

**AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi**

Tytuł rozprawy doktorskiej

**Wirtualna matryca graficzna jako obszar
poszukiwań artystycznych - kolekcja grafik**

Promotor

dr hab. prof. ASP Marek Herbik

Autor

mgr Robert Jundo

9.06.2016 r.

WSTĘP

Jestem jak wędrowiec stąpający codziennie po drodze zwanej życiem. Mogłoby się здаwać, że jest to droga w jedną stronę... I słusznie – miejsce, w którym obecnie się znajduję jest wypadkową zdarzeń przeszłych i tych, które dopiero planuję. Przeszłość i przyszłość splatają się ze sobą i mają dla mnie, tu i teraz, tożsame znaczenie – życie każdego dnia skłania mnie do refleksji zarówno nad tym, co było, jak i nad tym, co będzie. Żyję ze świadomością nieuchronności przemijania czasu. I właśnie to nadaje sens moim poszukiwaniom twórczym. Jestem także świadom jak nikły jest mój wkład artystyczny, ale nieustannie podejmuję z pokorą kolejne działania twórcze .

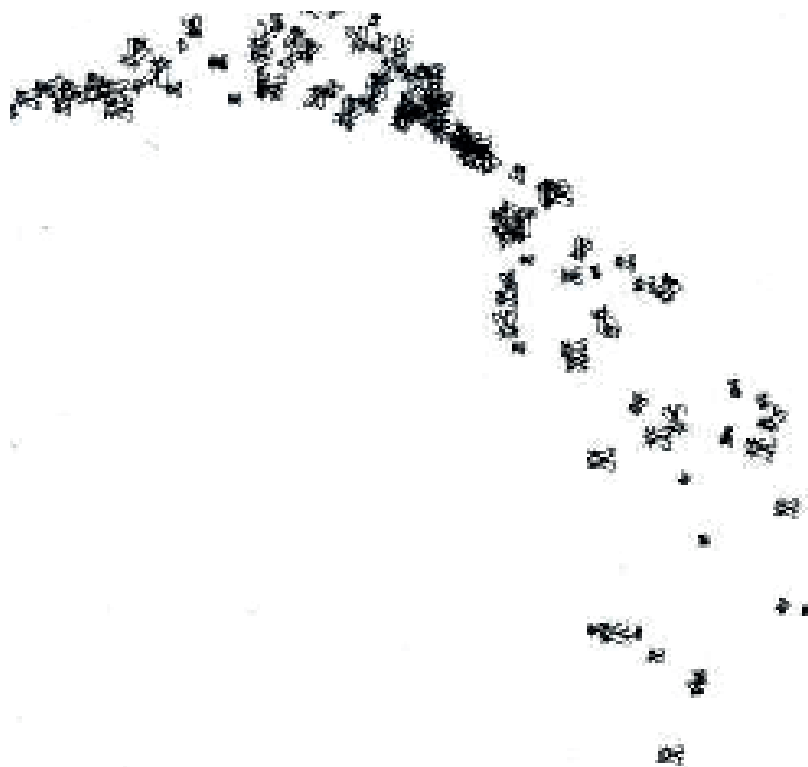
Komputer jest urządzeniem interdyscyplinarnym - w obszarze realizacji artystycznych pozwala mi być jednocześnie grafikiem, projektantem wnętrz, malarzem, rysownikiem, czy realizatorem i reżyserem własnych filmów animowanych. Nie chciałbym stawiać tego wynalazku na piedestale, uważam jednak, że jest urządzeniem niemalże genialnym i - jeśli chodzi o realizacje plastyczne – dającym nieskończone możliwości. Pracując z użyciem komputera należy pamiętać, że równie istotne są tak indywidualne predyspozycje, jak talent, wrażliwość, uzdolnienia artystyczne. Wieloletnie doświadczenie w pracy z klasycznymi technikami graficznymi jak i z komputerem, pozwala mi na stwierdzenie, że grafika cyfrowa została poddana wysokiej próbie. Jej pojawienie się i zetknięcie z drukiem drzeworytu, akwaforty, litografii czy choćby serigrafii, wymusza kontynuację najlepszych wzorców graficznych. Od kilkunastu lat grafika komputerowa jest dyscypliną artystyczną, a powstające dzieła możemy z powodzeniem nazywać grafiką cyfrową. Zyskała ona takie uznanie w prestiżowych międzynarodowych konkursach grafiki m.in. w MTG w Krakowie.

POCZĄTKI

Powstanie pierwszego komputera można datować na V wiek p.n.e., w tym okresie używano w starożytności liczydeł zwanych abakusami. Przez kolejne wieki ludzkość zmagala się z projektami i wynalazkami – zarówno tymi bardziej spektakularnymi, jak i tymi mającymi mniejsze znaczenie dla rozwoju cywilizacji. Dzięki im wszystkim tworzyła się historia, a na bazie doświadczeń poprzedników wielu naukowców spróbowało stworzyć w XX wieku maszynę, która byłaby ułatwieniem we wszystkich aspektach życia. Wzmianki i zapiski dotyczące powstania pierwszego urządzenia zwanego komputerem, są bardzo nieprecyzyjne. Miano pierwszego konstruktora maszyny potrafiącej liczyć i posiadającej pełne oprogramowanie przypada na rok 1941 konstruktorowi Konradowi Zuse. Z upływem lat pojawiło się wielu naśladowców, chętnych do skonstruowania „perfekcyjnej maszyny liczącej z oprogramowaniem”. Niestety pierwsze próby tworzenia takich maszyn kończyły się zazwyczaj porażką – maszyny te miały bowiem gigantyczne rozmiary, a ich wielka zawodność oraz generowanie olbrzymich kosztów związanych z eksploatacją stawiała naukowców przed wciąż nowymi wyzwaniami. Wiele lat prób i błędów doprowa-

dziło do udoskonalenia urządzenia, które w obecnych czasach jest nieodzownym towarzyszem niemal wszystkich ludzi – nie tylko artystów. Zawrotne tempo rozwoju techniki komputerowej jest nieporównywalne z żadną gałęzią gospodarczą świata. Podczas gdy z taśmy fabrycznej schodzi kolejny, nowy model komputera, w dokładnie tym samym momencie budowany już jest w laboratoriach nowszy i nowocześniejszy od niego model. Początki matrycy cyfrowej sięgają lat pięćdziesiątych, kiedy to wykonanie i wyposażenie jej w oprogramowanie stanowiło jedynie wąską specjalizację informatyczną. Sytuacja nie zmieniła się aż do lat osiemdziesiątych, czego przyczyną były zapewne wysokie koszty eksploatacyjne i niski poziom zaawansowania technologicznego. Dopiero początek lat osiemdziesiątych przyniósł wysyp komputerów osobistych, a co za tym idzie większą ich dostępność. Przyczyną tych pozytywnych zmian stały się bardziej przystępne ceny jak i pojawienie się różnorodnych urządzeń peryferyjnych takich jak skaner, drukarka, tablet czy aparat cyfrowy. To właśnie wówczas grafika cyfrowa stała się narzędziem w rękach artysty.

