



**TWILIGHT
ZONE**

between analog and digital media

28.05- 20.06.2021

Matthew Attard (Malta)

Zsolt Czako (Hungary)

Tomasz Dobiszewski (Poland)

Matyou Galea (Malta)

Zsolt Gyenes (Hungary)

Shusaku Kaji (Japan)

not a Number Group (Poland)

Robert Sochacki (Poland)

Eric Souther, Andrew Deutsch (USA)

curated by Alicja Panasiewicz

Organizer: *Spazju Kreattiv*

Place: St James Cavalier, Castille Place, Valletta, Malta

Pedagogical University of Krakow, Poland

Co-founding: *Adam Mickiewicz Institute, Poland*

Twilight zone — between analog and digital media

Between Analogue and Digital Media

Visual combustion, a flame without heat, is an effect that can be achieved using video techniques. In this case, the technology fulfils the function of introducing the human being into the nucleus of technological reality as part of an aesthetic experience. And light – the matter of projecting and editing – is an inalienable element of a technical medium that contributes to creating the image. Light is also a carrier of meaning; the viewer, immersed in light, keeps testing their perception again and again.

Explorations at the intersection of traditional and digital media are visible in the artistic strategies of Eric Souther and Andrew Deutsch, the duo who in the three-channel video *Launch From Space* included a new audiovisual composition by Andrew Deutsch using unpublished sounds that he and Paulina Oliveros performed on stage with distinctive “instruments”: conch shells, a reel-to-reel tape recorder, and a classical accordion. The primary sounds have been processed by a digital algorithm, and the visual effects are coupled with the sounds.

Also, Robert Sochacki, using digital reproduction techniques for artistic creation, referred to the representation of fire, not from a thermal but a visual perspective. Technical images in bright, flickering colour themes transport the viewer “into the space of meditation, digitised meditation”.

Taming Fire

Fire is one of the essential elements defined in Antiquity; the rich symbolism refers both to its creative and destructive power. Fire used to fill us with fear; nowadays, it seems to have been tamed by humans.

The energy of fire covers two areas: thermal and luminous. Art historians believe that symbolically light refers to that which is spiritually equivalent to illumination. At the same time, fire is elemental – the exchange of energy, burning, destruction. Thermal and tactile senses are stimulated only in contact with live fire.

The Promethean myth is deeply rooted in our culture, while the taming of fire undoubtedly contributed to the rapid development of human civilisation. Natural light can be associated with the primordality of creation. I describe electronic light as a property of electronic matter, the material for the reality of electronic realis (Sidney Myoo).

Shusaku Kaji expressed the primal beauty of fire and light reflected in our distant ancestors’ eyes, stimulating the retina. In the two-channel video, by visualising analogue electrical signals and editing them digitally, multicoloured abstract images have come into being, mesmerising with a riot of intense colours and drawing the viewer into a space similar to the images forming under the eyelids - afterimages.

The activity of imaging and naming the fire is a prelude to artistic activity. Each time it refers to the direct experience of the luminosity of the flame and thermal sensations in the body (Maria Popczyk).

Nowadays, fire has been reduced to its optical nature. Technology is used to create and transform light, from the first campfire, through the development of electricity, to the glow of interfaces.

Zsolt Gyenes’ video seeks precisely the connections between natural and technical light and electricity. In a sense, the technical images generated as an audiovisual improvisation using a modular audio synthesiser and a wobulator enthrall with the flicker of light and the ephemerality of images projected onto a wall – a portion of energy sent from a device illuminating a physical surface. Art has abandoned the inscribing or transforming of sensual material in favour of digital forms of recording, transmitting, and receiving signs. Art using natural and artificial light, video, film/mapping, and VR is purely energetic, delocalised, and free of physical barriers and impossibilities. It reaches beneath the surface of matter, towards the invisible and imperceptible, towards the organisation of the world itself (Paul Virilio).

An interesting artistic statement on the fire element is the installation by Zsolt Czako, where the element of fire element is contrasted with the water element. Their visual representation in the form of a video addresses the coexistence of water and fire on one platform..

Twilight Zone

The myths associated with fire were exhausted when technology became an element of avant-garde art.

In his commentary on the 1985 exhibition *Les Immateriaux* at the Centre Pompidou, Jean-Françoise Lyotard wrote about the intuition of contemporary artists who, using new technologies in their works, “sculpt” not so much in the matter as in the digital image (that is, in light). Light is an art medium that serves to immerse viewers in an artificial, luminous environment and investigate their perception.

Twilight time, morning or evening, the so-called blue hour, is the hour when the sun is at a considerable distance below the horizon, and the muted, indirect light takes on a predominantly blue hue, very different from that seen throughout most of the day. Symbolically, twilight represents the cyclical nature; in art, it is often used to symbolise transience. The *Not a Number* group’s installation is based on reflections on the twilight of art, while the

form of the Venetian mirror, partly reflecting and partly allowing the video projection to pass through, builds an atmosphere of fading light and colour, of disturbing negative images. It takes advantage of the specificity of perception in low light – the so-called scotopic vision when we see only the contours of objects and colours are reduced to greyscale. Ephemeral light effects and the play of reflections on mirrored surfaces, the peculiar flickering of space have been provided with a quote by Samuel Beckett: So it is with time, that lightens what is dark, that darkens what is light.

Technical light has replaced fire and natural light; moreover, it has begun to act as an artefact in its own right. It can be seen in the work of Matyou Galea, who has created a spatial object with a membrane and laser light that flickers under the vibration of a speaker, creating a blurred RGB image on the wall. The viewer searches for the source of this phenomenon; the sound and its vibrations reveal their sculptural side. For Paul Virilio, light is the third interval besides time and space that determines their perception. In Galea’s installation, the synchronisation of these three intervals builds a multisensory perception of the work.

Watching and Celebrating

The fascination that people succumb to when watching the effects of light and shadow, the movement of images (described already by Plato) goes hand in hand with delight in luminous phenomena. An artist, especially one who uses immaterial light as an art material, is like a magician creating a vision.

And the viewer, surrounded by luminous images, seems to be immersed in another world, experiences the impression of being inside the image, immersion. This kind of peculiar bewilderment explains the incredible popularity of fireworks displays, and the tradition of fireworks production and fireworks shows is particularly alive in Malta. Its roots can be traced back to the Order of the Knights of St. John, who practised this peculiar art to celebrate the arrival of a knight, the birth of a child, and other occasions, but also for entertainment.

During a fireworks display, spectators experience optical ecstasy. The disturbing sight of fire and the glow of the lights, its violent brightness and dramatic colour provoke certain anxiety. This is because deep in the human consciousness, the sight of fire functions as a symbol of burning, destruction, annihilation. In the case of artificial fires, often referred to by the antonym “cold fires”, the tactile and thermal sensations associated with flames are severed.

Together with a feeling of the remoteness of fire, they produce a kind of sense of human triumph over the element.

Fireworks displays probably define the character of the Maltese best: the joy of celebration, the spontaneous noise, the violent reaction, the booming explosion of colours. And a great passion cultivated by a centuries-old tradition of producing and competing in countless fireworks festivals. The largest fireworks festival takes place in the Grand Harbour of La Valletta. Still, each region has its own competitions, its own firework designs and colours, and its own reasons for setting fireworks off. The creators of these magical spectacles are enthusiasts and holders of closely guarded manufacturing secrets and knowledge passed down from generation to generation.

