

**Akademia Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego
w Łodzi**

Tytuł pracy doktorskiej

**RELACJA OBRAZ – DŹWIĘK. ZJAWISKA NA GRANICY,
WSPÓLNE POLA I ANALOGIE. KOLEKCJA GRAFIK
W PRZESTRZENI AUDIALNEJ**

(*ORGANIZM*)

**Promotor:
prof. Piotr Karczewski**

**Autor:
mgr Karol Stolarek**

SPIS RZECZY

CZĘŚĆ I

Prezentacja ogólnej idei i kontekstu tematu na podstawie wybranych publikacji oraz inspiracji z obszaru dźwięku i obrazu w sztuce

1. WPROWADZENIE	4
2. SPUŚCIZNA	10
3. OBRAZ I DŹWIĘK W SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ (DZIEŁO INTERDYSCYPLINARNE / INTERMEDIALNE)	17
4. WIDZENIE DŹWIĘKU – PRZYKŁADY GRAFICZNEGO WIZUALIZOWANIA DŹWIĘKU. GŁOS JEST LINIĄ, DŹWIĘKI SĄ OBRAZEM	24
5. ODBIÓR	34

CZĘŚĆ II

Opis procesu twórczego oraz zjawisk artystycznych zachodzących w praktycznej części pracy doktorskiej.

6. MEDIUM. WZAJEMNE KORELACJE – INTEGRACJA	42
7. ZDARZENIE - DOŚWIADCZENIA SPOTKAŃ NA GRANICY	61
8. OPIS TECHNICZNY I PREZENTACJA REPRODUKCJI WCHODZĄCYCH W SKŁAD PRAKTYCZNEJ CZĘŚCI PRACY	67
9. WYJŚCIE	79

BIBLIOGRAFIA	81
--------------	----

TŁUMACZENIE NA JĘZYK ANGIELSKI	83
--------------------------------	----

CZĘŚĆ I

PREZENTACJA OGÓLNEJ IDEI I KONTEKSTU TEMATU NA PODSTAWIE WYBRANYCH PUBLIKACJI ORAZ INSPIRACJI Z OBSZARU DŹWIĘKU I OBRAZU W SZTUCE.

1. WPROWADZENIE

Odkąd sięgam pamięcią obraz i dźwięk bez reszty pochłaniały niemal cały obszar moich zainteresowań. Bardzo wcześnie zacząłem pasjonować się technikami plastycznymi równolegle interesując się instrumentami muzycznymi i śpiewem, co przejawiało się nieustanną tułaczką pomiędzy pełną światła dziennego pracownią plastyczną a oświetloną za pomocą kilku mrugających jarzeniówek piwnicą, w której mieściła się sala prób mojego pierwszego zespołu. Na początku doświadczeń z obu tymi dziedzinami postrzegałem je jako dalekie od siebie, precyzyjnie odseparowane światy, które dawały mi ogromną ilość najzwyczajszej dziecięcej wolności. Podróże po tych dwóch przeciwstawnych, jak mi się wtedy wydawało, biegunach pozwalały mi nabierać dystansu i patrzeć na owe „skrajności” z innego punktu. Percepcja dziecka postrzegała sferę wizualną i foniczną jako bajeczny poligon do rozbudowywania wyobraźni. Pojawiały się też momenty, w których miałem wrażenie, że jestem przedzielony niewidzialną linią biegnącą wzdłuż i wyznaczającą symetryczne części. Sztuki plastyczne wytwarzały tak samo silne przyciąganie co muzyka, pojawiały się więc podstawowe pytania, którą drogą dalej podążać, co wybrać, a co za tym idzie, co odrzucić. Towarzyszyło mi wtedy silne uczucie, że nie jest rozsądnym stąpać po tych dwóch ziemiach, że to balansowanie na granicy szybko obudzi u mnie stan wewnętrznego konfliktu. Byłem przekonany, że należy wybrać tylko jedną dziedzinę i dążyć w niej do jak najpełniejszego poznania.

Jednak będąc kierowanym jakąś osobliwą intuicją lub być może zwykłymi emocjami postanowiłem symultanicznie zajmować się zarówno dźwiękiem jak i sztukami wizualnymi; zanurzyć się w nich nawet kosztem zaangażowania spotęgowanej ilości energii i czasu - a tego niewątpliwie wymagają tego typu działania. Te wszystkie lata równoległego obcowania z muzyką i obrazem zdeterminowały we mnie inklinacje do schodzenia coraz głębiej w nieznane mi obszary. Zacząłem intensywnie poszukiwać analogii, budować w wyobraźni wspólny obszar jako pewien zbiór, który skupiałby przynajmniej jakąś część kompatybilnych elementów. Poczułem ogromną potrzebę odnalezienia tej „ziemi niczyjej”, po której mógłbym chodzić i którą mógłbym owocnie uprawiać. Z czasem światy te zaczęły się ze sobą zazębiać, wręcz mieszać, a owe odległe dwa bieguny powoli zbliżać ku sobie.

Na początku mój odbiór tych podobieństw był czysto emocjonalny, zauważałem wspólne napięcia związane z kolorem, dynamiką czy gestem. Stosowanie pewnych środków wyrazu lub odpowiednich narzędzi wywołało u mnie określone wrażenia, uczucia i skojarzenia. Bazując na wieloletnim doświadczeniu związanym ze sztukami plastycznymi (takimi jak malarstwo, rzeźba, rozliczne techniki graficzne, design) oraz z muzyką (tworzenie teledysków, produkcja muzyki, komponowanie utworów, performanse audio-wizualne, fieldrecording, sounddesign, koncerty na żywo, pisanie tekstów piosenek) podjąłem próbę budowy autonomicznej wizji, interdyscyplinarnego dzieła, które pomieści w sobie energie powyższych dyscyplin. Jestem o tym głęboko przekonany, że obraz i dźwięk generują bardzo bliski sobie dynamizm artystyczny. Badanie tego sygnału jest w dużej mierze oparte na intuicji i często subiektywne, można je porównać do próby uchwycenia tego co nieuchwytnie i niewyczerpalne, ale dzięki obfitości niekonwencjonalnych rozwiązań jest to droga o wiele bardziej fascynująca niż próby zamknięcia tego tematu w wykresach, statystykach i definicjach przy użyciu dziedzin stricte naukowych. Jestem zdania, że zostaje na tym polu niezagospodarowany i niezmierny rewir, dostępny dla wolnej i otwartej z założenia sztuki. Na tym obszarze mruga ledwo dostrzegalna blada iskra, migocząca, gdzieś na styku ścierających się mas. Tę iskrę na granicy dyscyplin postrzegam jako małe ziarno, mikropiksel lub miniatom. Ten punkt to tylko idea, ale taka myśl mieści w sobie niezmierzone oceany przyszłych jeszcze nieokiełznanych doświadczeń.

Moja praktyczna praca składa się z dwóch scalonych ze sobą modułów: obrazu i dźwięku. W ramach obrazu, czyli części wizualnej dzieła, wykonałem cykl grafik koncepcyjnie korespondujących z dźwiękiem, a w ramach części audialnej stworzyłem ścieżkę dźwiękową będącą fonicznym echem i dopełnieniem plastycznej kreacji. To dzieło roboczo zatytułowałem *Organizm*, a tytuł ten pojawił się intuicyjnie w trakcie pracy i zaakceptowałem go jako trafny i oddający zgodność z rzeczywistością zaistniałą w obrazach i dźwiękach. W dalszej części tej rozprawy będę używał tytułu *Organizm*.

POCZĄTKI

Punktem wyjścia do podjęcia pracy nad relacjami obrazu i dźwięku była dla mnie okładka płytowa, którą zainteresowałem się w celu rozszerzenia swojej wolności w produkowaniu własnej muzyki. Poza tym w okładce płytowej pociągała mnie różnorodność stylów i dyscyplin plastycznych, które mógł zmieścić niewielki kwadrat frontu albumu. Mateusz Torzecki napisał o okładce płytowej, że „Jest elementem przybierającym różne formy, nieustannie krążąc pomiędzy mediami.”¹

Grafiki wchodzące w skład *Organizmu* mają wariant zaistnienia w formie okładki, jako zwizualizowana, fizyczna warstwa ulotnej sfery audialnej i plastyczna emanacja ściśle przyporządkowanej ścieżki dźwiękowej. Dużą inspiracją w dziedzinie okładki płytowej i designu poświęconego muzyce byli dla mnie m.in. Storm Thorgerson, Roger Dean, Vaugghan Oliver czy Peter Saville, twórca legendarnej okładki Joy Division *Unknown pleasure* oraz fotografowie: Robert Freeman, Masayoshi Sukita, Bob Heilmann czy Robert Mappelthorpe. Okładka w moim przekonaniu powinna nawiązywać do zawartości fonograficznej według znalezionej klucza, nie twierdzę tutaj, że ma być dosłowną ilustracją, ale warto zadbać o to, żeby miała w sobie harmonizujący wspólny genotyp estetyczny i podobnego ducha czasu. W utworach lirycznych dobrym punktem wyjścia jest analiza tekstów, bo słowo jest w nich materią przewodnią, lecz w utworach mniej tradycyjnych, utworach o awangardowej konstrukcji warto zajrzeć głębiej i zacząć patrzeć na muzykę jak na rodzaj żywołu, na foniczny komunikat, który trzeba przetłumaczyć na język obrazu. Okładka płytowa ewoluowała u mnie w stronę plakatu koncertowego, który często bywa przeformatowanym obliczem okładki, ale działa również poza kontekstem fonograficznym jako samodzielna forma. Zająłem się więc projektowaniem plakatów dedykowanych wydarzeniom muzycznym. Realizowałem plakaty w różnych formatach, które determinowane były specyfiką przestrzeni miejskiej – od dużych, eksponowanych na słupach i murach, po najmniejsze wymiary mieszczące się na małej przestrzeni: płotach, ulicznych transformatorach, gablotach klubów.

¹ Mateusz Torzecki, *Okładki płyt. Rzecz o wizualnym uniwersum albumów muzycznych*, Poznań 2015.

Zrozumiałem wtedy wagę formatu plakatu koncertowego, jak go projektować, aby w zależności od rozmiaru (nawet najmniejszego) odpowiednio działał w „warunkach polowych”. Były to czarno-białe wydruki cyfrowe, ksero oraz mój ulubiony sitodruk, którego technologiczne uwarunkowania nadawały plakatowi rodzaj specyficznej, wyjątkowo cenionej przeze mnie sygnatury. Potem pojawiły się działania z wideoklipem, scenografią, montażem teledysków, oraz performansem. Montaż wideo był dla mnie istotnym doświadczeniem pozwalającym mi zrozumieć rytm obrazu muzycznego oraz poznać ciekawe zagadnienia synchronizacji lub desynchronizacji, prowadzenia spójnej narracji wideo i audio. Każde z tych działań było kolejnym krokiem w stronę zrozumienia wspólnego oddziaływania dwóch omawianych tu dyscyplin. Pod wpływem tych doświadczeń zacząłem postrzegać obraz jako namacalną materię, muzykę zaś interpretować jako walor duchowy oraz rozpocząłem poszukiwania odpowiednich środków wyrazu i adekwatnych narzędzi służących do translacji z jednego języka na drugi. Działania te sprawiły, że zaczął się odzywać głód pójscia głębiej, potrzeba dokładniejszej analizy tego co może potencjalnie łączyć dwie odległe dziedziny sztuki. Idąc tym tropem zagłębiłem się w dorobek artystów, którzy działali na pograniczu obrazu i dźwięku a ich przemyślenia i wnioski były dla mnie niezmiernie ważne dla zrozumienia zagadnień związanych z moją pracą.

PRZEBIEG / PROGRESJA

Grafiki wchodzące w skład praktycznej części mojej pracy doktorskiej powstawały równolegle ze ścieżką dźwiękową co wprowadziło dodatkowy wspólny wymiar jakim jest czas trwania. Timeline w interfejsie audio, w którym powstawały utwory, jest zapisem czasu, ale obraz sam w sobie nie zawiera tego elementu, obraz w jakimś stopniu dotyka kwestii czasu dopiero dzięki przyporządkowanej do siebie sferze audialnej. Do tego doszedł jeszcze proces powstawania obrazu symultanicznie z dźwiękiem, w tych samych okresach, podczas długotrwałej ewolucji ściśle powiązanych wspólnych sesji - co dodatkowo sprawiło, że grafiki nie zawierają elementu szybkiej i impulsywnej kreacji, lecz są konceptualną dokumentacją sekwencji wydarzeń na przestrzeni określonego czasu. Bardzo ważnym było dla mnie,

aby struktura, która się materializuje, stawała się układem wolnym od zbyt dosłownych skojarzeń, żeby praca oparła się na formie, a wszelkie środki - jak kolor czy melodia - działały w oderwaniu od pierwotnych znaczeń i sugestywnych konotacji. Zdecydowałem się też na grafiki o dużych formatach - potęgujących działanie tak, aby ich rozmiar i kształt wywoływały wrażenie stania przed przejściem, przez które można przejść jak przez drzwi. Użyty przeze mnie warsztat (będzie jeszcze o tym mowa w dalszych rozdziałach) to techniki mieszane, w skład których wchodzi: malarstwo, rysunek, grafika rastrowa i wektorowa. Porównywalnie jest w ścieżce audialnej, w której połączyłem charakter wektorowego, syntetycznego brzmienia opartego o software, z energią analogową, do zaaranżowania której skorzystałem z własnego głosu, dostępnego mi zestawu urządzeń hardware oraz żywych instrumentów. W sferze wizualnej dodatkowo użyłem narzędzi manualnych, które zdecydowałem się wprowadzić w celu wykonania elementów takich jak linie czy plamy z gestu. Te dwie energie zadziały w jednej pracy obok siebie, wzajemnie się uzupełniając i tworząc pożądane kontrasty budujące dynamikę dzieła.

Niniejsza praca jest próbą odnalezienia oryginalnego i ciekawego punktu widzenia, dotarcia do odpowiedzi, które nawet jeśli już istnieją to za każdym razem nabierają nowego kontekstu, będąc wystawione na działanie czasu, nowych epok, mód, nurtów w sztuce i technologii. Oryginalność dzieła rozumiem raczej jako intencję uchwycenia korzeni zarówno nas samych, jak i rzeczy, nie zaś jako sam gest wyprodukowania czegoś nowego i z zasady różniącego się od innych. Uważam, że sztuki interdyscyplinarne jeszcze nigdy nie były tak bardzo adekwatne do epoki, w której funkcjonują, dlatego poszukiwanie tego co dzieje się na ich styku jest dla mnie tak intrygujące. Dzięki różnicom, konfrontacji postaw i zderzaniu odległych od siebie uniwersów odnajdujemy nowe drogi ewoluując tym samym w stronę pytań, nowych wątpliwości; uczestniczymy we wchodzeniu w przyszłość. W wyniku tego powstają nowe idee, które inspirują naukę, antropologię, cybernetykę, a nawet nowe technologie. Głębszej analizie i refleksji poddam *Organizm* w dalszych rozdziałach poświęconych mojej pracy, najpierw jednak pragnę skupić się na ogólnej idei zagadnienia obrazu i dźwięku w sztukach.

2. SPUŚCIZNA

Zagadnienie relacji obrazu oraz dźwięku było i w dalszym ciągu jest obiektem zainteresowań artystów wizualnych na przestrzeni wieków na całym świecie. Związki tych dwóch dziedzin trwają od co najmniej 2 tysięcy lat. W sposób interesujący przedstawił je Peter Vergo w książce *That Divine Order* relacjonując dzieje owych związków od Konfucjusza do europejskiego oświecenia.² Wydawać by się mogło, że fascynacja artystów wizualnych dźwiękiem wynika z ich nieustannej potrzeby poszerzania i wzmacniania siły medium artystycznego, a muzyka korespondująca z obrazem jest przecież o wiele mocniejszym przekątnikiem niż sam obraz czy jakakolwiek inna forma sztuk wizualnych działająca samoistnie. Fonia jest poszerzeniem spektrum przekazu artystycznego i - jak pokazują historia sztuki oraz współczesna krytyka sztuki, dobrze odnajduje się we współdziałaniu ze sztukami plastycznymi. Jest wiele interesujących przykładów doskonale zintegrowanych dzieł. Przytaczając poniżej wybranych artystów z różnych dziedzin nie kreślę jakiejś wyraźnej linii pomiędzy twórcami z bloku dźwięku czy bloku obrazu, ponieważ postrzegam ich jako twórców operujących na granicy, którzy poprzez swoją działalność przyczynili się do zacierania owej linii podziału. Doświadczenia z dźwiękiem praktykowali twórcy sztuk wizualnych tacy jak: Marcel Duchamp, Wassily Kandinsky, Yves Klein, Mark Rothko, Paul Klee, Jackson Pollock czy Andy Warhol. Ich twórczość to filary postępu w procesie kombinacji dziedzin sztuki oraz procesie stopniowego zespala-

² wg: Peter Vergo, *That Divine Order*, London 2005.

Sztandarową postacią i klasykiem, który wszedł do świadomości historii sztuki jako twórca wyjątkowo wrażliwy na przestrzeń muzyczną w sztukach pięknych, jest Wassily Kandinsky. Jego poszukiwania relacji między obrazem a muzyką emanują z abstrakcyjnych dzieł, a jego prace *Kompozycja 8* czy *Żółty dźwięk* są ucieleśnieniem muzyki w obrazie. Ten rosyjski awangardzista sztuki abstrakcyjnej podjął próby niemalże dosłownej unifikacji sztuk. Popularyzował koncept synestezji poprzez uwypuklenie potrzeby multisensorycznego przeżycia w sztukach. Prowadził doświadczenia z barwami, które konfrontował z brzmieniami instrumentów, analizując przy tym emocjonalny ładunek owych środków i ich działanie na ludzką psychikę. Podawał przykład błękitu jako koloru, który działa na człowieka kojąco, a jego różne stopnie nasycenia odnoszą się do brzmienia organów, fletu czy wiolonczeli. Porównywał również wysokość tonów muzycznych do poszczególnych kolorów.³

Kandinsky stworzył swego rodzaju mapę, z której można wyczytać, że obraz i dźwięk nawzajem się w sobie odbijają, że mają tę samą wewnętrzną energię. Zwrócił też uwagę na kultowego dziś kompozytora Claude'a Debussy'ego, który przyczynił się do wielopłaszczyznowego postrzegania muzyki.

„Debussy wyraża impresje wewnętrzne, nieraz czerpane z natury, ale przekształcone w obrazy istniejące wewnątrz nas i zamknięte w formie czysto muzycznej. Z tego powodu właśnie Debussy jest często porównywany do impresjonistów-malarzy; twierdzi, że podobnie do nich i w równie osobisty sposób, pragnie w swych dziełach oddać zjawiska natury. Trafność tego spostrzeżenia jest przykładem na to, jak rozliczne sztuki nawzajem inspirują się i często zmierzają do podobnych celów.”⁴

Jak zaznacza Stefan Jarociński, Debussy w pewnym sensie uważany jest wręcz za malarza: „Jeśli Debussy bywa malarzem, to jedynie ciał niematerialnych lub pozbawionych masy...”⁵

³ Wassily. Kandinsky, *O duchowości w sztuce*, przekł. S. Fijałkowski, Łódź 1996.

⁴ Wassily. Kandinsky, *O duchowości w sztuce*, przekł. S. Fijałkowski, Łódź 1996, s. 47.

⁵ Stefan Jarociński, *Debussy a impresjonizm i symbolizm*, Polskie Wydawnictwo Muzyczne, 1966.

Poszukiwania idei wspólnoty sztuk pięknych i dźwięku u Kandinsky'ego zaowocowały również eksperymentem na polu scenografii przygotowanym w Dessau, w ramach szkoły Bauhaus. Bauhaus był zresztą miejscem, w którym przekonanie o ogromnym potencjale muzyki panowało także u innych artystów, takich jak Lyonel Feininger czy Paul Klee. Ten ostatni będąc równocześnie muzykiem eksperymentował nad polifonią w sztukach pięknych. Muzyka jako istotne medium, otwierała dla artystów nowy obszar działania, w którym rodziło się pytanie o sposób pokazania wizualnie tego, co niosą dźwięki. Kandinsky rozumiał siłę emocji jakie wywołuje muzyka, dlatego konsekwentnie dążył do tworzenia malarstwa, które wzbudza tak silne uczucia jak formy muzyczne. Kandinsky prezentował je jako zestaw punktów linii i plam, nawiązywał do nutowego zapisywania dźwięków.

Marcel Duchamp poszedł dalej, jego pierwsze doświadczenia przeobrażające pojęcie sztuki pochodziły z lat 1912-1915 i dotyczyły właśnie muzyki. Dzieło Duchampa, na które chcę zwrócić szczególną uwagę to *A bruit secret*, przełomowa praca, za sprawą której artysta stał się nie tylko protoplastą noise'u, ale położył również podwaliny pod nowy rodzaj postrzegania sztuki, eksponując ze świata dźwięku coś czego nie da się usystematyzować. Ten niewielki obiekt skonstruowany przez artystę w 1916 roku stał się motywem do powstania szerokiego dyskursu na temat noise'u. Dźwięk, poszukiwany przez Duchampa nie był zapisem, rejestracją czy też partyturą, ale faktyczną, nieokiełznaną i tajemniczą energią, był to dźwięk wirtualny jak sam o nim mówi.⁶ Fonia pojawia się w pracach Duchampa jeszcze wielokrotnie, niczym klucz do przenoszenia tej nieuchwytej energii na inny poziom. Przykładem takich prac są: *White Box* czy *Green Box*. Szum jako sygnał jest nośnikiem komunikatu; niejednoznaczny i nie funkcjonujący jako impuls poddany określonej formie. Ten szum zarówno w muzyce jak i w obrazie zawiera w sobie potencjał, aby być środkiem interesującego przekazu artystycznego. Duchamp interesował się też aleatoryzmem, dopuszczając w swych utworach działanie przypadku. Historyczny *Erratum Musical* to najważniejsze dzieło muzyczne artysty, które na

⁶ Michał Libera, *Doskonale zwyczajna rzeczywistość*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012.

trwałe zagościło w świadomości świata muzyki.

Kontynuację wcześniej opisywanego szumu, noise'u lub odgłosu spod znaku Duchampa intuicyjnie dostrzegam w abstrakcjonizmie niegeometrycznym w malarstwie Jacksona Pollocka, którego obrazy są w moim odczuciu wizualną demonstracją muzyki oraz pokaźnym zasobem inspiracji. Żywioł, przy którego udziale tworzył Pollock od początku procesu do ostatniego gestu przywodzi mi na myśl granie na instrumencie, taniec lub performans. Bardzo chciałbym kiedyś usłyszeć muzykę, do której tańczył Pollock w swoim cudownym obłędzie ujarzmiania ogromnych białych płaszczyzn leżących na podłodze. Ta muzyka była zapewne znana tylko jemu, ale gdybym miał sobie ją wyobrazić, to usłyszałbym prawdopodobnie jakiś rodzaj skonstruowanego i transowego zarazem szumu. Artysta dostrzegał w malarstwie coś spoza świata obrazu, postrzegał to o wiele bardziej szeroko i rozlegle. Odkrył tajemnicę odrzucając systematyczność i cały dorobek świata sztuki, odnajdując nierzeczywisty szmer, który równie dobrze szumi zarówno na płaszczyźnie obrazów jak i w idealnej przestrzeni audialnej.

Podobną postawę reprezentował John Cage – amerykański kompozytor muzyki współczesnej, artysta interdyscyplinarny. Jego eksperymentalne utwory muzyczne są stenogramem procesów kształtowania się oryginalnego, niezwykłego języka oraz eksponowania funkcji ciszy. Cage podjął się pracy nad zagadnieniem działania i zastosowania ciszy w kompozycji audialnej. Jego droga była nieustannym poszukiwaniem, przejawiał on formalistyczny stosunek do dźwięku skupiając się na samym sednie dźwięku oraz jego autonomicznym funkcjonowaniu poza jakimkolwiek kontekstem. Praca taka jak *Atlas Ecliptalis* świadczy o dużej świadomości artysty w poszukiwaniach unii muzyki i obrazu. To właśnie Cage stworzył koncepcję wspomnianego wcześniej aleatoryzmu:

„Aleatoryzm – technika kompozytorska w muzyce współczesnej polegająca na dopuszczeniu przez kompozytora przypadkowości podczas wykonywania kompozycji w zakresie pewnych jej elementów, zakładając tym samym niepowtarzalność samego wykonania. Twórcą terminu jest Pierre Boulez. Za pioniera aleatoryzmu

uznawany jest John Cage. Aleatoryzm jest jedną z cech teatru instrumentalnego. Muzycy tacy jak Sylvano Bussotti indeterminowali swoją muzykę wykorzystując notację graficzną.⁷

W 1984 roku Cage wyprodukował i zarejestrował stworzoną przez Duchampa *Sculpture musical*. Duchamp pisał o niej: „Dźwięki brzmiące i zanikające w różnych miejscach, tworzące brzmiającą, trwałą rzeźbę.” Utwór *Nie chce mi się mówić o Marcelu* to system pozamuzycznych znaków graficznych w rzeczy samej dzieło graficzno-muzyczne będące adoracją Marcela Duchampa - kolejna realizacja zasady relatywnego wykonania i odbioru dzieła sztuki.⁸ John Cage zrealizował też ideę „wszystko jest muzyką” tworząc utwór, w którym wykonawca siedzący przy fortepianie nie gra żadnych nut przez 4 minuty 33 sekundy, wciągając w zakres utworu wszystkie przypadkowe dźwięki szmery oraz ciszę, którą Cage traktował jako element szczególny.

Nie sposób nie wspomnieć postaci Yvesa Kleina, twórcy koncepcji błękitu. Klein obok sztuk wizualnych również z zaangażowaniem zajmował się muzyką, a jego eksperymenty związane z dźwiękiem do dzisiaj mają wpływ na konceptualne rozumienie zależności omawianych tu obszarów sztuk. To, co w tym artyście jest intrygujące i sprawia, że jego stanowisko wydaje się istotne dla poruszanego przeze mnie tematu, to jego fascynacja czy wręcz obsesja relacją między tym, co materialne, a tym, co niematerialne. Badane przez niego zagadnienia zostawiały trwałe ślady na jego osobowości, podtrzymując w niej wiele antagonizmów i rozdźwięków. Sztuka była dla niego obszarem bardzo intymnym, sferą wolności, w której wrażliwość malarska, rzeźbiarska, muzyczna, poetycka czy filmowa miały szansę na swobodne urzeczywistnienie. Obrazy malowane bez użycia pędzla, wykorzystywanie orkiestry grającej na żywo, ale również słynna opatentowana przez niego ultramaryna mają bezdyskusyjnie silne, muzyczne konotacje. Ta ultramaryna jest jak czysty dźwięk lub harmoniczny akord zagrany na potężnych barokowych organach, to wewnętrzny dźwięk zamknięty w kolorze nieba. Interdyscyplinarność Kleina

⁷ <https://pl.wikipedia.org/wiki/Aleatoryzm> [dostęp: 15.12.2019].

⁸ wg: Maria Gołaszewska, *Estetyka i antyestetyka*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1984.

pozwalala twórcy na swobodne poruszanie się w obrębie rozmaitych dziedzin. To między innymi on podjął nieszablonową próbę użycia czasu jako tworzywa - a czas jest przecież nieodzownym elementem utworu muzycznego. Jego symfonia monotonii zawierała 20 minut granych na jednej nucie z krótkimi pauzami, co było pretekstem do szczególnego zwrócenia uwagi odbiorcy na działanie czasu.

Wśród ważnych ojców spuścizny sztuk pięknych i sztuk audialnych warto również wymienić Andy'ego Warhola, który cenił sobie współpracę i osobiste, bliskie relacje z muzykami, a jego okładki dla takich twórców jak The Velvet Underground, The Rolling Stones czy Liza Minelli zyskały status legendarnych, charakteryzując się wyjątkową stylistyką opartą na technice serigrafii. Okładki Warhola po dziś dzień inspirują młodych projektantów pracujących dla branży fonograficznej. Wspomniany już Pollock wraz z De Koonigiem i Cage'em wspólnie uczestniczyli w improwizowanych seansach, podczas których generowali dźwięki i obrazy postępując się niekonwencjonalnymi jak na tamte czasy narzędziami i awangardowym sposobem myślenia. Emisja dźwięku oraz żywiołowy akt malarski powstawały równoległe korespondując ze sobą, stawały się spontanicznym żywiołem działania chwili i kojarzą się raczej z performansem, gdyż sam akt i działanie miało dla artystów większą wagę niż efekty, które powstawały podczas spotkań. Muzyka była bliska artystom wizualnym i przyciągała ich jak magnes proponując szersze i mocniejsze działanie. Wszelkie doświadczenia z dźwiękiem dawały impuls do akcji interdyscyplinarnych z czasem włączając w pole wspólnych działań dodatkowo inne dziedziny sztuki, jak: poezja, fotografia, video art, projektowanie graficzne, scenografia. Profesor Peter Vergo w *The Music of Painting* przedstawia szeroką analizę zmian charakteru analogii rysowanych w różnych momentach, wykorzystując w niej źródła krytyczne i filozoficzne oraz dowody dotyczące praktyki artystycznej i muzycznej. Muzyka zainspirowała niektóre z najbardziej interesujących dzieł naszych czasów, od malarstwa abstrakcyjnego Wassily'ego Kandinsky'ego po eksperymentalne filmy Oskara Fischingera z połowy wieku. Podobnie szeroko rozpowszechniony podziw dla muzyki Johanna Sebastiana Bacha dotknął nie tylko malarzy takich jak Georges

Braque, ale także artystów Bauhausu w latach dwudziestych XX wieku.⁹ Wymienieni w tym rozdziale artyści to sztandarowi twórcy, których działania stanowią filar rozwoju w procesie integracji dziedzin sztuki będących przedmiotami tej pracy. To protoplaści, o których warto pamiętać wkraczając dalej w zagadnienia relacji obrazu i dźwięku w sztuce współczesnej.

⁹ wg: Peter Vergo, *The Music of Painting*, Phaidon Press Ltd, 2012.

3. OBRAZ I DŹWIĘK W SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ (DZIEŁO INTERDYSCYPLINARNE / INTERMEDIALNE)

„Mówi się czasem, że muzyka współczesna nieco zboczyła ze ścieżki, że stała się ofiarą dziwaczного zbiegu okoliczności, zyskując taki stopień złożoności, który sprawił, że stała się niedostępna; i że techniki, które wypracowała, oddalają ją coraz bardziej i bardziej od tej wyjściowej ścieżki. A jednak uderzająca jest ilość relacji między muzyką a każdym innym elementem kultury. Jest kilka wymiarów, na których staje się to oczywiste. Muzyka, bardziej od każdej innej sztuki jest wrażliwa na zmiany technologiczne. Muzyka także jest blisko związana z rozwojem malarstwa. Co więcej – problemy teoretyczne, które muzyka stawia, refleksje swojego języka, struktur, materiału, wszystkie one są pochodnymi kluczowych dla XX wieku problemów formy”¹⁰

¹⁰ Michel Foucault, Pierre Boulez, *Contemporary Music and the Public*, „*Perspectives of New Music*”, nr 24/1, 1985, s. 6-7.

Pojęcie intermedialności zostało użyte w 1967 roku przez Dicka Higginsa, który zastosował ten termin w znaczeniu przenikania się dziedzin sztuki. Muzyka graficzna i poezja wizualna nabierały w tym czasie znaczenia, a wśród artystów zapanowała duża świadomość eksploracji dyscyplin sztuki.¹¹ Poruszając temat dzieła interdyscyplinarnego w kontekście sztuk wizualnych i muzycznych chciałbym w sposób esencjonalny nakreślić kilka inspirujących mnie postaw na przykładzie wybranych artystów, aby w niezmiernym zakresie i ogromnych zasobach tematu spróbować dotknąć istoty rzeczy. Bogactwo wyrazu płynącego z dźwięku w relacji ze sztukami plastycznymi to materia, po którą sięgali i sięgają współcześni artyści z istotnym dorobkiem budującym sieci dróg dążących do integracji interesujących mnie dyscyplin. Zagadnienia tego dotykał Józef Robakowski, kiedy w latach 80 nagrywał koncerty rockowe zespołu Moskwa, na bazie których powstawały filmy. Robakowski był świadomy głębokiej zależności pomiędzy muzyką a obrazem filmowym, zwłaszcza w odniesieniu do budowania emocji. Ważną pracą w kontekście emocji jest jego *Czerwony prostokąt*, który powstał jako odpowiedź wizualna do elektroakustycznego utworu Eugeniusza Rudnika. Artysta stosował filmowanie z użyciem misternej aparatury pokazując dźwięk na płaszczyźnie wizualnej. Prowadził również doświadczenia z asynchronizacją dźwięku i obrazu oraz ich wzajemnym oddziaływaniem. Badania te realizował między innymi w filmie *Próba II* z 1971 łącząc klasyczną muzykę organową z intensywnym czerwonym kolorem. Jego żywe zainteresowania obrazem i dźwiękiem przejawiały się m.in. w filmach *Videopieśni i Videocatuski* oraz autorskich klipach wykonanych dla zespołu Moskwa.

