

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu  
Szkoła Doktorska

# Sites of Psyche:

Odkrywanie surowych interwencji przestrzennych

Praca doktorska w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i  
konserwacja dzieł sztuki

A. Alperen Şahin

Promotorka: dr hab. Maja Wolińska, prof. uczelni

Wrocław 2024

# Streszczenie

Niniejsza rozprawa dokumentuje i bada serię interwencji przestrzennych stworzonych za pomocą „surowego podejścia”, ekspresyjnej metodologii zakorzenionej między innymi w praktykach niskokosztowych, outsiderskich, punkowych i zrób to sam (DIY).

Interwencje miały miejsce w przestrzeniach offowych, takich jak lokale muzyczne, opuszczone budynki i miejsca historyczne, z wykorzystaniem materiałów pochodzących z recyklingu, przedstawień audiowizualnych, światła i dźwięku. Celem było stworzenie atmosfery spójnej z przestrzenią, czasem i warunkami, w których się znajdowały.

Projekt bada zmagania indywidualnego artysty z ekspresją przestrzenną, odnosząc się do wyjątkowych okoliczności każdej przestrzeni w serii. Oferuje sposób tworzenia sztuki przestrzennej poprzez pomysłowość i eksperymentowanie, czerpiąc inspirację z różnych podejść artystycznych. Bada wykorzystanie prostych materiałów oraz narzędzi cyfrowych, przeprowadzając eksperymenty z metodami tworzenia atmosfery.

Bada również osobiste wpływy estetyczne, szczególnie odnoszące się do tematu „ponurej wzniosłości” i dokonuje refleksji nad rolą interpretacji atmosfery w projektowaniu przestrzeni. Poprzez te refleksje i praktyki, niniejsza rozprawa oferuje osobiste zrozumienie i podejście do sztuki przestrzennej oraz pokazuje, w jaki sposób „surowe podejście” może być cenne dla przestrzennej ekspresji artystycznej.

Słowa kluczowe: Interwencja przestrzenna, audiowizualny performans na żywo, sztuka cyfrowa, DIY, surowe podejście, site-specific, off-space.



# TREŚCI

## PROLOG

### ROZDZIAŁ 1 [ATMOSFERA]

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Zejsście .....                   | 4  |
| Wymiary Przestrzeni i Czasu..... | 11 |
| Atmosfera .....                  | 17 |
| Przywołanie środowiskowe.....    | 21 |

### ROZDZIAŁ 2 [SUROWE PODEJŚCIE]

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Wyzwania sztuki przestrzennej ..... | 32 |
|-------------------------------------|----|

### ROZDZIAŁ 3 [SITES of PSYCHE]

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| Ekwipunek .....                            | 45  |
| Seria interwencji przestrzennych.....      | 56  |
| Interwencja [1]: xycknss .....             | 61  |
| Interwencja [2]: Ø,-ł .....                | 67  |
| Interwencja [3]: annnnmn.outofpills .....  | 71  |
| Interwencja [4]: arite&eptins&adowsŁ ..... | 77  |
| Interwencja [5]: illithianeE .....         | 85  |
| Wspieranie działań cyfrowych .....         | 97  |
| Lokalne wydarzenia współpracy.....         | 106 |

## EPILOG

Bibliografia

Lista rycin

Uwagi

*Dla Niki Otto, z serdeczną troską, za nieustanne wsparcie i zachętę.*

## Podziękowanie

Chciałabym wyrazić wdzięczność dr hab. Mai Wolińskiej i Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu za zapewnienie środowiska sprzyjającego rozwijaniu moich pomysłów. Jestem głęboko wdzięczny moim przyjaciołom i rodzinie za ich niezachwiane wsparcie. Dziękuję również artystom z Wrocławia i spoza niego, z którymi miałem zaszczyt współpracować i tworzyć, a także wszystkim innym twórcom, którzy mnie zainspirowali, z których część wspomniana jest w tekście pracy.

# Prolog

Niniejszy tekst przybliży moje artystyczne zainteresowania, opisuje powstałe dzieła oraz proces ich tworzenia. Nie jest to podręcznik do interpretacji moich dzieł sztuki, ponieważ nie wymagają one przewodnika, aby ich doświadczyć. Są one tworzone w sposób empiryczny, zachęcając do osobistej kontemplacji i introspekcji, zarówno dla reakcji emocjonalnej, jak i zaangażowania umysłowego w swobodnej formie.

"Sites of Psyche" to nazwa nadana serii interwencji przestrzennych, które stworzyłam w ciągu trzech lat studiów doktoranckich w Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu (ASP Wrocław), których ideą wyrazu jest przestrzeń i atmosfera. Obejmuje on pięć głównych interwencji i wszystkie towarzyszące im działania przestrzenne, które są realizowane w międzyczasie. Dzięki nim zbadałam i zastosowałam sposób myślenia oraz "surowe" podejście do kreacji przestrzennych. Podejście to odnosi się przede wszystkim do wyzwań mentalnych, przed którymi może stanąć indywidualny artysta na ścieżce ekspresji przestrzennej.

Pierwszy rozdział, jako założenie, subtelnie odsłania perspektywę form przestrzennych, wraz z echami i motywami, które kształtują idee lub uczucia stojące za prezentowanymi pracami. Czyni to poprzez podkreślenie konkretnych elementów przykładów związanych z sublimą. Drugi rozdział, z perspektywą nabytą w pierwszym, zagłębia się w czynniki utrudniające ekspresję, tworząc "inwentarz mentalny" dla tego podejścia. Ostatni rozdział śledzi ścieżkę podjętą przez wprowadzenie dalszego sprzętu i opisanie tego, co zostało stworzone przy użyciu "surowego podejścia".

Ta narracja ma na celu przekazanie mentalnego i emocjonalnego wymiaru sztuki przestrzennej, z nadzieją, że rezonuje ona na wszystkich stronach, oferując perspektywę, dzięki której można zaangażować się w przedsięwzięcie kreacji przestrzennej.



*Rozdział/*

# 1

[ATMOSFERA]



*W słabym blasku rozproszonego nocnego światła wyraz twarzy wędrowca pozostawał nieodgadniony, być może zabarwiony nutą powagi. Cień rzucany przez kaptur okalał górną połowę twarzy, dodając sylwetce tajemniczości. Odziany w grubą czarną tkaninę z postrzępionymi brzegami, która tworzyła pelerynę z kapturem, zmęczony wędrowiec szedł powoli, pozostawiając ślad na śniegu, z obecnością na tle rozległego, nieruchomego krajobrazu. Cisza wisiała ciężko w powietrzu pochłoniętym przez śnieg, przerywana jedynie cichym pękaniem lodu pod stopami.*

# Zejsście

*Album muzyczny towarzyszący tej lekturze: Ark Zead - Niptaktuk*



*Rysunek1 . Grafika autorstwa Lii Bosch dla albumu Ark Zead - Niptaktuk. Źródło: Bandcamp<sup>1</sup>*

"Descent", czyli "zejście" - ten rozdział zaprasza do pełnego zanurzenia się w tematyczny świat moich prac. Tutaj badam kontinuum conceptualnych intencji i powtarzających się tendencji, które utrzymują się w moich pracach. „Ponura wzniosłość” (z ang. the sublime) pełni rolę punktu odniesienia, a jej przykłady

---

<sup>1</sup> Lia Bosch (Glacial Movements, 12 lipca 2024 r.),  
<https://glacialmovements.bandcamp.com/album/niptaktuk> .



przywołane są w wielu kontekstach, aby zilustrować oraz wspierać moją perspektywę.

"Dzień stał się zimny i szary, niezwykle zimny i szary..."<sup>2</sup> tak zaczyna się historia człowieka na szlaku Jukonu. Próbuje dotrzeć do obozu w rozległym krajobrazie, wiedząc, że jest bardzo zimno. Pomimo bardzo dobrego przygotowania, znajomości szlaku oraz zimnych temperatur, gdy bohater kontynuuje wyprawę, zaczyna zmagać się z trudnościami. Jack London, w swoim opowiadaniu *To Build a Fire*, niezwykle dobrze przedstawia śmiertelną grozę zimna, gdy bohater staje w obliczu surowych realiów przetrwania w mroźnej dzicy. Zmagania na jego drodze znajdują formę w różnych sytuacjach fizycznych, wszystkie kształtowane przez zimno. W pewnym momencie noga bohatera wpada do lodowatego źródła, zanurzając go po kolana. Zimno chwyta kończynę zaciekle, a on wie, że musi zbudować ogień lub stawić czoła śmiertelnemu zamarznięciu.

Jacob Geller, pisarz i wideo-eseista znany z analizy gier wideo, obrazuje wzniosłość zimna, gdy stwierdza: "Na czysto teoretycznym poziomie musisz podziwiać zimno; jest tak proste, tak bezwzględnie skuteczne w tym, co robi. Oczywiście trudniej to docenić, gdy się tego doświadcza".<sup>3</sup> Jest to zgodne z artykulacją wzniosłości przez Edmunda Burke'a.<sup>4</sup> Burke przeciwstawia je pięknu, kojarząc je raczej z uczuciami strachu i podziwu niż przyjemności i harmonii. Idea ta jest zakorzeniona w doświadczeniach związanych z przytłaczającymi i przerażającymi aspektami życia. W przeciwieństwie do piękna, definiowanego przez takie cechy jak delikatność, wdzięk i jasność, wzniosłość znajduje się w chłodzie, ogromie, szorstkości i niejasności rzeczy.

"Czym jest wzniosłość? Ma coś wspólnego z pięknem, ale nie jest porządkiem i harmonią i niekoniecznie daje przyjemność. Rzeczywiście, może wywoływać przeciwne uczucie przytłoczenia ogromem, chaosem, a nawet brzydotą, sprawiając, że człowiek czuje się ekstatyczny aż do bólu, intensywnie żywy, a jednocześnie tęskni za śmiercią".<sup>5</sup>

Doświadczenie wzniosłości często wymaga pewnego dystansu od jego źródła. Wynika to z napotkania zjawiska, które może zagrażać lub wywoływać ból, ale

---

<sup>2</sup> Jack London, *To Build a Fire*, Creative Short Stories (Hardcover) (1902; repr., Creative Education, 2008), 5.

<sup>3</sup> Jacob Geller, "Fear of Cold" (Youtube, 14 stycznia 2022 r.), <https://youtube.com/watch?v=Pp2wbyLoEtM>.

<sup>4</sup> Edmund Burke, *A Philosophical Inquiry Into The Origin Of Our Ideas Of The Sublime And Beautiful With Several Other Additions* (1757; repr., New York: P.F. Collier & Son Company, 1909).

<sup>5</sup> Yi-Fu Tuan, *Romantic Geography: In Search of the Sublime Landscape* (Madison, WI: University of Wisconsin Press, 2013), 96.

w bezpiecznej odległości, pozwalając podziwiać jego wielkość i tajemnicę, a nie być pochłoniętym przez natychmiastowy strach lub dyskomfort.<sup>6</sup>

Koncepcja wzniosłości wyjaśniała, w jaki sposób nieznane i mroczne aspekty życia, przyciągają ludzi, odzwierciedlając długotrwałą fascynację tymi doświadczeniami. W XVIII i XIX wieku pojawiła się literatura gotycka, romantyzm i mroczny romantyzm, często przecinające się i nakładające na siebie, przy czym każdy ruch badał podobne emocje związane ze wzniosłością. Gotyk, gatunek literacki, kładł nacisk na makabrę, groteskę i zjawiska nadprzyrodzone, wykorzystując strach i przerażenie do odkrywania mrocznych aspektów wzniosłości. To zaangażowanie w strach, zwłaszcza w chwilach zagrożenia, rozszerzyło definicję wzniosłości Edmunda Burke'a.<sup>7</sup> Romantyzm zaś wyłonił się jako ruch kulturowy i intelektualny pod koniec XVIII i na początku XIX wieku, podkreślając indywidualne emocje, naturę i wzniosłość. Był on odpowiedzią na racjonalizm oświecenia i często eksplorował tematy wyobraźni i wolności. Powstał również mroczniejszy wariant tego ruchu - tzw. mroczny romantyzm, podkreślający bardziej melancholijne i niepokojące aspekty ludzkiego doświadczenia. Ten podgatunek skupiał się na psychologicznej pustce, rozpacz i mrocznych elementach ludzkiej egzystencji.<sup>8</sup>

Gotyk i mroczny romantyzm przedstawiały złowieszcze i pełne niepokoju środowiska, takie jak rozpadające się ruiny, spowite mgłą cmentarze i mroczne lasy, zagłębiając się w cienie i egzystencjalną rozpacz. Artystów często pociągały tematy melancholii i smutku, postrzegając te emocje jako źródła inspiracji lub medium wyrażania głębokich prawd o naturze człowieka. Nurty te pomagają wyjaśnić uznanie i intrygę ponurej wzniosłości.

"...i ogień został wymazany! Tam, gdzie płonął, znajdował się teraz płaszcz świeżego i rozproszonego śniegu. Mężczyzna był zszokowany. To było tak, jakby właśnie usłyszał swój własny wyrok śmierci..."<sup>9</sup>

Zimno jest odczuwalne, gdy temperatura spada, a energia cieplna jest usuwana z systemu. Ruch cząsteczek w tym układzie zazwyczaj zwalnia. W ekstremalnie niskich temperaturach ruch cząsteczek zbliża się do minimum, prawie do zaniku ruchu, osiągając stan bezruchu – ruch w punkcie zerowym. Zimno jest dla ciepła jak ciemność dla światła; oba oznaczają nieobecność.

---

<sup>6</sup>Burke, *A Philosophical Inquiry Into The Origin Of Our Ideas Of The Sublime And Beautiful With Several Other Additions*, 130.

<sup>7</sup> Francis Spufford, *I May Be Some Time: Ice and the English Imagination* (Londyn, Anglia: Faber & Faber, 1996), 33.

<sup>8</sup> Mario Praz, *The Romantic Agony*, przeł. Angus Davidson, 2nd ed. (1933; repr., Londyn, Anglia: Oxford University Press, 1951).

<sup>9</sup>London, *To Build a Fire*, 20.



*Nieznajomy w lesie* Michaela Finkela opisuje środowisko, w którym Christopher Knight żył w izolacji przez lata: "W środku zimy nie było ani jednego szeleszczącego liścia, ani jednego powiewu wiatru, ani jednego owada czy ptaka. Las był zamknięty w arktycznej ciszy".<sup>10</sup> Opis ten oddaje głęboki spokój, jakiego Knight doświadczył w dziczy. To samo skupienie się na samotnej egzystencji Knighta jest omawiane w eseju wideo Gellera, który cytuje słowa bohatera: "Gdzieś pomiędzy ciszą a samotnością. Najbardziej brakuje mi bezruchu".<sup>11</sup> Cytaty te podkreślają głęboki związek Knighta z ciszą lasu i osobisty spokój, który odnalazł w swojej samotności, związek zakorzeniony w nieobecności rzeczy

Egzystencjalizm, rezonujący z tematami wzniosłości, romantyzmu i sztuki gotyckiej, konfrontuje się z niepewnością i niepokojami nieodłącznie związanymi z egzystencją. Kluczowe dla egzystencjalizmu jest pojęcie izolacji i poszukiwanie samookreślenia. W filozofii Sartre'a izolacja ta jest ściśle związana z negacją i nihilacją świadomości. Sartre twierdzi, że umysł definiuje się poprzez rozróżnienie tego, czym jest - proces, który izoluje jaźń od innych i od świata. Ta negacja w jego dziełach stanowi podstawę wolności samookreślenia i związanego z nią ciężaru odpowiedzialności. Wolność wyboru własnej ścieżki jest nierozzerwalnie związana z niepokojem i niepewnością, które są częścią wolności samej w sobie.<sup>12</sup>

*Raison d'être*,<sup>13</sup> to pseudonim szwedzkiego muzyka *dark-ambientowego*, który w języku francuskim oznacza "powód bycia", co oddaje głębokie uczucia egzystencjalne. Prace artysty głęboko rezonują z tematami introspekcji i istotą samotności w egzystencji. Gatunki takie jak *dark ambient*, izolacjonizm i nowy izolacjonizm są zbudowane wokół koncepcji wzniosłości, czyniąc te doświadczenia kluczowymi dla ich celu. Gatunki te mogą przedstawiać niezgłębione, nieziemskie krainy, aby stawić czoła mrocznym zakątkom umysłu. Dźwięki dronów i długie pogłosy mogą podkreślać bezruch i pustkę wyobrażonej atmosfery. Projekt muzyczny, *Polar Inertia*<sup>14</sup>, uosabia wzniosłość poprzez eksplorację potężnej natury warunków arktycznych. Ich albumy przywołują atmosferę rozległych, pustych krajobrazów, oddając surowość i spokój tych odległych, skutych lodem terenów. Wizualne dzieła artystów takich jak *Gustave Doré* (1832-1883), z dramatycznymi rycinami; *Francisco de Goya*

<sup>10</sup> Michael Finkel, *The Stranger in the Woods* (Londyn, Anglia: Simon & Schuster, 2017).

<sup>11</sup> Geller, "Fear of Cold."

<sup>12</sup> J.P. Sartre i S. Richmond, *Being and Nothingness: An Essay in Phenomenological Ontology* (1943; repr., Londyn, Anglia: Taylor & Francis, 2022).

<sup>13</sup> *Raison d'être*, szwedzki dark ambientowy projekt Petera Anderssona. Więcej informacji: [raison-detre.info](https://raison-detre.info).

<sup>14</sup> *Polar Inertia* została założona w 2010 roku przez grupę artystów. Więcej informacji: <https://soundcloud.com/polarinertia> ...

(1746-1828), z *czarnymi obrazami*; późniejsze postacie, takie jak *Zdzisław Beksiński* (1929-2005), z nawiedzającymi, surrealistycznymi krajobrazami; *H.R. Giger* (1940-2014), którego projekty wpłynęły na franczyzę *Alien*; i kontynuując w ostatnich latach z *Kentaro Miurą* (1966-2021), autorem *Berserk* - wszyscy dzielą się nawiedzonymi i surrealistycznymi obrazami, które przedstawiają przerażające krajobrazy lub istoty z innego świata. Ich prace rezonują z tematami alienacji i egzystencjalnego niepokoju



Rysunek2 . Grafika przedstawiająca bezwładność biegunową. Źródło: Polar Inertia strona Tumblr<sup>15</sup>

Takie dzieła sztuki, czy to za pomocą dźwięku, czy obrazów wizualnych, mają wspólny wątek odkrywania głębokiej izolacji i wzniosłości, która wynika z konfrontacji z nieznanym. Zapraszają widzów do zaangażowania się w poczucie wyobcowania, zmuszając ich do refleksji nad mrocznymi aspektami egzystencji i ograniczeniami własnego ja. Poprzez te dzieła przypominają nam o potężnym wpływie, jaki samotność i nieznanie mogą mieć na ludzką psychikę.

Oddzielenie się od otaczającej przestrzeni tworzy mentalną przestrzeń do introspekcji. W tym cichym, odizolowanym królestwie pomysły nabierają kształtu, marzenia się formują, a kreatywność kwitnie, oferując umysłowi miejsce do refleksji i rozwoju.

Podobnie jak nicość, wielkość niepojętego pomaga sprawić, że inne zagrożenia i zmartwienia w życiu bledną w porównaniu. Wyobraź sobie, że jesteś zasypany śniegiem lub objęty lockdownem z powodu pandemii, która ogranicza twoje działania, zmniejszając niektóre zewnętrzne obowiązki i zadania. W takich sytuacjach pojawiają się nowe obowiązki - te, które są bliżej nas samych. Pozostanie w domu i czytanie książki w takich sytuacjach może symbolizować przejście w stan ukojenia, dystansując się od niewygodnych okoliczności na

<sup>15</sup> Polar Inertia, 16 sierpnia 2013 r., <https://tumblr.com/polar-inertia>.

zewnątrz. Kiedy jesteśmy ograniczeni przez siły znajdujące się poza naszą kontrolą, odnajdujemy wewnętrzny spokój i ciszę w akceptacji. Akceptując to, czego nie możemy zmienić, oszczędzamy siły na to, na co możemy mieć wpływ.

"Nie da się pokonać zimna, można je jedynie przetrwać".<sup>16</sup> Przyjmowanie zewnętrznych ograniczeń pomaga nam się rozwijać, biorąc odpowiedzialność za nasze działania poprzez introspekcję. W chwilach ciszy i spokoju wyciszamy umysł, tworząc przestrzeń do głębszej refleksji, która może pobudzić kreatywność.

W *A Descent into the Maelstrom*<sup>17</sup> jeden z braci, wciągnięty do wiru, doświadcza spokoju zrodzonego z akceptacji. Pogodzony ze swoim losem, obserwuje wir z czystym umysłem, dostrzegając wzorce i anomalie, które wcześniej przeoczył. Ta akceptacja pozwala mu zdobyć cenne spostrzeżenia, a ostatecznie ta nowo odkryta wiedza prowadzi do jego przetrwania.

Hegel bada stan psychiczny, w którym jednostka staje się świadoma przepaści między swoim skończonym, ograniczonym ja a nieskończonością lub ideałem i nazywa to nieszczęśliwą świadomością. Świadomość ta powoduje alienację, ponieważ jednostka rozpoznaje swoją niewystarczalność w stosunku do nieosiągalnego ideału. Ten wewnętrzny konflikt prowadzi do rozpacz, ale jest niezbędny do głębszego zrozumienia i samorealizacji.

Takie tematy były eksplorowane w dziełach sztuki przed Heglem, takich jak *Czarne obrazy* Francisco de Goi, a po Heglu w dziełach takich jak manga *Fullmetal Alchemist (FMA)* Hiromu Arakawy. W *FMA* spotkania bohaterów z Prawdą we Wrotach odzwierciedlają bolesną świadomość, że ostateczna wiedza jest zarówno poza nimi, jak i związana z ich własnymi ograniczeniami. Idee te rezonują z koncepcją nieszczęśliwej świadomości, ukazując prawdę nie tylko jako koncepcję intelektualną, ale niepokojącą konfrontację z nieskończonością - zarówno przytłaczającą, jak i wzniosłą.

Yi-Fu Tuan w swojej książce podkreśla doświadczenia badaczy polarnych i naukowców, zauważając: "Obaj odkrywcy wydają się wierzyć, że życie ma większe szanse na nadanie mu najgłębszego znaczenia, gdy jest się otoczonym lodem niż książkami".<sup>18</sup> W tym kontekście ekstremalna izolacja środowiska polarnego i uczucia wywołane sytuacją stają się katalizatorami

---

<sup>16</sup>Geller, "Fear of Cold."

<sup>17</sup> Edgar Allan Poe, ed., "A Descent into the Maelstrom," w *Complete Stories and Poems of Edgar Allan Poe* (1841; repr., Doubleday Books, 2014).

<sup>18</sup>Tuan, *Romantic Geography: In Search of the Sublime Landscape*.

głębokich spostrzeżeń. Ustanawia to kolejny związek między dążeniem do wiedzy a wzniosłością, wykorzystując atmosferę jako kluczowy element.



Wszystkie te przykłady mają na celu wprowadzenie odpowiedniego nastroju w tekście, łączę je ze sobą poprzez ich wspólną wzniosłość, wykorzystując je do odzwierciedlenia podstawowych koncepcji mojej pracy. Podkreślają one nieuchwytny i subiektywny aspekt ponurej wzniosłości, służąc zarówno jako paralele, jak i inspiracje dla mojej artystycznej ekspresji. Te połączenia definiują i destylują elementy, które badam w ramach tych tematów, kształtując pomysły i emocje, które napędzają mój proces twórczy. Podkreślają one, jak ta nieuchwytna natura działa jako potężne źródło inspiracji. Co więcej, doświadczenia te pokazują, w jaki sposób takie uczucia mogą stworzyć warunki sprzyjające kreatywności i zapewnić znaczące połączenie z wyrażaniem siebie.

Trudno określić, jak wiele inspiracji czerpałem bezpośrednio z tych gatunków, a jak bardzo byłem już związany z tymi tematami, dopiero później odkrywając powiązania podczas badania tematu. Mogę jednak powiedzieć, że moja praca i zainteresowania są głęboko napędzane podobnymi ciekawostkami i uczuciami, które wynikają z podanych przykładów - fascynacją zagadkami.

*W To Build a Fire* bohaterowi nie udaje się utrzymać drugiego ognia przy życiu, ponieważ zimno przerasta jego możliwości. Wpada w panikę, gdy zdaje sobie sprawę z tragicznej sytuacji, w jakiej się znalazł, i zaczyna biec, myśląc, że uda mu się dotrzeć do obozu. Ale zimno jest zbyt duże; większość części jego ciała jest zamrożona, a plan zaczyna zawodzić wkrótce po jego rozpoczęciu. W końcu upada na śnieg, nie mogąc się podnieść. Gdy tak leży, zaczyna ogarniać go senne, kojące uczucie. Gryzące zimno wydaje się niemal ciepłe, a on rozumie, że to koniec. Przestaje walczyć, poddaje się i akceptuje swój los, czując, że odpływa w sen.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup>London, *To Build a Fire*, 29.

## Wymiary Przestrzeni i Czasu

W tym rozdziale analizuję moje postrzeganie sztuki przestrzennej, oferując głębsze zrozumienie mojego kreatywnego podejścia i motywacji. Odślaniam fundamenty mojej pracy – część z nich była mi już znana, podczas gdy inne ujawniły się dopiero w wyniku tej refleksji. Ukazuję również, jak ewoluował mój sposób podejmowania decyzji oraz wyjaśniam czynniki, które wpłynęły na wybory kształtujące obraną przeze mnie ścieżkę.

Co kwalifikuje się jako sztuka przestrzenna? Dzieła sztuki różnią się pod względem zaangażowania w wymiary przestrzenne, a niektóre z nich wchodzi w interakcje z przestrzenią głębiej niż inne. Nie istnieje wyraźna granica; zamiast tego można mówić o różnym stopniu zaangażowania przestrzennego. Dzieło sztuki staje się bardziej przestrzenne dzięki swojemu nieodłącznemu związkowi z przestrzenią, którą zajmuje lub dzięki swojej naturze jako przestrzeni samej w sobie. Niezależnie od tego, czy ta relacja jest materialna, emocjonalna czy intelektualna, odgrywa kluczową rolę w definiowaniu istnienia i celu dzieła sztuki.

Doświadczenie tradycyjnych dzieł sztuki zazwyczaj polega na bezpośrednim spotkaniu z obiektem – to właśnie w ten sposób odbiorca wchodzi w relację z dziełem. W przeciwieństwie do konwencjonalnych spotkań ze sztuką, dzieła przestrzenne angażują się w trójwymiarową przestrzeń, tworząc środowiska, w których widzowie mogą przebywać, fizycznie eksplorować i doświadczać. Aktywny uczestnik przestrzeni może nawigować na poziomie osobistym poprzez swobodę wyboru własnej roli, ścieżki oraz perspektywy. Ten przykład dynamicznej interakcji między widzem a dziełem sztuki pokazuje, jak doświadczenie każdej osoby jest kształtowane przez aspekty związane z przestrzenią i ich związek z otaczającym środowiskiem. Różnicę można opisać jako rozróżnienie między obiektem a miejscem - byciem z czymś i byciem gdzieś. Sama przestrzeń może być uważana za obiekt, a nie każda sztuka przestrzenna wymaga od publiczności fizycznego przebywania w niej. Jednak tym, co definiuje sztukę przestrzenną, jest wyjątkowa interakcja wynikająca z właściwości lokalizacyjnych przestrzeni i obecności widza w niej lub wokół niej. Ruch, perspektywa i wybory publiczności w tej przestrzeni stają się kluczowe dla doświadczenia, podkreślając relacyjny i przestrzenny charakter sztuki.

### HOLISTYCZNE SPOTKANIE

Sztuka przestrzenna oferuje szeroki wachlarz możliwości ekspresji artystycznej, wynikający z jej wyjątkowego związku z ludzkim doświadczeniem.



Dzieła sztuki przestrzennej zapraszają widzów do wejścia w głąb artystycznej kreacji, zanurzając ich w symfonii widoków, dźwięków, tekstur i zapachów. Angażując wiele zmysłów, sztuka przestrzenna wymaga starannego rozważenia i modyfikacji cech przestrzeni. Poprzez integrację zmysłów, artyści przestrzenni mogą tworzyć środowiska, które wykraczają poza zwykłą ocenę wizualną, oferując widzom doświadczenie.

Tworzenie dzieł przestrzennych wiąże się ze skomplikowanym równoważeniem tych elementów i ich wzajemnych relacji, nawet jeśli decyzja polega na pozostawieniu ich bez zmian. W przeciwieństwie do tego, sztuka nieprzestrzenna może pozostawić te elementy sensoryczne przypadkowi lub skupić się wyłącznie na określonym zmyśle. Podczas gdy muzyka angażuje przede wszystkim poprzez dźwięk, a malarstwo poprzez wzrok, sztuka przestrzenna jest doświadczana poprzez obecność i bycie. Na przykład występ muzyczny przekształca się w formę sztuki przestrzennej podczas koncertu na żywo, gdzie wzajemne oddziaływanie dźwięku, przestrzeni i publiczności staje się zintegrowanym doświadczeniem, zacierającym granice tradycyjnych kategorii zmysłowych. Sztuka przestrzenna w istocie redefiniuje akt percepcji, podkreślając całość doświadczenia jako medium i przesłanie.

Kiedy te wielozmysłowe elementy łączą się, tworzą doświadczenie większe niż suma ich części. Połączenie zmysłów tworzy płynną integrację, w której zmysły, emocje i reakcje fizyczne są ze sobą połączone i doświadczane jednocześnie. To wielozmysłowe zanurzenie prowadzi do głębszego, bardziej jednolitego zaangażowania w dzieło sztuki, przekształcając doświadczenie widza w coś bardziej bezpośredniego i trwałego. Takie doświadczenie ma miejsce w ramach holistycznego spotkania.

## INTERDYSCYPLINARNOŚĆ

Zarządzanie wszystkimi wyżej wymienionymi elementami przestrzennymi można osiągnąć, korzystając z bogatej palety interdyscyplinarnych narzędzi i metod wykorzystujących różnorodne kreatywne media. Mogą one obejmować sztukę cyfrową, kształtowanie form i tekstur, zmienianie układów przestrzennych, które kierują ruchem i percepcją, modyfikowanie zapachu i projektowanie dźwięku w celu nakładania elementów słuchowych. Poprzez integrację tych różnorodnych narzędzi, artyści przestrzenni mogą kształtować środowiska.

Proces tworzenia przypomina kuratorską selekcję prac w celu przygotowania spójnej wystawy, gdzie każdy element przyczynia się do ujednolicenia tematu. To także swego rodzaju orkiestracja występu — koordynowanie elementów

takich jak dźwięk i ruch w celu stworzenia harmonii. Sztuka przestrzenna nawiązuje również do architektury lub projektowania wnętrz, gdzie kolory i struktury są ułożone tak, aby kształtować środowisko i wpływać na przepływ interakcji. W każdym przypadku celem jest przemyślane połączenie komponentów w celu stworzenia spójnej, angażującej przestrzeni. Architektoniczne interpretacje środowiska oferują cenny dialog z przestrzenią; niestety, temat ten zostanie pominięty w niniejszym tekście, aby zachować spójność narracji.

