzeniem alternatywnych formy aktywności.

Jest to jakaś nadzieja, gdy stoimy znów u progu wielkich zmian, być może globalnego kryzysu związanego z pandemią koronawirusa, napaścią Rosji na Ukrainę i skutkami zmian klimatycznych.

Fizyczną przestrzeń kolonizuje dziś w Polsce narastająca komercjalizacja, brak jest tanich lokali. Internet kolonizują zaś medialne megakorporacje. Tanieją jednak pewne technologie. Aparat czy kamerę wideo niezłej jakości niemal każdy ma dziś w telefonie. Artyści unikali dawniej komputerów. Środki były prymitywne, wymagały obycia ze sprzętem, a wytworów nie uważano za sztukę. Mało było ludzi, którzy mieliby na tyle umiejętności z obu dziedzin, aby swobodnie się nimi posługiwać. Dziś dostępnych jest szereg narzędzi graficznych 2D i 3D, prostych w obsłudze, wiele z nich za darmo lub za niewielką opłatą. Wiele młodych osób czy to dla sztuki, czy dla rozrywki miała już z nimi jakiś kontakt. Pomimo znacznych ograniczeń codzienności, mamy także dostęp do wielu możliwości. Ich wykorzystanie zależy od kreatywności poszczególnych jednostek oraz nauczycieli.

Potrzebna jest do tego wspólna platforma. Jakiś punkt zaczepienia, haczyk, za pomocą którego przyciągamy uwagę. Może nim być konwencja, estetyka lub jej przełamanie. Biegłość warsztatowa, prostota formy lub jej znaczna złożoność. Cokolwiek przyciągnie widzów (lub studentów) może być punktem wyjścia do odkrywania kolejnych warstw. Kolejnych głębi. Może okazać się króliczą norą do świata po drugiej stronie lustra.

Tym bardziej, że wcale nie musimy wymyślać od nowa koła. Szeroko rozumiana rozrywka jest doskonałą platformą do przekazywania nawet najpoważniejszych treści. Rozumie to doskonale przemysł Hollywood, rozumieli twórcy antycznej komedii. Dlaczego nie mielibyśmy i my z tej tradycji korzystać? Ostatecznie istotne jest to, co ma wpływ. Jaką ma realną moc sprawczą. Tę moc nadajemy zaś kolektywnie, na wiarę, poprzez uczestnictwo we wspólnej opowieści, zestawiając ze sobą znaczenia zrozumiałe dla obu stron.

O ile sztuka ma mieć wpływ, nie może tkwić w tzw. wieży z kości słoniowej. Czy może raczej elitarnym getcie grodzonych osiedli wysokiej kultury, patrzącej na świat poza ogrodzeniem, bojąc się i zazdroszcząc mu jednocześnie spontanicznej żywiołowości. Otwarcie na szersze grono nie musi też wcale oznaczać zaniżania poziomu. Przeciwnie – jest trudniejsze niż alienacja. Obie strony są bowiem odpowiedzialne za poziom relacji. Od tego zaś zależy będzie poziom głębi, na jaki dotrzemy w wieloznacznej, wielowarstwowej narracji. Powierzchnowy kontakt może być dobroczynny i nie ma w nim także niczego złego. Kto będzie chciał może zatrzymać się na poziomie estetyki. O ile będzie to dla niego zrozumiała płaszczyzna – już nawiążemy podstawowy kontakt. Kto będzie chciał – dotrze głębiej.

Oddolna kultura masowa, w której kierunku zwracała się sztuka wielokrotnie w celu

inspiracji oraz kontaktu z odbiorcą, działa właśnie w ten sposób. Folklor lokalny czy egzotyczny, czy też dziś popkultura. Echa mazurków usłyszymy w utworach Chopina. Ludowe motywy w twórczości plastycznej i literackiej Wyspiańskiego czy Witkiewicza. Dziewiętnasto- i dwudziestowieczna awangarda zanurzona w orientie i żarach tropików. Stanisław Szukalski reinterpretujący dziedzictwo dawnych Słowian i ludów Ameryki Południowej.

Wspomnijmy jeszcze raz sagę o Wiedźminie. Komiksy Mike’a Mignoli, który w swoim oryginalnym stylu również zaadaptował słowiańskie wierzenia i bestiariusze. Przełożył zresztą na komiks także wiedźmińskie opowiadania. W amerykańskim komiksie superbohaterskim stylizowana heroicznosc ludzkiej sylwetki przypomina jako żywo idealizację antycznych herosów.

Kultura popularna poza tym jest bardzo szerokim terminem, obejmującym zupełnie niszowe zjawiska czy style. Jej twórcy mierzą się ze współczesnymi wyzwaniem etycznymi, filozoficznymi, politycznymi. Nośnikiem takich treści może być nawet gra komputerowa „Deus Ex” z roku 2000 lub „Disco Elysium” z 2019. Wspólną cechą tych historii jest opowiadanie ich poprzez personalne doświadczenie reprezentowane za pomocą postaci bohaterów. Równoległe do sztuki na salonach płynie wartki nurt figuracji zakorzeniony w estetyce sci-fi. Fantastyka jest tu jak sen (stan świadomości) – rozmontowuje zastane schematy, dając głębszy wgląd w rzeczywistość, szerszy ogląd, inny punkt widzenia i dopełnienie.¹² Dokładnie tak, jak w świecie magicznego realizmu ludowych baśni i rytuałów.

Ani w dzieciństwie, ani w wieku dorosłym nie mogłem przebrnąć, czytając, przez styl Henryka Sienkiewicza. Jednak słuchając Janusza Gajosa czytającego Pana Wołodyjowskiego w znakomitej interpretacji, wciągnąłem się bez pamięci (audiobook w wydanej przez Agorę seria *Mistrzowie Słowa*). Poziom czytelnictwa w Polsce na pewno byłby o wiele lepszy, gdyby zmodyfikować program nauczania. Dostosować lepiej listę lektur do odpowiednich grup odbiorców. Znaleźć odpowiednią formę podania tych trudniejszych. Robią to współczesne biblioteki i kluby czytelnicze.

Jest w tym trochę analogii do relacji pomiędzy sztuką współczesną a nurtem figuratywizmu. Z jednej strony zachowawczość na poziomie edukacji artystycznej, brak pomysłu na postać w krajobrazie kulturowym kraju. Z drugiej, hegemonia kulturalna nurtów niespecjalnie szanujących tradycje figuratywizmu. Podobne spostrzeżenie ma Andrzej Szarek w tekście poświęconym Grzegorzowi Gwieździe, wybitnemu polskiemu figuratywiście mojego pokolenia.¹³

Istotne jest znalezienie haczyka.

Ważną inspiracją są dla mnie produkcje filmowe i sposób podejścia do sztuki Andrieja Tarkowskiego. Tym bardziej, że również wchodził w dialog z fantastyką, adaptując Lema i braci Strugackich. Za pomocą prostych środków wyrazu, takich jak światło, kadr, kompozycja, kolor, potrafił budować fantastyczne scenerie, przekazując głębokie metaforyczne treści, które na długo zapadają w pamięć. Do dziś robią one wrażenie nie gorsze niż najdroższe efekty amerykańskiego kina.

Nie deprecjonuję nowych technologii. Ważne jest jedynie, aby nie opierać się na nich w całości, gdyż szybko się one dezaktualizują. Jeśli posługuję się w twórczości pewnymi „bajerami” to tak, aby były one wisienką na torcie, nie meritum pracy.

Pewne trendy i nowiny technologiczne można jednak jak najbardziej wykorzystać w sztuce i edukacji. Mogą one działać jak haczyk na odbiorców lub studentów. Jeżeli zaś podeprzemy je wówczas solidnym warsztatem i zrozumieniem dla klasyki – możemy mieć nadzieję że wyewoluują w ciekawe, samodzielne zjawiska.

„Opracowałem zbiór zasad, które opisują nasze reakcje na technologie:

1. Wszystko, co jest na świecie, kiedy się rodzisz, jest normalne i zwyczajne i jest po prostu naturalną częścią sposobu, w jaki świat działa.
2. Wszystko, co zostaje wynalezione, gdy jesteś w przedziale pomiędzy piętnastym a trzydziestym piątym rokiem życia, jest nowe, ekscytujące i rewolucyjne i prawdopodobnie możesz w tym zrobić karierę.
3. Wszystko, co wymyślono po twoim trzydziestym piątym roku życia, jest sprzeczne z naturalnym porządkiem rzeczy.”

– Douglas Adams, autor „Autostopem przez galaktykę”¹⁴

42

Każde z nowych zjawisk czy narzędzi postrzegane było w swoim czasie jako niepełne, niepoważne. Jak przynależna wiekowi dziecięcemu zabawa. Ostatecznie wiele z nich wywalczyło sobie należne im miejsce w historii. Nad zabawą jednak należałoby się pochylić.

Mitologie, baśnie i przypowieści uczą nas również tego, że nie należy lekceważyć możliwości przekazywania ważnych treści, jaką niesie ze sobą rozrywka. Wspomniałem już o antycznej komedii. Gatunek ten przetrwał, ewoluował przez te wszystkie lata i wciąż cieszy się wielką popularnością. Rozrywka jest pewną „dorosłą”, ukierunkowaną formą zabawy.

Zabawa jest z kolei kluczowa w procesie uczenia się, socjalizacji, wytwarzania społecznych norm, konfrontowania ze sobą sprzecznych stanowisk. Tworzy emocjonalne symulacje i stymuluje. To nie przypadek, że w młodym wieku, gdy mózg rozwija się najprędzej, przyswaja najwięcej, nabywa nowych, kluczowych umiejętności uczymy się przede wszystkim poprzez zabawę. Dotyczy to zresztą wszystkich gatunków ssaków.

Jest ona katalizatorem aktywizującym zaangażowanie w daną czynność, proces. Im wyższy stopień zaangażowania – tym lepsze są rezultaty.¹⁵

„Bawiąc – uczyć, ucząc – bawić” głosi motto Papcia Chmiela, autora popularnych niegdyś komiksów o Tytusie Romku i A'Tomku. Zwłaszcza w procesie edukacji aktywności zorientowane na cel należy w odpowiednich proporcjach równoważyć pozornie bezcelową zabawą, przestrzenią na eksperyment i swobodę poszukiwania. Jednocześnie możemy wykorzystać znajomość tego mechanizmu do zaangażowania studentów w naukę lub odbiorców w interakcje, choćby poprzez fantastykę. Tym bardziej, że stanowi ona, za pośrednictwem

rozmaitych mediów, trwałą część ich krajobrazu kulturowego. Wychowali się na grach i „Wiedźminach”. Figuratywne prace autorów takich jak John Mahoney, Simon Lee czy Aris Kolokontes znane są im za pośrednictwem kina i jako samodzielne utwory artystyczne. Inspirują się nimi, chcą wyrażać się i odbierać sztukę z poziomu tego doświadczenia.

Małemu Radziewiczowi nigdy nie powiedziałbym, że nie powinien rzeźbić potworów.

Takie podejście przyświeca mi w dydaktyce i uważam, że przynosi na tym polu dobre rezultaty.

43

10 – WP magazyn, Grzegorz Klos, 30.12.2018, „Tomasz Radziewicz dla WP: Będę wymyślać potwory na pelen etar”

11 – Forbes 27.01.2022 „Raport specjalny 2022: Kim jest polski gracz”

12 – Tomasz Stawiszyński, Wieczór TokFm 10.02.2020

13 – Andrzej Szarek, Gra indywidualna, Artoon 10/2017

14 – Douglas Adams, „The Salmon of Doubt: Hitchhiking the Galaxy One Last Time”, 2003

15 – „Student Engagement: A Framework for On-demand Performance Assessment Tasks” by Catherine Taylor, Kari Kokka, Linda Darling-Hammond, Jack Dieckmann, Vivian Santana Pacheco, Susan Sandler, Soung Bae, publikacja: Stanford Center for Assessment, Learning & Equity, Stanford Center for Opportunity Policy in Education, 2016

5. Portret, ilustracja i concept art

Portret to obraz, fotografia, rzeźba lub inne artystyczne przedstawienie osoby, w którym dominuje twarz i jej ekspresja, choć możliwe jest także ukazanie pełnej postaci lub nawet grupy osób. Intencją jest pokazanie podobieństwa, osobowości, a nawet nastroju portretowanych.

