

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Wydział Sztuk Pięknych

Katarzyna Zabłocka

DOŚWIADCZENIE PRZESZŁOŚCI, ODCZUCIE PRZYSZŁOŚCI

- ZAPIS MULTIMEDIALNY

Część opisowa rozprawy doktorskiej

w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuki piękne i konserwacja dzieł sztuki

Promotor:

dr hab. Agata Dworzak - Subocz, prof. UMK

TORUŃ 2025

Wstęp.....	3
Streszczenie.....	5
Abstrakt.....	6
Część 1: Teoria afektu w akcie kreacji realizacji multimedialnych.....	7
1. Afektywna analiza sztuki multimedialnej.....	7
2. Materialność cyfrowych narzędzi a ekspresja afektywna.....	9
3. Temporalność afektywna w realizacjach multimedialnych.....	11
Część 2: Ewolucja mediów.....	15
1. Od dagerotypu do generatorów obrazu.....	15
2. Język nowych mediów.....	19
3. Abstrakcja jako forma reprezentacji nowych mediów.....	23
4. Analiza wybranych dzieł multimedialnych.....	32
5. Analiza wybranych prac własnych.....	39
Część 3: Tryptyk pt. Rejestr: Doświadczenie przeszłości - Przestrzeń teraźniejszości - Projekcja przyszłości.....	55
1. Struktura formalna tryptyku multimedialnego.....	65
2. Relacje między trzema częściami.....	66
3. Warstwa dźwiękowa i jej wpływ na percepcję.....	68
4. Środki artystyczne i ich funkcja ekspresyjna.....	68
5. Kontekst teoretyczny: Strzemiński, Kandinsky, Bergson.....	71
6. Kontekst kulturowo-historyczny.....	73
7. Afektywność i emocjonalne oddziaływanie Rejestru.....	74
8. Czasowość i percepcja w Rejestrze.....	75
9. Możliwości dalszego rozwijania koncepcji (sztuka nowych mediów).....	77
10. Wnioski i oryginalność tryptyku Rejestr.....	78
11. Projekcje Rejestru – relacja.....	98
Zakończenie.....	112
Bibliografia.....	115
Netografia.....	117
Spis ilustracji.....	118



01.Katarzyna Zabłocka, *Zachwyt*, fotografia cyfrowa, 2024.

Wstęp

Zastanawiając się nad tematem pracy doktorskiej, wiedziałam, że powinien on wyrosnąć z mojego wieloletniego doświadczenia pedagogicznego oraz artystycznego, koncentrując się na obszarze nowych mediów. Moja droga twórcza zaczęła się w latach 70. XX wieku, kiedy sztuka stanowiła dla mnie przestrzeń nieograniczonych możliwości, kontrastujących z otaczającą rzeczywistością PRL-u. Ścieżka edukacyjna – Liceum Plastyczne w Supraślu, studia na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu, specjalność Plastyka Intermedialna – pozwoliła mi zdobyć warsztat i świadomość możliwości jakie daje sztuka multimedialna. Już jako nauczyciel supaskim liceum stworzyłam nową specjalizację w szkolnictwie artystycznym – Realizacje Intermedialne, dostosowując edukację artystyczną do zmieniającej się rzeczywistości technologicznej i społecznej.

Tytułowe zagadnienie *Doświadczenie przeszłości, odczucie przyszłości – zapis multimedialny* odnosi się do problematyki transgresji temporalnej, czyli świadomego przekraczania linearnego i konwencjonalnego pojmowania czasu. Moja praca bada, jak sztuka multimedialna, operując na poziomie abstrakcji, pozwala widzowi na jednoczesne doświadczanie przeszłości, teraźniejszości oraz przyszłości w sposób nielinearny, angażując głębokie warstwy emocjonalne i przedrefleksyjne.

Głównym celem niniejszej rozprawy doktorskiej i przedmiotem analizy jest mój tryptyk multimedialny *Rejestr: Doświadczenie przeszłości – Przestrzeń teraźniejszości – Projektacja przyszłości*, w którym podejmuję próbę odpowiedzi na pytania: W jaki sposób afekt wpływa na odbiór sztuki multimedialnej? Jak transgresja temporalna i nielinearna czasowość dzieła oddziałują na percepcję widza? Jak ewolucja języka nowych mediów wpływa na możliwości wyrażania abstrakcji oraz głębokich przeżyć emocjonalnych? Jak konteksty przestrzenne i społeczne wpływają na doświadczanie sztuki multimedialnej?

Wybór tematu wynika z potrzeby głębszego poznania mechanizmów afektywnego odbioru sztuki multimedialnej, która operuje na poziomie przedrefleksyjnych odczuć, angażując wiele zmysłów. Analiza opiera się na teorii afektu, przede wszystkim w kontekście percepcji przedrefleksyjnej, odwołując się do koncepcji cielesnego doświadczenia Merleau-Ponty'ego, subiektywnego trwania czasu według Bergsona oraz teorii percepcji Strzemińskiego i emocjonalnego oddziaływania form według Kandinsky'ego.

Metodologicznie praca łączy analizę teoretyczną z praktyką artystyczną i badawczą, realizowaną m.in. poprzez projekcje tryptyku *Rejestr* w różnych kontekstach społeczno-przestrzennych. Podejście to pozwala zweryfikować, jak środowisko i kontekst kulturowy wpływają na percepcję dzieła oraz jak afekt manifestuje się w różnych warunkach odbioru.

Metaforą przewodnią pracy jest „zapis afektywny czasu” – afekt rozumiany jest tutaj jako sposób zapisywania i odczytywania doświadczenia czasu na poziomie cielesnym i emocjonalnym, co zostało ukazane poprzez techniki cyfrowej manipulacji obrazu oraz montażu dźwiękowego. Taka perspektywa pozwala spojrzeć na czas, nie jako linearne continuum, lecz jako dynamiczną strukturę wielopoziomowego doświadczenia: przeszłości, teraźniejszości i przyszłości.

Struktura pracy obejmuje w pierwszej części przedstawienie teoretycznych podstaw pojęcia afektu w kontekście nowych mediów oraz analizę kluczowych teorii percepcji, czasowości i ewolucji języka nowych mediów. Druga część pracy omawia ewolucję mediów, począwszy od pierwszych technik fotograficznych po współczesne generatory obrazów. W tej części analizuję rozwój specyficznego języka nowych mediów oraz znaczenie abstrakcji jako kluczowej formy reprezentacji w tym obszarze sztuki. Prezentuję również analizę wybranych, istotnych dzieł multimedialnych, w tym moich własnych realizacji, podkreślając ich związek z teoretycznymi założeniami pracy. Część trzecia koncentruje się na pogłębionej analizie dzieła *Rejestr*, uwzględniając środki wyrazu, techniki montażowe, abstrakcję oraz kontekst społeczny projekcji publicznych. W zakończeniu pracy dokonuje podsumowania wyników badań oraz wskazuję możliwe kierunki dalszych eksploracji w obszarze sztuki nowych mediów, szczególnie w zakresie wykorzystania technologii immersyjnych, takich jak wirtualna rzeczywistość.

Wierzę, że ta rozprawa doktorska wnosi nowe spojrzenie na problematykę afektu, transgresji temporalnej i percepcji czasu w sztuce multimedialnej, proponując oryginalne narzędzia interpretacyjne, które mogą być wykorzystywane zarówno w praktyce artystycznej, jak i pedagogicznej.

Streszczenie

Niniejsza praca stanowi interdyscyplinarną próbę analizy problematyki percepcji czasu i pamięci w epoce cyfrowej. Wykorzystuje w tym celu narzędzia sztuki multimedialnej, a jej centralnym elementem i narzędziem artystycznym jest autorski tryptyk *Rejestr*, charakteryzujący się integracją sztuk wizualnych i dźwięku. Praca wpisuje się w aktualne teorie badawcze, takie jak zwrot afektywny i język nowych mediów.

Kluczowym założeniem teoretycznym jest teoria afektu, rozumiana jako przedrefleksyjne doznanie wpływające z cielesności. Afekt posłużył zarówno jako źródło natchnienia, jak i narzędzie analityczne. Centralnym tematem jest czas, rozpatrywany nie tylko jako treść, ale przede wszystkim jako doświadczenie percepcyjne. Tryptyk *Rejestr* eksperymentuje ze sposobem, w jaki twórca i odbiorca odczuwa upływ czasu. Poszczególne części tryptyku zbudowane zostały z wielokrotnie przekształcanego archiwalnego materiału fotograficznego, mając na celu wywołanie specyficznych, pobudzających doznań.

Praca kwestionuje tradycyjną, chronologiczną narrację, proponując kompozycję kolażową, która odzwierciedla sposób działania ludzkiej pamięci. Zastosowanie braku linearności i innych zabiegów artystycznych typowych dla nowych mediów ma za zadanie zaburzyć płynność percepcji czasu. Szczególną uwagę poświęcono afektywności i emocjonalnemu oddziaływaniu dzieła, dążąc do wywołania u widza określonych emocji i odczuć na poziomie wrażeń, często poza pełną kontrolą racjonalną. Środki artystyczne, takie jak kolorystyka, montaż, światło, dźwięk i efekty, pełnią rolę transmiterów znaczeń i wywoływaczy afektów. Dźwięk w równym stopniu co zmieniające się obrazy kształtuje strukturę czasową i potęguje doznania wizualne, budując spójność realizacji. Synteza audio-wizualna w *Rejestrze* angażuje wielozmysłowo, oddziałując na emocje widza bezpośrednio.

Oryginalność tryptyku *Rejestr* polega na połączeniu zaawansowanej technologii z humanizmem i liryzmem, stanowiąc przewartościowanie możliwości narracji nielinearnej obrazu w kontekście czasu i percepcji. Oryginalne połączenie medium cyfrowego z głębokimi, ludzkimi doświadczeniami temporalności i afektywności, poparte ramami teoretycznymi i weryfikowane w praktyce poprzez projekcje, otwiera nowe ścieżki badawcze i twórcze w sztuce nowych mediów. Praca pokazuje, że w dobie cyfrowej sztuka wciąż może przemawiać na poziomie przedrefleksyjnym, skłaniając do przemyśleń nad naszym przeżywaniem złożonej rzeczywistości.

Abstrakt

This doctoral dissertation presents an interdisciplinary attempt to analyze the issues of perception of time and memory in the digital age. It utilizes the tools of multimedia art for this purpose. Its central element and artistic tool is the original tryptic *Rejestr*, characterized by the integration of visual arts and sound. The work aligns with current research theories such as the affective turn and the language of new media.

A key theoretical assumption is the theory of affect, understood as a prereflective experience stemming from corporeality. Affect served as both a source of inspiration and an analytical tool. The central theme is time, considered not only as content but primarily as a perceptual experience. The Register triptych experiments with the way the creator and recipient experience the passage of time. The individual parts of the tryptic were constructed from repeatedly transformed archival photographic material, aiming to evoke specific, stimulating sensations.

The work questions traditional, chronological narrative, proposing a collage composition that reflects the operation of human memory. The application of non-linearity and other artistic techniques typical of new media is intended to disrupt the fluidity of time perception. Particular attention is paid to affectivity and the emotional impact of the work, seeking to evoke specific emotions and feelings in the viewer on a sensory level, often beyond full rational control. Artistic means such as color, editing, light, sound, and effects serve as transmitters of meaning and triggers of affects. Sound, to the same extent as changing images, shapes the temporal structure and enhances visual sensations, building the coherence of the realization. The audio-visual synthesis in *Rejestr* engages multiple senses, directly impacting the viewer's emotions.

The originality of the *Rejestr* tryptic lies in the combination of advanced technology with humanism and lyricism, constituting a revaluation of the possibilities of non-linear image narration in the context of time and perception. The originality of the Register triptych lies in the combination of advanced technology with humanism and lyricism, which constitutes a renewed appreciation of the possibilities of non-linear narrative of the image in the context of time and perception. The original combination of the digital medium with deep, human experiences of temporality and affectivity, supported by a theoretical framework and verified in practice through projections, opens new research and creative paths in new media art. The work shows that in the digital age, art can still speak on a pre-reflective level, prompting reflection on our experience of complex reality.

Część 1: Teoria afektu w akcie kreacji realizacji multimedialnych

1. Afektywna analiza sztuki multimedialnej

Jako kluczowe narzędzie badania swoich prac przyjąłam doświadczenie artystyczne z poziomu teorii afektu. Wybór tej kategorii analitycznej wynika z faktu, że sztuka multimedialna – obejmująca działania od performansu przez wideo - art po instalacje audiowizualne – angażuje wiele zmysłów przy pomocy mediów, tworząc bardzo immersyjne doświadczenie. Afekt pozwala uchwycić w interpretacji dzieł sztuki przedrefleksyjne doznanie wpływające z cielesności człowieka.

“Afekt rozumiany jest jako zmysłowe pobudzenie poprzedzające myślenie, które jest w stanie nas pochwycić i zmusić do zaangażowania, które jest niemożliwe bez przejścia ze stanu afektacji (bycia pod wpływem pobudzenia) w działanie (afektowanie)”¹.

Brian Massumi uczynił afekt kategorią analityczną, to on wprowadził do humanistyki tak zwane pojęcie *zwrotu afektywnego*, w którym rozróżnia bardzo wyraźnie afekt i emocje. Afekt określa jako ucieleśnioną, jeszcze bardzo przedświadomą intensywność doświadczenia, które nie zostało wypowiedziane ani zakwalifikowane przez umysł. O emocji mówi, że jest już naznaczona etykietą – przypisujemy jej bardzo konkretne znaczenie, które rodzi się podczas osobistych doświadczeń i relacji społecznych. Massumi pisze, że emocja jest socjolingwistycznym unieruchomieniem jakości doświadczenia, a afekt to jeszcze nie zróżnicowana intensywność. Zanim poczujemy konkretną emocję: radość, strach, gniew i nazwiemy ją, w naszym ciele zachodzi pobudzenie, które nazywamy afektem. Jest ono zawsze przedjęzykowe i przedświadome. Towarzyszy temu reakcja fizyczna ciała: zmiany skórne, odruchy, przyspieszone tętno. Z perspektywy badań sztuki okazało się, że zwrot afektywny pozwala na zdefiniowanie tego, co potem widz nazwie zachwytem, niepokojem lub zdziwieniem. W wydanej 1996 roku *Autonomii afektu* B. Massumi twierdzi, że należy wyraźnie oddzielić emocje od afektu. Zaznaczając, że afekt, to nasze emocjonalne relacje z ludźmi, odczuwana wobec nich empatia, naznaczona czasami niedefiniowalną siłą,

¹ Anna Tarkowska, „Ciało jako afektywny wymiar poznania na przykładzie Taksydermii Györgya Pálfiiego”, *Panoptikum* nr 25 (32), 2021, s. 141.

to odczucia rodzące się między ciałami, które podlegają ciągłej reinterpretacji wynikającej ze zmiany umiejscowienia w przestrzeni.

Choć sam afekt jest obecny w dyskursie filozoficznym od stuleci:

“Spinoza traktuje afekty bierne (namiętności) jako efekt cielesnych pobudzeń, które skłaniają umysł do wytworzenia ich idei²”.

To ciągle, spostrzeżenia Spinozy, dotyczące doznań cielesnych, wydają się być aktualne. Cielesne pobudzenia inspirują nas do działania, nadają sensu naszym emocjom. Emocje według Spinozy są specyficznymi typami afektów, które w języku potocznym już nazwano i sklasyfikowano: radość jako afekt zwiększający naszą siłę, smutek, który zdecydowanie osłabia naszą moc. Jako twórca myślę o reakcjach widzów, chcę odgadnąć ich przedświadome odczucia, aby już na poziomie kreacji dzieła kodować znaki, wywołujące afekty.

“Człowiek poznaje samego siebie dzięki przeżywaniu afektów, które zawierają w sobie nie tylko wywołujące je cielesne pobudzenia, lecz także idee tych pobudzeń³”.

Współcześni teoretycy, zwłaszcza Gilles Deleuze analizowali zagadnienie afektu w najlepszym do tego typu badań obszarze, jakim jest sztuka. Deleuze wprowadził pojęcie dzieła sztuki jako swoistej kompozycji perceptów i afektów, funkcjonujących samodzielnie w oderwaniu i od dzieła, i od widza, i ostatecznie również od twórcy.

To, co się utrwała, rzecz lub dzieło sztuki, jest blokiem wrażeń, to znaczy połączeniem perceptów i afektów. Percepty nie są już percepcjami, lecz są niezależne od stanu tych, którzy ich doświadczają; afekty nie są już uczuciami bądź doznaniem, lecz przewyższają siłę tych, którzy się im poddali.

“(…) Dzieło sztuki jest bytem wrażeń, i niczym innym: istnieje w sobie”⁴.

Zwrot afektywny jako teoria analityczna doskonale uzupełnia dyskurs o doświadczaniu sztuki prowadzony z poziomu symboliki i metaforyki. W moim tryptyku *Rejestr: Doświadczenie przeszłości - Przestrzeń teraźniejszości - Projekcja przyszłości* afekt stał się głównym

² Adriana Warmbier, *Spinozjańskie ujęcie afektywności w świetle zagadnienia świadomości nie refleksyjnej i problemu samopoznania*, *Rocznik Filozoficzny Ignatianum*, vol. 30, nr 2 (2024), s.148.

³Tamże, 154.

⁴ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Percept, afekt i pojęcie, Sztuka i Filozofia* 1999, nr 17, s. 10–26.

kluczem do odczytywania czasu, czasu, który jest doświadczany w przeszłości odczuwany w przyszłości.

“Podczas owej tajemniczej połowy sekundy to, co uważamy za ‘wolne’, ‘wyższe’ funkcje, takie jak wola działania, realizowane jest najwyraźniej przez autonomiczne, cielesne reakcje zachodzące w mózgu, lecz poza świadomością, i między mózgiem a palcem, lecz zanim dojdzie do działania i ekspresji”⁵.

Cały czas jeszcze istnieje problem terminologiczny, związany z nakładaniem się różnych dziedzin nauki na interpretację stanów afektywnych. Badacze mówiący językiem psychologii nazywają afekt stanami pobudzenia ciała i umysłu. Z teorii neurobiologicznych możemy się dowiedzieć, że są to efekty połączeń neuronalnych, które najczęściej aktywują się w sytuacji nagrody. Okazuje się, że wiele ma to wspólnego z poczuciem empatii.

„Podstawową funkcją afektu jest bowiem budzenie empatii, pojmowanej jako swoista operacja emocjonalno-intelektualna. Zarówno afekt, jak i jego owoc, czyli właśnie empatia, oscyluje pomiędzy dwoma niegdyś radykalnie od siebie oddzielanymi sferami, intelektualną i emocjonalną”⁶

2. Materialność cyfrowych narzędzi a ekspresja afektywna

Materialność stosowanych mediów i technologii ma ogromny wpływ na afekt. Mam na myśli materialność cyfrową narzędzi. Dzieło powstające w przestrzeni cyfrowej, wirtualnej, ma tę specyfikę, że jego nośnikiem stają się bardzo konkretne przedmioty wywołujące bodźce: interfejsy, urządzenia, dźwięk z głośników, światło ekranu. Ważnym elementem jest też niematerialny obraz sztuki cyfrowej – powstałe wirtualne obrazy, bity, algorytmy. Z perspektywy afektu należy skupić się na doświadczeniu cyfrowych artefaktów poprzez ciało i zmysły odbiorcy. Ważne jest, by przy analizie afektywnej zwrócić uwagę na te materialne nośniki, takie jak sprzęt, media, szeroko rozumiana technologia. W każdym akcie kreacji medium kreuje znaczenie i wpływa na interpretację dzieła. Sztuka cyfrowa generuje

⁵ Brian Massumi, „Autonomia afektu”, *Teksty Drugie* 2013, nr 6, s. 119.

⁶ Tabaszewska, Justyna. „Trauma jako estetyczne, afektywne doświadczenie. Próba analizy kategorii na przykładzie wybranych tekstów kultury”. *Teksty Drugie* 2013, nr 5, s. 228.

sytuację o wiele bardziej złożoną niż na przykład malarstwo, gdzie na płótnie dzięki farbie powstają konkretne obrazy wywołujące wrażenia i doświadczenia zmysłowe. Parafrazując: czym płótno dla obrazu olejnego, tym ekran monitora dla obrazu cyfrowego. Badaczka Laura Marks używa pojęcia *haptycznej wizualności*. Twierdzi, że oko człowieka przejmuje poniekąd funkcję dotyku, chłonie materię obrazu: ostrość, ruch pikseli, ziarnistość.

Marks stwierdza, że w wizualności haptycznej same oczy funkcjonują jak zmysł dotyku, co skutkuje silniejszym angażowaniem w odbiorze cielesności niż ma to miejsce w przypadku widzialności optycznej.⁷

W swoich badaniach skupiałam się szczególnie na odczuwaniu czasu – zarówno przez twórcę, jak i odbiorcę. Afekt u Billa Violi to zjawisko, w którym powtarzane obrazy i dźwięki, zapętlone w cyklu, intensyfikują odczucia odbiorcy. Ma się wrażenie, że użycie zabiegu *pętli* zatrzymuje widza w permanentnym *tu i teraz*. Ma to stanowić próbę materialnej odczuwalności czasu, możliwą dzięki przetwarzaniu sekwencji filmowych w sztuce wideo. Jedno z pionierskich dzieł sztuki video *Kwintet zdziwionych* nie traci na aktualności:

Akcja *The Quintet of the Astonished* trwa pół minuty (384 klatki na sekundę; całość to 30 sekund rozciągnięte do 16 minut). Przy tej prędkości widz musi podjąć konkretną strategię odbioru dzieła. Odbiorca dostrzega, że obraz porusza się. Musi zamrzeć przyglądając się pracy — w bezruchu dostrzeże szczegóły wyraźniej. Afekty — stawanie się innym — zaczynają w nim być. Początkowa konfuzja przekształca się w skoncentrowanie, stan afektywnego zamrożenia. Wysilek odbiorcy zostaje przeniesiony na postaci: one poruszają się, on sam jest statyczny. Energia krąży pomiędzy pięcioma ciałami, a także między całą piątką a widzem.⁸

⁷ Jacek Ostaszewski, Koncepcja odbioru haptycznego w teorii filmu, *Kwartalnik Filmowy* 2024, nr 127, s.180.

⁸ Kalina Taczkowska, Estetyka afektu. *Video-art* Billa Violi, *Hybris* nr 52, 2021, s. 78.



03. Billa Viola, *The Quintet of the Astonished*, 2000.

W ciągu 25 lat swojej działalności artystycznej nieustannie towarzyszy mi medium cyfrowe jako istotny element moich kreacji. Już przed wieloma laty dostrzegłam potencjał, jaki daje transmisja z kamer wideo, spowalnianie czasu oraz przekształcanie obrazów. Mam świadomość, że wykorzystanie tego medium stwarza niesamowite możliwości, ale także pewne ograniczenia. Rzeczą, która najbardziej mnie interesuje, jest czasowość dzieła multimedialnego, która intensyfikuje się podczas doświadczeń afektywnych, wywoływanych przez kontakt z dziełem medialnym.

3. Temporalność afektywna w realizacjach multimedialnych

W tym rozdziale prezentuję sposób analizy sztuki multimedialnej stanowiący połączenie dwóch perspektyw transgresji temporalnej rozumianej jako nielinearność czasowa w kontekście cielesnego doświadczania Maurice'a Merleau-Ponty'ego oraz subiektywnego trwania czasu Henriego Bergsona. Wyzwanie badawcze obejmuje wpływ technologii multimedialnych na odbiór czasu przez ciało w sytuacji, gdy medium jest sztuką.

Interpretacji poddałam jedno z najbardziej popularnych i szeroko komentowanych dzieł sztuki performance Mariny Abramović i *Rain Room*

Według Maurice'a Merleau-Ponty'ego, cielesne doświadczenie stanowi podstawę percepcji, ponieważ, „ciało jest naszym ogólnym środkiem posiadania świata”⁹. Odczuwanie jest aktywnym sposobem cielesnego doświadczania świata, który nas otacza

„Ciało jest nie tylko obiektem dla świata, ale przede wszystkim naszym sposobem bycia w świecie”¹⁰.

Massumi stwierdza, że czas nie daje się ułożyć w porządku linearnym, przyczynowo-skutkowym. Afekt często nas zaskakuje, a w pamięci pozostawia dużo silniejszy ślad niż emocja.

“Emocja jest tylko częściową ekspresją afektu. Działa ona na ograniczonej liczbie wspomnień i aktywuje jedynie niektóre odczucia lub tendencje”¹¹.

Wykorzystuje to sztuka mediów, która dzięki technologii może eksplorować temporalność, zwiększać lub zmniejszać odczuwanie czasu, intensyfikując doznania odbiorcy. Kontekst temporalności nie jest w sztuce rzeczą nową. Pisał o tym H. Bergson, nazywając to trwaniem.

“Istnieć zaś to znaczy nieprzerwanie się zmieniać, zmieniać się w czasie, a raczej – jak powiedzielibyśmy dziś – czasować się, ta bowiem przyszłość, ku której wyglądaliśmy, jest już za chwilę przeszłością, każdy moment przeszłości ‘wgryza się’ wciąż w przyszłość. Nasze istnienie zatem to ewolucja, pęd życia, ruch, bieg czasu. Ten czas Bergson nazwał trwaniem, by podkreślić, że nie jest on czasem fizykalnym, czasem fizyków i astronomów, regularnym, dającym się policzyć, podzielnym jak każda matematyczna wielkość na poszczególne elementy”¹²

Nie tylko zapętlenie czy spowolnienie oddziałuje na widza. Równie silnie i długotrwale wydłużone performance wykorzystują czas, by doświadczać jego nowej realizacji. Osoby towarzyszące Marinie Abramović podczas jej performansu w 2010 roku doświadczały bardzo różnych przeżyć – od głębokich refleksji o życiu po hipnotyczne zawieszenie¹³.

⁹ Merleau-Ponty M., *Fenomenologia percepcji*, tłum. M. Kowalska i J. Migasiński, postł. J. Migasiński, Fundacja Aletheia, Warszawa 2001, s.112.

¹⁰ Tamże. s.112.

¹¹ Brian Massumi *Politics of Affect*, Polity Press, Cambridge 2015, s. 48.

¹² „Przybliżenie (6): Bergson”, *Machina Myśli*, 2018, [online: <https://machinamysli.org/przyblizenie-6-bergson>]

¹³ Por. relacje uczestników performansu Mariny Abramović, *The Artist Is Present*, cyt. za: „Visitor Viewpoint: Marina Abramović”, MoMA, 2010, [online: https://www.moma.org/explore/inside_out/2010/03/29/visitor-viewpoint-marina-abramovic/]

O transmisji afektu w jednym z wywiadów mówi Marina Abramović. Jej performance to swoista rozmowa na poziomie wymiany energii. Mówi, że czuje energię widzów, która w jej ciele przekształca się w energię, z której ona czerpie siłę do kolejnych działań. Powstaje wspólnota odczuć, gdzie zacierają się granice między twórcą, dziełem a odbiorcą.

“Publiczność widzi mój strach, ból, obrzydzenie. I jeśli ja jestem w stanie przejść przez to, co jest metaforą tego, co spotyka nas w życiu, to i widz poczuje się silniejszy”¹⁴.



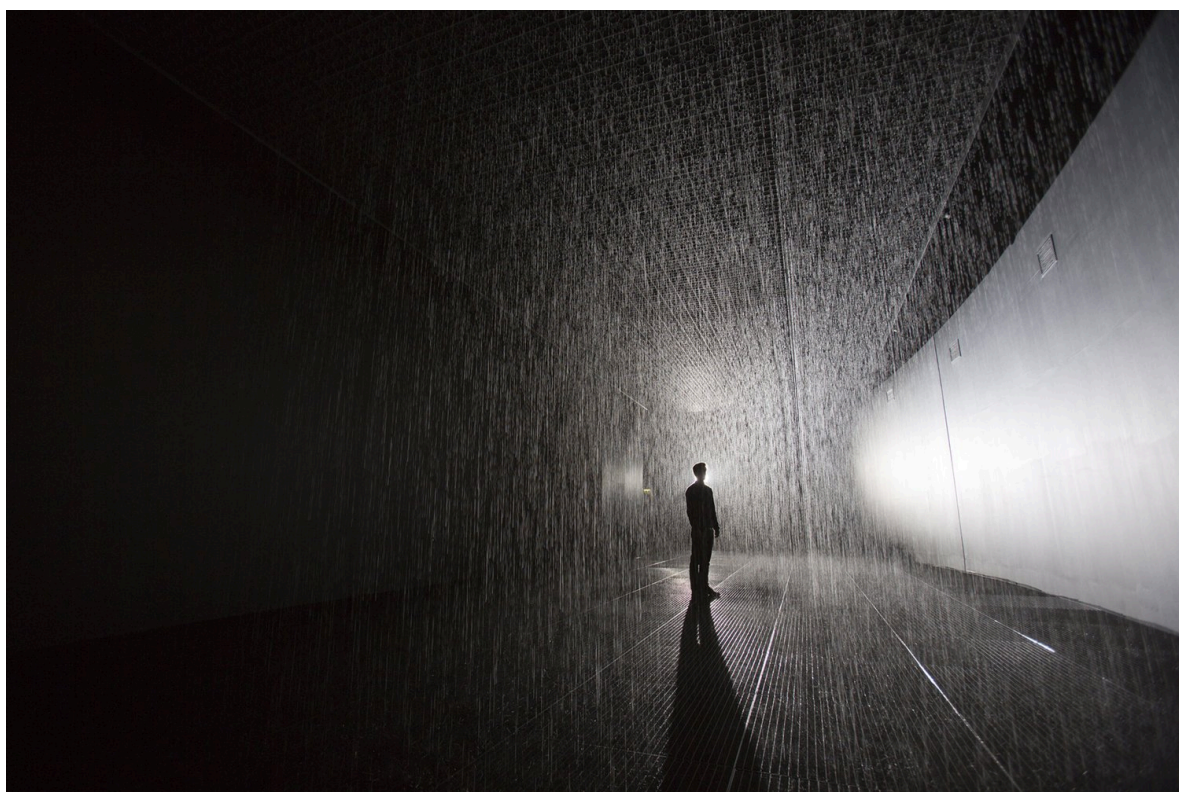
02. Marina Abramović, *The Artist is Present*, performance, MoMA, Nowy Jork, 2010.

Podążając tropem myśli Maurice’a Merleau-Ponty’ego, można powiedzieć, że afekt ma służyć przede wszystkim jako efektywny zapalnik głębokiego przeżycia i myśli ze względu na sposób, w jaki jest w stanie nas pochwycić, zmusić do zaangażowania.¹⁵ Według autora dopiero przekroczenie granicy nowego odczuwania czasu powoduje, że staje się on tworzywem formowanym, dostarczającym czegoś na kształt katharsis, wnikałego w ciało, chroniącego przed natłokiem wrażeń.

¹⁴ Mariola Wiktor, Gwiazda wycięta na brzuchu, *Gazeta Wyborcza*, 5 października 2012.

¹⁵ Katarzyna Bojarska, *Poczuć myślenie: afektywne procedury historii i krytyki (dziś)*, *Teksty Drugie*, nr 6: Zaafektowani, 2013.

Wiele instalacji wykorzystuje temporalność, by uwypuklić afekt, operując czasem naturalnym (noc i dzień, wiosna i zima) oraz czasem realnym. Istnieją prace, które w czasie rzeczywistym reagują na ciało widza. To, co powstaje, wynika z bycia tu i teraz i wpływa na przebieg doświadczenia artystycznego. Przykładem jest *Rain Room* instalacja zaprezentowana w Barbican Centre w Londynie w 2012 roku. Rozmieszczenie czujników ruchu, tak, by woda nie spadała na zwiedzających to pomysł, by stworzyć iluzję zatrzymania czasu. Ekstremalne przykłady odczuwania czasu przeżywa gracz, gdy w głębokiej immersji każda sekunda zmienia jego status w grze. Perspektywa zwycięstwa, strach przed porażką – to bardzo silne afektywne stany. Twórcy gier świadomie wykorzystują to, by budować napięcie.



04. *Rain Room* <https://www.random-international.com/rain-room>.

Analiza dzieł multimedialnych w oparciu o teorię temporalności polega na badaniu sposobów, w jaki media artystyczne manipulują subiektywnym doświadczeniem czasu odbiorcy. Zgodnie z koncepcjami Henriego Bergsona i Maurice'a Merleau-Ponty'ego czas traktowany jest jako wielowymiarowe, nielinearne zjawisko, które intensyfikuje afektywne reakcje jednostki. Reasumując rozważania i doświadczenia wykorzystałam afektywne narzędzie analityczne do badania sztuki wizualnej jako podejście uwzględniające transmisję afektu od dzieła do odbiorcy poprzez intensywne, przedrefleksyjne reakcje cielesne.

Część 2: Ewolucja mediów

1. Od dagerotypu do generatorów obrazu

W przyszłości obraz będzie ważniejszy od przedmiotu i właściwie go zastąpi... stwierdził proroczo lekarz, pisarz i twórca stereoskopu soczewkowego Oliver Wendell Holmes już w XIX wieku, a mnie to zdanie zachwyciło swoją profetyczną wizją. Chyba nikt nie ma wątpliwość jak w ostatnich latach zwiększyła się rola obrazu nie tylko w kulturze. Człowiek, można odnieść wrażenie, że zaczyna rozumieć świat przez obrazy, które do niego napływają. Powstaje rzeczywistość wykreowana przez świat obrazów.

Rzeczywistość, w której ogromną rolę kreacyjną zaczynają odgrywać media, przede wszystkim fotografia, film, szeroko rozumiana sztuka cyfrowa, również ta dostępna na ekranach graczy. Obrazy powstałe przy pomocy pierwszych dagerotypów stanowiły nie tylko formę dokumentacji otaczającej człowieka rzeczywistości, ale również sposób na wyrażanie ekspresji. Lev Manovich, powiedział, że język nowych mediów formował się poprzez łączenie technologii cyfrowych z kulturowymi formami wypowiedzi, redefiniując relacje między artystą a odbiorcą oraz samo pojęcie dzieła sztuki.

Bez wątpienia rok 1839, kiedy to Louis Jacques M. J. M. Daguerre zaprezentował dagerotypię można uznać za początek nowej ery. Dzięki temu rozwiązaniu, po skróceniu czasu ekspozycji, fotografia zaczyna się komercjalizować, coraz większy mają do niej dostęp zwykli ludzie. Zbiega się to z czasem, kiedy rozpoczyna się proces kształtowania się demokratycznych społeczeństw, z pewnością ten i następne wynalazki z obszaru technik medialnych przyczyniły się do demokratyzacji sztuki, informacji, całych grup społecznych. Wiele radości, zapowiadając dzisiejsze doświadczenie impresji, odczuwane przy projekcjach VR, dostarczyła fotografia stereoskopowa, której ojcem jest właśnie Oliver Wendell Holmes. To niezwykle urządzenie już w roku 1861 pozwoliło ludziom doświadczać iluzji przestrzennej rzeczywistości. Kilkadziesiąt lat wcześniej, bo w 1805 roku pojawia się krosno Jacquarda, następnie maszyna analityczna Charlesa Babbage'a i Ady Lovelace tworzą podwaliny pod zapisy cyfrowe, które na wiele lat staną się formą zapisu emocji, afektów. Perforowane karty wykorzystywane do produkcji wzorzystych tkanin - to pierwsze cyfrowe zapisy obrazów. Mechanizm ten został wykorzystany do odtwarzania muzyki z automatów grających. Dzięki tym osobom powstały idee zapowiadające komputerową twórczość wizualną i muzyczną.



05. Oliver Wendell Holmes, *Stereoskop z widokówką*, 1861.



06. Joseph-Marie Jacquarda, krosno (XIX w.).

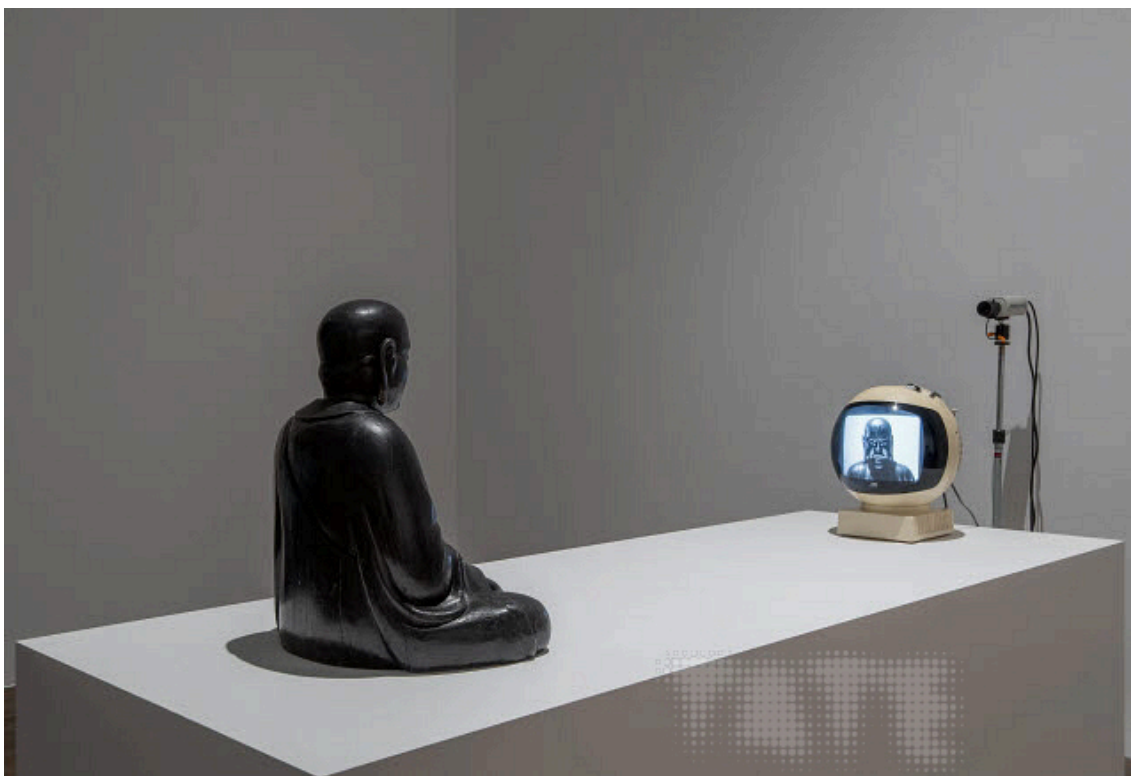
Znany eksperyment z koniem w galopie Eadweard Muybridge z końca XIX wieku i skonstruowany przez Kazimierza Prószyńskiego, wybitnego polskiego inżyniera, pleograf, otwierają świat na doświadczenie oglądania ruchomych obrazów. Rodząca się na początku XX wieku awangarda tylko czekała na taki wynalazek, który pomagał wcielić w życie ich idee i odczucia, wizje. Postulowane, urodzonego w Białymstoku - Dzigi Wiertowa¹⁶, teorie *kino - oka* od razu narzucały styl dokumentalistom filmowych i montażystom. Interdyscyplinarne możliwości jakie daje ruch w filmie wykorzystywali Stefan i Franciszka Themersonowie, ich prace łączyły animację, fotografię, muzykę, poezję. Uznawani są za prekursorów poszukiwań nowych form artystycznego wyrazu. Zadziwiająco trafnie odkryli i wykorzystali możliwości jakie niosła ze sobą kamera.

Awangardowe eksperymenty XX wieku kontynuowane były w ideach Dzigi Wiertowa, który był zwolennikiem teorii kino-oka, dokumentalnego i montażowego zapisu rzeczywistości.