Wydarzenia muzyczne lub festiwale, scenografia, teatr, happeningi, instalacje, projektowanie wnętrz i architektura mają wspólny cel: kształtowanie i animowanie przestrzeni w celu wywołania emocjonalnych i fizycznych reakcji u widza. Jednak każda z tych dziedzin ma swoje własne, unikalne podejście, metody, pochodzenie i motywy. Przenikanie się różnych dziedzin umożliwia również współpracę interdyscyplinarną. Ta zdolność adaptacji, wraz z szerokim zakresem podejść dyscyplinarnych, sprawia, że projektowanie przestrzenne jest trudne do zdefiniowania. Jest to dynamiczna i ewoluująca praktyka, która reaguje nie tylko na postęp technologiczny, ale także na zmiany w kontekście kulturowym, społecznym i środowiskowym. Ostatecznie kształtowanie przestrzeni odzwierciedla ciągłe badanie przez artystę tego, w jaki sposób środowisko może wpływać zarówno na indywidualne, jak i zbiorowe doświadczenia. Umiejętności artystów pracujących z przestrzenią mogą się drastycznie różnić, a każdy z nich wnosi do swojej pracy unikalną wiedzę i perspektywę.

Pojęcie relacji często wystarcza do opisu dzieła sztuki jako specyficznego dla miejsca (site-specific). Jednak w tym opisie nadal istnieją dwa odrębne byty: przestrzeń i dzieło sztuki. Choć granice między nimi mogą się zacierać, każda z nich zachowuje własną tożsamość, pozostają w relacji, ale są oddzielne.

## PŁÓTNO?

Często słyszy się wyrażenie "wykorzystywanie przestrzeni jako płótna" w dziedzinie sztuk przestrzennych, zwłaszcza wraz z rozwojem nowych mediów. Choć wyrażenie to może sugerować kreatywność i innowacyjność, grozi ono nadmiernym uproszczeniem prawdziwego znaczenia samej przestrzeni. Redukując przestrzeń do zwykłego tła dla artystycznej ekspresji, możemy przeoczyć jej nieodłączną wartość i cel. Ponadto kadrowanie przestrzeni wyłącznie jako płótna może przyćmić jej atmosferę, a także decyzje projektowe związane z jej użytecznością i funkcjonalnością. Dlatego też, choć fraza ta może wydawać się atrakcyjna, kluczowe znaczenie ma uznanie złożoności i

przemysłanych rozważań wymaganych przy projektowaniu i efektywnym wykorzystaniu przestrzeni.

Na przykład w mapowaniu projekcyjnym obrazy cyfrowe są wyświetlane na powierzchniach, tworząc dynamiczną interakcję z samą przestrzenią, ale odniesienie do przestrzeni jako jedynie "płótna" pomija głębszą relację między dziełem sztuki a jego otoczeniem.

Płótno często znika powoli wraz z postępem obrazu, stając się mniej znaczące, mimo że zapewnia teksturę i stabilność dzieła. Jednak przestrzeń może być czymś więcej niż tylko biernym elementem. Przestrzenie mogą ewoluować i przybierać nowe formy w oparciu o ich unikalne cechy. Postrzegając ramę i płótno jako integralne części dzieła sztuki, możemy lepiej zrozumieć różnicę między tymi dwoma pojęciami. W tym sensie to, co powszechnie nazywamy "płótnem", można zamiast tego rozpoznać po jego własnych właściwościach i cechach, nie będąc już tylko powierzchnią, ale aktywnym elementem kreacji.

## NAZYWANIE AKTU TWÓRCZEGO

Bliższy tej sytuacji jest termin "instalacja". Instalacja artystyczna to koncepcja, która akceptuje i uwzględnia przestrzeń w swojej definicji. Według Tate, sztuka instalacji obejmuje dzieła, które są ściśle związane z przestrzenią, którą zamieszkują, współistniejąc jako jednolita całość.<sup>20</sup> Jednak termin ten obejmuje również prace, w których ich związek z otoczeniem jest bliższy związkowi z innymi dziełami sztuki, które nie są specyficzne dla miejsca. „Zainstalować”, czyli „umieścić w odpowiednim miejscu” lub wczesna forma i znaczenie angielskiego słowa "installation" jako "stall" („miejsce stojące”), sugeruje umieszczenie już ukończonego dzieła.<sup>21</sup> Te znaczenia terminu podkreślają akt umieszczenia czegoś w wyznaczonej przestrzeni, sugerując, że proces tworzenia dzieła sztuki może odbywać się niezależnie od jego otoczenia, aż do ostatecznego umieszczenia.

""Instalowanie" staje się nie tylko gestem wieszania dzieła sztuki lub ustawiania rzeźby, ale praktyką artystyczną samą w sobie<sup>22</sup> Poszerza to definicję instalacji, ale termin ten nadal obejmuje szeroki zakres praktyk, tworząc dylemat. Niektóre instalacje nie wykraczają poza zwykłe umiejscowienie i nie nawiązują relacji z otoczeniem, podczas gdy inne osiągają pełną integrację z przestrzenią. Relacja

<sup>20</sup>Tate, "Installation Art," Tate, accessed December 22, 2023, <https://tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>.

<sup>21</sup> Harper Douglas, "Etymology of Install," Online Etymology Dictionary, dostęp 22 grudnia 2023, <https://etymonline.com/word/install>.

<sup>22</sup> Erika Suderburg, ed., *Space, Site, Intervention* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2000), 5.



ta może być również definiowana przez sposób, w jaki dzieło jest celowo odizolowane od otoczenia. Jeśli jednak nie zostanie zbudowane żadne połączenie, termin instalacja często pozostaje związany jedynie z aspektem lokalizacji, niekoniecznie sugerując prawdziwą jedność z samą przestrzenią.

---

*"Niemał każdy układ obiektów w danej przestrzeni może być obecnie określany jako instalacja artystyczna, od konwencjonalnej wystawy obrazów po kilka dobrze rozmieszczonych rzeźb w ogrodzie. Stało się to ogólnym określeniem, które zwraca uwagę na inscenizację, a w rezultacie jest prawie całkowicie pozbawione znaczenia".<sup>23</sup>*

---

*Interwencja* wywodzi się z idei "wchodzenia pomiędzy" lub przerywania czegoś w celu wywołania zmiany.<sup>24</sup> W kontekście sztuki przestrzennej interwencja wkracza między przestrzeń a widza, zmieniając sposób, w jaki postrzega on otoczenie i wchodzi z nim w interakcję. Celem interwencji przestrzennej jest nie tylko modyfikacja przestrzeni fizycznej, ale także przekształcenie samego doświadczenia. To sprawia, że "interwencja" jest potężnym słowem dla artystów, ponieważ wyraża zamiar przekształcenia nie tylko przestrzeni, ale także jej wpływu na ludzi w niej przebywających.

W przeciwieństwie do wprowadzania zmian geometrycznych, słowo "interwencja" odnosi się do ciągłego przepływu informacji, które przestrzeń przekazuje swoim odbiorcom. Każda przestrzeń przekazuje pewne wskazówki - wizualne, emocjonalne i sensoryczne - które kształtują sposób, w jaki ludzie jej doświadczają. Ten strumień informacji tworzy ciągły dialog między przestrzenią a widzem. Interwencja przestrzenna działa poprzez zmianę tego strumienia, przekształcając sposób, w jaki przestrzeń jest postrzegana i doświadczana. Modyfikując przepływ informacji sensorycznych i emocjonalnych, artysta może wprowadzić swoją ekspresję.

Można by stwierdzić, że samo umieszczenie dzieła sztuki w przestrzeni i nazwanie go "interwencją" nie jest prawdziwym zaangażowaniem w środowisko, ponieważ może ono nie uwzględniać nieodłącznych cech lub kontekstu tej przestrzeni. Jednak nawet nazwanie takiego działania interwencją, zmusza artystę do myślenia przestrzennego i uznaje istnienie przestrzeni w odniesieniu do dzieła sztuki.

Ostatecznie jednak terminy służą jedynie jako etykiety w dyskusjach i opisach. Uważam, że należy skupić się na samym dziele sztuki, ponieważ powinno ono mówić o swoim zamierzonym celu i znaczeniu. Jednak myślenie tego typu

---

<sup>23</sup>Tate, "Installation Art."

<sup>24</sup>Harper Douglas, "Etymology of Intervention", Online Etymology Dictionary, dostęp 22 grudnia 2023, <https://etymonline.com/word/intervention>.

podczas tworzenia dzieła sztuki zapewnia lepszą perspektywę, która zachęca do głębszego zrozumienia interakcji między sztuką a przestrzenią.

## O CZASIE

Dzieła przestrzenne mogą być również związane z czasem. Wystarczy jakikolwiek ruch lub zmiana atmosfery lub intencji w czasie, aby je takimi uczynić, podobnie jak w przypadku muzyki lub ruchomego obrazu. Jednak sztuka przestrzenna jest inna, ponieważ wchodzi w interakcję z czasem przestrzeni, który niesie ze sobą własne rytmy i zmiany. Tutaj czas jest porównywany do kamienia, który można rzeźbić.

Otwarcie oferuje również inną ideę: pojęcie sztuki związanej z czasem nie ogranicza się tylko do ustalonej długości dzieła; może raczej obejmować wszelkie zmiany, które zachodzą płynnie w ramach przepływu czasu i dynamiki przestrzeni wystawienniczej.

## OTOCZENIE

Interwencja może uwzględniać nie tylko fizyczne właściwości przestrzeni, ale także jej związek z otoczeniem. Obejmuje to, biorąc pod uwagę aspekt czasu, jego historię, obecną tożsamość i przyszłość. Otoczenie przestrzenne obejmuje rozważenie, w jaki sposób ludzie docierają do przestrzeni i jakie inne doświadczenia są powiązane z ogólnym spotkaniem. Otoczenie to obejmuje również aspekty czasowe, takie jak doświadczenia ludzi tuż przed wydarzeniem, które mogą być już zasugerowane w środowisku. Ponadto to, w jaki sposób ludzie po raz pierwszy dowiadują się o interwencji, jak wpływają na nich przed głównym doświadczeniem i jak nadal doświadczają uczuć po wydarzeniu poprzez wspomnienia i bodźce przypominające, może kształtować ich postrzeganie przestrzeni. Momenty te poszerzają zakres interwencji, ponieważ można je włączyć do interwencji jako nowe podstawy do ekspresji.



# Atmosfera

## PIERWSZE DOŚWIADCZENIA

Atmosfera to niematerialny rezultat współdziałania fizycznych elementów przestrzeni. Elementy takie jak oświetlenie, materiały, dźwięk i układ łączą się, tworząc niewidzialną warstwę. Warstwa ta jest pierwszą rzeczą, której ludzie doświadczają po wejściu do przestrzeni, często odczuwaną instynktownie przed świadomą obserwacją umysłu. "Jeśli coś wyda mi się interesujące lub piękne, najpierw przeżywam to doświadczenie. Dopiero później mogę próbować to zrozumieć".<sup>25</sup> Jak zauważa Rick Rubin, etykietowanie aspektu źródła przenosi cię z czystego doświadczenia do analizy. Początkowo łączysz się bezpośrednio z obiektem - doświadczając jego piękna lub zainteresowania - zanim przejdziesz do jego zrozumienia. Podkreśla to, że prawdziwa obecność pojawia się przed intelektualną oceną. Nasze początkowe doświadczenie przestrzeni lub obiektu jest natychmiastowe i trzewne, podobne do tego, jak po raz pierwszy napotykamy atmosferę przestrzeni. Zasadniczo atmosfera natychmiast kształtuje emocje i postrzeganie, nadając ton temu, jak przestrzeń będzie doświadczana i zapamiętana.

Na przykład, podczas gdy możesz przypomnieć sobie rozmiar ogniska i zapach spalonego drewna, atmosfera odzwierciedla sposób, w jaki stworzyła poczucie spokoju, kształtując ogólną pamięć emocjonalną. To różnica między tym, jak coś wyglądało, a tym, jak się czułeś.

## WIRTUALNE RZECZYWISTOŚCI: SZTUKA PRZESTRZENNA GIER WIDEO

Scena otwierająca *Hellblade: Senua's Saga*<sup>26</sup> rozpoczyna się od zamglonego widoku spokojnej wody, z rozmytym słońcem i jego słabo widocznym odbiciem. W oddali widać postać, a narrator mówi bezpośrednio do gracza, sugerując przeszłość Senui. Gdy scena się zmienia, Senua jest pokazana wiosłującą łodzią, wyrzeźbioną z pojedynczej kłody, z pokrytym tkaniną przedmiotem przymocowanym do jej talii. Pejzaż dźwiękowy wypełniony jest ciężkim oddechem i szeptami, które stają się coraz głośniejsze, gdy kamera skupia się na obiekcie, ujawniając krwawe ślady tworzące oczy. Szepty nasilają się, gdy Senua na nie reaguje, a narrator wyjaśnia, że jej podróż prowadzi w ciemność, gdzie nie ma już żadnych historii do opowiedzenia. Gdy Senua zbliża się do

---

<sup>25</sup> Rick Rubin, *The Creative Act* (Nowy Jork, NY: Penguin Press, 2023), 19.

<sup>26</sup> *Hellblade: Senua's Saga*, gra wideo stworzona przez Ninja Theory (Cambridge, Wielka Brytania: Ninja Theory, 2022)

celu, otoczenie staje się coraz bardziej złowieszcze, z ciałami rozrzuconymi wzdłuż wąskiej rzeki. Kiedy dociera do brzegu, szepty namawiają ją do zawrócenia, ale determinacja Senui jest jasna. Jej ostatnie słowa, wypowiedziane bez poruszania ustami, utwierdzają ją w przekonaniu, że wszystkie słyszane głosy były jej wewnętrznym dialogiem, odzwierciedleniem jej psychozy.



*Rysunek3 . Zrzut ekranu z gry Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017), wykonany przez autora.*

Ta siedmiominutowa scena początkowa ilustruje, jak atmosfera odgrywa kluczową rolę w kształtowaniu emocji, nawet zanim ujawnione zostaną jakiegokolwiek szczegóły dotyczące fabuły. Zanim w pełni zrozumiemy narrację lub postać, jesteśmy zanurzeni w uczuciu - poczuciu niepokoju i intrygi. Atmosfera ta wywołuje trzewną reakcję, nadając ton i kształtując naszą percepcję, zanim intelekt zacznie przetwarzać podstawowe idee i fakty. Zaczynając od mglistego, zasłoniętego widoku, gra wprowadza scenerię, która przypomina stopniowe odsłanianie informacji. Gdy mgła się unosi, wyłaniają się fragmenty historii - imię osoby, której głowę nosi Senua, refleksje na temat jej przeszłości i subtelne wskazówki, które nabierają znaczenia w miarę postępów w podróży. Podczas gdy wiele z tych informacji może zostać pominiętych lub nie w pełni zrozumianych na początku, ich emocjonalny oddźwięk jest natychmiastowy i towarzyszy graczowi przez całą grę.

## Tworzenie atmosfery w grach wideo i sztuce przestrzennej

Widzę silną paralelę między grami wideo a sztukami przestrzennymi w ich metodach ekspresji, zwłaszcza w ich interdyscyplinarności i podejściu do oferowania doświadczenia widzowi lub graczowi. Moim głównym celem jest wyjaśnienie tematu tworzenia atmosfery.

Zawsze postrzegałem gry jako formę sztuki, ponieważ miały na mnie głęboki wpływ, wywołując emocje i inspirując mnie na niezliczone sposoby. Podziwiam stojącą za nimi wizję i pracę artystów, którzy ożywiają te światy.

Gry wideo zostały również uznane za sztukę w różnych książkach i esejach w świecie sztuki. Niektóre dyskusje na ten temat można znaleźć między innymi w następujących przykładach. *The Art of Computer Game Design* (1982) Chrisa Crawforda, w której pisał on o wartościach artystycznych gier wideo.<sup>27</sup> Później idee te zostały wzmocnione przez pisma Henry'ego Jenkinsa i Jespera Juula w 2005 roku. Jenkins argumentował, że gry wideo są unikalną formą ekspresji artystycznej, łączącą opowiadanie historii i interakcję.<sup>28</sup> Juul podkreślał, jak gry, poprzez swój projekt i narrację, tworzą charakterystyczną mieszankę sztuki i rozgrywki.<sup>29</sup> Idee te podkreślają, że gry wideo odzwierciedlają kreatywną wizję ich twórców i wywierają potężny wpływ na graczy.

Branża gier wideo, podobnie jak branża filmowa, może zawierać elementy kultury popularnej, aby przyciągnąć masowe rynki i zwiększyć sukces finansowy. Ten trend jest powszechny w wielu formach sztuki, ale nie zawsze tak jest. Już w 1982 roku Chris Crawford stwierdził, że "nie możemy relegować gier komputerowych do szamba popkultury wyłącznie na podstawie obecnych gier".<sup>30</sup> Podobnie w naszej erze nie możemy odrzucić tych gier, które przedkładają ekspresję artystyczną nad atrakcyjność dla rynku masowego. Istnieją godne uwagi przykłady w branży gier, które podkreślają wartość artystyczną, zwłaszcza w ich projektowaniu przestrzennym, pokazując potencjał medium do głębokiej ekspresji twórczej. Tego typu dzieła w grach wideo nadal wyróżniają się na tle zwykłego materiału kultury masowej.

Projekt poziomów i mechanika rozgrywki są często najważniejszymi elementami, które definiują istotę i wpływ gry. Ale gry wideo są również bogate w inne formy sztuki, takie jak ścieżka dźwiękowa, sceneria i fabuła. Elementy

<sup>27</sup> Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design* (1982; repr., Washington State University Vancouver, 1997), [https://digitpress.com/library/books/book\\_art\\_of\\_computer\\_game\\_design.pdf](https://digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf).

<sup>28</sup> Henry Jenkins, "Games, the New Lively Art," w *Handbook of Computer Game Studies*, red. Joost Raessens i Jeffrey Goldstein, The MIT Press (Londyn, Anglia: MIT Press, 2005), 175-89.

<sup>29</sup> Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press (Londyn, Anglia: MIT Press, 2011).

<sup>30</sup> Crawford, *The Art of Computer Game Design*, 2.

te, w połączeniu z medium cyfrowym, tworzą interdyscyplinarne doświadczenie, podobnie jak dzieła sztuki przestrzennej, w których spójna orkiestracja różnych komponentów kształtuje ogólne doświadczenie.

"Wprowadzając gry wideo do świata sztuki, zakres sztuki rozszerza się, włączając do debaty nowe pokolenie studentów, artystów i zainteresowanych stron, a także legitymizując badania i eksploracje nowej praktyki ekspresji wypełnionej własną złożonością i możliwościami, która wydaje się być zdolna do inspirowania krytycznej refleksji, uczuć i dostarczania estetycznych doświadczeń".<sup>31</sup>

W tworzeniu gier wideo nie chodzi tylko o osiągnięcia techniczne, ale o wspieranie środowiska, w którym wszystkie te elementy działają w harmonii, tworząc jednolite doświadczenie. Podobnie jak w przypadku innych form sztuki, produkcja gry wideo może wymagać zbiorowego wysiłku, w którym projektanci, programiści, muzycy i gracze przyczyniają się do ostatecznego wyniku. Proces ten może być przeprowadzany przez jedną osobę lub mały zespół, lub może obejmować większą grupę pracującą wspólnie w różnych dyscyplinach, aby zrealizować wizję koncepcji, często kierowaną przez reżysera lub głównego projektanta. Te wzajemne powiązania podkreślają, że gry wideo, podobnie jak każda inna forma sztuki, są kształtowane przez szeroką sieć wpływów i konwencji.

Fumito Ueda<sup>32</sup> porównał gry do innych form sztuki: "To, co robią lepiej, to budowanie empatii. Dają bardziej realistyczne poczucie obecności. Budują atmosferę... Jeśli filmy są sztuką, a muzyka jest również sztuką, to myślę, że gry wideo również można nazwać sztuką".<sup>33</sup>

W przeciwieństwie do innych mediów, które często polegają na biernym zaangażowaniu, gry wideo wymagają aktywnego uczestnictwa, pozwalając graczowi kształtować doświadczenie i wpływać na narrację i emocjonalną podróż. Ta interaktywna jakość otwiera nowe możliwości opowiadania historii, wyróżniając gry wideo jako unikalną formę twórczej ekspresji. Gry często stawiają gracza w sytuacji - kluczowym aspekcie "bycia w sytuacji" - która odzwierciedla istotę doświadczeń przestrzennych. Poprzez projektowanie wirtualnych środowisk i pejzaży dźwiękowych, przekazują znaczenie i wywołują

<sup>31</sup> Daniel Pettersen de Lucena i Rosilane Mota, "Games as Expression -On the Artistic Nature of Games", w *Proceedings of SBGames 2017* (Brazilian Symposium of Games and Digital Entertainment, 11 2017).

<sup>32</sup> Fumito Ueda, japoński projektant gier, znany z *Ico* (2001), *Shadow of the Colossus* (2005) i *The Last Guardian* (2016).

<sup>33</sup> ACMI Collection, "Fumito Ueda Interview" (Youtube, October 12, 2021), <https://youtube.com/watch?v=SIiczllhAUA>.



emocje bez wyraźnego wyjaśnienia. Z kolei dynamiczna interakcja między graczem a światem staje się głównym sposobem opowiadania historii



## Przywołanie środowiskowe

W grach wyreżyserowanych przez Hidetakę Miyazakiego<sup>34</sup> w *FromSoftware*<sup>35</sup> takich jak *Dark Souls*,<sup>36</sup> narracja nie jest dostarczana poprzez obszerną ekspozycję, ale jest wpleciona w tkanę samego świata. Jego gry są przykładem tych, które w dużej mierze polegają na opowiadaniu historii w środowisku, opisach przedmiotów, postaciach niebędących graczami i rzadkich przerywnikach filmowych.

Fabula i idee stojące za grą rozwijają się poprzez eksplorację - zbieranie przedmiotów, rozmowy z postaciami niezależnymi, przechodzenie kolejnych poziomów i obserwowanie świata. Siła tej techniki tkwi w jej subtelności: gracz nigdy nie otrzymuje bezpośredniego lub pełnego wyjaśnienia, ale zamiast tego jest zachęcany do łączenia znaczeń poprzez podpowiedzi i wskazówki kontekstowe. Nawet tekst opisujący przedmioty - pozornie proste źródło informacji - jest napisany w pośrednim i sugestywnym stylu. Opisy te często dostarczają wskazówek, a nie wyraźnych faktów. To sugestywne podejście zwiększa zaangażowanie gracza, który musi aktywnie interpretować, aby zrozumieć historię i znaczenie otoczenia.

Przedkładając sugestie i implikacje nad wyraźne opowiadanie historii, gry takie jak *Dark Souls* tworzą bogate, wielowarstwowe doświadczenie, które jest osobiste i satysfakcjonujące. W tym przypadku to proces odkrywania, a nie sama narracja, definiuje podróż gracza.

SUBLIME [Powiązane: C1, Zejście]

*Dark Souls* jest często opisywane jako niezwykle trudna gra, dając nawet początek nowemu gatunkowi - "Souls-like" - w branży gier. Jednak trudny charakter gry nie polega jedynie na jej trudności; jest on głęboko zintegrowany z ogólnym doświadczeniem. Poczucie bezbronności jest przekazywane

<sup>34</sup> Hidetaka Miyazaki, japoński reżyser i projektant gier, znany z *Dark Souls* (2011), *Bloodborne* (2015) i *Elden Ring* (2022).

<sup>35</sup> FromSoftware, japoński producent gier wideo założony w 1986 roku, słynie z wymagających i klimatycznych gier. Więcej informacji: <https://fromsoftware.jp/>.

<sup>36</sup> *Dark Souls* (2011) - gra RPG akcji stworzona przez FromSoftware i wydana przez Bandai Namco Entertainment.



poprzez drobne szczegóły w środowisku - wszystko, od dialogów po odległy widok budynku, wszystko osadzone w imponujących przestrzeniach i przytłaczającej skali. Graczowi nieustannie przypomina się o jego kruchości w obliczu przytłaczających przeciwności losu.

Projekt przestrzenny w *Dark Souls* jest czymś więcej niż tylko tłem - aktywnie przyczynia się do emocjonalnego i egzystencjalnego doświadczenia gracza, wykorzystując coś głębszego: wzniosłość. Wzniosłość często wynika z naszych relacji z otoczeniem. Rozległe, niebezpieczne otoczenie *Dark Souls* wywołuje poczucie osamotnienia, a czasem nawet beznadziei. Środowisko wywołuje nie tylko strach lub podziw, ale poczucie nieznanego, w którym gracz odczuwa głęboki dyskomfort, który napędza go do zrozumienia więcej. W tym otoczeniu ostateczna siła, jaką posiada gracz, nie pochodzi z samej mechaniki gry, ale z jego własnej determinacji, by iść naprzód, nawet po wielokrotnych niepowodzeniach. To właśnie ta determinacja, ta chęć spróbowania ponownie, wzmacnia mentalną interaktywność w grze.

## WOLNOŚĆ - ODPOWIEDZIALNOŚĆ [Powiązane: C1, Zejście - na stronie 6]

Kolejną grą wyreżyserowaną przez Miyazakiego jest *Elden Ring*,<sup>37</sup> , a główną różnicą w stosunku do innych gier z serii jest to, że oferuje ona większy otwarty świat. Miyazaki stwierdził w wywiadzie: "Chcę jednak podkreślić, że nie postawiliśmy sobie za cel stworzenia gry z otwartym światem w tradycyjnym sensie". Wyjaśnił, że jego podejście do projektowania otwartego świata jest zgodne z jego filozofią dotyczącą trudności: "Nie postawiliśmy sobie za cel stworzenia trudnej gry. Naszym celem jest stworzenie gry pełnej wyzwań. Aby to osiągnąć, potrzebujemy zagrożeń i niebezpieczeństw, a także niewiadomych". Dodał, że *Elden Ring* potrzebuje jeszcze jednego elementu: przygody. Poczucie eksploracji, które według niego było priorytetem "ponad wszystko inne".<sup>38</sup>

Nie chodzi tylko o usunięcie zadań, które wykonujesz w określonej kolejności; świat został zaprojektowany w sposób, który naturalnie zachęca do eksploracji. Miyazaki opisuje swój cel jako stworzenie mitycznego, malarskiego świata,

---

<sup>37</sup> *Elden Ring* (2022) to fabularna gra akcji wyreżyserowana przez Hidetakę Miyazakiego, opracowana przez FromSoftware i wydana przez Bandai Namco Entertainment. Gra znana jest z ekspansywnego otwartego świata, głębokiej wiedzy i współpracy z pisarzem fantasy George'em R.R. Martinem.

<sup>38</sup> Matt Kim, "Two Years after Elden Ring, Miyazaki Trusts the Players to Figure It All Out," IGN, 22 lutego 2024, <https://ign.com/articles/elden-ring-shadow-of-erdtree-director-hidetaka-miyazaki-look-back-interview-profile>.

który przywołuje na myśl samotność i tragiczny romantyzm.<sup>39</sup> Podczas gdy "wolność" jest kluczową frazą dla Elden Ring, jest ona wyrażana poprzez rozległe krainy i scenerie, które zapraszają do eksploracji i patrzenia na różne widoki, jednocześnie wywołując poczucie samotności i romantyzmu [Rysunek4].



Rysunek4 . Zrzut ekranu z Elden Ring (FromSoftware, 2022), wykonany przez autora.

W grach *FromSoftware* relacja gracza z otoczeniem jest kluczowa. Dzięki przestrzennemu projektowi tych gier wspierane są przeplatające się koncepcje odpowiedzialności i wolności. Dosłowny przykład tej odpowiedzialności pojawia się w *Dark Souls*, gdy gracz podejmuje działania przeciwko Gwynevere w Anor Londo. Jej zniknięcie powoduje, że niegdyś oświetlone słońcem miasto pogrąża się w ciemności, pozostawiając Anor Londo w cieniu [Rysunek5]. Ta akcja, nie kierowana przez grę i z jej nieoczekiwanymi konsekwencjami, o których wyraźnie nie ostrzegano, stanowi przykład wzajemnego oddziaływania odpowiedzialności, działania i konsekwencji - podejścia do opowiadania historii unikalnego dla tego medium. Michel Koch, mówiąc o *Life is Strange*, "chcieliśmy popchnąć ideę odpowiedzialności, potrzebny był silny i trudny wybór, aby pokazać graczowi, że czasami nie ma łatwego wyjścia z sytuacji, które stworzyli".<sup>40</sup> Koncepcja ta znajduje odzwierciedlenie w *Elden Ring*, gdzie różne zakończenia i indywidualne fabuły

<sup>39</sup>Hidetaka Miyazaki, "The Overture of ELDEN RING," ed. Famitsu Editorial Department, Dengeki Games editorial department, trans. John Neal, 2022, 19.

<sup>40</sup> Michel Koch i Barbet, "Life Is Strange: Using Interactive Storytelling and Game Design to Tackle Real World Problems" (5 sierpnia 2016 r.), <https://youtu.be/fDVuH20c0zw?si=MHfJrniKdxJnDzma>.

rozwijają się w oparciu o decyzje gracza, a każda ścieżka kształtowana jest przez wybory dokonywane w trakcie gry.



*Rysunek5 . Dwa zrzuty ekranu z Dark Souls Remastered (FromSoftware, 2018, powyżej: pierwsze spotkanie z Anor Londo, poniżej: mroczniejsza wersja tego samego obszaru, wykonany przez autora.*

## DLACZEGO WARTO SKUPIĆ SIĘ NA GRACH?

Chociaż prace, które przedstawię w kolejnych rozdziałach, mogą nie zawierać bezpośredniej interaktywności lub funkcji podobnych do gier, znajdują ogromną inspirację w estetyce i projektowaniu środowiska gier wideo. Dostarczają one potężnych przykładów na to, jak środowisko lub przestrzeń może po cichu komunikować złożone emocje i pytania - poza tradycyjnymi środkami językowymi. Pokazują, jak sama przestrzeń może odzwierciedlać nasze miejsce w świecie i nasze relacje z nim.

Motywy, które uznałem za istotne do uwzględnienia w kontekście atmosfery, pojawiają się w różnych grach, w tym w tytułach niezależnych, dużych produkcjach i jednoosobowych projektach, takich jak *0\_abyssa/Somewhere*<sup>41</sup> i

<sup>41</sup> *0\_abyssa/Somewhere*, to surrealistyczna, klimatyczna gra autorstwa *nonoise*. Więcej informacji: <https://nonoise.itch.io/abyssalsomewhere>.

gry *Limasse Five*<sup>42</sup> (które mogą obejmować zewnętrzną pomoc w takich aspektach, jak dystrybucja lub muzyka). Te motywy odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu atmosfery i narracji każdej gry, niezależnie od jej skali. Te dwa przykłady wykorzystują prostą, zaawansowaną technologicznie oprawę wizualną i subtelną oprawę dźwiękową do budowania środowiska w porównaniu do dużych gier. Brak wysokiej klasy grafiki jest równoważony przez skuteczne wykorzystanie artystycznego stylu i ekspresji, pokazując, że silna atmosfera nie zależy od najnowocześniejszej technologii.

---

*"W przypadku projektowania poziomów, kierowania przestrzenią i wykorzystywania przestrzeni do kontrolowania ruchów gracza, musisz kierować doświadczeniem gracza. Gry nie nadają się do skryptowania wszystkiego, co się dzieje — to nie pasuje. To, do czego się nadają, to wyrażanie osobistego doświadczenia. To doświadczenie ma sprzedać rzeczywistość przestrzeni. Kiedy gracz znajduje się w tej przestrzeni, zwozi go to w uczucia. To jest ich osobiste doświadczenie".<sup>43</sup>*

---

Ueda podkreśla znaczenie wykorzystania nieodłącznych mocnych stron medium do komunikacji, zamiast tworzenia scenariuszy. Ta perspektywa jest szczególnie wnikliwa, ponieważ podkreśla wartość zauważania i wykorzystywania unikalnych cech medium w celu podniesienia poziomu wyrażanych konceptów. Odzwierciedla to również powód, dla którego zdecydowałem się najpierw wyjaśnić, jak postrzegam ważne elementy pola pracy, zanim omówię moje podejście. Chociaż istnieje dedykowany rozdział [link: C3, na stronie 27] o moim podejściu, wiele przykładów i metod przedstawionych w tym rozdziale wpływa na mój proces i kieruje moim rozumieniem narracji poprzez projektowanie środowiskowe.

