

# Zeszyty

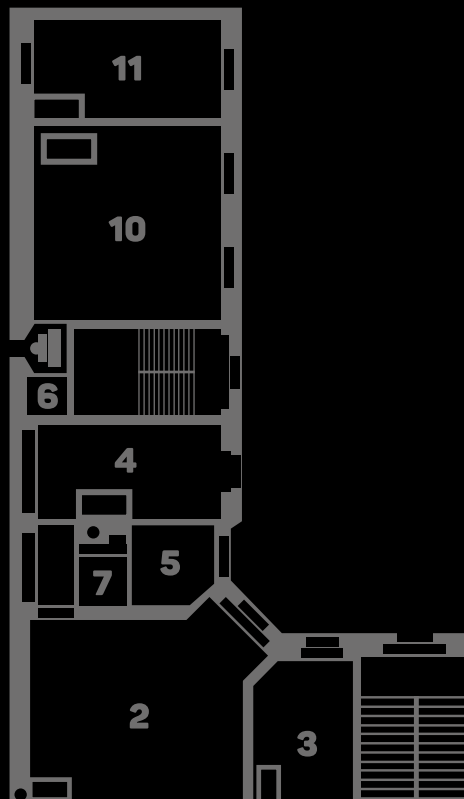
# #46

## Artystyczne

„Berliński pokój”  
– współczesne  
relacje między  
Poznaniem  
a Berlinem

Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

2(46)/2024



**Z A**

---

„Berliński pokój”  
– współczesne  
relacje między Poznaniem  
a Berlinem

Konkurs im. prof. Alicji Kępińskiej

X edycja

# Monika Szczygieł

Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny  
Abakanowicz w Poznaniu

---

Magdalena Abakanowicz University of the Arts  
Poznan, Poland

Monika Szczygieł (ur. 1999) – artystka wizualna zajmująca się malarstwem oraz obrazowaniem cyfrowym. Ukończyła studia licencjackie oraz magisterskie na Wydziale Malarstwa i Rysunku Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. W 2023 roku obroniła pracę magisterską pod tytułem *Cyfrowe praktyki unikania malarstwa*, za którą otrzymała Grand Prix w dziedzinie artystycznej w 43. edycji Konkursu im. Marii Dokowicz oraz I nagrodę w X edycji Konkursu im. prof. Alicji Kępińskiej na najlepszą pracę magisterską teoretyczną. Obecnie pracuje na macierzystej uczelni. W swojej pracy interesuje się wpływem obrazowania cyfrowego na malarstwo, ikonosferą cyfrową, nowymi mediami oraz pamięcią.

## **Cyfrowe praktyki unikania malarstwa**

### **Abstrakt**

Artykuł prezentuje najważniejsze wątki zawarte w pracy magisterskiej *Cyfrowe praktyki unikania malarstwa*. Dotyczy ona wpływu obrazowania cyfrowego na malarstwo, a punktem wyjścia jest postperspektywizm wynikający z rozprzestrzenienia się ekranów komputerowych, który Anne Friedberg opisała w swojej książce *Wirtualne okno. Od Alberta do Microsoftu*. Praca ukazuje problematykę medium malarskiego i jego rozwój w kierunku transmedialności, co wiąże się z tytułowym unikaniem malarstwa. Punktem odniesienia dla tytułu pracy jest także topos śmierci malarstwa. Na podstawie analizy rozwoju malarstwa autorka tworzy typologię transmedialnych praktyk w obrębie tego medium, wśród których szerzej opisuje malarstwo postcyfrowe związane bezpośrednio z wykorzystaniem technik obrazowania cyfrowego do tworzenia obrazu malarskiego. W kategorii tej mieszczą się prace malarskie wykonane na podstawie cyfrowego *found footage* oraz własnej twórczości cyfrowej. Autorka przedstawia strategie remediacji obrazu cyfrowego na obraz malarski, do których należy m.in. *bad painting*. Strategię tę można powiązać z twórczością Mateusza Sarzyńskiego, która ukazuje silne napięcie między obrazowaniem cyfrowym i malarskim. Poza tym wspomniana zostaje także twórczość takich artystów jak: Gao Hang, kolektyw Bezimienny, Mauro C. Martinez, Przemysław Blejzyk (Sainer), Christian Murzek czy Rütë Merk. Autorka przywołuje także przykłady własnych prac malarskich, w których eksploruje motywy zaczerpnięte z obrazowania cyfrowego.

**Słowa kluczowe:** nowe media, malarstwo postcyfrowe, śmierć malarstwa, transmedialność, postperspektywizm, obrazowanie cyfrowe

## **Digital practices of avoiding painting – main themes explored in the master's thesis**

### **Abstract**

The article presents the key themes of the master's thesis titled *Digital Practices of Avoiding Painting*. It examines the influence of digital imaging on painting. The starting point is postperspectivism, resulting from the spread of computer screens, which Anne Friedberg described in her book *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. The thesis addresses the issues of the painting medium and its evolution toward transmediality, which is closely linked to the concept of avoiding painting. The title also references the discourse surrounding the so-called "death of painting."

Through an analysis of the development of painting, the author constructs a typology of transmedial practices within the medium, focusing specifically on postdigital painting, which incorporates digital imaging techniques into the creation of traditional paintings. This category encompasses works based on digital found footage as well as the artist's original digital creations.

The author further explores strategies of remediating digital images into painted forms, including the bad painting, which can be observed in the works of Mateusz Sarzyński. The discussion also includes the works of Gao Hang, the collective Bezimienny, Mauro C. Martinez, Przemysław Blejzyk (Sainer), Christian Murzek, and Rütë Merk. Additionally, the author references her own paintings, which engage with themes derived from digital imaging.

**Keywords:** new media, post-digital painting, death of painting, transmediality, postperspectivism, digital imaging

# Cyfrowe praktyki unikania malarstwa

---

Monika Szczygieł

Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

ORCID 0009-0009-3183-4124

DOI 10.48239/ISSN123266824611

*Zeszyty Artystyczne*

nr 2 (46)/2024, s. 126-151

Poniższy tekst opisuje wpływ technik obrazowania cyfrowego na malarstwo. Punktem wyjścia jest teza Anne Friedberg, która uznaje pojawienie się ekranu komputera za kres perspektywizmu dyktowanego przez medium malarskie. Teoria badaczki wpisuje się w dyskurs o śmierci malarstwa. Wieszczony koniec zdaje się zachęcać wielu artystów do transmedialnych praktyk łączenia obrazów z nowymi mediami, w tym z elementami obrazowania cyfrowego. W kontekście wielowiekowej tradycji można byłoby uznać takie metody za unikanie malarstwa w obrębie jego samego. Jednocześnie (i paradoksalnie) wystawy sztuki obfitują w twórczość malarską<sup>1</sup> – także taką podejmującą motywy cyfrowe. W artykule stawiam więc następujące pytania: w jaki sposób obrazowanie cyfrowe wpływa na malarstwo? W jaki sposób twórcy przedstawiają przestrzeń wirtualną metodami malarskimi?

Punktem wyjścia do moich rozważań jest stan badań dotyczących medium malarskiego i medium w ogóle. Przywołaną w pierwszej części tekstu definicję medium wykorzystuję do opisu transmedialności i jej znaczenia w kontekście malarstwa. Transmedialne praktyki malarskie związane z wideo czy fotografią zostały już szeroko opisane<sup>2</sup>, w przeciwieństwie do malarstwa związanego z obrazowaniem cyfrowym<sup>3</sup>, na którym się skupiam. Obrazy cyfrowe rozumiem

---

1 Zob. Magdalena Kąkolewska, „Ankieta o rynku sztuki,” *Restart* nr 2 (2021), <https://restartmag.art/ankieta-o-rynku-sztuki-2/> (02.02.2023). Jak mówi prezeska Fundacji Artystyczna Podróż Hestii, Magdalena Kąkolewska: „Jeśli chodzi o polski rynek sztuki, a w szczególności rynek aukcyjny, to tak, malarstwo nadal sprzedaje się najlepiej [...]”. Malarstwo może być uznawane za przedmiot artystyczny o wysokim prestiżu, a jednocześnie jest stosunkowo tanią i łatwą w przechowywaniu inwestycją finansową.

2 Ryszard W. Kluszczyński, „Wstęp,” w: *Wideo w sztukach wizualnych*, red. Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Załuski (Łódź-Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Galeria Labirynt, 2018), 8. We wstępie do książki Ryszard W. Kluszczyński zauważa, że przemiana wideo w wideomalartwo nastąpiła za sprawą dodania efektów komputerowych. Jest to kolejna konfiguracja triady malarstwo-wideo-komputer.

3 Zob. Adam Panasiewicz, „Grafika komputerowa – technika analogowa czy nowe medium?,” *Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis* 2008, 48, 71. Grafika komputerowa to być może najpopularniejsze określenie na obrazy na ekranie. „Graficzne” oznacza w tym kontekście „wizualne”. Podob-

zatem szeroko, jako obrazy przetworzone na ciąg cyfr, który jest czytelny dla komputera i można go przetwarzać tak samo, jak inne typy danych cyfrowych<sup>4</sup>.

Obrazy cyfrowe mogą zarówno być kolejnym typem zapośredniczenia obrazu świata materialnego (cyfrowa fotografia czy film), jak również powstawać w zamkniętym cyfrowym środowisku. Jak pisze Anne Friedberg, „bitmapowy wyświetlacz komputerowy konstruuje swój wirtualny świat jedynie na podstawie cyfrowej informacji”<sup>5</sup>. Owo „konstruowanie wirtualnego świata” uważam za zagadnienie o szczególnym potencjale twórczym. Badając malarstwo podejmujące motywy cyfrowe, postaram się przyjrzeć temu, jak charakterystyczny dla komputera sposób konstruowania obiektów i przestrzeni jest przenoszony na obraz malarski.

