

Sebastian Dudzik
Wydział Sztuk Pięknych,
Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Co z tą tradycją? Postcyfrowe praktyki we współczesnej grafice polskiej na przykładach realizacji Krzysztofa Tomalskiego, Karola Pomykały oraz Darka i Filipa Gajewskich

Niniejszy tekst jest jedynie formą wprawki do szerzej, a przede wszystkim głębiej skrojonego zagadnienia badawczego, nad którym staram się od dłuższego czasu pracować. Jest nim problem zmian, jakim w postcyfrowych realiach podlegają szeroko rozumiany obraz i obrazowanie¹. Rozumienie tego procesu wymaga zarówno spojrzenia z perspektywy antropologiczno-społecznej, definiującej przede wszystkim sprzężenie zmian technologicznych z organizacją życia i postrzeganiem świata, jak i wnikliwego przyjrzenia się specyfice technicznych uwarunkowań „produkcji” i egzystencji obrazów. W niniejszym artykule pozwoliłem sobie na jednopłaszczyznowe ujęcie pola zawężonego jedynie do obszaru grafiki artystycznej. Kilka wybranych przeze mnie przykładów ma na celu zasygnalizowanie zawiłej problematyki uwarunkowanego technicznie procesu twórczego oraz istotne dla postcyfrowej kultury meandrowanie pomiędzy tradycją i nowoczesnością oraz materialnością i efemerycznością samego obrazu².

Wybrane przeze mnie realizacje Krzysztofa Tomalskiego, Karola Pomykały oraz Darka i Filipa Gajewskich różnią się od siebie znacząco pod wieloma względami, wszystkie jednak noszą wyraźne cechy postcyfrowego myślenia o obrazie. Charakteryzuje się ono swobodnym, wzajemnym przenikaniem elementów technicznego języka, a także wspomnianym wyżej wyraźnym meandrowaniem pomiędzy realną i wirtualną rzeczywistością. To właśnie dynamika owego analogowo-cyfrowego układu zwróciła moją szczególną uwagę. Jest ona kwintesencją całej postcyfrowej rzeczywistości nie tylko w jej artystycznym obszarze.

Rozważanie kondycji współczesnego obrazu i obrazowania bez uwzględnienia zmian zachodzących we współczesnych praktykach graficznych naznaczone będzie zawsze pewną ułomnością. Pominięcie obszaru, w którym od zarania zarówno formowanie wizualnego przekazu, jak i jego utrwalenie oraz multiplikowanie ma wyraźnie mechaniczny charakter (tak więc graficzny obraz od zawsze łączył w sobie aspekty manualne z technicznymi), pozbawia nas niezwykle istotnego obszaru porównania przed- i postcyfrowych mechanizmów i powstawania i uwarunkowań egzystencji obrazów.

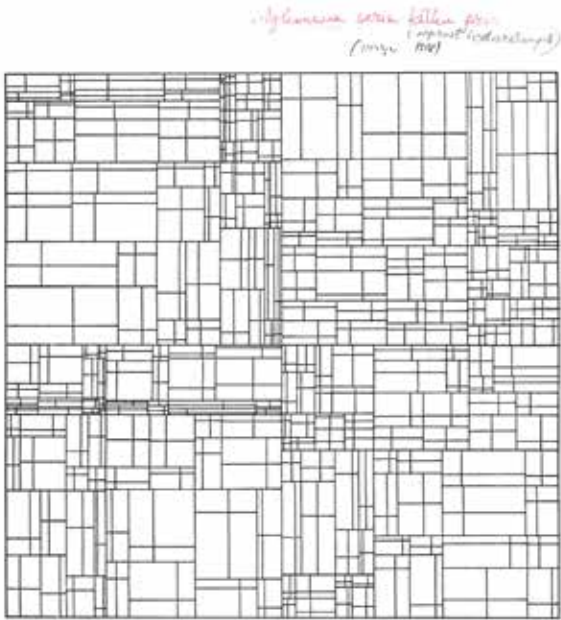
Specyfika graficznego procesu, który charakteryzuje się autonomizacją poszczególnych jego etapów, sprzyja ujawnianiu się postcyfrowych strategii na różnych, nawet najbardziej zaskakujących poziomach wizualnej kreacji³. Parający się grafiką twórca staje więc przed szerokim wachlarzem możliwości rozwiązań prowadzących do budowania obrazu łączącego w sobie zarówno cyfrowy, jak i analogowy genom. Pierwszym naturalnym elementem takiej eksploracji jest matryca. W cyfrowej rzeczywistości jej definiowanie wymusiło uwolnienie od aspektów fizycznych, sprowadzając najczęściej do cyfrowego kodu zawierającego informacje o obrazie bądź też do algorytmów definiujących ścieżkę konstruowania obrazu lub jego nieskończonych wariacji i przetworzeń (generator obrazów, animacje graficzne). Doskonałym przykładem ostatniej z wymienionych strategii jest pokłosie prekursorskiej współpracy Jana Pamuły z paryskim ARTA⁴. Napisany w 1980 roku program komputerowy był rodzajem procesowej matrycy generującej unikalne rozwiązania strukturalnego podziału

¹ Prowadzone przeze mnie badania nad postcyfrową kondycją obrazu z oczywistych względów zogniskowane są zarówno na samym rozpoznaniu postcyfrowej rzeczywistości, jak i rozróżnieniu obrazowego języka kultury cyfrowej od postcyfrowej.

² Wizję owego meandrowania w postcyfrowej rzeczywistości doskonale ujął w jednej ze swych książek amerykańsko-żydowski artysta i teoretyk Mel Alexenberg. Por. M. Alexenberg (2011).

³ O specyfice rozdzielenia etapów procesu graficznego pisała w 1999 roku Dorota Folga-Januszewska. Wiele uwagi poświęciłem jej w swojej książce z 2022 roku. Por. Folga-Januszewska (1999: 28); Dudzik (2022).

⁴ Historia pierwszych artystycznych doświadczeń Jana Pamuły w pracy na komputerze poruszana była w szeregu publikacji. Por. Pobiedziński (2003–2004: 7); Waynura-Kurosad (2021: 18); Andres (2021: 7); Dudzik (2023: 38–40).



Il. 1. Jan Pamuła, *Rysunek komputerowy (seria komputerowa I)*, 1980, komputer + ploter płaski (45 elementów, kwadrat), wym. 42 × 29,7 cm (fot. archiwum artysty)

obrazowego pola (il. 1). W tym wariancie komputerowa kreacja odzwierciedlała nie myśl o obrazie, ale jego ogólną ideę. W kontekście omawianej tutaj postcyfrowej rzeczywistości obrazu istotna staje się późniejsza historia wykorzystania pierwotnych komputerowych wydruków jako swoistych szablonów do tradycyjnych dzieł graficznych i malarskich⁵. W tym kontekście Jan Pamuła jawi się zarówno jako prekursor sztuki cyfrowej, jak i strategii postcyfrowych w naszym kraju. Jego praktyka potwierdza naturalną tęsknotę za urealnieniem (dotykową materializacją) cyfrowego śladu.

O ile działalność Pamuły w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku miała charakter odosobniony, to w następnych dekadach zainteresowanie cyfrowym formowaniem obrazu i właściwościami wirtualnej matrycy sukcesywnie zyskiwało na popularności i musiało w pewnym momencie doprowadzić do praktyk „zwrotnych”, łączących matrycowe doświadczenia cyfrowe z analogowymi. Aby pełniej zrozumieć realia tego mariażu, pochylmy się na chwilę nad fenomenem i specyfiką matrycy w procesie graficznym. Jest ona przede wszystkim nośnikiem informacji niezbędnych do tworzenia obrazu (w tym przypadku szeroko pojętego odbicia) i zarazem jego multiplikacji. Nie można zapomnieć o tym, że jest ona jednocześnie środowiskiem tworzenia i modelowania owych informacji.

Mając to na uwadze, matrycę nierozdzielnie kojarzyć powinniśmy z twórczym procesem, właściwym dla grafiki nieustalnym, transkodującym „myśleniem” obrazu, swoistym polem strategicznej gry. Dotyczy to zarówno tradycyjnie rozumianej matrycy materialnej, jak i jej różnych wirtualnych czy też digitalnych wcieleń. Zgodnie z tym twórca pracujący w takim właśnie środowisku musi w każdym twórczym kroku antycypować zmiany zachodzące przy przejściu matrycowego kodu w ujawniany obraz. Współczesna technika co prawda daje artyście możliwość wyboru oprogramowania, które oferuje pracę w wizualnych realiach zbliżonych do finalnego efektu⁶. Nawet jednak w tak komfortowych warunkach „podglądanie” obrazu jest w jakimś stopniu ułomne i nie uwzględnia wielu zmiennych towarzyszących późniejszemu procesowi transkodowania i prezentacji obrazu. Artysta musi zatem, biorąc pod uwagę choćby skalę, sposób ekspozycji (np. druk płaski lub 3D, projekcja ekranowa lub hologram), „wyobrażać sobie” obraz wciąż na nowo. Matrycowe konfrontowanie doświadczeń analogowych z digitalnymi w kontekście przywołanych wyżej podobieństw potencjalnie przebiegać powinno w sposób naturalny, podobnie jak wcześniejsze praktyki łączenia różnych technik czy sposobów opracowania matrycy, wszak praktykowane jest ono w grafice od stuleci⁷. Z pewnością każda próba łączenia różnych technologicznych doświadczeń poszerza możliwości obrazowania, jest zarazem wyraźnym sygnałem aktualizowania języka wizualnego przekazu.

