

ISSN: 2956-8919

Nr 1/2023

dsignn

wydanie specjalne/
special issue

magazyn naukowy o projektowaniu
graficznym i nowych mediach/
scientific magazine on graphic
design and new media

grudzień / december 2023

speak

ART

8-10.05.2023

materiały konferencyjne
conference materials



→ Redakcja / The editorial office

Redaktor naczelna / Editor-in-chief

dr inż. Magdalena Mirkowicz

Z-ca Redaktora naczelnego / Deputy editor-in-chief

Redaktor tematyczny / Editor thematic

dr inż. Grzegorz Grodner

Dyrektor artystyczna / Artistic Director

dr Małgorzata Sobocińska-Kiss

Opracowanie graficzne, skład i tamanie /

Graphic design, layout, DTP

dr Małgorzata Sobocińska-Kiss

Projekt okładki / Cover design

dr inż. Grzegorz Grodner

Materiałów niezamówionych redakcja nie zwraca. Zastrzega sobie prawo skracania tekstów, zmiany tytułów, wprowadzania śródtytułów oraz poprawek. Autor oświadcza, że przekazując tekst do redakcji czasopisma wyraża zgodę na opublikowanie tekstu zarówno w wersji drukowanej jak i elektronicznej, dokonywanie opracowań tekstu i korzystanie z tych opracowań, wprowadzanie do tekstu wszelkich zmian, w tym naruszających jego integralność.

The editorial office does not return unsolicited materials. We reserve the right to shorten texts, change titles, introduce subheadings and make corrections. The author declares that by submitting the text to the editorial office of the journal, he consents to publishing the text in both printed and electronic versions, editing the text and using these studies, and introducing any changes to the text, including those that violate the integrity of the text.

Kontakt / Contact

redakcja@dsignn.online

www.dsignn.online



→ Rada naukowa / Scientific council

Przewodnicząca / Chairperson

dr Anna Kłos, Akademia WIT w Warszawie, Polska

Członkowie / Members

- ✿ prof. Christopher Scott, Iowa State University, USA
- ✿ prof. Kye-Soo Myung, Konkuk University, Korea Pd.
- ✿ prof. Chang Sik Kim, San Jose State University, USA
- ✿ prof. dr hab. Rafał Strent, Akademia WIT w Warszawie, Polska
- ✿ prof. dr hab. Andrzej Markiewicz, Uniwersytet Radomski im. Kazimierza Pułaskiego, Polska
- ✿ prof. dr hab. Tomasz Goban-Klas, WSIZ w Rzeszowie, Polska
- ✿ dr hab. Andrzej Adamski, WSIZ w Rzeszowie, Polska
- ✿ dr hab. Marcin Szewczyk, WSIZ w Rzeszowie, Polska
- ✿ dr hab. Dariusz Mlącki, Akademia WIT w Warszawie, Polska
- ✿ dr Li Xu, Beijing Institute of Graphic Communication, Chiny
- ✿ dr Arafat Tahir Abdelaziz Al Naim, American University in the Emirates, Zjednoczone Emiraty Arabskie

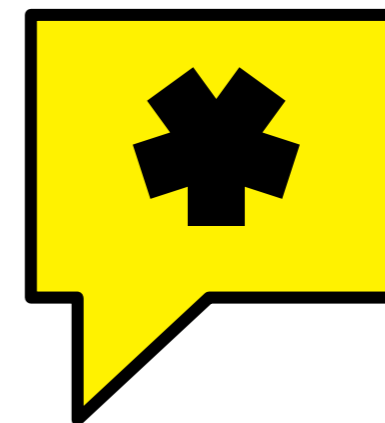
Wydawca / Publisher



Akademia WIT w Warszawie

ul. Newelska 6 / 01-447 Warszawa

www.wit.edu.pl



Szanowni Czytelnicy,

właśnie trzymacie w rękach numer specjalny wydawanego przez Akademię WIT magazynu naukowego **dsignn**. Znajdują się w nim materiały konferencyjne z międzynarodowej konferencji naukowej ART – LANGUAGE – TECHNOLOGY, której pierwszą edycję zatytułowano speakART. Konferencja odbyła się w dniach 9-12 maja 2023 roku na Akademii WIT w Warszawie.

Nasza uczelnia miała przyjemność być gospodarzem pierwszej edycji tego międzynarodowego, naukowego wydarzenia. Uroczystego otwarcia konferencji dokonali JM Rektor WIT prof. Maciej Krawczak razem z Prorektorem ds. Rozwoju dr inż. Jarosławem Sikorskim. Prof. Rafał Strent wygłosił wykład inauguracyjny na temat interakcji między sztuką, językiem a technologią. Konferencję zaszczyliła swoją obecnością Pani Rektor Uniwersytetu Liepaja z Łotwy. Partnerami przedsięwzięcia były uczelnie polskie oraz zagraniczne z Bułgarii, Łotwy i Rumunii.

Celem konferencji SpeakART było stworzenie przestrzeni dla profesjonalistów i entuzjastów sztuki, języka i technologii do wymiany wiedzy oraz doświadczeń. Rozmowy i dyskusje, które miały

miejsce podczas tego wydarzenia, stanowią nieocenioną inspirację oraz obietnicę wkładu w rozwój nauki i kultury. Poprzez prezentacje w panelach tematycznych i grupy dyskusyjne nastąpiła wymiana doświadczeń dotyczących internacjonalizacji procesów edukacyjnych oraz współczesnej percepcji sztuki.

Konferencji towarzyszyły wernisaże artystów zagranicznych. Dziękujemy wszystkim uczestnikom, prelegentom, partnerom oraz organizatorom za zaangażowanie i wkład w sukces pierwszej edycji konferencji ART – LANGUAGE – TECHNOLOGY.

Natomiast czytelników magazynu naukowego dsignn zapraszamy do zapoznania się z refleksją nad współczesnymi trendami w sztuce, polityce językowej, jak również zastosowaniem nowoczesnych technologii w twórczości artystycznej, którymi podzielili się prelegenci.

Życzymy miłej lektury.

dr inż. **Magdalena Mirkowicz**, Redaktor Naczelna



Dear readers,

You are currently holding the scientific magazine **dsignn** in your hands, created with the aim of providing a space for professionals and enthusiasts in art, language, and technology to exchange knowledge and experiences. This special edition contains conference materials from the international scientific conference **ART - LANGUAGE - TECHNOLOGY**, titled **speakART**.

The WIT Academy in Warsaw had the honor of hosting this international scientific event. The opening ceremony was conducted by the WIT Rector, Prof. Maciej Krawczak, and the Vice-Rector for Development, dr inż. Jarosław Sikorski. Prof. Rafał Strent delivered the inaugural lecture on the interaction between art, language, and technology.

The conference was graced by the presence of the Rector of the University of Liepaja from Latvia. The Partners of the initiative included Polish and foreign universities from Bulgaria, Latvia, and Romania. The discussions and conversations that took place during the **speakART** conference are an invaluable source

of inspiration and a promise to contribute to the development of science and culture. Through presentations in thematic panels and discussion groups, there was an exchange of experiences related to the internationalization of educational processes and the contemporary perception of art. The conference was accompanied by exhibitions featuring foreign artists.

We extend our gratitude to all participants, speakers, partners, and organizers for their dedication and contribution to the success of the first edition of the **ART - LANGUAGE - TECHNOLOGY** conference. Meanwhile, readers of the scientific magazine **dsignn** are invited to explore reflections on contemporary trends in art, language policy, as well as the application of modern technologies in artistic creation, shared by the speakers.

We wish you a pleasant reading.

Magdalena Mirkowicz, Ph.D., Editor-in-chief

In memoriam

Ś.P. Jarosław Tondera

1959 - 2023

Zawsze zaangażowany w budowanie przestrzeni dla sztuki, twórczego dialogu i wymiany idei.

Był pomysłodawcą konferencji **speak Art**, a jego wkład w jej organizację będzie wspominany z szacunkiem oraz wdzięcznością przez wszystkich, którzy wzięli w niej udział.



spis treści

04

/Art
/Language
/Technology

prof. dr hab. **Rafał strent**

06

Visual communicativeness
in poster art

Krasimira Borisova Drumeva, Ph.D.

13

From typotect
to typography

Michał Piekarski, Ph.D.

23

3D mapping
and 3D illusion.

Stereoscopy and stereograms
– three dimensional illusions
or 3D code

Bilayna Krassimirova Tsanova, Ph.D.

28

Virtual worlds
as space of creation
and a new form of language
communication
in Chinese artworks

Magdalena Furmanik-Kowalska, Ph.D.

32

„Każdy może się z tym
pogodzić, to czemu nie ty?”

Problematyka animal studies
w literaturze i filmie
a koncepcja utworu oryginalnego
Harolda Blooma

dr **Anna Folta-Rusin**

46

Art as maps towards meaning.
Theoretical intersections between
the concepts of art and maps

Daria Langa

52

Fotografia generowana
przez Sztuczna Inteligencję
wobec fotografii artystycznej

Kamil Mirkowicz

/ Art / Language / Technology

prof. dr hab. **Rafał Strent**

Kultura, w definicji, którą propaguję od dziesięcioleci, to jedność nauki, technologii, sztuki i dobrych obyczajów.

Nieoczekiwanie jest ona bliska tematyce konferencji Speak Art.

Wielkim problemem naszego czasu jest kategoriyczny i ostry podział dziedzin i dyscyplin ludzkiej aktywności. Wysokiej klasy specjalizacja nie wyklucza przecież otwartości na sąsiednie pola działalności, a ekspresja twórcza ma podobne cechy w nauce, technologii i sztuce. Nie wymaga każdorazowego wskazywania źródeł naszej wiedzy. Wielopunktowe przypisy i odsyłacze zaciemniają czytelność przekazu. Podobnie niektórzy malarze w mgłach i szarościach sugerują głębię i tajemniczość – nie dotyczy to jednak Williama Turnera. Pamiętajmy, że Steve Jobs, mając kolosalne sukcesy w technice, do końca życia powtarzał, że zawdzięcza

je elementarnemu, ale solidnemu, wykształceniu plastycznemu. Znaczy to tyle, że stosował podstawową zasadę kompozycji: każdy jej element musi być w zgodzie z całą resztą. Tak się panuje nad całością, tak się kojarzy wszystko ze wszystkim. Podobnie twórcze metody stosuje się przecież w badaniu nieznanymi pól w nauce. Te zaś, pamiętajmy: najżyźniejsze są na obrzeżach – na granicach, za którymi kryje się nieznanne, zawsze najciekawsze...

Język sztuki jest niezmienny i wszelkie rozmyślanie o jej rozwoju są bez sensu. Postęp w sztuce nie istnieje. Galeria zwana Jaskinią Chauveta od 32 tysięcy lat ma tę samą wartość

estetyczną, co najlepsze dzieła powstające w naszym czasie. Owszem, rozwijają się narzędzia, materiały i tutaj postęp wciąż jest nieustanny. Umożliwia on pracę twórczą z pominięciem wielu żmudnych czynności technologicznych. W rezultacie najczęściej oznacza to wzrost ilościowy, niestety.

Język obrazu to przekaz bezpośredni. Bez wątpliwości słowa mówione i pisane powstawały później, bo nawet w nieodległym czasie na ścianach świątyń pięknie kreowano zasady współżycia społecznego, co dziś nazywa się *Biblia pauperum*. To dla analfabetów, wiernych pozbawionych możliwości percepcji, szczególnie gdy obrzęd odbywał się w obcym, martwym języku. Pamiętajmy także, że obraz, podobnie jak muzyka, nie wymaga tłumaczenia i dlatego fugi Bacha, jak znak drogowy, czytelne są bezpośrednio. Inaczej mówiąc, to obraz jest językiem, tak samo jak odpowiednio uszeregowane dźwięki. Sam zaś alfabet łaciński to przecież odległy potomek obrazu, bo nasze „A”, poprzez synajskie skrypty, fenickie i greckie zapisy, wywodzi się z egipskiego wizerunku głowy byka (Apisa?).

W starożytnej Grecji jedyną dziedziną sztuki była oparta na matematyce architektura. Malarstwo traktowano jako rzemiosło – a grafiki w ogóle nie było! Tymczasem dziś to późne narzędzie kultury jest najbardziej ekspansywne. Bez urządzeń binarnych nawet pomyśleć się nie da o żadnej dziedzinie życia, a o projektowaniu czegokolwiek już na pewno. Podobnie rzecz ma się z pracami badawczymi, nie tylko w dyscyplinach „policzalnych”. Rachunek dwójkowy, znany przecież od stuleci, niesłychanie przyspieszył obliczenia i wyszukiwanie elementów pasujących do przyjętej tezy. Grafika najwcześniej adaptuje nowe narzędzia, te zaś, które „wychodzą z obiegu” porzuca, zostawiając je „starszej siostrze”, grafice warsztatowej (dawniej zwanej grafiką artystyczną). To zwykła kolej rzeczy. I tutaj dochodzimy do naszych dni, kiedy sztuczną inteligencją media informacyjne zaczynają straszyć nie tylko dzieci i młodzież. Podobnie było po wynalezieniu maszyny parowej, genetycznej zielonej rewolucji, a może i po wymyśleniu koła. Osobiście nie pamiętam, ale apeluję: nie lękajcie się. Oprócz kilku maniaków pragnących urządzić nas po swojemu, cała reszta z ośmiu miliardów wyznaje

główną zasadę: żyj i daj żyć innym. A przecież żyje się łatwiej, dłużej i lepiej niż tysiąc i dziesięć tysięcy lat temu. AI nie taka straszna, jak mówią i piszą dziennikarze – ale oni żyją ze straszenia!

Chcę jeszcze przypomnieć, że propagowane jako postęp w sztuce tzw. -izmy (impresjonizm, ekspresjonizm, fowizm etc.) to nic innego jak ekspozycje pewnych cech dzieł sztuki, a te najlepsze zawierają je immanentnie. Czyniono tak dla potrzeb rynku, dla popularyzacji, dla szybkiego zbytu „nowości” (zapominając, że nic tak szybko nie starzeje się jak nowość). To cecha mody, która prawdziwej sztuce nie dotyczy. A z pewnością i nauki!

Pośród ostatnio spostrzeżonych popularnych fenomenów, jak owe -izmy w sztuce, lokują obserwację prof. Zygmunta Baumana, nazwaną przez niego „płynną nowoczesnością”. Odkrycia w nauce zawsze polegały na podważaniu uznanych prawd i nawet na wiacie śmietnika znalazłem wykonany sprayem napis: *Powszechność poglądu nie oznacza jego słuszności* – Schopenhauer. Ale to na Ursynowie, dzielnicy uznawanej za wykształconą nad miarę. Warto więc zauważyć, że owa płynność to stała cecha wszelkich przemian, które są naturalną cechą życia. Rewolucje (na szczęście) zdarzają się rzadko i najczęściej przynoszą bezmiar zła, podczas gdy zmiany ewolucyjne dostosowują życie do nowych warunków. Płynne zmiany. To one wyróżniają normalność. I nadzieję...

Każde czasy są trudne, bo mają przed sobą nieznaną przyszłość. Jak wyobrazić sobie świat za dziesięć i pięćdziesiąt lat? A nasi wychowankowie nie tylko cieszą się młodością i radością życia, ale też boją się enigmaty: to greckie słowo dowodzi, że tak było zawsze. Nic im w tym nie możemy pomóc, sami muszą pokonać trudy nieznanne nam i naszym przodkom. Bo postęp nie istnieje nie tylko w sztuce, ale i w naszym bagażu emocji, takim samym we wspomnianej jaskini, jak i dziś w środku metropolii.

prof. dr hab. **Rafał Strent**
9 maja 2023 roku

Visual communicativeness in poster art

Krasimira Borisova Drumeva, Ph.D.

In addition to being a piece of art, the poster is also a medium that delivers content. This particular characteristic defines it as a means of communication in constant dynamic development. It is an important part in shaping mass culture and promoting events, institutions and campaigns. It stands in the first line for communication with the audience, because it is positioned in the urban environment – in the streets, bus stops and public buildings.

Introduction

Poster art employs powerful resources for active visual communication. Its strong expressiveness is a result of successful application of the guiding principles of graphic art and design. The poster is a stand-alone work of art intended for mass distribution. It is an expression of the artists' ceaseless striving to visualize the surrounding world through creative interpretation of their own ideas. In this process, author and viewer are engaged in a dialogue detached from the utilitarian and characterized by artistic freedom of speech. The author involves the audience in an unusual game and provokes the fantasy, based on spiritual experience, preserved knowledge and values characterizing epochs or communities. Undoubtedly is the author's subjective approach to the included objects, characters and context, as well as their interpretation and relationship to reality. Existential beliefs and aesthetic views are visualized by means of a different type of expression – verbal or non-verbal. The viewers are free to perceive the work based on their own attitudes and views of life. They are gradually immersed in the vast world of the spiritual and the intangible, provoked to put aside their daily needs, to unravel values hidden for the eye, to get to know the depths of human nature.

Poster art in its essence actively applies the language of non-verbal communication to subcon-

sciously influence the audience. Particularly important for it is to find a direct and clear connection with the audience and therefore to give priority to conveying messages without words, mainly by using shapes, lines, colours and space. This non-verbal information is not subject to conscious interpretation and observation, but rather to subconscious processing by intuition and visual memory. Since ancient times, the evolution of man has included the use gestures, mimics and body movements as forms of communication. In this process, a specific visual language has formed that can be interpreted very subjectively. This depends on culture, education, religion, upbringing, etc. In order to correctly read the content, it is necessary to take into account the semantic level at which the author "creates" and the semantic level at which viewer "reads" the message. The semantic plain may conditionally be divided into three levels, depending on the degree of abstractness used to describe the content.

- ◆ The first semantic level is the geometric one. Connotation is completely absent at this level. The image or object is perceived solely on the basis of the contours and elements that describe them.
- ◆ The second semantic level is the associative one. The created geometric image evokes cer-



tain associations that relate it to something, whether it is a desired effect by its creator or is due to oversight.

- ♦ The third level is the symbolic one. At this level, the created object is loaded with symbolism, which adds a series of connotations, charged with deep meaning and significant messages [1].

In comparison to words, non-verbal language is much more effective at conveying information about attitudes and feelings. It is easily understood by different audiences, although it is not as consistent as written word. Some of the signs are inherited and for that reason the principles for their use are universal. Another part of them depend on the sociocultural environment and the up-bringing. Among this group, the largest differences are found in non-verbal signs that have linguistic equivalents. These specific features are intentionally applied in poster art to convey inter-cultural diversity, to engage the audience and to evoke a subconscious desire for interaction. It is a holistic approach that requires deep knowledge of human nature, traditions, habits, and behaviour. The poster artist is an explorer of human relationships who transforms visual information into aesthetic and spiritual value.

The process of understanding and deciphering non-verbal communication in poster art can be analysed by analogy with simpler iconic images, such as pictograms. Their function is to clearly denote sectors in commercial and administrative centres, which is important for guiding the flows of people. We can hardly imagine an airport without the popular symbols for departing and landing flights, information, customs, entrance, exit, luggage belt, snack bars, shops, etc. It is completely impossible to label all these places using words – translating them into all languages would be costly and completely confusing to passengers. With just a few stylized images, the need for verbal information is eliminated to a great extent. In poster art, this transmission of content evolves into a much more complex dialogue between author and viewer. A provisional space is created in which the three-dimensional images are rendered in two-dimensional form. As a result of this, and after being refracted through the prism of the creative perspective, the images become highly conventional. Through creative imagination and a sense of aesthetics, the image inspired by reality is transformed into an artistic object to convey the most important and essential information. It becomes

a new, unique object possessing distinctive emotionality, originality, associativity and capacity. Through creative interpretation the images, can visualize an immense variety of characteristics, deeply introverted states of the characters, and boundless variations of their surroundings. The process of perception is not only concentrated in the material dimension of images, but also they often are completely abstract. The main content consists of the imparted emotions, refracted through the prism of intellectual transmissions. This process is only facilitated by means of art and is called aesthetic assimilation of the surrounding world.

Expressive and artistic means of poster art communication

Poster art has concentrated in itself the quintessence of all visual arts. It absorbs the most powerful means of expression in order to unequivocally unfold the author's idea. The purpose of the artistic symbiosis between composition, image and symbol is to attract the attention and provoke interaction with the audience.

Composition

The poster itself is a complete work of art that combines images and typography into a common composition. They complement each other with a certain predominance of one or the other. The composition employs the visual expressiveness of the various form characteristics to convey the desired impact. The included objects are united into a single artistic unit that reveals concepts and emotions. All elements should have proportion, rhythm, colour harmony and should interact with the surrounding environment. Each composition is distinguished by uniqueness, unity, harmony, balance and creative imagination. The expressiveness of poster composition is achieved by skilful use of the colour contrast, hue, size and saturation of elements.

All elements used in the poster are precisely selected and logically linked to present the content in a clear and recognizable form. The composition may be overloaded with a number of elements, such as drawings, photographs, text, raster graphics and colour, which should be organized along leading lines. Depending on the author's idea, they can flow in vertical, horizontal, diagonal direction, and in different variants of arcs, etc. The leading compositional lines form the artistic unity and define the direction of attention in a certain sequence. This organization is focused on the primary piece of content that carries the core idea.

In addition to the leading lines, the elements in the poster are also organized by insertion into basic geometric figures, such as a rectangle, rhombus, triangle, circle, etc. In his monograph, Pavel Popov divides the types of compositions into several main types. These are: frame, cross, spiral, stack, star, snake (chain), mother and child (planet and satellite), rooster (dragon). He calls them archetypal schemes, and among them he defines the characteristic archetypes of plot uncertainty – hieroglyph (small, complex, categorical, with hidden suggestions) and chaos (large, free, disordered, indefinite, threatening). No matter how hard the artists look for new and unique solutions, they are all reduced to those listed by Popov. Based on this really limited number of compositions, an infinite variety can be achieved by changing only one property or mixing it with others [2].

An important feature of the poster art composition is unity. It is achieved by synchronizing all participating elements so that each of them is in stylistic and conceptual interconnection with the others.

Stylistic unity is achieved by close or harmonious combinations of colour, shape, texture, leading lines, etc. The combination of heterogeneous elements may result in a lively and chatty composition, but also in one that is fragmented and inconsistent. The preliminary consideration and synchronization of all images and texts in the poster is of paramount importance to ensure the overall implication and aesthetic vision of the work.

The conceptual unity relies on the meaning of objects and their symbolism. Objects or characters form a unity, when they interact through similar and compatible features or origins. An image of a heart, a brain and a speech bubble could be united around the idea of communication (ill. 1). The conventionality of design elements is implicit, because they visualise notions and concepts, and are not intended to repeat reality. Compatibility is determined by the scale, shape and distance between the elements. In poster art, simpler geometric shapes are strongly preferred and complex structures should be avoided. It is necessary to choose one leading shape or colour and to develop it throughout the composition.

Image

The graphic image can easily express the leading concept through artistic synthesis of the unity between several elements. A new object is created, which bears a unique and original meaning. The real images integrated in the poster composition create a provisional space in which the three-dimensional images are rendered in two-dimensional form. A number logically related elements are added, which are selected based on their conceptual connectivity, in order to build the so-called *synthetic image*. It is an artistic object that exists to serve the needs of the creative process. It is a complex system of professional skills, creative inspiration, fantasy, thoughts and feelings. In essence, it contains a combination of opposing principles: objective (copy of the visible world) and subjective (the artist's understanding), individual (the author's unique reflections) and typical (the stereotyped thinking), reality and fiction. The interpretation of reality is a specific feature of artistic work, which defines it as an intellectual activity guided by the aesthetic ideal.

The creation of a synthetic image is associated with excluding every superfluous element from reality in order to emphasize the leading idea. Characteristic of visual perception is to merge into one common picture the elements that have attracted the attention. Images that are noticed by some may remain completely invisible to others. The aim of the artist is to configure the poster boundaries in such a way as to focus the eye on the primary object in the composition in order to visu-



ill. 1 Poster "I love graphic design"
author: Krasimira Drumeva.

alize an idea or meaning. This approach is synchronized with a defined centre of meaning that enhances the impact of the poster. All other objects forming the context and complementing the work are muffled, dimmed or brightened, thus being withdrawn to the background.

The specific expression of the images in poster art always leaves the viewer with a feeling of something unuttered. When refracted through the prism of time, the visual culture and the individual perception, the images may reveal new and unexpected ideas and implications to each viewer. They are determined by the employed means of expression, semantic load, signs and symbols, cognitive experience, context features, etc. Therefore, every viewer may find something personal in a particular image. The image perception varies significantly among people from different generations, countries and cultures. The process of image perception turns into a process of co-creation. To gain deep understanding of the content is a provocation to thought, sensitivity and freedom of fantasy. A decisive factor in this process is the recipient's special attitude and intellectual level.

In the last decades, digital technologies have become a determining factor in the development of art and design in general, replacing values and providing new means of expression. Software processing tools offer technological alternatives and are invariably part of the visual communication today. A point has been reached where software and hardware have become a visible and basic imaging technique. The photographic image integration is one of the main practices where modern digital and analogue means of expression combine and interact. This evolution is a step towards a qualitatively new stage in the development of communication in its essence. The computer graphics, animation and video offer a vast and accessible interactive environment for all users. Today, the visual communication is an open space for the exchange of content regardless of distance, language and cultural barrier. We have already arrived at a stage of development where the territory for creation and perception of graphic information is unified in the virtual world of computer networks. The roles of author and perceiver are not fixed, they are interchangeable. Communication on the Internet provides opportunities for intercultural collaborations, democratic communication and existence of a new generation of a virtual society.

Symbols

The main means of expression for recreating content in poster art are the symbols. In fine art, the use of the symbol is especially relevant, when it is necessary to express a very broad, very extensive concept in a laconic, concise form [4]. In poster art, it is treated as "anything that stands for or represents something else beyond it – usually an idea conventionally associated with it" [5]. It appears in impossible combinations and transformations from arbitrary and subjective interpretation, to a deliberately sought similarity between an image and its meaning. When the right symbols are selected and positioned in a new environment, they acquire new unusual characteristics. This typical approach opens up new cultural spaces for the audience and unfolds boundless untreated perceptions. The boundaries between reality and fantasy merge and we immerse ourselves in the space of the impossible. The poster becomes a tool of self-expression, a generator of ideas, a reason for reflection. In this regard, the role of this synthetic art unfolds beyond the functional and expands its capacity.

The richness of poster art lies in the infinite combinations of images and symbols that provoke



III. 2 Theater poster "Tartuffe"
author: Krasimira Drumeva.

the emergence of new interconnections between ideas and reality. After comprehending the visualized concepts, the human mind transforms them to the level of notion and image. Often, these connections are utterly bizarre and instinctive, but they are also an integral part of the so-called inventive thinking. Thus, spatial, constructive, narrative, semiotic, cause-and-effect relationships can be formulated. A parallel reality of fantasy is shaped, provoked by associative stimulation of words and images that create visual metaphors. The symbols are applied figuratively to achieve a strong mental and emotional impact on the audience (ill. 3). The metaphor is "the most important and widespread figure of speech, in which one thing, idea, or action is referred to by a word or expression normally denoting another thing, idea, or action, so as to suggest some common quality shared by the two" [5]. Also "a metaphor is a figure of speech that describes a subject by asserting that it is, on some point of comparison, the same as another otherwise unrelated object. Metaphor is a type of analogy and is closely related to other rhetorical figures of speech that achieve their effects via association, comparison or resemblance including allegory, hyperbole, and simile" [6].

As already noted above, the visual metaphor is a major expressive approach in poster art. It exploits the multilayered nature of the symbols, combining them and reconstructing them by resemblance and similarity, both in their entirety and according to their specific characteristics. This use of the visual metaphor can be defined as the interaction of symbols by analogy. The author creates a composition in which the symbols are applied in a symbolic, abstract or overexposed combination. By applying diverse symbols with similar characteristics, the multiple layers of the artistic image are unfolded. Concepts that are difficult to explain are presented through sensory perception of particular objects. Through symbols, posters recreate the diversity of the surrounding world and convey deep mental and spiritual messages.

Great opportunities for interpretation of the visual metaphor are provided by the approach that emphasizes the overexposure of differences between elements to portray the main idea of the work. This is a common tool used in the art world where the image qualities are hyperbolized and juxtaposed with their opposites in order to express them even more convincingly. In its purest form, this approach juxtaposes the categories of "beautiful" and "ugly" to express the idea of aesthetics in its full scale. Placing the main character among

opposing characters is an opportunity to highlight their strong qualities. This approach guides the viewer's senses to reveal in depth the qualities that the author admires.