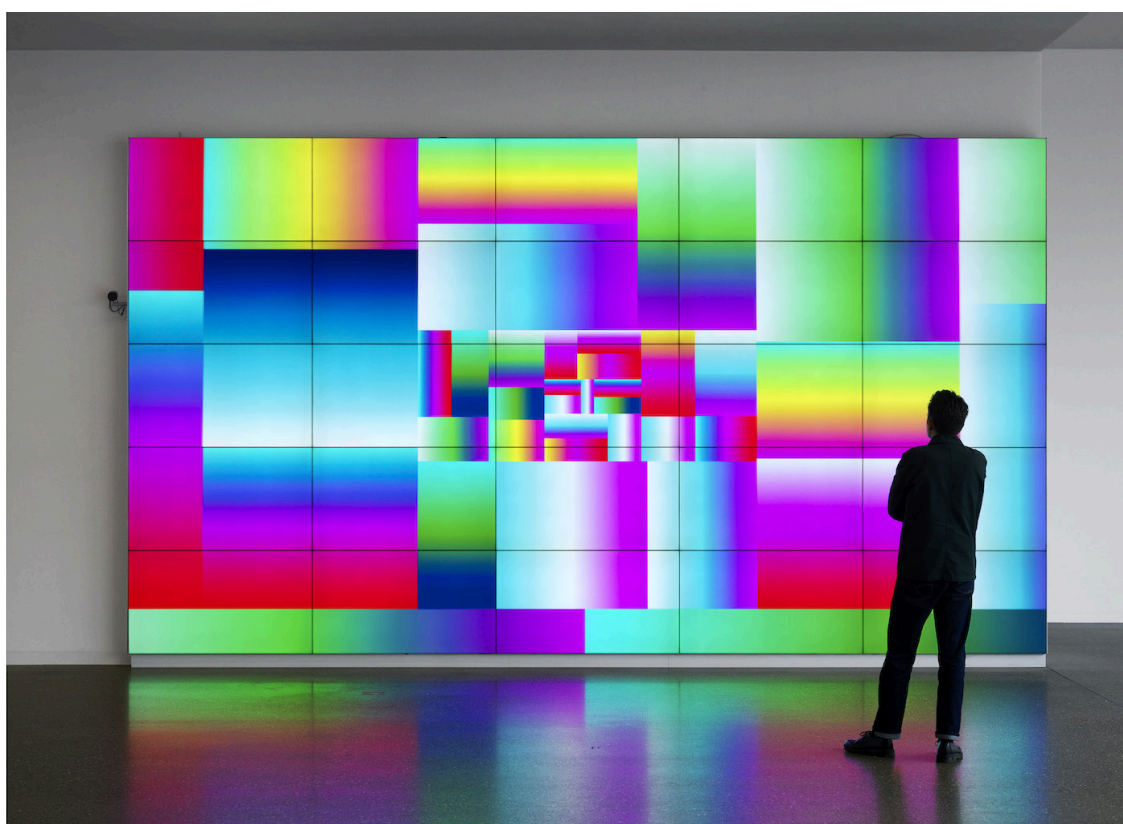
Lata 60 - te ubiegłego stulecia z pierwszymi odtwarzaczami wideo dały początek narodzinom realizacji wideo. Inicjatorem stał się Nam June Paik. Jego eksperymenty z odbiornikami telewizyjnymi, wideo-instalacje min. *Tv Buddha*, zaczęły zwracać uwagę na trudny temat relacji między człowiekiem a technologią. 10 lat później w Polsce powstała grupa Warsztaty Formy Filmowej działające w latach 1970 - 1977. Prace członków grupy uchodzą za pierwsze polskie eksperymenty sztuki neoawangardowej, która dzięki medium, jakim było wideo, zaczęła eksperymentować z percepcją w czasie i przestrzeni.

Na przełomie XX i XXI wieku pojawił się net-art, reprezentowany przez takich twórców jak Rafaël Rozendaal. Traktował on przeglądarkę jako nowe płótno artysty, zabieg ten można zauważyć w jednej z jego prac internetowych www.ifnotwhynot.com. Rozendaal wraz z innymi artystami net-artu stawiali pytania o wartość i kolekcjonowanie sztuki cyfrowej, eksplorując estetykę kodu i przestrzeni wirtualnych.

¹⁶ Manovich, Lev. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, s.31-49.



07. Nam June Paik, *Instalacja TV Buddha*, 1974.



08. Rafaël Rozendaal, *www.ifnotwhynot.com*, 2004.

Prorocze zdanie wyrażone ponad sto lat temu przez Olivera Wendella Holmesa, znalazło potwierdzenie we współczesnej sztuce nowych mediów. Wspomniany obraz, w nieznany dotąd sposób, zastąpił przedmiot na wielu płaszczyznach, kształtując przy tym świadomość, emocje oraz relacje społeczne. Przyszłość sztuki nowych mediów pozostaje przestrzenią nieograniczonych możliwości twórczo-ekspresyjnych, w której obraz nadal będzie odgrywać centralną rolę w definiowaniu naszej rzeczywistości.

2. Język nowych mediów

Termin *język nowych mediów* odnosi się do zestawu środków wyrazu, zasad organizacji i form przekazu charakterystycznych dla mediów cyfrowych. Podobnie jak tradycyjne kino wykształciło własny *język filmowy* (obejmujący np. montaż, kadrowanie, narrację), tak kultura cyfrowa wypracowuje nowy zbiór reguł i konwencji komunikacyjnych. Lev Manovich – autor fundamentalnej pracy *Język nowych mediów* – definiuje nowe media jako media analogowe przekształcone na formę cyfrową, charakteryzujące się interaktywnością i swobodnym dostępem do danych bez utraty jakości. Język nowych mediów łączy zatem aspekty informatyczne (kody cyfrowe, algorytmy) z kulturowymi formami ekspresji (obrazy, dźwięki, narracje), tworząc unikalną składnię komunikacji cyfrowej.

Lev Manovich i Christiane Paul należą do czołowych teoretyków nowych mediów, którzy z różnych perspektyw opisują ich język.

Manovich proponuje pięć zasad nowych mediów: takich jak reprezentacja numeryczna¹⁷, modularność, automatyzacja, wariacyjność i transkodowanie. Uważa, że dzięki nim można uchwycić istotę cyfrowego przekazu.

Z kolei Christiane Paul, kuratorka i autorka książki *Digital Art*, skupia się na sztuce cyfrowej i jej estetyce. Definiuje ona sztukę nowych mediów jako taką, która traktuje technologie cyfrowe jako medium¹⁸, wykorzystując ich kluczowe cechy: interaktywność, generatywność, udział odbiorcy, zmienność w czasie rzeczywistym.

¹⁷ Manovich, Lev. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne s.92-114

¹⁸ Christiane Paul (2003). *World of Art, Digital Art*. Londyn: by Thames & Hudson Inc., p.25

Obie koncepcje – Manovicha i Paul – uzupełniają się: pierwsza tworzy ramy formalno-medialne, druga osadza je w kontekście artystycznym.

Zdefiniowana przez Manovicha reprezentacja numeryczna to wszelkie obiekty nowych mediów (obrazy, dźwięki, teksty) zakodowane numerycznie, czyli w formie danych liczbowych. Oznacza to, że można je opisywać formalnym językiem matematycznym i poddawać algorytmicznej obróbce. Innymi słowy, media stają się programowalne, zdjęcie cyfrowe można przetworzyć filtrem usuwającym szum, a dźwięk zapisać jako ciąg próbek. Cyfryzacja (digitalizacja) informacji pozwala na ich wielokrotne kopiowanie bez utraty jakości.

Jako drugą zasadę prezentuje modularność obiektów nowych mediów. Charakteryzuje się ona tym, że powstałe obiekty mają strukturę modułową¹⁹ – składającą się z elementów składowych, które zachowują pewną niezależność. Przykładowo film cyfrowy w programie do edycji składa się ze ścieżek (wideo, audio, warstwy efektów) podzielonych na klipy; zmiana jednego klipu nie narusza integralności całości.

Dzięki reprezentacji numerycznej i modularności wiele czynności przetwarzania mediów można zautomatyzować. Automatyzacja dotyczy też dystrybucji treści, wykorzystywane są do tego algorytmy w serwisach społecznościowych. Szybki rozwój sztucznej inteligencji poszerza zakres automatyzacji. Komputery uczą się rozpoznawać semantykę obrazów i tekstów, by automatycznie je kategoryzować i tworzyć nowe.

Zasada wariacyjności²⁰ polega na tym, że obiekty nowych mediów nie są niezmiennie. Istnieją w wielu odmianach i mogą dynamicznie się zmieniać. W odróżnieniu od *stałych* obiektów analogowych (np. film 35mm wyświetlany zawsze tak samo), medium cyfrowe jest zmienne, może generować nieskończenie wiele wersji danego przekazu. Przykładem są hiperteksty lub strony internetowe, które dostosowują treść do spersonalizowanego użytkownika, i są wygenerowane na bieżąco według jego decyzji..

Transkodowanie²¹ to ostatnia z zasad, opisuje zjawisko wzajemnego przenikania się dwóch warstw – *komputerowej* i *kulturowej*. Media cyfrowe można przedstawić na dwa sposoby

¹⁹ Suchodolska M., *Net art a sztuka konceptualna*, praca dyplomowa, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, 2016 (PDF dostępny online).

²⁰ Manovich, Lev. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne s. 102-114

²¹ Manovich, Lev. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne s. 114-119

jednocześnie: jako dane zrozumiałe dla komputera oraz jako struktury znaczeń zrozumiałe dla człowieka. Przykładowo cyfrowy film ma warstwę kulturową (fabułę, estetykę gatunku) i równocześnie istnieje jako plik, który można zapisać w różnych formatach, skompresować, przetwarzać algorytmicznie. Manovich wskazuje, że nowe media składają się zawsze z tych dwóch poziomów – kodu i kultury – które wzajemnie na siebie wpływają. W efekcie, sposób myślenia zapożyczony od komputerów przenika do kultury (np. pojmowanie świata w kategoriach danych), a tradycyjne idee kulturowe są *wpisywane* w oprogramowanie.

Warto zauważyć, że Manovich świadomie pomija w powyższym katalogu zasad funkcjonowania nowych mediów pewne popularne terminy, takie jak cyfrowość czy hipermedia, a zwłaszcza rezygnuje z pojęcia interaktywności²². Manovich wskazuje też, że interaktywność w sztuce nowych mediów bywa często powierzchowna i może prowadzić do nieporozumień między autorem a użytkownikiem.

Uzupełnieniem teorii Manovicha jest koncept remediacji²³ – choć opracowali ją oficjalnie Jay David Bolter i Richard Grusin, Manovich włącza ją do swojej wizji przemian medialnych. Remediacja to proces, w którym nowe media przekształcają i integrują wcześniejsze formy medialne Bolter i Grusin piszą, że:

“(...)wszystkie media podlegają procesowi remediacji, to znaczy przetwarzania, ponownego modelowania i formowania innych mediów zarówno na poziomie treści, jak i formy.”²⁴.

Manovich rozwija podobną myśl – wskazuje, że media cyfrowe często imitują starsze (np. interfejsy komputerowe czerpią z języka filmu i druku), a zarazem wnoszą nowe jakości. Jest to zgodne z ideą, że historia mediów ma charakter palimpsestu: warstwa cyfrowa nadpisuje analogowy kod obrazowy, nieusuwalnie go zmieniając. Remediacja podkreśla ciągłość, która pokazuje, że nowe media mówią językiem starych mediów, choć często czynią to w sposób krytyczny lub ironiczny. Podsumowując, teoria Manovicha dostarcza aparatu pojęciowego do opisu języka nowych mediów od strony ich struktury i właściwości techniczno-kulturowych. Pozwala zrozumieć, z czego *zbudowane* są przekazy cyfrowe (dane modularne, algorytmy) i jakie procesy komunikacyjne wyróżniają kulturę nowych mediów

²² Manovich, Lev. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne s. 128-137

²³ Zdunkiewicz-Jedynak, Dorota. „Remediacja użytkowych gatunków wypowiedzi. Casus: podręcznik.” *Prace Filologiczne*, Uniwersytet Warszawski, 2020, s. 357–364.

²⁴ Mariusz Pisarski (2010) Remediacja. "Techsty" [<https://techsty.art.pl/hipertekst/teoria/remediacja.htm>].

(automatyzacja, wariacyjność, remediacja). W kolejnych częściach rozdziału przytoczę, jak zasady te przekładają się na konkretne elementy języka: czas, przestrzeń, obraz, dźwięk.

Sztuka cyfrowa w ujęciu Christiane Paul koncentruje się na artystycznym wymiarze nowych mediów, badając, jak artyści posługują się tym nowym językiem w praktyce. Jej książka *Digital Art* (pierwsze wyd. 2003) stała się przewodnikiem po nurcie sztuki cyfrowej. Paul definiuje sztukę cyfrową nie przez sam fakt użycia komputera, lecz poprzez eksplorowanie unikatowych cech medium cyfrowego. Zwraca uwagę, że samo wykorzystanie narzędzi cyfrowych (np. montaż wideo na komputerze czy druk zdjęcia z pliku) nie czyni jeszcze dzieła *sztuką nowych mediów*, o ile traktuje komputer jedynie jako narzędzie produkcji, a nie jako istotę medium. *Sztuką cyfrową* jest natomiast taka twórczość, która świadomie *bierze na warsztat cyfrowość* – używa właściwych jej środków wyrazu bądź podejmuje krytyczny dialog z technologią.²⁵

Ważnym aspektem ujęcia Paul jest różnorodność form cyfrowej sztuki. Podkreśla ona, że termin *digital art* obejmuje szerokie spektrum praktyk – od instalacji wideo i interaktywnych environmentów²⁶, przez net art, rzeczywistość wirtualną, po projekty na urządzenia mobilne. Christiane Paul zwraca również uwagę na historyczne korzenie sztuki nowych mediów. W wywiadach wskazuje, że cyfrowa estetyka wyrasta z dwóch tradycji: z jednej strony z konceptualnej, algorytmicznej sztuki opartej na regułach (na przykład twórczość pop-artu, sztuki generatywnej czy eksperymenty z programowaniem w latach 60.), z drugiej – z kina eksperymentalnego, sztuki ruchu i światła. Co ciekawe, przywołuje tu argument Lwa Manovicha: już w latach 1915–1928 awangardowi artyści (konstruktywiści, twórcy kina eksperymentalnego, fotomontażu, typografii) wynaleźli cały zestaw nowych języków wizualnych i przestrzennych, które później zostały *wcielone w interfejsy komputerowe*. Innymi słowy, awangarda XX wieku antycypowała język nowych mediów. Przykładowo dynamiczny montaż filmowy u Dzigi Wiertowa czy eksperymenty typograficzne futurystów można uznać za prekursorskie formy tego, co dziś realizuje się cyfrowo (wielookienkowe interfejsy, montaż nielinearny, animacja tekstu). Paul podkreśla, że zrozumienie sztuki cyfrowej wymaga świadomości tej ciągłości historycznej i zarazem

²⁵ <https://whitney.org/essays/histories-of-the-digital-now>

²⁶ „Z ang. otoczenie, środowisko – to rodzaj instalacji polegającej na stworzeniu artystycznej przestrzeni autorskiej, która prowokuje, zaczeplia, szokuje człowieka. Prekursorami byli dadaści i surrealiści, następnie pop – art rozwinął ten rodzaj wypowiedzi sztuki współczesnej. Studium przestrzeni.” [w:] „Słownik”, Sztuka w Szczecinie, dostęp online: <https://www.sztukawszczecinie.pl/slownik/environment/> [dostęp: 20.05.2025].

nowych kontekstów (np. dyskusji o materialności vs niematerialności w epoce cyfrowej, o czym świadczy choćby jej koncepcja neomaterialności dzieła cyfrowego²⁷).

Reasumując, Christiane Paul dostarcza perspektywy, która uzupełnia formalne ujęcie Manovicha o kontekst artystyczny. Jej koncepcja sztuki cyfrowej pokazuje, jak język nowych mediów funkcjonuje w działaniu – w postaci konkretnych dzieł i gatunków artystycznych. Kładzie nacisk na interaktywność, procesualność i immersyjność jako cechy wyróżniające cyfrowe formy sztuki. Widzimy wyraźnie przenikanie się wpływów informatycznych (algorytm, kod, interfejs) z kulturowymi (narracja, styl, gatunek). Język nowych mediów można traktować jako *metajęzyk*, zdolny opisać i przeorganizować języki wcześniejszych mediów we własnych ramach.

3. Abstrakcja jako forma reprezentacji nowych mediów

Abstrakcja w sztuce to odejście od przedstawiania rozpoznawalnych obiektów na rzecz form i kolorów, które nie odwzorowują bezpośrednio rzeczywistości. Tradycyjnie termin ten kojarzony jest z malarstwem niefiguratywnym, jednak w kontekście sztuki medialnej obejmuje wykorzystanie nowych mediów – fotografii, filmu, wideo, technik cyfrowych – do tworzenia dzieł nieprzedstawiających.

Wassily Kandinsky, na początku XX wieku, zaczął myśleć o sztuce inaczej. W swojej książce z 1926 roku, odróżniał dwa sposoby przeżywania zjawisk: zewnętrzny "jak przez okno" i wewnętrzny polegający na zagłębianiu się w rzeczywistość, przeżywanie jej wszystkimi zmysłami. Twierdził, że dzieło sztuki, choć zewnętrzne, daje możliwość "penetracji w głąb", przeżywania jego "wewnętrznego pulsowania" aktywnie i wszystkimi zmysłami. Dla Kandinsky'ego to nie przedstawiona scena była najważniejsza, ale możliwość zetknięcia się bezpośrednio z "życiem" dzieła.

Kandinsky uważał, że to "życie" znajduje się w samych elementach plastycznych – punktach, liniach, kolorach, płaszczyźnie. Te elementy są jak "konkrety", które wpływają na nas swoim kształtem, wielkością, barwą, umiejscowieniem. Mają swoje "wewnętrzne brzmienie", które

²⁷ Wywiad z Christiane Paul: Znaną teoretyczką i kuratorką sztuki nowych mediów (Interview with Christiane Paul: Renowned Theoretician and Curator of New Media Art - .ART)

sprawia, że kontakt z nimi przypomina obcowanie z "żywymi istotami". Przykładowo, punkt matematyczny, choć pozbawiony rozmiaru, ma dla niego "ludzkie właściwości", będąc "wyrazem największej zwięzłości". Linia jest dynamiczna, powstaje przez ruch punktu, a jej kierunek wywołuje określone odczucia przykładowo linia pozioma jest "chłodna", pionowa ma "podwyższoną temperaturę". Nawet pusta płaszczyzna obrazu jest dla niego "żywym organizmem". Kompozycja w malarstwie to dla Kandinsky'ego "organizacja żywych sił, zamkniętych wewnątrz elementów w postaci napięć"²⁸.

Warto dodać perspektywę Władysława Strzemińskiego i jego "Teorii Widzenia"²⁹. Strzemiński analizował historię widzenia, pokazując, jak zmieniał się sposób, w jaki postrzegano rzeczywistość i jakie to odbicie w sztuce to znajdowało. Jego rozróżnienie między "widzeniem przez szybę", jak w renesansowej perspektywie, skupionym na iluzji zewnętrznego świata, a "widzeniem przez okno", skupionym na samym procesie percepcyjnym i jego dynamice. Koresponduje z odejściem Kandinsky'ego od "niby-szyby" i z analizą Manovicha dotyczącą interfejsów, które kształtują nasze doświadczenie nowych mediów. Abstrakcja, w tym kontekście, może być również wyrazem zmieniającego się sposobu widzenia, który jest coraz bardziej kształtowany przez struktury informacyjne i interakcyjne nowych mediów. Zamiast reprezentować świat tak, jak widzimy go "przez szybę" czy "przez okno" w tradycyjnym sensie, nowe media, często w formie abstrakcyjnej, reprezentują świat jako zbiór danych, możliwych interakcji i ukrytych struktur.

Fotografia na początku służyła głównie wiernemu zapisywaniu rzeczywistości, jednak już w XIX wieku pojawiły się próby wykorzystania jej w sposób abstrakcyjny. Przykładem są eksperymenty Johna Williama Drapera z 1842 r., kiedy to otrzymał on obraz widma światła – pozbawiony odniesień do świata realnego, a więc w istocie abstrakcyjny. Alvin Langdon Coburn zrealizował pierwsze w historii zdjęcia wykonane aparatem z przymocowanym pryzmatem lustrzanym, całkowicie zrywające z tradycyjną fotografią przedstawiającą. Jak sam wspominał, fotografie te, wykonane na początku 1917 r., były pierwszymi czysto abstrakcyjnymi fotografiami.³⁰

²⁸ Kandinsky, W. (1986). Punkt i linia a płaszczyzna: przyczynek do analizy elementów malarskich. Warszawa: PIW. s. 23–158.

²⁹ Strzemiński, Władysław. (2016). Teoria widzenia. Łódź: Muzeum Sztuki w Łodzi. s. 43–299.

³⁰ Alvin Langdon Coburn, *Vortograph*, 1916–17, dostępne na: <https://www.moma.org/collection/works/83725> [dostęp: 4 maja 2025].



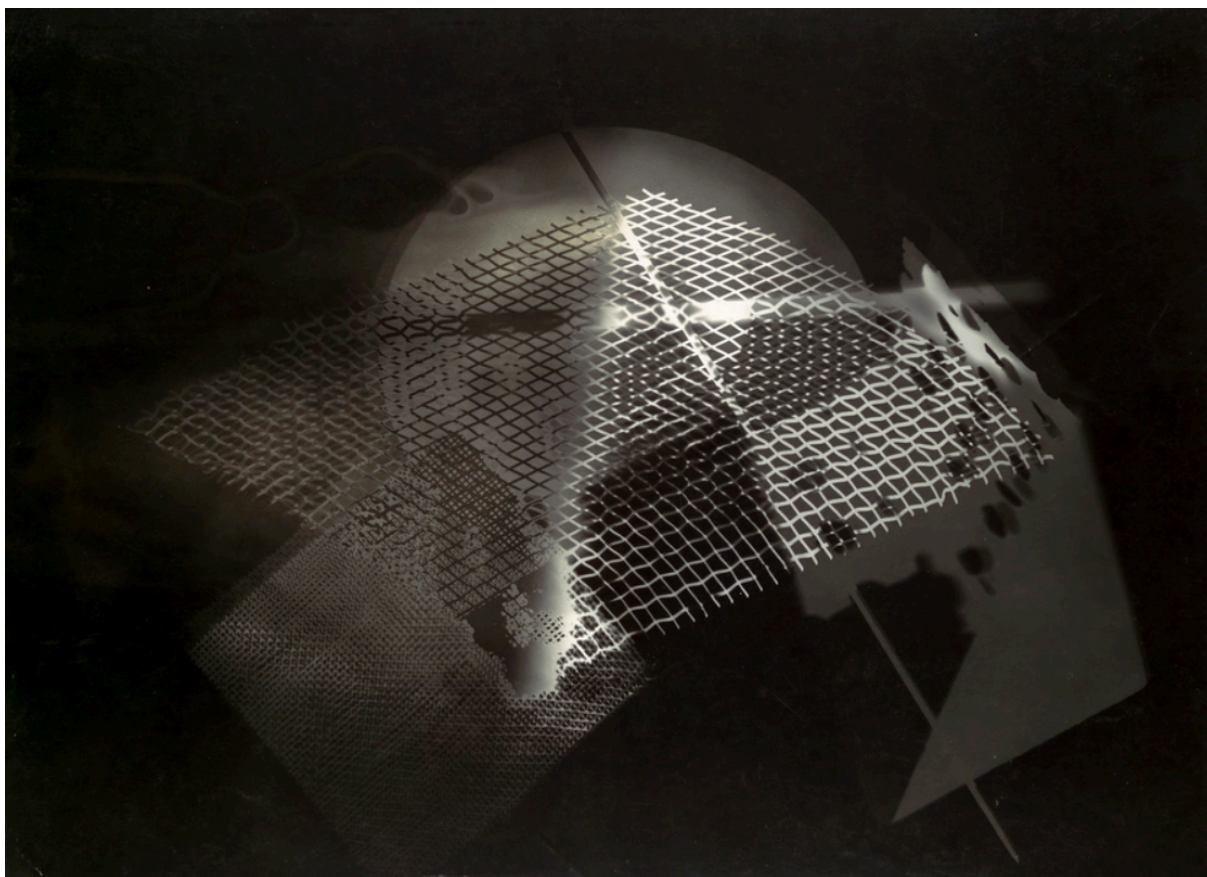
09. Alvin Langdom Coburn, *Vortograph*, fotografia srebrowa, 1917.

Dzięki zastosowaniu trójkątnego układu luster (tzw. *vortoscope*) Coburn rozszczeplił obraz na geometryczne segmenty, realizując swoje marzenie o przeniesieniu estetyki kubizmu na medium fotograficzne.

Innym pionierem abstrakcji fotograficznej był László Moholy-Nagy, związany z Bauhausem, który w latach 20. tworzył fotogramy – obrazy powstające bez użycia aparatu, poprzez naświetlanie światłoczułego papieru zakrytego przedmiotami o różnych kształtach. Uzyskiwał w ten sposób kompozycje z samych cieni i światła, pozbawione jakichkolwiek dosłownych odniesień. Moholy-Nagy twierdził, że najbardziej zdumiewające możliwości pozostają wciąż do odkrycia w surowym materiale fotografii i apelował, by fotograf szukał nie obrazka ani estetyki tradycji, ale idealnego instrumentu ekspresji³¹. Takie podejście wyzwoliło

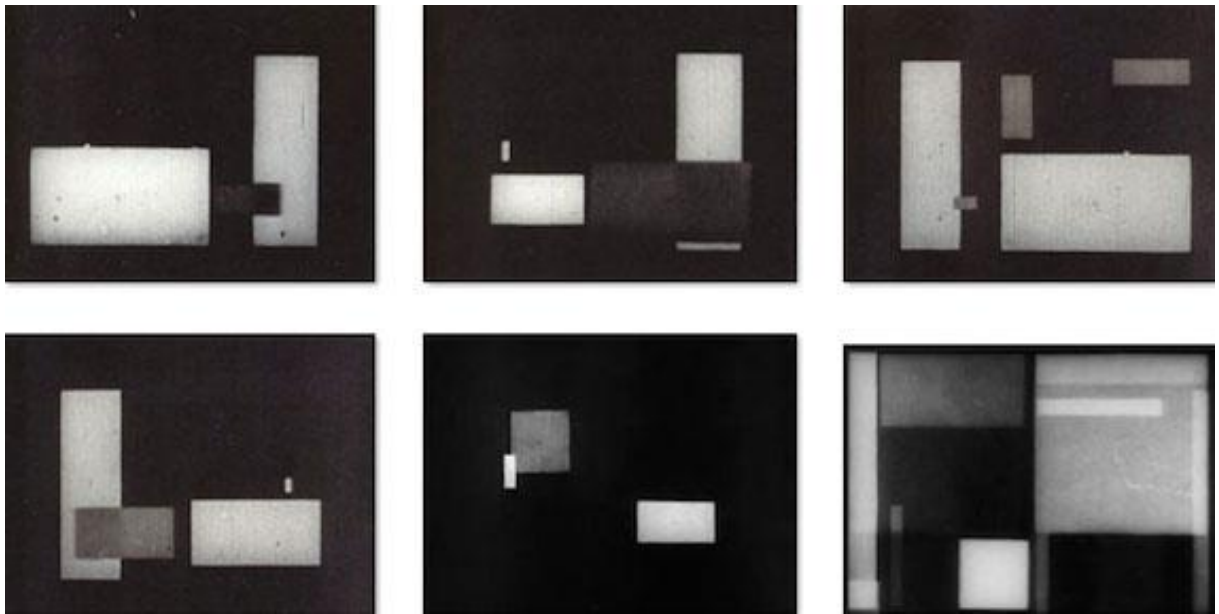
³¹ Phillip Barcio, „Abstrakcja w fotografii László Moholy-Nagy”, Ideelart, 2 września 2024, <https://ideelart.com/pl/blogs/magazine/abstraction-in-photography-of-laszlo-moholy-nagy-2>

fotografię z roli czysto rejestracyjnej, pokazując, że może ona tworzyć nowe, abstrakcyjne wizje.



10. László Moholy-Nagy, *Fotogramm*, fotografia srebrowa, 1922.

Kino i wideo. Rozwój abstrakcji w sztukach medialnych nabrał tempa wraz z pojawieniem się filmu eksperymentalnego w latach 20. XX wieku. Europejscy awangardiści dążyli wówczas do stworzenia *absolutnego filmu* – wolnego od fabuły, czerpiącego z czystych form wizualnych i rytmu. W Niemczech powstały pierwsze abstrakcyjne animacje: Hans Richter zrealizował serię geometrycznych filmów *Rhythmus* (1921–25), zaś Walter Ruttmann zasłynął czteroczęściowym cyklem *Lichtspiel Opus I–IV* (1921–25), w którym barwne kształty poruszały się w zsynchronizowany z muzyką sposób.



11. Hans Richter, *Rhythmus 21*, animacja, 1921–2.

W kolejnych dekadach abstrakcja przeniknęła również do sztuki wideo. W 1963 r. koreański artysta Nam June Paik – pionier video artu – zaprezentował instalację *Magnet TV*, w której za pomocą silnego magnesu zaburzał obraz na ekranie telewizora. Zakłócone linie i kształty tworzyły migotliwe, abstrakcyjne wzory świetlne, całkowicie odrywając telewizyjny obraz od jego źródłowej treści.³² Paik tym samym jako pierwszy wykorzystał telewizję do wyświetlania form abstrakcyjnych, przekształcając odbiornik w elektroniczne płótno.

³² Nam June Paik, *Zen for TV*, 1963 (wykonane 1981), Museum of Modern Art (MoMA), dostępne online: <https://www.moma.org/collection/works/163792> [dostęp: 4 maja 2025].



12. Nam June Paik, *Magnet TV*, instalacja video-art, 1963.

W kolejnych latach, wraz z rozwojem technologii, artyści tacy jak Steina i Woody Vasulka eksperymentowali z syntezatorami wideo – urządzeniami pozwalającymi generować i przetwarzać sygnał wizyjny. W 1970 r. Paik wspólnie z inżynierem Shuya Abe skonstruował syntezator koloru, umożliwiający łączenie i modulację wielu obrazów jednocześnie. Dzięki takim wynalazkom powstały bogate w formę abstrakcyjne realizacje wideo: dynamiczne układy linii oscyloskopowych, czy geometryczne mozaiki generowane elektronicznie.

Warsztat Formy Filmowej w Polsce (1970–1977) również badał granice percepcji – artyści tej grupy tworzyli filmy strukturalne i zapisy wideo koncentrujące się na formie, ruchu i czasie, często o charakterze abstrakcyjnym. Te eksperymenty z lat 60. i 70. umocniły abstrakcję jako ważny nurt w polskiej sztuce ruchomego obrazu.

Komputery i grafika cyfrowa stworzyły przełom technologiczny, który otworzył dla abstrakcji nowe perspektywy. Pierwsze artystyczne użycia komputerów datuje się na połowę lat 60. W 1965 r. niemieccy pionierzy (Georg Nees, Frieder Nake) zaprezentowali w Stuttgarcie grafiki wygenerowane algorytmicznie, a w 1968 r. w londyńskiej ICA odbyła się słynna wystawa „Cybernetic Serendipity”. Była to pierwsza, tak przekrojowa ekspozycja sztuki komputerowej, ukazująca potencjał nowej technologii w muzyce, poezji, rzeźbie i obrazach tworzonych przez maszyny³³.

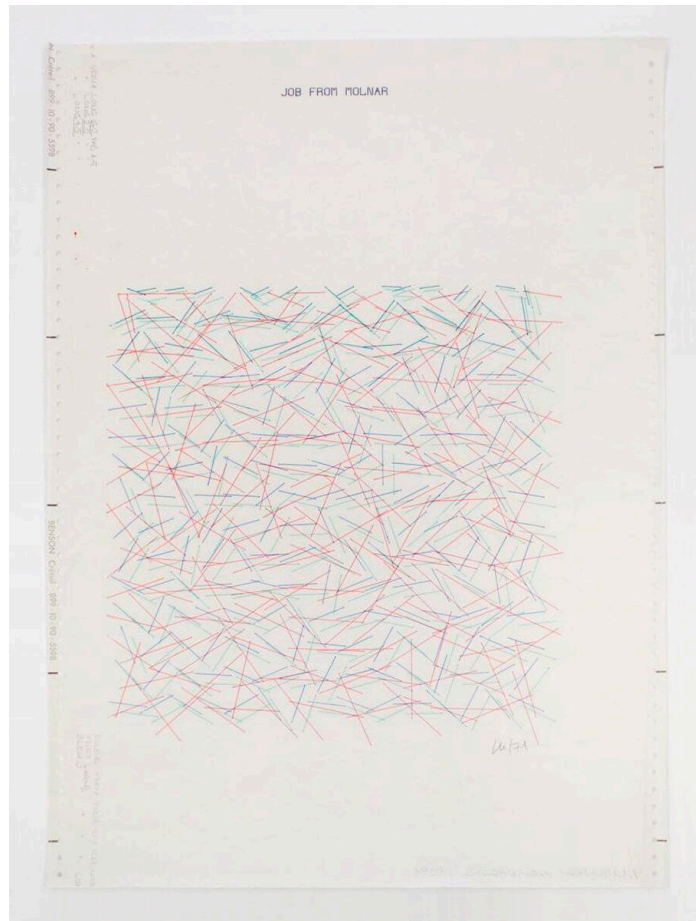
W latach 70. artyści zaczęli korzystać z ploterów, sterowanych komputerowo rysujących maszyn, aby tworzyć precyzyjne grafiki liniowe na papierze. Vera Molnar, jedna z prekursorów sztuki algorytmicznej, już wcześniej wyobrażała sobie *machine imaginaire* do generowania obrazów, a gdy tylko uzyskała dostęp do komputera, zaczęła programować własne abstrakcyjne kompozycje³⁴. Molnar, mająca background w malarstwie abstrakcyjnym, zauważyła pewien paradoks: maszyna, postrzegana jako zimna i nieludzka, może pomóc urzeczywistnić to, co najsuubiektywniejsze i najgłębsze w człowieku³⁵.

Każdy z zaprezentowanych powyżej etapów: film eksperymentalny, wideo, grafika komputerowa, stanowił ważny moment rozwoju abstrakcji medialnej. Siła oddziaływania abstrakcji tkwi w tym, że zmusza ona odbiorcę do *czynnego* uczestnictwa w interpretacji – widz sam *uzupełnia* sens, projektując swój subiektywny obraz.

³³ *Cybernetyczny Serendipity*, [Cybernetic Serendipity: The First Widely-Attended International ..](#)

³⁴ HOLO.mg, „Inclinaisons (1971),” dostęp 4 maja 2025, <https://www.holo.mg/dossiers/vera-molnar-weaving-variations/inclinaisons-1971/>.

³⁵ Spalter Digital Art Collection, „Vera Molnar”, [spalterdigital.com](https://spalterdigital.com/artists/vera-molnar/), dostęp 21.05.2025, <https://spalterdigital.com/artists/vera-molnar/>



13. Vera Molnar, *Inclination*, rysunek ploterowy na papierze, 1971.

Nieprzypadkowo mówi się czasem, że abstrakcja *nikogo nie obrazi* i pozostaje neutralna światopoglądowo. W ten sposób abstrakcja w sztuce bada, jak czysta forma wpływa na nasze samopoczucie, jak daleko można posunąć intensywność bodźców wizualnych, by wywołać określony afekt.

Sztuka generatywna to obszar, w którym abstrakcja spotyka się z automatyzacją i algorytmiką. Rezultatem są często obrazy lub struktury abstrakcyjne, ponieważ algorytmy operują głównie na kształtach, wzorach i danych, a nie na mimetycznym odtwarzaniu rzeczywistości.³⁶

³⁶ Marcin Składanek, cyt. za: Dawid Kujawa, *Film generatywny. Autonomia w sztuce ruchomego obrazu*, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej” nr 33 (2022), <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/film-generatywny-autonomia-w-sztuce-ruchomego-obrazu>.

Inni twórcy, jak Refik Anadol³⁷, wykorzystują sieci neuronowe do przetwarzania ogromnych zbiorów danych na przykład zdjęć z jakiegoś miasta i projektują immersyjne instalacje, w których abstrakcyjne wizualizacje danych w czasie rzeczywistym reagują na obecność widza.



14. Refik Anadol, *Rzeźba danych AI*, obiekt multimedialny, 2023.

Wielu artystów generatywnych celowo wprowadza element losowości lub *szumu*, aby dzieła były żywsze, mniej przewidywalne, dzięki czemu wywołują silniejszy efekt: zaskoczenie, zachwyt złożonością.

Uzupełnieniem do powyższych rozważań jest sztuka generatywna, która wnosi do świata abstrakcji medialnej nową treść i nowe formy. Dzisiejsze sieci neuronowe, duże modele językowe generują hipnotyczne wizualizacje. Algorytmy stają się autorami prac. Rola artysty ewoluowała w kierunku bycia kreatorem zasad, meta-twórcą, który inicjuje proces. Efektem są dzieła często głęboko abstrakcyjne, wykorzystujące świat danych, obliczeń i niewidzialne procesy w celu przedstawienia wizualnych metafor. Widz staje przed obrazami, które nie

³⁷ Refik Anadol: Unsupervised, The Museum of Modern Art, dostęp 4 maja 2025, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5535>.

pochodzą z natury, lecz z matematyki i informacji. Ponownie musi uruchomić wyobraźnię oraz zmysły, by znaleźć w nich sens i emocje.

Podsumowując, abstrakcja w sztuce medialnej pełni rolę pomostu między technologią a zmysłami. Każde nowe medium dawało artystom narzędzia do tworzenia innego rodzaju abstrakcyjnych form, ale wszystkie one służyły pogłębianiu komunikacji afektywnej – tej trudno uchwytniej sfery doznań estetycznych, które zostają w pamięci jako przeżycie, a nie tylko zrozumiana treść. Relacja między abstrakcją, afektem i mediami jest więc symbiotyczna: media dostarczają środków, abstrakcja daje formę, a afekt wypełnia je życiem w umyśle odbiorcy. W efekcie powstaje sztuka, która nieustannie się odnawia i która wciąż, od fotografii po algorytmy, przemawia do naszych emocji.

4. Analiza wybranych dzieł multimedialnych

Good Morning Mr. Orwell Nam June Paika (1984)

Good Morning Mr. Orwell Nam June Paika³⁸ to awangardowe dzieło multimedialne, które doskonale wpisuje się w konteksty technokultury i posthumanizmu. Technologia odgrywa tu kluczową rolę, wpływając na formę, treść i narrację utworu: Paik sięga po nowatorskie środki (transmisję satelitarną, syntezy wideo, cyfrowe efekty specjalne), przekształcając tradycyjną formułę programu telewizyjnego w hybrydową, wręcz cyborgiczną formę sztuki, w której ludzcy performerzy i urządzenia elektroniczne (kamery, monitory, łącza) tworzą nierozłączną całość. Łączy elementy telewizyjnego newscastu (prezenter stylizowany na spikera wiadomości) z teledyskami i koncertem pop. Mimo pozornej fragmentaryczności struktury, całość ma wyraźny wymiar afektywny: Paik buduje atmosferę ekscytacji, globalnej wspólnoty i utopijnego optymizmu, celowo przeciwstawiając ją dystopijnemu ładunkowi emocjonalnemu orwellowskiej wizji roku 1984. Twórca swobodnie manipuluje czasem i tempem narracji: linearny ciąg zdarzeń zastępuje tu struktura mozaikowa, w której segmenty ułożone są na zasadzie luźnych skojarzeń tematycznych zamiast fabuły przyczynowo-skutkowej.

³⁸ „Nam June Paik’s Good Morning Mr. Orwell”, MoMA Magazine, 29 marca 2023, dostęp online: <https://www.moma.org/magazine/articles/875>.



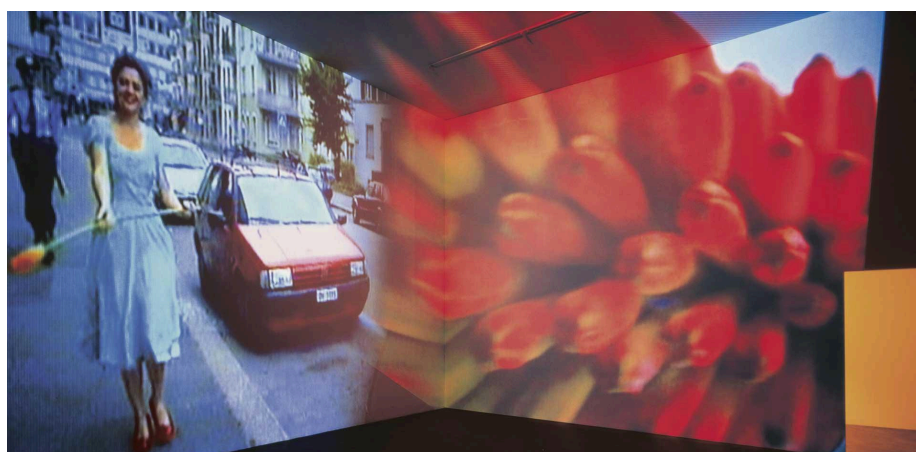
15. Nam June Paika, *Good Morning Mr. Orwell*, obiekt multimedialny, 1984.

