

VIII Ogólnopolskie Biennale Sztuki Komputerowej

VIII Ogólnopolskie Biennale Sztuki Komputerowej

Rzeczywistość wirtualna jest bez granic.

To oznacza zestawianie elementów świata realnego na wszelkie możliwe sposoby...Świata widzialnego, świata poukładanego i poszufladkowanego. Wprowadzenie do niego nowych paradygmatów według priorytetów dowolnych. Ptak może śpiewać ludzkim głosem, ten zaś może popłynąć ulicą koloru tęczy do krainy Nigdzie, aby zawrócić w postaci parowozu. Dłoń może nie należeć do nikogo, a na głowę spadnie deszcz liter.

Wyobraźnia podpowiada obrazy symboliczne, jak i te nic nie znaczące. Nasuwa się zaraz pytanie- czy cokolwiek może nic nie znaczyć?. Graniczny staje się zatem moment, w którym autor fantazji nadaje znaczenie swemu dziełu. Jest to niebagatelna sprawa, a w przypadku braku dialogu rzecz wiadoma tylko twórcy.

Jakim więc wyzwaniem może być biennale takiej sztuki, w której swobodne posługiwanie się medium technologii cyfrowej będzie jedynym kryterium? Owo nadawanie znaczenia zdaje się być tym, co pociąga najbardziej, zarówno tych którzy tworzą, jaki i tych, co ciekawi są owej twórczości.

Pomysłodawcy Biennale Sztuki Komputerowej byli i ciekawi, i zainteresowani możliwościami świata b e z o g r a n i c z e ń. Kielkująca technologia cyfrowa dawała obietnicę wglądu pełniejszego, bogatszego i co najważniejsze- obserwowanego z dowolnego punktu widzenia. Jest rok 1997. Moja córka ma dwa lata, ja nie mam nawet komórki. Przy moim łóżku przeważają kasety magnetofonowe, nad płytami CD.

W Łodzi, przy ulicy Lipowej, Witold Justyna i Ś.P. Janusz Szewczyk stoją w pierwszej szkolnej pracowni komputerowej, instalują Corela 3 i rozmawiają o biennale. Halina Chrapowicka, wieloletnia komisarz konkursu, wspomina: „*Na początku pracownia była wyposażona tylko w pięć komputerów zaopatrzonych w Corela - trójję, wgrywanego za pomocą dwudziestu paru dyskietek (o płytach DVD nikt wtedy nawet nie marzył...)* Mało kto miał w domu własny komputer, więc prace na konkurs mogły powstawać głównie w szkole. Dlatego też w I edycji Biennale, która odbyła się w 1998 roku, tematyka prac była dowolna i przygotowywano je niemal cały rok szkolny”.

Nieodłączną cechą technologii cyfrowej jest jej błyskawiczny rozwój. Dziś już nikogo nie dziwi częsta obecność obrazów stworzonych za pomocą komputera. Specjalistyczne programy pozwalają na tworzenie obrazów naśladowujących rzeczywistość, w sposób nie do odróżnienia. Są one obecne na nośnikach komputerowych, w globalnej sieci. Nawet ostateczny kształt publikacji prasowych i książkowych to dziś dzieło grafika komputerowego .

Laureatka VII edycji, Magdalena Marczevska, opisuje w ten sposób bieżące przygotowania do Biennale : „*Nasza grupa, licząca same dziewczyny, brała udział w zajęciach prowadzonych przez pana Mateusza Starzaka. Dzięki niemu poznałyśmy różne możliwości realizacji materiałów filmowych. Zobaczyłyśmy, jak od podszewki wygląda proces powstawania krótkich spotów reklamowych, wiadomości telewizyjnych czy prognozy pogody. Miałyśmy okazję przekonać się o*

możliwościach Green screen'u, poprzez wcielenie się w pogodynkę i zobaczenie za sobą mapy Polski, co pozwoliło nam przekonać się, że rola prowadzącego prognozę nie jest łatwa. Innym razem sprawdzaliśmy się w roli prowadzącego wiadomości, czytając tekst z promptera, tak jak robi się to w prawdziwej telewizji”.

