

## TECHNOLOGIA JAKO FETYSZ

### 7.1 WSTĘP

Najbardziej interesujące jest pogranicze sztuki i techniki, związane z tym zagadnieniem niuanse, zależności oraz wzajemne relacje. Momenty, w których następuje swoista wymiana energii między przedmiotem a użytkownikiem, między obiektem a obserwatorem. I w nich ujawnia się istota tej wzajemnej relacji.

Współczesną cywilizację w dużej mierze charakteryzuje fascynacja osiągnięciami technologicznymi, wszelkiego rodzaju innowacjami mającymi swoje źródło w badaniach naukowych czy efektach pracy konstruktorów. Rozwój przemysłu na pewno wpłynął na ewolucję naszych zachowań. Ułatwia życie, inspiruje, ale jednocześnie wywołuje w nas poczucie zdominowania przez technologię. Ile czasu poświęcamy przedmiotom, na ile jesteśmy od nich uzależnieni? Czujemy się osaczeni przez nieustannie modyfikowane sprzęty i urządzenia elektroniczne, wyposażone w zakres funkcji, których potrzeby nie uzmysławialiśmy sobie do momentu kiedy je nam zaoferowano. Nasze życie odbywa się przy udziale przedmiotów, tak że nie wyobrażamy normalnego funkcjonowania bez nich.

Już w XIX wieku amerykański poeta i filozof Henry David Thoreau stwierdził: „Człowiek stał się narzędziem swoich narzędzi.” Thoreau zwraca naszą uwagę na kwestię podporządkowania się człowieka temu co sam stworzył. Czy człowiek zawsze jest w stanie panować nad przedmiotem? Czy przedmiot może zapanować nad człowiekiem? To z pozoru naiwne pytanie dotyka kwestii fascynacji przedmiotem w kontekście jego roli i wartości.

W pierwotnych wierzeniach rdzennych kultur plemiennych, zwłaszcza przed wykrystalizowaniem się zorganizowanych systemów religijnych, wszystkie istoty nie-ludzkie posiadały duszę łącznie z przedmiotami. Według współczesnych, postmodernistycznych antropologów każde społeczeństwo wciąż animizuje świat wokół nich co jest pozostałością po „prymitywnej myśli ludzkiej”, niejednokrotnie tworząc „osobowe relacje z elementami tak zwanego obiektywnego świata” [1]. W tej relacji animistycznej dominuje perspektywa „ja-ty” zamiast „ja-ono”. Potwierdzenie może stanowić obserwacja dzieci, które bardzo często antropomorfizują przedmioty, traktując jak partnerów w zabawie.

Wszelkiego rodzaju mechanizmy często traktowane są jako rodzaj współczesnych totemów, którym oddawana jest cześć. Otoczone irracjonalnym kultem stają się fetyszami obdarzonymi magiczną mocą, której źródło jest nie do końca jasne i wytłumaczalne. Zauważyli to futuryści: *„Żywotna jest tylko ta sztuka, która czerpie swoje składniki z otoczenia. Jak nasi przodkowie czerpali materię swej sztuki z atmosfery religijnej, w której tkwiły ich dusze, tak my powinniśmy brać natchnienie z dotykalnych cudów współczesnego życia, z żelaznej sieci zawrotnych szybkości, która oplata Ziemię, z transatlantyków, z pancerników, z cudownych lotów, które prują niebo, ze ślepej odwagi podwodnych żeglarzy, z zaciętej walki o podbój nieznanego”* [2]. Admirację przedmiotu wytwarzanego ręcznie postulowali zastąpić kultem maszyny i produktu. Miało być to wyrazem małości człowieka wobec przytłaczającej doskonałości i mocy maszyny, której niczym bóstwu należne jest oddawanie czci. Fascynacja osiągnięciami technologicznymi ugruntowała wiarę w postęp. Rewolucja przemysłowa niosła potrzebę rewolucji socjalnej i obyczajowej. Próba budowy nowego świata, nowego porządku społecznego, wiązały się z idealistycznym przekonaniem o możliwości wyeliminowania fizycznego wysiłku w zaspokajaniu potrzeb społeczeństwa.

W 1924 roku Mieczysław Szczuka pisał na łamach „Bloku”, pisma polskiej awangardy: *„Odczuwa się w całokształcie życia dążność do zastąpienia pracy ręcznej maszyną [...]. Tak zwana sztuka stosowana będąca w rozkwicie za czasów rękodzielnictwa, została zabita przez wzrost techniki, gdyż szybkie tempo życia stawia na pierwszym planie w produkcji przedmiotów użytku wygodę, ekonomię i szybkość zamiast dawnej zdobniczości. Powstaje więc nowe pojęcie – PIĘKNO UTYLITARYZMU”* [3]. Szczuka był niewątpliwym zwolennikiem racjonalnego funkcjonalizmu sztuki, hołdował estetyce opartej na ekonomii i mechanizacji. Ten na nowo pojmowany utylitaryzm stał się symbolem związku artysty z maszyną. Dla przedstawicieli futuryzmu jak również konstruktywizmu maszyna jako efekt postępu przejawiała prawdziwe piękno nowoczesnego świata. To ona wprowadziła porządek w sztuce, celowość, anonimowość oraz powtarzalność.

Według László Moholy-Nagy, zdeklarowanego konstruktywisty, między współczesną cywilizacją przemysłową, współczesnym człowiekiem oraz współczesną sztuką i techniką nie ma i nie powinno być antagonizmu. Moholy-Nagy był przekonany, że technika w sztuce występuje w dwóch sferach: zewnętrznej oraz wewnętrznej. Pierwsza oddziaływałaby z zewnątrz, natomiast druga jako składnik sztuki jak i inspiracja w poszukiwaniach nowych technik i technologii artystycznych [4].

Dla Herberta Reada każde dzieło sztuki jest jednością dwóch pierwiastków: „matematycznego”, który jest źródłem kategorii piękna oraz „organicznego”, który wprowadza kategorię żywotności. Organiczna, czyli doskonała forma odznacza się idealnym połączeniem tych pierwiastków. Zdolność takiego łączenia, doskonalenia formy, Read nazywa stylem, który jest również czymś wyjątkowym i niepowtarzalnym, tj. śladem osobowości artysty w jego dziele.

Jak mówi słynna łacińska sentencja: *Ars sine scientia nihil est* [Sztuka bez nauki jest niczym], każda działalność artystyczna wymaga znajomości technologii. W całej historii sztuki w odmienny sposób kształtowały się relacje idei i formy, proporcje techniki, umiejętności, piękna czy estetyki. Istotny wpływ miał na to rozwój technologii jak i przemysłowe metody produkcji. Połączenie „techne” oraz „ars” należało do rzemieślnika-artysty-projektanta, w zależności od okresu, w którym następowało. Było połączeniem biegłości i wycucia formy, umiejętnościom warsztatowym i wyobraźni. Poziom mistrzowskiego opanowania techniki pozwalał odróżniać pracę jednego twórcy od innego [5]. Z jednej strony technologia, jako droga do opracowywania nowych metod produkcji lub przetwarzania, z drugiej technika jako wiedza o praktycznym wykorzystaniu nauki w przemyśle, ale też w dizajnie. Dzięki poznaniu metod obróbki określonych materiałów, możliwe jest kreowanie danego przedmiotu. Tak pojmowali to chociażby Hans Poelzig [6], (Państwowa Akademia Sztuki i Rzemiosła Artystycznego) czy Walter Gropius (Bauhaus), włączając je do programu kształcenia.