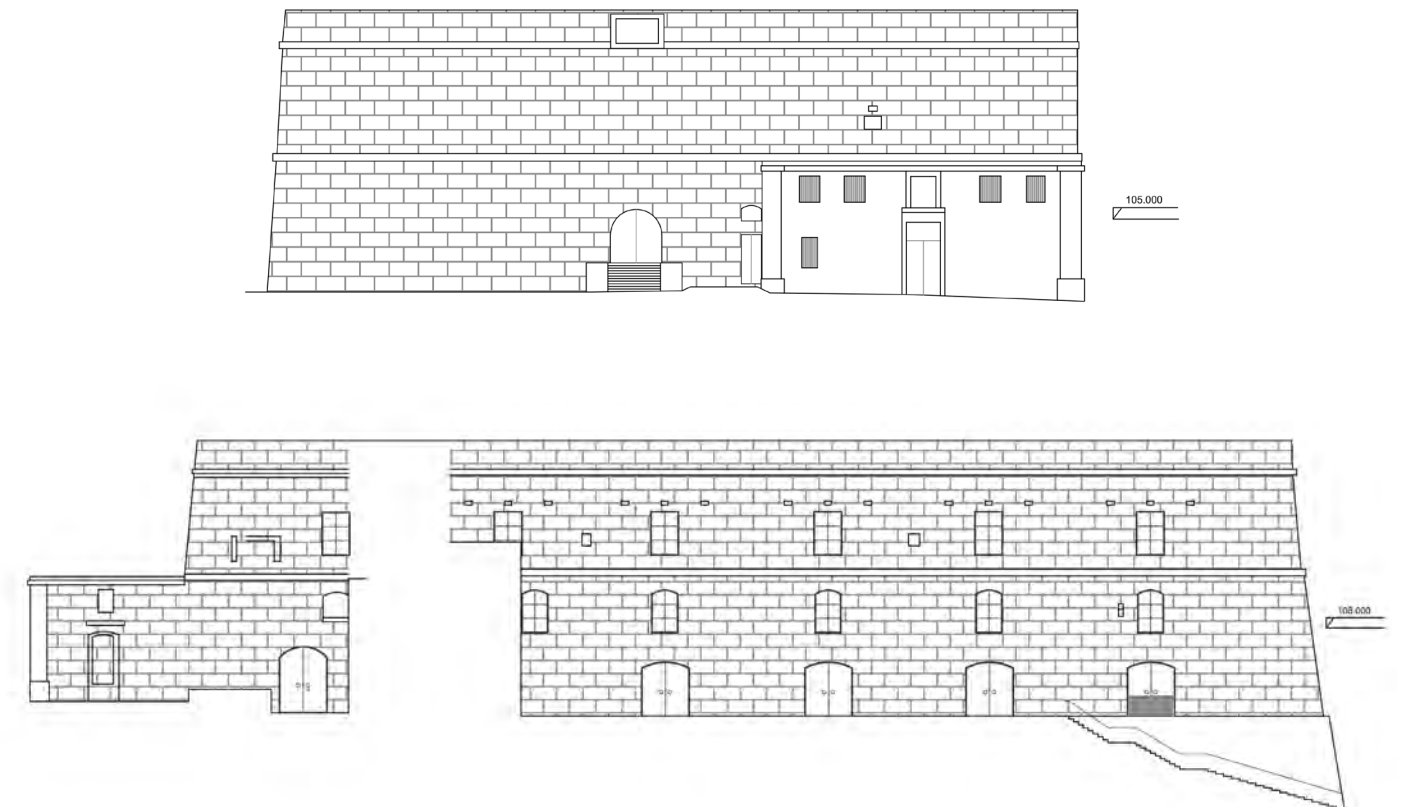
In his works burnt with a concentrated beam of sunlight on paper, Tomasz Dobiszewski transfers the thermal energy of our daily star to create drawings depicting fireworks explosions. The specific technique of creating images of fire (cold) with natural fire (hot) is a tautological reference to the nature of the element of fire and combustion. At the point where the lens focuses sunlight, slightly burnt acid-free cardboard reveals the thermal property of light, its destructive power, yet simultaneously, its creative force. This use of live flame as a material for contemporary fire art can be found in the works of Ives Klein ("painting" with fire) from the 1950s.

Matthew Attard, a Malta-born artist, who knows the craftsmen producing fireworks in small, private workshops, as well as the entire culture and context of this national phenomenon, in his work presented at an exhibition in Spazju Kreattiv, showed the drawings as a record of the registration of the eyes' movements of the viewer watching a performer imitating the sounds of fireworks, and in the second realisation - an eye-tracking trace registered while manually drawing a headline of an article about the performance. The trace of eye movement creates a peculiar drawing which the artist uses in subsequent stages of the installation: as a graphic design, rotating solid, and generative stop-motion animation. Shifting the focus from the fireworks display to the viewer is an interesting move in the search for a new counterpoint, another layer of meaning, and a scientific investigation into what the appeal of displays is, what attracts the eye (eye-tracking, eye-catching) and how visual attractiveness can be defined.

What is fascinating to the outside observer is that the locals are so attached to tradition that a beatbox version of Maltese fireworks immediately became a national sensation.

According to theorists, a pure flame being the source of light

brings to mind cognitive processes - awareness and comprehension (Popczyk). The visual image of fire and flame, artificial light, screen projection, and emission of light in the form of films are contemporary equivalents of rituals centred around fire.



Twilight zone — between analog and digital media

Pomiędzy mediami analogowymi a cyfrowymi

Atrybuty ognia, takie jak wizualne spalanie i płomień bez ciepła są efektami, który można uzyskać poprzez techniki wideo. Technika w tym przypadku spełnia funkcję wprowadzenia człowieka w ramach przeżycia estetycznego w jądro technologicznej rzeczywistości. A światło – materia projekcji i edycji – jest niezbywalnym elementem medium przyczyniającego się do powstania obrazu. Światło jest również nośnikiem znaczeń; widz zanurzając się w świetle wciąż na nowo testuje swoją percepcję.

Poszukiwania na styku mediów tradycyjnych i cyfrowych można zaobserwować w strategiach artystycznych duetu Erica Southera i Andrew Deutscha, którzy w trzykanałowym video Launch From Space zawarli nową audiowizualną kompozycję Andrew Deutscha wykorzystującej niepublikowane dźwięki, jakie wraz z Pauliną Oliveros wykonali na scenie przy pomocy specyficznych „instrumentów”: muszli konchy, magnetofonu szpulowego oraz klasycznego akordeonu. Prymarne dźwięki zostały przetworzone przez algorytm cyfrowy a efekty wizualne są sprzężone z dźwiękami.

Również Robert Sochacki wykorzystujący techniki cyfrowej reprodukcji do celów kreacji artystycznej odniósł się do przedstawia ognia nie z perspektywy termicznej, ale wizualnej. Techniczne obrazy w jaskrawych, migoczących zestawach barwnych przenoszą widza w „w przestrzeń medytacji, medytacji zdigitalizowanej”.

Oswojenie ognia

Żywiół ognia należy do podstawowych żywiołów zdefiniowanych w Starożytności; bogata symbolika odnosi się zarówno do jego mocy kreacyjnej oraz niszczycielskiej. Ogień napełniał lękiem; współcześnie wydaje się być opanowany przez człowieka.

Energia ognia obejmuje dwa obszary: termalny i świetlny. Historycy sztuki uważają, że symbolicznie światło odnosi się do tego, co duchowe, równoważne iluminacji; ogień zaś jest tym, co żywiołowe – wymianą energii, spalaniem, niszczeniem. Warto zauważyć, że zmysł termiczny i taktylny są pobudzane tylko i wyłącznie w kontakcie z żywym ogniem.

Mit prometejski jest głęboko zakorzeniony w naszej kulturze; opanowanie ognia niewątpliwie stało się przyczynkiem do błyskawicznego rozwoju cywilizacyjnego człowieka. Natomiast światło naturalne odnosi się do pierwotności stworzenia. W końcu światło elektroniczne opisuje własność materii elektronicznej, będącej tworzywem rzeczywistości elektronicznego realis (Sidney Myoo).