Siłę i potrzebę doświadczeń w obszarach obrazu i dźwięku dobrze rozumiał Wojciech Bruszewski: artysta multimedialny, autor wideoinstalacji, fotografii, filmów, prac komputerowych. Szczególnie skupiał się na warstwie wizualnej i dźwiękowej filmu. Zaprzeczał tezie, jakoby technika filmowa oddawała obiektywną rzeczywistość tworząc filmy, w których intencjonalnie rozdzielał warstwy dźwiękową i wizualną. Odrzucając synchronizację przesuwiał dźwięk w stosunku do obrazu oraz wykorzystywał różnego rodzaju triki (np. w filmach *Łyżeczka czy Paczka zapatek*), co było

¹¹ wg: David Crowley, Daniel Muzyczuk, *Sounding The Body Electric*, MS, Łódź 2012.

na swój sposób podejmowaniem dyskusji z prawami fizycznymi rządzącymi materią świata. Tworzył obiekty i instalacje, które reagowały na dźwięk lub obraz. Szczególnie zainspirował mnie performance, wykonany w pomieszczeniu, w którym jedynym źródłem światła była żarówka. Artysta wygłosił w nim odczyt modulując dynamikę głosu tak, żeby żarówka reagowała na natężenie dźwięku, cisza była więc ciemnością a krzyk największą możliwą jasnością. Stworzył Fotografie dźwięków wydrukowane na papierze fotograficznym części taśmy filmowej zawierającej ścieżkę dźwiękową. W podgrupie realizacji o nazwie *Visual Acoustic Relations (Relacje wizualno-akustyczne)* artysta pokazywał, że związki między sferą wizualną a audialną funkcjonują jedynie jako wrażenie generowane przez odbiorcę poprzez mechanizmy percepcji rzeczywistości. Poruszał temat symultaniczności lub jej braku pomiędzy obrazem i dźwiękiem. „Co ważniejsze, już w pierwszej pracy Bruszewskiego wyraźnie zaznacza się jego realizm, który nie podlega jednak, jak to zwykle bywa w muzyce, logice reprezentacji. Nie polega na sprawdzaniu odpowiedniości między dźwiękiem prawdziwym i dźwiękiem reprodukowanym na taśmie (czy w partyturze), lecz na zawierzeniu tej ostatniej, na uznaniu jej rzeczywistego charakteru i badaniu rozmaitych mechanizmów poznawczych, które wytwarza, nie wyłączając iluzji.”¹² Mniej lub bardziej świadomie wpisywał się w tradycję awangardy radzieckiej twórców, takich jak Dżiga Wiertow i Jewgienij Szolpo, do której można zaliczyć także m.in. Waltera Ruttmanna, Daphne Oram i Michela Chiona. Wszyscy wskazani artyści również eksperymentowali z taśmami filmowymi i urządzeniami do optycznej syntezy dźwięku.

Leszek Knaflewski zaczął umieszczać w swoich pracach dźwięk z końcem lat 90. Tworzył akustyczne instalacje przestrzenne oraz konstruował obiekty-instrumenty, takie jak np. *Trumna elektryczna*, na których grał. Interesował się też partyturami, które wykonywał ze znanych z wcześniejszych prac form korzennych. Jego akcje związane ze sferą audialną zaczęły ewoluować, osiągając kolejne, bogatsze formy dźwięku. Rozbudowywał sferę muzyczną w swoich audioperformen-

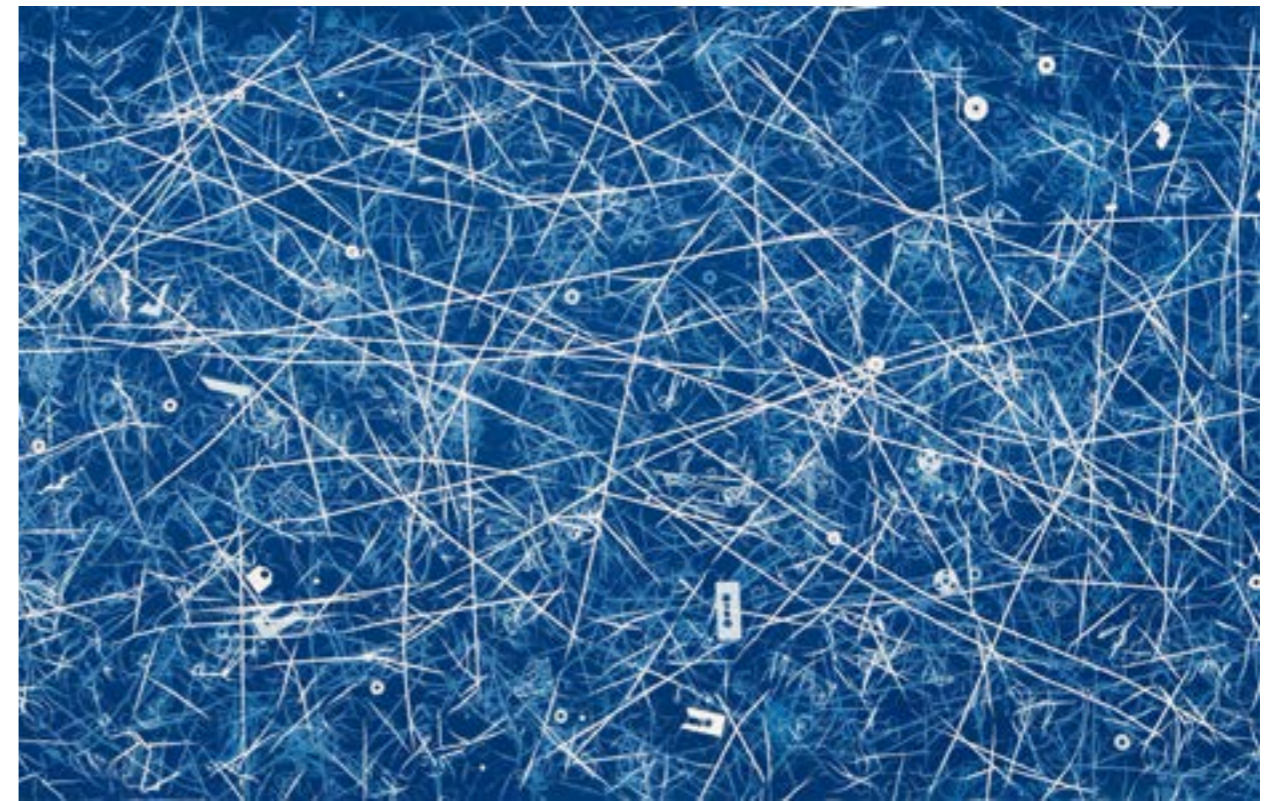
¹² M. Libera, D. Muzyczuk, *Mikroskopy do słuchania. Synchronizacje i desynchronizacje w pracach dźwiękowych Wojciecha Bruszewskiego* [w:] Wojciech Bruszewski. *Across Realities*, Warszawa 2014.

sach kładąc duży nacisk na improwizację.

Kompozytor - performer, amerykański artysta pochodzenia koreańskiego Nam June Paik tworzył interaktywne instalacje i jako pierwszy wpadł na pomysł wykorzystywania mediów elektronicznych. Pod wpływem ruchu Fluxus, z którym współpracował, przeszedł od muzyki elektronicznej w stronę performance'u i działań dźwiękowych. Manipulował sygnałem telewizyjnym - za pomocą magnesów, przy użyciu syntezatorów i efektów świetlnych tworzył videosprzężenia w swoich „przerabianych zestawach TV”. Jego wystawa *Exposition of Music. Electronic Television*, do stworzenia której użył odbiorników telewizyjnych została uznana za narodziny sztuki mediów. Bardzo cenię również twórczość Christiana Ernesta Marclaya – amerykańsko - szwajcarskiego artysty wizualnego i kompozytora, którego malarstwo uważam za silnie inspirujące. Marclay intensywnie badający zależności między dźwiękiem, hałasem, fotografią i wideo, tworzy m.in. kolaże dźwiękowe używając do tego płyt gramofonowych i gramofonów jako instrumentów. Będąc pod wpływem działań Johna Cage'a, Yoko Ono i Vito Acconci'ego, artysta obserwował obyczaje związane z produkowaniem i kolekcjonowaniem muzyki. Zaczął również aranżować własne eksperymentalne piosenki, zainspirowane nurtem punk rocka. Marclay stworzył sztukę wizualną, posługując się różnymi technologiami reprezentacji dźwięku, fotografował wzory otworów głośników w domofonach, pracował z cyjanotypią w Graphicstudio, aby uchwycić ruch odwijającej się taśmy magnetofonowej, interesował się działaniem czasu w filmach oraz niszczeniem dzieł sztuki. Traktował płyty winylowe jako tworzywo manipulując lub uszkadzając płyty i taśmy. (il. 1)

Marclay współpracował z wieloma muzykami, w tym z Johnem Zornem, Williamem Hookerem, Elliottem Sharpem, Otomo Yoshihidem, Butchem Morrisem, Shelleyem Hirschiem, Flo Kaufmannem i Crevisem oraz grupą Sonic Youth.

Warto też zwrócić uwagę na rodzimego kompozytora związanego z miastem Łódź. Zygmunt Krauze to muzyk zafascynowany obrazami Strzemińskiego, stworzył on kompozycje unistyczne ściśle odnoszące się do idei wielkiego malarza i teoretyka sztuki. Nawet partytury Krauzego wyglądają na bardzo jednolite, pozbawione

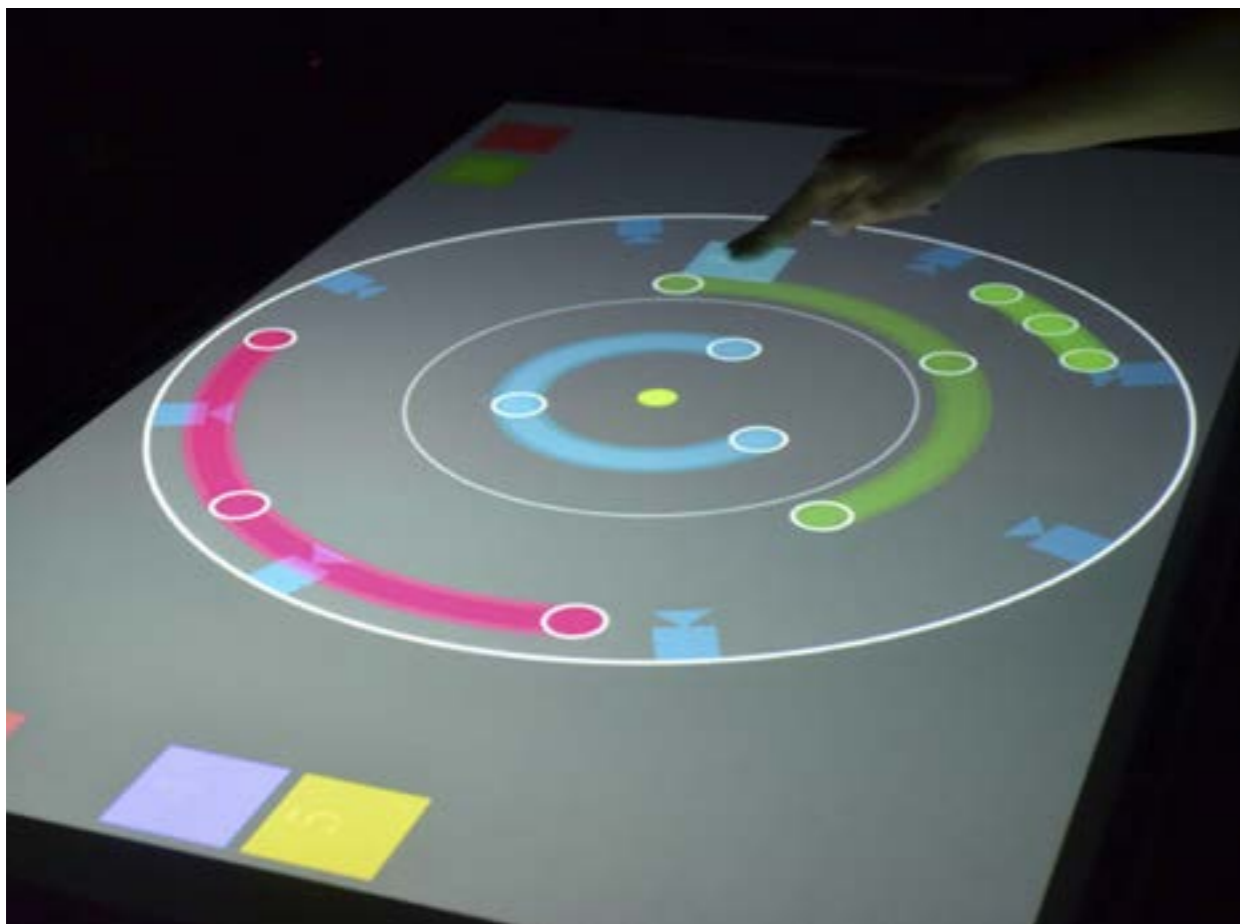


il. 1.

Christian Marclay, *Allover (Ace of Base, B-52's, Van Halen, and Others)* 2008

napięć i nierówności. Jego kompozycje charakteryzują się dążeniem do niwelowania kontrastów. Unizm w muzyce według Krauzego to przede wszystkim forma muzyczna, czyli przebieg dźwięków w utworze. Najważniejsze są pierwsze sekundy utworu, które trwają już do końca bez wprowadzania istotnych kontrastowych elementów. Kompozycje Krauzego na fortepian czy wielką orkiestrę zachowują ducha unizmu i są kolejną godną uwagi próbą przeniesienia obrazu w sferę muzyki - w tym przypadku muzyki klasycznej.

Warto również wspomnieć o artystach współczesnych zainteresowanych instrumentem jako interfejsem. (il. 2) Interfejs nowoczesnych urządzeń audio (i nie tylko) jest wizualnym układem sterującym działaniami muzycznymi. Są tacy, którzy wykorzystują interfejs jako narzędzie do budowania odczucia komunikowania się z kimś lub czymś - urządzeniem, które wytwarza wizualne lub audialne epizody.



il. 2.
Bridget Johnson, interface

Doskonałym przykładem takiego dzieła jest instalacja Toshia Iwai *Piano as Image Media*, która przy pomocy komputerowego track balla oferuje wygenerowanie spektaklu audiowizualnego.¹³ Obok Toshio Iwai trzeba również wspomnieć o artystach takich jak: Kiyoshi Fukurawa, Golan Levin, Gunter Greiger, Martin Kaltenbrunner, Marcos Alonso a także Chris Novello, Bridget Johnson czy performer Ludvig Elblaus. Inni artyści, których sztuka jest dla mnie ożywcza to: Mirosław Bałka, Francis Alÿs, Dominique Blais, Libia Castro & Ólafur Ólafsson, Jeremy Deller, Rodney Graham, Amy Granat & Drew Heitzler, Graham Gussin, Matthew Day Jackson, Krzysztof Knittel, Peter Kogler, Céleste Boursier-Mougenot, Ana Prvacki, Mark Raidpere, Anri Sala, Denis Savary, Caecilia Tripp, Su-Mei Tse.

¹³ wg: Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010

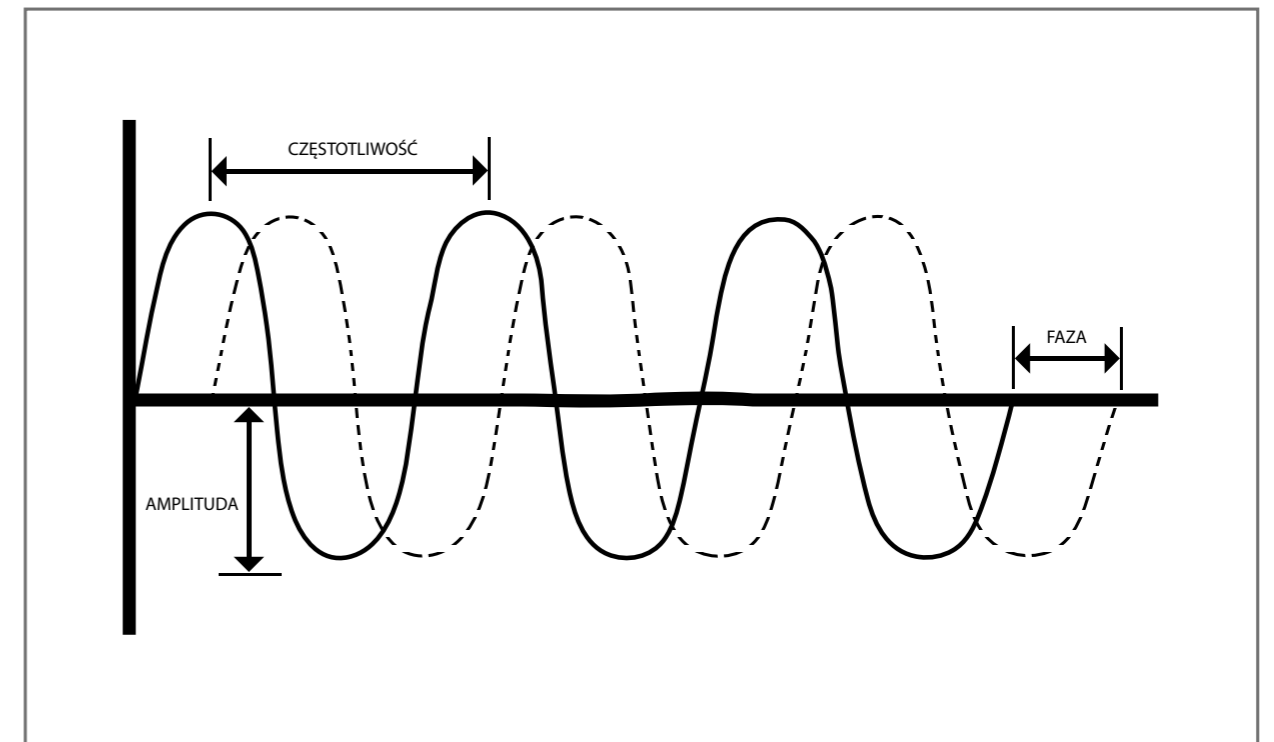
Podczas powstawania mojej pracy doktorskiej inspirujący byli również twórcy eksperymentalnej elektroniki, zwłaszcza gwiazdy Atonal Berlin 2019, na którym miałem przyjemność zobaczyć ich na żywo, artyści tacy jak: Samuel Kerridge, Kali Malone, Shapednoise+Pedro Maia, Cyprien Gaillard, Lee Gamble. Performensy były okraszone świetnymi wizualizacjami wideo oraz spektakularnymi instalacjami przestrzennymi.

4. WIDZENIE DŹWIĘKU – PRZYKŁADY GRAFICZNEGO WIZUALIZOWANIA DŹWIĘKU. GŁOS JEST LINIĄ, DŹWIĘKI SĄ OBRAZEM.

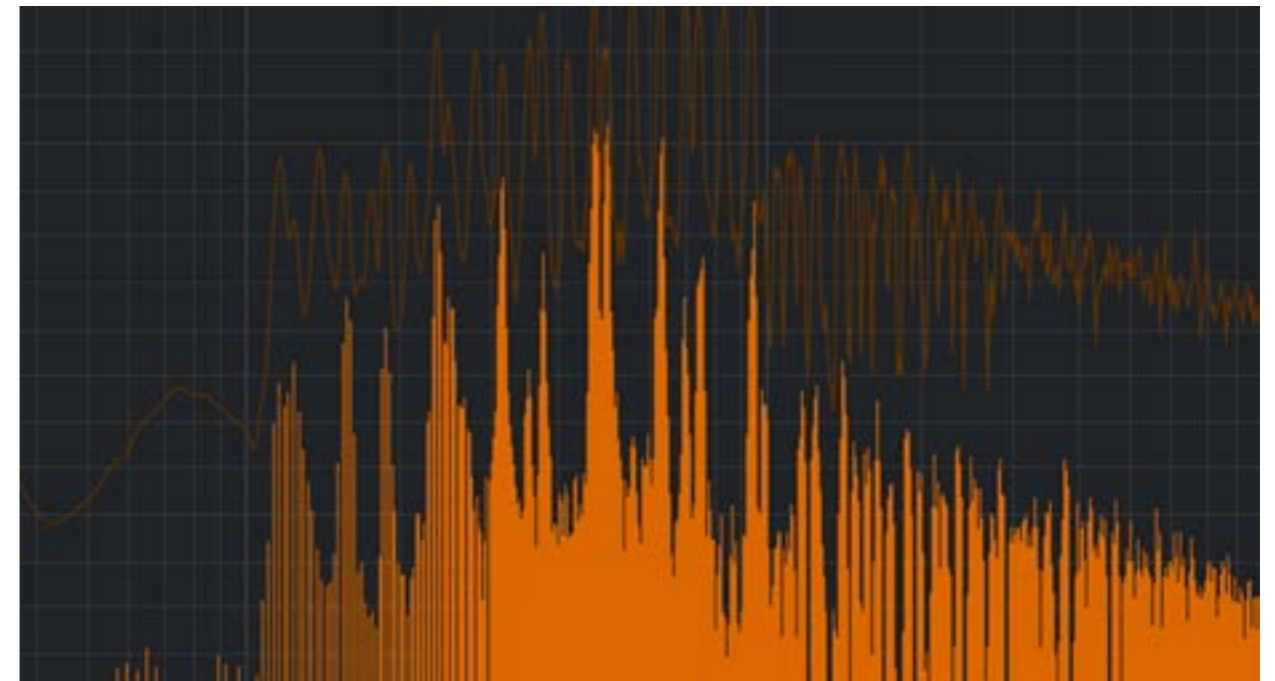
Przystępując do pracy nad *Organizmem* szczególną uwagę zwróciłem na istniejące metody graficznego pokazywania dźwięku. W polu moich obserwacji znalazły się wszelkiego rodzaju partytury, schematy, wykresy, diagramy, interfejsy, czytniki wizualizacji fal dźwiękowych, siatki oraz notacja muzyczna będąca klasycznym językiem zapisującym niemal wszystkie cechy dźwięku. Jest wiele interesujących modeli, które w umowny sposób pokazują graficzny obraz mechanizmów zachodzących w sferze audialnej, rysując wizerunek dźwięku w eterze czy nadając sygnałowi fonicznemu wizualną formę. Dźwięk jest generowanym za pomocą fali akustycznej doznaniem słuchowym. (il. 3) Fala akustyczna ma swój określony kształt zależny od rodzaju zaburzenia gęstości i ciśnienia. Ciało wprawione w drganie o odpowiedniej energii jest impulsem dźwięku. Fala ta działa w ciele stałym, cieczy lub gazie (ośrodkach sprężystych). Proste drganie przypomina wykres sinusoidy i pokazuje zależność natężenia od czasu. Graficzny zapis wysokości tonu, poziomu natężenia oraz innych elementów, takich jak szum, przedstawiany jest jako widmo dźwięku. (il. 4) Istnieje spora rozpiętość przedstawiania składników w zależności od ich głośności w widmie dźwięku.

Jak zauważa Fritz Winckel, „Od czasu wprowadzenia w akustyce analizy widmowej (ok.1928 r.) składowe tony dźwięku przedstawia się symbolicznie (podobnie jak w optyce) w postaci widma prążkowego, gdzie każdy prążek oznacza jeden z tonów składowych (drganie sinusoidalne) a wysokość prążka – jego natężenie.”¹⁴

¹⁴ Fritz Winckel, *Osobliwości słyszenia muzycznego*, PWN, Warszawa 1965.



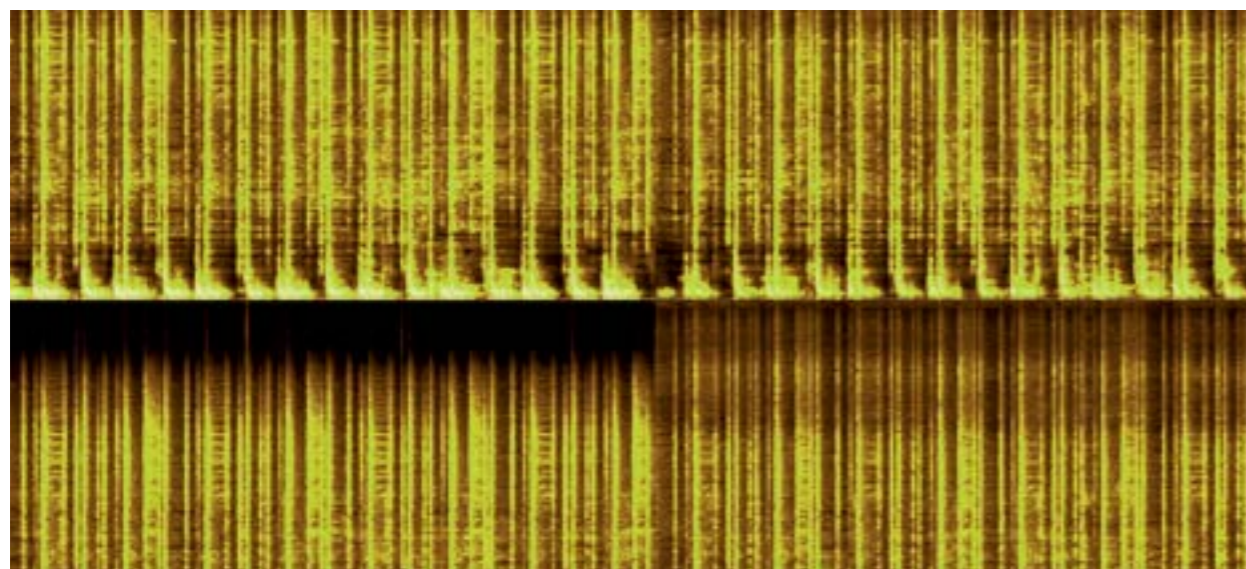
il. 3.
Fala akustyczna



il. 4.
Widmo akustyczne ze ścieżki dźwiękowej do części audialnej *Organizmu*

URZĄDZENIA

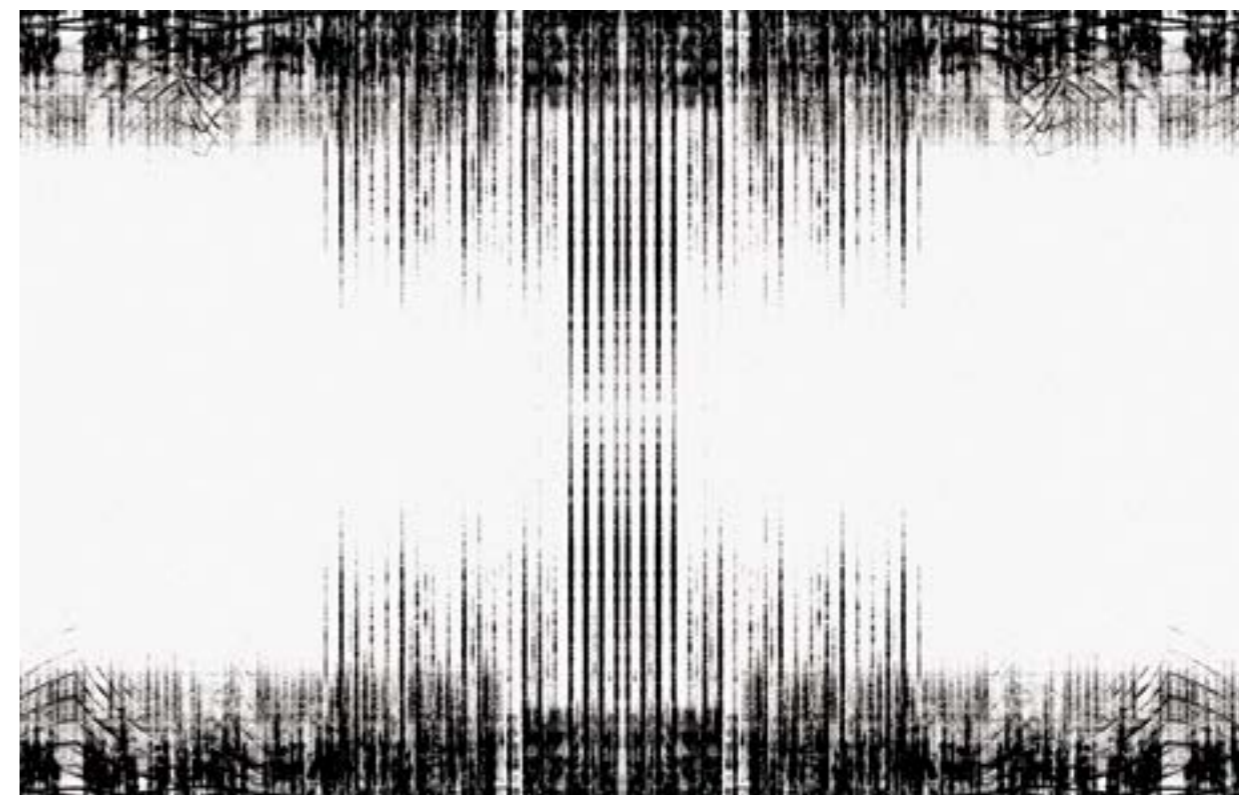
Milton Metfessel, amerykański badacz, posłużył się wyszukaną techniką fonofotografii do transferowania linii głosu na notację graficzną, włączając wszystkie dodatkowe środki ozdabiające, jak wibratto i glissando. Wiedza o fizyce i akustyce pozwala uzyskać obraz dźwięków za pomocą urządzenia zwanego spektrografem akustycznym. Dzięki temu urządzeniu powstają interesujące zapisy zwane spektrogramami, które przyjmują kształty rozmaitych struktur. (il. 5,6,7,8) Dźwięk składa się w tym przypadku na energię poruszającą się po trójwymiarowej skali częstotliwości, poziom głośności oraz czas.¹⁵ Spektrogram, tak jak pryzmat w optyce, dezintegruje wieloczęściowe fale audialne na fale proste za pomocą funkcji nazywanej transformacją Fouriera. W tym modelu, do znanych nam już dwóch osi wykresu, dodany zostaje następny element, czyli nasycenie lub barwa. Spektrogram scala informacje formułowane za pomocą oscylogramu i sonogramu, a intensywność barwy jest zależna od amplitudy dźwięku. W latach 70. XX wieku twórcy muzyki spektralnej odszukali stricte artystyczne zastosowanie tych obrazów dźwięku. Wyciągnęli materiał harmoniczny z analizy konkretnych widm, precyzyjnie określili tony składowe, które zawierał spektrogram i rozpisali je w ramach syntezy instrumentalnej. Powstały w ten sposób spektralne wizualizacje muzyki.¹⁶



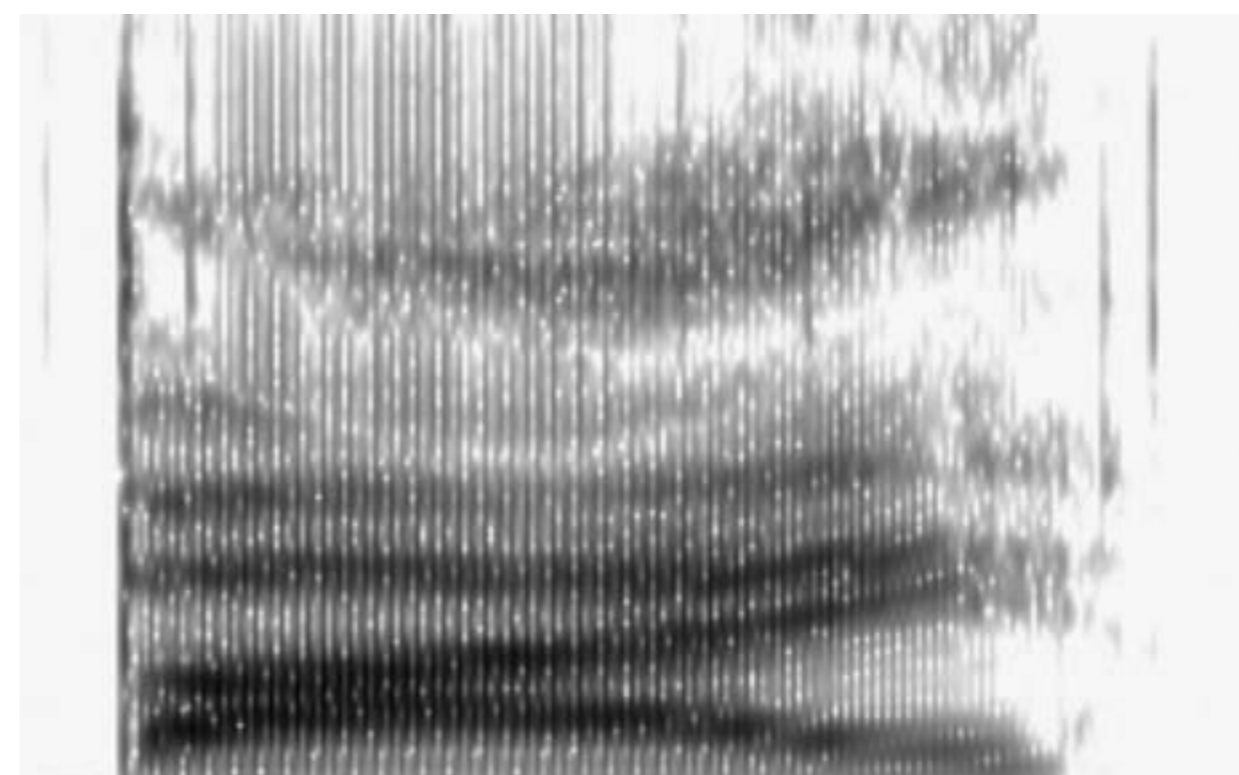
il. 5.
Spektrogram A

¹⁵ wg: F. Alton Everest, *Podręcznik akustyki*, Wydawnictwo Sonia Draga 2001, s. 116.

¹⁶ http://www.intertekst.pl/261_artykul.html [dostęp: 10.12.2019].



il. 6.
Spektrogram B



il. 7.
Spektrogram C



il. 8.
Spektogram D

Interesujące z punktu widzenia mojego tematu jest zagadnienie barwy dźwięku i ciekawego wizualnie widma dźwięku. Barwa dźwięku jest terminem psychologicznym. Barwa, podobnie w muzyce jak i w obrazie, pełni istotniejszą rolę niż inne elementy w kształtowaniu wrażeń estetycznych. Pozwala rozróżniać dźwięki nieróżniące się wysokością i głośnością, ale charakterem i jakością. Kiedy myślę o powyższych zdaniach mówiących o doświadczeniu barwy w świecie audialnym, dochodzę do wniosku, że analogicznie można próbować charakteryzować barwę w sztukach wizualnych.