## 7.2 OBUDOWA

W dziewiętnastym wieku, w początkach rozwoju produkcji przemysłowej, powszechnie uważano, że mechaniczne części maszyn, czy urządzeń powinny być zupełnie niewidoczne dla wzroku użytkownika. Zadaniem takiej obudowy było dopasowanie do wystroju wnętrz, tak aby przedmiot nie „raził” swą obcą, techniczną estetyką. Przesadzona stylizacja, podyktowana obowiązującą modą, nie tylko ukrywała funkcję jaką miała spełniać ale niejednokrotnie „zakłócała” jej odbiór, jak np. Tokarka do wytłaczania wzorów rozetkowych na metalu, Niemcy (1750) [7] czy jeden z pierwszych samochodów Pope-Vaverly z 1907 r. Ale pojawiły się również projekty, które dowodziły pełnego zrozumienia zasad współpracy z przemysłem, oparte na nowoczesnej technologii, wyrażające idee charakterystyczne dla epoki. Warto przywołać sukces jaki odniósł Josiah Wedgwood. W jego fabryce wyroby ceramiczne jako jedne z pierwszych produkowano seryjnie, jednocześnie poprzez sposób dekorowania utrzymywały one związek z rękodzielnictwem. Podobnie z drewnianymi meblami giętymi, które w połowie XIX wieku zaczął produkować Michael Thonet. Te dwa najsłynniejsze przykłady potwierdzają nie tylko zrozumienie specyfiki produkcji przemysłowej, ale też formy produktu wynikającego ze sposobu formowania lub kształtowania. W okresie Bauhausu zewnętrzny kształt przedmiotu ma nie tyle zakrywać jego konstrukcję, powinien wręcz informować o jego wewnętrznej budowie. Bauhausowska idea dopasowania formy przedmiotu do funkcji stała się podstawą współczesnego myślenia o projektowaniu. Według Kazimierza Malewicza, jednego z założycieli i głównych ideologów konstruktywizmu, „forma i funkcja nowego przedmiotu użytkowego powinna być inna od wcześniejszych i wyrażać związek z maszyną oraz nowoczesnością” [8]. Zgodnie z tą zasadą zaprojektował porcelanową filiżankę oraz imbryk dla Fabryki Porcelany im. Łomonosowa

w Piotrogradzie (obecnie Cesarska Fabryka Porcelany w Petersburgu). Kształt nawiązuje do wcześniejszych eksperymentów architektonicznych (architektonów) [9]. Konstruktywizm zakładał wyższość formy nad funkcją, nie rezygnując z użyteczności. Propagował rozwiązania kształtów przedmiotów mocno zgeometryzowane, opartych na okręgu, kwadracie i układach inii, ponieważ są najbliższe estetyce maszyny. Według konstruktywistów, każdy przedmiot powinien składać się z takich elementów, które oddziałując wzajemnie na siebie wywołują wewnętrzne napięcie i jednocześnie nie kojarzą się ze światem przedmiotów użytkowych [10]. Malewicz walczył o zupełnie nową pozycję artysty-projektanta, współpracującego z inżynierami i konstruktorami przy tworzeniu przedmiotów codziennego użytku. W pewnym stopniu odpowiedzią na te idee jest stylizacja *streamline*, która stała się wyrazem nowoczesności od lat 30. do 60. ubiegłego wieku. W swej istocie bardzo futurystyczna, polegała na nadaniu aerodynamicznej formy projektowanym przedmiotom, niezależnie od funkcji jaką spełniały. I tak np. ostrzarka do ołówków, toster czy mikser kuchenny przypominały bardziej silniki samolotowe, czy inne zaawansowane urządzenia techniczne. Opływowe i dynamiczne kształty wykonane z blachy stalowej, lakierowane w różnych kolorach bardzo szybko stały się bardzo popularne w Stanach Zjednoczonych, uruchamiając pierwszą na tak dużą skalę potrzebę konsumpcji. Wszystko po to, aby nadążyć za zmieniającą się co roku modą [11]. Jednym z powodów, dla których idee *streamline* rozwinęły się w tak dużym stopniu było wykorzystanie dużej siły przerobowej hut i stalowni, podporządkowanym wcześniej potrzebom przemysłu zbrojeniowego i stoczniowego.

Futurystyczna obudowa, jaką w istocie rozwinął *streamline*, była wyrazem potrzeby nowoczesności, fascynacji prędkością, podbojem kosmosu. Wówczas wydawało się, że wszystko jest możliwe, co potwierdzały osiągnięcia człowieka. Konstatacja nadeszła nieco później.

### 7.3 UŻYTECZNOŚĆ CZY BEZUŻYTECZNOŚĆ – WŁASNE POSZUKIWANIA

Niejednokrotnie przedmiot nieznanego pochodzenia, o niewiadomym przeznaczeniu zwraca na siebie uwagę bardziej niż taki, po którym wiadomo czego się spodziewać i którego funkcja jest znana, rozpoznawalna i oczywista. Tajemnica zawsze przyciąga ponieważ kojarzy się z pragnieniem czegoś, co istnieje jedynie w wyobraźni, stąd jest tak pożądana. Na tym między innymi opierały się działania surrealistów (m. in. André Bretona, Salvadora Dalego). Niedopowiedzenie i wieloznaczność jest dużo bardziej intrygująca, wymaga uruchomienia wyobraźni. Przedmioty niewiadomego pochodzenia i przeznaczenia potrafią dużo mocniej zapadać w pamięć niż rzeczy rozpoznane, znajome, przywodzące konkretne skojarzenia. Zagadka fascynuje tym bardziej, im więcej różnych asocjacji wywołuje. Ezra Pound w eseju „*Sztuka maszyny*” (1927-1930) pisał: „...widz spoglądający przez szybę wystawową Rolls-Royce’a ma co innego w głowie, tak że nie jest w stanie myśleć wyłącznie o kształcie. Z tej racji

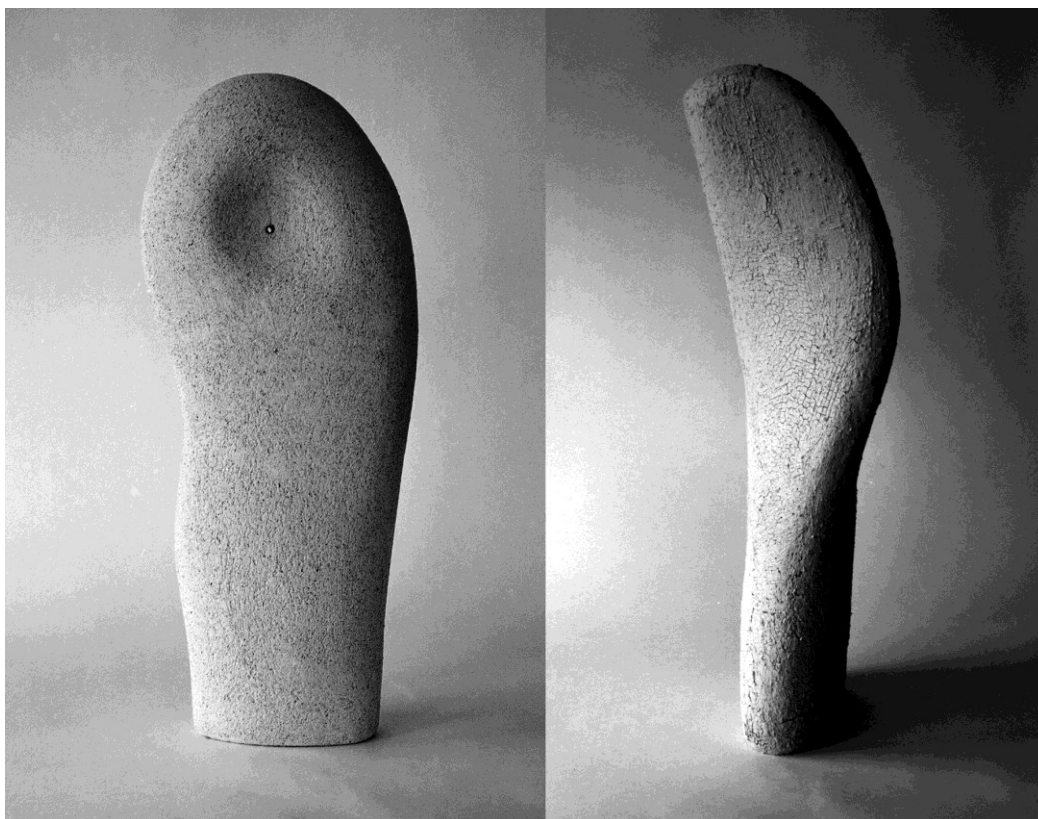
lepiej, aby oglądał maszyny, których funkcji nie zna i które nie budzą w nim żadnych oczekiwań” [12]. Pound dla zilustrowania tekstu przedstawił zdjęcia mechanizmów, elementów maszyn czy urządzeń pomiarowych. Piękno tych przedmiotów wynika z podporządkowania funkcji i wytwarzaniu energii skoncentrowanej w „motorze”, to ona determinuje formę. Według Ezry Pounda piękno tkwi w posłuszeństwie prawom i w wytwarzaniu „energii”. Ich przeznaczenie znane jest wąskiej grupie specjalistów, natomiast dla przeciętnego odbiorcy są one formami abstrakcyjnymi o wyczuwalnym charakterze utylitarnym.