By exploring the creative approaches to expression and presentation in poster art, we undoubtedly come across the transformation. Its main purpose is to highlight the conflict between images, objects and symbols in order to provoke associations in the audience. Creative interventions consist of gradual constructive and semantic fusion of individual elements, the result of which is the emergence of fantastic images. The author brings to the fore precisely the most characteristic features and interprets them through artistic synthesis. The process involves adding and removing of details that change the typical image structure. The rearrangement of the selected symbols creates a feeling of something unuttered and the need to complete the missing and desired image in the viewer's mind. Through this very transformation, the author designs a creative reflection of reality in order to bring the viewer to a level at which they can identify with the artistic image.

The visual metaphor undoubtedly exploits the expressive power of the contextual resources. The



III. 3 Poster "Censorship"
author: Krasimira Drumeva



leading symbol and its elements can be transformed through the prism of the author's idea in accordance with characteristics of the surrounding environment. These interactions may occur on the basis of similarity or incompatibility. Such approach provides an opportunity to recreate a wide range of interactions and grounds for reflection. As a result, it can be used to visualize a wide range of aspects – from global problems to personal emotional experiences. The symbols and the context provoke associative reflection and the emergence of chimeric images that build a fantasy world. One and the same symbol can act upon the audience in a number of ways depending on the combination of context, transformation and contrast chosen by the author. The viewer has the freedom to further develop the idea of the poster according to the reflections of their inner world, of their thoughts and feelings.

Conclusion

Poster art in its modern forms is an important part of the visual communication. It exploits the synthetic and multi-layered graphic expression. The main means of expression it employs are symbol, image and composition. Thanks to their creative interpretation, the authors have the resources to present new information, ideas and spiritual messages. A specific visual language is created, which possesses categorical expressiveness and is undoubtedly a factor in mass culture. Concepts, reasons for reflection and inspiration are presented with great ease, at a single stroke.

The poster in its essence is transformed beyond the commercial presentation of events and personalities, it is an agitator, a communicator and an inspirer. Its mission is to awaken the viewers from stereotypical thinking and incite them to a socially responsible position, empathy or self-knowledge. It is not only intended to provide aesthetic delight, but using provocation to inform and focus the audience's attention on the global topics

of our time. Its strong communicative strategy should be harnessed for achieving substantial goals. The authors need to explore the human perceptions and the trends in art and culture, to be well aware of the basic approaches for application of the visual metaphor, in order to be able to skilfully and clearly visualize intellectual and emotional messages.

Krasimira Borisova Drumeva, Ph.D.

Associate Professor, Department Graphic Design and Visual Communication, Faculty of Fine Art St. Cyril and St. Methodius University Veliko Tarnovo, Bulgaria

Bibliography

1. Doychinov, V.: Perceptual aspects of the design proces. Proceeding of Univeristy of Ruse - 2022, volume 61, book 1.1. FRI-16.203-1-ID-03 (2022).
2. Popov, V.: Kompoziciqta kato abstrakcij. ArhLibri, Sofia (2007).
3. Tsanova, B.: Kinetichnite grafiki na Susumu Endo. Academy of Music, Dance and Fine Art, Plovdiv, 2, 447-453 (2014).
4. Konova, M.: Ornament and symbol. Main symbols in the decorative composition of the church's orthodox art. Visual studies 5(2), 219-226 (2021).
5. Baldick 2001: Baldick, Chris. The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms. New York, Oxford University Press (2001).
6. V&S Editorial Board, Hashmi A. H, V&S Editorial Board. Concise Dictionary of Metaphors and Similies (Pocket Size). New Delhi, V&S Publishers, 2014, 6 (2014).
7. Kaftandjiev, H.: Harmonia v reklamata komunikacij. University Publishing House "St. Kliment Ohridski", Sofia (2013).
8. Eco, U.: A Theory of Semiotics. Indiana University Press, USA (1978).

From **typotect** to **typopoetry**

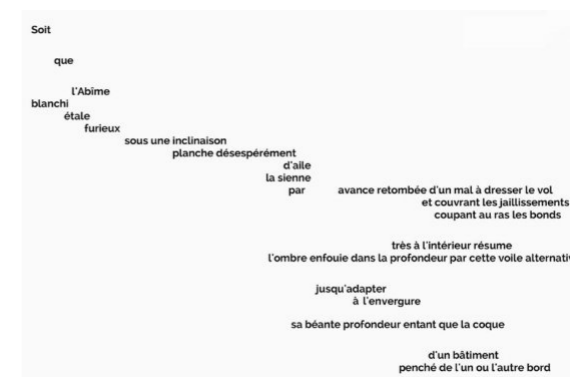
Michał Piekarski, Ph.D.

This article concerns the issue of typography as the most important element in designing books and in the arrangement of graphic compositions.

I shall start from the title. The word *typotect* was coined for himself by a Dutch artist, architect, photographer and industrial designer Piet Zwart, a well-known avant-garde artist of the interwar period, influenced by the De Stijl group. *Typotect* is a combination of two words: typography + architect. It describes somebody who builds with typography. Zwart started work at a printing house without any experience, but very soon, using metal characters, he designed over 300 typographic advertisements, working mainly for the NKF company. I really liked this term. I consider it appropriate and well-suited to my philosophy of design.

In all paper and digital media, the way of reading a text relies on making up words in horizontal rows, and reading them from left to right, from top to bottom, at least in our western European culture. Such practice was noticed long before the invention of print. Observing the habits of readers and their behavior, printers used it when setting books. It was only later that the question emerged of what the letters should look like. How to design the characters to be read so that they are legible, clear, so that one might distinguish more important content from less significant one. Only then could the readers use books comfortably, and the ideas conveyed by the books could spread around the world.

The innovativeness of art is a response to the time when artists live, to the changes in the surroundings, to challenges of civilization that provide opportunities for artistic creation. Aesthetics and appearance of an idea transformed into texts became a challenge for the 20th century avant-garde artists and a material for them to change. Regardless of the trend they followed, they were



ill. 1 Mallarmé, Stéphane, 1897
Un coup de dés jamais n'abolira le hasard.
<https://www.poetryintranslation.com/PITBR/French/MallarmeUnCoupdeDes.Php>

guided by an impulse to revolutionize conventions and find alternatives. They believed in various concepts in successive artistic trends: from Futurism, Dadaism, Constructivism to Surrealism. Towards the end of the 19th century innovative resolutions in the text composition appeared. In the book published in 1897, French poet Stephan Mallarmé composed the words of his poems, ignoring the accepted symmetrical and axial layout. It was a revolutionary approach, because it drew attention to the composition of the work and not only to its subject matter or contents. Mallarmé arranged his poems unconventionally; in a very precise way, he wrote out, sketched, arranged particular words on a sheet of paper in order to enhance and convey the message of his poetry (ill. 1)

The first avant-garde artist who realized that letters are not only signs in the alphabet but also have their form and shape, and placing them in



ill. 2 Marinetti, Filippo Tommaso, 1914, Zang Tumb Tumb, <https://coursedesignmatters.wordpress.com>

various size in a particular part of the page gives the composition a new character, was Filippo Tommaso Marinetti, painter and author of the Futurist Manifesto (ill. 2).

Marinetti came up with the concept of “words in freedom” (*parole in liberta*). Liberated words were supposed to evoke images, trigger associations. He thought that regardless of their meaning, one could arrange them in compositions and paint with words; they could be imaginings on their own terms and they do not have to follow the old rules that the printers had been following since 1450, starting with Johannes Gutenberg. Marinetti was very militant in his relation to the existing world and believed that poetry should do away with the archaic rules of spelling, syntax and typesetting.



ill. 3 Piekarski, Michał. 2000, Kochaj wierszem. Warszawa: Twój STYL. Source: own project.

“We must destroy syntax, placing nouns randomly,[...]. Verbs should be used in infinitive forms[...], one should deliberately mix objects with their representation, [...], and do away even with punctuation” [1].

In 1921 Polish avant-garde artists published their own futurist one-off issue, disregarding the punctuation and Polish spelling, changing “ó” into “u” or “rz” into “ż”, to emphasize breaking away with rules. Polish avant-garde poet, painter, innovator, theorist of Formism, Tytus Czyżewski shared these beliefs in his work and composed his poems graphically. He was an artist of two media, using two materials: visual art and literature. The form of the poem started to matter as it complemented and highlighted the contents. Leon Chwistek wrote: “Formism was based on a principled criticism of form in relation to contents in the earlier painting, and first and foremost established the absolute primacy of the former” [2].

Władysław Strzemiński went even further and started to paint pictures consisting of letters alone. They were composed in such a way that within the frame of the picture they made interesting arrangements, without looking at the meaning of particular words or even an attempt to read the meanings. The letter became an element which lived for itself, and organized the space of the rectangle of the picture. The great 20th century avant-garde was a wonderful period of collaboration of arts, mutual influences and inspirations of poets, architects, painters, graphic designers and typographers.

The choice of type, its size and layout is a challenge for graphic designers. Letters that make up words are not only signs in the alphabet but also elements of the graphic composition. Different weight, shape, position on the page give the project an individual and unique character.

How typography revolutionized my book and magazine design.

In 2000 I designed a book whose form diverged from the traditional approach to the setting of poetry. The collected poems were the result of a poetic contest for the readers of magazine *Twój STYL*, the largest in Poland luxury magazine for women.

I dared to make a novel volume of verse. These were works of amateurs, not professionals, that is why I felt obliged to try an unconventional approach to the layout. I used two colours, gold (Pantone 31) and black, one font in various sizes, in layouts following a wavy line, arch., etc. Each poem is set on a single page in an individual way, has its

composition, a singular arrangement of words. I created illustrations with poetry, and turning a page in the volume surprises with a new typographical resolution (ill. 3).

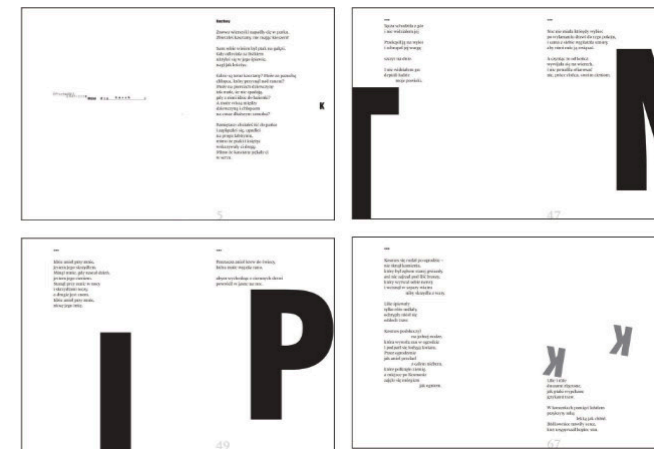
Another attempt to interpret words through typography came with the volume of Mieczysław Machnicki’s poems. Starting with the cover, where I arranged the name of the author on the whole surface in six lines, with the same size of letters and two thicknesses of font, I made a verbal-visual composition which breaks a traditional arrangement of the title. In the spreads in the middle of the volume, the letters of the same font as on the



ill. 4 Piekarski Michał, 2010. Już znikąd nicości. Warszawa: WNowy Świat, cover. Source: own project.

cover, make a complement to the traditional layout of the poems. They increase from small to large ones, placed on consecutive spreads. The letters chosen as illustrations come at the beginning of the poem on the page (ill. 4, 5).

In *Twój STYL* monthly, where for 10 years I was an art director, I was using unconventional typographical layouts. The dynamics is based on breaking the traditional arrangement of the headline,



ill. 5 Piekarski Michał, 2010. Już znikąd nicości. Warszawa: WNowy Świat, cover. Source: own project.

lead, photograph and text. We can see it on the spreads starting articles. The layout of the title not only gives information about the contents but is an individual composition of letters. It attracts the readers’ attention, distinguishes the first spread of the article from the next one, more quiet graphically. That is why the navigation within the magazine is easy, because a large dynamic layout is followed by a quiet one.

In the spread starting the material about new trends in winter fashion, a large headline is set in a red-and-white chequered pattern referring color-wise to the dress presented in the adjacent photo (ill. 6).

In the spread about the painter Jerzy Duda-Gracz, the lead is composed in such a way that the letters set in a large font additionally make up a quick and conspicuous message “He always sparked emotions and controversies”. It is connected with the artist and with the black-and-white photograph on the opposite page (ill. 7).

In the double-page spread starting an article about a new season in women’s clothes, in the headline I used a huge letter “f”. Singled out like that it is supposed to focus the readers on the article, and refers to the contents about the change in the form in the upcoming fashion.

Such an innovative design of the pages in a women’s magazine was hugely facilitated because *Twój STYL* was the leader in the Polish market of high-end magazines and, as the first one, I could do what I wanted, of course graphically (ill. 8).

Using typography became important for me, typography became my hero

Today’s typography is a reflection of the present day. It must be in opposition to the conservative trend. In 1929 Władysław Strzemiński outlined the new tendencies in graphic design in these words:



ill. 6 Piekarski, Michał. 1995. Gra w czerwone. Warszawa: Monthly Twój STYL. Source: own project.

A comfortable situation for designers arises when they have the possibility to design the whole book. It allows them to create a modern visual language which emphasizes the constructed identity of the project, starting from the cover, through title pages, the general layout and then consecutive spreads. While composing the layout you have to choose the format of publication. It is the first visual characteristic of the whole publication. It might be an album, or more handy, a sort of pocketbook. In the mock-up, apart from typography, I pay attention to photographs, illustrations, their placement, size, frame and arrangement in relation to the other page you see in the spread. However, it is the choice of typography that I consider crucial. It gives the whole project its character. Bearing in mind the motto: "the less the better", I try to choose one font, such that makes the text easy to read, and a second one, if necessary, for headings or subtitles.

In this book about the Polish poster that I designed for the Poster Museum in Warsaw, typography is a very important element. In the mock-up I distinguished elements of text for an easier, clearer reading. The book won the title *The Most Beautiful Book of the World* in Leipzig, Germany in 1997 (ill. 9).

I managed to convince the publisher that a typographical cover is a good solution, particularly when there are many artists inside and it is hard to single out one of them by placing his or her artwork on the cover. The album about Polish greatest painters, sculptors and graphic artists contains Elżbieta Dzikowska's interviews. The cover is stiff, made from fiberboard which is often used by painters instead of a canvas covered stretcher, with a white inscription produced by screen printing (ill. 10).

The book about Greek myths *Gods and Heroes*, has a cover of lettering. The typography inside it is the most important element of the project; it very powerfully determines the reception of the work, and highlights its division into parts. The first, orange one, discusses particular Greek gods, starts with a spread with a huge headline – *Gods*. The second part is *Heroes* with the dominant brown (ill. 11).

Another book in which typography is a leading element, and something that we keenly follow, is a book about gardens.

Each chapter starts with a spread with the heading and a number. The numbers themselves lead the reader and indicate the order. It is a natural navigation which is distinctly visible and understandable. We know that number 2 is followed by 3, and 3 by 4, and so on. I used two

typefaces for the text. The Mercury Text G1 font designed by Jonathan Hoefler and Tobias Frere-Jones, and distributed by the New York company Hoefler & Co, specializing in designing fonts of high style and high legibility. Mercure Text is a font tested for 10 years by the network of *New York Times* newspaper, to solve the problem of speed reading. It is one of the most difficult places for using typography. The pages are printed very fast with a thin layer of printing ink, on a rough paper. The text must be legible, clear and pretty. These requirements are fulfilled by the family of Mercure characters, which I used for setting the text in the book. For navigational purposes, i.e. headlines and

distinctive fragments – leads, I used the Clan font, designed by Polish typographer Łukasz Dziedzic. He is best known for the broad family of Lato – simple, free font designed specially for Google. These digits and colour guide us throughout the whole book, constitute its navigational code. The colour is clear because it is a book about colours in the garden (ill. 12).

Elegantki [The Fashionable, the Street Fashion of the 50s and 60s], is a book about women for whom, in these hard communist times, fashion remained important. Some of them designed on their own and sewed, others only wore the outfits. There are actresses and lesser known models, or just well-

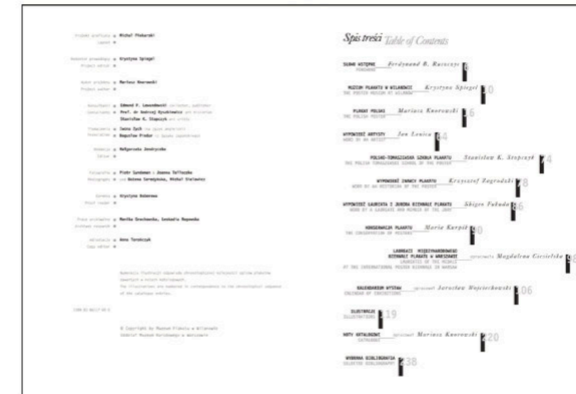
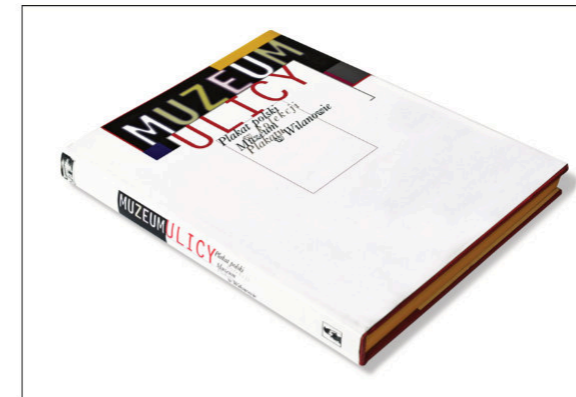


ill. 7 Piekarski, Michał. 1997. Jerzy Duda-Gracz. Portret prowincjonalny. Warszawa: Miesięcznik Twój STYL. Source: own project.



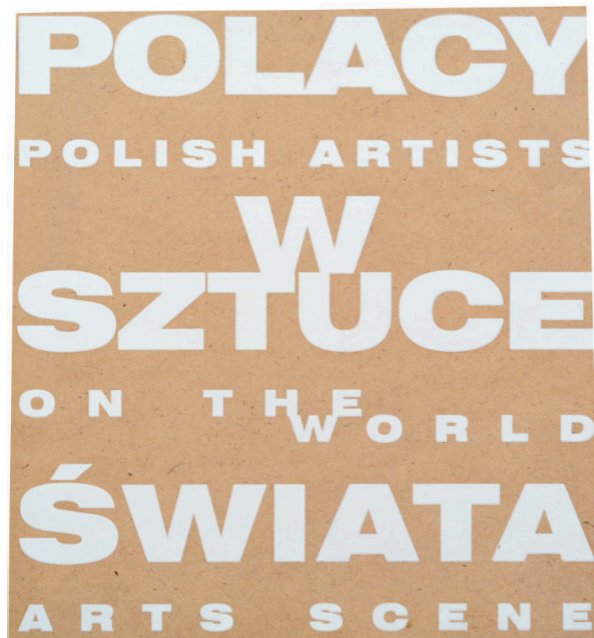
ill. 8 Piekarski, Michał. 1997. Czysta forma. Warszawa: Monthly Twój STYL. Source: own project.

"...you should keep shaping your eyesight, see what has not been noticed before, broaden your visual capacity, enrich the culture of seeing and efficiency of the hand. The mind should subordinate and introduce a system in this scope, as your sight does, and sometimes show it the direction of pursuits" [3].



ill. 10 Piekarski, Michał, 1995. Muzeum ulicy. Plakat polski w kolekcji Muzeum Plakatu w Wilanowie. Warszawa: Wydawnictwo Krupski & Sp z o. o. Source: own project.





ill. 10 Piekarski, Michał. Polacy w sztuce świata. Warszawa: Rosikon Press. Source: own project.

dressed girls. In those days, the printing technology in Poland was not at the highest level. Print was often sloppy, the letters went apart, and the colour was fuzzy. Each chapter about a well-known person, starts with an extended headline and lead, which I keep in the character of the 60s. That is why, in my project the words fade, change the intensity in their colour, as if they were printed imprecisely or unevenly. For the design I used the font Surveyor Text, based on the 19th century cartographical descriptions for maps, produced in the technique of copperplate engraving. In order to describe rivers, channels, villages and churches, the letters had to be functional, aesthetic and legible. Both small and capital letters had to work. In 2000 an opportunity arose for Hoefer & Co to build on these foundations a typeface, while designing a non-standard typeface for the monthly *Martha Stewart Living*. It is a truly legible font, wonderfully working in text (ill. 13).

I designed the catalogue *Wojciech Fangor 3. Wymiar. Retrospektywa* [Wojciech Fangor 3rd Dimension. Retrospective] for the Centre of Polish Sculpture in Orońsko, using Tungsten as the leading font. This is a typeface with flat, sans serif characters, where the set of lines and curves resembles the plumbing system – it is vividly described as “modern gas pipe”. These modular letters featured prominently in the 20th century poster, from the period of constructivism in the early USSR. Designed on the basis of typography of the years of revolution and just after it, it was often used in film posters from

the days after the Great War. The whole identification of the exhibition of Wojciech Fangor – an outstanding Polish artist – including the poster, catalogue, invitation, entry tickets, used Tungsten as the leading element. Additionally, in the poster promoting the exhibition, and on the catalogue cover, I placed within the letters fragments of the artist’s paintings and sculptures. The retrospective was held in the last year of his life, and soon afterwards he passed away. This extensive catalogue summed up his whole artistic career. In the project, typography, or in fact dates are an element of navigation that lead us through the chronologically arranged catalogue (ill. 14).

Typographical covers are rather infrequent. They are believed to sell badly, however, I hold a contrary opinion. In the mass of colourful pictures, such a cover stands out and attracts the eyes. Sometimes I manage to convince the publisher to have the first page, the visiting card of the book, with typography only. I like and always suggest such a possibility. In the album, lexicon *Od spódnicy do spodni. Historia męskiej* [From Skirts to Trousers. History of Men’s Fashion], from the cover, throughout the whole book I use the Tungsten font. For reading the text and captions, I suggested the well-legible font Mercure Text Regular. Each spread starting a chapter has a radically large typography and a small photograph. This is how I organized the layout for the beginnings of chapters starting successive decades in men’s fashion (ill. 15).

The design of the cover for *2015 Ogólnopolska platforma współpracy akademickiej* [All-Poland Platform of Academic Cooperation] is based on an arrangement consisting only of letters. The



ill. 11 Piekarski, Michał. 2013. Mity greckie w obrazach wielkich mistrzów. Warszawa: Od. Nowa. Source: own project.



ill. 12 Piekarski, Michał. 2013. Mity greckie w obrazach wielkich mistrzów. Warszawa: Od. Nowa. Source: own project.

following year the event was repeated, and in 2016 I changed the colour of the catalogue; the layout of the cover remained the same, but of course it contained different articles (ill. 16).

Grzeszna Cyganeria [Sinful Bohemia] is a book about scandals in the interwar period involving artists, painters and sculptors; the best known interventions into artworks, which were cursed by the press, got painted over, or removed from exhibitions. Sometimes they were subjected to very sharp artistic critique, vulgar attacks in the vocabulary used, vicious and often lamentable in their form. Each of the 15 chapters starts from a typographical composition in the colours referring to the colour of the picture on the right hand of the spread. The first letters of the chapter make up a composition. Two words mean two capital letters, when the headline is longer there are more capital letters in the composition. A bit like in a tabloid – capital letters, dynamic composition, sometimes arranged diagonally, because these are scandals, rows, slanders (ill. 17).

The layout on the pages with text is axial, inspired by magazines and the press from the interwar period, with elements characteristic of that epoch with metal setting: lines, small squares. I designed the whole book using two Polish fonts – Paneuropa and Półtawski. The Paneuropa typeface was invented in the Warsaw foundry Idzikowski and Company in 1931. It is an altered typeface, very similar to Paul Renner’s Futura. It was produced in Poland as metal characters till 1992. The font Paneuropa Nova, which I used in this project, is a typeface designed by the Krakow designer Roch Modrzejewski. It is faithful to the original Paneuropa in the forms and

proportions, yet it was corrected/modernized in its shape and letter-spacing, as well as extended into 22 styles. Another typeface designed between the wars was Półtawski. That typeface was invented just after Poland regained independence, when a typeface with the attributes of Polish national art was postulated. A feature that distinguishes Półtawski Antique, designed from scratch by Adam Półtawski, is the dominance of vertical elements, which make a text set in Polish homogeneous.

I have designed my own font Sobota, using the programme Font LAB Studio, so that I could easily satisfy my own visual needs in designing magazines. Sobota is a simple monolinear font, with a distinct character, in two versions – Regular and Bold Condensed, which is intended for creative tasks connected with strong, raw and pure projects. For the first time I used it in the quarterly *Gala Men*, and later in albums, books and in my graphic compositions (ill. 18).

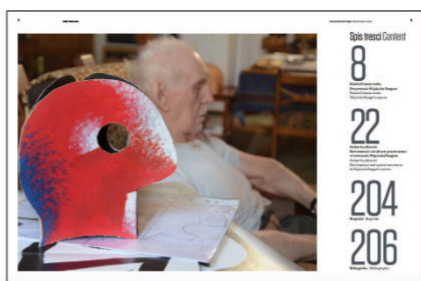
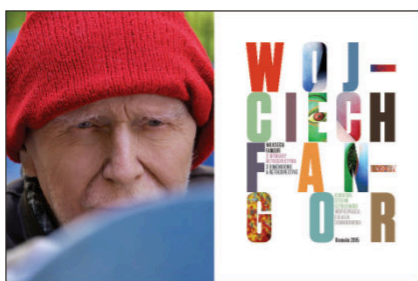
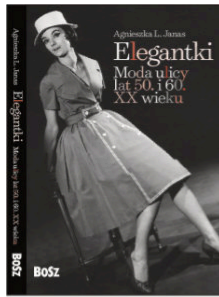
Typoetry is a typographic arrangement freer than cover designs. You do not have to convey the semantic information of words, you may treat letters as elements of composition. Consisting of words, letters and simple geometric figures they are a combination of graphic art and poetry. In my typoetry, letters play the main role. Each composition renders one poem. I presented my works in the technique of screen printing or digital print at the Centre of Polish Sculpture in Orońsko (black-and-white prints), then in Veliko Tarnovo, Bulgaria (in two colours), and later in Krakow at the Centre for Contemporary Art Solvay I showed other colour sets. In the last works, which are multi-colour and more painterly, I introduced larger geometrical elements – rectangles, squares (ill. 19, 20).

May typography be with you!

Michał Piekarski, Ph.D.

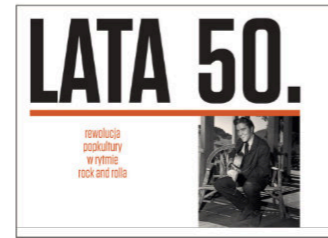
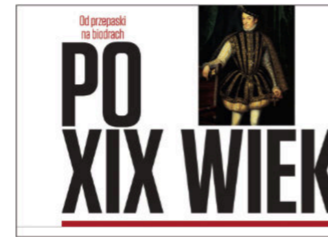
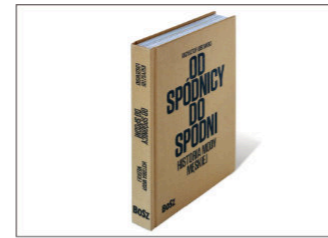
Bibliography

1. Marinetti, Filippo Tommaso, Technical Manifesto of Literature, 1912, [in:] Marinetti, Selected Writings, ed. R. W. Flint, London 1972, p. 84, [tłum. M. Fryszkowska, P. Kurc-Maj].
2. L. Chwistek, Tytus Czyżewski a kryzys formizmu, Gebethner i Wolff, Kraków
3. 1922, see: T. Kostyrko, Formizm, in: Od awangardy do postmodernizmu
4. Ed. G. Dziamski, Instytut Kultury, Warszawa 1996, p. 215.
5. Strzebiński, Władysław, Bilans modernizmu, [in:] Władysław Strzebiński. Pisma, ed. Zofia Baranowicz, Wrocław: 1975, p. 119



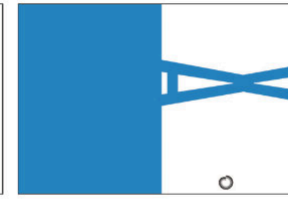
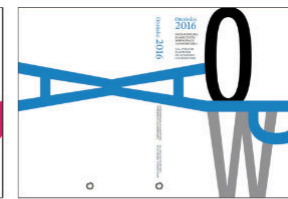
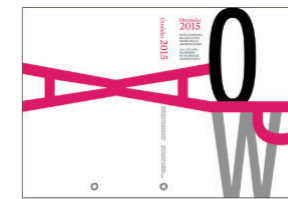
iii. 13 Piekarski, Michał. 2014. Elegantki, Moda ulicy lat. 50. 60 XX wieku. Warszawa: Bosz. Source: own project.

iii. 14 Piekarski, Michał. 2015. Wojciech Fangor 3 wymiar. Retrospektywa. Orońsko: Centrum Rzeźby Polskiej Orońsko. Source: own project.