Użycie terminu „grafika komputerowa” przypisywane jest Williamowi Fetterowi - 1960 rok, grafikowi pracującemu dla Boeinga. Mocnym impulsem do rozwoju nowych zastosowań komputerów, było wykorzystanie tego narzędzia do projektowania samochodów marki Renault, przez Pierre`a Bezier`a, który wykorzystał krzywe „S” w dziedzinie projektowania karoserii samochodowych z wykorzystaniem modelowania 3D. Do pionierów w dziedzinie artystycznej grafiki komputerowej zaliczyłbym m.in Charlesa Csuri.



Charles Csuri, *Flies Transformed*, 1967, cyfra

W 1985 roku publicznie wystawiony komputer w Lincoln Center w Nowym Yorku, posłużył Andy Warholowi do stworzenia sztuki cyfrowej za pomocą komputera Commodore Amiga. Obraz piosenkarki Debbie Harry, został złapany na moment za pomocą kamery monochromatycznej i wprowadzony do programu graficznego ProPaint aby następnie poprzez manipulacje i dodawanie koloru w tym programie osiągnąć efekt malarski.



Andy Warhol, *Debbie Harry*, 1985, cyfra

Grono artystów posługujących się technikami cyfrowymi z każdym rokiem poszerza się. Do nestorów cyfrowej grafiki polskiej zaliczyłbym Zdzisława Beksińskiego ale także prof. Adama Romaniuka i prof. Grzegorza Chojnackiego. Tworzenie grafiki cyfrowej jest bez wątpienia działaniem artystycznym, które wykorzystuje technologię cyfrową jako istotny element w procesie twórczym lub prezentacji. Różne jej nazwy zostały zastosowane do opisu tego procesu, aby w końcu nadać jej formę sztuki nowych mediów. Ogromne zainteresowanie technologią cyfrową miało wpływ na działania w zakresie malarstwa, rysunku, rzeźby, a nowe formy sztuki z zastosowaniem nośnika cyfrowego w końcu zostały uznane za artystyczne działania w dziedzinie sztuki. Środki wyrazu stosowane przez artystę są przeniesieniem jego myśli i doznań w świat obrazów, które na swój niepowtarzalny sposób odczytuje odbiorca. Posługując się obrazami i udoskonalając swój warsztat artysta od zawsze – w różnoraki sposób, stosując całą gamę narzędzi - starał się dążyć do perfekcji. Zastosowanie tychże narzędzi kreowało nowe kierunki czy techniki artystyczne. Zmysł oraz talent artysty wymagał od niego sprawnego posługiwania się warszatem graficznym,

do których zaliczyć można matrycę miedzianą, akwafortę, klocek drewniany, kamień czy – wspólnie – matrycę wirtualną. Poprzez wieki artysta tworząc swoje dzieła zmagał się z oporem materii. Autopsja oraz nieustające poszukiwania coraz to nowszych rozwiązań i obszarów artystycznych spowodowały, że zdający się nie mieć ograniczeń świat graficzny nieustannie ewoluuje rozwijając jedynie techniki i narzędzia będące sposobem dotarcia do odbiorcy. Obecnie świat grafiki posługuje się wieloma formami szybkiego powielania obrazu, aby mógł on dotrzeć do odbiorcy natychmiast nie tracąc doskonałej jakości kopiowania. Komputer jako narzędzie ogólnego zastosowania, aspiruje do roli przydatnego artyście narzędzia do tworzenia rozmaitych form graficznych; staje się narzędziem dokładnie takim samym jak pędzel dla malarza czy ołówek dla rysownika.

MATRYCA WIRTUALNA JAKO OBSZAR POSZUKIWAŃ ARTYSTYCZNYCH

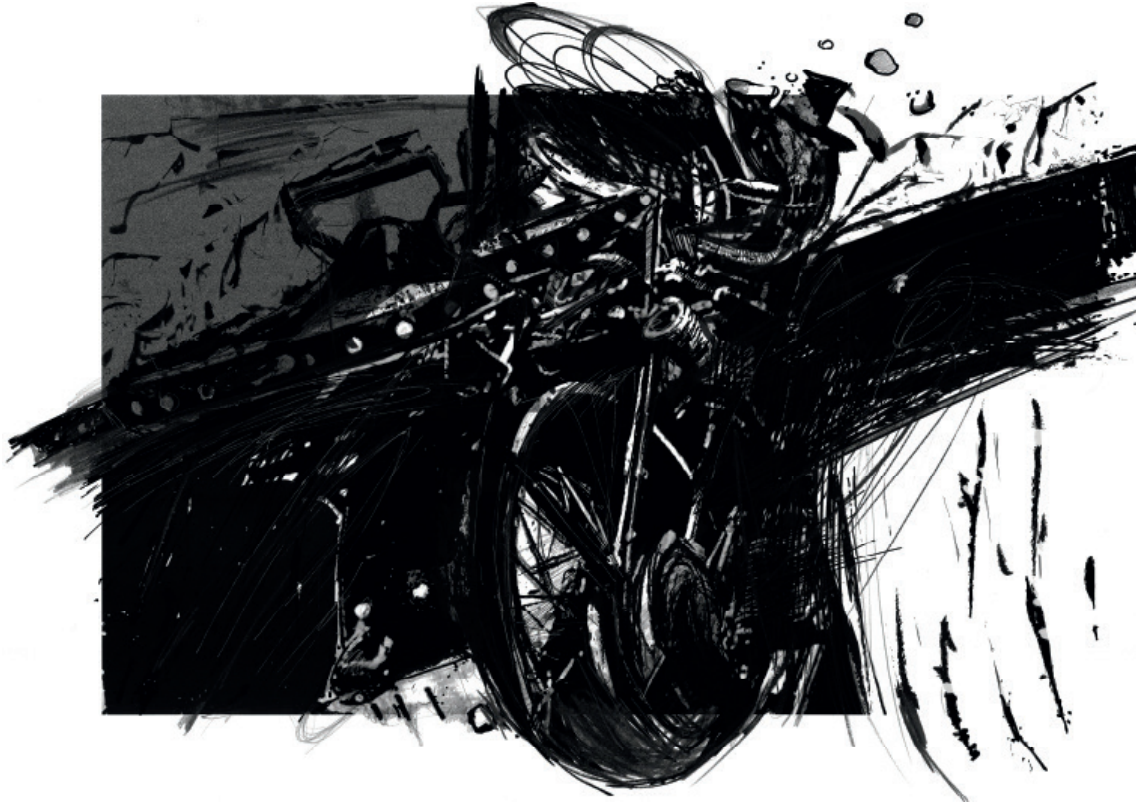
Swoboda działania w cyfrowych obszarach twórczych jest interdyscyplinarna i pozwala na wszelkie wypowiedzi artystyczne nie pomijając emocji, które nam towarzyszą. Praca z komputerem oraz penetracja obszarów artystycznych dotąd mi nie znanych nie jest intymną spowiedzią, czy walką wewnętrzną o ustanowienie prawdy ostatecznej. Jest poszukiwaniem nowych doznań, wrażeń, wartości czy rzeczy dotąd nie spotykanych, które mogą mnie zaskoczyć wywołując dreszcz emocji zachęcający i dopingujący mnie do dalszych poszukiwań. Dreszcz ten można porównać do emocji towarzyszących alpinistom wchodzącemu na szczyt góry, czy odkrywcy nieznanych lądów, który przemierza nieznaną morza, aby w końcu odnaleźć upragniony, suchy ląd. Lecz nie ostateczny cel podróży jest pragnieniem odkrywcy, a sam proces poszukiwania obszarów dotąd nieodkrytych. I tak jak ten podróżnik, eksploruję bezkresne obszary, pola wirtualne. Mam - rzecz jasna - świadomość, że być może nigdy nie dotrę do upatrzonego celu, ale ryzyko wliczone jest w koszty tych poszukiwań. Daje mi to poczucie swoistego niespełnienia i świadomość największej wartości bycia artystą w nieustającej podróży. Mam świadomość życia w epoce zdominowanej przez technologię zapisu zero-jedynkowego, życia w epoce rewolucji cyfrowej, która - nie niszcząc dotychczasowej formy wypowiedzi - pozwoliła na korzystanie z nowych materiałów, narzędzi, przepływu informacji, czy pomysłów w świecie zdominowanym przez globalny rozkwit techniki, w epoce coraz szybszego internetu.