Jest zatem czymś innym niż studium. Stanowi więcej niż sumę adekwatnie uchwyconej anatomii, proporcji i kierunków, jakkolwiek i one są istotną składową dobrego przedstawienia portretowego.

Z istotą zagadnienia portretu mierzymy się, studiując, zazwyczaj w czasie zajęć tzw. Małej Formy, a w szczególności medalierstwa. Przedmiot ten zawsze darzyłem sympatią. Odniosłem nawet pewne sukcesy w tej dziedzinie, biorąc udział w konkursach medalierskich i realizując późniejsze zamówienia komercyjne. Medalierstwo było wprowadzeniem w świat portretu jako opowieści o postaci. Zarówno oddanie atrybutów zewnętrznych, jak i uchwycenie wewnętrznego charakteru przedstawionej osoby w klasycznym medalu czy plakiecie stanowi w dużym stopniu o ich wartości jako dzieła.

Realizacje rzeźbiarskie wchodzące w skład niniejszej pracy doktorskiej stanowią raczej metaforyczny portret psychologiczny współczesnego człowieka – jako emanacji pewnej zbiorowości. Osadzonej w danym miejscu i czasie, w określonych kontekstach kulturowych. Myśl tę rozwinę w rozdziale omawiającym poszczególne prace. Wpierw, pozwolę sobie na rozważania dotyczące ogólnej natury portretu, z uwzględnieniem korzeni estetycznych nurtów, do których się odnoszę. Poruszę również zagadnienia warsztatu.

To, co różni portret od czysto dokumentalnego przedstawienia studium ukazują dobrze serie fotograficzne dwóch autorek – Brytyjki Lalage Snow oraz mieszkającej w Amsterdamie Claire Felicie. Oba projekty bazują na tym samym założeniu, inspirowanym – jak przypuszczam – słynnym zdjęciem przedstawiającym Jewgienija Stepanowicza Kobitewa krótko po zakończeniu drugiej wojny światowej. Fotografie tę zestawia się ze zdjęciem Kobitewa sprzed wojny, czasem dodatkowo zdjęciem z dnia mobilizacji. Młody absolwent malarstwa ukraińskiej Akademii Sztuk Pięknych wcielony został do Armii Czerwonej po ataku Niemiec na ZSRR. Przetrwał wojnę i powrócił w rodzinne strony, gdzie kierował działalnością kulturalną regionu z ramienia rady miasta. Udział w walkach, dostanie się do niewoli i pobyt w obozie koncentracyjnym odcisnęły na nim jednak głębokie piętno. Fotografie dwóch cykli „We are the not dead” oraz „Here are the young men” przedstawiają odpowiednio brytyjskich oraz holenderskich żołnierzy biorących udział w wojnie w Afganistanie około roku 2010. Wizerunki młodych mężczyzn przed, w trakcie oraz po zakończeniu misji wojskowych zestawione są ze sobą w formie serii tryptyków ukazujących różnice w ekspresji twarzy, w oczach, sposobie pozowania. Nie są aż tak drastyczne jak ich pierwowzór, wciąż robią jednak duże wrażenie. Zmieniają się nieco warunki, w jakich wykonywano poszczególne z trzech zdjęć każdego żołnierza. Inny jest nieco kąt obiektywu, oświetlenie czy zarost. Widać jednak, że chodzi o coś więcej, głębiej.

Nieznaczące mikroekspresje potrafią zmienić całkowicie twarz modela. Drobne, pozaświadome zmiany napięć mięśni oddają wewnętrzny stan ducha. Te powtarzające się często lub trwające długo z czasem formują stałe struktury, faktury, zmarszczki o określonych kierunkach.

Aby wiarygodnie oddać ten proces w rzeźbie przyda się dobra znajomość anatomii.

Pomoże w tym, wspomniana wcześniej, znakomita publikacja „Anatomy of facial expression”, którego autorem jest Uldis Zarins. Szczegółowo omawia on temat anatomii i fizjologii mięśni twarzy. Tego, jak funkcjonują i wpływają na jej kształt. Uwzględnia różnice płci, wieku i pochodzenia etnicznego. Tłumaczy, jak struktury kostne związane są z tkanką miękką, omawia punkty i obszary charakterystyczne, deformacje ze względu na wiek lub zawartość tkanki tłuszczowej.

W przypadku dobrze ujętego portretu, mamy do czynienia z procesem podobnym do tego, który opisałem, omawiając anatomię postaci w ogóle. Eksperymenty Maggie Shiff-rar, badające procesy umysłowe odpowiedzialne ze przestrzenne postrzeganie ruchomych obiektów, stosowano także, podświetlając punktowo charakterystyczne obszary twarzy. Podświadomie jesteśmy w stanie prawidłowo odczytać treści przekazywane za pomocą ich odpowiednich względem siebie układów.

Oznacza to, że również niekoniecznie naturalistyczne przedstawienia portretowe są w stanie aktywować nasze neurony lustrzane. Możemy działać też płamą, gestem, budować migotliwe faktury lub redukować je do minimum. Istotne jest uchwycenie proporcji oraz właściwe wyznaczenie punktów orientacyjnych współgrających z ogólną ekspresją bryły twarzy. Trudno oprzeć się wówczas wrażeniu kontaktu z żywą osobą.

Ciekawe wyniki badań nad postrzeganiem przedstawia Nicolas Davidenko w *Journal of vision* 16 – czasopiśmie naukowym, poświęconym aspektom funkcji wzrokowych u ludzi i innych organizmów.

W pięciu badaniach behawioralnych zespół badaczy wykazuje, że także sylwetki twarzy z profilu dostarczają wystarczającej ilości informacji do dokładnej oceny płci, oszacowania wieku oraz wiarygodnych ocen atrakcyjności. Co więcej, pozwalają na niezwykle dokładną identyfikację krzyżową ze zdjęciami z przodu.

W czasach, gdy technologia nie pozwalała jeszcze na dokładne opracowanie portretu w małej skali, na monetach przedstawiających danego władcę posługiwano się właśnie sylwetką profilu. Tradycja ta kontynuowana jest się w dalszym ciągu w medalierstwie, przy wytwarzaniu monet i banknotów.

W przypadku rzeźby pełnoprzestrzennej, możemy spotkać się z podejściem, w którym konstruowanie portretu zaczyna się właśnie od dokładnego obrysu profilu. Dopiero wówczas dodajemy struktury kostne z boków i dalej rozbudowujemy bryłę w szerz.

Przykładem takiej artystki jest warta uwagi Amelia Rowcroft, absolwentka Akademii Sztuki we Florencji. Brytyjka zajmuje się głównie rzeźbą portretową z wykorzystaniem żywych modeli oraz na podstawie zdjęć. W internecie z łatwością odnajdziemy piękne realistycznie

ujęte przedstawienia znanych osób – aktorów, piosenkarzy, postaci historycznych. Amelia prowadzi lekcje rzeźbienia, dostępne są do kupienia również jej kursy wideo omawiające szczegółowo metodę, jaką posługuje się w pracy. W ramach jednego z wniosków badawczych realizowanych przez nasz kierunek na Akademii, zakupiłem dostęp do treści takiego kursu rzeźbienia portretu oraz kursu anatomii całej postaci. Analizuję materiały pod kątem własnej pracy twórczej oraz dydaktyki.



46

Oddanie całego spektrum charakteru, emocji, atrybutów danego bohatera jest czymś zdecydowanie bliskim zasadom tzw. Concept-artu.

Termin „sztuka koncepcyjna” był używany przez Walt Disney Animation Studios już w latach 30. Artysta koncepcyjny to osoba, która generuje projekt wizualny przedmiotu, postaci lub obszaru, który jeszcze nie istnieje. Concept artyści pracują przy produkcji komiksów, filmów, animacji, gier komputerowych i efektów specjalnych. Mogą być potrzebni jedynie do wykonania wstępnej grafiki lub do pracy w zespole kreatywnym, aż do ostatecznej realizacji utworu. Oprócz warsztatu plastycznego, artysta koncepcyjny musi również posiadać

umiejętności projektowe. Projekty koncepcyjne służą nie tylko do rozwijania pracy, ale także do pokazania postępów klientom czy inwestorom. Po zakończeniu prac mogą zostać przerobione i wykorzystane w materiałach reklamowych. Analogiczny etap projektowania poprzedza większość realizacji rzeźbiarskich, które wymagają dobrego zaplanowania poszczególnych etapów prac, przygotowania wyceny itp.

Rzeźbiarzy i twórców związanych z branżą filmową czy rynkiem gier komputerowych łączy, nawiasem mówiąc, więcej niż mogłoby się wydawać. Niezależnie od tego, czy podejmiemy edukację uczelnianą czy też obierzemy samodzielną drogę, konieczna jest gotowość do wieloletniej nauki. Wymaga tego stopień złożoności rzemiosła, które należy opanować. Jednocześnie musimy osiąść zdolność balansowania na cienkiej linii pomiędzy rzemiosłem a intuicją – podstawowym narzędziem każdego artysty, jak wielokrotnie podkreśla to w wywiadach David Lynch. Jako rzeźbiarze realizujący większe projekty, tak samo musimy nauczyć się pracy w zespole złożonym ze specjalistów różnych branż lub kierowania takim zespołem. Umiejętności klarownego przekazywania wizji i delegowania zadań. Pracy z podwykonawcami – oddania pola w zaufaniu do cudzych umiejętności, a jednocześnie znajomości pokrewnych branż w stopniu pozwalającym na ostateczną kontrolę jakości wykonania zadania. Odporności na mnogość etapów, powtórzeń, poprawek.

Wszystko spaja dodatkowo płaszczyzna rysunku. Oczywiście jest on podstawą wszelkiej pracy projektowej. Dla rzeźbiarzy często także czymś więcej, niż sam szkic pomysłu. Rysunek w glinie czy na kamieniu pojawia się i jest zamazywany przez cały okres pracy nad formą. Często na koniec staje się jej integralnym elementem. Dopelnieniem. Rysownicy komiksowi z kolei wykonują nieraz pełnoprzestrzenne modele swoich postaci lub ich portrety, popiersia. Dzięki temu są w stanie lepiej oddać tę samą sylwetkę rysowaną w różnych sytuacjach, kadrach i z różnych stron. Mogą przeprowadzić symulację tego, jak układa się na nich światłocien. Filmowcy przed rozpoczęciem zdjęć przygotowują storyboardy. Są to rozpisane rysunkowo plany tego, jak poszczególne sceny kręcić będzie kamera. Te bardziej dopracowane w praktyce nie różnią się od tzw. powieści graficznych (termin używany czasem dla określenia poważniejszych form komiksu). Godne polecenia są piękne szkice koncepcyjne Stanleya Kubricka do scenariusza „A.I. Artificial Intelligence” – nakręconego ostatecznie przez Stevena Spielberga filmu będącego alegorią Pinokia w stylistyce science-fiction

47



Richard Corben, Den - making of

Literackich bohaterów poznajemy w rytm linearnej narracji. Wraz z obserwacją zachowań, decyzji, jakie podejmują, poznajemy w czasie ich cechy charakteru, osobowość. W oparciu o to oraz szczerkowe lub szczegółowe opisy fizjonomii czy ubioru konstruujemy w wyobraźni ich portrety. Sztuka koncepcyjna polega na odwróceniu tego kierunku. Za pomocą plastycznych form wyrazu trzeba wiarygodnie opowiedzieć w jednej chwili całą złożoność postaci. Chodzi zatem o znacznie więcej, niż wymyślenie fajnego ludzika. Typowe dla tradycyjnych przedstawień portretowych użycie zewnętrznych atrybutów w postaci elementów otoczenia, ubioru czy innych przedmiotów, osadzających bohaterów w określonych kontekstach, i tu znajdzie oczywiście zastosowanie. Poza tym jednak musimy zdać się na umiejętność pozawerbalnego przekazania cech charakteru i całego spektrum ich emocji za pomocą ekspresji ciała, twarzy.

