

ANNA MAJ

Uniwersytet Śląski

<https://orcid.org/0000-0003-3958-267X>

Śląska Szkoła Multimediów – między teorią a eksperymentem. Od sztuki wideo do sztuki AI

Silesian Multimedia School – between Theory and Experiment. From Video Art to AI Art

Artykuł recenzowany / Peer-reviewed article

Abstract

The article discusses the previously insufficiently described and recognized phenomenon of the Silesian Multimedia School, which can be traced back to video art and the pioneering activities of the LTP (Laboratory of Presentation Techniques) group, operating in the 1970s at the Academy of Fine Arts in Katowice (then still the Katowice Department of Graphics at the Academy of Fine Arts in Kraków). Subsequent generations of experimenters in media art are associated with the same school but use different media for their purposes. Their artistic paths often vary, leading (like those of the creators of the LTP) through experiments in the field of workshop graphics, photography, music, graphic music, video image, digital image, and animation, VR and AR technologies, interactive installations, sound experiments (soundscapes), and the use of neural networks, and more broadly – artificial intelligence technology (AI art).

Such documentation and an attempt to characterize the phenomenon, consistently linked with the Upper Silesian *genius loci* but inscribed in European and global phenomena in the field of art, is the primary goal of this text, based on numerous interviews with artists of different generations. This documentation is all the more important because some interlocutors are currently approaching the stage of summarizing their artistic work due to their age. It is essential to view media art from an anthropological and cultural perspective since it is an area that expresses cultural changes and ongoing social phenomena. According to the author, new media art is a laboratory of cultural, cognitive, and communication practices, allowing us to understand the changing reality (technological, cultural, and social) and the challenges that contemporary man faces in everyday life. This is why it is crucial to study phenomena from this domain, both in terms of latest phenomena (AI art) and those that we can assess differently than has been the case from the perspective of time (video art).

Keywords: new media art; Silesian Multimedia School; Laboratory of Presentation Techniques (LPT); Chair of Multimedia Activities; Academy of Fine Arts in Katowice

Abstrakt

Artykuł omawia słabo rozpoznany fenomen Śląskiej Szkoły Multimediów, którą można wywieść ze sztuki wideo i pionierskich działań grupy LTP (Laboratorium Technik Prezentacyjnych), działającej w latach 70. na ASP w Katowicach (wówczas katowickim Wydziale Grafiki krakowskiej ASP). Kolejne pokolenia eksperymentatorów w obszarze sztuki mediów wiążą się z tą samą uczelnią, ale wykorzystują już inne media. Ich ścieżki artystyczne bywają różne, wiodą (podobnie zresztą jak twórców LTP) poprzez eksperymenty z zakresu grafiki warsztatowej, fotografii, muzyki, muzyki graficznej, obrazu wideo, obrazu cyfrowego i animacji, technologii VR i AR, instalacji interaktywnych, eksperymentów dźwiękowych (*soundscapes*) oraz wykorzystania sieci neuronowych i – szerzej – technologii sztucznej inteligencji (sztuka AI).

Dokumentacja i próba charakterystyki zjawiska, konsekwentnie powiązanego z górnośląskim *genius loci*, lecz wpisującego się w europejskie i światowe zjawiska z obszaru sztuki, jest zasadniczym celem niniejszego tekstu, opartego na licznych wywiadach z artystami różnych generacji. Dokumentacja ta jest tym bardziej istotna, że część interlokutorów z racji wieku zbliża się aktualnie do etapu podsumowania swej twórczości artystycznej. Istotne jest przy tym spojrzenie na sztukę mediów z perspektywy antropologicznej i kulturoznawczej, gdyż obszar ten stanowi bowiem ekspresję przemian kulturowych i zjawisk społecznych. Sztuka nowych mediów stanowi zdaniem autorki laboratorium praktyk kulturowych, kognitywnych i komunikacyjnych, pozwalające zrozumieć zmienną rzeczywistość (technologiczną, kulturową i społeczną) oraz wyzwania, z jakimi codziennie mierzy się współczesny człowiek. To dlatego ważne jest badanie zjawisk z tego obszaru, zarówno tych najnowszych (sztuka AI), jak i tych, które z perspektywy czasowej możemy ocenić inaczej niż dotąd (sztuka wideo).

Słowa kluczowe: sztuka nowych mediów; Śląska Szkoła Multimediów; Laboratorium Technik Prezentacyjnych (LTP); Pracownia Działań Multimedialnych (PDM); ASP w Katowicach

O autorce

Anna Maj – dr hab., prof. UŚ, kulturoznawczyni, medioznawczyni, komunikolożka; adiunktka w Instytucie Nauk o Kulturze Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Główne zainteresowania badawcze: nowe media, cybersztuka, antropologia mediów, zachowania komunikacyjne, doświadczenie użytkownika, narracje podróżnicze, pamięć cyfrowa. Autorka dwóch monografii: *Media w podróży* (2008, 2010) oraz *Przemiany wiedzy w cyberkulturze* (2021), redaktorka naukowa dziewięciu monografii wieloautorских z zakresu nowych mediów, komunikacji kulturowej i sztuki cyfrowej.

* Działania badawcze finansowane ze środków przyznanych w ramach Europejskiego Miasta Nauki Katowice 2024 oraz przez Uniwersytet Śląski w Katowicach.

Śląska Szkoła Multimediów – między teorią a eksperymentem. Od sztuki wideo do sztuki AI

Wrażliwość na konieczność wynalazku, na transformację i synergie tego, co technicznie osiągalne i intuicyjnie wyobrażalne – spostrzeżenia i umiejętności, które są z definicji siłą artysty – będą coraz ważniejsze dla (technicznej) innowacyjności w przyszłości¹.

Sztuka nowych mediów jako laboratorium praktyk kulturowych

Sztuka mediów stanowi niezwykle czuły miernik stanu społeczeństwa. Inkorporuje innowacje technologiczne i medialne w obszar swych poszukiwań formalnych, estetycznych i aksjologicznych, szuka nowego języka wypowiedzi, tematyzuje zachodzące na naszych oczach procesy, których często jeszcze nie zdefiniowano – nauka dopiero je identyfikuje, a społeczeństwo często nawet ich nie przeczuwa, choć w nich uczestniczy. Sztuka mediów pozostaje przy tym zawsze skierowana ku przyszłości, jest sztuką innowacyjnych technologii medialnych, sztuką nie tyle nowych, co najnowszych mediów (w sensie szerszym niż media cyfrowe). W takim świetle można widzieć zarówno dawne eksperymenty kinematograficzne Georges'a Mélièsa czy Abła Gance'a, poszukiwania Billa Viola czy Nam June Paika z połowy XX wieku z zakresu sztuki wideo i TV, badania artystyczne Maurice'a Benayouna czy Christy Sommerer i Laurenta Minnogneau łączące VR i sztukę interaktywną, jak i współczesne pionierskie eksperymenty z zakresu sztuki AI Refika Anadoła, Memo Aktena czy Maria Klingemanna.

Technologie zawsze kojarzone były z innowacją, z nowoczesnością i przeddefiniowywaniem przyszłości. Teoria i praktyki eksperymentu, niezależnie od medium, są ze sobą ściśle powiązane. Praktyki wynikają często z refleksji nad mediami i ich ograniczeniami, z chęci wyjścia poza to, co znane. Wiążą się z obserwacją przemian społeczeństwa oraz komunikacyjnej roli mediów. Jednocześnie warto zauważyć, że mimo ciekawości i wewnętrznej potrzeby poszukiwania oraz eksperymentowania w nowej materii, a także poczucia konieczności podejmowania określonych działań, artystom często towarzyszą trudności i wątpliwości. Dotyczy to zwłaszcza działań pionierskich.

Istotą eksperymentu jest bowiem ciekawość w połączeniu z uporem i zgodą na podjęcie ryzyka. Peter Weibel

i Bruno Latour zauważają, że „kluczowym elementem eksperymentu jest to, że może się nie udać”². Ta otwartość na porażki i jednocześnie podejmowanie środków im zapobiegających pozwala kontynuować pracę i doskonalić oryginalny, właśnie wypracowywany warsztat lub rozwijać nieszablonowy koncept. Taka otwartość jest często definiowana jako działania kreatywne, cechujące artystów i naukowców, ale też inżynierów i wynalazców opracowujących nowe technologie. W paradygmacie *art + science* rozróżnienie to przestaje mieć zresztą tak wielkie znaczenie, role te bywają bowiem wymienne, twórcy łączą różne kompetencje lub pracują w interdyscyplinarnych zespołach³.

