ZANURZENIE
NAZNACZENIE
INTERPOLACJE

IMMERSION – MARKING – INTERPOLATIONS

Zuzanna Dyrda
Aleksandra Janik
Sidey Myoo
Marcin Pazera
Karol Pomykała
Marta Anna Raczek-Karcz

ZANURZENIE – NAZNACZENIE – INTERPOLACJE

IMMERSION – MARKING – INTERPOLATIONS

Zuzanna Dyrda
Aleksandra Janik
Sidey Myoo
Marcin Pazera
Karol Pomykała
Marta Anna Raczek-Karcz

CYKL WYSTAW *LAUREACI W CENTRUM UWAGI 2019*
SERIES OF EXHIBITIONS *LAUREATES IN THE CENTRE OF ATTENTION 2019*

SMTG W KRAKOWIE

ASP W KRAKOWIE

KRAKÓW 2019

Sidey Myoo

Generowanie formy: strumienie, wariacje i dopełnienia. Animacja komputerowa Marcina Pazery

Zgłębianie i rozwijanie warsztatu artystycznego nierzadko skutkuje autorskimi rozwiązaniami i zindywidualizowanymi pracami artystycznymi. Wyczulone na doświadczenie wydają się być takie praktyki artystyczne, które jeszcze w niewielkim stopniu zostały wyeksplorowane przez artystki/artystów, a przy tym które wciąż same w sobie zmieniają się ze względu na rozwijającą się technologię. Właśnie z taką sytuacją mamy do czynienia w przypadku Marcina Pazery, który konsekwentnie rozwija swoje zainteresowania warsztatem animacji komputerowej. Przejawia się to w systematycznym wprowadzaniu coraz bardziej autonomicznych procedur do procesu twórczego, co powoduje przenoszenie części procesu kreacji na program komputerowy. Takie podejście do twórczości wywołuje współcześnie szereg pytań odnośnie nie tylko natury procesu twórczego, jak również adaptacji przez sztukę nowego warsztatu artystycznego. Przedsięwzięcia Marcina Pazery dokonują się dzięki zdobyciu znaczącej wiedzy na temat grafiki i animacji komputerowej oraz progresywnego ich wykorzystania dla sztuki. To dzisiaj ma dodatkowe znaczenie, gdyż ta dziedzina sztuki znacząco ewoluowała w ostatnich latach na świecie. Wystarczy wymienić wykorzystanie częściowo generowanych form w filmach Borisa Labbé, takich jak *Rhizome* (2015) lub *La Chute/The Fall* (2018), w których dla uzyskania odpowiedniej formy zastosowano techniki przekształcania i generowania motywów z wcześniej powstałych malunków tuszem. Następnie zostały one zgromadzone w bazie danych[1]. Łączy się to z filozoficzną wizją samo-porządkującego się i ewoluującego świata, gdzie różnicowanie wpisuje się w historię *stawania się*[2], do czego inspiracje artysta odnalazł w filozofii Gillesa Deleuze'a i Féliksa Guattariego[3].