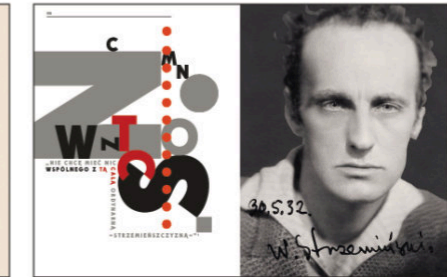


iii. 15 Piekarski, Michał. 2015. Od spódnicy do spodni. Historia mody męskiej. Warszawa: Bosz. Source: own project.

iii. 17 Piekarski, Michał. 2022. Grzeszna cyganeria. Warszawa: Bosz. Source: own project.



iii. 16 Piekarski, Michał. 2015, 2016. Ogólnopolska Platforma Współpracy Akademickiej. Orońsko: Centrum Rzeźby Polskiej Orońsko. Source: own project.





↑
ill. 18 Piekarski, Michał. 2018,
font Sobota. Source: own project.

3D Mapping and 3D Illusion.

Stereoscopy and Stereograms – Three-dimensional Optical Illusions or 3D Code Images

Bilyana Krassimirova Tsanova, Ph.D.

The so-called *3D mapping* is one of the most dynamically developing areas in the field of visual arts. This projection technique using light creates a new reality that transforms various objects and the surrounding space.

The three-dimensional simulation of a two-dimensional surface has been practiced for centuries. In history, it is known by the name *Trompe l'oeil* – an artistic technique that creates an optical illusion for objects of three-dimensional space. The modern optical depth illusion of depth, sometimes seen as a 3D effect, was originally achieved by a technique called *stereoscopy*, using stereopsis, or the natural perception of three-dimensional structure occurring through normal binocular vision. Etymology of the word *stereoscopy* comes from Greek. In 1838, Charles Wheatstone invented a stereoscopic method of transmitting a three-dimensional image through a stereoscope with drawings that preceded photography. Later, a new method of obtaining stereoscopic images appeared, namely *anaglyphia*, which is a color signals perception system intended for the two separate eyes. Usually, the red color filters are allocated for the left eye, and for the right – the blue color filters. To this day, this method is used for the creation of 3D movies glasses, photos and even for computer games.

The stereogram creates the illusion of three-dimensional space in a projected two-dimensional image. To perceive the 3D hidden shape, the viewer looks at a certain angle to overcome the usual automatic coordination between eye adaptation and their vergence movement. Depth perception results from a different perspective of each eye. This produces a three-dimensional picture called *binocular parallax*. The apparent displacement of the position of an observed object due to its

observation from two different points is typical for the parallax. In 1838, the British scientist Charles Wheatstone published an explanation for *stereopsis* – binocular depth perception that arises from the differences in the positions of the horizontal images in the two eyes, by showing pictures with such horizontal differences, stereo-grams, separately to the left and right eyes. When people were looking at these flat, two-dimensional pictures, they perceived the illusion of three-dimensional depth.

Hans Rudolph Giger is one of the celebrities realizing stereograms, and modern representative Andy Giger reverses the process from computer graphics to transfer it by hand to canvas.

Today there are programs that anyone can use to create their own personal stereogram. Typically for computer graphics is that there is not a vanishing point and any kind of compositional construction, rather it is a continuous grid or frieze of pixels (dots) or objects. Viewing is done with the naked eye, without aids, glasses or additional lenses. The eyes themselves create the illusion of depth. Many images can be found on the Internet with no mentioned authors, which is proof for the lack of positionality and artistic intent.

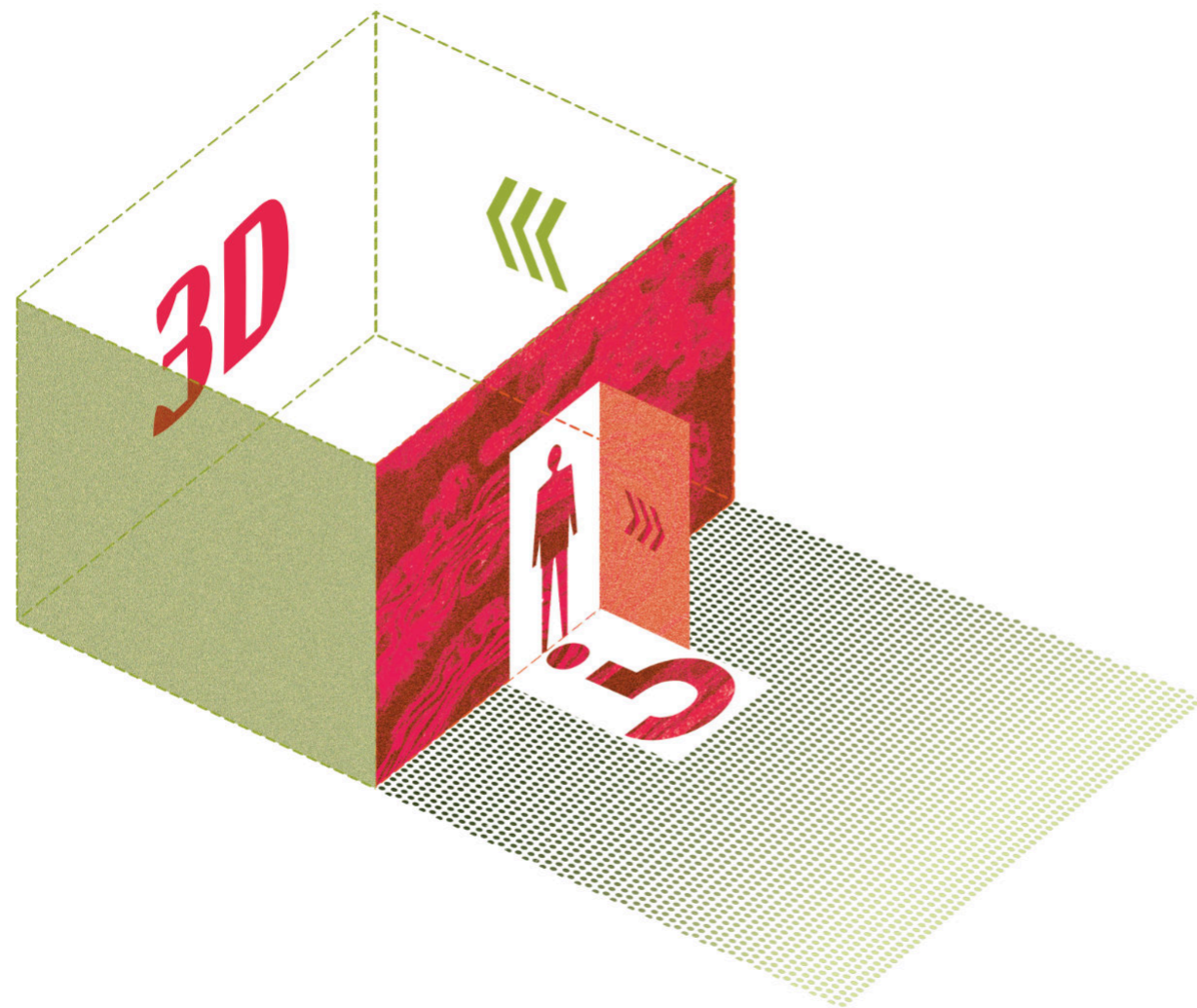
Stereoscopy is a technique of using the stereoscope to produce a three-dimensional image. *Stereograms* are hidden three-dimensional images on a two-dimensional surface that create the perspective illusion. But not every viewer has the desire to see and recognize them. At first glance, horizontal and less often vertical repeating elements with known displacements in the direction of the module diagram are read. The idea of a cognitive illusion is built, which at some point,



↑
ill. 19 Piekarski, Michał. 2020, Astronomowie. Screen print



↑
ill. 20 Piekarski, Michał. 2022, Nie obiecuję prawie nic. Digital print



III. dr. Małgorzata Sobocińska-Łis

after careful observation, gradually shapes the image and a sense of depth is created. This optical illusion can be classified as modern optical art. Artists of optical illusions often add viewing technique instructions to *stereograms*. This most often involves gradually zooming in and out of the visual perimeter, followed by a defocusing of the gaze, and the hidden image should clear into a three-dimensional object or inscription.

The psychological effect of stereograms works through pre-indications and the viewer's internal pre-attitude. Stereograms are used for eye training and for medical purposes.

The interest in *stereograms* increases and the number of studies grows significantly. The books *Imaginary Eye: How the Mind Works* by Steven Pinker, 1997; *Magical Eye: A New Way of Seeing the World* by N.E Thing Enterprises; *Magic Eye Beyond 3D: Enhance Your Vision* by Magic Eye Inc.; *Stereogram* by Howard

Rheingold, 2002; *Hidden Treasures: 3-D Stereograms* by Gene Levine, Gary W. Priester; *Another Dimension: You Have to see it to Believe it!* by Steve Perry; *See Life in 5D Stereograms/Contains Hidden, Multidimensional Images* by Stephen Schutz and Susan Polis Schutz; *Startling Stereogram* by Gary W. Priester; *3-D Planet: The World As Seen Through Stereograms* by Hiroshi Kunoh and Eiji Takaoki; *Magic Eye II Now You See It...* by N.E Thing Enterprises; *Super Stereogram* by Cadence Books and etc. are published.

The scientific term *spatial augmented reality* is also found with the definitions *projection mapping*, *video mapping*, but the most common name is *3D mapping* or *3D visualization*. This relatively new technological multimedia projection handles the means of the projector (lights, shadows, volumes and sounds). They are computer-generated images by animators and programmers, developed on special software

programs, projected by powerful video projectors for illusory transformation of uneven or three-dimensional surfaces. There are several technological stages of creating a work of art with the means of the new media. Artists work in stages to create the projection: first, element masks are drawn up that follow the exact outlines and shapes of the object to prepare the space on which it will be projected. Advance preparation is mandatory because a file is created that serves as the basis of the animation, making improvisation impossible. The video is made with 2D or 3D animation, video editing, stop motion editing or a combination of them.

Vijay Art (VJ Art) is the origin of the new genre category 3D mapping. The audio-visual synchronization in real time is typical for it, intended for a musical work on canvas and various surfaces. The means by which visualization takes place are primarily a computer, a projector, and software programs that trigger the music, set the speed, and combine the colors. The format's interactive nature allows for the inclusion of performers, dancers and artists.

The first three-dimensional projection took place in the hall of the Haunted Mansion, Disneyland in 1969, when one of the attractions, namely a roller coaster was opened. The visualization was represented by five plaster busts on which animated images were projected. The image matched the busts and thus simulates them coming to life in a real environment. The following experiments are of Michael Naimark and his *Displacements* installation in 1980. The two participants in the performance were filmed in the same room with a camera moving around its axis to create an illusory movement of the objects. People at some point left the room empty, and the camera was replaced by a projector that projects the video previously shot with people. This gave the impression of inhabiting it. Projection on three-dimensional surfaces aims to create an illusory transformation of the environment, and mapping becomes a kind of site-specific video image. Ramesh Raskar, Greg Welch, and Henry Fuchs from the Computer Science Department, University of North Carolina at Chapel Hill started the world's first educational and qualification degree in the area, and then it is officially included in the academic environments.

For the first time in Bulgaria, 3D mapping appeared barely in 2011. On June 25 and 26, MP Studio realized the first three-dimensional projection in Bulgaria. The facade of the National Theatre "Ivan Vazov" was transformed into a screen within a seven-minute

advertising show of the LG Electronics Inc. The projection aimed to promote 3D products and especially Cinema 3D Smart TVs for home use. Advertisement is one of the main and commercial social functions of 3D mapping.

Volumetric transformation with light and more 3D mapping are enhanced optical effects, contrasting, fast-changing colors in a combination of design, animation, multimedia and installation. Often, mappings follow a certain program in prepared scenarios. The reason for the lack of spontaneity and improvisation is the need for preparation to create the product. This includes a projection that is tailored specifically for selected objects, uneven surfaces, cultural monuments or public buildings that follow and at the same time transform the architectural forms or shapes of the object. To design on a certain surface, some features are necessary: a certain distance and depth of the plastic elements should be observed. Otherwise, the image is distorted. Keeping a certain distance aims for the image to coincide with the coordinates of the three-dimensional object.

3D mapping is tied strictly to the spatial characteristics that determine the spatial form of the movement. On a global scale, three-dimensional designs have been developed on famous architectural buildings and monuments including the Arc de triomphe in Paris, the Christ the Redeemer statue in Rio de Janeiro, the Sydney Opera House, etc. In Bulgaria, the maps began to be distributed from the National Theatre "Ivan Vazov", the Monument to the Soviet Army, the Monument to 1300 Years of Bulgaria, the National Palace of Culture, the Palace of Culture in Pernik, the Fortress Walls in Nessebar, etc. The audio-visual performance is realized on a facade or on objects in an interior or exterior space. The light show includes color dynamics, intense effects such as blackout, muting, flashing. Also, the musical layout synchronized with the visualization is typical, which further enhances the lighting effects as a kind of soundtrack. A similar role is played by film music in the cinema, illustrating at a purely emotional level and accentuating important moments. The dominant music for this type of event is classical or electronic. The origin of 3D visualizations was inspired by the music VJ industry. In the beginning, the synchronization of light visual effects with music was on canvas and generally on a flat screen, and then on various bumps.

The increased use of different colored shapes and objects creates the illusion of destructuring parts of the facade, pouring liquids, pouring materials. Various natural forces are maximally used, with which earth, water, fire effects are

achieved. The presence of animal and plant life accelerated or slowed down natural processes is also typical. Fish and turtles appear in the first known 3D mapping in Sofia. The goal is to emphasize the viewer's impact for a short time and to engage their attention as much as possible for the duration of the projection. Similarities are observed in the use of familiar themes, elements and images of mappings around the world. These are short duration of the projection, displacements of certain parts of the building, structuring and de-structuring; volumetric manipulations, hyperbolized movements, gradual linear structuring of forms, with movement and contrastingly changing colors are carried out. It is rather a light show, which often also includes process simulation and fireworks display imitation with a festive euphoric charge. The light pollution is the negative effect on cities, which forces some cities to turn off their lights during this time of the program. This kind of advertising manipulation has been carried over from the small screen to large-scale urban conditions. Mappings are divided into several groups, according to their purpose: in the music industry, VJ art, in theater, ballet and opera, street art, choreography, performative practices, etc.

New technologies become part of the magic of theater, opera, ballet and modern choreography. They participate as decor and lighting, built partially or completely. Projection allows scenes and decors to be changed extremely quickly. In 2011, the Opera House in Bremen, Germany Idomeneo, Rê di Creta realized a complete 3D mapping performance based on Wolfgang Amadeus Mozart [1].

VJ art is the natural extension of DJing due to the highly developing visual culture. Namely these cultural characteristics of mappings and their functioning in public space gives them with social significance, especially in direct contact with the unprepared public in the open air. In addition, cities benefit economically and culturally from these festivals. The topics, which develop mappings, target advertising, history, politics, public holidays and celebrations, cartoon worlds and literary characters, and political election campaigns are the new type of propaganda target.

Historically, the *Tsarevgrad Tarnov Multimedia Visitor Center* has been created in Veliko Tarnovo, which, in addition to the Wax Museum modeled after the Madame Tussauds Museum, also includes a light audio-visual program on Tsarevets Hill. *The Sound and Light* performance was realized for the first time on November 11, 1985, on the occasion of

the 800th anniversary of the celebration of the uprising of Assen and Peter. The authors are the film director Valo Radev and the Czech Jaromir Hnik. With pathos music, to the rhythm of the light, the fortress turns into a *spectacular* light show that still attracts the city's residents and foreign tourists to this day. Today, the show is further enriched with a laser system and 3D mapping projection on the facade of the Art Gallery "Boris Denev".

Professionally oriented Bulgarian artists working in the fields of 3D mapping and visualization are various independent groups, organizations and studios. The first studio in Bulgaria is MP Studio. It was founded in 2008 by Martin Petkov, and then Stanislav Petkov joined (today he is no longer a member of the team). The MP Studio team specializes in experimenting with 3D Projection Mapping, motion graphics and visual effects. The realized projects include the Door to Antiquity in Vratsa, the Winds of Time in Silistra, the Palace of Culture in Pernik, the Val-Dieu Abbey in Belgium, etc. MP studio is known for their author's animation developments and the inclusion of interactive dance by a performance artist.

Before MP studio, another visual artist took the first place among the pioneers in 3D design in Bulgaria, namely Delyan Hristov, the designer from "Lightwork studio". He has experience in 3D technologies of about 10 years. His professional activities include multimedia effects, together with Georgi Hristov. Delyan Hristov is a leading specialist in the field of audio-visual motion effects, and in 2015 he also conducted a workshop on the topic of 3D mapping at the New Bulgarian University. The creators of MP Studio, Marin Dimitrov and Marin Petkov, have been working with video mapping for eight years, and with Motion Graphics and 3D for about 13-14 years. *3D mapping tattoos* come to life at the Tattoo Expo.

Elektrick.Me studio employs designers, animators, 3D Motion Graphics specialists and sound artists. The founders are Stoyan Stoyanov, Georgi Hristov and Vladimir Grancharov.

The Plovdiv audio-visual formation Melformator is oriented towards events with experimental sound, interactive mapping Cnnctr (Connector), graphic design and interactive visual installations. The large-scale project Cnnctr (Connector) "combines many different software and hardware components including Derivative Touch Designer - visual part of the project; Ableton Live – software that creates the generative soundtrack of the installation; Max for Live - a plugin for Ableton Live that enables the connection between

generative visualization and music. The goal is to build a generative sculpture based on the social connections between all the app's users" [2].

Petko Tanchev is a visual artist who uses software systems and media content. He is the co-founder of audio-visual collective *Melformator* and creative studio SenseLab. His professional creative activity includes several original installations for national and international festivals, audio-visual performances, digital scenography projects, video mapping projections, interactive designs in the field of advertising industry and video works of art.

Screenings are carried out that emphasize specific problems in the field of cultural monuments and their preservation and environmental protection. The ReVISION project is an initiative of Transformers for temporary and artistic transformations, provoking urban places, their rethinking and bringing them into modernity... "3D mapping show in the audio-visual festival of the ReVISION series, which aims to rethink the function of neglected, but iconic urban locations" [3].

The master's program Photography at the National Academy of Arts presented Stairs Projection Mapping on 10-16.09.2011 in the main building of Shipka between the first and second floors. Kameliya Magunska, Velina Kokalova, Vanya Bozheva, Elena Tsvyatkova, Boris Yanev, Ivona Nacheva, Leda Vaneva and Lilyana Karadzhova participate in the project. "Stairs and actions related to them such as ascending, descending, etc. make us project imaginary pictures on the existing screen" [4].

Mapping is gaining momentum around the world and the audience is growing, as evidenced by the ever-growing number of festivals. Festivals related to 3D mapping and the art of lights are "Festival of Lights" in Berlin, festivals in Lyon, Geneva, Bucharest (iMapp Bucharest), USA (Luma Arts Festival), Japan (One Minute Projection Mapping), Amsterdam (Amsterdam Light Festival), Canada (Toronto Light Festival), Sydney (Vivid Sydney Australia), Italy (LPM (Live Performers Meeting), and many other places around the world. Mapping can be considered a genre of public art and temporary street art 3D mapping is also present in the field of services as an advertising strategy, in the organization of music events, festivals, holidays, various campaigns and showrooms.

For this purpose, specially developed software and computer programs are used for 3D modeling of visualizations designed for any three-dimensional surface of objects. These are the programs 3D-Coat, 3D-Coat, Anim8or, Animation: Master, Art of

Illusion, AutoCAD, AutoQ3D Community, AutoQ3D, Autodesk 3ds Max, Autodesk Inventor, Autodesk Maya, Autodesk Revit, Autodesk Softimage, Blender, BRL-CAD, Bryce, CATIA, Carrara, Cheetah3D, Cinema 4D, Clara.io, DAZ Studio, Electric Image Animation System, Form-Z, FreeCAD, Houdini, LightWave 3D, Metasequoia, MikuMikuDance, Modo, Moi3D, Open CASCADE, OpenSCAD, Poser, Pro /ENGINEER, Quake Army Knife, RaySupreme, Realsoft 3D, Remo 3D, Rhinoceros 3D, Shade 3D, Sketchup, Solid Edge, solidThinking, SolidWorks, SpaceClaim, Strata 3D, TrueSpace, Wings 3D, Vectorworks, ZBrush, Zmodeler.

Globally, various events and exhibitions include virtual, or 3D content. Regardless of the type of visual illusion, today artists and designers are increasingly striving for various optical transformations. They are interested in everything that deceives the eye and moves away from the familiar two-dimensional surface. New means of expression enrich modern visual culture (communication), they give us the opportunity to empathize through technology. New forms of sensibility are registered, which "demand to make sense of a change of subjectivity in art" [5]. It is a territory that reflects the impactful influence of technique on art and the individual. But they also possess another important quality, with which they create a kind of bridge between past and present, preserve memory through technology and pass it on in a modern way to future generations.

Bilyana Krassimirova Tsanova, Ph.D.
Senior Lecturer, St. Cyril and St. Methodius
University of Veliko Tarnovo

Bibliography

1. Morisot, J, R Poivet. Glossary of Aesthetics and Philosophy of Art. Riva, Sofia. 2012.
2. N.E.Thing Enterprises. Magic Eye: A New Way of Looking at the World. 1993.
3. Platt, R. Cinema. Dorling Kindersley Children's. 1992.
4. Lunar festival of lights. // <https://lunarlights.eu/> >(9.15.2023).
5. Tsarevgrad Turnov – Sound and Light. // <https://soundandlight.bg/en/> >(9.15.2023).

Links

1. DA International digital art festival Sofia. // <https://www.2021.da-fest.bg/en/da-fest/home.html> > (9.15.2023).
2. IDOMENEO | operatic staging. // <https://vimeo.com/26424213> > (9.15.2023).

Virtual worlds as a space of creation

and a new form of language communication in Chinese artworks

Magdalena Furmanik-Kowalska, Ph.D.

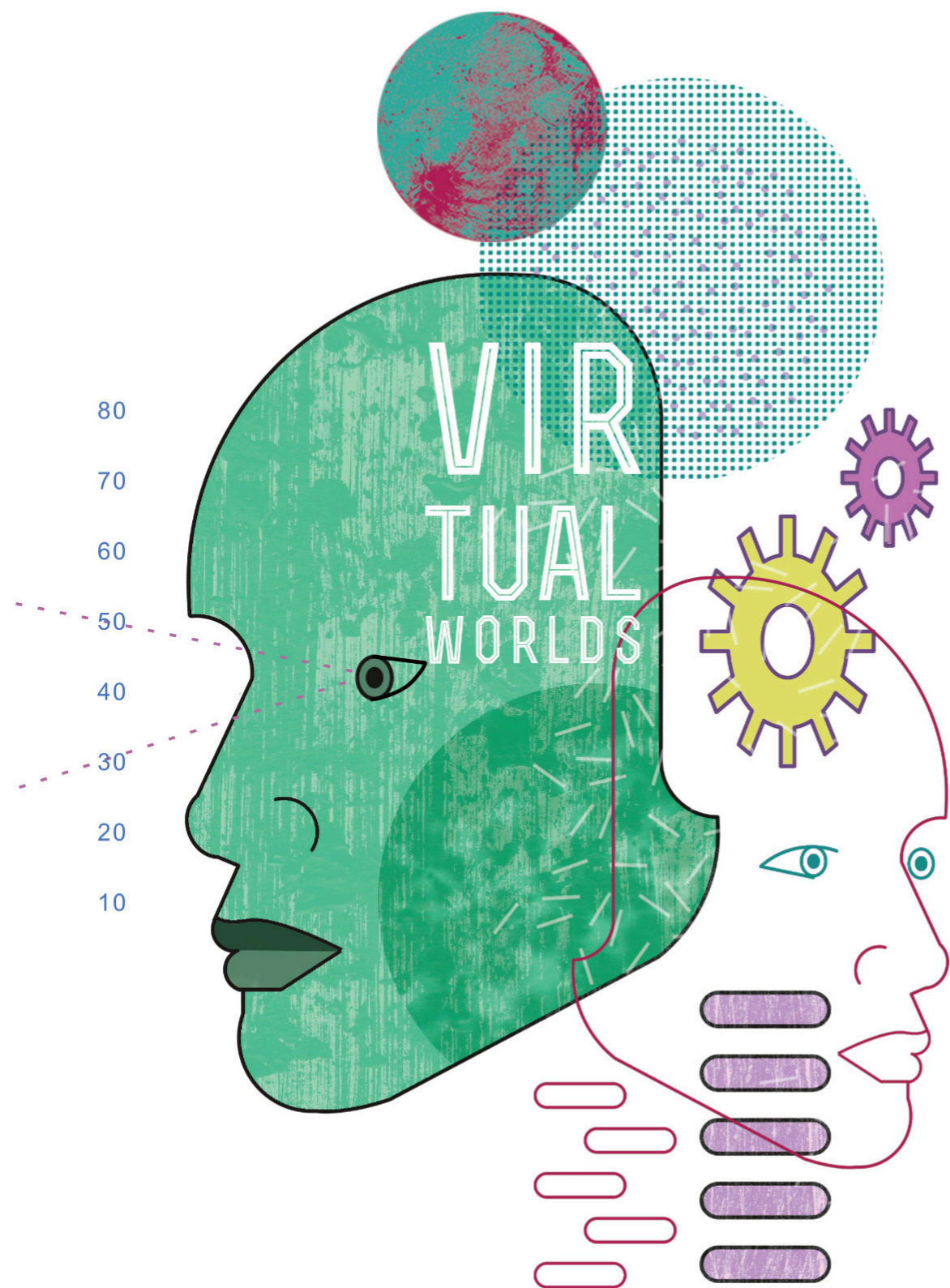
While, in 2017, preparing for the fourth edition of a book *Themes of Contemporary Art: Visual Art after 1980*, art historians Jean Robertson and Craig McDaniel decided that it is important to extend their publication to include the impact of digital technologies on contemporary art. They wrote: "The languages of digital media are bound to have a radical impact on visual art as the twenty-first century continues to unfold. Artists who are exploring this area are pioneers in helping us to confront what it means to live in world of accelerated information flow from multiple channels and to find ourselves entranced by manufactured virtual worlds (Robertson, McDaniel 2017: 28-29)."

It is not surprising, then, that in the age of networked globalisation, Chinese artists have been keen to embrace the new possibilities offered by the webs, virtual spaces and social media as well. However, studying their work raises many questions. Is creation in the virtual world becoming for them an escape from the surrounding reality? A zone of relaxation? Or perhaps a place where it is safe, beyond censorship, to describe reality? Maybe a space where a new form of language communica-

tion is born? Therefore let take a look at selected works by Feng Mengbo (b. 1966, Beijing), Cao Fei (b. 1978, Guangzhou), and Lu Yang (b. 1984, Shanghai), to try to find answers to these questions.

One of the first Chinese artists, who use computer software and networking capabilities as part of their art, was Feng Mengbo (b. 1966, Beijing). In the early 1990s, he made oil paintings combining the style of frames from popular RPG computer games with the iconography of the Cultural Revolution period (*Game Over: Long March*, 1993). Inspiration from youth pop culture would become a hallmark of his subsequent work.

The most known of it is *Q4U* (2000-2002) presented in 2002 at Documenta 11 in Kassel. It was a personalised version of the game *Quake III Arena*, a typical first-person shooter. It depicted a 3D likeness of the artist holding a video camera in one hand and a plasma rifle in the other. During the show in Germany, three gaming stations and three large-format monitors were set up to follow the gameplay. Meanwhile in time of the event the artist was in China engaging in a game with players from all over the world via the Internet. Participation in this bloody game during Documenta



ill. dr. Małgorzata Sobocińska-Kiss

was banned for minors and therefore paradoxically censored.

In China, the amount of time were spend by children and young people playing consoles and computers has increased significantly since the 1990s, so it wasn't long before the media started talking about video game addiction, calling it 'digital heroin' (Liao 2016: 275-297). It was considered particularly worrying that video games were meant to distract students from learning. However for them, it provided a platform for communication and a way to build small society, which they had been deprived of due to the 'one-child' policy introduced in 1977. In June 2000 as concerning about video game addiction, the Chinese State Council passed regulations on their content as well as on operation of internet coffeeshops and arcades (Liao 2016: 275-297). There was one of the first censures imposed on this type of entertainment. In context, Feng Mengbo's creation of a work that was a personalised version of one of the most popular multiplayer games becomes an expression of rebellion against top-down leisure regulations. The choice of bloody entertainment in the face of this also seems to be no accident. Participation in a game taking place in an alternative reality was a form of safe discharge of emotions and frustrations acquired in the real world. For the artist, it was also a reckoning and, for others, a reminder of the historical events that took place during the Red Revolution. As a work of art, it drew attention to the issue of the restriction of freedom.