Ever Is Over All, Pipilotti Rist, (1997)

W *Ever Is Over All* (1997) Pipilotti Rist³⁹ wykorzystuje możliwości technokultury, tworząc dwukanałową instalację wideo, która podkreśla posthumanistyczne przenikanie się człowieka, natury i technologii. Na przeciwległych ekranach artystka zestawia sfilmowaną w zwolnionym tempie scenę miejską z onirycznym obrazem przyrody – zbliżeniami czerwonych kwiatów kołyszących się na wietrze. Technologiczna forma: wolne tempo, nasycone barwy cyfrowego obrazu, symultaniczny montaż wpływają zarówno na treść, jak i nielinearną narrację. Świat przedstawiony *porusza się w połowie zwykłej szybkości*, bohaterka sunie ulicą jakby płynęła z prądem, a uderzenia kwiatem rozbijające szyby celowo spowolniono. Rist dokonuje tym samym dekonstrukcji czasu filmowego – operuje spowolnieniami i powtórzeniami zamiast klasycznej chronologii – oraz rozбивa tradycyjne schematy narracyjne. Zamiast linearnej fabuły z punktami kulminacyjnymi otrzymujemy otwartą sekwencję zdarzeń, która może trwać w nieskończoność. W sferze afektywnej film

³⁹ Pipilotti Rist, *Ever Is Over All*, 1997, Museum of Modern Art, dostęp online: www.moma.org/collection/works/81191

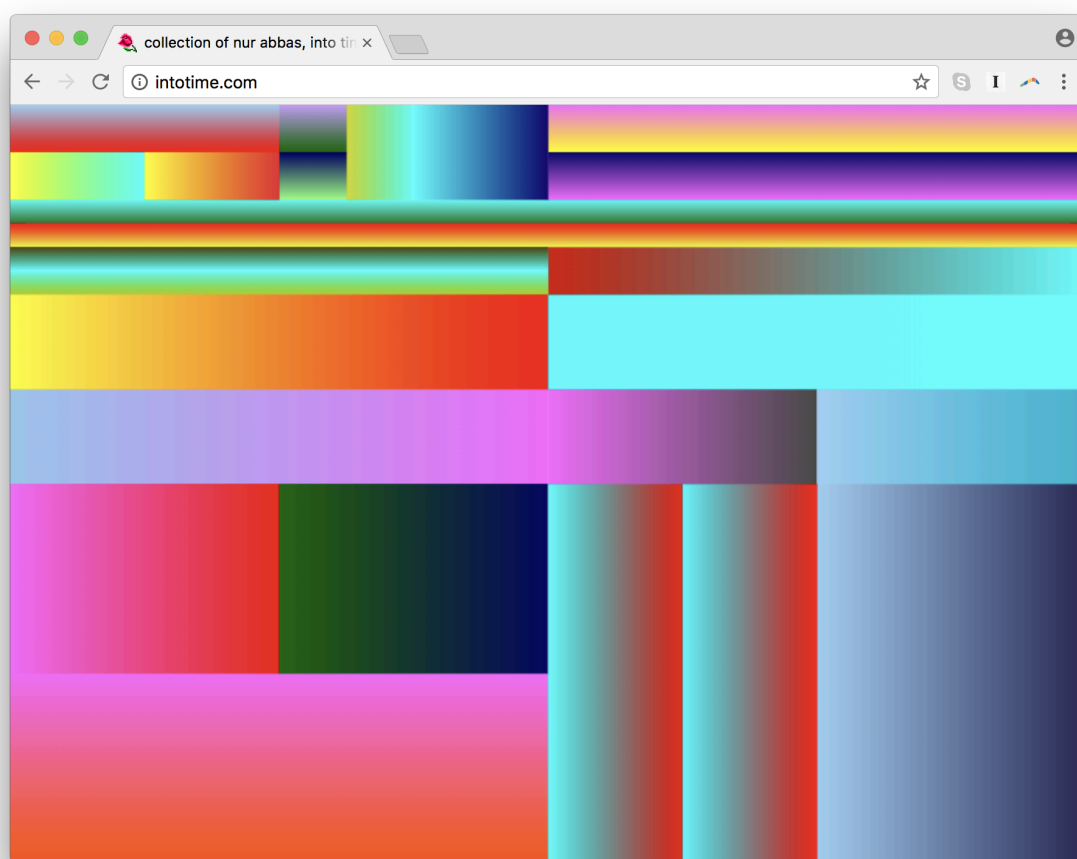
buduje zaskakująco pozytywny, wyzwolenieczy nastrój. Bohaterka – młoda kobieta w błękitnej sukience – z uśmiechem i swobodą rozbija kolejne okna zaparkowanych samochodów za pomocą ogromnego kwiatu o fallicznym kształcie, a mijająca ją policjantka jedynie z życzliwością salutuje. Intensywna paleta kolorów i gra światłem również pełnią istotną rolę: obraz jest przesycany nasyconymi barwami, *rozpikselowany* i celowo pozbawiony wysokiej rozdzielczości, co artystka traktuje jako afirmację estetyki *lo-fi* i *nowy pointylizm* cyfrowy. Poprzez tak harmonijne połączenie elementów humoru, buntu i zmysłowej estetyki Rist kreuje afektywne, a jednocześnie sugestywne doświadczenie multimedialne.



16. Pipilotti Rist, *Ever Is Over All*, obiekt multimedialny, 1997.

into time.com Rafaëla Rozendaala (2010)

Dzieło *into time.com* (2010) Rafaëla Rozendaala⁴⁰, istnieje do tej pory jako interaktywna strona internetowa (dostępna pod unikalnym adresem URL) oraz seria lentikularnych obrazów (np. *Into Time 14 02 06* z 2014 r. o wymiarach 119,2 × 88,6 cm z kolekcji Whitney Museum), stanowi modelowy przykład posthumanistycznej symbiozy technologii i sztuki. Algorytm generujący płynne gradienty kolorystyczne, konfigurowane przez interakcje użytkownika, przekształca przeglądarkę internetową w współtwórcę dzieła, rewidując tradycyjną relację artysta-odbiorca na rzecz układu: artysta-algorytm-odbiorca.



17. Rafaël Rozendaal, *into time .com*, 2010.

Remediacja malarstwa abstrakcyjnego w środowisku cyfrowym, z interfejsem klikalnym imitującym gest malarski, oraz materializacja kodu w formie lentikularnych obrazów, unaocznia proces cyborgizacji sztuki, gdzie dzieło adaptuje się do multiplikowanych form istnienia – od bitów po fizyczne obiekty reagujące na ruch widza. Afektywność odbioru

⁴⁰ MoMA. (n.d.). *Light: Rafaël Rozendaal*. Museum of Modern Art. Pobrane 4 maja 2025, z <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5774>

działa wynika z technologicznego powiększania odczuć emocjonalnych związanych z: odbiorem dynamicznej palety barw występującej tylko w wersji cyfrowej. Doświadczane afekty wywołują medytacyjny trans. Iluzja ruchu w dziele lentikularnym generuje wrażenie płynności czasu, a zasada niedookreślenia, nieprzewidywalność efektów interakcji graniczy między zachwytem a dezorientacją. Stanowi to swoisty komentarz do relacji człowiek-algorytm.

Eclipse/Phase, Deborah Cornell, 2018

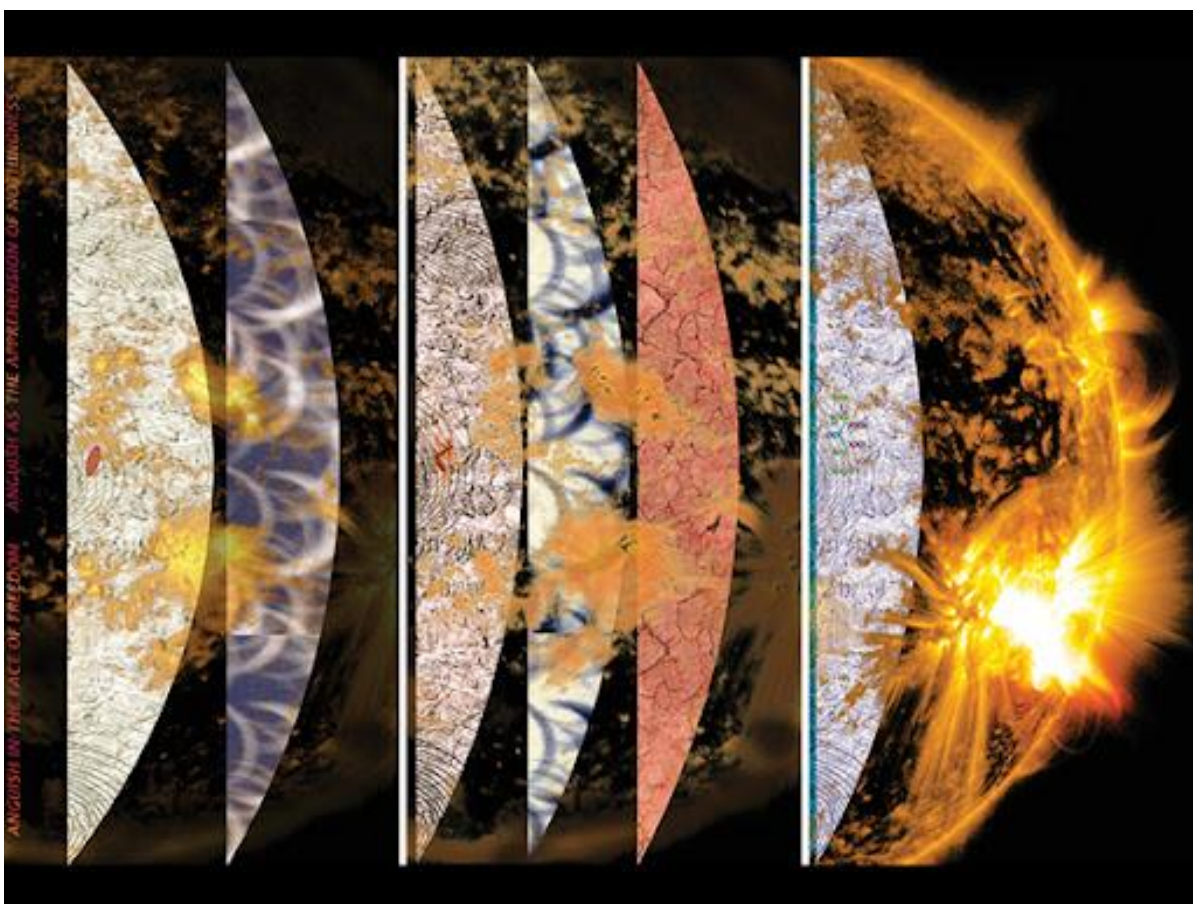
Interdyscyplinarna instalacja **Eclipse/Phase** Deborah i Richarda Cornellów stanowi przykład mediów kompozytowych w rozumieniu Lwa Manovicha, które łączą *warstwy kulturowe i komputerowe w nową jakość*. Dzieło integruje tradycyjny mural z dynamiczną projekcją wideo i dźwiękiem, tworząc hybrydowy format, gdzie *pigment i światło współlistnieją w cyfrowo złożonej przestrzeni*. Jak zauważa Manovich, media kompozytowe charakteryzują się *modularnością i automatyzacją*, co w **Eclipse/Phase** przejawia się w algorytmicznym nakładaniu animacji na ręcznie malowane wzory, symulując przemijanie geologicznych cykli.⁴¹

Symbolika zaćmienia i faz księżyca służy tu nie tylko jako metafora zmian klimatycznych, ale również ilustruje Manovichowską koncepcję *kulturowego interfejsu*, gdzie natura i technologia stają się nierozłączne. Remediacja tradycyjnej sztuki poprzez cyfrowe warstwy wideo odzwierciedla posthumanistyczny dyskurs o *rozmywaniu granic między organicznym a technologicznym*, co podkreśla kruchość ludzkiej egzystencji wobec sił natury.

Nelinearna struktura czasowa instalacji, zestawiająca ulotność ludzkiej kultury z głębokim czasem geologicznym, realizuje postulat Manovicha o *uwolnieniu narracji z linearnych ograniczeń*. Jak podkreśla Deborah Cornell w eseju towarzyszącym projektowi, *statyczny mural staje się żywym archiwum przemian*, gdzie każda cyfrowa warstwa *odkrywa nowe znaczenia poprzez interakcję światła i pigmentu*.⁴²

⁴¹ Deborah Cornell, *Eclipse/Phase*, 2018, http://www.deborahcornell.com/eclipse_phase.html.

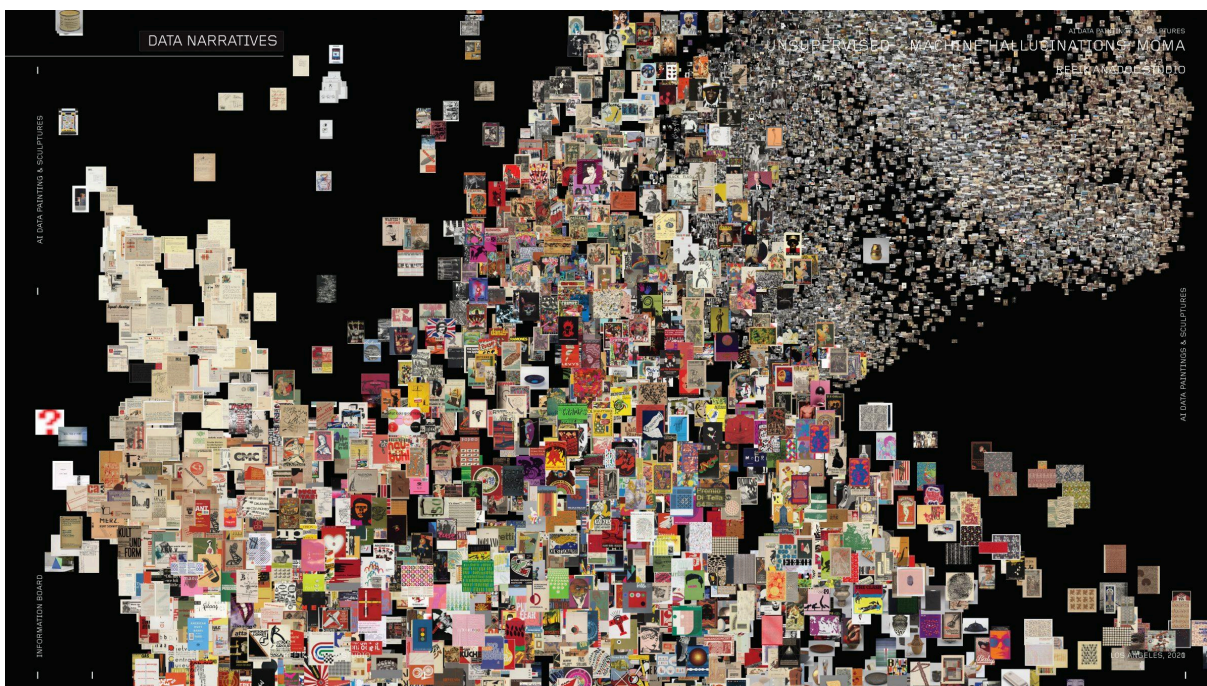
⁴² Tamże.



18. Deborah Cornell, *Eclipse/Phase*, obiekt multimedialny, 2018.

Unsupervised – Machine Hallucinations, Refika Anadola, (2022)

Refik Anadol w *Unsupervised* (2022) konstruuje immersyjne doświadczenie na styku technokultury i posthumanizmu, gdzie algorytm sztucznej inteligencji (StyleGAN2 ADA) staje się współautorem snów wygenerowanych z 138 151 obiektów z archiwum MoMA. Technologia nie tylko determinuje formę dzieła – dynamiczną, płynną projekcję o wymiarach 24×24 stóp – ale także przejmuje rolę bohatera reinterpretującego historię sztuki poprzez interpolację danych w 1024-wymiarowej przestrzeni. Estetyka płynnych, halucynacyjnych transformacji odzwierciedla posthumanistyczne przekonanie o symbiozie ludzkiej i niehumanicznej inteligencji, gdzie maszyna tworzy poprzez procesy przypominające neurobiologiczną plastyczność. Jak zauważa Anadol, algorytm buduje pamięć na podstawie danych, które przyswaja, a następnie doświadcza kreatywnych snów, co stanowi transhumanistyczną metaforę rozszerzenia percepcji poza biologiczne ograniczenia.



19. Refik Anadol, *Machine Hallucinations*, obiekt multimedialny, 2023.

Afektywność dzieła wynika z napięcia między technologiczną sublimacją a krytyką *kreatywnej impotencji* współczesnej kultury. Z jednej strony hipnotyczne pulsowanie kolorów (dominacja błękitów, fioletów i złotych gradientów) wywołuje zachwyt cybernetycznym *pięknem*, z drugiej – niepokój o przyszłość sztuki w erze algorytmów. Manipulacja czasem w *Unsupervised* ma charakter generatywny – każda sekwencja jest unikalna, łącząc przeszłość (archiwa MoMA) z teraźniejszością.

“Próbuję znaleźć sposoby na połączenie wspomnień z przyszłością — powiedział artysta — i uczynienie niewidzialnego widocznym”⁴³.

⁴³ Refik Anadol, Bez nadzoru, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5535>

5. Analiza wybranych prac własnych

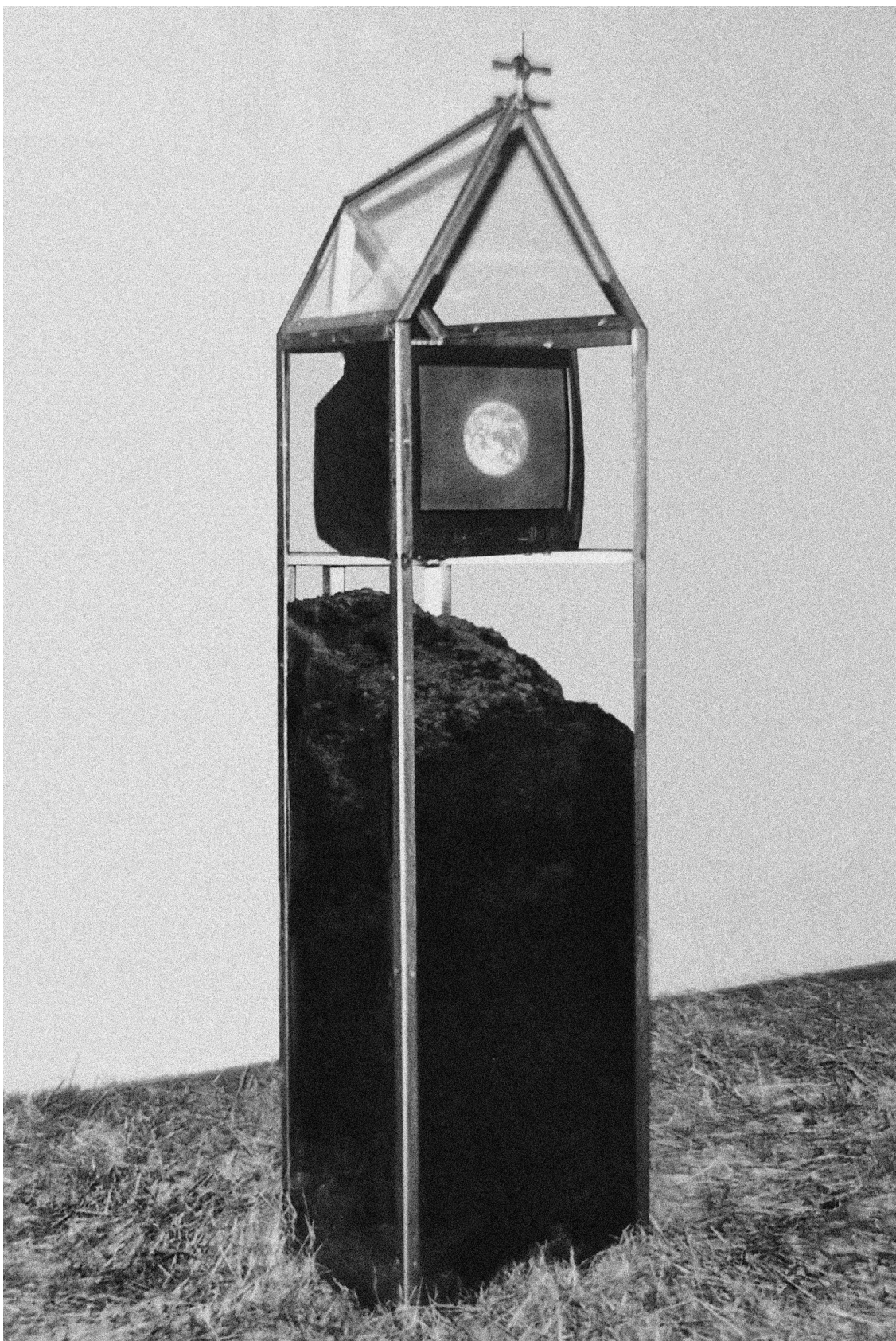
Poniżej przybliżam kilka swoich wcześniejszych realizacji, które pomimo tego, iż są różnorodne gatunkowo zawierają zapowiedzi i poruszają problemy, które pojawiły się w pracy *Rejestr*. Czy to w problemach czasu, pamięci, afektu czy technice realizacji.

Kapliczki multimedialne - instalacja, Katarzyna Zabłocka (2000)

/ realizacja w ramach pracy magisterskiej UMK Wydział Sztuk Pięknych promotor prof. Witold Chmielewski

Gdy wracam pamięcią do pracy nad swoją realizacją dyplomową, to nachodzi mnie refleksja, iż powstała wtedy swoista artystyczna hybryda religii i technologii. W przestrzeni dyskusji nad kulturą nieśmiało mówiono o techno - kulturze, a idee posthumanizmu wzywały do nowego zdefiniowania podmiotowości człowieka w kontekście szybko zmieniającej się rzeczywistości. Wierzę, że już wtedy zaproponowałam widzom refleksję nad koncepcją człowieka i jego środowiska. Dzisiaj piszę te słowa z perspektywy upowszechniających się algorytmów i sztucznej inteligencji. Poprzez swoją instalację stworzyłam miejsce kontemplacji, miejsce przed trzema ażurowymi, spawanymi z kątowników, kapliczkami. Miejsce figurek świętych, zajęło nowe sacrum - monitory. Poza poddaniem pod dyskusję religii i Boga, jako jedyne sacrum, dokonałam jeszcze jednego *posthumanistycznego podważenia* - dominacji człowieka. Obraz w jednej z kapliczek, stanowiła transmisja z satelity NASA obrazu Ziemi. Instalacja łączyła wymieszane elementy elektroniczne: części płyt głównych komputera, elementy procesora, i organiczne: ziemia, siano, dodatkowo w jednej z kapliczek były umieszczone fragmenty nadpalonych świec. Wypełnienie podstawy kapliczek tymi materiałami miało służyć pokazaniu współistnienia obok siebie świata zmieniającej się technologii, przyrody, przede wszystkich kontekst funkcjonowania zmieniającego się sacrum.⁴⁴

⁴⁴ Strzemiński, Władysław. (2016). Teoria widzenia. Łódź: Muzeum Sztuki w Łodzi, s. 23–158.



20. Katarzyna Zabłocka, *Kapliczki multimedialne*, obiekty multimedialne, 2000.

Po latach trudno odtworzyć mi moją afektywność towarzyszącą procesowi powstawania pracy. Z pewnością była bardzo szeroko manifestowana podczas prezentacji pracy, można śmiało mówić o zbudowaniu multisensoryczności przestrzeni: półmrok sali ekspozycyjnej, poświata spływająca z ekranów, pobudzała afekty wizualne, odtwarzany z głośników szept przerywanych modlitw wywoływał odczucia słuchowe. Zapach siana rozchodzący się w sali przywoływał z kolei wspomnienia z dzieciństwa i przenosił widzów w chwile z przeszłości.

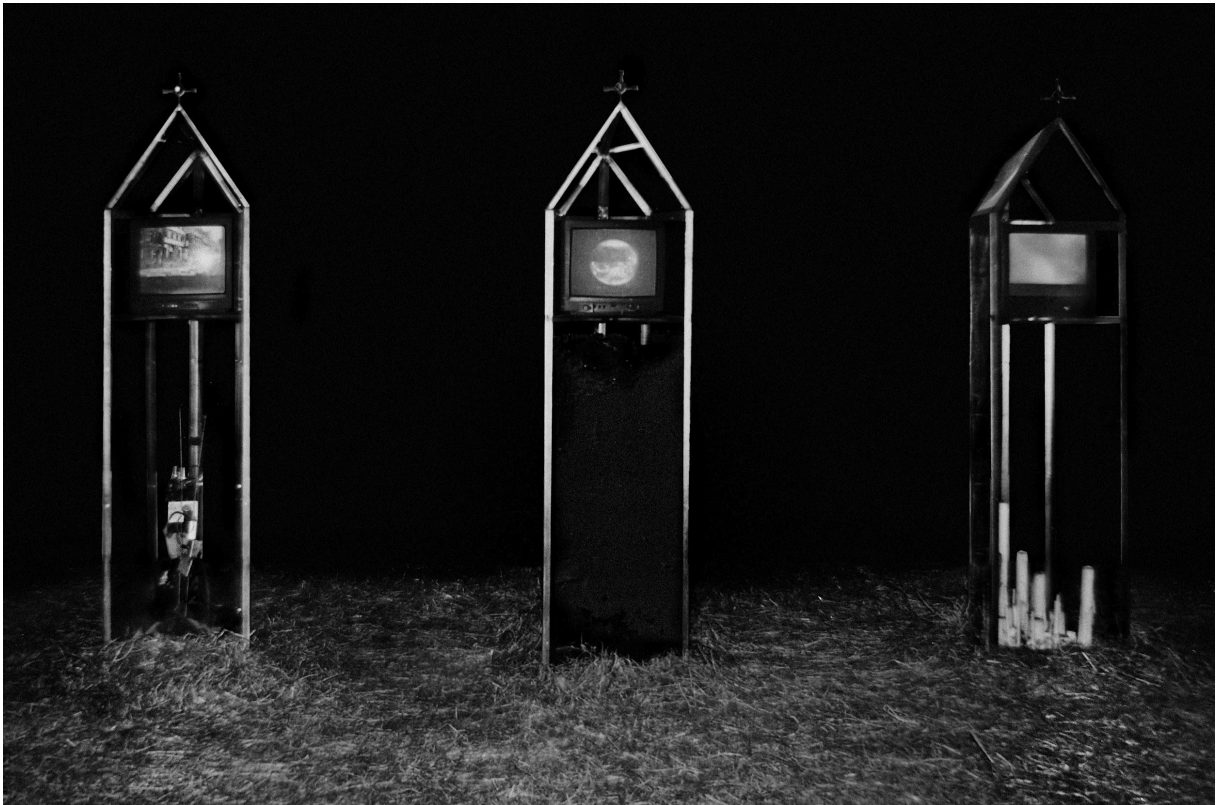
Zamieszczone w górnej części każdej z kapliczki ekrany emitowały trzy różne obrazy: toruńską ulicę, przy której znajdował się budynek uczelni, obraz nieba i przepływających chmur oraz widok kuli ziemskiej. W dolnych częściach instalacji były: części elektroniczne, ziemia, nadpalone świece.

Monitory z emitowanym z nich obrazem stały się na czas ekspozycji swoistymi ikonami.⁴⁵ Dziś istnieje poważna obawa, że wyświetlacze urządzeń cyfrowych stają się nośnikami duchowych treści dla współczesnego społeczeństwa, ponieważ cały czas jesteśmy świadkami remediacji ikonografii przestrzeni społecznej i kulturowej, w której funkcjonujemy.

Temporyczność transmisji dawała widzom silne odczuwanie czasu teraźniejszego, który wydaje się być najbardziej trudnym do uchwycenia i zdefiniowania. Każda z kapliczek nawiązywała do różnych odbiorów czasu. Ta z widokiem Ziemi, dawała szansę na poczucie czasu w skali kosmicznej, zbliżała odbiorcę do transcencji. Ulica, którą można było oglądać, pokazywała ruch aut i przechodniów. Ta transmisja dawała szansę odczucie czasu teraźniejszego codziennego życia, umożliwiając doświadczanie ciągłej zmienności. Czas cykliczny obrazowany przepływającymi chmurami pozwolił doświadczyć czasu naturalnego.

W warstwie kolorystycznej moją instalację cechowało wymieszanie kolorystyki naturalnych elementów natury z kolorami sztucznymi, wynikającymi z emisji wideo. Błękit Ziemi i nieba, szarość ulicy widziana na ekranach dawała chłodną, telewizyjną poświatę. Dominantę stanowiło sztuczne światło kontrastujące swoją punktowością z przestrzenią ekspozycyjną. Ekrany uzyskały na czas trwania wystawy status głównych punktów percepcji. Odczucie głębi, które dostarcza widzowi figura rzeźby, zostało tutaj zastąpione pozorną głębią cyfrowej emisji.

⁴⁵ Manovich, Lev. (2006). Język nowych mediów. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne s. 176

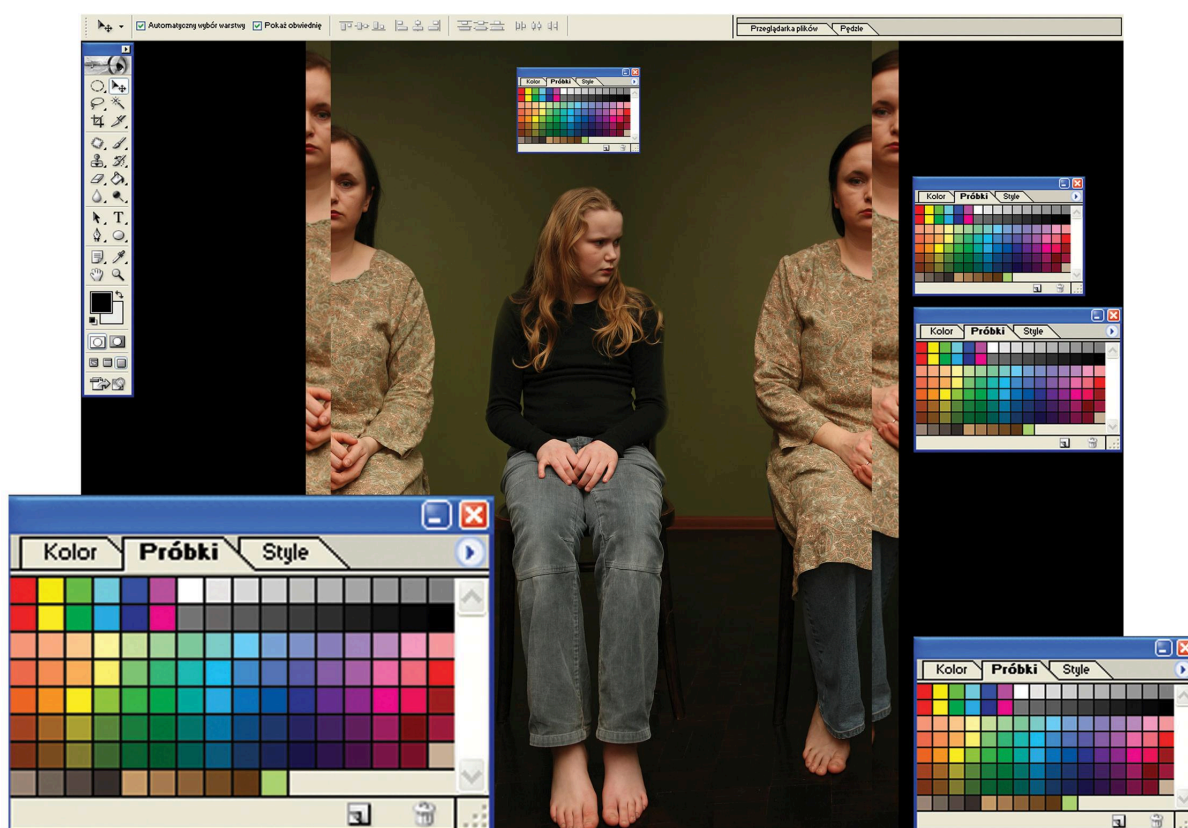


21. Katarzyna Zabłocka, *Kapliczki multimedialne*, obiekty multimedialne, 2000.

Promotor mojej pracy, prof. Witold Chmielewski, który eksperymentował w swojej twórczości z różnymi środkami wyrazu, zachęcał mnie do wykorzystania zarówno środowiska ekspozycji, jak i całej instalacji, aby stworzyć maksymalnie imersyjne środowisko. Odbiorcy mojej ekspozycji na czas jej oglądania stali się pielgrzymami przebywającymi w miejscu naznaczonym sakralnością, doszło do wymieszania rytuału z odbiorem sztuki, odbiorem, który miał cielesne afekty. Powstała hybryda środków artystycznego wyrazu: rzeźby - kapliczki, dźwięku - modlitwy, filmu - wyświetlanie na żywo redefiniuje media jako środek wyrazu oraz sytuację odbiorcy, który doświadcza cyfrowe interpretacji świętości. Pozostajemy tu z otwartym i ważnym pytaniem, co jest świętością w czasach popkultury?

Pulpit rodzinny - montaż fotografii Katarzyna Zabłocka (2007)

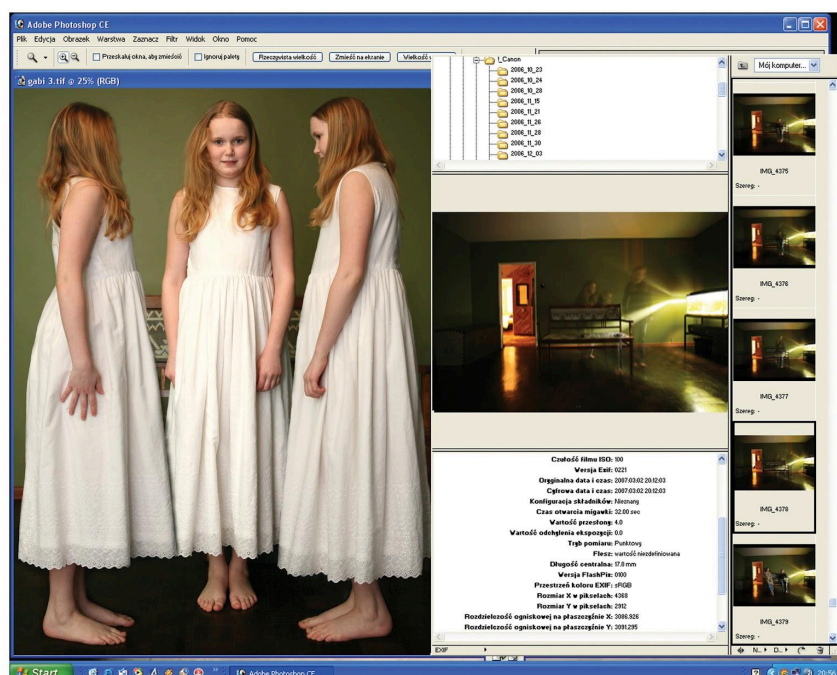
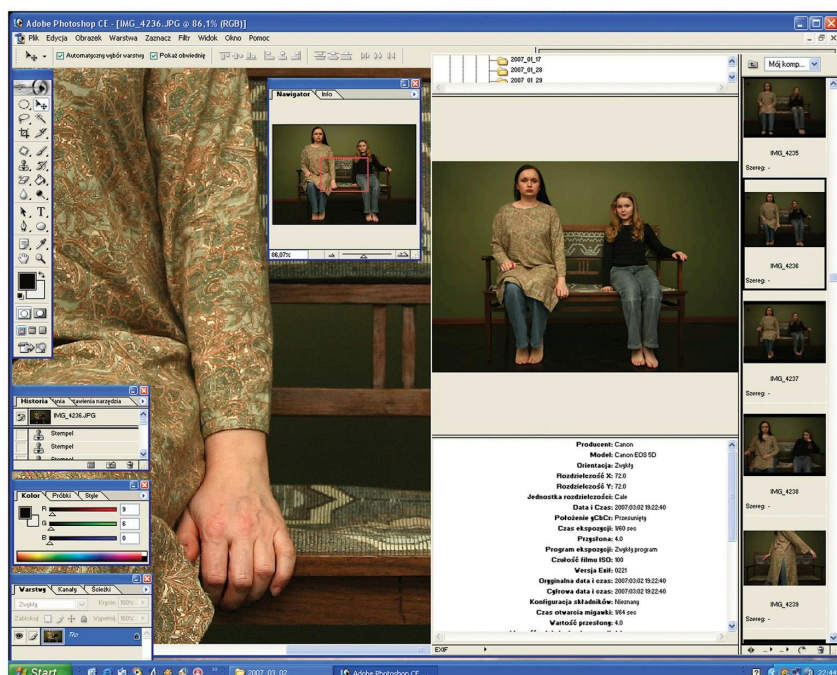
W 2007 roku powstaje bardzo osobista praca, stanowiąca montaż prywatnych zdjęć rodzinnych, inspirowana estetyką interfejsu⁴⁶, jaki dostarcza program na Adobe Photoshop. Stanowi ona przedłużenie dyskursu posthumanistycznego, który rozpoczęłam w pracy *Kapliczki* zafascynowana możliwościami obróbki cyfrowej obrazu, jakie dostarczał ten program w pierwszych swoich wersjach, pokazałam, że antropocentryczna pozycja w portrecie ulega zmianie. Możliwości jakie daje język wizualny technologii, tworząc obrazy cyfrowe wpisałam bardzo ludzkie tematy - takiej, jak rodzinna i rodzinna emocja. Twarze moje i córki ukazują emocje lub ich brak, linie i miniatury podglądu, z otaczającymi je metadanymi, dodają pracy nowy wymiar temporalności ludzko - cyfrowej. Rozpoczęłam wtedy swoją artystyczną drogę przez proces przekształcania obrazu, intuicyjnie towarzyszyła temu potrzeba dotarcia i zachowania afektu, zarówno mojej, jak i córki.



22. Katarzyna Zabłocka, *Pulpit rodzinny*, fotomontaże, 2007.

⁴⁶ Manovich, Lev. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne s. 187.

Podobnie jak w *Kapliczkach* zestawienie kolorów naturalnych fotografii z tonacją, którą daje światło cyfrowe ekranu, wywołuje wpływ na percepcję widza. Zmienia się tradycyjne rozumienie portretu rodzinnego znanego, z wiszących na ścianach obramowanych obrazów. Taki zabieg dekonstrukcyjny pozwala na budowanie atmosfery intymności i prywatności poprzez rozbijanie płaszczyzny fotografii, tak jakby możliwe było wyeksponowanie emocji zaklętych statycznej klatce obrazu cyfrowego.



23. Katarzyna Zabłocka, *Pulpit rodzinny*, fotomontaże, 2007.

Sucha Fontanna- performans, Katarzyna Zabłocka, (2013)



24. Katarzyna Zabłocka, *Sucha Fontanna*, performance, 2013.

Jednym z ważniejszych moich działań artystycznych był z pewnością performance zatytułowany *Sucha fontanna*. Pomysł zrodził się po zapoznaniu z historią basenu w parku Branickich w Białymstoku. Okazało się, że tuż po II wojnie światowej jako budulec ówczesnego basenu przeciwpożarowego wykorzystano macewy pochodzące z białostockiego kirkutu. Basen został zamulony i porośnięty trawą. Zbierały się tam też przypadkowe śmieci. Delikatne sugestie do władz, że miejsce to wymaga uporządkowania, przez wiele miesięcy nie dawały efektu. Postanowiłam podjąć się działania, które by wpłynęło na opinię publiczną i władarzy naszego miasta. Odwołując się do tradycji żydowskiej upamiętniania poprzez układanie kamyków, postanowiłam wyczyścić i zagospodarować dno basenu w akcie działania. Wysypałam dno czarnoziemem, a następnie układałam kamyki w rytmiczne ciągi i pasy. Całe wydarzenie miało na celu apelować o pamięć i szacunek dla wielu Żydów zamieszkujących Białystok i pomordowanych w getcie białostockim. Do akcji włączyli się mieszkańcy miasta, którzy tego dnia mogli dołożyć swój kamień. Warto zaznaczyć, że od pomysłu do realizacji minęło kilka miesięcy. Wynikało to z trudności administracyjnych, a termin ostatecznie wyznaczony zbiegł się ze świętem Jom Kipur, zwanym Dniem Pojednania, Pokuty i Przełagania. Akcja w kolejnym roku przyniosła zakładane rezultaty – w maju 2014 roku płyty nagrobne znalazły swoje miejsce na odrestaurowanym białostockim cmentarzu żydowskim. Przenoszenie płyt zbiegło się w czasie z rozkwitnięciem zasianych podczas działania niezapominajek, dając niesamowity efekt wizualny. Do dziś w żywej pamięci mam afekt i silne emocje, które towarzyszyły mi podczas tego działania. Z chwilą, kiedy znalazłam się na dnie basenu, straciłam kontakt ze światem zewnętrznym. Pomimo obecności wielu widzów miałam wrażenie, że w tym transcendentnym wydarzeniu uczestniczę tylko ja. Całe moje ciało zostało oddane temu pokornemu działaniu, ręka stała się jedynie narzędziem. W głowie cały czas miałam jedną myśl – układać jak najwięcej. Po powrocie do domu odczuwałam wielkie uspokojenie, które nastąpiło po stanie euforii i poczuciu wszechmocy. Gdy spojrzałam na swoją pracę, doświadczyłam czasu w jego historycznym znaczeniu jako kontinuum.⁴⁷

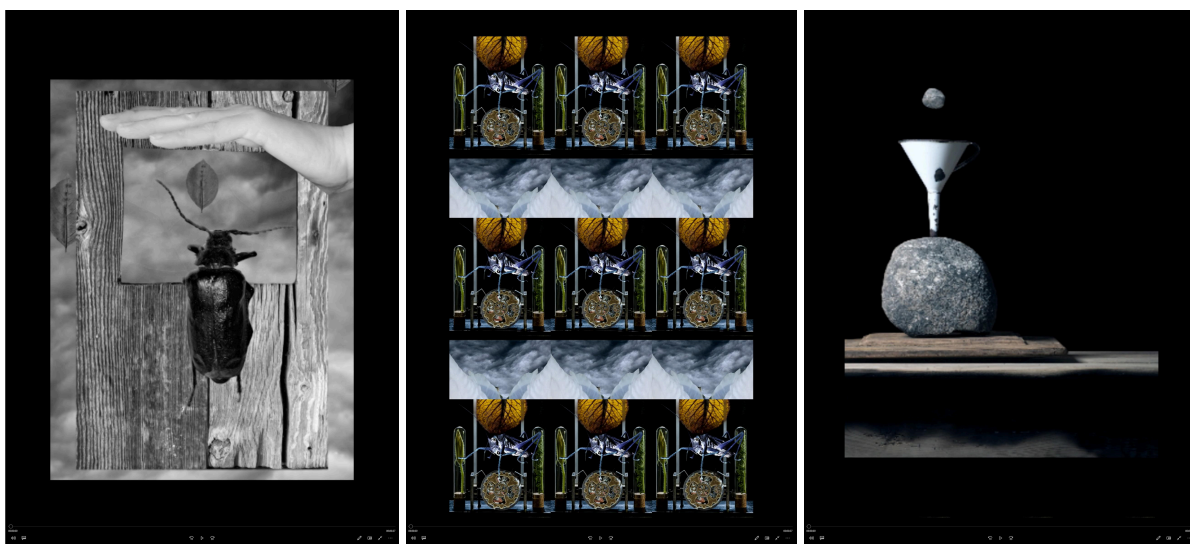
⁴⁷ Massumi Brian, *Politics of Affect*, Cambridge 2015, Polity Press, s.2-46.