Rozwój artystyczny Pazery wynika z kolejnych transformacji propozycji twórczych, widocznych np. w cyklu animacji *Artefakty* (2012-15 i 2017) oraz cyklu cyfrowych grafik *Strumieniowanie* (2015). W obu cyklach Pazera zaproponował autorskie techniki, takie jak, opracowana w rozprawie doktorskiej, generatywna technika *zmiennej spontanicznej*[4]. Nacisk został tu położony na formę ruchomej, przetwarzanej w czasie grafiki komputerowej 3D. W znacznej części powstaje ona za sprawą uruchomienia algorytmu, który samoczynnie decyduje o kształcie formy generowanego obiektu. Zobrazowane zostało to w czterech animacjach późniejszego cyklu *Artefaktów* (2017). Cykl ten składa się z animowanych filmów 3D, dwa z nich wyświetlane są jako projekcje dwuekranowe: *Seducer I* i *Seducer II*, a dwa jako projekcje jednoekranowe: *Absolute* i *Intrower*. O pracach tych Pazera pisze, że „to niezależne byty utworzone przy użyciu animacji 3D i języka programowania. Są wrażliwe na obecność widza. Sposób interakcji definiuje zarówno ich cechy indywidualne, jak i widza. Człowiek i istota cyfrowa są związani specjalną więzią, być może nawet intymną"[5]. W przypadku dwóch pierwszych animacji kształt teksturowanej bryły powstaje w wyniku zaprogramowanych parametrów, które następnie wariacyjnie zmieniają się w czasie i pokrywane są wciąż nowymi teksturami. Odbiorca znajduje się w przestrzeni interaktywnej, kontrolowanej przez Kinect, a poruszając się w niej, wpływa na program i w efekcie na dokonywanie zmian w wyświetlanych obrazach. Prowadzi ona/on swoisty dialog z obrazem, gdzie dwa różne co do natury media uzgadniają wspólnie *status quo* dzieła sztuki. Zmienna spontaniczna upodabnia się do partnera odbiorcy, z którym współtworzy pracę, proponując własne obrazy i formę, wpływając na intencjonalność odbiorcy i nakłaniając go do odpowiedzi na te propozycje.

O zmiennej spontanicznej Pazera pisze: „Celem moich badań było wypracowanie metody, która umożliwi kształtowanie formy zdolnej do samoregulacji w procesie powstawania, autokorekty, która powoduje, że kształt i struktura wynikają wprost z procesu i natury macierzystego środowiska"[6]. Pazera bada możliwości warsztatu – uwalnia algorytmy, które mogą decydować o ostatecznej formie grafiki. Z jednej strony widać tu głęboką refleksję oraz wykorzystanie medium grafiki komputerowej, w tym warsztatu programistycznego, z drugiej wręcz obsesyjną potrzebę tworzenia i przyglądania się samoczynnym procesom twórczym – quasi inteligentnym algorytmom, działającym w indeterministyczny sposób, bez narzucania im kontrolowanych ograniczeń w procesie twórczym. Jak pisze Pazera, źródłem tych zainteresowań są rozważania nad formą zawarte w refleksji Andrzeja Pawłowskiego, wyrażające intencję powrotu do naturalnego kształtowania dzieła sztuki. Chodzi tu o teorię *formy naturalnie ukształtowanej*, której efektem były m. in. *Kineformy* (1957) oraz kilka cykli prac plastycznych powstałych w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, a najbardziej znana z nich jest seria obrazów *Powierzchnie naturalnie ukształtowane*[7]. Idea ta odnosi się do procesu twórczego, w którym przywraca się moc sprawczą naturze, podkreślając wartość jej współistnienia z człowiekiem oraz rolę wykorzystania naturalnych sił w procesie twórczym.

Zastosowanie zmiennej spontanicznej znalazło swój wyraz również w pracach powstałych w 2018 roku: *Calf* – animacji, która otrzymała Nagrodę Główną w ramach wystawy *transgrafia 2018* (zorganizowanej w ramach Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie) – *Into the now* oraz *StRest*. W filmach wykorzystano trójwymiarowe modele postaci psa artysty siedzącego na sofie, osoby leżącej na mchu nad brzegiem jeziora oraz kobiety i psa leżących na łóżku. We wszystkich filmach zaimplementowano zmienną spontaniczną, która spowodowała niezwykłe, przekształcające się, malarskie efekty. Wpłynął na to m. in. powolny, dookolny ruch kamery z niewielkimi zbliżeniami i odjazdami, a ponieważ rejestracja była prowadzona z ręki, generowana część grafiki meandruje, odnajdując niedoskonałości powstałe w trakcie skanowania 3D. Zmienna spontaniczna przekształca te brakujące lub puste miejsca obrazu w zagłębienia, powstające i zanikające bąble lub tkankopodobne czy fraktalne struktury. Kolorystyka jest intensywna, lecz mimo wszystko nie razi, a raczej wywołuje zainteresowanie niesamowitością.