The next artists, Cao Fei, was also inspired by youth pop culture but her attitude is different. Her art pieces are a critical commentary on China's overly rapid urbanisation and the legal changes that did not follow in parallel. There were impulse to the artist's subsequent long-term and intertwined projects *Second Life* and *RMB City*, made in collaboration with Vitamin Creative Space since 2007. In both, she creates virtual worlds, imitating a contemporary Chinese city with its advantages and disadvantages. The city, where she communicated with others by an avatar - an idealised version of herself - named *China Tracy*. Her adventures in an alternative, parallel universe (on the virtual platform *Second Life*) were documented using technology specific to computer gaming. Their course was then publicly traceable for the first time by viewing the work *i.MIRROR – A Second Life Documentary Film* by *China Tracy* shown in the *China Pavilion* at the *Venice Biennale 2007*. The work was presented, inside a cloud-like tent in the garden of the pavilion, which was further in-

tended to introduce the audience to a space different from the everyday. The aim of this procedure, but also of the entire installation, was to blur the boundary between fiction and reality, between documentary and fantasy, between the virtual and the material dawn. This was to further emphasise the illusion of the utopia of the created worlds, for as an art historian Luise Guest commented:

“Despite the apparent freedom of the artist's avatar there is a sense of isolation and detachment (Guest 2016: 28).” Ironically, although we create ideal virtual realities, we also make the same human mistakes in their spaces. *“(…) Perhaps no longer important is to draw the line between the virtual and the Real as the border between them has been blurred. In the virtual land, we are not what we originally are, and yet we remain unchanged (Penetsdorfer 2022: 102),”* commented the artist herself.

In the concurrently emerging *RMB City2* - a virtual world accessible online – the artist focuses on the issue of consumerism and materialism. *“Her imaginary city, surrounded by water, is a hybrid of communism, capitalism and socialism, a construction which appropriates the architectural icons of Chinese cities, such as Beijing's 'Bird's Nest' stadium, all condensed into one, indistinguishable megalopolis. She satirises the Chinese obsession with real estate (Guest 2016: 28).”* Indeed, the titular metropolis is inspired by the urban planning of Beijing, but also Shanghai and other Chinese cities. It includes the *Gate of Heavenly Calm* with a portrait of a panda in place of *Mao Zedong's* portrait, the *CCTV building* or the *Oriental Pearl Tower*. The artist, through her avatar *China Tracy*, sold virtual real estate to the willing buyers, thus revealing the mechanisms behind the rapid redevelopment of Chinese cities. In addition, the digital world has become a platform for free discussion of art, urbanisation and other thorny issues affecting Chinese citizens (Chen 2010: 165).

Lu Yang (1984, Shanghai) is another artist creating virtual worlds as part of her artistic work. Like Cao Fei, she made her avatar; moreover, such as the pioneer in this field, Feng Mengbo, she uses the specificity of video games to address issues such as contemporary spirituality, identity, gender, discrimination and personal freedom. A strong fascination with Japanese pop culture is also well seen in her work.

Since the late twentieth century, the Chinese, but also Koreans and other Asian nations, have imitated selected creations of contemporary Japanese culture, such as manga and anime, cosplay and the other products related otaku subculture and kawaii

aesthetic (Furmanik-Kowalska 2022). Called *Cool Japan* for short, this phenomenon also extends to America and Europe.

Lu constructed virtual worlds that follow the rules typical of RPGs, combining indigenous beliefs, inspiration from Japanese aesthetics and the effects of contemporary neuroscience research. This is perfectly evident in her projects such as *UterusMan* (2013), *Wrathful King Kong Core* (2014), and *Lu Yang Delusional Mandala* (2015). The superhero of the first is an androgynous figure whose body mimics the shape of a womb, “rides in a pelvis-shaped chariot, conquers enemies by altering their DNA, even unleashes streams of blood that set off atomic explosions (Pollack 2022).” The second is a Tibetan Buddhist deity, *Yamantaka*, guardian of the gateway to hell, in the third is a genderless avatar based on a 3D scan of her face. They all explore virtual worlds like typical video game characters. This artist's work is perfectly summed up by the art critic *Barbara Pollack*:

In the psychedelic world of Lu Yang, consciousness is the product of a 3-D printer, manufactured from a blend of neuroscience, androgynous genitalia, digital circuitry, and Tibetan Buddhism. At one moment, an angry deity is eviscerated by a team of scientists; in another, disabled patients twitch to the beat of techno music. Her work is always intriguing and often disturbing, as she foregrounds her research into scientific phenomena and religious experience without allowing this sheer mass of information to overwhelm her keen sense of style (Pollack 2022).

Experiencing Lu Yuan's works is difficult but also absorbing. They are reminiscent of dreamlike images or even nightmares. They affect all the senses, often evoking a feeling of revulsion, while at the same time focusing attention on difficult existential dilemmas. They raise sensitive issues of sexuality and creative freedom. They pose questions about the consequences of modern technology and genetic modification. Their aesthetics, verging on kitsch, are part of the *Camp* aesthetic described by Susan Sonntag in her essay titled *Notes on 'Camp' in 1964*: “For *Camp* art is often decorative art, emphasizing texture, sensuous surface, and style at the expense of content. (...) content a contrast between silly or extravagant and rich form (Susan 1964: 3).” *Camp* art is artificial, theatrical, affected, ironic, based on exaggeration and stylisation. We can easily find all these characteristics in Lu Yang's works, in which the protagonists have to face stereotypes, intolerance, preju-

dices, fears... and the viewers follow them with their own as well.

Conclusion

Above presented artists moved their own battles to virtual realities and into cyberspace. For them pop culture and new technologies have become an effective artistic medium for sharing reflections on social and political issues. In the works of all these artists, virtual spaces are both a place of escape from reality and a battleground. In the same time virtual worlds are platforms of communication, with their own generation where they use their specific language. Language, whose significant part is visual code.

Magdalena Furmanik-Kowalska, Ph.D.
lecturer, Akademia WIT w Warszawie

Bibliography

1. Chen, Xingyu, *Chinese Artists. New Media, 1990-2010*, Schiffer Publishing Ltd., Atglen 2010.
2. Furmanik-Kowalska, Magdalena, *Social media art and/or interactive art? Exhibitionist: PeeP Stream by Ye Funa and Bei Ou, "World Art."*, Volume 12, 2022, Issue 1, pp. 49-66.
3. Furmanik-Kowalska, Magdalena, *Uwikłane w kulturę. Współczesna sztuka artystek japońskich i chińskich [Culture Trouble: The Contemporary Art of Japanese and Chinese Women]*, Kirin Publishing House, Bydgoszcz 2015.
4. Guest, Luise, *Half the Sky: Women Artists in China*, Piper Press 2016.
5. Liao, Sara X. T., *Japanese Console Games Popularization in China: Governance, Copycats, and Gamers*, 'Games and Culture' 2016, Vol. 11(3), p. 275-297. doi: 10.1177/1555412015583574.
6. Penetsdorfer, Christina, *Cao Fei*. In *Stepping out! Female identities in Chinese Contemporary Art*, eds. Nils Ohlsen, Kunstforeningen GL STRAND 2022.
7. Pollack, Barbara, *Lu Yang: Delusional Mandala*, COBO SOCIAL, 27 Jun. 2022bb.
8. Robertson, Jean and McDaniel, Craig, *Themes of Contemporary Art. Visual Art after 1980*, 4th ed., New York: Oxford University Press 2017.
9. Sontag, Susan (1964), 'Notes on Camp', *Partisan Review*, 1964, <https://archive.org/details/SontagNotesOnCamp1964>. Accessed 20 October 2017.

„Każdy może się z tym pogodzić, to czemu nie ty? Czemu nie ty?”

Problematyka animal studies w literaturze i filmie a koncepcja utworu oryginalnego Harolda Blooma

dr Anna Folta-Rusin

stotną motywację współczesnych twórców podejmujących problematykę właściwą dla tzw. studiów nad zwierzętami [ang. animal studies, human-animal studies [1] stanowi chęć stworzenia dzieła performatywnego (w rozumieniu Austińskiego). Literatura ma sprawić, że czytelnik będzie próbował nie krzywdzić zwierząt, np. zrezygnuje z jedzenia mięsa czy kupowania skórzanych części garderoby. Zmianie ma także ulec charakter relacji łączącej go z napotykanymi zwierzętami, to znaczy od momentu przeczytania utworu, traktował je będzie z należnym im współczuciem i empatią. Wartość i funkcja etyczna, nie zaś este-tyczna znajduje się w tych utworach na pierwszym planie. Kwestią, którą chciałabym ostrożnie rozważyć, jest kwestia oryginalności utworów podejmujących dzisiaj problematykę animal studies. W jakim stopniu dzieła te mają szansę przetrwać, stanowić wzorce szeroko pojętego doświadczenia. W tym kontekście warto przypomnieć słowa Harolda Blooma:

Jeśli w obecnym klimacie kulturowego redukcjonizmu mają przetrwać jakiegokolwiek standardy oceny, to musimy przyjąć, że literatura wysoka jest osiągnięciem estetycznym, a nie propagandą władzy – nawet jeśli literaturę wykorzystywano, wykorzystuje się i będzie wykorzystywać w interesie państwa, klasy społecznej, religii, mężczyzn, białego człowieka, czy mieszkańców Zachodu

Zadaniem krytyka literatury jest nie analiza historii recepcji dzieł, ich wykorzystania w ramach bieżącej polityki, lecz szukanie w nich walorów estetycznych. Czy ze względu na podejmowaną problematykę, sztuka, którą zaliczyć można do nurtu animal studies, postrzegana będzie kiedyś wyłącznie, na podobieństwo sztuki socrealistycznej, jako skuteczne narzędzie władzy? Żeby odpowiedzieć na to pytanie, należy skupić się na samych tekstach. Zastanowić się, które ich aspekty można uznać za oryginalne.

Zamysł interdyscyplinarnego nurtu badań znanego na gruncie polskim pod nazwą studiów nad zwierzętami (ang. animal studies), czy też studiów nad relacjami człowiek-zwierzę (ang. human-animal studies) oraz koncepcja literatury i literaturoznawstwa Harolda Blooma nie mają wielu miejsc

stycznych, można nawet uznać, że pod względem celów wzajemnie się wykluczają, ponieważ stanowisko amerykańskiego krytyka jest wyraźnie antropocentryczne, zaś badaczy studiów nad zwierzętami – posthumanistyczne. O ile u podłoża nurtu animal studies stoją różne formy aktywizmu politycznego i społecznego (protesty, marketing partyzancki, publikacje, wykłady), a co za tym idzie próba przekonania społeczeństwa do zrezygnowania z perspektywy antropocentrycznej, o tyle koncepcja literatury i czytania rozpowszechniana przez Blooma to projekt elitarny zakładający zaangażowanie czytelnika przynoszące korzyść indywidualną (samotna lektura), co więcej mający na celu przywrócić „autonomię literaturze” [3]. Bloom jako krytyk literacki wielokrotnie wypowiadał się przeciw tzw. „szkole resentymentu” – czyli kulturowemu zwrotowi w badaniach literackich. Jednak w obliczu rosnącej liczby pisarzy i artystów – tak na gruncie Polskim, jak i światowym [4], podejmujących problematykę typową dla animal studies warto zastanowić się, czy sztuka opisująca relacje człowiek-zwierzę to wyłącznie zamysł etyczny mający za zadanie zmienić codzienne nawyki czytelnika, czy może istnieje wymiar estetyczny tego zjawiska? Innymi słowy, czy motywacja dydaktyczna wyklucza, eliminuje wartości estetyczne. Czy wreszcie bez wywołania u odbiorcy przeżycia estetycznego, jakiś tekst, czy dzieło sztuki w ogóle, może oddziaływać na jego moralność, zmienić jego zachowanie? Odpowiedź jest oczywista.

W sztuce oba te wymiary wzajemnie się przenikają. Zmienne są tylko proporcje – nachalny dydaktyzm nie sprzyja dostatecznemu skupieniu się na aspektach formalnych, odnoszących się tak do intelektu, jak do emocji, będących źródłem przeżyć estetycznych.

Znaczna większość obiektów artystycznych podejmujących problematykę studiów nad zwierzętami są to prace, które zgodnie z postulatami teoretyków animal studies [5], dbają o swoiste przenikanie się działalności artystycznej z praktyką społeczną, co powoduje, że tworzenie, nie stanowi już jedynego zajęcia artystów. Co więcej, niektórzy pisarze, próbujący nawiązać bezpośredni kontakt z publicznością podczas festiwalu czy spotkań autorskich, by przekonać ją zawartych

1. Zob. M. Bakke, Studia nad zwierzętami: od aktywizmu do akademii i z powrotem?, „Teksty Drugie” 2011, 3, s. 193–204.
2. H. Bloom, Lęk przed wpływem. Teoria poezji, przeł. A. Bielik-Robson, M. Szuster, Kraków 2002, s. 15.
3. Zob. H. Bloom, Zachodni kanon. Książka i szkoła epok, przeł. B. Baran, M. Szczubińska, Warszawa 2019, s. 21.
4. Zob. Uwagi Moniki Bakke na temat „zwrotu zwierzęcego” oraz wzmożonego zainteresowania relacjami człowiek-zwierzę. Zob. M. Bakke, Studia nad zwierzętami: od aktywizmu do akademii i z powrotem?, op. cit., s. 194–198. Za początek umowny tego zwrotu uznaje się opublikowaną w 1975 książkę Petera Singera pt. Wyzwolenie zwierząt. Singer jest uznawany za pierwszego etyka, który praktykował i propagował własną koncepcję etyczną, tak że spowodowała ona szereg zmian w zakresie np. przemysłowej hodowli zwierząt. Dyskusje etyczne podejmuje on na równi aktywizmem społecznym i politycznym. Zob. P. Singer, Wyzwolenie zwierząt, A. Alichniewicz, A. Szczęsna, Warszawa 2018.
5. Por. S. Best The rise of critical animal studies. Putting theory into action and animal liberation into higher education, „State of Nature”, Summer 2009, [online:] <http://www.criticalanimalstudies.org/wp-content/uploads/2012/09/JCAS-VII-Issue-1-2009.pdf>.

w utworach postulatów – popadają w sprzeczności, jak Olga Tokarczuk, która z jednej strony, chce za pośrednictwem swojej działalności zmieniać rzeczywistość poprzez uwrażliwianie odbiorców na głos Innego, z drugiej zaś – tworzyć literaturę wyrafinowaną, wymagającą od czytelnika odpowiednich czytelniczych kompetencji [6]. Pisarz podejmujący problematykę właściwą dla studiów nad zwierzętami, aby móc połączyć działalność społeczno-polityczną z aktywnością artystyczną – jest niejako zmuszony do stosowania strategii właściwych dla kultury popularnej, nie oznacza to jednak przecież, że zostanie wykluczony z rywalizacji o miejsce w „kanonie”. Czy można przedstawić perspektywę zwierzęcą w sposób oryginalny? Żeby odpowiedzieć na to pytanie, w pierwszej kolejności spróbuję prześledzić koncepcję dzieła oryginalnego wyłaniającą się z pism Harolda Blooma. W drugiej kolejności zajmę się współczesnymi utworami podejmującymi tę problematykę.

II. Koncepcja dzieła oryginalnego Harolda Blooma

Harold Bloom, amerykański krytyk literacki, znany dzisiaj przede wszystkim jako autor stanowiska, mówiącego o tym, że to „Szekspir i kilku innych” (jego zdaniem kanonicznych pisarzy) wynalazło, czy też stworzyło ludzkość („nas wszystkich”) [7]. Koncepcja ta zbudowana została na odwróceniu tradycyjnego porządku kształtowania reprezentacji mimetycznej, zgodnie z którym obiekt artystyczny powstaje w wyniku naśladowania rzeczywistości. W teorii autora Lęku przed wpływem to arcydzieła kreują wzorce do naśladowania, to z nich uczymy się, jak żyć i postępować, a nie odwrotnie. Kanoniczna sztuka nie naśladuje rzeczywistości, nie stwarza jej, lecz jest jakby syntezą

rzeczywistości, „zwierciadłem życia” (tu Bloom posługuje się metaforą stworzoną przez swojego mistrza, Samuela Johnsona). Cóż to oznacza? Arcydzieło prezentuje życiorys bohatera jako pewną skończoną, uporządkowaną całość, jako taka więc literatura może zostać uznana za „nauczycielkę życia” [łac. *magistrae vitae*]. W tym miejscu zacytować trzeba fragment tekstu Johnsona, stanowiący dla Blooma inspirację i punkt wyjścia jego zamysłu:

Chwała Szekspira na tym więc polega, że jego dramat jest zwierciadłem życia; że ten, kto otumaniał swą wyobraźnię, goniąc za fantomami, które stawiają przed nim inni autorzy, tu się uleczy ze swoich delirycznych ekstaz, czytając w człowieczym języku o uczuciach człowieczych i oglądając sceny, na których podstawie pustelnik zrozumie bieg spraw w świecie, a spowiednik przewidzi postęp namiętności [8].

Mimo że Johnson podkreśla, że w dziełach Szekspira, zawarta została istota ludzkiej egzystencji oraz typowo ludzka perspektywa – mowa jest tu także o rozszerzaniu, czy przekraczaniu doświadczenia indywidualnego za pośrednictwem poznawania losu postaci. „Dobra lektura [...] – pisze Bloom – kieruje nas ku inności, czy to w sobie, w przyjacielach, czy w tych, którzy mogą się nimi stać” [9]. Zarówno czytanie, jak i tworzenie fikcji zatem uczy empatii, pozwala przyjąć, wyobrazić sobie, przewidzieć perspektywę i zachowanie Innego.

„Pełna polotu literatura jest odmiennością, i jako taka łagodzi samotność” [10].

Tę samą właściwość literatury podkreślają twórcy

6. Odnoszę się tutaj do niefortunnych słów Noblistki wypowiedzianych w lipcu 2022 podczas panelu dyskusyjnego zorganizowanego z okazji festiwalu Góry literatury, dotyczącego jej najnowszej książki *Empuzjon*. Powiedziała wówczas – parafrazując słowa z Epilogu napisanego przez Adama Mickiewicza do Pana Tadeusza: „Powiedzmy sobie szczerze - literatura nie jest dla idiotów. Ja nigdy nie oczekiwałam, że wszyscy mają czytać i że moje książki mają iść pod strzechy. Wcale nie chcę, żeby szły pod strzechy. Literatura nie jest dla idiotów, żeby czytać książki, trzeba mieć jakieś kompetencje, wrażliwość pewną, rozeznanie w kulturze. Książki, które piszemy, są gdzieś zawieszane, zawsze się z czymś wiążą [...]”. Wypowiedź ta ujawnia sprzeczność między dwoma rolami-misjami, które próbują dzisiaj wypełniać pisarze poruszający problematykę studiów nad zwierzętami. Po pierwsze, aktywność społeczno-polityczna sprawia, że pisarka zmuszona jest do stosowania uproszczonych, łatwo zrozumiałych haseł, treści publicystycznych, które mają na celu wpływać na zmianę systemu, z drugiej strony, oświecony jest pragnieniem tworzenia literatury wysokiej, wyrafinowanej, przeznaczonej dla wąskiego grona odbiorców. Mam tu do czynienia z konfliktem etycznie-estetycznym, działalność dydaktyczna, czy jak ją nazywa pogardliwie Bloom – moralizatorska nie daje się pogodzić z działalnością estetyczną, która interes etyczny spycha na plan dalszy.
7. W rozdziale-pieśni żałobnej słynnego Zachodniego kanonu, zatytułowanym znacząco *Elegia dla kanonu* Bloom pisze, podkreślając, że to literatura, arcydzieła dyktują wzorce i schematy zachowań człowieka, zapisuje często dzisiaj przywoływane przez literaturoznawców słowa: „Kiedy nasze wydziały literatury angielskiej i inne skurczą się do rozmiarów obecnych wydziałów filologii klasycznej, cedując co donioślejsze funkcje na legiony kulturoznawstwa, będziemy może w stanie wrócić do studiowania rzeczy niezbywalnych, do Szekspira i kilku jego towarzyszy, którzy w końcu wynaleźli nas wszystkich [podkr. A.F.R.]”. Zob. H. Bloom, *Zachodni kanon. Książka i szkoła epok*, op. cit., s. 27.
8. S. Johnson, *Preface to Shakespeare* [Wstęp do Szekspira], [cyt. za:] H. Bloom, *Jak czytać i po co*, przeł. A. Kunicka, Warszawa 2019, s. 28.
9. H. Bloom, *Jak czytać i po co*, przeł. A. Kunicka, Warszawa 2019, s. 15.
10. Jw., s. 15.

piszący o losie zwierząt. Przy tej okazji przypomnieć można koncepcję „czulego narratora” Olgi Tokarczuk [11] oraz „współodczuwającej wyobraźni” Elizabeth Costello [12], fikcyjnej pisarki stworzonej i opisanej przez Johna Maxwella Coetzee. Oddajmy na chwilę głos tej ostatniej:

*Nie ma granic współodczuwającej wyobraźni. Jeśli chcecie dowodów, rozważcie następujący przykład. Przed laty napisałam książkę *Dom przy Eccles Street*. Żeby ją napisać, musiałam wczuć się w psychikę Marion Bloom. Albo mi się to udało, albo nie. Jeśli nie, to trudno mi pojąć, dlaczego zostałam tutaj zaproszona. [...] Jeśli potrafiłam utożsamić się z kimś, kto nigdy nie istniał, to mogę też utożsamić się z nietoperzem, szympansem czy ostrygą, z każdą istotą, z którą łączy mnie to, że jesteśmy istotami żywymi [13].*

Pisarz, w ramach dyskursu animal studies, jest osobą szczególnie predysponowaną do przedstawiania punktu widzenia i losu zwierząt. Świadczą o tym czerpane z literatury metafory i przykłady, którymi posługują się zarówno aktywiści i politycy, jak i naukowcy stający w obronie praw zwierząt.

W *Moraliami* Plutarcha [14] odnaleźć możemy argument powtarzany przez większość wegetarian stawiających na równi mięso zwierząt i ludzi, których martwego, zranionego ciała nie zjadamy, odruchowo czując wobec niego obrzydzenie. Z kolei porównanie losu zwierząt z hodowli przemysłowych do losu Żydów podczas drugiej wojny światowej ma swoje źródło w opowiadaniu *Korespondent* Isaacka Bashevisa Singera [15], a postać inteligentnej, udającej człowieka małpy, Czerwonego Piotrusia, zawdzięczamy Franzowi Kafce (opowiadanie *Sprawozdanie dla Akademii* [16]). Warto zauważyć, że to właśnie dzieła uznawane przez Blooma za kanoniczne [17] dostarczają argumentów obrońcom praw zwierząt.

11. Zob. O. Tokarczuk, *Czuły narrator*, Kraków 2020.
12. Zob. J. M. Coetzee, *Żywoty zwierząt*, przeł. J. Dehnel, Kraków 2022 (wyd. I: 1999); J. M. Coetzee, Elizabeth Costello, przeł. Z. Batko, Kraków 2006 (wyd. 1: 2003).
13. J. M. Coetzee, Elizabeth Costello, op. cit., s. 95–96.
14. Plutarch, *Moralia*, przeł. i oprac. Z. Abramowiczówna, BN 36, Wrocław 1954, s. 185–246.
15. I. B. Singera, *Korespondent*, przeł. G. Kurzątkowska, [w:] *Seans i inne opowiadania*, Gdańsk 1993, 188–218.
16. F. Kafka, *Sprawozdanie dla Akademii*, przeł. J. Kydryński [w:] *Idem, Opowiesci i przypowieści*, 342–352.
17. Zob. Lista autorów i utworów kanonicznych dołączona jako dodatek do książki *Zachodni kanon. Książka i szkoła epok*. Zob. H. Bloom, *Zachodni kanon. Książka i szkoła epok*, op. cit., s. 607–643.
18. Wyliczając rodzaje czytelniczych motywacji, Bloom zauważa, że „najmocniejszym, najbardziej autentycznym motywem głębokiej lektury poważnie dziś nadużywanego tradycyjnego kanonu jest poszukiwanie trudnej przyjemności [...] wyższa przyjemność jest pozostaje tym, czego czytelnik poszukuje. Istnieje pewna wzniosłość czytelnika i wydaje się jedyną świecką transcendencją, jaką w ogóle możemy osiągnąć [...]”. *Czytajmy głęboko nie po to, by uwierzyć, nie po to, by zaakceptować, nie po to, by zaprzeczać, lecz by nauczyć się uczestnictwa w tej jednej naturze, która pisze i czyta*. H. Bloom, *Jak czytać i po co*, op. cit., s. 29.
19. H. Bloom, *Zachodni kanon. Książka i szkoła epok*, op. cit., s. 51.

Śledząc teoretyczne pisma Blooma, wyłonić można sześć własności dzieła oryginalnego. Po pierwsze ponadczasowość, rozumianą jako obecność w ramach późniejszej działalności artystycznej. Krytyk ma na myśli nie tylko widoczne cytaty, lecz także nie do końca uświadomiony wpływ.

Chodzi o śmiertelność i nieśmiertelność dzieł literackich. Tam gdzie nabrały one kanonicznego charakteru, przetrwały ogromną walkę w sferze stosunków społecznych, lecz stosunki te mają bardzo niewiele do czynienia z walką klas. Z walki między tekstami emanuje wartość estetyczna: w czytelniku, w języku, w klasie szkolnej, w dyskusjach wewnątrz społeczeństwa. Bardzo niewielu czytelników klasy pracującej ma znaczenie dla przetrwania tekstów, a lewicowi literaturoznawcy nie mogą czytać za nią. [...] Wartość estetyczna wyrasta z pamięci, a tym samym (jak zauważa Nietzsche) z bólu, bólu poddania łatwiejszym przyjemności trudniejszej. Robotnicy żywią sporo lęków i zwracają się ku religii jako jednemu ze sposobów zapewnienia sobie ulgi. Ich silne poczucie, że estetyka jest dla nich tylko kolejnym lękiem, uczy nas, że udane dzieła literackie budzą lęki, nie zaś uwalniają od nich.

Arcydziałami są zatem z jednej strony teksty rezonujące, produkujące nieskończoną liczbę widocznych bądź ukrytych odbić w pamięci, z drugiej teksty-kalambury wymagające zaangażowania ze strony czytelnika, sprawiające „trudniejszą przyjemność” [18].

Kolejnym wykładnikiem jest uniwersalność dzieła, która zostaje potwierdzona przez obecność tekstów danego twórcy w wyobraźni czytelników z różnych kręgów kulturowych. Kluczowa jest tu zdolność dotykania wielu odbiorców, którzy „odnajdują [w dziele] własny lęk, własne fantazje” [19]. Uniwersalność zyskuje uwierzytelnienie poprzez powszechny odbiór tekstu oraz jego obecność w zbiorowej pamięci:

Jakiegokolwiek byłyby przekonania nowego historycyzmu, dla którego Szekspir to tylko sygnifikant

społecznych energii angielskiego renesansu, dla setek i milionów ludzi, którzy nie są białymi Europejczykami, sygnuje on ich patos, ich identyfikowanie się z postaciami, które powołał do życia swoim językiem. Jego uniwersalność nie jest dla nich historyczna, lecz fundamentalna, wystawił ich życie na swojej scenie [20].

Uniwersalne dzieło, zdaniem Blooma, stawia opór kontekstualizacji, ponadto kategoria ta ściśle wiąże się z pojęciem naturalności. Postaci szekspirowskie są naturalne o tyle, o ile uznajemy je za reprezentacje konstytutywnych dla człowieka cech. Innymi słowy, kreacje te są w takim stopniu ogólne [21], że sprawiają wyrażenie naturalnych – w dziełach Szekspira mamy do czynienia z niedoścignioną imitacją rzeczywistości.