Kreatywność definiowana jest poprzez podejście do pojawiającego się problemu jako szansy. Psychologia widzi tu klucz do procesu uczenia się i tworzenia. Z kolei we współczesnym dyskursie muzealnym i kuratorskim zogniskowanym wokół sztuki mediów, a zatem w przestrzeni kreowania przez artystów nowych sposobów interakcji i nowych relacji społecznych dzięki sztuce⁴, namysłowi nad tym procesem towarzyszy świadomość konieczności ewolucji idei muzeum oraz wystawy jako takiej. Nie bez znaczenia są tu wieloletnie doświadczenia wystawiennicze i publikacje progresywnych kuratorów Documenta w Kassel, Ars Electronica w Linzu czy ZKM w Karlsruhe, to oni bowiem, poczynawszy od lat 70., wpłynęli na postrzeganie mediów elektronicznych jako integralnej materii sztuki współczesnej i narzędzia komunikacji społecznej. Instytucje te często stanowią zresztą punkt odniesienia w relacjach artystów różnych generacji; w znaczący sposób przyczyniły się one do konsolidacji środowiska artystycznego o progresywnym podejściu do nowych technologii medialnych. Kolejne technologie stają się językiem kolejnych generacji artystów, definiującym ich wypowiedzi artystyczne i horyzont poznawczy.

Śląska Szkoła Multimediów: przeoczenia i rekonstrukcje

Śląska Sztuka Multimediów jest fenomenem słabo rozpoznanym, głównie z powodów historycznych i środowiskowych⁵. Z perspektywy czasu można tak opisać pewien niekoniecznie oczywisty, lecz z pewnością koherentny ciąg aktywności różnych artystów skupionych wokół katowickiej ASP, poczynawszy od lat 70. i sztuki wideo grupy LTP, przez analogowe i cyfrowe działania multimedialne twórców z Pracowni Nowych Mediów (później Pracowni Działań Multimedialnych), po eksperymenty z AI i dźwiękiem 360 stopni prowadzone przez kolejne pokolenia artystów-badaczy w ramach tejże Pracowni. Artystów różnych generacji łączy wspólna nić poszukiwań, skupienie wokół najnowszych dostępnych w danym czasie technologii medialnych, namysł nad istotą medium i nad zapośredniczoną przez nie komunikacją, refleksja nad kondycją człowieka w obliczu nowej technologii, a także zainteresowanie powiązaniem teorii i praktyki, eksperymentem artystycznym i zarazem naukowym, badawcze podejście do analizowanej materii.

Generacyjnie istnieje widoczna ciągłość twórczej aktywności, choć niekoniecznie jest to prosta kontynuacja, raczej poszukiwania w różnych obszarach, bliskie jednak pod względem inspiracji i refleksji. Artyści ci tworzą pewną szkołę badawczą, zajmują się relacjami obrazu i dźwięku, mediami i kodem, choć różne media brali w różnym czasie na warsztat. Istotna jest też tożsamość, wpływ *genius loci* Katowic i Górnego Śląska, miejsc naznaczonych przemysłem ciężkim, infernalnym obrazem technologii i podziemnych korytarzy, a także podskórnie wyczuwanym i podzielanym przez tutejszych artystów poczuciem klęski ekologicznej i antropologicznej. Paradoksalnie daje ona moc twórczą, otwierając na nowoczesność i przyszłość, ale też stymuluje poszukiwania w obszarze wartości i pytań egzystencjalnych. Górny Śląsk, nawet dla artystów, którzy emigrowali, jest odniesieniem istotnym. Często jest też przestrzenią domu, obrazem powrotu do domu rodzinnego, dającym wewnętrzną odnowę i poczucie swojskości, czasem na zasadzie kontrastu z lepszym światem, do którego uciekli⁶.

Grupa LTP, czyli Laboratorium Technik Prezentacyjnych, choć szybko się rozpadła na skutek różnych wyborów życiowych, w tym emigracji większości członków, zaistniała w świadomości pokolenia studentów katowickiej ASP połowy i końca lat 70. jako grupa artystyczna niosąca pewien przełom, otwierająca Akademię na nowe medium kreacyjne – wideo. Artyści z LTP mieli niewątpliwie istotny wpływ na działania swego rówieśnika Mariana Oslisła, który wówczas rozwijał się jednak w obszarze plakatu, kaligrafii oraz grafiki, z czasem zbliżając się do terenu zainteresowań LTP, czyli do badania relacji obrazu i dźwięku, sztuki multimedialnej. Z Grzegorzem G. Zgrają łączy go nie tylko przynależność pokoleniowa, lecz także żywa fascynacja muzyką współczesną i jazzową, otwartość na improwizację i zestawianie mediów. Kolejne generacje twórców należą już do epoki komputera, łącząc zainteresowania kształtowaniem obrazu, środowiska, przestrzeni wizualnej i performatywnej z eksperymentem dźwiękowym. Od animacji i programowania VR artyści przeszli do działań w obszarze sztuki generatywnej, soundartu i performansu audiowizualnego z wykorzystaniem videomappingu, grafiki 3D i obrazowania *live* za pomocą sieci neuronowych.

Warto przybliżyć ten fenomen artystyczny, przez kilka dekad umykający rozpoznaniu teoretycznemu, czas najwyższy uzupełnić bowiem lukę w wiedzy na temat polskiej sztuki mediów i jej uwarunkowań antropologicznych⁷. Próbuje przeanalizować różne aspekty tego zjawiska na przestrzeni dekad, doszedłem do wniosku, że zaistniało kilka czynników, które nie sprzyjały wyrazistej obecności Śląskiej Szkoły Multimedialnej we współczesnej świadomości. Były to problemy percepcji sztuki na Górnym Śląsku, słabej współpracy między teoretykami mediów i artystami, nierównomiernego rozwoju instytucji akademickich w Katowicach i rozbieżności zainteresowań badawczych poszczególnych pokoleń filmoznawców i medioznawców, a także braku komunikacji oraz promocji określonych działań⁸. Do tych czynników należy dodać słabość lokal-

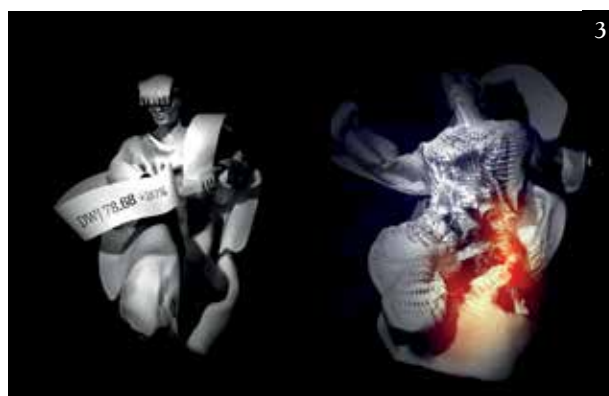
nych instytucji kultury, przyczyny losowe wynikające z życiorysów poszczególnych twórców i niechęć poprzednich generacji do działań eksperymentalnych z obszaru mediów (akademicki opór przed innowacją oraz brak możliwości kontynuacji ścieżki artystycznej w murach uczelni).

LTP, czyli Śląska Sztuka Multimedialna 1.0: sztuka wideo i muzyka graficzna

Rewolucja wideo była pierwszą technologią medialną, która wpłynęła na radykalną zmianę w podejściu do sztuk wizualnych. W Łodzi od 1970 roku działa prekursorski na skalę kraju Warsztat Formy Filmowej, wkrótce po nim i zupełnie niezależnie od niego powstaje katowicka grupa Laboratorium Technik Prezentacyjnych (1975–1978), której trzon stanowią Grzegorz G. Zgraja, Jadwiga (Iga) Włodarczyk (później Singer) i Jacek Singer oraz Marek Kołaczowski, wówczas studenci katowickiego Wydziału Grafiki krakowskiej ASP. To tej grupie chciałbym się tu przyjrzeć, działania WFF zostały bowiem dobrze opisane w literaturze przedmiotu, podczas gdy działania LTP wciąż wymagają głębszego rozpoznania i zrozumienia⁹. Równolegle od 1975 roku we Wrocławiu rozpoczyna swoje eksperymenty Jolanta Marcolla związana z tamtejszą PWSSP. Wiedza o dokonaniach kolegów z innych miast jest jednak wówczas ograniczona. Eksperymenty prowadzone są w wąskich kręgach, a propagowanie informacji na temat działań artystycznych młodych twórców z różnych ośrodków ma charakter ograniczony do wąskich kręgów zawodowych. Powstające wówczas lokalne stacje telewizyjne nie są nimi zainteresowane. Wszelkie działania kulturalne pełnią zresztą w kontekście państwa socjalistycznego drugorzędną funkcję i przykrywane są często informacjami na temat przemysłu wydobywczego czy włókienniczego¹⁰, zgodnie z potrzebami politycznymi decydentów.

