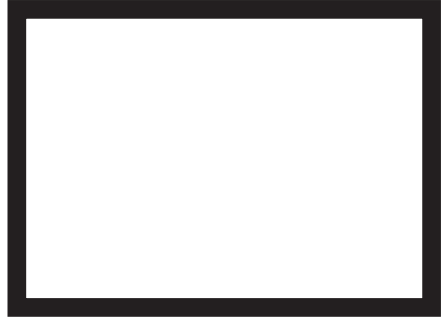




KILKA WIRTUAL- NYCH PRZE- STRZENI



Wojciech Bąkowski
Andrei Isakov
Paula Jaszczyk
Piotr Piwocki

**Rozmowy dr. hab. Piotra Kopika z dydaktykami tworzącymi
Katedrę Przestrzeni Wirtualnej na Wydziale Sztuki Mediów
ASP w Warszawie**

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
Warszawa 2019

tekst
Piotr Kopik

redakcja i korekta
Piotr Szymor
(Wydawnictwo ASP w Warszawie)

praca na okładce
Wojciech Bąkowski,
Afirmacja świadomego snu,
2019, grafika cyfrowa
(dzięki uprzejmości artysty)

projekt graficzny i skład
Piotr Kopik

współpraca
Piotr Piwocki

© Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie, 2019
Projekt graficzny oraz teksty dostępne na licencji CC BY-NC-ND 4.0

wydawca
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
ul. Krakowskie Przemieście 5
00-068 Warszawa
www.asp.waw.pl

Publikacja Wydziału Sztuki Mediów

ISBN 978-83-66098-58-9



Kilka wirtualnych przestrzeni	9
Rozmowa z Andreiem Isakovem	11
Rozmowa z Wojciechem Bąkowskim	19
Rozmowa z Piotrem Piwockim	31
Rozmowa z Paulą Jaszczyk	39

Kilka wirtualnych przestrzeni

„Wirtualna przestrzeń” to pojęcie wyjątkowo często obecne we współczesnej kulturze i sztuce. Od dwóch lat także wyraźnie obecne w murach warszawskiej ASP, dlatego że tyle czasu upłynęło od powstania Katedry Przestrzeni Wirtualnej. Był to rodzaj przełomu na Wydziale Sztuki Mediów, media cyfrowe nie miały wcześniej aż tak silnego ukonstytuowania. Dla pracowni i artystów tworzących Katedrę rozpoczął się okres kształtowania dydaktyki i działań badawczych w tym kontekście.

Warto sobie uświadomić, że Wydział ma charakter artystyczny. Dlatego fascynacja technologią i współczesnymi mediami nie może odbywać się bez odpowiedniego nastawienia, w którym na pierwszym miejscu pozostaje rozwijanie artystycznej świadomości. To oczywiście nie stoi w sprzeczności z koniecznością poznawania nowych i wymagających narzędzi.

Wreszcie, co istotne, proces budowania Katedry Przestrzeni Wirtualnej wymagał zdefiniowania pojęcia „wirtualności” dla własnej praktyki twórczej i dydaktyki. W końcu pojęcie nie odnosi się tylko do samych gogli VR (virtual reality), zresztą w niniejszej publikacji paradoksalnie niewiele się o nich mówi, mimo że stanowią istotne narzędzie twórcze, wykorzystywane choćby w Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych, którą reprezentuję. Może w ogóle cyfrowe narzędzia nie są niezbędne w tym kontekście? Czym jest wirtualny świat dla twórcy i pasjonata gier komputerowych i animacji, a czym dla uznanego artysty multimedialnego? Co z wirtualną przestrzenią zrobi grafik-typograf, a jak z nią pracuje twórca wizualizacji?

Rozmawiam z Andreiem Isakovem, Wojciechem Bąkowskim, Piotrem Piwockim i Paulą Jaszczyk.

Rozmowa z Andreiem Isakovem

Piotr Kopik: Opowiedz, proszę, czym się zajmujesz poza dydaktyką?

Andrei Isakov: Zawodowo zajmuję się grafiką 3D, grafiką 2D, programowaniem i innymi interaktywnymi rzeczami związanymi ze sztuką i rozrywką.

PK: A co jest Ci najbliższe z tych obszarów?

AI: Można powiedzieć, że najbliższe jest mi tworzenie nowych cyfrowych światów. A początki mam bardzo klasyczne, malarstwo i rysunek, bardzo akademicki. Właśnie od momentu, kiedy przeprowadziłem się do Polski, zacząłem intensywniej zajmować się 3D i nowymi mediami. Zawsze mnie to interesowało. Zmieniłem kierunek zupełnie, bo zawsze chciałem mieć możliwość stworzenia otoczenia, jakiegoś środowiska, w którym można się zanurzyć. Żeby ono nie było tylko tłem, ale czymś, z czym można było wejść w interakcję i tam działać. Aby to było w jakiś sposób żywe. I to jest mój zakres działań.

PK: Czyli chodzi o taką sytuację cyfrową, która ma za zadanie wciągnąć. Sam się w nią wciągasz, a jednocześnie chcesz ją kreować i wciągać innych?

AI: Tak.

PK: Powiedz, jakie światy dotychczas stworzyłeś?

AI: Większość stworzonych przeze mnie światów powstawała w ramach nauki, eksperymentów i badań. Nawet nie byłem świadomy, że chcę stworzyć coś konkretnego. To były spontanicznie realizowane pomysły. Luźno przychodzące do mnie motywy,

nie widziałem tego jako całości. Potem zauważyłem, że to wyklarowało jakąś tendencję, zrozumiałem, że te dzieła mają jakieś wspólne cechy. Mój doktorat będzie polegał na krystalizowaniu tych cech i łączeniu tych spontanicznych pomysłów. Mogę powiedzieć też, że przeszedłem drogę od realizmu w 3D do zaawansowanych efektów i technik.

PK: Używasz słowa „światy”, a to się przecież sprowadza często do stworzenia konkretnego systemu gry.

AI: Można tak powiedzieć, ale to nie są przykłady gier w rozumieniu czysto rozrywkowym. Wątpię, żeby typowy gracz chciał w to grać. Ja bym to nazwał raczej wirtualną impresją, a czasem wirtualnym szkicem. Oczywiście ten świat jest zamknięty, niewielki. Wszystko wymodelowane w 3D, które nie jest doskonałe. Nie jest to na takim poziomie, żeby wyglądało jak rzeczywistość. Ale to mi nie przeszkadza, każdy z tych światów jest nacechowany symboliką, której, świadomie lub nieświadomie, użyłem. Przez to mogą być czymś więcej niż po prostu zamkniętą przestrzenią 3D.

PK: Wracając do Twoich projektów, które były w większym stopniu grammi. Ludzie nie chcieli w nie grać?

AI: Chcieli, ale to nigdy nie był dla mnie cel – żeby zrobić popularną grę i ją sprzedać. Zawsze bardziej interesowała mnie sama swobodna kreacja. Ale pracuję teraz nad jednym większym komercyjnym projektem. To platformówka, której bohaterem jest Jimmy – małopka w prehistoryczno-apokaliptycznym świecie.

PK: Czy bardziej interesuje Cię medium gry czy wirtualnego świata?

AI: Dla mnie są one prawie nierozróżnialne, są wręcz tym samym. To fascynujące, że to medium funkcjonuje zupełnie inaczej niż wszystkie inne media. Jest w tym coś odrębnego, bo to nie jest film i to nie jest animacja. Jest to połączenie różnych mediów,

z których wyszło coś kompletnie nowego i wciąż nieodkrytego do końca. Dlatego dużo gram w gry, także komercyjne, żeby poznać i zrozumieć to medium. I widzę, że jest ciągle niewykorzystane; jest trochę jak surowy kawałek gliny.