Wymienione powyżej własności arcydzieł widoczne są dopiero z perspektywy czasu, dlatego nie sposób wziąć ich pod uwagę przy określaniu stopnia oryginalności tekstów z najbliższej współczesności. Można zastanowić się jednak nad wpływem pisarzy i dzieł spełniających warunki ponadczasowości i uniwersalności na teksty współczesne, rozważyć, czy stanowią one dopełnienie, bądź – przeciwnie – antytezę stworzonych w arcydziełach postaci, obrazów, metafor. Chodzi o jednoczesne śledzenie zakorzenienia nowych artystów w obrębie tradycji oraz wykazywania ich odrębności – jak proponował krytyk w Lęku przed wpływem. Charakteryzując dzieła kanoniczne, Bloom podkreśla ich zdolność do uobecniania się w kulturze:

Szekspir i Hamlet, główny autor i uniwersalny dramat, każą nam zapamiętać nie tylko samą fabułę Hamleta, lecz, co ważniejsze, wydarzenia w literaturze czyniące go pamiętnym i tym samym przedłużające życie autorowi [22].

Pisząc o „wydarzeniach w literaturze”, krytyk wymienia interpretacje, błędne odczytania tekstów kanonicznych, nie mechaniczne powtórzenia, ale wariacje, przekształcenia pierwotnego zamysłu. W tym przypadku najbardziej przydatna w badaniach nad oryginalnością sztuki z najbliższej współczesności wydaje się kategoria dziwności:

W odniesieniu do większości tych dwudziestu sześciu postaci próbowałem bezpośrednio zmierzyć się z ich wybitnością: pytać, co czyni danego autora i dane dzieła kanonicznymi. Zwykle odpowiedź brzmiała: dziwność, typ oryginalności, którego nie sposób oswoić albo który tak nas oswaja, że przestajemy postrzegać go jako dziwny. [...] Czytając po raz pierwszy jakieś kanoniczne dzieło, spotykamy się z czymś obcym, doznajemy zdziwienia i zdumienia zamiast spełnienia oczekiwań. Czytane na nowo, Boska komedia, Raj utracony, Faust II, Hadzi Murat, Peer Gynt, Ulisses i Pieśń powszechna mają wspólną tylko osobliwość, zdolność do sprawienia, że poczujemy się nieswojo w swoim domu [23].

Bloom zauważa, że istnieją dwa rodzaje „dziwnych” utworów literackich. Do pierwszego typu należą doskonale imitacje rzeczywistości, to znaczy imitacje tak przekonujące, że czytelnik postrzega je jako naturalne. W przypadku tego typu „efektu dziwności” niedoścignionym wzorem jest Szekspir. Do drugiego typu należą utwory, które wydają się nam dziwne nawet wówczas, gdy czytamy je po raz kolejny. Tutaj jako przykład Bloom podaje Boską komedię Dantego, w przypadku której przy ponownej lekturze czytelnik odkrywa coś nowego.

Wyróżnikiem oryginalności, który może zapewnić utworowi literackiemu status kanonicznego, jest dziwność, której nie potrafimy sobie przyswoić lub która staje się daną tak oczywistą, że jesteśmy ślepi na jej idiosynkrazje. Dante jest najdonioślejszym przykładem pierwszej możliwości, a Szekspir przemożnym drugiej. Walt Whitman sytuuje się po obu stronach tego paradoksu [24].

W teorii Blooma kategoria dziwności, będąca swoistym probierzem oryginalności, łączy się z pojęciem kanonu jako „systemu mnemotechnicznego”, czyli nabytej przez odbiorcę znajomości chwytów artystycznych, motywów, sposobów kształtowania postaci. Ową „dziwność” daje się wyodrębnić wyłącznie na podstawie analizy indywidualnego aktu recepcji. „Praktycznie biorąc – pisze Bloom – wartość estetyczna pozwala się rozpoznać i przeżyć, ale nie przekazać niezdolnemu uchwycić jej doznań i postrzeżeń” [25]. Ograniczenie w odniesieniu do zdolności recepcji wymiaru estetycznego dzieła sztuki ma związek z rodzajem zgromadzonych przez

odbiorcę doświadczeń, jakością i częstotliwością jego spotkań ze sztuką.

Pisząc o roli doświadczenia samego czytelnika, które w teorii Blooma pełni rolę warunku odczytania wymiaru estetycznego dzieła, warto zwrócić uwagę na stylistykę jego tekstów. Krytyk tworząc analizy, sięga po metafory wzięte z opisywanych utworów literackich, tym samym dowodząc ich uniwersalnego charakteru. Nie chodzi tu o stosowanie krytycznej mowy pozornie zależnej, by udowodnić pisarską biegłość (a przynajmniej nie tylko), raczej o to, aby dowieść deskryptywnej skuteczności kanonicznej literatury, a co za tym idzie jej wpływu na sposób postrzegania rzeczywistości przez samego czytelnika – w myśl zasady, że to literatura ją kształtuje.

Jeden starożytny sprawdzian kanoniczności bezlitośnie obowiązuje nadal – pisze Bloom: jeśli dzieło nie wymaga ponownego odczytania, to się nie kwalifikuje. Narzuca się analogia erotyczna. Jeśli jesteś Don Juanem, a Leporello aktualizuje listę, krótka schadzka wystarczy [26].

Utwór, który budzi przy pierwszej lekturze zdziwienie, domagając się wciąż ponownego studiowania, trafia do umysłu odbiorcy, gdzie tworzy sieć przydatnych figur, toposów przywoływanych z pamięci w każdej analogicznej sytuacji. Figury Don Giovanniego i Leporella z Mozartowskiej opery symbolizują w powyższym cytacie typ literatury, która stanowi jednorazową przyjemność, są jedynie kolejną pozycją odhaczaną na liście. Rozważania Blooma o kanonie, niejako za pośrednictwem literackiej topiki i stylistyki, dowodzą kanoniczności własnego przedmiotu badań. Status oryginalnych zyskują te dzieła sztuki, których używamy jako swoich wyobrażeń, konceptualizacji, często nie mając nawet świadomości, że tak jest.

Malarstwo van Gogha tkwi we mnie na zawsze, został zrobiony krok, którego nie mogę cofnąć, i nawet jeśli nie zachowam żadnego dokładnego wspomnienia o obrazach, które widziałem, całe moje doświadczenie estetyczne będzie odtąd doświadczeniem kogoś, kto poznał malarstwo van Gogha [27] – pisał w Fenomenologii percepcji Maurice Merleau-Ponty.

W świetle powyższych ustaleń przyjrze się dwóm współczesnym tekstom literackim oraz filmowi, które w zadziwiający sposób podejmują problematykę istotną z punktu widzenia dyskursu human-animal studies, tak, że można mówić o ich oryginalnym charakterze. Nie będą to artefakty, w których zwierzętom bezpośrednio

oddaje się głos, które w roli „zwierzęcych narratorów” opowiadają o swoim losie [28], a raczej takie, w których to „szczególnie” uprawnieni do tego działania narratorki i narratorzy występują w imieniu zwierząt jako ich obrońcy. W utworach tych zauważalna jest wyraźna tendencja, która polega na rezygnacji z próby oddania głosu zwierzęcia (czy raczej „użyczenia” głosu ludzkiego zwierzęciu, by było przez czytelnika zrozumiane), w zamian teksty te proponują perspektywę ludzką, jednak zbliżoną pod względem miejsca zajmowanego w hierarchii społecznej (grupy dyskryminowane) do zwierzęcego losu.

Pierwszą poszlaką oryginalności będzie perspektywa narracyjna, której odmienność od punktu widzenia autora zostaje podkreślona poprzez płęć podmiotu mówiącego, omówię ją na przykładzie *Portrecisty psów* Wojciecha Chamiera-Gliszczyńskiego oraz *Żywotów zwierząt* i *Elisabeth Costello* Johna Maxwella Coetzego. Drugą poszlaką będzie kreacja postaci, bohaterki-kobiet, ale także seryjnych morderców i kanibali walczących o prawa zwierząt. Trzeci, formalny ślad, pozwalający w sposób oryginalny wprowadzić problematykę animal studies to stylistyka utworów. W szczególności skupię się tutaj na analizie kształtu porównań, które przedstawię na przykładzie filmowej adaptacji musicalu „Sweeney Todd. Golibroda z Fleet Street” w reżyserii Tima Burtona, a także wymienionych już tekstów literackich.

III. Niewyraźna perspektywa

W powieści *Portrecista Psów* Wojciecha Chamiera-Gliszczyńskiego (I wyd. 2020) problematyka właściwa dla studiów nad zwierzętami zostaje w aluzyjny sposób wprowadzona za sprawą perspektywy narracyjnej. Jeśli odnieść postać narratorki, Pani Dogs, do teorii wpływu Harolda Blooma, mamy do czynienia z przekształceniem dwóch źródłowych arcydzieł – *Pani Bovary* Gustave’a Flauberta, a także *Don Giovanniego* autorstwa Lorenza da Ponte i Wolfganga Amadeusza Mozarta. Na czym polega innowacyjność *Portrecisty Psów*? Podczas gdy u Flauberta główną bohaterką powieści jest Pani Bovary, narrator zaś przyjmuje perspektywę obiektywną, Chamier-Gliszczyński wprowadza narratorkę fingowaną – monolog bezimiennej kobiety. Ironiczna niezgodność między pięcioma narratorkami i autorem zostaje podkreślona za sprawą przeciwnego względem autorskiego punktu widzenia.

Nie będę teraz skupiać się na dowodzeniu wpływu, lecz na sposobie prezentacji problematyki właściwej dla „studiów nad relacjami ludzko-zwierzęcymi” [29]. Autor oddaje głos seryjnej morderczynie-kanibalce,

20. jw., s. 51.

21. Pisząc o naturalności postaci szekspirowskich, Bloom cytuje swojego mistrza, Samuela Johnsona, który twierdził, że „długotrwałą przyjemność mogą dawać tylko przedstawienia natury ogólnej”. H. Bloom, *Zachodni kanon. Książki i szkoła wieków*, op. cit., s. 598.

22. H. Bloom, *Zachodni kanon. Książki i szkoła wieków*, op. cit., s. 51-52.

23. jw., s. 13.

24. jw., s. 14.

25. H. Bloom, *Zachodni kanon. Książki i szkoła epok*, op. cit., 27.

26. jw., s. 41.

27. M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, przeł. M. Kowalska, J. Migasiński, Warszawa 2001, s. 418.

28. Tego typu przypadki omawiała Anna Barcz. Por. A. Barcz, *Posthumanizm i jego zwierzęce odgłosy w literaturze*, „Teksty Drugie” 2013, nr. 1-2, s. 60-79.



III. dr Małgorzata Sobocińska-ikis

która prowadzi swój monolog wewnętrzny, miejscami przybierający formę udratyzowaną (zwraca się także do potencjalnych czytelników powieści). Pani Dogs, funkcjonująca pod przejętym po własnej ofierze nazwisku, mimo że w życiu codziennym wciela się w typowo męskie role społeczne (jest stałą bywalczynią burdeli, rozprowadza pornografię, pobiera haracze), nigdy nie zdobędzie, jak Don Giovanni, aprobaty czytelnika, ponieważ łamie jeden z podstawowych kulturowych zakazów, zakaz jedzenia ludzkiego mięsa. Jest jednak do tego bohatera bardzo podobna: żaden człowiek nie jest w stanie jej ukarać, stoi ponad i poza ludzkim prawem, bezkarnie popełniając kolejne morderstwa. Przedstawienie wydarzeń z perspektywy bohaterki kulturowo nieprominentnej, acz realizującej los standardowo przypisywany męskiemu bohaterowi literackim pozwala pokazać nie tylko umowność różnicy między męską a kobiecą rolą społeczną, ale także między zachowaniem uważanym za „zwierzęce”, a zatem społecznie nieakceptowane, postrzeganym jako złe, a zachowaniem akceptowanym, potocznie zwanym „ludzkim”. Pani Dogs, jak wskazuje jej nazwisko – naśladuje zwierzę, a animalizacja, zezwierzczenie uznawane za rodzaj dewiacji – w przeciwieństwie do antropomorfizacji – to nieakceptowany społecznie rodzaj zachowania. Za pośrednictwem przeciwstawienia

dwóch figur stylistycznych jest w powieści problematyzowane zjawisko szowinizmu gatunkowego [30]. W Portreciście psów tak na poziomie fabularnym, jak i stylistycznym podważane są granice między zachowaniem, powszechnie uznawanym za typowo ludzkie, a tym, kwalifikowanym jako „zwierzęce”, w niektórych sytuacjach zwane również „bestialskim”.

Warto nadmienić, że Pani Dogs, oprócz tego, że jest kanibalką oraz seryjną morderczynią, jest także obrończynią praw zwierząt gospodarskich. Jednym z jej typowo „ludzkich” odruchów jest decyzja o wypuszczeniu na wolność krów, należących do odziedziczonego majątku:

Powiedziałam mu również i to, że po śmierci mego podłego tatusia odziedziczyłam cały interes razem z ogromnym domem po bogatym aukcjonerze, ziemią i wszystkimi budynkami gospodarskimi oraz pasącymi się na łąkach krowami, z których codziennie mieliśmy świeże mleko. [...] gdy po raz pierwszy sprowadzono do gospodarstwa akuszerka do cielącej się krowy i powiedziano mi, na czym polega hodowla tych stworzeń, zdecydowałam, że nie będę już więcej pozyskiwać ich mleka.

*– Tak bardzo przejęła się pani losem zwykłych krów?
– Cóż w tym dziwnego? – odpowiedziałam. – Mój*

nie znosił okrucieństwa wobec zwierząt. Do tego stopnia, że do końca życia pozostał jaroszem, dość znana była jego słabość do kotów [31].

Bohaterka jest aktywistką, radykalną zwolenniczką posthumanizmu krytycznego – jednocześnie zabija człowieka, by ugotować z niego esencjonalny wywar, i uwalnia krowy od konieczności rodzenia cieląt. Postulat zniesienia opozycji między tym, co ludzkie, a tym, co zwierzęce, a także przypisanej tym pojęciom w ramach tradycji wartości – zostaje w sposób przewrotny wcielony w życie bohaterki, która dąży do wyrównania krzywd. Ponieważ człowiek zawsze był „lucki” [32] (zapis fonetyczny) – nieprzypadkowo jeden z bohaterów powieści podkreśla potoczną wymowę słowa, upodabniając go do angielskiego rzeczownika „luck”, czyli szczęście – teraz bohaterka pozbawia go uprzywilejowanej pozycji. Zresztą system pojęć opozycyjnych dyskutowany w ramach nurtu refleksji posthumanistycznej: człowiek-zwierzę, ludzkie-nieludzkie bywa kwestionowany także bezpośrednio w rozmowach bohaterów powieści. Przytoczyć można rozmowę między ojcem i córką, przyszlą Panią Dogs:

– Kiedy spojrzeć na kota wygrzewającego się na kamieniu, przechadzającego się między opłotkami, polującego na cykady, widzimy go w całej jego istocie. A kiedy popatrzymy na człowieka, dajmy na to: takiego Lucka, starego formala? – pytał ojciec i zaraz dodawał, że Bóg raczy wiedzieć, w jakim momencie ten człowiek staje się człowiekiem, kiedy jest najbardziej ludzki, co jest jego właściwością.

Czy wtedy, gdy jest okrutny? Mówilibyśmy wówczas o jego zezwierzczeniu. A może kiedy jest grzeszny? Albowiem „nic, co ludzkie, nie jest mu obce”. Z całą pewnością nie stałby się bardziej człowiekiem, gdyby wspiął się na wyżyny świętości.

To nie byłoby ludzkie – powiedział, delektując się słowem, które wymawiał specjalnie „luckie”, aby zwrócić uwagę na podobieństwo jego brzmienia do imienia starego formala [33].

Pani Dogs przybiera psie nazwisko, żeby przekonać się, czy nadal będzie postrzegana jako człowiek – to zadziwiający, posthumanistyczny eksperyment. Czy będzie w stanie funkcjonować w ramach antropocentrycznego społeczeństwa? W ramach jej życiorysu niemożliwym do zaakceptowania zachowaniem wydaje się kanibalizm, uzasadniony zresztą przez bohaterkę dosłownym rozumieniem słów Chrystusa: „bierzcie i jedzcie z tego wszyscy, to jest ciało moje...”.

Ta i wcześniej przytoczone wypowiedzi bohaterów mają zabarwienie wyraźnie ironiczne, jednak w innych miejscach powieści ironia nie jest tak wyraźna. Właśnie niejednoznaczność tonacji tekstu jest w tej powieści źródłem czytelniczego zdziwienia, zmusza niejako do powtórnej lektury. Z jednej strony zatem, ze względu subiektywną, zdecydowanie kontrastującą z autorską, perspektywę narracyjną tekst możemy odczytywać jako krytykę myśli poshumanistycznej, rodzaj ironicznego protestu przeciwko odwracaniu tradycyjnie funkcjonujących hierarchii: człowiek jest tutaj traktowany jak zwierzę, zwierzę zaś jak człowiek. Z drugiej zaś, biografia bestii, animalistycznie przedstawionej morderczynie i innych złych bohaterów to rodzaj literackiego argumentu, przywołującego posthumanistyczne idee w sposób bezpośredni i poważny, bez cienia ironii, który zdaje się być bardziej obrazowy i sugestywny niż teoria. W powieści mamy do czynienia z krytyką nowożytnej definicji człowieka, która powstała w oparciu o usunięcie tego, co zwierzęce.

„Powiedzieć „człowiek” można tylko dzięki zanegowaniu tego, co jest w nim zwierzęce i nieludzkie. Krytyka tego założenia jest jednym z podstawowych politycznych postulatów posthumanistycznych, ponieważ dla Agambena i Derridy (a tym samym i Nayara) istnieje łączność pomiędzy mechanizmami separacji międzygatunkowej a rasizmem” [34] – zauważa Krzysztof Hoffmann.

„Zwierzęciem” („bestia”) nazywamy zwykle człowieka, który nie respektuje lub narusza kulturowe zakazy (kazirodztwo, nekrofilia, kanibalizm itd.), a także szkodzi społeczeństwu (morderstwo, próżniactwo itd.), „człowiekiem” natomiast osobę kierującą się empatią, pracowitą i społecznie użyteczną (użytecznym), skłonną do bezinteresownej pomocy.

Narratorkę Portrecisty psów postrzegać można jako parodystyczny portret aktywistki występującej publicznie w obronie praw zwierząt. Stosuje ona jednak metody samych oprawców (białych mężczyzn), zabija osoby krzywdzące innych. Jest to rodzaj radykalnego aktywizmu o zabarwieniu femi-

29. M. Bakke, *Studia nad zwierzętami: od aktywizmu do akademii i z powrotem?*, op. cit., s. 193.

30. Por. P. Singer, *Wyzwolenie zwierząt*, op. cit., zwłaszcza rozdziały: *Panowanie człowieka, czyli krótka historia szowinizmu gatunkowego*, s. 342–383; *Szowinizm gatunkowy dzisiaj, czyli strategię obrony, racjonalizację, zarzuty wobec ruchu wyzwolenia zwierząt i to, jak coraz skuteczniej się je odpiera*, s. 384–435.

31. W. Chamier-Gliszczyński, *Portrecista psów*, Wołowiec 2020, s. 105.

32. jw., 163.

33. W. Chamier-Gliszczyński, *Portrecista psów*, op. cit., s. 162–163.

34. K. Hoffman, *Posthumanizm według Pramoda K. Nayara*, „Czas Kultury” 2014, s. 156–157.

nistycznym – polegający na zrównaniu człowieka i zwierzęcia. Przy czym zwierzę, podobnie jak kobieta i dziecko, mają tu status domniemanej ofiary – mężczyzna zaś oprawcy. Zgodnie z moralnością pani Dogs i zwierzę, i człowiek to mięso – materiał na pozyskanie życiowej energii, tyle że zwierząt pani Dogs nie je, ponieważ są ofiarami – doświadczają społecznej opresji. Seria morderstw dokonanych przez bohaterkę na mężczyznach, to odmiana samosądu. Pani Dogs zabija osoby krzywdzące słabszych, m.in. bliskie jej kobiety.

Fikcyjna biografia Pani Dogs, osadzona w przeszczeniu dwudziestolecia międzywojennego (sztafaż historyczny można uznać tutaj za kolejne źródło czytelniczego zdziwienia), wskazuje na feministyczne korzenie posthumanistycznej ideologii, co więcej, obrazuje ekspansję ruchu działającego na rzecz praw kobiet na inne grupy dyskryminowane, w tym zwierzęta. Sztafaż historyczny pełni tu funkcję kamuflażu, pozwalającego nadać fabule i postaci wymiar uniwersalny. Oryginalność tej kreacji polega na tym, że nie do końca jesteśmy w stanie określić, czy mamy do czynienia z kreacją, której parodystyczny charakter ma wywołać efekt komiczny (chodzi tu o odmianę czarnego humoru) – wszak Pani o psim nazwisku występuje w obronie wolności zwierząt, zetknąwszy się po raz pierwszy z porodem krowy...

IV. Niewyraźna postać

W prozie współczesnej aktywistkami walczącymi o prawa zwierząt są niemal wyłącznie postaci kobiece. Podczas gdy Pani Dogs z *Portrecisty Psów* to radykalna aktywistka, podobnie jak Janina Duszejko, bohaterka powieści Olgi Tokarczuk *Prowadź swój pług przez kości umarłych* [35], Elisabeth Costello, australijska pisarka – „[...] autorka *Domu przy Eccles Street* (1969), powieści o Marion Bloom, żonie Leopolda Blooma, wymienianej dziś [...] wśród pionierskich dzieł

prozy femi-nistycznej” [36], przyjeżdża do Appleton College, by pokojowymi metodami przekonać społeczność akademicką do współczucia i empatii względem zwierząt, co w konsekwencji ma przyczynić się do zlikwidowania masowej hodowli. W *Żywotach zwierząt* John Maxwell Coetzee opisuje sytuację, która ma miejsce współcześnie – artyści wykorzystują swoją popularność, by stanąć w obronie grup społecznie dyskryminowanych. W tym kontekście warto przyjrzeć się wykładom wygłaszanym przez artystki-aktywistki m.in. przez Olę Tokarczuk, czy Zenele Muholi, południowoafrykańską fotografkę [37]. Wydaje się, że w przypadku tekstu Coetzee“go, inaczej niż w przypadku tekstu Chamiera-Gliszczyńskiego, nie mamy tu do czynienia z ironią, lecz z przedstawieniem mimetycznym.

Po raz pierwszy prezentuje Coetzee *Żywoty zwierząt* (I wyd. 1999) na Uniwersytecie w Princeton (1997/1998) zamiast tradycyjnego wykładu, w ramach cyklicznie odbywających się w Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych „Wykładów Tannerowskich”. Tekst obejmuje dwie fikcyjne prelekcje pisarki Elizabeth Costello wraz z towarzyszącą im ramą narracyjną. Cztery lata później, w 2003, ten sam tekst włączy Coetzee do powieści Elizabeth Costello [38] (3 i 4 rozdział pt. *Życie zwierząt*). Noblista, zamiast mówić we własnym imieniu, oddał głos fikcyjnej pisarce. Gest ten odczytać można na dwa sposoby – po pierwsze, jako sprytny unik, będący oznaką niepewności, próbą uchylenia się od odpowiedzialności za powtórzenie [39] upraszczającego porównania losu zwierząt do losu Żydów zabijanych w obozach koncentracyjnych, stanowiącego punkt wyjścia wykładu Costello. Albo przeciwnie – jako gest udzielenia głosu osobie w pełni uprawnionej do powtórzenia tego porównania: osobie dyskryminowanej ze względu na płeć, wiek oraz reprezentowaną dyscyplinę (nauki humanistyczne). W kontekście

całej twórczości Coetzeeego druga interpretacja wydaje się bardziej uzasadniona – by przywołać tylko głos niepełnosprawnego Michaela K., skazanego na bierność uczestnictwa w wojnie [40]. Oto biały pisarz oddaje głos osobie, która z własnego doświadczenia wie, jak to jest musieć dostosować się do wymogów patriarchalnego systemu. W ten sposób Coetzee wskazuje jednocześnie korzenie refleksji posthumanistycznej, a zwłaszcza jej gałęzi dotyczącej zwierząt, ich cierpienia i relacji z ludźmi. Tym źródłem są ruchy feministyczne, a także te działające na rzecz praw mniejszości seksualnych i osób dyskryminowanych [41].

Patronem fikcyjnych wykładów Costello nie bez przyczyny jest Plutarch z Cheroni – jeden z najczęściej cytowanych przez aktywistów-wegetarian starożytnych etyków, na co wskazują: tytuł *Żywoty zwierząt* będący czytelną aluzją do słynnych *Żywotów Równoległych* [42], a także umieszczone w tekście metafory i cytaty, zaczerpnięte z *Moralio*.

W tekście Coetzeeego status społeczny bohaterki oraz zajmowana przez nią w hierarchii społecznej pozycja stanowią potwierdzenie wysuwanych przez nią argumentów. To właśnie sytuacja egzystencjalna Costello sprawia, że nie możemy żartować z jej wyводу, choćby wydał nam się niesprawiedliwym uproszczeniem. We wstępie do polskiego wydania *Żywotów zwierząt* Amy Gutmann cytuje autotematyczny komentarz pisarza, w którym Coetzee zauważa, że „powaga jest imperatywem *jednoczącym to, co etyczne z tym, co estetyczne*” [43].

W *Żywotach zwierząt* powagę i patos budują okoliczności, gatunek – wykład akademicki, osoby/postaci – znany pisarz oddaje głos starej pisarce, temat – niezauważone i usankcjonowane prawnie cierpienie istot żywych, oraz styl, który scharakteryzuje w ostatniej części artykułu. Proponując fikcyjny manifest pisarki mający niejako zastąpić wykład o tworzeniu literatury – Coetzee dowodzi, że każde arcydzieło staje się arcydziełem, kiedy jest nośnikiem wartości, które odnieść możemy do własnego doświadczenia. Człowiek, zdaniem Costello, dzięki „współodczuwającej wyobraźni” może przekroczyć granice ludzkiego sposobu postrzegania i zrozumieć zwierzę. Empatia wymaga jednak od człowieka wysiłku

(„trudniejsza przyjemność” [44] Harolda Blooma), dlatego opowiadanie Coetzee“go kończy zapadająca w pamięć rozmowa pisarki z synem, wyrażająca bezsilność i osamotnienie staruszki. Syna interesuje przede wszystkim, dlaczego matka nagle zaczęła interesować się losem zwierząt. Costello odpowiada mu w zaskakujący sposób:

– *Lepszym wyjaśnieniem jest, że to ja ci nie powiedziałam czemu, że to ja nie miałam odwagi powiedzieć. Kiedy myślę o tych słowach, wydają mi się tak szokujące, że najlepiej wypowiadać je w poduszkę, albo w dołek w ziemi, jak robił to król Midas.*

– *Nie rozumiem. Czego nie możesz powiedzieć?*

– *Po prostu już nie wiem, gdzie jestem. Wydaje się, że doskonale z łatwością krążę wśród ludzi i mam z nimi doskonale normalne relacje. Czy to możliwe, pytam samą siebie, że wszyscy oni są uczestnikami zbrodni o szokujących rozmiarach? Czy to sobie wyobraziłam? Musiałam zwariować. A jednak codziennie widzę dowody. Ci sami ludzie, których o to podejrzewam, dowody produkują, pokazują i wciskają mi w ręce. Ciało. Kawalki ciał, które kupili za pieniądze.*

– *To tak, jakbym poszła z wizytą do przyjaciół, rzuciła jakąś grzeczną uwagę o lampie w salonie, a oni by powiedzieli: „Tak, prawda, że ładna? Ze skóry polskojęzycznej, podobno takie są najlepsze [...]”. Czy ja śnię, mówię do siebie. Co to w ogóle za dom?*

– *A jednak nie śnię. Patrę w twoje oczy, w oczy Normy, dzieci, i widzę w nich tylko dobroć, ludzką dobroć. Uspokój się, mówię sobie, robisz z igły widły. Takie jest życie. Każdy może się z tym pogodzić, to czemu nie ty? Czemu nie ty?*

Obraca ku niemu zażawioną twarz.

„*Czego ona chce? – myśli. – Chce, żebym to ja odpowiedział na jej pytanie?* [45].

Za sprawą języka, a ściślej słowa zaczerpniętego z rejestru służącego do opisu człowieka, a zatem znoszącego różnicę między materią, z której zbudowane jest zwierzę, a tą będącą budulcem człowieka – Costello wyjaśnia synowi zarówno rolę pisarza, jak i literatury, wywód o prawach zwierząt

35. Postać z pewnością zasługuje na szersze omówienie. Podobnie jak w tekstach Coetzeeego mamy u Tokarczuk do czynienia z aktywistką-staruszką, kobieta zabija myśliwych, którzy polują na leśne zwierzęta. Zob. O. Tokarczuk, *Prowadź swój pług przez kości umarłych*, Kraków 2009.