---

<sup>42</sup> *Limasse Five*, niezależny twórca gier. Więcej informacji: <https://artstation.com/mavros-limassefive>.

<sup>43</sup> ACMI Collection, "Fumito Ueda Interview."



*Rozdział/*

# 2

[SUROWE PODEJŚCIE]



## GRANICE

W świecie sztuki granice są definiowane przez normy głównego nurtu, które określają, co jest akceptowane jako "sztuka" oraz w jaki sposób jest ona tworzona, udostępniana i rozpoznawana. Jak zauważa socjolog Howard S. Becker, świat sztuki funkcjonuje jako ekosystem, który "definiuje granice akceptowalnej sztuki".<sup>44</sup> System ten tworzy infrastrukturę, która wspiera określone rodzaje pracy. Zapewnia on narzędzia, przestrzenie i sieci wspierające sztukę, która mieści się w tych ustalonych normach.

Łatwo ulec wpływowi tego dominującego nurtu. Dostępność zasobów i wsparcia często zachęca do przestrzegania przyjętych praktyk artystycznych, co czasami może tłumić innowacje. Artyści mogą czuć się zmuszeni do dostosowania się do tych norm po prostu dlatego, że otaczający ich system wzmacnia te wybory, ponieważ dla wielu wyzwaniem jest uwolnienie się od tych ograniczeń.

Jednak nie wszyscy artyści chcą podążać wyznaczonymi ścieżkami. Niektórzy mogą czuć się zdystansowani od świata sztuki i jego ustalonych konwencji, zarówno z wyboru, jak i okoliczności. W takich przypadkach artyści często sięgają po wszelkie dostępne im materiały i procesy, wykorzystując niekonwencjonalne podejścia do realizacji swoich wizji. Becker zauważa, że artyści awangardowi "zamiast poddawać się i wracać do bardziej akceptowalnych materiałów i stylów, nadal dążą do innowacji bez wsparcia innych pracowników świata sztuki".<sup>45</sup> Artyści ci rzucają wyzwanie ograniczeniom systemu, odmawiając dostosowania się do jego wymagań.

Odmowa dopasowania się do konwencjonalnych granic jest często świadomym wyborem, napędzanym chęcią innowacji i odkrywania nowych form wyrazu artystycznego. Jak sugeruje Rick Rubin w *The Creative Act*, "Zasady kierują nas do przeciętnych zachowań. Jeśli naszym celem jest tworzenie dzieł, które są wyjątkowe, większość zasad nie ma zastosowania. Przeciętność nie jest niczym, do czego można aspirować. Celem nie jest dopasowanie się. Jeśli już, to wzmocnienie różnic, tego, co nie pasuje, specjalnych cech unikalnych dla sposobu, w jaki postrzegasz świat".<sup>46</sup> Ta perspektywa jest zgodna z ideą, że prawdziwa innowacja artystyczna wynika z przyjęcia tego, co czyni naszą pracę wyjątkową, nawet jeśli istnieje poza ustalonymi systemami. W rzeczywistości brak wsparcia instytucjonalnego może sprzyjać wolności twórczej, umożliwiając

---

<sup>44</sup> Howard Saul Becker, *Art Worlds*, 25th Anniversary Edition Updated and Expanded (1982; repr., Berkeley, CA: University of California Press, 2008), 226.

<sup>45</sup> Becker, 233.

<sup>46</sup> Rubin, *The Creative Act*, 63.

artystom odkrywanie metod i materiałów wyjątkowo dostosowanych do ich pomysłów.

Granice sztuki nie są stałe, ale są nieustannie kształtowane przez tych, którzy je kwestionują i redefiniują. Artyści działający poza głównym nurtem pokazują, że prawdziwa kreatywność nie jest ograniczona konwencjonalnymi systemami lub materiałami, ale rozwija się w dążeniu do autentycznej ekspresji. Podczas gdy dobrze przemierzone ścieżki świata sztuki oferują łatwość, wytyczanie alternatywnych szlaków - choć bardziej wymagające - często prowadzi do przełomowych form ekspresji. Subkultury takie jak graffiti, skating i ekstremalne sceny muzyczne ucieleśniają ducha oporu i rekultywacji, tworząc przestrzenie dla rozkwitu surowej, niefiltrowanej kreatywności. Ruchy te udowadniają, że sztuka może wyłonić się z dowolnego kontekstu, o ile pozostaje wierna swojej wizji. Wobec braku tradycyjnych lub instytucjonalnych przestrzeni, społeczności te domagają się i redefiniują swoje środowiska, tworząc strefy wolności w mało prawdopodobnych miejscach. Ulice stają się zaimprovizowanymi torami do jazdy na deskorolce, lodowiskami do hokeja lub boiskami do piłki nożnej, podczas gdy opuszczone fabryki przekształcają się w kreatywne centra, pokazując, jak subkultury odzyskują zaniedbane przestrzenie, aby przeciwstawić się granicom i wspierać ekspresję, bez względu na ograniczenia grawitacji lub władzy.<sup>47</sup>



*Rysunek 6 . Opuszczony budynek w Islandii [autor]*

<sup>47</sup> Naomi Klein, *NO LOGO, NO SPACE, NO CHOICE, NO JOBS* (Flamingo; Nowy Jork, NY: Picador, 2000), 64.

Te formy sztuki wyłoniły się z ducha improwizacji i buntu, przedkładając surową ekspresję nad zgodność z tradycyjnymi metodami lub standardami głównego nurtu. Dążyły do odkrywania nowych, trzewnych sposobów przekazywania idei, emocji i doświadczeń, kwestionując konwencjonalne pojęcia sztuki i kultury. W tych ruchach nie chodzi tylko o estetykę; chodzi o domaganie się przestrzeni, opowiadanie historii i kwestionowanie norm społecznych.

Jak zauważył East Bay Ray z Dead Kennedys, punkowy etos kładł nacisk na dostępność i natychmiastowość: "Istniało poczucie, że nie potrzebujesz żadnego specjalnego szkolenia, aby stworzyć projekt, jeśli masz dobry pomysł do zrealizowania".<sup>48</sup> Ten nacisk na ekspresję jest kluczowy dla scen alternatywnych, gdzie chęć tworzenia ma pierwszeństwo przed umiejętnościami technicznymi. Jean Dubuffet - który wprowadził pojęcie *art brut* ("sztuka surowa" lub "sztuka niewyrafinowana") - napisał, że artyści outsiderzy, myślący samodzielnie, "nietknięci przez kulturę artystyczną... czerpią wszystko (tematy, wybór użytych materiałów, środki transpozycji, rytmy, sposoby wzornictwa itp.) z własnych zasobów, a nie z konwencji sztuki klasycznej lub sztuki, która jest modna".<sup>49</sup>

Iggy Pop dalej uchwycił ducha punka, opisując punk jako "ideę kogoś, kto chce zrobić coś bardzo silnego i bezkompromisowego, w co wierzy... ale jednocześnie nie ma umiejętności ani zdolności, aby to zrobić",<sup>50</sup> Można to rozszerzyć na tych, którym brakuje zasobów, dostępu lub znajomości. Dla tych artystów dążenie do wyrażenia swojej wizji jest ważniejsze niż opanowanie konwencjonalnych technik lub dopasowanie się do systemów. Punk reprezentuje twórczy bunt, w którym wizja i pasja przeważają nad polerowaniem i profesjonalizmem. Jego istotą jest autentyczność - wyrażanie siebie bez potrzeby akceptacji lub odpowiednich narzędzi.

Powstanie tych subkultur pokazuje, że ekspresja artystyczna nie ogranicza się do ogólnie przyjętego świata sztuki. Przyjmując etos DIY (zrób to sam) i przedkładając ekspresję nad formalność, ruchy te pokazują, że artyści mogą rozwijać się poza konwencjonalnymi ramami.

---

<sup>48</sup> East Bay Ray (Dead Kennedys, 1998), cytowany w David A. Ensminger, *Visual Vitriol* (Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2011), 9.

<sup>49</sup> Jean Dubuffet, *Prospectus et tous écrits suivants*, vol. 1 (Paris: Gallimard, 1967), 173-457 i 488-538, cytowane w Thévoz, Michel, *Art Brut*, Foreword by Jean Dubuffet (New York: Rizzoli International Publications, INC., 1976), 9.

<sup>50</sup> Iggy Pop, Iggy Pop interviewed by Mick Boskamp 1978 Holland.mp4, wywiad przeprowadzony przez Micka Boskampa (1978; repr., mick boskamp, 2011), <https://youtube.com/watch?v=ChFHs6HGRV4>.

To samo dotyczy innych scen DIY. Rozwój tych subkultur podkreśla, że narzędzia artystycznej ekspresji nie są ograniczone do konwencjonalnego świata sztuki. Pokazują, że granice te zawsze można przekroczyć, a nawet zignorować, udowadniając, że artyści mogą rozwijać się poza konwencjonalnymi ramami, przyjmując etos majsterkowania i koncentrując się na ekspresji nad formalnością - głęboko zakorzenione pragnienie przekazania czegoś osobistego przy użyciu wszelkich dostępnych zasobów.

Znaczącym przykładem kultury DIY jest polska scena klubowa. Wyłaniający się z tła politycznych i społecznych wyzwań ruch ten rozwija się dzięki oddolnym wysiłkom, odrzucając komercjalizację głównego nurtu. Kolektywy takie jak *Instytut*<sup>51</sup> i *Oramics*<sup>52</sup> opowiadają się za zrównoważonym rozwojem, inkluzywnością, artystem i niezależnością, tworząc przestrzeń dla marginalizowanych głosów w muzyce. Sceny te podkreślają etos DIY, wykorzystując ograniczone zasoby do wspierania unikalnych, wpływowych doświadczeń, które łączą muzykę, aktywizm i budowanie społeczności. Ruchy DIY, podobnie jak inne alternatywne formy sztuki, tworzą nowe możliwości ekspresji artystycznej i kulturowej. *Chino*, multidyscyplinarny artysta z Katowic, porównuje polską scenę klubową do tych w Niemczech i Holandii, zauważając, że komercjalizacja nie wyprzedziła jeszcze promotorów DIY w Polsce. Dzięki bogatej historii jazzu, punka, rocka i nowej fali, polska scena pozostaje autentyczna, mniej przesycona i bardziej skoncentrowana na lokalnej, surowej ekspresji w porównaniu ze sprofesjonalizowanymi scenami Zachodu.<sup>53</sup>

Polski etos "zrób to sam" wykracza poza scenę klubową, ilustrując szerszą interakcję między undergroundowym i akademickim światem muzyki. Bolesław Błaszczyk<sup>54</sup> zauważył animozje między tymi dwoma środowiskami, w których akademicy często odrzucają amatorów, a muzycy undergroundowi krytykują sztywność akademii. Jednak jego profesjonalne wykształcenie okazało się pomocne w angażowaniu się w niezależną scenę, pozwalając mu analizować i doceniać jej surową energię i spontaniczność - cechy często nieobecne w

---

<sup>51</sup> *Instytut*, organizacja skupiająca się na promowaniu muzyki elektronicznej i kultury techno poprzez wydarzenia, festiwale i współpracę artystyczną. Więcej informacji: <https://technoinstitut.pl/>.

<sup>52</sup> *Oramics*, feministyczna platforma założona w 2017 roku, wspierająca kobiety, osoby queer i niebinarne w branży muzyki elektronicznej. Więcej informacji: <https://oramics.pl/>.

<sup>53</sup> Anna Cafolla, "How Poland's Radical DIY Club Scene Became an International Rave Haven," <https://djmag.com/>, June 19, 2019, <https://djmag.com/longreads/how-poland's-radical-diy-club-scene-became-international-rave-haven>.

<sup>54</sup> Bolesław Błaszczyk, polski kompozytor znany z muzyki eksperymentalnej i undergroundowej w latach 80., w tym 997 *Psycho TV*, oraz ze współpracy z Eugeniuszem Rudnickim w Studiu Eksperymentalnym Polskiego Radia (PRES).

bardziej ustrukturyzowanym świecie muzyki akademickiej.<sup>55</sup> Podczas moich badań znalazłem się pomiędzy tymi kontrastującymi sferami. Pierwsza część obejmuje włączenie muzyki - jako samouk - do moich interwencji przestrzennych. Druga część wynika z moich badań nad interwencjami przestrzennymi DIY, które połączyły akademickie dociekania z surowym, eksperymentalnym podejściem, w tym współpracą z niezależnymi lokalami muzycznymi we Wrocławiu.

## WYZWANIA SZTUKI PRZESTRZENNEJ

Surowe podejście podkreśla przestrzenną ekspresję artysty, często pomijaną w światach sztuki, które pracują z przestrzeniami. Ekspresja ta może napotkać pewne wyzwania, a projekt wprowadza surowe, ekspresyjne podejście do ich przezwyciężenia, inspirowane kulturami undergroundowymi i różnorodnymi formami sztuki

### WYSOKI KOSZT - BEZ UWZGLĘDNIENIA

Świat sztuk przestrzennych często przedstawia inny zestaw granic. Ta sfera jest często zdominowana przez wysokobudżetowe produkcje, w których priorytetem jest "wypolerowany" wizerunek profesjonalizm. Wiele dużych firm artystycznych działa w interesie finansowym, sprzedając swoje pokazy jako produkty muzeom i galeriom. Na konferencjach, w których uczestniczyłem, zaobserwowałem wiele przykładów studiów artystycznych omawiających swoją pracę tak, jakby wyjaśniały model biznesowy, kładąc nacisk na komercyjne wymagania branży. Ta komercjalizacja może stanowić barierę dla indywidualnych artystów, którym brakuje niezbędnych zasobów lub sieci, aby uczestniczyć w tak konkurencyjnym środowisku.

Dzieła sztuki w skomercjalizowanym kontekście często opierają się na zaawansowanych technologiach i drogim sprzęcie. Duże miasta często organizują wydarzenia, podczas których fasady są oświetlane ruchomymi obrazami, zamieniając architekturę w ekrany. Choć produkcje te są imponujące, są one kosztowne i niedostępne dla wielu niezależnych artystów. Niektóre organizacje, takie jak *KinoMural*<sup>56</sup> i inne festiwale mapowania wideo,

---

<sup>55</sup> Filip Lech, "Polska była epicentrum buntu i niezgody: An Interview with Bolesław Błaszczyk," <https://culture.pl/>, January 25, 2018, <https://culture.pl/en/article/poland-was-the-epicentre-of-rebellion-and-dissent-an-interview-with-boleslaw-blaszczyk>.

<sup>56</sup> *KinoMural* to wydarzenie prezentujące sztukę wideo, dźwięk i filmy eksperymentalne na zewnętrznych ścianach budynków na wrocławskim Nadodrze, odbywające się corocznie od 2019 roku. Więcej informacji: <https://kinomural.com/>.



oferują otwarte zaproszenia i warsztaty dla lokalnych studentów, zapewniając platformy dla wschodzących artystów. Jednak możliwości te pozostają ograniczone przez ramy festiwalowe, ograniczając swobodę pełnego eksperymentowania z przestrzennymi możliwościami medium.

Zaawansowane technologicznie produkcje na dużą skalę nie tylko zapewniają wsparcie finansowe i kosztowne materiały, ale także zyskują znaczący poklask na dużych festiwalach, gdzie spektakularne wizualnie "dzieła sztuki" są szybko prezentowane szerokiej publiczności. To samo dotyczy się filmów, gier wideo i wydarzeń muzycznych, których głównym celem jest często generowanie dużych zysków dzięki ich masowej atrakcyjności. Ich powszechny sukces jest w dużej mierze napędzany czynnikami komercyjnymi, takimi jak integracja z głównym nurtem popkultury. Tego rodzaju podejście koncentruje się na płytkim wpływie, często przyćmiewając subtelniejsze wyrażenia, które są możliwe w tej dziedzinie. A aplauz otaczający te wielkie spektakle może zachęcić artystów do realizacji podobnych projektów, potencjalnie odwracając ich od ich wewnętrznego, ekspresyjnego popędu.

Sytuacja ta uwypukla świat bogaty w zasoby, ale nie zachęcający tych, którzy nie mają powiązań lub funduszy. Skupienie się na niedostępnych produkcjach wzmacnia granice w świecie sztuki, odzwierciedlając złożoną interakcję dostępności, innowacji i ciągłej walki o autentyczną ekspresję w sztukach przestrzennych.

Ograniczenia finansowe nie muszą jednak ograniczać kreatywności artystów. Czerpiąc z etosu DIY widocznego w ruchach takich jak punk, artyści mogą znaleźć alternatywne podejścia do pokonania tych barier. Surowe, praktyczne podejście punka zawsze kładło nacisk na zaradność, udowadniając, że można to zrobić bez drogich narzędzi. Używając tańszych, bardziej dostępnych materiałów lub zmieniając sposób korzystania z istniejących narzędzi, artyści mogą nadal tworzyć potężne projekty sztuki przestrzennej, które komunikują ich wizję. Te alternatywne metody często prowadzą do innowacyjnych rozwiązań i wnoszą do pracy poczucie autentyczności i indywidualności.

Łącząc niedrogie, surowe metody i materiały (wykorzystując światło poprzez niestandardowe obwody elektryczne, generatywne plamy wizualne, wraz ze znalezionymi lub pochodzącymi z recyklingu materiałami) z technikami audiowizualnymi, surowe podejście tworzy efektywne, zrównoważone doświadczenia przestrzenne bez zbędnych wydatków materialnych i mentalnych, które nie są związane z ekspresją.



## DOSTĘP DO PRZESTRZENI

Kluczowym aspektem sztuki przestrzennej jest potrzeba posiadania fizycznych przestrzeni do tworzenia i prezentowania prac. Uzyskanie takich przestrzeni może jednak stanowić poważne wyzwanie, ponieważ często są one drogie i trudno dostępne. Zapewnienie dostępu często wymaga nawiązania kontaktów z właścicielami lub zarządcami przestrzeni, w tym wynajmu lub przekonania ich do wsparcia projektu. Dla wielu artystów, zwłaszcza tych, którzy wolą skupiać się na swojej pracy niż na interakcjach społecznych lub biznesowych, może to zmienić proces twórczy w zniechęcające zadanie społeczne.

Nawet po zabezpieczeniu przestrzeni, możliwości eksperymentowania są często ograniczone do kilku godzin przed sfinalizowaniem pracy. Sztuka przestrzenna wymaga więcej czasu na miejscu, aby dopracować pomysły, a bez tego artyści mogą czuć się ograniczeni. Ta zależność od przestrzeni i sieci tworzy bariery, utrudniając wielu artystom pełne zaangażowanie się w sztukę przestrzenną na własnych warunkach.

## ZŁOŻONOŚĆ

Organizacja i realizacja przestrzennych projektów artystycznych to złożony proces, który wymaga starannego planowania i szerokiego zakresu umiejętności, głównie ze względu na zakres medium, w którym dostęp i wystawianie pracy stają się integralną częścią procesu tworzenia. Artyści muszą zarządzać wyborem miejsca, logistyką instalacji i zaangażowaniem publiczności, jednocześnie stawiając czoła wyzwaniom, takim jak budżetowanie, tworzenie sieci kontaktów i zabezpieczanie finansowania. W szczególności niezależni artyści mogą mieć trudności z pogodzeniem pracy twórczej z wymogami finansowymi i logistycznymi swoich projektów.

Oprócz zarządzania finansami, artyści muszą zajmować się komunikacją i promocją, aby uzyskać dostęp do przestrzeni, współpracowników i zasobów, zapewniając widoczność i udział publiczności. Podejmują się również roli koordynowania każdego szczegółu, aby ożywić projekt. Dokumentowanie pracy również musi odbywać się w ograniczonym czasie, jaki mają w danej przestrzeni.

Dla indywidualnych artystów równoważenie zadań, takich jak budżetowanie, terminy i logistyka, może być przytłaczające, zniechęcając ich do realizacji większych projektów przestrzennych. Obowiązki te przekształcają proces twórczy ze spontanicznego działania w coś, co musi być zaplanowane i

kontrolowane, zmniejszając radość i ekscytację z wyrażania siebie. Zamiast cieszyć się procesem, staje się on bardziej związany ze spełnianiem wymagań i upewnianiem się, że wszystko jest wykonane poprawnie.

## CHWILOWA EKSPRESYJNOŚĆ

W sztuce cyfrowej i przestrzennej narzędzia, których używamy, mogą utrudniać surową, spontaniczną ekspresję, która definiuje kreatywność. Podczas pracy z urządzeniami takimi jak mysz czy klawiatura lub przy użyciu złożonych technologii, takich jak algorytmy, często tracimy bezpośredniość tworzenia. Narzędzia te wprowadzają warstwę techniczną, która przenosi punkt ciężkości z ekspresji emocjonalnej na rozwiązywanie problemów.

Istnieje ciągłe napięcie między surową ekspresją a „techniczną harówką”. Praca z mniej niż optymalnym sprzętem, gdy komputer zaczyna „lagować”, a szczegóły koordynacji przestrzennej są przytłaczające, przerywa ten moment, w którym emocje po prostu wlewają się w pracę. To, co zaczyna się jako wybuch ekscytacji, pełen energii i emocji, zostaje pogrzebane pod szczegółami technicznymi.

W prostocie tradycyjnych metod każde pociągnięcie i działanie wydaje się być integralną częścią samej sztuki. W przeciwieństwie do tego, cyfrowe i przestrzenne media często wymagają poziomu oderwania, polegając bardziej na wysiłku umysłowym niż fizycznym zaangażowaniu. Surowe podejście i pomysły, które omawiam, mogą jednak pomóc w osiągnięciu odpowiedniego stanu psychicznego dla kreatywności.

## OGRANICZENIE ZASOBÓW

W sztuce przestrzennej ograniczenia, takie jak finanse, ograniczona przestrzeń, czas lub narzędzia, a także stany fizyczne lub emocjonalne, mogą kształtować proces twórczy. Zamiast postrzegać ograniczenia jako bariery, artyści mogą je zaakceptować, pogłębiając swoje rzemiosło i tworząc prace, które rezonują z surowymi emocjami. Niedobór często staje się katalizatorem kreatywności, popychając artystów poza to, co oczywiste, do odkrywania nowych sposobów wyrażania pomysłów i skupiania się na podstawowych koncepcjach stojących za ich pracą.

*Blokada drogowa jest tylko blokadą dla czegoś, co jest już widoczne; z innej perspektywy może kierować na nieprzewidziane ścieżki. To jak ścieżka zablokowana przez ulewną rzekę, przeszkody i drzewa - prowadząca do*

*znalezienia nowej drogi naprzód. Zamiast jasnej, łatwej trasy, która jest widoczna dla wszystkich, podróż staje się podróżą odkrywczą.*

Wysokiej klasy narzędzia nie gwarantują skutecznej sztuki - kreatywność rozwija się, gdy artyści są wolni od ciężaru nadmiernych zasobów, przyjmując bardziej praktyczne, pomysłowe podejście. W rzeczywistości, nakładanie ograniczeń w celu pobudzenia kreatywności jest powszechną techniką w różnych formach sztuki, zachęcającą do nieoczekiwanej ekspresji w ramach ograniczeń.

Praca z tym, co masz, zamiast tęsknić za czymś więcej, może prowadzić do bardziej namacalnego i szczerego przedstawienia chwili. Ostatecznie kreatywność rozwija się w obliczu ograniczeń, ponieważ prawdziwa ekspresja często wyłania się z zaradności i zdolności do adaptacji. Ostatecznie kreatywność nie jest definiowana przez posiadane zasoby, ale przez to, co z nich zrobisz.

## WSZYSTKIE ZASOBY

Co tak naprawdę oznacza posiadanie wszystkich zasobów? Jeśli wiesz dokładnie, czego potrzebujesz od samego początku, twoja wizja może już dryfować w kierunku czegoś z góry określonego przez ustalone normy w świecie sztuki, zamieniając proces w wykonanie, a nie eksplorację. Gdy zasoby są postrzegane jako niezbędne od samego początku, istnieje ryzyko, że kreatywność zostanie ograniczona do tego, co już znane. Nawet przy nieograniczonych zasobach nie ma gwarancji, że pojawi się coś interesującego - to tak, jakby mieć wszystkie odpowiedzi, zanim zadasz pytanie.

Artysta może rozwinąć umiejętność, narzędzie lub technikę i skupić się na niej, z predefiniowanymi narzędziami dla każdej pracy. Opanowanie techniki pogłębia zrozumienie i ekspresję, ale elastyczność w sposobie korzystania z narzędzi jest kluczowa w sztuce site-specific. Jeśli artysta jest zbyt sztywny, praca może nie wchodzić w interakcję z przestrzenią, prawie tak, jakby została umieszczona w istniejącym wcześniej pudełku. Elastyczność pozwala pomysłowi ewoluować w odpowiedzi na unikalne cechy przestrzeni, przekształcając go w dzieło sztuki nie samo w sobie, ale tylko wtedy, gdy pomysł i przestrzeń łączą się, tworząc nowe miejsce.

## WARTOŚĆ

Uzyskanie dostępu do dużych galerii lub prestiżowych miejsc nie jest łatwym zadaniem i choć często jest to pierwsza myśl dla artysty, nie zawsze jest to konieczne do tworzenia intymnych dzieł sztuki. Brak dostępu do skomercjalizowanych lub kontrolowanych środowisk może zmusić artystów do poszukiwania bardziej znaczących przestrzeni, które rezonują z nimi emocjonalnie. Jednym z przykładów, promowanym ręcznie rysowanymi plakatami, jest wystawa *STYRTA KOLEKTYW*<sup>57</sup> w ich nowym studio, które było zasadniczo przekształconym mieszkaniem, tworząc intymną atmosferę [Rysunek7]. Tego typu alternatywne przestrzenie mogą być łatwiej dostępne ze względu na wspólne przywiązanie do osób, które nimi zarządzają.

W raportach akademickich najwyższe punkty są często przyznawane za występ w prestiżowym ośrodku. Podczas gdy niektórzy mogą mieć powiązania, aby zapewnić sobie miejsce, inni mogą walczyć pomimo swoich wysiłków. Ale czy wystawianie w takim miejscu naprawdę zwiększa wartość dzieła? Mniejsze, mniej znane środowisko może zapewnić bardziej odpowiednie warunki. Osobiście odniosłem większą satysfakcję i sukces, pokazując swoje prace w małym drewnianym budynku niż w miejscach takich jak NFM (Narodowe Forum Muzyki), BWA (Wrocławska Galeria Sztuki Współczesnej) czy Pawilon Czterech Kopuł, które są znaczącymi instytucjami kulturalnymi we Wrocławiu.



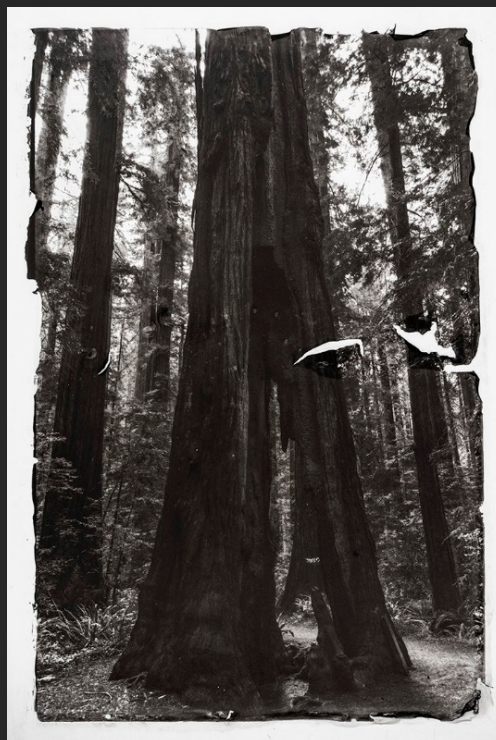
Rysunek7. Dwa zdjęcia: po lewej: z wystawy kolektywu *STYRTA*, po prawej: ręcznie narysowany plakat wydarzenia. [autor].

<sup>57</sup> *STYRTA KOLEKTYW*, lokalny kolektyw artystyczny we Wrocławiu.  
<https://instagram.com/styrtakolektyw/>.

## BŁĘDY I POMYŁKI

Dziuple w drzewach, szczególnie te powstałe po pożarach, mogą być korzystne, zapewniając kluczowe siedliska dla zwierząt i wspomagając regenerację lasów. Usuwanie drzew dziuplastych, postrzeganych jako uszkodzone lub martwe, pozbawiłoby lasy zasobów o krytycznym znaczeniu dla regeneracji. Pozostawienie ich nienaruszonych zachowuje funkcje ekologiczne lasu i cykle odnawiania [Rysunek8].<sup>58</sup>

*"W szkole, w miejscu pracy, podczas nauki sztuki lub sportu uczymy się bać, ukrywać lub unikać błędów. Ale błędy mają dla nas nieocenioną wartość. Po pierwsze, błędy są surowcem do nauki. Jeśli nie popełniamy błędów, jest mało prawdopodobne, że w ogóle coś osiągniemy".<sup>59</sup>*



Rysunek8 . Wydrukowane zdjęcie na szkiełku latarni przedstawiające wydrążone drzewo"

Błędy są często postrzegane negatywnie i podlegają natychmiastowej korekcie, odzwierciedlając szerszą tendencję społeczną, w której błędy są postrzegane jako zagrożenie dla dostępu do zasobów i uznania. Jednak pomimo tej perspektywy mogą one nadal wprowadzać nieoczekiwaną wartość. Wycofując się, możemy postrzegać błędy jako okazje do twórczego wkładu, przekształcając je w coś oryginalnego. Te błędy, często nieoczekiwane, mogą być źródłem inspiracji, ujawniając nieprzewidziane nowe pomysły i kierunki. Zakłócają plan, ale oferują nowe perspektywy, *jak poślizgnięcie stopy, które prowadzi inną ścieżką.*

W sztuce cyfrowej kwestie techniczne mogą wykraczać poza drobne usterki, aż do całkowitych awarii, zatrzymując przepływ kreatywności. Jak twierdzi Domenico Quaranta, "tutaj komputery muszą działać, a kiedy tego nie robią, rezultatem jest szok... a nie interpretacja jako 'cudownego dadaistycznego wypadku'." <sup>60</sup>

<sup>58</sup> Sarah Grew, "The Ghost Forest - Out of the Ashes", Sarah Grew, 2020, <https://sarahgrew.com/ghostforest>.

<sup>59</sup> Stephen Nachmanovitch, *Free Play: Improvisation in Life and Art* (Nowy Jork, NY: Tarcher/Putnam, 1990), 88.

<sup>60</sup> Domenico Quaranta, *Beyond New Media Art*, red. i przeł. Anna Rosemary Carruthers (Brescia: LINK Editions, 2013), 84.



Gdy projekt ulega awarii przed zapisaniem, rozpoczęcie od poprzedniego punktu kontrolnego nieuchronnie zmienia pracę, ujawniając nowe ścieżki podczas jej rekonstrukcji. Znalezienie kreatywnych sposobów reagowania na błędy jest częścią poruszania się po krajobrazie cyfrowego medium, w którym wypadki można albo wymazać, albo zaakceptować.

## ODPUSZCZANIE

Gotowe dzieło sztuki oddaje moment - migawkę interakcji między artystą, przestrzenią i warunkami w określonym czasie. Zamiast wymuszać na dziele sztuki idealną formę, surowe podejście obejmuje sposób myślenia, że dzieło odzwierciedla narzędzia, pomysły i umiejętności artysty takie, jakie są w danym momencie, obejmując jego tymczasową naturę.