Doskonale opanowała to amerykańska szkoła ilustracji i animacji.

Nim fotografia stała się na tyle atrakcyjna, by zawładnąć rynkiem czasopism, prym wiodła ilustracja prasowa. Okładki i wnętrza „The Saturday Evening Post”, „New York Times” czy „Sports Illustrated” zdobyły dzieła tuzów takich, jak J.C. Leyendecker (1874-1951), Norman Rockwell (1894-1978) i Bernie Fuchs (1932-2009). Na okładkach książek królował Fran Frazetta (1928-2010), Boris Vallejo (ur. 1941) i inni. W tym samym czasie komiks wybijał się na niezależność ewoluując od krótkich prasowych „pasków” po samodzielne wydania wielotomowych serii. Od czarno-białych i surowych form aż po eksplozję kolorów i stylów.

Swe szlachetne postaci Leyendecker budował pociągnięciami pędzla przypominającymi wręcz rzeźbiarskie cięcia dłutem. Krystalicznie abstrakcyjne formy draperii przywodzą na myśl te barokowe znane z rzeźb Johanna Georga Pinzela.

Każdy z obrazów Normana Rockwella opowiada historię, którą można czytać godzinami. Jednocześnie pozostawiał on pole do ich interpretacji odbiorcom. Fenomenalnie łączył naturalizm ze zmierzającym w stronę karykatury wyolbrzymieniem, nigdy nie przekraczając jednak granicy śmieszności. Opanowanie kompozycji na poziomie dawnych mistrzów malarstwa, a zarazem mnogość detali pozwala na czerpanie wielkiej przyjemności z wpatrywania się w jego obrazy w całości, jak i w każdy najdrobniejszy szczegół.

Bernie Fuchs, jak Auguste Rodin w rzeźbie, oddawał pola materii, by objawiła swoje walory. Szkicowy ślad kredki czy ołówka, widoczna we fragmentach kompozycji podmalówka, połacie pustej z pozoru przestrzeni mówiące tyleż dużo, co wypełnione postaciami obszary.

Nazwiska tych i wielu innych twórców są ikoniczne w środowiskach concept artystów wszelkiej maści. Ich dzieła uczą i inspirują kolejne pokolenia twórców. Niezależnie od wieku, w jakim ci teraz są, i medium, w jakich pracują. Czy zajmują się rzeźbą, ilustracją czy projektowaniem komputerowym 3D.

Pewnego rodzaju bajkowość/komiksowość/animkowość jest obecna w tym amerykańskim stylu. Czasami bardzo wyraźna, czasem ledwo wyczuwalna. Sprawia, że staje się on bliski. Jest zaproszeniem do rozmowy, któremu trudno odmówić. W języku angielskim istnieje termin „cartooning”. „Cartoon” – oznacza rysunek lub kreskówkę. Kreskówkowość ta służy zazwyczaj rozrywce, zabawie i spełnia podobne funkcje psychospołeczne. Świetnie nadaje się do odzwierciedlania i przeżywania świata emocji.

Tradycje sięgają w USA jeszcze czasów międzywojennych. Andrew Loomis (1892-1959) był wychowankiem George’a Bridgmana w The Art Students League of New York (podobnie jak Norman Rockwell) oraz uczył się w The Art Institute of Chicago (tak jak J.C. Leyendecker).

Tak jak oni, również zajmował się ilustracją prasową i reklamą. Najbardziej znany jest jednak jako autor serii instruktażowych książek artystycznych drukowanych w kolejnych dziesięcioleciach dwudziestego wieku. Opracował wiele własnych koncepcji oraz technik rysowania i nauczania, posługując się przy tym lekką, humorystyczną frazą. Wiele z tych tytułów zyskało uznanie w kraju i za granicą ze względu na ich wartość akademicką. Ostatnia jego książka, „Eye of the Painter and Elements of Beauty” (1961), została wydrukowana już pośmiertnie. W niniejszym wywodzie istotna jednak jest pierwsza – „Fun with a Pencil” – z roku 1939. Jest wciągającym wprowadzeniem do rysowania i cartooningu. Krok po kroku tłumaczy, w jaki sposób konstruować realistyczny portret i postać oraz w jaki sposób przetworzyć je w kreskówkę, wciąż zachowując jednak walory artystyczne i anatomiczne tradycyjnego przedstawienia. Znow – za wesołymi ludzikami kryje się znacznie więcej świadomości plastycznej, niż mogłoby się wydawać.

Równoległe do Loomisa działał Walt Disney. Poza innymi kursami, przez jakiś czas w roku 1918, także pobierał wieczorowo nauki w Chicago (Chicago Academy of Fine Arts).

Przybliżać sylwetki Disneya nie trzeba. Po wcześniejszych doświadczeniach na płaszczyźnie animacji i przeprowadzce do Hollywood w roku 1923, założył wraz z bratem the Disney Brothers Studio, z czasem przekształcone w słynne The Walt Disney Company. Jako pionier animacji poklatkowej wykształcił swój rozpoznawalny od pierwszego spojrzenia styl.

W studio organizowano plenery i sesje rysunkowe, w czasie których studiowano dokładnie przedstawiane zwierzęta. Powstanie myszki Mickey czy jelonka Bambi poprzedzały dziesiątki, jeśli nie setki, godzin prac studyjnych i koncepcyjnych. Efektem tego był znakomicie oddany charakter przedstawianych postaci, ich ruchu, zachowań, wyrażanych emocji, przełożonych klatka po klatce na płaszczyznę filmu animowanego.

Nie ulega wątpliwości, że po przegranej wojnie Japończycy inkorporowali do własnej kultury dużo elementów z kultury amerykańskiej. Zamiłowanie do pizzy, grę w baseball oraz zachodnie komiksy i animacje. Stylem Walta Disneya zachwycił się Japończyk Osamu Tezuka. Film o Bambim obejrzał ponoć ponad osiemdziesiąt razy, podobnie inne produkcje. Spodobała mu się wyraźna kreska, przypominająca tradycje graficzne kraju kwitnącej wiśni, powłóczyście spojrzenia wielkich oczu i płynność ruchu postaci. Pod ich głębokim wpływem stworzył komiks, następnie animację „Astro Boy” (oryginalny tytuł „Mighty Atom”). Według Frederika L. Shodta, amerykańskiego tłumacza, podobnie jak „A.I.”, Kubricka/Spielberga – rodzaj alegorycznej interpretacji Pinokia 17. Połączenie tradycji wschodu z zachodnimi dało początek współczesnemu stylowi manga, który następnie przeobraził w procesie sprzężenia zwrotnego kulturę plastyczną Ameryki i Europy. Style rysowania i animowania postaci cały czas ewoluują, cartooning wypracowuje nowe formy. Przypomina to nieco rozwój typografii. Przeciętny odbiorca w styczności z nowymi krojami pisma też rzadko zastanawia się nad tym, jak powstały, kto za tym stoi, ile pracy w nie włożono.

W roku 2000 ukazał się pierwszy album kryminalnej serii „Blacksad”, autorstwa duetu Juan Diaz Canales / Juanjo Guarnido. Historia osadzona jest w klimacie filmu noir, w Stanach Zjednoczonych lat 50. XX wieku. Co charakterystyczne, jej bohaterami są zwierzęta – właściwie humanoidy, bazujące na sylwetkach różnych zwierząt. Juanjo Guarnido zaadaptował do swojego europejskiego stylu rysowania elementy ze szkoły studia Disneya, dla którego pracował w latach 90. W połączeniu z tradycyjną analogową metodą rysowania ołówkiem, tuszem i akwarelą powstał niezwykle oryginalny produkt, doceniany i nagradzany w Europie i poza nią.

Na płaszczyźnie rzeźby podobnie postępuje wspomniany Tomasz Radzewicz, kiedy akurat nie projektuje potworów lub pomników. Popiersie Tadeusza Mazowieckiego jest wspaniałym połączeniem cartooningu, realizmu i wierności wizerunkowej portretowanej postaci.

Realizm znajduje się po drugiej stronie szerokiego spektrum zainteresowania środowisk związanych z branżą kreatywną przemysłu sci-fi/fantasy. Tak jak cartooning – rozwijany latami i dopracowany do granic możliwości.

Już w antyku rzeźbom w brązie wstawiano kolorowe ceramiczne gałki oczne, posługiwano się polichromią aby nadać im wrażenie naturalizmu. Jest to wpisane w korzenie europejskiej rzeźby na równi z opanowaniem anatomii.

Specjaliści od efektów specjalnych, prostetyki, robotyki, rozwinęli do poziomu hiperrealizmu warsztat rzeźbiarski pozwalający na oddanie każdej możliwej faktury, tekstury i koloru skóry czy mięśni w różnym stadium zdrowia, choroby lub rozkładu. Naturalistycznych oczu wykonanych w żywicach, aplikacji włosów, a także studium ruchu i mimiki z użyciem technik cybernetycznych.

50

Z tych źródeł wywodzi się choćby Ron Mueck, działający w Londynie autor wielkoskalowych, hiperrealistycznych rzeźb figuratywnych, obecny na rynku sztuki od 1996 roku.

Sam miałem przyjemność uczestniczenia w interdyscyplinarnym projekcie badawczym we współpracy z Instytutem Archeologii Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, prowadzonych w kryptach grobowych bazyliki i krużganków franciszkańskich w Krakowie. Na podstawie wydrukowanego skanu 3D prawdziwej czaszki z zaznaczonymi markerami głębokości tkanek, dokonałem rekonstrukcji rzeźbiarskiej jednej z postaci stanu szlacheckiego z XVII wieku. Było to okazją do przestudiowania jeszcze raz dokładnie anatomii i powiązań między tkankami twardymi i miękkimi głowy.

Dokładna znajomość anatomii i fizjologii człowieka, świata fauny i flory pozwala na wielorakie ich modyfikacje. W oparciu o to projektuje się rozmaite stwory, potwory, fantastyczne istoty. Także i to nie jest niczym nowym w sztuce. Gotyckie katedry zdobią gargulce i chimery. Świecką architekturę zdobią postaci nimf i satyrów. Na fasadach budynków czy kościołów pojawiają się także przedstawienia sponsorów i inwestorów, bywa że w aranżacjach inspirowanych mitologiami.

Wraz z erą modernizmu, detal w architekturze zmieniał formę. Tradycje rzeźbiarskie traciły na znaczeniu. Do roku 1956 działał jeszcze w Nowym Jorku Beaux-Arts Institute Of Design, założony w 1916 r. przez Lloyda Warrena w celu szkolenia amerykańskich architektów, rzeźbiarzy i malarzy-muralistów, zgodnie z programem edukacyjnym francuskiej Ecole des Beaux-Arts.

Kooperacja między artystami wymienionych dziedzin, w celu tworzenia zintegrowanych projektów, była właśnie fundamentem Instytutu. Metodyka nauczania obejmowała także:

- podział wydziałów na poszczególne pracownie/atelier;
- tradycję pomagania i przekazywania wiedzy młodszym studentom przez starsze roczniki;
- nauczanie projektowania przez praktykujących artystów i architektów (oraz ocenianie konkursów przez wyszkolone jury składające się z praktyków w swoim fachu).

