

ARTUR OLEŚ
REPOSTER

Praca doktorska
przygotowana pod kierunkiem promotora:
prof. Grzegorza Hańderka

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
W KATOWICACH 2022

STRESZCZENIE

AO

REPOSTER

Moja praca doktorska koncentruje się na zjawiskach i zmianach społeczno-technologicznych zachodzących na przestrzeni ostatniej dekady. Definiujące je zagadnienia znane są z mainstreamu, jednak, w moim odczuciu, wpływają na kulturę i percepcję społeczeństwa w skali szerszej niż ta, którą przypisujemy głównym nurtom.

Ścieżki interpretacyjne tytułu *Reposter* wiodą w kilku kierunkach, przez wiele kontekstów potencjalnych znaczeń i powiązań. Pierwszy kierunek nasuwa się od razu – tytuł pochodzi od słowa *repost*, które oznacza ponowne udostępnienie treści utworzonej przez innego użytkownika internetu. W tym przypadku kluczowe w procesie poznawczym stają się kwestie własności, kopiowania, przywłaszczenia, osadzenia w kontekstach odmiennych od oryginalnego, krytyki i oceny, ale także dzielenia się, wspólnego zdania, opinii, punktu widzenia, jak również okazywania solidarności, uznania, zrozumienia i tego, że utożsamiamy się z czymś zdaniem. W tym znaczeniu *reposter* może być rozumiany w kontekście podmiotu, którego działalność ma charakter kuratorski, popularyzatorski i promocyjny. Czynnikiem definiującym stają się jego motywy działania oraz przestrzeń i kontekst udostępnienia. Funkcję takiego podmiotu można rozumieć w kategorii wydawniczej lub wystawienniczej, stwarzającej możliwości nakładowe i ekspozycyjne, a także pozwalającej na tworzenie autorskiej selekcji.

Tytułowe słowo wizualizuje się również w wersji *re:poster*, czyli formie reakcji lub nawiązania do wypowiedzi podmiotu, który pewną zawartość opublikował (*poster*).

W tej odsonie istotny staje się przede wszystkim charakter odzewu, który może być krytyczny lub nie wobec źródła, a ponadto może odnosić się do niego w sposób dosłowny lub poszerzający jego obszar.

Inną potencjalną ścieżką interpretacji jest mutacja wyrazu *poster* (plakat), rozumianego w tym kontekście jako forma wizualna, artystyczna lub informacyjna funkcjonująca w środowisku internetowym lub cyfrowym. Często postrzegana od strony technologicznej, jako *time-based media*, forma ta definiowana jest już nie tylko poprzez obraz, lecz także w odniesieniu do osi czasu.

Reposter jest zatem współczesną formą wypowiedzi, której autor w sposób bezpośredni odwołuje się do źródła. Stara się je równocześnie zrozumieć i samodzielnie zinterpretować, przy czym nierzadko jest wobec niego krytyczny, a przede wszystkim zawsze lokuje je w nowym kontekście. Wypowiada się, korzystając z zapożyczenia, znanego do tej pory pod pojęciem „cytatu”, które znajduje szczególne uzasadnienie w dzisiejszych czasach, kiedy często mawia się, że „wszystko już było”. Wydawać się więc może, że jedynymi rokującymi formami są formy hybrydowe, łączące dokonania przeszłości z wpływami teraźniejszości.

W dalszych rozdziałach pracy rozrysowuję pejzaż kulturowo-technologiczny, który w mojej opinii ma znaczący wpływ na dzisiejszy sposób funkcjonowania społeczeństwa. W rozdziale „Protonet” opisuję swoje doświadczenia związane z pojmowaniem kultury w czasach sprzed internetu, kiedy każdy artefakt miał dla mojego pokolenia niebywałe znaczenie, aż do momentu, gdy ewolucja sieciowej dystrybucji dóbr kultury doprowadziła do sytuacji, w której mechanizmy marketingowe definiują gusta odbiorców. Rozdział „Kryptoutopia” poświęcony jest osobliwości popularnej dziś technologii blockchain, która w ostatnich miesiącach szturmem wdarła się do świata sztuki i na nowo zdefiniowała jej wartość w przestrzeni cyfrowej. „Szybciej niż słowa” opowiada o kulturze fotografii, której ewolucja w kontekście mediów społecznościowych doprowadziła do tego, że obraz stał się najpopularniejszym środkiem wyrazu. „Postprawda” to część poświęcona mutacjom faktów i mechanizmom ich rozprzest:zenia się w rzeczywistości, w której wszechobecność informacji definiuje charakter współczesnego społeczeństwa. „Aksjomat” opisuje rozdźwięk pomiędzy wczesnymi założeniami internetu a jego obecnym stanem. Jako przyczynę wskazuje kapitalizm afektywny, którego głównym narzędziem jest kolonizacja uwagi odbiorcy. Rozdział „Dron” poświęcony jest automatyzacji wielu sfer dzisiejszego życia oraz rozważaniom nad sensem i aspektem etycznym jego dehumanizacji. Definiuję w nim także swój autorski stosunek do procesu twórczego oraz funkcji studia. „Feedback Loop” określa znaczenie wyświetlaczy i kamer we współczesnej kulturze masowej. W tej części odnoszę się również do kluczowych w kontekście mojej pracy doktorskiej realizacji artystycznych, w których użycie ekranów i kamer miało raczej charakter zna-

zeniowy niż czysto estetyczny. „Diagram” definiuje wizualizację danych jako formę autorskiej relacji twórcy z przedstawianymi graficznie informacjami. Z kolei w rozdziale „Ton” prezentuję gatunki krautrock i Detroit techno, które były główną inspiracją dla mojej twórczości muzycznej. Skupiam się na ich znaczeniu w kontekście transformacji oraz na dążeniu ich przedstawicieli do odcięcia się od otaczającej rzeczywistości.