Złożoność i ograniczenia czasowe związane z tworzeniem dzieł przestrzennych oznaczają, że nie każda wizja może zostać w pełni zrealizowana. Odpuszczenie staje się tutaj kluczem - nie jako poddanie się, ale jako zaakceptowanie niedokończonych aspektów pracy jako części jej tożsamości. Każda praca staje się krokiem naprzód, torując drogę dla przyszłych pomysłów i poszukiwań. Poprzez odpuszczanie, zarówno przestrzeń, jak i artysta ciągle się zmieniają, a ta nietrwałość sprawia, że sztuka jest autentyczna.

## FREE PLAY I IMPROWIZACJA

Swobodna zabawa<sup>61</sup> opisana przez Stephena Nachmanovitcha ma miejsce, gdy jednostki, podobnie jak dziecko, które wyrzuca wszystkie swoje zabawki na podłogę i zaczyna się swobodnie bawić, angażując się bez zasad i celów. W kontekście sztuki przestrzennej swobodna zabawa obejmuje elastyczne i odkrywcze podejście, w którym narzędzia, materiały i techniki są używane bez sztywnych zasad. Zachęca do angażowania się w środowisko w sposób otwarty. *Proces ten przypomina również przygotowanie do spaceru po lesie, gdzie repertuar technik i pomysłów artysty działa jak plecak, gotowy do dostosowania się do wszystkiego, co przedstawia przestrzeń.*

"Surowe podejście" wymaga posiadania "zabawek" - narzędzi, technik i materiałów - gotowych do eksperymentowania. Koncepcja "posiadania techniki do wypalenia"<sup>62</sup> odzwierciedla to podejście - pozwalając artyście pozostać elastycznym. Jak sugeruje swobodna zabawa, wartość praktyki, eksploracji i

---

<sup>61</sup>Nachmanovitch, *Free Play: Improvisation in Life and Art*.

<sup>62</sup> Nachmanovitch, 44.



eksperymentowania leży w różnorodności, którą otwiera. Bez tej różnorodności kreatywność staje się sztywna i ograniczona, ale poprzez praktykę i improwizację odkrywane są nowe ścieżki.

W moich badaniach idee te odzwierciedlają się w całym okresie rozwoju i przygotowań. Rozwijam narzędzia, techniki i praktykę, aby budować relacje zarówno z materiałami, jak i niematerialnymi elementami, których używam w mojej pracy. Kompulsywna natura tworzenia, gdzie cykl pisania, testowania i poprawiania jest "szczególnie łatwy do doświadczenia w nowej sztuce programowania komputerowego"<sup>63</sup> i tworzenia gier.

---

*"Najbardziej frustrująca i męcząca część kreatywnej pracy, a także ta, którą my z którą zmagamy się każdego dnia w praktyce, jest nasze spotkanie z przepaścią między co czujemy i co możemy wyrazić. "Czegoś brakuje", powiedział flet mistrz gracza. Często patrzymy na siebie i czujemy, że wszystko jest w porządku. brak! To właśnie w tej luce, w tej strefie nieznanego, czujemy się najlepiej. ale są najbardziej nieartykułowane"<sup>63</sup>.*

---

Powtarzający się proces dostosowywania, aż do uzyskania właściwego efektu, jest formą doskonalenia. Myślę jednak, że istnieje tu rozróżnienie między różnymi rodzajami doskonałości. Istnieje perfekcja w wyrażaniu siebie, która jest miarą wewnętrzną, a także perfekcja oparta na czynnikach zewnętrznych. Ciągłe ćwiczenie lub dostosowywanie się do poczucia, że dzieło odzwierciedla idee lub emocje, które chcesz przekazać, jest ważne dla procesu, podąża za aktem wyrażania. Artyści punkowi nie tylko tworzą coś z chaosu bez żadnego doświadczenia; wkładają w to swoją energię, czas i umysł oraz "... dają z siebie wszystko, co mają".<sup>64</sup> Tymczasem ćwiczenie w celu udoskonalenia istniejącej zasady lub spełnienia zewnętrznego standardu jest sprzeczne z wyrażaniem tego, co jest w środku.

Gra wideo musi działać, aby można było w nią zagrać, a przestrzenne dzieło sztuki potrzebuje swojej ostatecznej formy, aby pokazać to, co próbuje wyrazić. Ale pogoń za niepotrzebną perfekcją, poza upewnieniem się, że jest to coś, czego ludzie mogą faktycznie doświadczyć, tak naprawdę nie pomaga w procesie twórczym. *0\_al/Somewhere* pokazuje, że nie potrzebuje tak dopracowanego wyglądu, gra jest surowa i skuteczna. Inne przykłady, takie jak *Dark Souls* sprzedające się w milionach egzemplarzy, również miały wiele błędów, które inspirowały graczy i były wykorzystywane na różne sposoby w

---

<sup>63</sup> Nachmanovitch, 73, 67.

<sup>64</sup> Iggy Pop, Iggy Pop, pionier punka, w programie Petera Gzowskiego 90 Minutes Live, 2017, <https://cbc.ca/player/play/video/1.3627892>.

gameplayach, zwłaszcza w speedrunach.<sup>65</sup> Niektóre z tych błędów, mimo że zostały potwierdzone przez twórców, były celowo utrzymywane w aktualizacjach. Stanowi to formę swobodnej gry ze strony graczy i akceptacji błędów przez deweloperów, co skutkuje kreatywnym rezultatem.



*Rysunek9 . Zrzut ekranu z 0\_abyssalSomewhere (nonoise, 2018), wykonany przez autora.*

Improwizacja odgrywa również kluczową rolę w wyrażaniu siebie, pozwalając artyście oderwać się od z góry określonych ścieżek i zewnętrznych oczekiwań. Zachęca do osobistej podróży, w której unikalna perspektywa artysty kształtuje historię dzieła. Jak podkreśla free play, ta indywidualność jest związana z naszą zdolnością do przyjęcia tego, co czyni nas ludźmi - naszych emocji, doświadczeń i perspektyw. Sztuka tworzona poprzez improwizację niesie ze sobą autentyczność zrodzoną z interakcji między narzędziami artysty a bezpośrednim otoczeniem.

W sztuce przestrzennej improwizacja i przytłaczająca liczba zadań może prowadzić do chaosu - wszystko może wydawać się rozpadać, ale w tym chaosie pojawia się nieoczekiwane piękno. Jak sugeruje cytat z Davida Toopa, improwizacja to "...wieczny ruch, to zejście w wir, w którym rozpoznawalne jest to, czego nie da się rozpoznać".

---

<sup>65</sup> *Speedrunning* - granie w grę w celu ukończenia jej tak szybko, jak to możliwe, często przy użyciu błędów lub skrótów.

obiekty obracają się w powolnym upadku w zapomnienie".<sup>66</sup> Objęcie tego chaosu - jeśli się pojawi - pozwala artyście odkryć coś nowego i nieoczekiwanego, w przeciwieństwie do sztywnych, kontrolowanych metod, które starają się wymusić z góry określony wynik. Prawdziwa wartość surowego podejścia polega na umożliwieniu swobodnego przepływu kreatywności, reagowaniu na ciągle zmieniające się warunki przestrzeni i akceptowaniu nieznanego.

## ZEJŚCIE Z JASNEJ ŚCIEŻKI

Porzucenie pragnienia doskonałego dzieła jest kluczowe w sztuce przestrzennej. Porzucenie potrzeby posiadania najlepszych narzędzi lub pogoni za nieosiągalnymi ideałami pozwala artystom swobodniej angażować się w przestrzeń i jej warunki. Perfekcja często wynika z zewnętrznych standardów, które mogą ograniczać kreatywność, prowadząc do stresu i nierealistycznych oczekiwań. Uznanie, że perfekcja nie zawsze jest konieczna, pomaga artystom skupić się na tym, co naprawdę rezonuje z obecnym czasem i przestrzenią.

Interwencje przestrzenne wymagają zdolności adaptacyjnych i pomysłowego rozwiązywania problemów. Artyści muszą stale oceniać, w jaki sposób ich pomysły wchodzi w interakcję z przestrzenią i dostosowywać je w razie potrzeby. Chodzi o to, by być świadomym tego, czym się dysponuje w danym czasie i warunkach, które mogą się zmieniać w trakcie interakcji z przestrzenią. Zamiast postrzegać zmiany lub błędy jako porażki, stają się one częścią procesu twórczego. Taki sposób myślenia pozwala artystom zaakceptować warunki panujące w przestrzeni i zmniejsza stres związany z "porażką".

Ostatecznie interwencje przestrzenne rozwijają się, gdy są kształtowane przez otoczenie, w tym wszystkie dane warunki. Uwzględnienie tych warunków w procesie tworzenia tworzy prawdziwy związek między pracą a miejscem, prowadząc do bardziej naturalnej ekspresji, a nie wymuszania wyidealizowanej wizji w środowisku.

Niezależnie od tego, czy nazywamy je instalacjami, architekturą, happeningami czy interwencjami, prace przestrzenne mogą wyglądać podobnie na zewnątrz, ale ich różnice tkwią w szczegółach i subtelnościach wykraczających poza podstawowe zmysły. Nastawienie na kształtowanie miejsc podczas procesu może być kluczem do uzyskania dostępu do istoty przestrzeni. W tej dziedzinie

---

<sup>66</sup> David Toop, *Into the Maelstrom: Music, Improvisation and the Dream of Freedom* (2016; repr., Nowy Jork, NY: Bloomsbury Academic, 2021).

zrozumienie pojęć przestrzennych, osobistego znaczenia miejsc i roli istniejących przestrzeni może wpłynąć na sposób, w jaki się do nich podchodzi i odnosi. *Niepowodzenie w tym zakresie może spowodować, że "czegoś" zabraknie.*



*Rozdział/*

# 3

[SITES of PSYCHE]

# EKWIPUNEK

Termin "narzędzie" pochodzi od staroangielskiego *tōl*, oznaczającego instrument do pracy i wywodzi się z proto-germańskiego *tōwalan* ("narzędzie") i proto-indoeuropejskiego *dewh-* ("przygotować lub wyprodukować").<sup>67</sup> Ten związek z przygotowaniem określa narzędzia jako coś więcej niż obiekty fizyczne; są one integralną częścią zarówno działania, jak i gotowości koncepcyjnej w praktykach twórczych.

W sztukach przestrzennych narzędzia odgrywają kluczową rolę przygotowawczą, gromadząc zasoby, udoskonalając techniki i ustalając intencje. Podobnie jak wędrowiec pakujący się na wyprawę, artyści przygotowują swoje narzędzia i pomysły, aby „przygotować scenę” do przestrzennej eksploracji i ekspresji. Takie przygotowanie zapewnia gotowość na niezbadaną ścieżkę twórczą, umożliwiając poruszanie się po nieznanym z kreatywnością i zdolnością adaptacji.

Częścią sprzętu - rozumianego jako pewnego rodzaju ekwipunek artysty - są także techniki oraz concept

## WYPOSAŻENIE SERII

Podczas trzyletniego programu doktoranckiego narzędzia użyte do stworzenia serii dzieł sztuki łączyły media cyfrowe z surowymi komponentami. Rozwijane poprzez eksperymenty, narzędzia te dostosowywały się do różnych przestrzeni, przybierając różne formy i pomysły. Niektóre stały się centralnym elementem serii, podczas gdy inne były ulotne, ale pozostawiły ślady, które wpłynęły na inne.

Ujednolicone przez surowe podejście, narzędzia te ewoluowały i wchodziły w interakcje, kształtując eksperymenty, wybory materiałów i kuratorów specyficznych dla danego miejsca w spójny system interwencji.

---

<sup>67</sup> Harper Douglas, "Etymology of Tool", Online Etymology Dictionary, dostęp 22 grudnia 2024, <https://etymonline.com/word/tool>.



## ŚWIATŁO

Światło ma kluczowe znaczenie w kształtowaniu przestrzeni, ponieważ może radykalnie zmienić otoczenie, podświetlając obszary, przyciemniając inne lub tworząc cienie, które zmieniają naszą percepcję. W serii interwencji użyłem światła, aby podkreślić cienie i ciemność, dodając tajemniczości i głębi do doświadczenia. Kontrolowane światło i cień mają na celu pogłębienie połączenia między przestrzenią a interwencją.

Istniejące warunki oświetleniowe przestrzeni zostały dokładnie przeanalizowane pod kątem wykorzystania światła naturalnego, zainstalowanych wcześniej sztucznych światel i dodatkowego oświetlenia opracowanego podczas badań. Źródła światła dzielą się na dwie kategorie: Emisyjne źródła światła, takie jak diody LED<sup>68</sup>, reflektory punktowe i systemy oświetleniowe DMX<sup>69</sup> oraz wyświetlane cyfrowe ruchome obrazy. Niektóre pomysły wykorzystywały istniejące systemy DMX i projektory; inne koncepcje obejmowały opracowanie modułów świetlnych DIY i sprzętu sterowanego cyfrowo.

Podczas gdy ogólna interwencja obejmowała różne narzędzia i techniki, kuratela światła koncentrowała się w szczególności na włączeniu istniejących światel i cyfrowych metod sterowania. Głównym celem serii było zbadanie efemerycznej jakości światła, dostosowując jego intensywność i lokalizację w przestrzeni, aby ożywić cienie i oświetlone obszary, ujawniając i ukrywając części przestrzeni.

## MODUŁY ŚWIETLNE WYKONANE NA ZAMÓWIENIE

Decyzja o stworzeniu niestandardowych narzędzi oświetleniowych wynikała z potrzeby wszechstronności w dostosowywaniu intensywności światła i pozycjonowania oraz możliwości swobodnego eksperymentowania. Jednym z takich narzędzi, które opracowałem podczas studiów magisterskich, jest moduł

---

<sup>68</sup> Diody LED (Light Emitting Diodes), energooszczędne rozwiązania oświetleniowe, które zużywają mniej energii i mają dłuższą żywotność w porównaniu z tradycyjnym oświetleniem, dzięki czemu są bardziej zrównoważone.

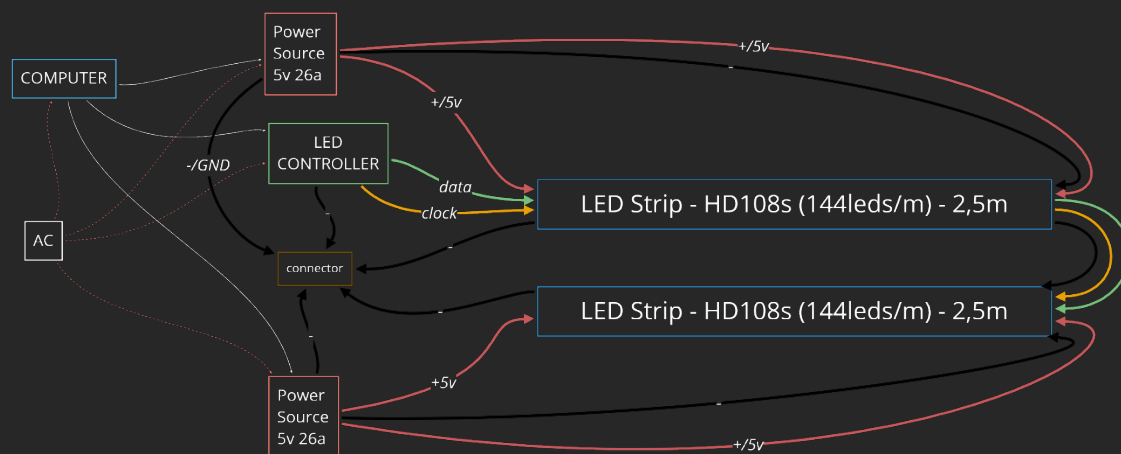
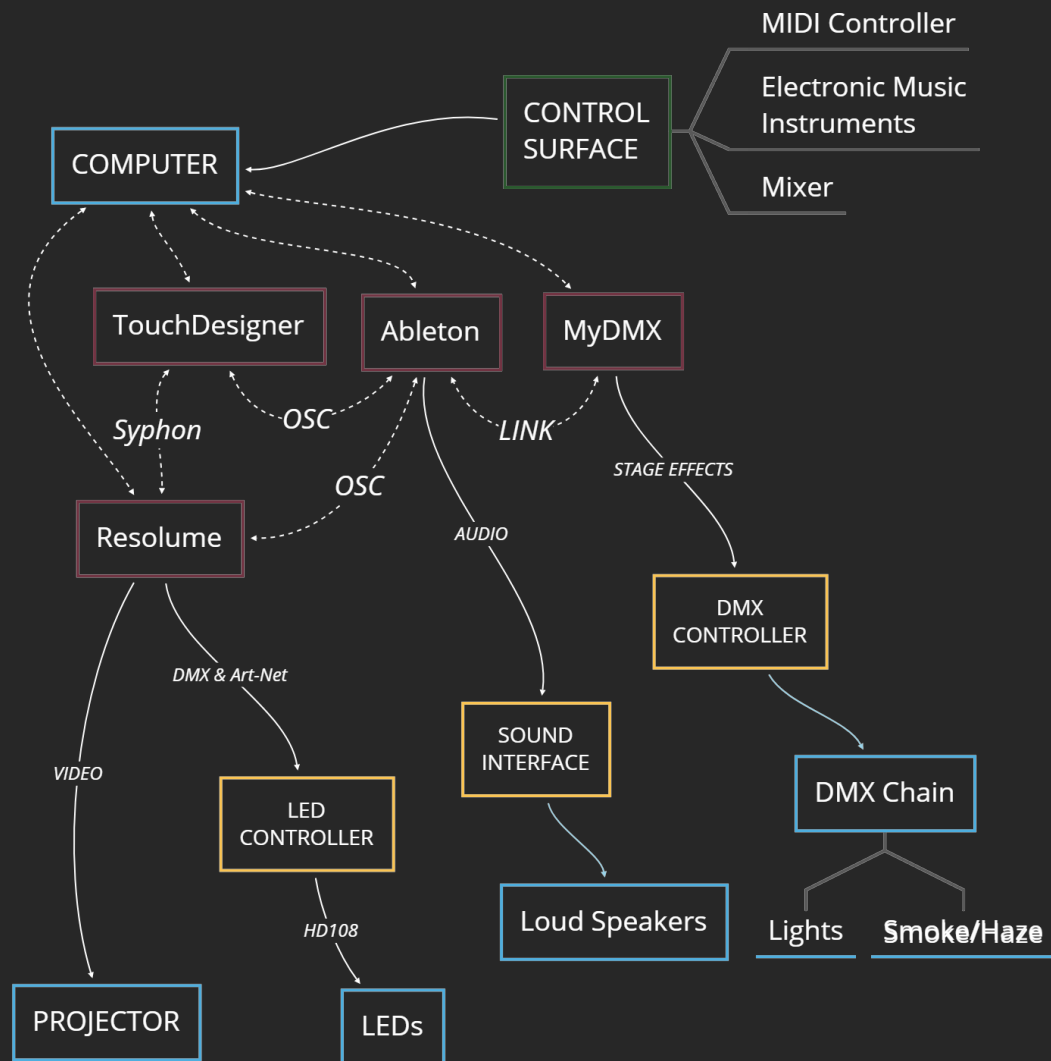
<sup>69</sup> DMX, standardowy protokół używany do sterowania oświetleniem i efektami scenicznymi, takimi jak dym i mgła podczas występów na żywo i na scenach.

LED o mocy 100W. Wymagał on niestandardowego zasilacza i płytki Arduino do tłumaczenia cyfrowych sygnałów OSC<sup>70</sup>. Ruch został osiągnięty za pomocą robotycznych ramion. *[link: C3, i1, na stronie 61]* Ograniczony ruch i ryzyko uszkodzenia drogiego sprzętu doprowadziły do opracowania nowego narzędzia lepiej dostosowanego do potrzeb serii.

**[Rysunek10]** ilustruje elektroniczną konfigurację do sterowania elementami atmosferycznymi, wykorzystywanymi częściowo lub w całości w serii interwencji.

---

<sup>70</sup> OSC (Open Sound Control), protokół używany do komunikacji między urządzeniami w cyfrowych systemach audio i multimedialnych, umożliwiający precyzyjną kontrolę i synchronizację.



Rysunek10 . Schematy cyfrowego oprogramowania i połączeń sprzętowych dla "Sites of Psyche", powyżej: ogólna konfiguracja projektu i poniżej: Konfiguracja paska LED [autor].

Drugie narzędzie koncentrowało się na ulepszeniu taśm LED, ponieważ gotowe opcje były niewystarczające ze względu na niską jasność i małą gęstość diod LED. Bardziej odpowiedni model (NSS-108S1445V) ze 144 diodami LED na metr był dostępny na rynku, ale nie zawierał żadnych kontrolerów ani źródeł zasilania.

Cała konfiguracja wymagała zarówno konfiguracji sprzętowej, jak i programowej. Po stronie sprzętowej przygotowałem źródła zasilania, niezbędne kable i programowalny sterownik LED, aby umożliwić kontrolę nad taśmą LED. Po stronie oprogramowania, skonfigurowałem *Resolume Arena*<sup>71</sup> na laptopie do przetwarzania danych pikseli i konwertowania ich do formatu DMX/Art-Net<sup>72</sup>. Sygnały były następnie przesyłane kablem sieciowym do sterownika LED, który tłumaczył dane i pozwalał paskowi LED wyświetlać wzory świetlne oparte na obrazach cyfrowych, umożliwiając dynamiczną kontrolę za pomocą poleceń komputerowych.

## WYŚWIETLANE OBRAZY - GENEROWANIE WIDEO

Wyświetlane obrazy, używane z technikami mapowania, zapewniają łatwy sposób rysowania światła w przestrzeni z pikselową precyzją. W całej serii interwencji obrazy często imitują naturalne światło lub tworzą abstrakcyjne kształty w ruchu. W surowym podejściu site-specific elementy te są traktowane jako część przestrzeni, a nie tylko wyświetlany materiał filmowy. Obrazy stają się nowymi elementami, które łączą się z istniejącymi powierzchniami, zmieniając wzajemną percepcję po połączeniu. [*link: Rozdział 3, Made of and unto, na stronie 98*]

Obrazy zostały stworzone głównie jako generatywne abstrakcyjne wizualizacje przy użyciu oprogramowania takiego jak *TouchDesigner*<sup>73</sup>. Po ustawieniu wersji bazowej, te patchy<sup>74</sup> pozwalają na nieskończone wariacje, kluczową

---

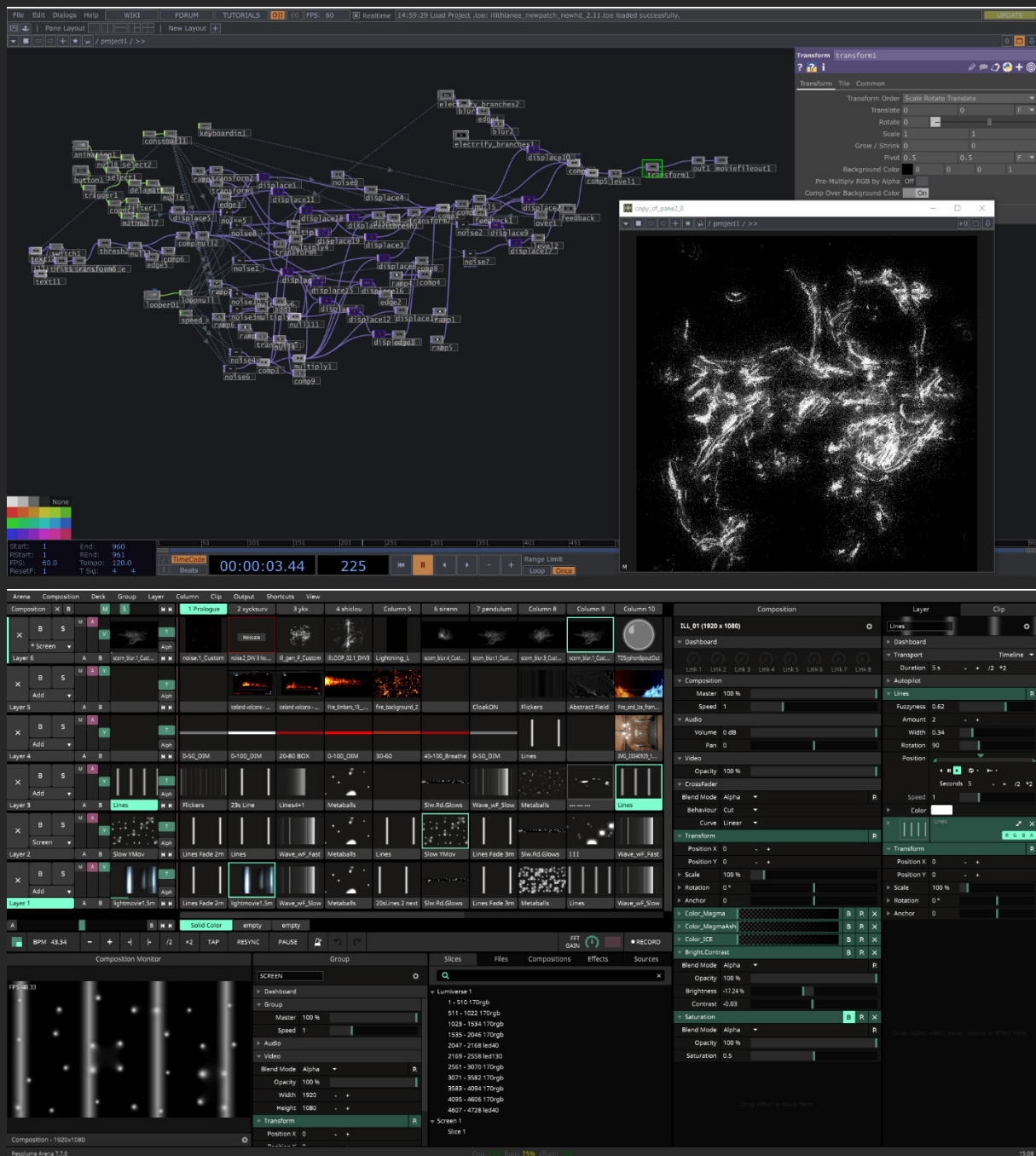
<sup>71</sup> *Resolume Arena*, oprogramowanie używane do miksowania wideo w czasie rzeczywistym i występów na żywo.

<sup>72</sup> Art-Net, protokół używany do przesyłania danych DMX512 przez sieci Ethernet, powszechnie stosowany w oświetleniu wydarzeń na żywo i instalacjach cyfrowych.

<sup>73</sup> *TouchDesigner*, wizualny język programowania używany do tworzenia interaktywnych systemów multimedialnych, wizualizacji w czasie rzeczywistym i instalacji multimedialnych.

<sup>74</sup> Patch odnosi się do zbioru połączonych ze sobą węzłów lub komponentów używanych do tworzenia projektów oprogramowania, zwłaszcza w środowiskach programowania wizualnego.

elastyczność i kontrolę na żywo podczas występów. W ten sposób kształty mogą łatwo dostosowywać się do nowych środowisk bez konieczności ponownego tworzenia i poświęcania dużej ilości czasu. Opracowuję patchy wideo z obrazami generatywnymi i zmontowanymi materiałami filmowymi, w tym odblaskami świetlnymi, teksturami, symbolami asemicznymi i formami 3D, które służą jako narzędzia do interwencji w przestrzeni, zgodnie z koncepcjami omówionymi w pierwszym rozdziale.



Rysunek11 . Zrzuty ekranu konfiguracji oprogramowania dla "Sites of Psyche", powyżej: latka TouchDesigner, a poniżej: konfiguracja z Resolume Arena [autor]. .

## DŹWIĘK

Prace dźwiękowe z tej serii są zakorzenione w produkcji cyfrowej, z podstawami projektowania dźwięku obejmującymi syntezę, samplowanie i edycję audio. Z biegiem czasu opracowałem rosnącą bibliotekę dźwięków, pozwalając wcześniejszym kreacjom na dynamiczną interakcję z nowszymi projektami. Ten iteracyjny proces odzwierciedla lawinę, w której każdy dodatek przekształca i wzmacnia zbiorową pracę, tworząc stale ewoluujący krajobraz dźwiękowy. Z każdą ingerencją w przestrzeń pojawiają się nowe kombinacje dźwiękowe, reagujące na każde miejsce.

Dźwięki zostały zaprojektowane - przy użyciu *Ableton Live*<sup>75</sup> - do tworzenia środowisk i atmosfer, składających się z ambientowych pejzaży dźwiękowych, elementów teksturalnych, szumów i dźwięków, które odzwierciedlają tożsamość i akustykę napotkanych przestrzeni. Zamiast komponować utwory dla konkretnych lokalizacji, te ewoluujące inspiracje przenoszą się, pozostawiając powtarzające się ślady w całej serii. Dźwiękowy krajobraz odzwierciedla podświadomą krainę wspomnień i doświadczeń, skupioną wokół interwencji.

Dźwięki interwencji mają wpływ na ambient/IDM<sup>76</sup>, techno, DSBM<sup>77</sup>, ścieżki dźwiękowe gier wideo i hip-hop. Techniki z tych gatunków są traktowane jako narzędzia, mieszane i selekcjonowane w zależności od potrzeb podczas produkcji. Chodzi o wykorzystanie tego, co działa w danym momencie, pozwalając różnym wpływom łączyć się i kształtować pejzaże dźwiękowe poprzez ten proces.

## WYDAJNOŚĆ

Występ na żywo jest kluczowym narzędziem wykorzystywanym do ekspresji w interwencjach, tworząc przestrzenne doświadczenie, w którym kontrolowane są

---

<sup>75</sup> *Ableton Live*, cyfrowa stacja robocza audio (DAW) używana do produkcji muzyki, występów na żywo i projektowania dźwięku. Oferuje szereg narzędzi do nagrywania, edycji i manipulowania dźwiękiem i MIDI w elastycznym, nieliniowym środowisku.

<sup>76</sup> IDM, Intelligent Dance Music, gatunek muzyki elektronicznej z niekonwencjonalnymi rytmami i eksperymentalną konstrukcją dźwięku.

<sup>77</sup> DSBM, Depressive Suicidal Black Metal, podgatunek skupiający się na tematach depresji i rozpacz, z wolniejszym tempem i melancholijnymi melodiami.



elementy atmosferyczne. Zbudowałem instrumenty przestrzenne DIY, tworząc adaptowalne patche i pliki projektowe zarówno dla wizualizacji, jak i dźwięku, tworząc cyfrową podstawę. Elastyczność tych narzędzi jako instrumentów przewyższa ograniczenia ekspresji, pozwalając na większą swobodę twórczą. Następnie kontrolery MIDI<sup>78</sup> zostały zmapowane do efektów cyfrowych, umożliwiając intuicyjną interakcję i przygotowując konfigurację do swobodnej gry.

Improwizacja jest integralną częścią występów, produkcji, ćwiczeń i realizacji. Te momenty występu są niezbędne, nawet jeśli okazują się chaotyczne, pozwalając na pojawienie się surowych emocji. W przeciwieństwie do sztywnych praktyk, wymaga dostosowania się do nieznanego.



Rysunek12 . Niektóre narzędzia dla "Sites of Psyche", powyżej: kontrolery używane do występów na żywo i rozwoju projektu, a poniżej: Projekt Ableton Live [autor].

<sup>78</sup> MIDI (Musical Instrument Digital Interface), standardowy protokół używany do komunikacji i sterowania elektronicznymi instrumentami i urządzeniami muzycznymi.



Rysunek13 . Zdjęcie przed występem na żywo A. Alperena Şahina, konfiguracja sprzętowa wydarzenia zorganizowanego i wykonanego w Transformatorze, wrocławskim miejscu muzycznym, jako SomaHaus Collective, [holylld].



