



JAN PAMUŁA

GRAFIKA CYFROWA I ANALOGOWA

Janina Wallis

Biblioteka Sztuki UZ

20 października 2017 r. w Galerii Biblioteki Uniwersytetu Zielonogorskiego odbyło się otwarcie wystawy prof. Jana Pamuły z Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Artysta zaprezentował prace z cyklu *Grafika cyfrowa i analogowa*.

Jest to retrospektywa twórczości prof. Jana Pamuły. Cezura czasowa obejmuje lata 1967-2017 z aneksem historycznym. Wystawa poza niewielkim zestawem wcześniejszych wkłędruków i litografii barwnych - obejmuje głównie prace graficzne z ostatnich lat, zarówno cyfrowe wielkoformatowe, jak i wykonane w technikach klasycznych. Prace zostały zaprezentowane w indywidualnym wyborze autorskim kuratorki dr Janiny Wallis.

Prezentowane grafiki zostały zaaranżowane w przestrzeni Galerii Biblioteki Uniwersytetu Zielonogorskiego z uwzględnieniem chronologii powstawania poszczególnych cykli. Wystawa jest zaaranżowana w takiej koncepcji, która daje wgląd w różne fazy twórczości prof. Jana Pamuły.

Wystawie towarzyszył wykład *Grafika komputerowa - wybrane problemy i doświadczenia osobiste* z panelem dyskusyjnym, który odbył się w sali konferencyjnej Biblioteki Uniwersyteckiej. Wykład obejmował historię i rozwój technologii cyfrowych w latach 1947-2017, a zwłaszcza „nowych mediów” i ich wpływu na rozwój sztuki w Polsce i na

świecie. Prezentacja zawierała omówienie historii i genezy wystaw sztuki cyfrowej i wirtualnej, biografie artystów, filmy realizowane cyfrowo. Przegląd współczesnych stron internetowych oraz czasopism z w/w dziedziny, a także komentarz na temat historii rozwoju programów projektowych, graficznych i edytorskich.

Kuratorką wystawy jest dr Janina Wallis, dyplomowany kustosz. Wystawę można zwiedzać w terminie od 20 października 2017 r. do 31 stycznia 2018 r.

Wyrażam szczególne podziękowanie dr. Jackowi Papli z Instytutu Sztuk Wizualnych UZ za projekt plakatu wystawy JAN PAMUŁA GRAFIKA CYFROWA I ANALOGOWA.

Jan Pamuła

Problemy sztuki cyfrowej

Znajdujemy się dzisiaj w momencie, gdy technologie cyfrowe w sztuce, zwłaszcza tzw. „nowe media” przeobraziły twórczość artystyczną niemal całkowicie, a cyfrowy warsztat stał się czymś tak normalnym, jak wiele technik tradycyjnych w malarstwie, rzeźbie, czy np. szczególnie w grafice, takich jak drzeworyt, akwaforta wraz z innymi technikami wkłędrukowymi, litografia, sitodruk, czy techniki offsetowe. Co jest charakterystyczne dla obecnej sytuacji? Z jednej strony, działa już ogromne środowisko



PROF. JAN PAMUŁA

artystów korzystających z tego typu warsztatu; z drugiej - jest to okres całkowitego zakończenia sporów merytorycznych dotyczących sensu stosowania wysokich technologii, głównie cyfrowych, w sztuce i ich znaczenia dla rozwoju kreacji w zakresie sztuki współczesnej.

Współczesna cywilizacja - jako całość - zdominowana jest przez technologie cyfrowe. Nie ma chyba dziedziny, która by się nie poddała przenikaniu tych technologii. Wszystkie sfery nauki, produkcji, technologie wojskowe, środki masowej komunikacji, rozrywka, sport i inne dziedziny uzależnione są w tej chwili od wysokich technologii cyfrowych, czy to w zakresie badawczym, czy w zakresie sterowania wszelkimi możliwymi procesami, modelowania czy zarządzania. Także sztuka zaadoptowała stosunkowo szybko wysokie technologie do swoich potrzeb. Obok projektowania to grafika była tą dziedziną, gdzie dokonywały się pierwsze eksperymenty z technologią cyfrową. Od lat pięćdziesiątych XX wieku, kiedy to skonstruowano pierwsze grafoskopy i wizualna prezentacja informacji wytwarzanej z pomocą technologii cyfrowych zaczęła dominować nad alfanumeryczną, nastąpiło szybkie doskonalenie cyfrowych technologii obrazowania. Od prostych programów pozwalających tworzyć graficzne wykresy, układy figur geometrycznych, kombinacje linii i płaszczyzn, szybko następowało przejście do programów bardziej złożonych, pozwalających już w latach siedemdziesiątych na pełne obrazowanie dwuwymiarowe i trójwymiarowe z użyciem wielobitowych systemów barwnych. Szybko rozwinęły się technologie cyfrowe związane z fotografią i filmem, szczególnie animacja, zarówno 2D, jak i 3D oraz technologie tworzenia rzeczywistości wirtualnej.

