

Problematyka technik cyfrowych i działań intermedialnych w grafice polskiej (od lat 80. XX wieku do 2021 roku)*

Zagadnienie technik cyfrowych i działań intermedialnych w grafice jest częścią większego dyskursu, jakim jest **tożsamość** tej dziedziny w ogóle. Temat jest wielowątkowy, a wśród podejmowanych problemów znajdziemy m.in. kwestię *koloru* – dziś być może wyodrębnioną raczej jako element sentymentalny i symboliczny wobec zachodzących zmian¹. Przedmiot niniejszego artykułu jest swoistą kontynuacją historii, która rozpoczęła się wraz z wprowadzeniem do grafiki artystycznej technik takich jak offset czy serigrafia. Pytania o tożsamość grafiki w ujęciu jej cech warsztatowych, kierowane w stronę „cyfry” i działań intermedialnych mają podobną naturę, jak wątpliwości w latach 60. i 70., z którymi artyści na całym świecie mierzyli się w stosunku do m.in. litografii, sitodruku, offsetu czy poligrafii. Sam **Grzegorz Banaszkiewicz**² wspomina, jak przez 40 lat był świadkiem dyskusji oraz czytelnikiem tekstów koncentrujących się na zagadnieniu: „co jest lub nie jest uważane za »prawdziwą grafikę«”³. Podkreśla, iż „graficzności i szlachetności warsztatowej odmawiano zarówno litografii, jak i sitodrukowi, offsetowi, kserografii, fotografii, a do niedawna – odbitkom cyfrowym”⁴. Szczególnie adekwatna zdaje się być tu historia samej serigrafii, która przeszła drogę od zastosowania *stricto* przemysłowego, do jednej z klasycznych i popularniejszych technik druku artystycznego. Początki jednak nie były łatwe, a sitodruk nie akceptowano jako pełnoprawnej techniki warsztatowej. Zmiana

ta nastąpiła wraz z drugą połową XX wieku i wprowadzeniem serigrafii przez wielu wybitnych artystów na graficzne salony – serigrafii, która szybko stała się także symbolem pop-artu⁵. Jest to dość paradoksalne, gdyż technika ta – być może bardziej niż każda inna dotychczas – podkreśla nie tylko swoją warsztatowość (adaptując raster jako wyeksponowaną część dzieła serigraficznego), ale także cechy czysto graficzne – na czele z powtarzalnością, która przecież była i jest odwieczną i immanentną cechą tej dziedziny.

Wobec tej historii odnajduję w grafice pewien model bohatera tragicznego, nieustannie zmagającego się ze swoim *fatum*. Dyscyplina ta, w syzyfowy niemal sposób usiłuje dowieść swojej pozycji oraz określić tożsamość, aby tuż przed końcem napotkać element zmuszający do podjęcia tej pracy na nowo. Dziś ponownie pytamy o tożsamość grafiki w kontekście pojawiających się współczesnych, nowych technik – a więc i kolejnego przekraczania dotychczasowych granic warsztatowo-technologicznych. W gruncie rzeczy to te ograniczenia oraz natura dostępnych metod stanowią wyznacznik tego, czym jest grafika. Na ich podstawie określane są nie tylko cechy prac, ale również dopuszczalny proces, który sam w sobie wskazywany jest jako nieodłączny element tożsamości. Właśnie ten pojmowany dosłownie **proces graficzny** w rozumieniu triady: *idea – matryca – odbitka*, przestaje być tak oczywisty wraz z nadejściem XXI wieku. Podstawowe kroki są stosunkowo podobne do technik warsztatowych; drastycznej zmianie ulega jednak wykorzystywana technologia, co bezpośrednio wpływa na charakter procesu oraz naturę każdego z tych elementów – modyfikacji ulega niemal każdy z nich.

* Tekst powstał na podstawie pracy licencjackiej przygotowanej pod opieką dr hab. Katarzyny Kulpińskiej, prof. UMK na kierunku krytyka artystyczna na UMK w 2023 roku.

¹ Warto zaznaczyć, że jest to także hasło przewodnie serii wystaw *Kolor w grafice* w toruńskiej Galerii Sztuki Wozownia, będących wydarzeniem towarzyszącym od lat 80. XX wieku Międzynarodowemu Triennale Grafiki w Krakowie.

² Grzegorz Banaszkiewicz – rysownik, fotografik, rzeźbiarz, grafik, autor instalacji graficznych, pedagog. Studiował na krakowskim ASP, gdzie uzyskał dyplom z wyróżnieniem w Pracowni Miedziorytu prof. Mieczysława Wejmana. Jest nauczycielem akademickim od 1977 roku, profesorem od 2001 roku. W roku 1993 założył Pracownię Litografii w Instytucie Plastyki Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie.

³ Banaszkiewicz (2019: 229).

⁴ Banaszkiewicz (2019: 229).

⁵ Węclawski (2018: 55).

Koncepcja

Idee naturalnie ewoluują wraz z czasem — nawet te, które postrzegane mogą być jako ponadczasowe⁶. Zaczynając od pomysłu na ich wyrażenie (który w znacznej mierze uzależniony jest od horyzontów dostępnych technologii), a kończąc na ideach określanych jako symbol współczesności. Efektem takich przemyśleń, które dobrze reprezentują drugą połowę XX wieku, mogą być pierwsze refleksje nad konsumpcjonizmem; wzmożone nastroje pacyfistyczne jako pokłosie II wojny światowej i widma kolejnego globalnego konfliktu; chęć obalenia żelaznej kurtyny w wyniku narastającego rozłam ekonomicznego między Wschodem a Zachodem. Zdaje sobie sprawę, iż wymienione zagadnienia są uproszczone i wybiórcze, lecz przywołując je chciałabym podkreślić, iż choćby Warholowska puszka zupy Campbell bądź instalacja *Mobbile* Gustava Metzgera prawdopodobnie nie miałyby zastosowania nigdy wcześniej.

Matryca

Zidentyfikowanie tożsamości dzieła jako graficznego jest stosunkowo proste, kiedy widzimy namacalną *matrycę* będącą deską, linoleum, blachą, kamieniem, a nawet ziemią⁷. Gdy wariacjom podlegają jedynie materiały, na których wykonana jest odbitka — wątpliwości i zarzuty skierowane w tę stronę jest hipotetycznie łatwo obronić (szczególnie wobec grafiki artystycznej). Wykazanie istnienia graficznego myślenia w konstrukcji takiej pracy (od sfery ukrytego *matrixu* do ujawnionej odbitki) stanowić może znaczący argument wobec potencjalnego głosu o użytkowej genezie czy powielarności odbitki (choć wcale takiej dyskusji nie musi zamykać). Zdefiniowanie grafiki zdaje się być jednak znacznie trudniejsze, wraz z niejednoznacznością do określenia matrycą — gdy nie jest ona namacalna, a forma jej zapisu jest zakodowana dla zmysłów. Być może to stopień zaawansowania tego kodu sprawia nam właśnie największy problem w określeniu tożsamości prac. Rozterka nie jest tak paląca w przypadku fizycznych matryc złożonych. Odbitka wykonana przy użyciu dwóch szablonów — choćby była ona wynikiem jednoczesnego zastosowania

technik drzeworytniczych i sitodruku — nie budzi równie wielu kontrowersji. Kod jest łatwy do rozszyfrowania. Gubimy się zaś w definicji, gdy na matrycę składa się zapis binarny zamieszczony na dysku twardym niemożliwym do odczytania bez odpowiedniego sprzętu. Dalsza komplikacja następuje wraz ze świadomością, iż na *matrix* składać się może — a nawet musi — forma odczytu: od dysku twardego, karty graficznej, procesora, używanego programu, aż po sam monitor. Świadomość konieczności kompilacji tych czynników jest zresztą kluczowa. Parametry każdego z wyżej wymienionych elementów w bezpośredni (choć nie zawsze zauważalny) sposób wpływają na efekt końcowy. Generować one mogą dyskretne rozbieżności — choćby polegające na rozpiętości kolorystycznej ekranu. Rzecz jasna, można uznać, iż *komputer to komputer*, a różnice te nie są warte znacznej uwagi — analogicznie można stwierdzić, iż każda matryca drzeworytnicza jest taka sama, a jej słoje nie wpływają na odbitkę.