## DODATKOWA ZAWARTOŚĆ

Oprócz elementów przestrzennych, interwencje obejmują materiały uzupełniające wspierające wydarzenia i ich koncepcje, podzielone na następujące kategorie:

- \* **Materiały promocyjne:** Plakaty, strony wydarzeń online, zwiastuny wideo i opisy tekstowe.
- \* **Zawartość koncepcyjna:** Materiały wizualne, teksty, filmy, szkice i materiały do druku.
- \* **Dokumentacja:** Zdjęcia, nagrania wideo i audio.

Ponieważ interwencje są związane z czasem i przestrzenią, momenty przed i po wydarzeniu są równie istotne, jak samo wydarzenie [*powiązane: C1, Surroundings,16*]. Okresy te rezonują zarówno z artystą, jak i publicznością, stając się podatnym gruntem dla dalszej ekspresji. Okres przed wydarzeniem może wywoływać podekscytowanie, zdenerwowanie lub oczekiwanie, podczas gdy faza po wydarzeniu pozostaje w kształtowaniu emocji i refleksji na długo po nim. W ten sposób doświadczenie wykracza poza faktyczne wydarzenie.

Kluczowe jest zaprezentowanie dzieła w taki sposób, aby zaprosić widzów do atmosfery, wykorzystując materiały artystyczne obok praktycznych informacji. Celem nie jest intelektualizacja dzieła za pomocą obszernych tekstów, ale zaoferowanie doświadczenia. Środowisko jest starannie tworzone za pomocą interwencji i treści wspierających.

Po wydarzeniach z serii publikowane są materiały, takie jak zdjęcia, krótkie filmy i dokumentacja, którym często towarzyszą treści koncepcyjne, mające na celu rozszerzenie stworzonego środowiska. Służą one jako rozszerzenie sztuki przestrzennej, uzupełniając ideę miejsca.

## DOKUMENTACJA

Dokumentacja serii często wykraczała poza dosłowne nagrania, ewoluując w dzieła sztuki. Zamiast uchwycić dokładnie to, co wydarzyło się w przestrzeni,

co jest prawie niemożliwe ze względu na naturę medium przestrzennego, dokumenty te reprezentują atmosferę, ucieleśniając te same koncepcje i emocje. nie są zapisami naukowymi, ale dziełami artystycznymi, które zachowują i odzwierciedlają istotę utworu.

Proces ten wymaga starannej uwagi, ponieważ musi być zarządzany równolegle z zadaniami takimi jak budowanie, wykonywanie i finalizowanie aranżacji przestrzennych. Dokumentacja może być wyzwaniem, a w niektórych przypadkach poprosiłem o pomoc, zamieniając ją we wspólny wysiłek. Mimo to nadal wymagało to zdefiniowania potrzeb i upewnienia się, że dokumentacja jest zgodna z instalacją i wykonaniem pracy.

Dokumentacja obejmuje zdjęcia, filmy, nagrania dźwiękowe i kreatywną kompilację wybranych momentów, wszystkie edytowane pod kątem odpowiednich formatów prezentacji.

## ELEMENTY FIZYCZNE

Kuratorowanie elementów fizycznych w interwencjach specyficznych dla danego miejsca wymaga świadomości istniejących warunków, w tym czasu, przestrzeni i dostępnych materiałów. Materiały w serii często obejmowały znalezione przedmioty, naturalne przedmioty, takie jak martwe gałęzie i jesienne trzciny, tkaniny, łańcuchy, liny, farby i inne materiały, często poddawane recyklingowi i używane w ich surowych formach, tworząc połączenie z przestrzenią i czasem.

Oprócz tych surowców, istniejące elementy przestrzeni - cechy architektoniczne i artefakty - stały się integralną częścią kompozycji, aktywnie uczestnicząc w pracy. Fizyczne elementy służyły do tworzenia powierzchni dla światła i rzucania cieni, a niektóre światła skupiały się na obiektach przy użyciu technik mapowania, aby dodać dynamiczny element do przestrzeni.

# SERIA INTERWENCJI PRZESTRZENNYCH

## ODERWANIE OD ZNACZEŃ

Odrywając pracę od konieczności posiadania wcześniejszej wiedzy, doświadczenie staje się bardziej dostępne i zindywidualizowane. Pozwala to na bardziej równe doświadczenie dla wszystkich, dając im przestrzeń do wypełnienia własnych interpretacji. To oderwanie tworzy przestrzeń dla osobistego zaangażowania bez presji wcześniejszego zrozumienia konkretnych odniesień lub koncepcji.

Takie podejście oferuje pośrednią, artystyczną warstwę. Podobnie jak w przypadku pomysłów Uedy na projektowanie gier wideo [*link: C1, Atmosphere Creation..., na stronie 19*], unika się wyraźnego skryptowania elementów, które nie pasują. Jest prezentowany taki, jaki jest, pozostawiając widzowi możliwość zaangażowania się w niego na swój własny sposób, bez ograniczania go przez predefiniowane narracje. Geller definiuje takie aspekty, mówiąc o tym, jak gry Uedy wywołują spostrzeżenia na temat ich przestrzeni: "konkretne odpowiedzi niekoniecznie są ważne, możemy nie rozumieć historii, ale ją czujemy... nic z tego nie jest powiedziane, ale wszystko jest odczuwalne".<sup>79</sup>

Opisy, zwłaszcza gdy są przedstawiane jako wymóg "zrozumienia" sztuki, nie pozostawiają nic innego do rozważenia. Opisy odwracają uwagę od mentalnej interaktywności, która jest kluczowa dla doświadczenia.

Moje prace koncentrują się bardziej na interaktywności umysłowej, zwłaszcza w odniesieniu do przestrzeni niż na interaktywności fizycznej. Ta eksploracja mentalnego zaangażowania w przestrzeń jest kluczowa dla rozwijanego przeze mnie podejścia. Jest to forma interakcji, która zachęca do kontemplacji i osobistego połączenia, a nie bezpośredniej manipulacji.

Anonimowość jest również częścią tego pomysłu. Chociaż nie byłem w pełni anonimowy, utrzymywałem moją tożsamość jako artysty w pewnym stopniu związaną z tym tematem, używając pseudonimów i wizualizacji wokół tego tematu. Brak jawnego kontekstu osobistego usuwa dodatkową warstwę między przestrzenią a doświadczającym.

---

<sup>79</sup> Jacob Geller, "The Architecture of Fumito Ueda" (Youtube, 18 listopada 2018 r.), <https://youtube.com/watch?v=NLphTtVZfw&t=593s>.

Produktem ubocznym tego podejścia jest eksploracja i interpretacja dzieła przez widza. Gracze *Dark Souls* badali jej tematy i interpretowali je przez pryzmat depresji, poczucia własnej wartości i pytań egzystencjalnych w niezliczonych artykułach i esejach wideo. Reżyser gry, Hidetaka Miyazaki, był przedmiotem wielu analiz, a ludzie badali jego wpływy z dzieciństwa i sposób, w jaki łączył różne mitologie i motywy, aby zbudować unikalny świat.

## O WYBRANYCH PRZESTRZENIACH

Skupiam się na atmosferze, wolnej od intelektualnych ograniczeń. Podczas gdy elementy historyczne i informacje o przestrzeniach mogą inspirować i wpływać na moją pracę, nie tworzę dzieł, które mają na celu informowanie o historii, przeznaczeniu lub zapewnieniu określonego kontekstu intelektualnego. Celem jest wzbogacenie atmosfery bez oferowania bezpośrednich odniesień do tych faktów.

Początkowo nie zastanawiałem się, dlaczego przyciągają mnie pewne przestrzenie, takie jak stare zabytkowe budynki, opuszczone miejsca lub miejsca subkulturowe. To było instynktowne, jakby te miejsca miały pewną energię. Z czasem zdałem sobie sprawę, że te przestrzenie mają wspólne cechy.

Miejsca te są przesiąknięte historią, z bogatym kontekstem kulturowym lub architektonicznym, który niesie ze sobą warstwy wspomnień z przeszłości, tworząc niepowtarzalny ton. Seria interwencji staje się małą anomalią w historii atmosfery, ukształtowanej przez przeszłość, teraźniejszość i potencjalną przyszłość przestrzeni.

Surowa, niedokończona estetyka tych miejsc odgrywa ogromną rolę w tym, dlaczego do mnie przemawiają. Szorstkie krawędzie, rozpadające się ściany i poczucie rozpadu przyczyniają się do poczucia autentyczności, którego nie mogę znaleźć w bardziej dopracowanych miejscach. Przestrzenie te wydają się bardziej *rzeczywiste* - w niektórych przypadkach *nietknięte* nowoczesnością, a w innych odzyskane do nowego celu, ale bez utraty ich nieodłącznego charakteru. Jest coś wyzwającego w pracy w miejscu, które nie ma sztywnego, kontrolowanego środowiska galerii lub sali koncertowej. Pozwala to sztuce organicznie ewoluować w przestrzeni, reagując na jej niedoskonałości, a nie będąc przez nie ograniczanym.



Było również jasne, że te lokalizacje mają niekonwencjonalną jakość w porównaniu ze zwykłymi przestrzeniami wystawienniczymi. Nie interesowało mnie tworzenie sztuki w konwencjonalnych miejscach. Jest coś zbyt przewidywalnego w galeriach o białych ścianach. Te odzyskane przestrzenie, często związane z subkulturami i kulturą DIY, są środowiskiem eksperymentów, co jest zgodne z moim własnym podejściem. Wybierając te przestrzenie, czuję, że przyczyniam się do szerszej dyskusji na temat tego, co sprawia, że przestrzeń *nadaje się* do twórczej ekspresji.

Tymczasowy i przejściowy charakter tych przestrzeni dodaje im uroku. Mogą one istnieć w obecnej formie tylko przez krótki czas, zanim zostaną zburzone, odzyskane lub ponownie przekształcone. Wiele z nich jest w stanie ciągłej zmiany, co sprawia, że moja praca wydaje się bardziej nagląca i ulotna. Ta nietrwałość intensyfikuje doświadczenie, sprawiając, że wydaje się ono silniejsze.

Ostatecznie to wciągająca, emocjonalna atmosfera, którą tworzą te przestrzenie, rezonuje ze mną. Ponieważ przestrzenie te są tak niekonwencjonalne, znoszą oczekiwania, oferując środowisko, w którym można być w pełni obecnym. Nie chodzi tylko o widzenie lub słyszenie; chodzi o *bycie* w tym momencie, w tej przestrzeni.

Zastanawiając się nad tym, zdałem sobie sprawę, że moje zainteresowanie tymi przestrzeniami wykracza poza estetykę. Chodzi o stworzenie doświadczenia, w którym sama przestrzeń jest integralną częścią pracy. Lokalizacje te oferują coś, czego konwencjonalne miejsca wystawowe nie mogą - szansę na pracę w wyjątkowej energii przestrzeni, która ma swoją własną historię do opowiedzenia.

Przestrzenie, które wpłynęły na moją pracę, to nie tylko interwencje, ale także naturalne i miejskie lokalizacje wokół mnie, takie jak Wrocław i Islandia, wraz z ich miejscami sztuki i muzyki, które posłużyły jako podstawa moich prac.

## OGÓLNE INFORMACJE O SERII

Mój projekt "Sites of Psyche" to seria interwencji przestrzennych realizowanych w ramach programu doktoranckiego. Główniej serii interwencji towarzyszą podobne wydarzenia i prace przestrzenne, które pozwoliły na eksperymentowanie i testowanie różnych pomysłów, co przyczyniło się do rozwoju serii. Te elementy razem posłużyły jako podstawa do udoskonalenia moich koncepcji, narzędzi, pomysłów i współpracy z kolektywami, aktywnymi

artystami na wrocławskiej scenie, właścicielami przestrzeni i różnymi przestrzeniami.

Projekt obejmuje wiele elementów, narzędzi i mediów. Ważne jest, aby wyjaśnić, że każda grafika na nowo wyobraża sobie miejsce. Dzieło sztuki to nie tylko dźwięk lub wizualizacje, ale całe wydarzenie, w tym dobór artystów, promocje, plakaty i inne. Wszystkie te elementy razem tworzą atmosferę, która jest postrzegana jako dzieło sztuki serii.

Celowo utrzymuję podstawowe i dosłowne opisy, zamiast włączać koncepcje. Przedstawiam historie i warunki, aby podkreślić różnice w różnych rodzajach współpracy.

Chociaż wyjaśniam niektóre prace i stojące za nimi pomysły, większość konceptualnych procesów myślowych służy jako inspiracja. Nie zamierzam wyjaśniać tych pomysłów poprzez moją pracę ani używać ich jako przewodnika dla doświadczenia widza. Dla mnie liczy się ostateczna praca; inspiracja stojąca za nią nie musi być wyjaśniana jako część doświadczenia. Sztuka jest nieukierunkowana i niekierowana - po prostu istnieje, aby ją obserwować i doświadczać. Wspominam tutaj o tych inspiracjach, aby wyjaśnić rozwój moich badań, ponieważ oryginalne doświadczenia nie są już możliwe do udokumentowania.

## OSOBISTY PROCES TWÓRCZY

- \* W poszukiwaniu miejsca
- \* Opracowywanie narzędzi
- \* Kontakty: przestrzenie, artyści, kuratorzy, promotorzy, festiwale
- \* Zarządzanie czasem: zwiad - daty przygotowania - występy/godziny otwarcia
- \* Pomysły: sprawdzenie możliwości - wykonalność - ponowne dostosowanie
- \* Promocja: plakaty - strona wydarzenia - media społecznościowe - inne media (radio itp.)
- \* Ustawianie i swobodna zabawa narzędziami/zabawkami (sprzęt)
- \* Akt: ostateczna forma, wydarzenie, wystawa, występ na żywo
- \* Dokumentacja: nagrywanie - edycja - posty
- \* Dodatkowa zawartość

Dokumentacja audiowizualna projektów jest dostępna pod tym linkiem:  
<https://xyckshyt.xyz/sites1>.

# Interwencja [1]: xycknss

|             |                                                             |
|-------------|-------------------------------------------------------------|
| DATA        | 26 stycznia 2022 r.                                         |
| LOKALIZACJA | Ciało, ul. Świdnicka - Wrocław, Polska                      |
| TYP         | Interwencja przestrzenna, wydarzenie artystyczne i muzyczne |

## DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>80</sup>

Mapowanie projekcji generatywnych wizualizacji, niestandardowy moduł do animacji światła i cienia, oświetlenie sceniczne i konfiguracja efektów, audiowizualne występy na żywo, prace przestrzenne, kuratorstwo, organizacja, promocja



*Rysunek14 . Zdjęcie światła z ruchomych ramion robotów i projektora, widoczne na zamgleniu, "xycknss" [autor].*

<sup>80</sup> Interwencja [1]: Şahin, A. Alperen. 16 stycznia 2022 r. *Xycknss*. Interwencja przestrzenna, wydarzenie artystyczno-muzyczne. Ciało, ul. Świdnicka - Wrocław, Polska. <https://xyckshyt.xyz/cialo-s12>.

## PRZEDAKCJA

Jeszcze przed rozpoczęciem studiów doktoranckich rozważałem zorganizowanie wydarzenia muzyczno-artystycznego w Ciału<sup>81</sup> jako interwencji przestrzennej. Nie pracowałem nad tym aktywnie, ale podświadomie wstrzymywałem się z zainicjowaniem procesu, czując potrzebę głębszego przemyślenia i dopracowania pomysłu, aby upewnić się, że wszystko jest dobrze przemyślane przed zaproponowaniem projektu. Pewnego dnia dowiedziałem się, że klub zamierza zamknąć swoją poprzednią lokalizację i przenieść się pod obecny adres. Była to więc sytuacja typu "teraz albo nigdy". Skontaktowałem się z właścicielami i kilkoma znajomymi artystami, rozmawiając o zorganizowaniu wydarzenia, które mogłoby zinterpretować ducha tej przestrzeni, a następnie zdecydowałem się zaangażować. Po tym, jak udało mi się ustalić datę z przestrzenią, miałem tylko trzy tygodnie, aby wszystko się wydarzyło. Przestrzeń miała zostać zamknięta dużym weekendowym wydarzeniem rozpoczynającym się 28 stycznia, a my zgodziliśmy się zorganizować wydarzenie 26 stycznia.

## KONCEPCJA I PLANOWANIE

Od momentu ustalenia daty, pomysły zaczęły napływać. Działalem w oparciu o uczucia związane z tym miejscem, zamiast trzymać się odkładając je na później. Zamknięcie klubu stało się głównym tematem, a ja skupiłem się na ponownym wyobrażeniu sobie przestrzeni w alternatywnej, abstrakcyjnej formie. Przestrzenna interwencja została stworzona poprzez dobór artystów, oświetlenia, występów na żywo i scenografii. Każdy element został starannie zaplanowany, aby zdekonstruować, przekreślić i zrekonstruować pomysły, dźwięki i doświadczenia, które definiowały to miejsce, przekształcając je w nieoczekiwaną wersję samego siebie.

## WYKONANIE I NARZĘDZIA

Interwencja przestrzenna składała się z trzech głównych elementów: kuratorowania artystów, kształtowania występów audio i projektowania elementów wizualnych.

Aby stworzyć całościowe wydarzenie w takim klubowym środowisku, współpracowałem z innymi muzykami. Po prostu skontaktowałem się z ludźmi, z którymi byłem w tym czasie w kontakcie, spontanicznie pytając, czy byliby

---

<sup>81</sup> Ciało, night-club słynący z muzyki techno, założony w 2018 roku przy ul. Świdnickiej we Wrocławiu, obecnie mieści się przy Joannitów 13.

zainteresowani udziałem. Na przykład Böse, artysta, którego znałem tylko z Instagrama, mieszkał w Berlinie, ale przyjął propozycję występu. Pozostali wykonawcy to artyści z Wrocławia, których znałem osobiście. To były zasoby dostępne dla mnie w tamtym czasie.

Lista artystów w kolejności line-upu wieczoru:

Muzyka:

23:00 Cruzoe (dj set) [DJ-rezydent w Ciało]

00:00 xyckshyt (live) [pseudonim, którego używałem w tym momencie]

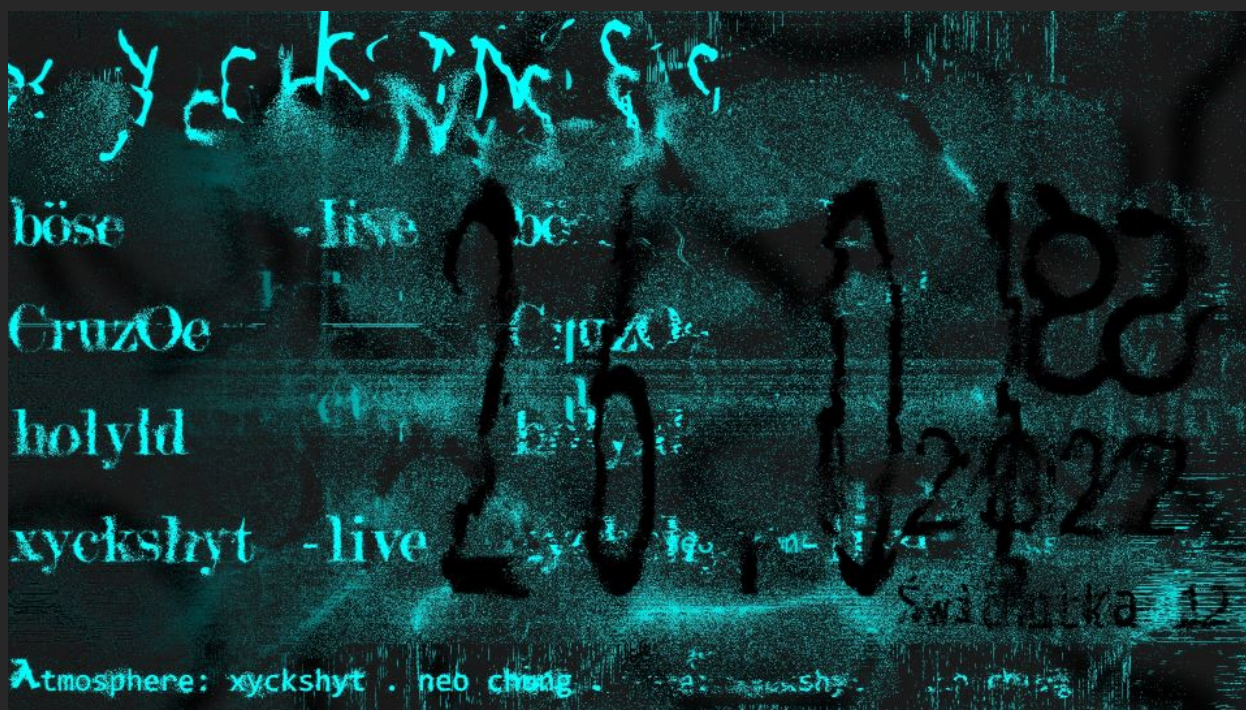
01:00 böse (live) [z siedzibą w Berlinie]

02:00 holyld (dj set) [Wrocław]

Sztuka wizualna:

xyckshyt (scenografia, oświetlenie, wizualizacje generatywne)

Neo Christopher Chung (sztuka mediów za pomocą monitorów kineskopowych)  
[Wrocław]



Rysunek15 . Projekt plakatu dla "xycknss" (wersja animowana jest dostępna w wersji cyfrowej) [autor].





*Rysunek16 . Zdjęcie cieni i światel z modułów LED przenoszonych przez ramiona robotów, "xycknss" [autor].*

*Rysunek17 . Zdjęcie sceny, na podłodze widoczne wyświetlane animacje generatywne "xycknss" [autor].*

Druga część interwencji polegała na stworzeniu przestrzennego audio performance i kompozycji wizualnych. Ze swojej strony stworzyłem godzinny set na żywo (cyfrowy występ audio) oraz instalację site-specific na głównej scenie i parkiecie. Instalacja ta składała się z kilku elementów:

- \* Paski białej taśmy przecinały scenę w celowym chaosie, było to natychmiastowe i nieskrępowane improwizowane.
- \* Efekty świetlne kontrolowane przez programowalne ramiona robota - *Dobot Magician*.
- \* Zainstalowane czarne pasy rzucają dynamiczne cienie tworzone przez ruchome światła.
- \* Wizualizacje wyświetlane na parkiecie.
- \* Konfiguracja istniejącego w klubie systemu DMX (światła i dymu) w celu dostosowania do tych interwencji, zapewniając integrację z istniejącą konfiguracją.
- \* Animowane wizualizacje generatywne jako materiały promocyjne.

Oprócz podstawowych elementów interwencji przestrzennej, moja rola obejmowała zadania promocyjne i logistyczne, takie jak projektowanie wizualizacji wydarzeń, zarządzanie obecnością w Internecie, organizowanie podróży artystów i wymagań technicznych oraz obsługa finansów z właścicielami klubu. Zajmowałem się również pozyskiwaniem materiałów, w tym projektora i kontrolerów MIDI z pracowni prof. Mai Wolińskiej oraz ramion robotycznych z pracowni prof. Dominiki Sobolewskiej z ASP Wrocław. Taki dostęp umożliwił mi wykorzystanie znanych technik, zamiast wprowadzania nowych pomysłów, których nie miałem czasu w pełni rozwinąć.

Montaż i dostosowanie pomysłów do przestrzeni było możliwe tylko w ciągu ostatnich dwóch dni przed wydarzeniem ze względu na harmonogram klubu, co stworzyło trudną sytuację. Pomimo przytłaczającej liczby zadań, napiętego harmonogramu i nieoczekiwanych wyzwań, konfiguracja została ukończona na czas dzięki improwizacji

## WYNIK

Ostatecznie wydarzenie było eksperymentalną interwencją w środowisko klubu nocnego, która zdekonstruowała charakterystyczną atmosferę muzyki techno za pomocą elementów przestrzennych.

Idea wykorzystania tego, co było dostępne w danym momencie, odegrała kluczową rolę w tej interwencji, co znalazło odzwierciedlenie w takich czynnikach, jak ograniczony czas, samodzielne zmiany w przestrzeni i najbardziej możliwa współpraca. Surowe podejście w tym wydarzeniu zostało podkreślone poprzez dostosowanie się do przestrzeni i ograniczeń czasowych, maksymalne wykorzystanie tego, co oferowały, oraz skupienie się na praktyczności i zaradności, aby urzeczywistnić wizję

## DOKUMENTACJA WIZUALNA

Interwencja została udokumentowana w sposób zgodny z polityką klubu dotyczącą zakazu fotografowania, przy użyciu zdjęć, które nie ujawniały w pełni wnętrza ani ludzi.



*Rysunek18 . Zdjęcie pasków białej taśmy na stoisku "xycknss" [autor].*

# Interwencja [2]: Ø,-ł

|             |                                   |
|-------------|-----------------------------------|
| DATA        | 10-12 czerwca 2022 r.             |
| LOKALIZACJA | Pałac Gorzanów - Gorzanów, Polska |
| WYDARZENIE  | KONEKT - Festiwal Sztuki i Muzyki |
| TYP         | Interwencja przestrzenna          |

## DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>82</sup>

Generatywne animacje światła i cienia w przestrzeni kosmicznej, zdjęciach i materiałach wideo



*Rysunek19 . Zdjęcie Pałacu Gorzanów, [autor, 2022].*

<sup>82</sup> Interwencja [2]: Şahin, A. Alperen. 10-12 czerwca 2022 r. Ø,-ł. Interwencja przestrzenna. Pałac Gorzanów - Gorzanów, Polska: Festiwal Sztuki i Muzyki KONEKT. <https://xyckshyt.xyz/gorzanow>.



## PRZEDAKCJA

Zacząłem się od zaproszenia od Pawła Peszka, którego poznałem pracując jako kontroler oświetlenia. Organizował on KONEKT, festiwal muzyczno-artystyczny integrujący różne formy sztuki w swoim środowisku. Festiwal odbywał się w Pałacu Gorzanów, gdzie Paweł zaprosił mnie do stworzenia pracy. Miałem okazję doświadczyć pałacu na imprezie poprzedzającej festiwal. To doświadczenie obejmowało wykonywanie wizualizacji na żywo do setów DJ-skich. Przyjechałem z kilkoma materiałami wideo, nie myśląc o nich zbyt wiele. Miałem ograniczone źródła, ale zaakceptowałem to bez strachu przed porażką i po prostu cieszyłem się procesem odkrywania możliwości. Chaotyczne improwizacje podczas tego setu na żywo zaowocowały występem, z którego byłem naprawdę zadowolony, uważając go za jeden z moich najlepszych [Rysunek20].

Tego dnia zbadałem pałac, odkrywając pokój wypełniony starymi meblami, wyrzuconymi dekoracjami scenicznymi i przypadkowymi narzędziami - chaotyczny "czyściec" dla nieużywanych przedmiotów z teatru prowadzonego przez właścicieli [Rysunek21]. Ta zagracona przestrzeń zainspirowała mnie do animowania jej za pomocą światła, rzucając dynamiczne cienie w celu przekształcenia otoczenia

W tamtym czasie wciąż pracowałem nad stworzeniem taśmy LED sterowanej komputerowo. Chociaż moja konfiguracja nie była gotowa, Paweł udostępnił mi sprzęt ze swoich własnych projektów, w tym taśmy LED ze sterownikiem i reflektory DMX z samodzielnym kontrolerem. Zaprojektowałem ruchy światła w programie Resolume Arena, kontrolowanym przez komputer i zaprogramowałem reflektory, które były obsługiwane przez samodzielny sprzęt. Aby zwiększyć wyrazistość cieni, zablokowałem światło z okien, ponieważ diody LED nie miały wystarczającej mocy.

Przestrzeń była początkowo zamknięta, więc zdecydowałem się zablokować wejście taśmą, pozwalając na oglądanie pokoju z zewnątrz, ale nie wchodzenie do niego. Ta konfiguracja, przypominająca strefy budowy lub miejsca zbrodni, dodała element tajemniczości, pozwalając widzom zobaczyć tylko zmieniające się światła i cienie, nie w pełni rozumiejąc, co się dzieje. Nie było żadnych znaków ani opisów, że to miejsce jest dziełem sztuki, pozwalając dziełu istnieć jako część przestrzeni, zachęcając do zadawania pytań bez wcześniejszego intelektualnego kontekstu lub interpretacji narzuconej widzowi

Pałace takie jak ten nie są łatwo dostępne, ale właściciele tego wynajmują go na wydarzenia, pozwalając na kreatywne transformacje. Festiwal KONEKT

działał w tym przypadku jako pomost między właścicielami a indywidualnymi artystami. Zaprosili niektórych artystów bezpośrednio, a innych poprzez otwarte zaproszenie, umożliwiając odkrywanie, interpretowanie i doświadczanie przestrzeni na nowe i alternatywne sposoby. Ta sytuacja zapewniła mi warunki do swobodnej pracy w przestrzeni i wyrażania siebie bez komplikacji organizacyjnych

Podobnie, SURVIVAL, wydarzenie artystyczne (opisane w następnej sekcji projektu) zapewnia taką samą możliwość, tworząc platformę dla artystów z różnych dziedzin do eksperymentowania z interwencjami przestrzennymi. Elastyczność właścicieli przestrzeni w zezwalaniu na modyfikacje kontrastuje z surowymi, hierarchicznymi zasadami bardziej prestiżowych, zorganizowanych miejsc, w których artyści muszą poruszać się po systemach zatwierdzania. Te otwarte, oparte na współpracy środowiska sprzyjają kreatywności i pozwalają na artystyczną ekspresję bez typowych ograniczeń



*Rysunek20 . (po lewej) Zdjęcie wizualizacji generatywnych (utworzonych za pomocą TouchDesigner) zmapowanych na ścianie i suficie na potrzeby wizualizacji na żywo wydarzenia próbnego [autor].*

*Rysunek21 . (po prawej) Zdjęcie pokoju pełnego mebli i rekwizytów scenicznych przed interwencją [autor].*





Rysunek22 . (powyżej) Zdjęcie obszaru hali i drzwi zapewniających widok na interwencję "Ø,-ł" [autor].

Rysunek23 . (poniżej) Zdjęcie cieni i światła z interwencji "Ø,-ł" [autor].

## Interwencja [3]: annnnmn.outofpillls

|             |                                                |
|-------------|------------------------------------------------|
| DATA        | 24-28 czerwca 2022 r.                          |
| LOKALIZACJA | dawny szpital - Traugutta 118, Wrocław, Polska |
| WYDARZENIE  | SURVIVAL XX - Festiwal Sztuki                  |
| TYP         | Interwencja przestrzenna                       |

### DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>83</sup>

Dźwięk przestrzenny i 15-metrowa czarna tkanina, zdjęcia i materiały wideo



*Rysunek24 . Zdjęcie wiszącej tkaniny na poddaszu z interwencji "annnnmn.outofpillls" [autor].*

<sup>83</sup> Interwencja [3]: Şahin, A. Alperen. 24-28 czerwca 2022. *Annnnmn.Outofpillls*. Interwencja przestrzenna. dawny szpital - Traugutta 118, Wrocław, Polska: SURVIVAL XX. <https://xyckshyt.xyz/anmbethanien>.

*"Strych to miejsce dla marzyciela i poety"*  
*"Piwnica jest ciemną ziemią bytu"<sup>84</sup>*



Projekt rozpoczął się od zgłoszenia do *Przeglądu Sztuki Survival XX*<sup>85</sup>, który odbył się w starym Szpitalu Bethanien pod hasłem "pigułki". Była to dla mnie świetna okazja, aby wyrazić stany psychiczne jako źródło inspiracji, przekształcając złożone, abstrakcyjne emocje i myśli w formę przestrzenną.