Doskonałym przykładem takiego „poszerzenia” możliwości obrazowania są powstające od 2018 roku hybrydowe w swej naturze prace Krzysztofa Tomalskiego. Od wielu lat testuje on graficzne możliwości płyt aluminiowych. Specyficzne właściwości mechaniczne tego metalu pozwalają na stosowanie różnorodnych rozwiązań opracowania powierzchni matrycy i uzyskania niespotykanych w innych wkładów drukowych matrycach delikatnych tintowych gradacji, zróżnicowanego ziarnienia czy wreszcie aksamitnego zaczernienia osiąganego suchą igłą. Rozwijając autorską metodę zwaną *alintaglio*, nie zaprzestał dalszych technicznych i technologicznych poszukiwań. Szczególnym okresem doświadczeń były dla niego lata 2012–2015, w których prowadził zaawansowane

⁶ Taką natychmiastową wizualizację oferują dziś zarówno niemal wszystkie programy wektorowe (2 i 3D), jak i te operujące na matrycach pikselowych.

⁷ Doskonałym przykładem jest tu wzbogacanie piętnastowiecznych drzeworytniczych kompozycji szablonowymi aplikacjami barwnymi. Por. Ignaczak (2010: 8).

⁵ Andres (2021: 5); Sztabińska (2010: 134–135).

eksperymenty techniczne⁸. Miały one zarówno określić spektrum możliwości zastosowanego materiału, jak i odpowiedzieć na potrzeby twórcze, wzmocnić sugestywność wizualnego przekazu⁹. Jak wielokrotnie podkreślał sam artysta, stałym punktem dla jego poszukiwań była graficzna tradycja, jej fundamentalne prawa oraz procesowy porządek. Wydawałoby się, że taka filozofia twórcza wykluczy eksplorację nowych technologii i narzędzi obrazowania. Podobnie jak Pamuła, który w 1980 roku pragnął przełamać techniczne utrudnienia i niemożności manualnego konstruowania skomplikowanych struktur postępującego podziału pola obrazowego, tak niemal cztery dekady później również Tomalskiego żywo interesowała możliwość przekroczenia ograniczeń w manualnym opracowaniu kompozycyjnej struktury. Najprostszym rozwiązaniem okazało rozbicie procesu skrupulatnego opracowania matrycowego kodu na dwa oddzielne etapy. W pierwszym z nich naturalnym środowiskiem kreacji stał się komputer i jego oprogramowanie. W ten sposób działania przeniesione zostały na poziom wirtualny, a pierwszym ich efektem było stworzenie zapisu/matrycy zdolnego wygenerować odpowiedni, namacalny ślad we właściwej aluminiowej matrycy. Do realizacji tego celu Tomalski wykorzystał popularny wektorowy program Corel Draw, a przeniesienie zapisu na powierzchnię metalu umożliwił mu wyposażony w nakładkę igłową ploter Maxtech¹⁰. Przeniesione na matrycę efekty komputerowej pracy konfrontuje artysta z wypracowanymi przez siebie tradycyjnymi metodami jej opracowania. Powstałe w ten sposób kompozycje charakteryzują się niezwykle koegzystencją precyzyjnego, geometrycznego porządku liniowych wartości, z organicznymi śladami manualnej pracy w miękkiej materii aluminium.

W ten sposób powstały prace z cyklu *Genesis dla astrofizyków*, *Big Bang Genesis* czy *Podniebne ogrody rozkoszy*. W *Genesis dla astrofizyków V i VII* z 2018 roku doskonale widać, jak liniowe struktury organizują kadr kompozycji (il. 2, 3). Precyzyjnie kreślona siatka, odkształcając się, niejako definiuje na nowo płaszczyznę i stanowi jednocześnie odniesienie dla

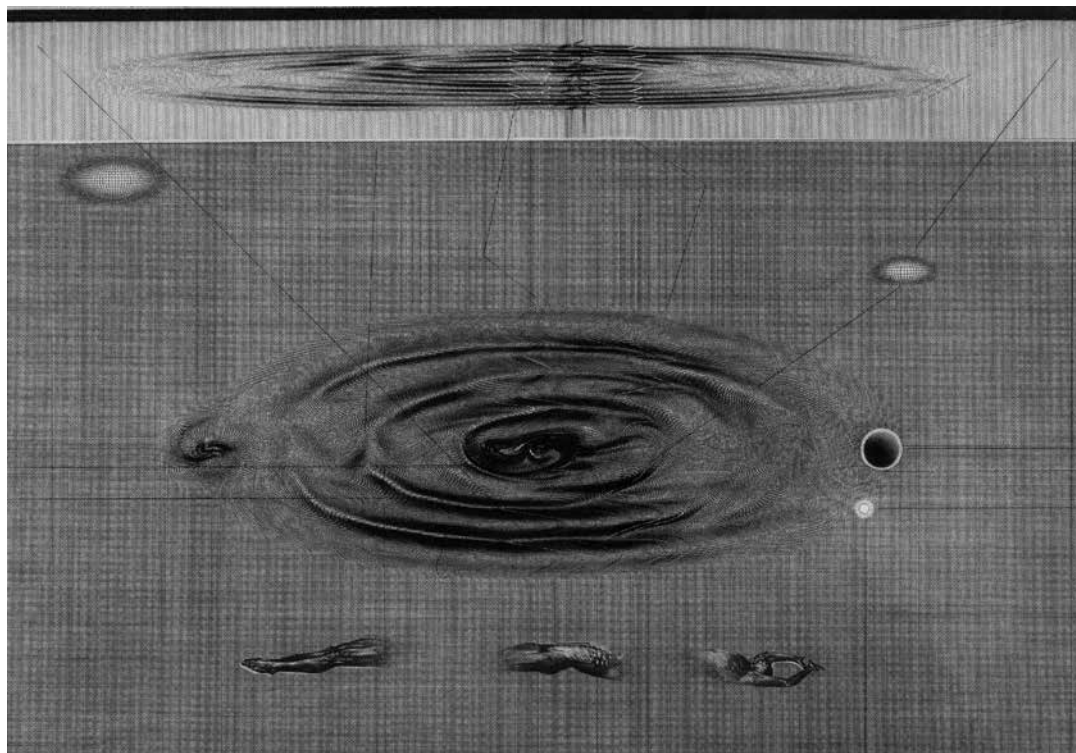
formowanych ciemnym walorem wizerunków ludzkiego ciała. Jego sekwencyjna „defragmentacja” w pierwszej z wymienionych prac, poprzez kontekst geometrycznej struktury, prowadzi na myśl zaburzenia w ciągłości ekranowego przekazu. Rozbita na trzy elementy postać ludzka ujawnia się nam jakby w symultanicznie zobrazowanych sekwencjach ruchu, przez to staje się raczej śladem bytności w zaburzonej czasoprzestrzeni niż jego dosłowną obecnością. Oba elementy, formowana cyfrowo siatka i wyobrażenie ludzkiego ciała, wzajemnie dopowiadają się i tłumaczą swoją formę i naturę, budują fascynującą narrację, w której refleksja nad ludzkim bytem wpisuje się w naukowe próby modelowania natury świata. Jak trafnie zauważył Paweł Nowicki: „Obrazy Krzysztofa Tomalskiego poprzez odniesienie do matematycznych modeli teorii naukowych, zdają się być zainspirowane wyobrażeniami i próbami wizualizacji zjawisk fizycznych, domniemanych strumieni elektronów, linii sił pola magnetycznego, zakrzywień przestrzeni itp.”¹¹ W niektórych pracach z cyklu *Big Bang Genesis* elementy generowane cyfrowo i bezpośrednie, manualne ingerencje w matrycę nie wchodzą w tak bezpośrednie zależności. Tak jest w przypadku kompozycji *Big Bang Genesis. Dzień pierwszy* z 2018 roku, w której sposób rozdzielania wspomnianych elementów sugeruje wręcz koegzystencję dwóch niezależnych płaszczyzn obrazowania (il. 4). Odseparowane od siebie porządki odnoszą się w symboliczny sposób do procesu powstawania/tworzenia świata. Sam tytuł odwołuje się do zawilej koegzystencji teorii naukowych i religijnej wykładni genezy świata. Tomalski niejako konfrontuje, ale jednocześnie stara się integrować ze sobą aspekt racjonalny, oparty na twardej prawach logiki z duchowym, emocjonalnym. Stworzone w grafice komputerowej siatki prezentują w całej krasie precyzję, ale też beznamietność zautomatyzowanego procesu. Każdy element czytelnie wskazuje na specyfikę opracowania powierzchni matrycy. Organiczność przedstawianych kształtów i ekspresyjność modelowania stanowi wyraźną opozycję dla geometrycznych, generowanych przez urządzenie struktur. Ten wyraźny rozróżnienie technicznie modelowanego obrazu i śladów bezpośredniego działania ludzkiej ręki doskonale wpisuje się w symboliczny przekaz pracy. Wykorzystanie kontrastujących sposobów opracowania matrycy docelowo kieruje naszą uwagę na kondycję współczesnego człowieka i jego rozpostarcie między tym, co poznane i wytłumaczalne, a tym, co ukryte i tajemne. Między logiką i myśleniem

