



Ustawienia prywatności Sztuka po internecie

25 września 2014 - 4 stycznia 2015

Opisy wybranych prac

Kuratorka: Natalia Sielewicz

Jon Rafman
z serii „9 eyes“
2013
fotografia cyfrowa na dibondzie

Jon Rafman (ur. 1981 w Kanadzie) jest autorem fotografii, rzeźb, instalacji, realizuje filmy w animacji cyfrowej, najczęściej w estetyce wirtualnego świata i gier komputerowych. W swoich pracach podejmuje tematy egzystencjalne związane z alienującym wpływem nowych technologii na doświadczenie jednostki. W wielu realizacjach poddaje analizie język i kulturę wizualną portali dyskusyjnych typu 4chan oraz subkultur internetowych z ukrytej sieci, których nie można znaleźć przez standardowe wyszukiwarki (tzw. Deep Web).

W serii „9 eyes“ artysta skupia się na fenomenie fotografii Google Street View umożliwiającej wirtualne obserwowanie świata z perspektywy ulicy. Street View pokazuje zdjęcia wykonane przez kamerę zamontowaną na szczycie samochodu Google'a, przemierzającego ulice krajów na całym świecie.

Od kilku lat Rafman kolekcjonuje zdjęcia Google'a znalezione w internecie, następnie dokonuje interpretacji widzianych przez aparat zdarzeń i drukuje je w skali wielkoformatowej fotografii artystycznej. Wybiera zwłaszcza takie ujęcia, które przedstawiają absurdalne zajścia, akty wandalizmu, bijatki, a niekiedy dojmującą samotność i odosobnienie. Artysta proponuje refleksję nie tylko nad podstawowymi zagrożeniami związanymi z inwigilacją. Interesuje go również sposób odzwierciedlenia rzeczywistości i rozdźwięk między „obiektywnym”, zmechanizowanym okiem kamery Google'a i przypadkowymi, intymnymi momentami uchwyconymi na fotografiach.

Ryan Trecartin „
Trill-ogy Comp“
2009, instalacja multimedialna
(Popular, S, ky, 21, Section 1sh)
2009, wideo, 4:51, kolor, dźwięk
(K, Coreq, NC, X, 1, Section A)
2009, wideo, 33:05, kolor, dźwięk
(Sibling Topics, 1, Section A)
2009, wideo, 51:26, kolor, dźwięk

Ryan Trecartin (ur. 1981 w USA) jest jednym z najbardziej intrygujących filmowców i artystów wizualnych młodego pokolenia. Zastąpił nowatorskim podejściem do narracji filmowej i kolektywnej produkcji w etosie DIY, przywodząc na myśl realizacje awangardowych twórców, takich jak Jack Smith, Matthew Barney czy John Waters. Swoje pierwsze obrazy filmowe udostępniał na serwisach YouTube i Vimeo. Obecnie tworzy teatralne, hiperrealistyczne instalacje, w których scenografia przeplata się z fabułą. Trecartin każdy swój film kręci w godzinach nocnych, z amatorską obsadą, aktorzy często improwizują na planie, opierając się na ogólnym scenariuszu.

Prace artysty są namysłem nad komunikacją międzyludzką w czasach informacyjnego nadmiaru. W prowokacyjny sposób podejmują refleksję nad performatywnym wymiarem tożsamości konstruowanych w internecie i ekonomii uwagi, której podporządkowana jest każda treść w sieci. Pełna przestylizowanych efektów wideo instalacja „Trill-ogy Comp“ łączy w sobie elementy estetyki korporacyjnej, amatorskich filmów kręconych smartfonem i krytyki globalnej konsumpcji. Każdy film odnosi się do pozostałych części trylogii, a widz może stać się aktywnym elementem instalacji, zakładając słuchawki i siadając przy konferencyjnym stole z podróbkami foteli Eamesów, parkowej ławce i w fotelach lotniczych Lufthansy. Trecartin wielokrotnie sam wciela się w bohaterów i bohaterki swoich prac, na przykład w „Sibling Topics“ przybiera postać czterech sióstr, których imiona odnoszą się do nazw popularnego oprogramowania komputerowego. Tożsamość w filmach Trecartina jest przedmiotem ciągłej negocjacji, manipulacji i marketingu, pokazując, jak dzisiejsze, płynne doświadczenie własnego ja zmienia się w zależności od sceny i publiczności.

Loretta Fahrenholz
„Ditch Plains“
wideo HD
2013

Loretta Fahrenholz jest niemiecką artystką wideo. Tworzy abstrakcyjne dokumenty, w których istotną rolę odgrywają performans, ruch, taniec.