Relatywnie do technik warsztatowych zmianie podlega element manualny w opracowaniu matrycy oraz uzyskaniu odbitki; nie zawsze jest on jednak całkowicie wyeliminowany. Na poziomie *matrixu* jest to indywidualna decyzja twórcy, czy korzystać będzie on z matematycznych procesów — czy zdecyduje się na formę zbliżoną raczej do *digital paintingu*. Współczesne programy (w tym: *Procreate*) potrafią nie tylko imitować użycie narzędzi, takich jak pędzel, lecz także rzeczywiście uwzględniać warunki fizyczne — nacisk narzędzia czy kąt jego przyłożenia; rodzaj manualności wybrzmiewa jeszcze mocniej przy użyciu tabletów graficznych. Sytuacja ta jest analogiczna do elektronicznych odpowiedników instrumentów, takich jak perkusja. Czujniki wykorzystywane w nowoczesnych perkusjach elektronicznych zbierają dane dotyczące nie tylko samego faktu uderzenia, lecz także jego natężenia, kąta oraz wykorzystanego narzędzia (rodzaju pałki). Są to jednak elementy **imitacyjne**, naśladujące interakcje fizyczne obiektów materialnych (relację narzędzie — materiał). Błędem jest jednak twierdzenie, iż ten cyfrowy *matrix* jest odarty z cechy **matryca — opór**. Każdy materiał cechuje się indywidualną charakterystyką współpracy z twórcą; choć *opór „cyfry”* nie polega na manualnym zmaganiu się z materiały płyty głównej, to równoległy wymiar trudu odnaleźć możemy choćby w niezliczonych błędach programów, zawieszeniach systemu czy utratach plików.

⁶ W szczególności idee związane ze sferą emocjonalną: miłość, gniew, bunt itp.

⁷ Współcześnie materiały stosowane jako matryce mogą być niezwykle zróżnicowane: od ciała (np. w działaniach Zuzanny Dyrdy) czy buta pozostawiającego odcisk — odbitkę, po przedmiot rzucający cień — *odbitkę*, zob. m. in. Berdyszak (2012); Czyż (2022).

Odbitka

Na szczególną uwagę zasługuje sam **monitor**, pełniący wielofunkcyjną rolę w tym procesie. Już będąc elementem matrycowym, równocześnie stanowić on może rodzaj ciągłej odbitki próbnej. Cecha *odbitkowości* wybrzmiewa także przez jego możliwość rozszyfrowywania pewnego kodu – tu zapisanego systemem binarnym. Niejednokrotnie zresztą, to za jego pomocą prezentowany jest efekt finalny pracy.

W ten sposób zacierają się granice między matrycą a odbitką. Staje się ona (odbitka) coraz bardziej enigmatyczna, uciekając ze sfery fizyczności; niekiedy powstaje w oderwaniu od dyscyplinarnej genealogii, funkcjonując bez jasno określonej matrycy. Wreszcie możemy w niej zauważyć elementy kuratorskie, gdy puzzle elementów powstałych przy wykorzystaniu technik graficznych złożone są w konstrukcje i instalacje eksplorujące kolejne wymiary.

Potrzeba odpowiedzi i definicji

Należy zadać pytanie o celowość poszukiwania tożsamości i definicji dzieł graficznych. Przecież *summa summarum* to sztuka jest najważniejsza w ogóle, a kategoryzowanie dyscyplin odchodzi do lamusa w myśl powrotu do idei *artes*. Czy postindustrialny świat nie uwalnia nas od konieczności takich podziałów? Jest to jedno z pytań, które także **Andrzej Bednarczyk**⁸ postawił podczas sesji naukowej towarzyszącej bydgoskiej wystawie *Wielość w jedności* z 2018 roku. Starał się on dostarczyć odpowiedzi na wskazywane wątpliwości, natomiast najprostsza z nich zdaje się zawierać w jednym zdaniu: „Chodzi o to, żeby przekraczać, aby nasza cudowna artystyczna wolność nie była oparta na nieświadomości i braku zrozumienia. Dotychczasowy język opisu utracił przystawalność do opisywanych zjawisk.”⁹ Podkreśla, że sam fakt podważania i stawiania pytań świadczy o pewnego rodzaju osłabieniu, poczuciu niepewności czy nawet lęku. Skoro grafika jako dyscyplina artystyczna ponownie domaga się wyjaśnienia pewnych kwestii, oznacza to, że przestaliśmy wiedzieć, czym jest dzieło

sztuki graficznej – a przynajmniej, że to, co wiemy, okazuje się być niewystarczające¹⁰.

Pamiętajmy, że wszystkie definicje i granice znaczeń, które nadajemy przedmiotom, zjawiskom czy ideom, służyć powinny ludziom, nie zaś na odwrót. Podobnie, jak matematyka i nauki ścisłe są kodem opisującym świat oraz jego zjawiska, tak analogicznie rzecz ma się w stosunku do języka. Oczywiście nie sposób mu odmówić funkcji sprawczej; wpływania nie tylko na postrzeganie, ale także realnie na rzeczywistość, w której funkcjonujemy. Powinien być on jednocześnie do tego świata dostosowany. Jest to relacja obustronna; to on go opisuje i ułatwia nam jego poznanie. Rzeczywistość jednak potrafi ewoluować w zawrotnym tempie, w związku z czym definicje oraz granice nie tylko warto, ale i trzeba przesuwac. Każda z nich od momentu zapisania, dzień po dniu traci swoją aktualność w zakamuflowany, niezauważalny na pierwszy rzut oka sposób. Dostrzeżenie tego momentu jest zazwyczaj wynikiem namnożenia się elementów przekraczających te granice, a wtedy właśnie stajemy przed pilną potrzebą redefinicji. Ponownie przytaczając wypowiedź Andrzeja Bednarczyka: „nasza utrata wiedzy o jej tożsamości nie jest problemem sztuki graficznej, a raczej stosowania do jej opisu nieadekwatnych lub zbyt arbitralnie przyjmowanych modeli”¹¹.

Należy jednak pamiętać, aby w owych próbach odpowiedzi zachować także pewną konsekwencję. Jednymi z najczęstszych argumentów stawianych w obronie graficzności technik cyfrowych i działań intermedialnych jest **podkreślanie artystycznej wartości tych prac** oraz **negacja potrzeby kategoryzacji dyscyplinarnych sztuki**. Uczulam, iż obie te dyskusje są ponaddyscyplinarne i odnoszą się innej problematyki. Należy się również zastanowić, czy nadmierne sprowadzanie każdej odpowiedzi do słowa: *intermedium*, na pytanie o tożsamość dziedzin sztuki, może być odpowiedzią nie tylko leniwą, lecz przede wszystkim szkodliwą? Czy polityka braku definicji implikuje wśród kolejnych pokoleń przeważenie szali w drugą – *konserwatywną* – stronę? Brak granic wymaga ich postawienia – granice wymagają przekroczenia. W ten sposób owa *syzyfowa praca* jest pożyteczna dla naszego rozwoju, a głąz ten wtaczany jest na coraz wyższe – ambitniejsze wyżyny.

⁸ Andrzej Bednarczyk – malarz, fotografik, rzeźbiarz, grafik, autor instalacji i obiektów, pedagog. Studiował na Wydziale Grafiki, a następnie Malarstwa ASP w Krakowie. Prowadzi Pracownię Rysunku na Wydziale Malarstwa macierzystej uczelni; do 2005 roku dziekan Wydziału Malarstwa, profesor od 2009 roku.

⁹ Bednarczyk (2019: 201).

¹⁰ Bednarczyk (2019: 201).

¹¹ Bednarczyk (2019: 201).