⁸ Znaczącą część badań nad możliwościami aluminium Tomalski prowadził w ramach projektu „Alintaglio – metoda nowatorskiej technologii wzbogacającej warsztat grafiki artystycznej – przystosowanie plastycznych właściwości blachy aluminiowej do roli matrycy wklęsłodrukowej” realizowanego w ramach grantu NCN. Por. Tomalski (2015: 7).

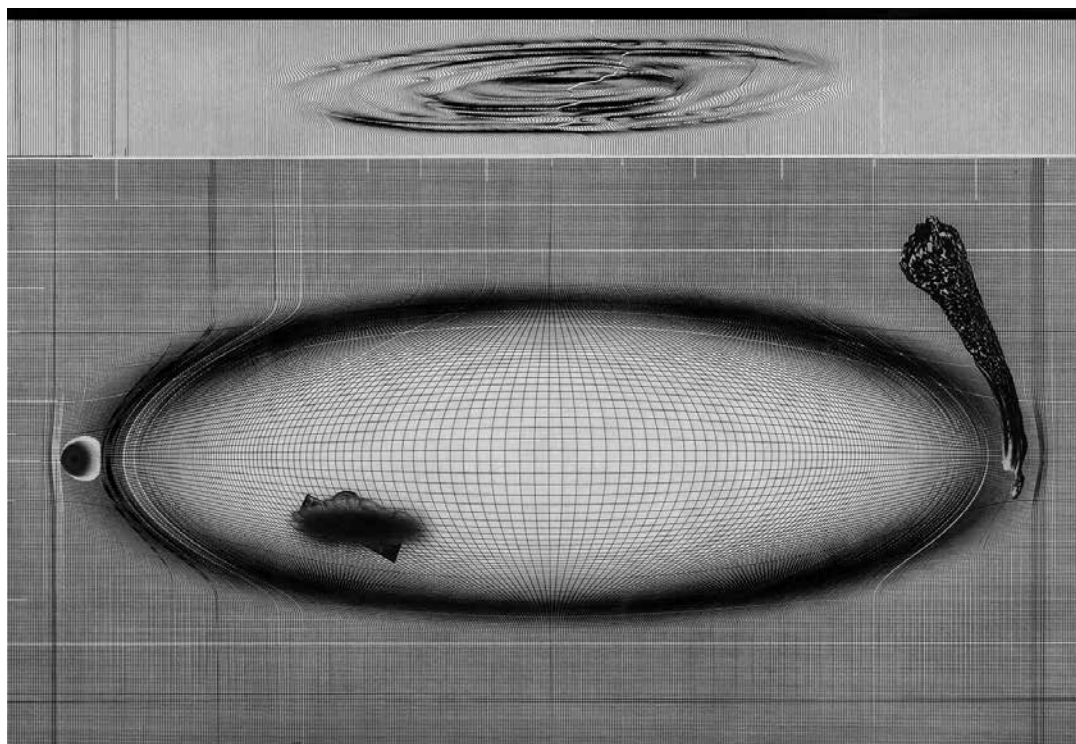
⁹ Tomalski (2015: 8).

¹⁰ Urządzenie, w zależności od zastosowanej końcówki i ustawień nacisku, jest w stanie zarówno wykonywać rysunki, jak i powierzchniowy grawerunek.

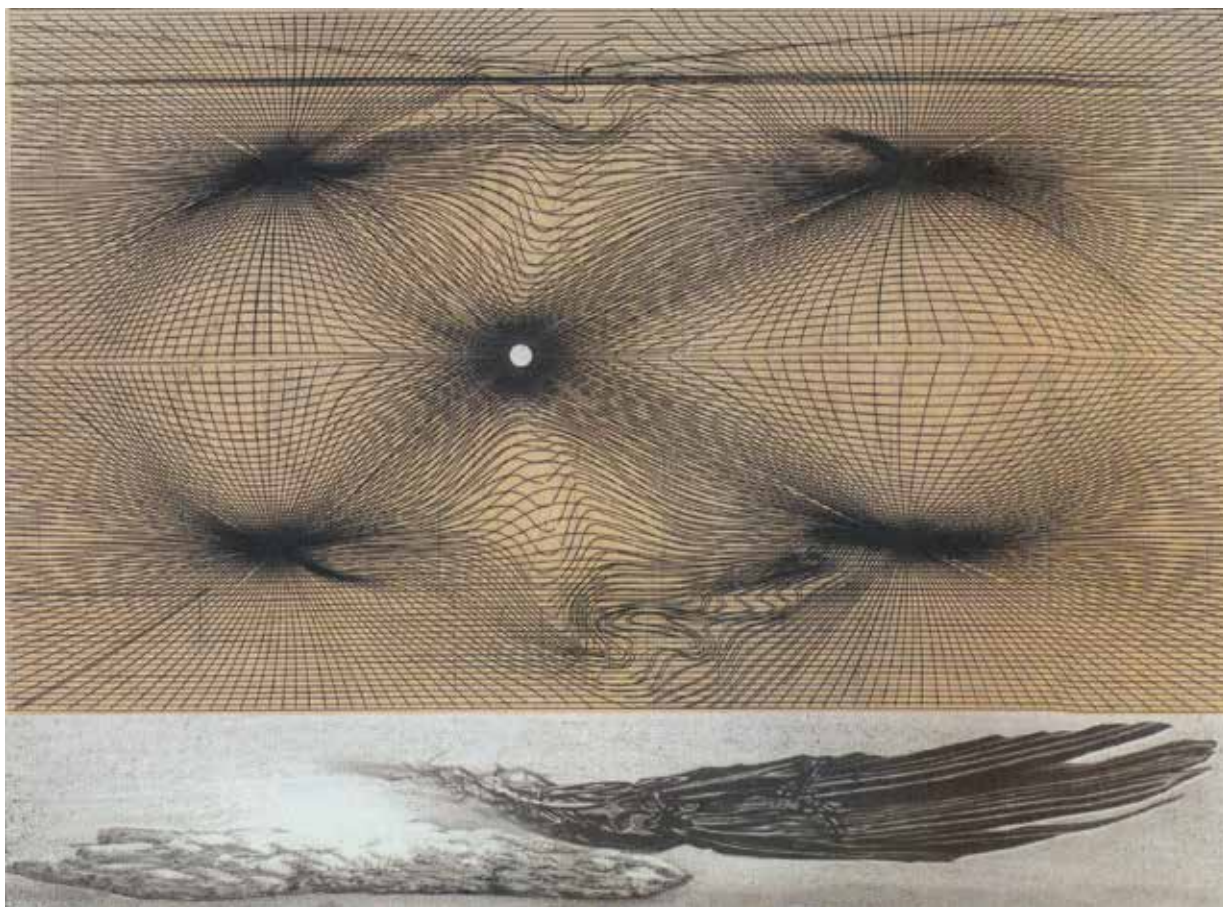
¹¹ Nowicki (2021: 20).



Il. 2. Krzysztof Tomalski, *Genesis dla astrofizyków V*, 2018, sucha igła, ploter, mezzotinta, aluminium, wym. 65 x 95 cm (fot. archiwum artysty)



Il. 3. Krzysztof Tomalski, *Genesis dla astrofizyków VII*, 2018, sucha igła, ploter, mezzotinta, aluminium, wym. 65 x 95 cm (fot. archiwum artysty)



Il. 4. Krzysztof Tomalski, *Big Bang Genesis. Dzień pierwszy*, 2018, sucha igła, ploter, mezzotinta, aluminium, wym. 49 x 68 cm (fot. archiwum artysty)

mistycznym, ale też emocjonalnym. Sięgnięcie po cyfrowe modelowanie i powrót do materialnej matrycy pośrednio jest też uzmysłowieniem sobie integralności naszego bytu rozpoczynającego między fizycznością i powiązanej z nią zmysłowością a duchowością i umysłowością. Hybrydowa grafika powstała poprzez zwielokrotnienie i rozbiecie matrycowego bytu wskazuje na naturalne sprzężenie obu światów.

