

(Nie)istotne

Ekspozycja ma być próbą dialogu wokół tezy, iż świat cyfrowy i realny funkcjonują już praktycznie na równi, a właściwie coraz częściej następuje odchylenie się w stronę dominacji przestrzeni wirtualnej.

W pracach Łukasza Patelczyka łączą się realizm i abstrakcja. Artysta w charakterystyczny dla siebie sposób konfrontuje przeciwieństwa i wytycza nowe kierunki poszukiwań twórczych, skłania nas do spojrzenia z nowej perspektywy na tradycyjne formy. Pejzaże, które tworzy nie mają wiele wspólnego z odtwarzaniem na płótnie zaobserwowanej rzeczywistości, stanowią raczej jej transpozycję na abstrakcyjny język malarski. Dopełniają je minimalistyczne, iluzyjne, geometryczne kształty, a dynamiczna struktura powtórzeń i przesunięć daje nowe możliwości percepcji. Odbiorca zastanawia się, czy, patrząc na obraz, widzi prawdziwą rzecz, czy tylko zniekształcony wizerunek. Artysta prowokuje dyskusję na temat wpływu technologii na ludzkie doświadczenia w świecie przesyconym obrazami cyfrowymi łatwo podatnymi na zmanipulowanie.

Wizualne koncepcje Sebastiana Trzosi natomiast zachęcają do refleksji nad statusem samego medium i procesu twórczego w kontekście przestrzeni codzienności. wypełniającej się coraz większą ilością informacji, co ma istotny wpływ na nasze relacje z otaczającą rzeczywistością. Obfitość środków masowego komunikowania wpływa bowiem na sposób poznawania i opisywania świata, albowiem nadmiar i natłok nowych informacji kształtuje nawyk ich powierzchownej recepcji.

Obaj twórcy eksplorują i wskazują nowe, ciekawe kierunki poszukiwań twórczych, wykraczają poza ramy wypracowanych schematów – korzystają z nowych rozwiązań i otwierają się na niekonwencjonalne formy. Ich twórcza inwencja jest właściwie tożsama z wolą bezustannego eksperymentowania, co otworzyło im przestrzeń do dialogu, który zawsze dostarcza nowego rozumienia, nowych myśli, nowych przeżyć, dzięki któremu poznajemy innego i jednocześnie wyrażamy własną indywidualność. Ta artystyczna współpraca stała się punktem wyjścia do wystawy zatytułowanej „(nie)istotne”, która z jednej strony odwołuje się do klasycznej tradycji sztuki, z drugiej zaś zachęca do refleksji nad naturą współczesnych mediów i technologii.

We współczesnym świecie coraz bardziej zacierają się granice między realną a wirtualną rzeczywistością. Przestrzeń naszej codzienności jest stopniowo, ale sukcesywnie zawłaszczana przez kolejne images (ang. wizerunki, wyobrażenia, zdjęcia, obrazki). Jednym z istotnych aspektów tego zjawiska jest, jak ten fakt wpływa na zmysły i postrzeganie świata, co skłania do refleksji nad rolą technologii w różnych sferach naszego życia, także w obszarze sztuki, w którym raz za razem szersze zastosowanie znajduje generatywna sztuczna inteligencja (GenAI). Jesteśmy coraz bardziej wciągani w wykreowaną przez nią rzeczywistość, mimo iż możemy sobie nie zdawać sprawy, a nawet nie akceptować faktu, że rozszerzona rzeczywistość (AR) oraz wirtualna rzeczywistość (VR) to narzędzia, które stały się trwałym elementem naszego codziennego życia.

W świecie przesyconym multimedialnymi bodźcami wizualnymi, na których nie sposób jest nieustannie skupiać uwagę, zauważalna jest u odbiorców tendencja do minimalizowania ich znaczenia, czy też do bezrefleksyjnej percepcji. Dotyczy to także dzieł sztuki, które – jako kolejne obrazy – zaczęły być raczej rejestrowane, niż poddawane głębszym przemyśleniom. W rezultacie współczesny odbiorca zaczyna tracić zdolność do refleksji nad tym, na co patrzy, ponieważ odbiera wiele rzeczy jednocześnie, ale nieuważnie, pobieżnie. Nie ma czasu, by wejść w głębszą refleksję czy namysł. Bodźce, informacje czy doświadczenia są tak zaprojektowane i zoptymalizowane przez algorytmy, żeby emocje były krótkotrwałe, ale absorbujące. Nasuwa się pytanie, czy to nie