Film *Calf* bezsprzecznie wart jest przyznanego mu wyróżnienia. Ta dokumentacja to inspirująca, wielopoziomowa opowieść, w której odbiorca ma do czynienia z zeskanowanym obrazem 3D przedstawiającym psa, który tworzy pierwotną bryłę dla tekstur. W wyniku zawierających się w niej niedoskonałości, zmienna spontaniczna przetwarza go albo w lśniący, niebiesko-biały, nie-

[1] Podobnym przykładem wykorzystania częściowo autonomicznych technik komputerowych, jest gra wideo autorstwa Davida OReilly, *Everything* (2017), w której wykorzystano automatyczne generowanie obiektów i przestrzeni, w zależności od ukierunkowania interaktywności przez odbiorcę.

[2] Michał Herer, *Gilles Deleuze. Struktury – maszyny – kreacje*, Universitas, Kraków 2006.

[3] „Mówimy wyłącznie o wielościach, liniach warstwach i segmentacjach ujścia i intensywnościach, układach maszynowych i ich typach, ciałach bez organów i ich konstrukcji, ich doborze, płaszczyźnie spójności, jednostkach miary dla każdego z przypadków. Stratometry, deleometry, jednostki CbO gęstości, jednostki CbO zbiegu, nie tylko kwantyfikują pismo, lecz określają zawsze jako miarę innej rzeczy." (Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Tysiąc plateau*, Fundacja „Bęc Zmiana", Warszawa 2015, s. 4-5).

[4] Marcin Pazera, *Animacja zmiennej spontanicznej – poszukiwanie formy naturalnie ukształtowanej*, publikacja w sieci, Kraków 2016. Tekst dostępny pod adresem: https://docplayer.pl/56696646-Animacja-zmiennej-spontanicznej-poszukiwanie-formy-naturalnie-ukszaltowanej.html [URL: 30.11.2019].

[5] Cytat pochodzi ze strony Marcina Pazery: https://pazera.pl/artefakty [URL: 30.11.2019].

[6] Marcin Pazera, *Interpolacje. Syntetyczne zanurzenie*: tekst odautorski towarzyszący wystawie indywidualnej w MCSG, Kraków 2019.

[7] Janusz Krupiński, *Intencja i interpretacja Genesis Andrzeja Pawłowskiego*, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2001, s. 34. Tekst dostępny on-line: https://krupinski.asp.krakow.pl/pdf/janusz_krupinski_intencja_%20i_interpretacja_genesis_andrzeja_pawlowskiego.pdf [URL: 30.11.2019].

dokończony psi postument (czasami przypominający tytułowego cielca, co związane jest z inspiracją dla tej pracy, płynącą z interaktywnej instalacji *Golden Calf* Jeffrey'a Shawa), albo tworzy malowniczy, podobny do zaśnieżonego, krajobraz. Dzięki ruchowi kamery w trakcie trwania podróży odbiorca przenosi uwagę z początkowo pokazanego w kadrze psa, na zaśnieżone wzgórza i morski brzeg. Towarzyszy temu nieco niepokojąca muzyka noise, również autorstwa Marcina Pazery. Animacja jest jak magiczna podróż do przestrzeni wykreowanej z niedoskonałości techniki skanowania, którą inna technika za wszelką cenę chce wykorzystać.