PK: Prawda. Ale nie jest też tak, że kosztowne jest wyprodukowanie sensownej gry?

AI: To jest przewaga tych dużych studiów z dużymi budżetami.

PK: Sam po nocach nie za wiele jesteś w stanie zrobić.

AI: I to jest przykre. Ale z drugiej strony, daję studentom przykład z podwórka animacji. W Pixarze (Pixar Animation Studios – PK) mają duże zespoły i miliony dolarów, a te filmy animowane zawsze wyglądają tak samo. Kształty, postacie i estetyka obrazu praktycznie się nie różnią. Ale same concept-arty i szkice do tych filmów mają bardzo ciekawe.

PK: No tak, one muszą być bardzo szybkie, jest w nich też duża świadomość rzeźbiarska i jednocześnie sporo dynamiki.

AI: W tych szkicach widać to indywidualne podejście. Widać to, że były bardzo porządnie przemyślane, a w końcowym produkcie tego wrażenia nie ma. Ludzie to lubią i są do tego przyzwyczajeni. I to się sprzedaje. Wizualnie żaden film z Pixara mnie nie przekonał ostatnio.

PK: A nie można powiedzieć, że jednak jest to rodzaj dążenia do pewnej doskonałości technicznej i animacyjnej? No wiesz, poziom riggingu, zrobienie mięśni, ścięgien w postaciach, różnych struktur. Jako spec przecież widzisz te wszystkie niuanse doprowadzone niemal do perfekcji.

AI: Technologicznie jest to fascynujące, artystycznie mniej. Na potrzeby animacji *Frozen* (reż. Chris Buck, Jennifer Lee,

2013 – AI) wyprodukowana została specjalna symulacja śniegu, który się świetnie lepi, specjalnie się układa.

Czy poprawiło to jakość produkcji? Technologicznie i inżynierijnie tak. Estetycznie nie. Dlatego nie chcę pracować w dużych firmach, przy dużych projektach.

Skończyłem roczny kurs produkcji gier GameDev School. Po nim stwierdziłem, że nigdy nie będę pracować w dużej firmie. To jest tak, że jedyne co możesz tam zrobić, to stać się trybikiem i starać się być jeszcze lepszym trybikiem. Dlatego wolę pracować niezależnie lub w małym zespole.

PK: No tak, ale nie pozwolisz sobie na własną supersymulację śniegu.

AI: No nie, ale powiem Ci, że ograniczenia finansowe i techniczne pomagają znaleźć ciekawe rozwiązania stylistyczne. Poprzez unikanie nadmiaru pracy albo skomplikowania technicznego szuka się własnych, nietypowych rozwiązań.

PK: Jacy twórcy Cię inspirują?

AI: Dużo się inspiruję grami, ale też bardzo często czerpię inspirację z innych mediów oraz wydarzeń i przeżyć w świecie i w moim najbliższym otoczeniu. Z gier preferuję chyba te, które nie dążą do efektu filmu i nie są zbudowane wokół narracji, historii lub opowieści, tak jak *Wiedźmin 3* (Cd Projekt Red, 2015 – AI) albo *Prey* (Arkane Studios, 2017 – AI). Nawet jeśli ta narracja wydaje mi się interesująca. Najbardziej mnie inspirują tytuły, które oparte są na nietypowych rozwiązaniach gameplayowych, kiedy mechanika gry tworzy jej sens i koncept. Do najciekawszych należą: *The Witness* (Jonathan Blow, Thekla Inc., 2016 – AI), *Dear Esther* (The Chinese Room, Robert Briscoe, 2012 – AI), *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014 – AI), *Firewatch* (Campo Santo, 2016 – AI), seria *Myst*,

Riven i *Uru* (Cyan Worlds, 1993 – 2017 – AI), *No Man's Sky* (Hello Games, 2016 – AI). Projekty te były realizowane albo przez jedną osobę albo przez niewielki zespół, a ich najważniejszym elementem są wirtualne światy, które są tam stworzone.

PK: A gdybyś miał duży budżet i parę lat spokoju, to co byś zrealizował?

AI: Mam parę takich projektów-marzeń. Staram się spisywać wszystko, co mi przychodzi do głowy. Mam specjalny dokument, listę. Teraz fascynuję mnie możliwość pokazania zmian pór roku poprzez środowisko 3D. To jest twórcze i jest technologicznym wyzwaniem. Jest w tym koło życia i umierania, zmiany i transformacji.

PK: Jak nie tworzysz gry albo 3D, to co robisz? Grasz w gry innych?

AI: Oczywiście!

PK: To ile czasu spędzasz przy ekranie?

AI: Cały czas.

PK: Więc tylko sny są Twoim realnym światem.

AI: Kiedy idę do pracy albo gdzieś indziej, to, co widzę, traktuję jako siatkę polygonów i w głowie sobie układam, jak to wymodelować... (*śmiech*)

PK: Nie przeszkadza Ci to?

AI: Chyba nie potrafię odbierać ostatnio rzeczywistości w sposób naturalny. Może mój *mindset* się zmienił. Pracuję przy komputerze i odpoczywam przy komputerze.

PK: Nie boisz się o zdrowie?

AI: Wiesz, jak to jest, dopóki nic mi nie jest... parę lat już tak siedzę.

PK: Ciągłe wychodzą nowe wersje programów, interfejsów, nowe narzędzia, urządzenia. Nie męczą Cię czasem poznawanie nowinek i nadążanie za tym? Nie przeszkadza to w czystej kreacji?

AI: Większość czasu to tak wygląda, że się siedzi, uczy, grzebie w programach, z tego coś wychodzi i to się wykorzystuje. Ale oczywiście trudno mi się przesiadać na nowe czy inne programy. W tym, co znam, mogę działać sprawnie i szybko.

PK: Chodzi mi o to, czy nie masz czasem poczucia, że technologia się szybko zmienia, a my gonimy za marchewką?

AI: Czuję niedosyt, ale nie czuję, że coś gonię.

PK: Myślę, że doba jest ograniczona, że tego czasu nie starcza, by tak ciągle poznawać.

AI: Doba jest zawsze za krótka. Ale wiesz, nie rzucam się na wszystkie nowe urządzenia. Nie rzucam się na boom VR-owy. To jest bardzo fajne, trzeba to zbadać, ale do tego, co mnie interesuje, VR nie jest potrzebny. Wystarczy mi ekran.

PK: Czyli immersja bez VR-u?

AI: Uważam, że VR czasami nie daje immersji.

PK: Ze względu na ograniczenia technologiczne?

AI: Ze względu na słabsze treści. Bardzo często zanurzałem się w jakiś świat VR i przeszkadzała mi treść, więc nie mogłem się w pełni zaangażować. A w najlepszych sytuacjach zanurzenia

miałem przed sobą tylko monitor, moja wyobraźnia stawała się istotna. Wystarczył świat przez ekran komputera, a ja nie mogłem się oderwać i VR nie był do niczego potrzebny.

PK: No ale to i w książkę się możesz wciągnąć.

AI: Granie jest w ogóle bliżej czytania niż oglądania filmu.

PK: Bo czytając, jesteś bardziej aktywny?

AI: No tak. Granie wymaga umysłowego wysiłku, żeby przejść dalej, podobnie jak w książkach.

PK: Ale co z tym VR-em? Dynamicznie w Katedrze rozwijamy ten temat, ja sam zrobiłem dwie realizacje i kilka pomniejszych prób. Studenci realizują prace. Może za kilka lat doczekamy się jeszcze doskonalszych gogli, które będą Cię kompletnie zanurzać w innym świecie.