Ogromna ekspansja technologii cyfrowej skłania do refleksji i zmusza do zadania sobie różnorodnych pytań; także o to, gdzie jest miejsce dla grafika - artysty miłującego stary warsztat pradawnych mistrzów - z ich tajemnicą druku, intymnością, czy spokojem twórczym. Otóż pragnę zauważyć, iż stosowanie coraz to nowszych narzędzi i technologii nie wyklucza zastosowania, niezawodnych, uniwersalnych, dawno już sprawdzonych przekazów artystycznych. Co więcej – uważam że nie należy z nich rezygnować. Z racji mojego wykształcenia i wykonywanego zawodu świadomie przyjąłem ten kierunek drogi artystycznej. Zdecydowałem się na to ze względu na możliwość zarówno szybkiego przekazu jak i możliwość dotarcia do ogromnej ilości odbiorców. Łatwość, szybkość oraz precyzja druku moich prac pozwalała mi docierać do coraz to szerszego grona miłośników grafiki warsztatowej, co od zawsze było dla mnie bardzo istotne. Dopiero pracując przez ostatnie paręnaście lat z użyciem komputera i tworząc gra-

fiki cyfrowe poczułem olbrzymią radość z dzielenia się z odbiorcą, tym genialnym wynalazkiem jakim jest komputer i jego niezliczone oprogramowania. Zdaję sobie również sprawę z zagrożeń które niesie w sobie komputer, to jest łatwość kopiowania i powielania form wcześniej stworzonych. Wymaga to od twórcy ogromnej odpowiedzialności. Przyszło nam żyć w czasach, w których nauka wymaga nieustannego doskonalenia warsztatu artystycznego, pogłębiania wiedzy i rozwoju technologicznych doświadczeń, jakże odmiennych od dotychczasowych. Co za tym idzie - satysfakcję jaką można osiągnąć przy kreowaniu własnego warsztatu artystycznego, poczuć można wówczas, gdy strona techniczna opanowana jest już na tyle dobrze, że w procesie twórczym dzieła, technikę można odłożyć na plan dalszy. Z doświadczenia i wieloletniej obserwacji wiem, że nauka tak zwanego „narzędzia”, może trwać wiele lat, a predyspozycje i talent są tutaj nieodzowne. W poszukiwaniach tych niestety po wielokroć przekonuję się, że jest to wyłącznie świat iluzji i powoli, w pełni świadomie, zanurzam się w nim. Ten stan powoduje, że jestem wówczas nieobecny w rzeczywistości i intuicyjnie kieruję się w stronę kartki papieru. Zdecydowanymi ruchami rozpoczynam walkę z czasem nanosząc szkic rysunkowy, balansując na granicy cienia i światła. Na cienkiej linii kontrastu bieli i czerni poszukuję obszarów szarości. Tak rozpoczynam każdą potyczkę z materiałem. Papier, materiał niewątpliwie subtelny, gładki, poprzez moje działania traci swoją delikatność. W procesie twórczym pozostawiam na papierze kwintesencję myśli pod postacią plam, linii i kresek, niszcząc jednocześnie jego płaszczyznę. Na moich oczach powstaje zarys obszaru, który pragnie rozerwać od środka jakaś obca, niewidzialna siła.

Tworząc moją kolekcję grafik, postanowiłem podjąć próbę odszukania własnych kodów i znaków stanowiących zbiór moich odczuć, przenoszonych następnie na białą płaszczyznę papieru. Zmagania te były powrotem do tradycyjnych fundamentów budowania grafiki, jakimi są linia i kontur, za pomocą których możliwe jest tworzenie w pełni esencjonalnych obrazów. Dotychczasowa praca i doświadczenie z warsztatowymi technikami oraz technikami cyfrowymi pozwoliły mi na próbę połączenia tych dwóch jakże odmiennych światów. Doszedłem do wniosku, że wszechstronność i bogactwo programów komputerowych daje ogromną możliwość działań graficznych, zwłaszcza, jeśli połączyć je z warsztatem tradycyjnym, jakże istotnym przy zastosowaniu pewnych środków wyrazu. Świadomie zrezygnowałem też z koloru, rygorystycznie trzymając się zasad naracji monochromatycznej, co daje mi o wiele większą możliwość kontrastem linii i plamy. Czysta kartka papieru, na którą nanoszę abstrakcyjne formy, jednakże inspirowane naturą, jest początkiem grafiki warsztatowej mającej charakter linorytu, sitodruku, czy technik wklęsłych. Następnie na tradycyjnych, szlachetnych papierach graficznych odbijam grafiki z matryc, aby ponownie na nich rysować, szkicować czy po prostu - w sposób całkowicie kontrolowany - rozmazywać tusz. Gdy uznaję moje działania za ukończone, wówczas skanuję i przenoszę je do pamięci komputera, na matrycę wirtualną. Świadomie rezygnuję z efektów komputerowych i sprowadzania wartości grafiki do uproszczonego efektu, tak jak i ze stosowania lapidarnych środków wyrazu. Staram się sprawić, by budowanie przestrzennej iluzji świata trójwymiarowości pozostało nietknięte. Jest to niewątpliwie zamierzony cel, który ma wywołać u odbiorcy konkretne wrażenie, ma za zadanie kształtować jego wrażliwość i skierować zainteresowania w stronę tradycyjnych środków wyrazu właściwych dla druku wypukłego czy serigrafii. Syntetyczne działania w zakresie przetwarzania w komputerze zeskanowanych propozycji