O ile praktyka graficzna Tomalskiego kieruje naszą uwagę na postcyfrowe ślady pracy nad matrycą i związane z tym etapowe rozszczepienie jej bytu na aspekt wirtualny i materialny, to wektor działań Karola Pomykały w hybrydowych realizacjach cyklu *One direction* jest wyraźnie przeciwny. W procesie ich przygotowania artysta bazuje na idei modelowej, zanonimizowanej sylwetki ludzkiej, która staje się ikonicznym znakiem i jednocześnie jednostką o charakterze modularnym, gotową do nieskończonej multiplikacji. Mamy więc tu do czynienia z symbolicznym utożsamieniem obrazowego motywu z matrycowym sygnałem. Dalszy proces twórczy polega nie

tylko na ciągłym jego powielaniu, ale przede wszystkim na implementowaniu w różne „środowiska” (materialne oraz wirtualne). Tak więc to dopiero proces swoistego „przeciągania” motywu między realnością i wirtualnością wymusił obecne w praktyce Tomalskiego rozszczepienie matrycowego bytu i gruntowne przemyślenie konsekwencji dostosowania struktury obrazu do realiów technicznych i technologicznych. W tym miejscu niezbędne jest przypomnienie, że początek graficznej ścieżki Karola Pomykały lokuje się w tradycyjnej technice wypukłodruku. Co więcej, nadal kojarzony jest on głównie z techniką linorytu w jego specyficznej, punktowej odmianie, w której delikatne tonalne przejścia i walorowe niuanse płaszczyzny budowane są za pomocą krótkich cięć bądź wręcz punktowego „ranienia” powierzchni matrycy. O wysokim poziomie opanowania przez techniki, z której słynie dzisiaj środowisko lubelskich grafików, doskonale świadczą jego wcześnie prace. Powstające między 2012 i 2014 rokiem cykle *Zmiany*, *Ciekawostka* czy *Wydaje mi się przyciągają wzrok*

wyrafinowanym balansowaniem między graficznym uproszczeniem i syntetycznym językiem obrazu a „fotograficzną” mimetycznością detalu. Doskonałym przykładem tego sprzężenia jest praca *Zmiany II*, w której umieszczone na białym, neutralnym tle podniszczone kartonowe pudło jawi się niemalże jako ikoniczny znak, symboliczny i zarazem niezwykle sugestywny atrybut zachodzących w ludzkim życiu zmian (il. 5). Owey syntezie znaku autor niejako przeciwstawił niezwykle skrupulatność w odtworzeniu detalu tekturowej materii. Wyrafinowane modelowanie osiągnął dzięki doskonałemu opanowaniu techniki punktowej. Z bliska doskonale widać zróżnicowanie wielkości oraz gęstości rozmieszczenia pojedynczych śladów narzędzia. Dzięki tym zabiegom autor jest w stanie nie tylko odtworzyć najbardziej nawet delikatne zmiany w strukturze materii (zagięcia, przedarcia i zagniecenia), jak i jej mięsistość i potencjalną miękkość. W tym aspekcie można powiedzieć, że Pomykała pośrednio korzysta z bogatej tradycji odfotograficznego i postdrukowego obrazowania z charakterystycznym dla nich językiem ziarna czy offsetowego rastra. Co istotne, z perspektywy czasu wyraźnie widać, że był to początek drogi ku coraz bardziej wyraźnej fascynacji sposobami obrazowania w nowych mediach. Pierwszy wyraźny akcent zainteresowania Pomykały „technologiczną” strukturą obrazu odnajdziemy już w powstających między 2014 i 2016 rokiem pracach z cyklu *Osobista przestrzeń-twarz* (il. 6). Widać w nich wyraźną zmianę w budowaniu obrazowej struktury. Wyłaniające się z mrocznego niebytu twarze epatują tajemniczym nastrojem i specyficzną, hybrydową naturą. Sposób budowania wizerunku z jednej strony przypomina żywo znany wizerunek odbicia twarzy Chrystusa autorstwa Claude Mellana utworzony jedną spiralną linią, której początek zlokalizowany został na czubku nosa¹². Z drugiej jednak strony wyraziste półkoliste linie tworzące centryczny układ przywodzą na myśl kineskopowy, technologiczny obraz z jego charakterystycznym prążkowaniem i przeplotami. Twórca świadomie dokonuje swoistej aktualizacji obrazowego języka. Dzięki tym zabiegom widz staje naprzeciw niezwykłego portretu. Jego intymny charakter osiągnięty został poprzez specyficzne ujęcie modelu oraz delikatne, oświetlenie niejako wydobywające wizerunek z mroku. Nastrój przywodzi na myśl tenebrystyczną manierę Georges’a de La Toura (*Maria Magdalena z dwiema świecami*

¹² Miedziorytniczy *Veraikon* Claude’a Mellana powstał w 1649 roku i jest najbardziej znaną jego grafiką wykonaną w opracowanej przez niego w latach trzydziestych XVII wieku manierze budowania obrazu jedną spiralną linią. Por. Hults (1996: 283).

czy *Józef Cieśla*). Paradoksalnie, owa bliskość jawi się jako nie do końca realna. Strukturyzujące obraz centryczne linie, choć w swym układzie są doskonale skorelowane z upozowaniem postaci i domyślnym źródłem frenetycznego światła, tworzą jednocześnie rodzaj delikatnej membrany, jakiegoś tajemniczego emitera obrazów. Zapośredniczony w ten sposób wizerunek traci aurę niemal dotykowej bliskości, uświadamia nam umowność przedstawionej rzeczywistości.

Ten flirt z językiem technicznego obrazu wcześniej czy później musiał pchnąć artystę do bezpośredniego już zainteresowania cyfrową kreacją i zarazem pogłębionej refleksji nad istotą współczesnych relacji między obrazem technicznym (wirtualnym) i manualnym (materialnym). Taki też charakter mają kolejne odsłony projektu *One direction*, w których Pomykała dopowiada rozpoczętą w linorycie opowieść wiralową animacją 3D. Jak sam pisze:

Instalacja przedstawia szereg powtarzalnych w nieskończoność postaci pozbawionych cech indywidualnych. Dzięki okularom VR widz całkowicie przenosi się w sam środek tłumy, ginąc w nim i stając się częścią dzieła. Pozwala to odbiorcy odczuć niemal namacalnie przytłoczenie i bezradność jednostki.¹³

Zapełniona animacja 360° dostępna dzięki sprzętowi VR daje możliwość przeniesienia się w rzeczywistość przedstawioną w wielkoformatowym linorycie wymiarach 140x400 cm (il. 7, 8). Oba światy pozostają ze sobą w ścisłych relacjach:

Instalacja jest połączeniem grafiki tradycyjnej ze współczesną technologią, to zderzenie realnego z wirtualnym, przeniesienie dwuwymiarowej, analogowej grafiki do trójwymiarowego świata wygenerowanego komputerowo. Oba media są nośnikami wizualności, są ze sobą powiązane i tworzą spójną całość. W pewnym sensie jest to jeden multidyscyplinarny obraz, który przedstawia tę samą przestrzeń widzianą z różnych perspektyw i ukazaną poprzez dwa różne media, jednak oba stworzone są z tych samych elementów. Rolą animacji jest także symulacja linorytu ze wszystkimi jego charakterystycznymi cechami¹⁴. (il. 9)

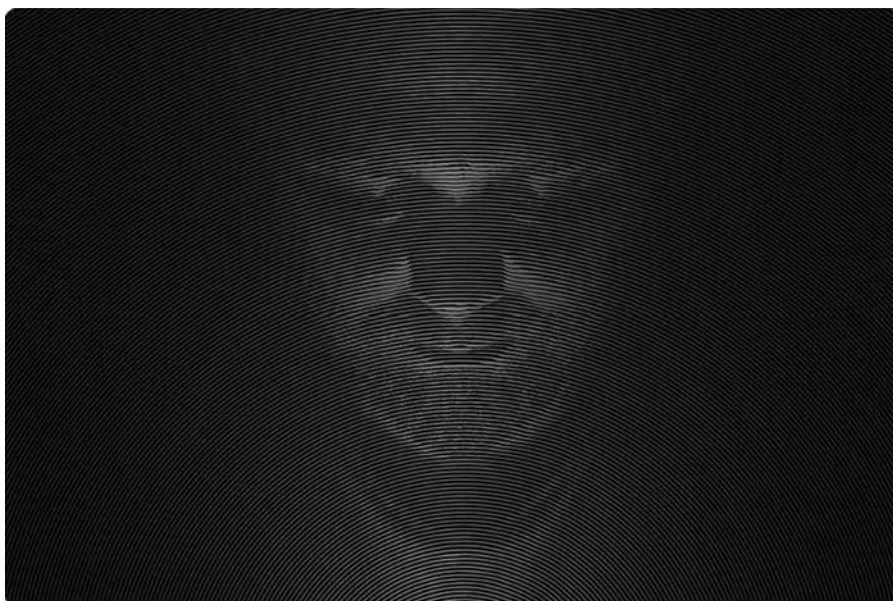
Zgodnie z powyższymi słowami intencją autora było stworzenie spójnego przekazu czytanego na dwóch

¹³ Pomykała (2018).