Z dzisiejszej perspektywy wydaje się to paradoksalne, podobnie jak brak komunikacji między środowiskami. Członkowie LTP długo nie wiedzieli nawet o odnoszącym sukcesy Warsztacie Formy Filmowej. Grzegorz G. Zgraja wspomina, że usłyszeli o grupie dopiero za jego pośrednictwem, po jego powrocie z Kassel z Documenta 6 w 1977 roku¹¹. Z kolei filmoznawcy z powstającego pod koniec lat 70. katowickiego Wydziału Radia i Telewizji oraz z Wydziału Filologicznego na Uniwersytecie Śląskim, zgodnie z relacją Tadeusza Miczki, mieli już w latach 70. świadomość działań łódzkiej grupy, z której członkami się spotykali, ale paradoksalnie nie wiedzieli nic o grupie katowickiej. Jest to tym bardziej zadziwiające, że Jacek Singer przez rok po studiach pracował na Wydziale Radia i Telewizji, jednak jak wspomina Krystyna Doktorowicz, nie chwalił się swoimi eksperymentami wideo¹².

Być może LTP było zbyt efemeryczne, działało zbyt krótko i zbyt szybko się rozpadło. Wyjazd na stałe z kraju (ze wszystkimi tego konsekwencjami dla rodziny) był wówczas logicznym wyborem twórczym, zwłaszcza dla Grzegorza G. Zgraję, którego brat Krzysztof od kilkunastu lat odnosił sukcesy za granicą jako muzyk i kompozytor.



and joyous. I'd like
to play
HAPPY and
JOYOUS.

THE SONG
SUSPENSE

1. Marian Oslislo, *CallTrane*, 2016. Archiwum PDM, Sala Otwarta, ASP w Katowicach. Copyright: Marian Oslislo.

2, 5 i 6. Marian Oslislo, *CallTrane*, teksty. Copyright: Marian Oslislo.

3. Ksawery Kaliski, *PR OR OK*. Fot. i copyright: Ksawery Kaliski.

4. Marian Oslislo, *CallTrane*, 2016. Arsenal, Wrocław. Fot. Ryszard Czop. Copyright: Marian Oslislo.

Zgraja został zresztą przyjęty na studia w ASP w Brunzwicku do Pracowni Filmu Eksperymentalnego i Wideo prof. Gerda Büttenbendera, od razu na czwarty rok studiów, wyłącznie na podstawie portfolio – katowickich prac wideo i plansz, z pominięciem egzaminów wstępnych, co było ewenementem¹³. Z bratem Krzysztofem i drugim bratem Ulrykiem (również muzykiem) będzie Zgraja pracował przez całe życie zarówno w Niemczech, jak i w Polsce, doskonaląc koncepcję muzyki graficznej, w której grafika i obraz fotograficzny oraz wideo przeplatają się z ideą obrazowania dźwięku¹⁴.

Grupa realizowała prace pod wspólnym szyldem LTP, lecz każdy z artystów podążał przy tym własną ścieżką. Zgraja eksplorował granice manipulacji dźwiękiem i obrazem oraz ich wspólne relacje, Jacek Singer wykonywał eksperymenty techniczne z wykorzystaniem obiektywu fotograficznego i kamery wideo, ukazując „powolność” czy pewną bezwładność obrazu wideo, wspólnie z Igą badał relacje czasowe między różnymi typami obrazów i opracowywał koncepcje transmisji telewizyjnych, Iga zgłębiała aspekty graficzne materii, a także narracyjne poziomy konstruowania wizualnej iluzji obrazu wideo i fotograficznego, natomiast Marek Kołaczowski interesował się relacją prawdy i fałszu na poziomie tekstu i jego odbioru¹⁵. Zasadniczo wszyscy eksperymentowali z kodem wizualnym, dźwiękowym i audiowizualnym, choć na różne sposoby.

Dylematy młodych artystów zainteresowanych wideo wiązały się wówczas bezpośrednio z utrudnionym dostępem do nowej technologii, zwłaszcza do możliwości realizacji transmisji telewizyjnych (którą eksplorował zwłaszcza Jacek Singer po 1978 roku). O ile łódzcy twórcy byli blisko powiązani z PWSTviT w Łodzi oraz Telewizją Łódzką, co dało im dostęp do wozu transmisyjnego i studia telewizyjnego¹⁶, o tyle studenci katowickiej (krakowskiej) Akademii Sztuk Pięknych działali niemal chałupniczo, kręcąc wideo intuicyjnie, montując materiał *live* i bez możliwości powtórek¹⁷, dzięki wypożyczeniu sprzętu z Ośrodka Postępu Technicznego (OPT) czy później z Politechniki Śląskiej¹⁸. Część ich pomysłów nie doczekała się realizacji, na przykład innowacyjne koncepcje transmisji telewizyjnych Jacka Singera¹⁹. W dokumentach ASP w Katowicach (wówczas Wydziału ASP w Krakowie) w teczce osobowej Singera zachował się dokument potwierdzający konieczność wypożyczenia przez studentów sprzętu na potrzeby realizacji projektu dyplomowego²⁰. Grzegorz G. Zgraja wspomina, że wypożyczył z OPT dwa magnetowidy MTV-20 i dwa telewizory. Ten podwójny zestaw niezbędny był do prezentacji *Dystansu*. Materiał do dyplomu powstał w całości w eksperymentalnym studio Politechniki Śląskiej w Gliwicach, dysponującym Ampexem²¹ i służą pozwalającą na redukcję ładunków elektrostatycznych, czyli sprzętem na poziomie profesjonalnego studia telewizyjnego²². Dzięki temu można było montować materiał z dwóch kamer i bezszwowo miksować obrazy z dwóch źródeł, co pozwalało na manipulowanie obrazem i dźwiękiem w sposób zaplanowany przez artystę.

Mimo trudności już w 1975 roku LTP, działające jako koło naukowe ASP, przygotowuje pierwszy pokaz multimedialny, „akcję-wystawę” (*Pierwszy pokaz / Autoportret*, 13 marca 1976) w dwóch odsłonach oraz swój artystyczny manifest na temat nowego medium. Artyści prezentują w nim swoją postawę badawczą, otwartość na eksperyment i nowe medium²³. Możliwość manipulowania przekazem, świadomość pozafotograficznej natury wideo, przynależność do świata telewizji, teletransmisji przekazu, świata propagandy i narzędzi wywierania wpływu wydaje się im warta analizy. Nie bez znaczenia jest to, że kształcą się na dawnym Wydziale Grafiki Propagandowej (przemianowanym tak w latach 50. na całą prawie dekadę), co stanowi pewną tożsamość lokalną, od której chcą się odciąć. Wideo to także pierwszy krok do mediów w pełni cyfrowych.

Pewne intuicje co do kierunku przemian mediów widoczne są w tym czasie zarówno w pracy dyplomowej Zbigniewa Rybczyńskiego *Kwadrat* (Łódź 1972)²⁴, jak i w pracy *Transformacja* (1978) Grzegorza G. Zgraji, jednego z liderów LTP. O ile prace Rybczyńskiego zrealizowane są w technice zdjęć poklatkowych, o tyle realizacja Zgraji sytuuje się w pełni w ramach sztuki wideo, sztuki audiowizualnej i muzyki graficznej. Prz należy już zatem do innej epoki obrazu, o której John G. Hanhardt pisze, że tworzy ona „głębką dialektykę między artystą, procesem [twórczym] i widzem, głęboką więź poznawczą”²⁵, redefiniującą sytuację twórczą i odbiorczą sztuki. *Transformacja* ukazuje przejście od obrazu fotograficznego, przez raster poligraficzny do graficznego, aż po liniowy raster telewizyjny. Obraz rozpada się na drobne elementy, które mają już charakter nie analogowy, lecz elektromagnetyczny (w przyszłości będą to cyfrowe piksele, ale to okaże się wiele lat później).

To jest po prostu partytura. Ona się zagęszcza. Jakby z tego czarnego kwadratu zaczyna wychodzić, z tego bitu. Dzisiaj byłby to jeden bit. Często mi to przychodziło do głowy. Jeden bit... przez odpowiednie zagęszczenie tych bitów powstaje coś, co się nazywa obrazem graficznym. [...] Dziury, to są po prostu dziury. W komputerze tego nie widać, już powstaje mora, na obraz nakłada się raster. I tu [jest] oczywiście raster telewizyjny, czyli linia plus to, co gdzieś zaczyna wibrować. I najważniejsza refleksja. Im więcej punktów, tym ostrzejszy obraz, im więcej dźwięków, powstaje chaos. Dokładnie w przeciwieństwie. Po prostu dochodzi do białych szumów. To są takie rzeczy, których nie przewidziałem. Na przykład to zagęszczenie, ja mogłem sobie wtedy wyobrazić, tylko to nie było takie proste, żeby przewidzieć ten raster. Można było, ale niekoniecznie. Ta realizacja jest taką kwintesencją tego, czym ja się zajmuję²⁶.