36. J. M. Coetzee, *Żywoty zwierząt*, op. cit., s. 28.

37. N. Mirzoeff, *Jak zobaczyć świat*, przeł. Ł. Zaremba, Warszawa 2016, s. 297.

38. J. M. Coetzee, Elizabeth Costello, przeł. Z. Batko, Kraków 2006.

39. Przypomnijmy, że autorem tego porównania jest Isaac Bashevis Singer, który umieścił je w opowiadaniu *Korespondent*. Formuluje je główny bohater opowiadania, Herman Gombiner. Istotne są tutaj okoliczności – zwolniony z wydawnictwa tłumacz, prowadzi życie emeryta (nie wychodzi z domu, ograniczając swoje potrzeby do minimum), pewnego zapada na zapalenie płuc i przez wiele dni pozostaje nieprzytomny. W tym czasie, domowa mysz o imieniu Hulda, którą bohater się opiekował, nie dostaje pożywienia. Kiedy bohater wreszcie odzyskuje zdrowie, obawia się i jednocześnie obwinia siebie, że mysz przez wiele dni była pozbawiona opieki, wówczas w myślach uktłada swoisty akt oskarżenia względem gatunku ludzkiego: „Co oni wiedzą – wszyscy ci uczeni, filozofowie, władcy tego świata – o takich jak ty? [bohater ma na myśli mysz]. Utwierdzają się w przekonaniu, że człowiek, największy grzesznik spośród wszystkich gatunków, jest ukoronowaniem Stworzenia. Wszystkie inne istoty zostały stworzone tylko po to, by dostarczać mu pożywienia, skór, aby mógł je torturować i tępić. W stosunku do nich wszyscy ludzie są nazistami; dla zwierząt twa wieczna Treblinka. A do tego jeszcze żąda człowiek miłosierdzia z niebios”. I. B. Singer, *Korespondent*, op. cit., s. 213.

40. Zob. J. M. Coetzee, *Życie i czasy Michaela K.*, przeł. M. Konikowska, Warszawa 2007.

41. Na takie źródła sprzyjające zainteresowaniu kwestią losu zwierząt i ich miejscem w kulturze wskazywała Monika Bakke, wskazując periodyzację „ruchu zwierzęcego”. Zob. M. Bakke, *Studia nad zwierzętami: od aktywizmu do akademii i z powrotem?*, op. cit., s. 194–200. Na związek między aktywnością polityczną feministek a problematyką praw zwierząt wskazuje również Peter Singer. „*Wyzwolenie zwierząt*” – to brzmi raczej jak drwina z ruchów wyzwoleniczych niż poważny cel. Ideą «praw zwierząt» rzeczywiście posłużono się kiedyś, aby wykpić równouprawnienie kobiet. Gdy w roku 1792 Mary Wollstonecraft, prekursorka współczesnych feministek, opublikowała *Wołanie o prawa kobiety*, jej poglądy powszechnie uznano za absurdalne; wkrótce też pojawiła się anonimowa satyra *A Vindication of the Rights of Brutes* [Wołanie o prawa bydła]. Jej autor (obecnie wiadomo, że był nim filozof Thomas Taylor, znakomitość z Cambridge) usiłował obalić argumenty Mary Wollstonecraft, ukazując ich konsekwencje”. Zob. P. Singer, *Wyzwolenie zwierząt*, op. cit., s. 57–60.

42. Zob. Plutarch, *Żywoty równoległe*, t. 1, t. 2, przeł. K. Korus, Warszawa 1998.

43. A. Gutmann, *Wstęp*, [w:] J. M. Coetzee, *Żywoty zwierząt*, op. cit., s. 5.

44. Por. Uwagi na str. 6 niniejszego tekstu.

okazuje się wykładem autotematycznym. Powtórzone dwukrotnie rzeczownik ciało, zastępujący powszechnie używane w tym kontekście mięso, powoduje, że usankcjonowane przez tradycję i obyczaje jedzenie mięsa zwierząt wydają się obrzydliwe i odstręczające. Ten pomysł, polegający na zmianie leksyki, zaczęła pisarka oczywiście z pism Plutarcha [46]. Literatura jest zatem jedynym narzędziem, które jest w stanie uobecnić to, co język, konwencje i normy społeczne starają się ukryć, dostosowując słownik do bieżącej polityki. Costello zabiera głos w obronie zwierząt, ponieważ jest przekonana, że literatura jest specjalnym użyciem języka, które wykorzystać można, by zmienić rzeczywistość, sprawić, żeby – parafrazując Blooma „czytelnik poczuł się w swoim domu nieswojo” [47].

Bohaterkami stającymi w obronie zwierząt są zazwyczaj starsze kobiety. W Portreciście psów seryjna morderczyni, której czyny usprawiedliwia utylitarna motywacja wyłożona w refleksyjnych partiach powieści, zabija tylko tych, którzy krzywdzą słabszych, to znaczy istoty zaliczane do grup dyskryminowanych: kobiety, dzieci, zwierzęta. Jej nieludzki, niezgodny z powszechną moralnością sposób postępowania w połączeniu z kanibalistycznymi fantazjami pozwalają w sposób niebezpośredni wprowadzić do powieści problematykę właściwą dla studiów nad relacjami ludzko-zwierzęcymi. Wojciech Chamier-Gliszczyński korzysta ze słownika kulinarnego, by uczynić język Dogs wywrotowym:

Gotowanie jest sztuką. Zabijanie jest sztuką. [...] Istnieją potrawy przyrządzone z konieczności, jak też przypadkowe zabójstwa, i tylko czasem trafia się w danej dziedzinie prawdziwe arcydzieło. Zabijanie i gotowanie to zresztą pokrewne dziedziny; pierwszy zabójca był jednocześnie pierwszym kucharzem. Ofiary zabijania w większości nie gniją przecież pod postacią truchła porzuconego brutalnie przez zabójcę, lecz kończą na kuchennym stole, gdzie są rozbiierane i porcjowane, konserwowane lub pieczone na świeżo [...]. Gdybym miała przyrządzić Dogs, musiałabym w pierw dokonać rozbioru jego tuszy na podstawowe elementy. Zrobić pierwszy krok do jego unicestwienia. Ułożyłabym go grzbietem do góry lub niczym jagnię powiesiła na specjalnym haku. Plecy podciąłabym wzdłuż linii biegnącej od brzucha powyżej środka żeber, następnie kroiłabym od tyłu łukowato na coscia di prosciutto do głowy. Łopatki zaś razem z ramionami, poczynając od góry po linii odcięcia pleców.

Kroiłabym brzuch od tyłu po linii łączącej pachwiny z pośladkami, które odciąłabym między spojeniami łonowymi razem z kością krzyżową. Pachwiny oddzieliłabym od bioder, prowadząc ostrze po linii wycięcia pośladków i pleców. Dalej ciąłabym mięso między ostatnim kręgiem lędźwiowym a kością krzyżową, a od części przedniej między trzecim a czwartym kręgiem piersiowym. Żebra – od góry, pozostawiając przy nich mostek i chrząstkę. Kolejne części tułowia musiałabym ciąć po linii pionowej między trzecim a czwartym kręgiem piersiowym i po linii odcięcia głowy. Perfetto! Tyle z obróbki mechanicznej.

Opis „obróbki mechanicznej” ciała człowieka wykonany na wzór rozbioru tuszy zwierzęcia wzbudza w czytelniku obrzydzenie. W ramach fantazji bohaterki powszechny obyczaj zabijania i jedzenia zwierząt usprawiedliwia kanibalizm, zwłaszcza jeśli chodzi o jednostki stanowiące dla społeczeństwa zagrożenie. Powieść prezentuje zatem widoczny w potocznej mowie mechanizm ukrywania i inkrustacji tak procesu zabijania zwierząt, jak i przygotowywania z nich potraw w celu odróżnienia ich od aktu morderstwa – który dekonstruuje w swoich wypowiedziach teoretycy animal studies. Tekst pośrednio zatem implikuje porównanie głównej bohaterki, której zachowań i poglądów czytelnik nie jest w stanie zaakceptować, do przeciętnego konsumenta mięsa. Historyczny sztafaż, podobnie jak poglądy samej bohaterki, służą do budowania dystansu, który ostatecznie okazuje się dekoracją stworzoną w celu podkreślenia podobieństwa względem rzeczywistości. Sztuczny mikroświat fotografii wykonywanych przez tytułowego portrecistę martwych, przebranych w ludzkie stroje psów to nie tylko metafora świata fikcji, w ramach której bohaterowie łamią podsta-wove zakazy kulturowe, w tym jeden z najważniejszych – zakaz jedzenia ludzi, jest to również syntetyczny obraz współczesnego świata. Wymowa tej powieści jest jasna – człowiek okazuje się bardziej zwierzęcy niż zwierzę, zwierzę nabiera ludzkich cech.

V. Siła porównania

Jeśli chodzi o kwestię wyborów stylistycznych, to utwory podejmujące problematykę właściwą dla nurtu studiów nad zwierzętami, ingerują głównie w warstwę leksykalną tekstu. W przypadku omawianych powyżej utworów nośnikiem zmiany zasobu leksykalnego jest narratorka bądź bohaterka powieści – w zależności od przyjętego w utworze punktu widzenia.

W Portreciście psów wykorzystany został zasób leksykalny używany przez kucharzy i rzeźników – głównie w przepisach kulinarnych. Opisując potrawę z ludzi, Pani Dogs sięga zatem po włoskie, jak i po francuskie zapożyczenia. Zmysłowy język kulinarny podkreśla makabryczność tego projektu – stanowi modyfikację chwytu retorycznego znanego z języka obrońców praw zwierząt, po raz pierwszy zastosowanego przez Plutarcha, w mowach *O jedzeniu mięsa* (łac. Peri sarkofagias). Żeby zaprezentować specyfikę tej modyfikacji niezbędny wydaje się cytat z tekstu źródłowego:

Pytasz, dlaczego Pitagoras powstrzymywał się od jedzenia mięsa? Ja zaś chciałbym wiedzieć, co czuł człowiek, co się działo z jego duszą lub umysłem, gdy po raz pierwszy zamoczył usta we krwi i przytknął wargi do ciała martwego stworzenia. Gdy zastawił stoły gnijącymi zwłokami i nazwał jedzeniem i żywnością to, co jeszcze niedawno ryczało, rżało, ruszało się i żyło. Jak jego oczy wytrzymały tę rzeź, gdy podrzynano gardła, zdzierano skóry, ćwiartowano ciała? Jak jego nos wytrzymał smród? Jak to możliwe, że takie skalenie nie obrzydziło mu smaku, który przecież miał styczność z cudzymi wrzodami, próbował soków i surowicy z ran śmiertelnych? [48].

W pismach Plutarcha mamy do czynienia z zabiegiem antropomorfizacji krytycznej, „przy czym antropomorfizacja nie jest podporządkowana ludzkiej ekspresji” [49] – lecz służy do opisu procesu jedzenia i zabijania zwierzęcia, by nadać mu status czującego podmiotu. Filozof używa słownika właściwego do opisu martwego bądź zranionego ludzkiego ciała, by wzbudzić współczucie odbiorcy, a tym samym skłonić go do zmiany przyzwyczajzeń. Mamy tu do czynienia z niezgodnością zasobu leksykalnego użytego do opisu (styl) i samego przedmiotu opisu (temat). Owa niezgodność może być źródłem zdziwienia czytelnika, to ona ma wywołać efekt, obrzydzenie.

Przeciwnieństwem antropomorfizacji jest animalizacja, to właśnie po ten zabieg sięga Chamier-Gliszczyński w wyżej przytoczonym opisie – martwe ludzkie ciało jest uprzedmiotowione, przedstawione jako potrawa, obiekt do zjedzenia. Obrzydzenie wywołane przez powieściowy opis może zostać uznane za wyrażoną nie wprost motywację do zmiany

dietetycznych przyzwyczajzeń. Wywołane przez chwyt stylistyczny zdumienie ma charakter performatywny. Pani Dogs – z językowego punktu widzenia (niedopasowanie stylu i tematu) – staje się więc obrończynią praw zwierząt, dowodzi bowiem, że każde martwe ciało stanowi atrakcyjny obiekt do zjedzenia dla zwyczajowego „mięsożercy”. Jej zwierzęco-ludzka (nie odwrotnie) postać, hybryda pokazuje, jak łatwo zatrzeć granicę między ludzkim a nieludzkim podmiotem – paradoksalnie bowiem – tylko czytelnik, nie zaś inni uczestnicy świata przedstawionego – dostrzeżę w bohaterce przewagę pierwiastków zwierzęcych. Zamyśl zrównania tuszy zwierzęcia i martwego ciała w ramach upiornego projektu kulinarnego pani Dogs, zrealizowany w powieści Chamiera-Gliszczyńskiego, może zostać uznany za działanie estetyczne na rzecz zmiany moralności odbiorców. Ma wywoływać obrzydzenie, grozę, ale także prowokować refleksję niezgodną z powszechnymi przyzwyczajeniami.

Podobny skutek ma wywołać dyskusja o prawach „braci mniejszych” zamieszczona w *Żywotach zwierząt* Coetzeego – mamy tutaj do czynienia z zestawieniem poglądów obrońców praw zwierząt, zwolenników refleksji posthumanistycznej i orędowników tradycyjnego antropocentryzmu, bez wyraźnego wskazania stanowiska autora. Poglądy wykładowczyni, pisarki Costello, dyskutowane są kolejno przez zgromadzonych na sali wykładowców i władze uniwersyteckie, poetę żydowskiego pochodzenia, poszczególnych członków rodziny pisarki, a także rzeczywistych naukowców, zajmujących się studiami nad zwierzętami (do prozy Coetzee’go dodane zostały bowiem teksty komentujące wykład). Dialogiczność jest tutaj nośnikiem wymowy etycznej i wykładnikiem wartości estetycznej tego naukowo-literackiego tekstu. Obudowując fikcję literacką w filozoficzne rozważania badaczy (filozofów, historyków, antropologów i psychologów), Coetzee pokazuje, że obrońcy praw zwierząt, pragnący zapobiec ich cierpieniu, argumenty czerpią wymiennie z nauk przyrodniczych (empiria, eksperyment badawczy) i sztuki (poezja i proza). Słownik naukowy, typowy dla dyscyplin humanistycznych, zostaje tutaj skonfrontowany z językiem literackim, przy tej okazji udaje się ujawnić subiektywny i literacki charakter opowieści o, jak wydawać by się mogło, ściśle naukowych badaniach

45. J. M. Coetzee, *Żywoty zwierząt*, op. cit., s. 139-140.

46. Zob. D. Miszczyński, Plutarcha z Cheronei stosunek do jedzenia zwierząt, [w:] *Zwierzęta w historii, literaturze i sztuce Europy*, red. S. Konarska-Zimnicka Sylwia, L. Kostuch, B. Wojciechowska, Kielce 2017, s. 97 D. Miszczyński, Plutarcha z Cheronei stosunek do jedzenia zwierząt, [w:] *Zwierzęta w historii, literaturze i sztuce Europy*, red. S. Konarska-Zimnicka Sylwia, L. Kostuch, B. Wojciechowska, Kielce 2017, s. 97–107.

47. H. Bloom, *Zachodni kanoni. Książki i szkoła wieków*, op. cit., s. 52.

48. Plutarch, *O jedzeniu mięsa*, [cyt. za:] D. Miszczyński, Plutarch „O jedzeniu mięsa”, przeł. D. Miszczyński, „Kronos. Teoekonomika” 2016, s. 254–268.

49. Anna Barcz zauważa, że literatura podejmująca problematykę posthumanistyczną, nie posługuje się zabiegiem antropomorfizacji w klasycznym pojęciu, to znaczy w celu odkrycia, czy powiedzenia czegoś istotnego o człowieku, czy ludzkiej naturze. „Zwierzę przestaje być zwierciadłem dla ludzkich pragnień, afektów, anomalii; nośnikiem stałych cech o moralizatorskim wydźwięku, jak w bajkach, nie symbolizuje już świata humanistycznych wartości, między innymi dlatego, że staje się konkretnym, ukształtowanym indywidualnie bohaterem, personą, skrywającą pod swoją maską realne stworzenie”. A. Barcz, *Posthumanizm i jego zwierzęce odgłosy w literaturze*, „Teksty Drugie” 2013, nr. 1-2, s. 60–79.

nad zachowaniem i inteligencją zwierząt (opisy eksperymentów).

Ostatnim przykładem stylistycznego chwytu artystycznego, pozwalającego w nienachalny sposób, bo w postaci motywu epizodycznego, wprowadzić problematykę właściwą dla studiów nad zwierzętami [50], jest filmowa adaptacja musicalu Sweeney Todd. Demoniczny golibroda z Fleet Street [ang. Sweeney Todd. A demon barber from Fleet Street] wyreżyserowana przez Tima Burtona w 2007 roku. Struktura utworu jest klasyczna, w pełni zgodna ze schematem fabularnym zaproponowanym przez Arystotelesa (Poetyka). Film przedstawia nieszczęśliwy fragment życia tytułowego golibrody. Etapy przemiany dobrego bohatera w seryjnego mordercę wskazują tu stylistyka wypowiedzi bohatera oraz zabiegi typowo filmowe, takie, jak wykorzystanie kontrpunktu wizualno-muzycznego oraz symbolicznego tła w ramach poszczególnych kadrów.

W jednej z pierwszych partii solowych filmu, tytułowy golibroda, dowiedziawszy się o śmierci żony, zaczyna personifikować swoje narzędzia pracy – odtąd brzytwy-przyjaciółki stanowiąc będą jego towarzyszkami życia. Specyficzne wykorzystanie języka (zmiana stylu) stanowi tutaj pierwszy krok do serii morderstw, których dokona Todd. Kolejno pojawiają się inne metafory – sugestywna animalizacja kobiet: córka bohatera, Johanna, zostaje nazwana „owieczką” (ang. „my little lamb”), „zwierzątkiem domowym” (ang. „my pet”) i „gołąbką” (ang. „my little dove”), podobnie jak współniczka Todda, pani Lovett. Język – który można odebrać również jako pieśń, delikatny – umożliwia głównemu bohaterowi oddalenie, dystans względem uczestników jego przeszłego, szczęśliwego życia. Animalizacja i uprzedmiotowienie kobiet dokonane w języku pozwala wyciszyć uczucia, odciąć się od emocji, których źródłem są w życiu głównego bohatera kobiety – żona, córka i sąsiadka.

W punkcie kulminacyjnym filmu Tim Burton zdecydował się wprowadzić dwa ciekawe zabiegi filmowe. Po pierwsze zastosował kontrpunkt wizualno-dźwiękowy: w momencie kiedy kamera ukazuje serię kolejnych zbrodni golibrody Todda, główny bohater śpiewa o tęsknocie za rodziną, przy czym partii solowej towarzyszy leitmotiv muzyczny (kojący, uspokajający, cukierkowy) wcześniej przypisany w filmie do obrazu Johanny, który wykonuje w filmie zakochany w córce Todda marynarz, Anthony. Serię makabrycznych obrazów w pośredni sposób zatem usprawiedliwia rzewna, wyrażająca tęsknotę

muzyka, która powoduje, że postać „bestii” nabiera „ludzkich” rysów.

Aby nadać opowiedzianej w filmie historii uniwersalną wymowę, Burton decyduje się wprowadzić interesujący obrazowy kontekst. Sekwencja kadrów, na których widzimy Todda zabijającego kolejnych klientów zostaje przerwana przez serię ujęć ukazujących bohatera drugiego, równoległego wątku, Anthony’ego, który wędruje w poszukiwaniu córki golibrody, Johanny, tłem dla jego wędrówki są kolejno: lokalna rzeźnia i cmentarz. Anthony mija wiszące półtusze martwych zwierząt i ćwiartującego mięso rzeźnika. W ten sposób do adaptacji Burtona dyskretnie zostaje wprowadzona problematyka właściwa dla studiów nad zwierzętami. Zabijanie i jedzenie samotnych ludzi zostaje zestawione z obrazami ćwiartowania mięsa. Między rzeźnią sensu stricto a zakładem fryzjerskim Todda zostaje postawiony znak równości. W ten sposób historia zyskuje niejako wymiar uniwersalny. Obrazy sugerują, że nawet zwykli ludzie, w tym widzowie, godząc się na istnienie rzeźni, mają w sobie pierwiastek opętanego żądzą zemsty golibrody. Przypomnieć trzeba, że główny bohater, Sweeney Todd wraz z panią Lovett zakłada piekarnię, w której sprzedaje paszteciki z mięsa swoich ofiar, by zaradzić problemowi głodu. Mamy tutaj do czynienia, jak w przypadku pani Dogs z Portrecisty psów, z przewrotną realizacją zasady użyteczności, podstawowego kryterium XVIII-wiecznego utylitaryzmu [51] – Todd zabija jedynie starszych, samotnych, nieużytecznych społecznie mężczyzn, zaś pozyskane w ten sposób mięso wykorzystuje. Zarówno w powieści Chamiera-Gliszczyńskiego, jak i w filmie Burtona temat kanibalizmu można odczytywać jako niebezpieczną formę artystycznego protestu przeciwko przemysłowej hodowli zwierząt.

Problematyka relacji człowiek – zwierzę, cierpienia zwierząt, w tym także kwestia wegetarianizmu jest wprowadzana w przedstawionych przeze mnie utworach za pośrednictwem szczególnej, bo „słabej” perspektywy narracyjnej, a także stylistyki widocznej przede wszystkim w partiach opisowych. Przy czym wyrażona nie wprost wymowa etyczna tych utworów nie daje się jednoznacznie wyodrębnić, co może zostać uznane za nośnik ich oryginalności.

Debiutancka powieść Chamiera-Gliszczyńskiego prezentująca losy zwierzęcej Pani Dogs za woalem historycznego sztafażu (fabuła rozgrywa się w dwudziestolecie międzywojennym) skrywa krytykę

humanizmu, pojmowanego jako konstrukt kulturowy służący wyłącznie ludzkim interesom. Główna bohaterka swoim zachowaniem (kanibalizm) niejako uzasadnia argumenty teoretyków idei posthumanistycznych, takich jak Cary Wolfe:

Człowiek, co Wolfe [52] podkreśla, wyłonił się z różnych niehumanistycznych i niepoddających się zhumanizowaniu twórców, a zatem komponent niehumanistycznej obcości jest w nim stale obecny. W podejściu posthumanistycznym ujawnia się zatem nowa perspektywa genetyczna, najpierw podjęta przez Jacques’a Derridę w L’Animal que donc je suis i w La bête et le souverain, a kontynuowana przez Wolfe’a, uwzględniająca pytania o pozaludzkie czy przedludzkie przodków człowieka, rozumianych zarówno dosłownie, jak i w znaczeniu przenośnym, egzystencjalnym. Chodzi o te aspekty człowieka i takie związki między ludźmi a zwierzętami, które wrosły w kulturę i historię, tworząc nowe konstelacje, nowe rozumienie istnienia w świecie [53].

W powieści mamy do czynienia z narracją prowadzoną z punktu widzenia postaci-hybrydy, która choć czytelnikowi wydaje się niewyraźna tak pod względem płci (osoba niebinarna), narodowości (polsko-niemiecka), statusu i pozycji społecznej, a wreszcie przynależności gatunkowej (zwierzoczłowiek), nie funkcjonuje na marginesie społecznym, nie jest też w żaden sposób dyskryminowana czy wykluczana, przeciwnie – sprawuje władzę w tym fikcyjnym świecie. Nie jest to klasyczna „narracja zwierzęca”, której istotną cechą jest, jak zauważa Anna Barcz, „stylizacja realistyczna, często pełna detali, mających za zadanie jak najwięcej odtworzyć ze świata nieznanego ludziom od wewnątrz, bo postrzeganego przez nich od zewnątrz, z antropocentrycznego punktu widzenia” [54] – lecz narracja łącząca, scalająca dotychczas pojmowane antagonistycznie perspektywy: zwierzęcą i ludzką.

U Coetzee’go aktywistką i rzeczniką praw zwierząt okazuje się tak samo nieprominentna społecznie postać – stara pisarka, feministka. W tym utworze „kwestia zwierzęca”, choć bez wątplenia jest pierwszoplanowa, ściśle łączy się z komentarzem autotematycznym, w ramach którego Coetzee określa powinności pisarza i definiuje literaturę.

Burton problematykę animal studies wprowadza w tło musicalu – jest to zabieg, który uniwersalizuje całą historię – tak że można dopatrywać się w nim chwytu mającego na celu wskazanie podobieństwa między seryjnym mordercą („bestia”) a zwyczajnymi ludźmi, w tym także odbiorcami filmu.

Analizowane przeze mnie utwory prezentują problematykę studiów nad zwierzętami, wykorzystując do tego klasyczne zabiegi artystyczne, jak: perspektywa narracyjna, kontrast (przeciwstawienie tematu i stylu, obrazu i muzyki), figury semantyczne (porównanie, antropomorfizacja, animalizacja, reifikacja) czy motywy literackie (kanibalizm, postać kanibala). Utwory te budzą zdziwienie, bo nie ujawniają bezpośrednio stanowiska i poglądów samego twórcy. Zwłaszcza w Żywotach zwierząt Coetzee’go, granica między fikcją a rzeczywistością jest zatarta, obydwie sfery stają się nierozróżnialne, ponieważ z fikcyjną pisarką dyskutują znani w kręgu uniwersyteckim naukowcy.

Nie sposób nie zauważyć, że refleksja nad prawami zwierząt, ich odczuwaniem, punktem widzenia, emocjami, cierpieniem splata się tu z namysłem nad rolą twórcy w kulturze (autotematyzm). Jak starałam się wykazać, problematyka ta stała się popularna, zaistniała za sprawą chwytów artystycznych, stworzonych przez pisarzy, m.in. Plutarcha, Kafkę, Singera. Antropocentryczna koncepcja dzieła oryginalnego twórcy przez Harolda Blooma, choć pozornie zdaje się nie uwzględniać perspektywy niehumanistycznej, podkreśla udział „kanonicznej” literatury w kształtowaniu ludzkiego doświadczenia. Współczesna sztuka, coraz częściej podejmująca problematykę relacji człowiek-zwierzę [55] – krytykując postawę skupioną wyłącznie na człowieku i jego potrzebach, podpowiada i zapowiada kierunek zmiany. Pisarze, a szerzej artyści są bowiem osobami szczególnie predysponowanymi do przemawiania w imieniu i z perspektywy zwierząt, świadczy o tym nie tylko refleksja autotematyczna zawarta we współczesnej literaturze, ale także sztuka prehistoryczna, by na zakończenie przywołać obraz szamana z głową ptaka z jaskini w Lascaux.

Dr Anna Folta-Rusín

Uniwersytet Jagielloński

Zakład Lingwistyki Komputerowej ISI,

Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej

50. Problematyka właściwa dla studiów nad zwierzętami oraz refleksji posthumanistycznej pojawia się właściwie we wszystkich filmach Tima Burtona m.in. w Edwardzie nożycorękim i Frankenweenie’em. S. 1-2.

51. Przypomnieć trzeba, że utylitaryzm jest teorią etyczną, po którą chętnie sięgają badacze zajmujący się studiami nad zwierzętami, by uzasadnić swoje działania w obronie zwierząt. Zob. G. Matheny, Utylitaryzm i zwierzęta, przeł. M. Betley, [w:] W obronie zwierząt, red. P. Singer, s. 24–43. 60–79.

52. Zob. C. Wolfe, What is posthumanism?, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.

53. A. Barcz, Posthumanizm i jego zwierzęce odgłosy w literaturze, op. cit., s. 64.

54. jw., s. 70.

55. Por. Artykuł Andrzeja Pitrusa na temat roli i znaczenia zwierząt we współczesnej sztuce. A. Pitrus, „I czynicie ją sobie poddaną; i panujecie nad rybami morskimi, i nad ptactwem niebieskim, i nad wszelkim zwierzem, które się rusza na ziemi”, „Zoophilologica. Polish Journal of Animal Studies”, nr. 1, 2023, s. 1-13.

Art as maps towards meaning.

Theoretical intersections between the concepts of art and maps.

Daria Langa



ill. dr. Małgorzata Sobocińska-Kiss

The research from which this presentation and text stems, sets out to explore the connections between artistic and cartographic practices and objects and originated from a feeling or sensation, perhaps mundane but surely not unfamiliar to anyone, that certain works of art have the power to lead us to a meaning that goes beyond the immediate connotations of the work. A picture is worth a thousand words, and it is this power of an artistic image that transports us and directs us to other dimensions, states, ideas- that leads me to consider them more than „embodied meaning” (Danto, 2013, 44) – maps toward meaning. By meaning, I mean something deeper than the meaning intended by the artist. Rather, a personal meaning, the one felt only sometimes when faced

with certain artworks, as the result of an active encounter between the viewer and the work.