W roku 1966 Instytut zmienił nazwę na National Institute for Architectural Education, odzwierciedlając odejście od europejskich tradycji. W roku 1995 został ponownie przemianowany na Van Alen Institute i skupia się obecnie na działaniach dedykowanych poprawie dizajnu publicznych przestrzeni.

Sam zawsze mocno inspirowałem się w twórczości materiałami i formami architektonicznych zdobieć. Dawniej w bardziej abstrakcyjnej formie, dziś na płaszczyźnie figuracji. W roku 2021 zrealizowałem, w ramach programu stypendialnego Prezydenta Miasta Wrocławia, projekt „Zapomniany język – detal architektoniczny w ujęciu współczesnej rzeźby figuratywnej”.

Rzeźbiarski detal zniknął z architektury. Ale w kulturze, jak w naturze, nic nie ginie – jedynie zmienia postać. Rzeźbiarze przenieśli swe wytwory w sferę popkultury i do galerii sztuki. Współczesne gargulce i popiersia świata sci-fi/fantasy przypominają barokowym (dosłownie) rozmachem rzeźby Franza Xavera Messerschmidta (1736-1783). Badają granice dynamizmu i ekspresji możliwych do wyrażenia przez fizjonomię.

51

16 – Nicolas Davidenko, „Silhouetted face profiles: A new methodology for face perception research”, Journal of vision, March 2007, Volume 7, Issue 4

17 – Schodt, Frederik L. „Introduction.” Astro Boy Volume 1 (Comic by Osamu Tezuka). Dark Horse Comics and Studio Proteus, s.3. ISBN 1-56971-676-5.

6. Opis prac

Na przedstawiony w ramach pracy doktorskiej cykl składają się realizacje zróżnicowane formalnie i stylistycznie. W poszukiwaniu inspiracji sięgam do różnych okresów historii sztuki, czerpię mocno z doświadczeń współczesności i zarysowuję kierunki, w których zamierzam dalej swoją twórczość rozwijać.

Poszukuję przy tym rozwiązań oryginalnych. Są to opracowania autorskie, nawiązujące do określonych kanonów czy struktur kulturowych. Interesują mnie najbardziej momenty przejścia. Gwałtownych przełomów lub powolnego przegryzania się epok. Nurty przepływające ze wchodu na zachód lub odwrotnie. „Portret człowieka współczesnego” jest przedstawieniem – w perspektywie psychologicznej – obrazu jednostki (oraz zbiorowości) w kalejdoskopie kontekstów i napięć, jakim jesteśmy poddawani. Staram się w ten sposób odnaleźć i opisać współczesny Zeitgeist.

Wypowiadam się przy tym przez materię rzeźby. Rzadko kiedy nadaję utworom tytuły. Stawiam na otwartą formułę metafory, nie na zamknięty symbolizm. W ten sposób widzowie także mogą oderwać się od proponowanych przeze mnie interpretacji. Narracja jest mimo wszystko skończona. W pewnym momencie wygasa, ale odbiorcy mogą podążyć dalej samodzielnie. Jest to istota mitologicznych przedstawień, tak jak ją rozumiem.

Wszystkie opisane realizacje łączą istotne cechy wspólne. Przedstawię je, zanim przejdę do poszczególnych prac.

Artefakty / archeologia wyobrażona

Przedmioty znalezione towarzyszą mi w twórczości od dawna. W czasie studiów magisterskich kolekcjonowałem porzucone elementy XIX i XX-wiecznej architektury Wrocławia. Stare okna, drzwi, listwy i inne fragmenty stolarki budowlanej poddawałem dekonstrukcji i modyfikacjom w zestawieniu z kontekstami sztuki współczesnej.

Obecnie podobne odpady, odpryski kultury i cywilizacji są dla mnie bodźcem do poszukiwań w obrębie sztuki figuratywnej.

W dalszym ciągu istotną rolę odgrywa architektura. Na detal i ornament patrzę już jednak mniej abstrakcyjnie. Inspirują mnie formalne rozwiązania w ujęciu postaci czy portretów. Fasadowość, sposoby komponowania ich z większą całością, umiejscowienie w specjalnych wnękach.

Znalezione przedmioty stanowią rodzaj artefaktów, wokół których buduję przestrzenne kompozycje. Są, jak fragmenty kodów kulturowych, nośnikiem skojarzeń, metafor i symboli. Na podstawie zachowanych, czasem w szczątkowej formie, elementów staram się „odtworzyć” pierwotną całość. Przyjmuję tu postawę obserwatora patrzącego z dużego dystansu. Czasami niepozorny kawałek gliny potrafi zaprowadzić badaczy archeologów do odkrycia na wielką skalę. Jednocześnie, im odleglejsza jest epoka, z którą mamy do czynienia, tym,

zazwyczaj, mniej jest elementów układanki, a większe przestrzenie pomiędzy nimi do dopowiedzenia. Rekonstrukcje tego typu zawsze zawierają jakąś dozę fantazji i zniekształcenia. W przypadku rekonstrukcji portretu na podstawie czaszki, niektóre parametry jesteśmy w stanie określić jedynie w przybliżeniu, np. kształt części tkanek miękkich czy układ zmarszczek.

Poruszam się przy tym dość nonszalancko. Z postmodernistyczną swobodą godną internetowych trolli czy twórców teorii spiskowych. Wszystko da się połączyć ze wszystkim w dowolny kontekst. Staram się przejąć tę, szkodliwą zazwyczaj, metodę dla konstruowania narracji po „jasnej stronie mocy”. Przyświeca mi także duch Adama Słodowego, inżyniera, popularnego niegdyś autora programu telewizyjnego i książek „Zrób to sam”. W 1946 roku, w składnicy złomu, znalazł nieuszkodzony reflektor samochodowy i postanowił dobudować do niego resztę samochodu. Tak powstała pierwsza z jego książek – „Budowa samochodu amatorskiego” z roku 1958.

Czasami artefakt, od którego pierwotnie wychodzę – jak reflektor Słodowego – zanika w procesie, a rzeźba uzyskuje od niego pełną autonomię.

Ewolucja formy

Kultura jest autoreferencyjna w swojej naturze. Jest także skalowalna – procesy indywidualne są odbiciem zbiorowych i na odwrót.

Niektóre z prac rozwijam latami. Powracam do nich, poprawiam, wprowadzam korekty lub dodaję nowe elementy. Wraz ze zmianami fizycznymi, zmieniają się także ich konteksty, dopełnia się przekaz.

Sztuka jest żywołem. Formy ewoluujące w czasie przypominają żywe rośliny – drzewa, którym przyrastają nowe słoje. Wypuszczają nowe pędy, które następnie zmieniają się w konary. Prace korespondują ze sobą, wchodzą w dialog, z czasem wydają owoce. Z części z nich wyrosną nowe drzewka.

W procesie tym można wyróżnić poszczególne etapy. Niektóre z nich mogą w danym przypadku odgrywać większą lub mniejszą rolę, nie zawsze każdy z nich jest potrzebny. W przybliżeniu jednak można by nakreślić taki schemat:

przedmiot – myślółkształt – szkic – model (szkic przestrzenny) – rzeźba właściwa – warianty

Wpierw pojawia się przedmiot – stymuluje on wyobraźnię. Czasem natychmiast pada na podatny grunt, czasami potrzebuje czasu, by wykiełkować.

W końcu jednak wyrasta w myślółkształt. To coś więcej niż pomysł. Jest rodzajem komórki macierzystej rzeźby – nieokreślonej jeszcze konkretnie formy, zawierającej jednak już w sobie cały potencjał danego dzieła. Zestawem inspiracji, znaczeń, prawdopodobnych rozwiązań kompozycyjnych, materiałowych i kolorystycznych. Nie określają one formy, ale z niej wynikają. W tym sensie jest to odwrotność sztuki konceptualnej.

Rzadko kiedy jest taka możliwość, aby od razu przystąpić do realizacji. Myślółkształt zapi-

sują więc w formie szkicu i opracowuję rysunkowo do konkretniejszej materialnej postaci – o ile nie był już wcześniej wystarczająco precyzyjny.

Przestrzeń rysunku jest istotna dla każdego rzeźbiarza. Dla mnie dodatkowo, jako osoby wywodzącej swe korzenie z nurtu sci-fi/fantasy, komiksu i ilustracji, odgrywa duże znaczenie.

Szkice przestrzenne i modele w skali służą mi przede wszystkim do prób kompozycyjnych jednej lub wielu postaci. W przypadku głowy czy popiersia znacznie rzadziej.

To również, podobnie jak rysunek, jest niezwykle ważny etap. Nierzadko małe formy rzeźbiarskie stanowią już ostateczną formę. Oddziaływanie większą skalą ma swoje zastosowania, ale nie stanowi samo w sobie wcale o jakości dzieła.

Wyniki eksperymentów formalnych załączam w postaci dokumentacji fotograficznej w dziale „Szkicownik”

O ile mniejszy format nie wystarczy, przystępuję do etapu realizacji pełnowymiarowej. Skalę, rodzaj materiału, sposób ostatecznego wykończenia dobieram adekwatnie do istoty danego projektu. Omówię je w dalszej części rozdziału.

Istotny na tym etapie jest potencjał możliwych wariacji. Czasami wystarczy jedno wykonanie, bardzo jednak lubię eksplorować różne ścieżki, którymi może poprowadzić mnie forma.

Multiplikacja

W Akademii Sztuk Pięknych współprowadzę pracownię sztukatorstwa i technik odlewniczych. Posługujemy się zarówno tradycyjnymi materiałami, jak i różnymi rodzajami żywic i silikonów. Doświadczenie w zakresie budowy form negatywowych oraz eksperymentowanie z możliwościami ich wykorzystywania, badanie obecnych od dawna na rynku, jak i nowych materiałów odlewniczych sprawiają, że naturalnym polem działania jest dla mnie multiplikacja.

Nie muszę opisywać, jak wielki potencjał ma w sobie możliwość powielania. Artyści chętnie zaadaptowali zarówno możliwości graficzne wklęsło- i wypukłodruku, jak i współczesny druk cyfrowy trójwymiarowych form.

Możliwość dość szybkiego wykonywania form na poszczególnych etapach prac – całości rzeźby lub jej fragmentów – sprawia, że jestem oczywiście w stanie posłużyć się różnymi materiałami i technikami do późniejszego ich odlania. Ale co ważniejsze – pozwala to na alternatywne poprowadzenie całej formy, całej opowieści!

Zdzisław Beksiński wykorzystywał w tym celu maszynę ksero w pracowni. Na różnych etapach rysowania tuszem wykonywał określoną ilość odbitek, które następnie mógł rozwijać w różnych kierunkach. Norman Rockwell robił fotografie szkiców rysunkowych, wywoływał zdjęcia, a następnie farbami olejnymi malował bezpośrednio na papierze fotograficznym. W ten sposób eksplorował światłocień i kolor do swoich obrazów.

Ja w analogicznych celach posługuję się w pracy różnymi rodzajami silikonów odlewniczych i opisanymi wcześniej masami plastycznymi.

