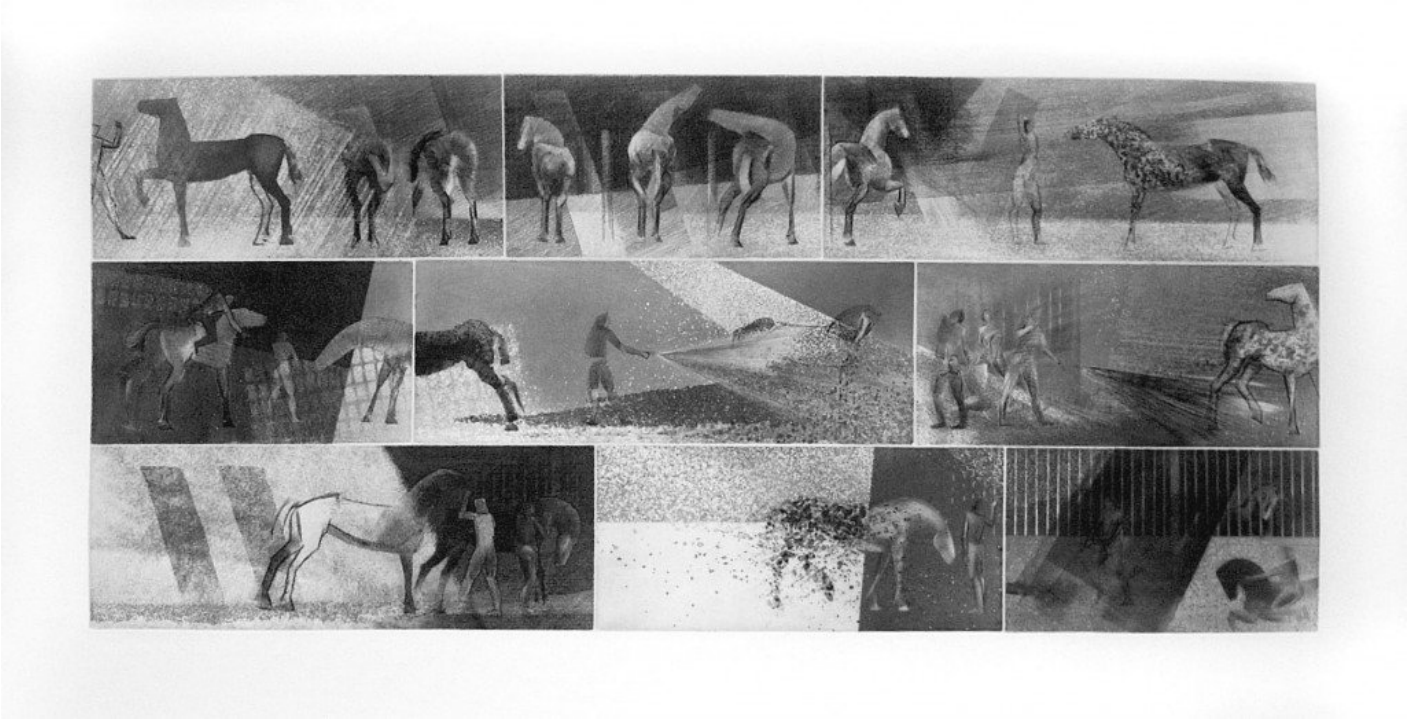
Między hiperrealizmem a abstrakcją



Rozmowa z grafikiem Pawłem Zabłockim

Joanna Sokołowska-Gwizdka – Ukończyłeś Wydział Malarstwa w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Studiowałeś także na

UofT semiotykę, literaturę, historię sztuki. Jak sądzisz, jaki wpływ mają te szerokie studia na twoje prace graficzne?

Paweł Zabłocki – Przede wszystkim dzięki semiotyce dojrzałem pewne aspekty grafiki. Jest to nauka humanistyczna, która zajmuje się analizą znaczeń i stara się to robić w sposób antypsychologiczny, przy pomocy szukania analogii w strukturach. Ten matematyczny aspekt semiotyki, jak najbardziej mi odpowiadał, bo czułem, że pewien rygor tej dyscypliny mogę przenieść na moją sztukę wizualną.

JSG – Czyli aspekt pozbawienia emocjonalnego stosunku do danego obiektu pozwala wchodzić w zawiłe ścieżki samej techniki.