Shusaku Kaji wyraził pierwotne piękno ognia i światła, które odbijało się w oczach naszych praprzodków podbudzając siatkówkę. W dwukanałowym wideo, poprzez wizualizację analogowych sygnałów elektrycznych i ich cyfrowej edycji powstały wielobarwne, abstrakcyjne obrazy hipnotyzujące feerią intensywnych barw i wciągające widza w przestrzeń podobną do obrazów powstałych

pod powiekami – powidoków. Czynność obrazowania jak i nazywanie ognia stanowią zapowiedź aktywności artystycznej i za każdym razem odwołują się do bezpośredniego doświadczenia jakim jest świetlistość płomienia jak i termiczne doznania w ciele (Maria Popczyk).

Współcześnie ogień został sprowadzony do jego charakteru optycznego. Technologia służy tworzeniu i przekształcaniu światła, od pierwszego ogniska, poprzez rozwój elektryczności, do blasku interfejsów.

Wideo Zsolta Gyenesa poszukuje związków właśnie pomiędzy światłem naturalnym i technicznym oraz elektrycznością. Techniczne obrazy wygenerowane jako audiowizualna improwizacja przy użyciu modularnego syntezatora audio i wobulatora zachwycają migotliwością światła i efemerycznością obrazów projektowanych na ścianę – to porcja energii wysyłana z urządzenia oświetlająca powierzchnię fizyczną. W pracach Gyenesa obserwujemy współczesną tendencję do wpisywania czy przekształcania zmysłowego materiału na rzecz cyfrowych form zapisu, nadawania i odbierania przy pomocy znaków.

Sztuka wykorzystująca światło, zarówno naturalne, jak i sztuczne, wideo, film/mapping i VR jest czysto energetyczna, zdelokalizowana, wolna od fizycznych barier i niemożliwości. Siega pod powierzchnię materii, ku temu, co niewidzialne i niedostrzegalnego, ku organizacji samego świata (Paul Virilio).

Interesującą wypowiedzią artystyczną na temat żywiołu ognia jest instalacja Zsolta Czako, gdzie żywiołowi ognia przeciwstawiony jest żywioł wody. Ich wizualna reprezentacja w postaci wideo traktuje o współistnieniu wody i ognia na jednym.

Strefa zmierzchu

Wyczerpanie mitów związanych z ogniem nastąpiło w momencie gdy technika stała się elementem sztuki awangardowej.

Jean – Françoise Lyotard w swoim komentarzu do wystawy *Les Immatériaux* w Centre Pompidou w 1985 r. pisał o intuicji współczesnych mu artystów, którzy wykorzystując w swoich pracach nowe technologie, „rzeźbią” nie tyle w materii, co w obrazie cyfrowym (czyli w świetle). Światło jest nośnikiem sztuki, który służy zanurzeniu odbiorcy w sztucznym, świetlnym środowisku i badaniu jego percepcji.

Czas zmierzchu, poranny lub wieczorny, tzw. blue hour to godzina, kiedy Słońce znajduje się na znacznej odległości pod horyzontem, a przytłumione, pośrednie światło przybiera przeważnie

niebieski odcień, znacznie różniący się od tego, który jest widoczny przez większą część dnia. Symbolicznie zmierzch reprezentuje cykliczność natury; w sztuce jest często wykorzystywany jako symbol przemijania. Instalacja grupy not a Number oparta jest na rozważaniach o zmierzchu sztuki. Wykorzystanie lustra weneckiego częściowo odbijającego a częściowo przepuszczającego projekcję wideo buduje nastrój blaknącego światła i koloru, niepokojących obrazów negatywnych. W słabym oświetleniu pobudzone są specyficzne partie siatkówki – pręciki – w tzw. widzeniu skotopowym, gdy dostrzegamy już tylko kontury przedmiotów a barwy sprowadzają się do skali szarości. Efemeryczne efekty świetlne i gra odbić od powierzchni lustrzanych, pewna migotliwość przestrzeni opatrzona została cytatem Samuela Becketta: So it is with time, that lightens what is dark, that darkens what is light”.

Współcześnie światło techniczne zastąpiło ogień i światło naturalne; co więcej zaczęło pełnić rolę samodzielnego artefaktu. Można to zaobserwować w pracy Matyou Galei, który stworzył obiekt przestrzenny z membraną i światłem lasera, które pod wpływem drgań głośnika migocze tworząc rozmyty obraz RGB na ścianie. Widz poszukuje źródeł tego zjawiska; dźwięk i jego drgania ujawniają swoją rzeźbiarską stronę. Dla Paula Virilio światło stanowi trzeci interwał obok czasu i przestrzeni, który decyduje o ich percepcji. W instalacji Galei synchronizacja tych trzech interwałów buduje wielozmysłowy odbiór dzieła.

Oglądanie i świętowanie

Fascynacja jakiej ulegają ludzie oglądający efekty światła i cienia oraz ruch obrazów (opisany już u Platona) idzie w parze z zachwytem nad zjawiskami świetlnymi. Artysta, szczególnie wykorzystujący niematerialne światło jako tworzywo sztuki jest jak magik kreujący wizję.

Widz otoczony świetlnymi obrazami wydaje się być zanurzony w innym świecie, doznaje wrażenia przebywania we wnętrzu obrazu, immersyjności. Ten rodzaj swoistego oszołomienia jest wytłumaczeniem niebywałej popularności pokazów sztucznych ogni, a tradycja produkcji i pokazów ogni jest szczególnie żywa na Malcie. Jej korzenie sięgają czasów Zakonu Rycerzy Świętego Jana, którzy uprawiali tę swoistą sztukę aby świętować przybycia rycerza, narodziny dziecka i inne okazje. Także dla rozrywki.

Widzowie podczas pokazu fajerwerków przeżywają optyczną ekstazę; widok ognia i tony światła, jego gwałtownej jasności i dramatycznej barwy budzą rodzaj niepokoju, ponieważ głęboko

w świadomości człowieka widok ognia funkcjonuje jako symbol spalania, niszczenia, zagłady. Przy ogniach sztucznych często określanych antonimem zimne ognie następuje odcięcie odczuć taktylnych i termicznych przynależnych do płomieni. Wraz z pewnością bezpieczeństwa oddalenia od ognia dają pewnego rodzaju poczucie tryumfu człowieka nad żywiołem.

Pokazy fajerwerków prawdopodobnie najlepiej określają charakter Maltańczyków: radość świętowania, spontaniczny hałas, gwałtowność reakcji, głośna eksplozja kolorów. I wielka pasja kultywowana przez wielowiekową tradycję produkcji i współzawodnictwa w niezliczonych festiwalach sztucznych ogni. Największy festiwal fajerwerków odbywa się w Wielkim Porcie w La Valetcie, ale każdy region ma swoje własne konkursy, własne wzory i kolory ogni a także własne powody odpalania ogni sztucznych. Twórcy tych magicznych spektakli są pasjonatami i posiadaczami pilnie strzeżonych tajemnic produkcji i wiedzy przekazywanej z pokolenia na pokolenie.

Tomasz Dobiszewski w swoich pracach wypalanych skupioną wiązką światła słonecznego na papierze przenosi energię cieplnej naszej gwiazdy dziennej do tworzenia rysunków przedstawiających wybuchy sztucznych ogni. Specyficzna technika tworzenia obrazów ognia (zimnego) ogniem naturalnym (gorącym) stanowi tautologiczne odniesienie do natury żywiołu ognia i spalania. Lekko przypalona tektura bezkwasowa w miejscu skupienia poprzez soczewkę promieni słonecznych uzmysławia termiczną właściwość światła, jej niszczyielską siłę. Równocześnie siłę kreacyjną. Prekursorem wykorzystania żywego płomienia jako tworzywa sztuki współczesnej był Ives Kleina („malowanie” ogniem) w latach 50.