Opis pracy – postać leżąca VR

„Nigdy nie staraj się dowieść swej idei publiczności, jest to niewdzięczne i bezsensowne zadanie. Pokaż im życie, a odnajdą w sobie samych drogę, by dojść do niej i docenić jej istotę”. – Andriej Tarkowski 18

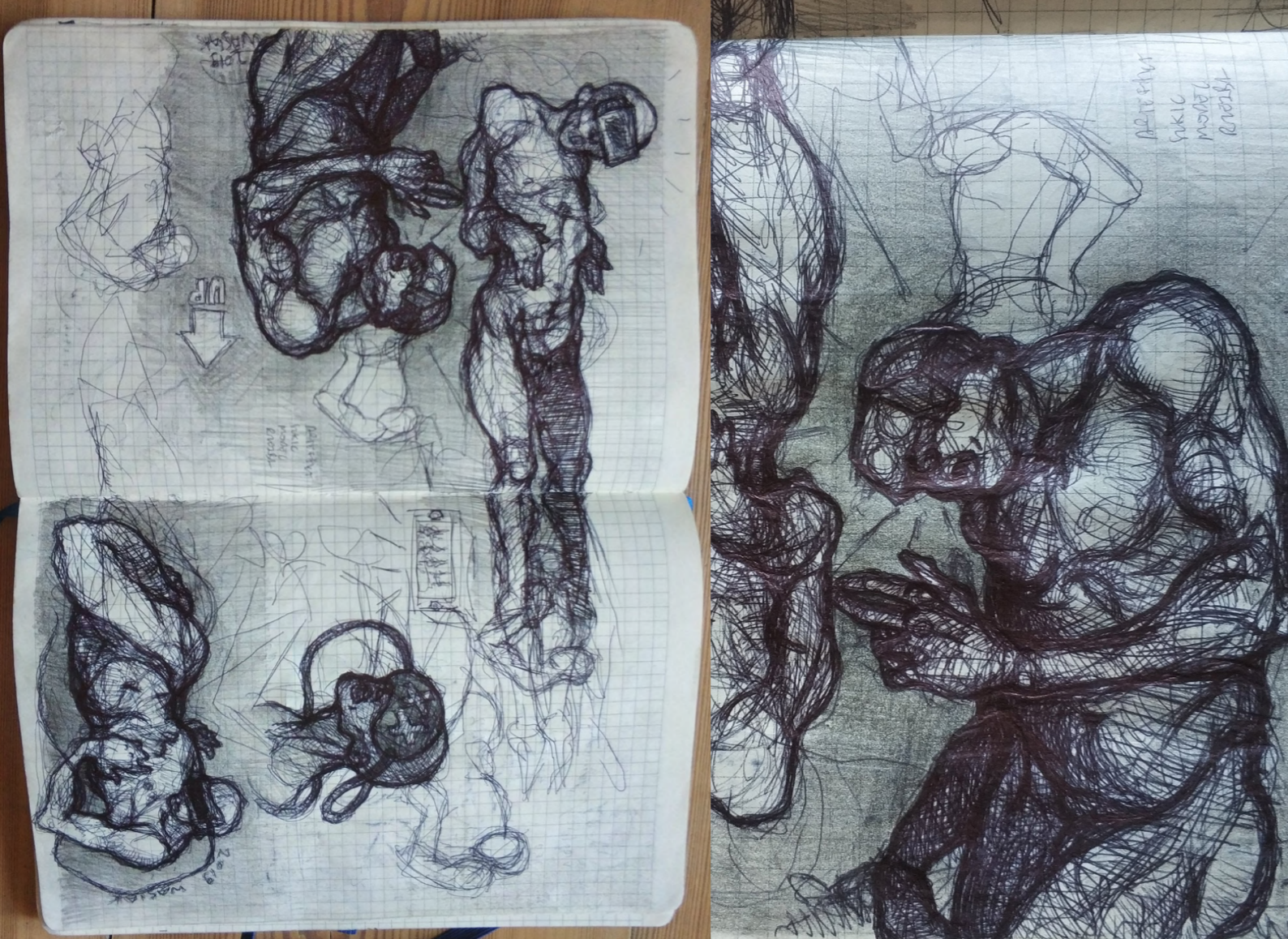
Punktem wyjścia dla wykonania leżącej postaci był metalowy element wygrzebany gdzieś na złomowisku. Od razu skojarzył mi się z goglami VR. Przez jakiś czas pomysł dojrzał we mnie, rozwijałem go rysunkowo. Ostatecznie przybrał formę zawieszonoego w przestrzeni nagiego człowieka targanego wyraźnie silnymi emocjami. Źródło tych emocji nie leży jednak w bezpośrednim doświadczeniu. Zanurzony jest bowiem w wyizolowanej bańce wirtualnej rzeczywistości. Nie potrzeba mu ubrania ani żadnych atrybutów statusu czy przynależności. Jednocześnie nigdy jeszcze nie był bardziej oderwany od świata natury. Wszelkie te braki sublimuje za pomocą cyfrowej protezy.

Jest to, być może, najbardziej intymna z moich dotychczasowych realizacji, najbardziej zbliżona do szczególnej formuły autoportretu. Jest wyrazem własnego odcięcia od natury, niegdyś bardzo mi bliskiej, a którą oglądam teraz głównie poprzez ekran komputera.

Wyobcowanie technologiczne przejawia się także od lat w świecie sztuki. Nastąpiło odejście od bezpośredniego kontaktu z postacią na rzecz przedstawień za pośrednictwem fotografii, wideo, dalekiego symbolizmu. Staram się odczarować ten stan rzeczy pierwotnym, intuicyjnym rytuałem przywrócenia człowieka ziemi – za pomocą rzeźby w glinie. Kompozycyjnie odnoszę się do dwóch klasycznych dzieł różnych epok: sceny lewitacji z filmu Andrieja Tarkowskiego „Zwierciadło” z roku 1975 oraz rzeźby św. Wawrzyńca z roku 1617, autorstwa Gian Lorenzo Berniniego (1598-1680).

„Zwierciadło” – jak pisze francuski krytyk, Marcel Martin – jest najbardziej osobistym dziełem reżysera, autobiograficzną opowieścią. Ustawia on liczne zwierciadła – sceny z własnego życia w różnych okresach – poprzez które obserwuje rzeczywistość. Pokazuje, jak kształtuje się wewnętrzny świat człowieka, w jaki sposób otaczający nas ludzie i wydarzenia wpływają na jego charakter.

Św. Wawrzyniec jest dość wczesną realizacją Berniniego, jednocześnie można już dostrzec tu jego dojrzały styl. Widać inspiracje Michałem Aniołem, pozwala on jednak postaci na bogatszą ekspresję emocji. Będzie to typową cechą twórców epoki baroku. Trudno dokładnie określić, co wyraża zwrócona ku górze twarz świętego. Czy spogląda on ku Bogu z wyrzutem, czemu go opuścił, czy też w cierpieniu doznaje transcendencji, swoistej ekstazy znanej z późniejszych dzieł autora? Trudno powiedzieć, czym ostatecznie okaże się dla nas dalszy rozwój technologiczny. Internet, wirtualna przestrzeń, algorytmy, a ostatecznie być może tzw „osobliwość” – autentycznie świadoma sztuczna inteligencja. Realizacja postaci w glinie była okazją do ponownego przestudiowania dokładnie anatomii. Rzeźbiąc ją, wykonałem po drodze właściwie model anatomiczny. Ukształtowałem dokładną miednicę i klatkę piersiową, grupy głębokich partii mięśni, których nie widać w gotowej pracy. Wszelkie to, aby przeanalizować jeszcze raz budowę ciała, właściwe etapy prac i poznane narzędzia dydaktyczne.



Opis pracy – Postać z wyciągniętymi rękami

„Każda, wystarczająco zaawansowana technologia, nieodróżnialna będzie od magii” 19

Zacznem pracy był betonowy element w łukowatym kształcie, przypominającym hełm. Znalazłem go w pobliżu miejsca zamieszkania. We wklęsłym wcięciu bryły osadziłem twarz o kobiecych rysach wyrzeźbioną w plastelinie. Przy pomocy silikonu wykonałem formę negatywową i odlew w żywicy poliuretanowej. Całość pokryłem polichromią wykonaną farbami olejnymi i akrylowymi. Przecierki kolorystyczne, chropowata struktura i miękkie linie barwne wokół oczu i ust dają wrażenie odlewu w żeliwie. Gotowa rzeźba stylistycznie nawiązuje do starożytnego Egiptu, południowo-afrykańskich przedstawień „przybyszów z kosmosu” oraz oczywiście do współczesnej estetyki science-fiction. Podkreślony jest industrialny charakter użytych materiałów.

Kolejnym etapem ewolucji formy było rozbudowanie części twarzowej w pełnowymiarową bryłę. Wykonałem gliniany odcisk z silikonowej formy, osadziłem go na konstrukcji i wy-modelowałem głowę o nieco wydłużonych proporcjach. Od tego momentu stanowiła ona już samodzielny obiekt, niezależny od pierwotnego betonowego „artefaktu”. Wykonałem negatywową formę silikonową oraz kilka odlewów w żywicy akrylowej, przy użyciu czystego materiału oraz różnych wypełniaczy.

Ujęcie portretu ma charakter syntetyczny, rezygnuję z wszelkich tekstur na rzecz gładkich płaszczyzn i ostrzej zarysowanych, smukłych linii. Odtwarzam tu drogę międzywojennych polskich (i nie tylko) rzeźbiarzy buntujących się wobec kształcenia ich w nurcie myślenia o rzeźbie Rodina. Edward Wittig, Henryk Kuna czy August Zamoyski porzucili glinę na rzecz twardych materiałów. Delikatność faktury na rzecz rytmu, naturalistyczną płynność na rzecz kanciastych brył.

Co ciekawe, dokładnie w tym miejscu podjęła trop rzeźba cyfrowa. Oczywiście nie z powodów ideowych. Decydujące były ograniczenia sprzętowe. Wraz z rozwojem mocy obliczeniowej komputerów, finezji programowania, trójwymiarowe postaci i modele przedmiotów nabierały miękkości. Udawało się osiągnąć coraz większy naturalizm, „naklejone” tekstury zamieniły się w prawdziwy modelunek.

Dziś materia rzeźbiona cyfrowo bywa nieodróżnialna od tej prawdziwej. Narzędzia programowe pozwalają na modelowanie w „twardych” i „miękkich” tworzywach wirtualnej przestrzeni jak w prawdziwym kamieniu czy w glinie.

Postanowiłem odnieść się do tych zagadnień – zagrać konwencją na płaszczyźnie właściwej mi rzeźby analogowej. Syntetycznie rzeźbiony portret zestawiam na zasadzie kontrastu z drewnianą strukturą draperii inspirowaną rzeźbą okresu baroku. Współczesna bluza z kapturem wykonana jest z odpadów drewna i słabej jakości desek klejonych kierunkowo. Widoczne są miejsca klejenia, dziury, sęki. Całość obrobiłem zgrubnie elektronarzędziami i ręcznym tarnikiem do drewna, by zachować chropowatość nawet w miejscach płynnego falowania materiału.

Kompozycja oparta jest na symetrii. Ujęcie z przodu jest w miarę statyczne. Dynamizm postaci odchylonej w tył objawia się dopiero z profilu. Uniesione w górę, z wyciągniętymi

palcami wskazującymi, dłonie, skupiona twarz. Wydaje się, że jesteśmy świadkami odprawiania czarów, przywoływania magicznych mocy. Jest to romantyczna reprezentacja wchodzenia w nad/pod/międzyprzestrzeń wirtualnej rzeczywistości i internetu, odwołująca się do filmowych klasyków gatunku science-fiction, takich jak „Hakerzy”, „Johny Mnemonic” czy „Kosiarz Umysłów”. O ile w czasach rozwoju komputerów cywilnych i internetu proces ten w rzeczywistości był skrajnie nieatrakcyjny wizualnie, o tyle faktycznie wymagał pewnej biegłości operowania tekstowymi komendami – dla laika sprawiającej wrażenie „czarowania”.