Postępuję się pojęciem „wirtualności” związanym z informatyką i teorią informacji (*computer science*). Termin ten definiuję za Friedberg: „W terminologii informatycznej o ‘wirtualności’ mówi się w odniesieniu do obiektów cyfrowych lub doświadczeń pozbawionych fizycznego wymiaru”<sup>6</sup>. Przestrzeń wirtualna, widoczna na ekranie komputera, może być zarówno dwuwymiarowa, jak i trójwymiarowa, a poszczególne widoki nachodzą na siebie. W ten sposób obrazy na ekranie można porównać do nawarstwiającej się przestrzeni obrazu kubistycznego<sup>7</sup>. Jest ona także pozbawiona grawitacji. Czynniki te składają się na postperspektywizm ekranu komputera, o którym pisze Friedberg.

Na potrzeby mojej analizy w obrębie transmedialnych działań malarskich wyróżniam pięć kategorii: malarstwo po wynalezieniu fotografii, malarstwo zapośredniczone, malarstwo postcyfrowe, malarstwo z projekcją i postmalarstwo.

---

ne wnioski prezentuje Adam Panasiewicz, rozważając powiązania między tradycyjną grafiką a grafiką komputerową: „W wyrażeniu grafika komputerowa człon grafika odnoszę do skojarzeń z kartą graficzną, z rozdzielczością monitora”. Fraza „obrazowanie cyfrowe” wydaje się bardziej trafna w opisywanych kontekstach. Człon „obrazowanie” może się odnosić do szerokiej definicji „obrazu”, a zamiana słowa „komputerowa” na „cyfrowa” poszerza znaczenie tego terminu.

4 Używam pojęcia „obraz” zarówno w odniesieniu do obrazów cyfrowych, jak i malarskich. Pojęcia „obraz malarski” będę używać w przypadkach, kiedy potrzebne będzie podkreślenie malarskiej natury obrazu.

5 Anne Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do microsoftu*, tłum. Agnieszka Rejniak-Majewska, Michał Pabiś-Orzeszyna (Warszawa: Oficyna Naukowa, 2012), 406.

6 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 27.

7 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 6-7.

Malarstwo postcyfrowe odnosi się do prac, w których do wykonania obrazu malarskiego wykorzystywane są metody obrazowania cyfrowego. Według Anne Friedberg ekran komputera doprowadził do wyczerpania perspektywy jako formy symbolicznej<sup>8</sup>, a wirtualne obrazy przekształciły sposób postrzegania rzeczywistości<sup>9</sup>. Poszukuję tych przemian w sposobie tworzenia obrazów przez wybranych przeze mnie artystów. Szczególną uwagę poświęcam twórczości Mateusza Sarzyńskiego. Ostatnią częścią tekstu jest opis moich własnych poszukiwań malarskich związanych z wykorzystaniem komputera jako narzędzia, ale także podmiotu twórczości. Seria obrazów dyplomowych stanowi próbę utworzenia ikonografii doświadczeń życia i pracy w przestrzeni cyfrowej.

Poniższy tekst stanowi streszczenie pracy magisterskiej *Cyfrowe praktyki unikania malarstwa*<sup>10</sup>. Ze względu na ograniczenia co do objętości artykułu pominięto obszernie fragmenty, w tym te opisujące szerzej pojęcia medium i transmedialność, historię obrazowania cyfrowego, pierwszych ekranów oraz pionierów sztuki cyfrowej, rekomendując jednocześnie zapoznanie się z tą częścią w pełnej wersji pracy. Pierwotny tekst zawiera także liczne ilustracje. Proces uważnego przeglądania się cyfrowej ikonosferze, ujętej w chronologicznym przeglądzie, stopniowo uczy pogłębionej wrażliwości na jej właściwości formalne, co wydaje się niezbędne w interpretowaniu sztuki, która czerpie z obrazów cyfrowych.

## 1. Medium malarskie i transmedialność

### 1.1. Medium

Wojciech Rubiś, pisząc o książce *Sztuki w przestrzeni transmedialnej* pod redakcją Tomasza Załuskiego, przywołuje definicję medium jako połączenie materiału i technologii<sup>11</sup>. Za Henrym Jenkinsem podaje, że „tradycyjny sposób ich użycia

---

8 Andrzej Gwóźdź, „Flâneuse w krainie ekranów,” w: Friedberg, *Wirtualne okno...*, IX.

9 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 11.

10 Publikacja niniejszego artykułu stanowi I nagrodę w X edycji Konkursu im. prof. Alicji Kępińskiej na najlepszą pracę magisterską teoretyczną, napisaną na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu w roku akademickim 2022/2023. Praca powstała na Wydziale Malarstwa i Rysunku UAP pod kierunkiem prof. dr hab. Marty Smolińskiej (przyp. red.).

11 Wojciech Rubiś, „Zagadnienia transmedialności w sztuce współczesnej. Wokół książki 'Sztuki w przestrzeni transmedialnej' pod redakcją Tomasza Załuskiego,” *Estetyka i Krytyka* 2014, T. 35, nr 4, 220.

łączy się z wysokim stopniem skonwencjonalizowania w praktykach sztuki lub szeroko pojętej kultury<sup>12</sup>. Dominującą konwencją w malarstwie zachodnim od renesansu była perspektywa, której początków można upatrywać w dziele Leona Battisty Albertiego *De pictura* z 1435 roku. Jak pisze Anne Friedberg, Alberti stworzył bardzo silnie określoną formułę malarstwa perspektywicznego, którego podstawą była prostokątna rama. Praca Albertiego wyznaczyła także początek dla metafory ramy obrazu, jaką było okno.

Perspektywa, żeby móc działać jako iluzja przestrzeni, zakładała nieruchomą pozycję widza<sup>13</sup>. Według Erwina Panofsky'ego, stała się transhistoryczną „formą symboliczną”, co wyjaśnia on słowami: „nowoczesne poczucie przestrzeni (*Raumgefühl*) i światoodczucie (*Weltgefühl*) warunkowane były przez ‘nawyk’ oglądania konstrukcji perspektywicznych<sup>14</sup>. Obraz oparty na perspektywie stał się dominującą formą postrzegania rzeczywistości. Forma ta była także uznawana za bardziej obiektywną od psychofizjologicznie postrzeganej przestrzeni, opartej na fizjologii ciała i oka widza. Badacz zauważa, że konstrukcja perspektywy Albertiego zakłada niemożliwe w praktyce posiadanie przez widza jednego nieruchomego oka<sup>15</sup>.

Dominacja perspektywy w malarstwie została zaburzona przez działania artystów awangardowych na początku XX wieku, a szczególnie istotną rolę odegrała twórczość kubistów. Przestrzeń w obrazach kubistycznych została rozbita na fragmenty, w których obiekt prezentowany jest z wielu perspektyw jednocześnie. Ogromny wpływ na przemiany kultury wizualnej w tamtym czasie miał także film, który wprowadził do obrazu czynnik czasu<sup>16</sup>.

Friedberg uważa, że: „Perspektywa zbieżna zakończyła być może swój żywot na komputerowym pulpicie<sup>17</sup>. Interfejs stanowi nowy system wizualny, którego powstanie związane jest z potrzebą sterowania maszynami obliczeniowymi.

---

12 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 220-221.

13 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 60.

14 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 87.

15 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 63.

16 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 6.

17 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 6.



Jego nowość polega na występowaniu na ekranie, czyli w jednej ramie, wielu obrazów i tekstów jednocześnie. Ułożenie elementów może być zmieniane dowolnie przez użytkownika, co wynika z idei interaktywnych okien programów<sup>18</sup>. Elementy te nie są ze sobą powiązane i nie istnieją między nimi związki przestrzenne – to właśnie ten aspekt świadczy o postperspektywizmie ekranu komputera. Kwestia obecności wielu obrazów na jednym ekranie dotyczyła także telewizji, jednak były to sytuacje wyjątkowe – upowszechnienie tego typu obrazów miało miejsce dopiero wraz ze wzrostem popularności ekranu komputera<sup>19</sup>. Technologie cyfrowe na szeroką skalę umożliwiły również łatwe kopiowanie, przemieszczanie i tworzenie wstawek wewnątrz kadru, symulacji, kolaży i montaży<sup>20</sup>. Nowe formy wizualne związane z ekranem komputera są także, według Friedberg, postkinowe i posttelewizyjne<sup>21</sup>. Postkinowość polega na braku projekcji ruchomego obrazu na ekran, jak ma to miejsce w przypadku tradycyjnego kina. Posttelewizyjność z kolei wyraża się w zmianie relacji pomiędzy nadawcą i odbiorcą komunikatu<sup>22</sup>.

Ta nowa forma wizualna związana z interfejsem komputerowym wymaga, według Friedberg, nowego języka opisu<sup>23</sup>. W tym kontekście istotna, także dla Friedberg, okazuje się rola metafory<sup>24</sup>. Metafora w przypadku GUI stała się skuteczną metodą osvajania użytkownika ze sterowaniem komputerem. W tym czasie sięgano po wiele elementów typowych dla biurowej rzeczywistości, które inkorporowano na ekran: pulpit, dokument, folder czy kosz.

Cechą wspólną opisywanych form wizualnych jest występowanie w ramie. Waż-

---

18 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 403. Algorytm odpowiedzialny za manipulowanie oknami i ich nakładanie na siebie na ekranie komputera nazywa się BitBlt i został stworzony przez Dana Ingallsa w 1975 roku. Wspominam o tym, aby podkreślić, że taki sposób organizowania treści na ekranie nie musiał być wcale domyślny i oczywisty.