Druga animacja, *Into the now*, rozpoczyna się, powtarzanym także w późniejszych ujęciach, odjazdem kamery, co przypomniało mi pracę *Drift* (2005) Ulfa Langheinricha, w której przez kilka minut kamera oddalała się od filmowanego obiektu wciąż przekształcając wyobrażenie odbiorcy na temat tego, co jest filmowane. Tutaj, podobnie jak w niektórych sekwencjach *Driftu*, mamy do czynienia z biologicznymi formami, które wydają się być lepkie i mokre. Zmienna spontaniczna wpływa na zmianę kształtu i połyskliwość tekstury oddziałując na całość ekranu lub skupiając się na jakimś fragmencie obrazu, czasami bezsilnie generując mozaikowe trójkąty i romby. Program wykorzystuje bowiem braki, „rozdarcia" i „pęknięcia" tekstury. Leżąca postać jest zatopiona w otoczeniu szklącej się, fantazyjnie uformowanej roślinności, powstałej i wciąż „żywej" dzięki niekończącej się pracy niezdeterminowanej, spontanicznej technologii. Film emanuje spokojem i chęcią wytchnienia. Jak pisze Pazera: „Utwór odnosi się do prozaicznych aspektów związanych z istnieniem w chwili obecnej. Odwołuje się do natury, skupia na świadomym przeżywaniu teraźniejszości jako stanie wyjścia poza przeszłość i przyszłość tak bardzo obecną w naszej codziennej świadomości. Namawia do celebracji aktualnego momentu poprzez oddalenie nieprzerwanego strumienia myśli. Ta galopada myśli zakłóca swym szumem możliwość percepcji"[8]. Podczas oglądania tej proscenicznej animacji można odczuć chęć pokierowania kamerą i na własny sposób przyjrzenia się światu wykreowanemu przez Pazerę. Muzyka jest tu dwuwarstwowa, podobnie jak w filmie *Calf*, w tle niepokojąca, choć pierwszoplanowe brzmienie jest nastrojowe i przypomina brzęczenie owadów z pojedynczymi zaśpiewami ptaków i szemrzącą wodą. Ostatnia z cyklu, najkrótsza, dwu i pół minutowa animacja *StRest* to ponownie „wodny świat", tym razem przedstawiony w srebrno-złotych kolorach. Muzyka jest podobna do poprzednich, tyle że jednostajny szum zastąpił początkowy rytmiczny szmer, posiadający w tle cicho wybrzmiewające jakby didgeridoo, po kilku chwilach zamieniające się w dźwięk wody.

Kolejnym krokiem Marcina Pazery w naukowo-twórczych poszukiwaniach było rozwinięcie w następnych pracach wykorzystywanej w grafice komputerowej techniki interpolacji[9]. To algorytm pomagający artyście dookreślić, wypełnić i zunifikować animowany obraz, a co za tym idzie nadać wyrazistości i pełności pierwowzorowi jakim był skan. Dokonuje się to dzięki decyzjom programu analizującego i porównującego brzegowe fragmenty grafiki. Dopieszcza on „białe plamy", usuwa lub uśrednia szumy wynikające z niedoskonałości zeskanowanego wyjściowego materiału 3D. Jak pisze Pazera, interpolacja „jest czymś na kształt pomostu, wypełnienia budowanego przez algorytmy pomiędzy kolejnymi określonymi przez użytkownika obszarami skrajnymi. O ile dla zbliżonych, pokrewnych danych całość procesu przebiega gładko i przewidywalnie to w przypadku zestawień środowisk o zróżnicowanym, nieprzystającym charakterze, algorytm chcąc za wszelką cenę wygenerować połączenie wytwarza dodatkowe zakłócenia"[10]. Jeszcze dobitniej zostało to

[8] Marcin Pazera, *Interpolacje. Syntetyczne zanurzenie*: tekst odautorski towarzyszący wystawie indywidualnej w MCSG, Kraków 2019.
[9] Steven M. LaValle, S., *Virtual Reality*, University of Illinois, Cambridge, 2017, s. 194-195. Książka dostępna pod adresem: http://vr.cs.uiuc.edu/book.html [URL: 30.11.2019].
[10] Marcin Pazera, *Interpolacje. Syntetyczne zanurzenie*: tekst odautorski towarzyszący wystawie indywidualnej w MCSG, Kraków 2019.

wyrażone w animacjach powstałych w 2019 roku: *Wunderlust VR*, *Syntetyczny sztorm I* i *Syntetyczny sztorm II*. Filmy te wykorzystują technologię nowszą od tej stosowanej w poprzednich pracach. Chodzi o Virtual Reality, jest to dookolny, zanurzeniowy interfejs, w tym przypadku HTC Vive. Dzięki tej technologii odbiorca znajduje się w otoczeniu panoramicznego obrazu, przebywa praktycznie wewnątrz filmu, który będąc trójwymiarowym może posiadać także elementy interaktywne.