Matthew Attard, artysta urodzony na Malcie, znający osobiście rzemieślników wytwarzających fajerwerki w niewielkich, prywatnych zakładach oraz całą kulturę i kontekst tego narodowego fenomenu w swojej pracy wystawionej na wystawie w Spazju Kreattiv pokazał rysunki jako zapis rejestracji ruchów oczu widza oglądającego występ performerów imitujących dźwięki fajerwerków. W drugiej realizacji znajdujemy eyetrackingowy ślad zarejestrowany podczas ręcznego rysowania nagłówka artykułu na temat tego performance'a. Ślad ruchu oczu tworzy swoisty rysunek, który artysta wykorzystuje w kolejnych odsłonach instalacji: jako grafika, jako obrotowa bryła i generatywna animacja poklatkowa. Przeniesienie akcentu uwagi z pokazu ogni sztucznych na widza jest ciekawym zabiegiem poszukiwania nowego kontrapunktu, innej warstwy znaczeniowej oraz naukowym dociekaniem czym jest atrakcyjność pokazów; co przyciąga wzrok (eye – tracking,

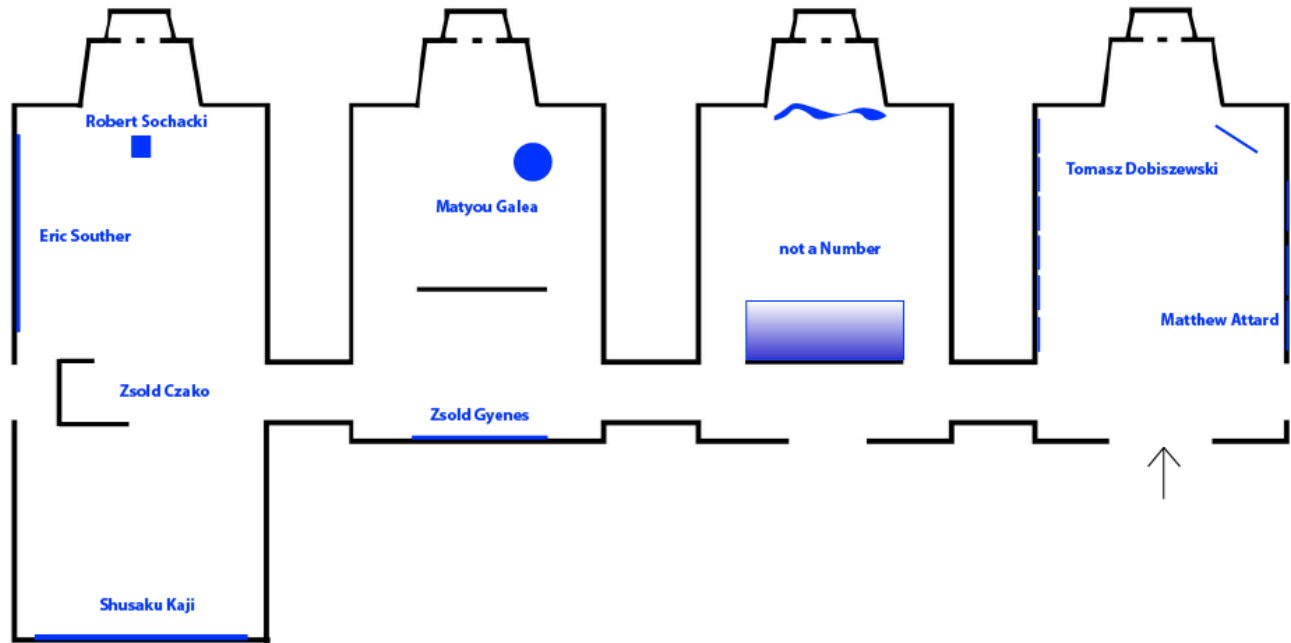
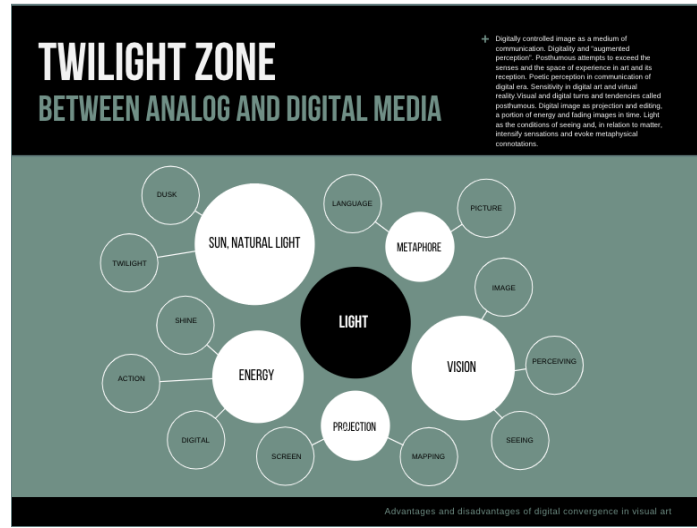
eye catching) i jak można zdefiniować atrakcyjność wizualną. Dla obserwatora z zewnątrz fascynujące jest fakt tak wielkiego przywiązania Maltańczyków do tradycji. Beatboxowa wersja maltańskich fajerwerków stała się narodową sensacją.

Według teoretyków czysty płomień będący źródłem światła przychodzi na myśl procesy poznawcze: świadomość i rozumienie (Popczyk). Obraz wizualny ognia i płomienia, światło sztuczne, projekcja ekranowa i emisja światła w postaci filmów są współczesnymi odpowiednikami rytuałów skupionych wokół ognia.

Wystawa prezentowana w *Spazju Kreattiv*, La Valetta, Malta

Alicja Panasiewicz







TWILIGHT ZONE

between analog and digital media

Matthew Attard
Zsolt Czakó
Tomasz Dobiszewski
Matyou Galea
Zsolt Gyenes
Shusaku Kaji
not a Number Group
Robert Sochacki
Eric Souther, Andrew Deutsch



Matthew Attard

Eye drawing a human beatbox performance imitating Maltese fireworks, 2021

Last year (2020) was the first time Malta organised a Malta's Got Talent show, for which one candidate (il-Kapxi) performed his own human beatbox version of Maltese fireworks (and reached the finals). He immediately became a national sensation, in-between popular opinion, entertainment, and internet memes. A few days after his first appearance, I also came across the following opinion-shaping article presenting argumentation which I found intelligent, witty and intriguing. (https://www.maltatoday.com.mt/comment/blogs/106128/the_sound_of_flatulence#.YA3VMHf7SHo.)

Last year was also my first summer when I did not see (or hear!) any Maltese fireworks. In all honesty, when I was invited to contribute to this show on the theme of fireworks, I was initially lost. Treating a subject embedded in so many cultural layers close to home is always complex, but the above sources gave me a way out.

I, therefore, decided to make a multiple-element eye drawing work by: 1) Recording my eye movements while hand-drawing the headline of the article.

2) Making a number of eye drawings of the performance itself from which a generative eye-drawn stop-motion animation was developed.

3) Setting up a multiple-element piece of the drawing results.

Eye drawing a human beatbox performance imitating Maltese fireworks, 2021

W ubiegłym roku (2020) Malta po raz pierwszy zorganizowała program Malta's got Talent, w którym jeden z kandydatów (il-Kapxi) wykonał własną, beatboxową wersję maltańskich fajerwerków. Natychmiast stał się narodową sensacją wśród szerokiej publiczności oraz Internecie.

https://www.maltatoday.com.mt/comment/blogs/106128/the_sound_of_flatulence#.YA3VMHf7SHo.

Instalacja przedstawiona na wystawie to wieloelementowy rysunek oka poprzez:

- 1) Rejestrowanie moich ruchów oczu podczas ręcznego rysowania nagłówka artykułu.
- 2) Wykonanie kilku rysunków oczu z samego przedstawienia, z których powstała generatywna animacja poklatkowa.
- 3) Stworzenie wieloelementowego dzieła przedstawiającego wyniki rysowania.