19 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 8.

20 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 342.

21 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 19.

22 O komunikacji w tych dwóch kontekstach pisał Ryszard W. Kluszczyński. Przedstawiane tutaj dwa rodzaje komunikacji to transmisja i interakcja. Por.: Ryszard W. Kluszczyński, *Spoteczniostwo informacyjne - Cyberkultura - Sztuka multimediów* (Kraków: Rabid, 2001), 14-15.

23 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 8.

24 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 38. Autorka zauważa, że: „kiedy pojawiają się nowe media, metafora pełni funkcje przystosowawcze, ubierając to, co nowe i obce, w znany język przeszłości”.

nym punktem odniesienia dla rozważań Friedberg stają się pojęcia parergonu<sup>25</sup> oraz „ontologicznego cięcia”<sup>26</sup>. Ontologiczne cięcie jest granicą dzielącą widok od otoczenia i sferą liminalną między tymi wartościami<sup>27</sup>. Przestrzeń zamknięta w ramie zawiera mobilne, niematerialne obrazy. Kontrastuje ona z bezruchem (*immobility*) widza, znajdującego się w materialnym otoczeniu<sup>28</sup>. Przełamywanie granicy, jaką wyznacza ontologiczne cięcie, następuje nie tylko poprzez wszechobecność ekranów w przestrzeni, ale także ich bliskość i możliwość dotyku w interakcji z nimi<sup>29</sup>. Obrazy cyfrowe nie występują w oderwaniu od codzienności, lecz stają się jej ważną częścią, będąc nośnikiem przestrzeni wirtualnej w naszym życiu.

## 1.2. Transmedialność

Na rozwój medium malarskiego silny wpływ miał postulat czystości medium Clementa Greenberga. Uważał, on że malarstwo powinno akcentować specyficzną dla siebie wartość plastyczną, jaką jest płaszczyzna. Czystość medium miała prowadzić do jego rozwoju i wpływać pozytywnie na jego samoświadomość i samokrytykę<sup>30</sup>. Anna Kałuża w tekście *Niewspółmierność. Transmedialne zbliżenia materii medium* zauważa, że to właśnie specyficzność medium pozwala na klasyfikację obiektów artystycznych w modernistycznych teoriach sztuki<sup>31</sup>.

Współcześnie media funkcjonują w zaprzeczeniu do tego postulatu. Interme-

25 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 34. *Parergon* to termin określający granicę dzieła sztuki. Zaproponował go Jacques Derrida w książce *Prawda w malarstwie* (1978).

26 Victor Stoichita, *The Self-Aware Image: An Insight into Early Modern Meta-Painting* (Cambridge: 2002), za: Friedberg, *Wirtualne okno...*, 12-13. Terminu tego Stoichita użył do opisanego oddzielenia obrazu tablicowego od ściany.

27 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 15.

28 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 15.

29 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 18. Jak pisze Friedberg: „Nasz fizyczny ucieleśniony i subiektywnie bezielesny związek z ekranem zmienia się w zależności od tego, czy poddajemy się oddziaływaniu odległego, wielkiego ekranu kinowego, na którym wyświetlane są obrazy, lub bliższego, emitującego światło ekranu telewizora, czy jeszcze bliżej usytuowanego monitora komputera, do którego blisko przystawiamy twarz, dotykamy go, trzymamy na naszych kolanach lub w łóżku”.

30 Clement Greenberg, „After Abstract Expressionism,” *Art International* 1962, T. 6, 25 IX, 30, za: Krzysztof Pijarski, „Czy fotografia liczy się jako malarstwo? Michael Fried i los(y) medium po modernizmie,” w: *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. Tomasz Załuski, 36-27.

31 Anna Kałuża, „Niewspółmierność. Transmedialne zbliżenia materii medium (Antoni Tàpies, Jean Dubuffet, Jeff Wall),” *Śląskie Studia Polonistyczne* 2018, T. 12, nr 2, 98.

dialność, transmedialność oraz remediacja stały się istotnymi pojęciami służącymi do opisu współczesnej twórczości artystycznej. Remediacja polega na przeniesieniu wartości z jednego medium do drugiego<sup>32</sup>. Termin ten został po raz pierwszy użyty przez Jaya Davida Boltera i Richarda Grusina w książce *Remediation: Understanding New Media* (1999). Badacze ci proponują własną definicję medium jako czegoś, co dokonuje remediacji.

Tomasz Załuski we wstępie do książki *Sztuki w przestrzeni transmedialnej* przywołuje kategorię „sztuki w ogóle” Thierry’ego de Duve, która wyparta wcześniejszy system sztuk pięknych<sup>33</sup>. Autor definiuje również pojęcie intermedialności i transmedialności, podkreślając różnicę między nimi:

W odróżnieniu od intermedialności, akcentującej element syntezy praktyk związanych z różnymi mediami, transmedialność odsyła do dynamiki przejścia danej praktyki z jednej dziedziny medialnej w inną, a także akcentuje wewnętrzną heterogeniczność powstającego w tym procesie wytworu<sup>34</sup>.

Podłożem dla rozwoju praktyk transmedialnych może być właśnie rozwój technik obrazowania cyfrowego. Jak pisze Marcin Składanek: „Gwałtowny rozwój cyfrowych technologii reprezentacji oraz dystrybucji treści medialnych, zapoczątkowany na dobre na początku lat osiemdziesiątych, w naturalny sposób ułatwił i zintensyfikował rozwój praktyk transmedialnych”<sup>35</sup>. Anne Friedberg podkreśla, że przenikanie się mediów nie jest jednak zjawiskiem zupełnie nowym<sup>36</sup>, chociaż obecnie występuje na niespotykaną dotąd skalę.

Można byłoby zapytać, jak w kontekście transmedialności twórcy odnoszą się do tradycji malarstwa. Grzegorz Dziamski, rekonstruuje tezy Arthura C. Danto z książki *Po końcu sztuki. Sztuka współczesna i zatarcie się granic tradycji*, podkre-

32 Mateusz Piestrak, *Malowanie w dobie mediów elektronicznych: strategie remediacji na płaszczyźnie obrazu malarzkiego*, praca magisterska napisana pod kierunkiem prof. dr hab. Marty Smolińskiej na Wydziale Malarstwa UAP, archiwum UAP, (Poznań: 2016), 3.

33 Tomasz Załuski, „Transmedialność?” w: *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. Tomasz Załuski (Łódź: Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, 2010), 9.

34 Załuski, „Transmedialność?” 11.

35 Marcin Składanek, „Transmedialność i Postmedialność – dialektyka konwergencji oraz dywergencji w nowych mediach,” w: *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, red. Tomasz Załuski (Łódź: Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, 2010), 73.

36 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 10.

śła: „Możemy bez problemu naśladować dzieła i style wcześniejszych epok, ale nie potrafimy ożywić form życia i znaczeń, które inspirowały te dzieła; dlatego musimy wypracować nasz własny stosunek do dzieł przeszłości”<sup>37</sup>.

Wynika z tego, że żyjemy w epoce posthistorycznej oraz po końcu sztuki, rozumianym jako koniec mimetycznej i modernistycznej narracji o sztuce. Artysta ma wolność twórczą, jednak nie może ignorować czasów, w jakich przyszło mu tworzyć. Otwarcie się na nowe metody obrazowania wydaje się naturalną konsekwencją tego stanu rzeczy.

### 1.3. Śmierć malarstwa

Pisząc o praktykach unikania malarstwa nie można pominąć kwestii śmierci malarstwa. Na przestrzeni historii sztuki wątek ten pojawiał się wielokrotnie. W kontekście konkurowania z innymi formami obrazowania istotnym momentem dla malarstwa nowożytnego było pojawienie się fotografii, która wraz z rozwojem technologicznym stała się szybkim i dostępnym medium służącym do tworzenia obrazów. Około roku 1840 Paul Delaroche miał stwierdzić śmierć malarstwa po ujrzeniu dagerotypu<sup>38</sup>. W połowie XIX wieku także inne problemy tego medium osiągnęły swoją skrajną postać. Rozpoczął się kryzys reprezentacji, który zbiegł się w czasie z okresem największego rozwoju akademickiego malarstwa iluzjonistycznego, naturalizmu i panoram. Malarze tamtego okresu dotarli do (jak się wtedy zdawało) kresu możliwości mimetycznego oddawania rzeczywistości. W tych warunkach narodziły się impresjonizm i postimpresjonizm, coraz silniej akcentujące w obrazie płaszczyznę, szczególnie potem cenioną w modernizmie<sup>39</sup>. W efekcie doszło do wielkich przemian w malarstwie.

Reakcją na kryzys reprezentacji były działania artystów awangardowych. To za ich sprawą powstały pierwsze obrazy nieprzedstawiające. Marta Smolińska, pisząc o toposie końca malarstwa, określa ten moment mianem godziny zero malarstwa. Pojęcie to pochodzi od Hansa Beltinga i odnosi się do podejmowanej

---

37 Grzegorz Dziamski, „Sztuka po końcu sztuki,” *Sztuka i Filozofia* 1998, nr 15, 186.

38 Christopher Turner, „At the Fondazione Prada, painting refuses to play dead,” *Apollo Magazine*, 27.07.2021, <https://www.apollo-magazine.com/peter-fischli-painting-fondazione-prada/> (02.02.2023).