W drugiej połowie lat sześćdziesiątych miały miejsce pierwsze oficjalne wystawy sztuki cyfrowej, określanej wtedy potocznie mianem sztuki komputerowej. Pojawiły się też pierwsze publikacje oraz specjalistyczne pracownie w ośrodkach badawczych i centrach artystycznych, umożli-



OTWARCIE WYSTAWY, OD LEWEJ: DYREKTOR BIBLIOTEKI UZ EWA ADASZYŃSKA, KURATOR WYSTAWY DR JANINA WALLIS I AUTOR PROF. JAN PAMUŁA



WERNISZAŻ WYSTAWY, PRACOWNICY I STUDENCI UZ

wiające współpracę artystów i informatyków w celu doskonalenia technik obrazowania i kreacji dzieł artystycznych z pomocą zupełnie nowego warsztatu. Niewiele później mamy już przykłady całych sekwencji filmowych, czy nawet całych filmów realizowanych cyfrowo. Zaś na początku lat dziewięćdziesiątych pokazy-wystawy tworzone przez artystów w systemach „rzeczywistości wirtualnej”.

Prawdziwa eksplozja kreacji wizualnej związanej z użyciem technologii cyfrowych nastąpiła w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych wraz z pojawieniem się mikrokomputerów i gotowych do użycia programów obróbki obrazu fotograficznego, czy animacji. Urządzenia tzw. „peryferyjne” ciągle doskonalone, pozwalające wprowadzać obrazy do maszyny cyfrowej, a - po ich przetworzeniu, czy wykreowaniu - umożliwiające ich utrwalanie w formie płaskiego wydruku, czy trójwymiarowego obiektu, stwarzają nieograniczone pole materializacji cyfrowej obrazowości.

Zastosowanie technologii cyfrowych do celów artystycznych zmieniło sytuację współczesnej sztuki. Pojawiły się formy działań artystycznych, których źródłem są koncepcje użycia nowych, nietypowych narzędzi do budowania przekazu artystycznego. Pozyskanie przez artystów dostępu do warsztatu cyfrowego, dającego możliwość imitacji technik tradycyjnych, ale i posiadającego cały szereg nowych cech, otworzyło dla nich nowe pola aktywności i uaktywniło nowe rodzaje działań, umożliwiających np. przesyłanie obrazów na odległość z pomocą sieci internetowej, czy działań o charakterze multimedialnym, pozwalającym na tworzenie dzieł polisensorycznych, albo interaktywnym, czyli dającym możliwość zmiany obrazu w czasie rzeczywistym, zarówno przez twórcę, jak i przez odbiorcę.

Tradycyjne technologie analogowe, które były wykorzystywane przez artystów wcześniej, takie jak fotografia,

JAN PAMUŁA

Urodzony w 1944 r w Spytkowicach k. Wadowic. Absolwent LO im. Stanisława Wyspiańskiego w Kętach (1961). Studia w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie (1961-1968), i Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts w Paryżu (1967). Dyplom - 1968 r. Obecnie - profesor Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie (od 2015 - Profesor emeritus). Uprawa malarstwo, grafikę i media elektroniczne.

1996-2002 - prorektor; 2002-2008 - rektor ASP w Krakowie; 1992 - Visiting Professor w UCONN /USA/; Laureat Nagrody Miasta Krakowa (2013); Nagroda Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego (2014). Liczne nagrody, zwłaszcza za twórczość graficzną.

W 2003 r. - Nagroda im. Witolda Wojtkiewicza. Prace w zbiorach: Muzeum Narodowe w Warszawie; Narodowa Galeria Sztuki „Zachęta” w Warszawie; Muzeum Narodowe w Krakowie; Muzeum Sztuki Współczesnej MOCAK w Krakowie; Muzeum Historyczne Miasta Krakowa; Muzeum ASP w Krakowie; Muzeum im. L. Wyczółkowskiego w Bydgoszczy, Muzeum Architektury we Wrocławiu; Muzea Okręgowe: Szczecin, Chełm, Lublin, Radom; Muzeum Uniwersytetu Jagiellońskiego; Biblioteka Jagiellońska; Victoria and Albert Museum w Londynie; Albertina w Wiedniu; Portland Art Museum w Oregon; Muzeum w Bochum; Kolekcja Galerii Haus der Modernen Kunst, Staufem; Mondrian Museum w Amersfoort; Vass Collection, Veszprem; Kolekcja Peter C. Ruppert „Sztuka Konkretna w Europie po 1945”, Muzeum w Würzburgu; Chińskie Muzeum Grafiki, Guanlan. Jest wieloletnim członkiem ZPAP, oraz członkiem „Grupy Krakowskiej”, wielokrotnym kuratorem oraz jurorem wystaw i konkursów.