25. Katarzyna Zabłocka, *Sucha Fontanna*, performance, 2013.

Animowane Collage Katarzyny Zabłockiej (2017)

Tematy związane z pamięcią zawsze były mi bardzo bliskie. Cykl prac *Animowane kolaże* jest kolejnym sposobem na dialog z czasem. W pracy *Pamiętnik* symboliczny kamień z metalowym lejkiem przywołuje historie, które gromadzą się w naszej pamięci, odkładają w naszym wnętrzu i czasami bardzo nam ciążyą. Przełożenie tego symbolicznego układu przedmiotów na obraz cyfrowy pozwala na refleksję o efektywności naszych reakcji. W działaniu tym kontynuowałam swoje eksperymenty z przekształcaniem fotografii analogowej poprzez narzędzia cyfrowe. Powstały animowany kolaż ukazuje, jak jedno medium przechodzi w drugie. Był to kolejny głos w dyskusji, którą prowadzę sama ze sobą nad tym, jak predefiniowane są obrazy w świetle nowych technologii.



26. Katarzyna Zabłocka, *Animowane Collage*, obiekty multimedialne, 2017.

W cyklu *Animowane kolaże* kluczową rolę odgrywa czas emisji animacji, który pozwala nam oglądać w przepływie czasowym fotografie codziennych przedmiotów zestawionych ze sobą w niecodziennych układach.⁴⁸ Niezależne elementy kolażu powtarzają się według swojego wewnętrznego rytmu, co tworzy swoistą narrację czasową. W mojej pracy *Czasownik* to maszyna duplikująca lub przyspieszająca czas w obrębie kadru. Zabieg ten pozwolił mi na zapętlzenie animacji tak, by widz doświadczył czasu nielinearnego, umożliwiając odbiorcy włączenie się do dzieła w dowolnie wybranej chwili oraz swobodną interpretację znaczenia obrazów. Wydaje mi się, że taka zapętłona struktura pozwala wywoływać skojarzenia ożywiające fabułę naszych myśli o wiele bardziej niż tradycyjna chronologiczna kolejność.

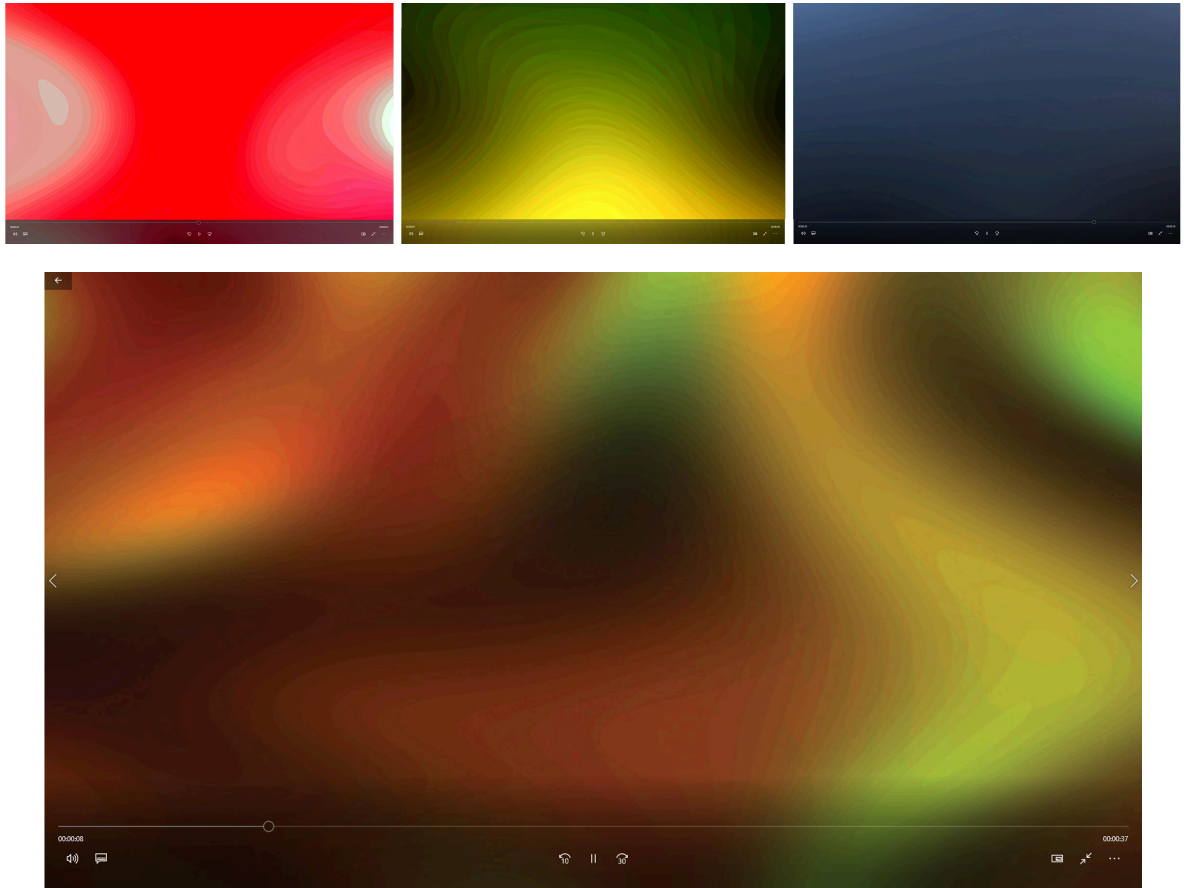
⁴⁸ Manovich, Lev. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne s. 23.

Świadomie zastosowałam strategię dekonstrukcyjną, które odchodzą od tradycyjnej ekspozycji fotografii – fragmentaryzacja obrazu, kiedy to dosłownie, cyfrowym narzędziem tnę zdjęcie na małe części, by je kolejno złożyć i nadać im nową, samodzielną wartość. Praca ta, jak sugerował Kandinsky, odwołując się do tego, że sztuka jest przedłużeniem poezji, również ma swój liryczny pierwowzór – znany wiersz Zbigniewa Herberta *Pan od przyrody*. Z wielu perspektyw pozwala pokazać temporalność. Możliwość ruchów żuka i gesty dłoni wdzięcznego ucznia pokazują dwie temporalne zamknięte w perspektywie historycznej, ponieważ jak pamiętamy, pana od przyrody zabiły łobuzy od historii. Dokonane zabiegi łączenia różnych form artystycznej ekspresji: tekstu, obrazu, filmu, przestrzeni ekspozycyjnej, emisji w jeden obiekt multimedialny poszerza ramy percepcyjne obrazów.

Obrazy trwające w czasie - cykl multimedialny, Katarzyna Zabłocka, 2019

Zaciekawiona, jakie możliwości oferują kolejne wersje programów do edycji cyfrowych, postanowiłam stworzyć cykl prac pod tytułem *Obrazy trwające w czasie*. Były to cztery krótkie animacje filmowe. Każda, jako główny środek artystycznego wyrazu, wykorzystywała dynamikę przekształcających się obrazów – zgodnie z teorią L. Manovicha możemy tu zaobserwować: modularność, wariacyjność i złożoność procesów twórczych.⁴⁹ Modularność w każdym cyklu to stosowanie koloru, który posiada własną dynamikę, a także charakterystyczne dla siebie tempo. Kluczową rolę odgrywa wariacyjność – w każdym momencie mogłam generować nieskończoną liczbę kombinacji w obrębie jednej sekwencji filmowej. Działanie to pozwalało odczuwać i na swój sposób oswajać zapętłony czas. Realizacje te emitowane były w niekończącej się pętli, pętli przypominającej egzystencję ludzką.

⁴⁹ Manovich, Lev. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne s. 91



27. Katarzyna Zabłocka, *Obrazy trwające w czasie*, obiekty multimedialne, 2019.

Afektywność *Obrazów trwających w czasie* realizuje się zarówno u twórcy, jak i u odbiorcy. Intensywne kolory powtarzających się sekwencji występujących cyklicznie oddziałują na odbiorcę. Możemy zaobserwować, jak jedna forma przekształca się w drugą, dając odbiorcy poczucie współtworzenia. Momentowi, któremu towarzyszy podświadome oczekiwanie na kolejną zmianę obrazu włącza widza poprzez afekt w współtworzenie. Celowa symbolika barw i przekształceń na cyfrowym ekranie odsyła nas do wyznaczników współczesności, którymi – szczególnie po doświadczeniu pandemii – stały się płynność i zmienność, złożoność, niejednoznaczność. Cykl ten, zgodnie z założeniem opisanym przez Christine Paul (*Digital Art*, 2008), uświadomił mi, że obiekty multimedialne są równocześnie narzędziem eksploracji świata i siebie.

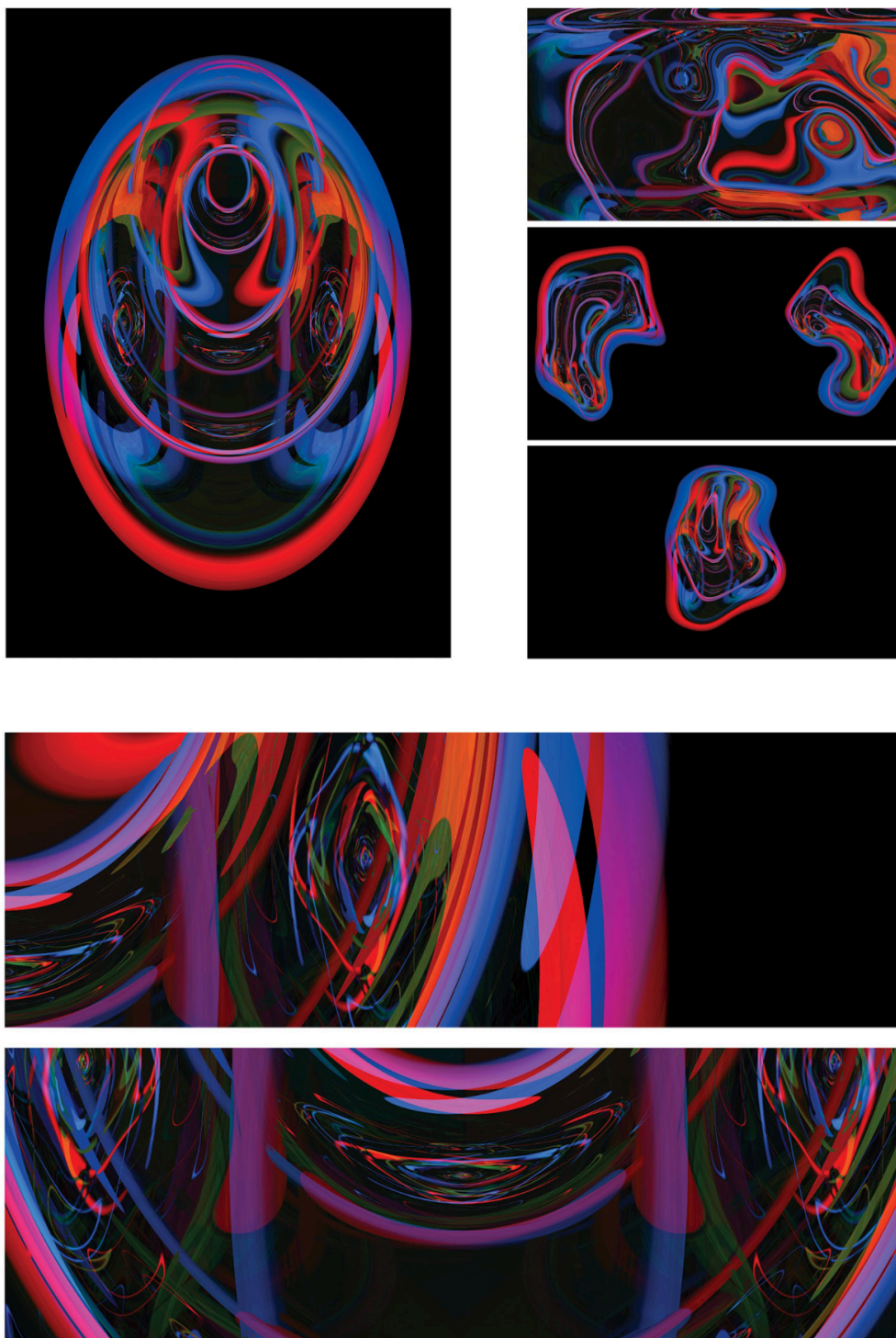
Wizualna szczepionka - projekt cyfrowy Katarzyna Zabłocka (2021)

Kolejna moja praca, zatytułowana *Wizualna szczepionka* stanowi kontynuację eksperymentów z przekształceniami cyfrowymi, których celem jest ukazanie temporalności i afektywności. Wykorzystane medium cyfrowe kreuje zarówno strukturę i narrację, jak i określa estetykę całości. Po raz kolejny technologia staje się współautorem mojej pracy. Proces twórczy opiera się na przekształceniu cyfrowym, które ożywia statyczne obrazy. Technologia współtworzy dzieło, generując zarówno jego strukturę, narrację, jak i estetykę. Modularne zastosowanie przekształceń zgodnie z właściwościami użytego medium pozwala uzyskać nieskończoną liczbę wariantów kompozycji.⁵⁰ W ten sposób powstaje wizualny zapis ewolucji obrazu.

Zarówno tytuł, jak i okres powstania pracy odnoszą się bezpośrednio do czasu pandemii. Poprzez tę pracę starałam się wyrazić własne doświadczenia oraz uporządkować wspomnienia i emocje z tamtego okresu. *Wizualna szczepionka* jest zapisem afektywnych reakcji, które mi wówczas towarzyszyły.

Dzięki możliwościom, jakie daje wykorzystane przeze mnie medium cyfrowe, mogłam ukazać temporalność i afektywność przekształceń cyfrowych. Pandemia stała się szczególnym przykładem płynności, zmienności oraz niejednoznaczności współczesnej rzeczywistości, a użycie technologii pozwoliło mi nawiązać do tej problematyki w sposób adekwatny do naszego czasu.

⁵⁰ Manovich, Lev. (2006). *Język nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne s. 102



28. Katarzyna Zabłocka, *Wizualna szczepionka*, obiekty multimedialne, 2021.

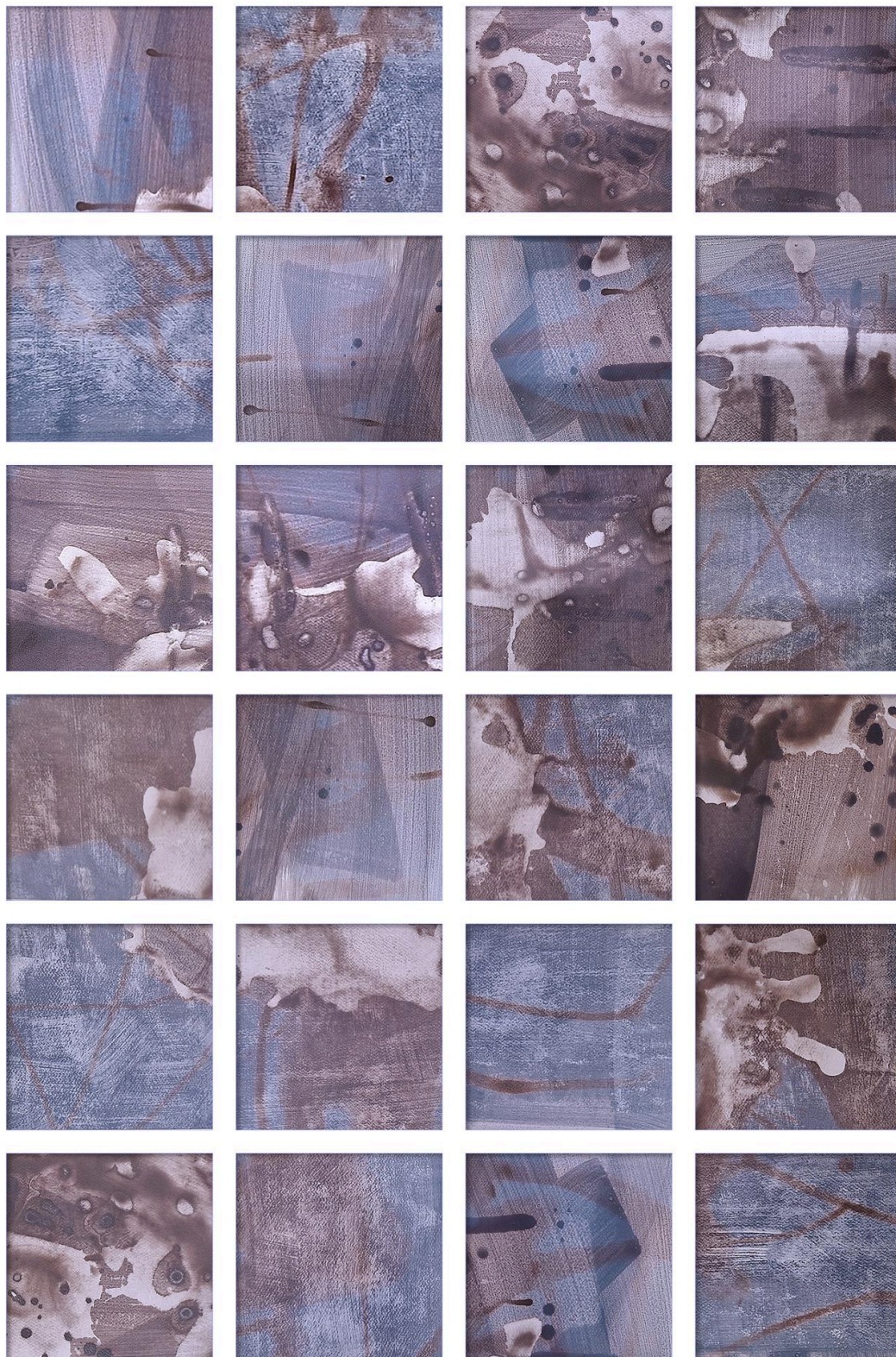
Zapis - Plama czasu - projekt Katarzyna Zabłocka (2025)

Kolejna moja praca nawiązująca w tytule do koncepcji temporalności nosi tytuł *Zapis - Plama czasu*. Jest to kompozycja 24 obrazów w formacie 20 x 20 cm, realizowanych przy wykorzystaniu emulsji światłoczułej. Są to zapisy powstałe czy dokładniej ciągle powstające w wyniku procesu naświetlania. Ideą towarzyszącą tym pracom była chęć uchwycenia dynamiki światła i nieuchwytności czasu. Każda pojedyncza kompozycja to niepowtarzalny układ plam, linii i tekstur, łączących się w obrazy przywołujące na myśl przemijanie poprzez transformację.

Ekspresja wynika tutaj z medium, które wykorzystałam – światło i czas jest współtwórcą tych obiektów na równi ze mną. Niesamowitym doświadczeniem było obserwowanie, jak podczas tworzenia zachodziła reakcja emulsji z podłożem i światłem. W tym działaniu jedynie rozpoczynałam proces. W ten sposób chciałam oddać hołd medium, które posiada swoją autonomiczną ekspresję.

Bliska mi idea posthumanizmu skłania do nowego postrzegania symbioz pojawiających się w naszym otoczeniu. Odczuwanie czasu, jego wpływ, manifestuje się tutaj poprzez eksponowanie materii, z którą pracowałam przy tym projekcie. Na tym poziomie dostrzegam wariacyjny potencjał twórczy przemiany fotografii jako reprezentacji czasu.⁵¹

⁵¹ Orbik Zbigniew, „Krytyka pojęć czasu i przestrzeni w filozofii Henry Bergsona”, Polska Akademia Umiejętności, 1996.



29. Katarzyna Zabłocka, *Zapis - Plama czasu*, emulsja światłoczuła, 2025.

Część 3: Tryptyk pt. *Rejestr: Doświadczenie przeszłości - Przestrzeń teraźniejszości - Projekcja przyszłości*

Cykl pt. *Rejestr* realizuje założenia nowych mediów opisane przez Lwa Manovicha oraz koncepcję sztuki cyfrowej Christiane Paul, szczególnie pod względem modularności, wariacyjności i dekonstrukcji tradycyjnych struktur narracyjnych. Charakterystyczną cechą jest transgresja temporalna – świadome przekraczanie linearnego rozumienia czasu. Proces twórczy wykorzystuje cyfrowe techniki przyspieszania, zwalniania oraz zapętlenia fragmentów filmu, prowadząc do zaniku klasycznej narracji chronologicznej. W ten sposób widz doświadcza czasu jako struktury fraktalnej, zmiennej i płynnej, co wpisuje się w manovichowską koncepcję bazodanowej logiki nowych mediów⁵².

Afektywność procesu twórczego, widoczna w pracy, przejawia się w intensywnym wykorzystaniu technik cyfrowych do ekspresji emocjonalnej. Kolorystyka, zmienne oświetlenie oraz dynamiczne tempo montażu są narzędziami manifestacji emocji – od niepokoju po kontemplację. Emocjonalny charakter pracy wzmacniają efekty dźwiękowe oparte na dekonstrukcji nagrań środowiskowych, potęgujące zarówno napięcia, jak i momenty wyciszenia. Jak zauważa Christiane Paul, technologia cyfrowa pozwala eksplorować emocje na poziomie sensorycznym, a moja propozycja jest przykładem realizacji tej zasady.

W swojej analizie przedstawiam abstrakcyjne kompozycje audio-wizualne, które dosłownie ukazują technologię cyfrową jako medium kreacji. Na poziomie konotacyjnym obrazy i dźwięki te symbolizują niepewność i wielowariantowość zdarzeń. Medium cyfrowe staje się metaforą współczesnych przemian kulturowych.

Specyficzne operowanie czasem w filmie nawiązuje do bergsonowskiej koncepcji pamięci jako struktury wielowarstwowej i fraktalnej. Czas w pracy jest nie linearny, lecz oparty na powtórzeniach. Obraz, kolor i światło wykorzystywane są w pracy w sposób hybrydyczny – syntetyczny, jaskrawe barwy kontrastują z organicznymi odcieniami, a efekty świetlne, oscylujące między intensywnym blaskiem a subtelnym cieniem, tworzą atmosferę tajemnicy i introspekcji. Wizualne środki ekspresji odzwierciedlają filozoficzną refleksję nad miejscem

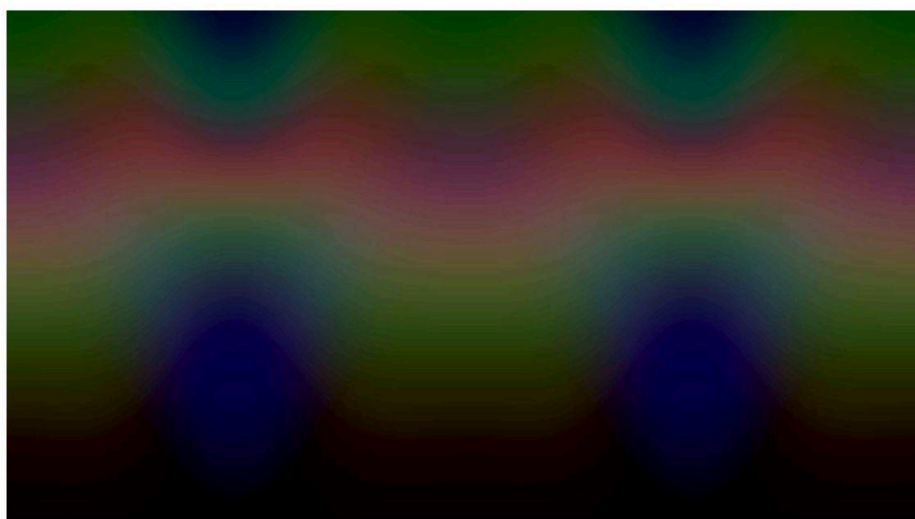
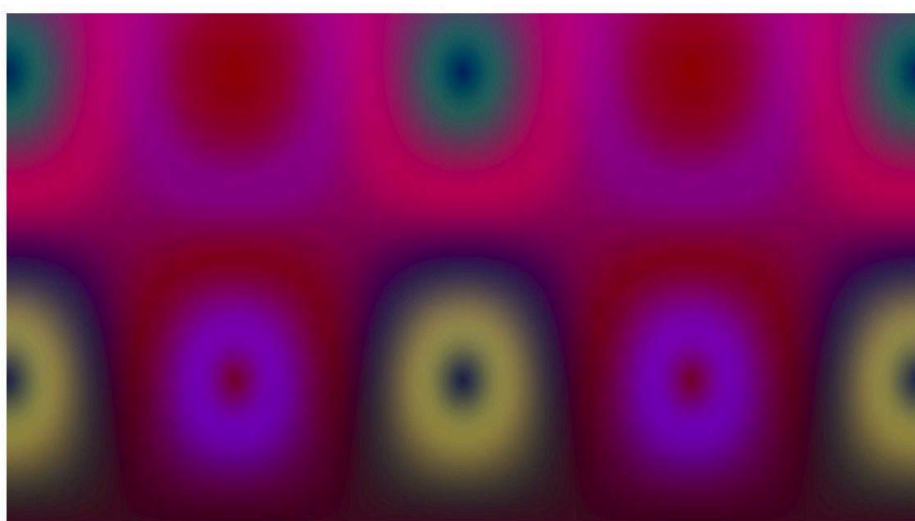
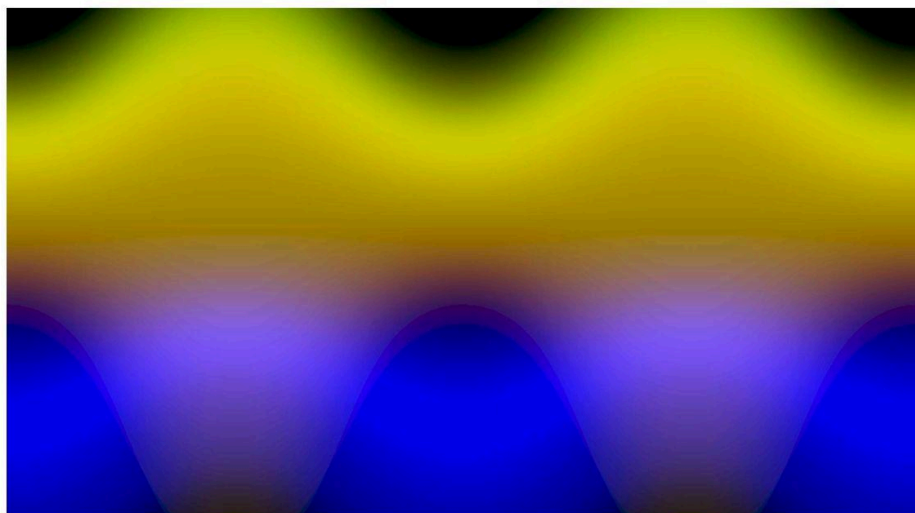
⁵² Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.s.52.

człowieka w epoce posthumanistycznych przemian, zacierając granice między rzeczywistością organiczną a cyfrową.

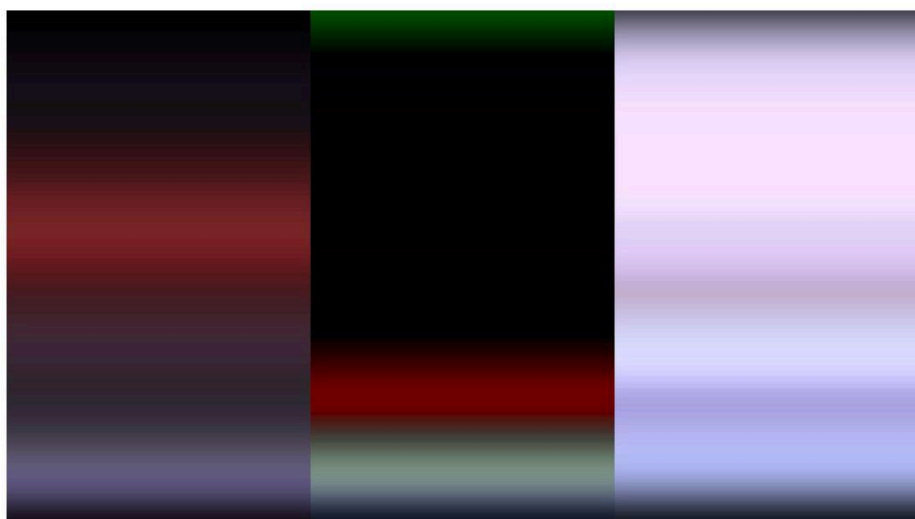
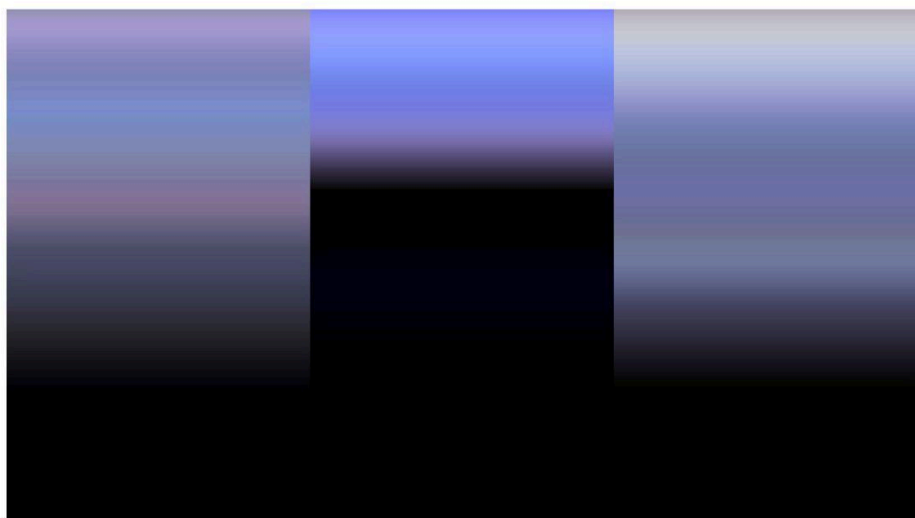
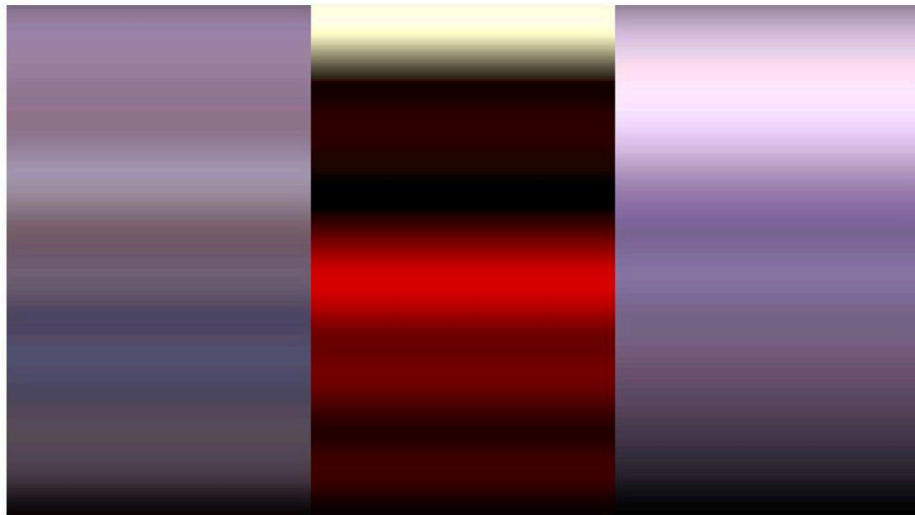
Ruch i zmienna głębia filmu konstruuje przestrzeń dynamiczną, w której wizualne elementy pulsują i przekształcają się nieustannie, sugerując permanentny stan metamorfozy, co można interpretować jako metaforę współczesnych przemian kulturowych i technologicznych.

Podsumowując, obiekt multimedialny *Rejestr* przedstawia pogłębioną refleksję nad naturą czasu, pamięci i emocjonalności w kontekście technokulturowych przemian, ukazując medium cyfrowe jako aktywnego współuczestnika procesu twórczego i percepcyjnego współczesnego widza.

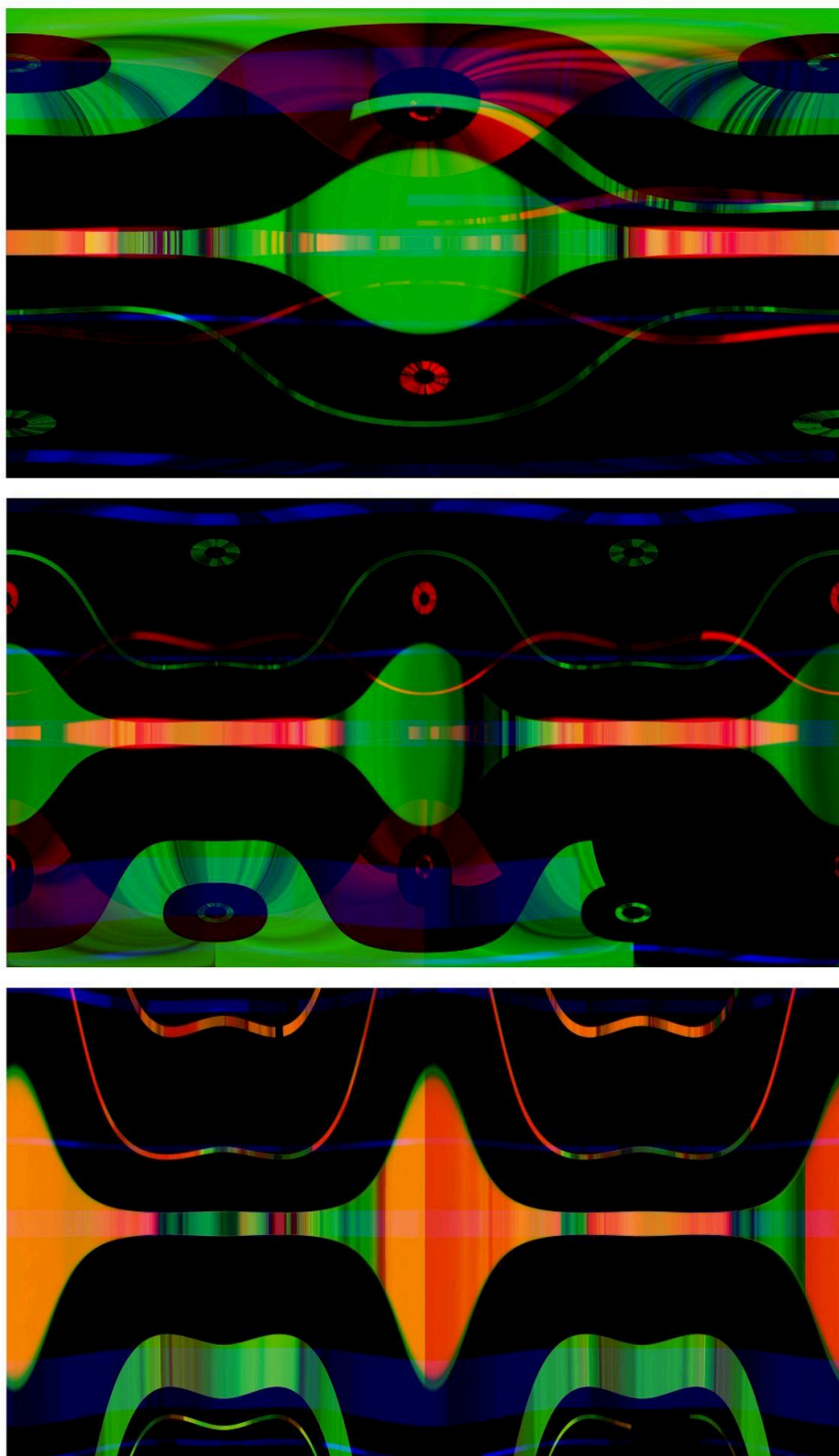
Poniżej prezentuję cyfrowe szkice kadrów, które bezpośrednio nie weszły do filmu, ale były swoistym głosem w kreowaniu koncepcji.



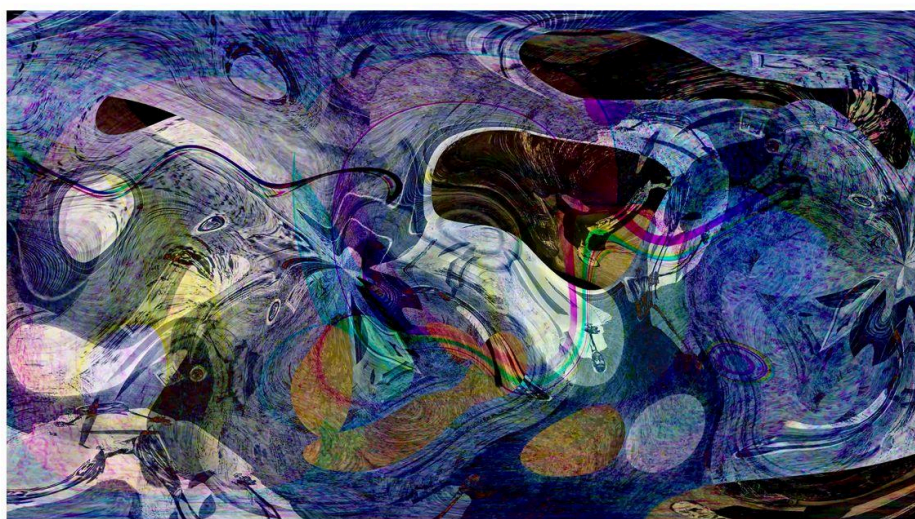
30. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne I*, 2024 - 2025.



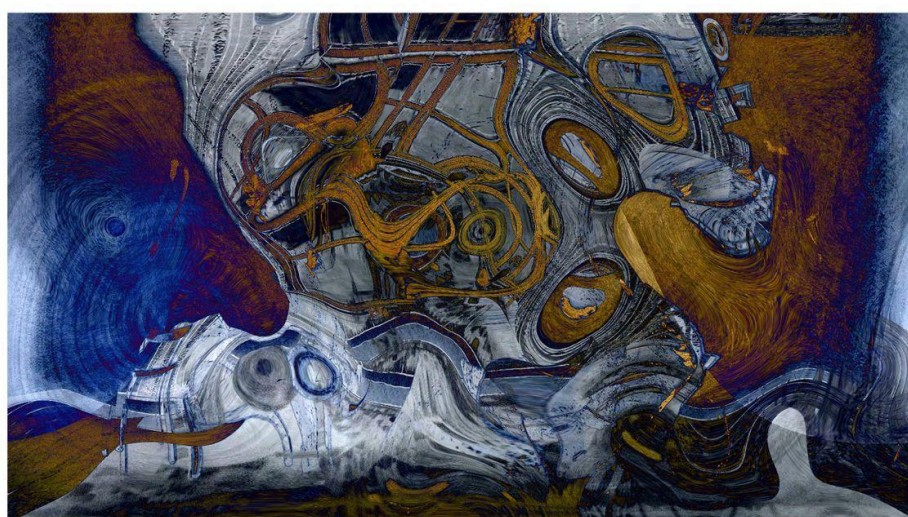
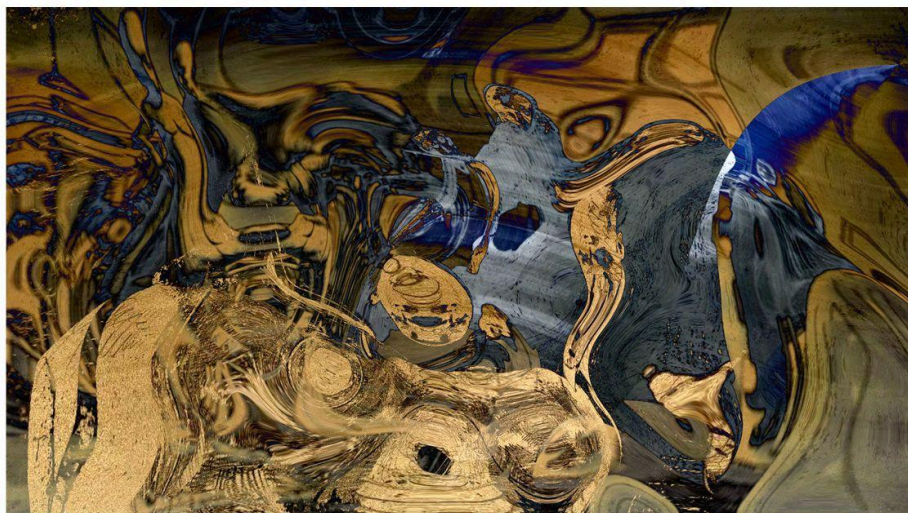
31. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne II*, 2024 - 2025.