Artysta, podobnie jak koledzy z LTP, lecz chyba najbardziej wyraziście spośród nich, także we wcześniejszych: *12 dźwięków Coca-Coli* (1976), *Etiuda na żele* (1976), *Eksperyment audiowizualny I i II* (1977), *Dysonans* (1978), *Dystans* (1978), *Głowa* (1978) i *Transformacja* (1978)),

i w późniejszych pracach, jak *Kwartet na dwóch wykonawców i aparaturę video* (1979), *Kwartet na jednego wykonawcę i aparaturę video* (1984) czy *Grafika muzyczna – Muzyka graficzna* (1983) skupiał się na kwestii manipulacji przekazu medialnego w warstwie zarówno obrazowej, jak i dźwiękowej. Dokonując przekształceń i modulacji lub wręcz manipulacji obrazu wideo i dźwięku, tworzył też prace o charakterze eksperymentu z zakresu muzyki wizualnej (graficznej) i zarazem wideoperformansu. Wywoływały one konsternację publiczności między innymi Warszawskiej Jesieni w 1979 roku²⁷.

Wtedy byłem zafascynowany muzyką współczesną. Naturalnie przez Krzyśka [brata, wybitnego flicistę, który studiował kompozycję u Witolda Szalonia – przyp. aut.] i to miało wpływ na późniejszy czas grania, robienia muzyki również. Także muzyka to jest najważniejsze... [...] ja słuchałem muzyki, która nią nie była, w sensie konsumpcji, jakieś fragmenty... To oczywiście bardzo utkwilo w mojej głowie, ale odkryłem to znacznie później. Ojciec [muzyk Filharmonii Śląskiej – przyp. aut.] powtarzał do znudzenia niewielki fragment *Largo* Dworzaka. Musiałem się tego nauczyć na trąbce... [...] Właściwie *Transformacja* jest tutaj, ona była już gdzieś tam w drodze [...]. Krzysztof kiedyś przyszedł i mówi: „Zobacz, zrobiłem taką wersję”. Inspiracja jest oczywista. Po prostu powtórzył grafika. Te wszystkie dźwięki można zagrać. Były zagrane na Warszawskiej Jesieni [...]. Po prostu chodziło o to, żeby zrobić coś, czego właściwie się nie robi. Odwrotność. Grafika muzyczna. Tak. Nazwałem to wtedy grafiką muzyczną²⁸.

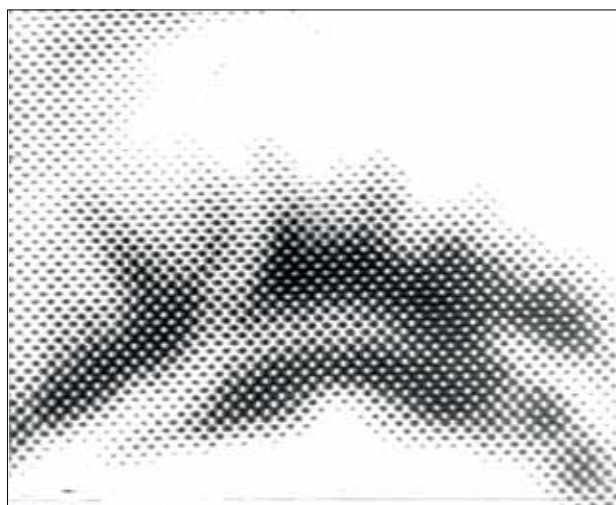
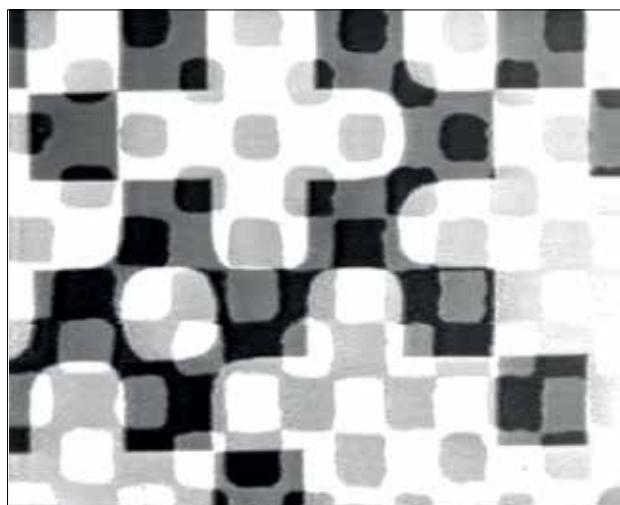
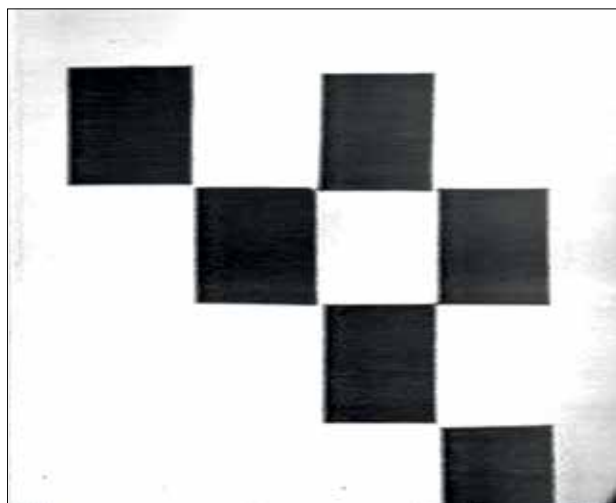
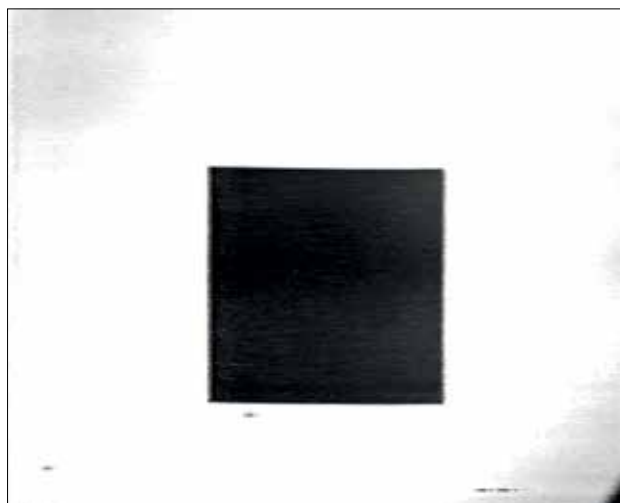
Zgraja wskazuje na konieczność wypracowania nowego języka na przecięciu języka wizualnego i muzycznego, który umożliwiał wspólne muzykowanie na bazie grafiki, zdjęć i materiału wideo. Nie jest możliwa synchronizacja działań muzyków bez określonej konwencji i ustalenia wspólnego kodu. Innowacje polegały też na komponowaniu ze sobą partii granych przez muzyków na żywo z partiami nagranyymi wcześniej na wideo i odtwarzanymi w trakcie koncertu *live*, czyli *de facto* na połączeniu wykonania scenicznego koncertu z obrazem i dźwiękiem wideo odtwarzanym i miksowanym w czasie rzeczywistym. Wymagało to obliczeń, wycucia rytmu i wprawy w obsłudze siemnięznego sprzętu. Na nagraniach z Warszawskiej Jesieni publiczność nie do końca wydaje się rozumieć, na czym polega eksperymentalny spektakl audiowizualny, zakładając zapewne zgodnie ze swoimi przyzwyczajeniami medialnymi transmisję telewizyjną, podczas gdy obraz i dźwięk są manipulowane, choć zsynchronizowane z wielką precyzją. Nawet dziś wydaje się, że jest to obraz *live* z dwóch kamer. Jak zauważa Zgraja, istotą tej pracy było sugerowanie transmisji *live*. Artysta wspomina, że do rejestracji koncertu-performansu *Kwartet na dwóch wykonawców i aparaturę video* miał do dyspozycji kamerę przemysłową, która przekazywała jedynie obraz do magne-

towidu MTV-20, a dźwięk rejestrowany był za pomocą zewnętrznego mikrofonu. Radziecki telewizor służył tylko jako podgląd do operowania kamerą²⁹. Brak stawał się zaletą, twórczą istotą pracy. Niemniej jednak niedostatki technologiczne nie ułatwiały pracy artystom mediów.

