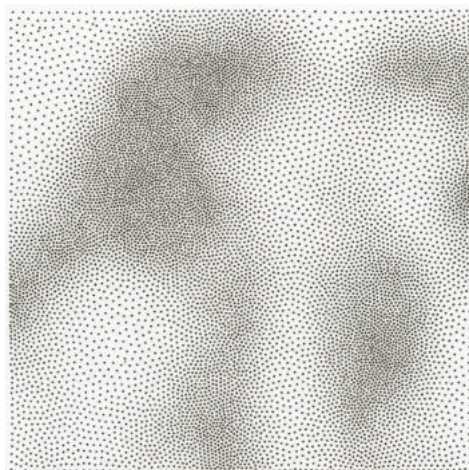


JAKUB KOZŁOWSKI

WYSTAWA MALARSTWA



29.09 - 12.10.2023

REMEMBERED
FORGOTTEN



Urodzony w 1999 roku w Świdniku (Polska). Absolwent LSSiP w Lublinie na kierunku Grafika. Student Malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w pracowni prof. Piotra Józefowicza.

Do malarstwa doszedł zaczynając od muzyki, eksperymentując z tworzeniem muzycznych wizualizacji oraz przechodząc okres zainteresowania architekturą, rzeźbą i grafiką. Wtedy rozpoczęło się jego zainteresowanie sztuką generatywną, nauką i technologią, które trwa do dzisiaj.

W malarstwie interesuje go przede wszystkim proces i konstrukcja obrazu. Pozostaje pod silnym wpływem twórczości Stanisława Lema, nurtu Light and Space, oraz sonorystycznych faktur niemieckiej wytwórni Raster-Noton.

OD ARTYSTY

Niniejszy tekst jest próbą autoanalizy, przyjrzenia się źródłom koncepcji i idei, które doprowadziły do powstania tej wystawy, a także które są podstawą aktualnego etapu mojej praktyki artystycznej. Patrząc wstecz na źródła inspiracji prezentowanych prac, ich początki dostrzegam we wszystkich dziedzinach życia. Niezwykle bliskie jest mi metodyczne, badawcze podejście do malarstwa. Staram się być specjalistą w zakresie własnej praktyki artystycznej, badaczem zarówno jej strony plastycznej jak i teoretycznej.

Wystawa "Remembered, Forgotten" jest podsumowaniem mojej rocznej pracy nad serią malarską o tym samym tytule, która składa się z dwóch pod-serii: onirycznych przedstawień postaci, w scenach zrodzonych w wyniku czegoś co nazywam "kolektywną erotyczną halucynacją stochastycznego algorytmu generowania obrazu" oraz kompozycji złożonych z pluszowych zabawek. Owe "pluszaki" są efektem pewnego rodzaju quasi-genetyczną ewolucją, którą rozpocząłem we wrześniu 2022 roku. Oba te cykle ulokowane są prawdopodobnie gdzieś na minimach krzywej doliny niesamowitości. [1] Sam tytuł "Remembered, Forgotten" czyli "Zapamiętane, Zapomniane" jest zbudowaną z dwóch antonimów abstrakcją. Tytuły obrazów podążają pewnymi luźno obranymi przeze mnie ścieżkami, stanowią one dodatkową melodię dla podporządkowanego im płótna.



Pierwotne obrazy wygenerowane przez silniki sztucznej inteligencji nieznacznie edytuję, by spełniały moje założenia estetyczne i kompozycyjne, następnie stosuję filtr rozmycia gaussowskiego oraz różne rodzaje algorytmów ditheringu i kompresji obrazu. Naprzemiennie stosowanie tych środków wyrazu pozwala mi na osiągnięcie rezultatów, które zarówno formalnie, jak i symbolicznie, są dla mnie interesujące.

Moje podejście do malarstwa jest związane z technikami pointylizmu i dywizjonizmu, reprezentowanymi przez malarzy takich jak Georges Seurat, Camille Pissarro i Paul Signac. Twórczość wymienionych artystów była i jest dla mnie pewną wizualną inspiracją, chociaż nie identyfikuję się z teoretycznymi postulatami nurtu chromoluminaryzmu, którego teoria została sformułowana właśnie przez Georges'a Seurat'a.

Pointylistycznych konstrukcji doszukuję się również w muzyce (Raster Noton, Iannis Xenakis, Richard Chartier), fizyce oraz parametrach otaczającego mnie świata. Bardzo dużą inspirację stanowi dla mnie również twórczość Stanisława Lema.

Tworząc, używam ograniczonej palety barw i buduję obraz za pomocą kolorowych punktów, plamek i śladów, a do samej konstrukcji tkanki obrazu, zapożyczam cechy struktur właściwych dla algorytmów kompresji obrazu. Stosowane przeze mnie gaussowskie rozmycie kompozycji początkowo było jedynie efektem cenzury nakładanej automatycznie przez serwisy, która uaktywniała się w przypadku próby tworzenia obrazów rzekomo zawierających nagość, przemoc, aktywność seksualną lub inne treści nieodpowiednie. Po pewnym czasie stało się ono niezbędnym elementem moich kompozycji.

Dopełnieniem dla prac malarskich jest seria grafik, zrobionych za pomocą plotera AxiDraw SE/A1. Na grafikach o boku 60 mm znajduje się 10 000 (± 3) punktów o średnicy 0,20mm każdy, wykonanych za pomocą cienkopisu. Ich rozłożenie jest ustalone przez algorytm oparty na diagramie Woronoja. [2]

Niewyraźny i ambiwalentny charakter prac jest wynikiem stosowanych przeze mnie, przedstawionych powyżej technik i stanowi wartość nierozzerwalnie związaną ze mną oraz z metodą mojej pracy. Nie jestem w stanie powiedzieć jednak o nich wiele więcej – nie dlatego że nie chcę, tylko dlatego że sam tego nie wiem. Wiem, że kiedyś ich nie było, a teraz już są.