AI: Wydaje mi się, że to jest ryzykowne. To nakłada bardzo dużą odpowiedzialność za umysł i przeżycia, które przekazujemy za pomocą VR-u. Ja się czuję bezpiecznie w tym, co robię, bo myślę, że to może zaszkodzić tylko w takim stopniu, w jakim może zaszkodzić film albo książka. A VR ma olbrzymi potencjał zanurzenia, jeżeli jeszcze na to nałoży się rozwój neurosieci, swoistej sztucznej inteligencji, która już wizualnie generuje obraz i ulepsza realizm w starych grach. Jestem bardzo ostrożny co do superrealistycznego VR-u. Niepokoi mnie też sztuczna inteligencja.

My jesteśmy na Akademii, możemy jakoś wpływać na kierunek rozwoju technologii wirtualnej rzeczywistości, uczyliśmy studentów jak to wykorzystywać. Czuję tę odpowiedzialność. Jesteśmy teraz w takim okresie dojrzewania VR-u, ale kiedyś trzeba będzie dorosnąć i jak ta dorosłość będzie wyglądać? Ale może jestem paranoikiem.

PK: Masz rację, czasami odpowiedzialność jest nawet bezpośrednia, bo możemy komuś zaburzyć coś w percepcji i to może stać się w większym lub mniejszym stopniu traumatyczne.

Ale z drugiej strony, działając w sztuce, możemy użyć tego narzędzia krytycznie, możemy pokazać „zepsuty” VR. (śmiech)

AI: (śmiech)

PK: Ale też ciekawe jest to, że umysł się przystosowuje. Pamiętam, że pierwsze doświadczenia VR-owe były bardziej intensywne. Pracując z nim dłużej, mam już pewne znieczulenie, uodpornienie na immersję.

AI: Też już mam pewne znieczulenie. To nie jest już takie doznanie „wow”. Natomiast zdaję sobie sprawę z tego, że gogle nie są jeszcze tak zaawansowane. Ostatnio zakładałem najnowszy model Hololens i to jest dopiero porażka. Są duże, niewygodne i pokazują obraz dodatkowej rzeczywistości (rozszerzonej rzeczywistości, *augmented reality* – PK) w małym prostokącie. Próbujesz się rozglądać, ale widzisz coś tylko w tym małym okienku.

PK: Czyli bardziej taki bajer?

AI: Taki bajer, ta technologia jest dopiero na samym początku. Obawiam się tych hiperrealistycznych możliwości, które będą mogły nam coś przełączać w mózgu. Ciekawe, czy to się w ogóle rzeczywiście przyjmie masowo...

Rozmowa z Wojciechem Bąkowskim

Piotr Kopik: Zacznijmy od Twoich relacji z technologią.

Wojciech Bąkowski: Zawsze traktowałem nowe technologie po macoszemu. Przez chamskie podejście do komputera wiele zyskałem, tworzyłem nowe efekty estetyczne, one pochodzą z mojej ułomności w tym względzie. Jedynym programem, z jakiego korzystam, jest Adobe Premiere, trochę umiem zrobić w After Effects i to wszystko. Nawet muzykę robię w „premierze”. Ograniczenie techniczne pozwala zrozumieć wiele procesów, na przykład związanych z obrazem i dźwiękiem, jego strukturą w sensie ogólnym. Dlatego nie jestem dobrym pomocnikiem w sprawach technicznych. Chciałbym zmienić nazwę pracowni, bo czuję, że idę w kierunku spraw podstawowych. Moja pracownia powinna się nazywać jakoś klasycznie, na przykład, Pracownia Poetyki¹. Rozmawiam ze studentami głównie o tym, jak urządzone jest dzieło, w każdym medium. A siłą rzeczy jest to pracownia multimedialna, studenci pracują dużo z internetem, łączą media i tak dalej...

PK: Rozumiem też, że to ograniczenie technologiczne pozwala Ci się bardziej skoncentrować, ale może po prostu te narzędzia wydawały Ci się dość skomplikowane? Co, jeśli byłyby prostsze albo gdyby dzisiejsi młodzi artyści na starcie już mogli płynnie poruszać się w szerokim spektrum technologii i programów?

WB: Mam pewne obawy wobec sytuacji, kiedy te możliwości rosną, może to jest trochę dziadowskie z mojej strony. Cały czas wierzę, że w warunkach pewnego ograniczenia kwitnie umysł twórczy, bo uczymy się radzić sobie z trudnościami albo w jakiś łopatologiczny sposób je obchodzić, co owocuje powstawaniem

¹ W roku akademickim 2018/2019 dr Wojciech Bąkowski prowadził przedmiot *poszerzona rzeczywistość*.

na przykład nowych estetyk. Wiem, że podobnie mogli mówić ludzie w czasach, kiedy pojawiło się kino, a przecież sam tak chętnie go używam. W gruncie rzeczy nie mam nic przeciwko kosmicznym technologiom, boję się tylko zbyt szybkiego postępu w stosunku do rozwoju zdolności twórczych u studentów. Krótko mówiąc, obawiam się sytuacji, w której studenci mają do dyspozycji wszystko i nie wiedzą, co z tym zrobić.

PK: Ale jakby tak poprognozować trochę, nie wydaje Ci się, że i tak niedługo wszyscy artyści będą stechnologizowani? W sztuce tak to się rozwija, jeśli chodzi o technologie, są trzy kroki do przodu, za chwilę dwa...

WB: ...do tyłu, tak, tak.

PK: I znowu ileś tam do przodu, z większą siłą. I to tak będzie, według Ciebie, postępować, czy przestanie?

WB: Przez przekorę, która jest, musi być, wrodzoną cechą wszystkich artystów, zawsze następuje odwrót, znudzenie jakimś sposobem działania i powrót do form klasycznych. To tak faluje. Później formy klasyczne na powrót robią się dziadowskie i przychodzą nowe, jeszcze nowsze technologie. Warsztat Formy Filmowej zajmował się kinem w sensie strukturalnym, jego członkowie interesowali wszystkimi nowymi technologiami. Traktowali je z wielką swobodą, jak dzieci. Kiedy pojawił się pierwszy VHS, Robakowski od razu z nim biegał – uprawiał radosną twórczość, taką dziecięcą, bardzo ciekawą zresztą. Sama ciekawość i chęć używania. A potem artyści w latach 80. już nieco mniej się tym interesowali, wracali do obiektu, malarstwa i tak dalej. Neue Wilde, rzeźba postmalarstwa, taka jaką uprawiał na przykład Mirosław Bałka z grupą Neue Bieriemniennost czy Koło Klipsa. Powrót do ekspresji plastycznej i wytworów ręcznych, a później znowu w latach 2000 nowe media, a za nimi internet i postinternet z wyciąganiem z niego nowej estetyki. Te zjawiska, które pochodzą ze świata wideo czy internetu, na powrót

tworzone są fizycznie. Nawiązuje się w pracach malarskich czy rzeźbiarskich do glitchów wideo. Świat się sobą nudzi, odwraca się ciągle, to w jedną, to w drugą stronę. Ucząc studentów, powinniśmy być na to wyczuleni. Owszem, uczyć ich używania nowych technologii, ale pod żadnym względem nie nakłaniać do tego. Powinniśmy z dużą czułością obserwować ich tendencje.

PK: To prawda, chyba że stawiamy jakieś ramy programowe pracowni.

WB: Oczywiście.

PK: Wtedy albo to wybierają, albo nie, wybierają świadomie.

WB: Tak, na przykład rysunek i malarstwo to podstawy komponowania, i nigdy nie powinno się rezygnować z obowiązkowego nauczania tych przedmiotów. Zapewne trzeba też wprowadzić sztywne nauczanie posługiwania się nowoczesnymi narzędziami.

PK: Robimy to na pierwszym roku.

WB: Do tego potrzebni są kompetentni ludzie, ja się nie nadaję. W mojej pracowni się nie uczą.

PK: Jasne, nie jest po to.