PARTYTURY

Działający na pograniczu dyscyplin Piotr Bosacki doszedł do interesującego wniosku: "Przestudiowałem geometrię wielu melodii i układów harmonicznyc. Czasem z samej geometrii nut potrafię zobaczyć, a nie usłyszeć, czy to dobrze

brzmi. Mówiąc półżartem, dla mnie, kompozytora, gorzej by było, gdybym oślepl, niż ogłuchl."17

Mówiąc o partyturach, trzeba zaznaczyć, że partytura jest podstawowym i najbardziej znanym medium służącym do przenoszenia dźwięku na poziom wizualny. Niektórzy kompozytorzy postanowili stworzyć własne kody wizualne zapisujące ich kompozycje muzyczne niczym nowy rodzaj nut. Partytury Johna Cage'a, Witolda Lutosławskiego, Lukasa Fossa, Iannisa Xenaksisa, Wojciecha Kilara, Mikołaja Henryka Góreckiego, George'a Crumba, Bogusława Schaeffera, Silvana Bussottiego, Krzysztofa Pendereckiego, Arvo Pärta to jedyne w swoim rodzaju grafiki stanowiące wizualny język muzyczny. Pomysłodawcą wprowadzenia do muzyki kreatywnej notacji graficznej był wspomniany wcześniej John Cage. Jego graficzny język dźwięku to prace o szczególnej formie plastycznej doskonale działające jako samoistne grafiki bez kontekstu muzycznego. (il. 9) Istotny opis nowej funkcji partytury znalazł się w publikacji *Sounding The Body Electric. Experiments in Art and Music in Eastern Europe 1957-1984*.18

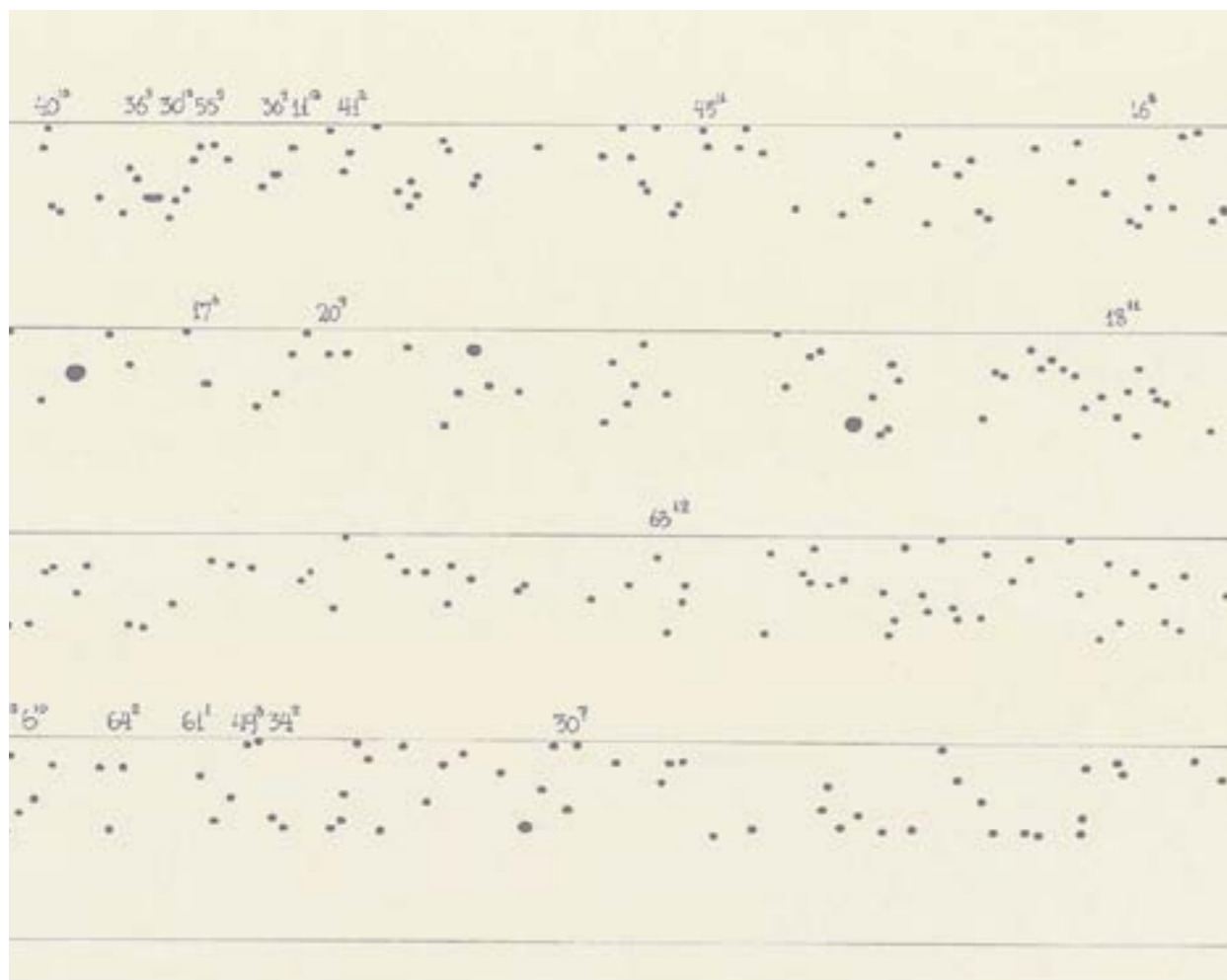
„Przez długi czas uważano partyturę jedynie za pomoc techniczną, która posługując się mniej więcej powszechnie znanym kodem, umożliwiała utrwalenie i zapośredniczenie wszystkich kluczowych cech dzieła muzycznego. Za dzieło artystyczne uważano dźwiękowy rezultat – interpretację, podczas gdy na same zapisy kładziono obowiązek maksymalnej dokładności, przejrzystości; nikt nie oczekiwał, że będą posiadać autonomiczne wartości estetyczne.”19

W muzyce pojawiły się również partytury, pozwalające skrupulatnie dekodować oraz objaśniać elementy audialne za pomocą plastyki, zawierające metodę na deszyfrowanie i formowanie nieszablonowych struktur graficznych np. Anestis Logothetis i Roman Haubenstock – Romati. Partytury wielokrotnie były obiektem eksperymentów, wskutek których dochodziło do przekraczania ich pierwotnej budowy i funkcji, przybierały rozmaite postacie, przeobrażały się i przekodowywały.

17 <https://culture.pl/pl/tworca/piotr-bosacki>.

18 David Crowley, Daniel Muzyczuk, *Sounding The Body Electric*, MS, Łódź 2012 O.P.C.I.T.

19 Ibidem.

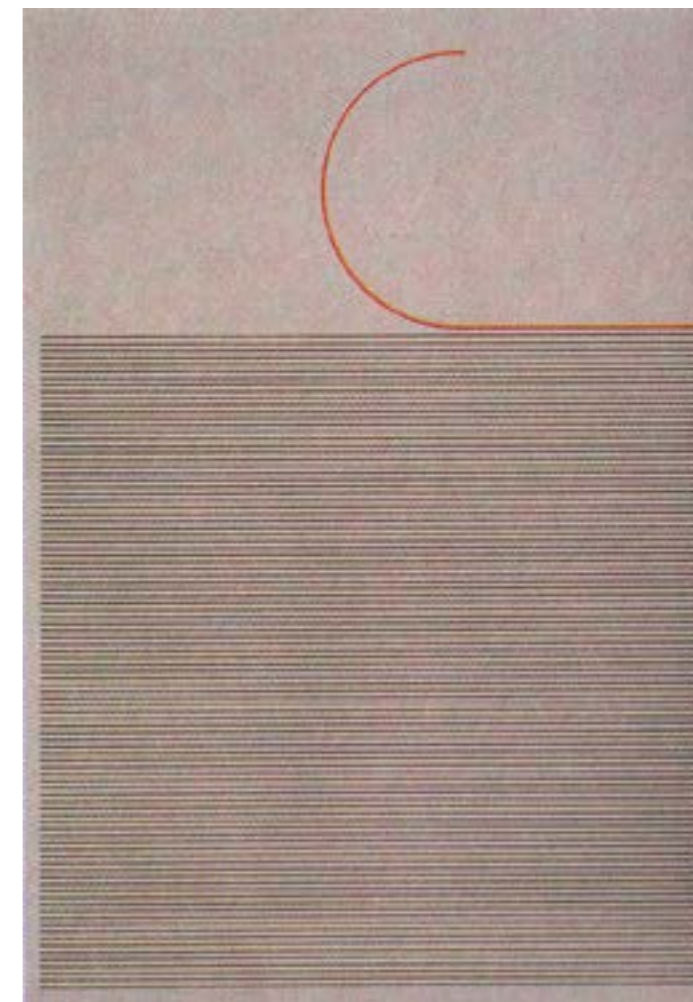


il. 9.
John Cage, *Atlas Eclipticalis*

Wizualną interpretacją utworu audialnego może być również mapa. Dzieje się tak w przypadku dzieła Andrzeja Dłużniewskiego, gdzie właśnie mapa przywodzi na myśl partyturę dźwięków, które wykonuje miasto i kompozycji wytworzonej w wyobraźni odbiorcy. Podobne zainteresowanie unifikacją obrazu, dźwięku i przestrzeni występuje u Milana Grygara - podczas jego akustycznych rejestracji rezultatów rysowania na papierze.²⁰ Milan Grygar, badając związki obrazu, dźwięku i przestrzeni porusza się w obszarach happeningu i działań muzycznych. (il. 10)

Kompozytor i architekt Iannis Xenakis to pionier muzyki, która cechuje się czynnikami prawdopodobieństwa i losowości wywołanymi przez różnego rodzaju algorytmy i procesy matematyczne. Ten twórca niezwykle sprawnie wykorzystujący wyobraźnię przestrzenną, stworzył program UPIC (Unité Polyagogique Informatique

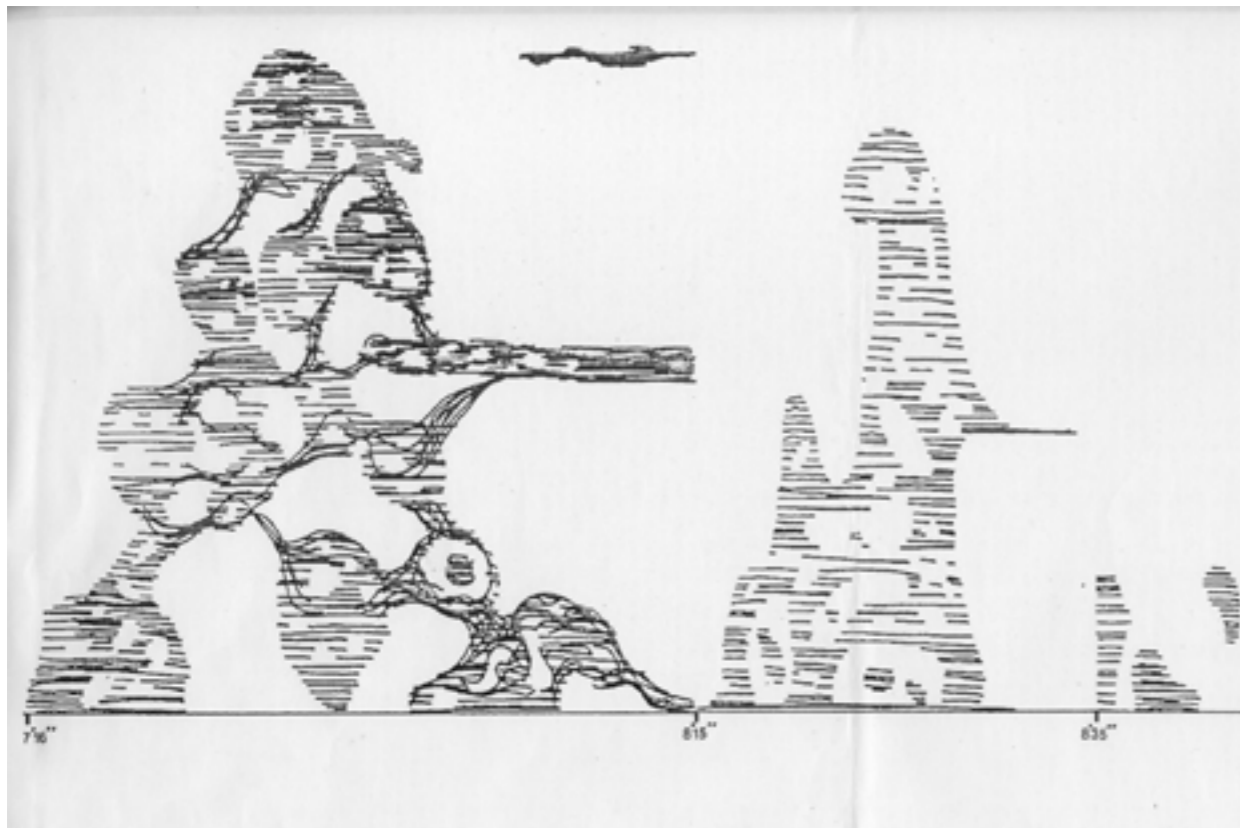
²⁰ wg: David Crowley, Daniel Muzyczuk, *Sounding The Body Electric*, MS, Łódź 2012 OP.CIT.



il. 10.
Milan Grygar, *Partytura linearna* 1981,
ze zbiorów Muzeum Sztuki w Łodzi

CEMAMu), narzędzie za pomocą którego użytkownik rysuje kształty fal głośności na tablecie, renderowane potem przez komputer. System pozwala na działanie w czasie rzeczywistym.²¹ Utwór stworzony w ten sposób nosi tytuł *Mycenae Alphae*. (il. 11) Pobudzającą wyobraźnię postacią jest Earle Brown - amerykański kompozytor szczególnie stymulowany malarstwem Jacksona Pollocka i ruchomymi rzeźbami Alexandra Caldera. Wynikającą z tych inspiracji otwartą formą Brown posłużył się w jednej ze swoich partytur, którą interpretować należy przestrzennie, w dowolnej kolejności, kierunku i czasie. Używał bardzo prostych środków graficznych, tj. linii o zróżnicowanej grubości, punktów i kresek narysowanych na białej płaszczyźnie (utwór *December 1952*). (il. 12)

²¹ <https://en.wikipedia.org/wiki/UPIC> [dostęp: 07.11.2019].

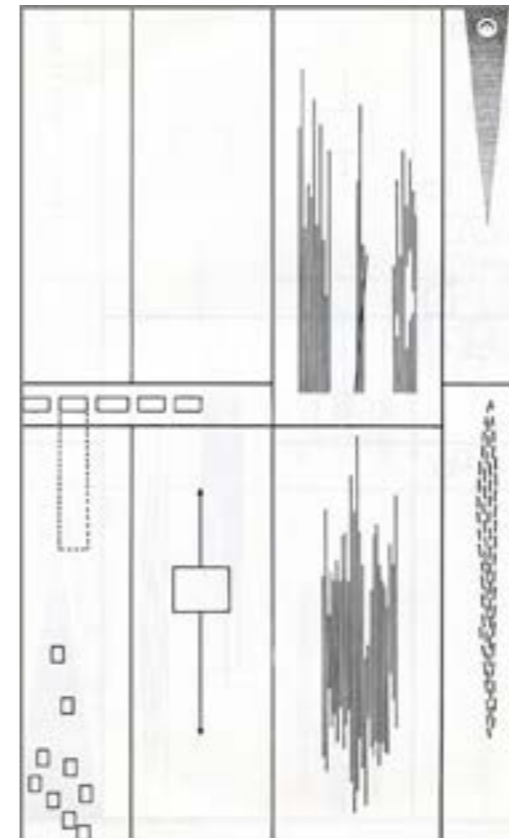


il. 11.
Iannis Xenakis, *Mycenae Alphae*

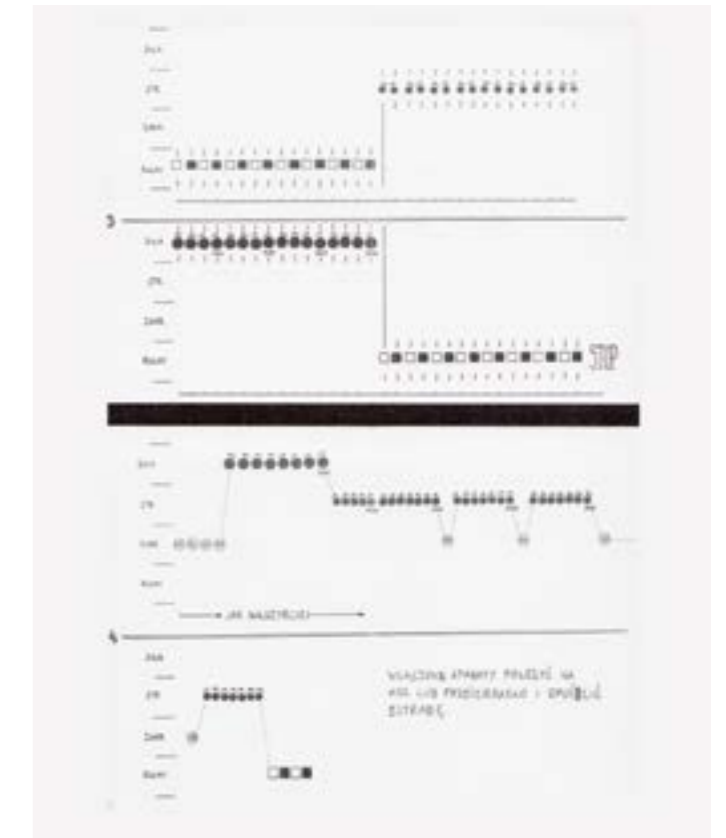


il. 12.
Earle Brown, *December 1952*

Istotnym twórcą zaliczającym się do kompozytorów, którzy wypracowali czytelny dla innych mechanizm wizualnej prezentacji muzyki, jest Bogusław Schaeffer - polski muzykolog, kompozytor, krytyk muzyczny, nazwany przez Stefana Kisielewskiego ojcem nowej muzyki polskiej, twórca legendarnej *Symfonii - Muzyki Elektronicznej*. Zapis muzyczny w formie partytur graficznych i grafik traktował jako samoistny i autonomiczny rodzaj sztuki. (il. 13) Warto też przytoczyć ciekawy duet Krzysztofa Wodiczki i Szábolcsa Esztényiego w akcji *Same tranzystory* z roku 1970, w której przygotowali pomieszczenie z dwunastoma radiami tranzystorowymi. Zespół profesjonalnych muzyków grał na radiach, podczas gdy Szábolcs Esztényj dyrygował. Partytura formułowała dynamikę i częstotliwość, ale każde radio nastawione było na inne fale, co prowadziło do dysonansu. Powstał w ten sposób specyficzny kolaż zagłuszających dźwięków.²² (il. 14)



il. 13.
Bogusław Julian Schaeffer,
Symfonia Muzyka Elektroniczna



il. 14.
Krzysztof Wodiczko, *partytura kompozycji Same tranzystory*

²² wg: Dawid Crowley, Daniel Muzyczuk, *Sounding The Electric Body*, MS, Łódź 2012.

5. ODBIÓR

„Jasne jest, że pod względem mechanizmów funkcjonowania wszystkie kody są do siebie podobne i że klasyfikacja kodów nie może opierać się na różnicach, jakie wykazują one z tego punktu widzenia. Sygnał bowiem – niezależnie od tego, czy należy do najprostszego, czy do najbardziej złożonego kodu – pełni zawsze pełną funkcję i zawsze jest to ta sama funkcja: przenoszenie przekazów.”²³

Luis J. Prieto

²³ Luis J. Prieto, *Przekazy i sygnały*, PWN, Warszawa 1970.

ZMYSŁY

Fale elektromagnetyczne, generowane w różnych częstotliwościach, pod wpływem procesu dekodowania stają się obrazem lub dźwiękiem, który odbieramy. Znany jest schemat ludzkiego widzenia - światło odbite od przedmiotów przechodzi przez rogówkę i wpada do oka. Ilość wpadającego światła jest zależna od aktualnego rozszerzenia źrenicy, a szerokość źrenicy zależy od jasności światła. Światło przechodzi przez soczewkę, która je załamuje, a następnie pada na siatkówkę, na której powstaje obraz odwrócony. Siatkówka przetwarza impulsy świetlne na odpowiednie sygnały nerwowe, które poprzez nerw wzrokowy wędrują do mózgu. Obraz, który widzimy nie powstaje w oku, tylko w mózgu. Mózg przetwarza sygnały dostarczone mu przez oko za pomocą nerwu wzrokowego i na podstawie tych sygnałów tworzy obraz. Aby móc oglądać obraz potrzebne jest więc światło, zwane widzialną częścią promieniowania elektromagnetycznego.

„Współczesna optyka, zgodnie z dualizmem korpuskularno-falowym, postrzega światło jednocześnie jako falę elektromagnetyczną oraz jako strumień cząstek nazywanych fotonami. Światło porusza się w próżni zawsze z taką samą prędkością zwaną prędkością światła.”²⁴ W optyce występuje zjawisko fali, o której już wcześniej wspominałem w kontekście akustyki. Fala jest elementem wspólnym dla obu zmysłów; wzroku i słuchu.

„Promieniowanie elektromagnetyczne jest jedną z wielu form propagacji energii w przestrzeni. Ciepło ciągnące od płonącego ognia, światło słoneczne, promieniowanie rentgenowskie używane w medycynie, a także energia używana do podgrzania jedzenia w kuchence mikrofalowej – wszystko to formy promieniowania elektromagnetycznego. Z pozoru mogą one wydawać się bardzo różne i niepowiązane między sobą, jednak wszystkie charakteryzuje pewna wspólna cecha – wykazują one właściwości falowe. bardzo różne i niepowiązane między sobą, jednak wszystkie charakteryzuje pewna wspólna cecha – wykazują one właściwości falowe. (...) Jest to po prostu zaburzenie dowolnego fizycznego ośrodka (lub pola), przejawiające się jako wibracje lub oscylacje. Kolejne grzbiety i <<dołki>> fali, które nas-

²⁴ <https://pl.wikipedia.org/wiki/%C5%9Awiat%C5%82o> [dostęp: 15.01.2020].

tępują kolejno po sobie, to oscylacje wody na powierzchni oceanu. Fala elektromagnetyczna jest czymś podobnym, z tą różnicą, że zawiera ona dwie tego typu fale, oscylujące w prostopadłych do siebie kierunkach. Jedną z nich jest oscylujące pole magnetyczne; drugą – pole elektryczne.”²⁵

A jaka jest natura dźwięku? Dźwięk jest energią drgań cząstek powietrza - zatem nie da się go ani stworzyć ani też zniszczyć, ale można go przekształcić, rozproszyć w postaci ciepła.²⁶ Więcej o postrzeganiu dźwięku w kontekście czysto fizjologicznym możemy dowiedzieć się zapoznając się z dziedziną odnoszącą się do percepcji dźwięku jaką jest psychoakustyka. Psychoakustyka dysponuje całym systemem pojęć, oznaczeń, symboli i miar. Przykładowo jednostką, która określa natężenie dźwięku, jest decybel, w ramach tej jednostki określone jest spektrum od granicy słyszalności 0 dB aż po próg bólu przy ciśnieniu akustycznym na poziomie 140 dB w przypadku dźwięku sinusoidalnego, oraz 120 dB w przypadku szumów. Te enigmatyczne liczby i bezwzględne pomiary sprawiają, że jeśli chodzi o odbiór w kontekście fizjologicznym poruszamy się w obszarze w miarę precyzyjnie opisanym i zidentyfikowanym. Mimo większej liczby podobieństw odbiór dźwięku w paru miejscach różni się od odbioru obrazu ze względu na brak mechanizmu podobnego do powiek, co sprawia, że wyłączenie dźwięku za pomocą naturalnego aparatu biologicznego w rodzaju powieki/przesłony dla ucha jest niemożliwe. Fakt ten lokalizuje model percepcji dźwięku w nieco innym obszarze działania zmysłów. Jak stwierdza realizator dźwięku, „Ucho ludzkie służy do przetwarzania drgań powietrza padającego na błonę bębenkową na impulsy nerwowe, które za pośrednictwem nerwu słuchowego są przekazywane do mózgu, tam analizowane i przedstawiane w postaci wrażenia słuchowego.”²⁷

²⁵ <https://pl.khanacademy.org/science/physics/light-waves/introduction-to-light-waves/a/light-and-the-electromagnetic-spectrum> [dostęp: 28. 01. 2020].

²⁶ wg: F. Alton Everest, *Podręcznik akustyki*, Wydawnictwo Sonia Draga, 2001, s. 213.

²⁷ Krzysztof Sztekmler, *Podstawy nagłośnienia i realizacji nagrań*, Wydawnictwo Komunikacji i Łączności, Warszawa 2009.

Recepcja dźwięku to nie tylko fizyczny odbiór, ale również wszystko co związane jest z interpretacją sygnału fonicznego: odczytywanie niezliczonej gamy bodźców, komunikatów, impulsów, wchodzenie w sferę niekończących się pokładów wyobraźni. Muzyka to jedyna gałąź sztuki istniejąca poza zmysłem wzroku, jej działanie w sferze emocjonalnej jest silniejsze od obrazu, lecz jej odbiór z udziałem obrazu jeszcze bardziej wzmacnia impuls. Zjawiskiem, o którym warto wspomnieć, jest synestezja typu fonem-kolor sugerująca interpretowanie wrażeń słuchowych za pomocą barw. Opiszana pod koniec XIX-go wieku przez antropologa, pisarza i przyrodnika Francisa Galtona budziła spore kontrowersje, kojarząc się raczej z doznaniem powstałymi pod wpływem substancji psychodelicznych. W początkowej fazie procesu powstawania mojej pracy doktorskiej zainspirowany bogactwem koloru i światła w pracach kalifornijskiej grupy *Light and space Movement* oraz osobliwością zjawiska synestezji wykonałem serię grafik i obrazów wideo jako ilustracje do generowanej w tym samym czasie muzyki. Nawiązałem również kontakt z osobą diagnozującą u siebie tę właściwość, podczas spotkań próbowaliśmy znaleźć klucz i przyporządkować barwy do tonów: molowych, durowych, niskich, wysokich, wreszcie określić za pomocą koloru brzmienie poszczególnych instrumentów, znaleźć różnice w barwie dźwięków cyfrowych i analogowych. Ta rzadko występująca zdolność znakomicie wpisuje się w dyskurs o modelach relacji obrazo-fonicznych, jest jednak swego rodzaju ciekawostką, co do której mam raczej chłodny stosunek. Istnieje wiele typów odbioru muzyki: typ polisensoryczny (wielozmysłowy), typ wyobraźniowy, typ interpretujący (ewaluatywny), typ analityczno-formalny (określany również jako poznawczy), typ awersyjny.²⁸ Najbliższy mojej koncepcji jest typ polisensoryczny, o którym mówimy w przypadku, gdy bodźce muzyczne wywołują wrażenie nie tylko słuchowe, ale także wzrokowe, węchowe, a nawet smakowe itd. Z pewnością duża część z nas zna wrażenie mrowienia skóry podczas słuchania muzyki z płyt lub na koncercie (potocznie nazywane ciarkami na plecach), będące mocno pożądanym doświadczeniem polisensorycznym.

²⁸ wg: J. Koblewska - Wróblowa: *Typy przeżyć muzycznych*. COPSA, zeszyt 23/1958, s. 28.

Dźwięk to medium, które trudno okiełznać i usystematyzować. Przypomina mi żywioł, który wprawdzie można do pewnego stopnia oswoić, ale zawsze pozostaje pierwiastek niepewności. Duże znaczenie w procesie jego odpowiedniej recepcji ma pomieszczenie, jego wielkość, faktura ścian, rozstawienie w tym pomieszczeniu publiczności oraz ilość ludzi. Ciało ludzkie pochłania dźwięk (pochłaniają go również włosy i ubrania), jest absorberem, a dźwięk jest na tyle żywy i organiczny, że wchodzi w reakcję z ciałem ludzkim. Przekonałem się o tym podczas koncertów na żywo z zespołem - podczas prób dźwięku w pustej sali muzyka brzmiała zupełnie inaczej niż podczas koncertu z publicznością, kiedy dźwięk w osobliwy sposób koncentrował się i stawał selektywny. Odbiór dźwięku zależy od pomieszczenia, co jest analogiczne do odbioru obrazu, który również prezentuje się inaczej w różnych wnętrzach wystawienniczych. Możemy też spróbować przedstawić sobie jeszcze inną, domniemaną okoliczność, w której pomieszczenie: pokój lub salę odnosimy do formatu obrazu i faktury płaszczyzny, na której namalowany jest obraz; w takim przypadku nietrudno wyobrazić sobie jak istotny wpływ mają one na kształt kompozycji i charakter elementów w niej rozmieszczonych. Wniosek jaki z tego płynie jest taki, że wszystko żyje w nieustannym ruchu, wśród miliarda możliwości wypełniających się w każdej sekundzie, a sztuka jest w dużej mierze poligonem doświadczalnym. Percepcja dźwięku uwarunkowana jest zatem ogromną ilością parametrów. Możemy, więc te same tony i pasma słyszeć zupełnie inaczej w różnych miejscach i czasie, z różnym stopniem wyeksplorowania zmysłu słuchu. Choć zagadnienie odbioru dźwięku jest o wiele bardziej skomplikowane niż wizualny odbiór obrazu to w wielu przypadkach można dostrzec podobieństwa. Władysław Strzemiński twierdził, że typ odbioru określa korelację pomiędzy człowiekiem a naturą i że przemiany formalne w sztukach wizualnych są wynikiem narastania obserwacji oraz przemian zachodzących w samej świadomości wizualnej.²⁹ Ta zmienność form będąca odzwierciedleniem narastania świadomości wzrokowej dotyczy zarówno sfery plastycznej jak i muzycznej, a wyrażaniu świadomości twórcy służy odpowiednio dobrany zespół narzędzi i środków.

²⁹ wg: Władysław Strzemiński, *Teoria widzenia*, Wydawnictwo Literacki Kraków 1958.

WSPÓŁCZESNA PERCEPCJA

Trzeba również zaznaczyć, że współczesne warunki odbioru dzieła w czasach obecnego rozwoju technologii powodują dynamiczne zmiany zachodzące w samym odbiorcy. Teraźniejszość wydaje się zachłyśnięta możliwościami jak najszerszego, wielozmysłowego doświadczenia oferującego nowy, mocniejszy dreszcz. Zaciera się granica między chęcią głębokiego i pełnego przeżycia, a przeżyciem przepęt-nionym, w którym jesteśmy praktycznie oślepieni i ogłuszeni. Często jest to uwarun-kowane brakiem selektywnego wykorzystania coraz to nowszych możliwości. Ogól-nie rzecz biorąc współczesny człowiek (a więc przykładowy odbiorca muzyki) to wzrokowiec - obraz często bywa dla niego integralną częścią formy muzycznej - mówimy tu zarówno o obwolucie płytowej, piosence, teledysku czy wizualizac-ji. Obraz nieruchomy lub ruchomy jest dla dużej części słuchaczy coraz bardziej niezbędny do pełnego odbioru oraz wyzwolenia całej gamy wrażeń. Erich Kahler w artykule *Dezintegracja form w sztuce* stwierdza:

„<<Nowe techniki komunikacyjne - powiadają teoretycy multimediów – uwzględ-niają to, że nasze zmysły bombardowane są niebywałą ilością bodźców... Seanse teatru mediów elektrycznych artysty Aldo Tamburiniego odbywają się bez udziału konwencjonalnych aktorów. Pełno w nich natomiast środków w rodzaju oślepiają-cych migoczących świateł, wycia syren, ruchliwej gry obrazów na ekranie i wielkiego balonu pękającego z trzaskiem pioruna. Jesteśmy ludźmi pierwotnymi naszej ery - powiada pan Tamburini. Multimedia pozwalają na tworzenie efektów nie opartych na dotychczasowym doświadczeniu. Widownię zasypujesz obrazami. To dzieje się teraz – jest żywe. Jest samo w sobie doświadczeniem totalnym>>. Skutkiem tego, powiada się nam <<owo poszerzone, zintensyfikowane tworzenie na nowo złożonych doświadczeń otoczenia zdolne jest wznieść świadomość na wyższy poziom percepcji. W istocie artyści uprawiający multimedia w rodzaju USCO – US Company, ple-mienia artystów-inżynierów... wierzą, iż przeładowanie zmysłów do momentu, w którym uniemożliwiony zostanie racjonalny osąd i wybór, wzmóc może znacznie siłę komunikatu>>”.³⁰

³⁰ Erich Kahler, *Dezintegracja form w sztuce*, [w:] *Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, t. 1.

Zależy mi, żeby w przypadku *Organizmu* odbiór dzieła nie był współzależny od uruchomienia zbyt wielu bodźców. Chciałbym zostawić odbiorcy odpowiednią ilość „powietrza”, żeby oddziaływanie pracy nie było zbyt przeciążające. Intensywna stymulacja mogłaby odrzeć tę pracę z istotnego elementu kontemplacji. Współczesny odbiorca jest inny niż dekadę temu i jego system poznawania zmienia się błyskawicznie. Jutrzejszy adresat będzie już reagował na inne bodźce, będzie miał zgoła inne potrzeby estetyczne, będzie pod presją innych mód i oczekiwań społecznych. Będzie w końcu beneficjentem rozwoju technologicznego - i to wszystko wygląda na naturalną kolej rzeczy. Pozostaje tylko pytanie czy będzie potrafił korzystać z tych możliwości nie czyniąc sobie krzywdy. Odbiorca dalekiej i trudnej do wyobrażenia przyszłości być może będzie człowiekiem, którego ciało i zmysły wyewoluują do tego stopnia, że będzie percypował sygnały wizualne i audialne za pomocą jednego kanału? To tylko futurystyczne domysły i przypuszczenia, które dygresyjnie można snuć na zasadzie ciekawostki, ale według mnie to co pozostanie niezmiennie w ramach potrzeb odbiorcy, to nieustanny głód piękna i miłości.