Jakub Kozłowski

[1] eng. Uncanny Valley – termin wprowadzony przez profesora robotyki Masahiro Mori w 1970 roku. Termin opisuje hipotetyczny związek między stopniem podobieństwa obiektu do ludzkiej postaci a emocjonalną reakcją na ten obiekt

[2] eng. Voronoi diagram – jedna z metod podziału płaszczyzny

ESTETYKA BŁĘDU

Jakub Kozłowski to twórca młody, student malarstwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, którego twórcze zainteresowania lokują się na linii obiektywizmu i subiektywizmu w malarstwie, abstrakcji i realizmu. Jak zmniejszyć kontrolę nad tworzonym obrazem? Jak wyeliminować intencje twórcy? Te pytania stawiali sobie często artyści awangardowi, w poszukiwaniu odpowiedzi sięgali m.in.: po matematykę, kombinatorykę, technologie lub powierzali, w różnym stopniu, decyzje o ostatecznym kształcie dzieła przypadkowi. Pytanie te wydają się być też bliskie eksperymentom twórczym Jakuba Kozłowskiego.

Dla tego młodego twórcy proces powstawania obrazu jest nie mniej ważny, jak efekt finalny. Kompozycje często tworzone są przy użyciu maszyn, zarówno tych cyfrowych jak i analogowych. Część prac malarskich i rysunkowych z cyklu "Id-Machine" powstała przy pomocy zwyczajnej elektroniki użytkowej, którą znaleźć można w każdym domu. Do stworzenia grafik z tego samego cyklu wykorzystany został ploter AxiDraw SE/A1. Prace z cyklu "Remembered, Forgotten" wykonane zostały na bazie obrazów wygenerowanych przy pomocy sztucznej inteligencji.

Analizując obrazy, grafiki, rysunki Jakuba wydaje się, iż ważnym aspektem poszukiwań jest estetyka błędu. Maszynowy ruch plotera o dokładności 0,1mm zdaje się być pozbawiony ludzkich wad i zalet, uniezależniony od manualnych zdolności i predyspozycji, obiektywny w swej mechanicznej powtarzalności. Przyglądając się finalnemu efektowi wyraźnie widoczne są jednak pewne przesunięcia, niedokładności wynikające z konsystencji farby, temperatury, ułożenia pędzla. Nasuwają one pytania o sam proces powstawania obrazu, na ile zależny jest on od intencji i kontroli twórcy, jaki jest margines niekontrolowanej pomyłki.

Czy kompozycja może zaskoczyć samego autora? Czy nieplanowane, przypadkowe zdarzenia mogą stać się częścią tworzonej pracy? Pytanie te były wielokrotnie stawiane przez artystów. Ostatecznym rysem „Wielkiej Szyby” Marcel Duchampa było uszkodzenie dzieła podczas transportu.

Pytanie, co błędy mówią o rzeczywistości, w której funkcjonujemy wysuwa się na plan pierwszy w obrazach z serii pt. “Remembered, Forgotten”, tworzonej przez dwa różniące się od siebie cykle tematyczne: postacie, w scenach zrodzonych jakby w wyniku “erotycznej halucynacji” oraz kompozycje złożone z nieco niepokojących, dziwnych pluszowych zabawek. Źródłem obydwu przedstawień jest sztuczna inteligencja tworząca z dostarczonych jej danych „swoje” wyobrażenia. Pierwszy cykl jest wynikiem algorytmu generującego obraz. Drugi to efekt procesu określanego przez samego twórcę „quasi-genetycznej ewolucji, która rozpoczęła się we wrześniu 2022 roku”. W jej wyniku powstały obrazy skomponowane z przytulank. Pluszowe miśki kojarzą się nam z dzieciństwem. Te na obrazach Jakuba Kozłowskiego niepokoją, tworząc kompozycje rodem z „doliny niesamowitości”, gdzie nie możemy być pewni czy obraz powoduje poczucie dyskomfortu czy raczej budzi naszą sympatię. Czy mamy zatem do czynienia ze zniekształconym zapisem pamięci, jak sugerowałby tytuł cyklu? Czy raczej z odbiciem naszej rzeczywistości przeanalizowanym przez nie/ludzkie spojrzenie, w tym kierunku prowadzi odbiorcę znajomość procesu powstania kompozycji? „Pluszaki” poprzez trudne do zauważenia zniekształcenia są jednocześnie miłe i przerażające, nie do końca możemy się zdeklarować czy interpretujemy je jako dobre czy jako złe.

Jakub Kozłowski to artysta młody, który eksperymentuje z formą i tematem, nie ukrywa źródeł swoich artystycznych inspiracji. „Inspiruje mnie twórczość Georges Seurat, Gustav Klimt, Chuck Close, Thomas Andrea Barbey, Iannis Xenakis, Curtis Roads, Morton Feldman.

Jeśli chodzi o formalne cechy obrazów, to jestem pod silnym wpływem zagadnień informacji, entropii, stanu mikro i makro systemu oraz statystyki. Ustanowiony przeze mnie mikrosystem to niewielki kawałek płótna, na którym widocznych jest tylko kilka lub kilkadziesiąt kilkumilimetrowych kolorowych kropek. Makrosystem to cały obraz składający się z wielu takich małych mikro pól. Interesuje mnie ilość informacji zapisanej w owych mikrosystemach w relacji do informacji całego obrazu.”