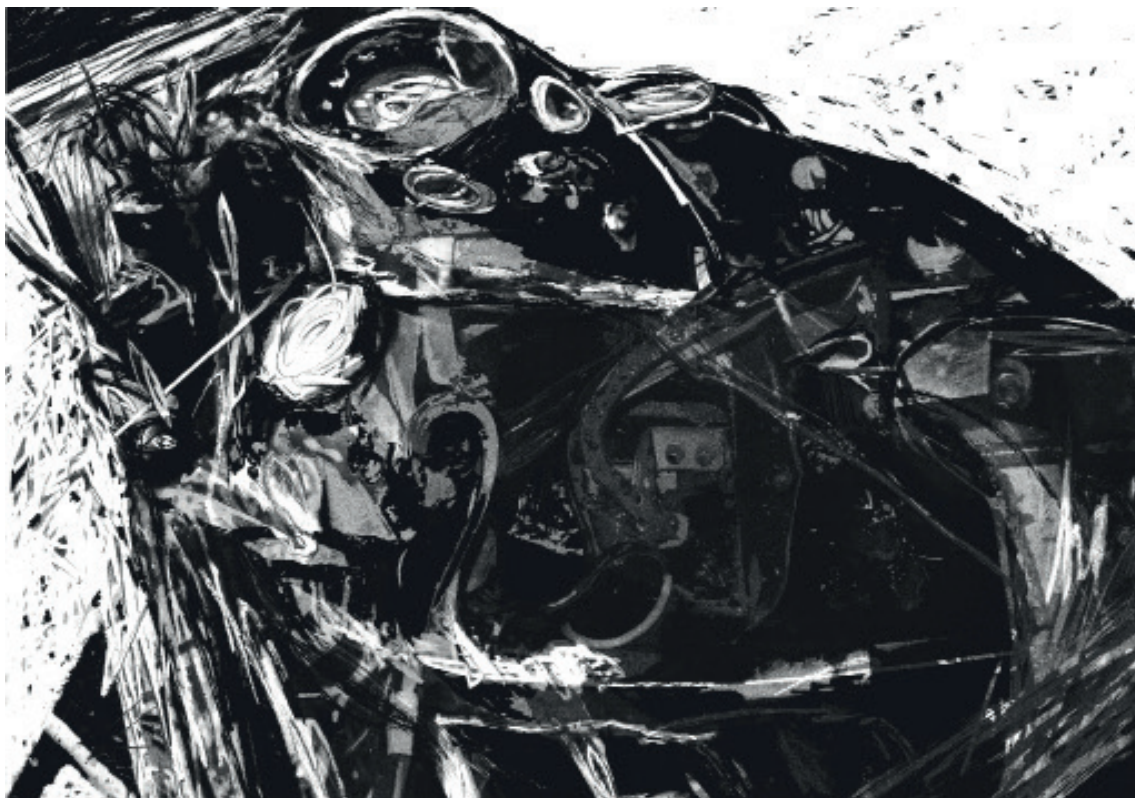
graficznych poddawane są kolejnym obróbkom w odpowiednich programach komputerowych. Twarde zasady, których się trzymam oraz nałożony sobie rygor w wyrażaniu myśli i używaniu środków filtrowane są zawsze przez moje doświadczenie.



Robert Jundo, *Harley Davidson Road King*, 2014, cyfra

Największą inspiracją jest dla mnie motocykl. Maszyna, która wywołuje we mnie olbrzymie emocje, podobnie jak komputer. Połączenie tych dwóch przestrzeni, wirtualnej i rzeczywistej, daje mieszkankę wybuchową. Można jednak dostrzec w niej także łagodność, subtelność i piękno tworzenia. Tak jak amerykański hiperrealista tworzący w ubiegłym stuleciu, David Parrish, umiłował motocykle, tak też i ja staram się podążać tą drogą, poszukując jednakże odmiennych środków wyrazu. Umiłowanie „dwóch kółek” spowodowało, że podjęty temat staram się przedstawiać (w odróżnieniu od hiperrealistów) w dość charakterystyczny dla mnie sposób. Bardzo świadomie podążam w kierunku motywów nieprzedstawiających. Oczywiście można odróżnić lub wyłonić z całej kompozycji fragmenty i części motocykla. Próbuję je jednak zespolić z całością tak, aby moja własna paleta symboli i znaków budowała przestrzeń, relację wzajemnych planów, na których pojawiają się istotne i charakterystyczne elementy, różniące się jednak wielkością, walorem czy chociażby fakturą. Znam warsztat grafika tradycyjnego i w pełni rozumiem jego zmagania oraz opór materiału z jakim się musi zmierzyć.

W moich pracach podejmuję próbę zgubienia tak zwanych komputerowych, charakterystycznych linii na rzecz zbliżenia się do uzyskania efektów zastosowania ekspresyjnej kreski grafiki warsztatowej. Moje prace graficzne są efektem współpracy tych obszarów graficznych, w których w większości, jako warsztat artystyczny, dominuje komputer. Trzeba jednak pamiętać o zachowaniu ostrożności w posługiwaniu się nowymi mediami do tworzenia grafiki. W dalszym ciągu bowiem jest to sfera poszukiwań i doświadczeń; forma eksperymentu, w którym początkowo mamy do czynienia z tradycyjnym warsztatem pracy, ale jego efekt końcowy ma znamiona grafiki tradycyjnej powstałej w matrycy wirtualnej.



Robert Jundo, *Royal Enfield Bullet*, 2014, cyfra

W procesie tworzenia moich grafik sam komputer byłby tylko martwą maszyną. Posługuję się więc programami graficznymi takimi jak Photoshop, Illustrator, CorelDraw czy 3D Studio Max, które wprowadzają życie w matrycę wirtualną. Obsługa i świadoma kontrola nad tymi programami graficznymi powoduje kształtowanie się i indywidualizację języka artystycznego w kreowaniu formy plastycznej. Podczas wielokrotnego przetwarzania (przy pomocy tabletu) grafik w komputerze, można dokonać porównania tych czynności do tych, które wykonać muszą rysownik lub malarz używając ołówka czy pędzla. Dziś już wiadomo, że te nowoczesne technologie są codziennym warsztatem grafika stosowanymi podczas realizacji projektu. Trudnością związaną z wielokrotnym przetwarzaniem moich grafik było uchwycenie odpowiedniego momentu i wskazanie zakończenia pracy. Ilość przemian jednej grafiki jest niepoliczalna, zależy mi bowiem na doskonałości wersji ostatecznej. Komputer, z jego nieograniczonymi możliwościami, pozwala mi realizować moje wypowiedzi artystyczne w różnorodny sposób. Cykl grafik był traktowany jako eksperyment,