Zsolt Czakó

Back On The Sun / Back To The Sun

A video installation deals with the coexistence of water and fire on the same surface.

Two opposite elements; their eternal cycle; the Sun and the Moon; life and death; creation and destruction; male and female principles. Both can be useful; both can be destructive. What they share is the possibility of purification.

I evoke these two elements simultaneously, with colours slowly changing in an abstract way. The rhythm of the animation is similar to the rhythm of the human breath.

One side evokes fire, the other water. On the middle of the surface, there is a typographical sign referring to the omitted text.

What I do is not a narrative. There is no story to be created. It is not a linear structure. We are in inner human space. The project is about a lyrical or poetic state of the soul.

Back On The Sun / Back To The Sun

Instalacja wideo traktuje o współistnieniu wody i ognia na jednym.

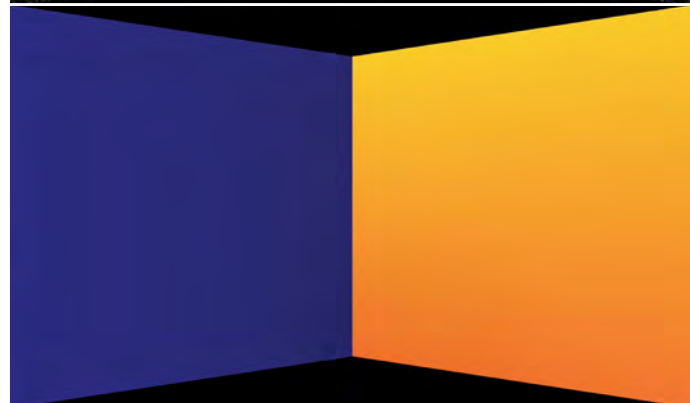
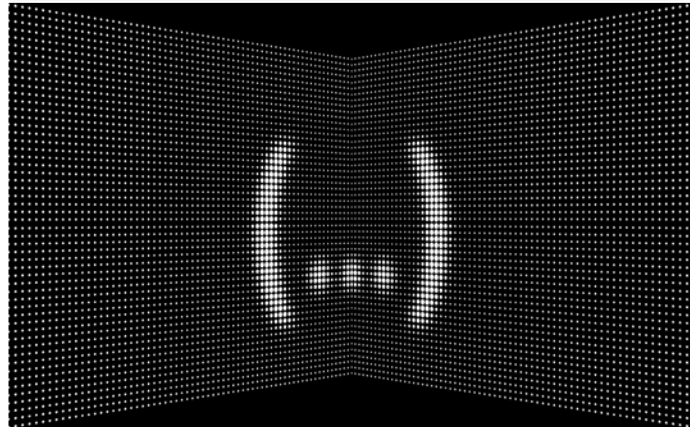
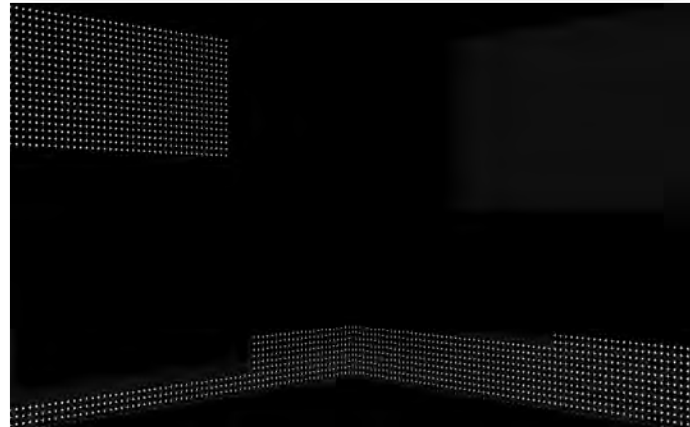
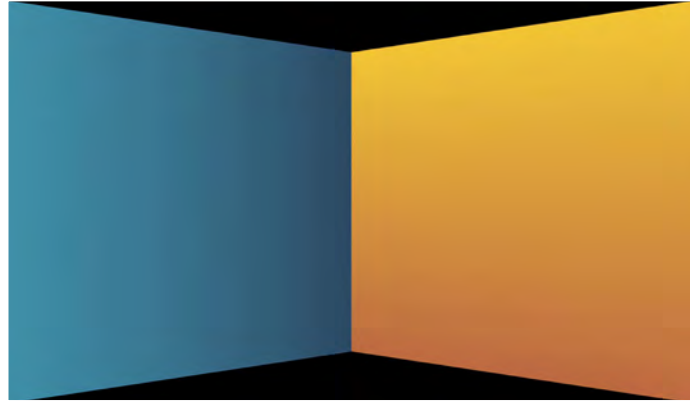
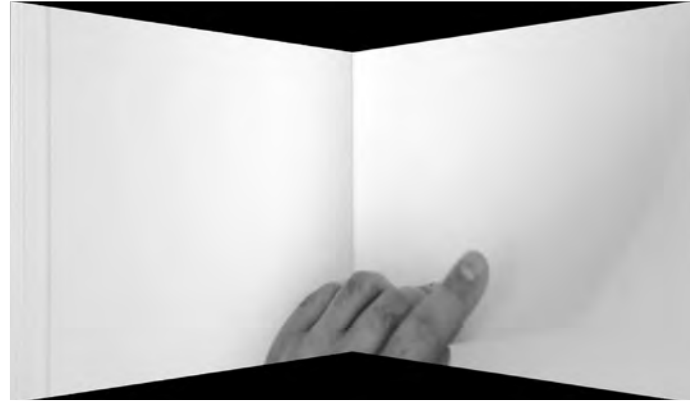
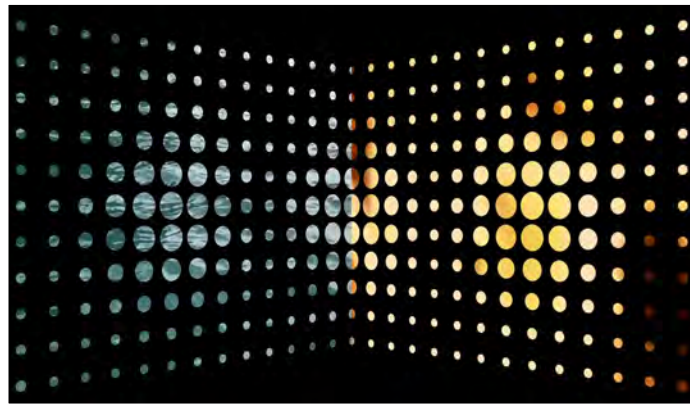
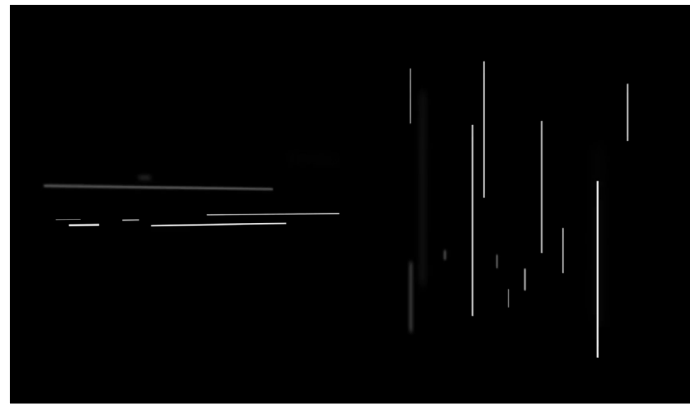
Dwa przeciwstawne żywioły; ich wieczny cykl; Słońce i Księżyc, życie i śmierć; tworzenie i niszczenie; pierwiastek męski i żeński. Oba mogą być dobre, oba mogą być niszczące. To, co je łączy, to możliwość oczyszczenia.