Perspektywa

Eksperymentowanie i poszerzanie zakresu warsztatowego jest immanentną cechą sztuki, jej rozwoju, ale już szczególnie technik graficznych, grafiki ciągle pytającej o swój status, badającej granice, które można poszerzać, a nawet przekraczać¹².

Powyższe słowa Michała Woźniaka towarzyszą katalogowi wystawy *Wielość w jedności: Offset, serigrafia, techniki cyfrowe i działania intermedialne w grafice polskiej* z 2018 roku. Choć myśl ta wydawać się może oczywista w spojrzeniu na *przedwspółczesną* historię sztuki, niekiedy zdaje się umykać wobec badań nad aktualnymi działaniami artystów. W znacznej mierze nie jest to wynik ignorancji, najtrudniej bowiem określić i zdefiniować czas, w którym żyjemy – *historia nas osądzi*. Dopiero obserwacja z szerszej perspektywy (w tym przypadku: perspektywy czasowej) pozwala badaczom zgromadzić wystarczającą liczbę danych, aby określić modele zależności konkretnych zjawisk. Jako bohaterowie i bohaterki wydarzeń dziejących się *tu i teraz*, obciążeni jesteśmy zarówno mniejszą ilością informacji o szerszych kontekstach, ale i błędami poznawczymi. Nauki ekonomiczne wskazują iż – w myśl *efektu posiadania* – towary już przez nas nabyte będziemy wyceniać jako droższe niż te same, których jeszcze nie zakupiliśmy; zjawisko to polega na niechęci rezygnacji z tego, co już mamy. Przekładając ten fakt na omawianą problematykę, należy zastanowić się, czy niekiedy sceptycyzm wobec zmian zastanego porządku jest jeszcze naturalną ostrożnością, czy już rodzajem zachowania lękowego względem przekraczania bańki informacyjnej i strefy komfortu. Pewna doza nieufności wobec *novum* jest – rzecz jasna – nie tylko wskazana, ale i niezbędna zarówno w naukach ścisłych, jak i humanistycznych. Należy jednak pamiętać o ograniczeniach ludzkich, choć metody badawcze starają się oczywiście zminimalizować marginesy tego błędu. Niemniej warto pamiętać o takiej możliwości – poddawać analizie krytycznej zarówno świat zewnętrzny, jak i wewnętrzny.

Zarys historii

Podwaliny cyfrowej rewolucji w grafice znaleźć możemy już w drugiej połowie XX wieku, w zjawisku dynamicznego przenikania technologii drukarskich do grafiki artystycznej.

Wówczas też offset zaczął zastępować litografię; równolegle także serigrafia zyskała szersze zastosowanie w druku masowym.¹³ Choć prototyp drukarki (dalekopis) został stworzony już w 1902 roku przez Franka Pearnę i Charlesa L. Kruma, przełom nastąpił w roku 1959. Wówczas przedsiębiorstwo IBM zaprezentowało pierwszą na świecie drukarkę łańcuchową IBM 1403, będącą częścią systemu komputerowego IBM 1401; dopiero jednak firma DEC przedstawiła urządzenie, które potrafiło drukować grafikę – LA30 (drukarka igłowa), w 1970 roku. Sam druk cyfrowy uznany został przez przemysł poligraficzny za jedną z technologii druku, obok sitodruku, fleksodruku, współczesnego druku wklęsłego oraz offsetu. Koniec lat 60. XX wieku przynosi pojawienie się sztuki komputerowej, która wkrótce zacznie przenikać do niemal wszystkim dyscyplin artystycznych.¹⁴

Nie bez znaczenia jest właśnie fakt pojawiania się wówczas zainteresowania sztuką nowych mediów w Europie – również w Polsce. Fascynacja ta znalazła wyraz w organizowanych festiwalach, przeglądach i działaniach artystycznych związanych z dziedziną sztuki, której związek z rewolucją cyfrową był niewątpliwie silniejszy niż jakiegokolwiek z dyscyplin artystycznych. W roku 1979 rozpoczyna się pierwsza odsłona prezentowanego co roku festiwalu sztuki elektronicznej Ars Electronica w Linzu (Austria); dziesięć lat później dołącza do niego – wyraźnie już wyspecjalizowany w instalacjach interaktywnych – festiwal Multimediale w Karlsruhe (Niemcy), który jednak zakończył swoją działalność w 1997 roku. Oprócz takich wydarzeń – wysokobudżetowych, otrzymujących wsparcie od swoich regionów – lata 80. XX wieku są czasem działalności kolektywów artystów/ artystek i aktywistów/ aktywistek prezentujących twórczość medialną, takich jak: 235 Media w Kolonii (Niemcy), Montevideo / Time Based Arts w Amsterdamie (Holandia), V2__organization w Rotterdamie (Holandia) czy WRO we Wrocławiu (Polska). Te z czasem instytucjonalizowały swoją działalność, organizując festiwale, wystawy czy konferencje.¹⁵ W grudniu 1989¹⁶ roku Violetta Kutlubasis-Krajewska, Piotr Krajewski, Zbigniew Kupisz oraz Lech Janerka organizują 1. Międzynarodowy Festiwal Wizualnych Realizacji Okołomuzycznych we Wrocławiu, znany później jako Międzynarodowe Biennale Sztuki Mediów WRO (Polska). Formuła pierwszej edycji oparta była na prezentacji

¹³ Chojnacka (2018: 13).

¹⁴ Chojnacka (2018: 13).

¹⁵ Krajewski, Krajewska (2019: 13–15).

¹⁶ 4–10 grudnia 1989 roku.

¹² Woźniak (2018: 8).

sztuki łączącej obraz i dźwięk, kreowanej przy użyciu elektroniki. Rewolucja polityczna w Polsce niewątpliwie otworzyła nowe możliwości dla tego rodzaju oddolnych inicjatyw; podczas WRO '89 zaprezentowane wszystkie 162 zgłoszone prace, w tym artystów z Rosji, Francji, Australii, Japonii czy obu Ameryk (obecni byli również polscy artyści). Łącznie na festiwalu zaprezentowało się niemal stu artystów z całego świata, zaś wydarzenie zostało zauważone przez prasę i telewizję. Wątek rozwoju sztuki nowych mediów w Polsce jest jednak tematem na osobną pracę; zaznaczenie go w tej rozprawie ma na celu jedynie zasygnalizowanie pewnego kontekstu, wobec którego polska grafika wkraczała w dziedzinę technik cyfrowych oraz działań intermedialnych.

Na potrzeby niniejszego artykułu proponuję przegląd historii rozwoju technik cyfrowych i działań intermedialnych w grafice polskiej, podzielony na 4 etapy:

1. **1980–1990** – okres „utajony”, w którym pierwsi twórcy wprowadzają oraz badają możliwości techniczne i technologiczne nowego medium w pracowniach.
2. **1991–1998/1999** – etap pierwszych ekspozycji druków cyfrowych, w którym technika ta pojawia się na Międzynarodowym Triennale Grafiki w Krakowie (choć przez niemal całą dekadę – w ilościach śladowych).
3. **1999/2000 – ~ 2011** – okres „odpowiedzi”; szczególnego wzrostu zainteresowania, otwierania pracowni cyfrowych / intermedialnych na Uniwersytetach i Akademiiach oraz powstawania dedykowanych imprez. Jego początek wyznaczony może zostać przez datę powstania Pracowni Technik Nietradycyjnych na ASP w Katowicach bądź XVI Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie.
4. **~ 2012–2021** – etap współczesny, w którym na przeglądy i wystawy wkracza pokolenie ukierunkowane i wyspecjalizowane (na etapie studiów) w technikach cyfrowych i intermedialnych, zaś dotychczasowe doświadczenie pozwala na pojawienie się obszerniejszych publikacji i refleksji w zakresie rozwoju tych technik.

Wykres 1.a. jest stworzonym przeze mnie wstępnym szkicem periodyzacji rozwoju działań cyfrowych w grafice polskiej oraz najważniejszych wydarzeń. Choć graf ten nie jest kompletny, ułatwił on początkowe uporządkowanie historii opisywanego tematu.