„Według pisarza Davida Owena żyjemy w ogłuszającym świecie. W swojej książce *Volume Control* (2019) Owen charakteryzuje ludzkie zmysły nie jako osobne kanały informacyjne, ale jako ściśle splecioną sieć, tak że na przykład to, co słyszymy, zależy od tego, co widzimy: <<Wiele informacji, które otrzymujemy o dźwięku przechodzi przez nasze oczy>>- pisze.”³¹

KOMUNIKAT

Odbiór dźwięku i obrazu oprócz znaczenia czysto fizycznego, zmysłowego i kulturowego ma też wartość komunikacyjną. Muzyka tak samo jak sztuki piękne lub design jest nośnikiem komunikatu zawierającym pewien określony kod. Utwór jest nośnikiem przekazu, te przekazy w przypadku muzyki instrumentalnej lub eksperymentalnej, niezawierającej warstwy lirycznej, mają duży ładunek emocjonalny

³¹ https://frieze.com/article/four-artists-watch-2020?utm_source=Pub_Frieze_FB_IG&utm_medium=Editorial_Amp&utm_campaign=Jan_Traffic&fbclid=IwAR2tY0TqhUL2ipwN4j1hJ2y4ImhbX-05jNXjY0_KFS40x4k7PbmpW0NTF2aw [dostęp: 20. 01. 2020].

i to jest dla mnie w kontekście *Organizmu* o wiele bardziej interesujące niż różnego rodzaju funkcje informacyjne, których wartość oczywiście również dostrzega, przede wszystkim jako ogromny zasób oddziaływania poprzez intuicyjne i pierwotne komendy lub impulsy. Jak twierdzi Umberto Eco środowisko dźwięków pełne jest kodów i notyfikacji:

„Istnieją kody muzyczne takie jak: semiotyki sformalizowane czyli skale gramatyki muzyczne, harmonia, kontrapunkt itd., systemy onomatopeiczne czyli sfera słowna utworów, systemy denotacyjne czyli sygnały dźwiękowe oznaczające określone polecenia/komendy, stosowane np. w wojsku. Konotacje stylistyczne czyli np. badanie różnych stylów muzycznych na przestrzeni wieków oraz w różnych kulturach.”³²

Przekaz, który przepływa przez Organizm wkomponowany jest w miksturę zlepionych szumów, poruszających się w foniczno-wizualnym odmęcie, z którego z odpowiednich interwałów rytmicznych wydobywają się sporadycznie sygnały, które mogą mieć też cechy form przedstawiających i mogą pełnić funkcję umownego, mentalnego komunikatu.

³² Umberto Eco, *Nieobecna struktura*, Wydawnictwo KR, Warszawa 1996.

CZĘŚĆ II

OPIS PROCESU TWÓRCZEGO ORAZ ZJAWISK ARTYSTYCZNYCH ZACHODZĄCYCH NA PRZYKŁADZIE PRAKTYCZNEJ CZĘŚCI MOJEJ PRACY DOKTORSKIEJ.

6. MEDIUM. WZAJEMNE KORELACJE – - INTEGRACJA

„Niecو później > Czarny kwadrat Kazimierza Malewicza dokonał jeszcze bardziej radykalnej redukcji malarstwa do czystej relacji między obrazem a ramą, obiektem i polem kontemplacji, między jedynką a zerem. W gruncie rzeczy nie możemy uciec przed czarnym kwadratem, każdy obraz, który widzimy, jest jednocześnie czarnym kwadratem.”³³

Boris Groys

W tym rozdziale pragnę zwrócić uwagę na szereg analogii, które dostrzegłem pracując na granicy obrazu i dźwięku w mojej pracy doktorskiej zatytułowanej *Organizm*. Myśląc o tym, jak zbudować to dzieło starałem się nie zapominać o prostym, ale ważnym wątku, że dźwięk i obraz są tworzywem i należy te tworzywa kształtować, odginać, rozpuszczać, prześwieślać, nadmuchiwać, łączyć w jednym roztworze. Trafnie i interesująco opisywał te zjawiska John Dewey: „Rozmaite elementy i szczególne jakości dzieła sztuki łączą się przenikają wzajemnie w sposób, jakiemu rzeczy fizykalne nigdy nie mogą dorównać. To połączenie polega na odczuwanej w nich wszystkich obecności tej samej jakościowej jedności. Natomiast <<części>> są odróżniane, a nie odczuwane intuicyjnie. Kiedy zabraknie tej intuicyjnie wyczuwanej, wszechobejmującej jakości, części pozostają względem siebie czymś zewnętrznym i powiązanim tylko mechanicznie. Ale organizm, jakim jest dzieło sztuki, nie jest czymś odrębnym od części i elementów, z których się składa. To dzieło sztuki samo jest częściami i elementami, a fakt ten sprowadza nas z powrotem do tej jednej jedynej przenikającej jakości, która nawet kiedy podlega różnicowaniu, pozostaje tą samą jakością.”³⁴

³³ Boris Groys, *Słaby uniwersalizm, Praktyka Teoretyczna*, 2019.

³⁴ John Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław 1974.

Organizm jest w swej idei zsynchronizowaną konfiguracją części wizualnej i audialnej, które oddziałują na siebie, niczym rodzaj odbijających się w sobie zwierciadeł. Jednym z podstawowych założeń pracy jest doprowadzenie do zadziałania tych komponentów w jednej przestrzeni i jednym czasie. W skład pracy wchodzi dwa składniki: część wizualna (obrazy-grafiki) oraz część audialna (ścieżka dźwiękowa).

PROCES

Sam proces powstawania pracy ma dla mnie takie samo znaczenie jak efekt końcowy. Wiele działań oraz eksperymentów podjętych przeze mnie w trakcie ciągu twórczego nie odnalazło swego ucieleśnienia w pracy końcowej, niemniej zabiegi te były niezwykle cenną pomocą w drodze do mety i dzięki nim *Organizm* przybrał finalnie taką właśnie postać. W trakcie tego procesu dochodziło do wielu przesileni i pracę tę mógłbym porównać do rejsu niewielkim statkiem płynącym przez wzburzony ocean. Przebieg ten był determinowany nieustannym poszukiwaniem sposobów spajania sfer audialnej z wizualną i harmonizowania obu mediów. Czas, związany z dźwiękiem wzbogacił pracę o element performatywny w początkowych etapach kreacji. W sztukach wizualnych występuje forma przestrzenna, natomiast w przypadku muzyki mamy do czynienia z formą czasową - i to połączenie dodatkowo rozbudowywało szersze plany dzieła. Znaczącą rolę w kierunkowaniu procesu odegrał dobór narzędzi, które dawały odpowiednią dozę wolności. Przy tworzeniu ścieżki audio korzystałem z asortymentu instrumentów, które udało mi się skompletować na przestrzeni wielu lat czynnego uprawiania muzyki. Gromadzenie odpowiednich dźwięków było wyjątkowo czasochłonne i poddawane wielokrotnym modyfikacjom, co wpływało na uformowanie wizualne pracy. Jeden przestawiony element sprawiał, że reszta konstrukcji również wymagała ingerencji. W jednym z etapów pracy namalowałem kilka obrazów na płótnie, eksperymentując z liniami i abstrakcyjnymi formami, które wcześniej rysowałem np. za pomocą tabletu graficznego. Narzędzia malarskie oraz podkład płótna pokazywały zupełnie inny charakter tych elementów, ale eksperyment wiele wniósł do sposobu mojego postrzegania tej pracy, a kilka pasujących fragmentów postanowiłem zreprodukować oraz wkomponować w niektóre obrazy *Organizmu*. Kontekst malarski, o którym wspominałem powyżej, był jednym z żywiołowych

doświadczeń wypełniających proces kreacji. Dodatkowo pojawiło się doświadczenie malowania na dużym formacie niemal w skali jeden do jeden w odniesieniu do docelowych grafik. Próby z formatem w tej samej skali co obrazy-grafiki *Organizmu* okazały się niezwykle wartościowe wnosząc dodatkowe doświadczenie do procesu powstawania pracy. Obie sfery ulegały nieustannym mutacjom aż do czasu zakończenia.

OBRAZ

Część wizualna składa się z kolekcji grafik wykonanych w technice mieszanej, bazującej na rysunku, malarstwie, grafice rastrowej, wektorowej oraz w niewielkim stopniu modelowaniu 3D. Grafiki eksponowane są równolegle ze sferą audialną. Kolekcja grafik to cykl obrazów o przeważającej tonacji czerni, która stanowi tło dla pojawiających się form. Figury zakomponowane na czarnym tle to w większości białe lub szare formy, lecz prace nie są monochromami. Występuje tutaj barwa, która stosowana jest raczej powściągliwie, incydentalnie. Kolor pojawił się na końcowym etapie prac i jego obecność wynika ze struktur zastosowanych w ścieżce audialnej. Różne formaty grafik mają związek z różnicami elementów, interwałów oraz z rytmem w ścieżce audio. Część wizualna *Organizmu* jest według mnie interfejsem, po którym jak po mapie poruszają się zmysły odbiorcy.

FORMA I WIELKOŚĆ GRAFIK

Idealną przestrzenią wystawową do prezentacji cyklu grafik jest przestrzeń, wysokie, raczej jasne wnętrza. Z tej koncepcji wynika format grafik - muszą być one na tyle duże, żeby mogły odpowiednio wybrzmieć oraz oddziaływać z takim samym natężeniem jak ścieżka audialna, charakteryzująca się rozległym spektrum rejestrów dźwiękowych i odpowiednią głośnością. Zaistnienie grafik w określonej przestrzeni wypełnionej rozległym pasmem dźwięku ma w założeniu wywołać określone emocje związane z wkroczeniem odbiorcy w rzeczywistość wizualnych i audialnych modułów odnoszących się do proporcji fizycznych człowieka. Dlatego powstały grafiki w formatach od 120 x 80cm do 180 x 105 cm. W wymiarze bardziej metaforycznym rozmiary obrazów nawiązują do drzwi – przejść, przez które odbiorca mógłby swobodnie

przedostać się jak przez wejście, są to więc w tym znaczeniu bardziej drzwi aniżeli niewielkie okna, przez które można tylko wyrzeć. To jest również powodem, dla którego kształt pola grafik przyjął orientacje pionowe. Różnica formatów podkreśla dynamikę i niejednostajny rytm zestawu. Ma to bezpośrednie odniesienie do kompozycji audialnej zbudowanej na dynamicznych amplitudach i zróżnicowanym rytmie. Kiedy myślę o rozmiarach i formie prezentowanych grafik, nasuwa mi się również wątek związany z etapami skalowania obrazów. Od miniaturowej okładki płytowej poprzez plakat po druk wielkoformatowy, a następnie (potencjalnie) ogromny mural na obiekcie architektonicznym. Prezentowany na wystawie odcinek skalowania obrazów jest według mnie optymalnym etapem zwłaszcza w kontekście standardowej przestrzeni wystawienniczej i towarzyszącej sfery audio. Głębokość ram również niesie określoną esencjonalność, sytuując prace na poziomie pewnego rodzaju obiektu. Trójwymiarowość prac, ich objętość i ciężar różnicuje charakter użytych mediów. Odbiorca wchodzi w przestrzeń obrazu i dźwięku, które charakteryzują się określoną mocą i wielkością, które mają odpowiednią wagę. Głębokość ram jest ściśle powiązana z wielkością, ale również wpłynęła na wybór podłoża, na którym wydrukowane są grafiki. Jest to tkanina o grubości 200 g/m² naciągnięta na ramy, co wywołuje skojarzenia z membraną akustyczną i oddziałuje w szczególny sposób. Wielkość grafik oraz ich forma są według mnie wyrazem emocji związanych z przestrzennością i wielowymiarowością *Organizmu*, różnorodnością wyrażającą się zarówno w obrazie, jak i dźwięku.

DŹWIĘK

Część audialna to zaaranżowana przeze mnie ścieżka dźwiękowa. Kompozycja powstała przy użyciu: instrumentów, zarejestrowanych dźwięków wybranych przestrzeni, mojego przetworzonego głosu i DAW czyli Digital Audio Workstation. Mój główny DAW to Ableton oraz efekty akustyczne. Warsztat audialny udało mi się zgromadzić na przestrzeni wielu lat czynnego uprawiania muzyki. W tej części pracy podjąłem próbę połączenia energii wektorowego, syntetycznego brzmienia opartego o wybrany software z witalną energią urządzeń analogowych, do budowy której wykorzystałem dostępny mi hardware oraz instrumen-

ty – głównie klawiszowe syntezatory mono i polifoniczne, do instrumentów akustycznych zaliczam swój zmodyfikowany głos, dźwięk klaskania w dłonie oraz szereg małych instrumentów perkusyjnych (shakery, kastaniety itd.). Podczas aranżowania ścieżki audialnej starałem się konsekwentnie kreować dźwięki korespondujące z plastycznym ogniwem pracy, żeby skonstruować w pełni koherentne dzieło. To budowanie spójności w dużej mierze było efektem mojego subiektywnego odczuwania, ale również oparło się na doświadczeniach i wiedzy, do której dotarłem badając zagadnienie. Dźwięk jest trwającą 8 minut zapętloną ścieżką audio. W kompozycji audialnej zawarte są elementy i środki wyrazu korespondujące ze sferą wizualną, odbijające uniwersum grafik niczym dźwiękowe echo. Kilka przykładów tych środków i elementów opisuję w dalszej części tego rozdziału.

OBIEKT

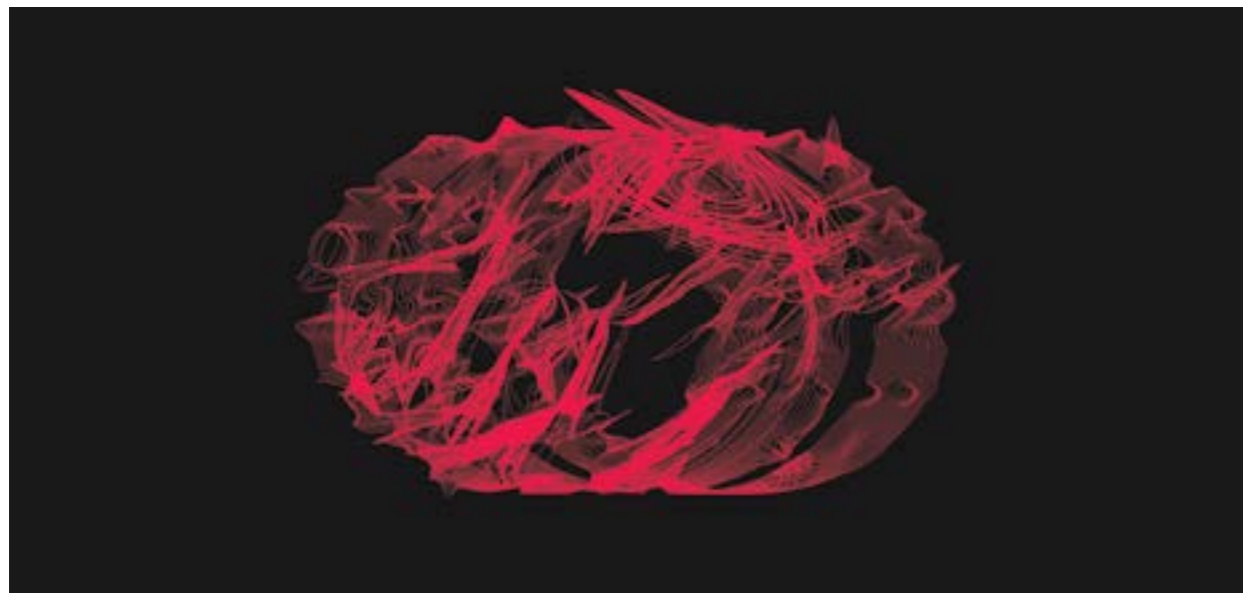
Zdecydowałem się również na zaprezentowanie w przestrzeni galeryjnej obiektu, który mógłby być fizycznym, namacalnym odbiciem koncepcji, którą prezentuję w pracy *Organizm*. To coś w rodzaju ucieleśnienia dźwięku, który jest przecież nieokreślaną często i nieprzewidywalną energią. Obiekt ten ma kształt czarnego graniastosłupa czworokątnego a swoją formą nawiązuje do kształtu kolumny audio. Przedmiot przywodzi mi na myśl ową tajemniczą prostokątną formę pojawiającą się w filmie Stanleya Kubricka *2001: Odyseja kosmiczna*. Obiekt jest uzupełnieniem części wizualnej.

KOLOR

Minimalistyczną i ledwo wyczuwalną rolę w skali całej kolekcji odgrywa kolor. Jego funkcja jest jednak istotna, bo zarówno w muzyce jak i w obrazie odpowiada za emocje. Barwa dźwięku to cecha dźwięku, pozwalająca odróżnić i scharakteryzować brzmienie głosu lub instrumentu. Zdeterminowana jest ilością, rodzajem i natężeniem tonów składowych. Podobnie działa barwa w obrazie wyrażając swoje wewnętrzne brzmienie również uzależniona jest od rodzaju, ilości i natężenia tonów. Kolor to w znacznej części emocje, ale również probierz częstotliwości dźwięku, może być kryterium dźwięku, może określać próg bólu podczas sprzężeń

akustycznych na przykład poprzez nieznośne odcienie żółci lub czerwieni. Kolor i walor charakteryzuje też rodzaj ogólnej korekcji produkcji muzycznych jakim jest mastering, który może brzmieć szaro, ciemno lub jasno. Określenia brzmień jak: szary, ciemny lub jasny funkcjonują w nomenklaturze produkcji muzycznej. Kod kolorystyczny prac plastycznych i barwy brzmień muzycznych to obszar, w którym silnie i intuicyjnie odczuwamy unifikację sztuk wizualnych i dźwięków. W przypadku *Organizmu* kod kolorystyczny oparty jest na bazie czerni i bieli. Ten kontrast w dużej mierze buduje strukturę pracy. „Światło i mrok, jasność i ciemność jako spolaryzowane kontrasty mają ogromne, zasadnicze znaczenie dla ludzkiego życia i całej przyrody. Farby biała i czarna są dla malarza najmocniejszym środkiem wyrazu pozwalającym oddać jasność i ciemność.”³⁵

W wielu przypadkach instynktownie wyobrażamy sobie barwy w dźwiękach, potrafimy nazwać dany dźwięk określonym kolorem i nie zawsze jest to efekt wspomnianego już wcześniej zjawiska synestezji, lecz raczej efekt działania mechanizmu intuicyjnych skojarzeń mających swe korzenie w indywidualnych doświadczeniach oraz kulturze. W *Organizmie* kolor pojawia się w niewielkim procencie, lecz ma wiele cech, może być ledwo wyczuwalny i punktowy lub być dominantą, głośnym i kontrastowym elementem silnie sygnalizującym swoją obecność (il. 15)



il. 15.
Element grafiki, kolor

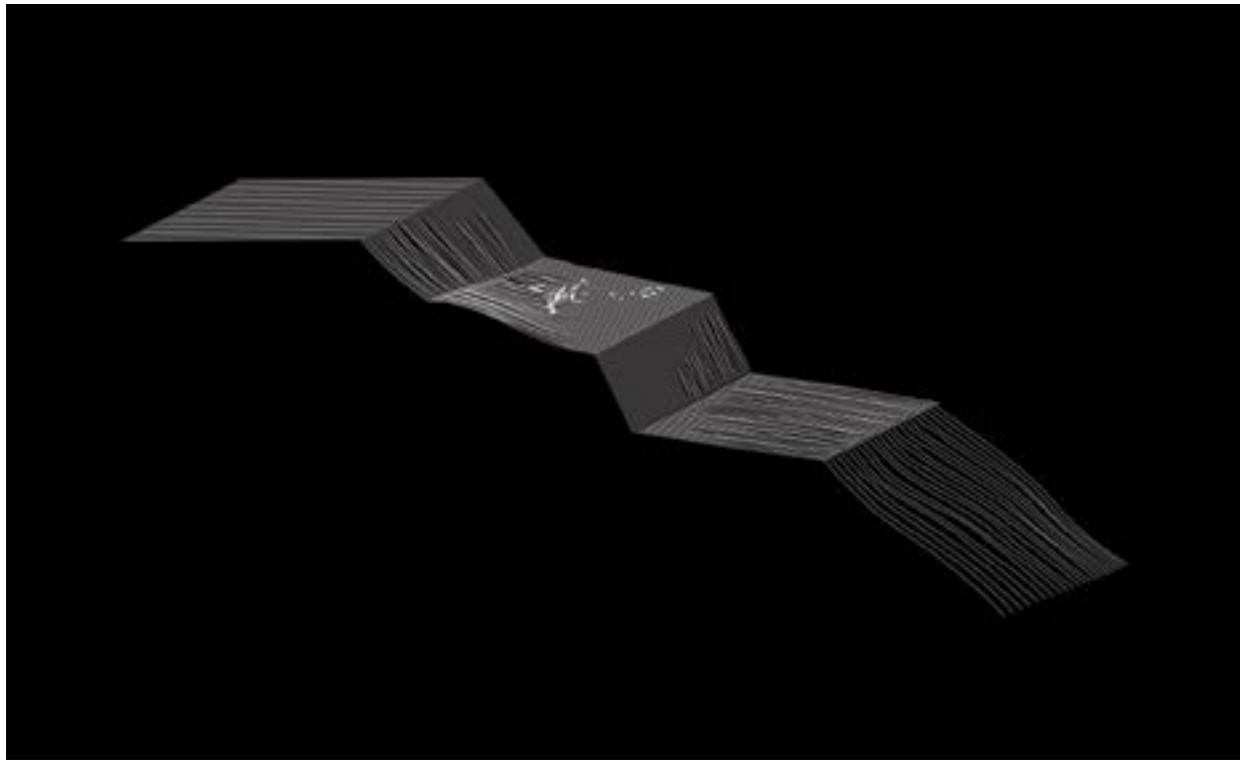
³⁵ Johannes Itten, *Sztuka barwy*, przeł. Sława Lisiecka, d2d.pl, Kraków 2015.

SYMULTANICZNOŚĆ FORMY

Herbert Read pisał „Zawsze byłem przeciwny koncepcji, że muzyka jest sztuką odrębną, o swojej własnej estetyce. Zasadniczo wszystkie sztuki podlegają tym samym prawom estetyki – różni je charakter tworzywa i rodzaj wrażliwości niezbędny do formalnego wykorzystania tego tworzywa.”³⁶

Dzięki wizualno-audialnym analogiom *Organizm* stał się obszarem, w którym odbijają się w sobie żywioły podporządkowane w pewnym stopniu usystematyzowanemu, wspólnemu językowi. Najbardziej pierwotnym punktem wyjścia były cisza i czarne tło. Taki stan odbierany przez zmysły słuchu i wzroku mienił mi się jako absolutnie czysty eter lub środowisko, w którym podobnie jak w przestrzeni kosmicznej, panuje zimna i bezdenna nicość. Ta sterylna głusza nie była Nietzscheańską ciemnością ani jakimkolwiek rodzajem pustki, lecz idealnym kosmosem, przestrzenią przyjmującą swobodne rozprzestrzenianie się form. Analogia czerni tła i ciszy pomieszczenia była dla mnie bezdyskusyjna, bo ciemność to cisza, brak światła, brak sygnału dźwiękowego w próżni eteru. Obrazy w *Organizmie* w dużej mierze składają się z systemu linii o różnych grubościach i kształtach tworząc w ten sposób strukturę pulsujących siatek i połączeń. Podobnie jak linie melodyczne w warstwie audialnej, mają określone natężenie, określoną tonację czy dynamikę - tak samo linie w części wizualnej mają określony kształt czy grubość (im grubsze tym głośniejsze). Linia w obu przypadkach posiada: atak, trwanie i zanik. Jest ekwiwalentem głosu, ale też linii melodycznej, a falująca linia w formie sinusoidy jest falą akustyczną. Jak już wcześniej wspomniałem, linie są rysowane na dwa sposoby: Pierwszy sposób to proste linie wektorowe (np. szerokie akordy zagrane w oktawach) (il. 16), odnoszące się do śladów dźwiękowych rejestrowanych za pomocą syntezatorów midi, których brzmienia są syntetyczne i noszą cyfrową sygnaturę brzmieniową. Drugi sposób to linie rysowane ręcznie, zawierające niedoskonałości drgnięcia ręki, linie organiczne wynikające z występowania żywych instrumentów oraz mojego własnego głosu. (il. 17)

³⁶ Herbert Read, *O pochodzeniu formy w sztuce*, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1973.



il. 16.
Element grafiki, syntezytor

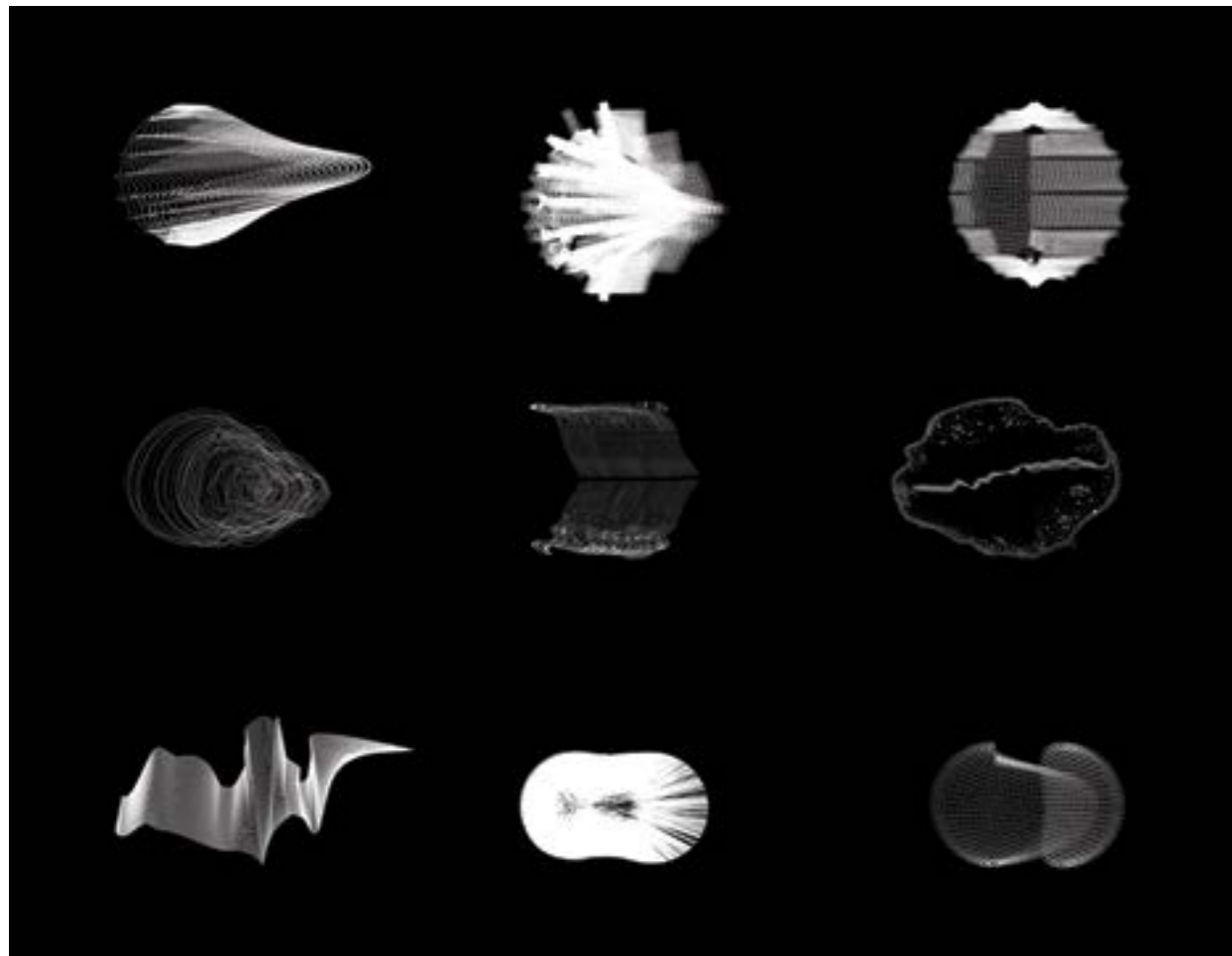


il. 17.
Element grafiki, głos



il. 18.
Element grafiki, punkty, transjenty, linie

Abstrakcyjne kształty składające się z plam, płaszczyzn i figur są kolejnymi powłokami organizmu i przywodzą na myśl elementy muzyczne składające się z zagęszczonych plam, polifonicznych zestawów dźwięków podobnych do szeroko położonych w oktawach akordów. Skondensowane formy mogą być też synonimem huku rozległych uderzeń perkusyjnych. Punkty i kropki są jednorazowymi krótkimi nutami bez pogłosu. Są to punktowe sygnały o wysokim rejestrze a ich dynamika działa według zasady: im jaśniej tym głośniej oraz im jaśniej tym wyższy rejestr dźwięku. Punkty znajdujące się w wizualnej części są najbardziej zbliżone do punktów w notacjach muzycznych. Odpowiadają między innymi audialnym transjentom, których czas trwania liczy się w milisekundach, są one w dźwięku i w obrazie punktami o mocnym i wyrazistym „ataku”. (il. 18) Do elementów budujących struktury obrazów w *Organizmie* należy cały szereg rozmaitych form scalonych w zespoły, tworzących liczne połączenia i konfiguracje. (il. 19)



il. 19.
Element grafiki, przykładowe zespoły form

WYBRANE ŚRODKI I ELEMENTY

Jest wiele korelacji dających się zaobserwować na przykładzie elementów interpretowanych w *Organizmie*. Można do nich zaliczyć takie zjawiska jak:

- a) Transjent w terminologii produkcji muzycznej jest punktem w przebiegu czasowym wyznaczającym najwyższy poziom amplitudy (poziom dźwięku) dającym się odróżnić od sąsiadujących uśrednionych poziomów (mocny punkt, kreska). Transjent to intensywnie działający punkt o krótkim czasie trwania i wysokiej amplitudzie.
- b) Fale akustyczne przyjmujące rozmaite formy linearne zarówno w dźwięku jak i wizualnej stronie *Organizmu*. Fale łączą się ze sobą tworząc rozbudowane struktury.
- c) Rejestry: basowe, środkowe i wysokie – mają swoje odpowiedniki w grubościach linii, ale są również możliwe do pokazania za pomocą barwy oraz brył.

Przykładowo: bas jest ciemny i obły, środek jest szary i zwarty, góra jest jasna i skompresowana.

d) Stereo i mono: te oba ściśle związane z muzyką pojęcia występują w wizualnej części mojej pracy jako rodzaje kompozycji: stereo - szerokopasmowe, rozbite w całej panoramie płaszczyzny obrazu; mono - kompozycje zawierające formy skondensowane, wyśrodkowane, jednolite.

e) Szum, występuje w części audialnej jako szmer, który znamy ze świata dźwięku. Szum może być emitowany przez odbiornik radiowy, lub różnego rodzaju urządzenia, ale jest to również dźwięk miasta, autostrady, maszyn, elektrowni itd. W sferze obrazu szum jest zjawiskiem występującym nie tylko jako ziarno ingerujące w powłokę danej struktury, lecz szum w *Organizmie* działa również jako składowa komunikatu występująca w okoliczności odbioru, unieważniająca i niszcząca sygnał.³⁷

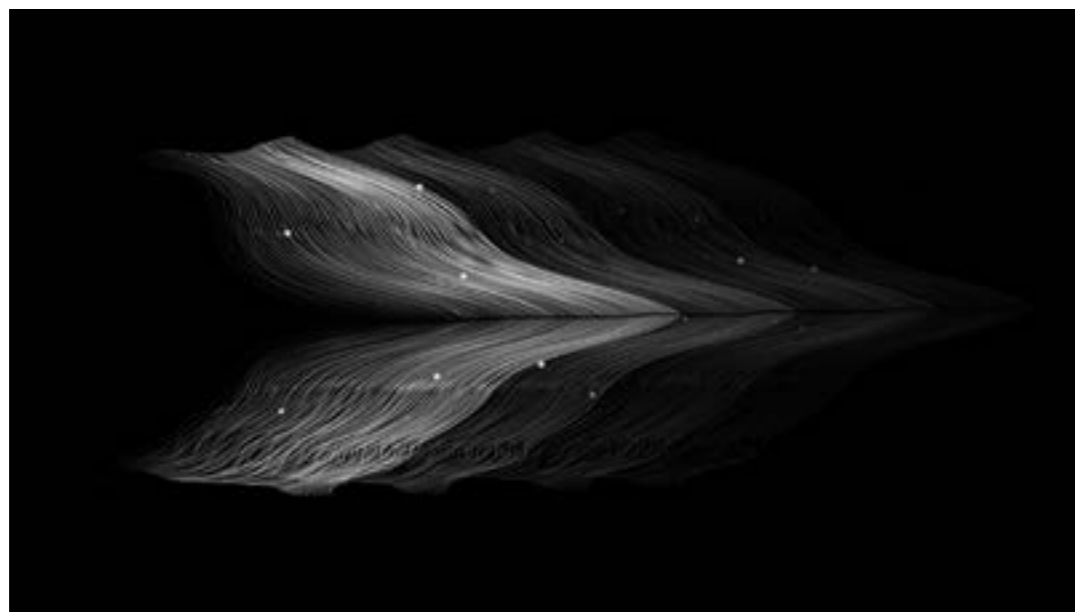
f) Rytm w interfejsie każdego software'u do produkcji muzyki ma geometryczne konotacje, funkcjonuje jako multiplikacja punktów położonych w siatce, poddany jest ścisłym prawom metronomu. W *Organizmie* rytm pojawia się w formie odpowiednio ułożonych elementów w obrazie, jest wielokrotnie zaburzany, nie jest rytmem jednakowych interwałów, wręcz przeciwnie. Zagadnienie rytmu pojawia się również w kontekście formatów prac. Zróżnicowanie wielkości grafik tworzy przełamany schemat rytmiczny, wpływający na dynamikę odbioru ekspozycji.

