



Post-fotografia to termin graniczny, transgresywny i kontrowersyjny, ponieważ kwestionuje podręcznikową definicję fotografii, wedle której ma być ona realistyczną reprezentacją świata zewnętrznego. Dziś uwolniony z konieczności przedstawiania rzeczywistości obraz fotograficzny może wiązać się z rzeczywistością w swobodny sposób. Nie musi być figuratywnym, realistycznym i obiektywnym przedstawieniem. Wręcz przeciwnie – obrazy tworzone w konwencji post-fotograficznej są powierzchniami dekonstrukcji i rekonstrukcji. Stanowią rzeczywistość samą w sobie, rzeczywistość sztuczną, wirtualną, nieobrazującą bezpośrednio żadnej innej rzeczywistości. Domeną post-fotografii jest współczesne hipermedium – komputer. Służy on nie tylko do powielania czy przesyłania danych, ale sam w sobie staje się elementem procesu tworzenia sztuki.

Praca *Martwa natura?* skoncentrowana jest na zagadnieniach natury, środowiska i technologii. Postępujący zwrot ku naturze obserwujemy chociażby w postulatach myśli postantropocentrycznej i wzrastającej świadomości ekologicznej społeczeństwa. Jednocześnie jednak żyjemy w dobie wirtualizacji, w coraz bardziej stechnicyzowanym świecie, wypełnionym cyfrową rzeczywistością i hardware’em, czyli oprzyrządowaniem, które umożliwia jej generowanie. Dlatego praca kładzie nacisk nie na fotograficzne reprezentacje natury, a jej cyfrowe, wygenerowane przez komputer oblicze. Interesuje mnie, w jaki sposób technologia i różne narzędzia służące do pracy z obrazem cyfrowym wpływają na nasze postrzeganie natury pod względem emocjonalnym czy fizycznym. Stawiając pytania o granice fotografii i o związek nowych technologii z jej dotychczasowymi formami, chciałam ukazać żywotność i wszechstronność medium, które zdaje się podlegać nieustannej transformacji technologicznej. Korzystając z nowych technik obrazowania cyfrowego, chciałam stworzyć pracę wciąż fotograficzną, lecz działającą poprzez synergię różnych narzędzi przeznaczonych do tworzenia form wizualnych. Postanowiłam wykorzystać gotowy materiał w postaci ponad 1000 cyfrowych fotografii roślin, zebranych przeze mnie z internetowych banków darmowych zdjęć (np. Unsplash). Drugim krokiem było użycie zespołu algorytmów, służącego do tworzenia *deepfakes*. Technologia ta wykorzystuje AI – nowatorską sieć kontradycyjną o nazwie StyleGAN. Algorytm, za pośrednictwem zdjęć przedstawiających rośliny, „nauczył się” ich wyglądu i zaczął generować nowe wizerunki, niemające odpowiedników w rzeczywistości istniejących gatunkach. W ten sposób pojawia się nowy rodzaj tytułowej martwej natury – martwej dlatego, że nigdy nie istniała. Otrzymane obrazy tworzą poklatkowe wideo, w którym jedna wygenerowana roślina płynnie przekształca się w kolejną.

Obraz we współczesnej kulturze cyfrowej jest nieustannie przetwarzany, a odbiorcy ingerują w jego istnienie na różne sposoby. Zależało mi, aby każdy mógł uczestniczyć w tworzeniu obrazu, a jednocześnie aby obraz ten był nośnikiem rzeczywistych danych. W celu wywołania interakcji obrazu z człowiekiem użyłam TouchDesigner'a, czyli wizualnej platformy programistycznej, natomiast aby uzyskać dostęp do danych, wykorzystałam język programowania Python. Dzięki temu obraz zmienia się pod wpływem ruchu, kolorów i dźwięków otoczenia, pozyskiwanych przez kamerę.

Istnieją tysiące bezpłatnych zbiorów danych dostępnych online, możliwych do analizy i wizualizacji przez każdego. Zdecydowałam się wykorzystać bazy danych unijnego programu obserwacji Ziemi Copernicus. Ogromne ilości globalnych danych z satelitów oraz naziemnych, powietrznych i morskich systemów pomiarowych dostarczają informacji, które pomagają władzom publicznym i innym organizacjom międzynarodowym w poprawie jakości życia mieszkańców Europy i nie tylko. Dane, które wybrałam, pochodzą z programu monitorującego atmosferę i dotyczą poziomu tlenu i dwutlenku azotu. Są to jedne z najgroźniejszych związków zanieczyszczających atmosferę, ale rośliny, które – jak wiemy – oczyszczają powietrze, mają zdolność fitoremediacji, czyli neutralizacji szkodliwych substancji i zanieczyszczeń. Jednym z mechanizmów umożliwiających sprawne oczyszczanie atmosfery z tlenków azotu, jest pobieranie przez roślinę cząstek tych związków i wbudowywanie ich we własne tkanki. Dzięki temu procesowi, wartości tlenków azotu znajdują się również w roślinach z moich obrazów. Cyfrowa kompozycja złożona z danych i fikcji tworzy sieć zależności, w której moja twórcza wyobraźnia łączy się z niezależnymi ode mnie cyfrowymi i generatywnymi manipulacjami. Wszystkie czynniki przeplatają się, tworząc sieć połączeń między rzeczywistościami. Wobec tego rezultatem pracy nie jest określony końcowy efekt, ale procesy, które zachodzą na bieżąco. Całość projektu zamknięta jest w postaci instalacji z dwóch monitorów, komputera i projektora. Na komputerze uruchomiony jest program ze zbudowanym przeze mnie systemem, który generuje ruchome, efemeryczne i niefiguralne obrazy, wyświetlane na monitorach. Projektor wyświetla początkowe zdjęcia roślin.

Tworząc tę synergiczną i symulakryczną pracę, wykorzystującą niektóre koncepcje post-fotograficzne, pozostaje otwarta na interpretacje niezwiązane z założeniami, które przyjął, inicjując projekt.

**Katarzyna Serkowska**  
„Martwa natura?”

22 czerwca — 14 lipca 2021 r.

**UL**

adres	ul. Św. Barbary 3 80–753 Gdańsk
telefon	660 811 584 / 667 507 629
e–mail	ul.galeria@gmail.com
instagram	@galeriaul
www	ul.gda.pl