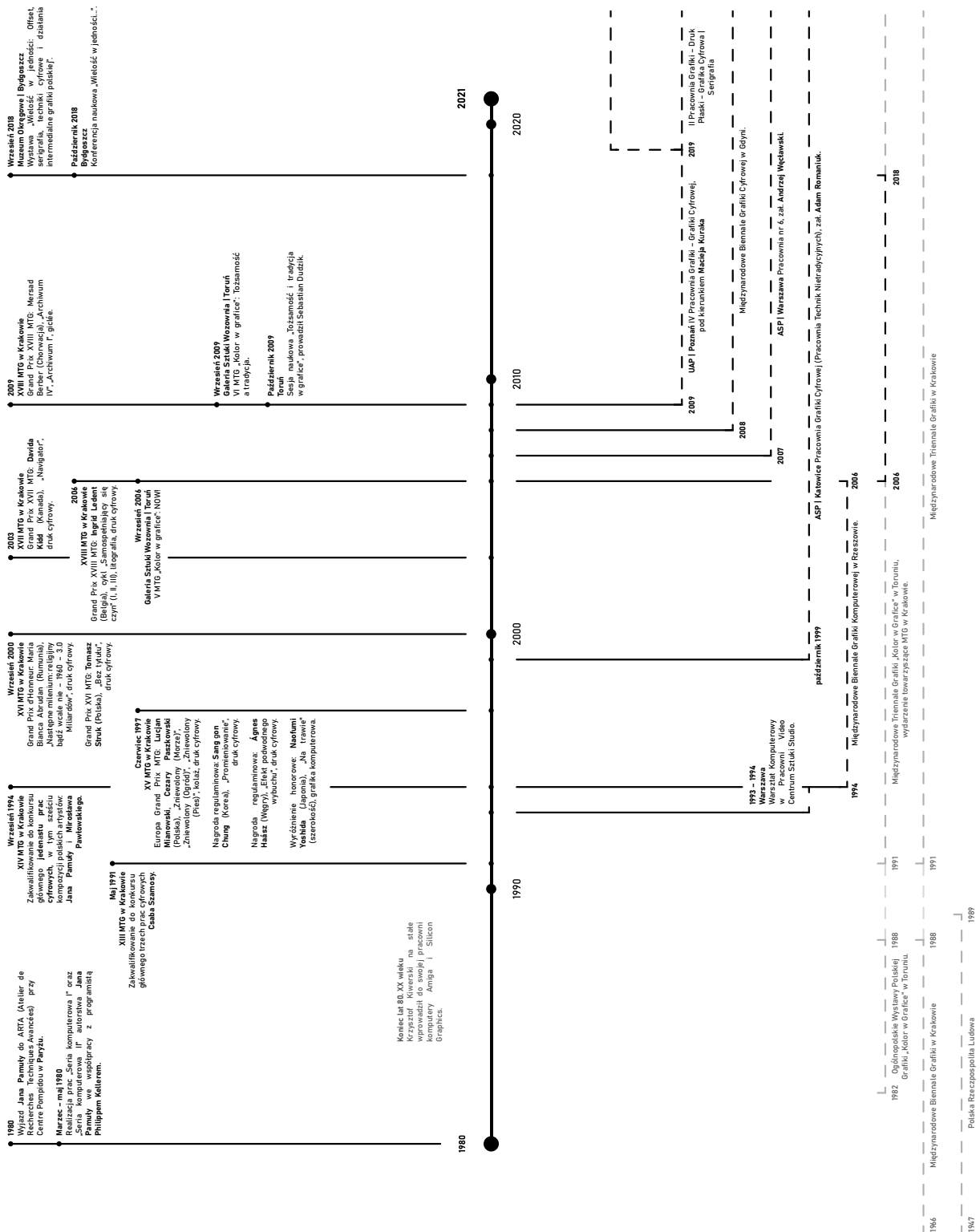
1.1 Lata 1980–1990

Za sprawą sytuacji geopolitycznej Polski po II wojnie światowej eksperymenty z technikami cyfrowymi w naszym kraju pojawiły się z około dwudziestoletnim opóźnieniem w stosunku do świata Zachodu. Czynnikiem nierozzerwalnie związanym z tą dziedziną był i jest dostęp oraz rozwój nowoczesnych technologii, zaś żelazna kurtyna nie ułatwiała przepływu technologicznego między Zachodem a krajami pozostającymi w strefie wpływów ZSRR.

Jako prekursora grafiki komputerowej w Polsce wskazuje się Jana Pamułę, który za sprawą otrzymania stypendium rządu francuskiego w roku **1980** miał możliwość poznania najnowszych zdobyczy technologicznych w ARTA (Atelier de Recherches Techniques Avancées) przy paryskim Centre Pompidou. Od marca do maja artysta zrealizował tam dwa cykle prac komputerowych *Seria komputerowa I* oraz *Seria komputerowa II* (1980) – rysunków wydanych następnie jako malowane ręcznie obrazy oraz wydruki¹⁷. Do ich realizacji użyto sprzętu komputerowego systemu Tektronix, który przystosowany był do plastycznych działań (wyposażony w wyjście graficzne – *table traçante*). Grafiki złożone były z obrazów wygenerowanych za pomocą programu napisanego w języku BASIC przez programistę Phillippa Kellera; do ich stworzenia wykorzystano założenia z wcześniejszej serii *Zbiory chromatyczne* (lata: 1972, 1976, 1977). Program ten dokonać miał podziałów pola obrazowego w taki sposób, by utworzyć „sieć” elementów niepowtarzalnych pod względem proporcji i wielkości. Prostokąt podzielony był zawsze na cztery części prostopadłe do boków figury oraz równoległe do jej podstawy. Dzięki zastosowaniu komputera pojawiła się możliwość stworzenia dowolnej głębokości podziałów – liczby elementów oraz rozrzutu wielkości prostokątów w całym rysunku. Cykle te zostały wykonane przy użyciu plotera płaskiego, sam proces twórczy polegał na ścisłej współpracy artysty i programisty. Każda z wygenerowanych w ten sposób prac ma niepowtarzalny charakter oparty na operacjach algorytmicznych. W procesie tym komputer nie był traktowany jedynie jako narzędzie przyspieszające pracę – można tu mówić o rodzaju bezpośredniej współpracy człowieka z cyfrową maszyną. Dopiero czternaście lat później, na XIV Międzynarodowym

¹⁷ Pamuła (2014).

Wykres 1.a.



Triennale Grafiki w Krakowie (1994) artysta zaprezentował trzy niewielkie, abstrakcyjne grafiki komputerowe¹⁸.

Sam **Krzysztof Kiwerski**¹⁹ wspomina, iż komputery stopniowo pojawiające się w peweksach posiadały początkowo „mizerne” możliwości graficzne, które z roku na rok były rozbudowywane. Artysta pasjonujący się obrazem ruchomym – ze szczególnym uwzględnieniem filmu animowanego – pierwsze eksperymenty podejmował, będąc na studiach, przy użyciu symultanicznych rzutów na odpowiednio spreparowanych przez niego slajdach. Pod koniec **lat 80. XX wieku** pracował on już na komputerach Amiga oraz Silicon Graphic²⁰.

1.2 Lata 1991–1998/1999

Jak wskazuje Urszula Dragońska, kluczowe znaczenie dla rozwoju technik cyfrowych w grafice polskiej miały lata **90. XX wieku** – to wówczas komputer staje się narzędziem łatwiej dostępnym, przez co wielu artystów zaczyna interesować się możliwościami jego twórczego zastosowania. Nie oznacza to jednak nagłego, bezrefleksyjnego i masowego użycia technik cyfrowych w grafice artystycznej. Artyści, historycy, krytycy, kuratorzy, a także publiczność – wszyscy ci wciąż podchodzili do twórczej pracy przy użyciu technologii komputerowej z pewną nieufnością.²¹ W powszechnej świadomości komputery czy urządzenia wideo kojarzyły się raczej z badaniami naukowymi, wykorzystaniem komercyjnym, prognozami science fiction, aniżeli z kreacją artystyczną.