Uzupełnieniem kompozycji jest zestaw powielonych gipsowych głów postaci. Wykorzystuję tu celowo niedoskonałości – bąble powietrza, dziury powstałe z powodu użycia za gęstej mieszanki, nadlewki lub niedolania. Odnoszę to do glitch artu – praktyki celowego wywoływania zakłóceń w analogowych taśmach audio i wideo, bądź w cyfrowych plikach w celu wywołania ciekawych efektów estetycznych. Technika ta, tak jak inne ekspresyjne formy wyrazu, jest jedynie w pewnym tylko stopniu kontrolowalna. W dużej zaś mierze oddaje pole przypadkowi. Powielanie i zniekształcanie portretu jest również odbiciem w zwierciadle procesu multiplikowania naszych cyfrowych awatarów w rozmaitych platformach internetowych, mediach społecznościowych, mailach. Modyfikujemy je, nie zawsze świadomie, kreując własny wizerunek wciąż na nowo, inny dla każdej potencjalnej grupy odbiorców. W skrajnych przypadkach prowadzić to może do zjawiska digifrenii – jest to termin ukuty przez Douglasa Rushkoffa w książce „Present Shock” (Szok teraźniejszości). Digifrenia – czyli digitalna schizofrenia, cyfrowa schizofrenia. Osoba nią dotknięta staje się niezdolna do utrzymania dłuższego kontaktu z prawdziwymi osobami siedzącymi tuż przed nią. Zanurzona jest, np. za pomocą telefonu, w wirtualny świat przepływających nieustająco informacji. Fragmentaryzacja życia i napięcia między jej prawdziwym ja a wykreowanymi sztucznie awatarami, prowadzą do faktycznego rozłamu osobowości, zaburzeń kompulsywno-lękowych itp.

To także współczesny odpowiednik jungowskiej „maski”, gombrowiczowskiej „gęby”.







Opis pracy – zombi

„Kto walczy z potworami, niech uważa, by sam się nie stał potworem. A gdy długo patrzysz w otchłań, również otchłań spogląda na ciebie”

– Fryderyk Nietzsche 20

Praca powstała w bardzo podobny sposób, co poprzednia, przy czym poszczególne etapy były jeszcze bardziej rozbudowane. Wymagało to także odrobiny umiejętności prawdziwego archeologa.

Również w okolicy miejsca zamieszkania, tym razem w innej części Wrocławia, zauważyłem wystający z ziemi ciekawy metalowy przedmiot. Przy próbie jego podniesienia okazało się, że jego większa część ukryta jest w gruncie. Przy wykopywaniu go natknąłem się na kolejne. Jedna po drugiej, wydobyłem w ten sposób dziewięć betonowych mis zakopanych w okolicy dawnej stodoły.

Prawdopodobnie stanowiły niegdyś pojniki dla zwierząt lub pojemniki na sól. Mnie skrzyły się z czymś na kształt kosmicznego hełmu skrzyżowanego z aureolą, rodem z prawosławnych ikon.

Umieściłem w nim zatem głowę postaci. Wyrzeźbioną w glinie fizjonomię powieliłem za pomocą silikonowej formy i żywicznych odlewów. W każdej z mis osadziłem po jednej głowie i pokryłem polichromią w różnych barwach. Powstał w ten sposób poliptyk dziewięciu portretów – jakby klonów – niemal identycznych, a jednak różniących się między sobą. Każdy z nich ma jednak jakieś cechy indywidualne. Jest to nawiązanie do klasycznego motywu science-fiction – kwestii dalekich podróży kosmicznych trwających znacznie dłużej niż czas życia jednego człowieka. Być może rozwiązaniem byłoby właśnie klonowanie, rodzi ono jednak szereg problemów natury etycznej.

Dysponując silikonową formą, wykonałem szereg odlewów tego samego motywu, już abstrahując od pierwotnego zamysłu umieszczania ich w „hełmach”. Zamiast tego przystosowałem je do montażu na płaskim podłożu – ścianie lub drewnianych podkładkach. Jest to oczywiście nawiązanie do detalu architektonicznego. Do odlewów użyłem betonu. Przygotowałem mieszanki kruszyw w różnych proporcjach dających różne końcowe rezultaty. Część kopii wzbogaciłem o plamy i zacieki rdzy wykonane przy pomocy stalowych i żeliwnych pyłów. Inspirują mnie wszelkie tego typu industrialne zestawienia kolorystyczne żelazo-betonu obserwowane w naturze. Wypróbowałem także kilka sposobów zabezpieczania gotowej powierzchni za pomocą żywic, wosków, lakierów oraz autorskich technik. Opracowałem sposób odlewania rzeźb z wykorzystaniem przygotowanego wcześniej rdzenia z lekkiej pianki, tak, aby uzyskać cienkościenny odlew. Proces przypomina odlew z rdzeniem w metalu i tak samo ma na celu zmniejszenie zużycia materiału oraz zmniejszenie wagi gotowej rzeźby. Ma to szczególne znaczenie w przypadku realizacji większych formatów. Doświadczenia te przeprowadziłem następnie przy kolejnych etapach pracy (odlew popiersia).

W silikonowej formie wykonałem także odcisk, w polimerowej masie rzeźbiarskiej Super Sculpey. W materiale tym opracowałem realistycznie szczegółową fakturę skóry (zmarszczki, pory) i wykonałem kilka odlewów w żywicy akrylowej. Ten etap pracy, wraz z wersją

„zombie”, jest bezpośrednio inspirowany opisywanymi wcześniej zjawiskami z obszaru przemysłu filmowego – produkcją efektów specjalnych, hiperrealizmem.

Tak jak w przypadku „postaci z uniesionymi rękoma”, część twarzową rozbudowałem w glinie do formy popiersia. Zachowałem konwencję pracy – lekko przerysowany charakter, realistycznie ujęta anatomia i faktura skóry. Wykonałem szereg odlewów w żywicach, żeliwie i w betonie (przy wykorzystaniu piankowego rdzenia). Zastosowałem różne rozwiązania kolorystyczne.

Z silikonowej formy popiersia ponownie wykonałem odcisk w masie Super Sculpey i opracowałem wersję „zombie”, przygotowaną na potrzeby pracy doktorskiej. Wszedłem głębiej w strukturę tkanek, dekonstrukcję, dekompozycję. W dalszym ciągu w realizm, ale i w komiksową ekspresję.

Wbrew pozorom, obok filmów grozy, istotną inspiracją pozostaje wciąż architektura. Kolorystycznie pociągają mnie rozkładające się, naruszone betonowe konstrukcje, wyciekająca spomiędzy pęknięć rdza. Gdy patrzę na detale starych kamienic, najbardziej interesujące wydają mi się te zapomniane, uszkodzone. Czasem nieudolnie zrekonstruowane, poprzez dewastację i graffiti przeniesione w nowe konteksty, oderwane od starego świata. „Żywe trupy” – dzieci horroru drugiej wojny światowej.

Odnoszę się do psychologicznej koncepcji archetypu cienia Carla Gustava Junga i hasła „memento mori”. Społeczeństwa wypierają wszelką myśl o starzeniu się i śmierci, a religia traci na znaczeniu, ogrywa raczej puste rytuały niż daje asumpt do prawdziwej refleksji. W takim przypadku to popkultura bierze na siebie rolę osvajania traum i przepracowywania pewnych trudnych tematów.

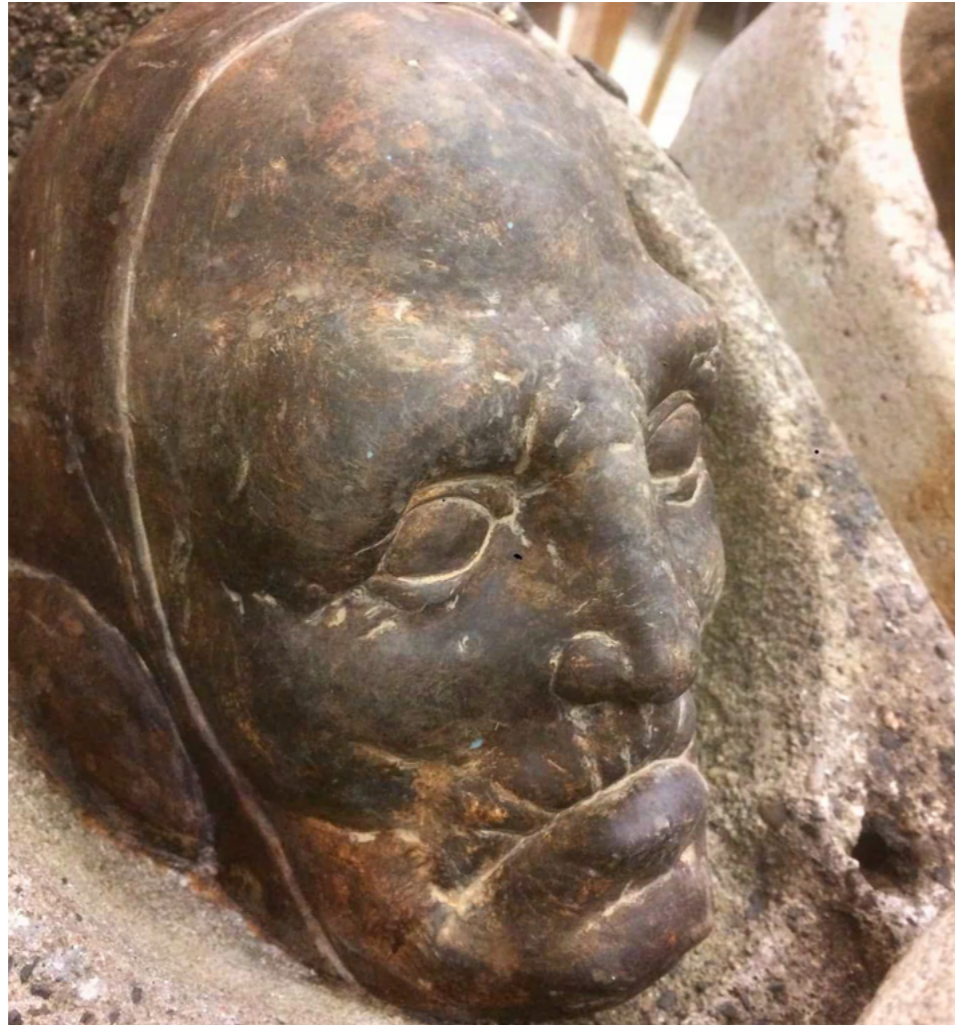
Można by jej zarzucić, że zamienia poważny temat w rozrywkę. Jest to właśnie część osvajania się z nim. Niemieckie figurki Tödlein, przedstawiające różne motywy vanitas symbolizującego przemijanie ziemskiego życia (jednocześnie zainteresowanie anatomią człowieka), cieszyły się popularnością w dobie renesansu i później. Dzisiejsi rzeźbiarze „figurkowcy” robią dokładnie to samo, tyle że w konwencji fantasy.