w którym elementarny warsztat twórczy nie był rozumiany jako tradycyjny, lecz został przeniesiony w sferę wirtualnej matrycy za pomocą komputera. To właśnie tam - za pośrednictwem grafiki cyfrowej - próbowałem uzyskać efekty pracy grafika warsztatowego mające znamiona technik związanych bezpośrednio z drukiem wypukłym i wklęsłym. Do procesu wielokrotnego przetwarzania grafik w komputerze i ponownego drukowania ich na papierze, a następnie dokonywania kolejnych zmian artystycznych aż do uzyskania zadowalającego mnie, ostatecznego efektu, dochodzi jeszcze kolejna faza eksperymentu. Finalny druk grafiki powstaje w technice UV na tworzywie sztucznym PCV - materiale jakże dziś nowoczesnym i wszechstronnie stosowanym. Po wielu doświadczeniach z najnowszymi technologiami nadruku i materiałami, na których można drukować, doszedłem do wniosku że to PCV jest - jako baza wydruku - materiałem jak najbardziej odpowiednim. Jest to materiał, który diametralnie różni się od papieru graficznego stosowanego od stuleci. Rzecz jasna - można mu zarzucić, że nie cechuje go delikatność, miękkość, czy że brak mu ducha grafiki - tego wszystkiego, czym charakteryzuje się na przykład papier czerpany. Jednakże syntetyczność w połączeniu z technologią dają mi możliwość świadomej kontroli podczas procesu nadruku, wykluczają jakkolwiek przypadkowość, czy powstanie ewentualnych błędów. Kolejną zaletą jest trwałość tego materiału - jest on w zasadzie niezniszczalny. Uszkodzić można go jedynie mechanicznie - co też może stanowić kolejną fazę poszukiwań artystycznych. Jest także idealny, jeśli chodzi o wybrany przeze mnie wariant grafiki czarno białej - druk cyfrowy na PCV charakteryzuje bowiem szerokie spektrum waloru począwszy od czystej bieli, poprzez wieloraką paletę szarości, aż do głębokiej czerni, niemożliwej do uzyskania poprzez powszechnie stosowany druk za pomocą drukarki laserowej czy plotera. Usilnie dążyłem do stworzenia pomostu między formą wypowiedzi grafika warsztatowego zależną od materiału, na którym pracuje i techniki jakiej używa (jest to najczęściej dłutko, pędzel, igła, siatka serigrafii, czy chociażby przedruk), a pozbawioną tych zależności grafiką cyfrową, w której artysta posługuje się tabletem, skanerem, ploterem czy aparatem cyfrowym. Dla obu tych technik współzależność w pewnym momencie traciła na sile i pozwoliła mi zauważyć, że efekt, jaki osiągnąłem, był skonkretyzowaniem poszukiwań szkieletu konstrukcji grafiki, a sposób wykonania nie był zauważalny w żaden sposób w wydruku końcowym. Analiza poszczególnych etapów pracy stała się dla mnie próbą uzyskania esencji najistotniejszych myśli i działań w matrycy wirtualnej. Ogromną radość sprawiało mi to, że osiągnięty efekt był na tyle zadowalający, że pozwalał odczuć i zrozumieć własne refleksje nad afirmacją życia, oraz to co łączy dwa światy: ten rzeczywisty i ten wymaginowany. Nieustanna podróż artystyczna, niekończąca się próba uchwycenia celu z jednej strony jest zmaganiem się z niemożliwością realizowania zobowiązań artysty wobec własnej drogi twórczej - z drugiej zaś strony, pozwala doświadczać artyście łatwości, jaką umożliwia proces twórczy realizowany za pomocą komputera. Jest to proces, który niesie ze sobą nieskończenie wiele możliwości wprowadzania zmian. Te dwa aspekty są siłą napędową dalszych poszukiwań drogi artystycznej, skłaniają do dalszej pracy mającej służyć doskonaleniu własnego warsztatu graficznego i skłaniają do refleksji nad jedną z myśli Fiodora Dostojewskiego, który mawiał, że *Prawdziwa sztuka jest zawsze współczesna.*

PODSUMOWANIE

Wiem, że matryca wirtualna tak naprawdę nie istnieje. To tak jak dane zapisane na chmurze czyli na wirtualnym dysku. Czym zatem jest ta wirtualna matryca? Kawałkiem mikrochipa, procesora rodem z doliny krzemowej zapisany językiem zerowojedynkowym. A czym jest matryca drzeworytnika - kawałkiem deski sztorcowej lub wzdłużnej zadrażnionej przy użyciu dłuta. Grafika komputerowa posiada znamiona grafiki tradycyjnej i ma możliwość kreacji zbliżoną do grafiki wykonanej metodami tradycyjnymi, stosowanymi przez wielkich mistrzów. Analiza tego zagadnienia utwierdziła mnie w przekonaniu, że zastosowanie tradycyjnej linii, konturu czy płaszczyzny, można równie dobrze zastąpić kursorem komputera. Podstawowymi czynnikami kształtującymi świat grafiki oraz jej przestrzeń jest światło i cień. To właśnie światło wydobywa formę przedmiotu i nadaje jej cechy charakterystyczne, natomiast cień pogłębia i uplastycznia całość. Relacje zachodzące między nimi, wzajemny stosunek proporcji, powodują zmianę kompozycji. Wszystkie te części składowe muszą być przełożone na język linii, konturu i płaszczyzny w odpowiednich proporcjach walorowych, to znaczy czerni i bieli. Tak zinterpretowane względem siebie znajdują swoje miejsce w grafice komputerowej. Nowoczesna technologia podsuwa grafikowi wiele programów graficznych jak i możliwość używania tabletu czy skanera. Narzędzia te pomagają mi w wyrażeniu prawie wszystkich technik dawnych mistrzów i są zrozumiałe dla języka właściwego dla komputera. Niewątpliwie w moich grafikach przewija się nieustannie motyw motocykla. Przyznaję - jest on wszechobecny zarówno w mojej twórczości, jak i w życiu codziennym. Od kiedy pamiętam zawsze był towarzyszem wypraw w nieznane, współuczestnikiem niezliczonych przygód motocyklowych. Mój hedonizm i uwielbienie maszyny, którą stworzył człowiek, tak na marginesie - pewnie wariat, przelewam w pierwszej kolejności na papier, aby później za pomocą programów komputerowych przekształcać w dowolny sposób, uzyskując oczekiwany efekt. Pragnę jednak podkreślić, że nie tylko motocykl, ta bezduszna, zimna maszyna (bo przecież tak można ją na pierwszy rzut oka określić), jest moim życiem. Jest nim także związana z moją pasją subkultura.

Budujcie swe miasta na Wezuwiuszu! Wysyłajcie okręty na niezbadane morza...! Bądźcie rabusiami i zdobywcami... wzywał Nietzsche

Moje grafiki są odzwierciedleniem życia motocyklisty, moich przeżyć podczas zwariowanych wypraw, czy chociażby życia wśród braci motocyklowej, do której przynależę (www.groupoffranc.pl). Inspiracji poszukuję wszędzie tam, gdzie można zaczerpnąć choć odrobinę klimatu miłośnika motoryzacji, outsidera, samotnego jeźdźca, który nie boi się wyzwań w poszukiwaniu nowych przygód. Uświadomiłem sobie, że podjęcie tego tematu - cyklu graficznego - wiąże się z ogromnym ryzykiem. Praca z komputerem, zastosowanie nowej technologii nadruku, obciąża go odmiennością materii i formy. Jestem jednak przekonany, że bez tego ryzyka nie podjąłbym wyzwania dalszego poszerzania horyzontów artystycznych oraz nie zdołałbym poczynić progresu w rozwoju własnej twórczości. Ryzyko, które nieustannie towarzyszy mi podczas powstawania grafik daje nadzieję na to, że to droga wciąż nieodkryta, ciągle otwarta... Wiem że wszystkie obszary sztuki są do pewnego stopnia zbadane, powtarzalne, pewne rozwiązania dawno już wymyślono, a zasoby form wyczerpują się niczym paliwo z mojego Harleya Davidsona mknącego autostradą 120 km/godz.