Przedmioty wraz z całą złożoną symboliką tworzą kulturę materialną człowieka i dlatego zawsze mnie interesowały. Przedmioty zachowują informacje o procesie technologicznym w efekcie, którego powstały jak również o osobach, które go wykorzystywały. Wiąże się z tym pewnego rodzaju energia gestów. Moje prace często „naznaczone” są bezpośrednimi odniesieniami do techniki, technologii. Czy to poprzez konkretny obiekt, czy czynność jak i metodę realizacji.

Podobnie jak futuryści, podziwiałem maszyny, ale tak naprawdę interesowało mnie źródło energii, które wprawia je w ruch. Skupiałem się na formie zewnętrznej. Tak było z instalacją *Turbina/Wiatr*, przypominającą jakiś mechanizm. Płaskie płyty zawisające bez ruchu na metalowych prętach umieszczonych w centralnym metalowym „generatorze energii” są rodzajem romantycznego zachwyty nad czymś czego do końca nie rozumiemy. Zarejestrowany dźwięk wydobywający się z umieszczonych w sali głośników powtarza, niczym echo, monotonne uderzenia, odgłosy dawnego działania. W kompozycji pt. *Jackknife* nawiązałem do typu mostu podnoszonego, nie tyle do samej konstrukcji co emocji czy nostalgii. W 2000 roku widziałem taki most w Cleveland w Ohio na rzece Cuyahoga. Most, który służył do przepuszczania dużych statków, od dawna już nie działał, ale pomimo to, a może dlatego jego widok zrobił na mnie ogromne wrażenie. Utkwiła mi w pamięci. atmosfera opuszczenia, zapomnienia. W pobliżu istniało duże zagłębienie przemysłowe, które powoli upadało.

*Śmigło* było przez długi czas motywem, który wykorzystywałem w swojej twórczości, uosabiało wolność, związki z powietrzem – niebem. *Śmigło* stało się dla mnie alegorią dążenia do czegoś nieosiągalnego. W filmie Michelangelo Antonioniego *Powiększenie* bohater, wzięty fotograf mody, jeżdżąc podmiejskimi uliczkami Londynu nagle zatrzymuje się przed jednym z antykwariatów i kupuje duże drewniane śmigło. Ta scena bardzo mocno utkwiła mi w pamięci. Smukła linia wykonanego z drewna obiektu, który pomimo tego, że przestał być używany, dalej symbolizuje energię, wiąże się z jakąś wewnętrzną siłą, pięknem i harmonią, ale też pewnym niepokojem powiązany z wirowaniem i napięciem. Zrealizowałem kilka jego wariantów m. in. *Śmigło I*, *Śmigło II* (rys. 7.1) oraz pracę *Para*. W pewnym stopniu forma śmigła wraz z charakterystycznym skrzyśtem stała się punktem wyjścia do pracy pt. *Rolling Triplex* oraz *Small*

**Rolling Triplex.** Równocześnie wykonywałem inne prace, w których bardzo wyraźnie wyczuwalna była inspiracja kształtem śmigła (*Igła, Triplex System*).



Rys. 7.1 Śmigło 1 (2002), Śmigło 2 (2002).

#### 7.4 CTRL C, CTRL V

Wcześniejsze doświadczenia i obserwacje doprowadziły do powstania dużej kolekcji prac ceramicznych pod wspólnym tytułem: *Ctrl C, Ctrl V*, którą zrealizowałem w latach 2002-2008. Tytuł jest bezpośrednim nawiązaniem do dwóch popularnych skrótów klawiszowych stosowanych w większości programów komputerowych: kopiuj, wklej. Prosty gest ręki pozwala w nieskomplikowany sposób skopiować i powtórzyć wybraną informację cyfrową nieskończoną ilość razy.

Na kolekcję składają się trzy grupy obiektów ceramicznych: *Triplex System*, *Formy Nieużyteczne* oraz *SVC/SHC*. Każda z nich odnosi się do kwestii powtarzalności (kształtu, idei lub gestu). Rytm i powtórzenia nawiązują do maszynowej reprodukcji. Tytuły poszczególnych realizacji kojarzą się z technicznym zapisem pewnego procesu. Jednocześnie wykonując je zastanawiałem się między innymi nad zagadnieniem oryginalności powielenia w stosunku do pierwowzoru.

#### 7.5 FORMY NIEUŻYTECZNE

Czasem znaleziony przypadkowo przedmiot lub jego fragment intryguje bardziej niż gdyby to było coś znanego. Dzieje się tak poprzez tajemnicę jaką w sobie

skrywa. To co niewiadome mocniej utrwała się w świadomości niż to co poznane i oczywiste. Co to jest ? Skąd się wziął ? Do czego służy ? Kto go używał ? Kto go posiadał ? Jak dawno powstał ? Znalezienie odpowiedzi zmienia na zawsze jego charakter.



Rys. 7.2 Z cyklu Form Nieużytecznych Fn 01, masa szamotowa, metal, 41x13x23 cm, 2002 r.

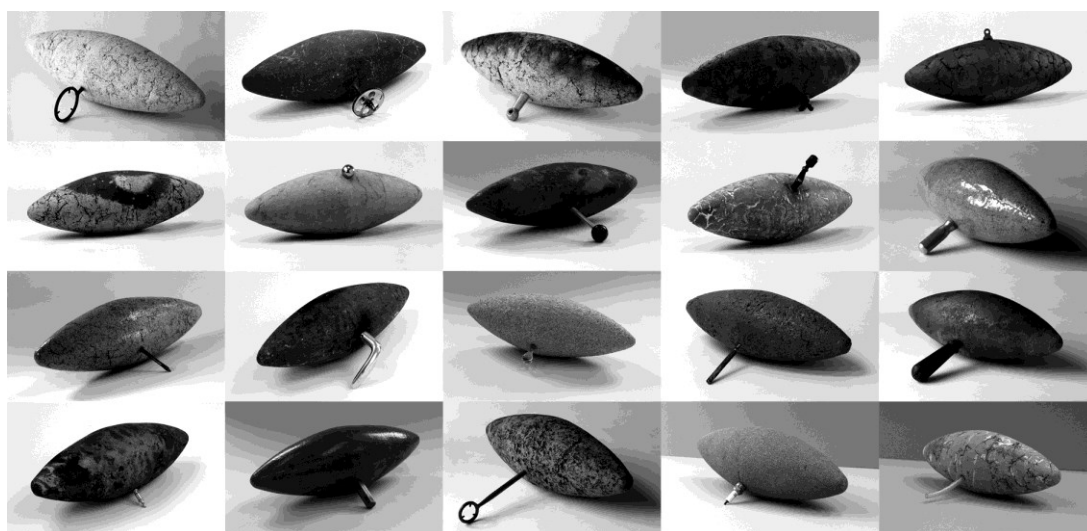
Chromowana tuleja znaleziona na złomowisku, pobudziła moją wyobraźnię do tego stopnia, że w oparciu o ten niewielki przedmiot zbudowałem dwie rzeźby (*Prawoskręt*, *Lewoskręt*) (rys. 7.3). Ten spiralnie skręcony element o niewiadomej funkcji stał się dla mnie bardzo ważnym przedmiotem. Wyczuwałem jakąś niewytłumaczalną energię w tym przedmiocie, do tego stopnia, że pośród całej góry różnego typu niezidentyfikowanych metalowych części maszyn, jedynie ten niewielki przedmiot zwrócił moją uwagę. Prawdopodobnie był to fragment jakiegoś podzespołu motocykla, a może czegoś jeszcze innego ? Tego nie wiem [13].



Rys. 3 Prawoskręt, masa szamotowa, 100 x 26 x 26 cm, 2002 r.