39 Marta Smolińska, *Otwieranie obrazu. De(kon)strukcja uniwersalnych mechanizmów widzenia w nieprzedstawiającym malarstwie sztalugowym II połowy XX wieku* (Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2012), 58-59.

przez malarzy awangardowych krytyki obrazu malarzkiego jako przestarzałego<sup>40</sup>.

Motyw śmierci malarstwa przetrwał do czasów współczesnych. Kwestię tę podjęła Corinna Kirsch, historyczka sztuki, krytyczka i kuratorka, w swoim tekście *The 'Painting Is Dead' Versus 'Painting Is Back' List* (2014)<sup>41</sup>. Badaczka porównuje wyniki wyszukiwarki Google dotyczące wspomnianych w tytule fraz. Z ironią zauważa, że krytycy posługują się tezą śmierci malarstwa głównie w celach polemicznych. W kontekście możliwości faktycznej śmierci tego medium, warto przywołać słowa Johannesa Meinhardta: „koniec malarstwa jest procesem stymulującym jego autoanalizę, rzeczywisty koniec jest zaś możliwy – znowu paradoksalnie – jedynie wtedy, gdy dojdzie do śmierci problemu końca malarstwa”<sup>42</sup>.

Topos końca malarstwa jest silnie spleciony w końcu sztuki w ogóle. Arthur C. Danto w swojej książce *Po końcu sztuki. Sztuka współczesna i zatarcie się granic tradycji* (1997), koniec sztuki rozumie jako koniec narracji o sztuce, a nie koniec jej przedmiotu<sup>43</sup>. Danto wymienia dwie narracje w historii sztuki, które dobiegły końca. Pierwsza z nich to narracja mimetyczna trwająca w latach 1300–1900. Za sprawą nowych środków technicznej reprodukcji nastąpiło przejście z narracji mimetycznej do narracji modernistycznej, która swoją pełnię osiągnęła w pismach Clementa Greenberga<sup>44</sup>. Punktem zwrotnym miała być wystawa Andy'ego Warhola w 1964 roku, na której artysta zaprezentował *Brillo Boxes*<sup>45</sup>. Wydarzenie to dało początek epoce posthistorycznej, w której sztuka osiągnęła swoją dojrzałość i mogła dalej robić to, co chce<sup>46</sup>.

Śmierć malarstwa wpisuje się w szerszy problem śmierci medium w ogóle. Teo-

40 Hans Belting, „Bilderstreit: ein Streit um die Moderne,” w: *Bilderstreit, Widerspruch, Einheit und Fragment in der Kunst seit 1960*, hrsg. von S. Gohr, J. Gachnang, Köln 1989, 21, za: Smolińska, *Otwieranie obrazu...*, 60.

41 Corinna Kirsch, „The 'Painting Is Dead' versus 'Painting Is Back' List”, 04.02.2014, <http://artfcity.com/2014/02/04/the-painting-is-dead-versus-painting-is-back-list/> (02.02.2023).

42 Johannes Meinhardt, *Ende der Malerei und Malerei nach dem Ende der Malerei* (Ostfildern, 1997), 19, za: Smolińska, *Otwieranie obrazu...*, 62.

43 Działowski, „Sztuka po końcu sztuki”, 177-178.

44 Działowski, „Sztuka po końcu sztuki”, 179-181. „Narracja modernistyczna przenosi punkt ciężkości z przedstawiania świata na środki i warunki umożliwiające przedstawianie świata”.

45 Działowski, „Sztuka po końcu sztuki”, 178.

46 Działowski, „Sztuka po końcu sztuki”, 178.

retycy przyjmują różne postawy wobec tego zjawiska. Anne Friedberg pisze: „Nowe’ media implikują nieustanne znikanie ‘starych’”. Jak to z kolei ujął Antonio Gramsci: „stare umiera, a nowe nie może się narodzić i w tym bezkrólewiu objawia się wielka różnorodność symptomów chorobowych”<sup>47</sup>. Można to odnieść do transmedialnych praktyk, którym grozi śmierć medium.

Andrzej Marzec zauważa, że obecnie możemy mówić o epoce postcyfrowej, w której media analogowe i cyfrowe łączą się ze sobą, a dużą rolę odgrywa błąd<sup>48</sup>. Autor podkreśla:

[f]ączymy ze sobą dwa przeciwstawiane do tej pory światy: analogowy z cyfrowym. Jednym słowem rzeczywistość postcyfrowa charakteryzuje się tym, że z przyjemnością korzystamy ze staromodnych, analogowych i, wydawałoby się, zapomnianych mediów, lecz robimy to w sposób, do którego przyzwyczyli nas najnowsze osiągnięcia techniki, cyfrowe media<sup>49</sup>.

Estetyka postcyfrowa charakteryzuje się również upadkiem wiary w mity dotyczące cyfrowych mediów, które powieliła epoka cyfrowa, do jakich należały: czystość przekazywanej cyfrowo informacji, zupełna niematerialność świata wirtualnego, natychmiastowa dostępność zawsze i wszędzie czy brak niedoskonałości i zakłóceń<sup>50</sup>.

---

47 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 431.

48 Andrzej Marzec, „Estetyka postcyfrowa – sztuka niedoskonałości, zakłóceń i rozkładu,” *Tekstualia* 2017, nr 2 (49), 49. „Nowa, hybrydyczna estetyka, wyphywająca z doświadczenia zmieszania czy też splotu tradycji analogowej i cyfrowej jest zainteresowana przede wszystkim porażką, defektem, usterką oraz niepowodzeniem projektu digitalizacji, powstaje na jego gruzach i to z nich czerpie swoje inspiracje. [...] Estetyka postcyfrowa będzie na różne sposoby żywiła się typową dla czasów cyfrowych atmosferą zagrożenia oraz wypadku, czyhającą w ukryciu destrukcją, która jest w stanie w jednej chwili strawić i pochłonąć zdigitalizowane archiwum”.

49 Marzec, „Estetyka postcyfrowa...”, 47.

50 Marzec, „Estetyka postcyfrowa...”, 46.

## 2. Malarstwo postcyfrowe

### 2.1. Typologia praktyk unikania malarstwa

Opisane poniżej zestawienie mojego autorstwa stanowi typologię transmedialnych praktyk w obrębie malarstwa. W związku z pojawiającymi się od XIX wieku nowymi metodami obrazowania, w tym fotografią i filmem, praktyki te zostały podzielone na pięć kategorii.

Pierwszą kategorią, obejmującą obrazy powstałe po przełomie, jakim było odkrycie techniki fotograficznej, jest **malarstwo po wynalezieniu fotografii**. Pojawienie się tego medium uznaję za niezwykle istotny fakt w historii kultury wizualnej – nawet obrazy niepowiązane bezpośrednio z tą dziedziną sztuki bywają naznaczone wprowadzonym przez nią nowym sposobem widzenia. Można to odnieść do opisanej wcześniej koncepcji Panofskiego, dotyczącej perspektywy jako formy symbolicznej. Bycie wystawionym na wielokrotne oglądanie obrazów perspektywicznych wykształca nawyk w ich postrzeganiu. Być może istnieje tu analogia do fotografii, która byłaby nową formą symboliczną, wpływającą na to, jak malarze tworzą swoje dzieła<sup>51</sup>. Do twórców, na których fotografia oddziaływała już od samego początku ich rozwoju, należeli Edgar Degas i Eugène Delacroix<sup>52</sup>. Twórczość Degasa jest tutaj doskonałym przykładem – potwierdzone zostało wykorzystanie przez malarza fotografii, ale jedynie w formie pomocniczej i z zachowaniem niektórych cech obrazu fotograficznego<sup>53</sup>.

51 Filip Pręgowski, 'Być nie tylko malarzem'. O dyskursie artystycznym wokół dziewiętnastowiecznego realizmu w malarstwie francuskim," *Acta Universitatis Nicolai Copernici. Zabytkoznawstwo i konserwatorstwo* XLVIII, (Toruń, 2017), 260-261. Autor wymienia krytyczne uwagi wobec obrazów malowanych z pomocą fotografii w XIX wieku: „Zwracano też uwagę na bezstylowość malarstwa korzystającego z fotografii, niezdolność do ukazania psychologicznej prawdy o modelu, niezadowolająca umiejętność pokazania ruchu, a także zniekształcenia perspektywy”.

52 Pręgowski, 'Być nie tylko malarzem'..., 247-276.

53 Zob: Pręgowski, 'Być nie tylko malarzem'..., 26; Linda Nochlin, *Realizm*, tłum. Wiesław Juszcak, Tomasz Przystępski, wstęp: Maria Poprzęcka (Warszawa: PWN, 1974), 53-54, za: Ewa Dryglas-Komorowska, „Czesław Miłosz wobec malarstwa Edgara Degasa”, *Archiwum Emigracji. Studia – Szkice – Dokumenty* 2013, Z. 1 (18), 13. Według Filipa Pręgowskiego: „Już we wczesnym okresie twórczości Degasa, począwszy od lat sześćdziesiątych XIX wieku w jego malarskich kompozycjach pojawia się wzorowana na fotografii krótkich ekspozycji, odmienna od dotychczasowej tradycji asymetria i umieszczanie obiektów w pobliżu lub na granicy pola obrazowego, prezentowanie ujęć fragmentarycznych, eksponowanie niestandardowego punktu obserwacji”. Jak zauważa Linda Nochlin: „realiści i impresjoniści posługiwali się fotografiami, tak samo jak czynił to Delacroix [...]. Używali oni jednak fotografii jako pomocniczego środka w chwytności rzeczowych zjawisk, ich wyglądu”.