Rok **1991** był nie tylko momentem, w którym Międzynarodowe Biennale Grafiki w Krakowie zmieniło swoją formułę na Triennale, lecz także rokiem, w którym do konkursu głównego XIII MTG przyjęto trzy prace komputerowe Csaba Szamosy. Trzy lata później, na XIV MTG (**1994**) liczba przyjętych druków wzrasta do jedenastu, autorstwa pięciorga artystów i artystek: Doris Elbe (*Dno, Rapidus*), Jana Pamuły (*Obraz 1, N.Y. 1 A, Obraz 3*), Mirosława Pawłowskiego (*Kamuflaż – Jestem IV, Kamuflaż – Jestem V, Kamuflaż – Jestem VIII*), Deeny Des

Rioux (*Interfejs systemów*) oraz Diane Samuels (*Alfabet z aluminium*). Spośród wymienionych pozycji jedynie cykl *Kamuflaż* Pawłowskiego zrealizowany był także przy użyciu serigrafii (grafika komputerowa, serigrafia); technika pozostałych prac opisana była wyłącznie jako grafika komputerowa. Realizacje Elbe, Pamuły i Pawłowskiego wyraźnie zaznaczały „cyfrową” naturę – eksponowany był piksel, a abstrakcyjne prace przypominały raczej studium glitchu komputerowego. Deena Des Rioux zaprezentowała pracę figuratywną, zbliżoną do fotografii surrealistycznej, zaś Diane Samuels – abstrakcję, która przedstawieniowo nie podkreślała użytej techniki.²² Przyjęte realizacje stanowiły **1,31%** wszystkich prac prezentowanych na głównej wystawie Triennale.²³ W tym samym roku dyrektor rzeszowskiego Teatru im. W. Siemaszkowej – Zbigniew Rybka – zorganizował **I Międzynarodowe Biennale Grafiki Komputerowej**. W latach **1993–1994** przy Centrum Sztuki Studio w Warszawie działał także **Warsztat Komputerowy**, zainicjowany przez Jerzego Karpińskiego. W przedsięwzięciu uczestniczyli: Jan Tarasin, Józef Szajna, Janusz Przybylski, Antoni Janusz Pastwa, Juliusz Narzyński, Stasys Eidrigevičius, Jacek Dyrzyński, Tadeusz Dominik i Jan Dobkowski – dla artystów była to pierwsza okazja do styczności z technologią cyfrową. Pracowali oni na komputerze Amiga 2000, który wyposażony był w program graficzny DeLuxePaint IV. Druk odbywał się jednak na zwykłej drukarce biurowej – co znacznie ograniczało możliwą jakość, a także format kompozycji (maks. A4). Realizacje grupy prezentowane były w Galerii Studio w Warszawie (1995), Państwowej Galerii Sztuki w Płocku (1996), Galerii Bielskiej BWA w Bielsku-Białej (1996), Miejskiej Galerii Sztuki w Częstochowie oraz II Biennale Grafiki Komputerowej w Rzeszowie (1997)²⁴.

Współczynnik obecności technologii komputerowych na krakowskim MTG wzrósł do **4,88%** w **1997** roku (41 prac)²⁵. Co ważniejsze pierwsi twórcy „cyfry” otrzymali także wyróżnienia w konkursie głównym: Lucjan Mianowski i Cezary Paszkowski za cykl *Zniewolony* – Europa Grand Prix, Sang gon Chung: *Promieniowanie* – nagroda regulaminowa, Ágnes Haasz: *Efekt podwodnego wybuchu* – nagroda regulaminowa, Naofumi Yoshida: *Na trawie (szerokość)* – wyróżnienie honorowe²⁶. Oznacza to, iż niemal **15% (~ 14,81%)** wszystkich

¹⁸ Chojnacka (2018: 19); Węclawski (2018: 55); Dragońska (2019: 138); Raczek-Karcz (2014: 72); *Triennale 94* (1994); Miśkiewicz (2022).

¹⁹ Krzysztof Kiwerski – ukończył studia na Wydziale Malarstwa krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych. Od 1973 zatrudniony na ASP w Krakowie, obecnie jako profesor. Uprawia malarstwo, grafikę komputerową i *motion graphic*. Zrealizował 38 filmów animowanych, w tym cztery pełnometrażowe. Brał udział w ponad 100 wystawach m. in. w Polsce, Niemczech, Francji, Szwajcarii, Belgii, Danii, Szwecji, Japonii, Turcji, Grecji, Jugosławii, Austrii.

²⁰ Raczek-Karcz (2014: 26).

²¹ Dragońska (2019: 138).

²² Dragońska (2019: 138); *Triennale'94* (1994).

²³ Na podstawie własnej kalkulacji i analizy katalogu *Triennale'94*.

²⁴ Dragońska (2019: 138).

²⁵ Na podstawie własnej kalkulacji i analizy katalogu *Triennale'97*.

²⁶ *Triennale'97* (1997).

nagród zostało przyznane autorom prac, wykonanych przy użyciu komputera – 4 z 27 realizacji²⁷. Ostateczny wyraz zaznaczenia przez MTG świadomości powagi rewolucji cyfrowej wyraża także sama organizacja sesji naukowej *Grafika współczesna – między unikatem a elektroniczną kopią*²⁸. **Od 1997 do 2012 roku wśród nagrodzonych na MTG prac zawsze znajdują się realizacje wykonane przy użyciu technik cyfrowych.**

Jedną z najważniejszych ról w cyfrowych przemianach świata graficznego Polski niewątpliwie odegrały Katowice. To w tamtejszej Katedrze Grafiki Warsztatowej Akademii Sztuk Pięknych, w roku 1999 powstaje pierwsza w kraju Pracownia Grafiki Cyfrowej – wówczas jako **Pracownia Technik Nietradycyjnych**. Stało się to za sprawą **prof. Adama Romaniuka**, który wraz ze swoim asystentem **Dariuszem Gajewskim** utworzyli przestrzeń, w której nowe technologie mocno zaznaczyły swoją obecność. Dzięki otrzymanemu grantowi zakupiono japoński ploter firmy Rolland do druku wielkoformatowego, dzięki czemu rozpoczęto prowadzenie projektów badawczych. W pracowni tej zgromadziło się grono artystów i artystek eksplorujących nowe, cyfrowe medium, takich jak: Katarzyna Dziuba i Marta Pogorzelec. Andrzej Węclawski podkreśla także rolę działalności katowickiej drukarni cyfrowej Rapid.²⁹ Jak o pracowni wypowiedział się Adam Romaniuk:

Celem prowadzonych zajęć jest zaznajomienie studentów z cyfrowymi mediami wykorzystywanymi w procesie tworzenia szeroko rozumianej grafiki. Przedmiot zarysowuje nową przestrzeń tworzenia dzieła artystycznego, wychodzącego poza techniki tradycyjne, wykorzystując nowe media. Ukazuje możliwości interdyscyplinarnego łączenia różnych gałęzi sztuki. Koncepcja prowadzenia przedmiotu polega na tworzeniu mocnego i przejrzystego pomostu pomiędzy tradycją a współczesnością w celu poszukiwania nowatorskich rozwiązań artystycznych w obszarze technik cyfrowych³⁰.

Powstanie pierwszej pracowni zdaje się być ostatecznym uznaniem faktu, iż w grafice *idzie nowe*. Po niemal 10 latach pierwszych kroków cyfry w głównym nurcie tej dyscypliny

pojawiła się reakcja na zapotrzebowanie edukacji w *nietradycyjnym* nurcie.