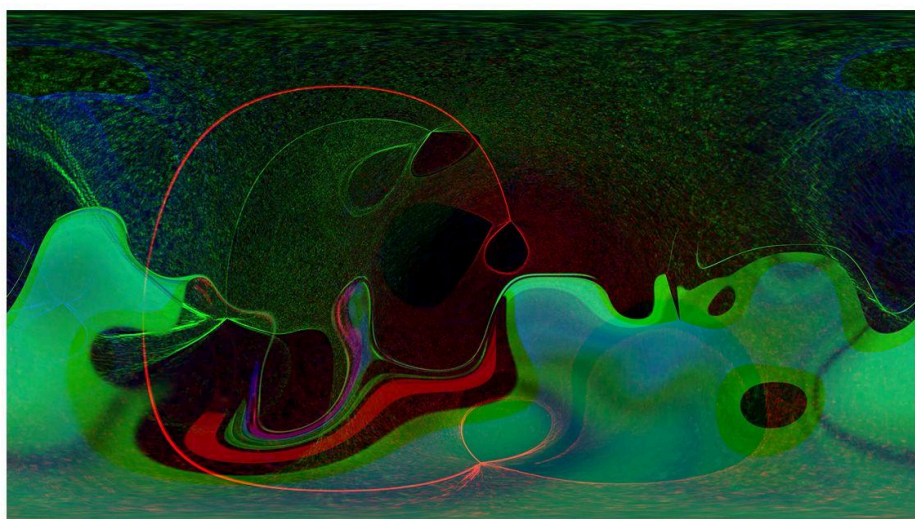
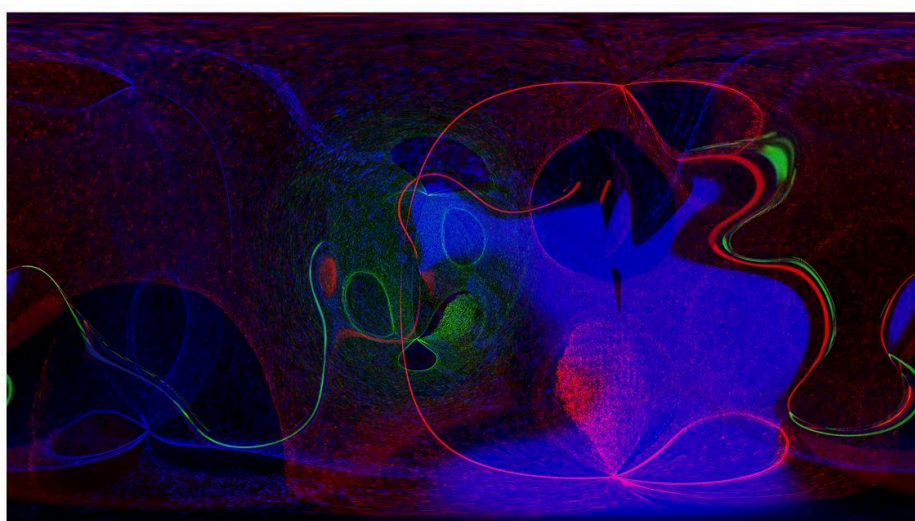
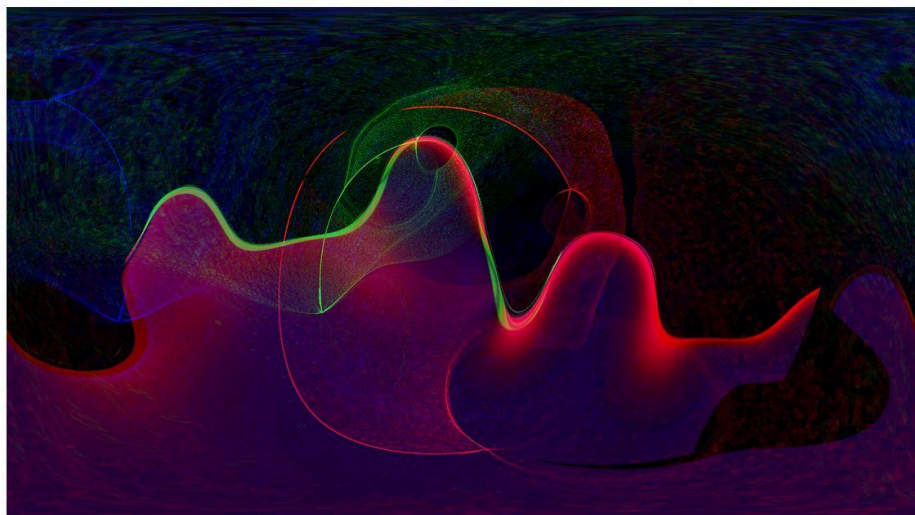
32. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne III*, 2024 - 2025.



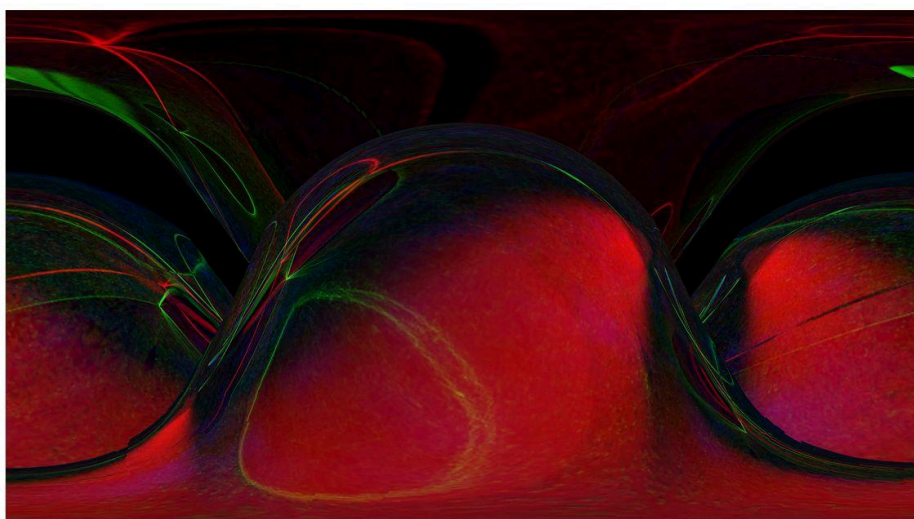
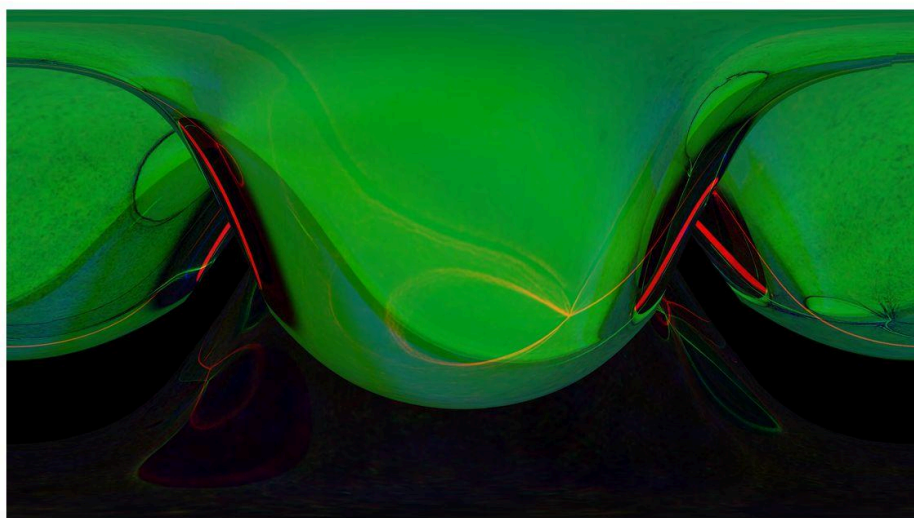
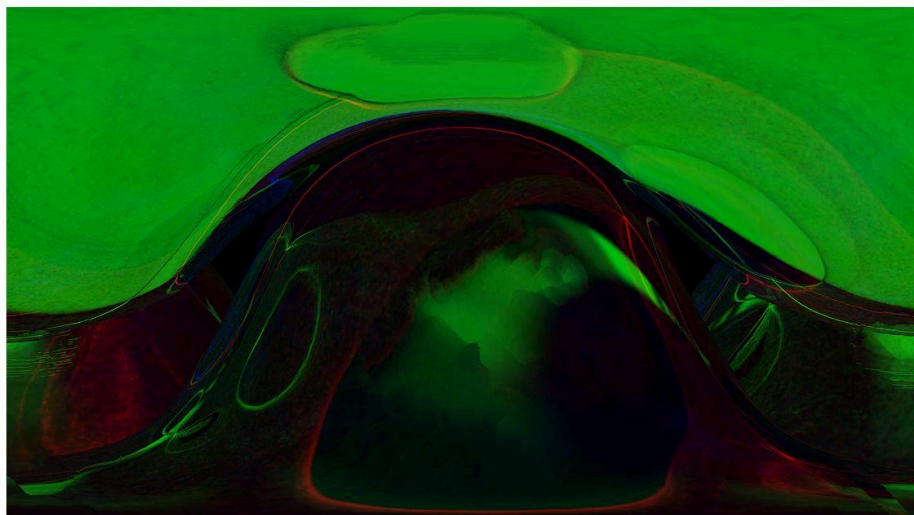
33. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne IV*, 2024 - 2025.



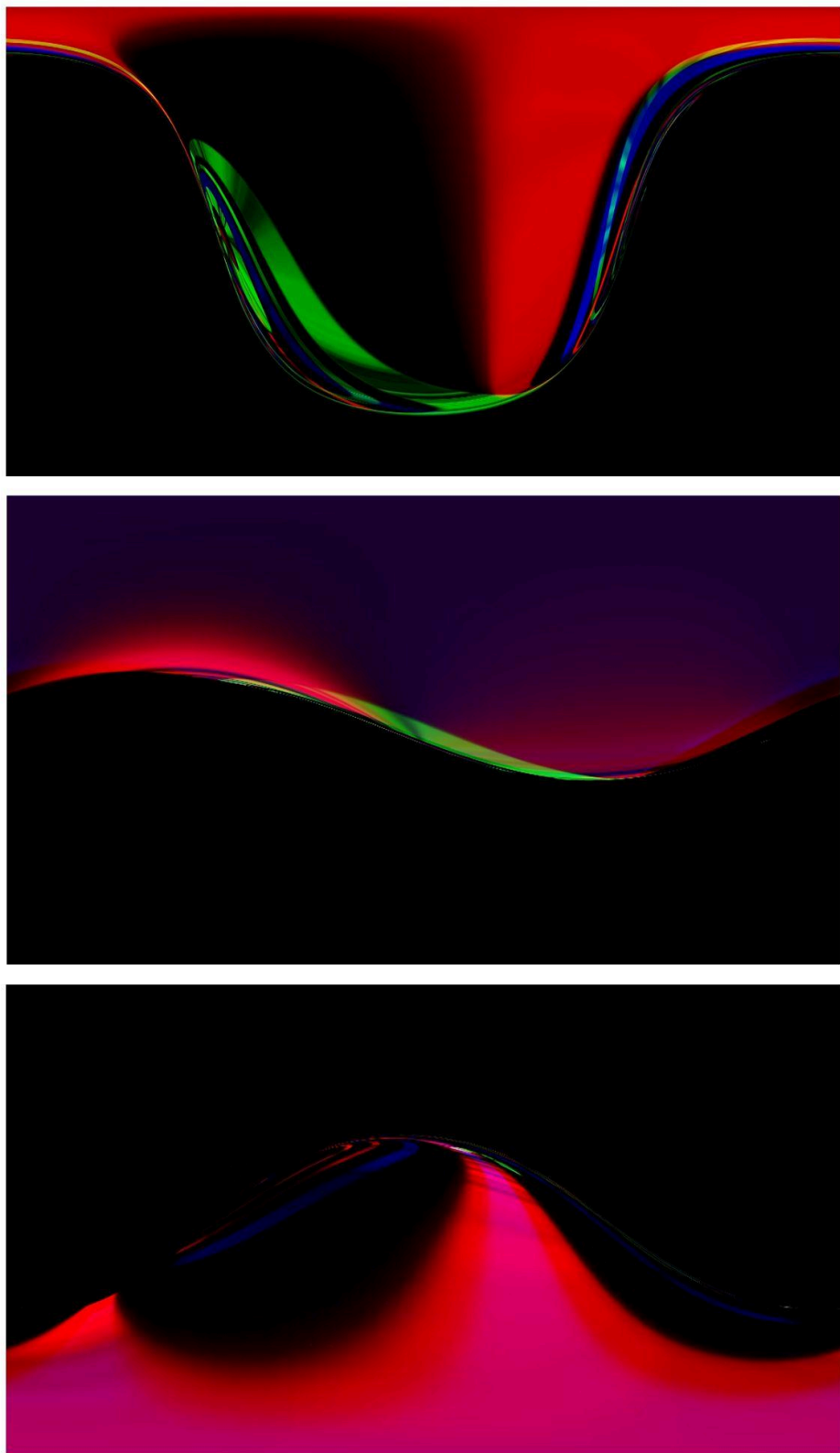
34. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne V*, 2024 - 2025.



35. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne VI*, 2024 - 2025.



36. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne VII*, 2024 - 2025.



37. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne VIII*, 2024 - 2025.

1. Struktura formalna tryptyku multimedialnego

Rejestr to cykl trzech pięciominutowych realizacji multimedialnych, których tytuły przywołują pojęcia: przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. Praca jest udźwiękowiona abstrakcyjnymi formami oraz ilustrowana abstrakcyjnymi obrazami. Każda z części trwa 5 minut to 7500 obrazów, łącznie cały tryptyk to 15 minut trwania - 22500 obrazów. Obrazów, które trwają w czasie i zmieniają się w czasie. Moja realizacja jest przez to ciekawą propozycją jeśli chodzi o analizę formalną wymiarów obrazu, dochodzi tu dodatkowy wymiar, *wymiar czasu*.

Poniższa analiza zawiera formalne relacje między częściami, określa rolę ścieżki dźwiękowej, wyjaśnia użyte środki wyrazu oraz interpretuje tryptyk w kontekście teoretycznym, między innymi teorii Kandinskiego i Bergsona. Część pracy poświęcona jest kulturowemu kontekstowi i w znacznej mierze odnosi się do afektywności zarówno po stronie twórcy, jak i widza. W analizie jednakże skupiam się na koncepcji czasu w moich realizacjach, umiejscawiając to na tle sztuki multimedialnej pierwszej połowy XXI wieku.

Na końcu dzielę się refleksjami dotyczącymi charakteru mojej pracy, a także jej miejsca w sztuce mediów cyfrowych. Dzielę się również pomysłami na rozwinięcie tematów, które poruszyłam w tryptyku, oraz tymi, które przyszły do mnie w trakcie pracy zarówno nad filmem, jak i częścią teoretyczną rozprawy doktorskiej.

Kluczowym elementem w interpretacji mojej pracy są relacje między częściami. Zbudowane one są na zasadzie powiązań narracyjnych oraz fragmentaryczności obrazów kontra ich linearność. Główną ciągłość formalną realizacji zapewniają takie elementy jak: kolorystyka, światło, kompozycja, a w symbolicznym wymiarze afektywne odczuwanie przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. Te trzy niezależne od siebie części należy traktować jako jedną całość, każda posiada swoją niepowtarzalną, emocjonalnie pobudzającą konstrukcję, powstały z przekształcanego archiwalnego materiału wyjściowego.

W koncepcji dotyczącej emisji obiektów multimedialnych składających się na tryptyk to widz będzie sam decydował, na jakim poziomie interpretacyjnym trafią najlepiej do niego cała projekcja. Może skupić się na formalnych aspektach, własnej ikonosferze, nadać symboliczne znaczenia poszczególnym przejściom, a może nadbudować sobie spójną fabułę.

Współczesny widz przyzwyczał się do oglądania historii zgodnej z chronologicznym

przebiegiem, o tradycyjnej narracji i spójnej fabule. Mój tryptyk w założeniu adresowany jest do każdego widza, ponieważ w ramach performansu odbyły się projekcje zarówno w dużym mieście, jak i na małej wsi. Takie założenie towarzyszyło mi od początku. Liczyłam na to, że brak spójnej narracji zostanie zastąpiony afektywną refleksją wywołaną obrazem.

"Uważam, że istnieje między nimi [afektami i schematami pamięciowymi] niedoceniana analogia, którą łatwiej opisać właśnie od strony funkcjonowania afektów: w obu przypadkach uczestnictwo wyprzedza rozpoznanie, a reakcja świadomą decyzję. Mówiąc inaczej: zarówno afekty, jak i schematy pamięciowe działają na długo, zanim zostaną uświadomione i – co równie ważne – ich ekspresja nie ustaje nawet wtedy, gdy zostaną już opisane lub refleksyjnie rozpracowane"⁵³

Praca stanowi połączenie dźwięków i obrazów wynikające z moich subiektywnych skojarzeń. Wierzę głęboko, że mimo braku logicznej, linearnej narracji łatwo jest zidentyfikować obszary opisujące przeszłość, wprowadzające w przyszłość i towarzyszące przebywaniu w teraźniejszości. Tryptyk w moim zamyśle ma stanowić multimedialną opowieść o ludzkiej percepcji, cielesnych sposobach doświadczania czasu i refleksji nad tym, jak przeszłość kreuje odbiór teraźniejszości, a teraźniejszość staje się punktem wyjścia do przyszłości.

2. Relacje między trzema częściami

Aby zachować spójność estetyczną tryptyku, każda część jest stworzona w takim samym formacie obrazu 16:9. Zastosowany został identyczny profil kolorystyczny oraz zbliżony sposób montażu. Pomimo różnic wynikających z tytułów części, praca stanowi spójną całość. Wspólnymi elementami są wykorzystane materiały, które stanowią moje archiwalne nagrania i prace – fotografie oraz filmy. Z poziomu montażu stworzyłam kompozycję warstwową w rozumieniu języka nowych mediów, gdzie obrazy nakładane na siebie przenikają się.

"Kompozycja cyfrowa jest przykładem bardziej ogólnej operacji w kulturze komputerowej: składania wielu elementów w celu stworzenia pojedynczego, spójnego obiektu"⁵⁴.

⁵³ Tabaszewska, Justyna, *Pamięć afektywna. Dynamika polskiej pamięci po 1989 roku*, red. Agnieszka Markuszewska, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2022.s.108.

⁵⁴ Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.s.132.

Multiekspozycja cyfrowa, wymieszanie warstw przy wykorzystaniu różnych efektów, a także wprowadzenie przezroczystości poszczególnych elementów pozwoliło na stworzenie złożonych kadrów, w których trzy czasy wspólnie się uzupełniają. W kwestii montażu wewnątrzkadrowego skupiłam się, zgodnie z założeniami Lwa Manovicha, na symultanicznym prezentowaniu obiektów multimedialnych. W każdej części i w każdym wprowadzonym materiale dokonywałam daleko idących ingerencji – modyfikowałam kolorystykę poprzez zmianę nasycenia, zwiększanie lub zmniejszanie saturacji, rozmywałam fragmenty kadru bądź całe kadry. Zabiegi te, zarówno w warstwie kolorystycznej, jak i daleko zakrojonych zmianach obrazu, miały na celu stworzenie wspólnej stylistyki, pomimo eksperymentalnego charakteru filmu.

Elementem, który zdecydowanie wpływa na afektywny odbiór prac, jest tempo i rytm montażu. Można dostrzec celowe przyspieszenia bądź spowolnienia czasu trwania poszczególnych ujęć. Uważny widz, wsłuchujący się w swoje afekty, a potem w emocje, na pewno dostrzeże pewną rytmiczność, która zapewnia ramową jedność filmów.

Głównymi środkami wyrazu, i wspólnym motywem kompozycyjnym, są pojawiające się we wszystkich częściach: punkt, linia i płaszczyzna. Na początku pracy wykorzystywałam te formy – punkty, linie, płaszczyzny barwne – jako pierwsze elementy “wyprawione w podróż w czasie”. Manifestowały tę podróż poprzez swój ruch. Cytując Kandinsky’ego, że „kropka wprawiona w ruch tworzy linię”, skupiłam się na eksploracji możliwości, jakie dawały punkty barwne lub świetlne powstające w obrazie.

Swoją historię czasu opowiadałam, przekształcając linię, zmieniając formy i kształty w obrębie kadrów, które są formami otwartymi. Pojawiają się ujęcia dynamiczne, centralne, a także kompozycje diagonalne z dużym nawarstwieniem linii symetrycznych, stanowią swoiste pauzy kompozycyjne.

Tryptyk to swoisty zapis bardzo cielesnego doświadczania z czasem, a szczególnie napięcia budowanego między poszczególnymi częściami. W projekcji można wyczuć intensywność pierwszych dwóch części oraz spokój i wyciszenie ostatniej. Brak jakiegokolwiek podpowiedzi odautorskiej, dotyczącej odczytywania poszczególnych części, pozwala widzowi na indywidualne doświadczenie percepcyjne, przenikania obrazów w obrębie jednej części a dalej poszczególnych części w obrębie całości (*Katarzyna Zabłocka, Cykl Rejestr-Doświadczenie przeszłości, obiekt multimedialny, 2025 / czas od 01:45 do 02:05*).

3. Warstwa dźwiękowa i jej wpływ na percepcję

Warstwa audialna *Rejestru* pełni równorzędną rolę co obraz, wpływając na sposób percepcji całości. Dźwięk spaja tryptyk emocjonalnie i rytmicznie, a zarazem różnicuje poszczególne części pod względem atmosfery. Kompozycja dźwiękowa jest minimalistyczna – zamiast tradycyjnej muzyki ilustracyjnej słyszymy raczej krajobraz dźwiękowy (soundscape). Taka gra obrazem i dźwiękiem uwrażliwia percepcję widza – zmusza do jednoczesnego śledzenia dwóch warstw i ich wzajemnych relacji. Istotnym aspektem jest synchronizacja dźwięku z obrazem oraz momenty wyciszenia. W całym tryptyku operuje także pauzą dźwiękową – chwilami braku dźwięku lub niemal niesłyszalnego tła – co podkreśla znaczące momenty wizualne. Cisza wprowadza percepcję w inny wymiar: intensyfikuje skupienie na obrazie i pozwala *odpocząć* uszom, by po chwili powrót dźwięku mógł wywołać zamierzony efekt afektywny (*Katarzyna Zabłocka, Cykl Rejestr-Przestrzeń teraźniejszości, obiekt multimedialny, 2025 / czas od 04:00 do 04:25*).

Ogólnie, warstwa dźwiękowa kształtuje strukturę czasową pracy: wyznacza rytm odbioru i potęguje doznania płynące z obrazu. Audiosfera buduje też spójność emocjonalną – choć obrazy zmieniają się radykalnie między częściami, to kontynuacja pewnych motywów dźwiękowych scala tryptyk w jedną całość percepcyjną. Dźwięk działa na widza podprogowo, wpływając na jego nastrój: niskie częstotliwości mogą wywoływać niepokój lub powagę, wysokie dźwięki – napięcie lub wrażenie lekkości. Widz, nawet nie analizując świadomie audio, odczuwa poprzez dźwięk intensywność przekazu. W ten sposób audio-wizualna synteza w *Rejestrze* angażuje wielozmysłowo, jak podkreślał Kandinsky, dzieło sztuki może oddziaływać jak muzyka, bezpośrednio na emocje. Ścieżka dźwiękowa pełni więc rolę emocjonalnego przewodnika, który wiedzie odbiorcę przez kolejne stany: nostalgii przeszłości, uważności teraźniejszości, niepokoju i nadziei przyszłości (*Katarzyna Zabłocka, Cykl Rejestr-Projekcje przyszłości, obiekt multimedialny, 2025 / czas od 04:06 do 04:30*).

4. Środki artystyczne i ich funkcja ekspresyjna

Gdy analizujemy *Rejestr* pod kątem użytych środków artystycznych i pełnionych przez nie

funkcji, nie sposób pominąć głównego źródła moich inspiracji, jakie stanowiły i nadal stanowią multimedialne obiekty sztuki współczesnej.

Wykorzystane środki artystyczne służą przede wszystkim podkreśleniu sensu mojej pracy i głównego tematu, czyli pojmowania, odczuwania i percepcji czasu. Najważniejsze jednak okazują się takie elementy jak montaż, kadr, światło, barwa oraz efekty nakładane na całość. Kolorystyce wykorzystanej w tryptyku można przypisać rolę transponderów znaczeń i wywoływaczy afektów. Kolor, bardzo symboliczny w poszczególnych częściach, pomaga odczuć ich charakter. To właśnie barwa odpowiada za narastające napięcie oraz wywoływanie afektów, zgodnie z teorią Kandinsky'ego, który wierzył, że poprzez kolory można opisywać emocje. Wykorzystane barwy ciepłe uspokajają, natomiast następujący zaraz kontrast barw komplementarnych wywołuje podniecenie i lęk. Kolory bardzo mocno korespondują z intensywnością przeżyć.

Celowo unikam konkretnych nazw barw, pozostawiając je afektywnemu nazewnictwu osoby, która wyobraża sobie krajobrazy czasowe powstałe w poszczególnych częściach. Przejścia kolorystyczne w trakcie trwania filmów, a także zmiany tonacji między częściami, współgrają z kolejnym środkiem wyrazu – światłem. Momentami jedne elementy, linie i załamania płaszczyzny, są doświetlone, by za moment zniknąć w mroku. Celowo stosowałam takie przejścia, by przywołać kolejny wymiar, jakim jest przestrzeń nierozzerwalnie związana z czasem. Pogłębiona przestrzeń, zilustrowana świetlnymi niuansami, buduje swoistą dramaturgię fragmentu, gdy do głosu dochodzi inny środek artystycznego wyrazu – migoczący i niestabilny punkt przechodzący w pulsującą linię – światło jak gdyby wyznacza kierunek narracji.

Budowa kadru w poszczególnych filmach wyrasta z mojej fascynacji malarstwem i fotografią, co można dostrzec w układach przestrzennych elementów. Oś kompozycyjna doświadczania czasu nie jest oczywista – w przeszłości obrazy pojawiają się w jednej linii, by za moment, poprzez układy asymetryczne i bardzo dynamiczne, wprowadzić odczuwalne w reakcjach ciała napięcie. Taki rezonans, wywołany przez ruch i niespodziewane zmiany tempa, pojawianie się linii poziomych kojarzonych ze spokojem, wpływa na odbiór całości. To, jak kompozycja poszczególnych elementów względem siebie odnosi się do naszych semantycznych skojarzeń, pozostawało poza moją strefą interpretacji.

Montaż to środek ekspresji, który odgrywa znaczącą rolę w budowaniu odczucia czasu. Brak linearności, celowo przeze mnie zaburzony, zastąpiony został kompozycją kolażową –

obrazów przenikających się, łączących ze sobą, wpływających z siebie, można to zaobserwować w (*Katarzyna Zabłocka, Cykl Rejestr-Doświadczenie przeszłości, obiekt multimedialny, 2025 / czas od 03:03 do 03:30*). Celowo użyte ostre cięcia i glitche miały na celu zaburzenie płynności, wzbudzenie utraty pewności siebie oraz wskazanie luk w pamięci. Zależało mi na tym, aby rytm montażu przypominał rytm naszego odczuwania czasu, szczególnie w obszarze tego, co zapamiętujemy. Tak jak obrazy w moim filmie nakładają się i ewoluują, tak czasami ludzka pamięć nakłada na siebie obrazy pozostałe po różnych doświadczeniach.

Gdy myślę o środku artystycznej ekspresji w moich filmach, to przychodzi mi do głowy porównanie do reliefów. Użyte elementy i światło budują trójwymiarowość. W moich pracach pojawiają się glitche, wynikające z celowej pikselizacji i deformacji obrazu. Te wprowadzone nieciągłości i zakłócenia mają budować odczucie czasu w sposób spójny, pomimo tego, że w naszej percepcji czas często zaczyna się, przenika, znika. I gdyby nie zewnętrzne mierniki czasu, mielibyśmy problem z jego identyfikacją. Pojawiające się przenikania mają symbolizować warstwy pamięci.

Taka koncepcja wywodzi się z moich fascynacji kinem abstrakcyjnym i wczesnymi eksperymentami filmowymi⁵⁵, gdzie to dźwięk i obraz są traktowane jako tworzywo do ukazywania treści psychicznych i przeżyć wewnętrznych. W chwili obecnej, dzięki medium, jakim są narzędzia cyfrowe, a także generatywne systemy sztucznej inteligencji, wracamy znowu do fascynacji abstrakcjami ekspresjonistycznymi, gdzie właśnie dźwięk i obraz sprzyjają ilustrowaniu afektów.

Podsumowując, poprzez kompozycje, efekty wizualne, montaż, kadrowanie chcę wpisać się w dyskusję o posthumanistycznej kondycji człowieka, dyskusję prowadzoną w kontekście odczuwania czasu percepcji stanów afektywnych, które to mogą być dobrym punktem wyjścia do predefiniowania człowieczeństwa, którego z pewnością wymaga dzisiejszy świat. Właśnie to język abstrakcji, nie odnoszący się bezpośrednio do materialnych obiektów, jest w stanie określać podmiotowość człowieka na równi z innymi elementami i bytami.

⁵⁵ Człowiek z Kameral Filmową (Man with a Movie Camera), reż. Dziga Wiertow, 1929, muzyka: Lipiński, NiemeNieme.pl, Stowarzyszenie Kulturalne Hamulec Bezpieczeństwa, dostęp online: YouTube [dostęp: 4.05.2025]

5. Kontekst teoretyczny: Strzemiński, Kandinsky, Bergson

Tworząc, mówiąc i pisząc o pracy, odwołuję się do teorii filozoficznych, związanych przede wszystkim z odczuwaniem czasu, a także do teorii związanych z opisywaniem cielesnego przeżywania sztuki. Moje prace można interpretować na przecięciu się tych dwóch idei. Właśnie eksperyment multimedialny ma szansę najpełniej zilustrować teoretyczne założenia percepcji doświadczania czasu.

W teorii widzenia Strzemiński zwracał uwagę, że percepcja nie jest biologicznym procesem, lecz kształtowanym na przestrzeni stuleci doświadczeń z obszaru świadomości. To, jak patrzymy i co w efekcie tego patrzenia dostrzegamy, to idea, która skłoniła mnie do fragmentarycznego montażu abstrakcyjnych form, bo właśnie taka technika pozwoli na dokonanie refleksji o tym, co tak naprawdę rozumiemy z tego, co widzimy. Kontekst historyczny, o którym pisze Strzemiński, ma ogromne znaczenie dla widza i jego wrażliwości. W tym kontekście tryptyk *Rejestr* może być uznany za eksperyment dotyczący widzenia w kontekście historycznym i wyobrażenia oraz kontekście futurystycznym. Cały czas widz funkcjonuje pomiędzy swoimi wyobrażeniami a tym, co widzi. Nie ma dwóch identycznych odbiorów tego filmu, bo każdy z nas ma inną świadomość wzrokową, inne przeżycia, inne oczekiwania. To kształtuje w dużej mierze rozumienie obrazów, z którymi się spotykamy w trakcie odbioru sztuki.

Drugi twórca, który stanowił i stanowi niewyczerpane źródło inspiracji w pracy z formą i kolorem, Kandinsky, uwrażliwił mnie na to, że przez punkt, płaszczyznę, linię przenosimy emocje, a świadome operowanie punktami świetlnymi, przesuwanie i dynamiczne zmiany granic wyznaczonych przez linię tak naprawdę budują odbiór obrazu. Szukając korzeni swoich rozważań dotyczących czasu, trafiłam na przemyślenia opisane przez francuskiego filozofa Henriego Bergsona, który dla koncepcji pojmowania czasu i przestrzeni, szczególnie użyteczne w analizie filmów, wprowadził kluczowe terminy. Bergson mówi o pojęciu trwania (*la durée*), czasu przeżywanego bardzo subiektywnie, nie dającego się zdefiniować poprzez jakiegokolwiek odcinki czasu znane z konwencjonalnych pomiarów (*Katarzyna Zabłocka, Cykl Rejestr-Przestrzeń terażniejszości, obiekt multimedialny, 2025 / czas od 01:42 do 01:55*). Twierdził, że przeszłość na swój sposób trwa jako wspomnienia w terażniejszości. Terażniejszość natomiast jest nieuchwytną granicą, w której przyszłość zahacza o przeszłość.

Parafrazując jego słowa, czysta terażniejszość to *postęp przeszłości pożerającej przyszłość*. Część dotycząca terażniejszości w moim filmie odnosi się właśnie do takiej *szczeliny*, gdzie mamy styk dwóch czasów. Dzięki temu widać, że pamięć nie jest statyczna, stała, zamknięta. Pamięć i przyszłość współtworzą terażniejszość. W moim tryptyku sceny są miksowane z materiałów archiwalnych. Kadry, które służyły do projektowania przyszłości, są łączone, zdublikowane i wielokrotnie warstwowo przerabiane z kadrami z przeszłości.

W trakcie studiów teoretycznych nad analizą mojego tryptyku okazało się, że pamięć i afekt bardzo mocno się ze sobą łączą. Te pre-emocje, które pojawiają się na punktach styku, są przewodnikami od przeszłości przez terażniejszość do przyszłości. Te afektywne odczucia są podświadomym komentarzem do całej sytuacji. Widz w czasie filmu bardzo subiektywnie odbiera projekcję, zapomina o chronologicznym upływie czasu, natomiast bardzo mocno zanurza się w obrazy. Po pierwszych reakcjach grup fokusowych i przeprowadzonych badaniach wśród 15-latków okazało się, że zapominają, że filmy opisują kryteria czasowe. Oddziaływanie jest tak immersyjne, że opisywali coś, co można nazwać czasem cyklicznym, zapętlonym i trudno im myśleć, że są w jakiejś konkretnej lineranej rzeczywistości.

Mówiąc o afekcie i reakcji na obrazy w czasie, nie sposób nie odwołać się do filozofii Maurice'a Merleau-Ponty'ego, który skupił się na ucieleśnionej części naszego odbierania świata, odczytywania go przez ciało. Przywołując jego zdanie, że to ciało jest jedynym sposobem posiadania świata, doświadczamy tego, co dzieje się wokół nas, nie przez idee, poglądy i teorie, a przede wszystkim przez ciało.

Po analizie pierwszych informacji zwrotnych dowiedziałam się, że widz nie czuł się w żaden sposób zobligowany moją wizją i moimi wyobrażeniami towarzyszącymi mi podczas tworzenia tryptyku. Moje odczucia jako autora były bardzo subiektywne, natomiast widzowie w różnym wieku, z różnych grup społecznych, z różnym wykształceniem i o różnej wrażliwości artystycznej mieli bardzo, odmienne od siebie odczucia. Dopytywanie mojego młodego widza o to *bycie w świecie*, które zdefiniował, jako cielesne poznanie Maurice'a Merleau-Ponty'ego, doprowadziło mnie do wniosku, że cielesna afektywność odbioru jest zdecydowanie słabsza u osób młodych, *karmionych* obrazami z monitorów, a szczególnie z gier komputerowych. Nie wiem do końca z czego to wynika. Widzowie dojrzałi częściej mówili o sensacjach ciała, reakcjach skórno - galwanicznych .

Podsumowując, *Rejestr* to cykl dynamicznych, abstrakcyjnych przekształceń, gdzie

subiektywnie potraktowany czas pozwala na pogłębioną refleksję nad sobą, nad procesem czasowo-pamięciowym oraz nad afektywnością dekodowania abstrakcyjnych obrazów.

6. Kontekst kulturowo-historyczny

Rejestr wpisuje się w szeroki kontekst kulturowy i historyczny, odzwierciedlając kluczowe idee posthumanizmu oraz odpowiadając na wyzwania współczesności - transhumanizmu. Choć praca ma charakter uniwersalny, można w nim dostrzec odniesienia do konkretnych wydarzeń i trendów, nadających tło interpretacyjne.

Pierwszym ważnym kontekstem jest era cyfrowa i kwestia archiwizacji pamięci. Współcześnie żyjemy w okresie niespotykanej wcześniej dokumentacji życia – niemal każdy moment może być nagrany, sfotografowany, zapisany na dysku, inaczej mówiąc *cyfrowo zapamiętany*. Ten przesyt rejestracji budzi zarówno nadzieje, jak i alarmujące odczucia, co znalazło wyźwięk również w sztuce. *Rejestr* zdaje się reagować na to zjawisko, pytając – czym jest pamięć w dobie cyfrowej? Czy gromadzenie niezliczonych wspomnień (zdjęć, filmów) pomaga nam w budowaniu tożsamości, czy ją przyćmiewa? Tryptyk *Rejestr* można więc osadzić na tle dyskusji o pamięci cyfrowej: poprzez artystyczną formę przedstawia on ludzkie zmaganie z nadmiarem rejestrowanych wspomnień i próby uchwycenia ich sensu.

Krytyczny dialog z archiwum to kolejny aspekt: we współczesnej humanistyce wiele mówi się o polityce pamięci, o tym kto i jak decyduje, co zachowujemy z przeszłości. *Rejestr* w twórczy sposób przetwarza archiwalia – sugerując, że przeszłość nie jest obiektywna, lecz konstruowana na nowo w każdym akcie wspominania (tutaj – montażu i edycji). Film zadaje pytanie o indywidualną tożsamość wizualną: z jakich obrazów przeszłości się składamy?

Kolejnym kontekstem jest sztuka multimedialna przełomu XX i XXI wieku. *Rejestr* powstaje w czasie, gdy granice między filmem, sztuką wideo, instalacją i sztukami plastycznymi się zacierają. Poszukuje się nowych form narracji (poza klasycznym filmem fabularnym), sposobów eksploracji technologiami cyfrowymi (montaż nielinearny, glitch art, generatywność obrazów), a także interdyscyplinarności (łącząca obraz, dźwięk, tekst, archiwum). Warto odebrać to jako manifest postmodernistycznej wrażliwości: brak tu jednej prawdy czy historii – są za to fragmenty, symulakry czasu, które widz musi sam poskładać.

To współczesne podejście, dialoguje z teorią *database cinema* Lev Manovicha, gdzie fabuła nie jest narzucona, a obrazy działają jak elementy bazy danych – widz/twórca wybiera z nich i łączy po swojemu.

Kontekst kulturowy to także filozoficzne idee czasu: w XX wieku i obecnie wiele nurtów (modernizm, postmodernizm) inaczej patrzy na czas. Modernistyczna wiara w postęp i przyszłość kontra postmodernistyczne poczucie końca wielkich narracji – *Rejestr* stoi raczej po stronie tego drugiego: pokazuje przyszłość nie jako utopię czy zaplanowany projekt, ale jako nieuchwytną, płynną projekcję.

Podsumowując, *Rejestr* wpisuje się w aktualne dyskursy: o pamięci (prywatnej i zbiorowej) w czasach cyfrowych, o roli archiwów w kształtowaniu tożsamości, o nowych formach sztuki multimedialnej odkrywającej percepcję i czas, oraz o ciągłości i zerwaniach między przeszłością a współczesnością. Widz znajdzie w nim echa pytania: *Kim jestem wobec moich wspomnień i wyobrażeń?* – pytania żywego w humanistyce, jak i w szerszej kulturze audiowizualnej.

