

Jarosław Skutnik Jarosław Skutnik

dr hab., prof., Zakład Grafiki, Instytut Sztuki,  
Wydział Artystyczny, Uniwersytet Śląski  
w KatowicachProfessor, Department of Graphics, Institute  
of Arts, Faculty of Arts in Cieszyn, University  
of Silesia (Katowice, Poland)

e-mail: skutnik@o2.pl orcid.org/0000-0003-2242-3031

## W poszukiwaniu matryc — w procesie

## In search of matrices — ongoing process

**Streszczenie.** W artykule autor podejmuje próbę syntetyzacji własnej twórczości w obszarze związanym z grafiką warsztatową. Bazując na wybranych przykładach ukazuje transformacje jakim podlegał proces tworzenia obiektów graficznych. Autor dostrzegając potencjał tkwiący w matrycy graficznej, w klasycznym procesie pozyskiwania odbitki graficznej traktowanej za ledwie jako środek do wytworzenia właściwego dzieła, czyni z niej podstawę (*matrix*), wokół której buduje sens swoich graficznych obiektów. Znamionnym elementem procesu twórczego jest sposób wykorzystania narzędzi kreacji artystycznej, które w równym stopniu pochodzą z warsztatu klasycznego jak i wykorzystują walory nowych technologii. Bez względu na używane środki i narzędzia, centrum jego praktyki graficznej jest matryca potwierdzająca związek z rzeczywistością — symboliczne związanie sztuki z prawdą. Przegląd wybranych prac omawianych w artykule dotyczy okresu od roku 1993 do współczesności.

**Słowa kluczowe:** grafika, matryca, odbicie, symulacja, klonowanie.

### W poszukiwaniu matryc — w procesie

Uprawianie grafiki nosi w sobie pewne znamiona „stwórczości”. Grafika artystyczna jest bowiem tą dziedziną twórczości, w której, w rękach jednego artysty, skupia się cały proces tworzenia, od zamysłu, poprzez projekt, wykonanie matrycy oraz jej powielenie. Od decyzji myśli i ręki grafika zależy także ilość dzieł wytworzonych w trakcie kolejnych odbić. Z tego faktu wynika niebagatelna rola artysty grafika, decydenta w obszarze materii artystycznej, którego decyzje noszą jednakowoż znamiona władztwa nad znaczeniem i jakością przekazu. Pracy grafika nie można zatem mierzyć jedynie miarą poprawności warsztatowej ale, co najmniej w tym samym wymiarze, jego wkładem w konstruowaniu sensu.

\* \* \*

Grafiką zajmuję się od połowy lat osiemdziesiątych. Moje doświadczenia graficzne przechodziły różne formy rozwoju, począwszy od klasycznego warsztatu poprzez nowe technologie, techniki multimedialne aż do działań eksperymentalnych. Pierwsze prace graficzne inspirowane były znaną mi rzeczywistością. Wierność stworzonego wizerunku graficznego oznaczała szacunek dla tego co dane, co rzeczywiste i opierała się na żywej obserwacji. Prace z tego okresu znamionowała więc wielka dbałość o warsztat, zachowanie czystości przekazu i doskonalenie klasycznego rzemiosła. Jednak nie tylko warsztat spełniał znaczącą rolę na tym eta-

pie pracy. Już wówczas pożywką dla artystycznych realizacji były doświadczenia wyniesione z najwcześniejszego dzieciństwa i młodości (Elementy krajobrazowe Podlasia będą wracały w różnej formie w całej mojej późniejszej twórczości, na ostatnich działaniach kończąc). Ważne dla mnie sytuacje, zdarzenia, ludzie, przedmioty — byty i fenomeny — wyznaczały wybór treści angażujących moją wyobraźnię. Doświadczenia te intensyfikowały wspomnienia, nostalgia, emocje, wiedza i wiara, czyli świadomość tego kim jestem i tożsamość korzeni kulturowych.