Kiedy opowiadałeś o polskiej sztuce XX wieku, przeskakując mocno skrótowo, ale ciekawie, to mówiłeś o głównym nurcie sztuki, ale jest jeszcze inny, związany z nowymi mediami. Czasami się przenikają, ale on ma jakby swoją odrębną ścieżkę, reprezentowaną w Polsce przez Biennale Sztuki Mediów Wro. Widzisz to rozróżnienie?

WB: Widzę i trochę się boję tych różnych ścieżek, które się odłączają. One się często źle kończą, w sensie stylistycznym. Mam na myśli, na przykład, świat ilustracji czy komiksu. Zobacz, jakie mamy w Polsce kiepskie okładki książek. Lepiej zapraszać

artystów sztuk wizualnych, żeby projektowali graficznie książki. Ilustracja stała się osobną ścieżką dla niestylowych ludzi. Takie kanały odłączenia są niedobre, ludzie zaczynają się dusić we własnym sosie i za podstawową wartość biorą rzemiosło. Kiedy przeskakujemy między mediami i nabieramy dystansu, to możemy się rozwijać. Najgorsza jest wirtuozeria. Świat animacji też się oddzielił. Dla mnie pokazy animacji to tortura.

PK: Mówisz o niekomercyjnej, niezależnej animacji?

WB: Tak, kilka razy byłem jurorem i pod względem artystycznym to było o wiele gorsze od produkcji telewizyjnej, reklamowej. Myślałem, że oszaleję, miałem na przykład do obejrzenia 40 filmów animowanych w dwa dni. Wszystkie były bardzo, bardzo złe.

PK: No, to jest problem, ludzie z różnych dziedzin się od siebie odbijają, nie są w stanie się z sobą porozumieć, chociaż szukamy na wydziale takiej wymiany. Czasem jest tak, że w trakcie obrony dyplomu, na przykład, wybitny fotograf ocenia pod względem warsztatowym zdjęcie, które zostało użyte w jakimś projekcie, niekoniecznie fotograficznym, i ma problem.

WB: Masz rację, że kontakt różnych środowisk jest bardzo potrzebny i jest obecnie problemem. Zawsze najlepsze okresy w sztuce charakteryzowały się tym, że artyści z różnych dziedzin stanowili jedno środowisko, nawet towarzyskie. Z jednych na drugich przeskakiwało to, co istotne.

PK: Chciałem jeszcze zapytać o używane często, a nawet nadużywane, pojęcie wirtualności.

WB: Rozumiem je konwencjonalnie. Internet, VR etc. Nie rozszerzam jego znaczenia. Przecież nie uznaję życia duchowego za wirtualne.

PK: Nie, ale są koncepcje mówiące o tym, że sama kultura jest bardziej wirtualna niż to, co na ekranie komputera. Czy możemy zawęzić pojęcie wirtualnego świata do gogli VR?

WB: E, naciągane te koncepcje, ale sen z pewnością jest światem wirtualnym. Mózg wytwarza obrazy i wrażenia ruchowe w odłączeniu od ciała, które leży w łóżku. Są łączniki, na przykład oddech lub czynności seksualne, ale ogólnie to osobny świat. Pień mózgu pilnuje oddychania i tego nie można przerwać, więc we śnie możemy oddychać pod wodą. Tak się rozpoznaje w śnie świadomym, że się śni. To jest rzeczywiście świat wirtualny, symulacja. VR jest czymś podobnym, oferuje podobne doznania. Wyobrażam sobie, że to jest podobnie jak w śnie świadomym. Zajmuję się snem świadomym, więc pewnie ciekawy dla mnie będzie VR.

PK: To przez sen świadomy jesteś w Katedrze Przestrzeni Wirtualnej.

WB: Dużo o tym gadam ze studentami.

PK: Praktykujesz, tak?

WB: Tak, tak. Stosuję różne techniki WBTB i TR i tak dalej. Ustawiam budzik na przykład na 6 rano i na 15 minut się budzę. Muszę pobudzać umysł, ale wyłącznie umysł, nie ciało, nie można się rozbiegać. I potem zasypiam ponownie i wtedy wpadam w najdłuższą fazę REM. Wtedy możliwość zabrania z sobą świadomości do snu jest o wiele większa. Przebywam świadomie w swoich snach, nawet dosyć długo, mogę robić różne rzeczy, na przykład oglądać mózgowy glitch. To bardzo interesujące, że w świecie wirtualnym powstają glitche przez to, że maszyna nie nadąża z produkowaniem wrażeń. I to samo jest w mózgu.

Dla przykładu, w jednym śnie chciałem zbadać rzeczywistość na nowy sposób. Byłem na ulicy, zobaczyłem, że idzie jakiś człowiek

i podbiegłem, tam nie ma konsekwencji, człowiek jest fantomem. Chwyciłem go i zacząłem oglądać jego twarz z bliska, patrzyłem, jak jest zrobiona. Była to twarz taksówkarza, który dwa razy, poprzedniego dnia w prawdziwym życiu, wiózł mnie w Olsztynie taksówką. Potem patrzę – idzie następny człowiek, podbiegłem i on miał tę samą twarz. Mózg nie nadażał za moimi świadomymi chęciami, szybkiego zwiedzania dekoracji mózgowej, i naprędce robił „kopiuj, wklej”. Gębę jednego człowieka wklejał statystom. Podobnie komputer robi glitche, postaci w grach komputerowych zamiast leżeć na ziemi, wiszą częściowo schowane w ścianie. To z podobnych powodów, tak jakby maszynie brakuje mocy operacyjnej, żeby zapewnić wrażenia równo z naszą wolą poruszania się. To jest przykład dwóch światów wirtualnych, które mają ze sobą bardzo dużo wspólnego. Ale przekładanie tego na zjawiska ogólne w kulturze, no bez przesady.

PK: Im szersza filozofia, tym więcej różnych pomysłów...

WB: Sam sobie teraz wytłumaczyłem, wirtualność to jest symulacja, tak to rozumiem. Sen jest wynikiem myśli, a myśli są wynikiem rzeczywistości. Możemy sobie coś pomyśleć, ale tymi myślami nie zmienimy otoczenia. Dalej będziemy siedzieć w tej sali. We śnie odwrotnie: to, co widzisz, jest robioną przez mózg symulacją pochodzącą z myśli. Stąd rwana forma. Przegapiasz momenty zmiany miejsca i dekoracji.

PK: Według mnie świat snu jest gęsty i niekoniecznie linearny, co chwila jesteśmy w innym miejscu, a tam się tak dużo dzieje, o wiele więcej niż obejmuje to nasza świadomość. Czy to według Ciebie zależy od indywidualnych predyspozycji?

WB: Różny jest stopień zyskiwania dystansu do tych myśli, bo człowiek może przyglądać się swoim myślom, a może po prostu myśleć. Często po prostu myślimy.

Na przykład, siedzę w domu i jem. W połowie obiadu, kiedy jestem sam, uświadamiam sobie, że myślę straszne bzdury. Na przykład odtwarzam film, który wczoraj oglądałem, bezwiednie tworzę jakieś alternatywne wersje akcji. Tu jestem zajęty zmysłowo przez smak i tak dalej, a mózg sobie w tle coś kombinuje. Podobnie we śnie, najczęściej bez świadomości, mózg urządza sobie rozrywkę i ona jest reprezentowana przez różne obrazy. W śnie świadomym budzi się boczna część płata czołowego kory mózgowej, odpowiedzialna za wychwytywanie absurdu i wtedy człowiek przedostaje się na krawędź jawy, łatwo się wtedy wybudzić. Byłeś w śnie świadomym?

PK: Czasem miałem świadomość, że śnię.

WB: Ta świadomość jest stopniowalna.