PZ – Tak, jak również w ścieżki subtelności psychologicznych, bo pozwala zauważać więcej analogii między rzeczami i sytuacjami, które na pozór nie mają ze sobą wiele wspólnego. Semiotyka była dla mnie odkryciem, bo z jednej strony jest to nauka humanistyczna, a z drugiej można w niej uzyskać w miarę obiektywne rezultaty. Nauka ta daje solidniejsze oparcie niż jedynie wpatrywanie się i wsłuchiwanie we własną duszę. Jest to dziedzina, która pozwala uświadomić obiektywne struktury i zwraca uwagę na sposób tworzenia. Bo przecież twórczość też podlega pewnym regułom.

JSG – A więc to nie zawsze jest tak, że tworzy się gdy się ma natchnienie?

PZ – Natchnienie może się dobrze odnaleźć właśnie w pewnych określonych prawidłach. Nie zawsze, ale często z chwilą, kiedy ma się natchnienie i kiedy już nie trzeba myśleć o strukturze zamysłu i techniki, wtedy ma się pełną swobodę w tworzeniu i negowaniu struktur, których się używa lub używało. Lecz zawsze pierwszym etapem musi być poznanie struktury. Właśnie na tym polega analogia do warsztatu graficznego, który jest bardzo rygorystyczny, bo są w nim aspekty zegarmistrzowskich umiejętności manualnych czy znajomość chemii, wyczuwanie minimalnych różnic, które mogą zmienić wyraz. W ramach ogromnego rygoru i kilkudziesięciu prawideł trzeba znaleźć ścieżkę, w której może się zrealizować twórczość.

JSG – Tak jest w każdej dziedzinie artystycznej, jeżeli śpiewak nie będzie miał opanowanego warsztatu, to nigdy nie wyśpiewa czegoś więcej niż kolejne nuty, nie będzie w jego śpiewie ducha.

PZ – Mniej więcej tak, ale w sztukach wizualnych, a szczególnie w grafice warszatowej jest o wiele bardziej bezpośrednie sprzężenie, pomiędzy warsztatem a wyrazem. Mówiąc dobitnie, technologia równa się twórczość. W końcu technologia wzięła się z greckiego słowa “techne”, które w starożytności było używane zarówno do określenia umiejętności manualnych jak i

sztuki. Albo, kto nie ma technologii nie jest w stanie powiedzieć o uczuciach. W grafice warsztatowej, zwłaszcza obecnie, kiedy wchodzi w grę fotografia cyfrowa, narzędzie wcale nie musi się zacierać. Wręcz przeciwnie, nowoczesne techniki pozwalają jeszcze dobitniej zwrócić uwagę na to, że narzędzie samo w sobie buduje narrację, jest zatem pewnym przekazem. Dlatego ja w tym co robię, staram się balansować na granicy między całkowitym ujawnieniem technicznego aspektu, a zatarciem go, wchodzeniem prawie w hiperrealizm.

JSG – Czy uważasz, że efekt tak daleko posuniętej ingerencji narzędzia, jakim jest np. komputer, przy pomocy którego możesz właściwie wszystko zaanimować, jest sztuką czy nie?

PZ – Mogę powiedzieć, że jest. Jeżeli przyjmiemy, że twórczość zaczyna się w momencie myślenia, to oczywiście nie ma znaczenia przy pomocy jakiego narzędzia uzyska się ostateczny wynik. Podobna rzecz dotyczyła grafiki warsztatowej. Na początku, jeszcze w XV wieku, służyła tylko do zreprodukowania obrazów, a potem w XVI wieku była tanią formą, sztuką dla każdego. I tylko dzięki temu, że pojawiło się kilku mistrzów, zaczęto ją kolekcjonować i uzmysławiać sobie jej autonomiczny charakter.

JSG – Wobec tego, jeśli nowoczesna technologia i inne narzędzia mogą doprowadzić do podobnego efektu wizualnego, czy trzeba

się tak męczyć, pracować ręcznie, brudzić chemikaliami, zamiast doskonalić narzędzie i podobnie jak mistrzowie dawnych epok podnieść grafikę komputerową do rangi sztuki.

PZ – Grafika komputerowa pewnych rzeczy nie może dać. Tworząc płyty wiem, że mają one ograniczoną możliwość zreprodukowania. Ja właściwie tworzę oryginał. Jest takie paradoksalne określenie grafiki – wielokrotny oryginał. W grafice warsztatowej tworzę coś, co jest materialne i coś z czego bezpośrednio będzie odbijany obraz. Dobra grafika cyfrowa może mieć 1 tys., 2 tys., może 4 tys. kropek na cal. Rozdzielczość mojej grafiki jest na poziomie molekularnym. Moja szara skala nie jest 8, 16 czy 32 bity, tylko jest nieograniczona. Grafika komputerowa tego jeszcze nie osiągnęła. Drukarki mogą mieć prędkość 1 tys. odbitek na minutę. Ja odbijam 4-5 na godzinę. Ale wydruk komputerowy powinien mieć datę ważności. W przypadku akwaforty na dobrym papierze daty ważności nie ma. Ja w każdej grafice mogę zadecydować jaka będzie świetlistość powierzchni i za każdym razem uzyskać pewien minimalny wariant. Może w przyszłości drukarki będą mogły osiągnąć ten sam efekt, ale inspiracja będzie czerpana z tych zasobów, które proponuje grafika warsztatowa.