Z upływem czasu jednak coraz mocniej zdawałem sobie sprawę z wielowymiarowości otaczającej mnie rzeczywistości. Odtwarzanie, reinterpretacja a nawet przekształcanie zwykłych wizerunków w nowe formy za pomocą środków artystycznych wyczerpało się jako strategia pracy artystycznej. Pojawiła się w to miejsce potrzeba docierania do istoty i wartości przedstawienia artystycznego przekraczającego wizualność. Proces ten wymagał podjęcia nowych środków wyrazu.

Rozpoczynając studia w PWSSP w Poznaniu zainteresowałem się istotą grafiki, jej możliwościami multiplikacyjnymi wykraczając jednak poza klasyczną formułę odbicia. Skupiłem uwagę na matrycy, którą wciągnąłem w obszar wypowiedzi artystycznej. Fizyczne przywołanie matrycy w dziele graficznym uwarunkowało koncepcję ekspozycji prac, w której kryły się nie tylko techniczne założenia ale ważny przekaz. Matryca w grafice warsztatowej traktowana by-

wa wyłącznie jako środek do uzyskania odbicia. Jej przygotowanie, sposób obróbki warunkuje jakość odbitki. Wartość matrycy mierzy się zatem klasycznie zdolnością do uzyskania najlepszego w założeniu artysty grafika odbicia. W pewnym momencie dla mnie ta jednoznaczność w ocenie wartości matrycy graficznej zaczęła się zmieniać. Pierwszym, istotnym elementem była obserwacja, że w grafice czynność i wysiłek twórczy koncentruje się na matrycy graficznej właśnie. Grafik nie tylko używa matrycy w procesie odbicia ale znacznie wcześniej. Na matrycy pojawiają się pierwsze ślady wysiłku twórczego. To na niej zapisane są rzeczywiste gesty, to matryca zawiera wszelkie ślady działania artysty zatem nie może znajdować się poza obrębem doświadczenia percepcyjnego. Matryca wraz ze swoim odbiciem, w mojej koncepcji, utworzyły całość artystycznego przedstawienia — matryca stała się prawozorem, macierzą, „matką odbicia”, które pozostawało mało znaczące bez jej obecności. „Stwórcza” moc matrycy warunkowała znaczenie i interpretację kompletnego przedstawienia artystycznego. Doświadczenie to przyjęło wymierny kształt w formie cyklu prac pod wspólnym tytułem *Na obraz i podobieństwo* [1993]. Tutaj, w charakterystyczny dla techniki graficznej sposób, ujawniłem relacje zachodzące między matrycą a jej odbiciem. W pracach eksplorowałem znaczenie słów „odnalezionych” w budzącej się na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku w Polsce reklamie ulicznej. Nieodmiennym elementem tych prac było działanie w przestrzeni i z przestrzenią, używanie nowych technik przekazu oraz odkrywanie złożonej perspektywy wypowiedzi artystycznej. Będąc grafikiem w dalszym ciągu sięgałem po narzędzia reprodukcji, odtwarzania i kopiowania obrazu, często takie które potocznie nie kojarzyły się z warszatem grafika. Ten element koncepcji zyskał mocno na znaczeniu w pierwszych grafikach liternicznych. W tym okresie powstały prace o tytułach: *AVE-EVA*, *MI-IM*, *SAM-MAS*, *TAM-MAT*, *KAT-TAK* czy powstałe w późniejszym okresie *AKTA* [1997].

Matryca graficzna w pracach liternicznych była elementem konstytutywnym dzieła a jej obecność kierunkowała rozwój procesu interpretacji. Ona była źródłem, sensem, od-



KAT-TAK z cyklu „Na obraz i podobieństwo”. 1993. Instalacja (fragment). (KAT-TAK, series “In the image and likeness”. 1993. Installation (detail))

niesieniem i początkiem czytania tekstu graficznego. Wokół niej rozwijała się narracja i kształtowała forma przedstawienia pracy. Po raz pierwszy bodaj w tych pracach matryca zyskała tak jednoznacznie istotne miejsce w całokształcie mojej wypowiedzi artystycznej.