¹⁴ Pomykała (2020: 15–16).



Il. 5. Karol Pomykała, *Zmiany II*, 2012, linoryt, wym. 64 x 72 cm (fot. archiwum artysty)



Il. 6. Karol Pomykała, *Osobista przestrzeń-twarz I*, 2016, linoryt, wym. 90 x 130 cm (fot. archiwum artysty)



Il. 7. Karol Pomykała, *One direction I*, 2018, linoryt, wym. 140 x 400 cm (fot. archiwum artysty)



Il. 8. Karol Pomykała, *One direction I* - kadr, 2018, VR, zapętlona animacja 360° (fot. archiwum artysty)



Il. 9. Karol Pomykała, *One direction I* - fragment, 2018, VR, zapętlona animacja 360° (fot. archiwum artysty)

komplementarnych poziomach medialnych: pracy odbitej na papierze i wirtualnej animacji wprowadzającej widza w kreowane na papierze uniwersum. Co więcej, widz staje nie tylko przed niepowtarzalną okazją wkroczenia w kreowaną przestrzeń, ale także utożsamienia się z jedną z multiplikowanych w nieskończoność postaci. Staje się zarazem obserwatorem, jak i uczestnikiem, integralnym elementem przestrzennej inscenizacji. Aby osiągnąć spójność obrazowej narracji i ułatwić mentalne przejście od płaskiego obrazu do wirtualnej przestrzeni, obie sfery musiały niejako przenikać się wzajemnie, przechwytywać charakterystyczne cechy wizualnego języka. Jak zaznaczył artysta, animacja przejmuje charakterystyczne cechy linorytu, zarówno na poziomie porządku kompozycyjnego, jak i elementów graficznego języka. Doskonale widoczne jest to w przedstawieniu podłoża. W wiralowym świecie nosi ono wyraźne ślady ingerencji graficznego narzędzia. Powtarzalne są interwały linii i kropek, a także ich układy. Z drugiej strony, powielana w linorytowej kompozycji ludzka postać, wizualnie uśredniona i pozbawiona indywidualnych cech, przywodzi na myśl syntezowany mechanicznie ikoniczny znak. Jak już wspominałem, to właśnie ten uproszczony „ludzki moduł” łączy odmienne światy. Jego uniwersalny charakter pozwala bezproblemową implementację zarówno w rzeczywistość materialnej, jak i wirtualnej matrycy (il. 10). Do czego Pomykała tak naprawdę potrzebował wzmocnienia tradycyjnie formowanego przekazu jego cyfrowym *alter ego*?

W moim wyobrażeniu jako jednostka jesteśmy małymi trybikami w wielkiej maszynie korporacyjnych wpływów. Natłok informacji i *fake newsów*, jaki do nas dociera poprzez wirtualne media, telewizję, chwilowe trendy, politykę i przekaz komercyjny, sprawia, że stajemy się częścią bezwolnej masy, która istnieje po to, aby konsumować i spełniać konkretne cele. Jednostka w tłumie ginie, przestaje być ważna, staje się tylko jednym z setek elementów całej masy, która ma przypisane konkretne role. [...] Wizja powtarzalnych postaci ustawionych w jednym kierunku, tworzących nieskończony tłum jest symbolicznym przedstawieniem społeczeństwa, które jest manipulowane. Osamotniona postać oraz postacie unoszące się są świadome otaczających mechanizmów¹⁵.

Zgodnie ze słowami autora prezentowana w *One direction* wizja współczesnego człowieka ma wyraźnie słodko-gorzki



Il. 10. Karol Pomykała, *One direction* – cyfrowy model postaci (fot. archiwum artysty)

wydzźwięk. Z jednej strony uwikłany jest on w mechanizmy budowania i rozpowszechniania informacji, często ukierunkowane na podporządkowanie i stałą kontrolę całych grup społecznych. W procesach tych z premiedytacją zaciera się stale granica między prawdą i fałszem, między rzeczywistymi zdarzeniami i procesami a ich informacyjną kreacją. Z drugiej jednak strony świadome jednostki buntując się przeciw takim realiom, mogą wywołać efekt lawiny zdolnej przywrócić właściwą perspektywę oceny rzeczywistości. Dobudowując do tradycyjnej grafiki wiralową projekcję, Pomykała niejako podąża za ową dwoistością świata, który otrzymując nowe, doskonalsze narzędzia kreacji, komunikacji i zarządzania informacją (technika cyfrowa, komunikacja satelitarna, sieć

¹⁵ Pomykała (2020: 26).

informatyczna, AI), wykorzystuje je do tworzenia niebezpiecznych i zarazem niezwykle sugestywnych iluzji. Aby uwiarygodnić swoje przesłanie, twórca sięga po narzędzia i język jak najbardziej naturalny dla współczesnych form komunikacji.

Kolejne odsłony hybrydowego projektu *One direction* Pomykały są niejako logiczną konsekwencją prowadzonych przez niego od dekady poszukiwań nowych form artystycznego wyrazu, ale też, podobnie jak u Tomalskiego, wyrazem nieodpartej chęci łączenia w grafice tradycyjnych doświadczeń technicznych z nowymi technologiami, obserwacją wzajemnych wpływów i konsekwencji owego mariażu. W twórczości obu grafików prowadzi to nie tylko do poszerzenia asortymentu wizualnych rozwiązań, ale także do uaktualnienia języka przekazu, zwiększenia jego sugestywności.

Omawiane wyżej realizacje Tomalskiego i Pomykały ujawniły charakterystyczne dla postcyfrowej grafiki dążenie konfrontowania dwóch matrycowych bytów (wirtualnego i materialnego), przepływanie zarówno motywów, jak i elementów wizualnego kodu. Już dzięki tej skromnej egzemplifikacji możemy stwierdzić, że matryca w procesie graficznym stała się naturalnym polem testowania relacji między dwoma poziomami bytu. Realizacje Tomalskiego uświadomiły dodatkowo, że może być ona też środowiskiem zwrotnej implementacji cyfrowych doświadczeń w obszar działań materialnych. *One Direction* Pomykały pokazały natomiast, jak przenoszenie artystycznej wizji między pracą na realnej i wirtualnej matrycy może zmienić i zarazem wzbogacić doznania widza, któremu dzięki nowoczesnej technice umożliwione zostało wejście w kreowaną przez artystę rzeczywistość. O ile jednak w realizacji Pomykały widz konfrontowany jest niejako osobno z dwoma rzeczywistościami obrazu, które wzajemnie się dopowiadają i w ten sposób tworzą spójny wzmocniony przekaz, tak w przypadku projektu *Tomorrow (Jutro)* będącego pokłosiem współpracy Darka i Filipa Gajewskich, dwa modele matryc generują finalnie rzeczywistość zintegrowaną¹⁶. Świat materialny i efemeryczny łączą się w galeryjnej przestrzeni, by opowiedzieć o zmienności i nieprzewidywalności światła, jego oddziaływaniu na nasze postrzeganie i doświadczanie otaczającego świata. Swoisty *appendix* do tej hybrydowej narracji stanowi wydrukowany obiekt 3D zatytułowany *Tomorrow Matrix*. Jest on fizyczną emanacją procesowego meandrowania

pomiędzy różnymi koncepcjami matrycy i struktury obrazu. Pierwotny projekt *Tomorrow* pomyślany został jako instalacja *site specific* przygotowywana na wystawę *Symularis*, która zaplanowana została na przełom 2019 i 2020 roku w OCT Boxes Art Museum w chińskim Shunde¹⁷. Sama instalacja składała się z dwóch zasadniczych elementów: rozpiętej na ścianie i częściowo na suficie galerii monumentalnej drukowanej pracy o wymiarach 696×1392 cm stworzonej przez Darka Gajewskiego oraz rzutowanej nań projekcji zmiennego widma świetlnego przygotowanej przez Filipa Gajewskiego. Modułowa natura obu elementów uwzględniała późniejsze modyfikacje instalacji, jej dostosowania do zmiennych warunków ekspozycyjnych¹⁸. Rozważając postcyfrową naturę opisywanej tu instalacji, nie można skupiać się jedynie na aspekcie prezentacji, podczas której dochodzi do wspomnianej już integracji elementów stałych (druk) z efemerycznymi (cyfrowa projekcja). Objawia się ona na każdym niemal poziomie twórczego procesu i jest w niezwyklej sposób skorelowana z ideowym myśleniem o naturze i zmienności światła oraz barwy. To właśnie ich dynamiczna percepcja stała się głównym przedmiotem zainteresowania autorów pracy. Jak sami pisali:

W koncepcji pt. *Tomorrow (Jutro)*, chodzi nam o immanentne badanie koloru oraz jego znaczenia w obrazie graficznym. Chociaż ruch i kolor postrzegamy oddzielnie (według S. Zeki i M. Lamba), to są one jednak zjawiskami nieodłącznymi¹⁹.