JSG – Na każde „odkrycie” w sztuce musi przyjść właściwy czas.

PZ – Tak. Np. pierwsze fotografie w XIX wieku są tak doskonałe,

że jest to wręcz niewiarygodne, bo przecież o wiele łatwiej było zrobić poruszoną fotografię, fotografię ze złą ostrością, złą perspektywą, czy źle skomponowaną lub obejmującą tylko fragmenty obiektów. Minęło ok. 100 lat, zanim takie elementy stały się środkiem wyrazu.

JSG – Czy nie uważasz, że może się tak zdarzyć, że fotografia cyfrowa, czy też sztuka manipulowana przy pomocy komputera może wyprzeć grafikę warsztatową lub inne tradycyjne techniki?

PZ – Grafika warsztatowa wobec fotografii cyfrowej, jest według mnie tym, czym jest żaglówka dla motorówki. Można powiedzieć, że motorówka jest bardziej praktyczna, szybsza itd, ale to wcale nie znaczy, że żaglówki muszą być wyparte. Na pewno komercyjnie nie mają żadnej szansy, ale w sferze przeżyć można doznać zupełnie innych emocji. A poza tym, akurat w ostatnich czasach, żaglówki się bardzo rozwinęły. Wcale nie jest tak, że nagle wchodzi jedna technika i wypiera drugą. Ci, którzy promują nowszą technologię, zawsze są skłonni myśleć, że to ona wyprze lub zmarginalizuje poprzednią poprzez zaoferowanie większej „wygody", a w rzeczywistości powstaje następna gałąź. Co więcej, jedna dziedzina z drugą jest w stanie prowadzić dialog.

JSG – Czy dla Ciebie bezpośredni, materialny kontakt z tworzywem ma szczególne znaczenie?

PZ – Największą zaletą grafiki warsztatowej jest właśnie jej materialność, ręczne wciskanie i wycieranie farby, praca nad matrycą przy pomocy różnych narzędzi. Ja walczę z materiałem, jest to dla mnie pewnego rodzaju żywioł. W grafice komputerowej w każdym momencie można się wycofać. W grafice warsztatowej, za każdym razem gdy robi się krok do przodu, jest coraz mniej możliwości, by się cofnąć bez konsekwencji. To jest po prostu życie. Grafika komputerowa w znacznym stopniu jest bliższa myśleniu, efekt końcowy może być praktycznie bardzo bliski naszej wizji.. Ale ograniczenie grafiki warsztatowej, gdyż trzeba się dogadywać albo walczyć z materiałem, jest jej głównym atutem.