Ważnym okresem w autorskich poszukiwaniach twórczych, już od pierwszych działań, była fascynacja obrazem otaczającej rzeczywistości. Tym razem realny kontekst otoczenia zdominowały obserwacje świata odbitego w chroniącej obraz szybie. Ten swoisty dialog wnętrza z zewnątrz, obrazu ze światem, mediowany poprzez materię jednocześnie chroniącą obraz i ewokującą inne, nowe przedstawienie zainspirował mnie do kolejnych poszukiwań. Obserwując odbicia, bliki, cienie postaci przenikające do obrazu za



AMOK-KOMA z cyklu „Na obraz i podobieństwo”. 1996. Instalacja (fragment). (AMOK-KOMA, series “In the image and likeness”. 1996. Installation (detail))



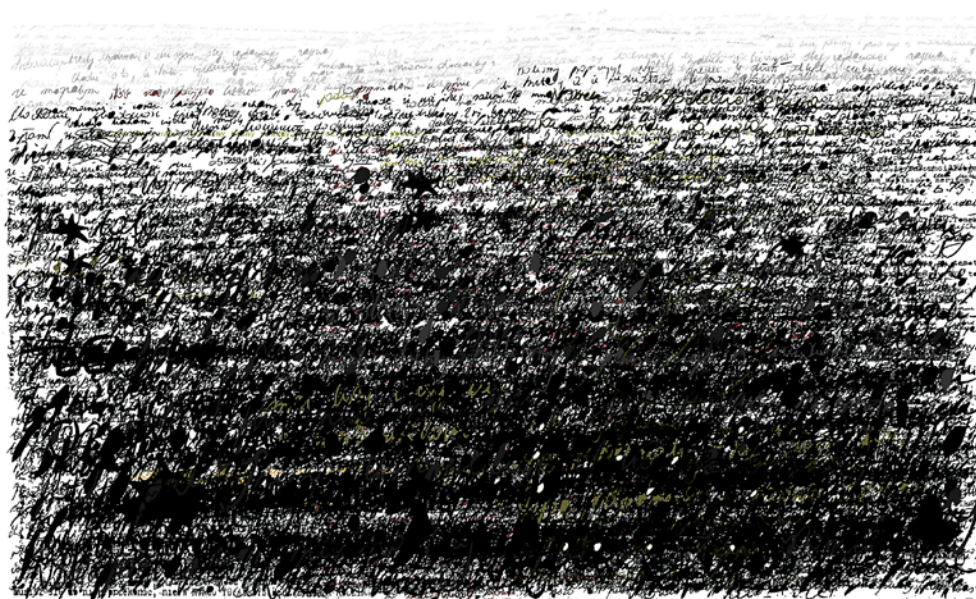
**Droga krzyżowa z Kalwarii Z.** Z cyklu "Interpolacje". 1999. Druk cyfrowy.  
(The Way of the Cross from Kalwaria Z. Series "Interpolations". 1999. Digital print)



**Partia.** 2000. Instalacja. Centrum Rzeźby Polskiej, Orońsko.  
(Game. 2000. Installation. Polish Sculpture Center, Orońsko)

**Supermadonna.** 1996. Instalacja graficzna, druk cyfrowy.  
(Supermadonna. 1996. Graphic installation, digital printing)





List XIII, z cyklu "Listy".  
2004. Druk cyfrowy.  
(Letter XIII, series "Letters".  
2004. Digital print)

pośrednictwem szyby wychwytywałem delikatne, innym razem brutalne momenty wnikania świata w przedstawienie artystyczne reinterpetując przekaz artystyczny. Już nie artysta, nie dzieło ale kontekst konstruował znaczenie. Szyba, która miała chronić dzieło stawała się medium, za pomocą którego świat wkraczał w przedmiot sztuki. Tym sposobem pierwotna jakość artystyczna zmieniała się, wzbogacała, innym razem rujnowała pierwotny zapis. Zawsze jednak tworzyła nową jakość — odległą od założeń. Każde odbicie stawało się dialogiem wzmacniającym „żywołność” dzieła uzdolnionego w ten sposób do nieskończonej ilości przekształceń, do aktualizacji, do indywidualizacji. Grupę prac stanowiących swiste pokłosie tych doświadczeń prezentowałem pod wspólnym tytułem *Interpolacje*. Znaczna ich część powstała na terenie klasztoru oo Bernardynów w Kalwarii Zebrzydowskiej pod nazwą: *Droga krzyżowa z Kalwarii Z.* [1999]. W grupie tej mieści się także instalacja *Partia* zrealizowana na wystawę *Model do składania* [2000] organizowaną przez Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku.