POGŁOS

Pogłos podobnie jak powidok są według mnie kolejnymi kluczowymi zjawiskami. W celu zbadania przestrzeni, w której dochodzi do emisji dźwięku, używamy specjalnych urządzeń do analizowania tak zwanej odpowiedzi impulsowej, czyli ilości potencjalnego pogłosu w danym miejscu, nawet temperatura i ciśnienie powietrza mają wpływ na odbiór. Według mnie pogłos jest kolejnym interesującym, uniwersalnym zjawiskiem unifikującym sfery obrazu i audio w *Organizmie*. Na charakter pogłosu wpływa w muzyce wielkość i rodzaj

³⁷ wg: Roman Bromboszcz, *Estetyka zakłóceń*, Wydawnictwo Naukowe WSNiD, Poznań 2010.

pomieszczenia, a więc przestrzeń w jakiej dochodzi do emisji dźwięku. Podczas pracy zauważyłem, że pogłos występuje również w obrazie, można go pokazać na samej płaszczyźnie obrazu jako linie, lub inne elementy, które ulegają repetycji ze słabnącym natężeniem waloru i grubości, jako elementy powtarzające się w pewnych odległościach i tracące swoje nasycenie stopniowo będąc wchłaniane przez tło. (il. 20) Ale jest też osobny rodzaj pogłosu, który wychodzi poza granice obrazu, sprawiając, że działanie obrazu uzależnione jest od formatu pracy oraz wnętrza w jakim jest prezentowany. Według mnie obraz potrafi wygenerować silną rewerberację a do tej sugestii przybliża mnie pewne ćwiczenie: mianowicie wyobrażam sobie, że jestem sam w średniej wielkości białej sali 10m², w której przez pół godziny w stanie absolutnej ciszy patrzę na czarny obraz np. kwadrat Malewicza, następnie zatykam uszy i zamykam oczy i w tym momencie pojawia się „pogłos”. Czerń szumi jak morskie fale nocą. Myślę, że ma to związek z supremacją czystego odczucia. W obu przypadkach - audialnym i wizualnym, pogłos działa jak echo wypuszczone w niebyt eteru - tła. Taki wizualny rezonans jest jak promieniowanie obrazu w przestrzeni spotkania. Moim zdaniem to nie tylko optyczny powidok, ale szersze wrażenie sensoryczne na poziomie nie tylko zmysłowym. To odbijające się o odbiorcę echo, które pozostaje na jakiś czas, aż w końcu stopniowo gaśnie.



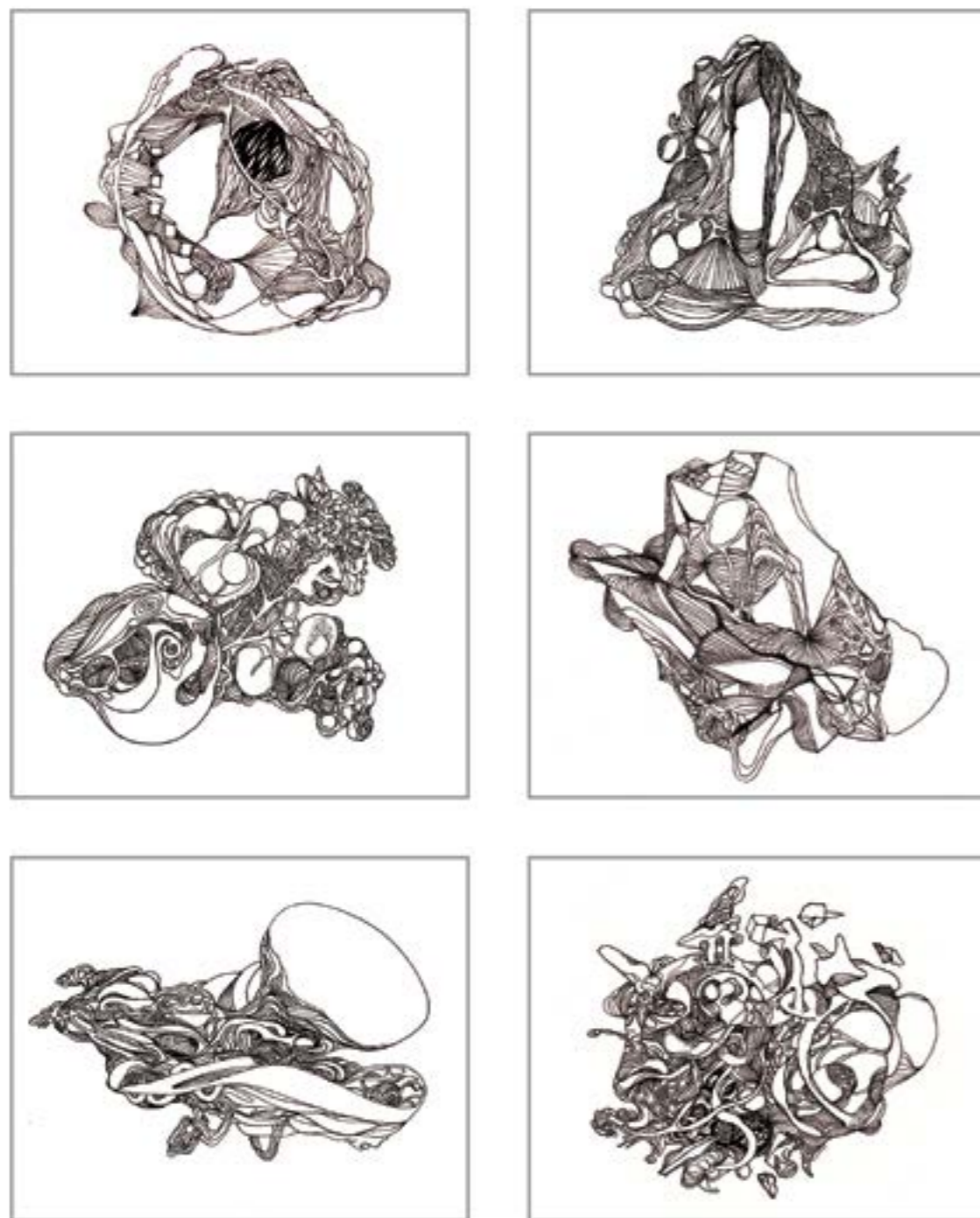
il. 20.
Element grafiki, pogłos

HARDWARE I SOFTWARE

Narzędzia, których użyłem w dużej mierze zdeterminowały efekt jaki udało mi się uzyskać. Między autorem a medium, którego używa, powstaje specyficzna więź. Narzędzie staje się w jakimś sensie jego częścią oraz czynnikiem określającym proces kreacji. Luis J. Prieto pisał: „Albowiem wszystko, co w człowieku znajdujemy i co możemy uważać za najbardziej dla jego sytuacji charakterystyczne, związane jest w jakiś sposób z używaniem narzędzi.”³⁸

Istotne znaczenie miało dla mnie, jakiego medium i w jaki sposób go używam, szczególnie w sytuacji interdyscyplinarnej, kiedy pracowałem nad tworzywami wymagającymi użycia odmiennych narzędzi. Wybór odpowiedniej technologii spośród ogromnej liczby możliwości jest wobec naszych czasów wyjątkowo niełatwym zadaniem w realizacji dzieła z założenia artystycznego czy też projektowo-użytkowego. Zdecydowałem się na wybrane techniki mieszane, konsekwentnie w obu sferach: wizualnej i dźwiękowej. Pierwsze zręby do grafik wchodzących w skład *Organizmu* zostały narysowane w szkicowniku za pomocą ołówka, cienkopisu i flamastra. Papier ma swój określony charakter, inaczej reaguje na narzędzie niż inne podłoża. Zawsze, kiedy przystępuję do jakiegokolwiek pracy plastycznej, w pierwszej fazie używam ołówka i papieru jako podstawowych przyrządów. Preferuję prace ze szkicownikiem i mam go prawie zawsze przy sobie, bo dzięki szkicownikowi dystans między myślą a pierwszą rozrysowaną wizją czy napisanym słowem znacznie maleje. Wiele form, które znalazły się w *Organizmie* jest bezpośrednio przeniesionych ze szkicownika, wiele szkiców powstało pod bezpośrednim wpływem dźwięków, wiele z tych szybkich szkiców traktuję jak momentalną partyturę służącą mi do zobrazowania kompozycji audialnej. (il. 21, 22) Jak już wcześniej wspominałem, wprowadziłem do pracy kilka detali z prac malarskich. Następnie przenieśliem część elementów do komputera, przy pomocy skanera lub aparatu fotograficznego, część z nich zamieniając na wektory, część pozostawiając jako grafikę rastrową. Są struktury, które celowo „psułem” za pomocą nadmiernej kompresji w przypadku audio lub nałożeniem dużego szumu w obrazie. Jeszcze inne figury powstały bezpośrednio w komputerze.

³⁸ Luis J. Prieto, *Przekazy i sygnały*, PWN, Warszawa 1970.

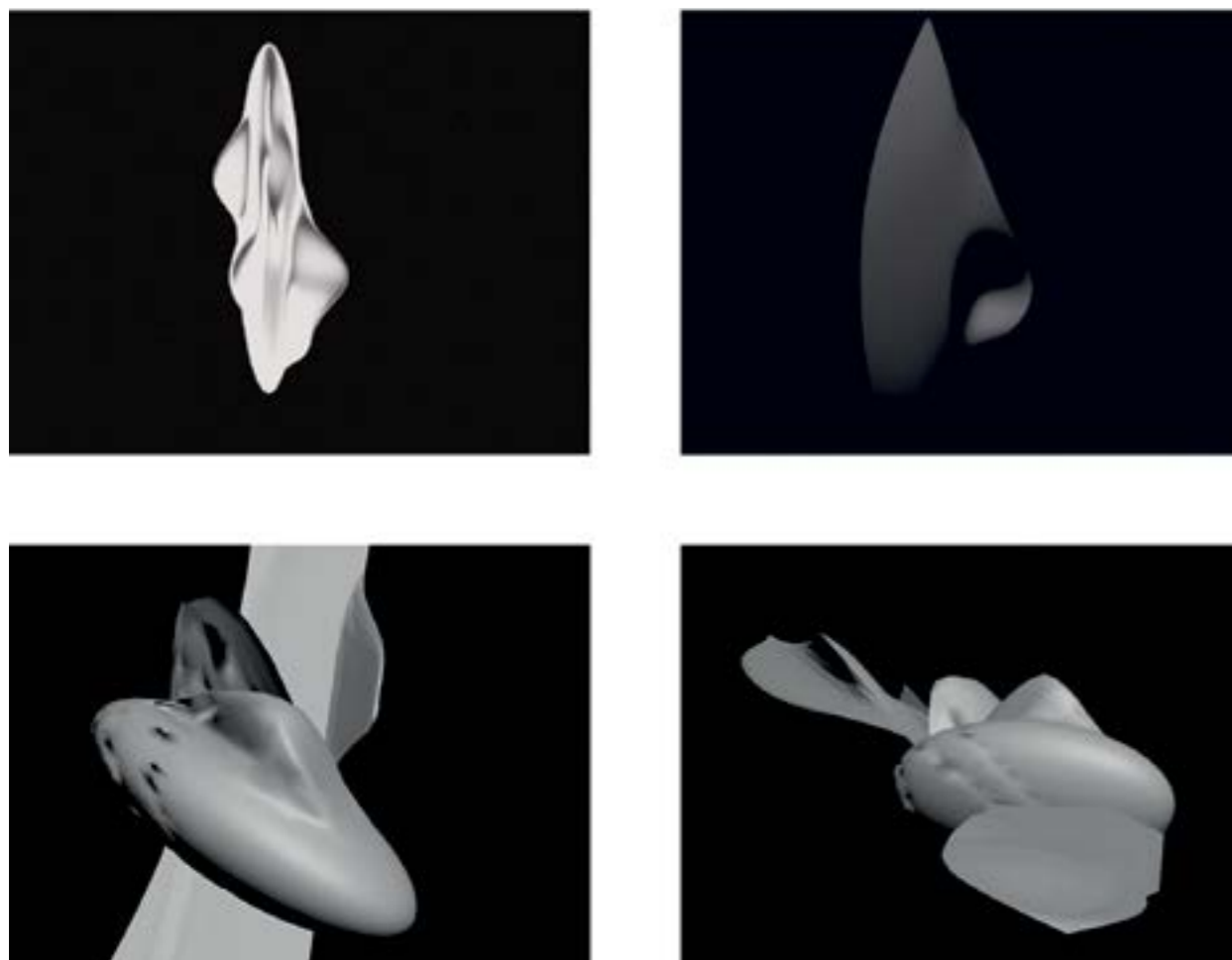


il. 21.
Szkice



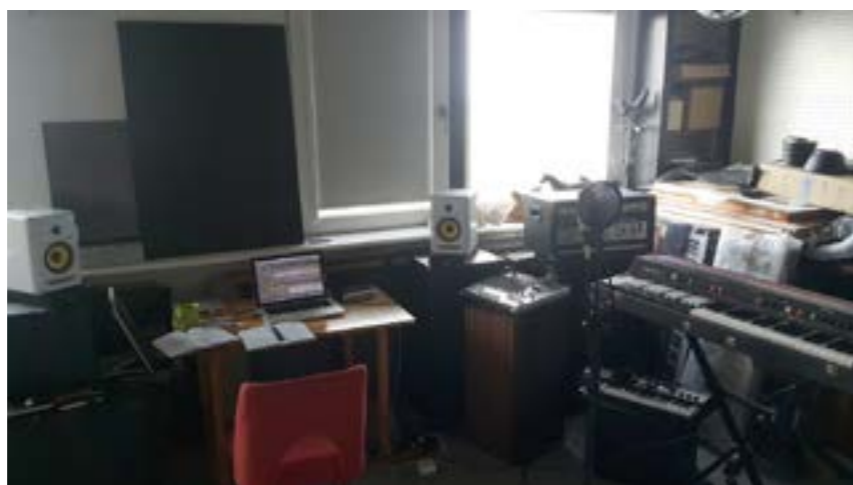
il. 22.
Szkic

W pracy wykorzystałem również technikę modelowania 3D. Ta koncepcja pojawiła się pod koniec procesu i była owocem poszukiwania odpowiedniej symultanicznej formy dla niektórych dźwięków muzycznych - zwłaszcza okrągłych, elektronicznych basów. Bryły symulujące trójwymiarową przestrzeń w moim odczuciu doskonale obrazują bas i subbas działające w niskich rejestrach audio i pobudzają wrażenie przestrzenności i szerokości tych rejestrów. Bas jest elementem specyficznym, jego fala w skali kompozycji jest najdłuższa ze wszystkich fal, odbierany jest wszechkierunkowo, więc nie jesteśmy w stanie określić jaki jest jego kierunek w przestrzeni audialnej. Ilustracja nr 23 przedstawia surowe formy wymodelowanych abstrakcyjnych brył, które w swojej zewnętrznej postaci odnoszą się do masywnego, skompresowanego, basowego rejestru. To monofoniczny dźwięk niezawierający wyraźnej melodii, dźwięk skonsolidowany i obły jak ameba lub bańka mydlana. Właśnie tego typu figury w mojej pracy interpretuję jako formy wizualizujące bas. (il. 23)



il. 23.
Modele brył

Analogicznie w części audialnej hardware stanowiły: wzmacniacze, syntezytory, mikrofony, mikser audio. (il. 24)



il. 24.
Studio - warsztat pracy

Główny software, którego używałem to DAW Ableton. Poniższa ilustracja prezentuje ścieżki audio w formie fal oraz ścieżkę midi w formie małych figur geometrycznych w interfejsie sesji audialnej. (il. 25)



il. 25.
Interfejs DAW, ślady ścieżki dźwiękowej do *Organizmu*

ALBUM

Dźwięk do *Organizmu* mógłby zostać wydany jako eksperymentalny album, najlepiej w formie płyty winylowej, której okładka z racji swoich proporcji jest według mnie najatrakcyjniejsza. Istnieje szeroki obszar kultury związanej z muzyką w dużej mierze wspomagający rozwój sztuk wizualnych. Zjawisko swoistego magnetyzmu muzyki wobec innych przejawów sztuki nie daje się wytłumaczyć tylko i wyłącznie powodami komercyjnymi. Muzyka jest dla artystów wizualnych ożywczym polem wypowiedzi, nie jest kojarzona ze sprzedażą i nie wciąga designu w jarzmo pogoni za zimnymi słupkami sprzedaży, co dzieje się często w przypadku komercyjnej reklamy. Projektowanie dla muzyki lub raczej idea takiego projektowania jest zatem moralnie nieskażona, a jej cel sytuuje się ponad horyzontem perswazyjnej promocji produktu. Design kreowany z myślą o muzyce nie jest według mnie kolorowym płaszczkiem mającym za zadanie nakłonić klienta do dokonania zakupu. W tym przypadku jest inaczej - zarówno dzieło plastyczne, jak i muzyczne wchodzi w symbiozę, wzajemnie na siebie oddziałując i razem wzrastając we wspólnym rozwoju. Z tej kooperacji wytwarza się dobro, które jest oddane w ręce odbiorcy - całościowe i spójne dzieło, jakim jest wydawnictwo fonograficzne, koncert czy jakiegokolwiek inne wydarzenie związane z muzyką. Muzyka zapisana na nośniku opatrzone w szatę graficzną jest atrakcyjnym medium będącym fizyczną syntezą obrazu i muzyki. Album w formie CD czy płyty winylowej jest już nie tylko opakowanym w obwolutę nośnikiem zawierającym kompilacje utworów; jest też obiektem zamykającym w sobie miniaturę spotkania uniwersów. Album winylowy zawierający ścieżkę audialną *Organizmu* w moim przekonaniu powinien zaistnieć w limitowanym, kolekcjonerskim nakładzie. „Prototyp” tego albumu jest dopełnieniem pracy i traktuję go jako kompatybilny, namacalny obiekt, który prezentuję obok pierwszoplanowych grafik. Album muzyczny, który dzisiaj prawie zawsze funkcjonuje w chmurze jako ikonka w smartfonie, w dalszym ciągu potrzebuje swojej materialnej, pełnej powłoki w postaci okładki i bookletu, a co za tym idzie zlokalizowania muzyki, którą ubiera w rejonie większej uwagi, która bywa wynikiem zdeponowania odpowiedniej ilości czasu w odbiór tego rodzaju dzieła.

7. ZDARZENIE / DOŚWIADCZENIA SPOTKAŃ NA GRANICY

(ZJAWISKA I DOŚWIADCZENIA ZAISTNIAŁE NA GRANICY OBRAZU I DŹWIĘKU NA PODSTAWIE MOJEJ PRACY DOKTORSKIEJ).

„Doświadczenie jest procesem nieustannym, bowiem wzajemne oddziaływanie żywej istoty i warunków jej otoczenia wplata się nieodłącznie w sam proces życia. Pod wpływem działania przeciwieństw i konfliktów różne aspekty i elementy jaźni i świata, wprzęgnięte we wzajemne oddziaływanie, wprowadzają uczucia i pojęcia, które określają doświadczenie, tak że wyłania się świadomy zamiar”³⁹

John Dewey

³⁹ John Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław 1974.

Kiedy powstawał *Organizm* moim założeniem było uplasować w nim przestrzeń oraz napełnić tę przestrzeń drzeniem, w którym możliwe jest powstanie transmisji pomiędzy odbiorcą znajdującym się w polu działania pracy a obrazami i dźwiękiem. Być może najlepszym i najbardziej ważnym aspektem tej pracy jest ta nieuchwytna chwila, podczas której mogą zajść nieprzewidziane zjawiska w recepcji odbiorcy. Środki wyrazu użyte w grafikach oraz dobrane tony i częstotliwości dźwięków działając symultanicznie, konstytuują dzieło jako jednorodne środowisko. Są tutaj momenty czystego transu, momenty wybudzenia, są elementy dyskomfortu płynącego z nieczystych, „zepsutych” interwałów czy figur, są komponenty płynące z transparentnych, rozmytych plam. Trzeba tylko patrzeć i słuchać, wejść w strukturę pracy i intuicyjnie poruszać się w niej według jej rejestrów wizualnych i audialnych. Warto jeszcze raz zaznaczyć, że utwór oddziałuje na widza subiektywnie, że nie ma tutaj didaskaliów i instrukcji. Każdy odbiorca jest wyposażony w indywidualny aparat zmysłowy i każdy reaguje inaczej na te same bodźce. Każdy odbiorca jest wolny. Konstrukcja, którą jest *Organizm*, nadaje pewien kierunek tym odczuciom, ale nie przejmuje nad nimi kontroli i nie ujarzma ich. Zdarzenia zachodzące na granicy są powiązane z recepcją i zdają się być osobliwościami zachodzącymi w indywidualnym procesie postrzegania, przesuwają swoje akcenty przekraczając wzajemne granice, a czasem wręcz dekoncentrując owe granice. W miarę upływu czasu, kiedy przebieg twórczy nabierał tempa zacząłem coraz mocniej uświadamiać sobie, że nie jest ważne to czy poruszam się w świecie obrazu i dźwięku, ale to co może wydarzyć się pomiędzy tymi światami/środkami, że tak naprawdę poruszam się pośród wnętrza, zupełnie jakbym przeciskał się przez wąskie szczeliny. Te miejsca „pomiędzy” przypominały przyczółki na krańcach i dawały w tym procesie potrzebną perspektywę i dystans.

Wróćmy jeszcze na moment do zagadnienia czasu, którego właściwości pełnią istotną rolę w zakresie wymiaru odbierania pracy i mają podłoże zjawisk rytmicznych oraz odchylen w tempie. Jest to właściwość subiektywnego spojrzenia związana z obiektywnymi cechami roznoszenia się dźwięku. Fala dźwiękowa wymaga okre-

ślonego czasu, żeby dotrzeć do odbiorcy pod postacią wrażenia.⁴⁰ W każdym dźwięku lub obrazie możemy wyróżnić trzy etapy: nabrzmienia, stabilizacji, wybrzmienia i są to etapy związane z czasem i percepcją. W ramach tych etapów dochodzi do zdarzenia/doświadczenia na granicy leżącej w obszarze *Organizmu*. Dźwięk jest komponentem wprowadzającym odbiorcę w określony stan, prowadzi zmysły widza obserwującego obraz po swoistej mapie uruchamiając cały szereg mechanizmów, odczuć, spostrzeżeń, ale przede wszystkim oferuje pewien rodzaj pogłębionego przeżycia, jeśli tylko odbiorca da temu szansę i zatrzyma się angażując swoje uczestnictwo i czas. Wówczas dochodzi do zaaranżowanej sytuacji, w której adresat ma do wyboru zaangażowanie się w odbiór zdarzenia lub obojętność. Na początku pracy spędziłem dużo czasu nad przygotowaniem się, między innymi stosując post i przebywając w pracowni bez żadnych urządzeń elektronicznych, aby dzięki fizycznemu głodowi i braku bodźców uwolnić się od zbędnych ornamentów płynących ze świata. Zjawisko, którego wyczekiwałem, nie było tym, które nastąpiło - ale zaskoczyło mnie bardziej niż się tego spodziewałem. Podczas poruszania się pomiędzy obrazem a muzyką, obrazowo nazwijmy to - wielkimi szklanymi kulami - polami; zamiennie przebywałem i kursowałem od jednej kuli do drugiej, przemieszczając się za pomocą wąskich przejść, które w miarę upływu czasu stawały się coraz węższe i - co za tym idzie - trudniejsze do pokonania. Obrazy pochłaniały mnie i wsysały we wnętrza swoich struktur; warstwa po warstwie. Wpatrzony w nie gubiłem poczucie czasu i rzeczywistości, kiedy więc potrzebowałem przerwy, próbowałem przejść - ot tak - w sferę muzyki, zmienić szklaną kulę i przedostać się do tej drugiej. Dopiero kiedy obie przestrzenie zadziałały jako jedna przestrzeń doszło do korelacji, w wyniku której zaistniało wewnętrzne doświadczenie i rodzaj jedyne w swoim rodzaju zdarzenia. Zdarzenia, w którym dzieło wchłania swego twórcę, a twórca znika, żeby obudzić się w innym miejscu i w innym czasie, żeby znaleźć się gdzie indziej. Wspominałem już, że *Organizm* jest interfejsem - być może jest również portalem - drzwiami - być może każde dzieło intermedialne jest drzwiami łączącymi pomieszczenia.

⁴⁰ <http://edu.pjwstk.edu.pl/wyklady/wspmu2/scb/main74.html> [dostęp: 05. 10. 2019].

Organizm zaczął nabierać kształtu i rósł w siłę. Droga, którą przebyłem w trakcie tego procesu zaszczerpiła we mnie myśl, że będzie on ewoluował i rozwijał się, a zasadnicze pytanie brzmi, w którą stronę i jak potoczy się ten rozwój. Zjawiska zachodzące na granicy będą się przekształcać i powtarzać w rozmaitych konfiguracjach, wystarczy tylko przesunąć jedną nutę czy jedną plamę na obrazie, zmienić barwę tła lub obniżyć tonację na przykład o oktawę, poruszyć kompozycję. Jeden poruszony element zmienia cały układ, wszystko oddziałuje na siebie.

„Muzyka jest życiem, żywym dzianiem się. <<Kiedy mówimy o materii, że żyje? Gdy bezustannie działa, gdy się porusza...>> twierdził fizyk atomowy Erwin Schrodinger.”⁴¹

Ten organizm tętni życiem - i został powołany do życia, żeby wymknąć się spod kontroli i zakwestionować naszą nieodpartą wolę i obsesję sprawowania bezwzględnej rewizji nad dziełem, które tworzymy. Tego właśnie nauczył mnie dźwięk - pokory wobec żywiołu, że muszę uczyć się go całe życie i nigdy nie mam pewności jak zareaguje i tę niepewność przekładam na działania w obrazie utrzymując w sobie stan permanentnej gotowości na niekontrolowane reakcje, ruch i dynamikę. Oprócz wielu artystycznych zjawisk zaistniałych na styku obrazu i dźwięku, które tutaj interpretuję, są jeszcze zjawiska: filozoficzne, antropologiczne lub metafizyczne. Dotyczą one człowieka – artysty, który zamieszkał we własnym dziele. *Organizm* jest miejscem i momentem nadającym się do zamieszkania również przez odbiorcę. Odbiorca jednak potrzebuje wyjść poza schemat, znaleźć się poza zasięgiem internetu i zapomnieć o napiętym grafiku, a następnie stanąć przed *Organizmem* z czystym sercem, jak przed ołtarzem i w tym milczeniu wolnym od myśli, słów i światła spróbować dostrzec rysujące się wzdłuż fal dźwiękowych znaki (widma). Zaproszony jest do doświadczenia czegoś co jest zwarte i zmierza do jedności, w oparciu o siłę różnic, bo to różnice wprawiają w ruch, wytwarzają pole do wymiany doświadczeń i ewolucji rzeczy. Najprawdopodobniej do zdarzeń i zjawisk, do jakich dochodzi na krańcach przestrzeni wizualnej i audialnej warto również zaliczyć w tym konkretnym przypadku budzenie się pewnego rodzaju transmisji pomiędzy

⁴¹ Fritz Winckel, *Osobliwości słyszenia muzycznego*, PWN, Warszawa 1965.

dziełem a człowiekiem. To komunikat zawierający krótką opowieść o ścieraniu się mas, pomiędzy którymi starcia te powodują na tyle silne ruchy, że na granicach tych dochodzi do zniszczenia i destrukcji. Można to porównać do zderzania gór lodowych, które kruszą się o siebie i ulegają erozji, wyzwalając przy tym potężne pokłady energii. Być może jest to komunikat opowiadający o dwóch osobach przebywających w wyciemnionym wnętrzu, przekaz o nowoczesnej relacji człowieka z samym sobą, człowieka z człowiekiem? Być może to tylko odpowiednie środowisko do przyjrzenia się tej relacji, do przyjrzenia się samemu sobie. Człowiek - zarówno cielesny, jak i duchowy; będący widzialnym obrazem, posiadającym kształt, który rzuca cień i ta niewidzialna część jak dźwięk - ulotne i ledwo dostrzegalne zaburzenie ciśnienia atmosferycznego.

ŻYJEMY W PRZYSZŁOŚCI

Żyjemy w czasach, w których technologia otwiera przed nami szeroki wachlarz potencjalnych przeżyć sensorycznych. Dźwięk, który w sposób naturalny dla człowieka jest dwubiegunowy jako mono i stereo, został już rozciągnięty np. do przestrzeni trójwymiarowej przy pomocy technologii Dolby Atmos. To znalazło swoje komercyjne zastosowanie zwłaszcza w kinie, podobnie jak w sferze wizualnej technologia 3D, która zaoferowała widzowi natężony, wręcz przesycony rodzaj przeżycia. Zarówno Dolby Atmos jak i 3D, mimo iż sprawnie zafunkcjonowało, nie odniosło spektakularnego sukcesu jak się spodziewano. Odbiorca wybiera raczej prostą formę kina 2D i dźwięku stereo - mono. Człowiek z całą swoją pasją do intensywnego odbierania rzeczywistości wybiera sposób, który nie zalewa jego zmysłów zbyt dużą ilością bodźców. O patologicznej intensyfikacji doznań niemal prorocze słowa napisał niegdyś w swoim artykule „Dezintegracja form w sztuce” Erich Kahler:

„Umysł człowieka, poddany różnorodnym doznaniom, jakie niesie środowisko dzisiejszych wielkich miast, broni się automatycznie, spychając możliwie najwięcej spośród nieużytecznych czy nieprzyjemnych dźwięków i obrazów do nieświadomości, ażeby zrobić miejsce dla aktów świadomych. Jeżeli doznania stają się natrętne,

umysł szuka ucieczki i stara się położyć kres nieznośnej sytuacji. To nieuchronne zło życia wielkomięjskiego nie może stanowić pożądanego modelu sztucznie kreowanej sytuacji, gdzie krańcowa intensyfikacja wielorakości doznań wymaga bezwzględnie jednoczesnej uwagi."⁴²

Zależało mi na tym, żeby *Organizm* nie zagubił swojego działania pod wpływem zbyt szerokiej baterii dostępnych środków, które pozornie mogłyby spowodować, że praca zyskałaby bardziej spektakularny wymiar. Pod koniec prac przygotowałem cykl animacji inspirowanych *Organizmem* jako dodatkowy segment zintegrowanych form wizualno- audialnych prezentujący ruch formy w synchronizacji z dźwiękiem, jednak odrzuciłem je w obawie, że ta dodatkowa sytuacja rozmyłaby oddziaływanie rdzenia pracy.

Sztuka jest dla mnie obszarem przeistaczania myśli w materię za pomocą wyobraźni. Szukam w niej zdarzeń, które oferują stan swego rodzaju obudzenia lub które cucą z ogłuszenia, w jakie zbyt często zapadamy. Chciałbym, żeby sztuka wносиła coś realnie zmieniającego odbiorcę, nawet jeśli ta zmiana trwa tylko chwilę. Świat, który nadciąga, jest rzeczywistością, której prawdopodobnie nie zdołam zrozumieć. Zacząłem więc budować kryptorzeczywistość z perspektywy, z której będę mógł popatrzeć bez trwogi - jak przez wizjer w drzwiach. I być może kiedyś uda mi się sprawić, żeby ten otwór o rozmiarze oka stał się przejściem o rozmiarze człowieka, tak żeby każdy mógł wejść i wyjść.

⁴² Erich Kahler, *Dezintegracja form w sztuce, [w:] Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, t. 1, s. 211–224.

8. OPIS TECHNICZNY I PREZENTACJA REPRODUKCJI WCHODZĄCYCH W SKŁAD PRAKTYCZNEJ CZĘŚCI PRACY

Praca praktyczna *Organizm* to kolekcja grafik, która w swej pełnej wersji zaprezentowana jest w przestrzeni audialnej. Jako przestrzeń audialną rozumiem każde pomieszczenie, w którym może zaistnieć sygnał akustyczny, w tym przypadku integralna kompozycja dźwiękowa. Praktycznie każde pomieszczenie może stać się środowiskiem audialnym dla kolekcji tych grafik, gdyż dźwięk dla nich stworzony jest przystosowany do funkcjonowania w przestrzeniach różnych pod względem wielkości i wytłumienia wnętrza. Istnieje wariant prezentacji grafik bez części audialnej, ponieważ działają one również autonomicznie, bez udziału pozostałych elementów pracy.

Grafiki - Cykl grafik w ilości ośmiu sztuk, prace są wykonanych w różnych formatach:

1 x 180 na 105cm	1 x 140 na 90cm
1 x 160 na 110cm	1 x 120 na 80cm
1 x 160 na 80cm	3 x 140 na 105cm



il. 26.
Przykład głębokości ramy

Głębokość ram wynosi od 7cm do 12cm. Grafiki wydrukowane są na tkaninie 200 g/m², naciągnięte na drewniane, pomalowane czarnym akrylem ramy. (il. 26)

Technika graficzna - Prace powstały przy pomocy komputerowych programów graficznych, przy użyciu zarówno grafiki rastrowej jak i wektorowej. Mieszane techniki graficzne są efektem łączenia przekonwertowanych cyfrowo kompozycji graficznych, fotograficznych, malarstwa i rysunku. Znaczącą część form stanowią elementy ręcznie rysowane za pomocą tabletu graficznego. Grafiki drukowane są w technice kolorowego druku cyfrowego, tak zwanego druku sublimacyjnego, który wykorzystuje metodę przenoszenia obrazów lub wzorów na tkaninę poliestrową przy użyciu technologii zmieniania stanu skupienia atramentu sublimacyjnego w stan gazowy, co pozwala wnikać do włókien tkaniny. Efekt uzyskany za pomocą tego rodzaju druku jest w pełni satysfakcjonujący szczególnie biorąc pod uwagę specyfikę grafik: misterną budowę elementów, mnogość detali oraz drobiazgowy wachlarz środków artystycznych.