Robert Jundo, *Prędkość*, 2011, skanografia

Dlatego podczas realizacji dzieła najważniejsze jest zaangażowanie, istotne są także emocje oraz wrażliwość autora. O oryginalności twórcy można mówić jedynie wówczas, gdy podparta jest ona indywidualnością człowieka oraz wypełniona treścią jego życia. Rewolucja technologiczna mająca miejsce na przełomie XX i XXI wieku, mocno wkroczyła w życie człowieka. Nie pominęła również plastyki. Już kilkakrotnie ogłaszano jej koniec, szykowano pogrzeb malarstwu, mówiono o wypaleniu formuły grafiki warsztatowej. Pojawienie się komputera, daje nam kolejną szansę na to, by na nowo wynaleźć ścieżki w procesie realizacji indywidualnych pomysłów. Tak więc pragnę wszystkich uspokoić – nieustanne koło następujących po sobie zdarzeń toczy się dalej. Głęboko wierzę, że sztuka pomieści tak duży wachlarz różnorodnych działań i postaw artystycznych, że moja próba zmierzenia się z nią, znajdzie również swój mały kącik w jej wielkim, niezbadanym świecie. Wraz z ewolucją człowieka również sztuka nieustannie się zmienia i ciągle mu towarzyszy. Człowiek we współczesnym świecie, często wywraca znaczenie podstawowych pojęć, poddając je rewitalizacji, która nie pozostaje bez wpływu na inne dziedziny sztuki. Dlatego moje dwa światy - wirtualny, tworzony za pomocą grafiki cyfrowej oraz tradycyjny, jakże mi bliski, warsztat grafika - łączą kolejne obszary mojego życia: motocyklisty - szorstkiego, twardego, niezłomnego i artysty - subtelnego, wrażliwego z dużą pokorą wobec sztuki. Uważam, iż dobrze się stało, że w dzisiejszych czasach granice wszystkich dyscyplin sztuki zacierają się i mieszają jak w wielkiej kadzi. Światy czasem bardzo odległe przenikają się, stając się transparentne dla odbiorcy i jak zwierciadła posiadają odbicia, echa, dwuznaczność, czy stanowią swoiste misterium. Analizując proces powstawania moich prac oraz rolę wirtualnej matrycy, dochodzę do wniosku,

że w procesie twórczym poddaję się niczym nie ograniczonej odwadze ale również ogarnia mnie niekiedy lęk i trwoga egzystencjalna przed poznaniem nieodkrytych jeszcze obszarów sztuki. Kiedy stoję przed takim lustrem, w jego głąb wciąga mnie nieznana siła... Niby podążam przed siebie w otchłań, w nigdy przedtem i przez nikogo nieeksplorowane rejony, stoję jednak na ziemi, mocno ugruntowany w czasie rzeczywistym. Zanurzam się w tych równoległych światach, starając się odnaleźć w nich i podarować sztuce to, co najlepsze, jednocześnie realizując swoje artystyczne plany i materializując to, co podpowiada mi wyobraźnia. Tym samym kształtuję własne terytorium, buntowniczo stawiam opór nadmiernej ilości stymulantów, które podpowiada na każdym kroku codzienne życie.

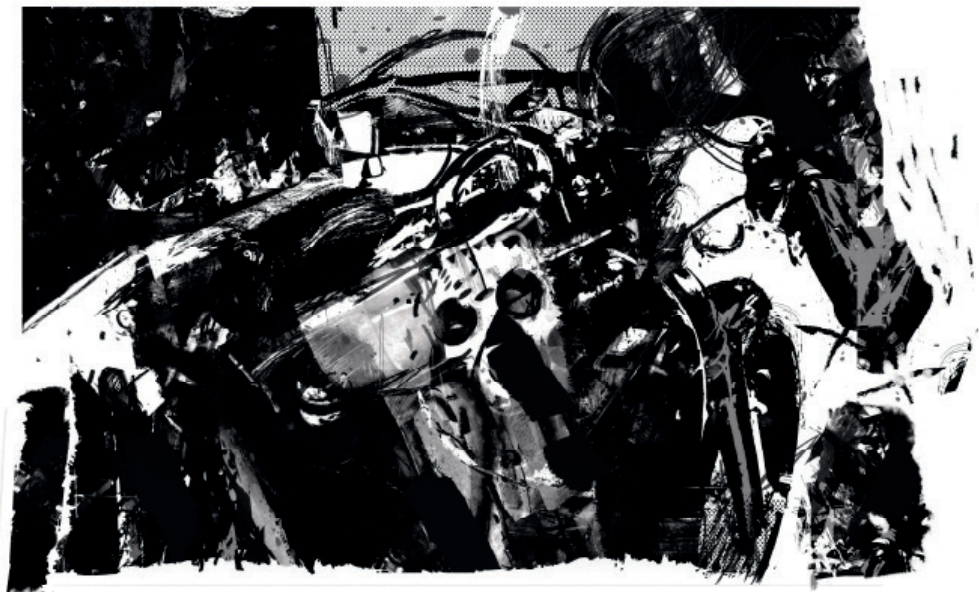
BIBLIOGRAFIA

1. Daniel Abadie, „Amerykański hiperrealizm”, Wydawnictwo Arkady, Warszawa, 1981.
2. Christa Baumgarth, „Futuryzm”, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1978.
3. Bo Bergstrom, „Komunikacja wizualna”, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa, 2009.
4. Mirco De Cet, „Encyklopedia motocykli”, Wydawnictwo Bellona, Warszawa, 2008.
5. Magdalena Czubińska, „Fotorealizm amerykański. Z kolekcji Rodziny Louisa K. i Susan P. Meiselów”, Muzeum Narodowe w Krakowie, Kraków, 2009.
6. Charlotte Fiell, Peter Fiell, „Graphic Desing for the 21 st Century”, Wydawnictwo TA-SCHEN, Kolonia, Niemcy, 2005.
7. Bob Gordon, Maggie Gordon, „Digital Graphic Desing – New Edition”, Thames i Hudson, Londyn, Anglia, 2002.
8. Steven Heller, Seymour Chwast, „Graphic Style”, Thames i Hudson, Londyn, Anglia, 1988.
9. Zbigniew Jarosiński, Helena Zaworska, „Biblioteka Narodowa, Antologia Polskiego Futuryzmu i Nowej Sztuki”, Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław, 1978.
10. Isaac Victor Kerlow, Judson Rosebush, „ Computer Graphics for Designers & Artist”, Nowy York. USA. 1986.
11. Ewa Kuryluk, „Hiperrealizm – Nowy Realizm”, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1979.
12. Giovanni Lista, „Futuryzm”, Wydawnictwo Arkady, Warszawa, 2002.
13. Lev Manovich, „Język nowych mediów”, WaiP, Warszawa, 2006.
14. Jacek Mrowczyk, Michał Warda, „Projektowanie graficzne w Polsce”, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2010.
15. Quentin Newark, „Desing i grafika dzisiaj”, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa, 2006.
16. Stephanie Pincas, Marc Liseau, „Historia reklamy”, Wydawnictwo TASCHEN, Kolonia, Niemcy, 2009.
17. Robert M. Pirsig, „Zen i sztuka obsługi motocykla”. Dom Wydawniczy Rebis, Poznań, 2005.
18. Barbara Rose, „American Art Since 1900”, Published in the USA by Frederic A. Praeger, Inc, Nowy York, USA, 1967.