Przywoływane w tym samym czasie, w ruchu, z powoli zmieniającymi się kolorami w sposób abstrakcyjny. Rytm animacji jest podobny do rytmu ludzkiego oddechu.

Jedna strona przywołuje ogień, druga wodę. Na środku powierzchni znajduje się znak typograficzny odnoszący się do pominiętego tekstu.

To nie jest narracją, nie ma tu żadnej historii do opowiedzenia, to nie jest struktura linearna. Znajdujemy się w przestrzeni wewnętrznej człowieka. Projekt dotyczy lirycznego lub poetyckiego stanu duszy.





Tomasz Dobiszewski

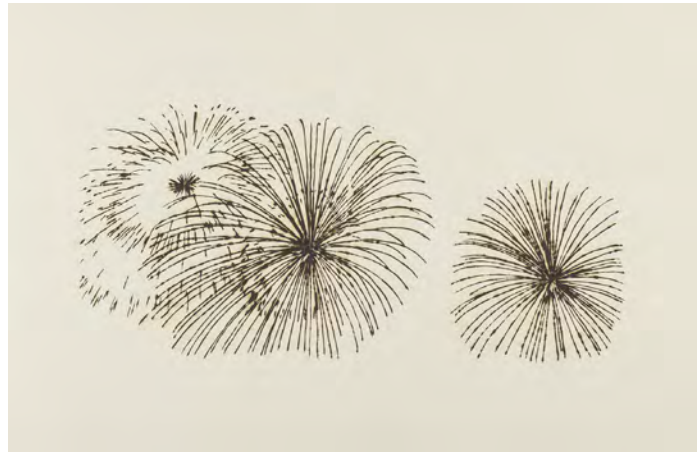
Fireworks

drawings of fireworks burned with a lens in cardboard, variable sizes, 2020 The work was made specifically for the Twilight Zone exhibition and is dedicated to traditional Maltese fireworks manufactories. Drawings based on photographs from the famous Maltese fireworks festival were burned out with a lens in cardboard.

Fireworks

rysunki sztucznych ogni wypalone soczewką w tekturze różne rozmiary 2020 Praca została wykonana specjalnie na wystawę Twilight Zone i poświęcona tradycyjnym maltańskim manufakturom fajerwerków. Rysunki oparte na fotografiach ze słynnego maltańskiego festiwalu sztucznych ogni zostały wypalone za pomocą soczewki w tekturze.





Matyou Galea

Slow Film #3

S(low) Film works with a very simple premise. Light from a laser is reflected off a surface vibrating through auditory stimuli. The result is essentially a visualisation of the pitch and the amplitude of the audio in the form of a moving image.

The work in itself stems from a curiosity around the notion of cinema and sculpture. I have always looked at this somewhat as an extension of the notion of the Expanded Arts of the 1960s and 1970s being dragged into the 21st Century. The idea of a cinematic approach through other means and in reverse; the idea of a sculptural practice through a cinematic approach has always intrigued me. This body of work is also strongly influenced by Warhol's films of the 1960s, more specifically by *Sleep* (1963) where both time and the element of narrative are present but stretched out of our attentive and perceptual comfort zones.

The Slow Film series (2016-present) is an attempt at exploring our relationship with media. The way I have always understood this body of work is that it lies in between performance and playback/screening and an intervention in space rather than in form or even in meaning. Context is derived from the immediate surroundings, the space that is being occupied especially when this is occupied by an audience. As such there is no narrative element, it is the story of the work in the space that is being played out. The movie, if one

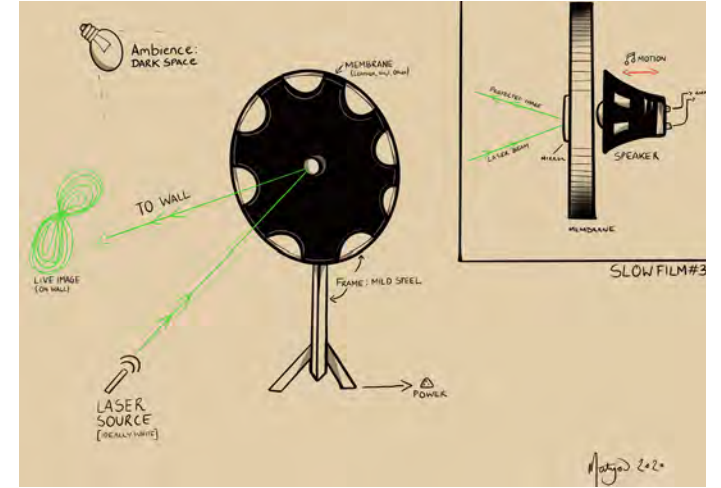
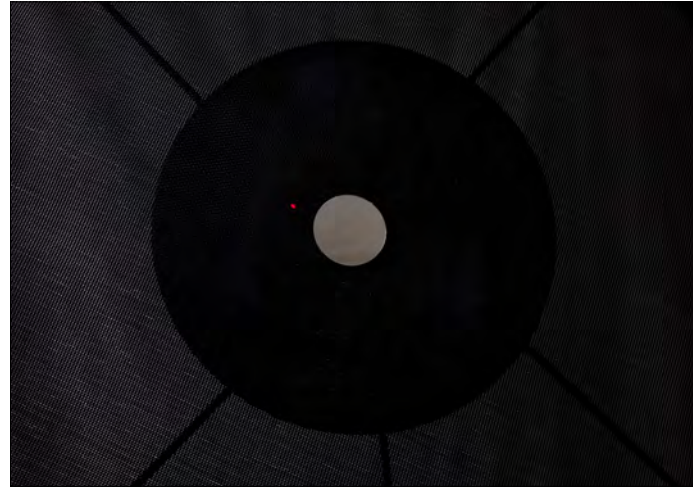
may call it such is in reality, despite the title of the series, neither fast nor slow, I would explain it as time neutral. The pace moves according to the scenarios needs, essentially the work does its thing. If the audience 'enters' the film they become part of it and time stops being a thing. If the audience observes from the outside, the film never ends, never really changes, moving at a pace that is outside the human scale of time. S(low) Film can be understood as a post-technological work. By post-technology in this case not only is the work created in an age where the use of technology is so widespread that it is taken as a given, but also in the sense that it purposely makes use of technology that is pre-digital; the analog, the mechanical. In a way the possibilities that have been opened to us to digitisation and virtualisation find a 'new home' or are re-articulated through older, simpler, media and technology. This in a way not only 'future proofs' the way that humankind has been capable of imagining differently through software (which is fickle and becomes obsolete very fast) but also to a certain degree allows for older media and technologies and the artistic methods, movements and ideologies that these were built upon to complete their lifespan arc, to reach their true potential, a potential that was cut short in an abrupt manner due to the breakneck speed at which technology has advanced in the past couple of decades.

Slow Film #3

Kontynuacja koncepcji Slow Cinema (2016-obecnie), która eksploruje rzeźbiarską stronę ruchomego obrazu. Działając na pograniczu rzeźby i ruchomego obrazu, a jednocześnie nie odnosząc się do żadnego z nich, ta rzeźbiarska instalacja/analogowy film bada odmienność procesu filmowego, osadzonego w wymyślnym świecie (jednocześnie osadzonym w przeszłości i w przyszłości), w którym nie istnieje obecna technologia.

Dzieło wykorzystuje dźwięk do tworzenia obrazów w czasie rzeczywistym poprzez wykorzystanie technologii analogowej, która jest źródłem dźwięku. Dzieło wykorzystuje dźwięk do tworzenia obrazów w czasie rzeczywistym poprzez wykorzystanie technologii analogowej technologii, która jest zasilana przez procesy cyfrowe. Na poziomie filozoficznym cykl ten

próbuję (od)tworzyć stan teraźniejszości poprzez zestawianie ze sobą napięcia przeszłości i przyszłości. Slow Film #3 to audiowizualna fantazja, która poprzez statyczny proces nieustannie generuje nowe i efemeryczne obrazy, nieustannie zmieniane przez relację dzieła z otoczeniem i sposobem, w jaki jest ono wykorzystywane.