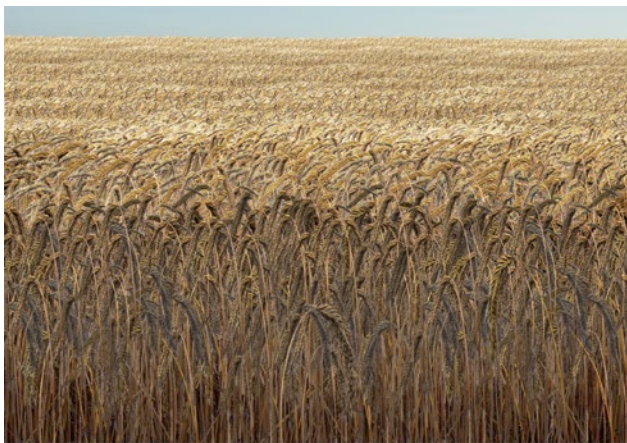
Podjmując różne działania, w okresie poszukiwania nowych form i środków ekspresji towarzyszyło mi ciągle pytanie o matrycę, jej formę i znaczenie dla przyszłych działań artystycznych. Zagadnienie to uzyskało nową rangę w momencie kiedy sięgnąłem po cyfrowe środki kreacji rozpoczynając kolejny okres twórczości.

Znaczącym elementem działań artystycznych z tego okresu jest morfizacja. Morfing w technologii cyfrowej pozwala na płynne, niemal chirurgicznie sterylne przechodzenie z jednej postaci obrazowej w drugą. Obraz morfowany to rezultat inżynierii obrazowej, która bardziej niż jakkolwiek technologia ujawnia związki między kulturą rejestracji a symulacji. Tu materia doskonałą jest elektronika a środkiem do jej obróbki komputer. Istotną pracą z tego okresu jest *Supermadonna* [1996], praca składająca się z 32 elementów (wydruków cyfrowych). Głównym elementem koncepcji był wizerunek madonny wygenerowany z 16 przedstawień

znanych polskich madonn. Niebagatelny wpływ na kształt tej pracy wywarł kilkukrotny pobyt na plenerach w Kalwarii Zebrzydowskiej. W *Supermadonnie*, w pewnym sensie, skupiły się moje doświadczenia percepcyjne, poszukiwanie nowych form wypowiedzi oraz duchowe eksploracje uzasadniające sens praktyki artystycznej.

Nieco odmienny, zdecydowanie bardziej autobiograficzny charakter prac można odnaleźć w cyklu graficznym *Listy* z lat 2002–2005. Do realizacji *Listów* wykorzystałem gromadzony przez lata prywatny zbiór korespondencji rodzinnej. Poddając obróbce cyfrowej ręcznie znaki pochodzące z form rodzinnej epistolografii wywołałem formy pejzażowe, przedstawieniowe inspirujące kontekst „czytania” intymnych form rodzinnego listowania.

W dalszych poszukiwaniach odwołujących się do relacji rzeczywistości i jej odbicia, obok obrazów przetwarzanych cyfrowo, znaczące miejsce zajęły działania o charakterze multimedialnym, w których, po raz kolejny, dokonałem analizy obrazu rejestrowanego i odtwarzanego, tym razem z pomocą kamery video. Istota działań video realizowanych w przestrzeni publicznej wyrosła z wątpliwości odnoszących się do obrazu świata odtwarzanego. Badając zgodność obu światów: rzeczywistego i odtwarzanego, projektowałem działania zmieniające orientację widza filmowych odtworzeń. Mieszanie wątków, przesuwanie kadrów, zmiany różnych odcinków czasowych i przestrzennych w relacji do rzeczywistości kształtowały nową rzeczywistość pozbawioną w wielu wypadkach logicznego związku z otoczeniem. To prace, których istota skrywała się w pytaniu o wartość — prawdę odtworzenia. Część z nich była współautorskim działaniem w kooperacji z Adamem Molendą, m.in.: *Déjà vu* [2004] i *Po za* [2004] — Do grupy tych działań zaliczam *Projekt Skrajna* [2004], w którym, obok wyżej wspomnianego artysty wzięli udział członkowie Cieszyńskiego Studia Teatralnego. *Wirtualne Okno* wyświetlone po obu stronach muru okalającego Zakład Karny w Cieszynie [2009] było ostatnią tego typu pracą.