film, wideo, po przejściu na cyfrowe systemy obrazowania stworzyły jeszcze większe możliwości kreowania wizualnej rzeczywistości. Warsztat cyfrowy stał się dla twórczości artystycznej warsztatem niemal totalnym. Miało to ogromny wpływ na sztuki wizualne, zwłaszcza w ostatnich trzydziestu latach. To, co cechuje większość działań artystycznych z tego okresu to multimedialność oraz instalacyjny i polisensoryczny charakter ekspozycji artystycznych. Źródłem tych zjawisk jest zarówno ukierunkowanie na bezpośrednią, wielozmysłową formę percepcji dzieł zawierających społeczne konteksty, jak i działania związane z obrazowaniem opartym na modelach cyfrowych. Multimedialność, interaktywność i zatarcie historycznej specyfiki dyscyplin artystycznych stwarzają nowy charakter odbioru dzieł sztuki.

Grafika cyfrowa, zwłaszcza ta prezentowana w formie wydruku na papierze, ale i w każdej innej postaci, np. projekcji, zyskała w Polsce wielu zwolenników, nawet wśród początkowych jej oponentów rozmiłowanych w subtelno-

ściach tradycyjnego warsztatu, do których należą niewątpliwie tacy wybitni klasycy, jak Stanisław Fijałkowski, Jacek Gaj, czy Ryszard Otręba. Graficzny warsztat cyfrowy przyciąga swoją wielostronnością i precyzyjnością w kreowaniu efektów wizualnych, jest też obecnie łatwiejszy do opanowania dzięki narzędziom, manipulatorom, które stanowią zazwyczaj systemy ikon, tworzone przez informatyków dla łatwego sterowania bardzo złożonymi programami służącymi do obrazowania. Bez wnikania w głębszą warstwę ukrytych algorytmów można tworzyć niezwykle obrazy, każdy efekt wizualny jest jednak cyfrowo zdefiniowany a ich suma zapisana na nośniku pamięci stanowi cyfrową matrycę, tak jak tradycyjna, analogowa matryca graficzna rejestrowała każde działanie grafika i zatrzymywała je zapisane w metalu, drewnie na sicie lub kamieniu. Obecna cywilizacja, kultura i sztuka, przeniknięte wysokimi technologiami - jakby w pitagorejskiej „liczbie” jako zasadzie - przez swą cyfrowość docierają do coraz głębszych warstw uporządkowania rzeczywistości.

MIKOŁAJE, RENIFERY, KOTY ORAZ SELFIE ZE STARUSZKIEM...



Małgorzata Ratajczak-Gulba
Biuro Promocji UZ

Mikołaje, renifery, choinki, a nawet koty zagościły w tym roku na kartkach świątecznych przygotowanych przez najmłodsze pokolenie związane z Uniwersytetem Zielonogórskim. To wszystko za sprawą Konkursu na Kartkę Bożonarodzeniową dla dzieci pracowników naszej uczelni w ramach Akcji **Uniwersytet Dzieciom**. Honorowy patronat nad tym wydarzeniem sprawuje małżonka rektora uniwersytetu zielonogórskiego, prof. Alicja Kuczyńska. Dzieci rywalizują o zwycięstwo w 4 kategoriach wiekowych. W każdej wybieranych i nagradzanych jest dwóch autorów prac. Główną nagrodą dla ósemki finalistów jest druk narysowanych przez nich kartek, które następnie są wysyłane jako oficjalne kartki bożonarodzeniowe z życzeniami świątecznymi od rektora naszej uczelni do zaprzyjaźnionych instytucji w kraju i za granicą. Można śmiało powiedzieć, że zasięg konkursu jest po prostu światowy! Konkurs **organizowany jest przez Biuro Promocji i Dział Socjalny naszej uczelni**.

Bardzo cieszy fakt, iż z edycji na edycję przyciąga on kolejnych młodych artystów. Tylko w tym roku, po raz pierwszy w konkursie, udział wzię-

ło 19 trzylatków. A w całej zabawie uczestniczyło aż 274 dzieci! Wielu z nich wyczekuje każdego roku na ogłoszenie rozpoczęcia konkursu i wcześniej planuje, co zamieści na kartce świątecznej. Wachlarz technik prac jest nieograniczony, mamy zarówno wydzieranki, wyklejanki, a także rysunki i malowanki, a nawet plecionki.

W naszej zabawie nie ma przegranych, stąd wszystkie prace nadesłane na konkurs są pracami wyróżnionymi. Każde dziecko może się czuć docenione i dla każdego organizowana jest gala konkursowa. Dziewiąty już finał odbył się w Lubuskim Teatrze w Zielonej Górze. Mogliśmy przenieść



FOT. MAMERT JANION