Obiekt - W skład *Organizmu* wchodzi też obiekt. Przedmiot ten ma postać czarnego graniastosłupa o wysokości jednego metra. Zaprezentowany jest w przestrzeni wystawienniczej, postawiony (jeżeli to możliwe) w centralnej części pomieszczenia, wśród odbiorców. Obiekt jest elementem przypominającym czarną kolumnę i swoim wyglądem nawiązuje do grafik w głębokich czarnych ramach. We wnętrzu obiektu zlokalizowane jest źródło dźwięku. (il. 27)



il. 27.
Obiekt

Płyta - Okładka płyty winylowej o wymiarach 30 na 30cm. Specjalnie zaprojektowana, limitowana płyta winylowa ze ścieżką audio do *Organizmu*. Okładka wizualnie odnosi się do kolekcji grafik stanowiąc ich skondensowane spektrum plastyczne w namacalnej postaci nośnika muzycznego. (il. 28)

Ścieżka audio – Oprawa dźwiękowa stanowi dopełniającą część pracy. Jest to autorska kompozycja audytywna, wygenerowana za pomocą cyfrowo obrobionych dźwięków midi oraz dźwięków zarejestrowanych i odpowiednio przetworzonych. Kompozycja audio to ośmiominutowy, abstrakcyjny utwór muzyczny, emitowany

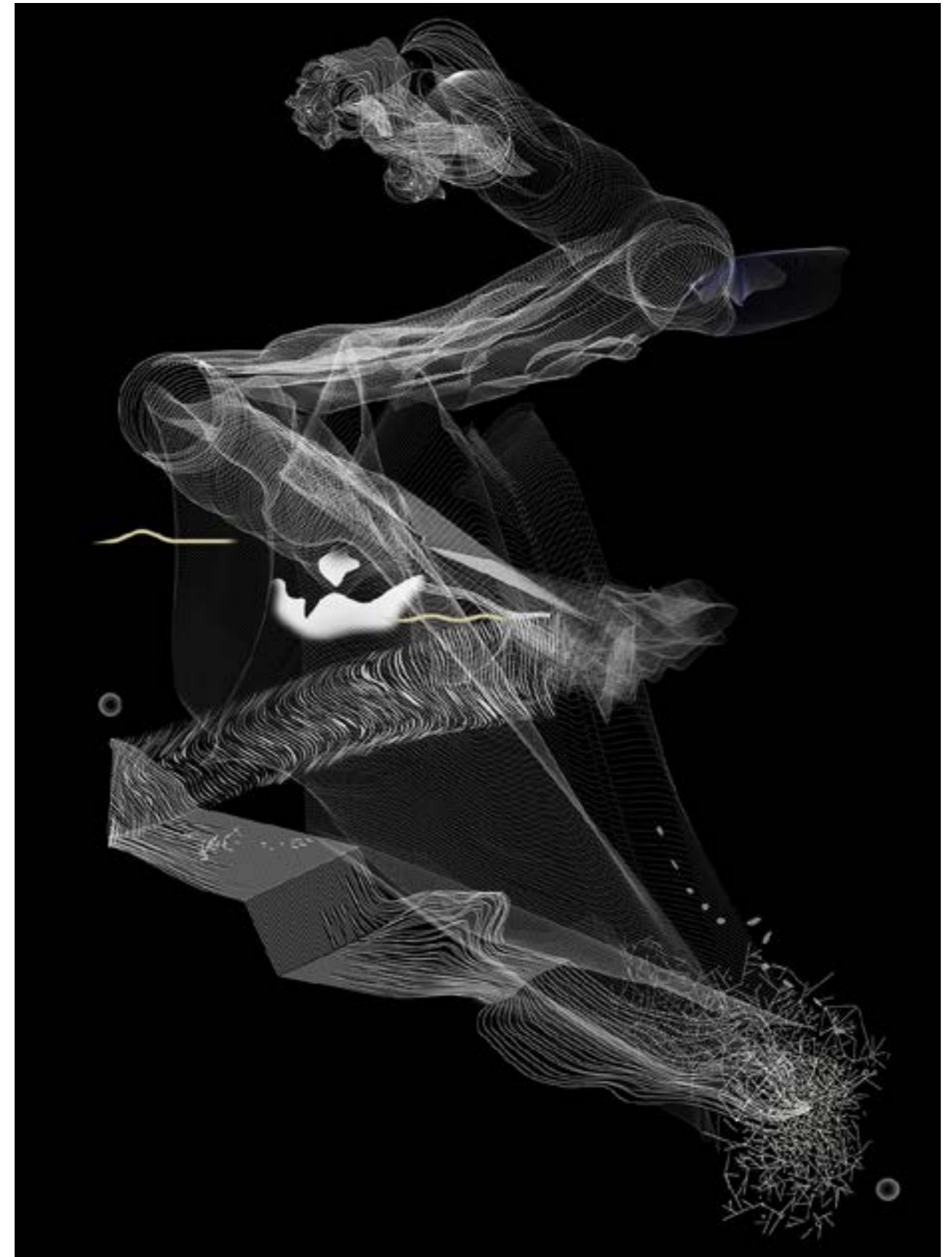


il. 28.
Płyta winylowa

w trakcie trwania wystawy. Kompozycja nie zawiera sugestywnego początku i końca. W trakcie wystawy działa w trybie zapętlnym rozchodząc się po wnętrzu przestrzeni wystawienniczej. W razie potrzeby można zastosować alternatywne rozwiązanie odsłuchiwania ścieżki audio na słuchawkach.

Miejsce - Standardowa przestrzeń wystawiennicza: galeria, klub, ściana lub ściany o odpowiedniej, proporcjonalnej wielkości. Pomieszczenie o jednolitych, jasnych ścianach. Optymalne światło – rozproszone i stonowane, o niewielkim natężeniu. Ostateczny kształt wystawy to osiem grafik zaprezentowanych na ścianach oraz dodatkowo okładka płyty winylowej również wyeksponowana na ścianie. Pośrodku obiekt w kształcie graniastosłupa. Przestrzeń wypełniona jest dźwiękiem.

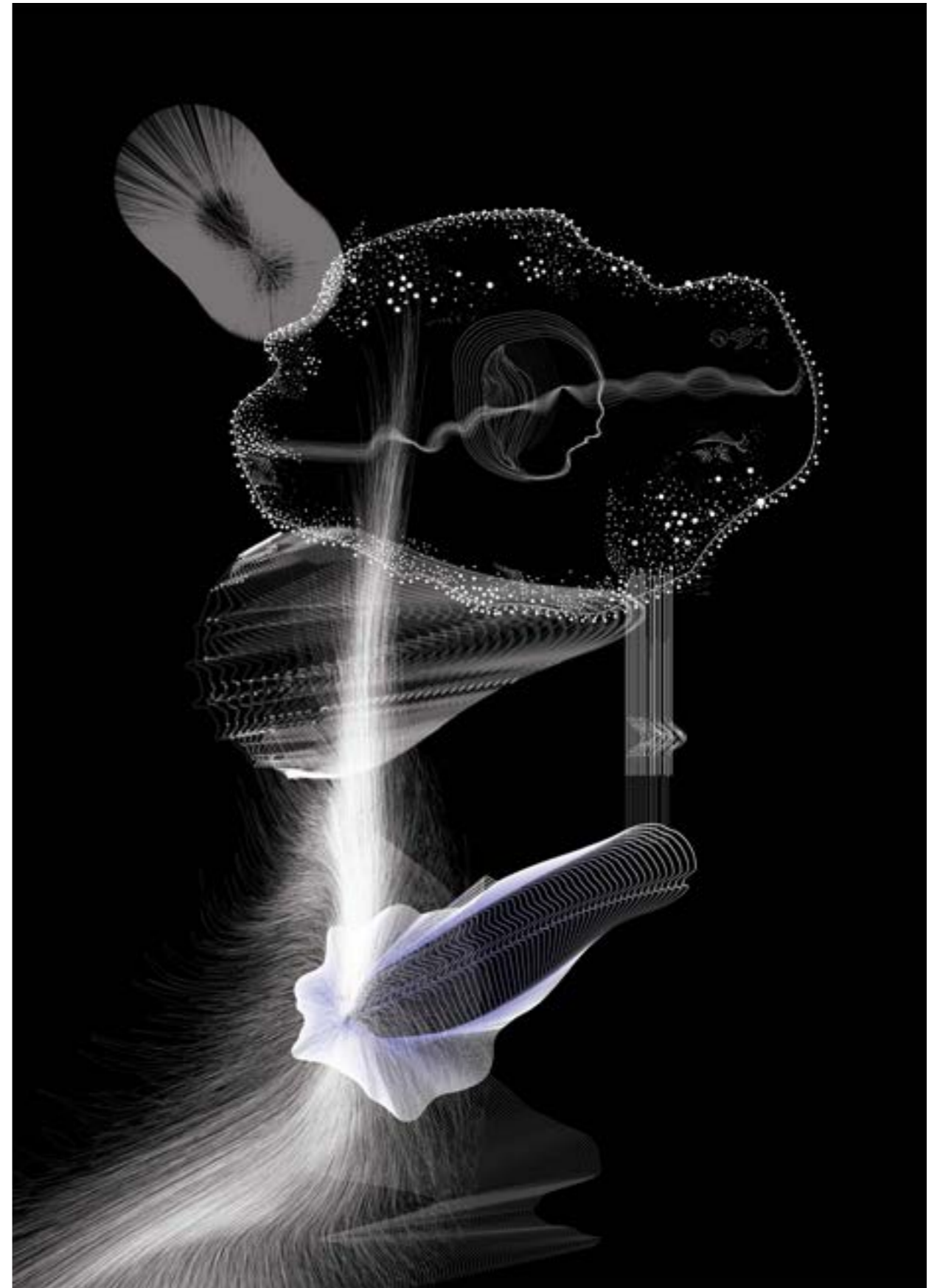
W dalszej części rozdziału prezentuję reprodukcje ośmiu grafik stanowiących główną część mojej pracy doktorskiej.



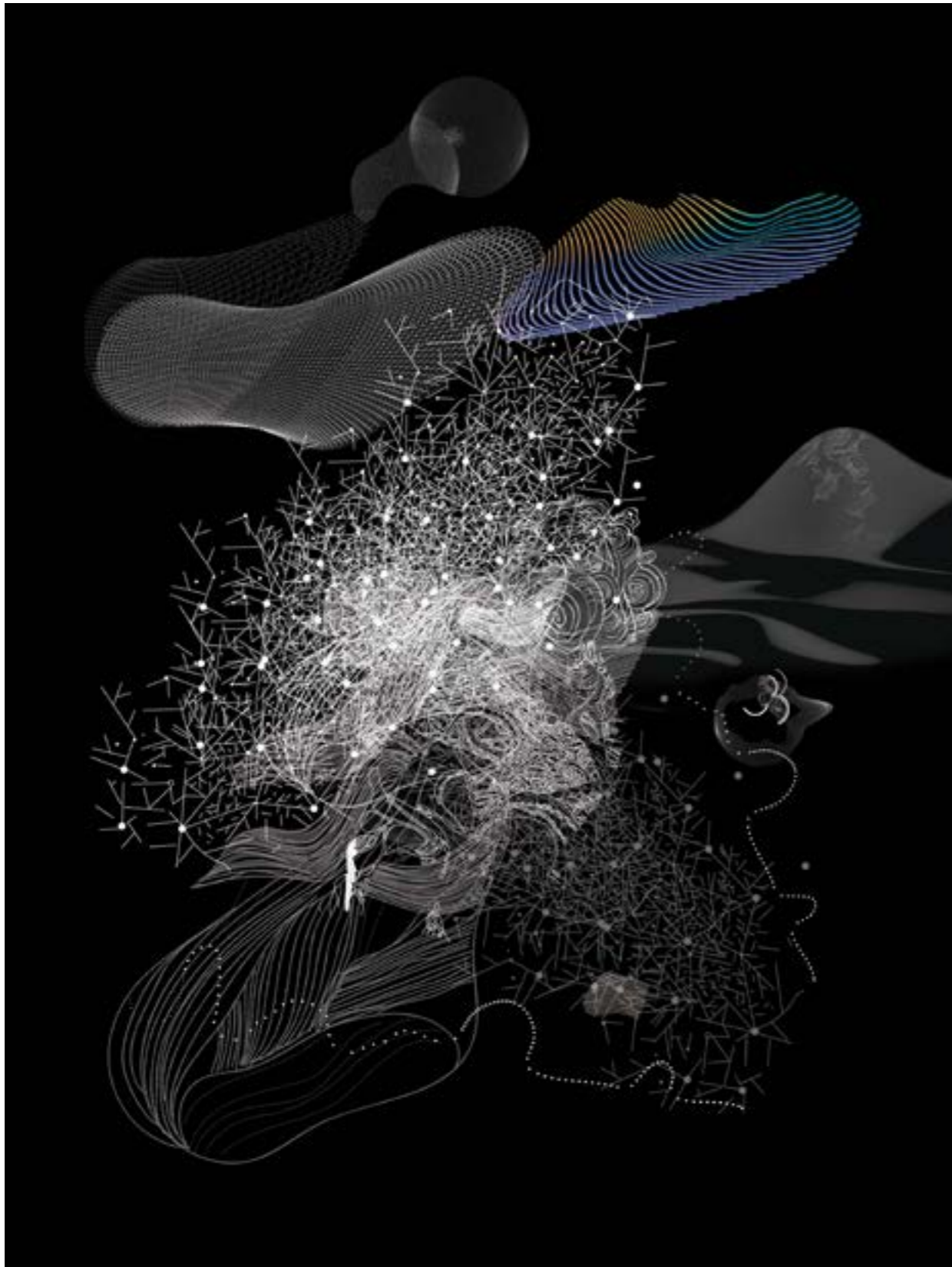
Obraz 01



Obraz 02



Obraz 03



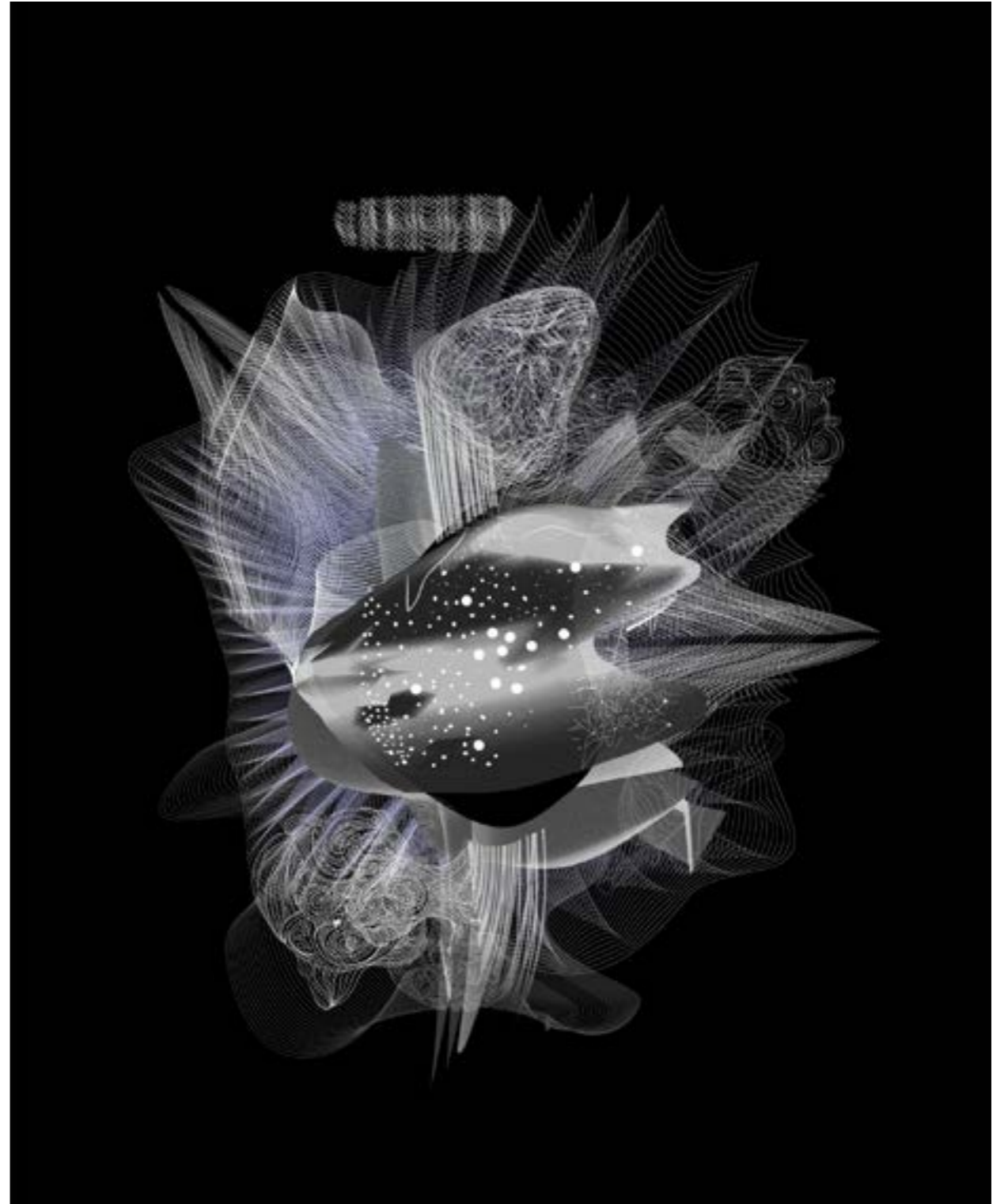
Obraz 04



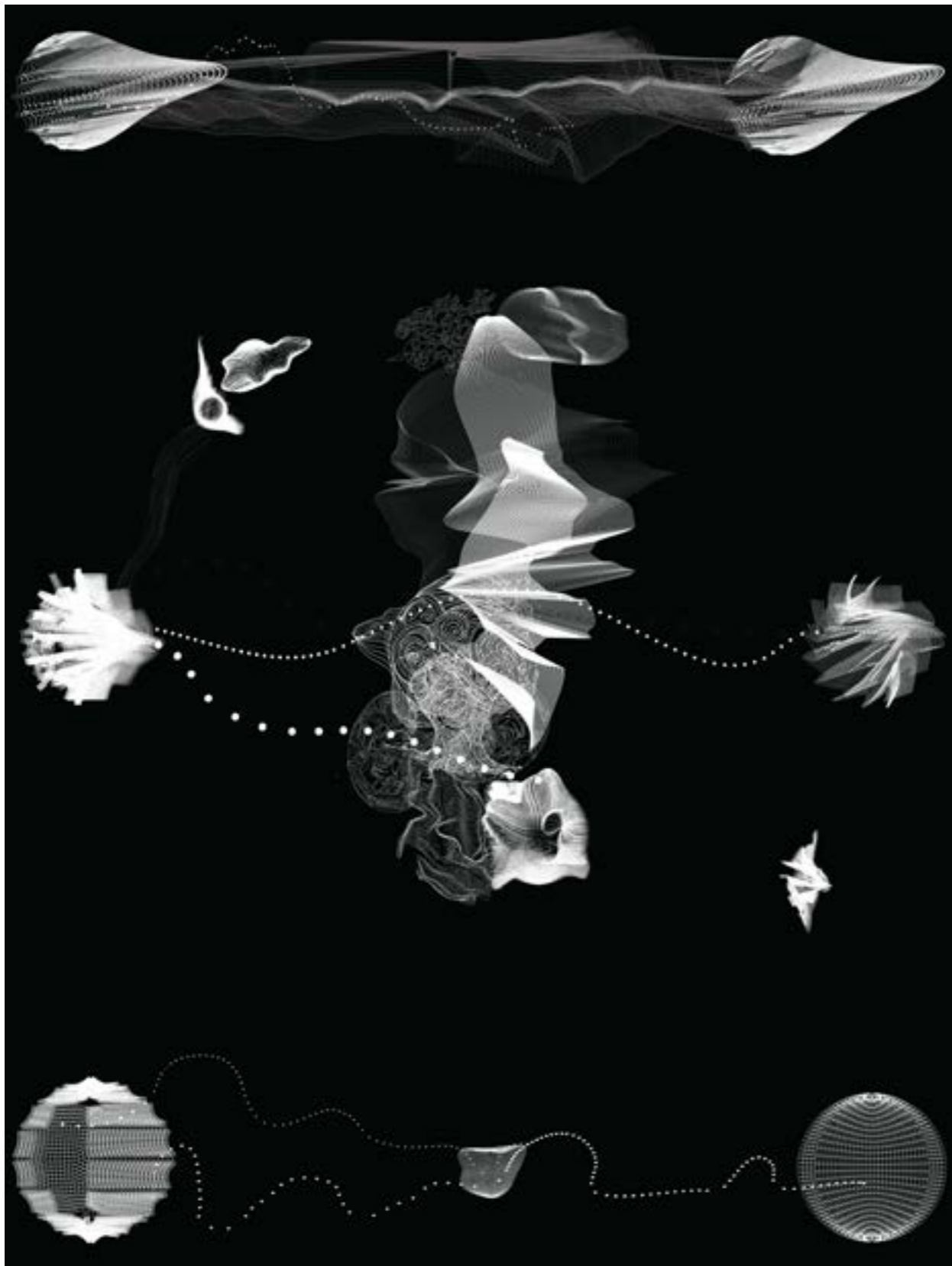
Obraz 05



Obraz 06



Obraz 07



Obraz 08

9. WYJŚCIE

Odkrycie w sztuce jest według mnie elementem kluczowym, prowadzi do mutacji formy i indywidualnego, jedyne w swoim rodzaju, pokazania rzeczy widzianej oczyma twórcy. Jak już wcześniej podkreślałem, temat, który podjąłem w mojej pracy doktorskiej, jest mi wyjątkowo bliski. Głównie ze względu na indywidualne zaangażowanie w obserwację wielopłaszczyznowych relacji tych dyscyplin sztuki, ale również perspektywę nieustannego odkrywania. Na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat intensywnie kształtował się mój stosunek do sztuki będący rezultatem działań na obu omawianych tu polach. Podejmując pracę nad *Organizmem* miałem intencję, aby podjąć próbę wyraźnego artystycznego odniesienia się do rzeczywistości, w której funkcjonuję od wielu lat. Duża część postawionych przeze mnie pytań wciąż pozostaje bez odpowiedzi. Podczas pracy nad *Organizmem* tych wątpliwości i pytań pojawiło się jeszcze więcej. Nie wszystkie odpowiedzi leżą w zasięgu naszych możliwości poznawczych. Echo tych pytań pogłębia się, a obszar obserwacji rozrasta się do ogromnych rozmiarów. Z wątpliwości wynika pragnienie, żeby powiedzieć coś jeszcze raz, jeszcze inaczej, że w tych wątpliwościach jest siła; jak stwierdził Krzysztof Zanussi zapytany o sens tworzenia w filmie *Amator*.⁴³ *Organizm* to utwór, w którym zaistniał obszar ziemi niczyjej, jakaś astronomiczna czarna dziura wielkości „mikroatomu” i „milisekundy”. Właśnie w tym obszarze zaczął się wyzwalać potężny sygnał, niemal czysta, namacalna energia. Ten niewidzialny martwy piksel okazał się dla mnie impulsem do dalszych poszukiwań. Moje refleksje i założenia w wielu aspektach brzmią jak utopia i pozostają być może jedynie w sferze konceptu, ale próba zbliżenia się do tego jest bardzo silnym i oczyszczającym doświadczeniem.

⁴³ Krzysztof Kieślowski, *Amator*, 1979.

Uważam, że aby się zbliżyć, trzeba się wycofać, ukryć, zgasić światło i w tym zgaszeniu, braku jakichkolwiek bodźców, w niemal absolutnej ciszy zacząć aranżować w pełni autonomiczny świat. Taką metodę próbowałem stosować pracując nad tą kolekcją. Czuję się jak człowiek pierwotny żyjący w XXI wieku, a praca nad tym dziełem sprawiła, że oprócz mojej pierwotności poczułem się jak aparatura, oscylograf do przetwarzania emocji i przeistaczania rzeczy. Jesteśmy zanurzeni w tłumie, poddani potężnej ilości sygnałów i informacji. Nasza percepcja nie wytrzymuje tego nadmiaru, więc nasz wewnętrzny przepływ przepala się. Przestajemy rozumieć coraz to nowsze nurty w sztuce, w muzyce czy w ogóle w kulturze, a coraz bardziej udajemy, że rozumiemy, idąc dalej w tłumie z trwogi przed brakiem przynależności, z obawy przed byciem zbyt mało nowoczesnym, byciem nie na bieżąco. Sztuka współczesna coraz częściej niezrozumiała a czasem wręcz drwiąca z adresata, niesie za sobą chmurę iluzji, która nic nie wnosi oprócz dania odbiorcy możliwości przewinięcia kciukiem po ekranie ku następnej sekundowej przygodzie. Jest jednak coś co rozprasza tę tłustą od gęstości mgławicę. Jest to nasza odwieczna tęsknota za czymś duchowym. Tak jak u Malewicza w czarnym kwadracie, gdzie pojawia się najpierw ledwo słyszalny szum, potem przechodzący w czysty dźwięk wydobywający się z obrazu. Ten element mentalny jest tak niedosięgły jak dźwięk wydany przez pierwsze tchnienie. Ten dźwięk napełnia odmet i zaczyna wibrować w gotowej do kształtowania materii; po czym obie te rzeczywistości dopełniają się wzajemnie jak duch i ciało. Ten model wyraża wizerunek nas samych.

Muzyka manifestuje się za pomocą obrazu, który ją ilustruje, odkodowuje, rezonuje z nią, informuje o niej i determinuje jej odbiór. Dziedziny te rozwijają się równolegle, reagując na siebie z odpowiednią pobudliwością. Wspólny dorobek przyczynia się do wbijania flag coraz dalej i dalej, w bezkresne terytoria dźwięków i obrazów. Te terytoria wciąż pozostają nie do końca zbadane, a dynamizm z jakim reaguje na nie kultura, rodzi potrzebę dalszego uaktualniania tematu.

BIBLIOGRAFIA

1. J. Koblewska - Wróblowa: *Typy przeżyć muzycznych*. COPSA, zeszyt 23/1958, s. 28.
2. Marek Torzecki, *Okładki płyt, rzecz o wizualnym uniwersum albumów muzycznych*, Instytut Kultury Popularnej, Poznań 2015.
3. U. Eco, *Nieobecna struktura*, Wydawnictwo KR, Warszawa 1996.
4. W. Kandyński, *Punkt i linia a płaszczyzna. Przyczynek do analizy elementów malarskich*, Oficyna 2019.
5. Michał Libera, *Doskonale Zwyczajna Rzeczywistość*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012.
6. Dawid Crowley, Daniel Muzyczuk, *Sounding The Electric Body*, MS, Łódź 2012.
7. Erich Kahler, *Dezintegracja form w sztuce, [w:] Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, t. 1.
8. Władysław Strzemiński, *Teoria Widzenia*, Wydawnictwo literackie Kraków 1958.
9. Peter Vergo, *That Divine Order*, London 2005.
10. Peter Vergo, *Music of Painting*, Phaidon Press Ltd.
11. F. Alton Everest, *Podręcznik akustyki*, Wydawnictwo Sonia Draga 2001.
12. Krzysztof Sztekmler, *Podstawy nagłośnienia i realizacji nagrań*, Wydawnictwo Komunikacji i Łączności, Warszawa 2009.
13. Luis J. Prieto, *Przekazy i sygnały*, PWN, Warszawa 1970.
14. Umberto Eco, *Nieobecna struktura*, Wydawnictwo KR, Warszawa 1996.
15. John Dewey, *Sztuka jako doświadczenie*, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław 1974.
16. Herbert Read, *O pochodzeniu formy w sztuce*, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1973.
17. Maria Gołaszewska, *Estetyka i antyestetyka*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1984.
18. Fritz Winckel, *Osobliwości słyszenia muzycznego*, PWN, Warszawa 1965.

19. Stefan Jarociński, *Debussy a impresjonizm i symbolizm*, Polskie Wydawnictwo Muzyczne.
20. Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
21. Roman Bromboszcz, *Estetyka zakłóceń*, Wydawnictwo Naukowe WSNiD, Poznań 2010.
22. Boris Groys, *Słaby uniwersalizm*, Praktyka Teoretyczna, 2019.
23. Johannes Itten, *Sztuka barwy*, przełożyła Sława Lisiecka, d2d.pl, Kraków 2015.

TŁUMACZENIE NA JĘZYK ANGIELSKI

1. INTRODUCTION

As far as I can remember, the image and sound have completely consumed almost the entire area of my interests. As early as at the beginning of primary school I started painting, sculpting and in parallel I have become interested in music. At the beginning of my experience with these fields of art, I perceived them as distant, clearly separated worlds which allowed me to experience the childhood freedom in its purest form. Travelling back and forth across these two opposing poles, allowed me to gain distance and look at these seemingly “opposing extremes” from a different point of view. The child’s perception saw those visual and phonic spheres as a kind of a training ground for expanding sensual imaginations. There were also moments when it seemed to me that I was separated by a half-invisible line running along almost symmetrically across myself. Plastic arts generated the same strong attraction as music, so basic questions arose, which path to follow, what to choose, and what to reject. I was convinced that it was not wise, nor safe or comfortable to walk on these two lands simultaneously, that this balancing on the edge would quickly awaken my schizophrenic state of internal conflict. At that time, I was convinced that only one field should be chosen and strived for excellence in it. Today, I am unable to verify that I did the right thing. I decided not to choose, not to reject, but instead, to simultaneously deal with sound and visual arts, to immerse myself in them even at the expense of undoubtedly enormous effort I put into them at that time. All these years of parallel interaction with music and visual arts inspired some deeper observations. I intensively started looking for analogies and began building a common area in my imagination that would bring together at least some of the compatible elements from those two worlds. I was feeling a great desire to find this elusive no man’s land that I could finally walk on. Over time, these worlds began to overlap, even mix, and slowly began approaching each other. Initially, my perception of these similarities was purely emotional, I noticed some

common tensions related to colour, dynamics or gesture. The use of certain means or tools of expression caused me specific impressions, feelings and associations. Based on many years of experience related to visual arts (such as painting, sculpture, utilising various graphic techniques, design) and music (creating music videos, music production, composing songs, audio-visual performances, field recording, sound design, live concerts, writing lyrics) I attempted to build an autonomous vision, an interdisciplinary work that will contain the energies of the above disciplines together. I am deeply convinced that the image and sound each generate a specific and closely related artistic dynamism. The study of this dynamism is largely based on intuition and is often subjective, it can be compared to trying to capture something that is elusive and unpredictable, but thanks to the abundance of unconventional solutions it is a path much more fascinating than simply trying to contain this topic in charts, statistics and definitions within strictly scientific fields. In my opinion, a large, undeveloped and immeasurable area remains to be explored in this field which is accessible to free and open art. In this area a barely noticeable pale spark blinks, flashing somewhere at the intersection of the spheres. This spark on the edge of disciplines I perceive as a small grain, a micro-pixel or a mini atom. This point is just an idea, but this idea contains immeasurable oceans of future yet unexplored experiences and knowledge. The practical part of my dissertation consists of two basic modules, which are image and sound. As part of the image, that is, the visual part of the work, I made a series of graphics conceptually corresponding to the sound, and within the audio part I created a soundtrack that echoes the image and complements the creation. The working name of my dissertation is *The Organism*. This title intuitively revealed itself to me and I accepted it as accurately representing my work. I will be using this title in the remaining part of this text.

THE BEGINNINGS

The starting point for my research on relationships between image and sound was a record cover, which I became interested in and immediately thought of it as a way to expand my freedom in expressing my own music. In addition, I was attracted

to a variety of styles and artistic disciplines present in that particular album cover. The fact that all this could fit the small square of the front of the record inspired me. Mateusz Torzecki wrote about this album cover that "It is an element which takes different forms, constantly revolving between the audio and visual expressions."¹

The graphics included in *The Organism* are present in the form of a cover, as a visualized, physical layer of the ephemeral sphere and emanation of a closely related underlying soundtrack. My primary inspiration in the field of album cover design was Storm Thorgerson, Roger Dean, Vaughan Oliver and Peter Saville, creator of the legendary Joy Division *Unknown Pleasures* cover and photographers Robert Freeman, Masayoshi Sukita, Bob Heilmann and Robert Mappelthorpe. In my opinion, an album cover art should refer to the phonographic content and I do not mean here that it should take a form of direct illustration, but it should rather harmonize the common aesthetic genotype and similar spirit of time. In lyrical works, a good starting point is the analysis of texts, because the word is the primary carrier in them. However, in less traditional works with an avant-garde design, it is worth looking deeper and perceive music as a kind of element of nature, a phonic message, which must be translated into the language of the image.

In my experiences, the album cover has evolved towards a gig poster, which is often a redesigned form of the original cover, but also acts outside the phonographic context as a stand-alone form of art. I was involved in designing posters dedicated to musical events. I produced posters in various formats, inspired by the specificity of urban space - from large, pole and wall posters, to the smaller formats suitable for a small space: fences, street transformers, and music club display cabinets. This work made me understand the importance of the gig poster format, how to design it, so that regardless of its size, even the smallest format would be accordingly effective in given circumstances. These were black-and-white digital prints, photocopies and my favourite silkscreen along with its technological limitations which give it a kind of specific signature and character that I value.

¹ Mateusz Torzecki, *Album covers. Theme about the visual universe of music albums*, Poznań 2015.