Tuleja zainspirowała mnie również do wykonania pierwszego obiektu z cyklu **Form Nieużytecznych**, umieszczając w eliptycznej bryle (rys. 7.4). Eksperymentując z różnymi przedmiotami, zauważyłem jak bardzo zmienia się ich odbiór poprzez zmianę kontekstu, z którym zazwyczaj są kojarzone. Kolejne obiekty powstały przez montowanie innych przedmiotów takich jak np. statyw, uchwyt czy klamka. Zebrane w grupy nabierały nowego znaczenia. Wybierałem przy tym jedynie takie przedmioty, które zostały już „naznaczone” użytkowaniem, choćby nawet krótkotrwałym.

To co łączy wszystkie te obiekty, to niezmienny kształt zasadniczego elementu, zwykle wykonanego z gliny przez odcisnięcie w formie gipsowej. Pomimo tego, każdy ceramiczny element jest inny. Stanowią one przekrój technik ceramicznych. Część z nich jest szklwiona, niektóre zostały zatarte tlenkami metali (kobaltu, niklu, chromu) czy pokryte angobą. Wybrane elementy również poddawane zostały obróbce na zimno (szlifowanie, wcieranie barwnika).



Rys. 7.4 Formy Nieużyteczne (od Fn 02 do Fn 26).

Z każdym z pośród ponad 30 zrealizowanych obiektów wiąże się jakaś historia, wspomnienie, dlatego cykl **Form nieużytecznych** jednocześnie zyskał charakter pamiętnika, utrwalającego ślady pamięci o ludziach i przedmiotach. Sugestia użyteczności, bez określenia rodzaju działania dla którego powstały jest ich cechą wyróżniającą. Niepokój wywołany przez nieokreśloną funkcję pozostaje na dłużej. Taki obiekt jest poddawany jeszcze bardziej wnikliwej analizie, tylko po to aby znaleźć choć jeden element, punkt zaczepienia, dzięki któremu uda się rozpoznać jego przynależność do przedmiotów użytkowych (naczyni, narzędzi, urządzeń, sprzętów) czy bezużytecznych (dzieła sztuki). Już przez samo zaprzeczenie użyteczności, podejmowana jest pewna gra pomiędzy artystą a odbiorcą. W potocznym rozumieniu, użytecznym jest przedmiot, który można w jakiś sposób wykorzystać i służy jakimkolwiek celowi. Użyteczność wiąże się z konkretną czynnością, która określa funkcję. Przedmiot użyteczny – przy jednej czynności, staje się bezużyteczny przy innej. Często określając przedmiot



mówimy, że albo jest użyteczny albo bezużyteczny, co też jest jego podstawową cechą wartościującą.

Używane elementy dodane do modularnego, eliptycznego kształtu informują o niejasnej funkcji, której nie sposób do końca odgadnąć. Pośród niektórych z nich rozpoznajemy przedmioty z naszego najbliższego otoczenia, ale kontekst jest już całkiem inny. Zastanawiamy się czy rzeczywiście jest to ten znajomy przedmiot, zazwyczaj kojarzony z określoną sytuacją użytkową, działaniem, które określało jego podporządkowanie jakiejś funkcji. Często są to przedmioty z którymi na co dzień się stykamy (czy stykaliśmy), ale poprzez banalność działania, z którym są związane nie zwracamy na nie uwagi. Chodzi o zwykłe przedmioty masowej produkcji. Z tym, że zespół tych skojarzeń jest całkiem inny dziś niż 10, 20 czy 50 lat temu, a za kilkanaście lat będzie jeszcze bardziej odmienny. Niektóre z nich są od razu rozpoznawalne, inne dopiero po przyjrzeniu się im, ale są też takie, o których nikt już nie pamięta, ponieważ całkowicie wyszły już z użycia. Mogą to być różnego rodzaju uchwyty, trzonki, zamknięcia jak również elementy bardziej ukryte, części mechanizmów, urządzeń. Są wśród nich przedmioty z metalu, porcelany, plastiku, szkła czy drewna.

Odrzucone mają w sobie jakąś trudną do zdefiniowania siłę, moc, energię. Zebrane w starannie dobrane grupy nabierają nowego znaczenia i wartości. Przedmioty używane, zużyte, porzucone, zapomniane, odnalezione, przyrządy, części maszyn czy urządzeń ponownie zaadaptowane i dodane do podobnych ceramicznych korpusów tworzą nowe „cyberużyteczne organizmy”. Zachowane w ten sposób przedmioty mają szansę przetrwać, unikając zniszczeniu i zapomnieniu. Użyte po raz drugi mają szansę na nowo odrodzić się w nowym działaniu (etyka postindustrialna). Przedmiot użyty w całkiem innym celu niż wynika to z jego zastosowania wprowadza niepewność.

rzemiany jakie obecnie się dokonują w zakresie masowości produkcji, coraz częstszej wymiany produktów kwestionują trwałość ich wartości. Coraz szybsza wymiana przedmiotów na nowe w związku z nadprodukcją (produkcją masową), wzrostem ich ilości na świecie, sprawia, że wiele z tych „materialnych śladów przeszłości” bezpowrotnie znika w koszu na śmieci. Powtórne użycie jest ponowną szansą dla odrodzenia się i utrwalenia ich funkcji. Jest szansą na drugie życie. Wartość tych obiektów nie polega jedynie na wykorzystaniu przedmiotów używanych, ale również na zachowaniu śladu charakteru działania z którym były związane.

## 7.6 TRIPLEX SYSTEM

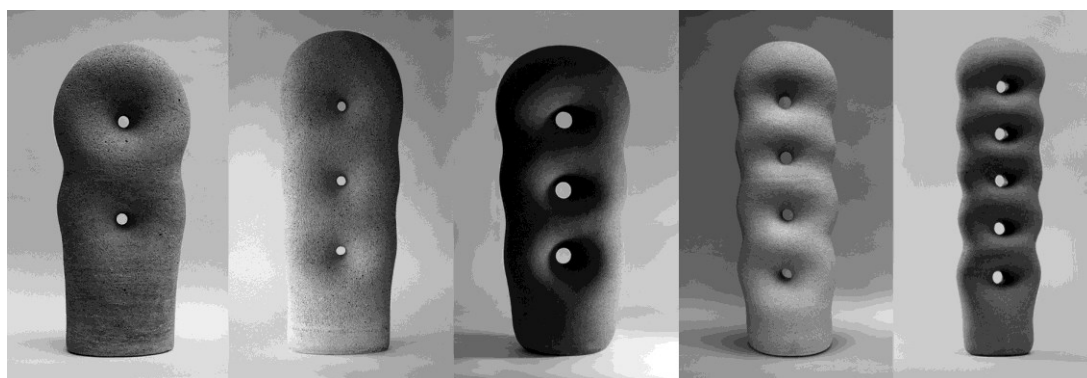
Czy istnieją elementy składowe przedmiotu, które mogą sugerować jakąkolwiek użyteczność? Na tyle sugestywnie podkreślające związki z czynnością, że uczestnictwo człowieka staje się niezbędne, a człowiek staje się użytkownikiem. Każdy przedmiot użytkowy posiada pewne cechy, dzięki którym możliwe jest rozpoznanie jego funkcji. Najprostszym czynnikiem jest skala, dopasowanie do

ręki, zasugerowanie pewnego układu dłoni czy ciała. Przedmiot jest oceniany również na podstawie tego czy przyjemny jest w dotyku.

Realizując cykl **Triplex System** przyświecała mi idea stworzenia abstrakcyjnego przedmiotu użytkowego, w którym nie chodzi o bezpośrednie naśladowanie przedmiotów istniejących, a raczej przynależności do świata potrzeb, funkcji. Chciałem stworzyć uniwersalną, abstrakcyjną formę użytkową, w której czytelne są charakterystyczne cechy przedmiotów użytkowych oraz w której zaznaczone są wartości charakteryzujące relacje człowieka z przedmiotem użytkowym.