Dostępność sprzętu oraz możliwość pracy z nowymi technologiami bez ograniczeń i paradoksów gospodarki socjalistycznej, jakich doświadczano w kraju, zadecydowały o emigracji w latach 80. takich artystów jak Zbigniew Rybczyński, Lech Majewski czy właśnie Grzegorz G. Zgraja. Dla Zgraji przyjazd do Niemiec oznaczał przeniesienie się w inny wymiar technologiczny, co wymagało wyętej pracy po nocach, gdy studio z aparaturą było wolne i można było uczyć się i eksperymentować³⁰.

Podobne zaangażowanie widoczne było u członków LTP od samego początku działań w pracowniach Wojciecha Krzywoblockiego i Gerarda Labusa. Między teoretycznym rozpoznaniem możliwości nowego medium a praktycznym rozpracowaniem w formie eksperymentów badających granice medium często nie było zbyt dużego dystansu czasowego. Ograniczenia sprzętowe sprawiały też, że materiał nagrywano raz, bez dubli, były to więc zarazem filmy i wideoperformanse. Wymagały dobrego przygotowania, często sporządzenia obliczeń, refleksu, wycucia rytmu, czasem też przypadku, jak wtedy, gdy Zgraja w trakcie dyplomu poprzez odpowiednie ustawienie monitorów i opóźnienie startu jednego z magnetowidów wygenerował złudzenie lotu piłeczki pingpongowej pomiędzy monitorami, na których zwielokrotniony brat artysty rozgrywał dzięki manipulacji medialnej mecz tenisa stołowego sam ze sobą (*Dystans*)³¹. Niewątpliwie jednak wrażliwość muzyczna stała się zaczynem powodzenia wielu eksperymentów, jak na przykład w *Doświadczeniu audiowizualnym I i II*, gdzie trzeba było precyzyjnie ustawić metronom i zgrać obraz z dźwiękiem, tak by manipulacja w obydwu warstwach nie była oczywista³².

Artyści z kręgu LTP wykorzystywali charakterystyczne środki wyrazu, budzące refleksję nad materią filmową i naturą przekazu medialnego. Stosowali multiplikację dźwięku, obrazu albo perspektyw widzenia, kontrastowe zestawianie dźwięku z obrazem (wraz z zupełnym wyciszeniem dźwięku), łączenie obrazów różnych ontologicznie (tematyzowanie podstawowych elementów obrazu: raster poligraficzny i raster telewizyjny) lub dźwięku (koncerty multimedialne), grę z oczekiwaniami odbiorcy (wymiar ironiczny – oczekiwania muzyczne odbiorców konfrontowano z kontrastownym montażem dźwięku), asynchronię (gra z interwałami czasowymi i kreowanie iluzji, surrealizm), tematyzowanie podstaw transmisji przekazu audiowizualnego, TV czy wideo. Stawiali przy tym pytania badawcze o fotorealistyczną naturę przedstawień filmowych i podatność widza na błędy percepcyjne, o podstawy komunikacji audiowizualnej, język propagandy, perswazji i manipulacji medialnej, o prawdę i fałsz w przekazie filmowym, telewizyjnym i wideo, o możliwości manipulacji przekazu telewizyjnego i jej detekcji przez odbiorców,



Grzegorz G. Zgraja, *Transformacja*, 1978. Fot. i copyright: Grzegorz G. Zgraja.

wreszcie o relacje między zmysłami i pomiędzy dźwiękiem i obrazem.

Działania LTP można zatem pokrótce scharakteryzować jako poszukiwanie języka nowego medium. Medium audiowizualnego, elektronicznego, dającego wolność manipulacji obrazem i dźwiękiem, ewokującego polityczne konteksty manipulacji przekazu telewizyjnego. W warunkach ograniczonej dostępności technologii trudno tu mówić o uwolnieniu odbiorcy, ale wkrótce również ten aspekt obrazu wideo stanie się symptomatyczny dla praktyk społecznych, czego dowodem będą lata 80. i 90. Niewątpliwie jednak wideo dla LTP miało charakter medium wolności twórczej. Obecność Grzegorza G. Zgraji w Kassel dowiodła też młodym artystom, że ich działalność twórcza, w rodzimej Akademii widziana jako wywrotowa, wpisuje się w szerszy neoawangardowy prąd w sztuce współczesnej, w której ruchy takie jak Fluxus zmieniają myślenie o roli artysty, a nowe media stają się równoprawnym narzędziem kreacji. Nowa epoka w sztuce była wówczas już blisko.

PDM, czyli Śląska Sztuka Multimediiów 2.0: sztuka multimediiów i sztuka AI

Pracownia Działań Multimedialnych, zainaugurowana jako Pracownia Nowych Mediów w roku 2000, jest częścią Katedry Nowych Mediów katowickiej ASP. Jej działania wpisują się w czasy, o których można powiedzieć, że stanowiły okres redefinicji i rewolucyjnej lokalnej tożsamości. Nowe technologie oraz postindustrialne przemodelowanie struktury zawodowej społeczeństwa, ale też krajobrazu Górnego Śląska i wyobraźni lokalnych decydentów, wpłynęły na postrzeganie Katowic i regionu jako jednego z prężnych ośrodków technologii, nauki, sztuki i innowacji.

Marian Oslislo, nieco młodszy kolega członków LTP, wybitny plakacista, grafik, kaligraf i artysta multimedialny, który w latach 2005–2012 był rektorem katowickiej ASP, przyczynił się do tego, że Akademia znalazła się na czele śląskich uczelni, które świadomie przyjęły rewolucję cyfrową. Jego zdaniem przełom medialny wymógł redefinicję tradycyjnej roli tej placówki³³. Nie bez znaczenia była tu otwarta postawa multimedialna reprezentowana przez Oslislo – postawa twórcy renesansowego³⁴.

Określa ona kierunek poszukiwań autorów skupionych w Pracowni Nowych Mediów, którą stworzył Oslislo, a którą od kilku lat kieruje Ksawery Kaliski, artysta multimedialny specjalizujący się w technologiach VR i sztuce interaktywnej. Z czasem jednostka przekształciła się w Pracownię Działań Multimedialnych, kładąc nacisk nie tyle na obraz, ile na tworzenie zróżnicowanych środowisk i wydarzeń medialnych. Pracownia dysponuje nowoczesnym Laboratorium Obrazu Ruchomego i Interakcji, pozwalającym na różne eksperymenty audiowizualne i przestrzenne oraz realizację spektakli multimedialnych. Inspiracją był tu niewątpliwie interdyscyplinarny kurs specjalizacji MAP (*music-art-performance*), stworzony

w 2000 roku przez Dana Ferna z Royal College of Art w Londynie³⁵, ale też wpływ Krzysztofa Lenka z Rhode Island School of Design, absolwenta katowickiej ASP. Przede wszystkim jest jednak wynikiem interdyscyplinarnych poszukiwań i multimedialnego podejścia artystów. W działalności Mariana Oslislo, Ksawerego Kaliskiego, Piotra Ceglarka, Krzysztofa Zygalskiego³⁶ i Tomasza Strojckiego oraz ich uczniów widoczne jest otwarcie na różne kanały komunikacyjne i równoprawne traktowanie materii filmowej, graficznej, wizualnej, dźwiękowej, muzycznej oraz performatywnej.

Przykładem interesujących i zarazem nowatorskich w wyrazie działań twórczych z obszaru spektakli czy koncertów audiowizualnych, a jednocześnie efektem fascynacji Mariana Oslislo wizualnym śladem, jazzem Johna Coltrane'a i cielesnym aspektem tworzenia zarówno obrazów, jak i dźwięków, jest projekt *CallTrane*³⁷, zrealizowany we współpracy z wybitnym jazzmanem Marcinem Obarą i jego zespołem³⁸. Przedsięwzięcie to łączy tradycję z nowoczesnością, analogowość z cyfrowością, gest ciała muzyka i artysty kaligrafia z gestem maszyny (*software'u*). Paradoksalnie, akcentowana jest tu nie tyle rola maszyny oraz jej algorytmów obecnych na pierwszym planie (choć bez nich ten koncert multimedialny nie mógłby się odbyć), ile właśnie ciało artysty jako interfejs – ręka trzymająca piórko, rysik, pędzel czy inne narzędzia kaligraficzne, a także ręka muzyka trzymająca i wprawiająca w działanie instrument i wydobywająca dźwięk, a nawet całe ciało muzyka, ożywiające nuty dzięki zadęciu w instrument, dzięki oddechowi pochodzącemu z wnętrza ciała³⁹.