Łan 1, z cyklu "Klony". 2008. Instalacja graficzna.  
(Łan 1, series "Clones". 2008. Graphic installation)

Centralnym punktem ostatnio realizowanych prac są rośliny, traktowane jako pierwowzory, swoiste matryce. Z ich wizerunków tworzą nową, estetyczną a zatem atrakcyjną dla widza rzeczywistość. W sukurs sztuce w tym zadaniu przychodzi technika. To dzięki niej staje się możliwe tworzenie nowej wirtualnej rzeczywistości — jak pisze Baudrillard — całkowicie ujednorodnionej, scyfryzowanej i zoperacjonalizowanej a zajmującej miejsce tej realności, która jest mniej doskonała, niemożliwa do kontrolowania i pełna sprzeczności

(J. Baudrillard, 1998). Zmultiplikowane przy pomocy narzędzi cyfrowych obrazy roślin tworzą łany, łąki, pola wydawałoby się pozornie znajome a w rzeczywistości nigdy nie istniejące. Zatrzymanie i utrwalenie życia na etapie pełnego rozkwitu łączy w tym procesie artystę z magiem, który wyrwał światu tajemnicę wiecznej młodości. Dlatego ten wizerunek jest taki ponętny, tak przyciągający publiczność. Powszechną aprobatę wywołuje idealny obraz rośliny w pełni kwitnienia, a oglądanie jest już nie tyle prostym aktem percepcji ale staje się próbą wyrwania tajemnicy wiecznej żywotności.

Przewaga tych wirtualnych produkcji polega także na tym, iż w społecznym oglądzie są skończone, doskonałe i bardziej rzeczywiste aniżeli matryce, które noszą w sobie prawdziwą żywotność. Kwiat przecież kiełkuje, rozkwita, żyje, rodzi owoc aż w końcu obumiera. Jego atrakcyjna forma jest jedynie etapem w życiu rośliny. Fakt, że formalnie najbardziej dla widza atrakcyjnym bo szczątki nie wywołują już zachwyty. Zatem rodzi się potrzeba zatrzymania tego co cieszyło oko swą urodą — kwiatu. Jego zwielokrotniony wizerunek, wyczyszczony z dodatkowych elementów zaburzających percepcję, przewyciężający naturalny rytm rozwoju, zajmuje miejsce pierwowzoru. Jest trwały i atrakcyjny. Zapewnia permanentny kontakt z tym co w długiej egzystencji jest tylko momentem, chwilą urodziwego dla zmysłów trwania. Trwanie to jest piękne i zatrważające jednocześnie bo piękno zatrzymane w cyfrowym klonie nie ma ani przeszłości ani przyszłości. Cyfrowy klon podtrzymuje miraż trwania w najbardziej efektywnej formie. Klonem jest cyfrowy wizerunek umieszczony na wydruku graficznym, który powstał z multiplikacji rośliny (kwiatu, kłosa, źdźbła, liścia) w fazie jego najwięk-