I was also involved in work related to video clip, set design, editing music videos, and performance. Video editing was an important experience which helped me to understand the music-image relationship and allowed me to learn about interesting issues of synchronization or desynchronization. Each of these activities was another step towards understanding the correlation of the two disciplines discussed here. Inspired by these experiences, I began to see the image as tangible matter, and interpreted music as a spiritual value, and therefore began seeking appropriate means of expression and adequate tools for translation between these two languages. These actions and experiences awoke the hunger within me to go deeper, inspired a desire for a more thorough analysis of what could potentially connect and bond these two distant fields of art. Following this path, I delved into the achievements of artists who worked on the borderline of image and sound, and their thoughts and conclusions were extremely important to me to understand the issues related to my dissertation.

2. LEGACY

The issue of relations between the sound and the image and sound relations has been, over the centuries, and will remain the object of interest of visual artists throughout the world. The relationships between these two areas have lasted for at least 2,000 years. Peter Vargo presented them in an interesting way in his book *That Divine Order, covering their history from Confucius to European enlightenment*.² It would seem that the fascination of visual artists with sound results from their constant need to expand and strengthen the power of the artistic medium, and music corresponding to the image is, after all, a much stronger transmitter than the image itself or any other form of visual arts operating on its own.

The sound constitutes an extension of the spectrum of the artistic message and, as art history and contemporary art criticism show, the audio sphere finds its place in the interaction with the visual arts. There are many interesting examples of perfectly integrated works. As I refer to selected artists from various fields below, I do not draw a clear distinction between artists from the sound or image block, because I see them as artists operating on the border, who have contributed to the blurring of this dividing line through their activities. Visual artists such as Marcel Duchamp, Wassily Kandinsky, Yves Klein, Mark Rothko, Paul Klee, Jackson Pollock and Andy Warhol experimented with sound. Their work is the cornerstone of the process of combining art disciplines and their gradual merging.

Wassily Kandinsky is a flagship figure and a classic who has entered the consciousness of art history as a creator extremely sensitive to the musical space in fine arts. His search for the relationship between image and music emanates from his abstract works and his paintings *Composition 8* or *The Yellow Sound* are the embodiment of music in the image.

This Russian avant-garde creator of abstract art has made attempts at almost literal unification of arts. He popularized the concept of synesthesia by emphasizing the need for a multisensory experience in art. He conducted experiments

² Based on: P. Vargo, *That Divine Order*, London 2005.

with colours, which he confronted with the sounds of instruments while analyzing the emotional charge of these means and their effect on the human psyche. He gave an example of blue as a colour that has a soothing effect on a person and its different levels of saturation refer to the sound of the organ, flute or cello. He also compared the pitch of musical tones to particular colours.³ Kandinsky created a kind of map from which one can read that image and sound can reflect each other, that they have the same inner energy. He also drew attention to the interesting contemporary artist, the musician Claude Debussy, who contributed to broadening the perception of music.

“Debussy presents spiritual impressions which he often derives from nature, and which he refines into spiritual visions by purely musical means. For this reason, Debussy is often compared to the impressionistic painters, who, also, use impressions of nature’s phenomena in their art. The truth contained in this statement is another proof of the fact that the various art expressions of today seem to learn from each other, and often resemble each other in their aims.”⁴ Debussy in a sense is even considered a painter: “If Debussy is a painter, then only immaterial or weightless bodies...”⁵

Kandinsky’s search for the idea of a community of fine arts and sound also resulted in an experiment in the field of stage design prepared in Dessau, as part of the Bauhaus school. Bauhaus was also a place where other artists, such as Lyonel Feininger and Paul Klee, were convinced of the enormous potential of music. The latter, who was also a musician, experimented with polyphony in the fine arts. Music was precisely the conceptual medium that opened up a new area of activity for artists, where the question of how to visually show what sounds carry was raised. Kandinsky understood the power of emotions that music evokes, so he consistently sought to create paintings that would rouse feelings as strong as musical forms. Kandinsky presented them as a set of points, lines and spots, alluding to the note recording of sounds.

³ Based on: P. Vargo, *That Divine Order*, London 2005.

⁴ W. Kandinsky, *Concerning the spiritual in art*, New York 1946, p. 29.

⁵ Stefan Jarociński, *Debussy a impresjonizm i symbolizm*, Polskie Wydawnictwo Muzyczne.

Marcel Duchamp went further, his first experiences transforming the notion of art came from 1912-1915 and concerned music. The work of Duchamp to which I would like to draw particular attention is *A bruit secret*, a groundbreaking work which not only made the artist a progenitor of noise, but also laid the foundations for a new kind of perception of art, exposing an aspect of the world of sound that cannot be systematized. This small object constructed by the artist in 1916 became a motive for a broad discourse on noise. The sound sought by Duchamp was not a recording, registration or score, but a real, unbridled and mysterious energy, it was a virtual sound, as he himself said.⁶ The sound appears in Duchamp's works many more times, like the key to transferring this elusive energy to another level. Examples of such works are *The White Box* and *The Green Box*. Noise as a signal is a carrier of a message; it is ambiguous and does not function as an impulse subjected to a specific form. This noise, both in music and in the picture, has the potential to be a means of an interesting artistic message. Duchamp was also interested in aleatoricism, allowing the chance to act in his works. *The historical Erratum Musical* is the artist's most important work of music, which has become permanently present in the consciousness of the world of music. I see the continuation of the previously described noise, or Duchamp's sound, in the non-geometric abstractionism in the paintings of Jackson Pollock, whose images are, in my opinion, a visual demonstration of music and a considerable source of inspiration.

The element with which Pollock created from the beginning of the process to the last gesture makes me think of playing an instrument, dancing or performance. I would love to hear the music that Pollock danced to in his wonderful madness of taming the huge white planes lying on the floor. This music was probably known only to him, but if I were to imagine it, I would probably hear some kind of contrasting and trance noise. The artist noticed something outside the world of painting, he saw it much more widely and extensively. He discovered the mystery by rejecting the regularity and the entire output of the world of art, finding an abstract noise that hums equally well both on the plane of images and in the ideal auditory space.

⁶ Michał Libera, *Doskonale zwyczajna rzeczywistość*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, 2012.

A similar attitude was represented by John Cage, an American contemporary music composer and interdisciplinary artist. His experimental music is a transcript of the processes of shaping an original, unusual language and exposing the function of silence. Cage undertook work on the issue of action and application of silence in audible composition. His path was a constant search, he expressed a formalistic attitude to sound, focusing on the very essence of sound and its autonomous functioning outside any context. Works such as *Atlas Ecliptalis* testify to the artist's great awareness of the union of music and image. It was Cage who created the concept of aleatoricism the mentioned above on the example of Duchamp:

"Aleatoricism – a compositional technique in contemporary music which involves the composer allowing for randomness in the performance of a composition in terms of certain elements, thus assuming the uniqueness of the performance itself. The author of the term is Pierre Boulez. John Cage is considered a pioneer of aleatoricism. Aleatoricism is one of the features of instrumental theatre. Musicians such as Sylvano Bussotti introduced indeterminacy in their music using graphic notation."⁷ In 1984, Cage produced and recorded the *Sculpture* musical created by Duchamp, who wrote about it: Sounds that sound and disappear in various places, creating a sounding, permanent sculpture. *The work Not Wanting to Say Anything About Marcel* is a system of extra-musical graphic signs, in fact, a graphic and musical work, revealing adoration for Marcel Duchamp – another implementation of the principle of relative performance and reception of a work of art.⁸

Cage also implemented the idea of "everything is music" by creating a tune in which the performer sitting at the piano does not play any notes for 4 minutes 33 seconds, including in the scope of the tune all random sounds of murmur and silence, which Cage treated as a special element.

It is impossible not to mention the figure of Yves Klein, the creator of the concept of the blue. Apart from visual arts, Klein was also involved in music, and

⁷ <https://pl.wikipedia.org/wiki/Aleatoryzm> [accessed on 15.12.2019].

⁸ Based on: Maria Gołaszewska, *Estetyka i antyestetyka*, Wiedza Powszechna, Warsaw 1984.

dependencies of the areas of art discussed here. What is intriguing about this artist and makes his stance seem relevant to the subject I am addressing is his fascination, or even obsession, with the relationship between the material and the non-material. This issue has influenced the construction of his personality, maintaining many contradictions in him. Art was a very intimate area for him, it was also a sphere of freedom where his sensitivity to painting, sculpting, music, poetry or film had a chance to be freely realised. In my opinion, his paintings painted without the use of a brush and the famous blue have a strong musical connotation. The blue is like a pure sound or a harmonic chord played on a giant baroque organ, an inner sound closed in the colour of the sky. Klein's interdisciplinarity allowed him to move freely in different areas. Among other things, he made an unconventional attempt to use time as a material – and time is, after all, an indispensable element of a musical piece. His symphony of monotony contained 20 minutes played on a single note with short pauses, which was an excuse to draw the viewer's attention to the effect of time.

One of the important creators of the legacy of fine arts and audio who is also worth mentioning is Andy Warhol, who valued his cooperation and personal close relationship with musicians, and his covers for such artists as The Velvet Underground, The Rolling Stones or Liza Minelli have gained the status of legendary, characterized by a unique style based on serigraphy technique. Warhol's covers still inspire young designers working for the phonographic industry. Pollock, whom I mentioned above, participated together with De Koonig and Cage in improvised sessions, during which they generated music and images using tools unconventional in their times and avant-garde thinking. The emission of sound and a lively painting act were created in parallel, they were a spontaneous effect of the moment and evoke associations primarily with performance, because the act and action itself were more important to the artists than the effects created during the meetings.

Music has been close to visual artists and attracted them like a magnet, offering a stronger, more extensive effect. All the experiments with sound constituted

an impulse for interdisciplinary actions, and over time other fields of art such as poetry, photography, video art, graphic design, scenography have also been included in the area of joint activities. Professor Peter Vergo in his *The Music of Painting* extensive analysis of changes in the nature of analogies drawn at different moments, using critical sources and philosophical evidence of artistic and musical practice. Music has inspired some of the most progressive works of our time, from Wassily Kandinsky's abstract painting to Oskar Fischinger's mid-century experimental films. Likewise, the widespread admiration for Johann Sebastian Bach's music affected not only painters such as Georges Braque, but also Bauhaus artists in the 1920s.⁹

The artists listed in the above chapter are flagship artists whose activities constitute a pillar of progress in the process of integration of the art fields that are the subjects of this work. They are the protagonists worth remembering when entering further into the issues of relations between image and sound in contemporary art.

⁹ Based on: Peter Vergo, *The Music of Painting*, Phaidon Press Ltd, 2012.

3. IMAGE AND SOUND IN CONTEMPORARY ART (INTERDISCIPLINARY / INTERMEDIA WORK)

"It is often said that contemporary music has drifted off track; that it has had a strange fate; that it has attained a degree of complexity which makes it inaccessible; that its techniques have set it on paths which are leading it further and further away. But on the contrary, what is striking to me is the multiplicity of links and relations between music and all the other elements of culture. There are several ways in which this is apparent. On the one hand, music has been much more sensitive to technological changes, much more closely bound to them than most of the other arts. (...) The evolution of music also presents remarkable correlations with the evolution of painting. What is more, the theoretical problems which music has posed for itself, the way in which it has reflected on his language, its structures and its material, depend on the formal problems of key significance to the 20th century"¹⁰

The concept of intermediality was coined in 1967 by Dick Higgins, who used the term to describe the sense of interpenetration of art fields. Graphic music and visual poetry were gaining in importance at that time, and there was a great awareness of exploring art disciplines among artists.¹¹

As I address the topic of interdisciplinary work in the context of visual and musical arts, I would like to briefly and concisely outline some of the attitudes that inspire me, based on the example of selected artists, to try to touch the essence of things despite the immeasurable scope and the vast resources of the topic. The richness of expression that sound offers in relation to the visual arts is a matter that contemporary artists whose work is important on the way to integrating the disciplines I am interested in have reached and continue to reach for.

¹⁰ Michael Foucault, Pierre Boulez, *Contemporary Music and the Public*, „*Perspectives of New Music*” , no. 24/1, 1985, p. 6-7.

¹¹ Based on: David Crowley, Daniel Muzyczuk, *Sounding The Body Electric*, MS, Łódź 2012.

This issue was touched upon by Józef Robakowski when, in the 1980s, he recorded rock concerts of the Moskwa band, which served as the basis for creation of films. Robakowski was aware of the deep relationship between music and film image, especially with regard to building emotions. An important work in the context of emotions is his *Czerwony Prostokąt* (Red Rectangle), which was created as a visual reaction to an electroacoustic piece by Eugene Rudnik. The artist applied filming with the use of elaborate equipment to show the sound on the visual plane. He also conducted experiments with asynchronicity of sound and image and their interaction with each other. His research was carried out, among others, in the 1971 film *Próba II* (Trial II) from 1971, combining classical organ music with intense red colour. His keen interest in image and sound was manifested in the films *Video-pieśni* (Video Songs) and *Videocałuski* (Video Kisses) as well as in his video clips created for the Moskwa band.

The power and need for experience in the areas of image and sound were well understood by Wojciech Bruszewski: a multimedia artist, author of video installations, photographs, films, computer works. He focused particularly on the visual and sound layer of the film. He denied the claim that film technique reflected objective reality by creating films in which he intentionally separated the sound and visual layers. By rejecting synchronizations, he shifted sound in relation to the image and used various types of tricks (in films such as *Łyżeczka* (The Spoon) or *Paczka zapalek* (Matchbox), which in its own way was a discussion with the laws of physics governing the matter of the world.

He created objects and installations that responded to sound or image. I have been particularly inspired by his performance that Bruszewski created in a room where the only light source was a bulb. He gave a reading in it, modulating the dynamics of his voice so that the bulb reacted to the intensity of sound, hence silence was darkness and scream was the greatest possible brightness. He created *Fotografie dźwięków* (Photographs of Sounds), printouts of parts of film stock containing the soundtrack, on photographic paper. In a subgroup of works entitled *Visual Acoustic Relations*, the artist showed that relations between the visual and audible sphere only function as

an impression generated by the recipient through the mechanisms of perception of reality. He touched upon the subject of simultaneity or lack thereof between image and sound.

“More importantly, Bruszewski’s first work already clearly indicates his realism is clearly visible, which, however, is not subject to the logic of representation, as is usually the case in music. It does not consist in checking the appropriateness between the real sound and the sound reproduced on tape (or in a score), but in trusting the latter, recognising its real character and examining the various cognitive mechanisms it produces, including illusion.”¹²

He was more or less consciously part of the Soviet avant-garde tradition of such artists as Dziga Vertov and Yevgeny Sholpo, which also includes Walter Ruttmann, Daphne Oram and Michel Chon. These artists also experimented with film tapes and optical sound synthesis devices.

Leszek Knaflewski began to include sound in his works in the late 1990s. He created acoustic spatial installations and constructed objects-instruments, such as *Trumna elektryczna* (The Electric Coffin), on which he played. He was also interested in *Partytury* (Scores), which he made from root forms known from earlier works. His actions related to sound began to evolve, achieving subsequent, ever richer sound forms. He expanded the musical sphere in his audio performances, placing great emphasis on improvisation.

The composer-performer Nam June Paik, an American artist of Korean origin, created interactive installations and was the first to come up with the idea of using electronic media. Under the influence of the Fluxus movement with which he cooperated, he moved from electronic music towards performance and sound activities. He manipulated television signals – using magnets, synthesizers and light effects, he created video couplings in his “reworked TV sets”. His exhibition *Exposition of Music. Electronic Television*, which he created using TV sets, has been considered the birth of media art.

¹² [M. Libera, D. Muzyczuk, Mikroskopy do słuchania. *Synchronizacje i desynchronizacje w pracach dźwiękowych Wojciecha Bruszewskiego* [in:] Wojciech Bruszewski. *Across Realities*, Warszawa 2014.].

I also greatly appreciate the work of Christian Ernest Marclay – an American-Swiss visual artist and composer, whose painting I find strongly inspiring. Marclay intensely explores the relationship between sound, noise, photography and video and creates, among other things, sound collages using LPs and turntables as instruments. Influenced by John Cage, Yoko Ono and Vito Acconci, the artist has explored the customs involved in making and collecting music. He also began to arrange his own experimental songs, inspired by the punk rock trend. Marclay created visual art, using various sound representation technologies, photographed many speaker hole patterns in intercoms, worked with cyanography in Graphicstudio to capture the movement of the unwinding cassette tape, took an interest in the effects of time in movies and the destruction of the artwork. He treated vinyl records as creative material, manipulating or damaging the records and tapes. Marclay has worked with many musicians, including John Zorn, William Hooker, Elliott Sharp, Otomo Yoshihide, Butch Morris, Shelley Hirsch, Flo Kaufmann and Crevis, as well as with the Sonic Youth band.

A certain Polish composer associated with Łódź is also worth noting. Zygmunt Krauze is a musician fascinated by Strzemiński’s paintings, he created Unistic compositions strictly referring to Strzemiński’s ideas. Even Krauze’s scores look very uniform, devoid of tensions and disparities. His compositions are characterized by a desire to eliminate contrasts. According to Krauze, Unism in music is primarily a musical form, i.e. the course of sounds in a piece. The most important part of the piece are the first seconds, which last until the end without introducing any significant contrasting elements. Krauze’s compositions for piano or grand orchestra retain the spirit of Unism and constitute another interesting attempt to transfer the image into the sphere of music – in this case, classical music. Speaking of scores, it should be noted that the score is the basic medium used to transfer sound to the visual level. I will return to the subject of scores in the next chapter.

The contemporary artists who are interested in the instrument as an interface, forming a visual link of musical activity, and who fit within the thematic scope of my work are also worth mentioning. Some of them use the interface as a tool to

build a feeling of communicating with someone or something – a device that produces visual or audible episodes. A perfect example of such a work is the installation by Toshia Iwai, *Piano as Image Media*, which allows creating an audio-visual spectacle using a computer trackball.¹³

¹³ Based on: Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warsaw 2010.

4. SEEING SOUND - EXAMPLES OF GRAPHIC VISUALIZATION OF SOUND. VOICE IS A LINE, SOUND IS A PICTURE.

When I started working on *The Organism*, I paid special attention to the existing methods of showing sound graphically. In the field of my observations there were all kinds of scores, diagrams, charts, interfaces, sound wave visualization readers, grids and music notation which is a classic language that records almost all sound features. There are many interesting models which conventionally show a graphic image of the mechanisms taking place in the auditory sphere, drawing the image of sound

in the ether or giving the audio signal a visual form. Sound is an auditory sensation generated by an acoustic wave. The acoustic wave has its own specific shape depending on the type of density and pressure disturbance. When a body vibrates with the appropriate energy, it is a sound impulse. This wave acts in a solid, liquid or gas (elastic medium). A simple oscillation resembles a sine wave diagram and shows the dependence of intensity against time. Graphical representation of pitch, intensity level and other elements such as noise is displayed as a spectrum of the sound. There is a wide range of representation of components depending on their loudness in the sound spectrum. "Since the introduction of spectral analysis in acoustics (around 1928), the component tones of sound are symbolically represented (similarly to optics) in the form of a fringe spectrum, where each fringe denotes one of the component tones (sinusoidal oscillation) and the height of the fringe - its intensity."¹⁴ As Fritz Winckel notes.

¹⁴ Fritz Winckel, *Peculiarities of musical hearing*, PWN, Warsaw 1965.

DEVICES

Milton Metfessel, an American researcher, used an elaborate photo-photographic technique to transfer the voice line to graphic notation, including all additional adornments like vibrato and glissando. Knowledge of physics and acoustics allows you to get an image of sounds using a device called an acoustic spectrograph. Thanks to this device, interesting records called spectrograms are created. Sound in this case consists of energy moving along a three-dimensional frequency scale, the level of loudness and time.¹⁵ The spectrogram, like the prism in optics, disintegrates multi-part audio waves into simple waves using a function called the Fourier transform. In this model, to the already known two axes of the graph, another element is added, i.e. saturation or hue. The spectrogram integrates the information formulated by the oscillogram and the sonogram, and the intensity of the color depends on the amplitude of the sound. Sound in this case consists of energy moving on a three-dimensional frequency scale, loudness and time. In the 1970s, the creators of spectral music found a strictly artistic application of these images of sound. They took the harmonic material from the analysis of specific spectra, precisely defined the component tones contained in the spectrogram and classified them as part of the instrumental synthesis. In this way, spectral visualizations of music were created.¹⁶

Interesting from the point of view of my subject is the issue of timbre and spectrum, we are dealing here with the spectrum of sound. The instrument or voice produces a fundamental tone and a number of components (or harmonics) that can be plotted. Timbre is a psychological term. Color, similarly in music and painting, plays a more important role than other elements in shaping aesthetic impressions. As a subjective feature, sound makes it possible to distinguish between sounds that do not differ in pitch and volume, but in character and quality. When I think about the above sentences about the experience of color in the audial world, I come to the conclusion that color can be characterized in the same way in visual arts.

¹⁵ Based on: F. Alton Everest, *Acoustics Handbook*, Sonia Draga Publishing House 2001, p. 116.

¹⁶ http://www.intertekst.pl/261_artykul.html [accessed on: 10/12/2019].

SCORES

Piotr Bosacki, operating on the border of disciplines, came to an interesting conclusion: "I have studied the geometry of many melodies and harmonic arrangements. Sometimes I can see, and not hear, from the very geometry of notes, if it sounds good. he went blind than he went deaf."¹⁷

Some composers have decided to create their own visual codes that record their musical compositions like a new kind of notes. The scores of John Cage, Witold Lutosławski, Lukas Foss, Iannis Xenakis, Wojciech Kilar, Mikołaj Henryk Górecki, George Crumb, Bogusław Schaeffer, Silvan Bussotti, Krzysztof Penderecki, Arvo Pärt are unique graphics that make up the visual language of music. The originator of introducing creative graphic notation to music was the aforementioned John Cage. His graphic language of sound consists of works of a particular artistic form, perfectly functioning as independent graphics without any musical context.

An important description of the score's new function can be found in *Sounding The Body Electric. Experiments in Art and Music in Eastern Europe 1957-1984*.¹⁸

"For a long time, the score was considered merely a technical aid which, using a more or less common code, made it possible to consolidate and mediate all the key features of a musical work. The sound result - interpretation was considered an artistic work, while the notations themselves were required to be as precise and transparent as possible; no one expected them to possess autonomous aesthetic values."¹⁹

There are also scores in music that allow for the meticulous decoding and explanation of audio elements using visuals, containing a method for decoding and forming unconventional graphic structures, Anestis Logothetis and Roman Haubenstock - Romati. A map can also be a visual interpretation of an audio piece. This is the case with the work of Andrzej Dłużniewski, where the map brings to mind the score of sounds made by the city and the composition created in the viewer's imagination.

¹⁷ <https://culture.pl/pl/tworca/piotr-bosacki> [accessed on: 16/06/2020].

¹⁸ David Crowley, Daniel Muzyczuk, *Sounding The Body Electric*, MS, Łódź 2012 O.P.C.I.T.

¹⁹ Ibidem.

A similar interest in the unification of image, sound and, additionally, space occurs in Milan Grygar - during his acoustic recordings of the results of drawing on paper.²⁰ Milan Grygar explores the relationship between image, sound and space in the areas of happenings and musical activities.

Composer and architect Iannis Xenakis is a pioneer of music that is characterized by probability and randomness factors caused by various types of algorithms and mathematical processes. It is an artist who uses spatial imagination very efficiently, who created the UPIC program (Unité Polyagogique Informatique CEMAM), a tool with which the user draws loudness wave shapes on a tablet, then rendered by a computer. The system allows for real-time operation.²¹ The piece thus created is called *Mycenae Alphae*. Very interesting artist who stimulates the imagination is Earle Brown - an American composer who was particularly stimulated by the paintings of Jackson Pollock and the moving sculptures of Alexander Calder. The open form resulting from these inspirations was used by Brown in one of his scores, which can be read spatially, in any order, direction and time using simple graphic means, i.e. lines of varying thickness drawn in a specific way on a white plane (the piece December 1952). An important composer who is one of the composers who developed a mechanism for the visual presentation of music that is clear to others is Bogusław Schaeffer - a Polish musicologist, composer, music critic, called by Stefan Kisielewski the father of new Polish music, the creator of the legendary *Symphony - Electronic Music*. He treated musical notation in the form of graphic scores and graphics as an independent and autonomous type of art. It is also worth mentioning the interesting duo of Krzysztof Wodiczko and Szabolcs Esztényi in the action *Same tranzystory* (The transistors themselves) from 1970, in which they prepared a room with twelve transistor radios. A team of professional musicians played on the radios while Szabolcs Esztényi was conducting. The score formulated dynamics and frequency, but each radio was tuned to different waves, which led to dissonance. In this way, a specific collage of drowning sounds was created.²²

²⁰ Based on: David Crowley, Daniel Muzyczuk, *Sounding The Body Electric*, MS, Łódź 2012 OP.CIT.

²¹ <https://en.wikipedia.org/wiki/UPIC> [accessed on: 07/11/2019].

²² Based on: Dawid Crowley, Daniel Muzyczuk, *Sounding The Electric Body*, MS, Łódź 2012.

5. RECEIPT

"It is clear that all codes are similar in terms of their mechanisms of operation and that the classification of codes cannot be based on the differences they show from this point of view. For a signal - regardless of whether it belongs to the simplest or the most complex code - always has the full function and is always the same function: carrying messages."²³

Luis J. Prieto

THE SENSES

Electromagnetic waves generated at different frequencies under the influence of the decoding process become an image or sound that we perceive. There is a known pattern of human vision - light reflected from objects passes through the cornea and enters the eye. The amount of light entering depends on the actual pupil dilation, and the pupil width depends on the brightness of the light. The light passes through a lens which refracts it, and then it falls on the retina, where an inverted image is created. The retina converts light pulses into corresponding nerve signals that travel through the optic nerve to the brain. The image we see is not created in the eye, but in the brain. The brain processes the signals delivered to it by the eye with the help of the optic nerve and creates an image based on these signals. Therefore, in order to be able to see an image, light is needed, known as the visible part of electromagnetic radiation. "Contemporary optics, according to the wave-particle duality, perceives light both as an electromagnetic wave and as a stream of particles called photons. In a vacuum, light always travels at the same speed, called the speed of light."²⁴

There is a wave phenomenon in optics, which I mentioned earlier in the context of acoustics. The wave is an element common to both the senses of sight and hearing. "Electromagnetic radiation is one of the many forms of energy propagation in space. The heat of a burning fire, sunlight, x-rays used in medicine, and the energy used to heat food in a microwave oven are all forms of electromagnetic radiation. On the surface, they may seem very different and unrelated, but they all have one thing in common - they exhibit wave properties. (...) It is simply a disturbance of any physical medium (or field), manifesting itself as vibrations or oscillations. The successive crests and the wave's "dimples" that follow one another are oscillations of the water on the surface of the ocean. An electromagnetic wave is something similar, with the difference that it contains two waves of this type, oscillating in directions perpendicular to each other.

²³ Luis J. Prieto, *Transmission and Signals*, PWN, Warsaw 1970.

²⁴ <https://pl.wikipedia.org/wiki/%C5%9Awiat%C5%82o> [accessed: 15.01.2020].

One of them is the oscillating magnetic field; the second - the electric field."²⁵

What is the nature of the sound? So, sound is the energy of vibrations of air particles, therefore it cannot be created or destroyed, but it can be transformed, dispersed in the form of heat. We can learn more about the perception of sound in a purely physiological context by familiarizing ourselves with the field related to the perception of sound, which is psychoacoustics. Psychoacoustics has a whole system of concepts, signs, symbols and measures. For example, the unit that determines the sound intensity is the decibel, it defines the spectrum from the hearing limit of 0 dB to the pain threshold at 140 dB for sinusoidal sound pressure and 120 dB for noise. These enigmatic numbers and absolute measurements mean that when it comes to perception in a physiological context, we move in an area that is relatively precisely described and identified. Despite the greater number of similarities, the perception of sound in several places differs from the perception of the image due to the lack of an eyelid-like mechanism, which makes it impossible to turn off the sound with a natural biological apparatus such as the eyelid / ear barrier.²⁶ This fact locates the model of sound perception in a slightly different area of the senses.

"The human ear is used to convert the vibrations of the air falling on the eardrum into nerve impulses, which are transmitted to the brain via the auditory nerve, where they are analyzed and presented in the form of an auditory impression."²⁷

Sound reception is not only about the physical reception, but also the interpretation of the signal. Music is the only branch of art that exists beyond the sense of sight, its action in the emotional sphere is stronger than the image, but its reception through the image intensifies the impulse even more. A phenomenon worth mentioning is phoneme-color synesthesia, which suggests the interpretation of auditory sensations with the use of colors. Described at the end of the 19th century by an anthropologist, writer and naturalist Francis Galton, it aroused considerable

²⁵ <https://pl.khanacademy.org/science/physics/a/light-waves/introduction-to-light-waveslight-and-the-electromagnetic-spectrum> [accessed on: 01.01.2020].

²⁶ Based on: F. Alton Everest, *Acoustics Handbook*, Sonia Draga Publishing House 2001, p. 213.

²⁷ Krzysztof Sztekmler, *Podstawy nagłośnienia i realizacji nagrań*, Wydawnictwo Komunikacji i Łączności, Warszawa 2009.

controversy, being associated rather with sensations resulting from the influence of psychedelic substances.

In the early stages of my PhD thesis, I was inspired by the wealth of color and light in the work of the Californian group *Light and space Movement* and the peculiarity of the phenomenon of synesthesia, I also made a series of graphics and video images as illustrations for the music generated at the same time. I also had a meeting with the person diagnosing this property, during meetings we tried to find the key and assign the colors to the following tones: minor, major, low, high, and finally determine the sound of individual instruments with the help of color, find differences in the timbre of digital and analog sounds. This rare ability fits perfectly into the discourse on models of pico-phonic relations, but it is a kind of curiosity about which I have a rather cold attitude. There are many types of music perception: polysensory type (multi-sensory), imaginative type, interpretive (evaluative) type, analytical-formal type (also referred to as cognitive), aversive type.²⁸ The type closest to my concept is the polysensory type, which we are talking about when musical stimuli cause an impression not only auditory, but also visual, olfactory, and even the taste ones, etc. Certainly many of us know the sensation of skin tingling when listening to music from CDs or at a concert, commonly referred to as chills on the back, which is a highly desirable polysensory experience.

Sound is a medium that is difficult to tame and systematize. It reminds me of an element that can be tamed to some extent, but there is always an element of uncertainty. The room, its size, the texture of the walls, the arrangement of the audience in this room and the number of people are of great importance in the process of its proper reception. The human body absorbs sound (hair and clothes also absorb it), it is an absorber, and sound is so alive and organic that it reacts with the human body. I found out about it during live concerts with the band - during sound rehearsals in an empty room, the music sounded completely different than during a concert with the audience, when the sound concentrated and became selective in a peculiar way. The perception of sound depends on the room, which

²⁸ Based on: J. Koblewska - Wróblowa: *Typy przeżyć muzycznych*. COPSA, zeszyt 23/1958, s. 28.

is analogous to the perception of an image, which also looks different in different exhibition interiors.

We can also try to imagine yet another, alleged circumstance in which a room: a room or a room is related to the format of the picture and the texture of the plane on which the picture is painted; in such a case, it is not difficult to imagine how they significantly influence the shape of the composition and the nature of the elements arranged in it. The conclusion is that everything lives in constant motion, among a billion possibilities filling up every second, and art is largely a testing ground. The perception of sound is therefore conditioned by a huge number of parameters. So we can hear the same tones and registers completely differently in different places at different times, with a different degree of exploration of the sense of hearing. Although the issue of perceiving sound is much more complicated than the visual perception of an image, in many cases a large number of similarities can be seen. Władysław Strzemiński claimed that the type of reception determines the correlation between a human being and nature, and that formal changes in visual arts are the result of increasing observations and changes taking place in the visual consciousness itself.²⁹ This variability of forms, which is a reflection of the growing visual awareness, applies to both the visual sphere and music, and expressing the awareness of a visual or sound creator is supported by a properly selected set of tools and means.

CONTEMPORARY PERCEPTION

It should also be noted that the contemporary conditions for the reception of a work in the times of the current development of technology cause dynamic changes taking place in the recipient himself. The present seems overwhelmed by the possibilities of the broadest, multi-sensory experience that offers a new, stronger thrill. The boundary between the desire to experience deeply and fully, and the overcrowded experience in which we are practically blind and stunned is blurring. This is often due to the lack of selective use of ever newer possibilities. Generally

²⁹ Based on: Władysław Strzemiński, *Teoria widzenia*, Wydawnictwo Literacki Kraków 1958.

speaking, a modern man (and thus an exemplary music recipient) is a visual learner- an image is often an integral part of a musical form for him - we are talking here both about an album artwork, a song, a music video or a visualization. A stationary or moving image is for a large part of the audience more and more necessary to fully perceive and release a whole range of sensations. Erich Kahler in his article *Disintegration of Forms in Art* states:

"<< New communication techniques - say multimedia theorists - take into account the fact that our senses are bombarded with an unprecedented number of stimuli ... The screenings of Aldo Tamburini's electric media theater take place without the participation of conventional actors. They are full of measures such as blinding flickering lights, howling sirens, the bustling play of images on the screen and a huge balloon bursting with the crack of lightning. We are the primal humans of our era, says Mr. Tamburini. Multimedia allows you to create effects that are not based on previous experience. You inundate the audience with images. It is happening now - it is alive. It is a total experience in itself >>.

As a consequence, we are told, "this expanded, intensified re-creation of complex environmental experiences is capable of elevating consciousness to a higher level of perception. In fact, multimedia artists like the USCO - US Company, a tribe of artist-engineers ... believe that overloading the senses to the point where rational judgment and choice is prevented can significantly increase the power of the message >>".³⁰

In the case of *The Organism*, I want the reception of the work not to depend on triggering too many stimuli. I would like to leave the recipient with a sufficient amount of "air" so that the impact of the work is not too overloading. Intensive stimulation could strip this work of an essential element of contemplation.