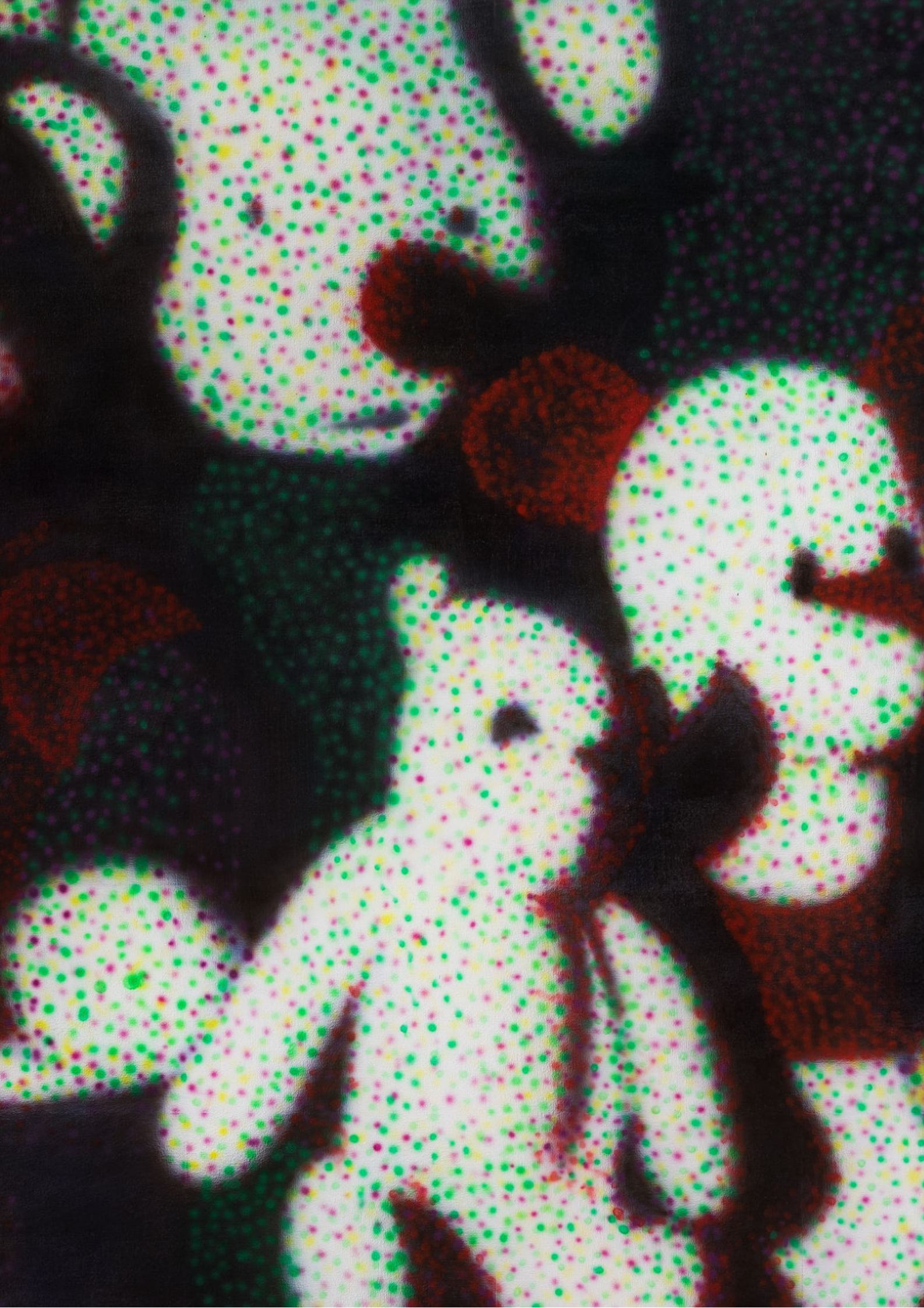
W obrazach z cyklu „Remembered, Forgotten” Jakub Kozłowski sięga po techniki pointylizmu, zmianie ulega jednak paleta barw, która dostosowana zostaje do wymogów świata cyfrowego. Obraz rozpada się na plamy barwne, które ponownie łączą się w oku odbiorcy. Kompozycja porusza się na linii braku i nadmiaru informacji. Rozmycie i niejednoznaczność prac zwiększają możliwości interpretacyjne. Czy to nasza czy nie nasza rzeczywistość? Czy to gest czy brak gestu twórcy stoi za abstrakcyjną kompozycją? Błąd, niepokojące przesunięcie staje się narzędziem namysłu nad otaczającym nas hybrydowym światem i specyfiką samego medium malarstwa.

