

Streszczenie pracy doktorskiej Radima Korosa w dziedzinie sztuk plastycznych  
w dyscyplinie sztuki piękne

## NEXT

---

„Poszukiwanie synergii pomiędzy człowiekiem a maszyną  
w procesie twórczym.”

Moja rozprawa jest kontynuacją projektu pt. „Krzywa kontinuum”, który powstał na studiach magisterskich na Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie pod kierunkiem dr hab. Lecha Polcyna. Wybrane zagadnienie wynika ze świadomości nieporozumień zakorzenionych we współpracy człowieka z urządzeniem komputerowym w procesie tworzenia sztuki. Słowo, które jest tytułem tej rozprawy: *NEXT* to neologizm, który w przypadku niniejszej rozprawy jest używany w następującym znaczeniu: przypadkowe, niekontrolowane i nieznanne informacje, które pojawiają się w obwodzie elektronicznym, przetwarzającym informacje. Tego typu informacja może być potencjalnym źródłem wolnej woli — ten wniosek doprowadził mnie do obszaru poszukiwań odpowiedniego podejścia do maszyny. W szczególności uświadomiłem sobie, jak pozostać partnerem zdolnym do prowadzenia dialogu z możliwie równej pozycji wobec „organizmu” techno-elektrycznego. Ten obszar poszukiwań obejmuje wszystko to, co jest uważane za nieprzewidywalny wynik działania maszyny.

Wprowadzenie zaczyna się od arystotelesowskiego rozumienia mimesis, następnie przechodzi ku idei André Malraux na temat metafizyki w sztuce. Z pomocą historii staram się zilustrować ewolucję „metafizycznej istoty” — „boskiej cząstki”, tkwiącej w samym medium twórczym. Tym samym odnajduję tę samą cząstkę we wszystkich przedmiotach ludzkiej produkcji i zwracam uwagę na obecne istnienie w „wiraktualnej”<sup>1</sup> rzeczywistości.

W rozdziale „Obrazy” odwołuję się do swoich inspiracji, aby ujawnić zaplecze procesu współpracy człowieka i komputera, a także – samych obrazów. Ważnym immanentnym elementem rozważań jest tu dychotomia między remediacją a hipermediacją, o której wspomina Colin Roswell.

Rozdział zatytułowany NEXT pokazuje, jak science-fiction może wspomagać lepsze rozumienie komputerowego potencjału samoświadomości. W tym rozdziale przyglądamy się konsternacji wynikającej z konfrontacji komputera z nim samym. Odczuwamy jego duchową degradację aż do pierwszej jedności, która nawiązuje do fundamentalnego pytania Kartezjusza: „Co jest dla mnie pierwsze?”

W poszczególnych rozdziałach mojej rozprawy podejmuję kolejnych 7 tematów. Podążam za koncepcjami naukowca Raymonda Kurtzweilla, teoretyka i historyka sztuki Franka Poppersa lub artystów takich jak Roy Ascott, Stahl Stencil czy Rebeka Allen. Stawiam następujące hipotezy i tezę:

---

<sup>1</sup> Wzajemną relację między środowiskiem wirtualnym i aktualnym (realnym) Joseph Nechvatal określił w swojej pracy doktorskiej z 1999 roku pojęciem „viractualism”.

## Hipotezy

- Podmiotowe traktowanie medium w przypadku artystycznej pracy twórczej jest wskazane.
- Podmiotowe traktowanie komputera nie jest wyjątkiem, o ile komputer jest używany jako artystyczne medium twórcze.
- Bierne, choć algorytmicznie zasadne przetwarzanie informacji jest fundamentalną funkcją komputera. Z tego powodu informacje mogą być traktowane jako jego esencja.
- Przypadkowy błąd popełniony przez twórcę w trakcie pisania kodu tworzy hipotetyczną możliwość stworzenia przestrzeni „niezależnej aktywności twórczej” komputera.
- „Bezбłędność” użycia medium artystycznego zamyka twórcę w zakresie przewidywalnej poprawności i niweluje wolność kreacji.
- Błąd, bełkot, nie poddając się parafrazie tworzy pozory tajemniczości i może nosić wszelkie pozory absolutu, który z natury swej graniczności, również wymyka się zabiegom parafrazyjnym.
- Jeżeli błąd w swej nieuchwytności pozostaje nieodróżnialny od absolutu, to nie można powiedzieć ani, że nim jest, ani temu zaprzeczyć.

## Teza

**Podmiotowe traktowanie medium, rozumiane jako przeciwieństwo traktowania instrumentalnego, jest warunkiem wszelkiej twórczości artystycznej. Zrozumienie podmiotowości medium i branie jej pod uwagę, tworzenie przestrzeni dialogu z medium w procesie twórczym wydaje się być konieczne w każdej kreacji artystycznej.**

Część praktyczna uwzględnia dwa podejścia:

- Czysty proces malarski oparty na niewiadomej. Jest obserwacją i odczuwaniem rzeczywistości. O formach, kolorach, rzeczywistości i procesie myślę nie liniowo, ale sferycznie. Takie podejście dobrze oddają słowa człowieka renesansu Glenna Rivera: „Potrzeba Odpowiedzi zostaje zastąpiona wieloma odpowiedziami adekwatnymi do rządzącej dynamiki danej perspektywy Pola.” Malując, wciąż balansuję między formami abstrakcyjnymi i figuratywnymi. Te zaś tłumaczę poprzez moje życie w przestrzeni, która może znajdować się gdzieś pomiędzy rzeczywistością wirtualną a aktualną.
- Drugie podejście nawiązuje do pierwszego. W ewolucji konkretnego obrazu zachodzą fundamentalne zmiany, gdy jest on podawany komputerowi, który przetwarza algorytm transformacji oparty na liczbach losowych. Wtedy nie można przewidzieć wyniku. Rezultat jest inspiracją do dalszej pracy nad danym płótnem.