Idea ta odbija się wyraźnie w kolejnych etapach procesu przygotowania 128 modułów drukowanych na bibule japońskiej, z których składa się ścienna części instalacji (il. 11)²⁰.

¹⁷ Wystawa *Symularis* odbyła się dniami 13.12.2019–10.02.2020. Oprócz Gajewskich prezentowali na niej prace następujący artyści: Andreas Guskos, Andrzej Wasilewski, Arkadiusz Marcinkowski, Maciej Osmycki, Tomasz Wenland oraz Zbigniew Taszycki. Por. *Symularis* (2012).

¹⁸ Możliwość prezentowania instalacji w wielu miejscach i dostosowywania jej do różnych przestrzeni była jednym z głównych założeń projektu. W kolejnych latach projekt *Tomorrow* prezentowany był na kilku znaczących wystawach w Polsce i za granicą. Między innymi w Muzeum Śląskim w Katowicach; w Galerii FX na Akademii Sztuk Pięknych w Bańskiej Bystrzycy, w ramach wystawy *Symularis 6* (07.02–26.02.2022); w toruńskiej Galerii Sztuki „Wozownia”, w ramach przygotowanej przez autora niniejszego tekstu wystawy */Nie/oczywistości* (03.06–03.07.2022) czy podczas 10. edycji *Mediations Biennale* w Stambule (31.10–12.12.2023). Por. Gajewscy (2019: 12–13).

¹⁹ Gajewscy (2019: 8).

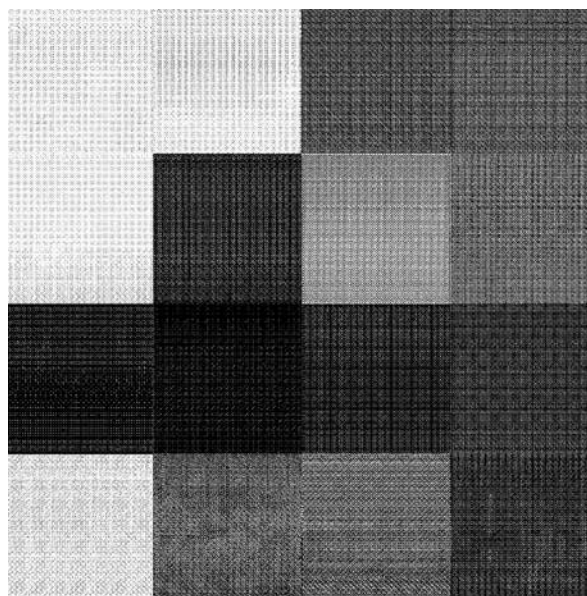
²⁰ Każdy z wykonanych w technice serigrafii modułów miał wymiary 87×87 cm i – w zależności od wysycenia barwnego – drukowany był z wykorzystaniem od jednej do czterech rastrowych matryc w systemie CMYK.

¹⁶ O projekcie tym pisałem już szerzej w swojej ostatniej książce, ramach omówienia problematyki sprzężenia procesu tworzenia matrycowych projekcji z ich przekazem. Por. Dudzik (2022: 158–163).

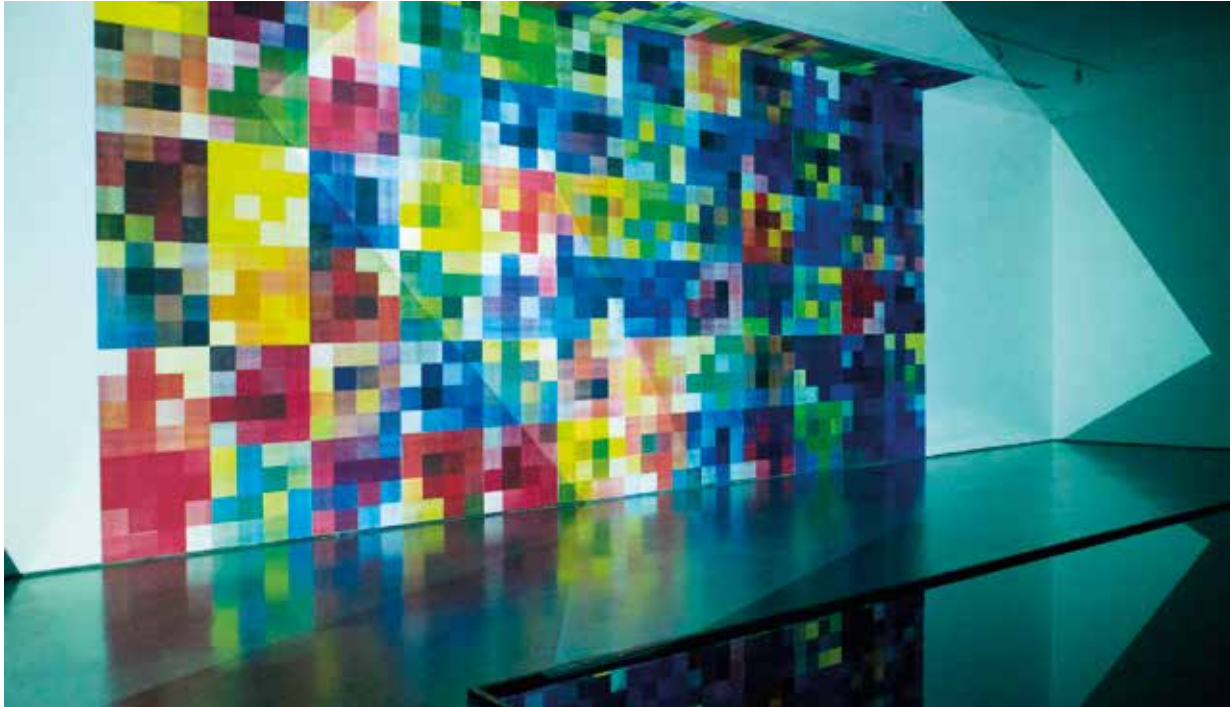


Il. 11. Darek Gajewski, *Tomorrow*, 2019, serigrafia na bibule japońskiej, 128 modułów (yellow, magenta, cyan, black – 87 x 87 cm każdy), wym. 696 x 1392 cm (fot. archiwum artysty)

Pierwszym etapem pracy było stworzenie i przetestowanie zestawu czterech wirtualnych matryc odpowiadających popularnemu w DTP CMYK-owemu modelowi barw (il. 12). Jako że posłużyć miały docelowo do sporządzenia sitodrukowych klisz, a finalnie w efekcie umożliwić wykonanie wielobarwnych wariacyjnych druków, musiały zawierać w sobie wszystkie formalne i strukturalne cechy tradycyjnej, sitowej matrycy. Na poziomie elementarnym obrazową tkankę tworzą pojedyncze punkty. Nie są one jednak prostym przeniesieniem wartości pikselowej w obrazie cyfrowym, przypominają raczej plamki rastra umożliwiające nakładanie kolejnych kolorystycznych masek. Już na tym podstawowym etapie cyfrowy język dostosowany został do analogowego działania. Podobnie jest na wyższych stopniach strukturalnej organizacji obrazu. Każdy drukowalny moduł przyjął kształt kwadratu, którego wewnętrzną strukturę wyznacza siatka podziałów (*grid*) na szesnaście podstawowych percepcyjnych elementów – kwadratów o boku równym 21,75 cm. Monumentalny charakter kompozycji sprawia, że postrzegamy je niemalże jako przeskalowane piksele budujące właściwy obraz. Dla przykładu, prezentowany w Chinach wydruk składał się 2048 takich podstawowych elementów (il. 13). Każda z tych podstawowych jednostek ma swoją autonomiczny charakter i właściwe jedynie dla siebie nasycenie elementarnymi znakami. Obserwując strukturę poszczególnych cyfrowych



Il. 12. Darek Gajewski, *Tomorrow* – matryca: cyan C87 x 87 cm (fot. archiwum artysty)