PK: Próbowiałem kiedyś praktykować, według książki o buddyzmie tybetańskim Bon, Tenzina Wangyala Rinpocze *Joga snu*, ale zarzuciłem to.

WB: To jest bardzo ciekawe. Jeżeli się w tym osiągnie wyższy poziom, to można oglądać wewnątrz swojej duszy, zwiedzać ją jak muzeum. Musisz mi kiedyś pokazać te okulary. Interesuje mnie, jak jest urządzona reprezentacja ciała w VR, to bardzo ciekawy aspekt. We śnie ciało ma glitche. Zawsze dorastają palce, to fenomen, którym można posługiwać się w upewnieniu, że się śni. Zawsze jest więcej, 6, 7 u dłoni. Trudno też czytać cokolwiek. Wyraz zmienia się podczas czytania, cofasz się do poprzedniej litery, a ona już jest inna.

PK: To jest wynik naszego przyzwyczajenia do przyczynowo-skutkowego, logicznego działania i takie mamy oczekiwania, a tam tego nie ma.

WB: Grawitacja też jest inna, prawie zawsze można latać. Chcąc się utrzymać w śnie świadomym, trzeba dbać o to, żeby

ciało wirtualne było odłączone od prawdziwego, tego leżącego w łóżku. W momencie, gdy zaczyna się z nim łączyć, przychodzi jawa. Trzeba unikać seksu. Jako początkujący od razu rzucałem się na baby, nie ma konsekwencji, a one zawsze chętne. Przestałem to robić, bo to przyspiesza wybudzenie, genitalia łączą z prawdziwym ciałem. Natomiast dłonie są wirtualne. Nie łączą się z ciałem, można nimi dużo robić, nawet powinno się, bo to odłącza od prawdziwego ciała, należy się też obracać.

PK: Obracać?

WB: Należy się obracać i rozglądać dookoła, bo to sprawia, że to ciało wirtualne się kręci, podczas gdy to w łóżku leży, czyli są osobne aktywności mózgowe. Odłącza się ten duch od ciała.

Przy jakiejś okazji chciałbym żebyś mi zaprezentował VR. Chciałbym się rozejrzeć na przykład.

PK: Przetestujemy, są różne typy gogli, różne interfejsy, lepsze, gorsze, różne oprogramowanie.

WB: No, domyślam się.

PK: Czy czegoś poprzez świadomy sen się dowiedziałeś o sobie? Wierzę, że sytuacja, na przykład, psychodeliczna może nas doprowadzić do jakiejś wiedzy, o sobie, w ogóle o naturze rzeczy.

WB: Odkryłem to, co Ci mówiłem przed chwilą. Odkryłem przede wszystkim, że sen pochodzi z myśli, a myśli z rzeczywistości i że myśl jest pomiędzy. W stronę minus idzie sen, w stronę plus idzie rzeczywistość. To wszystko zbiega się w tym punkcie i myśli człowieka tworzą tamten świat, a na ten świat reagują. Dowiedziałem się o związkach tego ciała sztucznego, mózgowego z ciałem prawdziwym. No i jeszcze zobaczyłem, na ile można spełniać swoje marzenia. Moją największą fascynacją jest przeszłość, w związku z tym chciałbym cofnąć się na przykład

do lat 80. albo wczesnych 90. W tych snach próbuję to zrobić, bo wiem, że w mózgu wszystko jest zapisane. To mi tak ledwo wychodzi. Dla przykładu, wchodzę do pokoju moich rodziców, cieszę się, że są lata 80., widzę, że się udało, bo dywan jest zielony, taki jak był, i biegnę do miejsca, gdzie stoi telefon, chcę, żeby był czerwony, plastikowy, taki z tarczą, jak w tamtych latach. Ale tam jest już współczesny telefon, nie udało się. Symulacja jest z glitchami, mieszają się czasy.

PK: A może to jest także kwestia praktyki?

WB: Pewnie tak.

PK: Kontroli?

WB: Tak, jest to forma kontroli...

Na razie mam tak, że mój ojciec siedzi młody, ale telewizor ma, kurde, płaski, LG. (*śmiech*)

PK: Ale przecież jest tak, że w rzeczywistości nie mamy kontroli nad myślami, chcemy się skupić i zawsze są jakieś przeszkadzajki.

WB: Tak jak powiedziałeś, te prace VR, okulary, programy są lepsze, gorsze. Tak samo sny po prostu są lepsze i gorsze.

Chciałbym bardzo dojść do jakiegoś wysokiego poziomu, to się nazywa indukcja snu, żebym mógł to przeprowadzić. Robię nawet specjalne graficzne moodboardy, afirmacje świadomych snów. Czytałem, że trzeba długo myśleć o jakimś miejscu i czasie, żeby tam się znaleźć. Ludziom udaje się to rzeczywiście zrobić. Ja nawet robię te kolaże, one mnie zajmują przed snem, przygotowują. Zbieram z internetu obrazy z przeszłości, z tych miejsc, te przedmioty, o które mi chodzi. Długo na takie kolaże patrzę, wiem na kaloryferze przy łóżku. Jak się wybudzam na te 15 minut, przyglądam się im i... kurde, no słabo. Podchodzę blisko tych

miejsc, pojawiają się poszczególne elementy, ale nie udało mi się jeszcze stworzyć żadnej kompletnej scenerii. To bardzo trudne, nie wiem, czy mi się kiedykolwiek uda.

PK: Kiedy jesteś w tym śnie świadomym, to jesteś przekonany, że wszystko, co się tam wydarza, pochodzi od Ciebie? A może w ogóle jest dostęp do jakiejś zbiorowej świadomości, podświadomości, nieświadomości?

WB: Dotykasz ciekawego problemu stopniowania świadomości. Te sny czasami są bardzo świadome. Wszystko wiem i z pełną świadomością zwiedzam wewnątrz swojego mózgu, jestem tym zafascynowany i tak dalej. Ale są takie sny świadome, w których jest niby tak samo, wiem, że śnię, ale nie wiadomo, dlaczego jedną z osób, która się tam pojawia, traktuję jak prawdziwą. Moja dziewczyna mi się śni i mówię: „Zobacz, jesteśmy w moim śnie”, ale wstydzę się przed nią pewnych rzeczy i traktuję ją serio, jakby ona była prawdziwą osobą. Nagle zapominam, nie wiadomo dlaczego, w przypadku jednej osoby, że ona też jest fantomem, i opowiadam jej, jakbym ją oprowadzał, czyli tak jakby ona weszła do mojego snu. Często jest też tak, że przegapiam momenty zmiany lokacji. Dotykałem na przykład podłogi, zafascynowany byłem wzorem kafli, realizmem odczuć i tak dalej, a potem nagle byłem już na basenie i nie wiem, w jaki sposób się tam znalazłem, mimo że był to sen świadomy. Czyli zmiana lokacji nagle odbywa się skokowo, dyskretnie, bez udziału świadomości. W myślach człowiek skacze z tematu na temat i tak samo we śnie. To jest mechanizm trudny do przełamania, to cię przerzuca, jak wielka proca – myśl. W rzeczywistości myśl reaguje na świat. Jest też jedna z technik polecanych przy śnie świadomym. Trzeba próbować sobie przypomnieć, jak się tu znalazło. Teraz pamiętasz, jak rano wstałeś, przyjechałeś do pracy, byłeś umówiony ze mną, jest ciąg. Wiesz, że jesteśmy w rzeczywistości.

PK: Rwie się czasem ten ciąg.

WB: No, jak ktoś używa narkotyków, to może się tak stać...
A to nawet w filmie *Incepcja* jest taka scena, która tłumaczy zasadę pilnowania ciągłości. Jest też charakterystyczne mrowienie. Cała moja osoba lekko mrowi, jakby miała w sobie ziarno wideo. To jakaś wibracja, której nie ma w prawdziwym życiu. To ciało wirtualne jest jakby oparte na lekkim niedowładzie, który się kojarzy z mrowieniem, jest jakby elektryczne, ale nie zawsze.