Wanderlust to częściowo interaktywna animacja, o ciemnej kolorystyce z elementami intensywnego fioletu i granatu, stwarzająca poczucie niekończącej się przestrzeni. Na początku towarzyszy jej spokojna, nastrojowa muzyka, która w miarę jak odbiorca zanurza się w tę przestrzeń zamienia się w dźwięki podobne do pękającego lodu. W drugiej części filmowej dokumentacji widać, że odbiorca może wejść z animacją w interaktywną relację, dzięki możliwości teleportowania się w wybrane części grafiki przy pomocy trzymanych w dłoniach kontrolerów. Dwa kolejne, ponad 6 i 11-minutowe filmy, *Syntetyczny sztorm I* oraz *Syntetyczny sztorm II*, są utrzymane w tonacji minimalistycznej, przy czym znakomicie pokazują warsztat Marcina Pazery. Wyraźnie widać w nich działanie algorytmu starającego się nadążyć z teksturowaniem za obracającą się bryłą obrazu. Widać to szczególnie w pierwszej z wymienionych animacji, w ramach której unoszą się i opadają kaskady wody powstałe głównie dzięki interpolacji. Przejawia się to w grzebieniowatych fragmentach grafiki, które tworzą wrażenie bycia rozciąganymi w procesie teksturowania na linii góra-dół. Z kolei *Syntetyczny sztorm II* oddziałuje w płaszczyźnie poziomej. Ma tu miejsce podobny proces rozciągania i ściskania tekstur, co może przywodzić na myśl motywy architektoniczne blokowych budowli. Obydwie animacje są stonowane kolorystyczne, jest w nich sporo szarości, co kontrastuje z poprzednimi filmami Pazery, w których użył wyrazistych, nasyconych barw. *Sztormy* posiadają plastyczną inercję, przypominając tym samym kalejdoskop, służą zarówno pokazaniu warsztatu, jak i wprowadzeniu w lekki trans skłaniający do kontemplacji. Można tu dostrzec znakomite wyczucie zredukowanego, monochromatycznego koloru, delikatnie osnuwającego rozszczepiającą się pierwotnie zeskanowaną bryłę, co wspólnie z podobną w obu filmach brzmieniowo muzyką tworzy znakomitą ekspresję. Trzecia w tej serii animacja pt. *Wanderlust VR* skłania do przeszukiwania podobnej do galaktycznej przestrzeni, co dotyczy zarówno trybu proscenicznego, jak i z użyciem kontrolerów. Kolor jest plastyczny i głęboki, a odbiorca przemieszcza się w przestrzeni przy użyciu kontrolerów. We wszystkich trzech filmach odbiorca znajduje się w otaczającej go wciąż interpolowanej i trochę przez to niesamowitej przestrzeni. Jednak ktoś uważnie przyglądający się animacji może dotrzeć do struktury zeskanowanego pierwowzoru.

Zmienna spontaniczna to uwolniony strumień pikseli rządzący się własnymi parametrami i zmiennymi, dzięki którym powstaje grafika ograniczona jedynie określonymi przez artystę brzegowymi warunkami przekształcania obrazu. Wykorzystuje się tu plastycznie zadaną formę rozwijając ją w niekończącym się tańcu strumienia zmiennych definiujących kształt bryły. Interpolacja to proces scalający cyfrowy obraz, a intencje twórcy sprowadzają się do wstępnego zaprogramowania tego procesu, co powoduje jedynie ogólne nadanie kształtu i zakresu przyszłym modyfikacjom. Interpolacja stara się wyeliminować lub wypełnić niezrozumiałe części tekstur, przetłumaczyć na język obrazu to, co dana forma implikuje sama z siebie, a co zostało utracone się w procesie rejestracji. Znaczenie ma tu zakres zaprogramowanej autonomii programu, która jest niezbywalnym warunkiem uwolnionej przez komputer kreacji. Te dwie techniki graficzne w pewnym momencie się uzupełniają: zmienna spontaniczna kreuje formę nie ingerując w jej strukturę, a interpolacja stara się tę formę scalić i w tym sensie zrozumieć ją całościowo.