Il. 13. Darek Gajewski, Filip Gajewski, *Tomorrow (Jutro)* – widok instalacji podczas wystawy *Symularis*, Chiny, Shunde, OCT Boxes Art Museum 2019–2020 (fot. archiwum artysty)

matryc, nietrudno dostrzec, że rozkład punktów w poszczególnych kwadratach nie jest idealnie równomierny. Według informacji udzielonych przez Darka Gajewskiego na efekt delikatnego pulsowania ich powierzchni wpływ miały manualne ingerencje w mechaniczną strukturę rastra. Z tak powstałych czterech kolorystycznych masek wydrukowane zostały klisze do naświetlania sit. Te ostatnie posłużyły już do sporządzenia finalnych wydruków. Forma kwadratu oraz równe podziały pola umożliwiły zwielokrotnienie wariantów druku poprzez trzystopniowe obracanie poszczególnych matryc skokowo o 90 stopni. W tym zwielokrotnieniu modelowania efektu wizualnego podstawową wartością pozostaje struktura elementarnego znaku (wyznaczonego *gridem* symbolicznego piksela). Śledząc kolejne etapy procesu, uświadamiamy sobie, że autor, meandrując między wirtualnym i manualnym formowaniem obrazu i obrazowego znaku, świadomie przeszczepia cechy właściwe dla jednego środowiska w drugie. W ten sposób zarówno poszerza spektrum wizualnych efektów, jak i testuje integrowanie odmiennych języków obrazowania. Rozedrgana „pikselowa” grafika Gajewskiego, choć odwołuje się do technicznego języka obrazowania, jest głęboko osadzona w tradycji graficznego procesu, z jego etapowym porządkiem i wariacyjnym potencjałem drukowania. Modułarna kompozycja ujawnia zarazem żelazną logikę geometrycznych

podziałów, jak i nieoczywistość percepcji koloru. Jego odbiór w dużej mierze zależy od dystansu dzielącego widza od powierzchni zadruku.

Nieoczywistość tę pogłębia w znacznym stopniu efemeryczna projekcja. Wprowadza ona do instalacji wartość zmienną, a wraz z nią element nieprzewidywalności. Sprawcza moc światła wykorzystana została, by dotrzeć do rudymetów natury koloru, zarówno tej fizycznej, jak i percepcyjnej. W swej realizacji-eksperymentie Gajewscy szukają wspólnej platformy dla obu tych wartości. Jak objaśniają:

Kolor jest cechą interpretowaną przez mózg, a nie właściwością rzeczy samych w sobie, dlatego jest subiektywny i osobisty. Staramy się, na gruncie przyjętych założeń i wynikających z nich pojęć, wyjaśnić złożoność światła, w rozumieniu subiektywnego widzenia koloru. Światło ma naturę dwoistą: korpuskularno-falową, w zależności od tego, jak je obserwujemy, zachowuje się różnie. W naszym projekcie *Tomorrow (Jutro)* pokażemy dwie jego natury. Rozchodząc się w przestrzeni, w utworzonym przez nas układzie/instalacji, pokażemy jego naturę falową, lecz w momencie oddziaływania

z materiałem koloru grafiki uwidacznia się jego natura korpuskularna (cząsteczkowa)²¹.

Nałożenie na wydrukowaną strukturę widmowej projekcji sprawiło, że instalacja zyskała hybrydowy charakter, uruchomiony został tym samym kolejny etap postcyfrowego meandrowania między materialnością i efemerycznością obrazu, między jego analogową i digitalną naturą. W tym miejscu zaznaczyć należy, że emitowana z rzutników projekcja modelowana jest poprzez precyzyjny algorytm. Podobnie jak u Jana Pamuły mamy więc do czynienia nie z gotowym zapisem, ale z cyfrowym generatorem zmiennych obrazów. W jednej pracy konfrontują się więc nie tylko modele analogowe z digitalnymi, ale także odmienne strategie cyfrowej kreacji obrazu. O tym, jak wyglądało modelowanie owych zmiennych, informują nas sami artyści:

Kolor i natężenie światła wyświetlanego na grafikę jest definiowany poprzez stworzony wzór, mianowicie iloczyn części składowych kolejnych dat (dzień*mięsiąc*rok*), od otwarcia wystawy. Powstała liczba jest przeliczana z kodu dziesiętnego na kod binarny. Ten ciąg zer i jedynek jest podzielony na fragmenty trzycyfrowe, określające współrzędne poszczególnych kolorów z sześcienu RGB²².

Dzięki tak zdefiniowanemu algorytmowi układ startowy każdej kolejnej prezentacji był odmienny, generował też inną ścieżkę zmian w trakcie jej trwania. Przeliczenie upływającego czasu na trójelementowy system RGB prowadził do konfrontacji dwóch różnych modeli barwnych (RGB-CMK). Uwypukliła ona odrębną naturę koloru farby i barwnego, świetlnego widma, jednocześnie też komplementarny ich charakter. Ujawnia się on już w momencie nałożenia na siebie tych porządków, wzajemnego ich przenikania, które wraz z upływającym czasem prowadzi do nieustannego modelowania nowych wizualnych sytuacji. To współistnienie druku z widmową projekcją sugestywnie wskazuje też na łączność świata materialnego i niematerialnego. Dopiero w tym złożonym układzie dostrzegamy nieustanną zmienność otaczającej nas rzeczywistości. Nasza percepcja wciąż poddawana jest manipulacji i zależy od nieskończonej liczby wewnętrznych i zewnętrznych czynników. Stworzony przez Filipa Gajewskiego cyfrowy zegar sterujący widmowymi przeobrażeniami światła nie

był zresztą jedynym czynnikiem zmian przewidzianym przez twórców. W założeniu na jej aktualny wygląd istotny wpływ miał mieć zarówno rytm pór dnia i nocy czy aktualne warunki pogodowe oddziałujące na rodzaj docierającego do nas światła (np. zachmurzenie, opady). Gajewscy stworzyli w ten sposób modelowe uniwersum światła i barwy, laboratoryjne środowisko, w którym nieustannie zmieniające się warunki nadają zmysłowy wymiar upływającemu czasowi. Projekt *Tomorrow (Jutro)* ukazuje kreatywną zarazem siłę przypadku i rodzaj nieprzewidywalności wynikający z obecności obserwatorów. Przeliczane algorytmem zmiany widm światła ulegają nieuniknionemu zanieczyszczeniu, choćby poprzez obecność i ruch widzów czy nawet poświatę emitowaną przez elektroniczne urządzenia. Tak powstała wypadkowa autorzy porównują do rzeczywistości fizyki kwantowej: „Projekt pt. *Tomorrow (Jutro)* jest eksperymentem pokazującym założenia i nieprzewidywalność cząstek kwantowych, gdzie obserwacje traktujemy jako pomiar badanego układu.”²³.

Połączenie doświadczenia naukowego i procesu poznawczego z graficzną kreacją uwalnia różne poziomy obrazowej rzeczywistości. Ujawniają się one poprzez ciągłe matrycowanie otaczającego nas świata z udziałem zarówno czynników materialnych (pozornie stabilne), jak i efemerycznych. Rozbicie między paletą kolorystyczną samej grafiki i widmem barw umożliwiło nie tylko konfrontację dwóch światów barwnej egzystencji, ale także utożsamienie ich z różnymi poziomami budowania informacji.

W kontekście rozważań nad postcyfrowymi praktykami w grafice artystycznej projekt *Tomorrow* doskonale wpisuje się nie tylko w artystyczne, ale też cywilizacyjne i społeczne zawiłości współczesnego świata, w którym nasza uwaga nieustannie meandruje między rzeczywistym i namacalnym a nierealnym, ulotnym, między poczuciem cielesności i duchowości naszego bytu, a wraz z tym postrzegania i definiowania otaczającego świata. Doskonałą symboliczną klamrą tego przedsięwzięcia, któremu początek wyznaczyła praca nad cyfrowymi matrycami, jest wspomniany już wcześniej sześcienny obiekt 3D *Tomorrow Matrix* (il. 14). Obecnie funkcjonują dwie alternatywne jego wersje. Pierwsza jest kompozytem druku 3D o posrebrzonej powierzchni, druga wykonanym w metalu odlewem z drukowanego cyfrowo modelu. Punktem wyjścia do ich stworzenia było stworzenie ich wirtualne CMYK-owe matryce. To ich strukturalny porządek

²¹ Gajewscy (2019: 6–7).

²² Gajewscy (2019: 13).

²³ Gajewscy (2019: 12).