Eksperymenty łączące kaligrafię, multimedia i muzykę, zapoczątkowane projektem *CallTrane*, wybrzmiały także w kolejnym wielkim multimedialnym wydarzeniu: zaprezentowanym w NOSPR w czasie festiwalu Warszawska Jesień w 2018 roku prawykonaniu metaopery *Audycja V*, skomponowanej przez Andrzeja Krzanowskiego⁴⁰, wykorzystującej środki muzyczne, teatralne, operowe, baletowe oraz wideo i multimedia. Wydaje się znaczące, że tym projektem katowiccy artyści wizualni ponownie (po niemal czterdziestu latach!) pojawiają się na Warszawskiej Jesieni, znów wprawiając publiczność w zadziwienie swoimi eksperymentami z nowymi technologiami, obrazem i nieszablonowym dźwiękiem⁴¹.

Kaliski, odpowiadający za *software'owy* aspekt spektakli multimedialnych zespołu Pracowni i reprezentujący nowe pokolenie twórców, zwraca uwagę na potrzebę tworzenia środowiska programowania na własne potrzeby, bowiem wolność twórcza współczesnego artysty definiowana jest przez pryzmat wolności programistycznej i umiejętności dostosowania nowych narzędzi do własnych potrzeb, w odróżnieniu od rzemieślniczej pracy grafików komputerowych, polegającej na stosowaniu gotowych rozwiązań⁴². To poszukiwanie od lat pojawia się nieustannie, niezależnie od zmieniających się technologii, którymi operuje artysta⁴³.

Kaliski tworzy instalacje interaktywne i VR, w swych projektach twórczo wykorzystuje sztuczną inteligencję



1, 4 i 5. LPT, *Pierwszy pokaz*, 1975. Fot. J. Singer. Copyright: Grzegorz G. Zgraja.
2 i 3. Grzegorz G. Zgraja, *Dystans*, 1978. Fot. i copyright: Grzegorz G. Zgraja.

i programowanie, jest jednocześnie autorem koncepcji i realizacji multimedialnych wystaw muzealnych (między innymi dla Muzeum Chopina w Warszawie, kopalni soli w Wieliczce czy Centrum Nauki Kopernik w Warszawie, dla którego zaprojektował instalację interaktywną EON). Jego realizacji cechuje dbałość nie tylko o aspekt estetyczny czy formalny, lecz także o filozoficzny wymiar pracy, traktowanie nowych mediów jako narzędzia komunikacji, która ma odbiorcy przynieść namysł nad jego własną egzystencją. Sztuka interaktywna ma bowiem pobudzać do refleksji, a nie jedynie umożliwiać interakcję z dziełem. To niezwykle konsekwentnie prowadzona strategia twórcza przenikająca wszystkie dzieła tego artysty.

Swoje twórcze zmagania z nowymi technologiami Kaliski opisuje w wywiadzie udzielonym przy okazji projektu *Przeciw nicości – Całość i nieskończoność* (2006–2007), podkreślając, że jego celem jest „definiowanie rzeczywistości po swojemu” i „szukanie nowych rozwiązań”, nieopartych na gotowym oprogramowaniu⁴⁴. Istotą jest zatem eksperyment, niezależnie od tego, w jakim obszarze artysta prowadzi swe poszukiwania. Podobnie wypowiada się po latach, mówiąc o projekcie videomappingu *Tutaj jestem / byłem* z 2023 roku, w którym na dużą skalę wykorzystuje sztuczną inteligencję⁴⁵. Znowu interesuje go własne podejście do technologii, dopasowanie jej do indywidualnego języka wypowiedzi, autorski rys dzieła, własnoręczne kodowanie, trenowanie AI na różnorodnych własnych projektach oraz ręczne nadawanie dziełu ostatecznych szlifów. Sztuczna inteligencja stanowi narzędzie przyspieszające pracę, ale też inkubator conceptów i inspiracji, które można rozwijać w różnych kierunkach, narzędzie nadające twórczości aspekt częściowo aleatoryczny, a częściowo poddany kontroli⁴⁶. Kaliski akcentuje eksperymentalny charakter praktyk w sztuce mediów, etapowość pewnych rozwiązań i konieczność pogodzenia się z ograniczeniami natury technicznej oraz wymóg komunikatywności i refleksji w miejsce łatwych i efektownych rozwiązań⁴⁷.

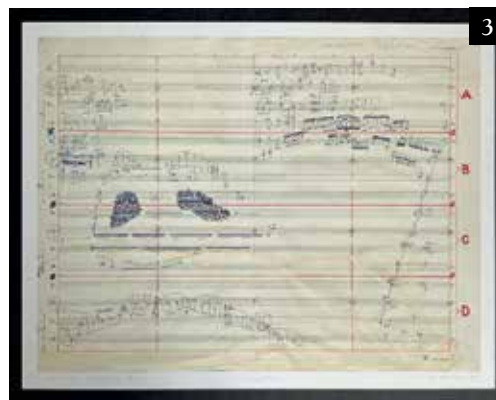
Przełomem w twórczości artysty jest instalacja interaktywna *PR OR OK* (2013) i poprzedzający ją projekt *Talk2Me* (2007–2008). Była to pierwsza w Polsce praca wykorzystująca sztuczną inteligencję w obszarze sztuki. Umożliwiała komunikację z awatarem opartym na modelu językowym (AI), bazie specjalistycznej wiedzy i przeszukiwaniu sieci internetowej. Z dzisiejszej perspektywy czasowej interesującym aspektem rozmowy z awatarem (chatbotem) jest nie tyle możliwość prowadzenia konwersacji w czasie rzeczywistym (wówczas rewolucyjna), ile manipulacyjny wymiar komunikacji z maszyną. Projekt powstał dzięki współpracy z firmą Stanusch Technologies, będącą jednym z pionierów globalnego rynku w obszarze przetwarzania języka naturalnego w technologii sztucznej inteligencji, specjalizującą się w dostarczaniu firmom chatbotów i profesjonalnych wirtualnych doradców. W projekcie *PR OR OK* Kaliskiego praca sieci neuronowych, analizujących dane z giełdy papierów wartościowych, staje się podstawą dla prowadzonego przez

odbiorcę-interaktora dialogu z awatarem, który przypomina antyczną rzeźbę sędziego, metaforyczną postać ślepej sprawiedliwości. Wiąże się z kryzysem 2008 roku oraz uwikłaniem człowieka w niezrozumiałe dla niego procesy. Tematem jest zatem brak zrozumienia, niepewność i niewiedza, ale też niemożność komunikacji. W trakcie rozmowy odbiorca jest manipulowany przez maszynę, ale też zachęcany do refleksji nad wyborami życiowymi i inwestycjami niekoniecznie tylko z zakresu ekonomii. W wywiadzie artysta wspomina o koniecznym uporze eksperymentatora w obszarze nowych technologii, który zmuszony jest działać wbrew trudnościom technicznym i ekonomicznym. Są one stałym elementem lokalnej specyfiki sztuki mediów, niezależnie od epoki⁴⁸.

W zespole PDM niewątpliwie nową jakość tworzą nie tylko Oslislo i Kaliski, ale także twórcy młodszego pokolenia – Piotr Ceglarek, którego programistyczno-muzyczne eksperymenty łączą elektronikę z programowaniem między innymi na platformach Arduino czy Processing, czy Tomasz Strojecki, eksplorujący sztukę dźwięku i działanie sieci neuronowych. Interesujące są zwłaszcza eksperymenty muzyczne Ceglarka w zakresie muzyki elektronicznej i soundartu oraz kuratorowanie projektów muzycznych. Duch eksperymentowania, obecny w kulturze DIY, niewątpliwie bliski jest Ceglarkowi i jego współpracownikom⁴⁹. W 2020 roku Piotr Ceglarek i Jan Dybała na zaproszenie kuratorów polskiej wystawy Expo 2020 w Dubaju zrealizowali instalację dźwiękową towarzyszącą wystawie *Landscapes of Leisure* w Pawilonie Polskim (we współpracy z Muzeum Architektury we Wrocławiu i Instytutem Adama Mickiewicza)⁵⁰. Głośna polska wystawa na EXPO2020 prezentowała „polską architekturę wypoczynkową”, a *soundscape* Ceglarka i Dybały miał ukazać dźwiękowy aspekt relacji człowieka z naturą, ewokując odczucie relaksu i odpoczynku, co pokazuje także pewien estetyczny wymiar poszukiwań artystów.