Agnieszka Kulazińska

P L U

S Z A

K I





ANTHRAX
aerograf, akryl na płótnie, 2023, 150 x 110 cm



RABIES

akryl na płótnie, 2023, 50 x 50 cm
kolekcja prywatna



TOXOPLASMA GONDII
akryl na płótnie, 2023, 50 x 50 cm



ALPHAVIRUS
akryl na płótnie, 2023, 50 x 50 cm

P O

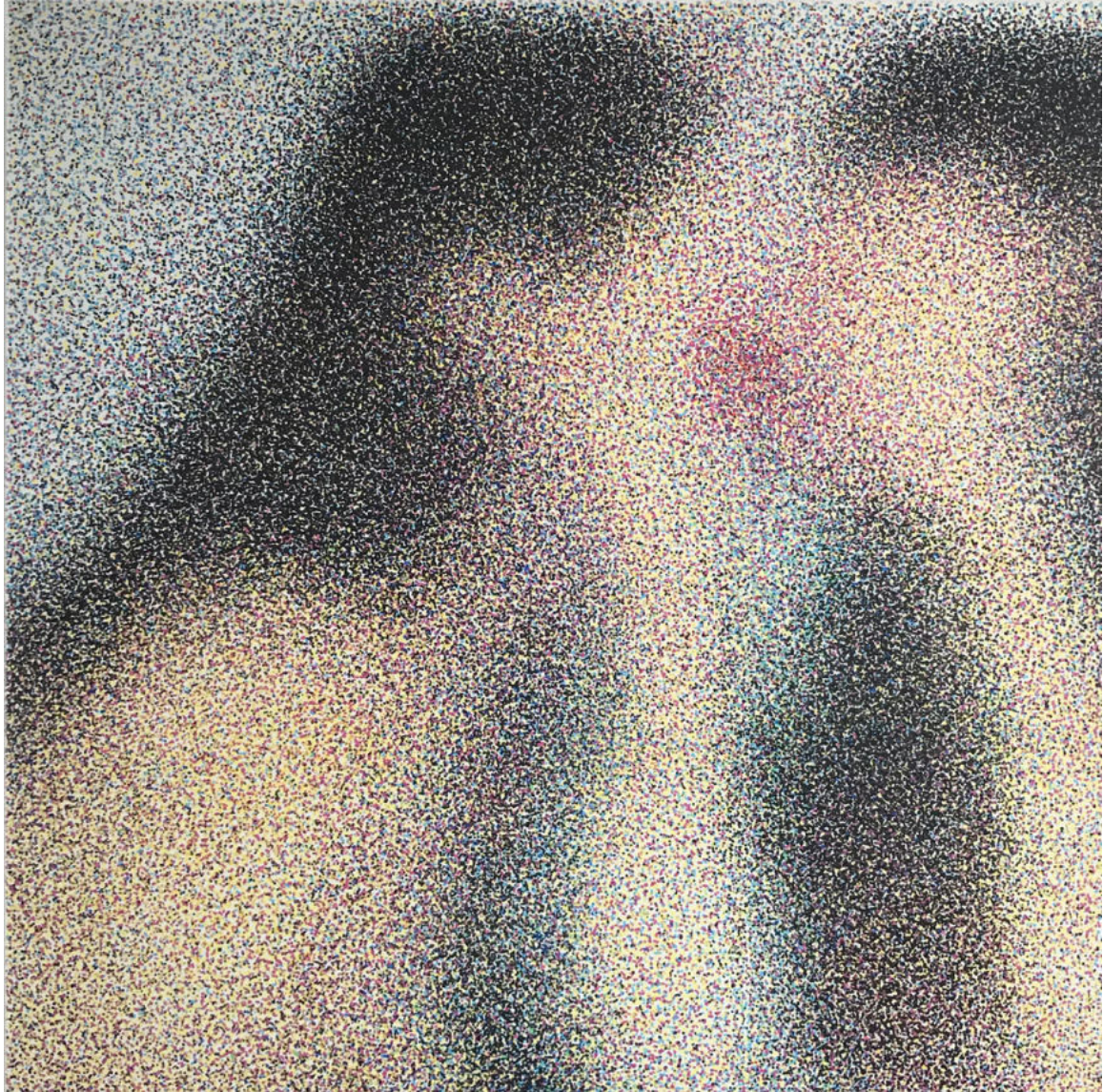
S T A

C I E



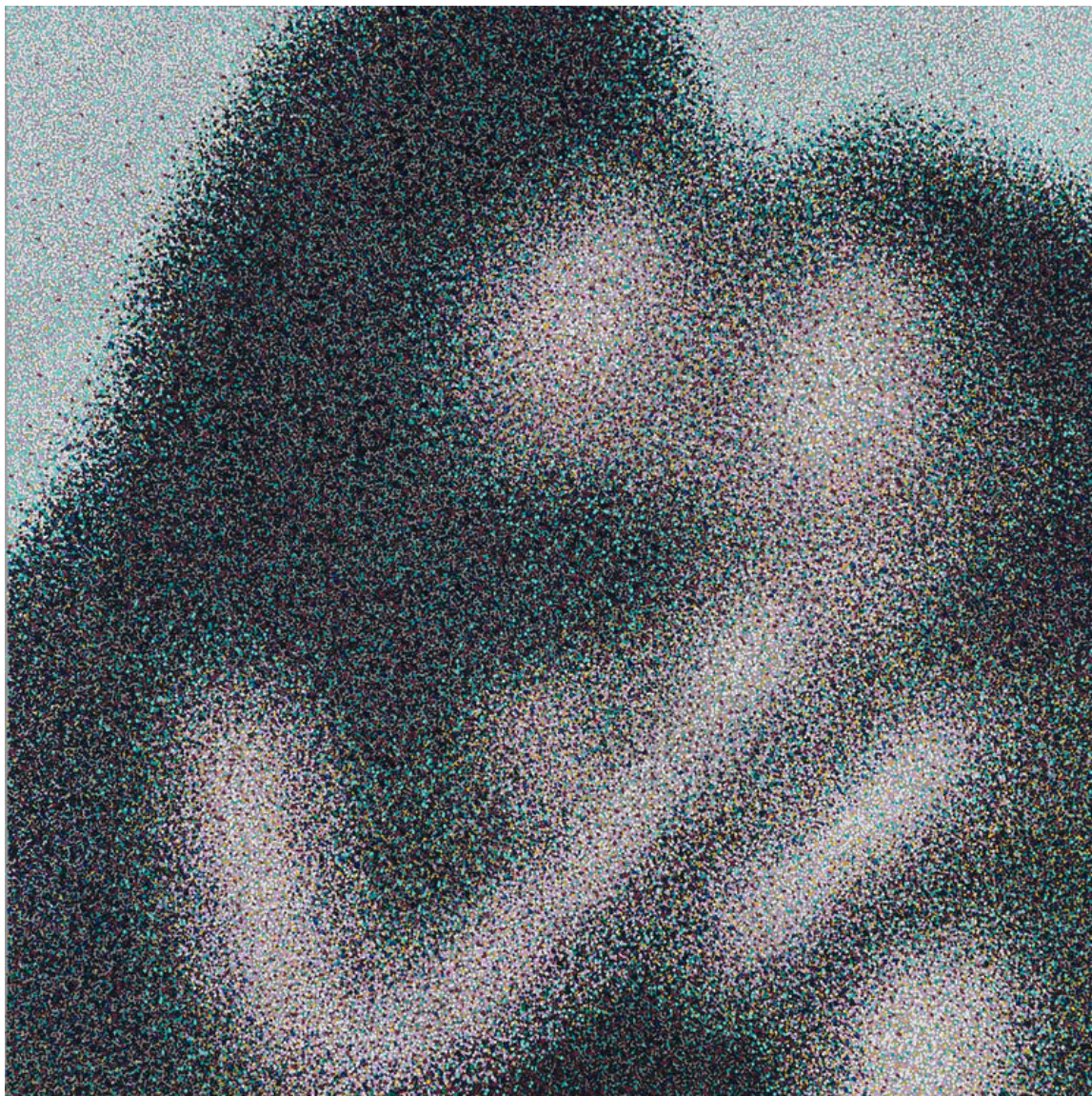


TAM
akryl na płótnie, 2023, 130 x 180 cm



ALONE TOGETHER

akryl i gwasz na płótnie, 2023, 90 x 90 cm
kolekcja prywatna



TOGETHER

akryl na płótnie, 2023, 90 x 90 cm



LARKS' TONGUES IN ASPIC (PART III)