Dążyłem do stworzenia takiej formy, takiego kształtu, który stałby się symbolem. Charakterystyczną cechą przedmiotu symbolicznego jest jego wieloznaczność, nawet wtedy gdy znaczenia wzajemnie się wykluczają. **Triplex System** nawiązuje w jakimś sensie do dzieł dizajnu, w swej istocie odnosi się do relacji między użytkownikiem a formą, użytecznością i bezużytecznością. Zwielokrotnienie nadaje nową jakość grupie prac. Ta powtarzalność może przywoływać na myśl proces produkcyjny, przemysłowy, przez co zdecydowanie inny może być odbiór pojedynczej formy i grupy form.

Zanim określiłem kształt, który najbardziej odpowiadałby idei symbolu funkcji zrealizowałem kilkanaście różnych form. Zastanawiałem się czy ostateczna powinna być symetryczna czy asymetryczna, wertykalna czy horyzontalna. Próbowałem znaleźć taki kształt, który jednocześnie jest dynamiczny i statyczny. Poszukiwałem takiej równowagi pomiędzy poszczególnymi elementami, która najbardziej oddziaływałaby na zmysły. Ostatecznie zdecydowałem się aby zasadniczy kształt był wertykalny, o miękkiej, lekko falującej linii z otworami umieszczonymi centralnie, w równych odstępach od siebie. Pierwszą rzeźbą otwierającą ten cykl jest **Duplex**. Niewielki regularny otwór został powtórzony symetrycznie w osi pionowej. Niedługo potem powstał **Triplex**, w którym pojawiają się już trzy otwory. Podobnie jak w poprzednie, **Multiplex** i **Complex**, są rozwinięciem idei poszukiwań harmonijnej i abstrakcyjnej bryły kojarzącej się z użytecznością (rys. 7.5). Realizując te prace skupiłem się przede wszystkim na formie rezygnując z użycia szkliv na rzecz naturalnych, stonowanych barw i faktur gliny. Chciałem, aby idea związana z formą zdominowała jej odbiór.

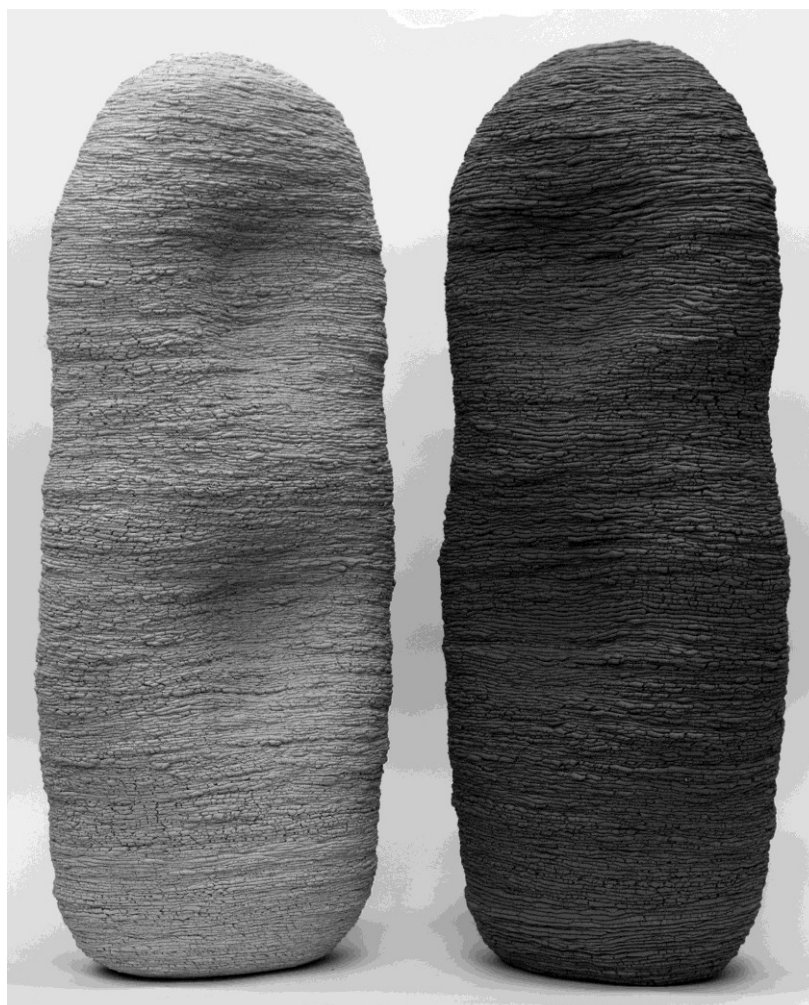


Rys. 7.5 Duplex (2002), Triplex (2002), Big Triplex (2005), Multiplex (2003), Complex (2003).

Grupa **Triplex System** jest powieleniem jednego wybranego kształtu. Zastosowanie negatywowej formy gipsowej pozwoliło mi w większym stopniu skupić się na różnicowaniu powierzchni tych prac. Nadanie każdej z nich indywidualnego (niepowtarzalnego) charakteru powoduje to, że wszystkie zostały inaczej zatytułowane (**Ninja Cuts, Tongkama, Blue Crackle**). Z jednej strony użycie formy gipsowej narzuca skojarzenia z produkcją, wykonywaniem serii, z drugiej daje okazję do eksperymentowania. W rezultacie powstała grupa brył, których cechy wspólne bliższe są podobieństwu rodzeństwa niż wynikające z klonowania. Przyjemne wrażenia mamy ochotę powtarzać, przyjemność jest tym większa, im więcej razy można ją powtórzyć.

### 7.7 SVC/SHC

Cykl **SVC/SHC** zrealizowałem w dwóch grupach: wertykalnych (**SVC** – simplex vertical coil, rys. 7.6) i horyzontalnych (**SHC** – simplex horizontal coil).

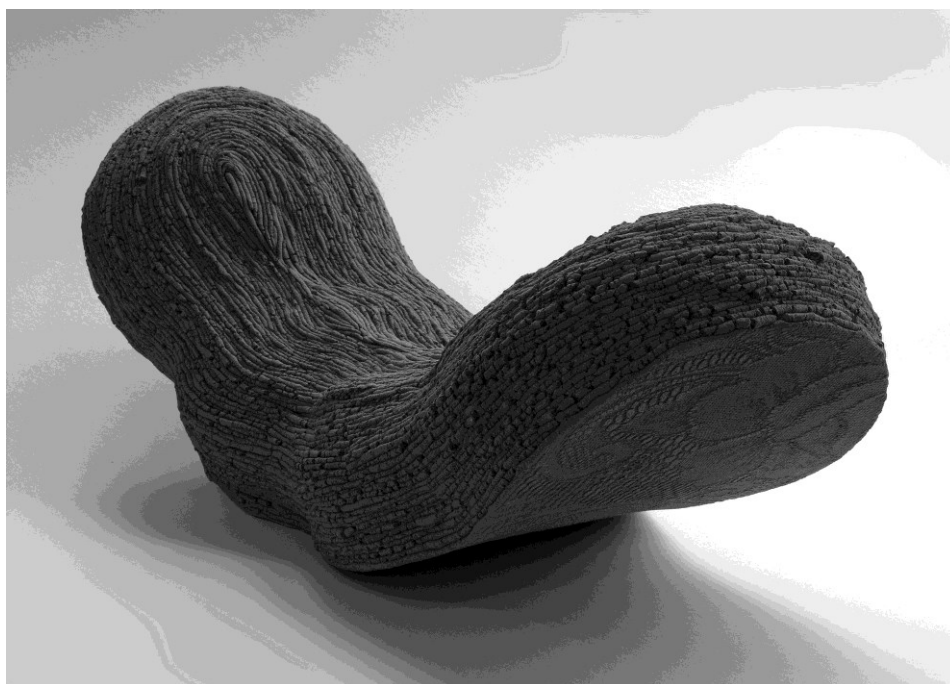


Rys. 7.6 SVC 01.

Prace wynikają z analogii do form wertykalnych (**Duplex, Triplex, Complex, Multiplex**) z tą różnicą, że zamiast otworów zastosowałem wgłębienia. W powstałych w ten sposób rzeźbach więcej uwagi poświęciłem fakturze, nie

ukrywając techniki w jakiej powstały – lepienia z wałeczków, mocno dociśniętych do siebie, które na zewnątrz pozostały celowo nie zatarte. Zdynamizowana i zróżnicowana powierzchnia akcentuje ich rytmiczność, ale też niedoskonałość „powtarzalności ludzkiej ręki”. W niektórych pracach część wałeczków jest dodatkowo zróżnicowana poprzez użycie kolorowych mas, dzięki czemu struktura jest jeszcze bardziej urozmaicona. Linie wałeczków powtarzające kształt przywodzą skojarzenia z rodzajem suchego japońskiego ogrodu (karesansui) ze specjalnie formowanym piaskiem naśladowującym wodę i fale.