Zarówno zmienna spontaniczna jak i interpolacja odnoszą się do obszaru niedookreśloności dzieła sztuki. To wizja współistnienia człowieka i maszyny w imię wspólnego tworzenia dzieła. Powsta-

je tu ciekawe napięcie, polegające na uwalnianiu sprawczości tego, co pozbawione jest intencjonalności twórczej, ale jest jednocześnie integralnym uczestnikiem procesu kreacji. Uwzględnia się tu także finalne wykończenie dzieła, poprzez scedowanie ostatnich „pociągnięć pędzlem" na komputer. To połączenie człowieka i technologii jest kompromisem w duchu posthumanistycznym, w którym w różnym stopniu przeplata się to co ludzkie i naturalne, z tym co technologiczne. Proces ten co prawda wydaje się być niemożliwy do zatrzymania, lecz możliwy do zrozumienia i zasymilowania. Obydwie techniki animacji są przekonujące w tym sensie, że końcowy efekt wynika ze współudziału maszyny w powstawaniu tego, co ma intencjonalny początek w woli wyrażonej przez człowieka. Ta zależność stwarza poczucie częściowego uniezależnienia się od własnych ograniczeń i podążania drogą wytyczaną przez quasi inteligentną maszynę, na której można i chce się polegać – zaufać jej przekazując częściowo zadanie kreowania.

Wynikają z tego dwa poziomy analizy. Po pierwsze działalność naukowo-twórcza Marcina Pazery, polegająca na poddawaniu refleksji tych dwóch technik graficznych, a po drugie sam efekt działania programu, czyli powstałe w wyniku procesu twórczego animacje. Intencja twórcza nakierowana jest w części na powstanie *apparatusu* do tworzenia sztuki, w czym z założenia rola artystki/artysty zostaje ograniczona. W podtekście Pazera stawia pytanie o zakres autonomizacji procesu twórczego, przy tym przekornie skupia się na mechanizmie tworzenia: „Moim celem było uwolnienie artysty od restrykcyjnie zaplanowanego działania oraz zastosowanie zasady minimalizacji interwencji sformułowanej przez Tadeusza Kotarbińskiego. Takiego pokierowania sprawami, by naturalny tok zdarzeń doprowadził do osiągnięcia celu – bez konieczności lub z możliwie minimalną ingerencją ze strony podmiotu działającego. W efekcie proces twórczy oprałem na improwizacji, podążaniu za narzędziem bez utraty kontroli nad całością procesu"[11]. Biorąc pod uwagę zasadę minimalizacji interwencji[12], powracają zasadnicze pytania dotyczące niezależności procesu twórczego i autonomii programów artystycznych[13]. Chodzi przede wszystkim o odpowiedź na pytanie, czy posługując się automatycznym i/lub inteligentnym warsztatem twórczym możemy mówić jedynie o twórczości artystki/artysty, czy też przenosząc uwagę na proces generowania dzieła dochodzimy do tezy, że jest to praca współdzielona? Czy procedury automatyzujące proces twórczy pozwalają traktować komputer jedynie jako narzędzie, czy odnoszą się w jakiś sposób do prawdziwej kreacji artystycznej, np. w aspekcie kolejnych iteracji pewnej formy? Czy oryginalność lub nowatorstwo wchodzą w zakres możliwości twórczych takich automatów, czy jest to tylko odmienność powtórzeń? Czy w końcu nie jest tak, że najważniejsze jest poczucie tworzenia sztuki jakie posiada człowiek, a nie wykonywanie jedynie narzuconej algorytmem pracy, nie mającej żadnego przełożenia na poczucie kreacji[14]?