Przeglądając zdjęcia tej lokalizacji, moją uwagę zwróciły drewniane poddasza. Poddasza są często ukrytymi przestrzeniami w budynkach, zaprojektowanymi do określonych celów. Zazwyczaj są niedostępne i spowite ciemnością lub słabym światłem, służąc jako miejsca do przechowywania starych lub zapomnianych przedmiotów, podobnie jak podświadomy umysł. Moją inspiracją były cechy tego typu przestrzeni reprezentujących ukryty świat, który może wywoływać uczucie zaniedbania, odzwierciedlając sposób, w jaki nasze stany psychiczne mogą być ukryte lub zaniedbane.

Pracowałem nad szkicami, wizualizacjami 3D [Rysunek25] i koncepcjami dźwiękowymi, prezentując swoje pomysły zespołowi kuratorskiemu. Po tym, jak zostałem wybrany, odwiedziłem z nimi przestrzeń, sfinalizowałem wymiary i zaplanowałem materiały, podobnie jak w przypadku projektowania wnętrz. Listy budżetowe, wyszukiwanie materiałów i planowanie logistyki były częścią tego procesu. Projekt zyskał na czasie dzięki temu, że miałem dwa tygodnie na zbudowanie wszystkich potrzebnych narzędzi w przestrzeni, co pozwoliło mi na swobodniejsze kształtowanie instalacji.

Użyłem czarnej tkaniny i dźwięku przestrzennego, aby wyrazić swoje odczucia dotyczące lokalizacji i stanów psychicznych. Ukształtowałem 16 metrów czarnej tkaniny za pomocą kleju do drewna, aby stworzyć organiczną formę i zawiesiłem ją między drewnianymi kolumnami i belkami. Otrzymałem pomoc od wolontariuszy, a w szczególności od przyjaciółki Halit Benli, która poświęciła wiele godzin na pomoc przy tworzeniu i zawieszaniu dzieła. Następnie z pomocą techników skonfigurowałem system audio. Głośniki odtwarzały zapętloną 10-minutową ambientową kompozycję dźwiękową, którą stworzyłem, zawierającą pejzaże dźwiękowe, tekstury i sample. Po zakończeniu konfiguracji przestrzeń była gotowa w nowej formie. Od strony kuratorskiej wymagana była jednak tablica informacyjna.

<sup>84</sup> Tuan, *Romantic Geography: In Search of the Sublime Landscape*, 21.

<sup>85</sup> Przegląd Sztuki SURVIVAL to festiwal organizowany przez Fundację Art Transparent we Wrocławiu od 2003 roku. Więcej informacji: <https://survival.art.pl>.





Rysunek25 . Kadr z prezentacji wideo przygotowanej na potrzeby wydarzenia, projekt środowiska 3D i render dla "annnnmn.outofpills" [autor].

Jeśli chodzi o tablicę informacyjną, wolę unikać opisów lub, jeśli to konieczne, używać tekstów koncepcyjnych, które uzupełniają ekspresję. Kuratorzy mieli jednak inne pomysły. Nalegali na wykorzystanie części tekstu, który dostarczyłem podczas aplikacji, który był przeznaczony dla procesu aplikacji, a nie dla odwiedzających. Chociaż nie pozwolili mi dodać żadnego dodatkowego tekstu, chcieli dołączyć cytaty. Chociaż cytaty z Pauline Oliveros, artystki, którą podziwiam, dobrze pasował, czułem się jak narzucenie odwiedzającym doświadczenia wraz z opisem. Po długich dyskusjach i niezliczonych e-mailach zrezygnowałem z preferowanej wersji tekstu.

Organizacja dała artystom dużo czasu na realizację pomysłów, otwierając przestrzeń z dwutygodniowym wyprzedzeniem, co stworzyło idealne środowisko do tworzenia prac przestrzennych. Taka konfiguracja pozwoliła projektowi ewoluować i integrować się z przestrzenią, a nie tylko zostać zainstalowanym. Jednak obok tej sytuacji pojawiła się przeszkoda. Kuratorzy chcieli mieć pewność, że ich początkowa wizja mojej interwencji została spełniona. Chociaż czasami było to pomocne, blokowało również pewien stopień elastyczności podczas konfiguracji.

Pewien poziom kontroli i nadzoru jest zdecydowanie ważny od strony kuratorskiej, zwłaszcza biorąc pod uwagę dużą skalę wydarzenia przeglądu sztuki z udziałem wielu artystów. To sprawiło, że pomyślałem o tym, aby na etapie składania wniosków dołączyć plan pracy w przestrzeni i określić, jak wiele elastyczności i improwizacji zamierza się włączyć do ich interwencji. Mogłoby to również dodać poziom złożoności do czytania, zwłaszcza biorąc pod uwagę dużą liczbę rozpatrywanych wniosków





*Rysunek26 . Zdjęcie detalu tkaniny w przestrzeni, "annnnmn.outofpills" [autor].*

*Rysunek27 . Zdjęcie w podczerwieni interwencji "annnnmn.outofpills" [autor].*





*Rysunek28 . Zdjęcie z interwencji, wisząca tkanina, "annnnmn.outofpills" [autor].*

*Rysunek29 . Zdjęcie wiszącej tkaniny w podczerwieni, "annnnmn.outofpills" [autor]*

# Interwencja [4]: ariteŕeptinshadowsŁ

|             |                                     |
|-------------|-------------------------------------|
| DATA        | 27 grudnia 2023 r.                  |
| LOKALIZACJA | Korpúlsstaðir - Reykjavík, Islandia |
| TYP         | Interwencja przestrzenna - Solo Act |

## DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>86</sup>

Miesięczna rezydencja artystyczna (grudzień 2023 r.), niestandardowy moduł do animacji światła i cienia, audiowizualne występy na żywo, treści koncepcyjne po wydarzeniu, treści fotograficzne i wideo



Rysunek30 . Zdjęcie budynku dawnej stodoły w Korpúlsstaðir [Nika Otto].

<sup>86</sup> Interwencja [4]: Şahin, A. Alperen. 27 grudnia 2023 r. ariteŕeptinshadows Ł. Interwencja przestrzenna, performans audiowizualny. Występ solo. Korpúlsstaðir - Reykjavík, Islandia: SÍM Residency. <https://xyckshyt.xyz/aritekeptinshadows>.



## PRZEDAKCJA

*"W głębi niewidzialnego, gdzie cienie przeplatają się z echem zapomnianych szeptów, leży rytuał. W zawoalowanych cieniach zgromadzone są artefakty zebrane w grudniu na cichych brzegach i zardzewiałych portach".<sup>87</sup>*

Ten projekt jest zakorzeniony w doświadczeniach, które zebrałem podczas moich wizyt na Islandii. Podczas kilku wizyt na Islandii zaintrygowała mnie wyjątkowa atmosfera wyspy. Jej krajobrazy oferowały poczucie przynależności, zapewniając otoczenie, w którym moje wewnętrzne myśli i podświadome uczucia znalazły przestrzeń do głębszego ujawnienia. Pomimo surowego i zimnego środowiska wyspy, ukształtowanego przez subarktyczny i zimny klimat oceaniczny, przyniosło mi to nieoczekiwane poczucie wewnętrznego komfortu.

Zacząłem szukać potencjalnej współpracy i rezydencji artystycznych, koncentrując się przede wszystkim na Höfuðborgarsvæðið (regionie stołecznym). Doprowadziło mnie to do programu *SÍM Residency*<sup>88</sup>, który został zaplanowany na grudzień 2023 r. - czas wybrany ze względu na wymogi odnowienia wize i względy logistyczne. Grudzień na Islandii charakteryzuje się minimalną ilością światła dziennego i surowymi warunkami zimowymi, często skutkującymi zablokowanymi drogami i ograniczoną mobilnością, co stanowi dodatkowe wyzwanie i inspirację dla mojej praktyki.

Na rezydencję przyjechałem z kilkoma narzędziami, w tym z rozwijanymi przeze mnie taśmami LED, wokół których już wcześniej postanowiłem zbudować projekt. Wraz z laptopem i kilkoma kontrolerami do występów na żywo, przywiozłem tylko minimalną liczbę materiałów, aby uniknąć dodatkowych kosztów bagażu podczas podróży. Podczas rezydencji sfinalizowałem kilka projektów muzycznych, nad którymi pracowałem, przygotowując światła do instalacji, badając okolicę w poszukiwaniu inspiracji i znalezionych materiałów do wykorzystania w interwencji oraz szukając odpowiedniego miejsca do interwencji. Większość czasu spędziłem spacerując po ulicach, portach i odległych obszarach Reykjavíku, przyciągany przez zardzewiałe, rozkładające się materiały i martwą roślinność, które wzbudziły moje zainteresowanie [Rysunek31].

Rozpoczęcie 1 grudnia i zakończenie przed końcem miesiąca oznaczało wcześniejsze zaplanowanie wystawy, aby uniknąć nakładania się na koniec

<sup>87</sup> Fragment niezatytułowanej treści dodatkowej utworzonej po akcie.

<sup>88</sup> Stowarzyszenie Islandzkich Artystów Wizualnych (SÍM) zostało założone w 1982 roku i rozpoczęło rezydencję SÍM w 2002 roku. Więcej informacji: <https://sim-residency.info/>.

roku. Zbadałem pomysły, które rozważałem przed programem. Jedną z opcji była latarnia morska w Reykjanesbær, ale jej odległość sprawiała, że była niepraktyczna z logistycznego punktu widzenia. Inna latarnia morska, bliżej budynku rezydencji w Reykjavíku, była często izolowana przez rosnące pływy, pozostawiając jedynie krótkie okna dostępu każdego dnia.

W międzyczasie kontaktowałem się z ludźmi i miejscami w poszukiwaniu innych możliwości. Mając ograniczone opcje i wyzwanie związane z zapewnieniem miejsca w krótkim czasie, zwróciłem się do przestrzeni zapewnianej przez rezydencję - przestrzeni w dawnej stodole w Korpúlfsstaðir, obecnie zmienionej na halę wystawową. Chociaż pod pewnymi względami było to praktyczne, ponieważ nie trzeba było przekonywać nikogo innego do korzystania z przestrzeni, nie było możliwe zorganizowanie wydarzenia publicznego ze względu na lokalizację poza centrum miasta, w połączeniu z nieprzewidywalną pogodą i zablokowanymi śniegiem drogami. Ostatecznie zdecydowałem się pracować w tej przestrzeni i dokumentować pracę cyfrowo. Chociaż oznaczało to wydarzenie niepubliczne, idea interwencji przestrzennej pozostała taka sama. Była to interwencja, której nie można było odwiedzić. Sytuacja, którą znam z czasów kwarantanny pandemicznej w 2020 roku. Te ograniczenia, wraz z artefaktami, które zebrałem w ciągu kilku tygodni i pokazałem podczas występu na żywo, zainspirowały tytuł interwencji, którą nazwałem po jej zakończeniu: *A Rite Kept in Shadows*



Rysunek31 . Zdjęcie zebranych materiałów umieszczonych w przestrzeni interwencji " aritęeptins̨adows̨" [Nika Otto].



*Rysunek32 . Zdjęcie światel na gałęziach, z cieniami rzucanymi na ściany i kolumny " ariteĲeptinsĲadowsŁ" [autor].*

*Rysunek33 . Edytowane zdjęcie występu na żywo i interwencji przestrzennej " ariteĲeptinsĲadowsŁ" [zdjęcie: Nika Otto, edycja: autor].*



## WYKONANIE I NARZĘDZIA

Miałem tylko jeden dzień na stworzenie pracy w przestrzeni i udokumentowanie wszystkiego, co opóźniło się o jeden dzień z powodu obfitych opadów śniegu w nocy.

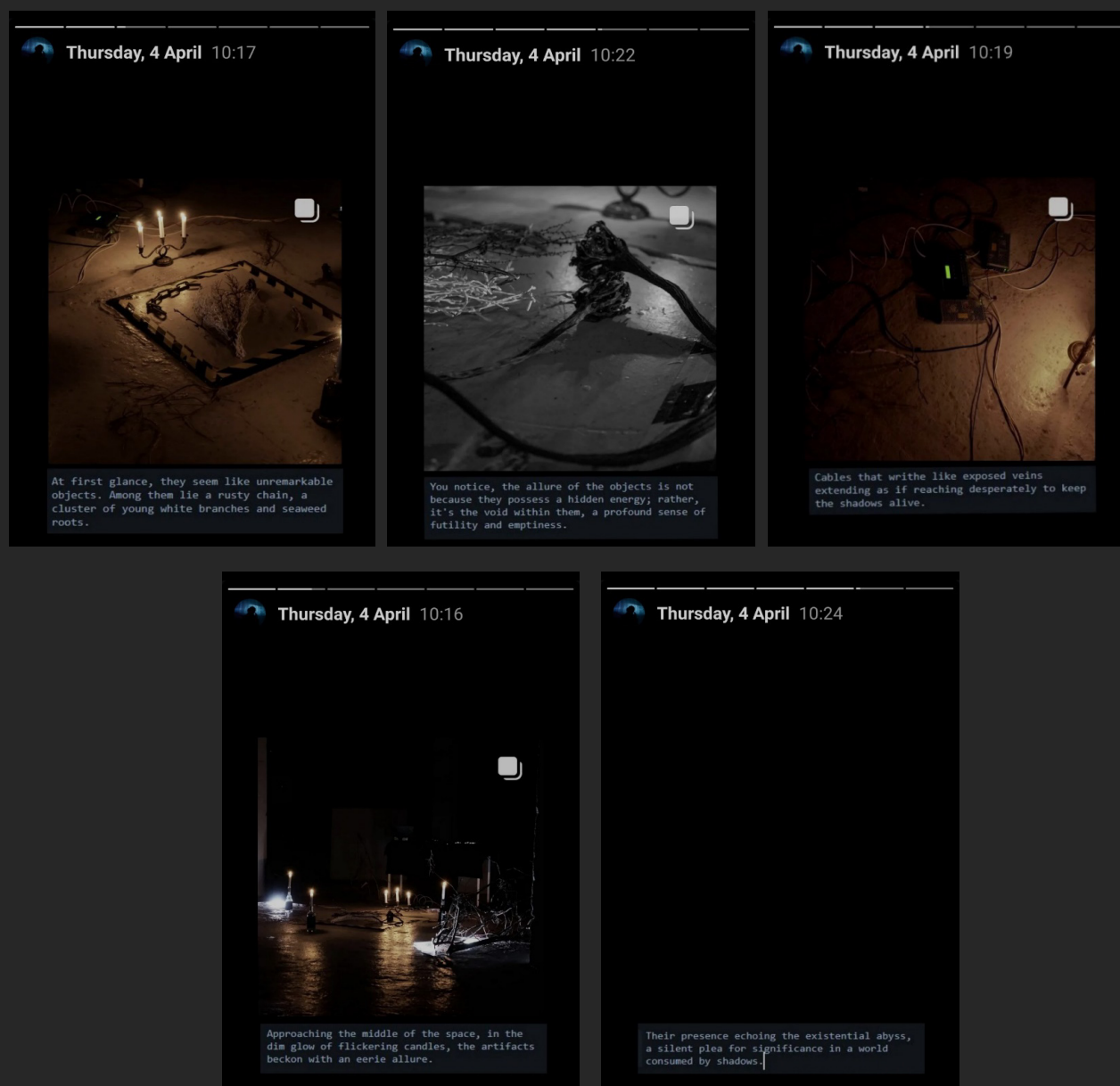
Eksperymentowałem z 2 kawałkami 5-metrowych taśm LED, obserwując ich interakcję z otaczającą przestrzenią. Następnie ustawiłem stół kontrolny na potrzeby performansu, rozmieszczając na nim komputer i sprzęt sterujący. Obok sprzętu elektronicznego i kabli podłączonych do taśm LED umieściłem świece i zebrane przeze mnie artefakty - wśród nich zardzewiały łańcuch, skupisko młodych białych gałęzi, korzenie wodorostów, zardzewiały metalowy element znaleziony na drodze oraz kilka martwych gałęzi i konarów - integrując je z konfiguracją. Użycie światła zmieniło wygląd kolumn w przestrzeni, na przemian oświetlając i zasłaniając ich powierzchnie. Po zakończeniu



*Rysunek34 . Zdjęcie transportu niektórych gałęzi samochodem [A. Alperen Sahin] .*

konfiguracji wykonałem muzykę i udokumentowałem szczegóły projektu. Innym aspektem interwencji była współpraca. Podczas rezydencji poznałam Tianjuna Li, artystę z Helsinek. Zainteresowany pracą z przestrzenią, nagrywał filmy do swojego projektu. Spotkaliśmy się tego dnia i współpracowaliśmy improwizując. Grałem pejzaże dźwiękowe, podczas gdy on dodawał wokalizacje (śpiew bez słów). Ta współpraca okazała się nieoczekiwanym dodatkowym elementem, który został uwzględniony w dokumentacji fotograficznej i wideo. Ukończyłem dokumentację z pomocą i nagraniami wideo od Niki Otto, która również zapewniła ogromne wsparcie podczas całego projektu. Po interwencji kontynuowałem tworzenie dodatkowych materiałów, reinterpretując zdjęcia i materiały wideo [Rysunek35]. Materiały te były krótkimi filmami i zdjęciami z tekstem, który wspierał atmosferę i emocje. Teksty były kolejnym wyrazem uczuć, które ukształtowały interwencję, przekazany w innej formie.

*Zbliżając się do środka przestrzeni, w słabym blasku migoczących świec, artefakty kuszą niesamowitym urokiem. Na pierwszy rzut oka wydają się być zwykłymi przedmiotami... Zauważasz, że urok przedmiotów nie wynika z tego, że posiadają ukrytą energię; to raczej pustka w nich, głębokie poczucie daremności i pustki...*<sup>89</sup>



Rysunek35 . Zrzuty ekranu dodatkowych materiałów udostępnionych online, w tym zdjęć z wydarzenia i materiału tekstowego, który jest napisany koncepcyjnie. " arite&eptins&adows" [autor].

<sup>89</sup> Fragment tekstów bez tytułu, które stworzyłem po akcie przestrzennym.

Tworzenie projektu było intymną, czystą chwilą, na którą nie miało wpływu spojrzenie publiczności. Cóż, przynajmniej do pewnego stopnia, nadal miało to zostać zaprezentowane, ale mimo to było coś wyjątkowego w tworzeniu pracy prywatnie. Esej wideo Jacoba Gellera "Art for No One" bada tworzenie sztuki bez publiczności lub oczekiwania zaangażowania, koncentrując się na pracy, która istnieje poza uznaniem lub walidacją. Idea tworzenia sztuki wyłącznie dla samego doświadczenia tworzenia.<sup>90</sup> Moja interwencja w budynku dawnej stodoły w Korpúlfssstaðir była surową interakcją z przestrzenią, uchwyconą w nagraniach z tego dnia, doświadczaną w prawdziwym życiu tylko przez trzy osoby. Interwencja nie musiała być atrakcyjna, a jej istota wynikała z jej nieistotności.



Rysunek36 . Zdjęcie sprzętu i kabli używanych do sterowania taśmami LED, " arite&eptins&adows&Ł" [autor].

<sup>90</sup> Jacob Geller, "Art for No One" (Youtube, 25 marca 2024), [https://youtube.com/watch?v=6oqO3FXSecM\\_](https://youtube.com/watch?v=6oqO3FXSecM_).





Rysunek37 . Kadr z nagrania wideo interwencji, interakcji między światłem, przestrzenią i konarem drzewa, " arite&eptins&adowsŁ" [wideo: Nika Otto, uchwycone kadry: autor].

Rysunek38 . Zdjęcie ze spontanicznego występu na żywo stworzonego wspólnie z Tianjun Li, " arite&eptins&adowsŁ" [autor].

# Interwencja [5]: illithianeE

|             |                                                                                                           |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DATA        | 27 października 2024 r.                                                                                   |
| LOKALIZACJA | Drewniany Kościół w Parku Szczytnickim -<br>Otwarta Przestrzeń Kultury - aleja Dąbska,<br>Wrocław, Polska |
| TYP         | Interwencja przestrzenna, Solo Show                                                                       |

## DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>91</sup>

Audiowizualne występy na żywo, animacje światła i cienia, generatywne wizualne mapowanie projekcji, aranżacje na czarnej tkaninie, asemiczne rysunki kredą na banerach z czarnej tkaniny (trzy sztuki po 4 metry), projekt plakatu, promocja, treści koncepcyjne przed i po wydarzeniu, treści wideo i fotograficzne.



Rysunek39 . Obraz cyfrowy utworzony na podstawie znalezionej starego zdjęcia kościoła "illithianeE" [autor].

<sup>91</sup> Interwencja [5]: Şahin, A. Alperen. 26-27 października 2024 r. *illithianeE*. Interwencja przestrzenna, performans audiowizualny. Solo act. Drewniany Kościół w Parku Szczytnickim, aleja Dąbska, Wrocław, Polska: Otwarta Przestrzeń Kultury. <https://xyckshyt.xyz/illithiane001>.





*Rysunek40 . Zdjęcie drewnianego sanktuarium, "illithianeE" [autor].*



## PRZEDAKCJA

To miejsce, do którego od dawna aspirowałem, znajduje się w Parku Szczytnickim - największym i najstarszym parku Wrocławia. Drewniana konstrukcja pochodzi z XVI wieku i została wykonana przez cieślę ze Starego Koźła na Górnym Śląsku.<sup>92</sup> Na przestrzeni lat był wielokrotnie przenoszony i poddawany renowacjom. Dziś służy jako przestrzeń eventowa znana jako Otwarta Przestrzeń Kultury. Wyjątkowa lokalizacja, rozmiar i drewniana konstrukcja budynku sprawiają, że jest to spokojne sanktuarium. Jest charakterystyczny zapach, który wypełnia przestrzeń, pochodzący z drewnianej ramy - zapach, o którym później się dowiedziałem, pochodzi z powłoki ochronnej nałożonej na drewno

Przez cały okres moich badań miejsce to pozostawało w mojej pamięci i wyobrażałem je sobie jako ostateczne miejsce mojej serii interwencji. W ostatnim roku moich badań próbowałem nawiązać kontakt i ustalić datę, co okazało się jednym z najtrudniejszych zadań. Spędziłem miesiące próbując skontaktować się z kierownictwem, aby zebrać informacje na temat tego, jak zorganizować tam wydarzenie. Miałem nadzieję, że wydarzenie odbędzie się w listopadzie lub grudniu, w porze roku, która współgrała z atmosferą moich pomysłów. Odkryłem jednak, że obiekt działa jako przestrzeń eventowa tylko do końca października każdego roku.

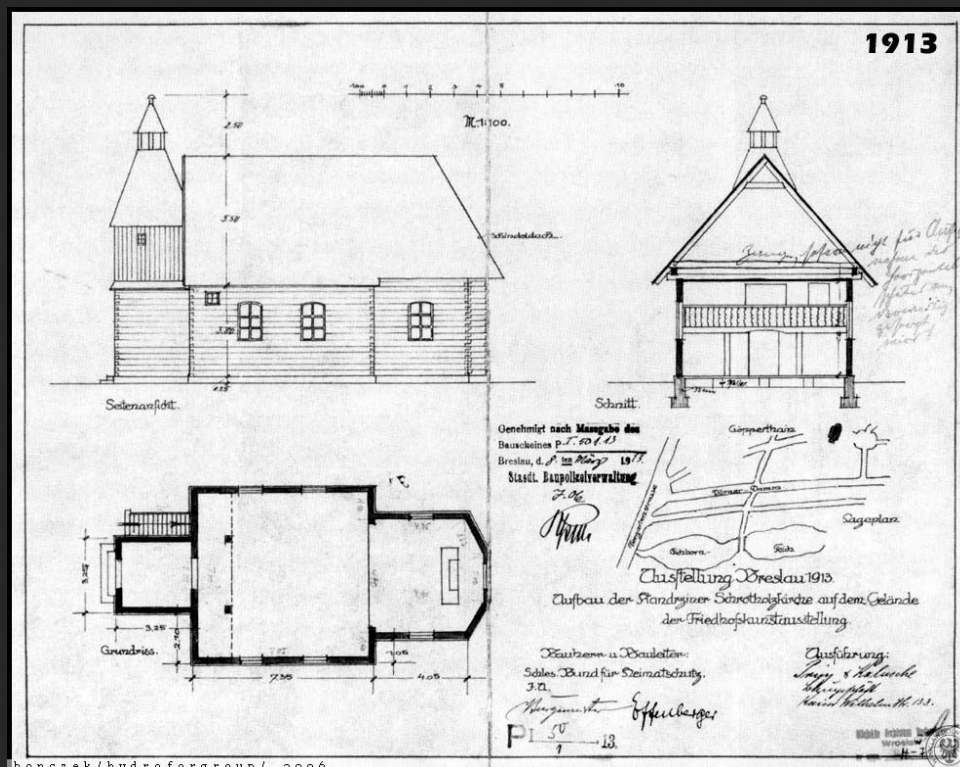
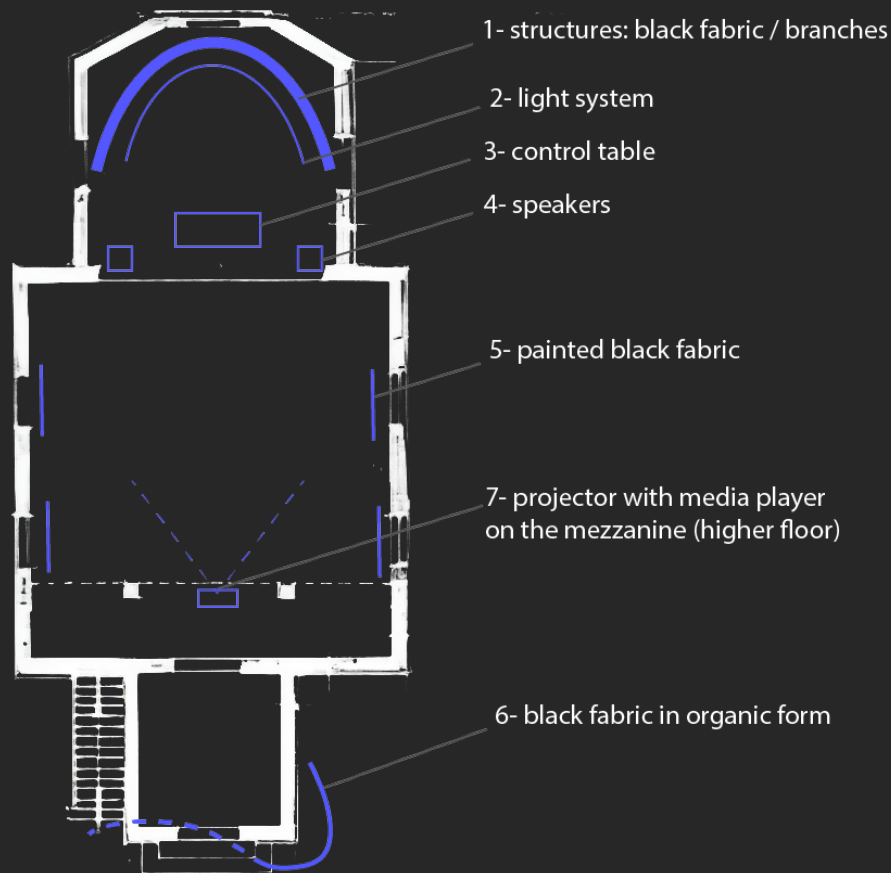
---

<sup>92</sup> "Drewniany kościół w Parku Szczytnickim", VisitWroclaw.eu, 29 lipca 2022 r., <https://visitwroclaw.eu/en/place/drewniany-kosciolek-w-parku-szczytnickim-1>.



Rysunek41 . Plakat wydarzenia "illithianeE" [autor].





<sup>93</sup> "Kościół Drewniany Św. Jana Nepomucena", dostęp 29 lipca 2024, [https://polska-org.pl/508835,Wroclaw,Kosciol\\_drewniany\\_sw\\_Jana\\_Nepomucena.html](https://polska-org.pl/508835,Wroclaw,Kosciol_drewniany_sw_Jana_Nepomucena.html).

Dodatkowo, moje pozwolenie na pobyt w Polsce wygasało z końcem września. Początkowo planowaliśmy, że wydarzenie odbędzie się pod koniec września, ale sprawy związane z wizą i pobytem tymczasowym pochłonęły większość mojego czasu, przez co nie byłem gotowy. Czułem, że potrzebuję spokojniejszego umysłu, a nie pośpiechu.

Po uporczywych staraniach udało mi się przedłużyć pobyt i przełożyć wydarzenie na ostatni weekend października, tuż przed sezonowym zamknięciem obiektu. Zdecydowałem się na występ na żywo w niedzielę 27 października o 16:00 (zachód słońca o 16:32). Zmieniona przestrzeń pozostała otwarta dla odwiedzających podczas weekendowych godzin otwarcia lokalu.

Miałem okazję pracować w przestrzeni przez kilka godzin przed dniem otwarcia. Kontynuowałem również przygotowania instalacji w sobotę, kiedy była ona otwarta dla zwiedzających

## INWENTARYZACJA

### *Animacje światła i cienia:*

Zainstalowałem 5-metrową taśmę LED za stołem kontrolnym, zgodnie z kształtem absydy budynku, gdzie zwykle umieszcza się ołtarz. Pomędzy ścianą a światłami umieściłem konary drzew zebrane z parku przed budynkiem, aby rzucały cienie na ścianę.

Obrazy generatywne były wyświetlane na tej samej ścianie wraz z cieniami. Ostatecznie ta konfiguracja stworzyła kształty światła i cienia na ścianie, mieszając się ze sobą

### *Występ na żywo:*

Do części dźwiękowej przygotowałem materiały zawierające nowo wyprodukowane utwory, sample dźwiękowe i instrumenty elektroniczne zaprogramowane jako pejzaże dźwiękowe, aby umożliwić improwizację. Pomysł polegał na zmiksowaniu tych elementów na żywo podczas godzinnego setu.





*Rysunek44 . Kadr z występu na żywo interwencji "illithianeE", [Nika Otto].*

*Rysunek45 Kadr z występu na żywo interwencji "illithianeE", [Nika Otto].*



*Rysunek46 . Kadr z interwencji na żywo, interfejsy kontrolne "illithianeE", [Nika Otto].*

*Rysunek47 . Kadr z występu na żywo interwencji "illithianeE", [Nika Otto].*

Podobne przygotowania zostały poczynione dla animacji światła i cienia. Stworzyłem ruchy światła w formacie wideo, aby kontrolować diody LED, wraz z cyfrowymi animacjami wideo wyświetlanymi na ścianie. Przygotowane materiały, zarówno jako gotowe próbki, jak i formy gotowe do improwizacji, zostały zmiksowane podczas występu na żywo.

Przygotowałem oświetlenie tak, aby uzupełniało, a nie przytłaczało, niewielką ilość naturalnego światła, które wpadało przez okna, ponieważ przestrzeń jest położona wśród drzew. W przestrzeni znajdowało się sztuczne oświetlenie, takie jak żarówki sufitowe na żyrandolach, kinkiety i światła sceniczne, które celowo pozostawiłem wyłączone. Spektakl rozpoczął się bez sztucznego oświetlenia, pozwalając na chwilę ciszy i pełne docenienie naturalnego stanu przestrzeni. Elementy dźwiękowe i oświetlenie były stopniowo wprowadzane do czasowej kompozycji przestrzennej.