Il. 14. Filip Gajewski, *Tomorrow Matrix*, 2019, druk 3D powierzchniowo srebrzony (fot. archiwum artysty)

i walorowa gradacja nasycenia „rastrowymi plamkami” został odpowiednio przeskalowany i następnie przeniesiony na powierzchnie ścian idealnej bryły. Przetworzenie pierwotnych wzorców objęło także przestrzenne ukształtowanie relacji pomiędzy szesnastoma polami wypełniającymi każdą ze ścianek. Powstał w ten sposób relief, którego ukształtowanie skorelowane zostało z różnymi poziomami nasycenia walorem w poszczególnych kwadratach. Powstały w ten sposób sześcienny obiekt symbolicznie zapętlą cykl tworzenia. Jest zarazem wykonaną z wirtualnych matryc odbitką, jak i zawiera w sobie matrycowe informacje umożliwiające dalsze powielanie i zarazem przetwarzanie obrazów. Ten namacalny produkt łączy w sobie cechy analogowego i cyfrowego języka obrazowania. Wyraźnie pobrzmiewa w nim też sentyment do tradycji powiązanych z nim procesowych atrybutów. Dobitnym tego dowodem jest chęć stworzenia tradycyjnie odlewanej w metalu rzeźby.

* * *

Trudno jest dziś rozważać kondycję współczesnej grafiki artystycznej poza świadomością zmian, jakie dokonały się po tzw. kryzysie mediów oraz cyfrowej rewolucji. Charakter wielu aktualnych praktyk artystycznych (także graficznych) bez wahania określić możemy zarówno mianem **postmedialne**, jak i **postcyfrowe**. Należy jednak ponawiać wciąż pytania o realne znaczenie owej **postrewolucji**. Co zmieniło się w graficznym obrazowaniu? Jak głębokie są to przeobrażenia i jakich elementów graficznej praktyki oraz procesu one dotyczą? Wreszcie, jak kształtuje się stosunek twórców do techniki i kultury cyfrowej oraz tradycji, w której osadzone jest medium? Odpowiedź na te i wiele innych pytań w tak krótkim tekście nie jest możliwa. Niemniej przedstawiona wyżej skromna egemplifikacja działań polskich grafików daje pewne wyobrażenie o charakterze zmian i specyfice obrazowania w postcyfrowych realiach. Realizacje Tomalskiego, Pomykały i Gajewskich wskazują dobitnie, jak istotnym w kontekście rozważań nad postcyfrowością obiektem i zarazem środowiskiem kreacji jest graficzna matryca. Jej rozszczepienie na materialny i wirtualny byt ma daleko idące konsekwencje dla natury i języka finalnego obrazu. Potrafi być zarówno doskonałym polem łączenia różnych poziomów obrazowania, jak i prowadzenia eksperymentów testujących efekty cyfrowo-analogowej transformacji obrazowego kodu. Matryca, zarówno ta materialna, jak i wirtualna, jest wreszcie stałym elementem graficznego procesu, znacznikiem jego tożsamości. Ta perspektywa kieruje naszą uwagę na tytułowe pytanie o obecność tradycji we współczesnej, naznaczonej nową technicznym myśleniem, praktyce graficznej.

Wszystkie omawiane wyżej realizacje mają nie tylko hybrydowy charakter polegający na łączeniu analogowych i cyfrowych strategii obrazowania. Są także, i może przede wszystkim wyraźnie ukierunkowane na dyskurs z tradycją oraz osadzonymi w niej rudymentami graficznego procesu. Nie ma on jednak na celu ich podważanie czy deprecjonowanie ich wartości. Jego celem jest raczej budowanie nowej świadomości medium po rewolucji, która zmieniła rzeczywistość nie tylko w obszarze sztuki, ale we wszelkiej naszej aktywności. Proces ten wpisuje się w szerszą perspektywę swoistego powrotu do świadomości taktylnej i cielesnej. Oczywiście, zwrot zainteresowania ku materialnym (poniekąd też analogowym) aspektom naszych relacji ze światem nie może się odbywać już z pominięciem perspektywy wyznaczonej przez cyfrowe technologie i powiązane z nią formy naszej aktywności, różne

poziomy komunikacji (także te wizualne) czy zarządzanie informacją. W pracach Tomalskiego, Pomykały i Gajewskich to spojrzenie „na wskroś” cyfrowych doświadczeń kieruje naszą uwagę na wartość tradycyjnego procesowego myślenia i działania.

Bibliografia

- Alexenberg 2011 = Alexenberg Mel, *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*, Bristol-Chicago 2011.
- Dudzik 2022 = Dudzik Sebastian, *Język procesu we współczesnej grafice polskiej*, Toruń 2022.
- Dudzik 2023 = Dudzik Sebastian, *Geometrie koloru i światła*, [w:] Jan Pamuła. *Przyjemność obcowania z kolorem*, Michalina Chudzińska [red.], Poznań 2023.
- Folga-Januszewska 1999 = Folga-Januszewska Dorota, *Podwójny byt grafiki*, [w:] *Grafika współczesna – między unikatem a elektroniczną kopią: referaty z sesji naukowej zorganizowanej w ramach programu Międzynarodowego Triennale Grafiki Kraków '97*, Tomasz Gryglewicz [red.], Kraków 1999.
- Gajewscy 2019 = Gajewski Darek, Gajewski Filip, *Jutro*, [w:] *Tomorrow (Jutro)* – Portfolio projektu, Katowice 2019.
- Hults 1996 = Hults Linda C., *The print in the Western World*, Wisconsin 1996.
- Ignaczak 2010 = Ignaczak Paweł, *Tradycja i tożsamość. Kilka uwag o obecności koloru w grafice europejskiej od XV do XIX wieku*, [w:] *Tożsamość i tradycja w grafice*. Materiały sesji naukowej 09.X.2009, Sebastian Dudzik [red.], Toruń 2010.
- Andres 2021 = Andres Jan, „Jan Pamuła. Do Olomouce putujemy jako do Mekky. Rozhovor”, *Museion. Časopis Muzea Umění Olomouc*, 4 (2021).
- Nowicki 2021 = Nowicki Paweł, *Między abstrakcją nauki a realnością sztuki. Podniebne ogrody Krzysztofa Tomalskiego*, [w:] *Podniebne ogrody. Krzysztof Tomalski*, Kraków 2021.
- Pobiedziński 2003–2004 = Pobiedziński Miłosz, *Jan Pamuła – analiza twórczości*, [w:] *Jan Pamuła. Obrazy. Obiekty*, Kraków ZPAP 2003–2004.
- Pomykała 2018 = Pomykała Karol, *Grand Prix International Print Triennial w Krakowie 2018*, <https://pomykalastudio.com/blog-grand-prix-karol-pomykala-nagroda-triennale-grafiki/> [dostęp: 01.12.2023]
- Pomykała 2020 = Pomykała Karol, *Przestrzeń osobista*, Lublin 2020, s. 15–16. Praca dostępna online <https://phavi.umcs.pl/at/attachment-s/2020/1113/075237-opis-pracy-doktorskiej-w-jezyku-polskim.pdf> [dostęp: 01.10.2023].
- Symularis 2019 = Symularis, <https://artfacts.net/institution/oct-boxes-art-museum/46120> [dostęp: 6.06.2021].
- Waynura-Kurosad 2021 = *Rozmowa o kontinuum*, [w:] Jan Pamuła. *Continuum*, Monika Waynura-Kurosad [red.], Kraków 2021.
- Sztabińska 2010 = Sztabińska Paulina, *Geometria a natura. Polska sztuka abstrakcyjna w drugiej połowie XX wieku*, Warszawa 2010.
- Tomalski 2015 = Tomalski Krzysztof, *Alintaglio: grafika, technika*, Kraków 2015.

What about this tradition? Post-digital practices in contemporary Polish printmaking on the examples of works by Krzysztof Tomalski, Karol Pomykała and Darek and Filip Gajewski

(Summary)

This text merely signals a broader research issue on which I have been working for a long time. It is the problem of changes that a broadly understood image and imaging are subject to in the post-digital reality. The considerations presented in the article have been narrowed down to the area of artistic printmaking. Selected examples of artistic works serve to indicate the complicated nature of the technically determined creative process, as well as the meandering between tradition and modernity and the materiality and ephemerality of the image itself, which is important for post-digital culture. They are also intended to present the specific changes that the printmaking medium is currently undergoing. The works of Krzysztof Tomalski, Karol Pomykała and Darek and Filip Gajewski differ significantly from one another, yet all of them bear clear features of post-digital thinking about images. It is characterized by the free, mutual interpenetration of elements of a technical language, and the above-mentioned clear meandering between actual and virtual reality. This hybrid nature draws attention to the artists' discourse with the printing tradition and the process rudiments embedded in it. The realizations of Tomalski, Pomykała and Gajewski by looking „through” digital experiences are a perfect exemplification of building of a new awareness of the medium after the revolution which changed reality not only in the field of art, but in all our activities. This process is a part of a broader perspective of a return to the tactical and bodily awareness.