

E-PROJECT

OBRAZY DYNAMICZNE (streszczenie)

KRZYSZTOF WIERTNIEWSKI

Praca doktorska „E-project. Obrazy dynamiczne” to efekt kilkuletnich eksperymentów z pogranicza fizyki, grafiki i multimedii. W swoich badaniach szukałem formuły, która jednocześnie pozwoli na uchwycenie chwili w jednym kadrze i jednoczesne przeżywanie jej równoległe z prowadzon obserwacjq. „E-project. Obrazy dynamiczne” to zbir dziewięciu impresji — grafik wykonanych technik soczewkow. Prace s formatu 57x102 cm. Druki wykonane s bezpośrednio na soczewce i zalaminowane od spodu przezroczyst foliq. Prace bd zawieszona na ykach w odleglości 1-2 cm od białej ścian.

W obrazach statycznych mamy zatrzymany czas – możemy ten jeden zatrzymany na ułamek sekundy moment ogldać nieskończenie dłuo, dostrzegać kolejne detale, ale wciąż jednak patrzeć na jedn, konkretn scen. Nie widzimy całej sytuacji – widzimy jeden kadr z mijajcego czasu. Celem moich artystycznych poszukiwa bło przeniesienie wspomnianej scen z rzeczywistości na obraz i nadanie jej wymiaru nieskończoności – chciałem, eby trwała tak dłuo, jak odbiorca bdzie na ni patrzył. Aby doprowadzić do realizacji tej idei musiałem zacząć myśleć o grafice, jako obrazie dynamicznym – „ilustracji dynamicznej”.

wiatło i kolor – ich wsplna gra i zaleźności – od zawsze powodowały mój zachwyt. Swoista nienamacalno i ulotno wiatła skłoniła mnie do prób schwywania go i osadzenia w stałym elemencie. Chciałem poszerzyć pole doświadcze pomidzy przedstawianym obrazem a odbiorc. Moim celem bło włączenie widza w swoistego rodzaju dialog z obrazem, jego barwami i wiatłem. Podczas kolejnych prób najbardziej interesowały mnie rżne formy wiatła – jego odcienie na styku wybranego do badania materiału, zaleźno barw od kta padania wiatła, jego zmienno i zdolno do przemiany. wiatło jest emocjonalnie nieobecne, dopki nie zostanie zamknite w określonej przestrzeni – jego ulotno nie zostanie osadzona na materii, któr oświetla lub te nie zostanie zamienione w substancjq, któr przepływa przez mgł, szron lub deszcz. Badania prowadziłem noc w celu odseparowania otoczenia od głwnego bohatera, a take dla wzmocnienia kontrastu i nasycenia barwy. Przez lata prowadzenia bada nad wiatłem oraz próbami jego osadzenia

na różnego rodzaju materiałach powstało wiele krótkich materiałów filmowych, stających się podstawą dla dalszych prac.

Połączenie chęci złapania chwili oraz przeniesienia ich niematerialnej struktury na materię doprowadziło mnie do momentu, kiedy musiałem zmienić medium dla moich prac artystycznych. Format wideo nie umożliwiał mi pełnego oddania tego, co chciałem wyrazić. Poszukiwania doprowadziły mnie do różnych technologii druku, z których do podjętych przeze mnie założeń najbardziej pasowała metoda soczewkowa.

Metoda soczewkowa (lentikularne) to technika prezentacji trójwymiarowych obrazów bez konieczności używania okularów. Dwa lub więcej półobrazów stereoskopowych umieszcza się na papierze naprzemiennie w postaci mikroskopijnej szerokości pasków. Raster cylindrycznych wypukłych soczewek obecny w nałożonej na papier przezroczystej folii powoduje, że do oczu odbiorcy dociera widok tylko niektórych pasków obrazu. Dzięki temu możemy uzyskać efekt trójwymiarowości obrazu.

Wykorzystanie stereogramów lentikularnych umożliwiło mi na przełożenie najistotniejszych kadrów z filmów na płaszczyznę grafiki. W wyniku tej swoistej translacji powstał cykl obrazów dynamicznych. Prezentowane przeze mnie prace przedstawiają plamy barwne na ciemnym tle. W zależności od kąta patrzenia widzimy inny fragment sumy dwóch obrazów, co powoduje, że nie mamy możliwości zobaczenia tego samego efektu drugi raz. Obrazy zatem należy traktować jako impresje barwne.

Prace są wycinkiem materiałów stworzonych technologią video. Do każdej pracy, która poniekąd opisuje inne zjawisko, które stało się dla niej genezą powstał tekst. Swoisty leksykon świata.

Szybko zmieniający się świat pełen jest infografiki i przekazów budowanych w oparciu o obrazy. Co chwilę atakowani jesteśmy billboardami telewizją, reklamami. Potrzebujemy obrazów, a z drugiej strony odrzucamy wszystko co wymaga dłuższego czasu potrzebnego na przemyślenie. Nie mamy czasu na kontemplację, obrazy które do nas docierają najczęściej wyzute są z komunikatów natury wolniejszej, powodującej głębszą refleksję. To właśnie dynamika życia, potrzeba nieustannego pędu, spowodowała, że skupiłem się na sprawach najprostszych jak gra światła i koloru na ludzkich emocjach. Ilustracje dynamiczne, które są podstawą moich prac, mogą stać się odpowiedzią sztuki na tempo życia i brak czasu na jej kontemplację.

Barwy wydobywające się z mroku budują obraz. W zależności od miejsca, z którego oglądamy obraz kolor ma różne wysycenie, a płaszczyzna koloru kształt. Już samo przejście obok obrazu jest jakby zanurzeniem się w jego wnętrze – każdy odbiorca indywidualnie może odbierać i przeżywać barwne impresje. Barwy w moich pracach to coś więcej niż fizyczna właściwość. Tworząc obrazy dynamiczne chciałem podkreślić subiektywny odbiór barw – to jak wpływają na nasze zachowanie, jak modyfikują reakcje, działają na wyobraźnię, wywołują skojarzenia i budzą emocje.

Praca doktorska „E-project Obrazy dynamiczne” jest odbiciem rzeczywistości na płaszczyźnie grafiki z uwzględnieniem czasu trwania widzianej sceny. Barwy i zjawiska fizyczne, które towarzyszyły na całej artystycznej drodze, stały się motywem przewodnim niniejszej pracy. Stanowią fundament, na którym oparłem swoje badania. W efekcie transponowania impresji rzeczywistości otrzymałem grafiki o zmiennej naturze.

Powstałe obrazy realizują kolejny etap mojej drogi artystycznej, a także rysują ciekawe kierunki dalszego rozwoju. Ich zmienność daje mi duże możliwości w kreacji obrazów opartych o zapis rzeczywisty (film, fotografia). Dodatkowo, właśnie ta natura wzbogaca pewne kierunki sztuki (ilustracja, plakat, fotografia) o nowe narzędzie i technologię pozwalające uwzględniać w pracach przepływ czasu.