PK: Czy Ty, Twój umysł, jesteś bardziej odprężony w czasie takiego snu, bardziej stabilny?

WB: Dominuje euforia, narkotyki, serotonina leje się wiadrami. Nie wiem, ile to w rzeczywistości trwa, ale w odczuciu, w śnie świadomym przebywam do 15 minut. Może ze dwa razy udało mi się dłużej, że już nie wiedziałem, co dalej robić. Raz się bałem, że się nigdy nie obudzę, że jestem w śpiączce. Strasznie mi się sikać chce.

PK: Teraz?

WB: Tak, kończymy? Czy mam wysikać się i wrócić?

PK: Kończymy, wybudzamy się.

Rozmowa z Piotrem Piwockim

Piotr Kopik: Czym dla Ciebie jest przestrzeń wirtualna? Jak rozumiesz swoją obecność w Katedrze Przestrzeni Wirtualnej?

Piotr Piwocki: Ja mam swoją działkę tekstową, typograficzną, i od tej strony pracuję z przestrzenią wirtualną.

PK: Jakbyś po swojemu określił przestrzeń wirtualną?

PP: Patrę raczej przez pryzmat rozszerzonej rzeczywistości tworzonej w programach komputerowych. Ale pytanie, czy *Panorama Racławicka* jest wirtualną rzeczywistością czy nie, w którym momencie to się zaczyna? To jest kwestia filozofii tworzenia obrazu; czy to się odbywa w komputerze czy za pomocą na przykład malarstwa. Trudno według mnie złapać to rozróżnienie do końca.

Jak sama nazwa wskazuje – to jest kwestia przestrzeni. To, co ja dodaję, w działaniach ze studentami, do samego tekstu, to jest czas i ruch przede wszystkim, ale one są też w filmie. Chodzi o to, że możemy też krążyć w tej przestrzeni, czego już nie ma w klasycznym filmie. To wszystko dla mnie jest teraz ciekawsze niż klasyczna typografia. Program pracowni jest taki, że eksperymentujemy z przestrzenią właśnie. Na przykład, kiedy pracujemy ze studentami na pierwszym roku, używamy filmu i dokładamy do niego tekst, później wchodzimy w przestrzeń trójwymiarową. Powstają też takie prace, że widz się porusza, krąży wokół napisów. Budulec typograficzny funkcjonuje w nowym kontekście.

PK: W kontekście wirtualnej rzeczywistości mówi się o zanurzeniu lub „immersji”, dałeś przykład malarstwa, ale przecież sam tekst, na przykład powieść, daje możliwość bycia pochłoniętym. Nawet tekstowy komunikat może spowodować zanurzenie w jakiejś innej rzeczywistości. Gdzieś nas przenieść.

PP: Ale to jest zupełnie co innego...

PK: To, co powiedziałeś, dotyczy wizualnej strefy, dodanie przestrzeni, ruchu, czasu, a przecież w tekście nie chodzi głównie o walory estetyczne, może poza graffiti.

PP: Gdybym prowadził grafikę książkową i typografię, tekst byłby bardzo ważny. Byłaby powieść, wiersz. Treści nadaje się wtedy mniej lub bardziej stosowną formę. Natomiast w naszej pracowni tekst jest najczęściej traktowany jako znak, symbol; rzadko sięgamy po dłuższe formy. Bierzemy na warsztat haiku, antonimy, własne nazwisko. Liczy się samo słowo albo nawet pojedynczy znak typograficzny. Jak na znaku drogowym – symbol niosący z sobą mnóstwo konotacji i skojarzeń, odniesień kulturowych. Jednak nie opowiada on jakiejś długiej historii.

PK: Przecież „immersyjność”, jeżeli użyjemy tego słowa w tym kontekście, nie musi dotyczyć wyłącznie długiego tekstu. Jedno zdanie daje nam coś, przenosi nas. Czyli mamy dwie strefy, jedną tekstowo-typograficzną, poszerzoną o przestrzeń i czas, bo jest na przykład światem 3D, i drugą strefę – niewidoczną, związaną z myśleniem i wyobraźnią, do której zostaliśmy odesłani.

PP: Zobacz, jak funkcjonuje tekst w malarstwie u Pawła Susida albo u Jadwigi Sawickiej. Krótkie teksty, które nie opowiadają historii...

PK: ...czyli jak to często w sztuce bywa, rzadziej się opowiada historię w tradycyjnym rozumieniu narracji.

PP: Tak, historie gdzieś są, ale niekoniecznie w samej pracy. Dzięki dziełu powstają pewne łącza w głowie, odniesienia, otwarta interpretacja. W tej pracowni nie podjąłbym się pracy z dłuższym tekstem. Z mojego doświadczenia wynika, że nie ma to zbytniego sensu.

Robimy ćwiczenie, które składa się z trzech elementów: zdjęcia, podpisu i zarejestrowanej wypowiedzi słownej. Mamy zdjęcie twarzy, możemy podpisać „twarz” i przeczytać „twarz”. Ale ciekawiej jest coś innego pokazać, coś innego dopowiedzieć, a jeszcze coś innego napisać. I te różnice są polem naszych poszukiwań. Nie ilustrujemy opowiadań czy wierszy. Nie chodzi o uatrakcyjnienie książki.

PK: Ale w haiku może być parę słów więcej.

PP: W ogóle za pomocą czytania uczymy się abstrakcyjnego myślenia i przekładania słów w głowie na sensory i obrazy. To ma podstawowe znaczenie do 17, 18 roku życia. Jeżeli młode osoby nie będą czytały, są stracone. U starszych osób to jest mniej istotne, bo mózg się już ukształtował. W dolinie krzemowej we wszystkich szkołach dla dzieci tych bogaczy jest absolutny zakaz używania elektroniki, żadnych smartfonów, wszyscy czytają tylko papierowe książki. Tam oni to wiedzą i ci ludzie będą rządzili światem.

PK: Kiedy czytamy, tworzą się wirtualne światy, które nie muszą mieć cyfrowych komponentów. Jeżeli gram w grę, na przykład, jestem nią bardzo pochłonięty, to mnie to nie odnosi do innego świata. Więc powtórzę, tworzysz angażujące sytuacje po to, żeby wyprowadzić uczestnika, widza gdzie indziej.

PP: No, niekoniecznie, w takim działaniu z haiku, na przykład, to haiku może być zanurzone w tym świecie wizualizowanym, wykreowanym przez media elektroniczne.

PK: No jasne, ale to nie jest tak jak w wesołym miasteczku, gdzie siedzisz na karuzeli i jesteś w pełni zaangażowany...

PP: ...i gdy przeczytam, do której mam bilet, zaczynam o tym myśleć i jestem mniej zaangażowany.

PK: Właśnie.

PP: Ale jeżeli sobie wyobrazimy, że ta karuzela jest zbudowana z liter: z napisu „karuzela” albo z wielkiego „K”, to ta typografia jest bezpośrednio zanurzona w tym świecie.

PK: Ale jeśli jest napisane „karuzela jest moim życiem”? (*śmiech*)

PP: (*śmiech*)

PK: To, co wtedy?

PP: To zależy od formy.

PK: Ale jestem gdzie indziej czy nie?

PP: Zależy od formy, zależy, gdzie ten napis byłby wmontowany: czy byłby częścią tej karuzeli, napisem na krzeselku przed nami, czy funkcjonowałby jako informacja gdzieś dalej. Zmieniłoby to kontekst.

PK: Jest to już też coś zupełnie innego niż po prostu napis „karuzela”, samo „k” albo logotyp firmy produkującej karuzele.