Drugą kategorią w przedstawionej typologii jest **malarstwo zapośredniczone**. Można do niej zaliczyć wszystkie obrazy, w których twórca w świadomy i widoczny dla odbiorcy sposób korzysta ze wspomnianych wcześniej metod rejestracji – fotografii i filmu. Stanowią one zapośredniczenie pomiędzy materialną rzeczywistością a obrazem malarskim. Obrazy malowane ze zdjęć (oraz klitek filmowych) przenoszą na obraz malarski cechy typowe dla widoku rejestrowanego okiem aparatu czy kamery i tematyzują to zapośredniczenie, czym różnią się od prac należących do pierwszej kategorii. Wspomniane narzędzia poszerzają możliwości ludzkiej percepcji, pozwalając na ujęcia z różnych nietypowych perspektyw, a ich istotną cechą jest zatrzymywanie czasu i utrwalanie konkretnego momentu z przeszłości. W kontekście opisywanego postperspektywizmu aspekt czasu także odgrywa istotną rolę. Friedberg zauważa, że wprowadzenie czasu do obrazu miało wpływ na upadek perspektywy<sup>54</sup>. Przykładowymi twórcami, których niektóre prace można zaliczyć do opisywanej kategorii, są Luc Tuymans<sup>55</sup> i Gerhard Richter. Źródłem obrazów w tej kategorii są zdjęcia wykonane technikami analogowymi oraz cyfrowymi – ekran komputera jest kolejną metodą reprodukcji obrazów, nieróżniącą się w tym sensie od druku.

Do trzeciej kategorii, którą nazywam **malarstwem postcyfrowym**, zaliczają się prace, które wykorzystują techniki obrazowania cyfrowego do wykonania tradycyjnego obrazu malarskiego na płótnie. Kategoria ta odnosi się do kolejnego przełomu w kulturze wizualnej, jakim było wynalezienie i rozpowszechnienie komputera. Pozwoliło to, wraz z rozwojem łączności sieciowej, do wytworzenia ikonosfery nowego typu. Składają się na nią wszystkie typy obrazów, które zostały poddane translacji na formę cyfrową. Umożliwia ona ich szybką edycję i reprodukcję. Obrazy niecyfrowe, poddane digitalizacji, współistnieją w ikonosferze cyfrowej z obrazami powstałymi przy pomocy komputera. Twórczość wizualna tego rodzaju może zerwać związki z reprodukowaniem rzeczywistości materialnej i skupić się na obrazach przestrzeni wirtualnej. Artyści, podobnie jak twórcy korzystający ze zdjęć, mogą przeszukiwać przestrzeń cyfrową w poszukiwaniu inspiracji do pracy malarskiej. *Screenshot* (zrzut ekranu) interesującej ar-

54 Friedberg, *Wirtualne okno...*, 169.

55 Zob: Artur Bartkiewicz, *Przestrzeń transmedialna. Malarskie reinterpretacje utraconej obecności*. Rozprawa doktorska zrealizowana pod kierunkiem dr. hab. Jana Walaska, prof. UJK, (Kielce: 2018), 15. Tuymans wykorzystywał w swoim malarstwie wcześniejsze doświadczenia z tworzeniem filmów, które związane było, jak pisze Artur Bartkiewicz, z „czasową utratą wiary w medium malarstwa”.



tytę zawartości byłby wtedy odpowiednikiem fotografii w świecie materialnym. Przykładem twórczyni, która maluje obrazy postcyfrowe, jest Rütè Merk. Według Piotra Polichta miała ona spopularyzować ten typ malarstwa na świecie<sup>56</sup>.

Kategoria czwarta, **malarstwo z projekcją**, zawiera prace, które posiadają w swojej strukturze zarówno warstwę malarską, w postaci tradycyjnego obrazu, jak i warstwę cyfrową, objawiającą się w formie projekcji obrazu cyfrowego przy pomocy projektora. Artysta pracuje jednocześnie na dwóch poziomach – obrazu fizycznego oraz obrazu cyfrowego. Ten drugi poziom może poszerzyć obraz malarski o brakujące elementy, takie jak ruch czy nieiluzoryczne światło. Przykładem twórcy, którego prace można ująć w tej kategorii, jest Artur Bartkiewicz, autor rozprawy doktorskiej dotyczącej właśnie tego rodzaju twórczości. Przywołuje on w niej działalność innego artysty tworzącego malarstwo połączone z projekcją, Dominika Lejmana<sup>57</sup>.

Kategoria piąta, **postmalarstwo**, dotyczy obrazów, w których artysta rezygnuje z formy materialnej (obrazu na płótnie), jednak zachowuje logikę obrazu malarskiego i jego niematerialne cechy. Obraz uzyskuje formę wizualną dzięki technikom obrazowania cyfrowego, a następnie projekcji lub wyświetlania na ekranie, który staje się nowym typem materii malarskiej. Strategia ta odbiera obrazowi pewne jego cechy (np. haptyczny aspekt faktury warstw malarskich), jednak uposaża go w inne, do których należą: zmienny rozmiar, możliwość wprowadzenia ruchu i przekształceń w trakcie ekspozycji czy świecenie. Elementami obrazu postmalarskiego pochodzącymi z tradycyjnego obrazu są kolor, płaszczyzna, perspektywa czy nawet aura. Przykładem tego ostatniego są prace Markusa Huemera, o których Marta Smolińska pisze:

Jak zauważa Reinhard Spieler, w wideomalarnstwie Huemera – mimo operowania brakiem obrazu – dochodzi do wysokiej kondensacji spirytualizmu, dzięki czemu można mówić o duchowości i sublimacji. Huemer podnosi z kolei kwestię elektronicznej magii malarstwa, które – mimo technicznej reprodukowalności obrazu – może pozostać auratyczne<sup>58</sup>.

---

56 Piotr Policht, „Czy malować trzeba ładnie?” *Culture.pl*, 2.06.2021, <https://culture.pl/pl/artykul/czy-malowac-trzeba-ladnie> (02.02.2023).

57 Bartkiewicz, *Przestrzeń transmedialna...*, 16.

58 Marta Smolińska, „Brak obrazu jako obraz: pamięć medium i gry z toposem pustego płótna w wideomalarnstwie,” w: *Wideo w sztukach wizualnych*, red. Ryszard W. Kluszczyński, Tomasz Zaluski (Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2018), 60.

Huemer korzysta z projekcji, które prezentują puste niebieskie płaszczyzny. Projektor wyświetla takie obrazy w warunkach braku dostarczonego sygnału, co stanowi cyfrowy odpowiednik pustego białego płótna w tradycyjnym malarstwie. Widać w tym zatem przeniesienie myślenia malarskiego na zupełnie inne medium<sup>59</sup>.

Warto podkreślić, że typologia ta nie jest systemem zamkniętym. Twórczość danego artysty może być rozdzielona pomiędzy różne kategorie w zależności od podejścia do konkretnego obrazu. Wiele prac będzie sprawiało trudności w kategoryzacji, zwłaszcza w kontekście wykorzystania zdjęć cyfrowych. Warto także zadać pytanie o obrazy, które powstawały i powstają równoległe do rozwoju obrazowania cyfrowego. Czy można dla nich stworzyć osobną kategorię – tak jak dla obrazów, które powstawały równoległe do rozwoju fotografii? Czy po pojawieniu się komputera wszystkie obrazy są chociaż w niewielkim stopniu nasycone nowym widzeniem ukształtowanym przez komputer i jego ekran?

## 2.2. Malarstwo postcyfrowe

Anne Friedberg w książce *Wirtualne okno. Od Albertiego do microsoftu* przedstawia proces przejścia od perspektywy w obrazach malarskich do postperspektywicznego interfejsu komputera, jednak w swoich rozważaniach nie wraca już do wątków malarstwa. Malarstwo postcyfrowe byłoby kolejnym ogniwem rozwoju tego medium. Ma ono związek z pojawieniem się komputera i odnosi się bezpośrednio do wytwarzanych przy jego pomocy obrazów. Dwa typy obrazów (digitalizowane i cyfrowe) stają się materiałem do malarskiej remediacji przy wykorzystaniu strategii cyfrowego *found footage* lub własnej kreacji przy pomocy programów graficznych. Strategia cyfrowego *found footage* zakłada poszukiwanie obrazów cyfrowych poprzez eksplorację przestrzeni wirtualnej. Artysta ogląda ekrany tak, jakby oglądał rzeczywistość wokół siebie i poszukiwał tam tematu dla swojej pracy malarskiej<sup>60</sup>. Różnica polega na tym, że porusza się

---

59 Smolińska, „Brak obrazu jako obraz...”, 60.

60 Zob. Mauro C. Martinez, „Mauro C. Martinez – *RateMySetup*,” *Unitlondon.com*, 2023, <https://unitlondon.com/exhibitions/mauro-c-martinez-ratemyssetup/> (15.03.2023). Przykładem praktyki artystycznej opartej na cyfrowym *found footage* są obrazy z wystawy Mauro C. Martineza *RateMySetup* prezentowanej w galerii Unit London w 2023 roku.

on po wytworzonej sztucznie przestrzeni. Wypełniają ją treści czyjegoś (często nieokreślonego) autorstwa. Ta barwna, nadmiarowa i chaotyczna ikonosfera wydaje się idealnym tematem do malarskiego przetworzenia, które ją uporządkuje i zamknie w określonym granicami płótna oknie obrazu. Ze względu na brak określonych konwencji w tworzeniu malarstwa postcyfrowego, prace w opisywanej kategorii znacznie się od siebie różnią stylem i wykorzystywanymi środkami. Ten stylistyczny pluralizm jest cechą całego współczesnego malarstwa<sup>61</sup> i sztuki wizualnej w ogóle.