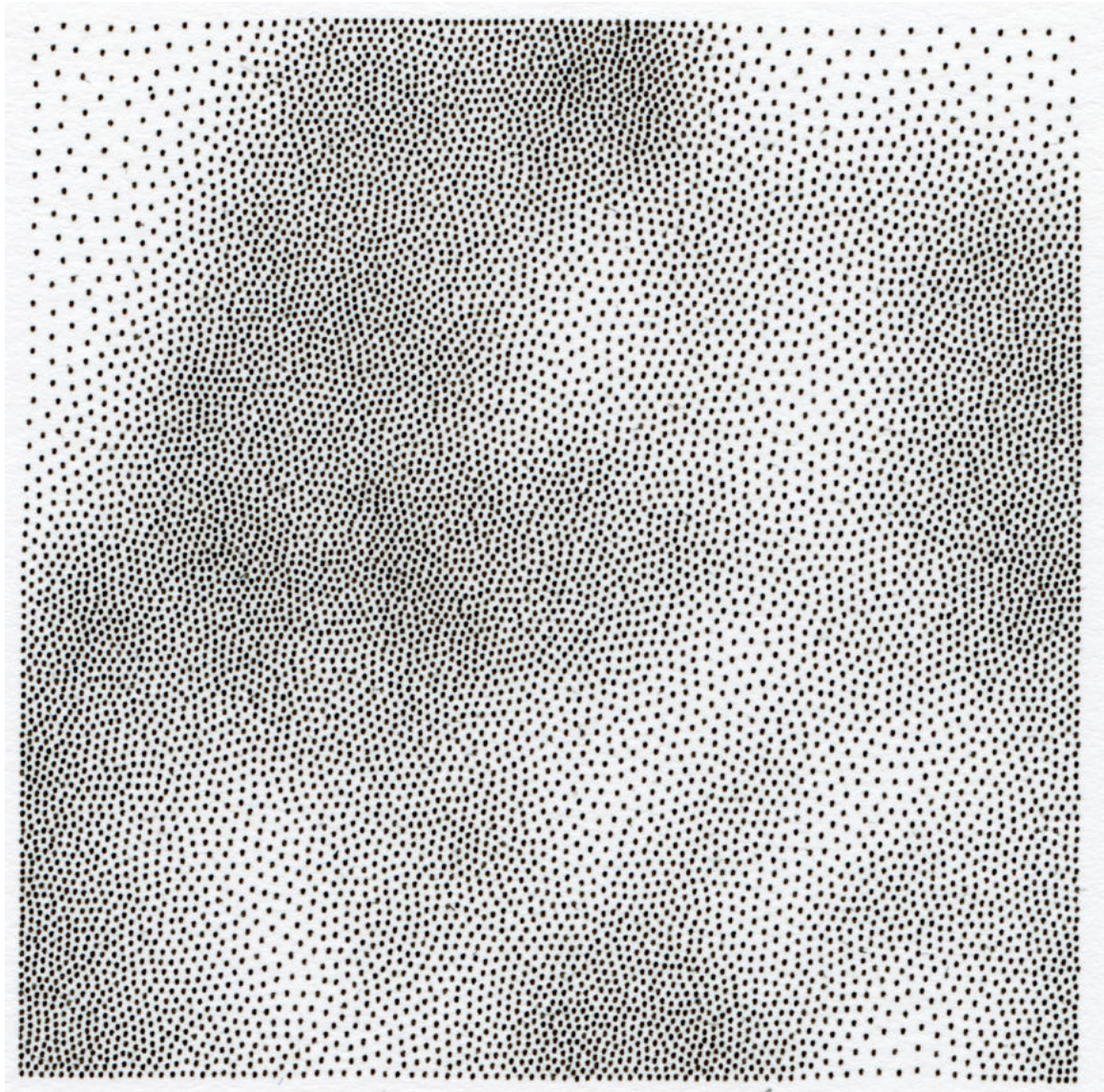
akryl na płótnie, 2023, 90 x 90 cm

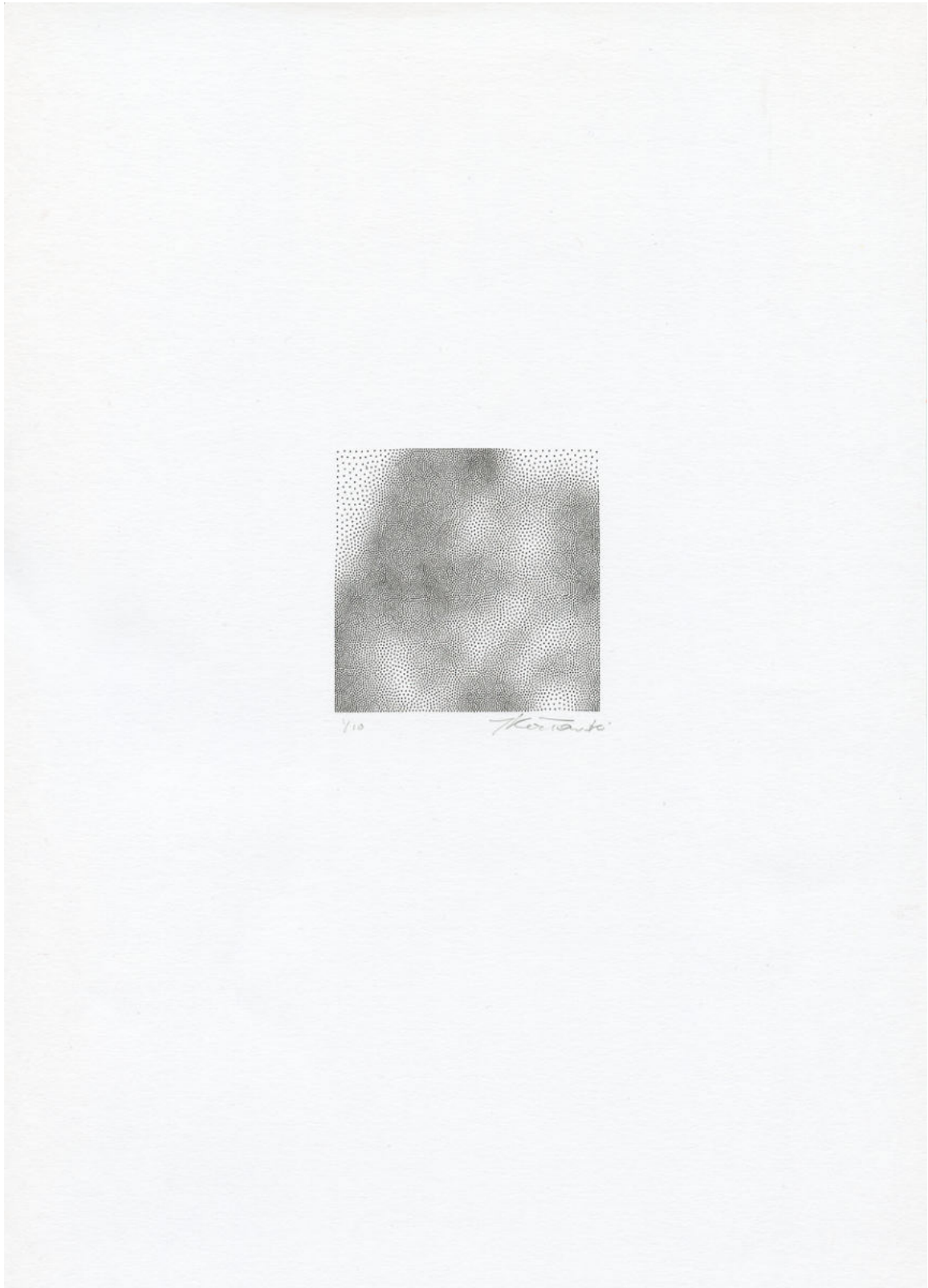


ALL IN
akryl na płótnie, 2023, 90 x 90 cm

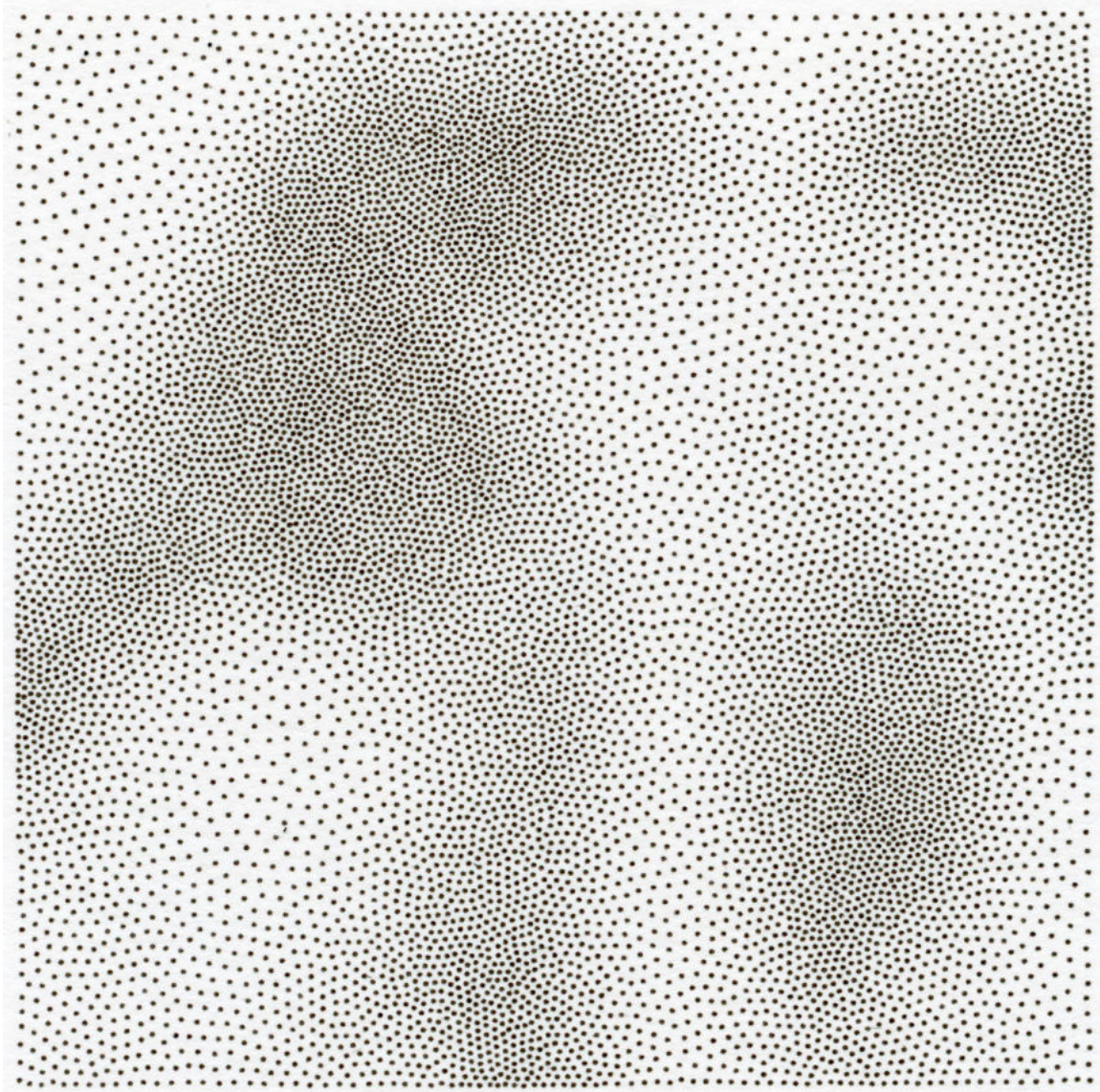
GRA

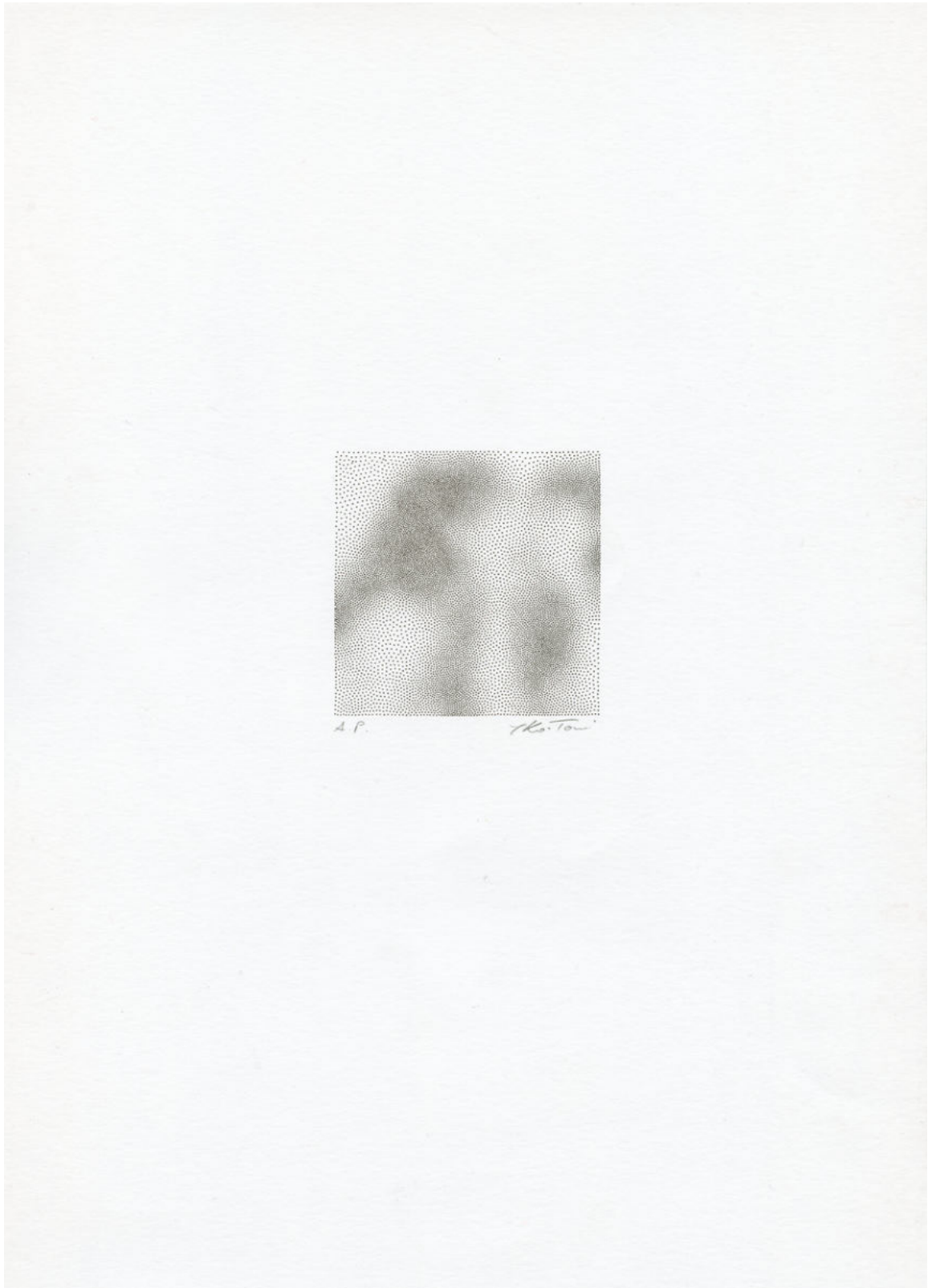