PP: No tak, tak, dając tego typu tekst w tej przestrzeni, proponuję pewne okienko wyjścia z niej albo rozbudowuję ją i działanie staje się bardziej integralne.

To są problemy niewiele różniące się od tych, jakie poruszali na przykład kubiści. Czy gazeta w kubistycznym obrazie, litera albo fragment tekstu z niej, jest integralną częścią przestrzeni, czy czytając ją, wychodzimy gdzieś poza? Picasso wkleił w sam środek obrazu typograficzną etykietę „Suze” - swojego ulubionego aperitif. Polecam.

Wróćmy do pracowni. Nie mamy tu czasu zajmować się zasadami czysto typograficznymi, jak: interlinia, kerning, tracking,

właściwa szerokość wcięć akapitowych. Szukamy tego, jak tekst brzmi w obrazie, filmie, przestrzeni.

PK: No i jak brzmi?

PP: Niektóre rzeczy łatwiej ubrać w słowa, niektóre w obraz, a niektóre mogą być nieciekawe, gdy są powiedziane wprost. Dam przykład. Kiedy zamierzamy opowiedzieć o bohaterach, a nie możemy albo nie chcemy pokazywać ich twarzy, nie musimy robić figurek – awatarów. Możemy się posłużyć na przykład inicjałami. Przywołałyśmy prawdziwe historie, prawdziwe relacje, za pomocą relacji między literkami. Widz, kiedy dostanie informację, o czym to jest, może zobaczyć i poczuć różne napięcia między bohaterami, patrząc na budowę, formę, ustawienie liter względem siebie. W przestrzeni 3D może wokół nich chodzić i tak dalej.

Działamy też dużo z zasadami odczytywania tekstu na urządzeniach elektronicznych. Jak można rozwiązać formalnie na przykład przewijaną, „scrollowaną”, pracę pionowo w telefonie. To w odniesieniu do klasycznej typografii są dosyć nowe zagadnienia. To już nie jest krój o wielkości 11 punktów i interlinii 14. Zresztą nie chodzi o książkę, nie chodzi o powieść, nie wiem, po co taka pracownia miałaby powstać na naszym wydziale. Na Wydziale Grafiki robią to wspaniale. Miałem przyjemność postudiować trochę u profesora Buszewicza – to jest mistrzostwo. My szukamy czegoś innego.

PK: Mówiłeś o haiku, ale czemu właściwie nie mógłby to być dłuższy utwór poetycki?

PP: Jeżeli jestem bohaterem w świecie 3D, zamieniam się w staruszkę Japonkę, która idzie przez góry, i znajduję tam tablicę z bardzo długim wierszem, to jako wcielający się raczej nie będę tego czytać. Wolę tekst jako znak, hasło, link do czegoś.

PK: Dobra, ale założmy, że tam jest strumień z płynącym tekstem z konkretnej, znanej powieści, to nawet zakładając, że nikt tego nie będzie czytał od początku do końca, można trafić na jakiś fragment, który może stać się istotny. A linkiem stanie się sama powieść, jej kulturowe znaczenie.

PP: No tak, tak. Z drugiej strony, zobacz, istnieje coraz więcej emotikonów i innych sposobów skrótowego przekazywania informacji i to jest interesująca materia. Oczywiście były takie prognozy, że tekst zniknie i zastąpią go obrazki. Bardzo szybko okazało się to bzdurą. Jest dokładnie odwrotnie. Kiedyś nie było czegoś takiego jak tak zwane paski w wiadomościach.

PK: Ktoś kilkadziesiąt lat temu pewnie nie byłby w stanie oglądać jednocześnie pasków informacyjnych, obracających się ikonek i wizualizacji w tle programu.

PP: Czasem lecą nawet po trzy rzędy pasków.

PK: Czy myślisz, że w przyszłości informacje będą przekazywane jeszcze bardziej skrótowo?

PP: Myślę, że tak.

PK: A używasz Twittera?

PP: Nie, nie używam. (*śmiech*)

PK: Myślałem, że nazwiesz kiedyś pracownię Virtual Tweet Studio. Czy są jeszcze w ogóle jakieś zasady w typografii, czy można wszystko?

PP: Zawsze mówię studentom „nie należy tego robić” i za chwilę dodaję „chyba że....”. Zasady trzeba znać, żeby je łamać. Teraz czytam książkę Douglasa Thomasa o bardzo długim tytule

„Wystrzegaj się Futury, chyba że twój klient to IKEA, Castorama, Louis Vuitton... albo nazywasz się Paul Renner, Wes Anderson, Stanley Kubrick...”. A więc zasady są jak najbardziej, ale to nie znaczy, że jesteśmy ich niewolnikami, to one nam służą, nie odwrotnie.

PK: Na koniec zapytam o stosunek do graffiti. Chodzi mi o samo *style-writing* i tagi. Czy to nie byłaby idealna sytuacja badawcza? Pracujesz wtedy z typografią, napisem i skupiasz się na przestrzeni, estetyce, kolorze, klimacie, nie dbasz o znaczenia. Czy to nie jest wirtualna przestrzeń dla tekstu?

PP: Ten aspekt poruszamy przy pracy z badaniem granicy czytelności napisu. Kiedy dany wyraz przestaje być czytelny; ile elementów możemy usunąć ze znaku, żeby dało się go jeszcze rozpoznać albo ile znaków z dłuższego napisu. Jest to jedno z moich działań ze studentami. A jeśli chodzi o materię graffiti, to namawiam ich na hand-made i łączenie analogu z cyfrą. To zawsze daje ciekawe efekty. Pewna przypadkowość staje się bonusem i prace okazują się ciekawsze niż to, co sobie założyliśmy początkowo.

Rozmowa z Paulą Jaszczyk

Piotr Kopik: Chciałbym zapytać o immersyjność Twoich działań?

Paula Jaszczyk: Jeśli chodzi o zanurzenie się w przestrzeń wirtualną rozumianą jako założenie okularów i wejście w cyfrowy świat, to takich działań w mojej twórczości w ogóle nie ma.

Składa się po części z działań czysto malarskich i upraszczając, są one odbierane tak, jak zawsze było malarstwo odbierane. Natomiast w trakcie studiów w Pracowni Struktur Wizualnych na Wydziale Malarstwa nauczyłam się myślenia o trójwymiarze. I moje działania multimedialne są na pograniczu osaczania widza, nie w złym tego słowa znaczeniu. Przez to wchodzimy w bardziej odrealniony świat.

PK: Czyli jest to rodzaj tworzenia sztucznej rzeczywistości?

PJ: Kiedy malowałam i zaczęłam robić bardziej abstrakcyjne kompozycje, zaczęło mi przeszkadzać to, że są płaskie. Zauważyłam, że kolor potrzebuje oddechu. Kolory obok siebie rezonują, ja chcę, żeby ten rezonans między kolorami działał na widza, do tego potrzebuję form przestrzennych, na które mogę wyświetlać kompozycje kolorów.

Jedna z ważniejszych moich prac, *Splątanie z serii „Meandry”* – multimedialna forma przestrzenna, powstała tak, że wzięłam obraz postaci, animowałam go, później z tej animacji użyłam kilku różnych pól i umieściłam je na oddzielnych warstwach; postać ma wiele rąk i nóg, ale przestrzennie odseparowanych. Na to wyświetlałam kompozycje z kolorów.

PK: Czy postać jest statyczna, a kolory się zmieniają?

PJ: Postać się nie rusza, chociaż można mieć wrażenie ruchu ze względu na zmieniające się kolory. Wiadomo, ciepłe kolory wychodzą do przodu, zimne zostają z tyłu. Do tego włączony jest dźwięk, praca jest żywa.