powoduje pewnego rodzaju nad-emocjonalności samej technologii przez nasze z nią obcowanie. By przyciągnąć jego uwagę, przekaz musi uderzać, poruszać go. „Cechą swoistą sztuki jest, że wywołuje wstrząs. (...) Wielu jest dziś plastyków (...), dla których zadaniem i osiągnięciem sztuki nie jest wywołanie przeżyć estetycznych, lecz – przeżyć silnych, wstrząsu, szoku. Dzieło udane jest dziełem, które wstrząsa” .

Świat wykreowany przez technologię jest atrakcyjny, obfituje w zmysłowe bodźce, lecz staje się coraz bardziej martwy. Wirtualna rzeczywistość przenosi nas w zupełnie nowe światy, które możemy eksplorować z niespotykaną dotąd intensywnością, obrazy wygenerowane przez AI wydają się żywe, dynamiczne, nie przedstawiają jednak realnej rzeczywistości. Te obrazy to właściwie symulakry. Odbiorca jest coraz częściej wciągany (zachodzi zjawisko immersji) w świat, który jest iluzoryczny i jednocześnie zmuszany, by szukać w nim prawdy. W tym kontekście interesującą koncepcją wydaje się zamysł potraktowania zawłaszczonej przez komunikację cyfrową przestrzeni codzienności i jej produktów jak martwej natury – jako specyficznego inwentarza i zbioru rzeczy, które zawierają w sobie potencjał do tego, by zbudować kolejny wizerunek obecnie panującego zeitgeistu. Łukasz Patelczyk i Sebastian Trzoska eksplorują tematykę doświadczenia pośredniczącego, interesują ich obrzeża, marginesy funkcjonowania człowieka czy przedmiotów sztuki. U Łukasza Patelczyka jest to zdehumanizowany pejzaż, natomiast u Sebastiana Trzoski marginalia medium malarskiego, przedmioty, które mają swoje własne tajemnicze życie. Badając wizualne i koncepcyjne napięcie między rzeczywistością i abstrakcją, wystawiają na próbę percepcję widzów i rzucają im wyzwanie, by kwestionowali autentyczność obrazów w świecie coraz mocniej zapośredniczonym przez technologię, w którym obraz przestaje być tylko przedstawieniem rzeczywistości. Nie wiadomo, czy patrząc na obraz, widzimy prawdziwą rzecz, czy jedynie zniekształcony wizerunek wykreowany przez algorytmy. W zasadzie obraz w takim aspekcie można pojmować jako niebyt, gdyż nie funkcjonuje w ścisłym znaczeniu słowa „istnieć”, jest tworem wtórnym, a granicą między nim a bytem pierwotnym jest rama płótna czy deski.

Sztuka jest nieustannym procesem eksperymentowania i podejmowania ryzyka w dowolnym obszarze procesu twórczego, inspiruje do myślenia poza oczywistymi rozwiązaniami i prowadzi do powstawania nowych idei. W dobie cyfryzacji sztuka eksperymentalna odgrywa kluczową rolę w interakcji z technologią, tworząc nowe przestrzenie dla artystycznej ekspresji. I chociaż tradycyjnie rozumiana sztuka wynika z intuicji, to Umberto Eco był zdania, iż „nie ma różnicy (na najwyższym poziomie abstrakcji) między chłodną inteligencją spekulatywną a intuicją artysty. Jest coś artystycznego w odkryciu naukowym i coś naukowego w tym, co naiwni komentatorzy nazywają genialną intuicją artysty, gdyż w obu przypadkach przyświeca zamysł poszerzania wiedzy i rozwijania nowych sposobów myślenia o świecie” .

Wystawa „(nie)istotne” zaprasza do dialogu, który odbywa się pomiędzy ekspresją myśli i uczuć, zmateriałizowaną w dziele sztuki a wrażeniami i doznaniem odbiorcy. Stawia oglądającym pytania o percepcję w świecie zdominowanym przez technologię cyfrową, w którym każdy z nas, czy tego chce czy nie, jest w większym lub mniejszym stopniu uwikłany w relację cyfra-real.

Adriana Usarek, kuratorka wystawy