Taken at face value, the two types of images seem very different. Maps belong to the scientific field, a field that includes logic, data and numbers – a radically different field from the fine arts, that are based on intuition, imagination and metaphor. However, despite the assumed objectivity that maps and infographics arrogate to themselves, a relevant common feature that they share with the artistic field is precisely their actual subjective approach (Wood, 2010, 51, Monmonier, 1991, 39), and the extraordinary power they have to create models of the world and to influence one's relationship to it (Hans Ulrich Obrist, 2014, Wood, 2010, 2).

This text will talk about the connections between these two different image typologies, as well as science and art, through the lens of creativity as the common denominator and essential feature of both. I will argue that both cartography and art, two domains with impressively long histories, respond to fundamental human needs (Wood, 1922, Harley and Woodward, 1987).

Connecting threads between sciences and art

Terra incognitae was an expression usually written on the edges of old maps, to mark uncharted and unexplored areas. Another more visually stimulating variant of this expression was *beware, here be dragons* (Buisseret, 2007, 295). This association of the unknown with danger is something that has kept us safe over time in certain circumstances and above all, has pushed us to investigate the unknown, to try to understand it, to assimilate it through different methods, but always to do so with creativity.

We could say that art and science, together with religion, are the three separate bodies that make up humanity's metabolism of understanding the world.

Much like a child, art is curious. It intuitively investigates and tests the limits of a subject, and, much like science, can be used as a tool of understanding, representation and communication of a certain type of data.

The fundamental distinction between the two fields however, is that the *modus operandi* of the sciences is one of the rational specialist – that researches and tests the limits of a subject through logic, argument, and quantifiable experimentation. Science produces knowledge through theories, using laws and numbers, and is precisely circumscribed by „mathematical relationships between quantifiable properties” (Shlain, 1991, 15), while art produces knowledge of a metaphorical type, through imagination and intuition. The sciences aim at rigour through accuracy, and the arts at the integrative richness of meaning.

The fundamental common feature of the two is that they are guided by the purpose of discovery, and revealing. Whether they discover structures, causes, elementary substances, unseen facets of a problem or imprecise states, both have developed organically over time from people's instinct to understand themselves and their place in the world, to orient themselves, to explore, and communicate their understandings to others (Harley and Woodward, 1987, 1, 4, Lippard and Chandler, 1967, 259).

The sciences and the arts, a completely divergent couple, make use of their unique forms of specialised language in very different contexts. However, it is worth noting how often the same terms can be applied to both domains, such as: volume, space, mass, force, light, colour, tension, relation, density. These are descriptive terms that are heard repeatedly in both areas of language. Artists and scientists alike talk passionately about elegance, symmetry, beauty, aesthetics (Shlain, 1991, 20). The mathematical symbol of equal is the simplified version of visual analogies and metaphors created through artwork.

Apart from the exploratory type of approach that they share, both employ creativity in the face of problematic situations. They mentally formulate the direction of action of their approach and, through original perspectives or combinations, arrive at an answer or a solution. Both make heavy use of symbolism and both can stimulate people's imaginations.

Terrae incognitae is therefore the target area of both the arts and sciences. The two make a united front in the attempt to map, decipher, explore and discover. One explores the outer world, the other, the inner world.

Prehistory and the begging of images

At their origins, science and the arts were not clearly demarcated. In prehistory, the arts, religions and the so-called sciences of the time coexisted in such a way that the central character who governed the community changed his role relatively easily from storyteller, to healer, high priest or doctor. Arts and sciences, cave drawings and rudimentary maps were then drawn by the same hand and put to use in the service of civilization and survival (Harley and Woodward, 1987, 4, 51).

Searching for the origin of maps in history, we also encounter the first forms of artistic expression (Harley and Woodward, 1987, 45) recollect Lloyd Brown states that maps are possibly one of the oldest types of primitive art. Prehistory is the time when both the arts and maps make their appearance.

The human need to create images of space appears in this early period of our evolution, when the dangerous and wild environment required not only the development of suitable hunting strategies and locations of settlements, but also an effective structuring of information about the surrounding space. The devices through which this was done was gesture, verbalisation, and especially graphic

language (Harley and Woodward, 1987, 1). Prehistoric cartography, as well as artistic images, predate written language and numerical systems. (Wood, 2010, 22)

Jaynes (1967, 59–61) writes that spatialisation was probably among the earliest primitive aspects of consciousness, and that the expansion of spatial knowledge and the origins of language are deeply connected.

A map isn't a complete image of the world, nor is it truthful

Borges (1964) publishes a satire with the title: About Rigour in Science, a short one-paragraph story about the fate of an empire whose people are determined to perfect their cartographic craft and produce the most truthful and complete map possible. The inhabitants of the empire finally manage to draw up a map so comprehensive that it ends up covering the entire empire, representing every detail on a natural scale.

Accurately described as graphic representations of the earth's surface in a horizontal plane, maps can be either total or partial representations, always generalised and reduced, according to a certain scale of proportion and drawn up on the basis of a cartographic projection. They, along with other types of infographics, are generally commissioned by institutions and put into practice by and with authority, therefore, and by the nature of their purpose, they obviously aim at a most objective representation of reality. Under the reassuring appearance of the rigour they present, maps and models demand our trust in the accuracy of what they show us.

Apart from inevitable cartographic inaccuracies, many occasions are known in which maps were not modelled according to reality but according to the interests of the authorities ordering them. China declared itself the Middle Empire because they considered themselves to be literally in the middle, in the centre of the world. The British established the Greenwich meridian in London as they also considered their capital to be the centre of the world, and Australia completely spins around the map as we know it. JapansOther infographics that are evidently subjective are propaganda maps, that advance a certain political perspective, but, even when we're excluding all examples in which the truth is intentionally misrepresented, no map can refrain from distorting reality or omitting some elements of it (Derman, 2011, 53, Monmonier, 1991, 25, Edney, 2019, 56).

All such cartographic conventions reflect the subjectivity with which geographic models were created and decreed, and underline the impossibility of reaching a consensus of how an objectively realistic map of the world should look.

The attributes and the fundamental tools of the functioning of maps, such as the scale, the projection, all the different types of selections and distillations made related to the displayed data, all the classifications and generalisations that are being made, are all *reductive* operations that are, at the same time, the conditions for the establishment of the map but also its limitations (Monmonier, 1991, 5). Cartographic scale, for example, is the way in which the image of space is shrunk. The projection unfolds the three-dimensional curved surface of the globe onto the two-dimensional support surface. The image of the real space must be distorted in order to be seen as a whole, with a bird's eye view. In other words, *from the broad perspective that the consumer of a map would not have access to* (Wood, 2010, 15, 16, Edney, 2019, 64, Jacob, 2006, 6).

All geographic maps extend some distances and contract others (Monmonier, 1991, 8). All these changes consequently affect the "correctness" of directions.

Both artworks and maps are visual representations, images, and models of the world. They, just as in Borges' satire, cannot be identical to what they represent (Derman, 2011, 53) nor can they be perfectly honest. There will always be things omitted or distorted by the model. The model, according to the dictionary, is a small representation of an object, but even more relevant, is its second definition: a model is what can serve as a guide for reproductions or imitations.

Both so, through their idealistic approaches; cartography on one hand, that aims at perfect objectivity and the arts that aspire to the universal, subject us to inevitably imprecise, incomplete models of the world that we follow, or under which influences we cave in.

In a map, these omissions or inaccuracies are necessary and inevitable, sometimes even desired. In art, they are very possibly the exact transcendental meaning that is difficult to define.

The objectivity/subjectivity of maps

This intangible dream of objectivity, and the traps that maps set for us, can be seen in the cartographic convention of the United States to note the scale not by mathematical formula, but through words: "one inch on paper equals 120

metres in reality" (Shlain, 1991, 7). Of course that the information rendered in that inch of paper does not, and cannot include the degree of arching of the blades of grass, how many tractors have crossed the area, the smell carried by the wind, or the hundreds of shades and shapes of the stones in that area. The visual presence of the mathematical formula one to one thousand, displayed in our maps better highlights the fact that this image is NOT reality, reminding us of the mathematical convention to which reality must be subjected in order to best translate it. Reality is complexity perpetually connected to itself down to the smallest components. An image, a model, a map cannot contain the complexity of the whole, regardless of its scale or projection. Like a picture or a work of art, a map can only evoke.

A map is not a work of art.

The way in which cartographic practice evokes reality is through a formal and standardised manner, with an assumed nature of correctness, given by the verified scientific methods it applies. The cartographic image is not an imaginative or a creative image, imagination can be used in its creation to a certain extent, but it does not address our imaginarium. In the absence of imagination, (Bachelard, 1999, 5) says that there is perception, the recollection of a perception, familiar memory and habituation of colours and forms. A map is the infographic perception of a space. Decoding the information it conveys is done through knowledge and memory, as well as the activation of cartographic symbols and their meanings (Wood, 2010, 86).

Instead of the convention and rigour of form, artistic practice uses precisely change and imagination within it, to evoke reality and to offer its own synthesis and image. Currents and movements in art blossomed as reactions, approaches or opposition to other currents and movements, all in relation to external changes. Artistic image is alive because it is somehow partially equal to the social system that it is part of at that time. It comes from, and is sustained by its own imagination. Using preponderantly imagination in evoking reality, it comes an inch closer to representing the complexity of the whole.

The main characteristic of maps that we would say differentiates them from fine art is that maps are practical objects. They function in different contexts, responding to certain tangible requirements and needs. The way in which art is a prac-

tical endeavour is somewhat less explored, but we're all at least familiar with the need to watch a comedy or a lighthearted movie after a long day, not an intense horror one.

Denis Wood (2010, 1) began his extensive research into the various and many ways in which maps exert power with the following axiom. Power is what happens when something works. The first way maps work is in the sense that they are *effective at what they set out to do*. A road map, for example, aims to meet the requirements related to roads, routes, directions. If you know roughly where you want to get to, but you don't know how to get there, a map would be useful. Moreover, depending on your preferences, if you have a fear of heights, or the desire to see a particular view, a map can guide you. Most of the time, they successfully manage to facilitate transportation from point a to point b. A weather map shows a simplified picture of updated currents and how and where they are moving. Depending on our informational needs, these maps, as well as others such as marine navigation charts, cadastral maps and topographic maps – inform us about the world around us and help us plan accordingly to what preoccupies us.

An example of a map that responds to a different type of demand, one not geographical but social, is the map provided in the civil service code of state educational institutions, issued by the United States Army in 1957, that reinforced how the state required students of colour to attend classes (Wood, 2010, 3). The proof of the functionality of said map, and the power attached to and exercised by it, is in the photograph from the United States archive. This photograph shows soldiers escorting students to classes through the areas available to them according to the map provided in the code. Decisions are made, actions are implemented, and rules, instructions and maps are provided for different notions of "good functioning". Since then, the attitudes of the American state towards people of colour have changed, and the movement in schools has ceased to be regulated by the army, but the archived photo stands as historical testimony of certain attitudes and actions of the state.

The by-product of the effectiveness of maps and infographics in communicating information about the world and reinforcing what they have to reinforce at a given time, is the second important function of maps. They archive the different stages of constant reproduction and rebirth of the culture that produced them in the first place.

The map/ diagram engine. Conceptual art

“What we call a map or sometimes a diagram, is a set of various interspersed lines that interact with each other (so the lines that make up our palm prints are a map). There are of course many types of lines, in art, society or a person. Some weave a space, others go in a specific direction. Some lines represent something, others are abstract. We believe that lines are the basic components of things and events. So everything has its geography, its cartography, its diagram.” (Deleuze, 1995, 33).

In the last part of this text we will see how Deleuze's and Wood's definitions of diagrams and maps go hand in hand with how the artistic paradigm changed after the emergence of photography.

Wood makes another analogy to explain the working nature of maps and likens them to engines, machines that work by converting a type of energy into an action, through their very own mechanism. Maps, he says, transform social energy into a social space, a social order, or knowledge (Wood, 2010, 1).

In *The Dematerialization of the Arts*, Lucy Lippard and John Chandler (1967, VII) said that conceptual art makes the transition from art as object to art as idea, and that artists gradually move from aesthetic to cognitive value. The public, accustomed up to that point to interacting with a painting by looking at it hanging on a wall, organically absorbing its recognisable forms as if looking through a window, was more or less pulled away from this comfort and placed in a position to interact with the artworks as if trying to decipher a foreign language, or a hermetic diagram.

A few theoretical models that have been more prominent than others can be discerned in the influences of Kosuth, and the Art & Language group, and they are those that approach the principles of a diagram as Deleuze saw it.

Kosuth (Kosuth 1991:18–19) described the characteristics of his aesthetic theory in his *Art After Philosophy* essay and says that „the value of post-Duchamp artists can be measured in the extent to which they rejected the traditional language of the arts handed down by previous generations”. At the beginning of his essay, there is a list entitled “The Functions of Art”, in which he quotes Sol (Lewitt 1967:1, 4, 5) among other artists and philosophers. He further reiterates the idea that, for conceptual art, the most important thing is the idea, the mental work carried out before the

production of the object, not the object itself. Similar to the way in which one would produce map, where all the data and decisions are made in advance, Lewitt famously decrees that the idea becomes the machine that makes the art and that the actual production of the work is a superficial matter. (Deleuze and Guattari 1987:12) use the same metaphor of the machine that does not imitate or trace something, but constructs, to explain the function of the diagram as the diagrammatic or abstract machine that does not function to represent something but rather to construct a real to come, a new kind of reality. The diagram is like the preparatory work of a reterritorialised layer. In the same volume, the two declare: „What differentiates a tracing from a map is that the map is completely oriented towards an open experimentation in contact with reality. The map does not reproduce an unconscious closed in itself, but builds the unconscious, and stimulates connections between domains. The map is about performance, and tracing always implies an assumed competence. In the same way, modern and conceptual art prefers to the mastery of realistic portraits or pointillist landscapes-experimenting with language, with everyday objects and especially our ideas relating to them.

Deleuze sees diagrams as machines that put abstract notions into operation and activate relationships between them, while a tracing is a mimetic action that redundantly copies something or represents something without bringing new information.

The appearance of photography brings about major changes in the artistic field. Artists gradually move from aesthetic value to cognitive value. Kosuth encourages the abandonment of old cannons, and Sol Lewitt even says that the idea is the machinery that makes art. This machinery that produces art is like the abstract machinery that is the diagram, activating notions and their relationships cognitively in our minds, not visually on a canvas.

Maps and paintings are more or less permanent, more or less artefacts meant to shape the behaviour of others. ((Wood 2010b:215).

A map places man in the context in which he finds himself. It describes that context, indicates possible paths and, in an attempt to compress information from the three-dimensional palpable sphere – deforms and generalises according to cartographic conventions. It is not an objective

description of reality, but a symbolic interpretation of territories, it shows the world and informs us about it. Through either an excess or deficiency of information, it can stir the imagination or inspire adventure, guide or confuse us. In reading it, one must keep in mind that the practice of cartography is as much about representing and describing some things as it is about omitting others. Based on available information, the cartographer's choices, and the conventions of the field, a map presents half-truths, and bypasses parentheses, to clearly convey its own purpose, its own story ((Wood 2010b:78)). The same things can also be motivated in regards to the arts. A work, more than a reflection of the context in which it is made, is an informational cutout from the larger context, processed through the filter of the artist's perception and, subjected to conventions either personal or imposed by the chosen medium or working style. Both are graphical representations – models designed to structure and communicate information about the context in which they were created. None of them actually offer objective copies of reality, because both, by their nature, operate syntheses and interpretations. The appearance of the first artistic and cartographic images in prehistory precedes written language and numerical systems, and it is believed that they would have helped the people of that time in what is called *desensitisation* in behavioural therapy (Harley and Woodward 1987:53) – the reduction of anxiety or anguish through repetitive representations of an object of fear.

The type of culture that we are a part of in today's age can be characterised, among other things, by its contribution of an almost incomprehensible amount of visual consumption materials. Artistic representations and scientific renderings, provocative and emotional images, informational and explanatory ones – all stem from the natural human inclination of making visual representations as means of understanding and dealing with external stimuli and phenomena.

Both objects discussed today, through their idealistic approaches, the map that aims for perfect objectivity, and the arts that aspire to the universal, subject us to inevitably imprecise or incomplete models of the world that we follow, or under which influences we fall under. In a map, these omissions or inaccuracies are necessary and inevitable, sometimes even desired, in art they are very likely exactly that very valuable meaning that is difficult to define.

Bibliography

1. Bachelard, Gaston. 1999. *Aerul Și Visele, Eseu Despre Imaginația Mișcării*. București: Editura Univers.
2. Borges, Jorge Luis. 1964. *Dreamtigers*. University of Texas Press.
3. Buisseret, David. 2007. *The Oxford Companion to World Exploration*. Vol. 1. Oxford: Oxford University Press.
4. Danto, C. Arthur. 2013. *What Art Is*. Yale University Press.
5. Deleuze, Gilles. 1995. *Negotiations*. Columbia University Press.
6. Deleuze, Gilles, and Felix Guattari. 1987. *A Thousand Plateaus*. Londra: University of Minnesota Press Minneapolis.
7. Derman, Emanuel. 2011. *Models. Behaving. Badly*. New York: Free Press.
8. Edney, Matthew H. 2019. *Cartography, The Ideal and Its History*. Chicago: University of Chicago Press.
9. Hans Ulrich Obrist. 2014. “Allain de Botton Essay on Mapping.” in *Mapping It Out: An Alternative Atlas of Contemporary Cartographies*. Thames & Hudson.
10. Harley, J. B., and David Woodward. 1987. *The Map and the Development of History of Cartography*. Vol. I. Chicago, USA: University of Chicago Press.
11. Harmon, Kathrine. 2010. *The Map as Art*. New York: Princeton Architectural Press.
12. Jacob, Christian. 2006. *The Sovereign Map: Theoretical Approaches in Cartography throughout History*. University of Chicago Press.
13. Jaynes, Julian. 1967. *The Origins of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. Boston: Houghton Mifflin.
14. Kosuth, Joseph. 1991. *Art after Philosophy and After*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
15. Lewitt, Sol. 1967. “Paragraph on Conceptual Art.” *Artforum*.
16. Lippard, R. Lucy. 1997. *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966-1972*. Londra: University of California Press.
17. Lippard R., Lucy, and John Chandler. 1967. “The Dematerialization of Art.” *Art International* (12:2).
18. Monmonier, Mark. 1991. *How to Lie with Maps*. S.U.A: University of Chicago Press.
19. Shlain, Leonard. 1991. *Art and Physics- Parallel Visions in Space, Time and Light*. New York: William Morrow and Company.
20. Wood, Denis. 1922. *The Power of Maps*. New York, USA: Guilford Press.
21. Wood, Denis. 2010a. *Rethinking the Power of Maps*. New York, USA: Guilford Press.
22. Wood, Denis. 2010b. *Rethinking the Power of Maps*. Guilford Press.

Daria Langa

University of Art & Design Cluj-Napoca
Conf. univ. dr. habil. Bogdan Iacob



Przykładowa grafika.
Obraz wyrenderowany przy
pomocy Sztucznej Inteligencji.
Opracowanie własne w narzędziu
Midjourney, wersja v. 5.2

Fotografia

generowana przez Sztuczną Inteligencję
wobec fotografii artystycznej

Kamil Mirkowicz

Obecność sztucznej inteligencji (SI) doświadczamy w wielu dziedzinach codziennego życia już od wielu lat, choć nie do końca zdajemy sobie z jej obecności sprawę.

Obecność sztucznej inteligencji (SI) doświadczamy w wielu dziedzinach codziennego życia już od wielu lat, choć nie do końca zdajemy sobie z jej obecności sprawę. Algorytmy sztucznej inteligencji pomagają zwalczać niechciane wiadomości w poczcie internetowej. SI dobiera muzykę i wideo na podstawie analizy naszych wyborów na Youtube, czy Spotify. Analiza trasy na mapach Google oraz powtarzalność naszych podróży pozwalają wybrać dla nas najlepszą trasę. Boty gromadzą dane dotyczące wyborów konsumenckich, które pozwalają skuteczniej kierować do nas reklamę. Chatbot w kontakcie z firmami, z wysoce rozwiniętym algorytmem mowy sprawia, że trudno odróżnić SI od człowieka.

W roku 1970 japoński inżynier Masahiro Mori przeprowadził badania dotyczące reakcji człowieka na wygląd robota oraz stworzył pojęcie „dolinie niesamowitości”. Chodzi o tolerancję człowieka względem maszyny, której zadaniem jest przypomnienie człowieka. Do pewnego momentu badani wykazywali przyjemne odczucia względem sztucznego obiektu, by w pewnym momencie, kiedy bardziej upodobnił się człowiekowi – poczuć dyskomfort za sprawą odbiegających od prawdziwych elementów ciała, czy mimiki. [1], [2]. W „dolinie niesamowitości” znaleźliśmy się w 13 stycznia 2023 roku, kiedy media obieżyły grafiki wyglądające jak zdjęcia z imprezy towarzyskiej wykonane przy pomocy polaroida. Obserwować mogliśmy dobrze bawiących się gości.



ill. 1 Post w social mediach autorstwa użytkownika @mileszim przedstawiający niepokojące grafiki-zdjęcia z imprezy wykonane przez SI. Źródło: twitter.com/mileszim/status/1613965684937224192

Zdjęcia umieścił na platformie Twitter użytkownik @mileszim (ill. 1) [3].

Na pierwszy rzut oka sytuacja niczym się nie wyróżnia. Można byłoby ją zignorować, gdyby nie nienaturalne elementy fizjonomii bohaterów. Początkowo realistyczne zdjęcia przedstawiają grupę ludzi o przerażająco licznym uzębieniu, czy nadmiarowej ilości palców. Dziwną budowę aparatu fotograficznego, „dziwnych” tatuaży, niepokojącego podobieństwa ludzi, nienaturalnego trzymania przedmiotów i wielu innych elementów.

W podobnym czasie w mediach pojawiły się wygenerowane przez SI zdjęcia papieża w modnej kurtce wygenerowane przez Pablo Xaviera [4], czy fotografie z aresztowania prezydenta Stanów Zjednoczonych, Donalda Trumpa [5]. Jak głosił Jean Baudrillard w swoim eseju „Symulakry i symulacja”, kultura tworzy symulakry. Dzięki możliwościom tworzenia takich zdjęć, rzeczywistość zaczyna być nie oddawana, a kreowana w coraz bardziej idealny sposób przez media. Kultura medialna zyskała dające dużo możliwości narzędzie [6].

W świadomości człowieka Sztuczna Inteligencja nierzadko funkcjonuje jako obietnica strasznej przyszłości, a to za sprawą filmów takich jak Terminator, Battlestar Galactica, czy Gwiezdne Wojny. Żyliśmy w przekonaniu, że tylko nieliczni mogli jej doświadczyć. Funkcjonowała niezauważona lub jako ciekawostka dotycząca Deep Fake, czy filtrów na wideo używanych przez komunikatory. Zaczęło się to zmieniać mniej więcej w roku 2022. Możliwości generowania obrazów

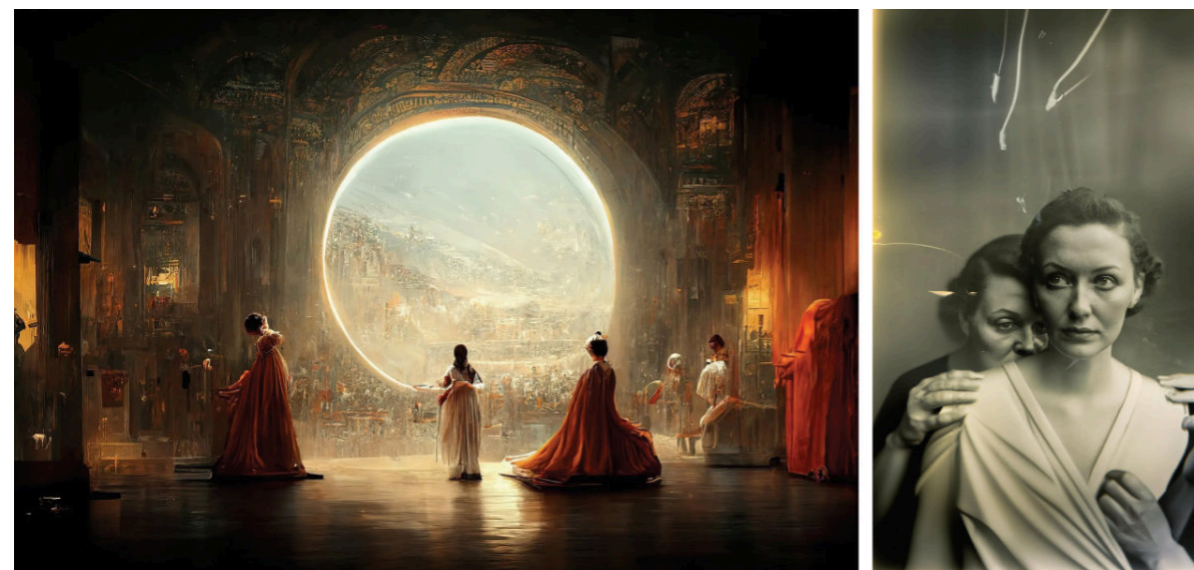
przez SI już wtedy wprawiły w zachwyt. W tym samym czasie poznaliśmy możliwości tworzenia tekstów przez ChatGPT, muzyki – MusicLM, wideo – Gen1 i innych. Lista generatorów SI jest na wciąż aktualizowana. Możliwości i funkcje sztucznej inteligencji nie są zamknięte na jedną aplikację. Istnieje choćby o możliwościach łączenia funkcji renderowania obrazów Midjourney oraz generowania rozbudowanych tekstów, w tym opisowych, przez ChatGPT.

Opcja samouczenia się Midjourney jest tematem budzącym wiele pytań i kontrowersji wyrażanych przeważnie przez grafików i fotografów zaniepokojonych o swoją twórczość i miejsca pracy [7]. Taka sytuacja miała miejsce przy okazji artykułu „Where Does Alex Jones Go From Here?” Charliego Warzela dla The Atlantic, gdzie wykorzystano ilustracje stworzone przez SI [8].

Innym aspektem kontrowersji wykorzystywania wygenerowanych przez algorytm prac graficznych jest problem praw autorskich oraz uczenia się przez algorytm na podstawie analizowania obrazów i zdjęć dostępnych na platformie DeviantArt [9]. Wśród twórców prowadzona jest dyskusja na ten temat, z czego warto wymienić dwa przykłady.

Pierwsza problematyczna sytuacja dotyczy wykorzystania SI w relacji do twórczości ludzkich artystów dotyczyła grafiki Jasona M. Allena, „Théâtre d'Opéra Spatial” wystawioną na konkurs Colorado State Fair Fine Arts Competition.

Sytuacja mogła nie być aż tak głośna, gdyby nie fakt, że praca wygrała. Jak się później okazało, obraz



↑
ill. 2 Prace konkursowe. Po lewej stronie „Théâtre d'Opéra Spatial” Jasona M. Allena. Po prawej „The Electrician” Boris Eldagsen. Źródło: <https://artincarnate.com/blog/> (lewa grafika), <https://www.eldagsen.com/pseudomnesia/> (prawa grafika).



↑
ill. 3 Wygenerowane grafiki przedstawiające koty. Po lewej stronie przy użyciu ogólnego hasła „kot”, a po prawej z rozbudowanym opisem. Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.

został wyrenderowany przez algorytm Midjourney, a następnie powiększony przez inny program SI, Gigapixel AI. J. M. Allen odnosząc się do zarzutów podważających jego autorstwo przyrównał SI do płótna malarza i odrzuca oskarżenia o to, że nie on jest faktycznie autorem pracy [10].

Inne stanowisko przyjął fotograf, Boris Eldagsen, zwycięzca konkursu Sony World Photography Awards. W rozmowie z dziennikarzami przyznał, że jego fotografia „The Electrician” z serii „Pseudomnesia” nie jest w rzeczywistości fotografią, a grafiką przypominającą zdjęcie wyrenderowaną przy pomocy sztucznej inteligencji. Jego udział w konkursie i zwycięstwo miało wskazać na problem, z którym mierzyć się będą przyszłe konkursy graficzne i fotograficzne, w których brać będą udział twórcy wykorzystujący programy generujące obrazy [11].

Midjourney

Midjourney jest programem stworzonym przez niezależne, samofinansujące się z udostępnienia aplikacji laboratorium badawcze Midjourney, Inc. założonego przez Davida Holza w sierpniu 2021 roku. Pierwsze testy generowania obrazu miały miejsce we wrześniu tego roku, a otwarta wersja beta pojawiła się 12 lipca 2022 roku. Również w lipcu miała premierę wersja „V3” Midjourney. Wersja „V5” udostępnione zostało 15 marca, w którym wykorzystano zaawansowany algorytm

interpretujący podpowiedzi języka naturalnego. [12]. Tak jak część innych platform do generowania obrazów, przy tworzeniu grafiki Midjourney korzysta z sieci Generative Adversarial Networks (GAN) składających się z samouczących się sieci z neuronowych. Możliwości korzystania z aplikacji ograniczone są do komunikatów wysyłanych za pomocą poleceń bota na bezpłatnej aplikacji działającej w chmurze – Discord [13].