FIKI





STUDIUM DO TOGETHER
rysunek CNC, 2023
60 x 60 mm





STUDIUM DO ALONE TOGETHER

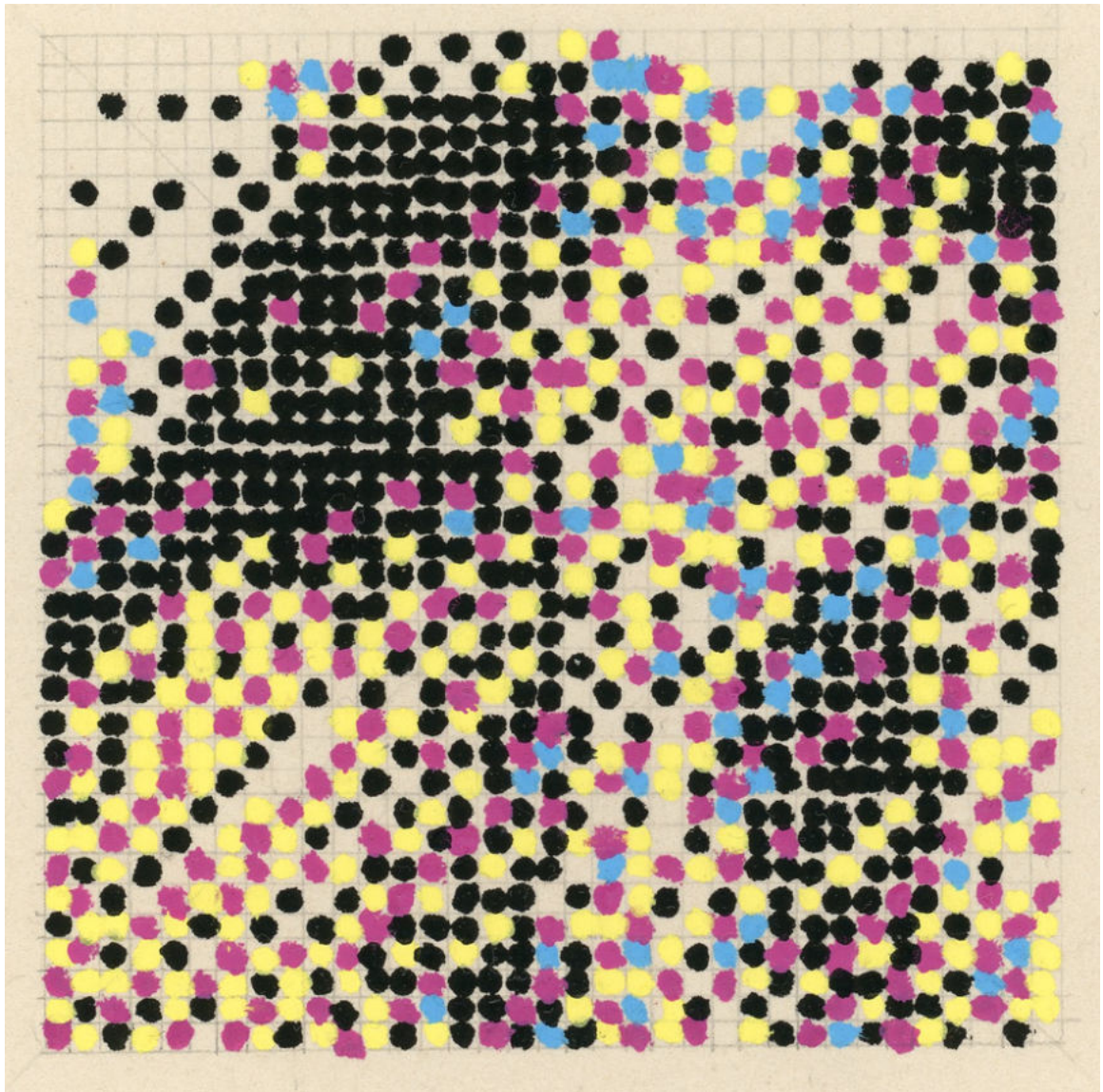
rysunek CNC, 2023

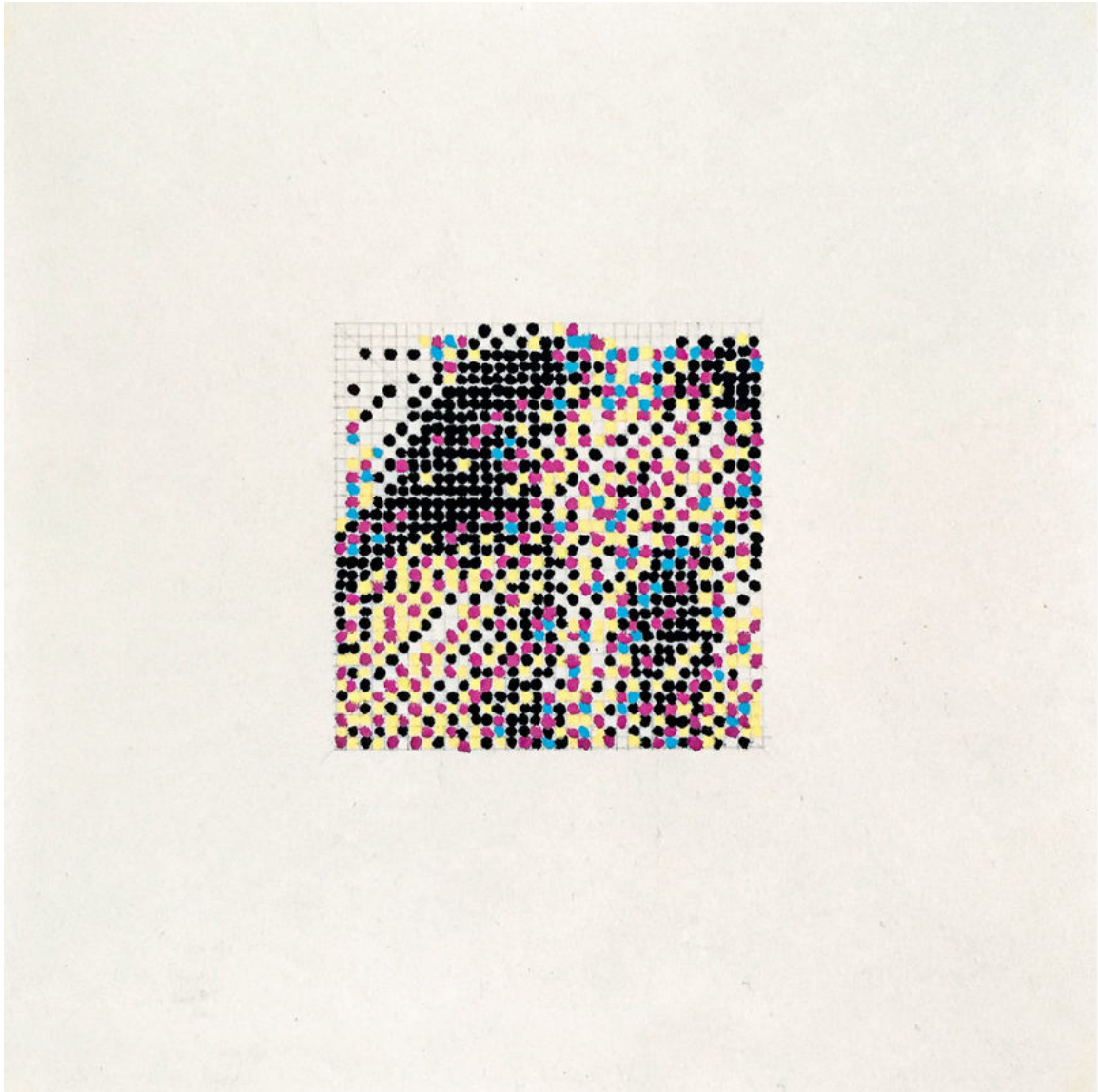
60 x 60 mm

RY

SU

NEK





ALONE TOGETHER (CMYK)

rysunek odręczny, 2022, 70 x 70 mm
praca z kolekcji prywatnej Ady Sylwestrowicz



ORGANIZATOR
WYSTAWY

Pinakoteka Design
ul. Norwida 3
80-280 Gdańsk
tel. 58 340 60 60
www.pinakoteka.pl

KURATOR WYSTAWY

Arkadiusz Sylwestrowicz

RECENZJA WYSTAWY

Agnieszka Kulazińska

ZDJĘCIE PORTRETOWE

Aniela Kucińska

ZDJĘCIA OBRAZÓW

Tomasz Maryks

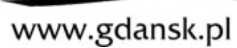
PROJEKT GRAFICZNY

Łukasz Radomski

PATRONI MEDIALNI

prestiz
magazyn trójmiejski

 **konik**
kreatywny


www.gdansk.pl