7. Afektywność i emocjonalne oddziaływanie *Rejestru*

Rejestr to nie tylko intelektualny czy formalny eksperyment – to przede wszystkim doświadczenie afektywne. Dążyłam do stworzenia w pracy określonych emocji i odczuć, posługując się środkami, które działają na poziomie wrażeń, często poza pełną kontrolą racjonalną widza. W analizie pracy warto wziąć pod uwagę zarówno emocje bezpośrednio przedstawione lub zasugerowane w obrazie oraz dźwięku, jak i emocje wywołane u widza poprzez stylistykę, rytm i treści. Warto tu przywołać różnicę pomiędzy afektem a emocją w teorii. Afekt bywa definiowany (np. przez Briana Massumię) jako przedrefleksyjne, bezpośrednie odczucie intensywności. Natomiast emocja to już nazwana, świadoma interpretacja stanu afektywnego. *Rejestr* działa silnie na poziomie afektu: zmiany koloru, dźwięku, rytmu oddziałują na widza, zanim ten pomyśli *czuję smutek czy to radość*. Może czuć np. napięcie w ciele, szybsze bicie serca, gęsią skórę – to są reakcje afektywne.

Realizacja angażuje też immersyjnie, widz może do pewnego stopnia zapomnieć o sobie i wpaść w trans wizualno-dźwiękowy. W takim stanie afekty są silniejsze, bo świadomość

mniej cenzuruje. Dlatego *Rejestr* może być doświadczeniem wręcz medytacyjnym, chwilami – widz otwiera się na bycie poruszonym. Może to go skłonić do osobistych przeżyć, refleksji – bo to uruchomiło jego własny łańcuch wspomnień (afekt rezonuje z pamięcią widza).

Wszystko to pokazuje, że praca operuje afektem celowo. W sensie teoretycznym, można powiedzieć, że jest to przykład praktycznej ilustracji zwrotu afektywnego w sztuce, swobodnego skupienia wywołania doznań, a nie tylko przekazaniu komunikatu. Starłam się wcielić emocje w formę (np. obraz ma sprawić, że coś pocujemy fizycznie). Barwy, ruch, dźwięki są nośnikami intensywności, które udzielają się widzowi (*Katarzyna Zabłocka, Cykl Rejestr-Przestrzeń teraźniejszości, obiekt multimedialny, 2025 / czas od 03:25 do 03:30*).

Rejestr spełnia jedną z definicji sztuki współczesnej – by wciągnąć widza w doświadczenie, a nie podać mu gotową opowieść. Odbiorca staje się współodczuwającym bohaterem tego tryptyku, bo to jego własne emocje są tu główną *akcją*.

8. Czasowość i percepcja w *Rejestrze*

Jednym z centralnych tematów *Rejestru* jest czas – nie tylko jako treść (przeszłość, teraźniejszość, przyszłość), ale też jako doświadczenie percepcyjne. Praca eksperymentuje z tym, jak widz odczuwa upływ czasu podczas seansu oraz jak czas może zostać przedstawiony i skomentowany za pomocą środków filmowych.

W warstwie czasowości wewnętrznej *Rejestru* mamy w zasadzie trzy plany: przeszłość, teraźniejszość, przyszłość. *Doświadczenie przeszłości* jest tu ukazane nie jako zakończony rozdział, lecz jako proces, widząc ją poprzez abstrakcyjne archiwalia, które zostały ożywione montażem – przeszłość *dzieje się* na nowo na naszych oczach. To podkreśla ideę bergsonowską: przeszłość nie umiera, lecz działa w teraźniejszości. W poszczególnych częściach widać to dosłownie – warstwy przenikają się. Wizualna transparentność nabiera tu znaczenia metaforycznego. (*Katarzyna Zabłocka, Cykl Rejestr-Doświadczenie przeszłości, obiekt multimedialny, 2025 / czas od 00:42 do 00:47*)

Przestrzeń teraźniejszości z kolei bada, jak odczuwamy bieżący moment: czy teraźniejszość jest chwilą obecną, czy raczej jakąś rozciągłością? Poprzez spowolnienia obrazu, film jakby

rozciąga nieuchwytny moment terazniejszy. Jednocześnie montaż przypomina, że chwila obecna ciągle ucieka – ledwo złapiemy kadr, już jest następny. To sprawia, że widz zaczyna intensywnie odczuwać płynność czasu, doceniać każdą milisekundę obrazu, bo wie, że zaraz przeminie. Tak angażuje percepcyjne strategie – wymaga uważności, chwytania obrazów i poddania się rytmowi, bo nie my kontrolujemy czas filmu, tylko on nas.

Projekcja przyszłości podejmuje z kolei temat czasowości wyobrażonej. Przyszłość wszak nie istnieje realnie – istnieje jako projekt, pragnienie, obawa. Filmowa projekcja przyszłości jest ulotna, mglista, fragmentaryczna – co podkreśla jej nieokreśloność. Celowo brak tu poczucia czasu linearnego – przyszłość jest pokazana jako seria potencjalności, istnieje kilka wizji możliwych scenariuszy. To zmusza widza do innego trybu percepcji bez szukania ciągu przyczynowo-skutkowego, tylko raczej kontemplacji różnych możliwości i zmienności. Czas przyszły jest tu otwarty – finał nie daje jasnej puenty, tylko urywa się, pozostawiając widza w zawieszeniu (*Katarzyna Zabłocka, Cykl Rejestr-Projekcje przyszłości, obiekt multimedialny, 2025 / czas od 03:30 do 05:00*).

Od strony percepcji czasu podczas oglądania: *Rejestr* pracuje na subiektywnym odczuciu. Poprzez nietypową narrację, nasz wewnętrzny zegar może działać inaczej wywołując efekt stracenia poczucia czasu w realnym świecie. Strategie percepcyjne angażowane przez film to m.in.: aktywna interpretacja – widz musi łączyć fragmenty, pamiętać co widział przedtem, tworzyć związki. To angażuje pamięć krótkotrwałą i długotrwałą – w trakcie oglądania następuje jakby wewnętrzny montaż w głowie widza. Widz uczy się patrzeć nielinearnie – np. dostrzegać tło i pierwszy plan jednocześnie. To trochę jak oglądanie polptyku w malarstwie, gdzie oczy wędrują. Taka percepcja jest bardziej skanowaniem pola niż śledzeniem punktu, co jest ciekawym doświadczeniem czasowym – bo czas percepcji staje się przestrzenny, a odbiorca możesz wybrać kolejność, w jakiej spojrzy na różne elementy, i to buduje osobisty *montaż*. Intuicyjne odczuwanie sensu – przez abstrakcję, widz częściej sięga po intuicję niż dyskurs. Może nie być pewien „co autor miał na myśli”, ale czuje pewien sens. Percepcja wielozmysłowa – choć to film (wzrok, słuch), to wywołuje wyobrażenia dotykowe, kinestetyczne. Oznacza to, że percepcja nie jest czysto wizualna – angażuje schemat ciała (Merleau-Ponty by się ucieszył: to potwierdza ucieleśnienie percepcji). Zanurzenie vs. refleksyjność – film balansuje między wciągnięciem widza, a przypominaniem mu, że to właśnie przez przerwy, pauzy ogląda obiekt multimedialny. Te przełączenia powodują, że percepcja jest falująca: momenty całkowitej immersji i momenty zdystansowania mieszają

się nieustannie. To też kształtuje czasowość: w immersji nie liczysz czasu, w refleksji wracasz do świadomości czasu.

Doświadczenie czasu w *Rejestrze* jest więc wielopoziomowe: od historycznego przez psychologiczny po estetyczny.

9. Możliwości dalszego rozwijania koncepcji (sztuka nowych mediów)

Rejestr otwiera drzwi dla przyszłych eksperymentów artystycznych i teoretycznych, zwłaszcza w obszarze sztuki nowych mediów. Oto kilka potencjalnych kierunków rozwinięcia jego koncepcji:

Interaktywność i nielinearność: Obecny tryptyk, choć nielinearny narracyjnie, jest linearny w oglądaniu (3 części po kolei). W przyszłości można by tę koncepcję przenieść do formy interaktywnej instalacji, gdzie widz sam wybiera kolejność lub przełącza się między przeszłością, teraźniejszością, przyszłością. Np. trzy równoczesne projekcje na ścianach galerii – widz decyduje, ku której się zwróci, tworząc własny *montaż żywy*. To rozwija ideę *spatial montage* jeszcze dalej.

Technologicznie, można użyć ekranów dotykowych lub sterowania gestami, by widz dosłownie mógł przesunąć czas (np. przesunięcie ręką w lewo – cofnij do przeszłości, w prawo – przejdź do przyszłości). Byłby to interesujący eksperyment łączący sztukę wideo i UI/UX.

VR (Virtual Reality): Inną drogą jest przeniesienie doświadczenia *Rejestru* do wirtualnej rzeczywistości. Wyobraźmy sobie immersyjne VR, gdzie użytkownik znajdując się w wirtualnej przestrzeni może eksplorować *pokój przeszłości*, *krajobraz teraźniejszości*, *miasto przyszłości*. Unoszące się warstwowe obrazy, dźwięki 360°, pozwalają przemieszczać się uczestnikowi pomiędzy nimi. VR pozwoliłby sprawdzić, jak intensyfikuje się poczucie czasu i percepcji, gdy jest się wewnątrz dzieła. To jednocześnie wyzwanie teoretyczne: czy koncepcje Strzemińskiego czy Merleau-Ponty'ego utrzymają się w VR, gdzie ciało jest realne, ale świat wirtualny? Ten obszar to fascynujący grunt badawczy.

Algorytmy generatywne i AI: Skoro realizacja porusza temat pamięci i archiwum, ciekawie byłoby zaangażować sztuczną inteligencję do dalszych prac. Na przykład, stworzyć system AI, który zbiera dane (np. obrazy z mediów społecznościowych – współczesny *rejestr* ludzkości) i generuje z nich na żywo projekcje przyszłości. Stworzylibyśmy wtedy dynamiczny obiekt, które ewoluuje w czasie – za rok projekcja przyszłości wyglądałaby inaczej, bo „dokarmiła” się nowymi danymi ze świata. To rodzi pytania: czy nasza wizja przyszłości się sprawdzi?

Wydaje mi się, że jest możliwe włączenie elementu partycypacji społecznościowej. Np. prośba do ludzi, by przysyłali swoje krótkie filmiki: jedno z przeszłości, jedno z teraźniejszości, jedno ich wyobrażenie przyszłości. Z tego mógłby powstać kolektywny *Rejestr* – instalacja, w której stale aktualizuje się mozaika ludzkich wspomnień i marzeń. To łączy sztukę z badaniem społecznym, co ludzie uważają za warte zapisania?

Te rozwiązania pokazują, że *Rejestr* jest wielopoziomowy i elastyczny. W dynamicznym świecie sztuki nowych mediów, gdzie technologia wytycza trendy pomysłowość projektu pozwala na rozszerzenie go do wielu dziedzin oraz form przekazu. Ważnym aspektem jest jednak zachowanie oryginalnej bazy pracy: humanistyczne rozważania na temat doświadczeń czasu oraz złożoność artysty. Wtedy niezależnie, czy to VR, AR czy AI, następne prace inspirowane *Rejestrem* mogą dalej pogłębiać naszą refleksję nad tym, jak przeżywamy czas w epoce cyfrowej, jednocześnie dostarczając nowatorskich doznań estetycznych.

10. Wnioski i oryginalność tryptyku *Rejestr*

Rejestr jako projekt wielostronny przedstawia przenikanie się wielu dziedzin sztuki i wiedzy, otwierając możliwości do dyskursu między różnymi polami:

Integracja sztuk wizualnych i dźwięku pokazuje jak mogą stworzyć one nieodłączną całość. W dyskusjach z zakresu audiowizualności *Rejestr* można podać jako przykład, dźwięku wpływającego na interpretację obrazu i vice versa. Specjaliści w zakresie muzyki mogą zbadać strukturę dźwiękową tryptyku analogicznie do form muzycznych takich jak sonata czy symfonia, z kolei historycy sztuki mogą analizować kadry jak obrazy malarskie.

W filmie wyraźnie obecne są idee z teorii percepcji (Strzemiński, Merleau-Ponty). To skłania do dyskusji między praktykami nowo medialnymi a teoretykami percepcji. Na przykład, czy widzowie faktycznie potwierdzają hipotezy Strzemińskiego o historycznej zmienności widzenia? Przeprowadzenie eksperymentu z widownią, w którym porównuję spostrzeżenia starszych i młodszych ludzi oglądających materiał mogłoby przyczynić się do zgłębienia teorii poznawczej.

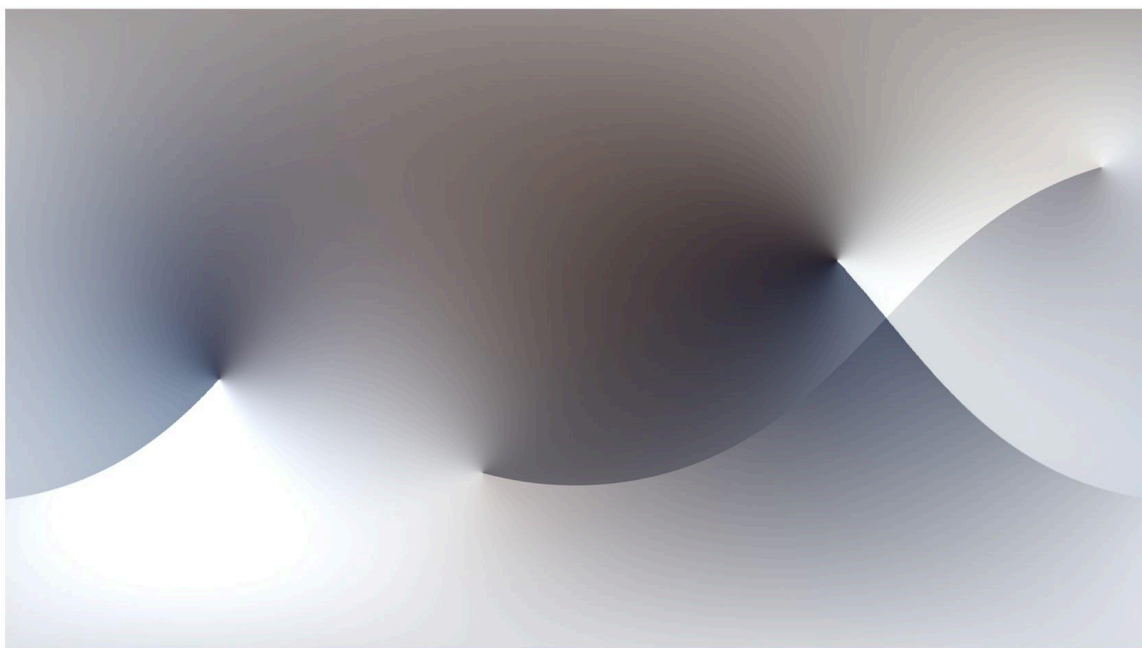
Dla moich dalszych badań nad praktyką artystyczną nowych mediów przydatna może się okazać dyskusja o algorytmiczności procesu twórczego: ile w nim planu, ile przypadku generowanego przez program? To zahacza o sztukę generatywną.

Rejestr łącząc różne media, byłby materiałem dydaktycznym na uczelniach artystycznych (multimedia). Studenci mogą analizować jego montaż, sound design, kolor korekcję itd. – ucząc się, jak różne elementy wpływają na całość.

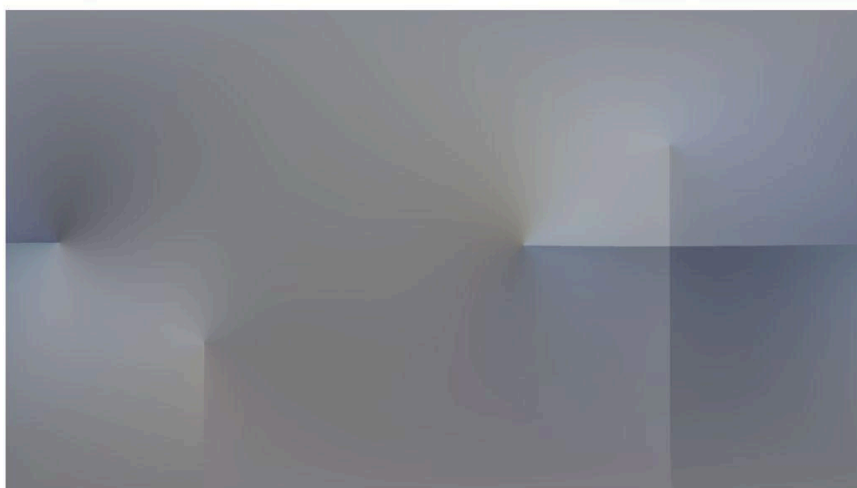
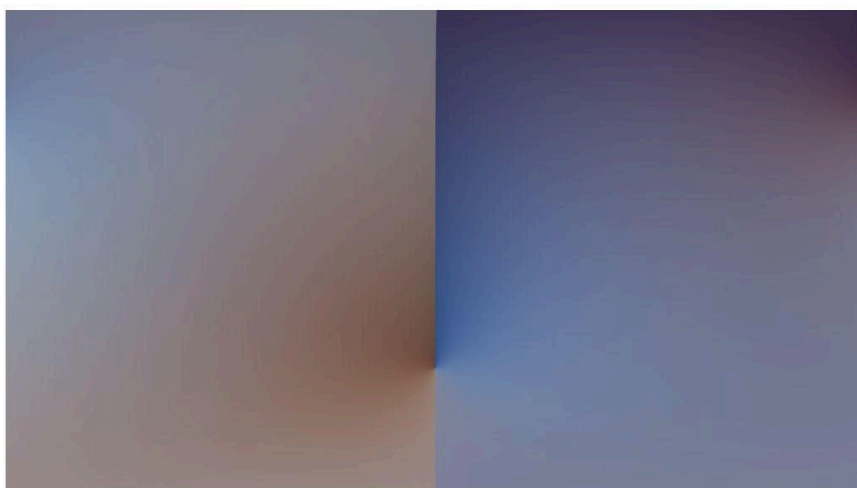
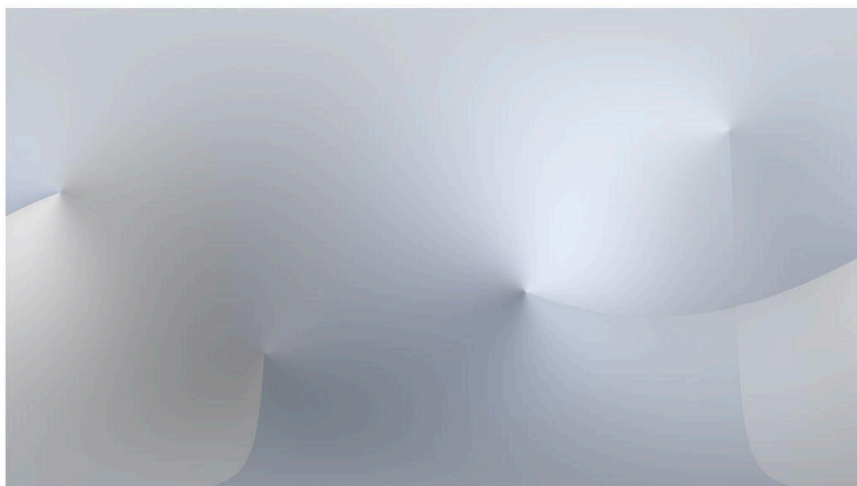
Możliwości dalszych eksperymentów: *Rejestr* zadaje pytania: co dalej? Może interaktywna wersja, wykorzystanie technologii VR, AI mogłoby doprowadzić do jego transformacji w punkt wyjścia dla nowych projektów artystyczno-badawczych. Krótko mówiąc, *Rejestr* stoi na skrzyżowaniu dyscyplin: filmu, sztuk plastycznych, muzyki, filozofii, historii, technologii cyfrowych. Wpisuje się w dialog interdyscyplinarny – toczy dyskusję z teoriami.

Praca współpracuje z trendami takimi jak zwrot afektywny, zainteresowanie archiwum, ponowoczesna fragmentacja narracji. *Rejestr* pomimo nowo medialności jest wypełniony emocjami i humanizmem. Połączenie technologicznej świadomości z liryzmem jest oryginalne.

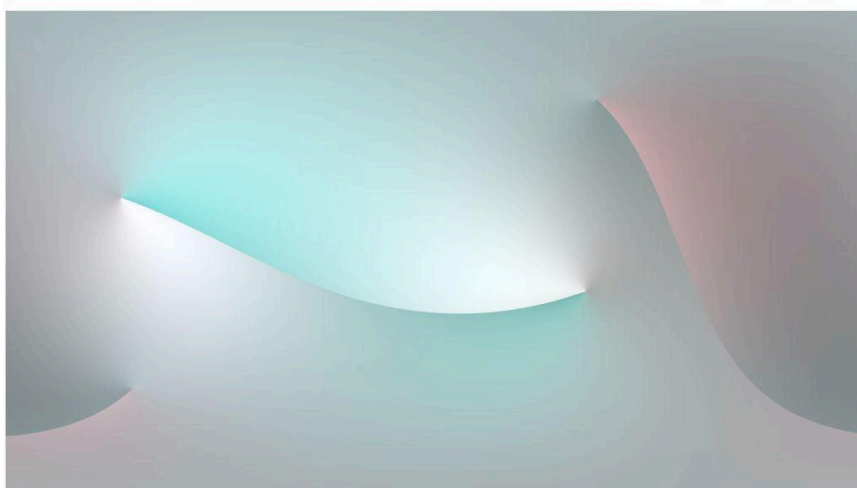
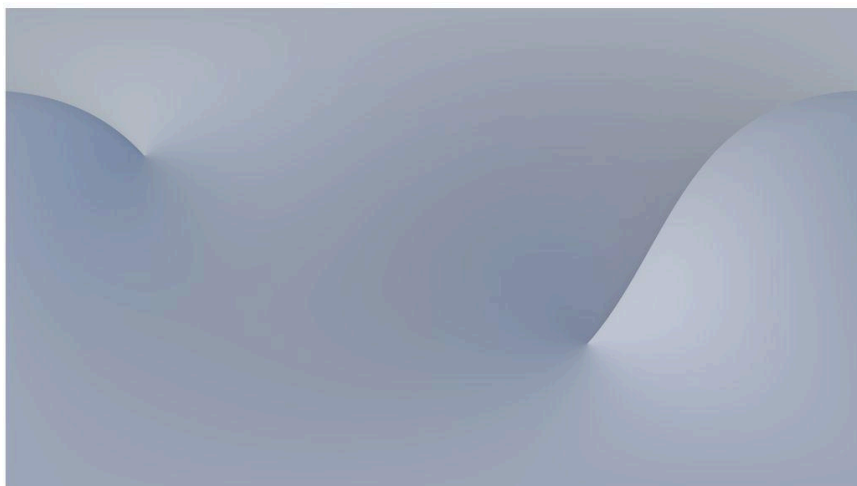
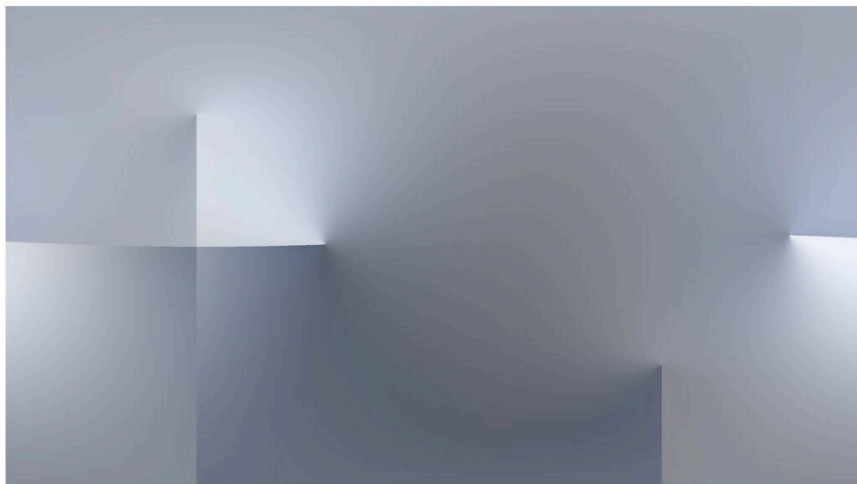
Podsumowując, wierzę, że *Rejestr* to propozycja oryginalna i nowatorska w zakresie kompozycji i języka wizualnego. Łączy historyczne i współczesne elementy w całość, przekraczając granice gatunków. Mam głębokie przekonanie, że jego oryginalność nie jest krzykliwą innowacją technologiczną, ale koncepcyjnym przewartościowaniem tego, co film i obraz mogą powiedzieć o czasie i percepcji. Wpisuje się tym samym w sztukę współczesną jako kontynuator pewnych wątków (awangarda, video-art), ale pragnę dać im nowy wyraz dostosowany do epoki cyfrowej i do wrażliwości ludzi zanurzonych w mediach i pamięci cyfrowej.



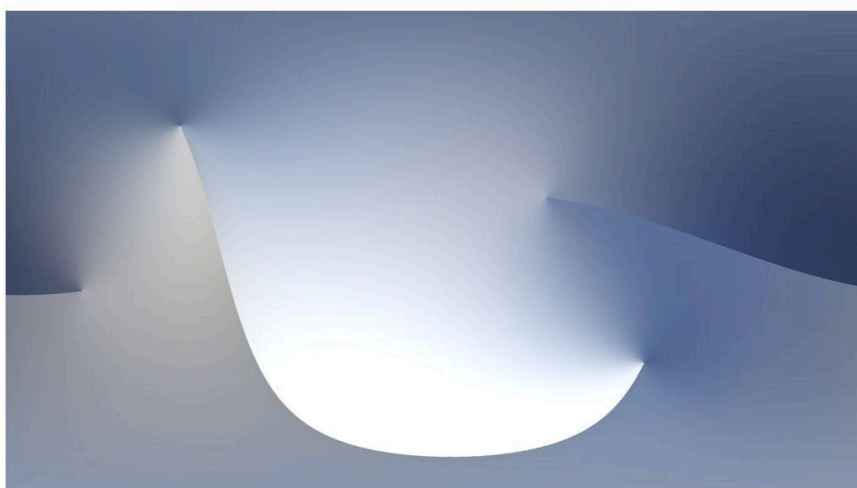
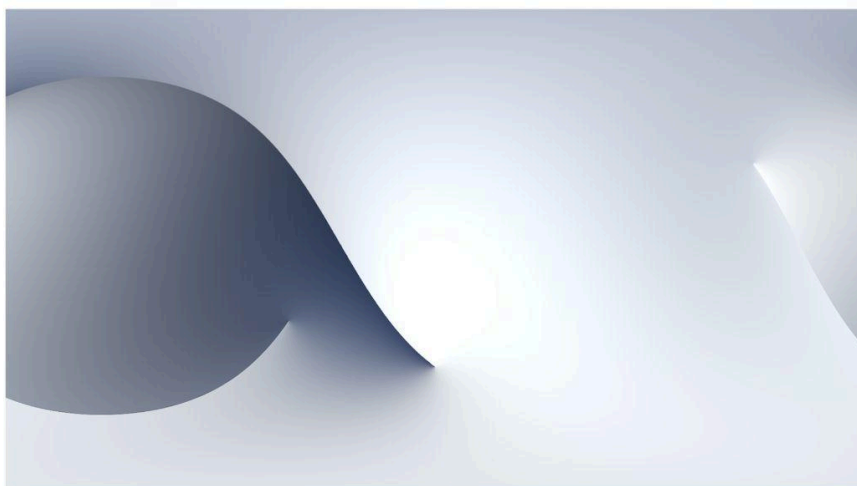
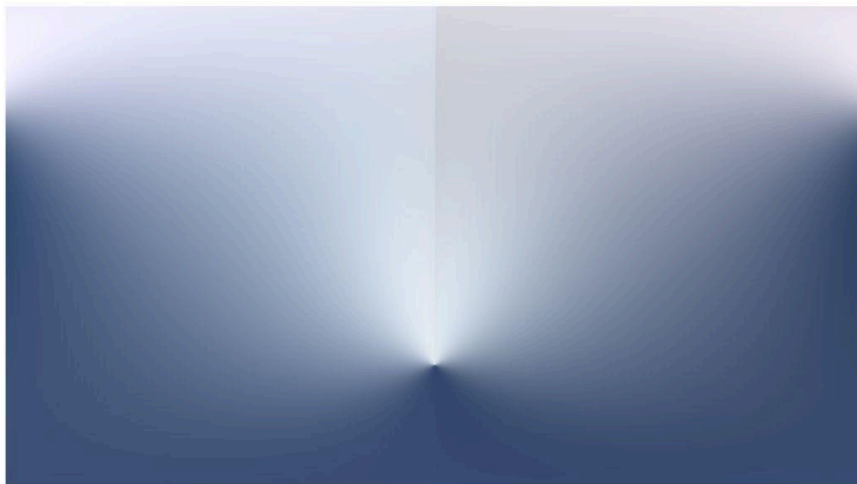
38. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Projekcje przyszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.



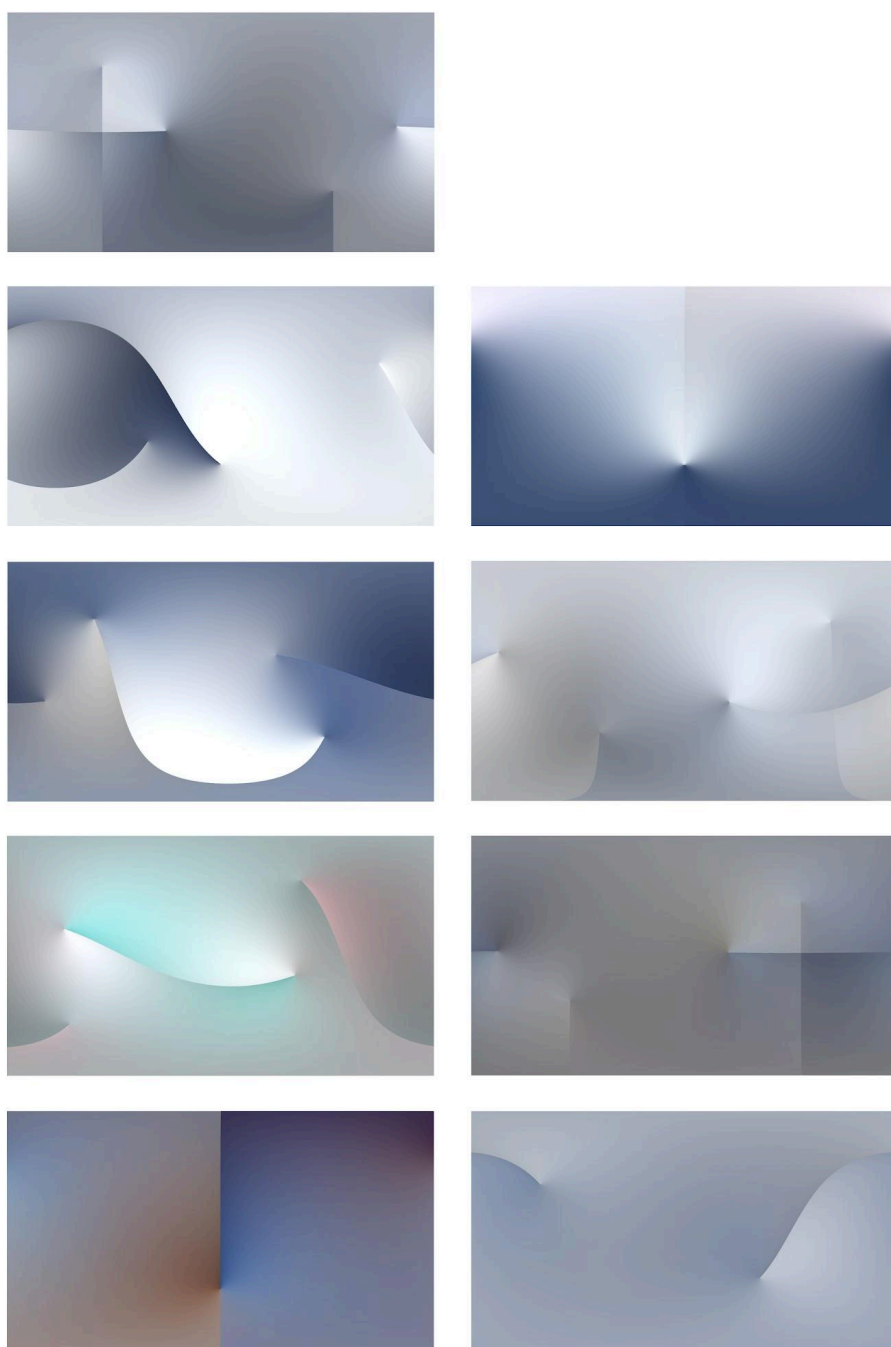
39. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Projekcje przyszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



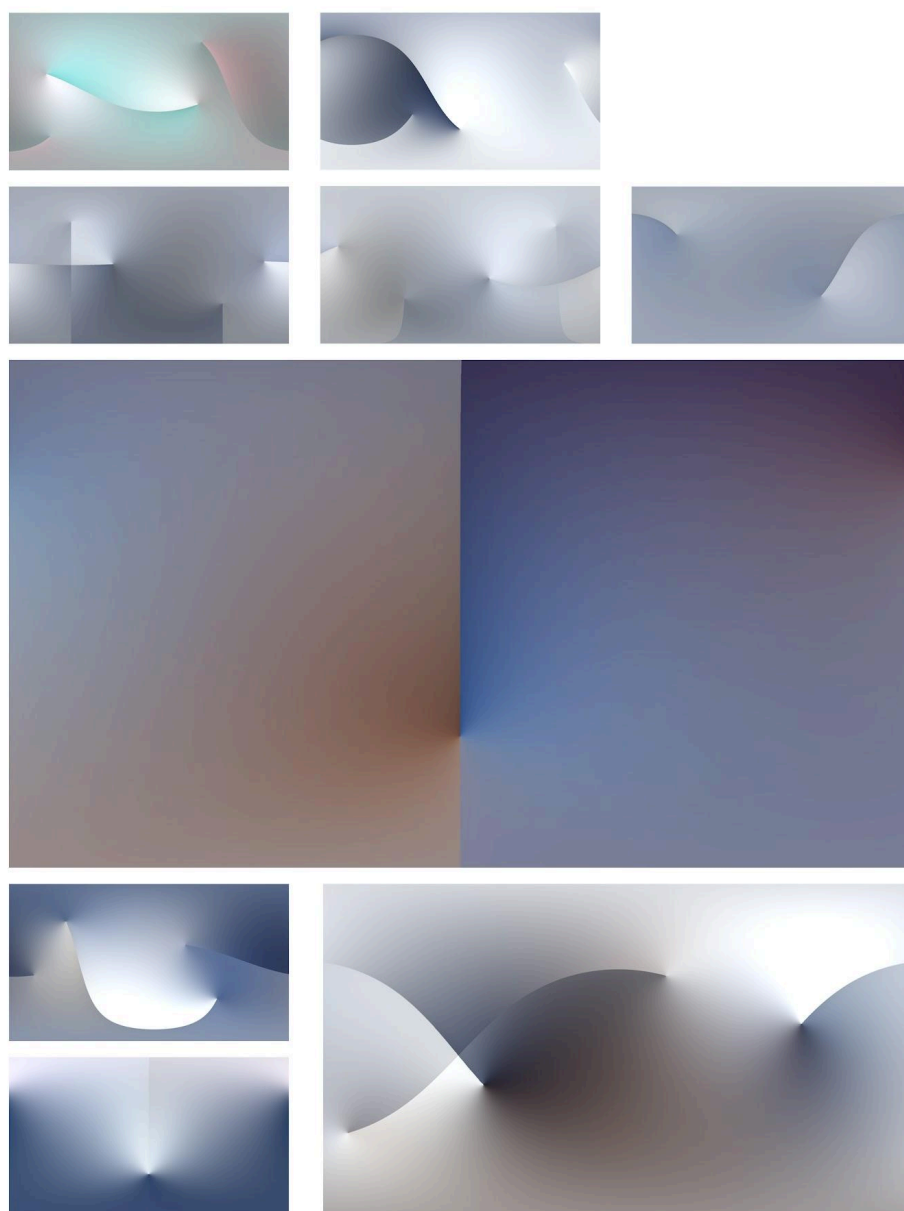
40. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Projekcje przyszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



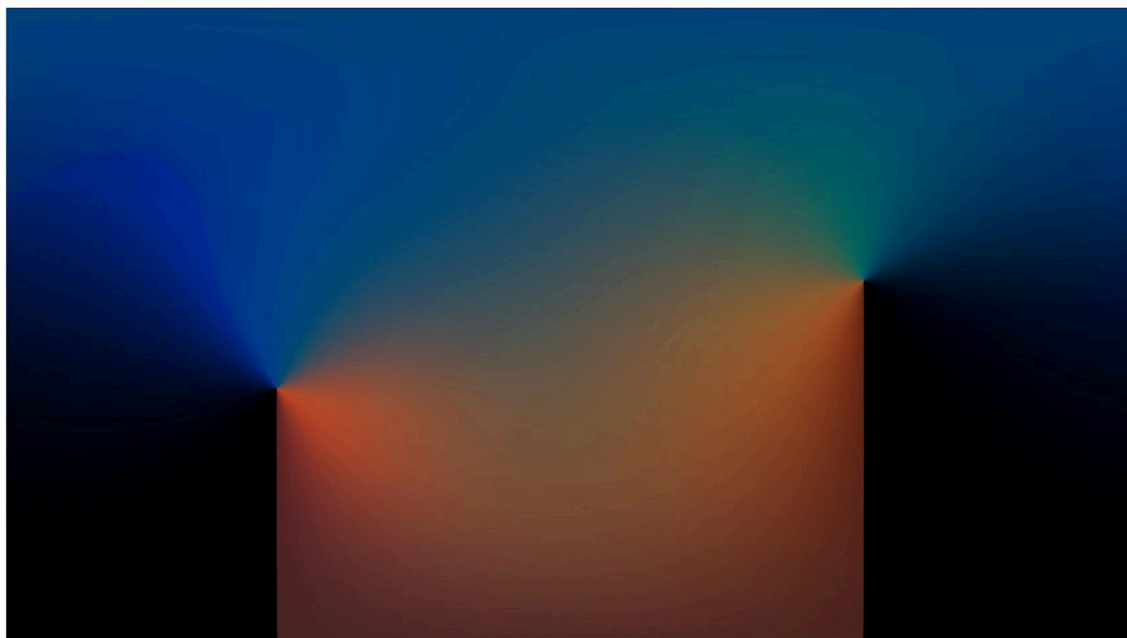
41. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Projekcje przyszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



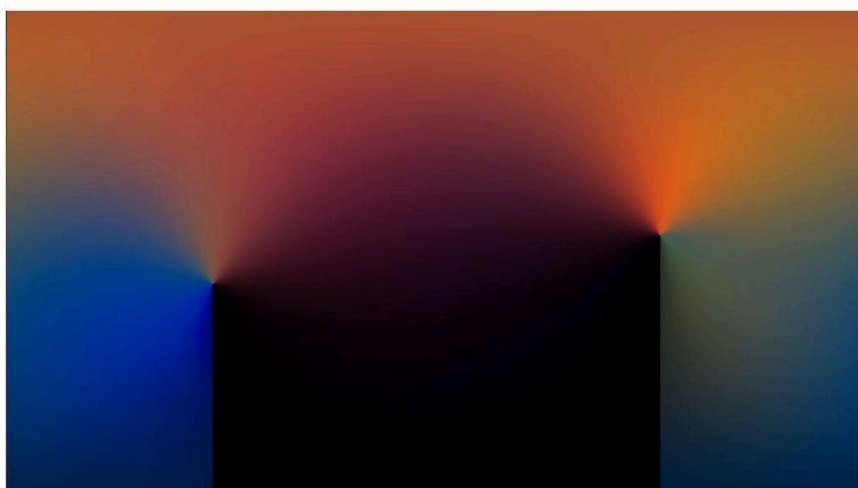
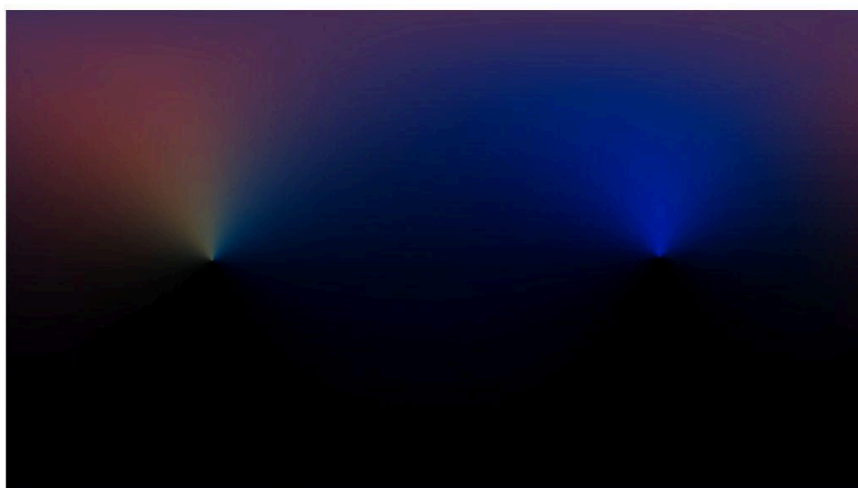
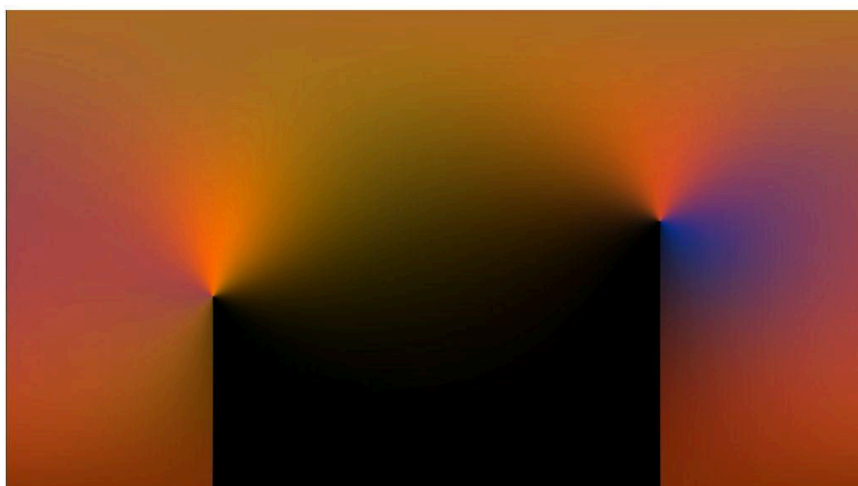
42. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Projekcje przyszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