Śląska Szkoła Multimediów: konkluzje

Na zakończenie trzeba podkreślić ciągłość poszukiwań twórczych Śląskiej Szkoły Multimediów, mimo sporego dystansu czasowego między eksperymentami opartymi na technologiach różnych generacji: wideo, multimedialnymi i z obszaru sztuki VR i AI. Warto zaakcentować ciągłość pokoleniową i instytucjonalną, a także „uwikłanie” twórców w poszukiwania wielokanałowego środka wyrazu, jakim są nowe media. Można się zastanawiać, czy śląska tożsamość (rozumiana jako tożsamość regionalna, nie etniczna czy językowa), stanowiąca dla artystów powracający punkt odniesienia, nie konotuje po prostu multimedialności. Poprzez radykalne zderzanie natury i kultury, przemysłu ciężkiego i nowych technologii Górny Śląsk jest w pewien metaforyczny sposób przestrzenią otwartą na wielosensoryczne postrzeganie, oferuje obrazy, dźwięki, zapachy i smaki, specyficzne i nieraz przytłaczające, charakteryzujące wyłącznie to miejsce na świecie. To przestrzeń obciążająca mentalnie, lecz mimo to frapująca.



1, 2, 3, 5. Grzegorz G. Zgraja, *Muzyka graficzna – Grafika muzyczna*, Brunswick 2023.
 Fot. Anna Maj. Copyright: Grzegorz G. Zgraja, Anna Maj.
 4. Grzegorz G. Zgraja, *Muzyka graficzna*, Marcholt, Katowice 1983. Fot. i copyright: Grzegorz G. Zgraja.

W sferze języka artystycznego dla Śląskiej Szkoły Multimediów specyficzne są spójność podejścia eksperymentatorskiego i multimedialnego w traktowaniu mediów kolejnych generacji oraz procesów percepcji, eksperymenty z obrazem i dźwiękiem, montażem, obrazem i słowem, muzyką wizualną, nowymi mediami i sztukami performatywnymi, połączenie warsztatu twórczego oraz analitycznego ujęcia nowych technologii, podejścia badawczego i postawy artystycznej, poszukiwania egzystencjalne, filozoficzne, duchowe – poprzez analizę języka danego medium, działania techniczne i aksjologiczne.

Wydaje się interesujące, że pewne procesy nie są do końca uświadamiane, ale kierunki poszukiwań wielu osób okazują się koherentne. Choć Laboratorium Technik Prezentacyjnych zostało częściowo zapomniane, przetrwało jednak w pamięci odbiorców i środowiska artystycznego związanego z ASP. W pewnym sensie można powiedzieć, że LTP emigrowało i wraz z nim emigrowała pamięć o poszukiwaniach twórców. Emigracji towarzyszą jednak często powroty do domu, i w pewnym sensie właśnie tak stało się z pamięcią o LTP, która ożyła po latach i stała się przedmiotem poszukiwań nowego pokolenia kuratorów i badaczy, przy wsparciu odbiorców pierwszych wideoperformansów, spektakli audiowizualnych i koncertów. Co bardziej zaskakujące, po latach w wyniku różnych koincydencji, przypadkowych spotkań i projektów badawczych w ramach I Międzynarodowego Sympozjum Naukowego *Perspektywy Nowych Mediów* (1–4 grudnia 2023), któremu towarzyszyły działania artystyczne w Muzeum Śląskim, ASP w Katowicach i Uniwersytecie Śląskim, spotkały się wszystkie generacje twórców Śląskiej Szkoły Multimediów. Z Brunszwiku przyjechał lider LTP Grzegorz G. Zgraji, ostatni żyjący reprezentant trzonu tej pionierskiej grupy, który przedstawił swoje projekty z różnych okresów twórczości. Prace zaprezentowali też Marian Oslisło, Ksawery Kaliski i Piotr Ceglarek z PDM. Sympozjum towarzyszyły eksperymenty i performanse, w tym koncert Orkiestry Muzyki Nowej pod batutą Szymona Bywalca, we współpracy z Marianem Oslisło; można powiedzieć, że dzięki nowym mediom zrealizowała się w nim idea muzyki graficznej i grafiki muzycznej Grzegorza G. Zgraji sprzed wielu lat. Nowe technologie medialne sprawiły, że publiczność znów poczuła się zadziwiona obszarem poszukiwań artystów, skalą ich umiejętności improwizacji oraz eksperymentalnym traktowaniem światła i dźwięku. Marian Oslisło zaczerpował odbiorców świetlnym spektaklem, w którym wykorzystał analogowe sposoby generowania obrazu wspomagane nowymi technologiami, a Szymon Bywalec i jego zespół mistrzów improwizacji dał pokaz niezwyklej muzycznej wyobraźni i lektury obrazu poprzez dźwięki. Kolejne eksperymenty zaplanowane są na najbliższy rok i będą już uwzględniały dźwięk generowany za pomocą AI, a także współpracę między muzykami, artystami wizualnymi, programistami, inżynierami, badaczami mediów i sztuczną inteligencją. Istotą sztuki i nauki jest wszak właśnie eksperyment.

* Działania badawcze finansowane ze środków przyznanych w ramach Europejskiego Miasta Nauki Katowice 2024.

Przypisy

- 1 Gustav Pomberger, *Elective Affinities*, [w:] *The Network for Art, Technology and Society. The First 30 Years. Ars Electronica 1979–2009*, red. Hannes Leopoldsdeder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2009, s. 296.
- 2 Peter Weibel, Bruno Latour, *Experimenting with Representation: 'Iconoclasm' and 'Making Things Public'*, [w:] *Exhibition Experiments*, red. Sharon Macdonald, Paul Basu, Blackwell Publishing, Malden, US – Oxford, UK – Carlton, Australia 2007, s. 93.
- 3 Por. Andreas Hirsch, *Alchemists of the Future. Ars Electronica Futurelab. The First 25 Years and Beyond*, red. Horst Hoertner, Roland Haring, Hideaki Ogawa, Ars Electronica Futurelab, Linz 2021.
- 4 Neil Cummings, Marysia Lewandowska, *From 'Capital' to 'Enthusiasm': an Exhibitionary Practice*, [w:] *Exhibition Experiments*, dz. cyt., s. 134, 150.
- 5 Anna Maj, *Światło w czarnej dziurze. Historia sztuki multimediów na Śląsku (nie tylko) po 1989 roku*, [w:] *Sztuka i dizajn w województwie śląskim po 1989 roku*, red. Irma Kozina, Marian Oslisło, Wydawnictwo Śląsk, Katowice 2023, s. 468–514.
- 6 Więcej na temat emigracyjnych losów polskich twórców pokolenia emigracji lat 80. (Lecha Majewskiego, Grzegorza G. Zgraji i Zbigniewa Rybczyńskiego) piszę w tekście: Anna Maj, *Pioneers and Experimenters: the Winding Paths of the Computer & Video Art in Central Europe in the Times of Political Transformations*, „Transformations” 2023, t. 119, nr 4, s. 654–665.
- 7 Próbowałam czynić to już w kilku tekstach: A. Maj, *Światło w czarnej dziurze...*, dz. cyt.; też, *Pioneers and experimenters...*, dz. cyt.; też, *Forgotten Pioneers of Media Art: Laboratory of Presentation Techniques*, „Leonardo” 2024, t. 57, nr 4, s. 447–452, DOI: https://doi.org/10.1162/leon_a_02550, dostęp: 26.05.2025.
- 8 A. Maj, *Światło w czarnej dziurze...*, dz. cyt.
- 9 Grupie tej i tematowi zapominania oraz odzyskiwania historii sztuki mediów poświęciłam artykuł: *Forgotten Pioneers of Media Art...*, dz. cyt. Por. Marika Kuźmich, Łukasz Mojsak, Tomasz Załuski, *Laboratorium Technik Prezentacyjnych / Laboratory of Presentation Techniques*, Fundacja Arton, Warszawa 2020; Tomasz Załuski, *Eksperyment i legitymizacja. Wideo w rozszerzonym polu grafiki*, „Szum”, 16.04.2021, <https://magazynszum.pl/eksperyment-i-legitymizacja-wideo-w-rozszerzonym-polu-grafiki/>, dostęp: 26.05.2025.
- 10 Marek Meschnik, *Biuro Wystaw Artystycznych w Katowicach, 1949–1999*, Galeria Sztuki Współczesnej BWA, Katowice 2001, s. 31.
- 11 Informację pozyskałam od Grzegorza Z. Zgraji. Program Documenta 6 (1977) znajduje się w katalogu imprezy oraz na stronie https://www.documenta.de/en/retrospective/documenta_6, dostęp: 15.11.2023. Materiały pozyskałam dzięki uprzejmości artysty.
- 12 Za pomoc w ustaleniu faktografii dziękuję profesorowi Grzegorzowi G. Zgraji z Akademii Sztuk Pięknych w Brunszwiku, z którym przeprowadziłam wspomniany cykl wywiadów na temat LTP i jego autorskich eksperymentów oraz kontekstów historycznych pracy, a także profesorom z Uniwersytetu Śląskiego, którzy zechcieli przypomnieć