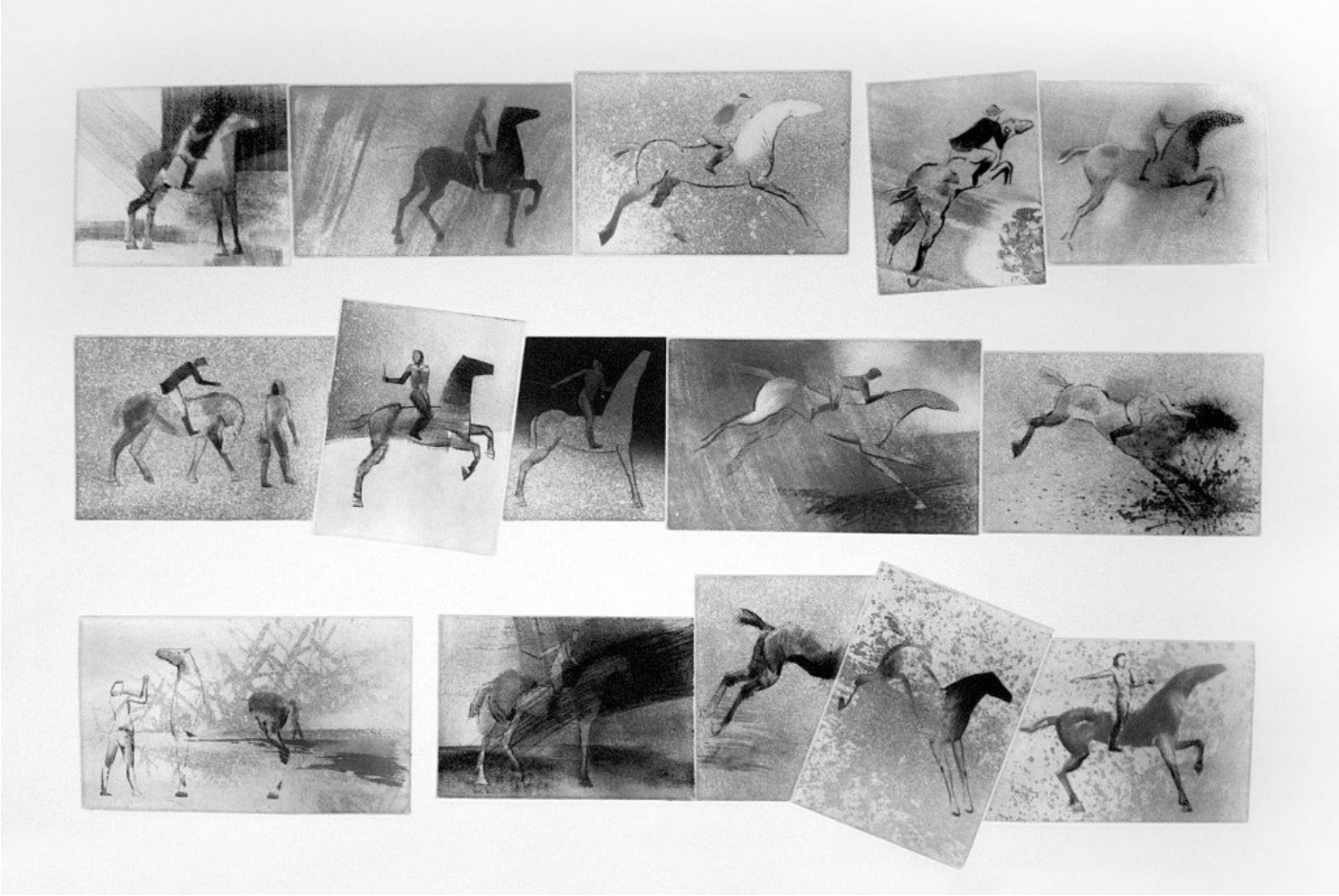
JSG – W takim razie, czym jest dla Ciebie temat, w twoim przypadku – konie?

PZ – Koń jako temat moich prac jest tylko pretekstem do przekazania informacji o narzędziu i o metodach technicznych, które już same w sobie mają wartość narracji, czyli opowiadania o relacjach pomiędzy tym co było, a co może się zdarzyć. Dlatego fragmentarycznie zostawiam miejsca jakby nie wykończone. Staram się narzędzia używać w sposób perfekcyjny, ale zostawiam też fragmenty, w których narzędzie nie jest mi posłuszne To są celowe zabiegi, bo pokazują etapy mojej pracy. Czasami dzieje się tak w rzeczywistości, czasami się bawię, podobnie jak można się bawić mową. Wybrałem takie prace na

wystawę, na których z jednej strony widać konia i jego anatomię, a z drugiej pokazują, że można trudnym narzędziem balansować między hiperrealizmem a abstrakcją i pokazać w jaki sposób narzędzie jest w stanie przeistoczyć swoje ślady w przedmiot rozpoznawalny lub zatrzymać w miejscu, gdzie jest ono widoczne w formie prostej, podstawowej.

JSG – Czyli zawsze strona techniczna dominuje nad tematem, który jest tylko pretekstem w Twoich pracach graficznych.

PZ – Tak, bo jak powiedziałem środek przekazu jest w stanie stworzyć narrację, Z chwilą kiedy zakończyłem pracę nad grafiką, ona znaczy tyle, co widz o niej myśli. Ja nie mam żadnych pretensji do interpretacji, bo zdaję sobie sprawę, ze język, także wizualny, jest bardziej złożony niż jednostkowa zdolność posługiwania się nim. Moje prace mogą być postrzegane na wielu poziomach i zainspirować różnych odbiorców. Zarówno takiego, któremu podoba się koń, takiego, który lubi ciekawe kompozycje, jak i takiego, który zainteresuje się w jaki sposób zabawa kilkunastoma dziwnymi narzędziami potrafiła doprowadzić do tego co balansuje pomiędzy hiperrealizmem a abstrakcją i konsekwencjami, jakie to ma dla dalszych refleksji.



Wywiad ukazał się w „Liście oceanicznym”, dodatku kulturalnym „Gazety” z Toronto w 2003 r.