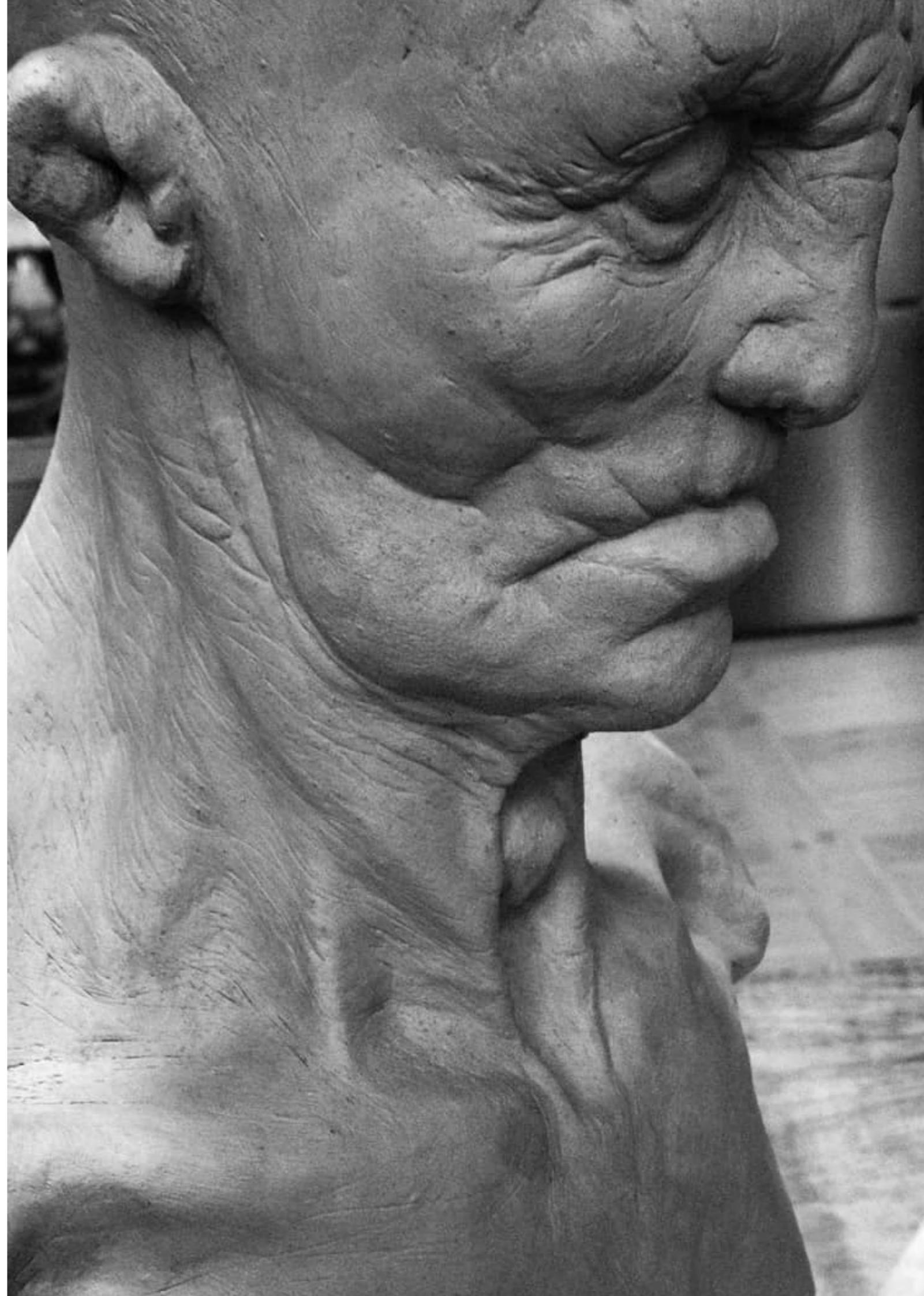
18 – Tarkowskij Andrei, „Sculpting in Time”, Combined Academic Publ., Combined Academic Publ., 1989 tłum. Hunter-Blair Kitty

19 – „Artur C. Clarke, „Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible”, 1962

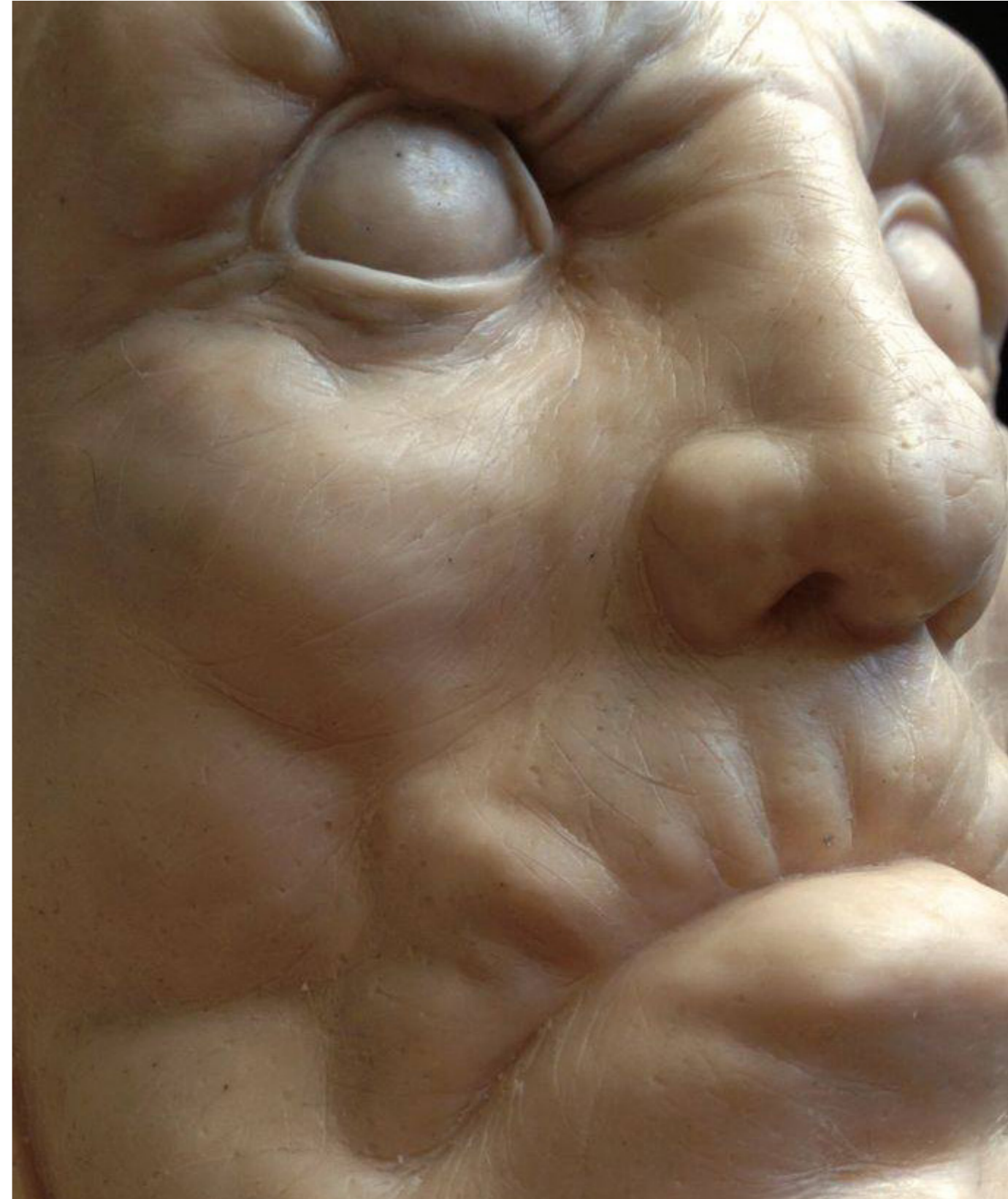
20 – Fryderyk Nietzsche, Poza dobrem i złem, wyd. Vis-à-Vis/Etiuda, 2010, s. 98