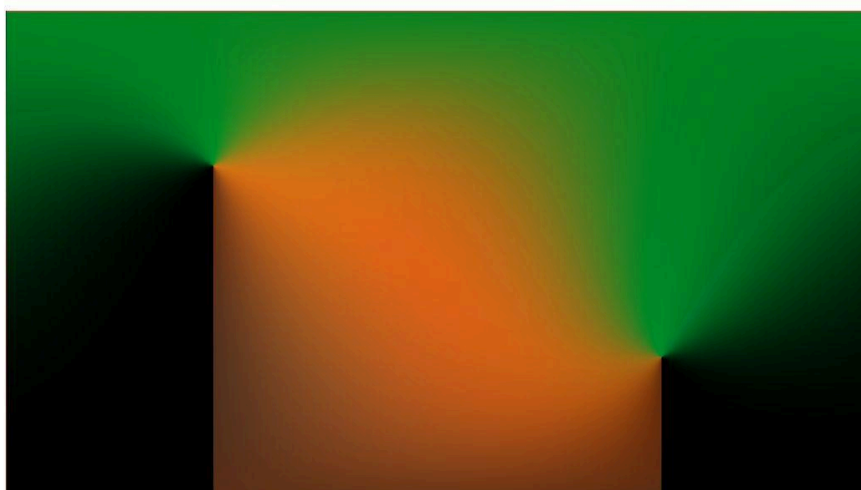
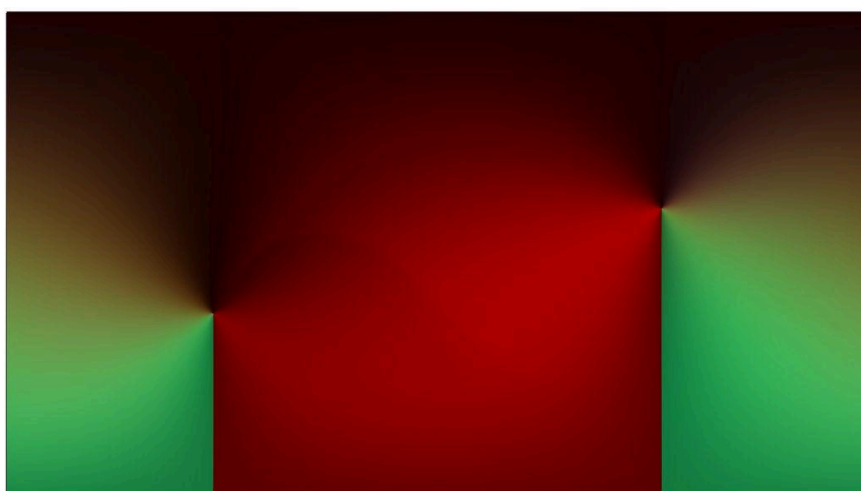
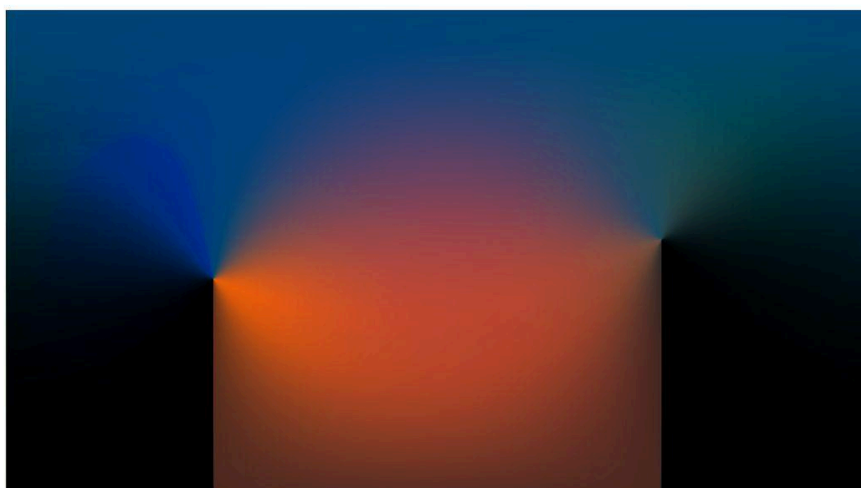
43. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Projekcje przyszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



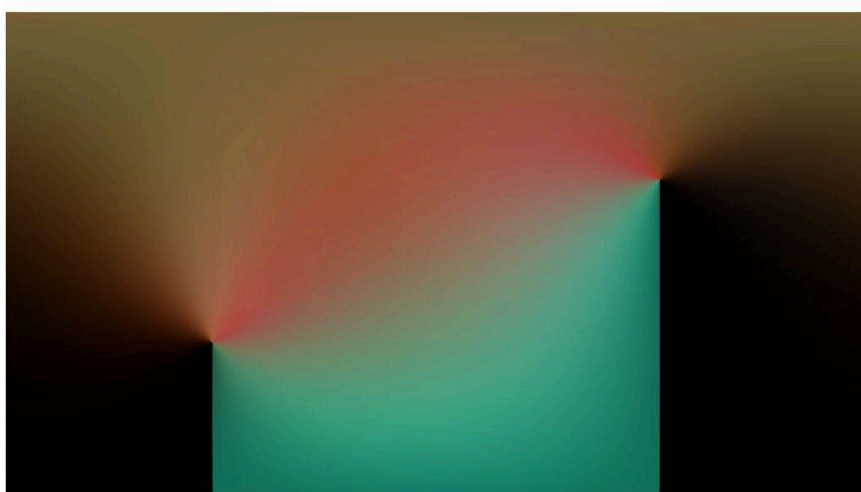
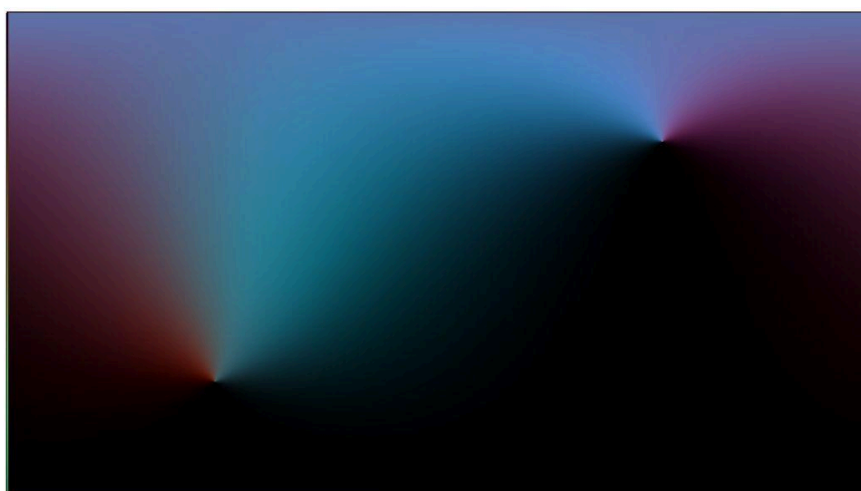
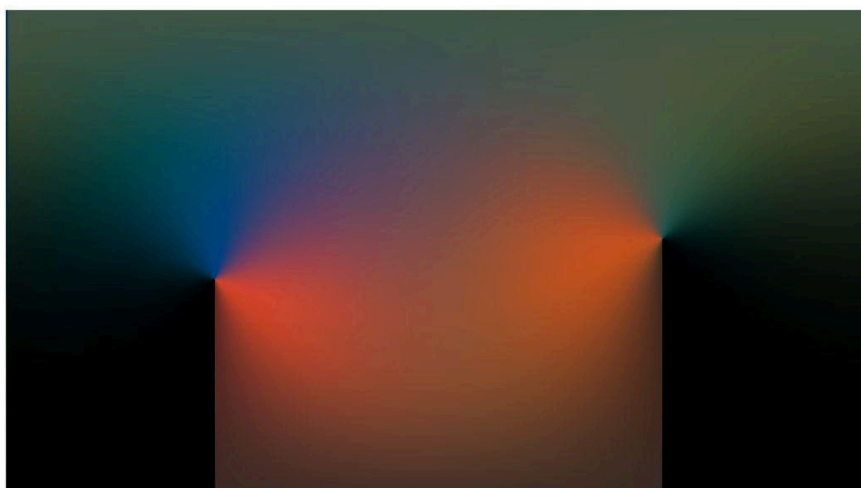
44. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.



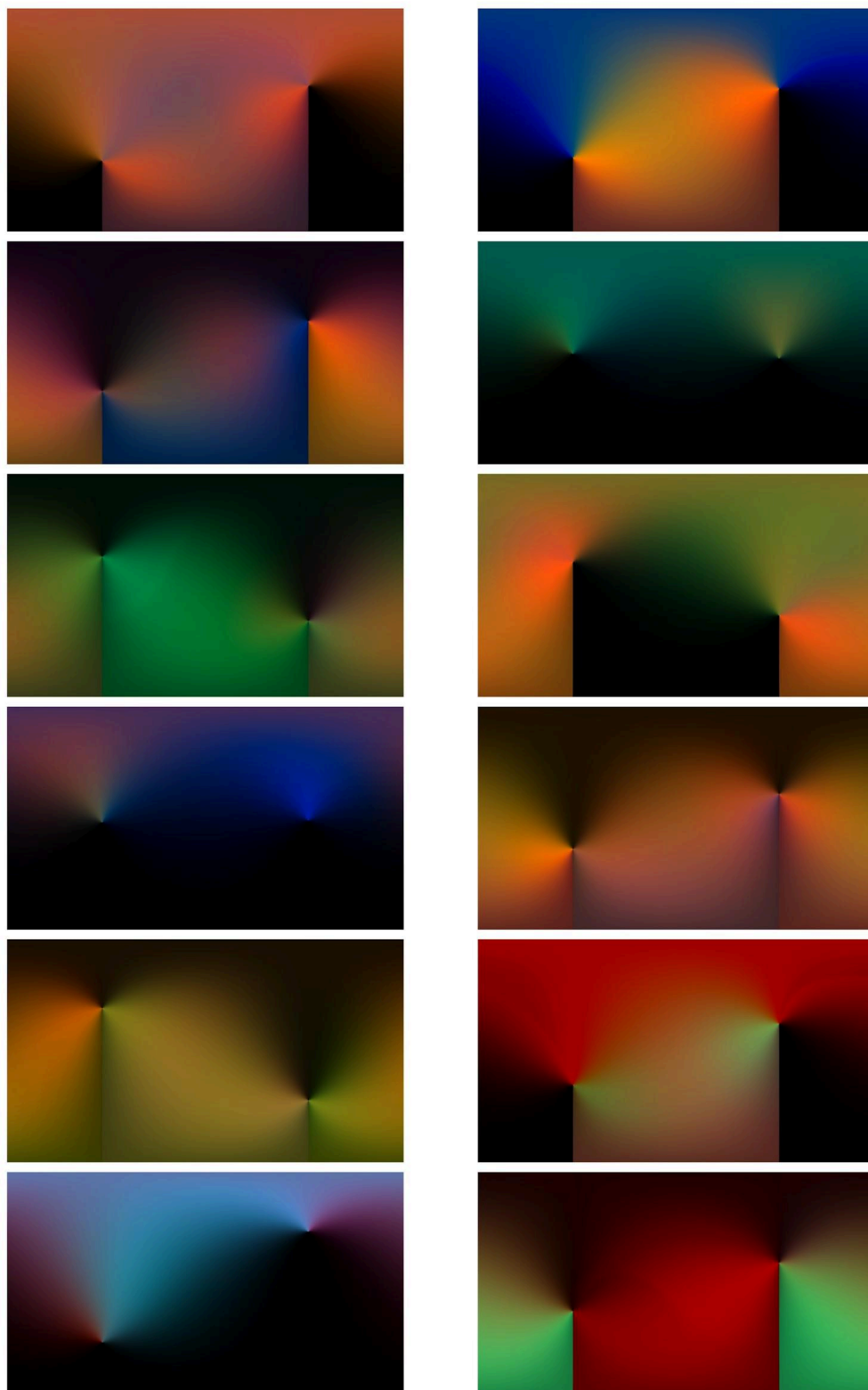
45. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



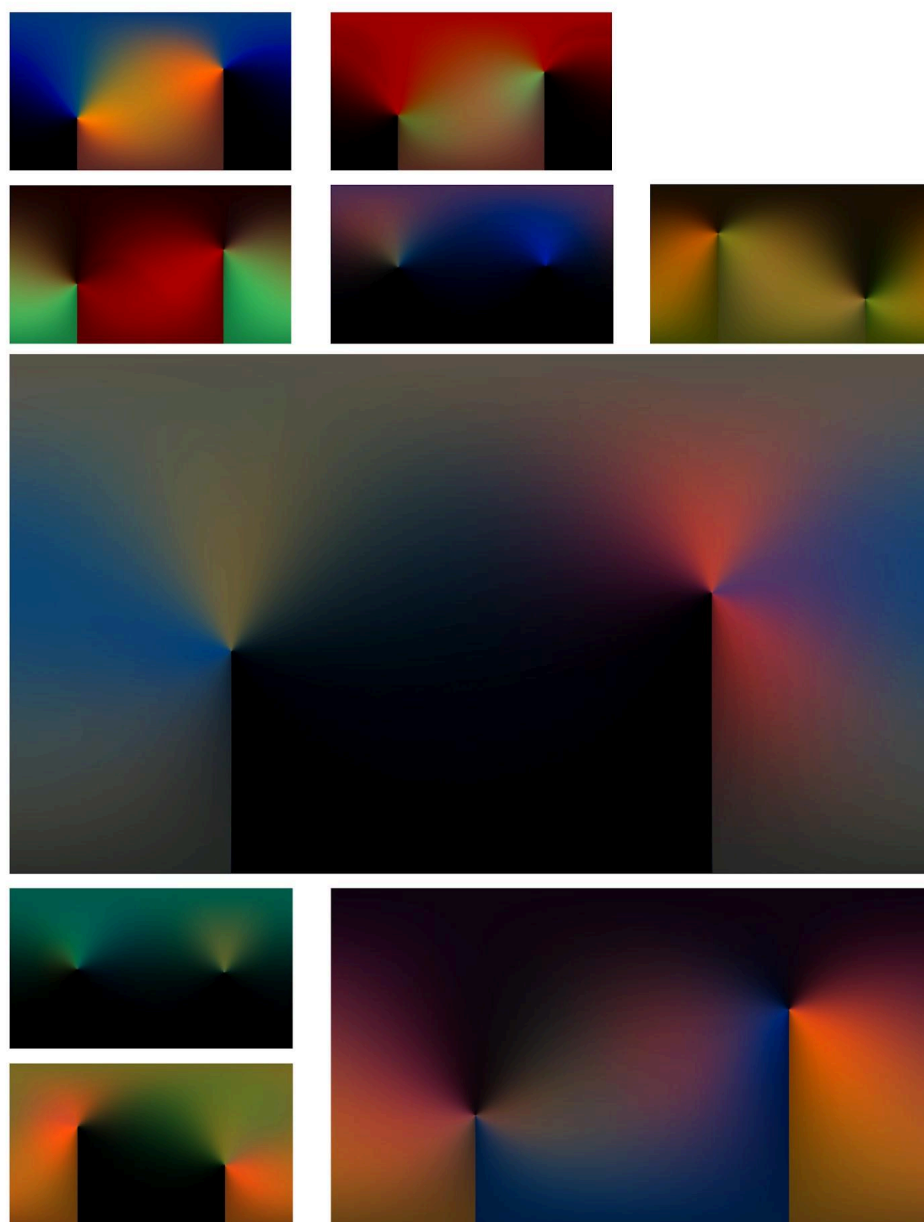
46. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



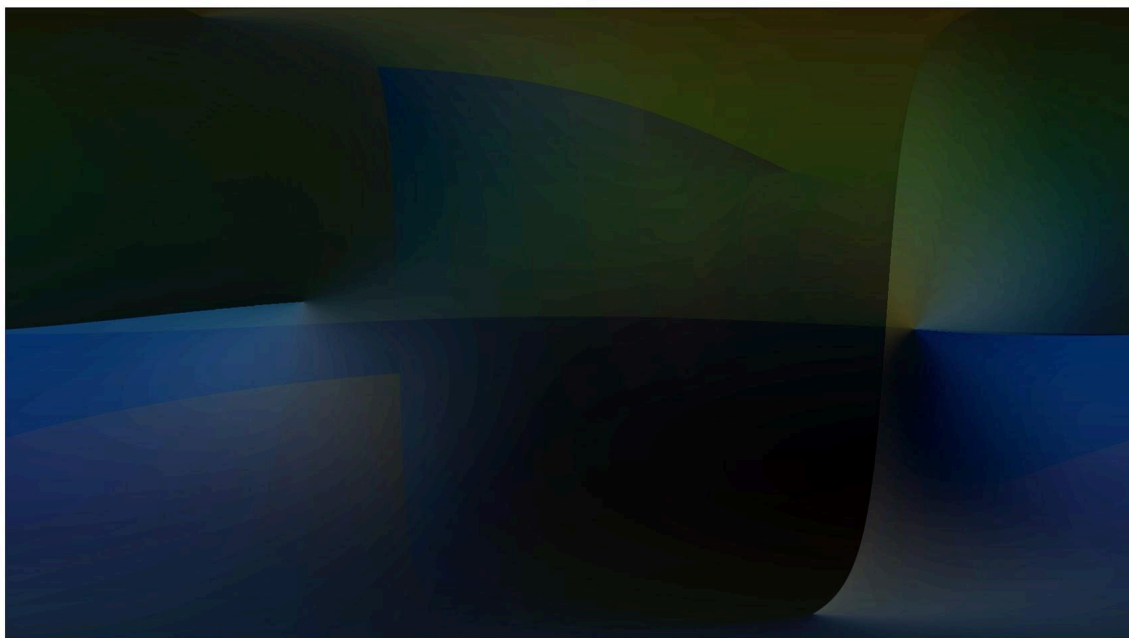
47. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



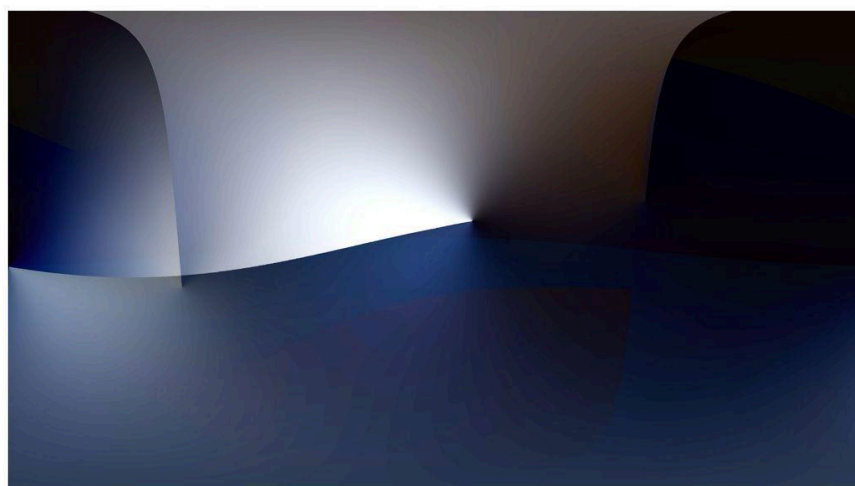
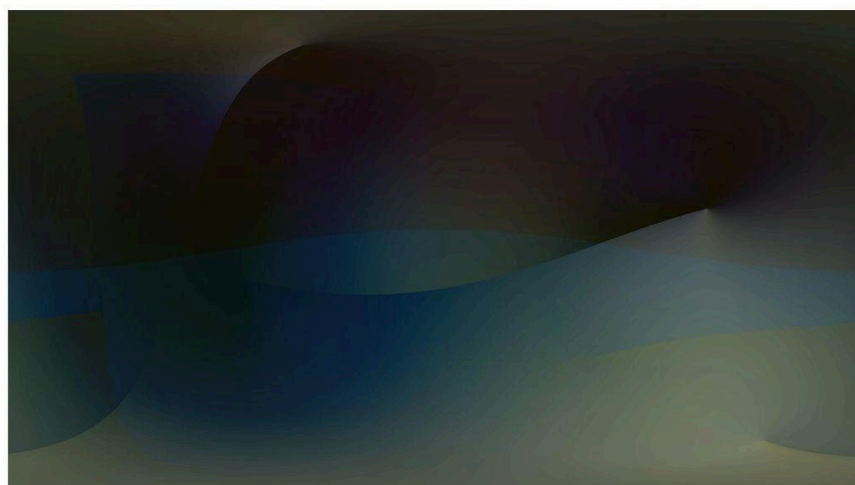
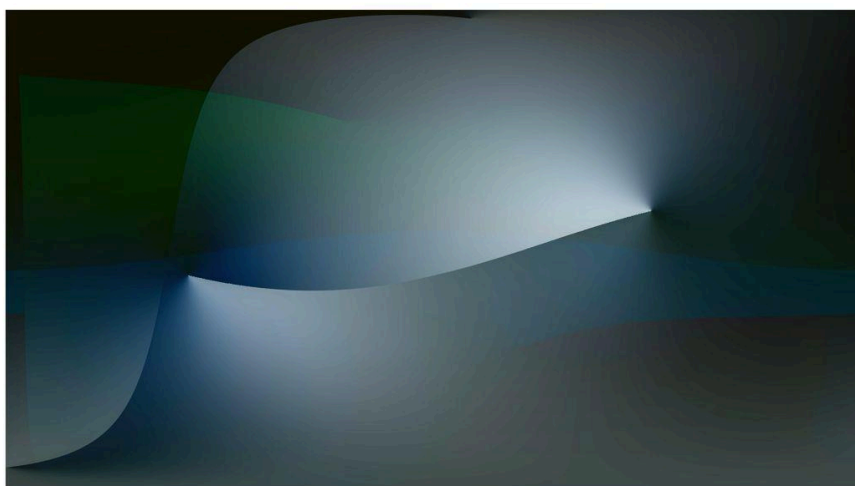
48. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



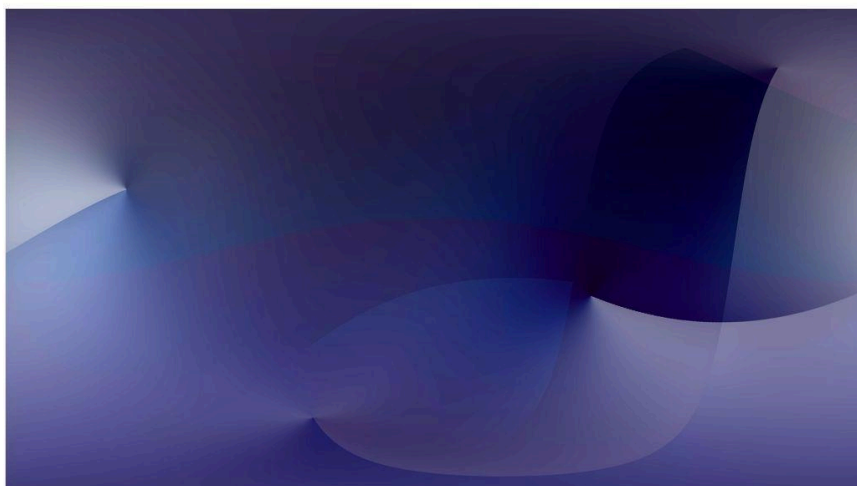
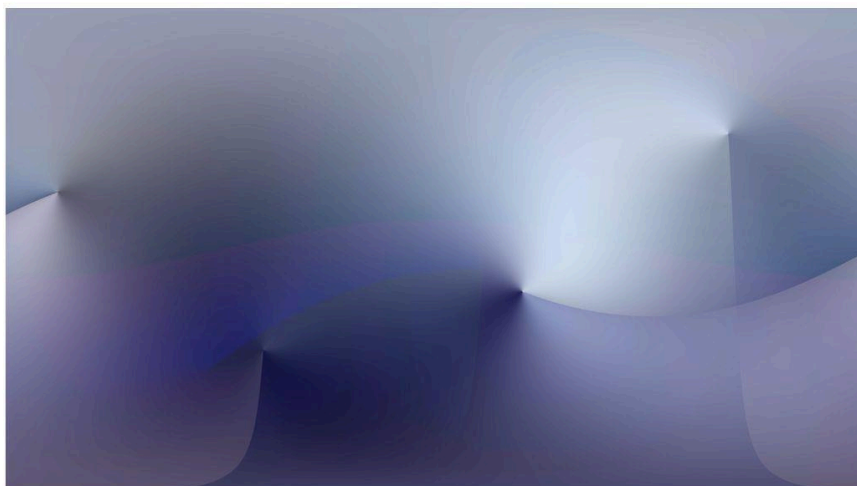
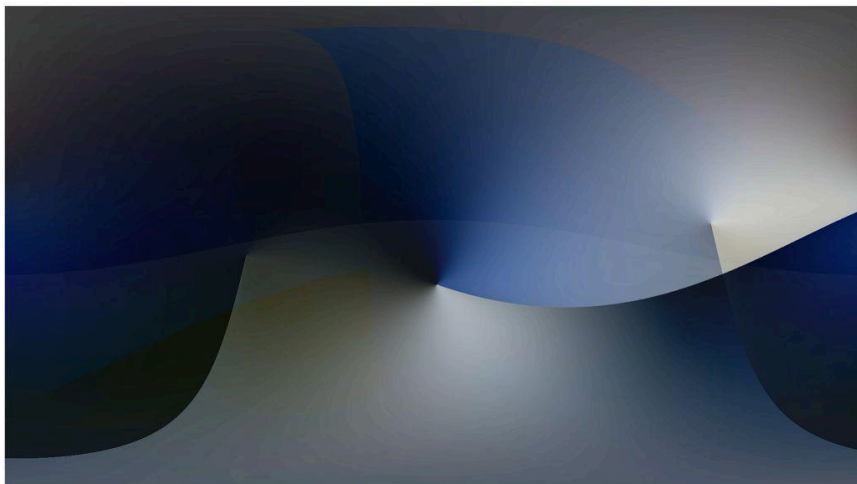
49. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



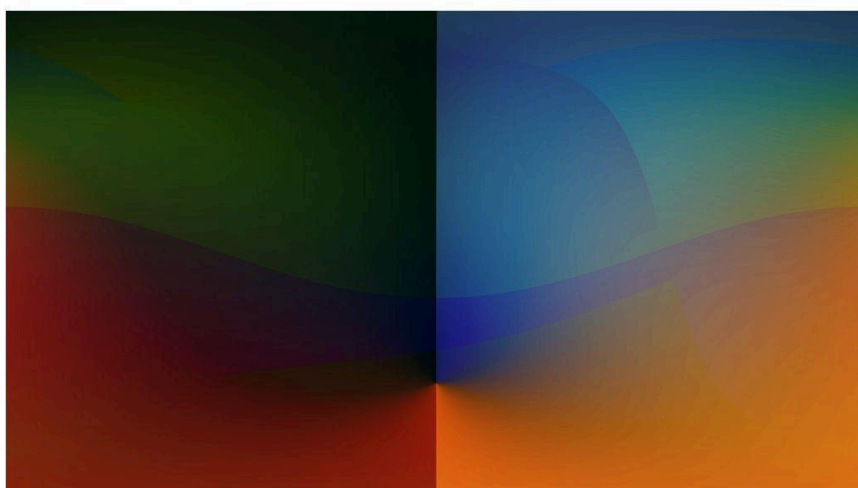
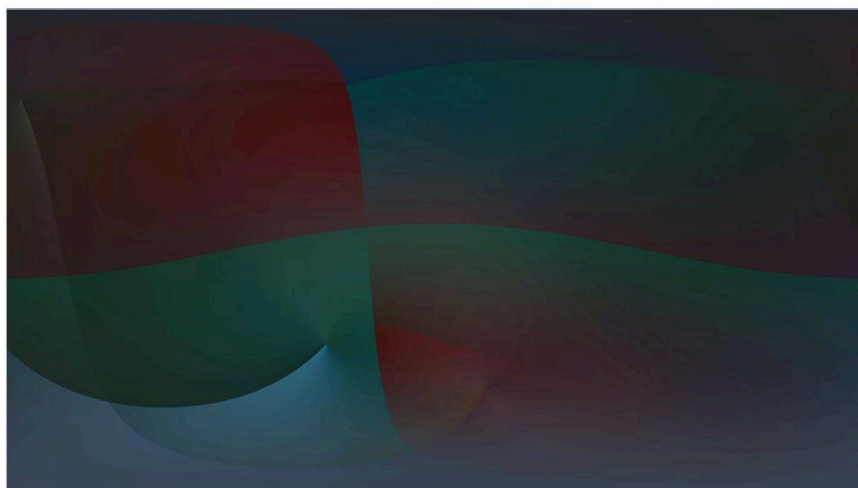
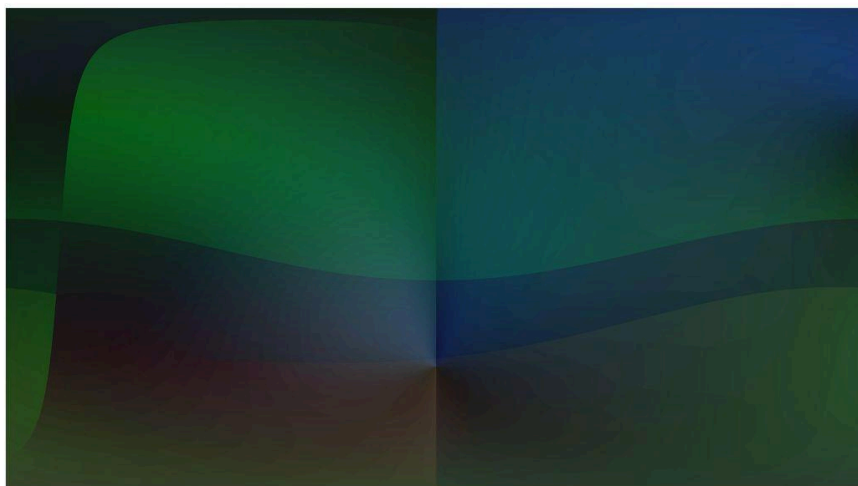
50. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr* - *Doświadczenie przeszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.



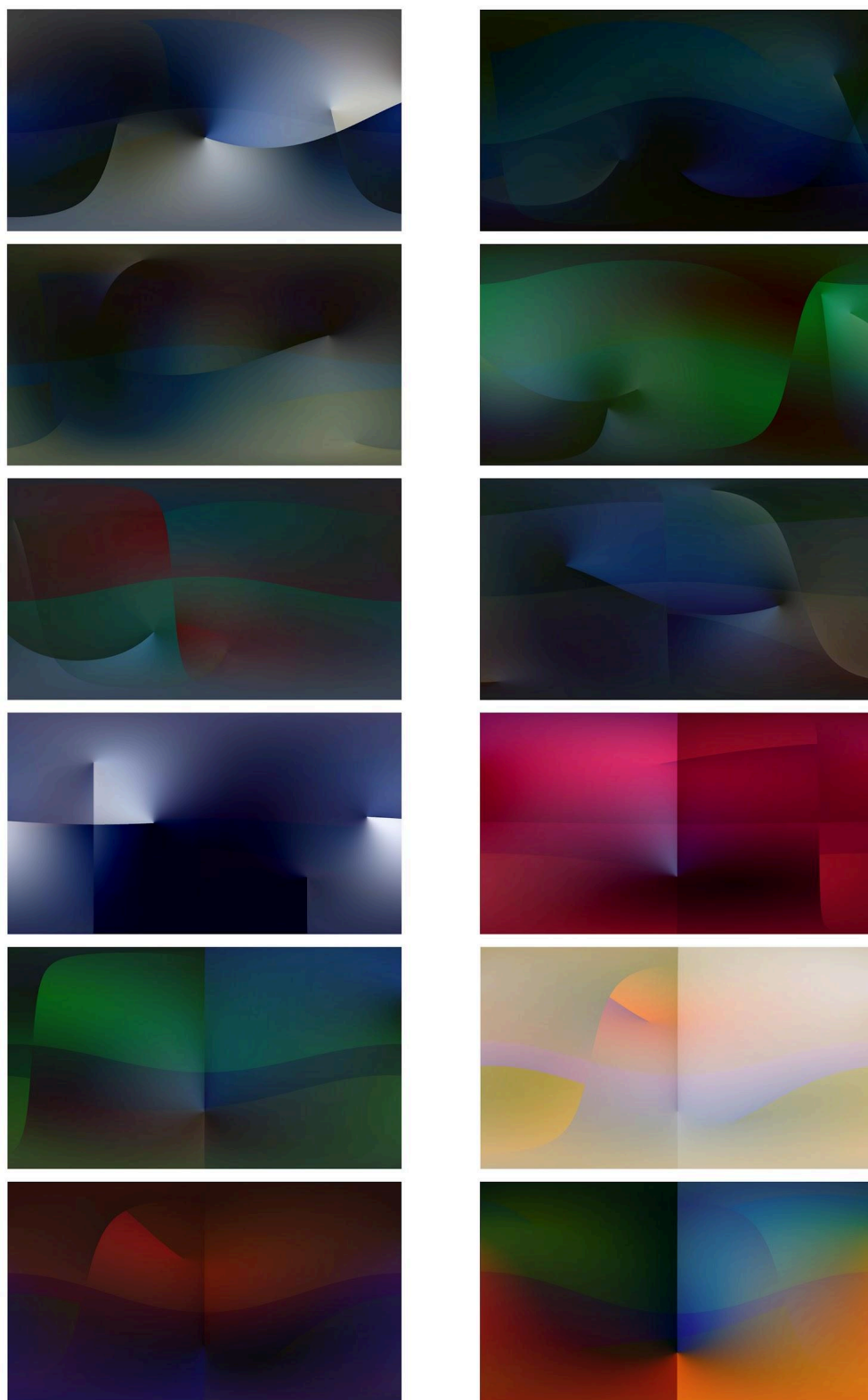
51. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Doświadczenie przeszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



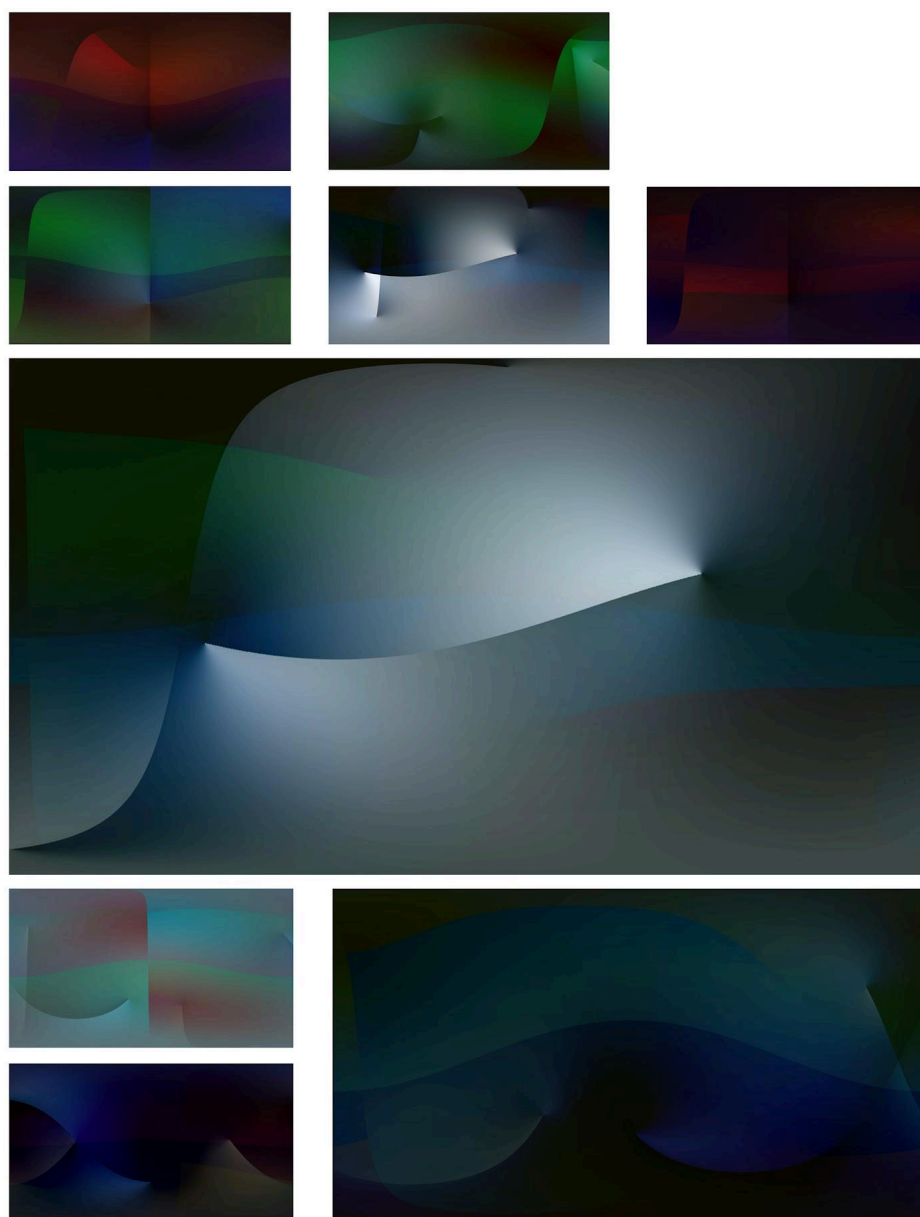
52. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Doświadczenie przeszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



53. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr* - *Doświadczenie przeszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



54. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Doświadczenie przeszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.



55. Katarzyna Zabłocka, Cykl *Rejestr - Doświadczenie przeszłości*, obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.

11. Projekcje *Rejestru* – relacja



56. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Sokółka, 2025.

Wiosną 2025 roku postanowiłam wystawić mój projekt *Rejestr* poza murami galerii, w przestrzeni publicznej. Chciałam dotrzeć z abstrakcyjnym obrazem do przypadkowych przechodniów, pojawiając się tam, gdzie nikt nie spodziewałby się projekcji. Istotnym zamierzeniem było zaskoczenie widza. Efekt niespodziewanego spotkania z obrazem wyświetlanym na ścianach, sufitach czy chodnikach, wywołujący u niego zaciekawienie, może zachwyt i zdziwienie. Nie planowałam zapowiadanych wcześniej pokazów. Zależało mi raczej na ulotnym gościu, który przerwie codzienną rutynę. Miałam nadzieję, że chociaż część osób zatrzyma się na moment, może podejmie rozmowę, podzieli wrażeniami, a jeśli nie, to sam fakt projekcji w nietypowym miejscu, stanie się dla mnie cennym doświadczeniem.

Polska rzeczywistość jest pełna cyfrowych bodźców: ekranów reklamowych na ulicach i wszechobecnych mediów, niestety sztuka pojawia się tam spontanicznie. Tym bardziej w przestrzeni publicznej wciąż potrafi zaskoczyć. Przemierzając województwo podlaskie – od

tętniącego życiem Białegostoku, przez mniejsze miasta jak Sokółka i wioski: Kowale, Saczkowce, Wołyńce aż po ciemny las w okolicy Dubnicy Kurpiowskiej – obserwowałam, jak różne konteksty społeczno-kulturowe wpływają na odbiór mojej pracy.