Z cyklu "Klony", fragment wystawy. 2014. Galeria Uniwersytecka w Cieszynie.  
(Series "Clones", fragment of the exhibition. 2014. University Gallery in Cieszyn)



szego rozkwitu. Fotograficzny klon obrobiony i wielokrotnie zmultiplikowany cyfrowo tworzy przeestetyzowaną, wirtualną rzeczywistość. Ten efekt znany w kulturze europejskiej jako precesja symulaków. Proces zastępowania rzeczywistości jej kopią dla autora koncepcji, Jeana Baudrillarda, jest przejawem cywilizacji obrazu, w którym „mapa rodzi terytorium” a symulacja generowana jest przy pomocy modeli pozbawionych oparcia w rzeczywistości. „Rzeczywistość jest produkowana przez mikroskopijne komórki, matryce i moduły pamięci, systemy operacyjne. Można się obejść bez racji, przestał bowiem istnieć, jako ideał bądź negatyw, punkt odniesienia” (J. Baudrillard, 1998, s. 176). W tym świecie obraz destrukuje rzeczywistość, eksterminuje własne modele. Cywilizacyjnym efektem przeistaczania się świata w formę symulowaną są pytania o rangę rzeczywistości, potrzeba poszukiwania prawdy poza wygenerowanym wizerunkiem. Moje prace, inspirowane tymi doświadczeniami, mieszczą się dyskursie, w którym nieustannie ścierają się wizje świata „oglądanego” i znaczącego. Tradycja platońskiej jaskini nieustannie wzbudza takie dyskursy, tym bardziej te, które wywodzą się z pola sztuki.

Wielowiekowa tradycja operowania sztuką w oparciu o twardy paradygmat *mimesis* wykształciła przekonanie, że zmysł oka jest tożsamy z poznawaniem rzeczywistości i dochodzeniem do prawdy. To oko oddzielało prawdę od fałszu, realne od symbolicznego, to „Oko <...> jest główną drogą, na której zmysł wspólny może najobficiej i najwspanialej podziwiać nieskończone dzieła natury”, pisał Leonardo da Vinci (L. Da Vinci, 2002, s. 173). Ta tradycja artystyczna dawała jednocześnie twarde podstawy rozdziału świata realnego i sztucznego. Wraz z nadejściem fenomenu wirtual-

ności ten tradycyjny model został mocno zachwiany. Epoka Wielkiej Symulacji (R. Konik, 2009), u podstaw której leży rozwój nowych mediów osłabiając inne struktury referencyjne wzmocniła znaczenie systemów znakowych w kulturze. Te, dzięki nowym mediom weszły w nową fazę funkcjonowania. Począwszy od wynalezienia fotografii po tworzenie obrazu nie mającego odzwierciedlenia w rzeczywistości. Ten ostatni okres charakteryzujący się fascynacją kreowaniem magicznego a jednocześnie alternatywnego dla *realis* świata udostępniła technologia digitalna posiadająca możliwości kreacyjne do złudzenia przypominające rzeczywisty świat. Tymczasem w moich pracach uludę przedstawień generowanych za pomocą środków nowych technologii przelamuje przedmiot — zamknięty w szklanym „sarkofagu” kwiat — a w zasadzie jego szczątki. Te przypominają o zepchniętej na margines zainteresowania, mało atrakcyjnej matrycy, która jednak kryje to co najważniejsze — nasiono — źródło życia i przetrwania. To wskazanie w pracy fundamentu fizycznego jest sposobem przejawiania się matrycy świata realnego w sferze wirtualnej. Dlatego może w moich pracach spotyka się to co potocznie niemożliwe — symulacja i macierz. I każdy z tych elementów jest ważny. Każdy opowiada swoją historię, które łączą się w znaczenie w procesie interpretacji.

Moja twórczość jest w pewnym sensie odbiciem ewolucji matrycy: od płytki stalowej do elektroniki, od materii fizycznej do materii elektronicznej, choć nie dosłownie. Podejmując aktywność twórczą, szukając nie tylko walorów warsztatowych ale i znaczenia tych działań, zdecydowałem aby wizerunkowi nadrealnemu, hiperodbiciu stworzonemu w przestrzeni cyfrowej towarzyszyła matryca. Jej zadanie

Z cyklu „Klony”, fragment wystawy. 2014. Galeria Uniwersytecka w Cieszynie.  
(Series “Clones”, fragment of the exhibition. 2014. University Gallery in Cieszyn)





Klony nad Pilicą. 2016.  
Instalacja graficzna.  
(Clones by the Pilica. 2016.  
Graphic installation)

w projektach artystycznych było kluczowe — obecność matrycy miała przekraczać symulację w stronę znaczenia, sensu, wartości pracy jako prawdy.