We wszystkich zaprezentowanych powyżej pracach Marcina Pazery istotnym elementem jest dźwięk, który – poza *Syntetyczny sztorm I* i *Syntetyczny sztorm II* opatrzonych świetnymi kompozycjami Piotra Madeja – został stworzony przez artystę i zasługuje na osobny komentarz. Pazera ma znakomite wyczucie brzmienia współgrającego z obrazem, co w pewnych momentach powoduje symultaniczne przenoszenie uwagi odbiorcy z obrazu na dźwięk. Jest to głównie muzyka szmerów z wybijającymi się akcentami. Przy tym te dwa pasma sensoryczne: obraz i dźwięk, dobrze się uzupełniają, tworząc całość. Czasami dźwięk staje się „przewodnikiem" dla odbiorcy, co jest obecne w animacjach *Calf* lub *Into the now*, w których poprzez muzykę podkreślony zostaje efekt podróżowania przez zaułki obrazu 3D. W przypadku *Seducer I* dźwięk miejscami zaskakuje akcentami wybijającymi uwagę odbiorcy z jednostajnej monotonii ambientu, a brzmienie *Introwera* jest podobne do głośnego brzęczenia zepsutej cewki. Muzyka nie stanowi tu tła, lecz współistnieje z abstrakcyjnymi trójwymiarowymi formami: VR'owymi lub ekranowymi. Uważam, że trzy składowe łączą wskazane powyżej prace, niezależnie od zaangażowanej w nich technologii tworzenia obrazu, jak i sposobu wyświetlania: kolor, abstrakcja i muzyka. Nawet jeśli wyjściowym w procesie twórczym jest jakiś konkretny obiekt, to Marcin Pazera przełamuje jego określoną, pierwotną formę w procesie obróbki technicznej, uwalniając przy tym abstrakcję, która ma genezę w automatycznym działaniu programu. Filmy są malarskie, nostalgiczne, nastrojowe – to osobiste etiudy prezentujące emocjonalne niuanse i rodzajowość odbioru rzeczywistości przez artystę. Kamera nie spieszy się, nie ma tu prostych, „zwalających z nóg" zabiegów, a dynamika, jeśli się pojawia, jest wynikiem ekspresyjnej samodzielnej ewolucji obrazu. Na początku procesu twórczego istotne jest umiejętne wykorzystanie kamery i skanowania 3D, gdyż to one nadają końcowemu efektowi plastyczność i głębię. Intrygują i zaskakują powolny ruch kamery zestawiony z wręcz zwierzęcym, drgającym ruchem zmiennej spontanicznej i/lub działaniem determinującej formę interpolacji obecne np. w *StRest* lub *Into the now*.

Marcin Pazera jest artystą poszukującym, nie zatrzymuje się w swojej drodze twórczej. Piszę to z przekonaniem, gdyż w prowadzonych z nim rozmowach, w których przebija jego skromność, dowiedziałem się, że przygotowuje się do kolejnego kroku, tj. zaprzęgnięcia do procesu twórczego sztucznej inteligencji, toteż z niecierpliwością oczekuję kolejnych filmów.

Sidey Myoo

[11] Marcin Pazera, *Interpolacje. Syntetyczne zanurzenie*: tekst odautorski towarzyszący wystawie indywidualnej w MCSG, Kraków 2019.
[12] Tadeusz Kotarbiński, *Traktat o dobrej robocie*, Ossolineum, Wrocław 1965.
[13] Powyższa problematyka znajduje się w szeregu opracowań teoretycznych dotyczących prac artystycznych powstających w nurcie sztuki sztucznej inteligencji. Można tu przykładowo wymienić *AARONA*, robota artystycznego programowanego od lat 70 XX wieku lub robota kopiującego e-*Davida*. Zagadnienia te są współcześnie poruszane np. na „Ars Electronica – Festiwalu Sztuki, Technologii i Społeczeństwa" (Gerfried Stocker, Christine Schopf, Hannes Leopoldseder, *Artificial Intelligence – Ars Electronica 2017 – Festival for Art, Technology, and Society*, Hatje Cants Verlag, Berlin 2017).
[14] Podobną dyskusję prowadzi na swoim blogu współczesny kompozytor, Kevin Pollard w odniesieniu do inteligentnego programu generującego muzykę o nazwie Emily Howel będącego efektem pracy profesora z Uniwersytetu Kalifornijskiego Davida Cope. Por. https://kevinpollard.com/blog/emily-howell/ [URL: 30.11.2019].