- sobie wczesne lata śląskiego filmoznawstwa i szkoły filmowej: prof. Krystynie Doktorowicz (WRiTV UŚ), prof. Tadeuszowi Miczce (Instytut Nauk o Kulturze UŚ), prof. Andrzejowi Gwoździowi i prof. Agnieszce Nierackiej, związanym z INoK, a wcześniej z WRiTV UŚ. Wywiady i rozmowy na UŚ prowadziłam we wrześniu i październiku 2021 roku. Więcej na ten temat piszę w tekście *Media art in the Face of Political, Identity and Technological Transformation. Redefining Upper Silesia by Means of Video and Digital Media*, „Transformacje” 2023, t. 117, nr 2, s. 35–60.
- 13 Dorobek do 1986 roku. Grzegorz G. Zgraja, wywiad z października 2021 roku w Gliwicach oraz wywiad z października 2023 roku w Brunzowiku. Archiwum własne (GZ 1).
- 14 Grzegorz G. Zgraja, wywiad z października 2023 roku w Brunzowiku. Archiwum własne (GZ 1). Por. Marek Meschnick, *Grafika na Śląsku w drugiej połowie XX wieku / Graphic Art in Silesia in the Second Half of the XXth Century*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2001, s. 33.
- 15 Na podstawie relacji Grzegorza G. Zgrajy, wywiad z października 2023 roku w Brunzowiku. Archiwum własne (GZ 2).
- 16 Marika Kuźmierz, *Laboratorium Technik Prezentacyjnych. Eskalacja przekazu*, [w:] Marika Kuźmierz, Łukasz Mojsak, Tomasz Żalusi, *Laboratorium Technik Prezentacyjnych...*, dz. cyt., s. 11.
- 17 Grzegorz G. Zgraja, wywiad z października 2023 roku w Brunzowiku. Archiwum własne (GZ 3).
- 18 Sprzęt wypożyczył Jacek Singer. Informacja uzyskana od Grzegorza G. Zgrajy. Wywiady prowadziłam w trzech turach: w lutym 2021 (online), październiku 2021 (w Gliwicach) i październiku 2023 roku (w Brunzowiku). Wątek pojawił się w każdym z wywiadów.
- 19 Jacek Singer, *Do wewnątrz* (1978) i *Na zewnątrz* (1978), prace koncepcyjne transmisji telewizyjnych, niezrealizowane.
- 20 Kwerendę prowadziłam w styczniu i lutym 2021 w Archiwum ASP w Krakowie i Archiwum ASP w Katowicach oraz z Biblioteki ASP w Katowicach.
- 21 Opracowane w 1956 roku urządzenie Ampex Quadruplex VR-1000A było pierwszym magnetowidem umożliwiającym zapis na dwucalowej taśmie magnetycznej quadruplex oraz odczyt obrazu wideo. Ze względu na jego bardzo wysokie koszty mogły sobie na nie pozwolić jedynie stacje telewizyjne i niektóre ośrodki badawcze. Z tym właśnie urządzeniem zetknęli się artyści z LTP – jak wspomina Grzegorz G. Zgraja, zajmowało ono całe pomieszczenie i aby móc na nim pracować, trzeba było najpierw oczyścić się z ładunków elektrostatycznych w specjalnej śluzie. System firmy Ampex pozostał standardem nadawczym do około 1980 roku, kiedy zastąpiły go urządzenia stosujące technologię skanowania helikalnego.
- 22 Grzegorz G. Zgraja, wywiad z października 2023 roku w Brunzowiku. Archiwum własne (GZ 2).
- 23 [LABORATORIUM TP / Laboratorium Technik Prezentacyjnych / Jadwiga Singer / Marek Kołaczkowski / Jacek Singer / Grzegorz Zgraja] Dokument LTP [TP Lab at Remont Gallery, 1978], maszynopis podpisany przez Jadwigę Singer. Dokument tekstowy [maszynopis] w archiwum Fundacji Arton, projekt Forgotten Heritage: www.forgottenheritage.eu/artists/169/grzegorz-zgraja/artworks/622/tp-lab-at-remont-gallery, dostęp: 21.01.2021.
- 24 Por. *Nie przegapić ośnienia*, Piotr Zawojski rozmawia ze Zbigniewem Rybczyńskim, „Format” 2023, nr 91, s. 20.
- 25 John G. Hanhardt, *Film Image / Electronic Image. The Construction of Abstraction, 1960–1990*, [w:] *Abstract Video: The Moving Image in the Contemporary Art*, red. Gabrielle Jennings, przedmowa Kate Mondloch, University of California Press, Oakland 2015, s. 25.
- 26 Grzegorz G. Zgraja, wywiad z października 2023 roku w Brunzowiku. Archiwum własne (GZ 3).
- 27 Por. Anna Maj, *Forgotten Pioneers of Media Art...*, dz. cyt.
- 28 Grzegorz G. Zgraja, wywiad z października 2023 roku w Brunzowiku. Archiwum własne (GZ 4, GZ 5).
- 29 Tamże.
- 30 Tamże, GZ 7.
- 31 Grzegorz G. Zgraja, *Dystans* (1976); tenże, wywiad z października 2023 roku w Brunzowiku. Archiwum własne (GZ 2).
- 32 Grzegorz G. Zgraja, wywiad z października 2023 roku w Brunzowiku. Archiwum własne (GZ 2).
- 33 Marian Oslislo, *Old and New Dreams*, [w:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. Anna Maj, Michał Derda-Nowakowski, z udziałem Derricka de Kerckhove, Wydawnictwo Naukowe „ExMachina”, Katowice 2009, s. 226 i 227.
- 34 Tamże, s. 228–229.
- 35 John L. Walters, *Interview with Dan Fern. Professor Dan Fern explains his pioneering ‘MAP / making’ course at the Royal College of Art, London*, „Eye” 2010, nr 76, t. 19; www.eyemagazine.com/feature/article/interview-with-dan-fern, dostęp: 15.07.2024.
- 36 Krzysztof Zygalski był studentem WRiTV w latach 1980–1984 (i Krzysztofa Kieślowskiego w latach 1980–1982), a zatem w czasie, gdy uczył tam także Jacek Singer, członek Laboratorium TP.
- 37 *CallTrane* – koncert/instalacja multimedialna (prawykonanie podczas Jaz Festiwalu w Zabrzu, 2014 / ASP w Katowicach i ESK, Arsenał, Wrocław 2016 / Śląski Festiwal Nauki, Katowice, 2019. Zapis projektu: <https://vimeo.com/163311749>, dostęp: 15.07.2024.
- 38 Chodzi o sformułowane w programie pracowni dwie ścieżki: działań okołomuzycznych oraz typografii kinetycznej.
- 39 Marian Oslislo, *Koncert/instalacja multimedialna CallTrane*, [w:] *Hortus Electronicus*, red. Mieczysław Juda, Folia Academiae, ASP w Katowicach, Katowice 2019, s. 175.
- 40 Andrzej Krzanowski, *Audycja V*, metaopera, Marian Oslislo, Tomasz Strojcki, Krzysztof Zygalski – obraz ruchomy/wideo, prawykonanie w NOSPR i na festiwalu Warszawska Jesień w 2018 roku.
- 41 M. Oslislo, *Old and New Dreams...*, dz. cyt., s. 230.
- 42 Ksawery Kaliski, *Digitalall vs. Werniksall*, [w:] *Digitalne dotknięcia. Teoria w praktyce / Praktyka w teorii*, red. Piotr Zawojski, Digitalia 2010, 13 muz, Szczecin 2010, s. 153–158.
- 43 Wypowiedź artysty w filmie: *Ksawery Kaliski: Przeciw nicości – całość i nieskończoność* [dokumentacja pracy], reż. Przemysław Fik, Szymon Silczak, prod. Artmediale, FikFilm, Kraków 2007. Dostęp do materiałów dzięki uprzejmości artysty.
- 44 Tamże.
- 45 Ksawery Kaliski, wywiad z maja 2023 roku w Katowicach. Archiwum własne (KK 1).
- 46 Tamże.
- 47 Wypowiedź artysty w filmie: *Ksawery Kaliski: Przeciw nicości – całość i nieskończoność...*, dz. cyt.
- 48 Ksawery Kaliski, wywiad z maja 2023 roku w Katowicach. Archiwum własne (KK 1).
- 49 Piotr Ceglarek: *Portfolio*. Dostęp do materiałów dzięki uprzejmości artysty.
- 50 Biuro Dźwięku Katowice, Piotr Ceglarek, Jan Dybała, Zuzanna Waltoś: www.biurodzwieku.pl/expo-2023-dubai/, dostęp: 15.07.2024.