

# Nowa rzeźba łódzkiego twórcy w Europejskim Parku Rzeźby A&A

Innowacyjna rzeźba została zainspirowana biologicznymi formami i procesami, które można zaobserwować w przyrodzie. Typ projektowania wykorzystany do stworzenia dzieła nazywa się projektowaniem algorytmicznym lub generatywnym, co oznacza, że twórca projektuje formę przy pomocy napisanego kodu, dzięki któremu forma generuje się na komputerze, i w tym wypadku - opiera się na zasymulowaniu procesów jak rosną kwiaty i liście w przyrodzie. „Ostrokwiat” niejako wyrósł w programie komputerowym. Następnie projekt był konsultowany z Piotrem Pawłowskim - inżynierem i prezesem Fundacji FabLab, który pomógł przy rozwiązaniach technologicznych, spawaniu rzeźby oraz jej transporcie.

Aleksander Dynarek to najmłodszy twórca, którego pracę można podziwiać w pabianickim parku rzeźby. Związany zawodowo z Architekturą Wnętrz na Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, pasjonuje się tworzeniem instalacji artystycznych, które regularnie prezentuje m.in. na łódzkim Light Move Festiwal.

Zwiedzający okresowo mogą zauważyć brak rzeźby w parku. W ramach wystawy czasowej zostanie zaprezentowana podczas najbliższej edycji wspomnianego Light Move Festiwal w dniach od 24 do 26 września na terenie Monopolis, po czym powróci do Pabianic.

## ALEKSANDER DYNAREK

Urodzony 12 maja 1990 w Łodzi. Absolwent Architektury na Politechnice Łódzkiej, studiował Malarstwo na Łódzkiej ASP. Jeszcze jako student organizator wielu przedsięwzięć związanych z projektowaniem parametrycznym i algorytmicznym, a także zastosowaniem nowych technologii w architekturze i projektowaniu - Nieistniejące, Research Lab, P3. Od 2014 coroczny uczestnik Light Move Festival jako autor instalacji artystycznych. Pracował w biurze DaeWha Kang Design w Londynie, pod okiem doświadczonego u Zahy Hadid projektanta, współtworząc m.in. zwycięską w konkursie instalację multimedialną Heart of Arup. Obecnie pracuje w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi ucząc projektowania wspomaganego komputerowo i zajmuje się projektowaniem instalacji artystycznych, multimediiów i malarstwem.

## OSTROKWIAT („RAZORCHID“)

Bioniczna rzeźba będąca rezultatem badań i symulacji rozwoju roślinnych form i kształtów. Dzieło jest połączeniem dwóch nurtów - nowoczesnego high-tech i organicznej inspiracji. Za pomocą autorskich algorytmów i kodów złożone, piękne i funkcjonalne kształty powstające w królestwie flory zostały zbadane i zaadoptowane do nowoczesnych materiałów i metod konstrukcyjnych. Przyroda mówi do nas językiem o niesłychanej złożoności - skomplikowane i pozornie trudne do odtworzenia kształty powstają jako rezultaty dynamicznych systemów, adaptujących się i rozwijających w zależności od podanych warunków i pełnionych funkcji. A gdyby tak dzieło lub projekt nie było wymyślone przez autora, ale wyhodowane? Autorskie algorytmy były niczym nasiona i żyzna gleba, na której autor śledził rozwijające się i - niejednokrotnie zaskakujące- formy. Jest to symulacja powstawania języka formalnego jakim posługuje się świat materii ożywionej. Przełożony na nowoczesny język high-tech, zaadaptowany nie do warunków pogodowych czy biotopu ale do używanych materiałów, łączy, sposobu wycinania i montażu. Dzięki temu projekt, mimo swojej wybujałej formy, jest organicznie wpisany w technologiczne wymagania. Poza byciem dziełem sztuki i studium przyrodniczym jest też propozycją zaadoptowania algorytmów

organicznych do rozwiązywania problemów czysto technicznych. Mówi od nas językiem syntezy świata przyrody i technologii.

Szczegółowa prezentacja rzeźby dostępna jest na [YouTube](#).

*źródło: inf. prasowe*