The modern recipient is different than a decade ago and his cognition system is changing rapidly. The recipient of tomorrow will react to other stimuli, will have completely different aesthetic needs, will be under the pressure of different fashions and social expectations. It will eventually benefit from technological develop-

³⁰ Erich Kahler, *Dezintegracja form w sztuce, [w:] Zmierzch estetyki – rzekomy czy autentyczny?*, t. 1.

ment - and it all looks like the natural course of things. The only question is whether he will be able to use these opportunities without hurting himself. The recipient of a distant and unimaginable future will perhaps be a human whose body and senses evolve to such an extent that they will perceive visual and auditory signals through one channel? These are just futuristic guesses and assumptions that can be made on the basis of digression, but in my opinion the needs of the recipient will remain the same, such as: constant hunger for beauty and love. "According to writer David Owen, we live in a deafening world. In his book *Volume Control* (2019), Owen characterizes the human senses not as separate information channels but as a tightly intertwined network, so that, for example, what we hear depends on what we see: << Much information we receive about sound passes through through our eyes >> - he writes."³¹

MESSAGE

The reception of sound and image, apart from purely physical, sensual and cultural meaning, also has a communicative value. Music, like fine arts or design, is a medium of a message containing a certain code. The piece is the medium of the message, in the case of instrumental or experimental music that does not contain a lyrical layer, these messages have a large emotional charge and this is much more interesting for me in the context of *The Organism* than various information functions, the value of which, of course, I also notice. The sound environment is full of codes and notifications: "There are music codes such as: formalized semiotics, musical grammar scales, harmony, counterpoint, onomatopoeic systems, the verbal sphere of works, denotation systems, sound signals denoting specific commands, used in the army. Stylistic connotations, that is, for example, the study of various musical styles over the centuries and in different cultures."³²

What is the message flowing through the body? What can it become for the recipient? I will try to talk about it in the following chapters.

³¹ https://frieze.com/article/four-artists-watch-2020?utm_source=Pub_Frieze_FB_IG&utm_medium=Editorial_Amp&utm_campaign=Jan_Traffic&fbclid=IwAR2tY0TqhUL2ipwN4j1hJ2y4Imhb05jNXjY0_KFS40x4k7PbmpW0NTF2aw [accessed on: 20. 01. 2020].

³² Umberto Eco, *Absent structure*, KR Publishing House, Warsaw 1996.

6. MEDIUM. MUTUAL CORRELATIONS- -INTEGRATION

"A little later, Kazimierz Malewicz's Black Square reduced painting even more radically to the pure relation between the picture and the frame, the object and the field of contemplation, between one and zero. In fact, we can't escape the black square, every

In this chapter, I would like to highlight a number of analogies that I have noticed while working on the border between image and sound in my doctoral dissertation entitled *The Organism*. When thinking about how to build this work, I tried not to forget about the simple but important idea that sound and image are a material and these materials should be shaped, bent, dissolved, x-rayed, inflated, combined in one solution. John Dewey described these phenomena accurately and interestingly: "The various elements and particular qualities of a work of art are intertwined in a way that physical things can never match. This connection is the presence of the same qualitative unity that they all feel. On the other hand, << parts >> are distinguished, not felt intuitively. When this intuitively sensed, all-encompassing quality is absent, the parts remain external to each other and only mechanically related. But an organism that is a work of art is not separate from its parts and components. This work of art is itself parts and elements, and this fact brings us back to that one and only pervasive quality that, even when it is differentiated, remains the same quality."³⁴

The idea of *The Organism* is a synchronized configuration of the visual and audial parts that interact like a kind of mirrors. One of the basic assumptions of the work is the operation of these components in one space and at the same time. The work consists of two components: the visual part (image) and the auditory part (sound).

PROCESS

The very process of creating a work has the same meaning for me as the end result. Many of the activities and experiments I undertook during the creative process did not find their embodiment in the final work, nevertheless these treatments were an invaluable element on the way to the finish line and thanks to them the body has this form and no other. There have been many turning points during

³³ Boris Groys, *Weak Universalism, Theoretical Practice*, 2019.

³⁴ John Dewey, *Art as Experience*, Publishing House of the Polish Academy of Sciences, Wrocław 1974.

this process, and the work could be compared to a small ship sailing through a rough ocean. This course was determined by the constant search for ways to unite the audio and visual spheres and complement each other. Time related to sound has enriched the work for a performative element in the initial stages of creation. In visual arts, there is a spatial form, while in the case of music, we deal with a temporal form - and this combination additionally expanded the broader plans of the work. The selection of tools that gave the right dose of freedom played a significant role in directing the process. When creating an audio track, I used a range of instruments that I managed to complete over the years of active music practicing. Collecting the appropriate sounds was extremely time-consuming and subjected to multiple modifications, which influenced the visual form of the work. One element that was moved meant that the rest of the structure also required some intervention. At one stage of the work, I painted a few pictures on canvas, experimenting with lines and abstract forms that I previously drew with, for example, a tablet. The painting tools and the canvas underlay showed a completely different character of these forms, but the experiment contributed a lot to my perception of the work, and I reproduced a few details and integrated into *The Organism*. The painterly context was one of the experiences I mentioned above, filling the process with an element. In addition, there was the experience of painting on a large format on an almost one-to-one scale with regard to the target graphics. I consider attempts with a format on the same scale as the images of *The Organism* to be necessary and a great contribution to this particular process. Both spheres mutated incessantly until the end.

IMAGE

The visual part consists of a collection of graphics made in a mixed technique, based on drawing, painting, raster and vector graphics and, to a small extent, 3D modeling. Graphics are exhibited in parallel with the auditory sphere. The collection of graphics is a series of images with a predominant amount of black, which is the background for the appearing forms. Figures composed against a black background

are mostly white or gray forms, but the works are not monochromes. There is a color here, which is used rather restrained, incidentally. Color appeared at the final stage of the works and its presence results from the forms used in the audio path. Different graphic formats have to do with the differences of elements, intervals, and the rhythm in the audio track. In my opinion, the visual part of *The Organism* is an interface with an arrangement of forms on which the senses of the recipient move on a map.

FORM AND SIZE OF GRAPHICS

The ideal exhibition space for presenting the series of graphics is a spacious, high, rather bright interior. The graphics format results from this concept - they must be large enough to be able to resound properly and interact with the same intensity as an audio track, characterized by an extensive spectrum of sound registers and an appropriate volume. The appearance of graphics in a specific space filled with a vast band of sound is intended to evoke specific emotions related to the entry of the recipient into the reality of visual and auditory modules relating to human physical proportions. That is why graphics are created in sizes from 120 x 80 cm to 180 x 105 cm. In a metaphorical meaning, the measures of the paintings refer to the door - passages through which the viewer could freely pass as through the entrance, so in this sense they are more doors than small windows through which you can only look out. This is also the reason why the graphics field has a vertical orientation. The difference of formats emphasizes the dynamics and uneven rhythm of the set. This has a direct reference to the audio composition built on dynamic amplitudes and varied rhythm. When I think about the size and form of the presented graphics, I also think about the thread related to the stages of scaling images. From a miniature record cover, through a poster, to large-format printing, and then (potentially) a huge mural on an architectural object. In my opinion, the image scaling section presented at the exhibition is the optimal stage, especially in the context of the standard exhibition space and the accompanying audio sphere. The depth of the framework also carries

a certain essence, situating the works on the level of a certain type of object. The three-dimensional nature of the works, their volume and weight differentiate the nature of the media used. The recipient enters the space of image and sound, which are characterized by a certain power and size, and have an appropriate weight. The depth of the frames is closely related to the size, but also influenced the choice of the substrate on which the graphics are printed. It is a fabric with a thickness of 200 g / m², stretched over the frames, which evokes associations with an acoustic membrane and has a special effect. The size of the graphics and their form are, in my opinion, an expression of emotions related to the spatiality and multidimensionality of *The Organism*, the diversity expressed both in the image and the sound.

SOUND

The audio part is a soundtrack that I have arranged. The composition was created using: instruments, voice, recorded sounds of selected spaces and a DAW, i.e. Digital Audio Workstation. My main DAW was Ableton, libraries and effects. I managed to gather this workshop over many years of active music practice. In this part of the work, I attempted to combine the energy of vector, synthetic sound based on software with analog energy, for the construction of which I used the hardware and instruments available to me - mainly mono and polyphonic keyboard synthesizers, acoustic instruments include my modified voice, the sound of clapping hands and a series of small percussion instruments (shakers, castanets) While arranging the auditory sphere, I tried to consistently create sounds corresponding to the artistic part of the work in order to construct a fully coherent work. This building of consistency was largely the result of my subjective feeling, but it was also based on the experiences and knowledge I had gained while researching the issue. Audio is a looped audio track of 8 minutes. The audio composition includes elements and means of expression corresponding to the visual sphere, reflecting the universe of graphics like a sound echo. A few examples of these measures and elements are covered later in this chapter.

OBJECT

I also decided to present an object in the gallery space, which could be a physical, tangible reflection of the idea presented in *The Organism*. It is a kind of embodiment of sound, which is, after all, an uncontrollable, often and unpredictable energy. This object has the shape of a black square prism and its form refers to the shape of the audio column. The object reminds me of that mysterious rectangular form that appeared in Stanley Kubrick's 2001 film: *A Space Odyssey*. The object complements the visual part.

COLOUR

Color plays a minimalist and barely perceptible role in the scale of the entire collection. Its function is important, however, because it is responsible for emotions in both music and painting.

The timbre of a sound is a characteristic of a sound that allows to distinguish and characterize the sound of a voice or an instrument. It is determined by the type and intensity of the component tones. The color in the picture works in a similar way, expressing its inner sound, and also depends on the type, amount and intensity of tones.

Color is, to a large extent, emotions, but also a measure of the frequency of sound, it can be a criterion of sound, it can define the pain threshold during acoustic feedback, for example through unbearable shades of yellow or red. Color and value also characterize a kind of general correction of musical productions, which is mastering, which can sound gray, dark or light. Terms of sounds such as: gray, dark or light function in the conventional nomenclature of music producers. The color code of the works and the colors of the sounds are the areas in which we feel the unification of visual arts and sounds the most strongly and most intuitively. In the case of *The Organism*, the color code is based on black and white. This contrast largely builds the work structure.

"Light and dark, light and dark as polarized contrasts are of enormous, essential importance to human life and the whole of nature. White and black paints are for

the painter the strongest means of expression that allows him to express light and darkness."³⁵

We feel colors instinctively in sounds, we can often name sounds in a specific color and this is not always the effect of the aforementioned subjective synesthesia phenomenon, but rather the effect of the mechanism of intuitive associations rooted in individual experiences and culture. It happens that the color in the body has a dominant feature, that it is loud and contrasting, strongly signaling its presence.

THE SYMULTANITY OF THE FORM

Herbert Read wrote: "I have always been against the concept that music is a separate art, about its own aesthetics. Basically, all arts are subject to the same laws of aesthetics - they differ in the nature of the material and the type of sensitivity necessary for the formal use of this material."³⁶

Thanks to analogies, *The Organism* has become an area in which elements are reflected, to some extent, subject to a systematized common language. The most original starting point was silence and a black background. Such a state perceived by the senses of hearing and sight changed to me as an absolutely pure ether or an environment in which, like in outer space, there is cold and bottomless nothingness. This sterile ether was not Nietzschean darkness or any kind of emptiness, but a perfect cosmos, a space accepting the free propagation of forms. The analogy of the black background and the silence of the room was indisputable to me, because darkness is silence, no light, no sound signal in the air of aether. Graphics in the Body largely consist of a system of lines of various thicknesses and shapes thus creating the structure of pulsating meshes of connections. Like melodic lines in the aural layer, they have a specific intensity, tonality or dynamics, the lines in the visual part have a specific shape or thickness (the thicker the louder). The line in both cases has: attack, duration and decay. It is the equivalent of a voice, but also

³⁵ Johannes Itten, *The Art of Color*, trans. Sława Lisiecka, d2d.pl, Krakow 2015.

³⁶ Herbert Read, *On the origin of form in art*, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1973.

a melody line, and the undulating line in the form of a sinusoid is an acoustic wave. As mentioned before, lines are drawn in two ways:

The first way is to use simple vector lines (wide chords played in octaves), referring to sound tracks recorded by midi synthesizers, the sounds of which are synthetic and carry a digital sound signature. The second way is hand-drawn lines, containing hand-twitch imperfections, organic lines due to the presence of living instruments and my own voice. Abstract shapes consisting of spots, planes and figures are the next shells of the body and bring to mind musical elements consisting of dense spots, polyphonic sets of sounds similar to chords located widely in octaves. Condensed forms can also be synonymous with the roar of vast percussion beats. The dots and dots are one-time short notes without reverberation. These are point signals high register and their dynamics works according to the principle, the brighter the louder. The points in the visual part are the closest to the points in musical notation.

SELECTED MEASURES AND ELEMENTS

There are many correlations that can be seen in my interpretation of *The Organism*. These include such phenomena as:

- a) In music production terminology, a transient is a point in the time course that determines the highest amplitude level (sound level) that can be distinguished from adjacent averaged levels (strong point, dash). A transient is an intense point of short duration and high amplitude.
- b) Acoustic waves taking various linear forms both in sound and in the visual side of the Organism. Waves merge with each other to form complex structures.
- c) Registers: bass, middle and treble - they have their counterparts in line thickness, but they are also possible to show by means of timbre and solids. For example: the bass is dark and round, the midrange is brighter and compressed (tight), the treble is bright and thin.

d) Stereo and mono: these two concepts, closely related to music, appear in my visual work as types of compositions: stereo - broadband, broken across the entire panorama of the image plane; mono - compositions containing condensed, centered, uniform forms.

e) Noise, appears in the audial part as a noise that we know from the world of sound. Noise can be emitted by a radio receiver or various types of equipment, but it is also the sound of a city, highway, machinery, power plant. etc. In the sphere of the image, noise is a phenomenon that occurs not only as a grain interfering with the shell of the form, but noise in the body also acts as a component of the message that occurs in the circumstances of reception, invalidating and destroying the signal.³⁷

f) A rhythm that is always geometric in the interface of any music program. It is a multiplication of points placed in a grid, subject to the ruthlessness of the metronome. In *The Organism*, the rhythm appears in the form of properly arranged elements in the picture, it is disturbed many times, it is not the rhythm of the same intervals, on the contrary. The issue of rhythm also appears in the context of work formats. The diversity of the size of the graphics creates a broken rhythmic pattern, which is designed to build the dynamics of the exhibition.

REVERBERATION

Reverberation, like afterimage, is an important and interesting phenomenon in my opinion. In order to study the space in which the sound is emitted, we use special devices to analyze the so-called impulse response, i.e. the amount of potential reverberation in a given place, even the temperature and air pressure have an influence on the reception. In my opinion, reverberation is a universal phenomenon that unifies the spheres of image and audio in the body. The nature of reverberation in music is influenced by the size and type of room, the space in which the sound is emitted. During the work, I noticed that reverberation also occurs in the image, it can be shown on the image plane itself as lines or other elements that repeat with decreas-

³⁷ Based on: Roman Bromboszcz, *Estetyka zakłóceń*, Wydawnictwo Naukowe WSNiD, Poznań 2010.

ing intensity of value and thickness, as elements repeating at certain distances and losing their saturation gradually being absorbed. through the background. But there is also a separate kind of reverberation that goes beyond the boundaries of the painting, making the image work dependent on the format of the work and the interior in which it is presented. In my opinion, an image can generate a strong reverberation, and I am brought closer to this suggestion by an exercise: namely, I imagine that I am alone in a medium-sized white room of 10m², where for half an hour in a state of absolute silence I look at a black painting, for example Malevich's square, then I close my ears and close my eyes, and at that moment "reverberation" appears. Black rustles like sea waves at night. I think it has to do with the supremacy of pure feeling.

In both auditory and visual cases, reverberation acts as an echo released into the absence of the aether - the background. This visual resonance is like radiating an image in the space of a meeting. In my opinion, it is not only an optical afterimage, but a wider sensory impression on a not only sensual level. It is an echo bouncing on the recipient that stays on for a while until it gradually fades away.

HARDWARE AND SOFTWARE

The tools I used largely determined the effect I was able to achieve. A specific bond arises between the author and the medium he uses. The tool becomes in a sense, part of it and a factor determining the process of creation. Luis J. Prieto wrote: "For everything that we find in a person, and what we can consider most characteristic of his situation, is in some way related to the use of tools."³⁸

What medium I use and how I use it was very important to me, especially in an interdisciplinary situation, when I was working on materials that required the use of different tools. Choosing the right technology from a huge number of options is an exceptionally difficult task in the implementation of an artistic or design work. I opted for selected mixed techniques, consistently in the visual sphere and sound. The first frameworks for the graphics that make up *The Organism* have

³⁸ Luis J. Prieto, *Transmission and Signals*, PWN, Warsaw 1970.

been drawn in a sketchbook with a pencil, a fineliner and a felt-tip pen. Paper has a specific character, it reacts differently to the tool than other substrates. Whenever I enter into any art or design work, in the first phase I use pencil and paper as basic instruments. I prefer working with a sketchbook and I have it almost always with me, because thanks to the sketchbook the distance between the thought and the first drawn vision or written word decreases significantly. Many forms that found their way into *The Organism* are directly transferred from the sketchbook, many sketches were created under the direct influence of sounds, many of these quick sketches I treat as a quick score to illustrate the audial composition. As I have already mentioned, I introduced a few details from the painting works to my work. Then I transferred some of the elements to the computer, using a scanner or a camera, some of them were converted into vectors, and some left as rasters. There are forms that I have intentionally broken by over-compressing audio or by adding a lot of noise in the picture. Some figures were created directly on the computer. In my work I also used the 3D modeling technique, such a concept appeared at the end of the process and was the result of searching for a suitable simultaneous form for some musical sounds - especially round, electronic basses. Solids simulating three-dimensional space in my opinion, they perfectly illustrate the bass and sub-bass, which works in the low registers and is very wide, stimulating the impression of spaciousness. The bass is a specific element, its wave in the scale of the composition is the longest, it is perceived omnidirectionally, so we are not able to determine its direction in the audial space. The illustration below shows the raw form of a modeled abstract 3D solid, which in its outer essence refers to a massive, compressed, bass register. It is a monophonic sound that does not contain a distinct melody, a consolidated and rounded sound like an amoeba or a soap bubble. In my work I interpret these types of figures as forms visualizing the bass. Similarly, in the audio part, hardware included amplifiers, synthesizers, microphones, and a mixer. The main software I used was Ableton. The illustration below shows the audio tracks in the form of waves and the midi track in the form of small geometric figures in my audio sphere.

ALBUM

Sound for *The Organism* could be released as an experimental album, preferably in the form of a vinyl record, the cover of which, due to its format and physical form, is the most attractive. He could enter the realm of the world of phonography. The entire broad area of music-related culture largely determines the development of fine arts. The phenomenon of a specific magnetism of music in relation to other forms of art cannot be explained only and for commercial reasons only. For visual artists, music is an ideal platform for expression, it is not associated with sales, and it does not pull design into the yoke of chasing sales bars, which is often the case with commercial advertising showing a service or product to a wide range of consumers. Designing for music, or rather the idea of such design, is therefore morally unadulterated, and its goal is above the horizon of persuasive product promotion. Design created with music in mind is not a colored cloak intended to persuade the customer to make a purchase. In this case, it is different - both the visual and musical work enter into a symbiosis, interacting with each other and growing together in commensurate development. This cooperation produces a good that is entrusted to the recipient - a comprehensive and coherent work, such as a record company, concert or any other event related to music. Music recorded on a carrier with a graphic design is an attractive medium which is a physical synthesis of the image of music. In my opinion, an album in the form of a CD or a vinyl record is not only a medium wrapped in a dust jacket containing compilations of songs; it is also an object that encapsulates a miniature meeting of universes. In my opinion, the vinyl album containing the organism's audio track should be available in a limited, collector's edition. The "prototype" of the album of *The Organism* complements the work and I treat it as a compatible, tangible object that I present next to the foreground graphics. A music album that is almost always functioning today in the interactive cloud, it also needs its a material cover.

7. OCCURANCE / EXPERIENCES OF MEETINGS AT THE BORDER

"Experience is a continuous process, because the interaction of a living being and the conditions of its surroundings are inseparably intertwined with the very process of life. Under the influence of the action of opposites and conflicts, various aspects and elements of the self and the world, interlocked, introduce feelings and concepts that define the experience, so that a conscious intention emerges"³⁹

When *The Organism* was created, my assumption was to locate the space in it and fill this space with air, in which it is possible to create a transmission between the recipient placed in the field of images and sounds, and the work. Perhaps the best and most important aspect of this work is that elusive moment during which unforeseen phenomena can occur in the recipient's reception. The means of expression used in the graphics as well as the selected tones and frequencies of sounds acting simultaneously constitute the work of art as a homogeneous environment in which the viewer can observe certain events. There are moments of pure trance, moments of awakening caused by white signals / points, there are elements of discomfort coming from unclear, broken intervals or figures, components flowing from transparent, blurred spots. You just have to look and listen, enter the structure of the work and intuitively navigate it according to its visual and auditory registers. It is worth mentioning once again that the work has a subjective effect on the viewer, that there are no stage directions or instructions here. Each recipient is equipped with an individual sensory apparatus and everyone reacts differently to the same stimuli. Each recipient is free. The structure that is *The Organism* gives a certain direction to these sensations, but it does not control and subdue them. The events taking place at the border are related to the reception and they seem to be peculiarities occurring in the individual perception process, they shift their accents, crossing mutual boundaries, and sometimes even distracting these boundaries. As time went on, as the creative process was gaining momentum, I began to realize more and more that it does not matter if I move in the world of image and sound, but what can happen between these worlds / environments, that I am actually moving in between, as if I pushed his way through the narrow gaps. These "in-between" places resembled bridgeheads at the ends and provided the necessary perspective and distance in the process. Let me return for a moment to the issue of time, its properties play an important perceptual role and are based on rhythmic phenomena and pace deviations. It is a subjective look related to the objective characteristics of sound propagation.

³⁹ John Dewey, *Art as Experience*, Publishing House of the Polish Academy of Sciences, Wrocław 1974.

The sound wave requires a certain time to reach the recipient in the form of an impression.⁴⁰ We can distinguish three stages in every sound or image: swelling, stabilization, decay, and these are stages related to time and perception. As part of these stages, an event / experience takes place on the border lying in the area of *The Organism*. Sound is a component that introduces the recipient to a specific state, it guides the senses of the viewer observing the image on a specific map, activating a whole range of mechanisms, feelings observations, but above all, it offers a kind of deepened experience, if only the recipient gives it a chance and stops by engaging their participation and time in getting to know the work. Then there is an arranged situation in which what matters is the impression related to the reception of parallel artistic realities. At the beginning of my work, I spent a lot of time preparing, including fasting and staying in the studio without any electronic devices, to free oneself from unnecessary ornaments flowing from the world thanks to physical hunger and lack of stimuli. The phenomenon I was expecting was not the one that followed - but it surprised me more than I expected. As we move between the picture and the music, let us figuratively call it - big glass balls - fields; I alternately stayed and ran from one ball to the next, moving through narrow passages which became narrower and more difficult as time went on. Images absorbed me and sucked me into the interior of their structures; layer by layer. I lost track of time when I stared at them and reality, so when I needed a break, I tried to go - just like that - into the sphere of music, change the glass ball and get to the other one. Only when the two spaces acted as one space did a correlation arise, resulting in an inner experience and a kind of unique event. Events in which the work absorbs its creator, and the creator disappears to wake up in another place and at another time, to find himself elsewhere. I have already mentioned that *The Organism* is an interface - perhaps it is also a portal - a door - perhaps every intermedia work is a door connecting rooms. The body began to take shape and grew stronger. The path I have traveled through this process has instilled in me the idea that it will evolve and develop, and the key question is,

⁴⁰ <http://edu.pjwstk.edu.pl/wyklady/wspmu2/scb/main74.html> [accessed on: 05. 10. 2019].

which way and how this development will go.

The phenomena occurring on the border will transform and repeat in various configurations, it is enough to move one note or one spot in the image, change the background color or lower the tone by an octave, move the composition. One element moved changes the whole system, everything interacts. "Music is life, living happening. << When do we speak of matter being alive? When it constantly works, when it moves ... >> claimed the atomic physicist Erwin Schrodinger. "⁴¹ This organism is teeming with life - and it was brought to life to get out of control and to challenge our irresistible will and obsession to ruthlessly review the work we create. The sound taught me humility towards the element and that I have to learn it all my life and I am never sure how he will react and I translate this uncertainty into actions in the picture, maintaining a state of permanent readiness for uncontrolled reactions, movement and dynamics. In addition to many artistic phenomena occurring at the interface between image and sound, which I interpret here, there are also phenomena: philosophical, anthropological or metaphysical. They concern a man - an artist who lives in his own work. *The Organism* is a place and moment suitable also for the recipient to live. The recipient, however, needs to go beyond the scope of the Internet and forget about the busy schedule, and then stand in front of *The Organism* with a pure heart, as in front of an altar, and in this silence free from thoughts, words and light try to notice signs drawn along the sound waves (spectra). He is invited to experience something that is compact and tends towards unity, based on the strength of differences, because it is differences that set in motion, create a field for the exchange of experiences and the evolution of things. Most likely, the events and phenomena that occur at the edges of the visual and auditory space should also include, in this particular case, the awakening of a kind of transmission between a work of art and a person. It is a message containing a short story about the rubbing of the masses between which these clashes cause such strong movements that destruction and destruction occur at these borders. It is like the colli-

⁴¹ Fritz Winckel, *Peculiarities of musical hearing*, PWN, Warsaw 1965.

sion of icebergs that crumble and erode, releasing enormous amounts of energy. Perhaps it is a message telling about two people staying in a darkened interiora message about a modern relationship between man and himself, man and man? Perhaps this is just the right environment to look at this relationship, to look at yourself. Man - both corporeal and spiritual; being a visible image, having a shape that casts a shadow and that invisible part like sound - a fleeting and barely perceptible disturbance of the atmospheric pressure.

WE LIVE IN THE FUTURE

We live in a time when technology opens up a wide range of potential sensory experiences. The sound, which is naturally bipolar for humans as mono and stereo, has already been stretched, for example, to three-dimensional space using Dolby Atmos technology. It found its commercial application especially in the cinema, as well as in the visual sphere 3D technology, which offered the viewer an intense, even oversaturated kind of experience. Both Dolby Atmos and 3D, although it functioned smoothly, did not achieve spectacular success as expected. The viewer chooses a rather simple form of 2D cinema and stereo sound - mono. A man with all his passion for intense perception of reality chooses a way that does not flood his senses with too many stimuli.

Erich Kahler once wrote almost prophetic words about the pathological intensification of sensations in his article *Disintegration of Forms in Art*:
 "The human mind, subjected to the various experiences of the environment of today's big cities, defends itself automatically, relegating as much as possible of useless or unpleasant sounds and images to the unconscious, in order to make room for conscious acts. If sensations become intrusive, the mind seeks escape and tries to put an end to the unbearable situation. This inevitable evil of metropolitan life cannot constitute a desirable model of an artificially created situation where the extreme intensification of the multiplicity of experiences requires absolutely simultaneous attention."⁴²

⁴² Erich Kahler, *Disintegration of forms in art*, [in:] *Twilight of aesthetics - alleged or authentic ?*, vol. 1, pp. 211–224.

I wanted *The Organism* not to lose its operation under the influence of too wide a battery of available resources, which could seemingly make the work gain a more spectacular dimension. At the end of the work, I prepared a series of animations inspired by the Organism as an additional segment of integrated visual-aural forms presenting the movement of the form in sync with sound, but I rejected them for fear that this additional situation would blur the influence of the core of the work. For me, art is an area of transforming thoughts into matter using my imagination. I am looking for events that offer a state of a kind of awakening or that awaken from stuns in which we too often fall. I would like art to bring something that really changes the recipient, even if this change lasts only a moment. The world that comes is a reality that I probably won't be able to understand. So I started building crypto-reality from a perspective that I could look at without fear - like through a peephole in a door. And maybe someday I can make this eye-size peephole into a human-sized passageway so that anyone can get in and out.

8. TECHNICAL DESCRIPTION AND PRESENTATION OF REPRODUCTIONS INCLUDED IN THE PRACTICAL PART OF THE WORK

The work titled *The Organism* is a collection of graphics, which in its full version is presented in an acoustic space. Acoustic space is any room where an acoustic signal can occur, in this case an integrated sound composition. Virtually any room can become an acoustic environment for the collection of these graphics, because the sound created for them is designed to function in spaces of various sizes and various soundproofing setups. There is a variant of the presentation of graphics without an acoustic part, as they also work autonomously, without the participation of other elements of the work.

Venue - Standard exhibition area: gallery, club, wall or walls of appropriate proportional size.

Graphics - A series of graphics in the number of eight pieces, which are made in various sizes:

1 x 180 by 105cm

1 x 160 by 110cm

1 x 160 by 80cm

1 x 140 by 90cm

1 x 120 by 80cm

3 x 140 by 105cm.

The depth of the frames is from 7cm to 12cm. The graphics are printed on a 200g fabric, stretched on a wooden, black acrylic-painted frame.

Graphic technology – The work was created with the help of computer graphics programs, using both raster and vector graphics. Mixed graphic techniques are the result of combining digitally converted graphic, photographic, painting, and drawing compositions. A significant part of the work are elements hand-drawn with the help of a graphics tablet.

The graphics are printed with digital color printing technique, the so-called sublimation printing, which uses the method of transferring images or patterns to polyester fabric using technology to change the focus of sublimation ink into a gaseous state, which allows it to penetrate the fabric fibers. The effect achieved with this kind of printing is very satisfactory, especially given the specificity of the graphics: the subtle construction of elements, the multitude of detail and the meticulous range of artistic expression.

The Object – *The Organism* also includes the object. This item is in the form of a black cube with a height of one meter. It is presented in the exhibition space, placed in the central part of the room, among the audience, if possible. The object is an element resembling a black column and its appearance refers to graphics in deep black frames. A sound source is located inside the object.

The Plate – it is a vinyl record cover measuring 30 by 30cm. Exclusively designed limited vinyl record with audio track to “The Organism”. The cover visually refers to a collection of graphics constituting their condensed plastic spectrum in the tangible form of music media.

Audio track – The sound setting is a complementary part of the work. It is an author’s audio composition, created with both digitally processed midi sounds and appropriately processed recorded sounds. It is an eight-minute abstract piece of music played during the exhibition. The composition does not contain noticeable beginning and end. During the exhibition, it is played in a loop, filling the exhibition space room. Alternative solution with headphones to play the audio can be used if necessary.

See the reproductions of eight graphics, which are the main part of my dissertation.

9. EXIT

A disclosure in art is, a basic element in my opinion, it leads to a mutation of form and individual, one-of-a-kind, showing things through the eyes of the author. As I have already emphasized, the topic I have taken up in my dissertation is extremely close to me. Mainly due to the emotional commitment to observing the multifaceted relationships of these art disciplines, but also the perspective of constant discovery. Over the last dozen or so years, my attitude to art has been developing intensively as a result of my activities in both fields discussed here. When undertaking work on *The Organism*, I had the intention to attempt a clear artistic reference and describe the observation of the reality in which I have been functioning for many years. Much of the questions I have asked myself remain unanswered. While working on *The Organism*, even more doubts and questions arose. Not all answers are within the reach of our cognitive abilities. The echo of these questions deepens and the area of observation grows to an enormous size.

From the doubt comes the desire to say something once more, in another way, that there is strength in such doubt; as Krzysztof Zanussi said when asked about the sense of creating in the film *Amator*.⁴³

The Organism is an entity with a no-man’s-land within, some astronomical black hole the size of a “microatome” and “milliseconds”. It was in this area that a powerful signal began to release, an almost pure, tangible energy. This invisible speckle turned out to be an impulse for further search.

⁴³ Krzysztof Kieślowski, *An Amateur*, 1979.

My reflections and assumptions in many respects sound like utopia and perhaps remain only in the conceptual realm, but trying to get close to them is a very powerful and purifying experience. I believe that in order to get closer, one has to withdraw, hide, turn off the light and in this fading out, the lack of any stimuli, in almost absolute silence, start arranging a fully autonomous world. I tried to use this method while working on this collection. I feel like a primitive man living in the 21st century, and the work on this work made me feel, apart from my originality, like an apparatus, an oscillograph for processing emotions and transforming things.

We are immersed in the crowd, subjected to a huge amount of signals and information. Our perception cannot withstand this excess, so our internal flow burns out. We gradually cease to understand newer and newer trends in art, music or culture in general, and instead we begin pretending to understand them, we are going further along with the crowd out of fear of not belonging, fear of not being modern, of being out of date. Contemporary art increasingly often incomprehensible and sometimes even mocking the addressee, carries a cloud of illusions, which brings nothing but the opportunity for the viewer to scroll through it with his thumb across the screen towards the next one-second adventure. There is, however, something that distracts this enormous nebula. This is our eternal longing for something spiritual. Just like in the case of Malevich in the black square, where first a barely audible noise appears, then transforms into a clear sound emanating from the picture.

This mental element is as imperceptible as the sound of the first breath. This sound fills everything, it enters the cosmic organism which is matter ready to be shaped; then both of these realities complete each other like spirit and body. This model reveals an image of ourselves. Music manifests itself with an image that illustrates it, decodes it, resonates with it, informs about it and determines its reception. These areas develop in parallel, responding to each other with the appropriate excitement. The common achievements contribute to planting the flags further and further, into the endless territories of sounds and images. These territories remain to be explored, and the dynamism with which culture reacts to them creates a need for further research of the topic.need for further updating of the topic.