Midjourney generuje obrazy na podstawie podpowiedzi użytkownika, czyli „monitów tekstowych” i dopasowuje je w istniejących stylów graficznych [14]. Informacje, które przekazuje się algorytmowi to „prompty”. Przed wpisaniem opisu obrazu, należy wstawić polecenie „/imagine”, pojawi się wówczas polecenie prompt i wówczas wpisujemy opis. Opis ma być na tyle konkretny, na ile to możliwe, ponieważ wszystko, czego nie opiszemy, zostanie uzupełnione przez SI. Dla przykładu ilustracje wyrenderowanej po opisie „a cat” oraz wersje z bardziej szczegółowym opisem (ill. 3) „Hyper-realistic portrait of a ginger Maine Coon cat. The cat sits on the windowsill and looks out the window. Fur details.” Jak widać ogólne hasło „kot” dało różne i mało konkretne efekty dotyczące rasy kota oraz stylu pracy. Szczegółowe określenie rasy kota i jego wyglądu dało zbliżone obrazy.

Po poleceniu „/imagine” wpisuje się dowolny opis. Jeśli oczekiwane są inne ustawienia niż podstawowe, należy uwzględnić dodatkowe parametry, np:

- --aspect albo --ar: Parametr „aspect ratios” zmienia podstawowe proporcje obrazu 1:1 (kwadrat) na dowolne inne (4:5, 16:9, 2:1 itd.)
- --no „x”: Parameter po którym wpisujemy



↑
III. 4 Cztery propozycje obrazów bazujących na opisie przekazanym Midjournal. Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.

↓
III. 5 Błędy i niespójności graficzne.
 Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.



elementy, które mają być nie uwzględniane w obrazie, jak choćby kolor czerwony (zapisany jako „red”)

- ♦ --v „x”: Parametr, w którym wpisuje się wersję programu. Aktualna wersja to 5.2.
- ♦ --quality .25, .5, 1, lub 2 albo --q .25, .5, 1, lub 2: ustawia czas renderowania obrazu, wyższa wartość oznacza dłuższy czas przetwarzania, a co za tym idzie wyższą jakość obrazu. Zaznaczyć trzeba jednak, że każde wyrenderowanie obrazu wykorzystuje wykupione zasoby liczone w minutach.
- ♦ --chaos „liczba w przedziale od 0 do 100”
 Parametr pozwalający ustalić różnorodność początkowych obrazów. Niska wartość oznacza powtarzalne obrazy, a wysoka bardziej nieprzewidywalne [15]. Listy dostępnych parametrów, które można dopisać do monitów tekstowych znajduje się na stronie Mindjournal [16].

Na potrzeby niniejszego artykułu stworzyłem przykłady efektów działania programu. Komenda może wyglądać w ten sposób:

„/imagine prompt: Hyper-realistic photograph of a white bull sailing through the sea, a beautiful blond-haired woman in a white tunic sits on his back, rocky islands covered with green trees far in the background, full sun, Nikon D850, 85mm lens, f/1.8, intense contrast, vivid colours --ar 4:5 --v 5”.

Niedokładny opis sceny, która w wyobrażeniu autora miał prezentować córkę króla Fenicji, Europę posiadającą białego byka, Zeusa przepływającego morze. Informacje „Nikon D850, 85mm lens, f/1.8” opisują sprzęt fotograficzny, którego cechy rejestracji obrazu miały być na

ilustracji odwzorowane. „Intense contrast, vivid colours”, czyli intensywny kontrast i żywe kolory to podpowiedź, jaki efekt kolorystyczny oczekiwany jest ilustracji. „--ar: 4:5” oznacza proporcje obrazu. „--v 5” oznacza wersję programu.

Po wpisaniu tego monitu, algorytm Midjourney wygenerował zestaw czterech obrazów (ill. 4). Na pierwszy rzut oka „zdjęcia” wyglądają przekonująco, jednak po bliższym przyjrzeniu się odnajdujemy na nich masę błędów (ill. 5).

Kolejne rendery dawały podobne efekty, w których dochodziło do dziwnych interpretacji monitów. Wnioskując, że w którymś momencie algorytm „nie daje sobie rady”. Ustalono, że problemem jest część opisu “rocky islands covered with green trees far in the background”. Ten element wprowadzał zamieszanie, ponadto algorytm nie rozumiał relacji między bykiem, a wodą. Usunięto ten fragment tekstu i uzupełniono o zdanie „The bull stands belly up in the stormy sea, waves.” Efektem czego kolejne wyniki były zadowalające.

Każda z czterech propozycji nadaje się do dalszego użytku, jednak każda z nich wymaga dodatkowej korekty algorytmem wewnątrz Midjourney. Wybrano grafikę numer 2 (ill. 6). Na poniższym obrazie widać tabelę z opcjami U1 do U4 oraz V1 do V4. „U” oznacza „use”, czyli wskazujemy grafikę skończoną i ta zostanie wyrenderowana jako nowy plik. „V” oznacza „version” i sprawia, że na podstawie wybranej grafiki powstaną cztery nowe propozycje, które będą nieznacznie się różnić.

Po wyrenderowanych nowych propozycjach, wybrano trzecią grafikę i tak jak wcześniej postanowiono wyrenderować na jej podstawie kolejne propozycje. Z nowego zestawu wybrano grafikę numer 1 i wyrenderowano nowy, końcowy plik wybierając opcję „U1” (ill. 7, 8). Efektem jest fotorealistyczna praca przedstawiona na ilustracji 9.

W kolejnym przypadku pracy z pracy nad promptami, postanowiono skupić się na bardziej realistycznym i dokładnym, fotograficznym wyglądzie człowieka i światła.

„/imagine prompt: Create a hyperrealistic photography of King Arthur with a beard. The portrait should show Arthur's upper body, with a focus on his face and beard. The background should be simple, but with a real tone. The lighting should be dramatic, with a strong spotlight illuminating Arthur's face and beard to create deep shadows and highlights. The portrait should be in color, with a rich and vibrant palette. The aspect ratio should be 4:3, and the resolution

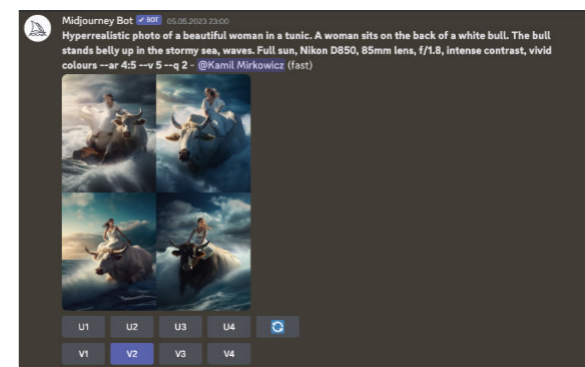


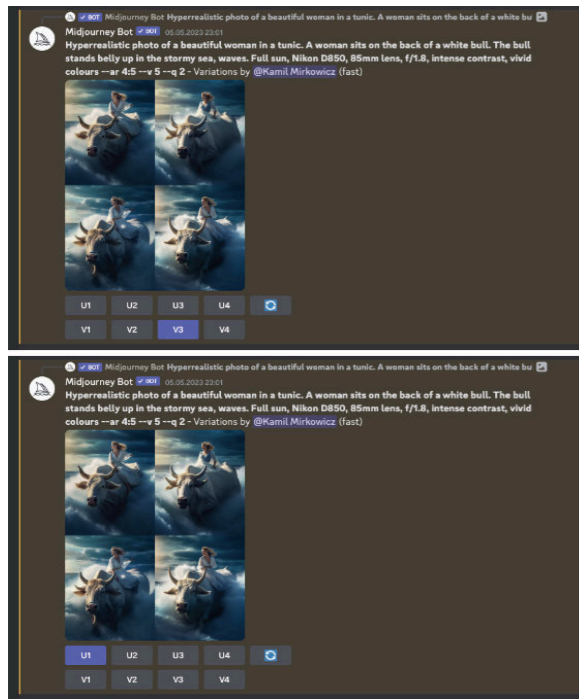
III. 6 Cztery propozycje obrazów po prerenderowaniu monitu.
 Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.

should be at least 4k. Nikon D850, 85mm lens, f/1.8, intense contrast, vivid colours --ar 4:5”.

Jak widzimy, w opisie tym razem skupiono się na dokładniejszym opisie wyglądu „zdjęcia” – wskazano nie tylko skupienie się nad wyglądem postaci (broda), ale zasugerowano, kim ona jest. Wpisanie tytułu „Król Artur” sprawiło, że algorytm uzupełnił wygląd o koronę, charakter skóry oraz pasujące ubranie. Skupiono się również nad światłami nadającymi charakter fotografii studyjnej (ill. 10).

III. 7 Cztery propozycje obrazów z zaznaczoną opcją, która uruchamia generowanie nowych propozycji obrazów na bazie wskazanego renderu.
 Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.





ill. 8 Z zestawu czterech nowych grafik wybrano dodatkowy render na podstawie grafiki nr. 3 (góra). Na podstawie nowego zestawu wybrano grafikę nr. 1 (dół).



ill. 9 Efekt końcowy wyglądający na pracę artysty o wysokich umiejętnościach pracy w programie graficznym.
Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.

Analizując powyższe grafiki można stwierdzić, że algorytm Midjourney w wersji 5 jest zdolny do analizowania zdań, a nie tylko jednowyrazowych hashtagów. Znakomicie radzi sobie z ilustracjami

na tyle charakterystycznymi, że mogłyby zdradzać wysokie kompetencje twórców, którzy tworzyliby je wykorzystując tradycyjne techniki fotografii i post-produkcji. Jakość włosów na brodzie oraz wygląd oczu upodabniają tych nieistniejących modeli do prawdziwych ludzi. Imitacja fotografii cyfrowej jest na bardzo wysokim poziomie, ale jaki byłby efekt końcowy, gdyby wprowadzić opis sugerujący tradycyjną fotografię analogową oraz światło zastane miejskiej ulicy?

„/imagine prompt: Hyper-realistic full body portrait of a dreadful punk rock woman from the 1980s, wearing a long black dress, leather jacket over her shoulders. She's standing in the middle of an empty street, New York in the 1980s in the background, hands details, black nails, soft focus, hard contrast, medium format film, Rolleiflex 2.8F, Ilford HP5 Plus 400, f/5.6, natural daylight --ar 4:5”

W powyższym monicie wskazano na koniec analogowy aparat marki Rolleiflex, typowy format dla średniego formatu fotografii analogowej oraz negatyw z czułością 400 ASA. Umiejscowiono miejsce „wykonania zdjęcia” na ulicy pomiędzy budynkami Nowego Jorku w latach 80 XX wieku. „Modelką” miała zostać kobieta w stroju typowym dla subkultury punkowej. Wskazanie tego rodzaju mody i stylu miało za zadanie sprawdzenie, na ile z agresywnymi elementami stroju i fryzury poradzi sobie sztuczna inteligencja (ill. 11).

Efekt końcowy jasno pokazuje, że elementy, które we wcześniejszych iteracjach programu sprawiały problemy, w wersji 5 zostały usunięte, a mianowicie dłonie i oczy. Dłonie posiadają przewidywalną ilość palców, a oczy wyglądają na należące do żywego człowieka. Wygląd ulicy składa się z elementów, które uwiarygodniają prawdziwość sceny, a miękka głębia ostrości (wynik polecenia „soft focus”) ukrywa wszelkie możliwe błędy jak nieistniejące marki samochodów i znaki drogowe, czy niedające się przeczytać napisy.

Kontynuując badanie rozumienia tekstu przez Midjourney, sprawdzono, jak program poradzi sobie ze zrozumieniem sugestii, że wpisującemu prompt chodzi o wygląd „generycznej Polki”:

„/imagine prompt: Hyper-realistic portrait of a happy beautiful blond girl from the 2020s, wearing slavic style dress and wreath on the head. She's standing in the middle of an empty street, city of Warsaw (Poland) in the background, sunset, Nikon D850, 85mm lens, f/1.8, intense contrast, vivid colours --ar 4:5”



ill. 10 Jakość szczegółów wyrenderowanych fotorealistycznych grafik.
Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.

Miejscem w tle ma być Warszawa, a blond włosy modelka ubrana jest w strój z lat 20. XX wieku, urozmaicony wiankiem na głowie (ill. 12).

Pojawia się kolejne pytanie i problem – czy wbudowane w SI algorytmy translacyjne tekst poradzą sobie z interpretacją języka polskiego. Autor artykułu napisał tekst opisujący plakat w stylu polskiego artysty, Zdzisława Beksińskiego do książki „Malowany Ptak” Jerzego Kosińskiego.

Prompt po angielsku:

„/imagine prompt: An artistic interpretation inspired by Jerzy Kosiński's book „The Painted Bird”, combining the dark and moody style of Zdzisław Beksiński's posters with the motifs of nature and World War II. The scene takes place in a dystopian landscape where nature and technology intertwine. In the center of attention is a bird painted in vivid, surreal colors, depicting the hero's journey. The bird looks both majestic and vulnerable, symbolizing the theme of innocence and resilience in a harsh world. The surroundings represent a post-apocalyptic rural landscape with low, dilapidated farm buildings and peasant houses. The combination of nature and machine is evident through intricate details such as vines shaped like tanks and cannons, interspersed with organic elements such as trees and flowers. The contrast between the organic and the artificial evokes admiration and anxiety. The

intricate details of both organic and military elements create a rich and immersive visual experience. The overall color palette is dominated by dark, moody shades, with occasional vibrant neons and electric hues highlighting Zdzisław Beksiński's aesthetic. Shadows and mood lighting emphasize the mysterious and otherworldly atmosphere of the stage. The composition captures the essence of Beksiński's poster style, with its surreal and memorable features.”

Prompt po polsku:

„/imagine prompt: Artystyczna interpretacja inspirowana książką Jerzego Kosińskiego „Malowany ptak”, łącząca mroczną i nastrojową stylistykę plakatów Zdzisława Beksińskiego z motywami przyrody oraz 2 Wojny Światowej. Scena rozgrywa się w dystopijnym krajobrazie, w którym przeplatają się natura i technologia. W centrum uwagi znajduje się ptak namalowany w żywych, surrealistycznych kolorach, przedstawiający podróż bohatera. Ptak wygląda zarówno majestatycznie, jak i bezbronne, symbolizujące tematykę niewinności i odporności w surowym świecie. Otoczenie przedstawia postapokaliptyczny pejzaż wiejski z niskimi niszczącymi budynkami zagród i chłopskich domostw. Połączenie natury i maszyny jest widoczne dzięki skomplikowanym detalom, takim jak winorośle o kształtach czołgów i armat,



ill. 11 Symulacja zdjęcia analogowego w naturalnym świetle.
Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.



ill. 12 Symulacja zdjęcia analogowego w naturalnym świetle.
Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.



przeplatane elementami organicznymi, takimi jak drzewa i kwiaty. Kontrast między tym, co organiczne, a tym, co sztuczne budzi podziw i niepokój. Zawile szczególnie zarówno elementów organicznych, jak i militarnych, tworząc bogate i wciągające wrażenia wizualne. Ogólna paleta kolorów zdominowana jest przez ciemne, nastrojowe odcienie, z okazjonalnymi żywymi neonami i elektrycznymi odcieniami podkreślającymi estetykę Zdzisława Beksińskiego. Cienie i nastrojowe oświetlenie podkreślają tajemniczą i niezmierną atmosferę sceny. Kompozycja oddaje esencję stylu plakatu Beksińskiego, z jego surrealistycznymi i zapadającymi w pamięć cechami.”

Ten sam tekst w dwóch różnych językach jest zupełnie inaczej interpretowany przez algorytm Midjourney. Polecenie po angielsku zostało dużo lepiej zrozumiane i rzeczywiście można odkryć w tych propozycjach styl artysty. Polski tekst doprowadził do powstania ilustracji dużo innych, niż te, które można było się spodziewać. Pytanie pozostaje, czy jest to spowodowane brakiem algorytmu odpowiadającego za język, czy niedos-

konałość tłumaczenia tekstu polskiego na angielski wewnątrz programu (ill. 13).

Możliwości wykorzystania SI

„Zdjęcia” w Midjourney są stworzone od podstaw na ogromnej bazie w internecie. Coraz inteligentniejsze algorytmy kolejnych iteracji sztucznej inteligencji sprawiają, że wyniki przekazywanych promptów zbliżają się coraz bardziej do doskonałości. Tworzy to pokusę wykorzystywania takich grafik jako prac przez siebie stworzonych, tak jak miało miejsce w przypadku Jasona M. Allena i pracy zatytułowanej „Théâtre d’Opéra Spatial”, a nie poleconych do wykonania. Z drugiej strony graficy potrzebują materiałów graficznych, na których mogą pracować, a możliwości generowania dużej ilości jakościowych obrazów daje niepowtarzalną bazę stockowych zdjęć i grafik. Sztuczna inteligencja daje również możliwość tworzenia referencji dla malarzy i rysowników, którzy mogą wyrenderować obrazy, które mogą wykorzystać jako natchnienie albo bazę pól lub mieszania autorski charakter twórczości.



ill. 13 Na górze: efekt wpisania monitu w języku angielskim. Na dole: efekt wpisania monitu w języku polskim.
Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1.

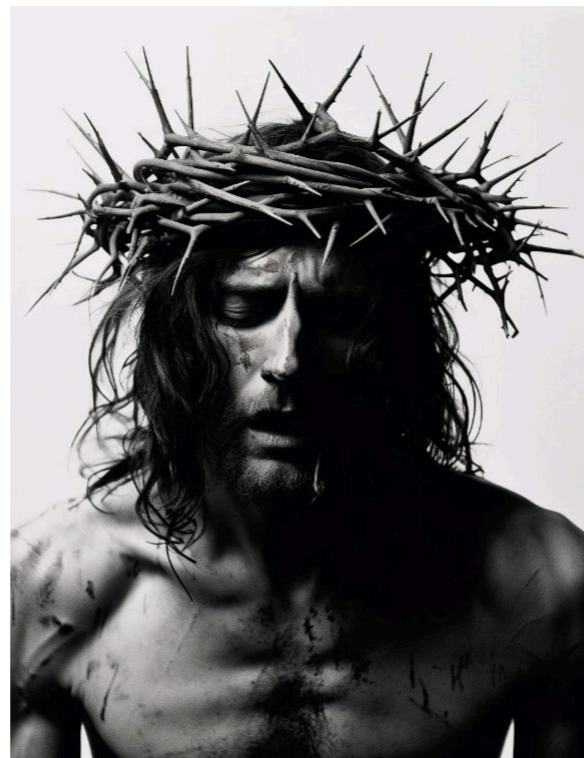
Wnioski

Narzędzia SI dają twórcom wielkie możliwości generowania obrazów i zdjęć nie wstając od ekranu monitora. Przy coraz doskonalszych algorytmach generujących coraz bardziej realistyczne i wysokiej jakości obrazy tworzy się pokusa, na którą prawnie i etycznie nie jesteśmy gotowi. Bo w jakim stopniu jesteśmy autorami danego dzieła? Na ile właścicielem praw do danej pracy jest w rękach twórcy algorytmu? Czy zdjęcia wygenerowane na potrzeby tego artykułu są autorstwa Kamila Mirkowicz, czy jedynie zlecone do wykonania przez podwykonawcę SI? Ponadto nie wiemy jeszcze, jaki wpływ SI będzie miała na kreowanie rzeczywistości jako najdoskonalszy z symulaków. Należy obserwować zmieniające się możliwości SI oraz twórcze możliwości jej wykorzystywania przez użytkowników.

Nie wiemy co przyniesie przyszłość, jednak już teraz wiemy, że kilkoma zdaniami i przy użyciu nowoczesnych technologii możemy stworzyć zdjęcie, którego nigdy nie było. Choćby „Chrystus umęczony” w stylistyce artystycznej Richarda Avedona (ill. 14).

Kamil Mirkowicz
wykładowca akademicki

ill. 14 Grafika wyglądająca jak zdjęcie Jezusa Chrystusa, które mógł wykonać fotograf, Richard Avedon. Źródło: Opracowanie własne w narzędziu Midjourney, wersja v. 5.1



Bibliografia

1. M. Mori, The Uncanny Valley, Energy 7 (4), 1970, s. 33–35.
2. Samo zjawisko nie jest rzadkie. Często doświadczają go widzowie oglądający filmy, w których nieumiejętnie wykorzystano efekty CGI, jak miało miejsce przy oglądaniu serialu produkcji Disney+ „She-Hulk: Attorney at Law” z 2022 roku. Film „Final Fantasy: The Spirits Within” z 2001 roku spotkał się z krytyką niepokojących i niedopracowanych postaci ludzkich, tak samo jak „Ekspres polarny” 2004 czy „Beowulf” z 2007. Wykorzystanie „aktorów cyfrowych”, np. Arnolda Schwarzeneggera w „Terminator Salvation” (2009), Jeffa Bridgesa w „Tron: Legacy” (2010) oraz niezujących Petera Cushinga i Carrie Fisher w „Rogue One” (2016) też sprawiało widzom dyskomfort z powodu dostrzegalnego renderu komputerowego.
3. <https://petapixel.com/2023/01/17/the-party-that-never-happened-this-social-event-was-ai-generated/> (17.05.2023).
4. <https://www.polsatnews.pl/wiadomosc/2023-03-28/papiez-franciszek-w-modnej-kurtce-zdjecie-wykonala-sztuczna-inteligencja/> (21.09.2023).
5. <https://tvn24.pl/swiat/deepfake-emmanuel-macron-i-donald-trump-na-obrazach-stworzonych-przez-sztuczna-inteligencje-6860846%20> (21.09.2023).
6. Baudrillard, Symulakry i symulacja, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2005, s. 102.
7. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2022/aug/20/ai-art-artificial-intelligence-midjourney-dall-e-replacing-artists%20> (17.05.2023).
8. <https://newsletters.theatlantic.com/galaxy-brain/62f28a6bbcbd490021af2db4/where-does-alex-jones-go-from-here/%20> (17.05.2023).
9. <https://www.theverge.com/2023/1/16/23557098/generative-ai-art-copyright-legal-lawsuit-stable-diffusion-midjourney-deviantart%20> (17.05.2023).
10. <https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial-intelligence-artists.html> (17.05.2023).
11. <https://www.fotopolis.pl/newsy-sprzetowe/branza/36636-ai-to-nie-fotografia-autor-zdjecia-ai-ktore-nagrodzono-na-swa-odmowil-przyjecia-nagrody%20> (17.05.2023).
12. https://golden.com/wiki/Midjourney_Inc.-BYNW6BG%20 (17.05.2023).
13. <https://discord.com/invite/midjourney%20> (17.05.2023).
14. <https://www.marktechpost.com/2022/11/14/how-to-dall%C2%B7e-2-stable-diffusion-and-midjourney-work/> (21.09.2023).
15. <https://stefvanlooveren.me/blog/listing-all-midjourney-parameters%20> (21.09.2023).
16. <https://docs.midjourney.com/docs/parameter-list%20> (21.09.2023).

NIE_MATERIA

Festival ART&DESIGN 2023

www.acdesign.com.pl

1.19.2023



PATRONEM MEDIALNYM
Festival ART&DESIGN 2023

Festival ART&DESIGN 2023 jest premierowym wydarzeniem podsumowującym roczny projekt „Design w procesie” – cykl ogólnopolskich wystaw, konferencji warsztatowych i naukowych oraz warsztatów edukacyjnych. Festival podsumowuje działania twórcze i projektowe z różnych dziedzin, relizowanych przez profesjonalistów i młodych kreatorów, designerów, włączając również działania ekspertów z branż biznesu.

Główne wystawy festiwalu mają charakter konkursowy i kuratorski oraz są efektem ponad rocznej współpracy Akademickiego Centrum Designu z uczelniami artystycznymi jak i środowiskiem niezależnych twórców/czyń. Wystawy premierowe o zasięgu ogólnopolskim „Materie żywiołów” jak i wystawa prototypów Koncepcji Kreatorskich pod nadzorem Jury podsumowują procesy, badania i estetykę kreacji podejmując nowatorskie rozwiązania estetyczne.

W programie wystawienniczym pojawi się wystawa międzynarodowa „40x40”, która po raz pierwszy odbywać się będzie w Polsce. Została stworzona specjalnie dla Festivalu ART&DESIGN 2023 we współpracy Akademickiego Centrum Designu z organizatorami A'Design AWARD COMPETITION, prof. dr Onur Mustak Cobanli, oraz Maryam Karbaeai.

Program towarzyszący festiwalu to wystawy najmłodszego pokolenia, działania edukacyjno-warsztatowe dla dorosłych dzieci oraz młodzieży i spotkania z autorami prac. **ART&DESIGN 2023** to festiwal który przez ponad dwa miesiące będzie gościł niemal 100 kreatorów kultury sztuki i designu. Tegoroczne hasło festiwalu to NIE_MATERIA. Pytanie o budowę świata, które leży w rękach sztuki i designu, to również chęć spojrzenia nie tylko na strukturę rozległego miejsca do życia ale i miejsca które znajduje się najbliżej nas, czyli łódzkich lokalsów.

O magazynie

Magazyn naukowy o projektowaniu graficznym i nowych mediach wydawany kwartalnie przez Akademię WIT z siedzibą w Warszawie.

Kwartalnik jest polem do wymiany doświadczeń, publikacji badań, czy prezentowania nowych koncepcji projektowych. Publikowane w nim artykuły i badania realizowane są przez projektantów graficznych, teoretyków dizajnu, fotografów, projektantów produktów interaktywnych i interfejsów użytkownika, grafików 3D oraz twórców filmów, animacji oraz innych form multimedialnych.

Obszary działania

Artykuły tematyczne z dziedziny projektowania graficznego oraz technik multimedialnych.

Badania naukowe

Prowadzenie badań z zakresu oddziaływania różnych środków realizacji projektów graficznych na odbiorców, podjęcie tematu badawczego, metodologii, realizacji badania oraz przedstawienie wyników w postaci artykułów.

Wydarzenia

Relacje z wystaw grafiki użytkowej oraz grafiki multimedialnej.

W jakich tematach możesz u nas publikować?

- * projektowanie grafiki użytkowej
- * projektowanie systemów identyfikacji i informacji wizualnej
- * grafika projektowa i plakat
- * typografia ekranowa
- * interfejsy graficzne: projektowanie, prototypowanie, badanie, testowanie, użyteczność
- * fotografia cyfrowa artystyczna i kreatywna, fotografia mobilna
- * cyfrowe łamanie publikacji, prasa cyfrowa
- * ilustracja cyfrowa, ilustracja koncepcyjna
- * techniki multimedialne, animacje, montaż video, ruchome obrazy
- * rzeźba cyfrowa a rzeźba klasyczna - intermedia, druk 3d
- * promocja sztuki cyfrowej, komercjalizacja pracy
- * techniki reklamy cyfrowej

About the magazine

A scientific magazine about graphic design and new media, published quarterly by WIT University based in Warsaw. The magazine covers such topics as graphic design and designing for new media.

The magazine is a forum for exchanging experiences, publishing research, and presenting new design concepts. The articles and research published there are carried out by graphic designers, design theoreticians, photographers, interactive products and user interfaces designers, 3D graphic designers and creators of films, animations and other multimedia forms.

Fields of operation

Articles on specific topics in the field of graphic design and multimedia.

Research

Conducting and publishing research on the impact of various means of implementing graphic designs on recipients.

Events

Reports from exhibitions of applied and multimedia graphics.

Topics you can publish

- * graphic design
- * brand identity design and systems of visual information
- * poster design
- * typography
- * graphical interfaces: design, prototyping, research, testing, usability
- * artistic and creative digital photography, mobile photography
- * digital press
- * digital illustration, concept art
- * all multimedia forms: animations, video editing, moving images
- * digital and classic sculpture, 3D printing
- * promotion of digital art
- * digital advertising techniques



Join the authors of

Submit an article for future publications:
redakcja@dsignn.online

dsignn



nabór tekstów

Prześlij artykuł na adres redakcji:
redakcja@dsignn.online





Dołącz do społeczności autorów dsignn / Join the authors of dsignn

Zgłoszenia artykułów do publikacji przyjmujemy na adres / Submit your article:

► redakcja@dsignn.online



www.dsignn.online

facebook.com/magazyndsignn