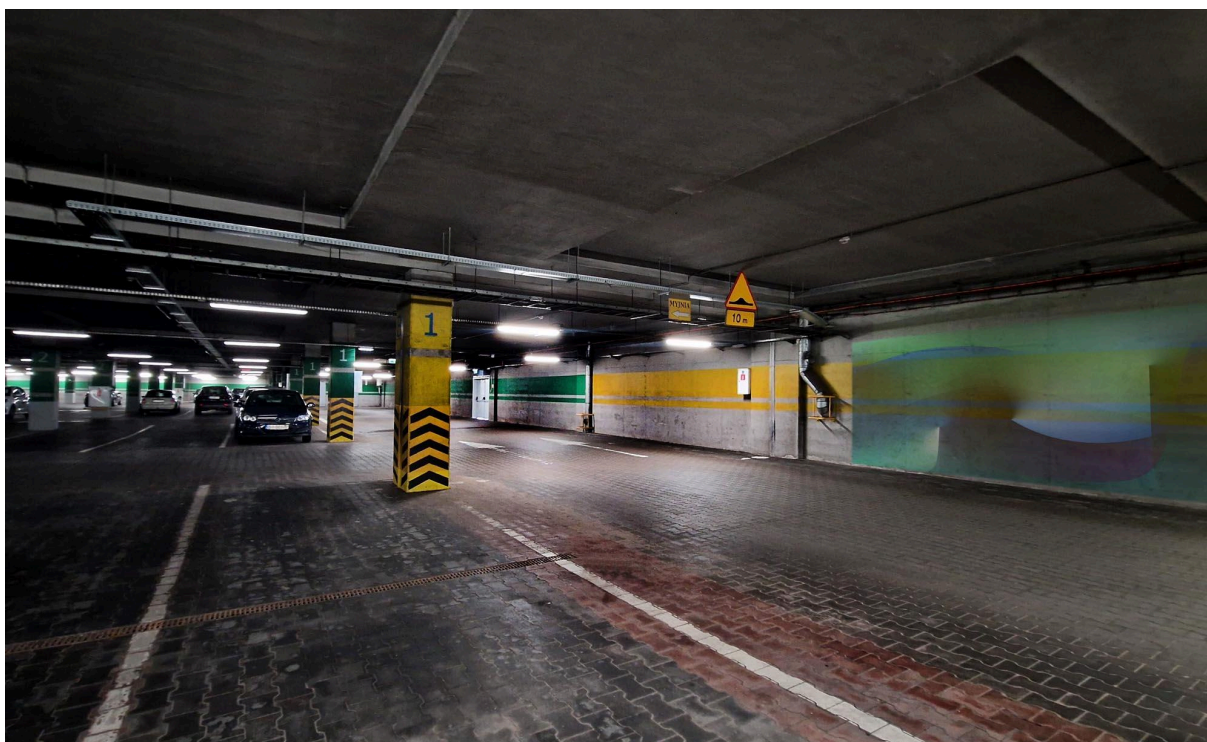


57. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Białystok Centrum Handlowe, 2025.

Pierwszym miejscem projekcji był Białystok – największe miasto regionu. Tu wybrałam sklepienie nad parkingiem Centrum Handlowego nieopodal zatłoczonego przystanku autobusowego. Był wczesny wieczór, a ja ustawiłam dyskretnie projektor na parkingu. Kiedy zapadał zmierzch, na chropawej betonowej powierzchni zaczęły migotać abstrakcyjne kształty z *Rejestru*, początkowo blade. Dopiero po zmroku nabrały pełnej mocy i kontrastu. Ludzie, czekający na autobus, zauważyli nagle nieznany obraz. Kilka osób zatrzymało się zaskoczonych. Dokładnie na takim efekcie mi zależało. Młoda dziewczyna wyciągnęła telefon i zaczęła robić zdjęcia kolorowych plam widniejących na sklepieniu. Dwaj nastolatkwie wskazywali sobie nawzajem projekcję, zastanawiając się głośno, *co to za akcja?*.

Po chwili podeszła do mnie starsza pani z torbami zakupów. Z uśmiechem spytała: *Przepraszam, a co tu się wyświetla?*. Wyjaśniłam krótko, że to eksperymentalny film

artystyczny, abstrakcyjne obrazy bez konkretnej fabuły, coś jak ruchome malarstwo. Pani pokiwała głową z zaciekawieniem; *Ładne to, kolorowe... choć nie rozumiem, ale przyciąga wzrok* – stwierdziła i została ze mną przez kilka minut, wpatrzona w ekran z cementowej płyty. Ta scena przywołała we mnie osobiste wspomnienie: jako dziecko bawiłam się lusterkiem, odbijając słońce i puszczając świetlne *zajęczki* po ścianach. Ten sam zachwyt ulotnym światłem czuję do dziś. Teraz obserwowałam, jak *Rejestr* działa podobnie na przypadkowych przechodniów: rzuca isierkę magii na zwykłą szarą przestrzeń, zatrzymując ludzi choć na moment. Projekcja odbyła się również w podziemnych garażach Galerii Handlowej. W zgiełku miasta moja propozycja stworzyła krótką pauzę, wyrywając widzów z codziennego pośpiechu.



58. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Białystok - Centrum Handlowe, 2025.

Następnie ruszyłam do Sokółki, mniejszego miasta, gdzie tempo życia jest spokojniejsze. Tutaj postanowiłam wyświetlić *Rejestr* na murze starej kamienicy przy rynku. Zbliżał się wieczór, na placu panował spokój, pojedyncze osoby wracały z pracy, kilku seniorów siedziało na ławce, rozmawiając. Na ścianie z opadającymi fragmentami tynku ożyły barwne abstrakcyjne wzory. Pierwsi zareagowali przechodzący obok nastolatki, zaskoczeni, zatrzymali się i patrzyli, próbując odgadnąć, co właściwie oglądają. Nie podjęli jednak rozmowy, nie dopytywali. Tu nikt nie spodziewał się ruchomego obrazu na budynku, więc

zaciekawienie było duże. W małej społeczności rzadko dzieje się coś nietypowego poza dorocznym festynem czy projekcją kina letniego, a *Rejestr* przecież nie przypominał filmu fabularnego ani reklamy.



59. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Sokółka - Centrum, 2025.

Do grupy widzów dołączył około czterdziestoletni mężczyzna w roboczym ubraniu, prawdopodobnie wracający z budowy. Przez dłuższą chwilę stał w milczeniu, po czym zapytał mnie: *To jakiś film science fiction? Bo takie kosmiczne obrazy...* Uśmiechnęłam się, tłumacząc, że to film eksperymentalny o pamięci i czasie, pokazany poprzez kolory i ruch, bez aktorów i dialogów. Mężczyzna pokiwał głową i zamyślił się. *Ciekawe... trochę jak patrzeć w kalejdoskop* podsumował. Jego porównanie było trafne: również odczuwałam, że dla widzów w Sokółce ta projekcja stała się czymś w rodzaju wspólnego patrzenia w magiczne szkiełko, oderwaniem od realiów zwykłego dnia. Projekcja wywołała rozmowy między nieznajomymi; usłyszałam, jak dwie starsze panie szeptały coś o *nowoczesnej sztuce* i *dziwach*, ale w ich tonie brzmiała raczej życzliwość niż krytyka. Jedynie przejmujący dźwięk ilustrujący obrazy wywoływał lekkie zaniepokojenie widzów. Cieszył mnie ten dialog

sprowokowany przez mój projekt – osiągnęłam to, o czym marzyłam, by obraz zachęcił do wymiany wrażeń choćby na moment.



60. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Sokółka - Centrum, 2025.

Kolejnym punktem były Saczkowce to niewielka wieś pośród pól i lasów. Tutaj wiedziałam, że szanse na znalezienie widowni będą najmniejsze, ale właśnie ta „marginalna sytuacja” również mnie pociągała. Po zmroku Saczkowce tonęły w ciemności, rozpraszaną jedynie przez kilka ulicznych lamp. Wybrałam pustą ścianę obok starej remizy stojącej przy głównej drodze. Gdy uruchomiłam projektor, nagle na murze pojawiły się żywe światła i pulsujące kolory. Wydawało się, jakby opuszczony budynek ożył wewnętrznym tętnem. Wokół panowała cisza. Jedynie przejmujące dźwięki projekcji budziły egzystencjalne zaniepokojenie. Przez dłuższą chwilę byłam jedynym widzem własnego pokazu. Czułam się dziwnie – projekcja dla nikogo? Rozchodzący się dźwięk wywołał we mnie uczucie pustki. Kątem oka zauważyłam w oddali sylwetkę. Ktoś stał na progu domu po drugiej stronie drogi.



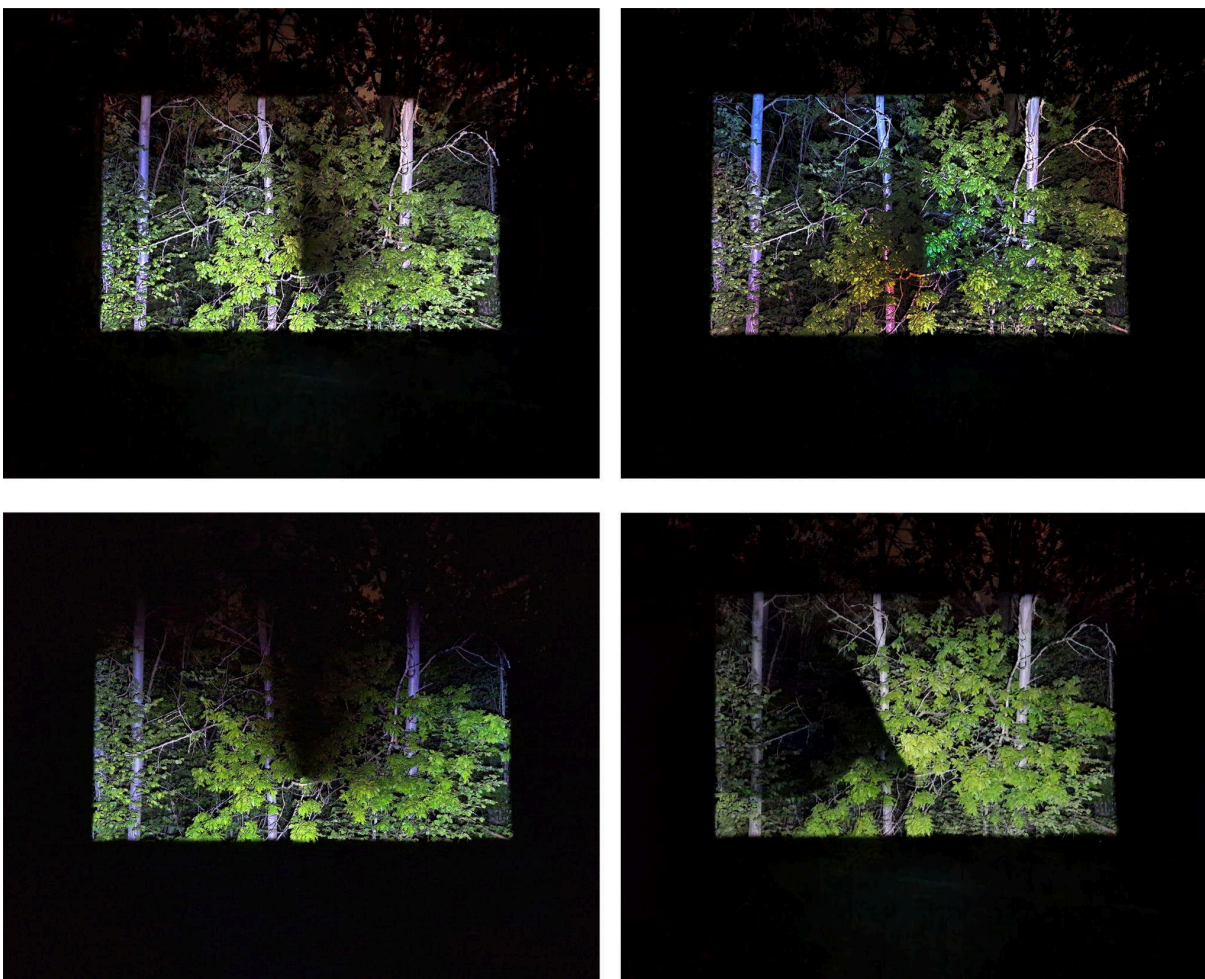
61. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Saczkowce, 2025.

Czy przyglądał się, czy tylko zapalał papierosa? Trudno powiedzieć, ale po chwili dostrzegłam, że na ganku jednego z domów pojawiły się kolejne osoby, najwyraźniej zwabione niecodziennym światłem migoczącym w oddali. Być może nikt z mieszkańców nie podejdzie bliżej ani nie rozpocznie rozmowy, ale sam fakt, że obraz zaistniał choć przez chwilę w tej sennej scenerii, miał dla mnie znaczenie. Wychodzę z założenia, że sztuka oddziałuje na otoczenie nawet, jeśli odbiorców jest niewielu lub nie ma ich wcale. Przestrzeń też *zapamiętuje* takie zdarzenie. Dokumentując to zdjęciami, czułam, że każda lokalizacja od miasta po wieś, wniosła coś odmiennego do mojego doświadczenia.



62. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Kowale - przystanek PKS, 2025.

Dotarłam również do miejsca najbardziej osobliwego, lasu. Rozstawiłam sprzęt po zapadnięciu zmroku. Ciemność była niemal absolutna, tylko mój projektor wprowadzał źródło światła, które przebijało się między pniami drzew. Gdy włączyłam *Rejestr*, na poszyciu leśnym i korze sosen pojawiły się migotliwe refleksy: bładoniebieskie i zielonkawe smugi przesuwały się rytmicznie, przypominając duchy błądzące pośród gałęzi. Las zdawał się oddychać razem z projekcją. Byłam sama jedynym świadkiem tego nocnego pokazu.



63. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Dubnica Kurpiowska - Las, 2025.

Miałam wrażenie, że natura stała się współodbiorną sztuki. Cienie liści nakładały się na wyświetlane obrazy, tworząc nową, organiczną warstwę *Rejestru*. Przez chwilę poczułam niemal metafizyczne poruszenie – jakbym odprawiała wizualny rytuał ku czci tego miejsca, które widziało tyle ludzkich dramatów i nadziei. Kolorowe, abstrakcyjne kształty symbolizujące przeszłość, teraźniejszość i przyszłość przenikały między drzewami, niosąc w głąb lasu mój własny przekaz. Była w tym jakaś cicha utopia: obraz bez publiczności, a jednak znaczący. Sztuka zawłaszczająca przestrzeń choćby dla samych drzew i zwierząt. Wyobraziłam sobie, że ten las zapamięta na swój sposób mój świetlny gest, wpisując go w ciąg niezwykłych zdarzeń, których był świadkiem. W absolutnej ciemności pogranicza *Rejestr* wybrzmiał inaczej niż wśród ludzi, stał się jakby medytacją nad czasem i pamięcią, prowokując refleksję we mnie samej równie mocno, co w poprzednich widzach.

Pierwsze pozytywne doświadczenia zachęciły mnie do kolejnych projekcji. Wybrałam budynek dworcowy w Sidrze. Niszczące ściany na zewnątrz kontrastowały z zadbanymi

posesjami znajdującymi się naprzeciwko. Wewnątrz odremontowano jedno pomieszczenie, w którym na tablicy informacyjnej umieszczone były godziny odjazdów pociągów oraz informacja dla bezdomnych, gdzie w powiecie sokólskim mogą uzyskać pomoc. Jako ekran wykorzystalam ścianę. Nawet tutaj technologia zmieniła rzeczywistość. Część projekcji została wyświetlona nad zamkniętymi na głucho zielonymi drzwiami, prowadzącymi kiedyś na peron. Wypełnienie migotliwymi obrazami i pulsującą muzyką, stosunkowo małej powierzchni, powodowało uczucie uwięzienia w organicznej pętli czasu.



64. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, dworzec PKP Sidra, 2025.

Niesamowity potencjał, jako ekranu współtworzącego projekcję, odkryłam podczas emisji na różnego typu zabudowaniach w moim miejscu na Ziemi - mam tu na myśli wieś, w której aktualnie mieszkam - Dubnicę Kurpiowską. Kamienna ściana stodoły, sęgi ułożonych polan, nowa szalówka, na starych balach przywiezionych przez osadników z Kurpi, współtworzyła narrację o czasie zamkniętym w drzewie i kamieniach. Tylko muzyka, znowu brzmiąca swoim pulsowaniem w sposób niepokojący, przypominała, że każdy czas ma swój koniec.



65. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Dubnica Kurpiowska, 2025.

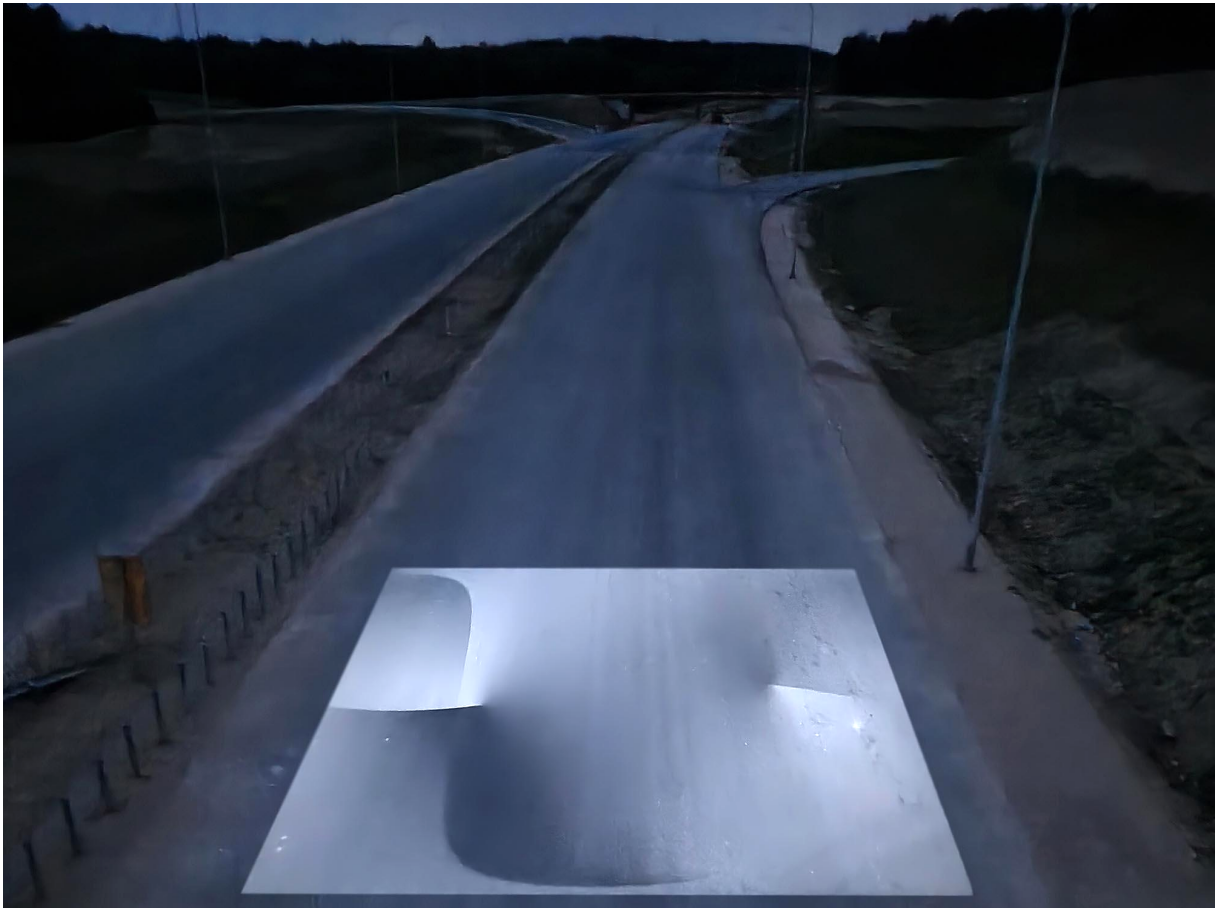


66. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Dubnica Kurpiowska, 2025.



67. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Dubnica Kurpiowska, 2025.

Ta seria plenerowych projekcji uświadomiła mi, jak silnie kontekst społeczno-kulturowy wpływa na odbiór sztuki. Ten sam film *Rejestr* w każdym miejscu budził inne reakcje i emocje: od zdumienia w wielkomiejskim tłumie, przez serdeczną ciekawość w małej społeczności, po intymną kontemplację w odludnym lesie. Jako autorka odczułam na własnej skórze, że widz nie odbiera mojej pracy w próżni, zawsze filtruje ją przez swoje otoczenie i doświadczenia. Potwierdzają to również teorie, które towarzyszyły mi podczas tworzenia projektu, choćby koncepcja Władysława Strzemińskiego, który twierdził, że widzenie jest procesem dynamicznym, kształtowanym historycznie i społecznie. Według niego, sposób, w jaki widzimy świat, ewoluuje wraz z rozwojem świadomości wizualnej, która z kolei jest wynikiem interakcji między doświadczeniem jednostki a otaczającą ją rzeczywistością.



68. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, okolice Kuźnicy Białostockiej, 2025.

W kontekście mojego projektu, możemy dostrzec zastosowanie tych założeń poprzez sposób, w jaki obrazy i narracja oddziałują na widza. Film nie przedstawia linearnej historii, lecz składa się z serii abstrakcyjnych obrazów, które zmuszają odbiorcę do aktywnego zaangażowania się w proces interpretacji. Poprzez zastosowanie różnych technik wizualnych, takich jak zmienne tempo narracji czy zróżnicowane palety kolorystyczne, skłania widza do refleksji nad tym, jak jego własne doświadczenia wpływają na sposób postrzegania przedstawionych obrazów. Rzeczywiście, sposób postrzegania wyświetlanych przeze mnie obrazów ewoluował wraz z miejscem: przechodząc w Białymstoku widział je inaczej niż mieszkaniec Sokółki, a jeszcze inaczej odbierałam je ja sama, stojąc w absolutnej ciemności lasu.



69. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Białystok - Park Branickich, 2025.

Moje eksperymenty z projekcjami umocniły mnie w przekonaniu, że sztuka multimedialna może przenikać do codzienności na niespodziewane sposoby, angażując przypadkowych odbiorców lub nawet samo otoczenie. Każda lokalizacja stała się współtwórcą unikalnego doświadczenia artystycznego.

Jako autorka czuję wdzięczność i pokorę wobec tych widzów i przestrzeni, które przyjęły mój obraz. To była dla mnie wyjątkowa lekcja, jak moja praca zmienia się wraz z kontekstem – żywa wymiana, w której sztuka wychodzi poza ramy ekranu, a rzeczywistość staje się częścią widowiska. Dzięki temu moje własne spojrzenie na film i rolę odbiorcy również ewoluowało, co dowodzi, że percepcja afektywna sztuki to proces współtworzony przez nas wszystkich, tu i teraz.



70. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Białystok - Przychodnia, 2025.



71. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Białystok - Pałac Branickich, 2025.

Zakończenie

Kiedy zaczynałam pracę nad tryptykiem *Rejestr*, kierowała mną potrzeba głębszego zrozumienia i eksploracji zjawiska czasu w kontekście sztuki nowych mediów. Projekt ten był dla mnie nie tylko okazją do poszerzenia własnej praktyki twórczej, lecz również do refleksji nad sposobem, w jaki cyfrowe technologie wpływają na nasze doświadczanie rzeczywistości. Ważnym aspektem modelującym ostateczną wersję *Rejestru* było przeżywanie pandemii, doświadczanie czasu w fizycznej izolacji od ludzi pokazało, że można go zdefiniować na kolejne, nieznane dotąd sposoby. Teraz, gdy zamykam ten etap badań i realizacji artystycznych, coraz wyraźniej dostrzegam, jak głęboko ten projekt wpłynął na mój sposób postrzegania roli artysty oraz jego dialogu z odbiorcą.

Tryptyk *Rejestr* to przede wszystkim zapis mojego osobistego dialogu z czasem. Jego trzy części – *Doświadczenie przeszłości*, *Przestrzeń teraźniejszości* i *Projekcja przyszłości* – były nie tylko wyzwaniem formalnym i technicznym, ale przede wszystkim próbą uchwycenia i wyrażenia afektywnej percepcji temporalnej. Każda z nich operowała na innym poziomie afektywnego, a następnie emocjonalnego i percepcyjnego zaangażowania, ukazując wielowymiarowość naszego doświadczania czasu.

Pracując nad *Doświadczeniem przeszłości*, zauważyłam, jak silnie nasze wspomnienia i emocje z nimi związane modelują percepcję tego, co minione. Tworząc abstrakcyjne obrazy na bazie materiałów archiwalnych, dostrzegłam, że przeszłość nigdy nie jest jednoznacznie ustalona. Jest raczej płynnym i afektywnym doświadczeniem, kształtowanym przez emocje, nostalgię i osobiste narracje. Zafascynowała mnie możliwość manipulacji cyfrowej, która pozwalała na przekraczanie granic tradycyjnych przedstawień, wprowadzając w stan refleksji nad własną pamięcią.

Z kolei *Przestrzeń teraźniejszości* stała się dla mnie polem eksperymentów nad uważnością. Zrozumiałam, że teraźniejszość, choć pozornie uchwytana, jest równie efemeryczna jak przeszłość czy przyszłość. Wydawała mi się jednak kluczowym momentem, wspomnianą już wcześniej *szczeliną*, w której spotyka się nasze doświadczenie ciała i emocji z bezpośrednim otoczeniem. Tutaj szczególną rolę odegrała warstwa dźwiękowa jako integralna część percepcyjna, która według mnie wzmacniała odbiór wizualny, stając się niemal namacalnym elementem percepcji czasu.

W części *Projekcja przyszłości* stanęłam wobec wyzwania przedstawienia tego, co jeszcze nie istnieje. Tworząc abstrakcyjne wizualizacje możliwych scenariuszy przyszłości, poczułam, jak bardzo nasza wizja tego, co nadejdzie, zależy od aktualnego stanu emocjonalnego oraz kulturowych i społecznych uwarunkowań. Przyszłość, choć teoretycznie otwarta na nieskończone interpretacje, wydawała się ograniczona przez to, jak ją sobie wyobrażamy. Odkrycie to stało się dla mnie istotnym argumentem na rzecz konieczności ciągłej refleksji nad naszymi wyobrażeniami i ich konsekwencjami.

W trakcie realizacji tryptyku coraz silniej przekonywałam się o ważności interdyscyplinarności. Mój projekt łączy w sobie różnorodne podejścia od filozofii i teorii percepcji Strzemińskiego czy Merleau-Ponty’ego, przez muzykę i sztuki wizualne, po zaawansowane technologie cyfrowe. Owa multidyscyplinarność nie była jedynie kwestią wyboru artystycznego, ale głęboko przemyślanym działaniem, które pozwalało mi lepiej oddać złożoność afektywnego odbioru sztuki nowych mediów.

Projekt *Rejestr* był również dla mnie momentem refleksji nad przyszłością sztuki nowych mediów. Podczas prezentacji i dialogu z widzami wielokrotnie zadawałam sobie pytanie o przyszłe możliwości rozwinięcia tego typu projektów. Fascynacja możliwościami, jakie otwierają technologie VR, AI czy generatywne formy sztuki, skłoniła mnie do rozważań o interaktywnej i kolektywnej wersji *Rejestru*. Pomysł na zbiorowe dzieło tworzone przez uczestników, gdzie każdy mógłby wносить swoje doświadczenia czasowe, wydaje się atrakcyjnym kierunkiem dalszych poszukiwań, będącym odpowiedzią na dynamicznie zmieniające się możliwości technologiczne.

Na koniec chciałabym podkreślić, że *Rejestr* jest dla mnie czymś więcej niż artystycznym projektem. Jest to przede wszystkim przestrzeń refleksji nad naszymi sposobami postrzegania czasu i rzeczywistości, którą współtworzymy z technologią cyfrową. Mam głębokie przekonanie, że realizacja ta wnosi oryginalny głos w dyskurs o percepcji i afekcie, proponując podejście integrujące emocje, filozofię oraz nowoczesne technologie. Wierzę, że dzięki temu projekt będzie mógł służyć zarówno jako materiał dydaktyczny w edukacji artystycznej, jak i punkt wyjścia do dalszych eksploracji.

Patrząc wstecz na cały proces twórczy, czuję wdzięczność za możliwość podjęcia tej drogi. Praca nad *Rejestrem* pozwoliła mi nie tylko rozwinąć się jako artystce, ale również głębiej zrozumieć siebie jako badaczkę i człowieka, żyjącego w epoce nieustannych transformacji

cyfrowych. Jestem przekonana, że ten projekt, choć formalnie zakończony, będzie nadal żył, ewoluował i wpływał na moje kolejne artystyczne i naukowe przedsięwzięcia. Przede wszystkim jednak mam nadzieję, że skłoni odbiorców do refleksji nad własnym doświadczaniem czasu, które przecież jest najbardziej uniwersalnym, choć zarazem najbardziej osobistym aspektem naszego istnienia.

Czasu, będącego najcenniejszym zasobem jaki mamy.



72. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*, Wołyńce, 2025.

Bibliografia

1. Bal, Mieke, „Afekt jako siła kulturowa”, [w:] *Historie afektywne i polityki pamięci*, red. Ewa Domańska, Warszawa 2014, Instytut Badań Literackich PAN, seria Nowa Humanistyka, s. 33–46.
2. Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge (MA) 2003, MIT Press.
3. Hamann, Christoph, „Indeks, ikona i symbol. O stosunku fotografii, historii (czasu) i pamięci”, tłum. Elżbieta Kaźmierska, *Kultura i Społeczeństwo*, 2011, nr 4, s. 107–127.
4. Kandinsky, Wassily, *Punkt i linia a płaszczyzna: przyczynek do analizy elementów malarskich*, przeł. Stanisław Fijałkowski, Warszawa 1986, PIW [oryg. wyd. 1926].
5. Kluszczyński, Ryszard W., *Obrazy interaktywne. Od fotografii do Internetu*, Warszawa 2009, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
6. Manovich, Lev, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
7. Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
8. Massumi, Brian, „Autonomia afektu”, *Teksty Drugie*, 2013, nr 6.
9. Massumi, Brian, *Politics of Affect*, Cambridge 2015, Polity Press.
10. Mirocha, Łukasz, „Wpływ komputacyjnego charakteru cyfrowego obrazowania i przetwarzania na współczesną kulturę wizualną”, *Rocznik Kulturoznawczy*, 2017.
11. Nabiałek, Małgorzata, „Sztuka perspektywy – Strzemiński i Leśmian”, *Tekstualia*, 2017, nr 3(50), s. 117–130.
12. Najder, Łukasz, „Afektywna historia sztuki”, *Teksty Drugie*, 2014, nr 1, s. 20–21.
13. Orbik, Zbigniew, *Krytyka pojęć czasu i przestrzeni w filozofii Henry Bergsona*, Polska Akademia Umiejętności, 1996.
14. Paul, Christiane, *Digital Art*, seria „World of Art”, Londyn 2003, Thames & Hudson.
15. Prajzner, Katarzyna, „Nowe media i aksamitna rewolucja w koncepcji Lwa Manovicha”, Narodowe Centrum Kultury (NCK), 2010.
16. Składanek, Marcin, *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki*, Łódź 2017, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
17. Sobczak, Agnieszka, „Sztuka nowych mediów i jej przeobrażenia”, *Aspiracje*, 2021.

18. Strzemiński, Władysław, *Teoria widzenia*, Łódź 2016, Muzeum Sztuki w Łodzi [oryg. rękopis z lat 1947–1952, pierwsze wyd. 1958].
19. Suchodolska, Marta, *Net art a sztuka konceptualna*, praca dyplomowa, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Kraków 2016.
20. Tabaszewska, Justyna, *Pamięć afektywna. Dynamika polskiej pamięci po 1989 roku*, red. Agnieszka Markuszewska, Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2022.
21. Tabaszewska, Justyna, „Przeszłe przyszłości. Afektywne fakty i historie alternatywne”, *Teksty Drugie*, 2017, nr 5.
22. Tabaszewska, Justyna, „Trauma jako estetyczne, afektywne doświadczenie. Próba analizy kategorii na przykładzie wybranych tekstów kultury”, *Teksty Drugie*, 2013, nr 5, s. 222–237.
23. Tarkowska, Anna, „Ciało jako afektywny wymiar poznania na przykładzie *Taksydermii* Györgya Pálfiego”, *Panoptikum*, 2021, nr 25 (32), s. 139–149.
24. Wieczorek, Gabriela, „Wassily Kandinsky – sylwetka, życiorys, twórczość”, PLN Design, 2020.
25. Zawojski, Piotr, „Wewnątrz obrazów. Immersja zamiast iluzji?”, [w:] *Przestrzeń sztuki: obrazy – słowa – komentarze*, red. Maria Popczyk, Katowice 2005, ASP, s. 171–178.
26. Zdunkiewicz-Jedynak, Dorota, „Remediacja użytkowych gatunków wypowiedzi. Casus: podręcznik”, *Prace Filologiczne*, Uniwersytet Warszawski, 2020, s. 357–364.
27. Zielinski, Siegfried, *Archeologia mediów*, przeł. Anna Wołkowicz, Warszawa 2010, Oficyna Naukowa.

1. Barcio, Phillip. „Abstrakcja w fotografii László Moholy-Nagy”. *Ideelart* [online]. 2 września 2024. Dostępne na: <https://ideelart.com/pl/blogs/magazine/abstraction-in-photography-of-laszlo-moholy-nagy-2> [Dostęp: 4 maja 2025].
2. Coburn, Alvin Langdon. Vortograph. 1916–17. *The Museum of Modern Art (MoMA)*. Dostępne na: <https://www.moma.org/collection/works/83725> [Dostęp: 4 maja 2025].
3. Cornell, Deborah. Eclipse/Phase. 2018. Dostępne na: http://www.deborahcornell.com/eclipse_phase.html [Dostęp: 4 maja 2025].
4. Człowiek z Kameralą Filmową (1929) / muzyka: Lipiński. *NiemeNieme.pl*, YouTube. Dostępne na: <https://www.youtube.com/watch?v=yXvEDxfX4nQ> [Dostęp: 4 maja 2025].
5. HOLO.mg. „Inclinaisons (1971)”. Dostępne na: <https://www.holo.mg/dossiers/vera-molnar-weaving-variations/inclinaisons-1971/> [Dostęp: 4 maja 2025].
6. Kujawa, Dawid. „Film generatywny. Autonomia w sztuce ruchomego obrazu”. *Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej*, nr 33 (2022). Dostępne na: <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/film-generatywny.-autonomia-w-sztuce-ruchomego-obrazu> [Dostęp: 4 maja 2025].
7. Mirocha, Łukasz. „Wpływ komputacyjnego charakteru cyfrowego obrazowania i przetwarzania na współczesną kulturę wizualną”. *Rocznik Kulturoznawczy*, 2017. Dostępne na: https://rcin.org.pl/ibl/Content/62980/PDF/WA248_82893_CHC_mirocha-wplyw_o.pdf [Dostęp: 3 maja 2025].
8. MoMA. „Light: Rafaël Rozendaal”. *Museum of Modern Art*. [b.d.] Dostępne na: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5774> [Dostęp: 4 maja 2025].
9. MoMA Magazine. „Nam June Paik’s Good Morning Mr. Orwell”. 29 marca 2023. Dostępne na: <https://www.moma.org/magazine/articles/875> [Dostęp: 4 maja 2025].
10. Museum of Modern Art. „Pipilotti Rist. Ever Is Over All. 1997”. *MoMA Collection*. Dostępne na: <https://www.moma.org/collection/works/81191> [Dostęp: 4 maja 2025].
11. Museum of Modern Art (MoMA). „Visitor Viewpoint: Marina Abramović”. *Museum of Modern Art (MoMA)* [online]. 2010. Dostępne na: https://www.moma.org/explore/inside_out/2010/03/29/visitor-viewpoint-marina-abramovic/ [Dostęp: 2 maja 2025].
12. Paik, Nam June. Zen for TV. 1963 (wykonane 1981). *Museum of Modern Art (MoMA)*. Dostępne na: <https://www.moma.org/collection/works/163792> [Dostęp: 4 maja 2025].
13. Spalter Digital Art Collection. „Vera Molnar”. *spalterdigital.com*. Dostępne na: <https://spalterdigital.com/artists/vera-molnar/> [Dostęp: 21 maja 2025].
14. The Museum of Modern Art. „Refik Anadol: Unsupervised”. Dostępne na: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5535> [Dostęp: 4 maja 2025].
15. „Warsztat Formy Filmowej (1970–1977)”. *Fototapeta.art.pl* [online]. Dostępne na: <https://fototapeta.art.pl/fti-inv27wff.html> [Dostęp: 2 maja 2025].

Spis ilustracji

1. Katarzyna Zabłocka, *Zachwył*. fotografia cyfrowa, 2024.
2. Marina Abramović, *The Artist is Present*. performance, MoMA, Nowy Jork, 2010.
3. Billa Viola, *The Quintet of the Astonished*. 2000.
4. *Rain Room*. <https://www.random-international.com/rain-room>.
5. Oliver Wendell Holmes, *Stereoskop z widokówką*. 1861.
6. Joseph-Marie Jacquarda, *Krosno*. (XIX w.).
7. Nam June Paik, *Instalacja TV Buddha*. 1974.
8. Rafaël Rozendaal, www.ifnotwhynot.com. 2004.
9. Alvin Langdon Coburn, *Vortograph*. fotografia srebrna, 1917.
10. László Moholy-Nagy, *Fotogramm*. fotografia srebrna, 1922.
11. Hans Richter, *Rhythmus 21*. animacja, 1921–25.
12. Nam June Paik, *Magnet TV*. instalacja video-art, 1963.
13. Vera Molnar, *Inclination*. rysunek ploterowy na papierze, 1971.
14. Refik Anadol, *Rzeźba danych AI*. obiekt multimedialny, 2023.
15. Nam June Paik, *Good Morning Mr. Orwell*. obiekt multimedialny.
16. Pipilotti Rist, *Ever Is Over All*. obiekt multimedialny, 1997.
17. Rafaël Rozendaal, *into time .com*. 2010.
18. Deborah Cornell, *Eclipse/Phase*. obiekt multimedialny, 2018.
19. Refik Anadol, *Machine Hallucinations*. obiekt multimedialny, 2023.
20. Katarzyna Zabłocka, *Kapliczki multimedialne*. obiekty multimedialne, 2000.
21. Katarzyna Zabłocka, *Kapliczki multimedialne*. obiekty multimedialne, 2000.
22. Katarzyna Zabłocka, *Pulpit rodzinny*. fotomontaże, 2007.
23. Katarzyna Zabłocka, *Pulpit rodzinny*. fotomontaże, 2007.
24. Katarzyna Zabłocka, *Sucha Fontanna*. performance, 2013.
25. Katarzyna Zabłocka, *Sucha Fontanna*. performance, 2013.
26. Katarzyna Zabłocka, *Animowane college*. 2017.
27. Katarzyna Zabłocka, *Obrazy trwające w czasie*. obiekty multimedialne, 2019.

28. Katarzyna Zabłocka, *Wizualna szczepionka*. obiekty multimedialne, 2021.
29. Katarzyna Zabłocka, *Zapis - Plama czasu*. emulsja światłoczuła, 2025.
30. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne I*. 2024 - 2025.
31. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne II*. 2024 - 2025.
32. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne III*. 2024 - 2025.
33. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne IV*. 2024 - 2025.
34. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne V*. 2024 - 2025.
35. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne VI*. 2024 - 2025.
36. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne VII*. 2024 - 2025.
37. Katarzyna Zabłocka, *Szkice multimedialne VIII*. 2024 - 2025.
38. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Projekcje przyszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
39. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Projekcje przyszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.
40. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Projekcje przyszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.
41. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Projekcje przyszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.
42. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Projekcje przyszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.
43. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Projekcje przyszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonane przez autora pracy, 2025.
44. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
45. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
46. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
47. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
48. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
49. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Przestrzeń teraźniejszości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.

50. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Doświadczenie przeszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzut ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
51. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Doświadczenie przeszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
52. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Doświadczenie przeszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
53. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Doświadczenie przeszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
54. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Doświadczenie przeszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
55. Katarzyna Zabłocka, *Cykl Rejestr - Doświadczenie przeszłości*. obiekt multimedialny, czas trwania 5 min., zrzuty ekranu wykonany przez autora pracy, 2025.
56. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Sokółka, 2025.
57. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Białystok Centrum Handlowe, 2025.
58. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Białystok - Centrum Handlowe, 2025.
59. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Sokółka - Centrum, 2025.
60. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Sokółka - Centrum, 2025.
61. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Saczkowce, 2025.
62. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Kowale - przystanek PKS, 2025.
63. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Dubnica Kurpiowska - Las, 2025.
64. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. dworzec PKP Sidra, 2025.
65. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Dubnica Kurpiowska, 2025.
66. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Dubnica Kurpiowska, 2025.
67. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Dubnica Kurpiowska, 2025.
68. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. okolice Kuźnicy Białostockiej, 2025.
69. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Białystok - Park Branickich, 2025.
70. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Białystok - Przychodnia, 2025.
71. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Białystok - Pałac Branickich, 2025.
72. Katarzyna Zabłocka, *Projekcje Rejestru*. Wołyńce, 2025.