1.3 Lata 1999/2000 – ~ 2011/2012

Kolejny krok milowy postawili członkowie Międzynarodowego Jury Nagród XVI MTG w Krakowie, w 2000 roku. Komisja, na czele z Dorotą Folgą-Januszewską, przyznała Grand Prix MTG Tomaszowi Strukowi (związanemu z Katowicami i Berlinem) za cykl *Bez tytułu* wykonany w technikach cyfrowych³¹. Był to niemal gest symboliczny (choć nie był motywowany jedynie symboliką), wykonany u progu nowego milenium – wyrażający stanowisko jurorów w ówczesnej dyskusji nad statusem nowych sposobów *generowania* obrazów. Rozmyta, niepokojąca forma pracy Struka dowodzi, iż komputer jest tylko narzędziem, zaś efekt finalny zależy wyłącznie od wrażliwości artysty. W cyklu tym autor gra nie tylko między głębią a płaskością czy nieostrością a rozmyciem³², lecz formami balansującymi na granicy świata organicznego i wirtualnego. Te wielokątne – heksa- i heptagonalne – kształty ukryte są pod transparentną płachtą *fokusu* oraz cyfrowej odmiany rastra – ziarna. Obraz ten mimowolnie przywołać może na myśl widok komórek obserwowanych pod mikroskopem, choć równocześnie formy te wyjęte są z przestrzeni i czasu; zawieszone w ciemności, z głębi której dostrzec można delikatne załamania światła, wskazujące na prawdopodobną obecność *czegoś jeszcze*. W tym punkcie odbiorca przestaje ufać swoim zmysłom, a rozstrzygnięcie *rzeczywistości istnienia* owych ukrytych w ciemności kształtów podane jest w wątpliwość na rzecz natury cyfrowego świata.

W edycji tej nagrodzone zostały i zostali także: Maria Bianca Abrudan za pracę *Następne milenium: religijny bądź wcale nie – 1960 – 3.0 Miliardów* (druk cyfrowy) – Grand Prix d'Honneur; Sang gon Chung, *Zjawisko* (druk cyfrowy) – nagroda regulaminowa; Ülle Marks i Jüri Kass, *W lodzie* (druk cyfrowy), *W ogniu* (druk cyfrowy) – nagroda regulaminowa; Vladimir Havrilla, *W nastroju Mondriana* (druk cyfrowy) – nagroda regulaminowa; Mark Richard Hampson, *Grubasek 1999* (druk cyfrowy), *Herbert 1999* (druk cyfrowy) – nagroda regulaminowa³³. W edycji tej stosunek nagrodzonych prac wyko-

³¹ W publikacji *Okno na świat* (2017) cykl ten oznaczony jest jako serigrafia; w dokumentacji dostępnej na stronie internetowej artysty [<https://tomaszstruk.com/pl/cykle/cycle-3-1992-2003/obrazy/>], a także w informacji zawartej w artykule Węclawskiego (2018), technika niniejszego cyklu opisana jest (atramentowy) druk cyfrowy.

³² *Okno na świat* (2017).

³³ *Okno na świat* (2017).

²⁷ Na podstawie własnej kalkulacji i analizy katalogu *Triennale'97*.

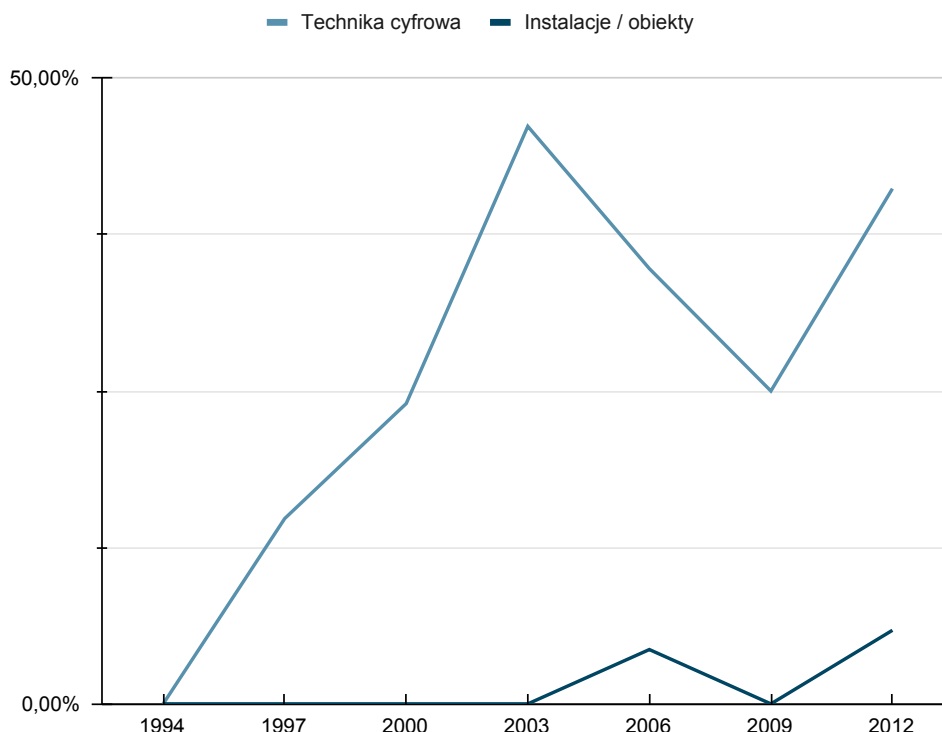
²⁸ Gryglewicz (1999).

²⁹ Węclawski (56 :2018).

³⁰ Nota o Adamie Romaniuku na stronie internetowej Uniwersytetu Radomskiego im. Kazimierza Pułaskiego.

Wykres 1.b

Procent przyznanych nagród dla grafik wykonanych przy użyciu technik cyfrowych i działań intermedialnych na Międzynarodowym Triennale Grafiki w Krakowie w stosunku do wszystkich przyznanych nagród (1994 – 2012)



nanych w technikach cyfrowych do wszystkich przyznanych wyniósł **24%** – 6 z 25 nagród³⁴.

Szczególny wzrost nastąpił w roku **2003**, a nagrody uzyskało wówczas **46,15% artystów cyfrowych**, spośród wszystkich wyróżnionych. Grand Prix MTG otrzymała kanadyjska artystka Davida Kidd za pracę *Nawigator* (druk cyfrowy)³⁵. Ciekawa jest relacja z nastrojów towarzyszących samemu otwarciu XVII MTG, opisana na stronie *ArtInfo*. Wskazano zarówno na pochlebne komentarze, lecz także wyrazy niezadowolenia wobec decyzji jury o przyznaniu nagrody głównej pracy drukowi cyfrowemu; edycji tej zarzucano również wtórność względem poprzednich lat. Skomentował to Witold Skulicz – ówczesny prezes Stowarzyszenia Międzynarodowe Triennale Grafiki oraz kurator główny MTG: „(...) To nie śmierć grafiki. (...) stała się ona miejscem spotkania silnych strumieni

medialnych, fotografii, designu, które tworzą język grafiki nowego wieku”³⁶.

W roku **2006** nagroda ta po raz kolejny została jednak przyznana realizacjom wykonanym w tej technice. Wyróżnioną artystką była Ingrid Ledent, autorka cyklu *Samospelniający się czyn* (druk cyfrowy, litografia). Choć procent nagrodzonych prac cyfrowych spadł do poziomu **34,78%**, wśród wszystkich tych realizacji pojawiła się instalacja multimedialna Ksawerego Kaliskiego: *Przeciw Nicości – Całość i Nieskończoność* (nagroda: wyróżnienie za multimedia). W **2009** roku – po raz pierwszy od trzech edycji Triennale – Grand Prix MTG nie zostało przyznane pracy wykonanej przy użyciu techniki cyfrowej, zaś „cyfra” stanowiła **25%** wszystkich nagrodzonych prac. Ponowny wzrost nastąpił trzy lata później (**2012**) – **41,17%**; wyróżniony został obiekt autorstwa Kristen Borchert Część „*La Familia Conservada*” (Nagroda Profesora Skulicza). Grand

³⁴ Na podstawie własnej kalkulacji i danych z: *Okno na świat* (2017).

³⁵ *Okno na świat* (2017).