### *Inne elementy:*

Przed wydarzeniem eksperymentowałem z rysowaniem i malowaniem na tkaninach i zdecydowałem się stworzyć rysunki kredą na tkaninach. Rysunki te wykonałem wewnątrz przestrzeni w dniu konfiguracji na dwa dni przed otwarciem. Moment, w którym światło słoneczne wpadało przez okna podczas rysowania, stworzył idealną atmosferę do ekspresji. Dwa kawałki tkaniny, każdy o długości 4 metrów, zawierały narysowane przeze mnie kształty i zostały zawieszone jako pionowe banery na lewej ścianie. Jeden kawałek, z asemicznymi tekstami w formie akapitu, został zawieszony na prawej ścianie w orientacji poziomej. Umieściłem również elektroniczne świece wokół sceny, ponieważ otwarty ogień lub dym nie były dozwolone wewnątrz budynku.

### *Dodatkowa zawartość:*

Badając to miejsce, natknąłem się na stare zdjęcia tego miejsca z 1901 roku, pokazujące jego transformację od tego czasu. Zainspirowany, ponownie wyobraziłem sobie te obrazy, edytując kościół z innym wyglądem i otoczeniem [Rysunek50]. Te zmienione obrazy stały się centralnym elementem promocji wydarzenia i projektu plakatu, a później pojawiły się w moich postach w mediach społecznościowych jako "echa interwencji". Stworzyłem również animowaną wersję plakatu zawierającą generatywne wizualizacje, których używam do tworzenia wizualnej tożsamości wydarzenia. Podobne kształty zostały wykorzystane do rysowania kredą i wyświetlania wizualizacji na ścianie Zdjęcie rysowania kredą na czarnej tkaninie na wydarzeniu "illithianeE"

Rysunek49].





*Rysunek48 . Zdjęcie rysowania kredą na czarnej tkaninie na wydarzeniu "illithianeE" [Nika Otto].*

*Rysunek49 . Zawieszone czarne tkaniny jako banery z rysunkami kredą na wydarzenie "illithianeE" [autor].*





Rysunek50 . Dodatkowe treści cyfrowe stworzone na potrzeby interwencji "illithianeE", inspirowane starymi zdjęciami lokalizacji, udostępnione online po wydarzeniu [autor].

## Zmiana nazwy:

Inny aspekt tego wydarzenia był ściśle związany z moją tożsamością jako artysty. Pracując pod pseudonimem, chciałem przejść do nowego, który rezonowałby ze mną głębiej. To wydarzenie było idealnym momentem na tę transformację - kulminacją ekspresji, która zdefiniowała moją artystyczną podróż. Wydarzenie zatytułowałem *illithianeE*, co było zarówno jego nazwą, jak i formalnym ogłoszeniem mojego nowego pseudonimu. [link: C3, *Detachment From Meanings*, na stronie 56]

## WYNIK:

Wydarzenie to było poświęcone wyłącznie moim produkcjom i interwencji jako pracy solowej, podsumowującej moje techniki i wysiłki w zakresie zmian przestrzeni. Było to również wynikiem połączenia najważniejszych narzędzi, których używałem podczas moich badań w spójny sposób. Dzięki tej konfiguracji i doborowi narzędzi byłem w stanie kształtować przestrzeń i kontrolować atmosferę w czasie rzeczywistym. Mimo że więcej czasu w przestrzeni na przygotowanie konfiguracji byłoby idealne, byłem zadowolony z dnia, który miałem przed wydarzeniem, podczas którego stworzyłem również rysunki w przestrzeni.

## WSPARCIE:

Interwencja odbyła się z pomocą Niki Otto, która pomagała w zbieraniu konarów i gałęzi drzew, wspierała mnie emocjonalnie na każdym etapie oraz pomagała w robieniu zdjęć i nagrywaniu filmów do dokumentacji. Zuza fotografowała występ na żywo, a Şeyma udostępniła mi dodatkowy laptop. Pozyskałem również projektor z ASP Wrocław oraz dodatkowy sprzęt - kable, kontrolery, kamerę i statyw - ze studia Mai Wolińskiej, którego użyłem do nagrania godzinnego setu.



## Wspieranie działań cyfrowych

W trakcie trzyletniego programu stworzyłem inne prace, które obejmowały eksperymentowanie i prezentowanie różnych koncepcji przestrzennych. Chociaż prace te nie są częścią głównej serii interwencji, uważam je za działania wspierające, które przebiegały równolegle do rozwoju głównego korpusu prac.

### ORGANIZATORZY WYDARZEŃ *RANDOM CHECK*<sup>94</sup>

Miałam okazję, dzięki wsparciu mojej promotorki, Mai Wolińskiej, uczestniczyć w wystawach i wydarzeniach, które organizowała wraz z Marcinem Rupocińskim pod nazwą *Random Check*. Wydarzenia te połączyły Akademię Muzyczną im. K. Lipińskiego i ASP Wrocław, sprzyjając współpracy między studentami, doktorantami i wykładowcami. Rezultatem były wystawy i występy utworów audiowizualnych, prezentowane w miejscach sztuki i na większych imprezach.

W przypadku tych wydarzeń byłem częścią większej organizacji, w której nie dążyłem do wprowadzenia znaczących zmian przestrzennych, które służyłyby tylko mojemu zespołowi. Zamiast tego skupiłem się na włączeniu przestrzennych tematów i pomysłów do wizji organizacji. Samo kuratorowanie wydarzenia było już aktem przestrzennym, łączącym różnych artystów i prace w ramach jednolitego tematu. Dzięki tym wydarzeniom miałem okazję współpracować ze wspaniałymi muzykami i stworzyć trzy odrębne projekty.

---

<sup>94</sup> *Random Check* to międzyuczelniany, cykliczny projekt artystyczny. Więcej informacji: <https://randomcheck.asp.wroc.pl/>.

## MADE OF AND UNTO

|             |                                         |
|-------------|-----------------------------------------|
| DATA        | 14 maja 2022 r.                         |
| LOKALIZACJA | Sala Czerwona, NFM - Wrocław, Polska    |
| WYDARZENIE  | Random Check III - Musica Polonica Nowa |
| TYP         | Wydajność audiowizualna                 |

DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>95</sup>

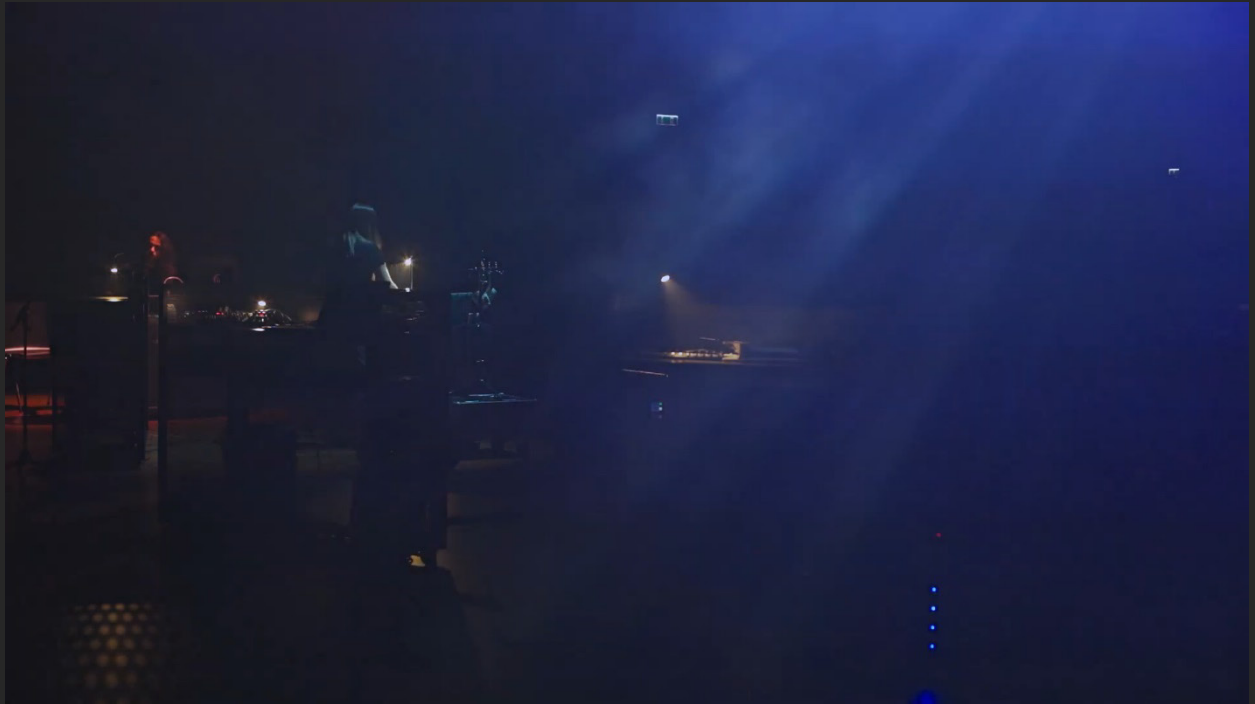
We współpracy z Chelsea Loew<sup>96</sup>, kompozytorką i wykonawczynią dźwięków, wyprodukowałem i wykonałem wizualizacje.

Koncepcja, którą opracowałem dla tego projektu, opierała się na wykorzystaniu wyświetlanych obrazów jako źródeł artefaktów i zjawisk świetlnych, takich jak promienie świetlne, odbłaski i wykwyty, które pojawiają się podczas postrzegania światła [Rysunek51]. Chciałem również, aby promienie światła były widoczne w przestrzeni, a nie tylko opierały się na wizualizacjach ekranowych. Aby to osiągnąć, poprosiłem, aby maszyna do zamglawiania działała podczas naszego występu, co omówiłem z technikami światła i sceny. Wyjaśniłem szczegóły naszego występu i nakreśliłem moje oczekiwania dotyczące doboru kolorów i minimalnego oświetlenia scenicznego. Dodatkowo, zaproponowałem włączenie paneli odbłaskowych na wyświetlanej ścianie, aby jeszcze bardziej wzmocnić przestrzenny wymiar wyświetlanych obrazów, ale moja prośba nie została zaakceptowana przez zespół NFM. To były moje przestrzenne prośby dotyczące tego wydarzenia i choć niektóre z nich zostały zrealizowane, to tylko częściowo. Ograniczenie to wydawało się wynikać z wysoce systematycznych procedur pracy, które są prawdopodobnie niezbędne w przypadku tak prestiżowych wydarzeń. Charakter wydarzenia sprawił, że trudno było zintegrować nowe pomysły z ustalonymi ramami. Sytuacja ta wyraźnie kontrastowała z elastycznością, której doświadczyłem w innych miejscach. Ponieważ praca w różnych przestrzeniach wiąże się z wyjątkowymi wyzwaniami i okolicznościami, nie było to oczekiwanie, ale raczej obserwacja.

<sup>95</sup> Şahin, A. Alperen i Chelsea Loew. 14 maja 2022 r. *Made of and Unto*. Spektakl audiowizualny. Sala Czerwona, NFM - Wrocław, Polska: Random Check III - Musica Polonica Nowa, Narodowe Forum Muzyki. <https://xyckshyt.xyz/nfm2022>.

<sup>96</sup> Chelsea Loew jest kompozytorką, wykonawczynią i pedagogiem. Więcej informacji: <https://chelsealoew.com/>.





*Rysunek51 . Kadr z nagrania występu na żywo, promienie światła widoczne na zamgleniu, [Random Check].*

*Rysunek52 . Zdjęcie z występu na żywo, po lewej: Chelsea Loew, po prawej: autor, [Random Check].*

## ASHEN LANDS

|             |                                                                           |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------|
| DATA        | 02-12 lutego 2023 r.                                                      |
| LOKALIZACJA | Sala Immersyjna, Muzeum Narodowe we Wrocławiu - Wrocław, Polska           |
| WYDARZENIE  | Random Check IV                                                           |
| TYP         | Instalacja multimedialna - dookólna projekcja wideo i dźwięk przestrzenny |

DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>97</sup>

We współpracy z Ignacym Wojciechowskim, kompozytorem dźwięku przestrzennego, wyprodukowałem wirtualne środowiska 3D wyświetlane na czterech ścianach.

Stworzyliśmy kompozycję multimedialną dla Sala Immersyjna w Pawilonie, wyposażoną w 360-stopniowy system projekcji wideo i dźwięk przestrzenny za pośrednictwem 48 niezależnie sterowanych głośników. Podobnie jak w poprzednim projekcie, skupiłem się na wzmocnieniu wrażeń przestrzennych w tej konfiguracji. Zainspirowany krajobrazami z gier RPG (role-playing games), takich jak *Skyrim* i *World of Warcraft*, zaprojektowałem cztery odrębne wirtualne środowiska, do których stworzyłem animacje i wyrenderowałem je w formacie 360 stopni do projekcji surround. Kompozycja przestrzenna została zbudowana wokół wciągających krajobrazów, podczas gdy kompozycja czasowa koncentrowała się na ruchach atmosferycznych, pogodzie i efektach cząsteczkowych, a wszystko to zostało stworzone w *Unreal Engine* - silniku gier 3D opracowanym przez *Epic Games*, który jest szeroko stosowany w grach wideo i symulacjach. Te wirtualne środowiska istnieją nie tylko w formacie wideo, ale także jako grywalne wersje 3D.

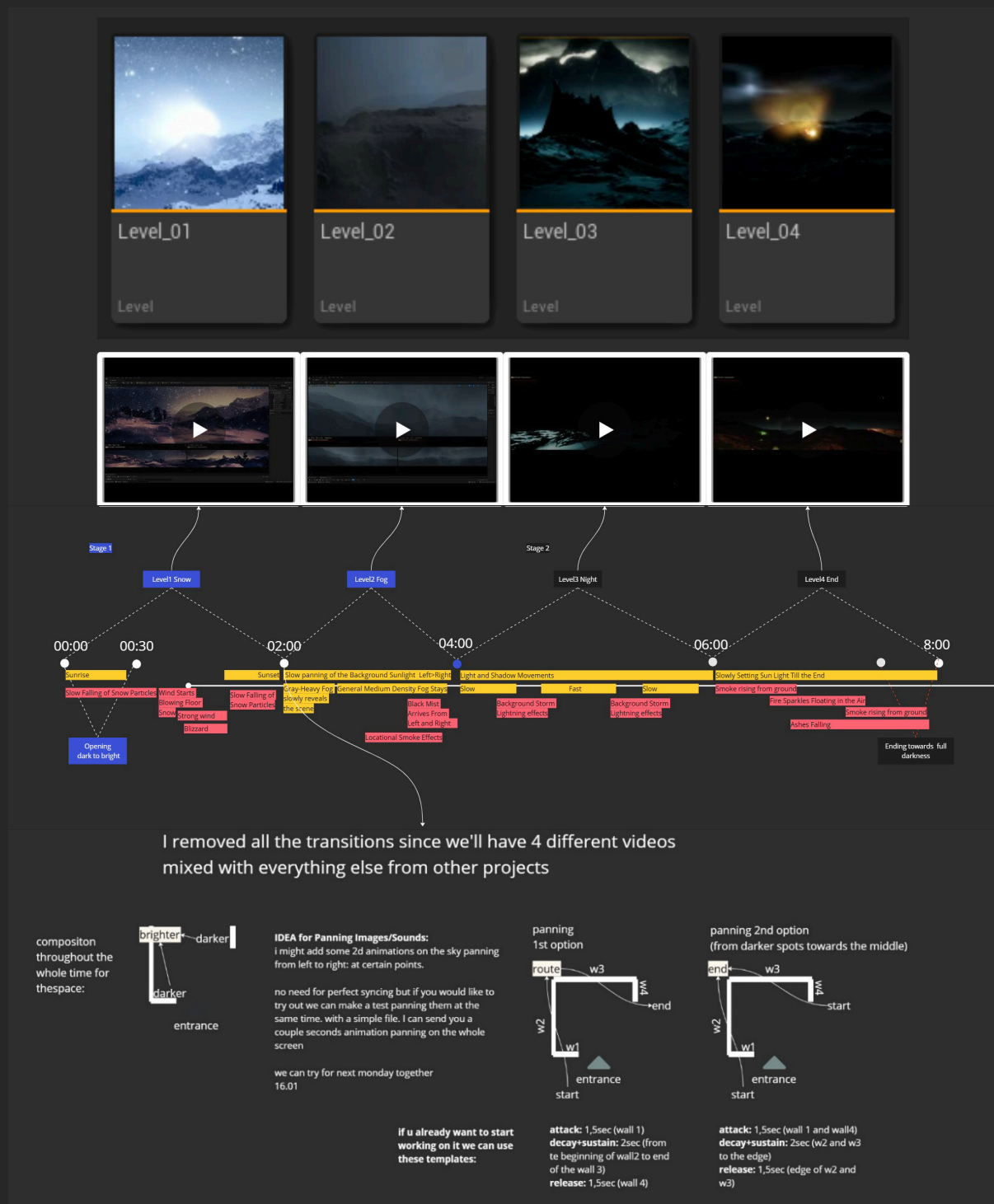
<sup>97</sup> Şahin, A. Alperen i Ignacy Wojciechowski. 02-12 lutego 2023. *Ashen Lands*. Instalacja multimedialna, przestrzenna kompozycja audiowizualna. Sala Immersyjna, Pawilon Czterech Kopuł Muzeum Sztuki Współczesnej we Wrocławiu, Polska: Random Check IV - Muzeum Narodowe we Wrocławiu, ASP Wrocław. <https://xyckshyt.xyz/ashenlands>.





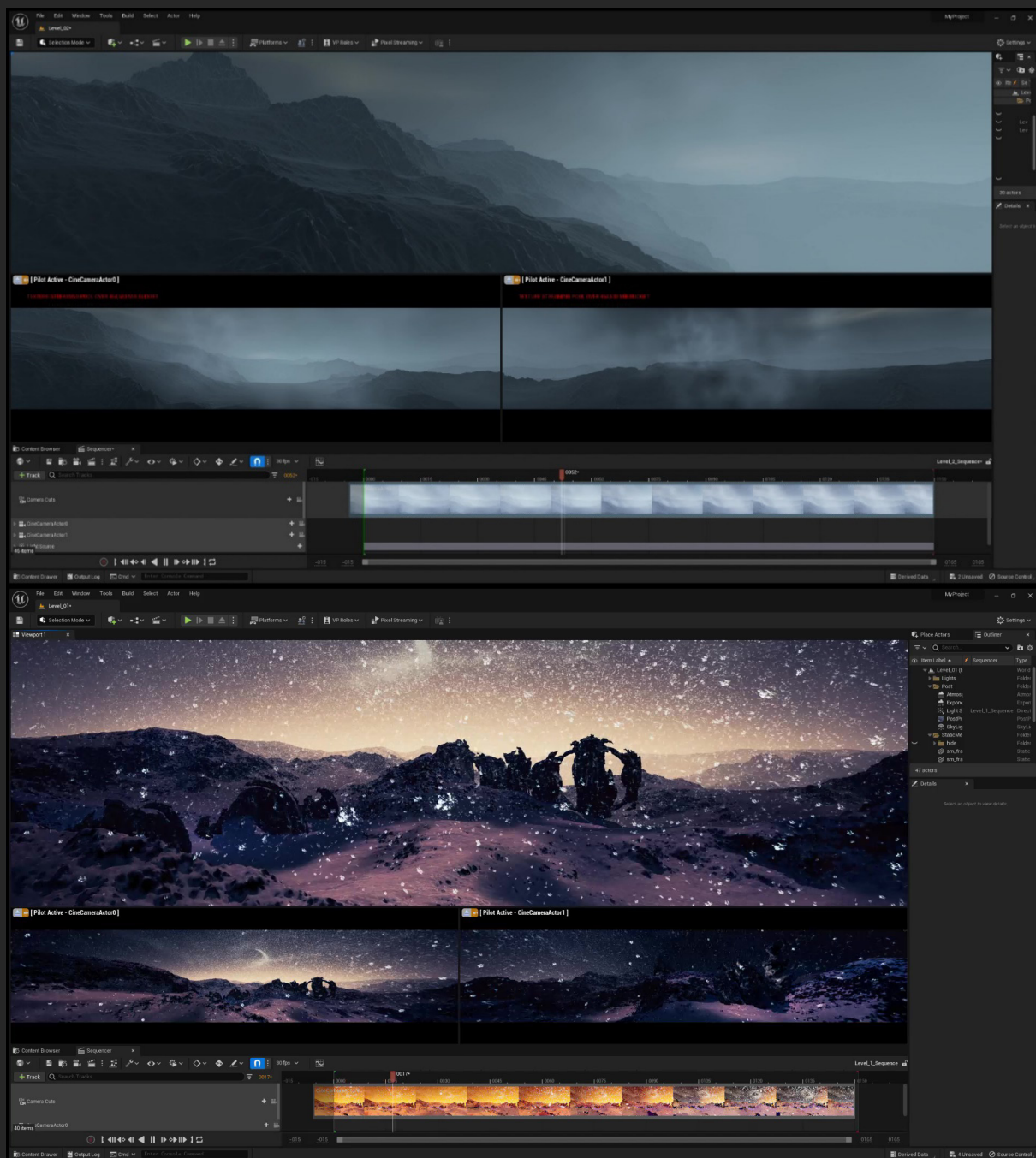
Rysunek53 . Cztery różne częściowe przekroje panoramiczne poziomów Ashen Lands, zrzuty ekranu [autor].

Rysunek54 . Zdjęcie z seansu filmu Ashen Lands, fot. [autor]



Rysunek55 . Układ planów osi czasu dla "Krain Popiołów" [autor].





Rysunek56 . Zrzuty ekranu z procesu rozwoju w Unreal Engine [autor].

## SPECTRAL SCAPE

|             |                                                                           |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------|
| DATA        | 10 maja 2023 r.                                                           |
| LOKALIZACJA | Miserart <sup>98</sup> - Wrocław, Polska                                  |
| WYDARZENIE  | Random Check V - Międzynarodowe Biennale Sztuki Mediów WRO <sup>99</sup>  |
| TYP         | Instalacja multimedialna - dookólna projekcja wideo i dźwięk przestrzenny |

DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>100</sup>

We współpracy z dr hab. Adamem Porębskim, kompozytorem i wykonawcą muzyki, oraz Piotrem Tokarzem, producentem wizualnym filmów na ekrany, wyprodukowałem i wykonałem wyświetlane obrazy.

Kluczowym elementem tego projektu było wykorzystanie zwietrzałej ceglanej ściany, która charakteryzowała się autentycznymi teksturami i kształtami. Postanowiłem włączyć te tekstury do mojej kompozycji, wykorzystując je jako podstawę dla wizualizacji. Dodatkowo, użyłem generatywnej patchy, którą zaprogramowałem do tworzenia i kształtowania krajobrazów 3D w czasie rzeczywistym. Zintegrowałem ścianę, zaczynając od ekranu tytułowego, na którym zniekształciłem tekstury za pomocą zmapowanych wizualizacji, tworząc iluzoryczny efekt. Ta nieoczekiwana integracja zaskoczyła odwiedzających i zgodnie z ich opiniami, sprawiła, że zakwestionowali swoją percepcję.



*Rysunek57 . Obraz wyświetlany na zwietrzałej ścianie Miserart dla "Spectral Scape" [autor].*

<sup>98</sup> Miserart: Miejsce sztuki na wrocławskim Nadodrze od 2014 roku. Więcej informacji: <https://miserart.com/>

<sup>99</sup> Międzynarodowe Biennale Sztuki Mediów WRO: Biennale we Wrocławiu, prezentujące sztukę mediów w całym mieście.

<sup>100</sup> Şahin, A. Alperen, Adam Porębski i Piotr Tokarz. 10 maja 2023 r. *Spectral Scape*. Performance audiowizualny, mapping projekcyjny. Miserart, Wrocław, Polska: Random Check V - Biennale Sztuki Mediów WRO. <https://xyckshyt.xyz/spectralscape>.



Rysunek58 . Trzy kadry z różnych momentów generatywnych wizualizacji stworzonych w TouchDesigner dla "Spectral Scape", [autor].

Rysunek59 . Zdjęcie z występu na żywo "Spectral Scape", [Wojciech Chrubasik].



## Lokalne wydarzenia współpracy

Współpracowałem z lokalnymi artystami i kolektywami artystycznymi, organizując wydarzenia i uczestnicząc w nich jako artysta w różnym charakterze. Podczas tych wydarzeń prezentowałem interwencje, audiowizualne występy na żywo, hybrydowe sety<sup>101</sup> i sety DJ-skie<sup>102</sup>. Znaczenie tych wydarzeń w ramach mojej pracy magisterskiej polega na zbiorowych wysiłkach niezależnych artystów i grup, które je umożliwiły. Często pracując jako outsiderzy, stworzyliśmy możliwości zaprezentowania naszej pracy poprzez wydarzenia DIY w przestrzeniach innych niż galerie.



*Rysunek60 . Zdjęcia wyświetlanych wizualizacji na kształcie skrzydła, zbudowanego z jesiennych trzcin dla "Enchanted Wing" (projekt z następnej strony) [autor].*

<sup>101</sup> Hybrid Set: występ łączący improwizację na żywo z wcześniej nagranyymi utworami.

<sup>102</sup> DJ Set: Wyselekcjonowany występ wcześniej nagranej muzyki, zazwyczaj miksowanej na żywo.



## ENCHANTED WING

|             |                                               |
|-------------|-----------------------------------------------|
| DATA        | 16 grudnia 2022 r.                            |
| LOKALIZACJA | Ciało, ul. Joannitów - Wrocław, Polska        |
| WYDARZENIE  | Fairycore Syndicate X SomaHaus Collective     |
| TYP         | Interwencja przestrzenna, wydarzenie muzyczne |

### DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>103</sup>

Spektakl audiowizualny, Współorganizacja, Pomoc techniczna, Scenografia

Zorganizowałem wydarzenie we współpracy z *kolektywem SomaHaus*<sup>104</sup>, które odbyło się na jednej z dwóch scen w Ciało. Na potrzeby tego wydarzenia stworzyłem hybrydowy set, a także byłem odpowiedzialny za organizację i zarządzanie aspektem klubowym, ściśle współpracując z menedżerami i technikami. Zgodnie z artystyczną tożsamością słowackiego kolektywu *Fairycore Syndicate*, zaproszonego przez *SomaHaus*, zarządzałem konfiguracją sceny, która obejmowała przygotowanie systemu oświetlenia klubu, włączenie łańcuchów i stworzenie centralnej abstrakcyjnej rzeźby skrzydła wykonanej z jesiennej trzciny. Rzeźba ta została zmapowana za pomocą generatywnych wizualizacji, które opracowałem w ramach moich narzędzi przestrzennych, które były kontrolowane na żywo podczas występów artystów. Koncepcja zmapowanego obiektu otrzymała wiele pozytywnych opinii od odwiedzających



Rysunek61 . Kształt skrzydła stworzony z jesiennych trzcin, [autor].

<sup>103</sup> Şahin, A. Alperen. 16 grudnia 2022 r. *Zaczarowane skrzydło*. Interwencja przestrzenna, performans audiowizualny, wydarzenie artystyczne i muzyczne. Fairycore Syndicate X SomaHaus Collective. Ciało, ul. Joannitów - Wrocław, Polska. <https://xyckshyt.xyz/enchantedwing>.

<sup>104</sup> *Kolektyw SomaHaus*: międzynarodowy i interdyscyplinarny kolektyw artystyczny z Wrocławia. Więcej informacji: <https://instagram.com/somahaus.collective/>.



*Rysunek62 . Skrzydło w Ciało, animowane za pomocą wyświetlanych wizualizacji, [autor].*

## INNER EARTH

|             |                                               |
|-------------|-----------------------------------------------|
| DATA        | 09 września 2023 r.                           |
| LOKALIZACJA | Wyspa Tamka - Wrocław, Polska                 |
| WYDARZENIE  | Inner Earth - by Transatlantic & Późno        |
| TYP         | Interwencja przestrzenna, wydarzenie muzyczne |

DZIENNIK AKTYWNOŚCI<sup>105</sup>

Zestaw hybrydowy, niestandardowa konfiguracja światła, wizualizacje na żywo, konfiguracja sceny DMX, współorganizacja wydarzenia

Kolejne wydarzenie zainicjował kolektyw *Późno*<sup>106</sup>, zapraszając artystów z *Transatlantyku*<sup>107</sup> do wystąpienia we Wrocławiu obok lokalnych artystów. Zaangażowałem się w organizację i poszukiwanie lokalizacji. Początkowo wydarzenie miało odbyć się w Ciało, ale zostało odwołane z powodu nieporozumień z właścicielami lokalu w związku z wcześniejszym występem headlinerów na innym wydarzeniu w mieście dwa miesiące wcześniej. Następnie szukaliśmy nowego miejsca, co przyniosło wyzwania finansowe. Jednak dostosowując szczegóły i opracowując rozwiązania przyjazne dla budżetu, byliśmy w stanie współpracować z Wyspą Tamka<sup>108</sup>, aby ożywić wydarzenie.

Oprócz współorganizacji wydarzenia, wykonałem godzinny set hybrydowy i byłem odpowiedzialny za ustawienie oświetlenia na dwóch różnych scenach. W przypadku pierwszej sceny, upewniłem się, że system DMX klubu jest zgodny z wizją i koncepcją wydarzenia. Na drugiej scenie zainstalowałem i skonfigurowałem wykonane na zamówienie moduły oświetleniowe LED, dostarczone przez Pawła Peszka. Moduły te były animowane na żywo, tworząc dynamiczne efekty świetlne. Rekwizyty sceniczne i wizualizacje wyświetlane na żywo na ścianie były obsługiwane przez *Późno*. Wspólnie przekształciliśmy puste pomieszczenie w scenę, łącząc nasze techniki DIY i kreatywny wkład.

<sup>105</sup> Şahin, A. Alperen. 09 września 2023. Scenografia, sterowanie światłem na żywo i zestaw hybrydowy. "Inner Earth" współorganizowane z Kolektywem Późno. Wyspa Tamka, Wrocław, Polska. <https://xyckshyt.xyz/pozno-ie-t>.

<sup>106</sup> *Późno*: kolektyw audiowizualny z Wrocławia. Więcej informacji: <https://instagram.com/pozno> /.

<sup>107</sup> *Transatlantic*: wytwórnia muzyczna w Berlinie. Więcej informacji: <https://ra.co/promoters/111134>.

<sup>108</sup> Wyspa Tamka: klub, bar na plaży, centrum sztuki (2017-2024)





*Rysunek63 . Scenografia i niestandardowe moduły świetlne animowane dla każdego pokazu na żywo. [Późno]*



## INNE DZIAŁANIA

Miałem również inne podobne współprace z tymi dwoma kolektywami i nadal pracuję z nimi nad różnymi projektami. Niektóre z nich obejmowały wydarzenia we wrocławskich lokalach muzycznych, takich jak Transformator, Odra Pany i Uczulenie. Podczas tych wydarzeń eksperymentowałem z występami na żywo, scenografią i współpracowałem przy zadaniach organizacyjnych. Za pośrednictwem kolektywu SomaHaus powstała kompilacja muzyczna zatytułowana *Cities are also Nature*<sup>109</sup> (wydana 1 czerwca 2024 roku) z udziałem niezależnych artystów z Wrocławia, której kulminacją było wydarzenie premierowe 28 czerwca 2024 roku.



Rysunek64 . Zrzut ekranu ze strony Bandcamp albumu.

Rysunek65 . Zdjęcie z hybrydowego zestawu na żywo autora, z wydarzenia Późno, [Późno].

<sup>109</sup> *Miasta to także natura:* <https://somahauscollective.bandcamp.com/album/cities-are-also-nature> .