PK: Do jakiego stopnia możemy sobie pozwolić na wykreowanie iluzji przestrzeni, tworząc taki relief z wizualizacją? Założmy, całość mierzy od ściany pół metra. Czy interesuje cię wrażenie pogłębienia tej przestrzeni?

PJ: To jest interesujące i chcę to też rozwijać. Dotychczas moje prace zachowywały realną przestrzenność tych odległości reliefowych. Teraz myślę o pracy, która będzie zupełnie abstrakcyjna, ale będzie miała też w sobie rodzaj perspektywicznego zbiegu. Przy wyciemnionej sali iluzja przestrzenności będzie większa.

PK: Będą się nakładać różne typy perspektywy?

PJ: Tak, tak.

PK: Przy wyciemnionej sali, jeśli by to odpowiednio rozegrać, to jest trochę tak, jakby założyć okulary VR, które automatycznie człowieka odcinają od rzeczywistości.

PJ: No tak, to jest sztucznie wykreowana sytuacja.

PK: Sytuacja teatralna?

PJ: Tak, jak najbardziej. I sytuacja widowiskowa. Jak zrobiłam pierwszy raz tego typu pracę, to profesor Jacek Dyrzyński mówił o niej, że jest z pogranicza plastyki i teatru. Jak zrobiłam dyplom, profesor Józef Szajna, którego nagrodę dostałam za dyplom na Wydziale Malarstwa w 2005 roku, wręczając mi tę nagrodę, powiedział, że pewnie wyląduję w teatrze. Napisałam pracę magisterską o Szajnie, Kantorze i Mądziku.

PK: A tak w ogóle, w co Ty chcesz widza wciągnąć?

PJ: Wcześniej zależało mi na wciąganiu widza tylko w zagadnienia plastyczne, teraz zaczęły mnie bardziej interesować emocje. Czego zresztą nie spodziewałam się po sobie. Jestem osobą bardzo emocjonalną, i takim wentylem dla mnie była praca tylko z formą i kolorem. Jednak tyle wydarzyło się w moim życiu i pojawiło się tyle emocji, że zaczęły się one silnie ujawniać w moich pracach. I to, co chcę robić, to dotykanie trudnych emocji. Chcę, żeby to było czytelne, ale wiadomo, że jeżeli sam widz tego nie przeżył, trudniej mu to zobaczyć w pracy. Natomiast, chcę, żeby się ludzie zastanowili nad tym, że dookoła jest dużo bólu.

PK: Czy chcesz, żeby przestrzeń wykreowana przez Ciebie działała kłująco?

PJ: Tak, chciałabym, żeby trochę zabolało. Prześlizgujemy się teraz przez wszystko, jesteśmy z innymi bardzo powierzchownie, głównie dzielimy się tylko bieżącymi wydarzeniami i tylko w mediach społecznościowych. Już specjalnie nie chce nam się dzielić swoimi emocjami, mamy z tym coraz większą trudność i trudniej o dłuższe prywatne rozmowy. Niby mamy łatwość wylewania emocji na Facebooku, ale tam wszystko jest jakieś bardziej przypudrowane.

PK: Myślisz, że jeżeli ktoś wrzuca opinię albo opisuje, co przeżywa, na Facebooku, to od razu musi to być nieautentyczne i powierzchowne?

PJ: Może być autentyczne, tego nie kwestionuję, ale zanika realny kontakt, o wiele pełniejsza wymiana między ludźmi. A tak, wszyscy się spieszą, raz coś wrzucają, innym razem skomentują... Tysiące osób zmienia nakładkę profilową na flagę Francji, po pożarze Notre Dame, to nie ma sensu.

PK: A wracając do Twoich prac i tego, że chcesz mocno poruszyć widza...

PJ: Nie chcę go przytłoczyć ani mu niczego obrzydzić, chcę, żeby coś w nim drgnęło. Przy czym poruszam się ciągle w abstrakcyjnych wartościach, nie poruszam żadnych konkretnych historii.

Poza tym pracuję bardzo spokojnie. Raz, że kłopoty życiowe prawie mnie zmiotły, więc nie mogę inaczej. Dwa, że funkcjonuję pomiędzy Mazurami a Warszawą i mam pewien dystans do tej warszawskiej gonitwy. Chcę, żeby widz się zatrzymał na chwilę i chcę mu opowiedzieć o bólu. Chcę się z widzem podzielić tym bólem, zwierzyć się z niego, ale nie doprowadzać do sytuacji, że on go będzie odczuwał. Może w przyszłości pojawi się VR z takimi możliwościami – zadawania bólu.

PK: Odczuwanie bólu to już pełna immersja.

PJ: No tak, na razie nie poczujesz poprzez pracę takiego straszniego bólu mięśni, jaki ja czułam... Może w przyszłości będą pojawiać się takie prace artystyczne, ludzie będą przykładać sobie różne blaszki i w ogóle będą razić się prądem, żeby coś więcej poczuć.

PK: A powiedz, gdybyś miała do dyspozycji gigantyczny budżet, to co byś artystycznie zrealizowała? Masz tego typu marzenia?

PJ: Rozwinęłabym temat mappingu, prawdopodobnie na dużą skalę. Sam mapping miewa złą opinię: że to taka duża kolorowana architektura, a jest w tym duży potencjał. Interesowałoby mnie użycie go raczej w kontekście edukacyjnym niż artystycznym. Można by wtedy za pomocą rozbudowanej iluzji przenieść ludzi, na przykład z ułomnościami, do różnych niedostępnych dla nich miejsc.

PK: A gdyby była możliwa taka ruchoma architektura wypełniona mappingiem?

PJ: To mogłoby być męczące... Ale gdyby można było tym sterować i nawet za pomocą telefonu zmieniać swoje prywatne przestrzenie w bardziej uspakajające...

PK: ...może wykształcisz przyszłych architektów takich rozwiązań.

PJ: Kto wie. Chociaż myślę, że to mogłoby być ciekawsze na pokazach mody. Elementy stroju, który jednocześnie jest zmapowany na ruchomej przestrzeni. Raperka Cardi B w Metropolitan Museum of Art miała na przykład taką suknię, którą musiało nieść za nią siedem osób. Zobacz, jak można byłoby to rozwinąć, zsynchronizować z taką ruchomą przestrzenią.

PK: Opowiedz mi na koniec o Twojej relacji z dźwiękiem, albo też ze środowiskiem kompozytorów?

PJ: Musimy sobie zdawać sprawę z tego, że dla ludzi, którzy grają na instrumentach albo komponują, bardzo dziwną rzeczą jest użycie wizualizacji. Wynika to często z zamknięcia na obraz, w ogóle na plastykę. Osiągnięcie rodzaju szczerzej symbiozy obrazu i dźwięku wymaga ode mnie długofalowej współpracy. Teraz do utworów Stanisława Moniuszki zrobiłam wizualizacje w kształcie koła. Koncepcja wzięła się od kołowrotka i pierwszej pieśni o prządnicy. To było formalne założenie, które zdyscyplinowało moje myślenie o wizualizacji, postawiłam sobie takie zadanie. Muzykom było trudno odnosić się do okrągłego obrazu, ponieważ przyzwyczaili się do wcześniejszych prostokątnych wizualizacji.

PK: Ale przecież na Uniwersytecie Muzycznym jest pracownia VR.

PJ: Tak, jest na Wydziale Reżyserii Dźwięku i jest to unikatowa sytuacja. Ludzie związani z Wydziałem Kompozycji, Dyrygentury i Teorii Muzyki, czy instrumentalisci, mogą nawet nie wiedzieć o jej istnieniu. To są dwa różne światy, przed nami długa praca nad otwieraniem się na siebie świata muzycznego i wizualnego. Długa, ale dla mnie szalenie ciekawa.