W pracach poziomych (**SHC**) wprowadzam gładką powierzchnię kontrastującą z mocno „rozedrganą” fakturą wałeczków (rys. 7.7). Delikatny ornament, który się na niej pojawia, początkowo przez przypadek, jest odbiciem wzorzystej faktury tkaniny, na której rozwałkowałem płat gliny. W pierwszej chwili wydawał mi się niestosowny – ornament na poważnej pracy ? Wtedy zadałem sobie pytanie – dlaczego nie ? Z jakiego powodu uważam ornament za niestosowny ? Zrozumiałem, że zestawienie prostej, syntetycznej bryły z ornamentem nada im nowego znaczenia. Odtąd celowo go stosowałem. W rezultacie powstały prace wywołujące skojarzenia z cyfrowym zapisem informacji na matrycy, którymi w istocie staje się moja rzeźba.



Rys. 7.7 SHC 04.

Ewolucja form jest efektem wcześniejszych doświadczeń związanych z pracami **Multiplex** i **Complex**, a dokładniej przeniesienia idei do kompozycji poziomych. Są to formy wygięte, co optycznie czyni je lekkimi.

Tytuły **SVC/SHC** są nawiązaniem do zindustrializowanego i z informatyzowanego świata numerów, parametrów, w którym nawet praca ręczna poddaje się takim kategoryzacji (np. system ISO). Kojarzą się one z numerami seryjnymi

przedmiotów produkowanych przemysłowo, numerem silnika, z technicznym zapisem jakiegoś procesu, symbolem, wzorem receptury czy kodem dostępu. Do każdej nowej wersji współcześnie produkowanego przedmiotu dodawany jest symbol będący połączeniem cyfr i liter, oznaczających kolejną wersję produktu. Podobne oznaczenia pojawiają się również w jego szczegółowych opisach. Przedmiot zaopatrzony w takie profesjonalne (branżowe) oznaczenia jest bardziej wiarygodny, sugeruje oparcie w najnowszych technologiach, tak nowoczesnych, że jedynie symbole są w stanie nadążyć nazwaniem tak określonych funkcji. Wydaje się, że atrakcyjność produktu wzrasta proporcjonalnie wraz ze zwiększającą się ilością tych oznakowań.

Znajomość terminologii określa specjalistę, który potrafi odczytać język nowoczesnego produktu. Dla osoby niewtajemniczonej informacje te mogą kojarzyć się z zaszyfrowaną wiadomością. Na przykład przy opisach aparatów fotograficznych podaje się kilkanaście (a nawet kilkadziesiąt) symboli, wymienię kilka podstawowych: CF, SD, LCD, 8 Mp, AF, EF-S, RAW, JPG, TIF, TTL, USB, MP-E 65mm f/2.8 1-5x Macro. Każde z tych oznaczeń zawiera istotną informację dotyczącą przedmiotu. Podobnie jest z innymi przedmiotami, sprzętem elektronicznym. Ciąg cyfr i skrótów dołączony do produktu podkreśla jego wartość, staje się koniecznością. Pominięcie tych informacji znacznie zmniejsza jego konkurencyjność.

## 7.8 TECHNOLOGIA JAKO FETYSZ – WYBRANE PRZYKŁADY NOWE TECHNOLOGIE – NOWY DIZAJN

*„Możemy zobaczyć, jak filiżanka spada ze stołu i pęka na kawałki, ale nigdy nie zobaczymy, jak kawałki filiżanki zbierają się w całość i wskakują z powrotem na stół. Ten wzrost nieuporządkowania, czyli entropii, różni przeszłość od przyszłości i w ten sposób nadaje kierunek czasowi.”* pisał Stephen Hawking. W „Vase by motion”, szwedzkie projektantki tworzące grupę **Front** utrwaliły poszczególne etapy upadku wazonu, scalając je w jedną formę. Jest to działanie na granicy tego co zauważalne i nieuchwytnie, jednocześnie uświadamiające względność odczuwania czasu i jego wpływu na formę. Obiekt ten przywodzi również na myśl znany obraz Marcela Duchampa, „Akt schodzący po schodach”. W obu przypadkach mamy do czynienia z kwestią badania ruchu i zmian jakie się z nim wiążą.

*„Technologia może dekorować wszystkie przedmioty przez samą siebie”,* mówi hasło reklamowe propagowane przez firmę *Droog*, zajmującą się konceptualnym dizajnem. Ta sama firma sprzedaje inny projekt grupy *Front* „Blow Away Vase”, w którym zeskanowana w 3D autentyczna waza wytwórni *Royal Delft* poddawana jest komputerowej symulacji podmuchu wiatru. Efekt wzmocniony jest zdobiną, która również jest przesunięta i lekko rozmyta. W innym działaniu zainteresowały się kwestią projektowania rzeczywistych obiektów bezpośrednio w przestrzeni realizując krzesło, stół oraz lampę stojącą łącząc dwie zaawansowane technologie: rejestracji rysunków wykonanych specjalnymi

piórami oraz zamianie go na obraz trójwymiarowy w technologii Motion Capture, a następnie zmaterializowane ich w formie wydruku w drukarce 3D [14].

Połączenie produkcji przemysłowej, w której każdy przedmiot jest taki sam oraz wytwórczości rzemieślniczej nastawionej w swym założeniu na indywidualizm stało się celem, dla którego Dick van Hoff dla marki *Droog* zrealizował projekt współtworzony przez maszynę produkującą talerze. Zabarwiona masa włączana do form nie była wcześniej dokładnie wymieszana. W efekcie powstały talerze o przypadkowych i niepowtarzalnych dekoracjach.

Deformacje jak i ślady odlewania w standardowym procesie produkcji uznawane są za niedopuszczalne, ale holenderska projektantka Hella Jogerius w zrealizowanym przez siebie porcelanowym zestawie „Water Set” pozostawiła je celowo, przez co każdy przedmiot tworzący zestaw jest inny, posiada własne „znamie”. Słowo „zaburzenie” w projekcie Ferruccio Lavianiego nabiera jeszcze innego wymiaru. Jego szafka „Good Vibrations” została wyrzeźbiona za pomocą maszyny CNC. Wygląda jakbyśmy zarejestrowali błąd w fotografii cyfrowej w rzeczywistości jest meblem wyciętym w dębie z dużym mistrzostwem i wyczuciem.

Realizacje Geoffreya Manna wyrażają symbiotyczny związek między mediami cyfrowymi a formą fizyczną. Oscylują wokół efemeryczności natury, istoty czasu i ruchu oraz ich przeniesieniem na rzeczywiste. Jak sam mówi: „Nie zajmuję się wynalezieniem przedmiotów” i dalej „Właściwie poszukuję sposobu dla zmaterializowania obiektów z rzeczy, których nie możemy zobaczyć.” Przełamuje w ten sposób istniejące granice pomiędzy sztuką, rzemiosłem oraz dizajnem. Zasłużenie magazyn „Newsweek” nazwał go „dizajnerem jutra” [15]. Jednym z pierwszych obiektów jakie zrealizował był spodek do herbaty, będący zapisem fal jakie powstają podczas dmuchania na filiżankę gorącej herbaty. Ta obserwacja naprowadziła go na pomysł zamiany „kierunkowego” hałasu na fale, które zniekształciły obiekty na swojej drodze („Cross Fire Teapot”). Poprzez zamianę fali dźwiękowej na kształt powstał projekt porcelanowego czajnika, ostatecznie zrealizowany przy użyciu konwencjonalnych form gipsowych. Powstałe obiekty, mimo że są statyczne wydają się delikatnie poruszać i drgać. Rozszerzeniem i dopowiedzeniem idei tego działania jest krótki film zrealizowany przez Geoffreya Manna. Innym jego interesującym działaniem jest „Long Exposure series”, w której zarejestrował ścieżkę lotu ćmy i przeniósł na obiekt fizyczny. Zapis trajektorii stał się formą nawiązującą do klosza lampy. Natomiast w obiekcie „Shine” badał odbłaskowe właściwości przedmiotu metalicznego, w tym wypadku oryginalnego wiktoriańskiego kandelabru. Odbicia oraz błyski światła wygenerowane podczas skanowania trójwymiarowego, zazwyczaj traktowane jako niepożądane, stały się elementem oczekiwanym. W projektach polskiego projektanta Bartka Mejora [16] wyraźnie wyczuwa się inspiracje nowoczesną techniką, sensualnością jak i nawiązaniem do naturalnych struktur występujących w przyrodzie. Łącząc możliwości komputera oraz eksperymenty z prototypami udaje mu się uzyskać niezwykle połączenie utylitarności