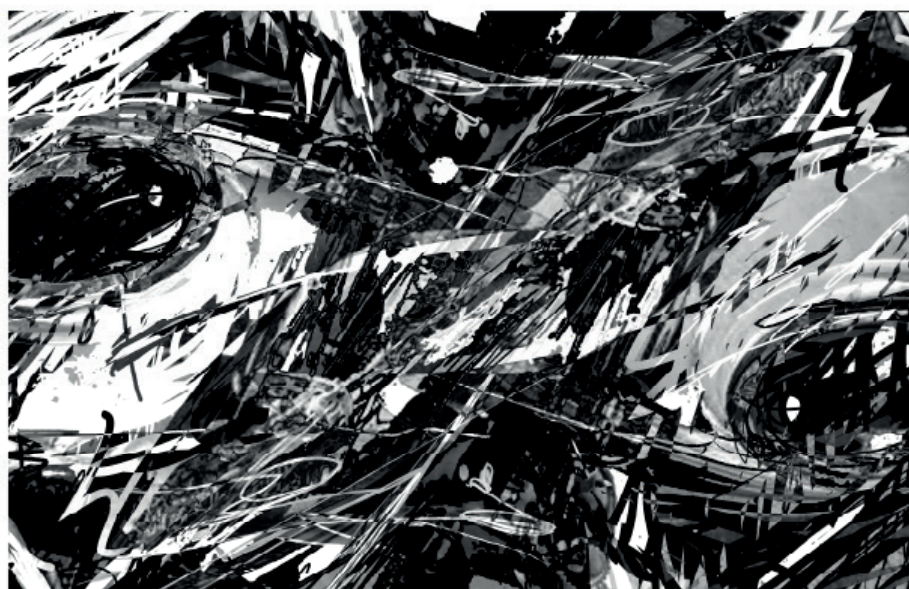
Kolekcja grafik



BSA B52 Barracuda, 100x70 cm, druk cyfrowy, 2016



De Dion, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



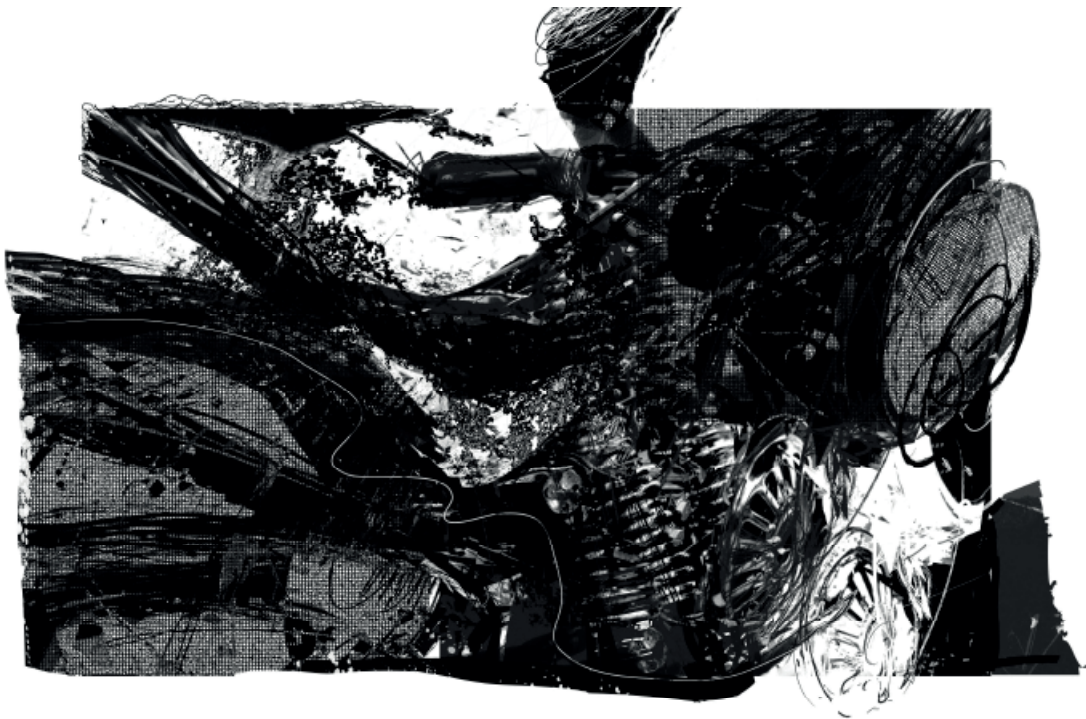
NSU, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