Zsolt Gyenes

Wobbly Lights

hybrid audiovisual work of art,
Music/Audio: Attila Dóra–Zsolt Gyenes, 2021

Light, sun, and electricity are mysteries. Everything wobble and oscillate between two extremes; light and dark, day and night, and life and death.

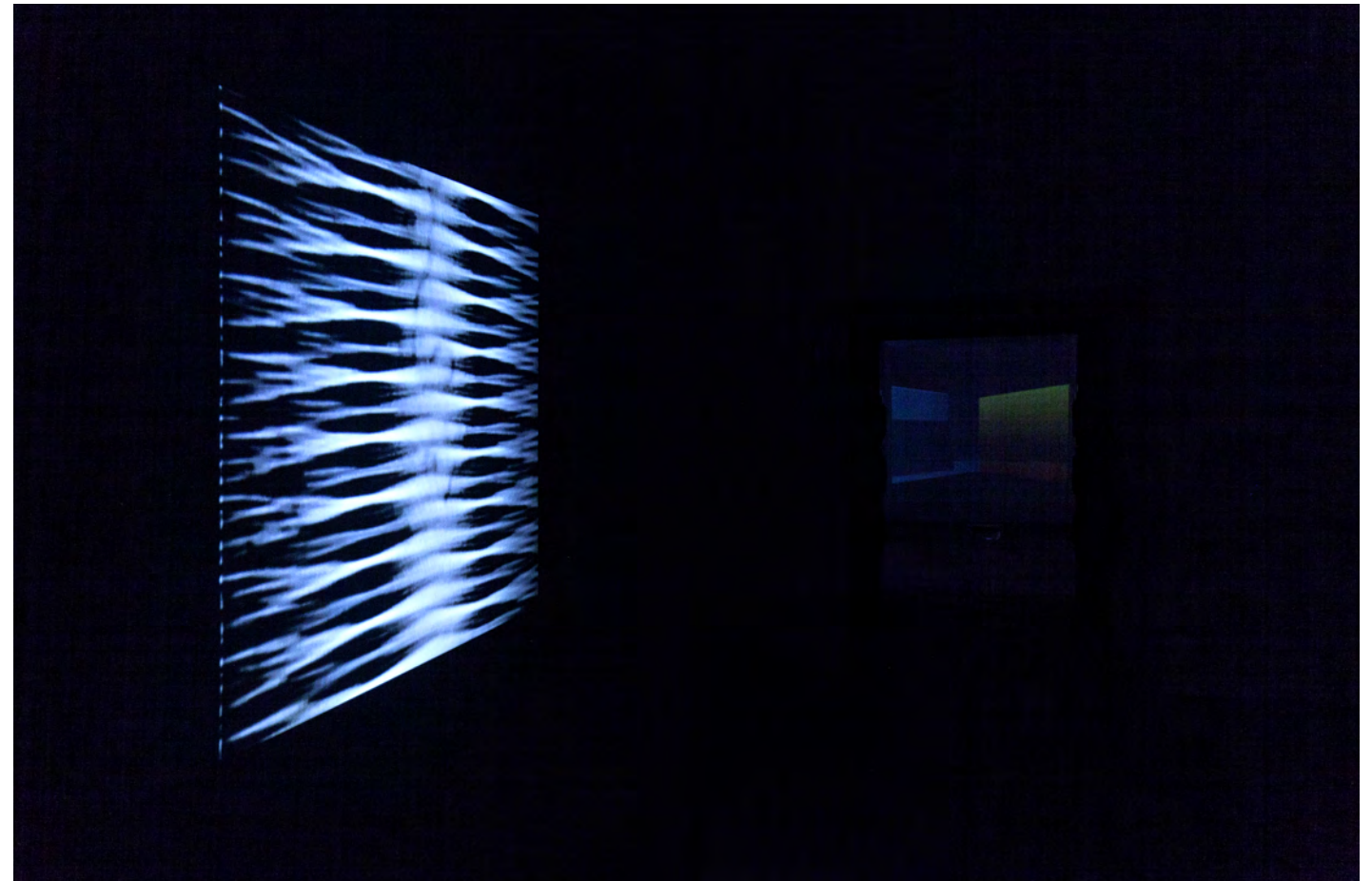
The base of this audiovisual improvisation was realised at dawn by analogue technique in real-time using a modular audio synthesiser and wobulator (Jones Raster Scan). The work was completed by making Computed Tomography animation and digital edition. The audio generates the visuals. You can almost see what you can hear. Visual music. Motion photograms; pre-movie.