z interesującą formą rzeźbiarską o ekspresyjnie zdynamizowanych kształtach i fakturach. Jak mówi o sobie: „Moja praca to połączenie ręcznego rzemiosła z high – tech”. Charakterystyczne dla Mejora połączenie efemeryczności i wrażenia ruchu szczególnie widoczne są w projektach lamp „Melt” czy waz „Vagueira”. Innym przykładem łączenia aspektu technicznego i sztuki jest „Syn-Tea-Sizer”. Obiekt powstał jako efekt współpracy dwójki artystów Ingrid Murphy oraz Jona Pigotta. Wykorzystując przewodzenie złota oraz miedzi inkrustowanej w blacie stołu zaprojektowali obiekty, które łączą aspekt ceramiczny oraz cyfrowy. Porcelanowe naczynia w momencie dotyku aktywują sekwencje dźwięków zmieniające się wraz z różnicowaniem charakteru bodźca sensorycznego. W rezultacie powstał swego rodzaju „pejzaż dźwiękowy”. Obiekt ten jest przykładem niekonwencjonalnej interakcji, dającej możliwość zetknięcia się z całkowicie nowym doświadczeniem zmysłowym oraz przyjrzenia się z innej strony relacji przedmiotu, człowieka i technologii.

## 7.9 TECHNOLOGIA JAKO FETYSZ – WYBRANE PRZYKŁADY, NOWA RZEŹBA

Erwin Wurm, jeden z najbardziej rozpoznawalnych austriackich rzeźbiarzy współczesnych znany jest z humorystycznego podejścia do sztuki. W swoich realizacjach podejmuje krytykę niepojętej konsumpcji, nadprodukcji i jednocześnie bezgranicznej gloryfikacji współczesnych możliwości technologicznych. W 2003 roku zrealizował pracę pt. „Tłusty Dom”. W wnętrzu pucołowatego budynku znalazło się nagranie video zadające serię pytań w rodzaju „Czy jestem domem?”. Rok później Wurm zrealizował serię „tłustych samochodów” przedstawiających puszyste, otyłe, naturalnej wielkości rzeźby samochodów, używając podwozia rzeczywistego pojazdu. „Tłuszczem” była pianka poliuretanowa i styropian pokryty lakierem. Wurm najpierw próbował współpracować z *Oplem* i *General Motors* w Niemczech, ale skomputeryzowane oprogramowanie do modelowania nie było w stanie osiągnąć kształtu, który chciał uzyskać. W efekcie wrócił do ręcznego sposobu kształtowania [17]. Projekt ten potwierdza nieograniczoność wyobraźni artysty (jak na razie) i ograniczoność możliwości technicznych wynikających z oparcia się na stereotypowych i przewidywalnych rozwiązaniach.

Znany ze swoich prowokacyjnych realizacji – Wim Delvoye, podejmuje zagadnienia związku wartości produkcji przemysłowej i pracy ręcznej. W 2010 roku zaprojektował dla słynnej niemieckiej Manufaktury Porcelany w Nymphenburgu kolekcjonerskie wersje porcelanowych figurek. Delvoye przetworzył postacie z *Commedia dell'Arte*, Isabella i Octavio pierwotnie zaprojektowanych przez szwajcarskiego rzeźbiarza Franza Antona Bustellego w latach 1759-1760. Za pomocą komputera stworzył trójwymiarowy model figurki, która następnie poddawał modyfikacji (skręceniu). Skupiając się na historycznym oraz kulturowym kontekście przedstawił artystyczną wizję obiektu.

Obiekt składa się z kilkunastu osobno odlewanych elementów, które są ze sobą łączone i ręcznie malowane przez rzemieślników manufaktury.

Gra konwencjami i ciągłe ich podważanie jest podstawą strategii twórczej Delvoye'a. W pracy pt. „Cloaca” zaprojektował i zrealizował urządzenie, które na wzór zmechanizowanego przewodu trawiennego, poprzez skomplikowane procesy chemiczne produkował odpady, będące „dziełem” które hermetycznie zapakowane następnie sprzedawał.

Dla Rona Muecka połączenie doskonałej znajomości nowoczesnych tworzyw i materiałów oraz doświadczenie jakie zdobył pracując wcześniej jako modelarz i lalkarz na potrzeby filmów dla dzieci pozwoliło mu na realizowanie rzeźb do złudzenia przypominające żywe postacie. Ron Mueck jest obecnie najbardziej znanym i rozpoznawalnym artystą hiperrealistycznym realizującym swoje obiekty w różnej skali. Do budowy swoich prac używa całego wachlarza współczesnych tworzyw: silikon, włosy syntetyczne, żywicę poliestrową, poliuretan, włókno szklane, aluminium, plastik, tkaniny. Stopień oddania szczegółów jest bardzo duży, widoczne są włosy, pory skóry, a nawet krople potu. Postacie w jego rzeźbach często są znacznie powiększone czy zmniejszone, przez co efekt jest dodatkowo wzmocniony.

Tony Cragg w centrum swoich zainteresowań stawia człowieka i przedmioty jako nośniki informacji. Istotny jest dla niego materiał z którego wykonuje rzeźby oraz technika w jakiej powstają. Według Cragga filiżanka, stół, papier, wszystko, co produkujemy to substancje, które wydzielamy, podobnie rzeźba, która jest „specjalnym i szczególnym rodzajem wydzieliny” [18]. Dla Cragga szczególnym tworzywem jest plastik, który zawsze był substytutem innego materiału. *„Każdy przedmiot wykonany z plastyku dotyka mnie, ponieważ jest pełen prostych estetycznych rozwiązań a więc, gdy porównujesz go z obiektami naturalnymi, na pewnym poziomie wygląda całkiem biednie, ale wciąż reprezentuje wspaniałe osiągnięcie naszej kultury. Jego ograniczenia są ograniczeniami estetycznych decyzji opartych na użyteczności”*. [19] Jednym z rzeźbiarzy do których w swej twórczości odwołuje się Tony Cragg jest włoski futurysta Renato Bertelli. W pracy „Head of Mussolini (Continuous Profile)”. Tony Cragg interpretując tradycyjny portret, modyfikuje go używając narzędzi cyfrowych.

### **7.10 ZAKOŃCZENIE. GRANICA DOMINACJI TECHNIKI ?**

Na koniec pytanie na które nie ma właściwie odpowiedzi. Czy sztukę czeka dominacja technologii? Czy wartość śladu ręki ludzkiej pozostanie niezmienną i wciąż będzie elementem wartościującym dzieło czy projekt ? Grzegorz Lindenberg w artykule „Niedługo stworzymy boga” [20] pisząc o naszej najbliższej przyszłości zauważa, że coraz więcej ludzi zastępowanych jest przez maszyny. Dotyczy to coraz to większej liczby czynności. Ma to związek z rozwojem sztucznej inteligencji. Niewykluczone, że już wkrótce jedyne zajęcia jakie pozostaną to te związane z duchowością i sztuką, jak wyrokuje. Choć artyści czy projektanci wciąż udowadniają, że właściwie nie istnieją granice



w wykorzystaniu zdobyczy technologicznych nie możemy z całą pewnością wykluczyć innego wariantu o jakim pisał Steven Hawking „Gdy ludzie stworzą sztuczną inteligencję, rozpocznie swój własny rozwój i zacznie się sama projektować ze wzrastającą szybkością”. Podstawą założeń futuryzmu był zachwyt nad rozwojem technologicznym z jednoczesnym przekonaniem, że człowiek zawsze będzie w stanie nad nim zapanować. Wiarę w technikę i postęp podzielał polski poeta futurystyczny, twórca awangardy krakowskiej Tadeusz Peiper: „...Maszyna jest dalszym ciągiem człowieka. Panujemy nad nią jak nad naszym ramieniem lub nad nożem, który trzymamy w dłoni.” [21]. Na początku XX wieku artysta był odbierany jako „straż przednia” przeobrażeń „starego świata” i łącznik pomiędzy wynalazcą, konstruktorem a użytkownikiem. Zmiany te następowały jednocześnie z przemianami w mentalności i upodobaniach społeczeństwa. Oczekiwania były duże. Ale czy romantyczna wizja rzeczywiście okaże się prawdziwa, na zweryfikowanie jej musimy jeszcze poczekać.