Druga strategia dotyczy własnej kreacji obrazów cyfrowych, które następnie są przenoszone na płótno i modyfikowane za pomocą środków malarskich. Proces wytwarzania obrazów cyfrowych jest nieodłącznym elementem dalszego tworzenia obrazu tradycyjnego, a sama cyfrowość często staje się dla niego tematem. Prace takie tworzy np. Christian Murzek, który w autokomentarzu do swojej twórczości podkreśla istotną rolę technik cyfrowych<sup>62</sup>.

Ze względu na różnorodność obrazów cyfrowych i ich malarskich przetworzeń, nie da się w pełni opisać cech formalnych prac z omawianej kategorii. Istotnym aspektem dla kształtowania się ich formy jest fakt, że obraz cyfrowy funkcjonuje na innych zasadach niż obraz malarski. Musi się on składać z określonej, skończonej ilości próbek, które stają się jego budulcem. W przypadku obrazów i obiektów w grafice komputerowej zawsze mówimy o jakichś jednostkach, z których się składają (np. piksele, wielokąty), czym różnią się od naszego postrzegania rzeczywistości materialnej. Jak pisze Jan Zabrodzki:

W otaczającym nas świecie obserwujemy obrazy ciągłe składające się z nieskończenie wielu punktów [...]. Każda próba reprezentowania takich obrazów oznacza konieczność ograniczenia zarówno liczby modelowanych punktów, jak i liczby wartości, jakie można przypisać poszczególnym punktom. W szczególności z sytuacją taką mamy do czynienia w systemach cyfrowych, w których każdy parametr może przyjmować wartości jedynie ze skończonego zbioru wartości<sup>63</sup>.

---

61 Grzegorz Dziamski, *Sztuka po końcu sztuki. Sztuka początku XXI wieku* (Poznań: Galeria Miejska Arsenał, 2009), 115. „Nie istnieje żadna dominująca tendencja unieważniająca, na pewien przynajmniej czas, inne tendencje, żaden charakterystyczny dla ducha czasu sposób malowania. [...] Malarz może dzisiaj malować, jak chce”.

62 Christian Murzek, *Artist Statement*, <https://murzek.com/artist-statement/> (15.03.2023).

63 Jan Zabrodzki, *Grafika komputerowa*, 2005, [https://pja.mykhi.org/Osem/AM1/wyklady/2005/inne/Osem/GRK/egzaminy/GRK\\_Zabrocki\\_110stron!.pdf](https://pja.mykhi.org/Osem/AM1/wyklady/2005/inne/Osem/GRK/egzaminy/GRK_Zabrocki_110stron!.pdf) (03.03.2023), 3.

Podział na jednostki wydaje się być istotnym wyzwaniem w mimetycznym naśladowaniu ekranów – doskonała siatka punktów lub geometryczna struktura stanowi duże wyzwanie dla ludzkiej ręki. Jednym z rozwiązań problemu geometrycznej doskonałości jest łączenie i kontrastowanie ze sobą w obrazie elementów pochodzących z obrazowania cyfrowego z gestem malarskim. Łączenie obrazów znanych ze świata materialnego z całym repertuarem wizualnych form cyfrowości może prowadzić do stworzenia w malarstwie nowej estetyki, którą nazywam estetyką poszerzoną. Przykładem tego rodzaju obrazów są prace, których autorem jest Przemysław Blejzyk (Sainer).

Szczególnie interesującym do malarskiej remediacji tematem są modele 3D składające się z niewielkiej ilości wielokątów o rozmytych teksturach, jakie można zobaczyć w wielu grach z okresu lat dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych. Obrazy podejmujące tę tematykę łączą w swojej strukturze ostre geometryczne krawędzie, z rozmytymi rozciągniętymi teksturami, których płynne przejścia skutecznie można odwzorować przy wykorzystaniu techniki olejnej czy aerografu. Twórców tego typu obrazów jest wielu – należą do nich m.in. kolektyw Bezimienny<sup>64</sup>, malujący obrazy inspirowane serią gier *Gothic*, czy Gao Hang, malujący modele *low poly*. Tytuł wystawy tego artysty *Digital Primitivism* mógłby stanowić określenie dla całego nurtu twórczości malarskiej, który skupia się na urokliwej brzydocie obrazowania 3D w okresie swojego rozwoju w latach dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych. Gao Hang podkreśla abstrakcyjny aspekt tych obrazów, które pomimo swojej figuratywności są efektem daleko idącej syntezy form. Zauważa on także, że doświadczenie dawnych gier wideo prezentujących ten typ grafiki przypomina nieco pracę archeologa, który odkrywa naskalne malowidła. Podobieństwo tkwi w prymitywnym sposobie przedstawienia rzeczywistości, który można zaobserwować zarówno w przypadku pierwszych przykładów malarstwa, jak i w pierwszych grach wideo<sup>65</sup>.

Odmiernym podejściem do odwzorowania matematycznie określanych obiektów

64 Remigiusz Boruszewski, *Kulturotwórczość gier cyfrowych na przykładzie serii gier komputerowych Gothic i projektu artystycznego Bezimienny*. Praca licencjacka napisana pod kierunkiem dr Bernadety Didkowskiej na kierunku Sztuka Mediów i Edukacja Wizualna na Wydziale Sztuk Pięknych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu (Toruń: 2022), 37-42.

65 Gao Hang, *Gao Hang Solo Exhibition - Digital Primitivism*, 15.03.2023, <https://www.youtube.com/watch?v=jCxmeqk8ynk> (20.03.2023).

tów wirtualnych jest rezygnacja z doskonałości i skupienie się na tym, co jest dla malarstwa charakterystyczne w relacji malarskie–cyfrowe. Do aspektów tych należą faktura i gest, które są eksponowane szeroko w nurcie *bad painting*. Pojęcie to pochodzi od kuratorki i krytyczki Marcii Tucker<sup>66</sup>, która określa je jako połączenie motywów z historii sztuki z elementami spoza niej. *Bad painting* cechuje lekceważący stosunek do konwencji oraz posługiwanie się ironią, deformacją i humorem<sup>67</sup>. Samo to określenie jest zresztą ironiczną i prowokacyjną. Malarstwo tego rodzaju rozwija się od końca lat siedemdziesiątych.<sup>68</sup> i wydaje się w naturalny sposób łączyć z malarskimi remediacjami obrazów cyfrowych. Twórcy *bad paintings* walczą jakby z materią malarską, która nie chce się poddać doskonałym geometrycznym formom i wymyka narzuconym ramom. Przykładem twórcy, którego można zaliczyć do tego nurtu, jest Mateusz Sarzyński. Prace tego artysty silnie czerpią z popkultury, w tym także ikonografii cyfrowej.

### 2.3. Napięcie między obrazowaniem cyfrowym a malarstwem w twórczości Mateusza Sarzyńskiego

Malarstwo Mateusza Sarzyńskiego<sup>69</sup> można przypisać do wspomnianego wcześniej malarstwa postcyfrowego oraz nurtu *bad painting*, który stanowi w tym przypadku metodę remediacji materii cyfrowej. Wykorzystanie opisywanych motywów odbywa się m.in. na zasadzie nawiązań do kultowych gier i serii, takich jak np. *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Mortal Kombat*, *The Sims* czy *Pokémon*. Gry stały się istotnym elementem kultury, który jest chętnie reinterpretowany przy pomocy malarstwa. W kontekście prac Miltosa Manetasa, twórcy także podejmującego motywy związane z grami cyfrowymi, Domenico Quaranta zauważa: „Tak jak film i telewizja w czasach Andy’ego Warhola, gry wideo stworzyły nowe

66 Policht, „Czy malować trzeba...”.

67 Marcia Tucker, „Bad’ Painting, An Exhibition Of Work By Fourteen Figurative Painters Opens January 14, 1978”, 1978, [https://d2b8urneelikat.cloudfront.net/media/collectiveaccess/images/1/3/1/34510\\_ca\\_object\\_representations\\_media\\_13113\\_original.pdf](https://d2b8urneelikat.cloudfront.net/media/collectiveaccess/images/1/3/1/34510_ca_object_representations_media_13113_original.pdf) (15.03.2023).

68 Policht, „Czy malować trzeba...”.

69 Kate Mothes, „Mateusz Sarzynski Interview,” *Young Space*, 14.07.2018, <https://yngspc.com/artists/2018/07/mateusz-sarzynski/> (30.03.2023). Mateusz Sarzyński – malarz urodzony w 1990 roku w Biłgoraju. Od 2009 roku mieszka i tworzy w Krakowie. W latach 2009–2015 studiował na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej. W latach 2014–2019 kontynuował studia na Wydziale Grafiki ASP w Krakowie. W roku 2018 otrzymał pierwszą nagrodę w konkursie Artystyczna Podróż Hestii.

zbiorowe legendy, nowe ikony”<sup>70</sup>. Malarstwo Sarzyńskiego jest podobnie mocno osadzone w realiach Internetu. Artysta, poza tworzeniem malarskich memów, dokonuje również remediacji memów na obrazy malarskie, które następnie prezentuje poza Internetem w środowisku galeryjnym, wyciągając je z ich pierwotnego kontekstu. Artysta dokonuje zestawień i przetworzeń motywów pochodzących z ikonosfery zarówno cyfrowej, jak i artystycznej. Wiele obrazów tego twórcy opartych jest na przetworzeniach klasycznych dzieł malarstwa, do których należą: *Taniec* Henri’ego Matisse’a, *Krzyk* Edvarda Muncha, *Śmierć Marata* Jacques-Louis Davida czy *Ofelia* Johna Everetta Millaisa.