\* \* \*

Rozpatrując tak zaprezentowane doświadczenia artystyczne można odnieść wrażenie, że rozwijały się linearnie, następując jedne po drugich i czerpiąc z doświadczeń poprzednich. Nie mogę potwierdzić prawdziwości takiego założenia. Grafika jest techniką, która umożliwia rozwój wielokierunkowy, pozwala na polifoniczne współbrzmienie różnych technologii i odmian warsztatu. W obrębie praktyki artystycznej nie opuszcza tradycji ale żywo korzysta z doświadczeń najnowszych technologii. Dlatego sięganie w pracy artystycznej po materię klasyczną lub cyfrową jest tyleż możliwe co uzasadnione. Do dziś specyfiką warsztatu graficznego jest „<...> dystans, jaki dzieli działanie od efektu, ideę od obrazu, a także fakt, że tylko część wykonywanych tu czynności znajduje skutek w kształcie dzieła, a inna, znaczna część służy technicznej obsłudze warsztatu. Warsztat pochłania energię twórcy, bywa dla niego tak fascynujący, że staje się fetyszem, bywa inspiracją do własnych poszukiwań technologicznych, bywa tylko beznamiętnie przeprowadzonym zabiegiem reprodukcyjnym, ale również problemem prowokującym do buntu” (J. Zaborski, 2008, s. 48). Technologia w grafice jest narzędziem, środkiem i sposobem pracy twórczej wpływającej na ostateczny kształt dzieła. Wybór techniki i technologii nie wynika jednak z oczarowania nowatorskim warsztatem ale jest sposobem wykorzystania możliwości kształtowania sensu jakie przynosi nowa technologia. Należy zdawać sobie sprawę, że nawet najdoskonalsze programy graficzne nie mogą do grafiki wnieść nic innego ponad naturę obrazu, jeśli używane są bezrefleksyjnie.

Grzegorz Banaszkiwicz potwierdza tę obserwację, pisząc: „podobnie jak do gry w szachy nie wnosi niczego szcze-

gólnego program, który swą mocą obliczeniową potrafi pokonać najwybitniejszego nawet szachistę. Sztuka szachowa, jak i sztuka graficzna, z powodu wirtualizacji algorytmów, którymi się posługują, nie tracą niczego ze swej istoty, pozostając domeną ludzkiej inteligencji, wyobraźni i talentu” (G. Banaszkiwicz, 2010, s. 19). U podstaw warsztatu graficznego leży więc uważny wybór, który nie mieści się w kategorii przypadku, choć bliski jest skojarzeniu z pojęciami zaskoczenia, zakłócenia uwagi, zaniepokojenia lub czystej emocji. Wybór technologii — warsztatu — jest konsekwencją wrażliwego doświadczania świata bardziej aniżeli czystej kalkulacji estetycznej, znaczenia a nie znaczonego.

Podobnie wybór przedmiotu, matrycy, to wybór pamięci a za nią wiary, prawdy, wartości, czyli tych treści, które wskazują azymut w świecie powszechnej nadprodukcji znaczeń. W procesie twórczym dotykam „gleby” — pamięci. To ona uzdatnia moje postrzeganie czegoś, co istnieje dzięki swojemu wizerunkowi, kopii, którą jest wspomnienie. Wspomnienie w teorii Henry’ego Bergsona, w miarę aktualizowania się, dąży do tego, by żyć w obrazie. (H. Bergson, 2006) Materializując się rodzi wrażenie i przechodzi w stan rzeczy obecnej, aktualnie przeżywanej. Uczynnione wspomnienie staje się aktualne. Jest zdolne do wywołania ruchu, do działania, które może objawić się w postaci wizerunku. Obraz — ślad jest w tym znaczeniu materializacją wspomnienia i jest spełnieniem prawdy, bo jak przekonuje Paul Ricoeur, pamięć stoi zawsze po stronie prawdy (P. Ricoeur, 2007), bo nie rodzi się z próżni. Obraz-obiekt nie jest znakiem pustym, który powstaje w jedynie nadrealnej rzeczywistości wyobraźni, ale jest ideą, która ujawnia się w znaku, w artystycznej wypowiedzi. W tym znaczeniu wszystko co powstaje w mojej praktyce twórczej rodzi się z pamięci i jest jej przedłużeniem. Jest nią zdeterminowane. Dlatego trudno zgodzić się z przekonaniem Baudrillarda, że znak jako artystyczne przedstawienie w modelu symulacyjnym nie odsyła do głębi sensu