*Rysunek66 . Zdjęcie z premiery albumu SomaHaus Collective. Występ na żywo autora (z przodu, audio) i Adama Salamona (z tyłu, wizualizacje), [holylld].*



## Epilog

Seria "Sites of Psyche" i szersze podejście do tworzenia przestrzeni zostały ukształtowane przez proces odkrywania. Zakorzeniona w "surowym podejściu" do tworzenia sztuki, praca ta obejmowała nieprzewidywalną i otwartą naturę pracy z przestrzenią. Poprzez serię interwencji i wspierających je działań przestrzenno-cyfrowych, zacząłem postrzegać interwencję jako ciągłą interakcję z przestrzenią, czasem, materiałami i emocjami, a nie prosty akt wykonania.

Wyzwania mentalne i emocjonalne, które towarzyszą ścieżce ekspresji przestrzennej artysty, okazały się zarówno największymi przeszkodami, jak i największymi źródłami wglądu. W procesie podejmowania tych wyzwań zrozumiałem, że w surowości i niedokończeniu tkwi siła - autentyczność, której nie można wytworzyć, ale którą należy odkryć poprzez gotowość stawienia czoła niepewności nieodłącznie związanej z aktem tworzenia.

Sztuka przestrzenna to stale ewoluująca dziedzina, która opiera się łatwym definicjom i wymaga ciągłego zaangażowania. Podczas gdy niniejsza praca dyplomowa stanowi migawkę mojego podejścia, wierzę, że otwiera ona również sferę możliwości dla przyszłej pracy - czy to poprzez dalsze udoskonalanie "surowego podejścia", czy też poprzez przyjęcie nowych materiałów, technologii lub sposobów ekspresji, które nadal przesuwają granice tego, czym może być przestrzeń. Istnieje ciągły dialog z przestrzeniami w różnych dziedzinach, a niniejsza praca magisterska ma na celu przyczynienie się do tej rozmowy.

Jako przyszłe rozwinięcie tych pomysłów i sposób na dalsze wzmocnienie tego ekspresyjnego stylu, uważam, że ekscytujące jest myślenie o rozszerzeniu tego podejścia na tworzenie i modyfikowanie nieodebranych obszarów zewnętrznych lub przestrzeni publicznych, które mają znaczenie i są otwarte na interpretację.

Seria "Sites of Psyche" to moja ścieżka, ukształtowana zarówno przez intencje, jak i przez nieznane.





*Rysunek67 spontaniczna interwencja w lesie, stworzona podczas zabawy z martwym korzeniem drzewa, Lublana, 24 maja 2023 r., [autor].*



# Bibliografia

## Książki

- Becker, Howard Saul. *Art Worlds*. 25th Anniversary Edition Updated and Expanded. 1982. Reprint, Berkeley, CA: University of California Press, 2008.
- Burke, Edmund. *A Philosophical Inquiry Into The Origin Of Our Ideas Of The Sublime And Beautiful With Several Other Additions*. 1757. Reprint, New York: P.F. Collier & Son Company, 1909.
- Ensminger, David A. *Visual Vitriol*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2011.
- Jean Dubuffet, *Prospectus et tous écrits suivants*, vol. 1 (Paris: Gallimard, 1967), 173–457 and 488–538, quoted in Thévoz, Michel. *Art Brut*. Foreword by Jean Dubuffet. New York: Rizzoli International Publications, INC., 1976.
- Jenkins, Henry. “Games, the New Lively Art.” In *Handbook of Computer Game Studies*, edited by Joost Raessens and Jeffrey Goldstein, 175–89. The MIT Press. London, England: MIT Press, 2005.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press. London, England: MIT Press, 2011.
- Klein, Naomi. *NO LOGO. NO SPACE, NO CHOICE, NO JOBS*. Flamingo. New York, NY: Picador, 2000.
- London, Jack. *To Build a Fire*. Creative Short Stories (Hardcover). 1902. Reprint, Creative Education, 2008.
- Nachmanovitch, Stephen. *Free Play: Improvisation in Life and Art*. New York, NY: Tarcher/Putnam, 1990.
- Poe, Edgar Allan, ed. “A Descent into the Maelstrom.” In *Complete Stories and Poems of Edgar Allen Poe*. 1841. Reprint, Doubleday Books, 2014.
- Praz, Mario. *The Romantic Agony*. Translated by Angus Davidson. 2nd ed. 1933. Reprint, London, England: Oxford University Press, 1951.
- Quaranta, Domenico. *Beyond New Media Art*. Edited and translated by Anna Rosemary Carruthers. Brescia: LINK Editions, 2013.
- Rubin, Rick. *The Creative Act*. New York, NY: Penguin Press, 2023.
- Sartre, J. P., and S. Richmond. *Being and Nothingness: An Essay in Phenomenological Ontology*. 1943. Reprint, London, England: Taylor & Francis, 2022.
- Spufford, Francis. *I May Be Some Time: Ice and the English Imagination*. London, England: Faber & Faber, 1996.
- Suderburg, Erika, ed. *Space, Site, Intervention*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2000.
- Toop, David. *Into the Maelstrom: Music, Improvisation and the Dream of Freedom*. 2016. Reprint, New York, NY: Bloomsbury Academic, 2021.
- Tuan, Yi-Fu. *Romantic Geography: In Search of the Sublime Landscape*. Madison, WI: University of Wisconsin Press, 2013.
- Finkel, Michael. *The Stranger in the Woods*. London, England: Simon & Schuster, 2017.

## Artykuły i materiały konferencyjne

Miyazaki, Hidetaka. *The Overture of ELDEN RING*. Edited by Famitsu Editorial Department, Dengeki Games editorial department. Translated by John Neal. New York, NY: Yen Press, 2022.

Pettersen de Lucena, Daniel, and Rosilane Mota. "Games as Expression -On the Artistic Nature of Games." In *Proceedings of SBGames 2017*, 11 2017.

## Strony internetowe

VisitWroclaw.eu. "A Wooden Church in Szczytnicki Park," July 29, 2022.

<https://visitwroclaw.eu/en/place/drewniany-kosciolek-w-parku-szczytnickim-1>.

ACMI Collection. "Fumito Ueda Interview." Youtube, October 12, 2021.

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

Barbet, Michel Koch And. "Life Is Strange: Using Interactive Storytelling and Game Design to Tackle Real World Problems." presented at the Game Developers Conference 2016, San Francisco, California, August 5, 2016.

<https://youtu.be/fDVuH20c0zw?si=MHfJrnjKdxJnDzmA>.

Bosch, Lia. Glacial Movements, July 12, 2024.

<https://glacialmovements.bandcamp.com/album/niptaktuk>.

Cafolla, Anna. "How Poland's Radical DIY Club Scene Became an International Rave Haven." <https://djmag.com/>, June 19, 2019. <https://djmag.com/longreads/how-poland-s-radical-diy-club-scene-became-international-rave-haven>.

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. 1982. Reprint, Washington State University Vancouver, 1997.

[https://digitpress.com/library/books/book\\_art\\_of\\_computer\\_game\\_design.pdf](https://digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf).

Douglas, Harper. "Etymology of Install." Online Etymology Dictionary. Accessed December 22, 2023. <https://etymonline.com/word/install>.

———. "Etymology of Intervention." Online Etymology Dictionary. Accessed December 22, 2023. <https://etymonline.com/word/intervention>.

———. "Etymology of Tool." Online Etymology Dictionary. Accessed December 22, 2024. <https://etymonline.com/word/tool>.

Geller, Jacob. "Art for No One." Youtube, March 25, 2024.

<https://youtube.com/watch?v=6oqO3FXSecM>.

———. "Fear of Cold." Youtube, January 14, 2022.

<https://youtube.com/watch?v=Pp2wbyLoEtM>.

———. "The Architecture of Fumito Ueda." Youtube, November 18, 2018.

<https://youtube.com/watch?v=NLphTtVZfw&t=593s>.

Grew, Sarah. "The Ghost Forest – Out of the Ashes." Sarah Grew, 2020.

<https://sarahgrew.com/ghostforest>.

Kim, Matt. "Two Years after Elden Ring, Miyazaki Trusts the Players to Figure It All Out." IGN, February 22, 2024. <https://ign.com/articles/elden-ring-shadow-of-erdtree-director-hidetaka-miyazaki-look-back-interview-profile>.

- “Kościół Drewniany Św. Jana Nepomucena.” Accessed July 29, 2024. [https://polska-org.pl/508835,Wroclaw,Kosciol\\_drewniany\\_sw\\_Jana\\_Nepomucena.html](https://polska-org.pl/508835,Wroclaw,Kosciol_drewniany_sw_Jana_Nepomucena.html).
- Lech, Filip. “Poland Was the Epicentre of Rebellion and Dissent: An Interview with Bolesław Błaszczak.” <https://culture.pl/en/article/poland-was-the-epicentre-of-rebellion-and-dissent-an-interview-with-boleslaw-blaszczak>, January 25, 2018.
- Polar Inertia, August 16, 2013. <https://tumblr.com/polar-inertia>.
- Pop, Iggy. Iggy Pop interviewed by Mick Boskamp 1978 Holland.mp4. Interview by Mick Boskamp. 1978. Reprint, mick boskamp, 2011. <https://youtube.com/watch?v=ChFHs6HGRV4>.
- . Iggy Pop, punk pioneer, on Peter Gzowski’s 90 Minutes Live, 2017. <https://cbc.ca/player/play/video/1.3627892>.
- Tate. “Installation Art.” Tate. Accessed December 22, 2023. <https://tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>.

# Lista rycin

|                                                                                                                                                                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Rysunek1 . Grafika autorstwa Lii Bosch dla albumu Ark Zead - Niptaktuk. Źródło: Bandcamp .....                                                                                                                            | 4  |
| Rysunek2 . Grafika przedstawiająca bezwładność biegunową. Źródło: Polar Inertia strona Tumblr ....                                                                                                                        | 8  |
| Rysunek3 . Zrzut ekranu z gry Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017), wykonany przez autora.....                                                                                                               | 18 |
| Rysunek4 . Zrzut ekranu z Elden Ring (FromSoftware, 2022), wykonany przez autora. ....                                                                                                                                    | 23 |
| Rysunek5 . Dwa zrzuty ekranu z Dark Souls Remastered (FromSoftware, 2018, powyżej: pierwsze spotkanie z Anor Londo, poniżej: mroczniejsza wersja tego samego obszaru, wykonany przez autora. ....                         | 24 |
| Rysunek6 . Opuszczony budynek w Islandii [autor] .....                                                                                                                                                                    | 29 |
| Rysunek7 . Dwa zdjęcia: po lewej: z wystawy kolektywu STYRTA, po prawej: ręcznie narysowany plakat wydarzenia. [autor]. ....                                                                                              | 37 |
| Rysunek8 . Wydrukowane zdjęcie na szkiełku latarni przedstawiające wydrążone drzewo" [Sarah Grew]......                                                                                                                   | 38 |
| Rysunek9 . Zrzut ekranu z 0_abyssalSomewhere (nonoise, 2018), wykonany przez autora.....                                                                                                                                  | 41 |
| Rysunek10 . Schematy cyfrowego oprogramowania i połączeń sprzętowych dla "Sites of Psyche", powyżej: ogólna konfiguracja projektu i poniżej: Konfiguracja paska LED [autor]. ....                                         | 48 |
| Rysunek11 . Zrzuty ekranu konfiguracji oprogramowania dla "Sites of Psyche", powyżej: łątk TouchDesigner, a poniżej: konfiguracja z Resolume Arena [autor]. ....                                                          | 50 |
| Rysunek12 . Niektóre narzędzia dla "Sites of Psyche", powyżej: kontrolery używane do występów na żywo i rozwoju projektu, a poniżej: Projekt Ableton Live [autor]......                                                   | 52 |
| Rysunek13 . Zdjęcie przed występem na żywo A. Alperena Şahina, konfiguracja sprzętowa wydarzenia zorganizowanego i wykonanego w Transformatorze, wrocławskim miejscu muzycznym, jako SomaHaus Collective, [holylid]. .... | 53 |
| Rysunek14 . Zdjęcie świateł z ruchomych ramion robotów i projektora, widoczne na zamgleniu, "xycknss" [autor]. ....                                                                                                       | 61 |
| Rysunek15 . Projekt plakatu dla "xycknss" (wersja animowana jest dostępna w wersji cyfrowej) [autor]. ....                                                                                                                | 63 |
| Rysunek16 . Zdjęcie cieni i świateł z modułów LED przenoszonych przez ramiona robotów, "xycknss" [autor]......                                                                                                            | 64 |
| Rysunek17 . Zdjęcie sceny, na podłodze widoczne wyświetlane animacje generatywne "xycknss" [autor]......                                                                                                                  | 64 |
| Rysunek18 . Zdjęcie pasków białej taśmy na stoisku "xycknss" [autor]......                                                                                                                                                | 66 |
| Rysunek19 . Zdjęcie Pałacu Gorzanów, [autor, 2022]......                                                                                                                                                                  | 67 |
| Rysunek20 . (po lewej) Zdjęcie wizualizacji generatywnych (utworzonych za pomocą TouchDesigner) zmapowanych na ścianie i suficie na potrzeby wizualizacji na żywo wydarzenia próbnego [autor]....                         | 69 |
| Rysunek21 . (po prawej) Zdjęcie pokoju pełnego mebli i rekwizytów scenicznych przed interwencją [autor]......                                                                                                             | 69 |
| Rysunek22 . (powyżej) Zdjęcie obszaru hali i drzwi zapewniających widok na interwencję "Ø,-1" [autor]. ....                                                                                                               | 70 |
| Rysunek23 . (poniżej) Zdjęcie cieni i świateł z interwencji "Ø,-1" [autor]. ....                                                                                                                                          | 70 |
| Rysunek24 . Zdjęcie wiszącej tkaniny na poddaszu z interwencji "annnnmn.outofpillls" [autor]. ....                                                                                                                        | 71 |
| Rysunek25 . Kadr z prezentacji wideo przygotowanej na potrzeby wydarzenia, projekt środowiska 3D i render dla "annnnmn.outofpillls" [autor]......                                                                         | 73 |
| Rysunek26 . Zdjęcie detalu tkaniny w przestrzeni, "annnnmn.outofpillls" [autor]. ....                                                                                                                                     | 75 |



|                                                                                                                                                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Rysunek27 . Zdjęcie w podczerwieni interwencji "annnnmn.outofpillls" [autor].                                                                                                             | 75  |
| Rysunek28 . Zdjęcie z interwencji, wisząca tkanina, "annnnmn.outofpillls" [autor].                                                                                                        | 76  |
| Rysunek29 . Zdjęcie wiszącej tkaniny w podczerwieni, "annnnmn.outofpillls" [autor].                                                                                                       | 76  |
| Rysunek30 . Zdjęcie budynku dawnej stodoły w Korpúlsstaðir [Nika Otto].                                                                                                                   | 77  |
| Rysunek31 . Zdjęcie zebranych materiałów umieszczonych w przestrzeni interwencji "arite&eptins&adowsŁ" [Nika Otto].                                                                       | 79  |
| Rysunek32 . Zdjęcie świateł na gałęziach, z cieniami rzucanymi na ściany i kolumny "arite&eptins&adowsŁ" [autor].                                                                         | 80  |
| Rysunek33 . Edytowane zdjęcie występu na żywo i interwencji przestrzennej "arite&eptins&adowsŁ" [zdjęcie: Nika Otto, edycja: autor].                                                      | 80  |
| Rysunek34 . Zdjęcie transportu niektórych gałęzi samochodem [A. Alperen Şahin].                                                                                                           | 81  |
| Rysunek35 . Zrzuty ekranu dodatkowych materiałów udostępnionych online, w tym zdjęć z wydarzenia i materiału tekstowego, który jest napisany koncepcyjnie. "arite&eptins&adowsŁ" [autor]. | 82  |
| Rysunek36 . Zdjęcie sprzętu i kabli używanych do sterowania taśmami LED, "arite&eptins&adowsŁ" [autor].                                                                                   | 83  |
| Rysunek37 . Kadr z nagrania wideo interwencji, interakcji między światłem, przestrzenią i konarem drzewa, "arite&eptins&adowsŁ" [wideo: Nika Otto, uchwycone kadry: autor].               | 84  |
| Rysunek38 . Zdjęcie ze spontanicznego występu na żywo stworzonego wspólnie z Tianjun Li, "arite&eptins&adowsŁ" [autor].                                                                   | 84  |
| Rysunek39 . Obraz cyfrowy utworzony na podstawie znalezionej starego zdjęcia kościoła "illithianeE" [autor].                                                                              | 85  |
| Rysunek40 . Zdjęcie drewnianego sanktuarium, "illithianeE" [autor].                                                                                                                       | 86  |
| Rysunek41 . Plakat wydarzenia "illithianeE" [autor].                                                                                                                                      | 88  |
| Rysunek42 . Układ interwencji przestrzennej "illithianeE" [autor].                                                                                                                        | 89  |
| Rysunek43 . Rysunki techniczne budynku (08.1913) , Źródło: polska-org.pl                                                                                                                  | 89  |
| Rysunek44 . Kadr z występu na żywo interwencji "illithianeE", [Nika Otto].                                                                                                                | 91  |
| Rysunek45 Kadr z występu na żywo interwencji "illithianeE", [Nika Otto].                                                                                                                  | 91  |
| Rysunek46 . Kadr z interwencji na żywo, interfejsy kontrolne "illithianeE", [Nika Otto].                                                                                                  | 92  |
| Rysunek47 . Kadr z występu na żywo interwencji "illithianeE", [Nika Otto].                                                                                                                | 92  |
| Rysunek48 . Zdjęcie rysowania kredą na czarnej tkaninie na wydarzeniu "illithianeE" [Nika Otto]...                                                                                        | 94  |
| Rysunek49 . Zawieszone czarne tkaniny jako banery z rysunkami kredą na wydarzenie "illithianeE" [autor].                                                                                  | 94  |
| Rysunek50 . Dodatkowe treści cyfrowe stworzone na potrzeby interwencji "illithianeE", inspirowane starymi zdjęciami lokalizacji, udostępnione online po wydarzeniu [autor].               | 95  |
| Rysunek51 . Kadr z nagrania występu na żywo, promienie światła widoczne na zamgleniu, [Random Check].                                                                                     | 99  |
| Rysunek52 . Zdjęcie z występu na żywo, po lewej: Chelsea Loew, po prawej: autor, [Random Check].                                                                                          | 99  |
| Rysunek53 . Cztery różne częściowe przekroje panoramiczne poziomów Ashen Lands, zrzuty ekranu [autor].                                                                                    | 101 |
| Rysunek54 . Zdjęcie z seansu filmu Ashen Lands, fot. [autor].                                                                                                                             | 101 |
| Rysunek55 . Układ planów osi czasu dla "Krain Popiołów" [autor].                                                                                                                          | 102 |
| Rysunek56 . Zrzuty ekranu z procesu rozwoju w Unreal Engine [autor].                                                                                                                      | 103 |
| Rysunek57 . Obraz wyświetlany na zwietrzalej ścianie Miserart dla "Spectral Scape" [autor].                                                                                               | 104 |

|                                                                                                                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Rysunek58 . Trzy kadry z różnych momentów generatywnych wizualizacji stworzonych w TouchDesigner dla "Spectral Scape", [autor]. .....                                  | 105 |
| Rysunek59 . Zdjęcie z występu na żywo "Spectral Scape", [Wojciech Chrubasik]. .....                                                                                    | 105 |
| Rysunek60 . Zdjęcia wyświetlanych wizualizacji na kształcie skrzydła, zbudowanego z jesiennych trzcin dla "Enchanted Wing" (projekt z następnej strony) [autor]. ..... | 106 |
| Rysunek61 . Kształt skrzydła stworzony z jesiennych trzcin, [autor]. .....                                                                                             | 107 |
| Rysunek62 . Skrzydło w Ciało, animowane za pomocą wyświetlanych wizualizacji, [autor]. .....                                                                           | 108 |
| Rysunek63 . Scenografia i niestandardowe moduły świetlne animowane dla każdego pokazu na żywo. [Późno] .....                                                           | 110 |
| Rysunek64 . Zrzut ekranu ze strony Bandcamp albumu. ....                                                                                                               | 111 |
| Rysunek65 . Zdjęcie z hybrydowego zestawu na żywo autora, z wydarzenia Późno, [Późno]. .....                                                                           | 111 |
| Rysunek66 . Zdjęcie z premiery albumu SomaHaus Collective. Występ na żywo autora (z przodu, audio) i Adama Salamona (z tyłu, wizualizacje), [holylld]. .....           | 112 |
| Rysunek67 spontaniczna interwencja w lesie, stworzona podczas zabawy z martwym korzeniem drzewa, Lublana, 24 maja 2023 r., [autor]. .....                              | 114 |

# Uwagi

## "Sites of Psyche" Seria interwencji przestrzennych

- \* Interwencja [1]: Şahin, A. Alperen. 16 stycznia 2022 r. *Xycknss*. Interwencja przestrzenna, wydarzenie artystyczno-muzyczne. Ciało, ul. Świdnicka - Wrocław, Polska. <https://xyckshyt.xyz/cialo-s12>.
- \* Interwencja [2]: Şahin, A. Alperen. 10-12 czerwca 2022 r. *Ø,-Ł*. Interwencja przestrzenna. Pałac Gorzanów - Gorzanów, Polska: Festiwal Sztuki i Muzyki KONEKT. <https://xyckshyt.xyz/gorzanow>.
- \* Interwencja [3]: Şahin, A. Alperen. 24-28 czerwca 2022. *Annnnmn.Outofpills*. Interwencja przestrzenna. dawny szpital - Traugutta 118, Wrocław, Polska: SURVIVAL XX. <https://xyckshyt.xyz/anmbethanien>.
- \* Interwencja [4]: Şahin, A. Alperen. 27 grudnia 2023 r. *aritekeptins shadows Ł*. Interwencja przestrzenna, performans audiowizualny. Występ solo. Korpúlfsstaðir - Reykjavík, Islandia: SÍM Residency. <https://xyckshyt.xyz/aritekeptinsadows>.
- \* Interwencja [5]: Şahin, A. Alperen. 26-27 października 2024 r. *illithianeE*. Interwencja przestrzenna, performans audiowizualny. Solo act. Drewniany Kościół w Parku Szczytnickim, aleja Dąbska, Wrocław, Polska: Otwarta Przestrzeń Kultury. <https://xyckshyt.xyz/illithianeE001>.
- \* Fragment niezatytułowanej treści dodatkowej utworzonej po akcie. 89na stronie 78.
- \* Fragment tekstów bez tytułu, które stworzyłem po akcie przestrzennym. na stronie 82.

## Wspieranie działań cyfrowych

- \* Şahin, A. Alperen i Chelsea Loew. 14 maja 2022 r. *Made of and Unto*. Spektakl audiowizualny. Sala Czerwona, NFM - Wrocław, Polska: Random Check III - Musica Polonica Nowa, Narodowe Forum Muzyki. <https://xyckshyt.xyz/nfm2022>.
- \* Şahin, A. Alperen i Ignacy Wojciechowski. 02-12 lutego 2023. *Ziemie Popielne*. Instalacja multimedialna, przestrzenna kompozycja audiowizualna. Sala Immersyjna, Pawilon Czterech Kopuł, Muzeum Sztuki Współczesnej we Wrocławiu: Random Check IV, Muzeum Narodowe we Wrocławiu, ASP Wrocław. <https://xyckshyt.xyz/ashenlands>.
- \* Şahin, A. Alperen, Adam Porębski i Piotr Tokarz. 10 maja 2023 r. *Spectral Scape*. Performance audiowizualny, mapping projekcyjny. Miserart, Wrocław, Polska: Random Check V - Biennale Sztuki Mediów WRO. <https://xyckshyt.xyz/spectralscape>.
- \* Şahin, A. Alperen. 16 grudnia 2022 r. *Zaczarowane skrzydło*. Interwencja przestrzenna, performans audiowizualny, wydarzenie artystyczne i muzyczne. Fairycore Syndicate X SomaHaus Collective. Ciało, ul. Joannitów - Wrocław, Polska. <https://xyckshyt.xyz/enchantedwing>.
- \* Şahin, A. Alperen. 09 września 2023. Scenografia, sterowanie światłem na żywo i zestaw hybrydowy. "Inner Earth" współorganizowane z Kolektywem Późno. Wyspa Tamka - Wrocław, Polska. <https://xyckshyt.xyz/pozno-ie-t>.

## Dźwięki i muzycy

- \* Raison d'être, szwedzki dark ambientowy projekt Petera Anderssona. Więcej informacji: <https://raison-detre.info>. na stronie 7
- \* Polar Inertia została założona w 2010 roku przez grupę artystów. Więcej informacji: <https://soundcloud.com/polarinertia>. na stronie 7

- \* Miasta to także natura: <https://somahauscollective.bandcamp.com/album/cities-are-also-nature>. na stronie 111.
- \* Chelsea Loew jest kompozytorką, wykonawczynią i pedagogiem. Więcej informacji: <https://chelsealoew.com/>. na stronie 98.

## Gry wideo, projektanci i programiści

- \* *Hellblade: Senua's Saga*, gra wideo stworzona przez Ninja Theory (Cambridge, Wielka Brytania: Ninja Theory, 2022). na stronie 17.
- \* Fumito Ueda, japoński projektant gier, znany z *Ico* (2001), *Shadow of the Colossus* (2005) i *The Last Guardian* (2016). on page 20.
- \* Hidetaka Miyazaki, japoński reżyser i projektant gier, znany z *Dark Souls* (2011), *Bloodborne* (2015) i *Elden Ring* (2022). na stronie 21.
- \* FromSoftware, japoński producent gier wideo założony w 1986 roku, słynie z wymagających i klimatycznych gier. Więcej informacji: <https://fromsoftware.jp/>. na stronie 21.
- \* *Dark Souls* (2011), gra RPG akcji stworzona przez FromSoftware i wydana przez Bandai Namco Entertainment. na stronie 21.
- \* *Elden Ring* (2022) to fabularna gra akcji wyreżyserowana przez Hidetakę Miyazaki, opracowana przez FromSoftware i wydana przez Bandai Namco Entertainment. Jest znana z rozbudowanego otwartego świata, głębokiej wiedzy i współpracy z pisarzem fantasy George'em R.R. Martinem. na stronie 22.
- \* *0\_abyssalSomewhere*, to surrealistyczna, klimatyczna gra autorstwa *nonoise*. Więcej informacji: <https://nonoise.itch.io/abyssalsomewhere>. on page 24.
- \* *Limasse Five*, niezależny twórca gier. Więcej informacji: <https://artstation.com/mavros-limassefive>. na stronie 25.

## Wydarzenia, lokalizacje i kolektywy

- \* *Instytut*, organizacja skupiająca się na promowaniu muzyki elektronicznej i kultury techno poprzez wydarzenia, festiwale i współpracę artystyczną. Więcej informacji: <https://technoinstytut.pl/>. na stronie 31.
- \* *Oramics*, feministyczna platforma założona w 2017 roku, wspierająca kobiety, osoby queer i niebinarne w branży muzyki elektronicznej. Więcej informacji: <https://oramics.pl/>. na stronie 31
- \* *KinoMural* to wydarzenie prezentujące sztukę wideo, dźwięk i filmy eksperymentalne na zewnętrznych ścianach budynków na wrocławskim Nadodrze, odbywające się corocznie od 2019 roku. Więcej informacji: <https://kinomural.com/>. na stronie 32.
- \* *STYRTA KOLEKTYW*, lokalny kolektyw artystyczny we Wrocławiu. <https://instagram.com/styrtakolektyw/>.
- \* *Speedrunning* granie w grę w celu ukończenia jej tak szybko, jak to możliwe, często przy użyciu błędów lub skrótów. na stronie 37.
- \* *Ciało*, night-club słynący z muzyki techno, założony w 2018 roku przy ul. Świdnickiej we Wrocławiu, obecnie mieści się przy ul. Joannitów 13. na stronie 62.
- \* Przegląd Sztuki SURVIVAL to festiwal organizowany przez Fundację Art Transparent we Wrocławiu od 2003 roku. Więcej informacji: <https://survival.art.pl>. na stronie 72.
- \* Stowarzyszenie Islandzkich Artystów Wizualnych (SÍM) zostało założone w 1982 roku i rozpoczęło *rezydencję SÍM* w 2002 roku. Więcej informacji: <https://sim-residency.info/>. na stronie 78.



- \* *Random Check* to międzyuczelniany, cykliczny projekt artystyczny. Więcej informacji: <https://randomcheck.asp.wroc.pl/>. na stronie 97.
- \* Miserart: Miejsce sztuki na wrocławskim Nadodrzu od 2014 roku. Więcej informacji: <https://miserart.com/>. na stronie 104.
- \* Biennale Sztuki Mediów WRO: Biennale we Wrocławiu, prezentujące sztukę mediów w całym mieście. na stronie 104.
- \* *Kolektyw SomaHaus*: międzynarodowy i interdyscyplinarny kolektyw artystyczny z Wrocławia. Więcej informacji: <https://instagram.com/somahaus.collective/>. na stronie 107.
- \* *Późno*: kolektyw audiowizualny z Wrocławia. Więcej informacji: [https://instagram.com/pozno\\_](https://instagram.com/pozno_/). na stronie 109.
- \* *Transatlantic*: wytwórnia muzyczna w Berlinie. Więcej informacji: <https://ra.co/promoters/111134>. na stronie 109.
- \* Wyspa Tamka: klub, bar na plaży, centrum sztuki (2017-2024). na stronie 109.

## Warunki

- \* Diody LED (Light Emitting Diodes), energooszczędne rozwiązania oświetleniowe, które zużywają mniej energii i mają dłuższą żywotność w porównaniu z tradycyjnym oświetleniem, dzięki czemu są bardziej zrównoważone. na stronie 46.
- \* DMX, standardowy protokół używany do sterowania oświetleniem i efektami scenicznymi, takimi jak dym i mgła podczas występów na żywo i na scenach. na stronie 46.
- \* OSC (Open Sound Control), protokół używany do komunikacji między urządzeniami w cyfrowych systemach audio i multimedialnych, umożliwiającą precyzyjną kontrolę i synchronizację. na stronie 47.
- \* *Resolume Arena*, oprogramowanie używane do miksowania wideo w czasie rzeczywistym i występów na żywo. na stronie 49.
- \* Art-Net, protokół używany do przesyłania danych DMX512 przez sieci Ethernet, powszechnie stosowany w oświetleniu wydarzeń na żywo i instalacjach cyfrowych. na stronie 49.
- \* *TouchDesigner*, wizualny język programowania używany do tworzenia interaktywnych systemów multimedialnych, wizualizacji w czasie rzeczywistym i instalacji multimedialnych. na stronie 49.
- \* Patch odnosi się do zbioru połączonych węzłów lub komponentów używanych do tworzenia projektów oprogramowania, zwłaszcza w środowiskach programowania wizualnego. na stronie 49
- \* *Ableton Live*, cyfrowa stacja robocza audio (DAW) używana do produkcji muzyki, występów na żywo i projektowania dźwięku. Oferuje szereg narzędzi do nagrywania, edycji i manipulowania dźwiękiem i MIDI w elastycznym, nieliniowym środowisku. na stronie 51.
- \* MIDI (Musical Instrument Digital Interface), standardowy protokół używany do komunikacji i sterowania elektronicznymi instrumentami i urządzeniami muzycznymi. na stronie 52.
- \* Hybrid Set: występ łączący improwizację na żywo z wcześniej nagranymi utworami. na stronie 106.
- \* DJ Set: Wyselekcjonowany występ wcześniej nagranej muzyki, zazwyczaj miksowanej na żywo. na stronie 106.
- \* IDM, Intelligent Dance Music, gatunek muzyki elektronicznej z niekonwencjonalnymi rytmami i eksperymentalną konstrukcją dźwięku. na stronie 51.
- \* DSBM, Depressive Suicidal Black Metal, podgatunek skupiający się na tematach depresji i rozpaczy, z wolniejszym tempem i melancholijnymi melodiami. na stronie 51.
- \*