Prace Sarzyńskiego są przeniknięte widzeniem przeobrażonym przez obrazowanie cyfrowe, postperspektywizm związany z teorią Friedberg i estetykę epoki postcyfrowej z typowym dla niej akcentowaniem błędu i utratą wiary w nieograniczone możliwości technologii cyfrowych. Akcentowanie błędu dotyczy tutaj nie materii cyfrowej, lecz malarskiej, która w niedoskonały sposób układa się na geometrycznych cyfrowych formach, dając ekspresyjny efekt.

Piotr Policht jest zdania, że analizowane przez niego polskie malarstwo w latach 2013–2023 wykształciło różne formy wizualne, które mają być reakcją na kryzys i współczesne problemy. Uznaje on, że dużą część obecnej twórczości malarskiej można opisać słowem *cute* (urocze)<sup>71</sup>. Sarzyński, z obecną na jego obrazach brutalnością i ironią, byłby reprezentantem drugiego końca tego spektrum. Warto jednak podkreślić, że obrazy te, pomimo pesymistycznego wydźwięku i posługiwania się obrazami przemocy i brutalności, zawierają liczne wątki humorystyczne oparte na ironii i absurdzie.

Działalność twórcza Sarzyńskiego niejednokrotnie miała także związek z tatuażem czy projektowaniem graficznym, które byłyby faktycznym „unikaniem” medium malarskiego. Malarz ten opracowuje wybrane, charakterystyczne dla siebie motywy, w różnych mediach. Swoją twórczość jako tatuator wiąże z rysunkiem. W samym malarstwie korzysta z wielu środków artystycznego wyrazu

---

70 Domenico Quaranta, „Estetyka gry. Jak gry wideo zmieniają sztukę współczesną,” w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. Mirosław Filiciak (Warszawa: Wydawnictwo SWPS Academica, 2010), 233-234, za: Boruszewski, *Kulturotwórczość gier...*, 25.

71 Piotr Policht, „Strefa komfortu. Rozkwit i upadek nowego malarstwa 2013–2023,” *Szum*, 17.03.2023, <https://magazynszum.pl/strefa-komfortu-rozkwit-i-upadek-nowego-malarstwa-2013-2023/> (30.03.2023).

– tworzy obrazy przy pomocy farb olejnych i akrylowych sprejów.

W twórczości Sarzyńskiego można dostrzec napięcie pomiędzy medium malarzkim a obrazowaniem cyfrowym, które objawia się nie tylko w formie obrazu, ale i w postawie samego artysty. Malarz, pomimo korzystania z wielu motywów wywodzących się z ikonosfery cyfrowej, podkreśla swoje przywiązanie do malarstwa, brak intermedialnych praktyk czy ostrożną ocenę wpływu Instagrama na rozwój kariery artystycznej<sup>72</sup>.

### 3. Wizualizacja cyfrowych doświadczeń – opis własnej twórczości

Prowadzone w powyższym tekście rozważania pozwoliły mi pogłębić teoretyczną warstwę mojej działalności artystycznej. W ramach praktycznej części pracy magisterskiej prezentuję obrazy, które wynikają z refleksji na temat komputera jako przedmiotu oraz podmiotu związanego z wytwarzaniem obrazów. Ważnym celem moich poszukiwań jest wizualizacja doświadczeń zdobytych w przestrzeni cyfrowej, które w malarstwie nie zostały jeszcze ujęte w określoną konwencję przedstawiania. Przetwarzam więc znane mi malarskie schematy w celu ukształtowania własnego słownika cyfrowych symboli.



Il.1. Monika Szczygieł, *Memory card*, akryl na płótnie, 150 × 100 cm, 2022

---

72 Agnieszka Jankowska-Marzec, „There’s A Surface On Which Colourful Daubs Appear, And All The Others Watch It. Mateusz Sarzyński In Conversation,” *BLOK*, 23.09.2018, <https://blokmagazine.com/theres-a-surface-on-which-colourful-daubs-appear-and-all-the-others-watch-it-mateusz-sarzynski-in-conversation/> (28.03.2023).

Wśród podejmowanych przeze mnie motywów pojawiają się zarówno te, które pochodzą ze sfery obrazowania cyfrowego (np. wirtualne przestrzenie trójwymiarowe czy *screenshotty* z gier), jak i takie, które mają związek z obecnością urządzeń w rzeczywistości materialnej (urządzenia i kable, których nagromadzenie Michał Ostrowicki określił jako „nasylenie realności elektroniką”<sup>73</sup>). To właśnie fizyczne ciała urządzeń, osadzone w przestrzeni, pozwalają na generowanie niematerialnych obrazów. Przyglądam się ich wpływowi na otoczenie i korzystających z nich ludzi<sup>74</sup>. Uznaję, że jedną z form wizualizacji doświadczenia wirtualnego jest ukazanie jego wpływu na rzeczywistość materialną. Interesuje mnie również aspekt estetyczny urządzeń i ekranów – ich geometryczna doskonałość nieprzystająca do opartego na geście i rozpluwającej się farbie medium malarskiego. Swoje malarstwo mogę umieścić zarówno w kategorii malarstwa postcyfrowego, jak i malarstwa zapośredniczonego, w którym fotografia cyfrowa staje się metodą notowania obecności urządzeń.

Istotna w opisywanym aspekcie wydaje się teoria ontoelektroniki Michała Ostrowickiego. W tekście *Ontoelektronika. Wprowadzenie* autor zarysowuje wizję świata, w którym środowisko elektroniczne, wytworzone przez urządzenia, jest nie tylko nadbudową na materialnej rzeczywistości, ale i elektronicznym *realis*, czyli przestrzenią życiową, w której powstają prawdziwe relacje i emocje<sup>75</sup>. Świat cyfrowy, także w teorii Ostrowickiego, pełen jest twórczych możliwości, które eksploruję w swojej praktyce twórczej.

---

73 Michał Ostrowicki, „Ontoelektronika. Wprowadzenie,” w: *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, red. Eugeniusz Wilk, Iwona Kolasińska-Pasterczyk (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2008), 192.

74 Wirtualność objawia się w rzeczywistości moich obrazów w formie zachowań, jakie wywołuje. Część prac, np. *Dominik* oraz *Luty*, przedstawia postaci, które dokonują interakcji z urządzeniami, a ich ciało i mimika wskazują na to, jaka treść cyfrowa właśnie wpływa na ich myśli i zachowania.

75 Ostrowicki, „Ontoelektronika...”, 192.





Il.2. Monika Szczygieł, *Portret mojego nowego komputera*, akryl na płótnie, 120 × 100 cm, 2022



Il.3. Monika Szczygieł, *Dominik*, akryl na płótnie, 100 cm x 60 cm, 2021

---

## Bibliografia

Bartkiewicz, Artur. *Przestrzeń transmedialna. Malarskie reinterpretacje utraconej obecności*. Rozprawa doktorska zrealizowana pod kierunkiem dr. hab. Jana Walaska, prof. UJK. Kielce: 2018.

Boruszewski, Remigiusz. *Kulturotwórczość gier cyfrowych na przykładzie serii gier komputerowych Gothic i projektu artystycznego Bezimienny*. Praca licencjacka napisana pod kierunkiem dr. Bernadety Didkowskiej na Wydziale Sztuk Pięknych UMK w Toruniu. Toruń: 2022.

- Dryglas-Komorowska, Ewa. „Czesław Miłosz wobec malarstwa Edgara Degasa.” *Archivum Emigracji. Studia – Szkice – Dokumenty*, 2013, z. 1/18, 7–21.
- Dziamski, Grzegorz. „Sztuka po końcu sztuki.” W: *Sztuka i Filozofia* 1998, nr 15, 177–187.
- Dziamski, Grzegorz. *Sztuka po końcu sztuki. Sztuka początku XXI wieku*. Poznań: Galeria Miejska Arsenał, 2009.
- Friedberg, Anne. *Wirtualne okno. Od Albertiego do microsoftu*. Tłum. Agnieszka Rejniak-Majewska, Michał Pabiś-Orzeszyna. Warszawa: Oficyna Naukowa, 2012.
- Gawrysiak, Piotr. *Cyfrowa rewolucja. Rozwój cywilizacji informacyjnej*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008.
- Jurgaś, Piotr. *Informatyczne podstawy grafiki komputerowej*. Warszawa: Wydawnictwo PJWSTK, 2010.
- Kałuża, Anna. „Niewspółmierność. Transmedialne zbliżenia materii medium (Antoni Tàpies, Jean Dubuffet, Jeff Wall).” W: *Śląskie Studia Polonistyczne* 2018, T. 12, nr 2, 97–117.
- Kluszczyński, Ryszard; Załuski, Tomasz (red.). *Wideo w sztukach wizualnych*. Łódź–Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Galeria Labirynt, 2018.
- Kluszczyński, Ryszard. *Spółczesność informacyjna – Cyberkultura – Sztuka multimedialna*. Kraków: Rabid, 2001.
- Kłosiński, Michał. „W stronę hermeneutyki gier komputerowych.” *Teksty Drugie* 2017, nr 3, 51–68.
- Lipiński, Filip. „Wprowadzenie.” W: *Hopper Wirtualny. Obrazy w pamiętającym spojrzeniu*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2013, 9–36.
- Marzec, Andrzej. „Estetyka postcyfrowa – sztuka niedoskonałości, zakłóceń i rozkładu.” *Tekstualia* 2017, nr 2 (49), 45–54.
- Mirzoeff, Nicholas. „Rozdział 4. Świat na ekranie.” W: *Jak zobaczyć świat*, tłum. Łukasz Zaremba. Kraków–Warszawa: Karakter, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, 2016, 138–171.
- Ostrowicki, Michał. „Ontoelektronika. Wprowadzenie.” W: *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, red. Eugeniusz Wilk, Iwona Kolasińska-Pasteczyk. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2008, 189–198.
- Panasiewicz, Adam. „Grafika komputerowa – technika analogowa czy nowe medium?” *Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis* 2008, Folia 48, 69–78.
- Piestrak, Mateusz. *Malowanie w dobie mediów elektronicznych: strategie remediacji na*

*płaszczyźnie obrazu malarzkiego*, praca magisterska napisana pod kierunkiem prof. dr hab. Marty Smolińskiej na Wydziale Malarstwa UAP, archiwum UAP, Poznań: 2016.