i na sens się nie wymienia. Bo *simulacrum* jest również efektem pamięci. Jest kopią wirtualnego wrażenia ulokowanego w pamięci człowieka — artyści, które „zanieczyszczając” środowisko hiperrealnej cywilizacji każe wracać do (albo przynajmniej brać pod uwagę) *realis* warunkujące sens. *Realis* wypełnione ideą jako pierwotną materią sztuki „jako że matką

i podłożem wszystkiego, co powstaje i jest widzialne i w ogóle dostrzegalne, nie nazywamy ani ziemi, ani powietrza, ani ognia, ani wody, ani tego, co powstaje z nich, ani tego, z czego one powstają, tylko pewną postać niewidzialną i bezkształtną, która może przyjąć wszystko i ma jakiś niepojęty kontakt z przedmiotami myśli” (Platon, 1960, s. 69).

### Bibliografia

1. Banaszekiewicz G., Pojęcia grafiki II. Matryca. Koncepcja współczesnej systematyki procesów graficznych. „Zeszyty Artystyczne”, nr 20, grudzień 2010.
2. Bergson H., Materia i pamięć. Esej o stosunku ciała do ducha. Tłum. R.J. Weksler-Waszkinel. Kraków 2006.
3. Baudrillard J., Precesja symulaków. Tłum. T. Komendant. W: R. Nycz (red.) Postmodernizm. Antologia przekładów. Kraków 1998.
4. Da Vinci L., Pisma wybrane. Tłum. L. Staff. Warszawa 2002.
5. Konik R., Wirtualność jako rehabilitacja iluzji. „Diametros” nr 21 (wrzesień 2009).
6. Platon, Timaios. Tłum. W. Witwicki. Warszawa 1960.
7. Ricoeur P., Pamięć, historia, zapomnienie. Tłum. J. Margański, Kraków 2007.
8. Zaborski J., Technologia w kreacji artystycznej w odniesieniu do litografii. „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis”, Folia 48, Studia de Arte et Educatione III (2008).

#### Skutnik J.

##### In search of matrices — ongoing process

**Abstract.** In this paper, the author attempts to synthesize his work in graphic arts. Based on selected examples, artist shows the transformations which the creation process was subjected to. Author notices the inherent potential of the matrix, the conventional process of acquiring a print, treated only as a means to create the art piece, that makes the basis around which he builds the meaning of his graphical objects. A significant aspect of the creative process is the method of using artistic creation tools, which are derived from the classical workshop and also are using the advantages of new technologies. Regardless of the means and tools used, the center of his practice is the matrix, which confirms the connection to reality—the symbolic relation of art and truth. The review of selected works, discussed in the article, concerns the period from 1993 to the present day.

*Keywords:* graphics, matrix, reflection, simulation, cloning.

#### Скутник Я.

##### У пошуку матриць — процес триває

**Анотація.** Автор робить спробу синтезувати свою роботу у сфері графічного мистецтва. Спираючись на приклади, автор показує трансформації, які відбуваються із творчим процесом. Автор зауважує внутрішній потенціал матриці, усталений процес отримання відбитка, що сприймається лише як проміжний етап при появі твору мистецтва. На цій основі він вибудовує систему значень своїх графічних об'єктів. Суттєвим аспектом творчого процесу є метод, в якому поєднується використання класичних інструментів та досягнень нових технологій. Утім, незважаючи на застосовані засоби та техніки, центром творчої практики митця є матриця, що підтверджує зв'язок із реальністю — символічне відношення мистецтва і правди. У статті зроблено огляд робіт від 1993 року і дотепер.

*Ключові слова:* графіка, матриця, рефлексія, симуляція, клонування.

Стаття надійшла до редакції 25.04.2019