Prace doktorskie

Postać leżąca VR



78





Postać z wyciągniętymi rękami





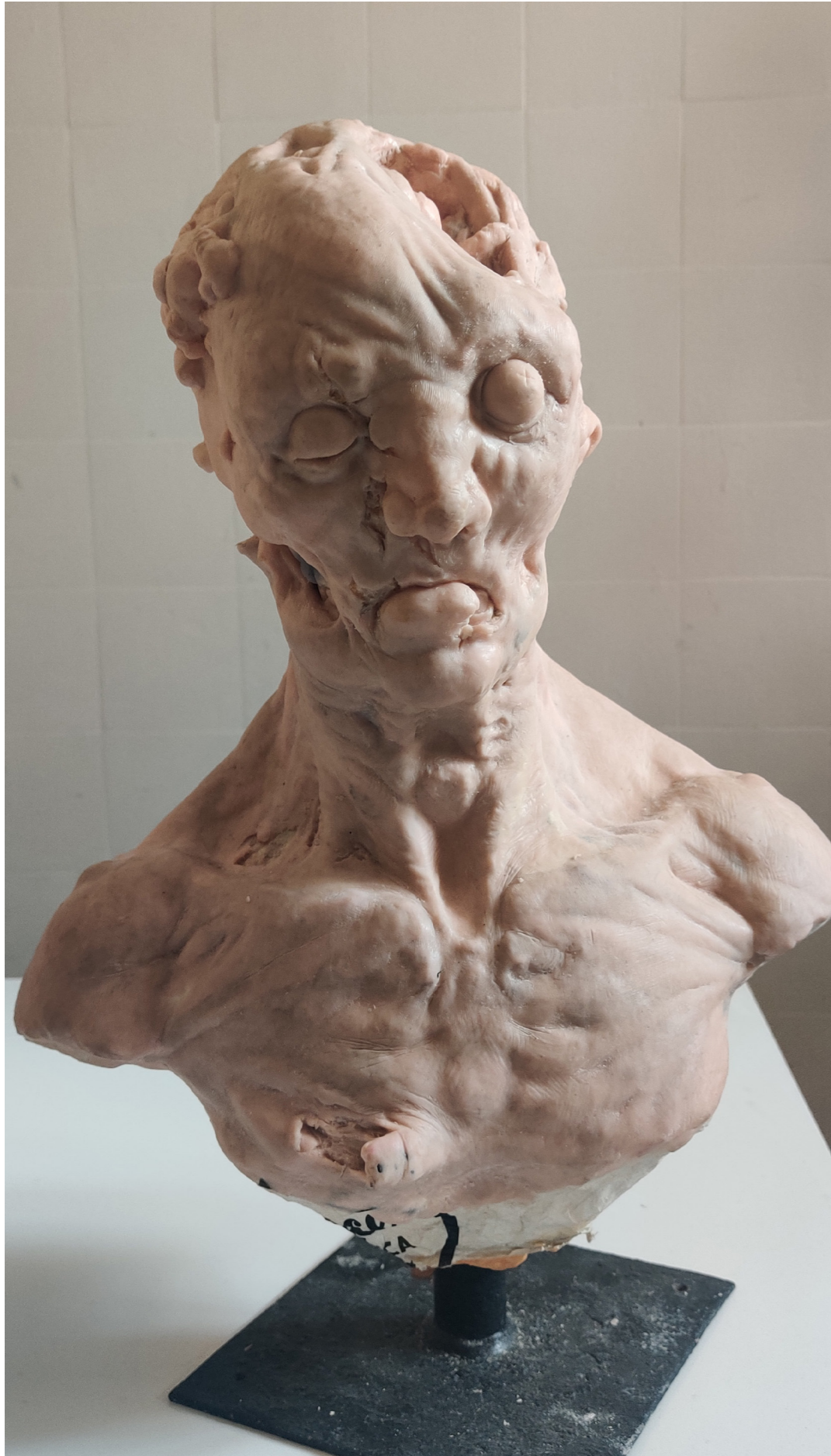


Zombi





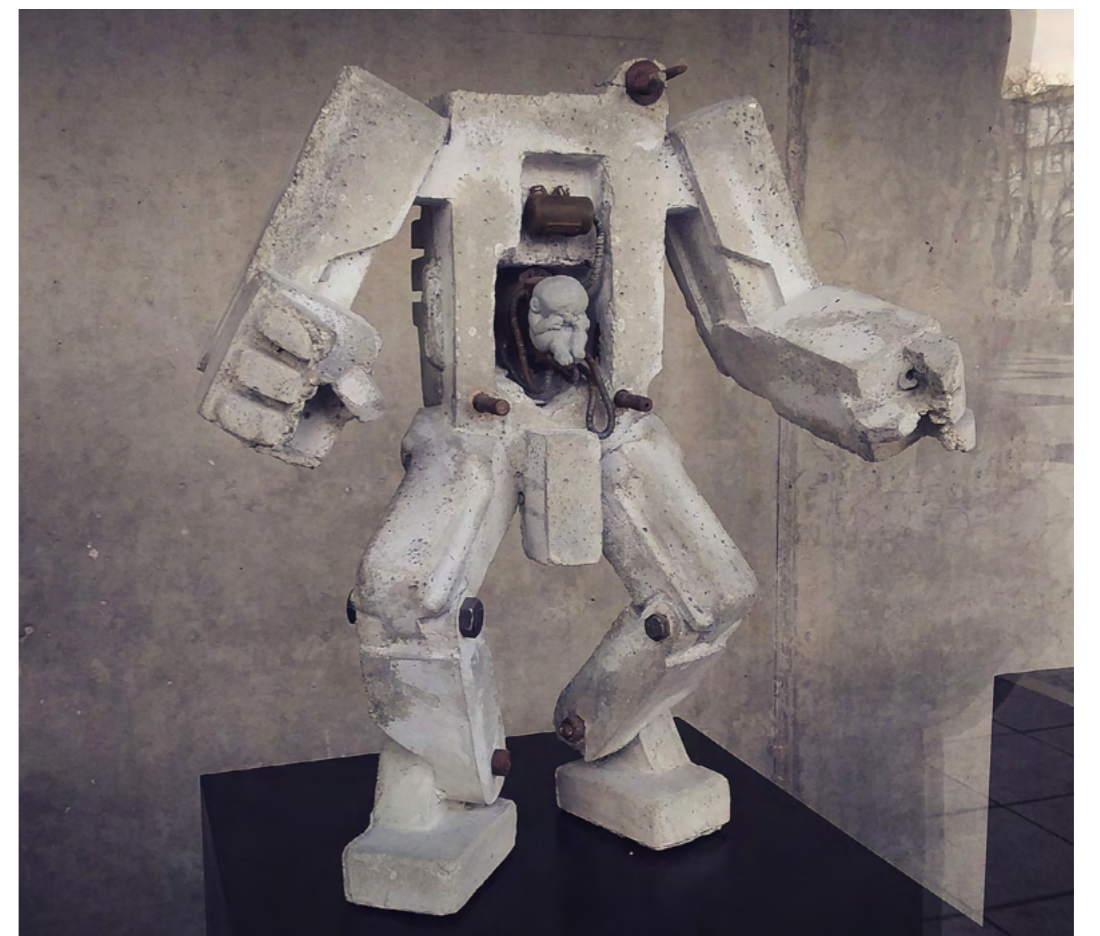
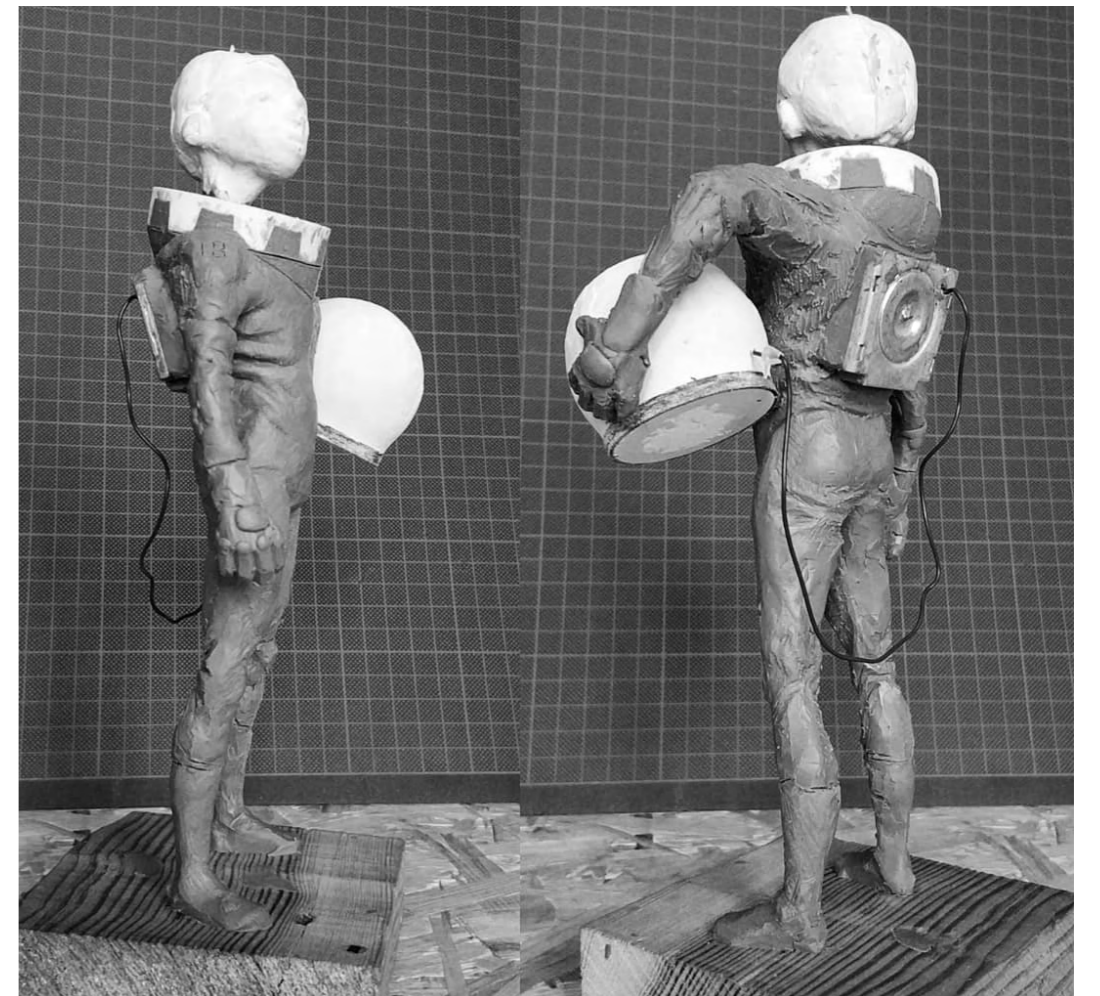




Szkicownik



96









Bibliografia

Yuval Noah Harari, „Sapiens. Od zwierząt do bogów”, Wydawnictwo Literackie, 2018

Tomasz Stawiszyński, „Co robić przed końcem świata”, Agora, 2021

Jacek Dobrowolski, „Wzlot i upadek człowieka nowoczesnego”, Wydawnictwo naukowe PWN, 2015

Jacek Dobrowolski, „Filozofia głupoty”, Wydawnictwo naukowe PWN, 2007

Wojciech Orliński, „Lem. Życie nie z tej ziemi”, Wydawnictwo Czarne, Wydawnictwo Agora, 2017

Carl Gustav Jung, „Nowoczesny Mit”, Wydawnictwo Literackie, Kraków, 1982

Zenon Waldemar Dudek, „Podstawy psychologii Junga”, Wydawnictwo Eneteia, 2002

David Kushner, „Masters of Doom. How two guys created an empire and transformed pop culture”, Piatkus, 2004

Tomasz S. Markiewka, „Gniew”, Wydawnictwo Czarne, 2020

Edward Pawlak, Barbara Pelka, „Film radziecki w Polsce”, Warszawa 1985

Rostisław Jurieniew, „Historia filmu radzieckiego”, Warszawa 1977

Isaac Asimov's Book of Science and Nature Quotations Paperback 1988 by Isaac Asimov, Jason A. Shulman

Brian Wilson Aldiss: Billion year spree: the history of science fiction. Doubleday, 1973

Gershom Scholem, „Kabała i jej symbolika”, Aletheia, 1996

Douglas Adams, „The Salmon of Doubt: Hitchhiking the Galaxy One Last Time”, 2003

Tarkowskij Andrei, „Sculpting in Time”, Combined Academic Publ., Combined Academic Publ., 1989 tłum. Hunter-Blair Kitty

Artur C. Clarke, „Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible”, 1962

Fryderyk Nietzsche, „Poza dobrem i złem”, wyd. Vis-à-Vis/Etiuda, 2010

Douglas Rushkoff, „Present Shock: When Everything Happens Now”, Orange-Press GmbH, 2014

Borys Woźnicki, Lech Majewski, Jerzy Łapiński, „Jan Jerzy Pinsel”, wydawnictwo Bosz, 2007

Scott McCloud, „Zrozumieć komiks”, Kultura Gniewu, 2012

Juan Diaz Canalez, Juanjo Guarnido, „Blacksad”, Dark Horse Books, 2010

ARTYKULY:

Michael Siegal, Rosemary Varley. Neural systems involved in ‚theory of mind’. „Nature Reviews Neuroscience (June 2002)”, s. 463-471, June 2002. DOI: 10.1038/nrn844. ISSN 1471-003X

Tengrenn, Gustaf. „1930 / 1940 Disney Concept Art by par Gustaf Tengrenn”. Ufunk. Fabien Bouchard. pp. www.gustafengrenn.com. Archived from the original on 15 March 2015. Retrieved 25 September 2014.

Nice, Kevin. „What it's like to be a Concept Artist: An Interview with Jake Collinge”. www.cgspectrum.edu.au. College of Digital Art and Animation. Retrieved November 20, 2018.

Stefyn, Nadia. „How to Become a Concept Artist | Blizzard Artist Tyler James Explains”. www.cgspectrum.com. Retrieved 2020-10-25.

Matt Patches, „Ask a Philosopher: What's Up With True Detective's Rust Cohle?”, vulture.com/2014, 28.02.2014

Staff, „The Philosophy of True Detective: Part One”, thescriptlab.com, 11.09.2017

Michael Siegal, Rosemary Varley. Neural systems involved in ‚theory of mind’. „Nature Reviews Neuroscience (June 2002)”, s. 463-471, June 2002. DOI: 10.1038/nrn844. ISSN 1471-003X

Cath Pound, „Why portraits have fascinated us for millennia”, BBC, bbc.com/culture, 07.02.2022

Nicolas Davidenko, „Silhouetted face profiles: A new methodology for face perception research”, Journal of vision, March 2007, Volume 7, Issue 4

Stevens, J.A., Fonlupt, P., Shiffrar, M., & Decety, J. (2000). New aspects of motion perception: Selective neural encoding of apparent human movements, NeuroReport, 11, 109 – 115.

Profesor Ray Norris i dr Barnaby Norris, „Why are there Seven Sisters?”, „Advancing Cultural Astronomy: Studies in Honour of Clive Ruggles”, publ. Springer

Johnathan Haidt, Why the Past 10 Years of American Life Have Been Uniquely Stupid, The Atlantic magazine, 11.04.2022

Student Engagement: A Framework for On-demand Performance Assessment Tasks” by Catherine Taylor, Kari Kokka, Linda Darling-Hammond, Jack Dieckmann, Vivian Santana Pacheco, Susan Sandler, Soung Bae, publikacija: Stanford Center for Assessment, Learning & Equity, Stanford Center for Opportunity Policy in Education, 2016

Making Sense Podcast – Sam Harris, #168 - „Mind, Space, & Motion”, A Conversation with Barbara Tversky

ANATOMIA:

Uldis Zarins, Sandis Kondrats, „Anatomy for Sculptors”, Anatomy Next INC., 2019
Uldis Zarins, „Anatomy of facial expression”, Anatomy Next INC., 2019

George B. Bridgman, „Bridgman’s complete guide to Drawing from Life”, Sterling Publishing, 1952/2017

Alberto Lolli, Mauro Zocchetta, Renzo Peretti, „Struttura uomo in movimento”, Angelo Colla Editore, 2015

Andrew Loomis, „Fun with a pencil”, Viking Press, 1939 / Macmillan Company of Canada Ltd., 2001

Eliot Goldfinger, „Human Anatomy for artists”, Oxford University Press, 1991

Robert Beverly Hale, Monday Night Series (video), Art Students League of New York, 1979