Indian Big Chief, 100x70 cm, druk cyfrowy, 2016



Puch, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



Ascot Pullin, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



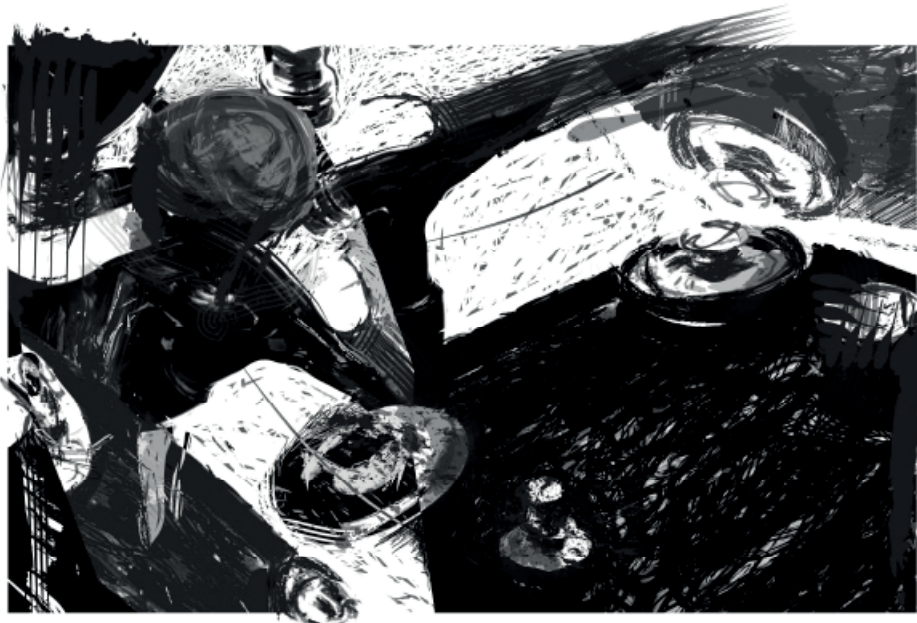
Sunbeam, 100x70 cm, druk cyfrowy, 2016



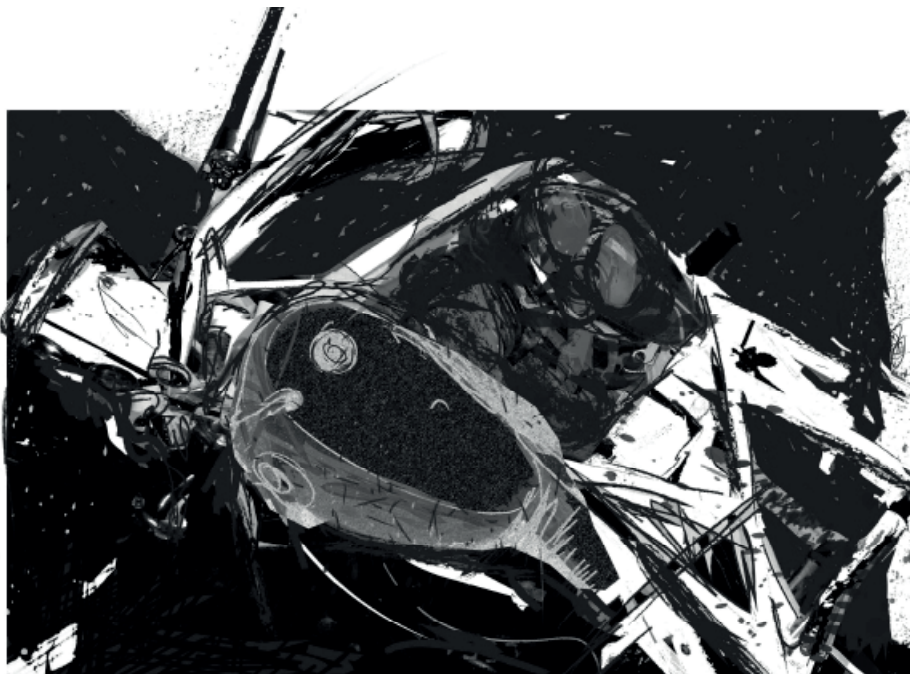
Ariel, 100x70 cm, druk cyfrowy, 2016



Curtiss, 213x150 cm, druk cyfrowy, 2016



Bat, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



BMW, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



Cotton, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



Chater Lea, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



Cyklon, 100x70 cm, druk cyfrowy, 2016



Coventry Eagle, 150x213 cm, druk cyfrowy, 2016



Levis, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



Douglas Dragonfly, 100x70 cm, druk cyfrowy, 2016



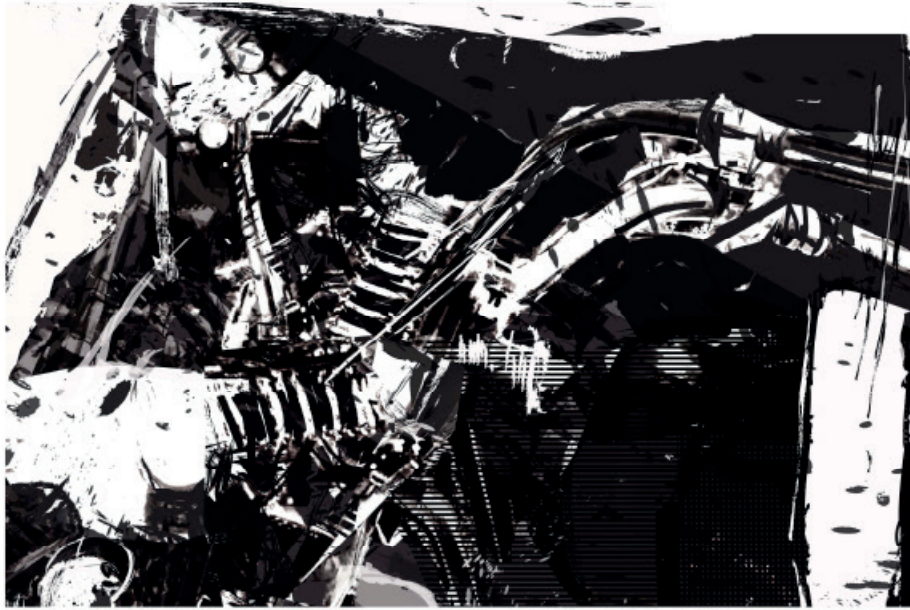
Excelsior Talisman, 213x150, cm, druk cyfrowy, 2016



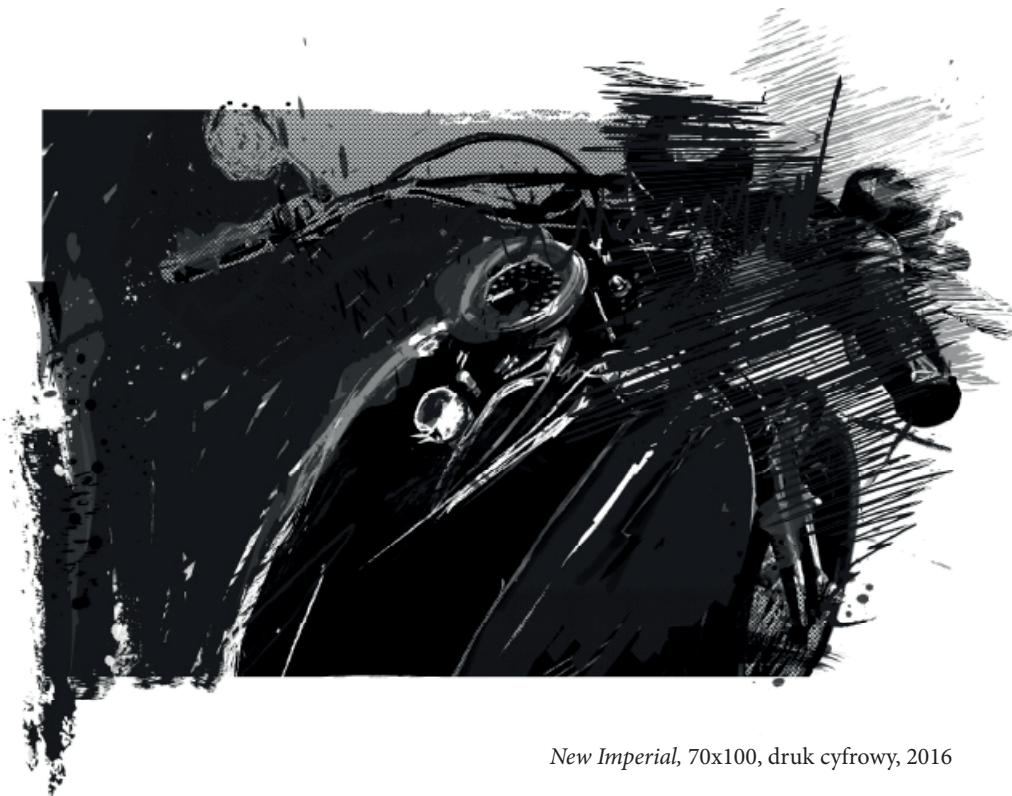
Hd 1, 213x150 cm, druk cyfrowy, 2016



Henderson, 100x70 cm, druk cyfrowy, 2016



Moto Guzzi Ambassador, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



New Imperial, 70x100, druk cyfrowy, 2016



Premier, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016



Victoria Swing, 70x100 cm, druk cyfrowy, 2016