³⁶ *ArtInfo*: [https://artinfo.pl/pl/blog/relacje/wpisy/miedzynarodowe-triennale-grafiki-krakow-20032/].

Prix MTG zostało przyznane Jackowi Joostberensowi za prace *10.51. PN* i *19.19.SO* (druk cyfrowy, gipsoryt, relief).³⁷ Na MTG łącznie przyjęto około 30 prac wykorzystujących techniki cyfrowe³⁸.

1.b³⁹

Wykres 1.b należy traktować roboczo; stworzony został na podstawie danych zawartych w publikacji *Okno na świat...*, lecz część zamieszczonych tam informacji dotyczących technik nie pokrywa się z informacjami zawartymi w katalogach lub na stronie internetowej MTG. Rozbieżność ta dotyczy m.in. techniki pracy Tomasza Struka (MTG, 2000) czy Ksawerego Kaliskiego (MTG, 2006). Ponadto powyższej kwalifikacji jako prace cyfrowe lub instalacje / obiekty podlegały tylko te, które taką informację miały zamieszczoną w opisie – techniki mieszane zostały wyłączone ze względu na brak możliwości weryfikacji.

* * *

Powyższe dane dotyczące prac nagradzanych na MTG w omawianym przedziale czasowym wskazywać mogą na pewien spadek zainteresowania technikami cyfrowymi po 2005 roku, lecz teza ta nie ma potwierdzenia w kolejnych wydarzeniach ukazanych na wykresie 1.a. Choć w **2006** roku zanika Międzynarodowe Biennale Grafiki Komputerowej w Rzeszowie, toruńska *Wozownia* poddaje redefinicji organizowane przez nią MTG Kolor w grafice – orientując edycję *NOW!* na przegląd nowych technik w grafice polskiej. Pewnym wyrazem zainteresowania tym tematem na obszarze Torunia są także artykuły publikowane od **2006** roku przez Sebastiana Dudzika w czasopiśmie „Artluk: sztuka na spad”.

Oprócz Torunia ważnym ośrodkiem dla tematu niniejszej pracy jest Kraków, gdzie działał nie tylko wspomniany już Jan Pamuła, lecz także Krzysztof Kiwerski oraz Wojciech Krzywobłocki. W Poznaniu formy multimedialne realizowali: Izabella Gustowska, Wojciech Müller oraz Mirosław Pawłowski. Andrzej Węclawski wymienia także kolejne obszary, na których działali artyści tworzący grafiki cyfrowe: Wrocław (Paweł Frąckiewicz), Łódź (Grzegorz Chojnacki), Gdańsk (Cezary Paszkowski), Lublin (Barbara Sosnowska-Bałdyga oraz Grzegorz Dobiesław Mazurek) oraz Warszawa

– za sprawą Pracowni nr 6 utworzonej w **2007** roku na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych przez samego Andrzeja Węclawskiego.⁴⁰ Rok później (**2008**) w Muzeum Miasta Gdyni miała miejsce inauguracja **Międzynarodowego Biennale Grafiki Cyfrowej**, zainicjowanego przez Ewę Gołębiowską i Grzegorza Terlickiego⁴¹, zaś w Warszawie odbyła się I edycja Międzynarodowego Triennale Sztuk Graficznych im. T. Kulisiewicza w Warszawie IMPRINT⁴². Być może właśnie pojawienie się tych dwóch imprez stało się jedną z przyczyn drastycznego spadku nagradzanych prac cyfrowych na krakowskim MTG w **2009** roku, zaprezentowanego na wykresie 1.b. Szczególnie pojawienie się dużego, dedykowanego przeglądu grafiki cyfrowej w Gdyni mogło rozprężyć pewne napięcie – przesyt rynku, a w konsekwencji przywrócenie pewnej równowagi na tej płaszczyźnie (np. w stosunku do edycji z 2003 roku). Do zbadania tej kwestii potrzebnych jest jednak więcej danych dotyczących m.in. stosunku przyjętych prac do krakowskiego MTG w 2009 roku, nadesłanych do Krakowa prac oraz liczby zgłoszeń do I edycji gdyńskiego MBGC.

Generalnie zainteresowanie tematem jednak nie spadało – kolejna edycja toruńskiego *Koloru w grafice* (2009) przebiegała pod hasłem *Tożsamość a tradycja* (jako hasło MTG *Kolor w grafice* oraz temat towarzyszącej sesji naukowej)⁴³. Ponadto w tym samym roku Andrzej Kurak założył na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu *IV Pracownię grafiki – grafiki cyfrowej*. Władze UAP-u zdawały się zasygnalizować swoją gotowość wobec *nowego* w grafice, dedykując cały, 20. numer „Zeszytów Artystycznych” właśnie tej dyscyplinie. Rozwój technik cyfrowych w grafice polskiej oraz kształcenia na poziomie uniwersyteckim w tym zakresie zaczął się stabilizować. W pracowniach kształcono pierwszych studentów ściśle działających w „cyfrze”, zaś doświadczenia osób już zajmujących się tą dziedziną zaczęły być systematyzowane dzięki konferencjom i sesjom naukowym. Już wspomniane wyżej „Zeszyty. . .” stanowiły bowiem zapis materiałów z konferencji towarzyszącej 6. Biennale Grafiki Studenckiej: *Młoda Grafika Polska. Podstawy artystyczno-społeczne pokolenia XXI wieku*⁴⁴. Potrzeba przeglądu dotychczasowego doświadczenia uzyskała swój szczególny wyraz w realizacji projektu artystyczno-teoretycznego *Od grafiki warsztatowej do mediów cyfrowych*.

⁴⁰ Węclawski (56 :2018).

⁴¹ 6. Międzynarodowe Triennale Grafiki Cyfrowej (2019).

⁴² 1. Międzynarodowe Triennale Sztuk Graficznych (2008).

⁴³ 6. Międzynarodowe Triennale Grafiki (2009).

⁴⁴ *Zeszyty Artystyczne* (2009).

³⁷ *Okno na świat* (2017).

³⁸ Na podstawie własnej kalkulacji, *Międzynarodowe Triennale Grafiki*, Kraków (2012).

³⁹ Dane na podstawie informacji zawartych w publikacji *Okno na świat* (2017).

Doświadczenie pokoleniowe artystów przełomu XX i XXI wieku. Twórczość – refleksja – prezentacja. Został on zrealizowany na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie, w 2012 roku. W przedsięwzięciu wzięło udział trzynastu grafików: Jacek Zaborski, Waldemar Węgrzyn, Milan Sokol, Marek Sajduk, Xenofon Sachinis, Mirosław Pawłowski, Adam Panasiewicz, Jan Pamuła, Ingrid Ledent, Krzysztof Kiwerski, Paweł Frąckiewicz, Grzegorz Banaszkiewicz i Agnieszka Dutka; oraz trójka teoretyków: Rafał Solewski, Marta Anna Raczek-Karcz i Giulio Angelucci. W tym samym roku odbyło się kolejne, III Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej w Gdyni, zaś *Wozownia* w Toruniu po raz trzeci *podjęła rękawicę* – realizując MTG *Kolor w grafice* pod hasłem: *Cyfra*.