Pręgowski, Filip. „Być nie tylko malarzem’. O dyskursie artystycznym wokół dziewiętnastowiecznego realizmu w malarstwie francuskim.” *Acta Universitatis Nicolai Copernici. Zabytkoznawstwo i konserwatorstwo* 2017, nr XLVIII, 247–276.

Rubiś, Wojciech. „Zagadnienia transmedialności w sztuce współczesnej. Wokół książki ‘Sztuki w przestrzeni transmedialnej’ pod redakcją Tomasza Załuskiego.” *Estetyka i Krytyka* 2014, T. 35, nr 4, 219–228.

Rush, Michael. „The Digital in Art.” W: *New Media in Art. Nowe wydanie*. Londyn: Thames&Hudson Ltd., 2005, 180–239.

Smolińska, Marta. „Rozdział 1. Otwieranie obrazu.” W: *Otwieranie obrazu. De(kon)strukcja uniwersalnych mechanizmów widzenia w nieprzedstawiającym malarstwie sztalugowym II połowy XX wieku*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2012, 58–102.

Załuski, Tomasz (red.). *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*. Łódź: Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, 2010.

---

## Netografia

Hang, Gao. „Gao Hang Solo Exhibition – Digital Primitivism.” 15.03.2023.  
<https://www.youtube.com/watch?v=jCxmegk8ynk> (20.03.2023).

Jankowska-Marzec, Agnieszka. „There's A Surface On Which Colourful Daubs Appear, And All The Others Watch It. Mateusz Sarzyński In Conversation.” *BLOK*. 23.09.2018.  
<https://blokmagazine.com/theres-a-surface-on-which-colourful-daubs-appear-and-all-the-others-watch-it-mateusz-sarzynski-in-conversation/> (28.03.2023).

Kąkolewska, Magdalena. „Ankieta o rynku sztuki.” *Restart* nr 2 (2021).  
<https://restartmag.art/ankieta-o-rynku-sztuki-2/> (02.02.2023).

Martinez, Mauro C. „Mauro C. Martinez – RateMySetup.” 2023.  
<https://unitlondon.com/exhibitions/mauro-c-martinez-ratemyssetup/> (15.03.2023).

Mothes, Kate. „Mateusz Sarzynski Interview”. *Young Space*. 14.07.2018.  
<https://yngspc.com/artists/2018/07/mateusz-sarzynski/> (30.03.2023).

Murzek, Christian. *ARTIST STATEMENT*. <https://murzek.com/artist-statement/> (15.03.2023).

Plinta, Karolina. „Godzina Szumu #2: Mateusz Sarzyński i Konrad Żukowski.” *Radio Kapital*. 12.02.2020. <https://www.mixcloud.com/radiokapital/radio-kapita%C5%82-godzina-szumu-2-mateusz-sarzy%C5%84ski-i-konrad-%C5%BCukowski-2020-02-12/> (28.03.2023).

Policht, Piotr. „Czy malować trzeba ładnie?” *Culture.pl*. 02.06.2021.  
<https://culture.pl/pl/artykul/czy-malowac-trzeba-ladnie> (02.02.2023).

Policht, Piotr. „Strefa komfortu. Rozkwit i upadek nowego malarstwa 2013–2023.” *Szum*. 17.03.2023. <https://magazynszum.pl/strefa-komfortu-rozkwit-i-upadek-nowego-malarstwa-2013-2023/> (30.03.2023).

Policht, Piotr. „Zanim pomyślisz, zinstagramuj. 17. Artystyczna Podróż Hestii.” *Szum*. 29.06.2018. <https://magazynszum.pl/zanim-pomyslisz-zinstagramuj-17-artystyczna-podroz-hestii/> (28.03.2023).

Szabłowski, Stach. „Na skrzydłach niepokoju”. *Dwutygodnik*. wyd. 340 (08/2022).  
<https://www.dwutygodnik.com/artykul/10242-na-skrzydloch-niepokoju.html?fbclid=IwAR2qTK8jXB9sjBlu6R6pX1-heC2WGICFqPmxZNYrarge5kYF8ETEviButcs> (10.04.2023).

Świeszewski, Aleksander. „Do malarstwa podchodzę z dystansem i humorem. Rozmowa z Mateuszem Sarzyńskim, tegorocznym zwycięzcą ogólnopolskiego konkursu dla młodych twórców Artystyczna Podróż Hestii.” *Polityka*. 02.07.2018.  
<https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1754580,1,do-malarstwa-podchodze-z-dystansem-i-humorem.read> (28.03.2023).

Tucker, Marcia. „Bad’ Painting, An Exhibition Of Work By Fourteen Figurative Painters Opens January 14, 1978.” 1978.  
[https://d2b8urneelikat.cloudfront.net/media/collectiveaccess/images/1/3/1/34510\\_ca\\_object\\_representations\\_media\\_13113\\_original.pdf](https://d2b8urneelikat.cloudfront.net/media/collectiveaccess/images/1/3/1/34510_ca_object_representations_media_13113_original.pdf) (15.03.2023).

Turner, Christopher. „At the Fondazione Prada, painting refuses to play dead.” *Apollo Magazine*. 27.07.2021. <https://www.apollo-magazine.com/peter-fischli-painting-fondazione-prada/> (02.02.2023).

Zabrodzki, Jan. *Grafika komputerowa*. 2005. [https://pja.mykhi.org/Osem/AM1/wyklady/2005/inne/Osem/GRK/egzaminy/GRK\\_Zabrocki\\_110stron!.pdf](https://pja.mykhi.org/Osem/AM1/wyklady/2005/inne/Osem/GRK/egzaminy/GRK_Zabrocki_110stron!.pdf) (03.03.2023).

# ZA

**Zeszyty Artystyczne**  
nr 46 / 2024 / rok XXXIII  
ISSN 1232-6682

**Redaktorka prowadząca**  
Hanna Grzeszczuk-Brendel

**Redaktorka naczelna**  
Ewa Wójtowicz

**Zespół redakcyjny**  
Magdalena Kleszyńska  
Izabela Kowalczyk  
Justyna Ryczek  
Marta Smolińska

**Sekretarzynie redakcji**  
Karolina Rosiejka

**Skład i projekt graficzny**  
Mateusz Janik

**Korekta**  
Joanna Fifelska, Filologos

**Kontakt**  
<https://za.uap.edu.pl>  
[zeszyty.artystyczne@uap.edu.pl](mailto:zeszyty.artystyczne@uap.edu.pl)

**Wydawca**  
Uniwersytet Artystyczny  
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu  
Aleje Marcinkowskiego 29  
60-967 Poznań

<https://uap.edu.pl/>  
+48 61 855 25 21

Wydział Edukacji Artystycznej  
i Kuratorstwa

<https://za.uap.edu.pl>

© Copyright by Uniwersytet Artystyczny  
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu,  
2024

Wersją pierwotną czasopisma jest wersja  
drukowana.

Nakład: 100 egz.

## Druk

MJP Drukarnia Poterscy Sp. j.  
ul. Romana Maya 30  
61-371 Poznań

UAP | POZNAŃ

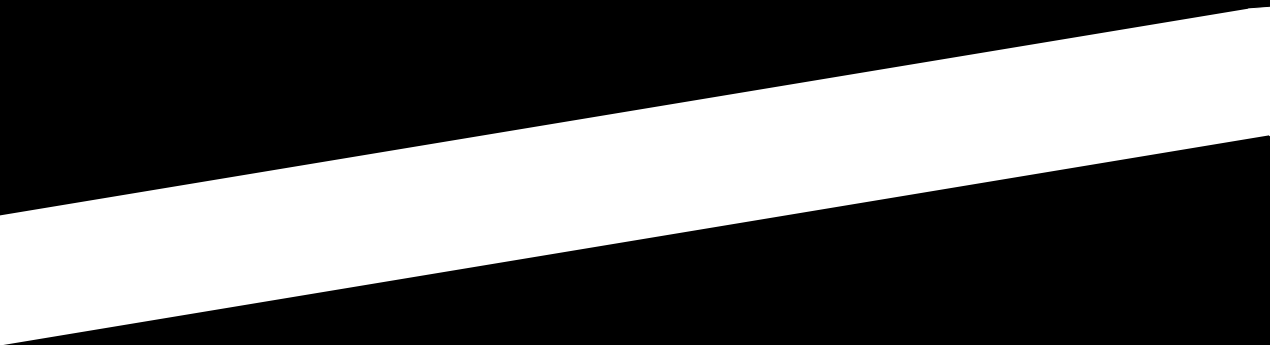


WYDZIAŁ EDUKACJI  
ARTYSTYCZNEJ I KURATORSTWA

**ABAKANOWICZ**  
**UNIVERSITY**

## Ilustracja na okładce:

Berlin, plan mieszkania w kamienicy  
czyższej ok. 1896 (Eberstadt R.,  
*Handbuch des Wohnungswesen  
und der Wohnungsfrage*, Jena 1909)



nakład 100 egz.

ISSN 1232-6682