Tegoroczne OBSK to nie tylko obraz...i nie tylko film. To także dźwięk. **”Barwy i dźwięki”**, tak została zatytułowana aktualna edycja konkursu dla uczniów szkół plastycznych. To hasło przywołuje współczesne odkrycia, np.: opisywaną przez Ernsta Chladni zdolność kształtowania fizycznych form poprzez fale dźwięku, eksperymenty Cymatics, czy wreszcie „świętą geometrię wody”. Kształtowanie form kanałami nie zawsze dostępnymi świadomości. Form, które angażują wzrok i słuch, obecnie najbardziej wyostrzone cywilizacyjnie zmysły. To ważny temat, ze względu na istotną rolę twórcy- artysty w kształtowaniu rzeczywistości, wpływaniu na nią, przy udziale różnych systemów wartości. Na ile autorzy i Jury podjęli to właśnie zagadnienie?

Biennale dzisiaj to także nie tylko konkurs. Dzisiaj uczniowie sami przygotowują materiały promocyjne- znak graficzny, katalog (VII edycja- Karina Koprowska), filmy reklamowe (VIII edycja- Martyna Biegła i Debora Sass), plakaty.

Podjęte przez panią Jolantę Mastalerz przygotowania do realizacji filmów , w tym tych reklamujących tegoroczną edycję (obejmującą także obraz ruchomy), zaowocowały zainteresowaniem biennale pedagogów nie tylko pracowni projektowych. Jeśli możemy wprawić w ruch obraz, to czemu nie dokonać tego z użyciem rysunku? Zaproszenie do współpracy Politechnikę Łódzką inicjuje więc podnoszenie kwalifikacji pedagogów, uczniom umożliwiło poznanie tajników realizacji wykorzystujących szeroko rozumianą animację z wykorzystaniem programów graficznych.

Jako zaplecze merytoryczne i warsztatowe, tegoroczne Biennale jest wspierane przez kadrę naukową łódzkiej ASP oraz PWSFTViT - w szczególności prof. Krzysztofa Rynkiewicza.

Tegoroczną edycję biennale będzie oceniało jury w składzie:

prof. Krzysztof Rynkiewicz - PWSFTviT , Wydział Operatorski i Realizacji Tv , Katedra Filmu Animowanego i Efektów Specjalnych- przewodniczący Jury

prof. Lesław Miśkiewicz - ASP Łódź - Wydział Grafiki i Malarstwa - Katedra Multimediów;

prof. Jerzy Nowotarski - ASP Łódź - Wydział Grafiki i Malarstwa - Katedra Multi-mediów;

dr hab. Jacek Staszewski - ASP Warszawa- Prodziekan wydz. Grafiki ASP Warszawa

Marc Boudin - attaché de cooperation pour le francaise.

Filozofia nowoczesnej grafiki komputerowej głosi, że dany problem techniczny lub naukowy rozwiązać można matematycznie lub za pomocą grafiki, przy następującym zastrzeżeniu: należy dogłębnie poznać naturę obiektów rzeczywistych, natomiast wymyślając je- tworzyć ich logiczne modele. Jednym słowem, wynalazki powstają dzięki połączeniu znajomości istoty rzeczy z wyobraźnią graficzną. Świadectwem nich będą liczne studia rysunkowe kwiatów, badanie budowy roślin, człowieka, obserwacje ptaków, które doprowadziły Leonardo da Vinci do jego dorobku naukowego.

Obecnie grafika komputerowa ma zastosowanie w kartografii, wizualizacji danych pomiarowych (2D i 3D), wizualizacji symulacji komputerowych, diagnostyce medycznej, kreśleniu i projektowaniu,

przygotowaniu publikacji, efektach specjalnych w filmach, grach komputerowych. Jest medium, które służy rozwojowi.

Zapraszamy zatem młodzież i opiekunów artystycznych do udziału w tegorocznym **VIII Ogólnopolskim Biennale Sztuki Komputerowej**, imprezy, której tradycja zakorzeniona jest w niegdyś industrialnym mieście Łódź, a merytoryczny kształt nadali i wciąż go formują pedagodzy łódzkiego Plastyka.

http://plastyklodz.pl/aktualnosc/konkursy/2012_2013/biennale/VIII_biennale.htm

<http://vimeo.com/49015819>

Pamięci Janusza Szewczyka

Joanna Kierzkowska-Kłys, nauczyciel rzeźby w ZPSP im. T. Makowskiego w Łodzi

Łódź, 19 października 2012