Praktyczną część mojej pracy doktorskiej stanowi instalacja audiowizualna, zaaranżowana w formie modułowego studia. Poszczególne elementy wystawy rozmieszczone są w przestrzeni pomieszczenia na stołach i statywach studyjnych. Instalację można określić jako work in progress (praca w toku), w której urządzenia wytwarzające dźwięki i obrazy są widoczną częścią ekspozycji, a tym samym są dostępne dla odbiorcy. Na jednej ze ścian wnętrza wyświetlana jest z rzutnika wielkoformatowa projekcja. Jej źródłem jest komputer, który generuje animujący się obraz za pośrednictwem patcha zaprojektowanego przeze mnie w programie TouchDesigner. Modułowa struktura programu, który obsługuje komunikaty midi pochodzące ze środowiska urządzeń muzycznych, pozwala mi na kompleksową kontrolę i kształtowanie modulacji generowanego obrazu za pomocą samplera i sekwencera Elektron Octatrack. Jest on równocześnie centralnym urządzeniem odpowiedzialnym za dźwięk, ponieważ steruje pozostałymi instrumentami. Drugi komputer, obsługujący inny projekt w programie TouchDesigner, wysyła obraz do dwóch z czterech telewizorów. Sygnał przekazywany do jednego z nich modulowany jest dodatkowo przez mikser wideo. Trzeci monitor czerpie obraz z kamery skierowanej na dużą projekcję. Jej sygnał jest modyfikowany przez drugi mikser wideo. Obraz na ostatnim, czwartym telewizorze jest wypadkową kilku źródeł. Podłączony do niego mikser wideo scala sygnał kamery skierowanej na jego własny ekran z obrazem z trzeciego monitora, przetwarzając sumę przez efekty pokładowe. Zastosowany układ tworzy rodzaj zawiłanej sieci, w której człowiek traci orientację, gdy tylko pomyśli, że odkrył już klucz, według którego instalacja funkcjonuje. Efekt ten wzmacnia ekspozycja na zero-jedynkowe impulsy świetlne tworzone przez sprzężenia zwrotne mikserów wideo i kombinacje modułów TouchDesignera. Celem tych działań jest wywołanie u odbiorcy wrażenia zagubienia i przebudźcowania, które w moim odczuciu definiują dzisiejszą rzeczywistość medialną.

Warstwa dźwiękowa nadaje ton realizacji i zarazem kontroluje niektóre jej aspekty wizualne. Instrumentarium w postaci autorskiego syntezyzatora modularnego i maszyn szwedzkiej manufaktury Elektron odpowiada zarówno za kreację brzmienia, jak i za kontrolę wielu czasoprzestrzennych czynników obrazu. Równocześnie urządzenia te stanowią obiektową część instalacji, w myśl koncepcji „readymade” Marcela Duchampa. Ich wizualny charakter i funkcjonowanie wpisują się w ideę mojej pracy. Istotny jest dla mnie w tym przypadku kontekst i sposób ich wykorzystania. Każde z tych urządzeń stanowi bowiem swego rodzaju synonim sztucznej inteligencji, algorytmów i robotów,

które w wielu aspektach wyręczają dziś ludzkość. Genialne koncepcje wpisane w ich architekturę sprawiają, że nawet tak chłodna i precyzyjna forma muzyki, jaką jest elektronika, nabiera cech struktur organicznych.

Głównym urządzeniem, które dyktuje rytm i dynamikę zmian instalacji, jest wspomniany Octatrack. Jego moduł aranżera i osiem sekwencerów midi kontrolują wydarzenia na linii czasu. Struktura oparta na bankach i patternach wprowadza zmiany tak w warstwie dźwiękowej, jak wizualnej. Każdy z ośmiu rozbudowanych sekwencerów wysyła jednocześnie kilka zmiennych komunikatów midi, które ponadto modulowane są przez zmiennokształtny LFO (*low frequency oscillator*). Wysyłane sekwencje mają różne długości i prędkości wyzwalań poszczególnych kroków, co tworzy polirytmiczne struktury informacyjne, w których te same wypadkowe powtarzają się bardzo rzadko lub wcale.

Instalacja jest zatem stale zmieniającą się strukturą o otwartej formie. Jej dynamiczny charakter nawiązuje do specyfiki dzisiejszej kultury technologiczno-informacyjnej, która ulega nieustannym przekształceniom w wyniku zmian wprowadzanych przez użytkowników oraz w związku z postępem technologicznym. Realizacja stawia także pytania o funkcję człowieka w tym procesie, rzetelność i skuteczność emisji informacji oraz przyczyny rozchwiania nastrojów współczesnego społeczeństwa.

Artur Dłuski