Jej filmy są komentarzem do aktualnej rzeczywistości społeczno-politycznej, demaskują struktury władzy i mechanizmy zniewolenia.

W „Ditch Plains“ Fahrenholz zarysowuje postapokaliptyczny krajobraz robotniczych przedmieść Nowego Jorku po przejściu huraganu Sandy. Współpracując z grupą taneczną Ringmasters Crew, artystka stworzyła niepokojący obraz miasta pogrążonego w kryzysie. Tancerze niczym awatary w katastroficznej grze komputerowej przemierzają zniszczoną i wyludnioną okolicę metropolii zatopionej w ciemnościach.

Ed Atkins
„Even Pricks“
wideo HD
2013

Ed Atkins (ur. 1982 w Wielkiej Brytanii) wykorzystując technikę animacji cyfrowej i starannie komponując dźwięki, tworzy sugestywne prace wideo.

Posługuje się technologią motion capture, która pozwala rejestrować gesty aktora i wykorzystywać je przy tworzeniu cyfrowych postaci. Szczególnie istotną rolę w filmach Atkinsa odgrywa relacja między obrazem i tekstem, która buduje poetycki charakter pracy.

Bohaterowie filmów Atkinsa to melancholijni introwertycy, oderwani od hiperaktywności na Facebooku i ekonomii lajków komentatorzy codzienności. W płaskiej, niemal doskonałej syntetycznej rzeczywistości poszukują doświadczenia realności i emocjonalnej głębi. Artystę interesuje potencjał wyrażania emocji za pomocą zimnych i perfekcyjnych technologii cyfrowych. Praca „Even Pricks“ kończy cykl filmów Atkinsa, których tematem przewodnim jest depresja. Atkins gra z konwencją napastliwych sloganów reklamów i zwiastunów filmowych, proponując widzowi, aby „tego lata zniszczył swoje życie“.

Metahaven
„Niewolnicy chmury“ – skan-translacja
6 paneli płóciennych z wydrukiem graficznym
240 x 120 cm każdy
2013
„Czarna transparentność“
wideo
2013

Metahaven to jedna z najbardziej znanych i progresywnych pracowni grafiki użytkowej w Europie, założona przez dwoje Holendrów: Vincę Kruki i Daniela van der Veldena. W swoich interdyscyplinarnych projektach kolektyw zajmuje się aktualnymi problemami polityczno-społecznymi – tworzy obiekty wizualne, pisze również teksty krytyczne i manifesty. Z ostatnich

realizacji Metahaven warto w szczególności wymienić ich projekt identyfikacji wizualnej platformy Wikileaks.

Komiks „Niewolnicy chmury“ i wideogram „Czarna transparentność“ to dwa komentarze na temat wolności i politycznej sprawczości w internecie.

Komiks przedstawia postępującą centralizację infrastruktury sieci forsowaną przez usługi korporacji takich jak Google, Facebook i Amazon.

„Czarna transparentność“ to manifest współczesnych cyfrowych nomadów będący refleksją nad potencjałem kolektywnego bycia razem i pragnieniem bezpieczeństwa w czasach powszechnej inwigilacji.

Takeshi Murata
Z serii „Syntezaory“
wydruk cyfrowy
2013

Takeshi Murata (ur. 1974 w USA) jest twórcą animacji komputerowych i prac wideo w estetyce datamosh i glitch. Tworząc filmy, często współpracuje z muzykami eksperymentalnymi, m.in z Oneohtrixpoint Never, Jasonem Lescalleetem, C. Spencerem Yehem i Robertem Beattym.

W serii „Syntezaory“ Murata konstruuje za pomocą animacji cyfrowej martwe natury w hipperrealistycznych wnętrzach. Bawiąc się konwencją wysokiej rozdzielczości propagowanej przez hollywoodzki przemysł filmowy, Murata tworzy surrealistyczne, niepokojące kompozycje, w których rzeczywistość jest zbyt płaska i zbyt doskonała. Przedstawiają one banalne przedmioty kultury masowej, które odzwierciedlają miejski styl konsumpcji i związane z nim akcesoria: napoje energetyczne, antydepresanty, produkty Apple, sprzęt do ćwiczeń. Obiekty zostały misternie wykonane za pomocą oprogramowania komputerowego lub zakupione jako „ready-mades“ z dostępnych w sieci supermarketów 3D. W procesie tworzenia, Murata polega wyłącznie na wiedzy współużytkowników, którzy udostępniają swoje filmiki szkoleniowe na YouTube i grupach dyskusyjnych.