Wydaje się, że chodzi tu o odwieczną walkę, wyzwania jakie stawiane jest naturze i jej odwiecznym prawom jak i ich zasadom. To one zwykle określały nasz stosunek do tego co naturalnie istnieje w przyrodzie oraz jak jest wykorzystywane niezależnie od możliwości technologicznych oferowanych przez współczesną cywilizację.

## LITERATURA

1. „Animizm”, [https://www.wikizero.com/pl/Animizm#cite\\_note-15](https://www.wikizero.com/pl/Animizm#cite_note-15)
2. Wojciech Łopuch „Ars sine scientia nihil est”, w: „Sztuka i Technika”, str. 56.
3. Józef Mrozek „Teoria i praktyka awangardowego wzornictwa w Polsce” w: „Sztuka i Technika”, s. 328.
4. Lech Lechowicz „Technika, człowiek, sztuka w teorii Laszlo Moholy Nagy’a”, w: „Sztuka i Technika”, str. 242.
5. Maciej Kasperski „Między przedmiotem a obiektem”, rozprawa doktorska.
6. Wykładowca, dyrektor Państwowej Akademii Sztuki i Rzemiosła Artystycznego we Wrocławiu na początku XX wieku. Uczelnia znana była ze swoich postępowych i nowatorskich metod nauczania, przez co zwana była „Bauhausem przed Bauhausem”.
7. Herbert Read „Sztuka a przemysł”, str. 28.
8. Maciej Kasperski „Między przedmiotem a obiektem”, rozprawa doktorska.
9. W istniejącym do dziś zakładzie wciąż produkuje się repliki tych przedmiotów.
10. W rewolucyjnej Rosji ceramika służyła dla celów propagandy. Stąd na często na talerzach z tego okresu pojawiały się hasła i slogany polityczne.
11. Głównym przedstawicielem tego nurtu we wzornictwie był Raymond Loewy, amerykański autor niezliczonych projektów i stylizacji.
12. Ezra Pound „Sztuka maszyny i inne pisma”, s. 99.
13. Było to 2000 roku w Akron w USA, gdzie zostałem zaproszony przez uczelnię jako artysta wizytujący. Wraz z amerykańskimi przyjaciółmi parokrotnie wyjeżdżaliśmy na złomowisko w poszukiwaniu ciekawych przedmiotów.
14. <http://www.designfront.org/category.php?id=64&product=176>
15. Geoffrey Mann jest absolwentem prestiżowej Royal College of Art (2005). Jego prace znajdują się w kilku kolekcjach muzealnych, m.in. Muzeum of Modern Art w Nowym Jorku.
16. Bartek Mejor ukończył prestiżową londyńską uczelnię Royal College of Arts (2011).

17. [https://en.wikipedia.org/wiki/Erwin\\_Wurm](https://en.wikipedia.org/wiki/Erwin_Wurm).
18. OTANI WYWIAD Z TONY CRAGGIEM (Japonia, koniec 1996 roku) [Otani], [http://csw.art.pl/new/97/crag\\_int.html](http://csw.art.pl/new/97/crag_int.html)
19. Ibidem.
20. Grzegorz Lindenberg, „Niedługo stworzymy boga”, [www.forbes.pl](http://www.forbes.pl).
21. Monika Bielska-Łach (red.), „Sztuka a technika”, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1991

*Data przesłania artykułu do Redakcji: 08.2018*

*Data akceptacji artykułu przez Redakcję: 10.2018*

## TECHNOLOGIA JAKO FETYSZ

**Streszczenie:** Naszą cywilizację charakteryzuje fascynacja osiągnięciami technologicznymi, wszelkiego rodzaju nowinkami mającymi swoje źródło w odkryciach naukowych czy efektach przeprowadzanych badań. Postęp technologiczny na pewno wpłynął na ewolucję naszych zachowań. Ułatwia życie, inspiruje nas, ale jednocześnie wywołuje poczucie zdominowania przez technologię. Już w XIX wieku amerykański poeta i filozof Henry David Thoreau stwierdził: „Człowiek stał się narzędziem swoich narzędzi.” Thoreau zwraca naszą uwagę na kwestię poddania, zależności w kontekście tego co człowiek stworzył. Czy człowiek zawsze jest w stanie panować nad przedmiotem? Czy przedmiot może zapanować nad człowiekiem? To z pozoru naiwne pytanie dotyka kwestii fascynacji przedmiotem w kontekście jego wartości, kontekstu, użyteczności czy rodzaju użytej technologii. W dawnych wierzeniach rdzennych kultur plemiennych, zwłaszcza przed rozwojem zorganizowanych systemów religijnych, wszystkie istoty nieludzkie posiadały duszę łącznie z przedmiotami. Przedmioty, części maszyn, urządzeń często stają się współczesnymi totemami, którym oddawana jest cześć. Otoczone irracjonalnym kultem stają się współczesnymi fetyszami obdarzonymi magiczną siłą, której źródło jest tajemnicze czy nie do końca rozumiane. W tekście podejmuję zagadnienia z pogranicza sztuki i techniki, gdzie najbardziej widoczne są niuanse, zależności oraz wzajemne relacje pomiędzy nimi. Momenty, w których następuje swoista wymiana energii między przedmiotem a użytkownikiem, między obiektem a obserwatorem. Ten związek stał się również istotny w wielu moich realizacjach czy to poprzez konkretny obiekt, czy czynność ale również technikę jak i sposób realizacji. W drugiej części prezentuję wybrane realizacje współczesnych twórców: projektantów czy artystów, w których kontekst technologiczny jak i związku z przedmiotem określa kierunek ich działań czy inspiracji.

**Słowa kluczowe:** technologia, fetysz, Maciej, Kasperski, ceramika

## TECHNOLOGY AS A FETISH

**Abstract:** Our civilization is characterized by the fascination with technological achievements, all kinds of novelties that have their source in scientific discoveries or the effects of research carried out. Technological progress has certainly influenced the evolution of our behavior. It makes life easier, it inspires us, but at the same time, it evokes a sense of technology dominance. Already in the nineteenth century, the American poet and philosopher Henry David Thoreau stated: "Man has become the tool of his tools." Thoreau draws our attention to the question of submission, dependence in the context of what man created. Is man always able to control the object? Can an object dominate a person? This seemingly naive question touches the issue of fascination with the subject in the context of its value, context, usefulness or type of technology used. In the ancient beliefs of indigenous tribal cultures, especially before the development of organized religious systems, all non-human beings possessed a soul including objects. Objects, parts of machines and devices often become modern totems, to which worship is given. Surrounded by an irrational cult, they become modern fetishes endowed with magical power whose source is mysterious or not fully understood. In the text, I undertake issues from the borderline between art and technology, where nuances, dependencies and mutual relations between them are most visible. Moments in which a specific energy exchange takes place between the subject and the user, between the object and the observer. This relationship has also become important in many of my projects, whether through a specific object or activity but also technique and method of implementation. In the second part, I present selected realizations of contemporary

artists: designers or artists in which the technological context as well as the relationship with the subject, determine the direction of their actions or inspiration.

**Key words:** technology, fetish, Maciej Kasperski, ceramics

**dr hab. Maciej Kasperski, prof. uczelniany**

Akademia Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu

Wydział Ceramiki i Szkła

pl. Polski 3/4, 50-156 Wrocław, Polska