1.4 Lata ~ 2012/2013–2021

Okres ten, jako najbliższy teraźniejszości, jest najtrudniejszy do opisanie – a przede wszystkim do zdefiniowania. Informacje dostępne w katalogach MTG są mniej jednoznaczne. Przesyłane i przyjmowane prace wykonywane są w coraz bardziej złożonych technikach, które niekiedy trudno jest zaklasyfikować nawet do „cyfry”. Instalacje, obiekty i działania intermedialne niejednokrotnie są kumulacją technik tradycyjnej grafiki warsztatowej, ale także malarstwa czy rzeźby – często określane zbiorowo jako *technika mieszana*. Grand Prix d'Honneur oraz Grand Prix MTG otrzymała w 2015 roku Deborah Cornell za instalację *Odzwierciedlając miejsce*. Spośród pozostałych trzynastu przyznanych nagród jedną została uhonorowana Magdalena Stawarska-Beavan za realizację *Kraków – Wenecja w 12 godzin* (serigrafia, instalacja) – nagroda Hamelin Sp. z o.o.. Mimo ponownego, drastycznego spadku odsetka przyznawanych nagród według moich szacunków prace oznaczone jako wykonane z użyciem technik cyfrowych stanowiły około 20% wszystkich przyjętych grafik⁴⁵. Drastyczna zmiana podziału nagród następuje jednak w roku 2018 – niemal 60% uhonorowanych prac stanowiło instalację bądź wykonane były z użyciem „cyfry”⁴⁶. Wówczas też zagadnienie r/ewolucji technicznej i technologicznej grafiki było głównym tematem bydgoskiej wystawy *Wielość w jedności: Offset, serigrafia...* (oraz późniejszej sesji naukowej o tej samej nazwie), 9. MTG *Kolor w grafice: Hybrydowe światy*, wraz z konferencją *Hybrydowość w grafice. Medium w poszukiwaniu*

swego czasu i sensu. W Krakowie została także zorganizowana pierwsza edycja wystawy *Transgrafia* – kolejnej imprezy dedykowanej eksperymentowi graficznemu. Jej następne edycje odbyły się w 2020 i 2021 roku. Przekraczanie granic uhonorowano także na XI MTG w Krakowie (2021) – przyznając Janowi Pamule nagrodę *Grand Prix d'Honneur*.

Są to tylko niektóre wydarzenia na osi czasu historii ekspansji technik cyfrowych i działań intermedialnych w Polsce. Ich ogólny przegląd umożliwia jednak określenie momentów zwrotnych – od wzmożonego zainteresowania tematem po jego spadek.

Bibliografia

6. Międzynarodowe Triennale Grafiki Cyfrowej 2019 = 6. Międzynarodowe Triennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia (6th International Digital Print Triennial – Gdynia), [katalog wystawy], Stowarzyszenie Promocji Artystów Wybrzeża ERA ART, Gdynia 2019.
6. Międzynarodowe Triennale Grafiki 2009 = 6. Międzynarodowe Triennale Grafiki „Kolor w grafice”: *Tożsamość a tradycja*, Anna Jackowska [red.], [katalog wystawy], Toruń 2009.
- I Międzynarodowe Triennale Sztuk Graficznych 2008 = I Międzynarodowe Triennale Sztuk Graficznych im. T. Kulisiwicza w Warszawie IMPRINT, Piotr Szymor, Grażyna Wielicka [red.], [katalog wystawy], Warszawa 2008.
- Banaszkiewicz 2019 = Banaszkiewicz Grzegorz, *Czym jest GRAFIKA? W poszukiwaniu współczesnej definicji*, [w:] *Wielość w jedności. Offset, serigrafia, techniki cyfrowe i działania intermedialne w grafice polskiej. Materiały z sesji naukowej 18–19 października 2018*, Michał Woźniak [red.], Bydgoszcz 2019.
- Bednarczyk 2019 = Bednarczyk Andrzej, *Pytanie o tożsamość dzieła graficznego*, [w:] *Wielość w jedności. Offset, serigrafia, techniki cyfrowe i działania intermedialne w grafice polskiej. Materiały z sesji naukowej 18–19 października*, Michał Woźniak [red.], Bydgoszcz 2019.
- Berdyszak 2012 = Berdyszak Maria, *Jan Berdyszak: gęstość cienia*. «Pomiędzy światłem a ciemnością, wystawa, CSW „Znaki czasu” w Toruniu, Toruń 2012.
- Chojnacka 2018 = Chojnacka Barbara [red.], *Wielość w jedności. Offset, serigrafia, techniki cyfrowe i działania intermedialne w grafice polskiej*, [katalog wystawy] Bydgoszcz 2018.
- Czyż 2022 = Piotr Czyż, *Nowe metody opracowania matrycy serigraficznej i matrycowanie przestrzeni*, praca doktorska pod kierunkiem dr hab. A. Dworzak-Subocz, prof. UMK, Wydział Sztuk Pięknych UMK w Toruniu, Toruń 2022.
- Dragońska 2019 = Dragońska Urszula, *Warsztat komputerowy w Pracowni Video Centrum Sztuki w Warszawie a rozwój grafiki cyfrowej w Polsce w latach 90. XX wieku*, [w:] *Wielość w jedności. Offset, serigrafia, techniki cyfrowe*

⁴⁵ Międzynarodowe Triennale Grafiki (2015).

⁴⁶ Międzynarodowe Triennale Grafiki (2018).

- i działania intermedialne w grafice polskiej. Materiały z sesji naukowej 18–19 października 2018*, Michał Woźniak [red.], Bydgoszcz 2019.
- Gryglewicz 1999 = Gryglewicz Tomasz, *Grafika współczesna – między unikiem a elektroniczną kopią: Referaty z sesji naukowej zorganizowanej w ramach programu Międzynarodowego Triennale Grafiki Kraków'97*, Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, Kraków 1999.
- Krajewski, Krajewska 2019 = Krajewski Piotr, Krajewska Violetta [red.], *Historia instalacji interaktywnych*, Fundacja WRO Centrum Sztuki Mediów, Wrocław 2019.
- Miśkiewicz 2022 = Miśkiewicz Lesław, *Nota biograficzna Jana Pamuły* [opracowana na podstawie informacji z katalogów, rozmów z Janem Pamułą oraz publikacji pod red. Beaty Gawrońskiej-Oramus *Jan Pamuła. Pionier sztuki komputerowej w Polsce*, Muzeum Sztuki w Ołomuńcu, 2020 roku] Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi 2022.
- Okno na świat 2017 = *Okno na świat. Międzynarodowe Biennale i Triennale Grafiki w Krakowie 1966–2016*, Marta Anna Raczek-Karcz [red.], Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, Kraków 2017.
- Pamuła 2014 = Pamuła Jan, *Logika i fizyka*, [w:] Jan Pamuła. *Grafika*, Galeria Oko dla Sztuki, Kraków 2014.
- Raczek-Karcz 2014 = Raczek-Karcz Marta Anna [red.], *Od grafiki warsztatowej do mediów cyfrowych. Doświadczenie pokoleniowe artystów przełomu XX i XXI wieku. Twórczość – refleksja – prezentacja*, Kraków 2014.
- Węclawski 2018 = Węclawski Andrzej, *Grafika – czas przemian*, [w:] *Wielość w jedności. Offset, serigrafia, techniki cyfrowe i działania intermedialne w grafice polskiej*, Barbara Chojnacka [red.], [katalog wystawy], Bydgoszcz 2018.
- Woźniak 2018 = Woźniak Michał, *Wstęp*, [w:] *Wielość w jedności. Offset, serigrafia, techniki cyfrowe i działania intermedialne w grafice polskiej*, Barbara Chojnacka [red.], [katalog wystawy], Bydgoszcz 2018.

Zeszyty Artystyczne 2009 = *Zeszyty Artystyczne*, Wasilewski Marek [red.], Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, 20 (2009).

Digital techniques and intermedia activities in Polish printmaking (from the 1980s to 2021)

(Summary)

The paper concerning Polish digital printmaking and intermedia activities in printmaking defines the genesis of these phenomena and outlines the history of the process of recognition and inclusion of digital printmaking in art events (competitions, exhibitions). The historical outline illustrates in which extent the digital revolution has influenced the expansion of boundaries and redefinition of (not only) graphic art as a discipline. The analyses were carried out on the basis of data collected by the author of the article included in the following forms: – a chart illustrating key developments in the evolution and reception of digital graphics: *A timeline sketch of the development of digital activities in Polish graphic art and key events (1980 – 2021)* – a statistical overview: *Percentage of prizes awarded to prints made with the use of digital techniques and intermedia activities at the International Print Triennial in Krakow in relation to overall prizes awarded (1994 – 2012)*. These data provided a framework for the periodisation and characterisation of the phenomenon: the dynamics of the expansion of digital printmaking.