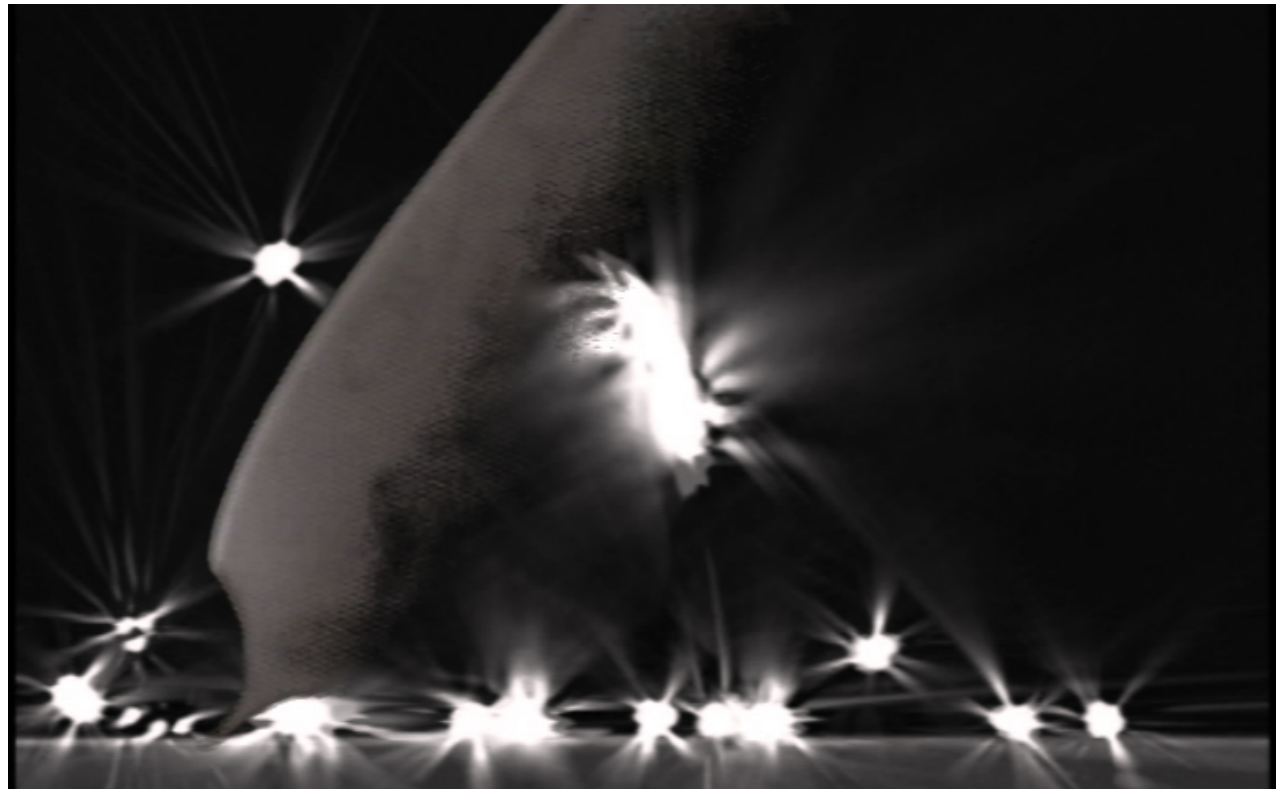
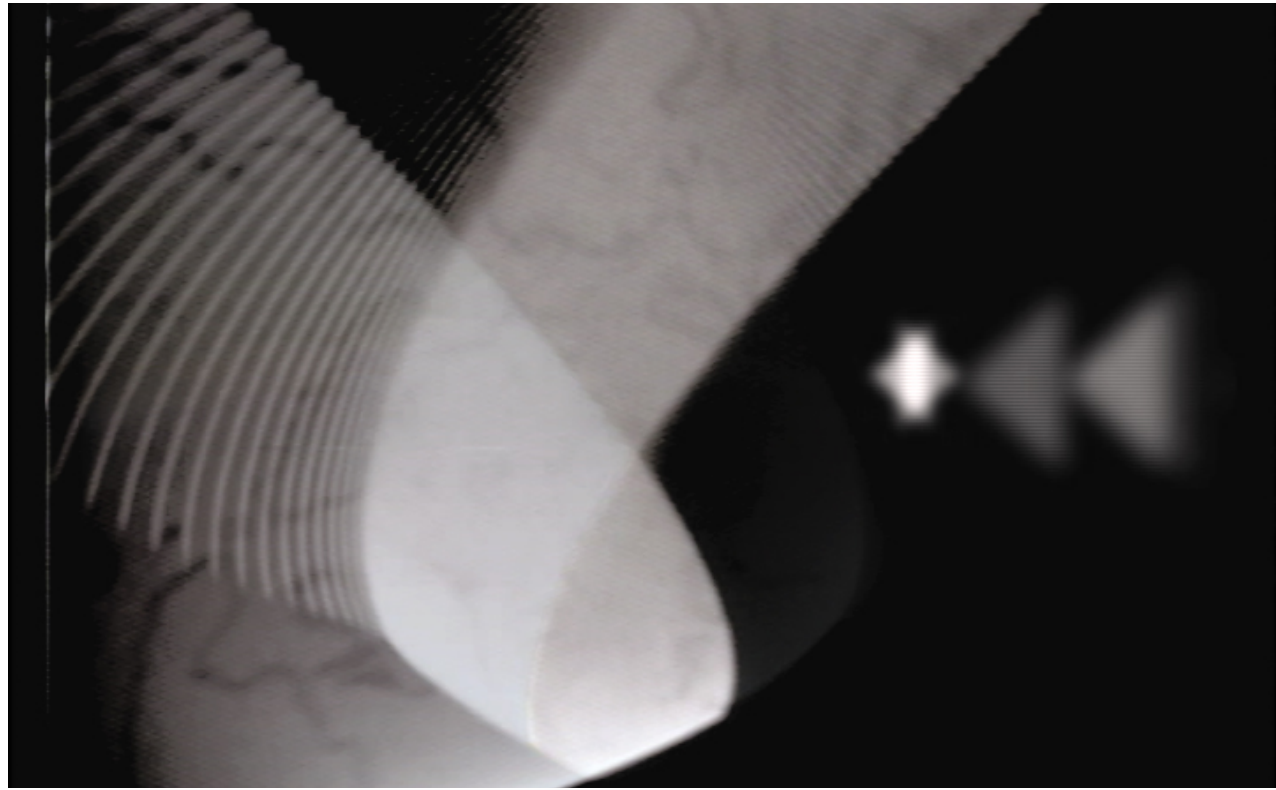
Wobbly Lights

hybrid audiovisual work of art
Music/Audio: Attila Dóra–Zsolt Gyenes, 2021

Światło, słońce i elektryczność jest tajemnicą. Wszystko faluje i oscyluje pomiędzy dwoma ekstremami: światłem i ciemnością, dniem i nocą, życiem i śmiercią.

Podstawą tej audiowizualnej improwizacji była technika analogowa rejestrowana w czasie rzeczywistym przy użyciu modularnego syntezyzatora audio i wobulatora (Jones Raster Scan). Dopełnieniem dzieła było wykonanie animacji tomografii komputerowej i edycji cyfrowej. Dźwięk generuje wizualizację. Widać to, co słyszalne. Muzyka wizualna. Fotogramy ruchowe; pre-movie.





Shusaku Kaji

Retinal Activation

primitive and ancient, future...

What was light/fire like before man's consciousness was born?

Before humans invented fire, it would have been ignited by lightning or an explosion of energy from the earth.

How did the ancient people feel when they first saw fire? Was it awe or fear? What did they feel in the flickering, blinking light of it?

I express the primal beauty of fire and light that would have been reflected in the eyes of the ancients through abstract images.

I create the landscape by visualising analogue electrical signals and digitally editing them.

Retinal Activation

prymitywne i starożytne, przyszłość...

Jak wyglądało światło/ogień zanim narodziła się świadomość człowieka?

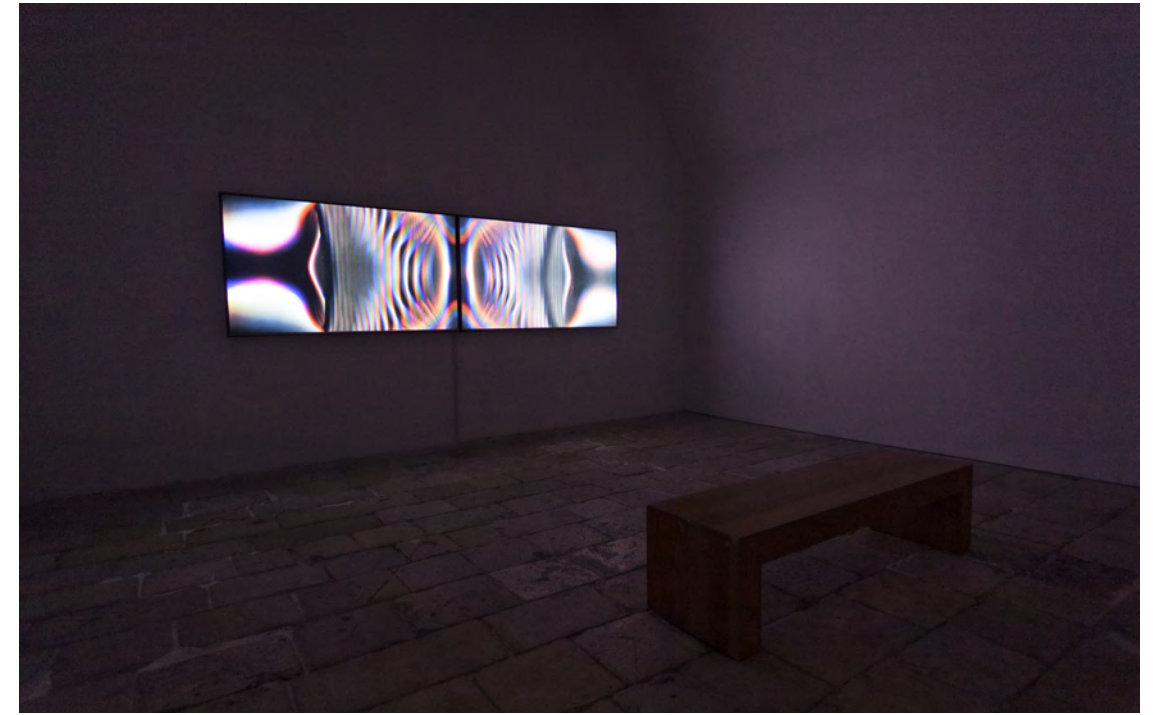
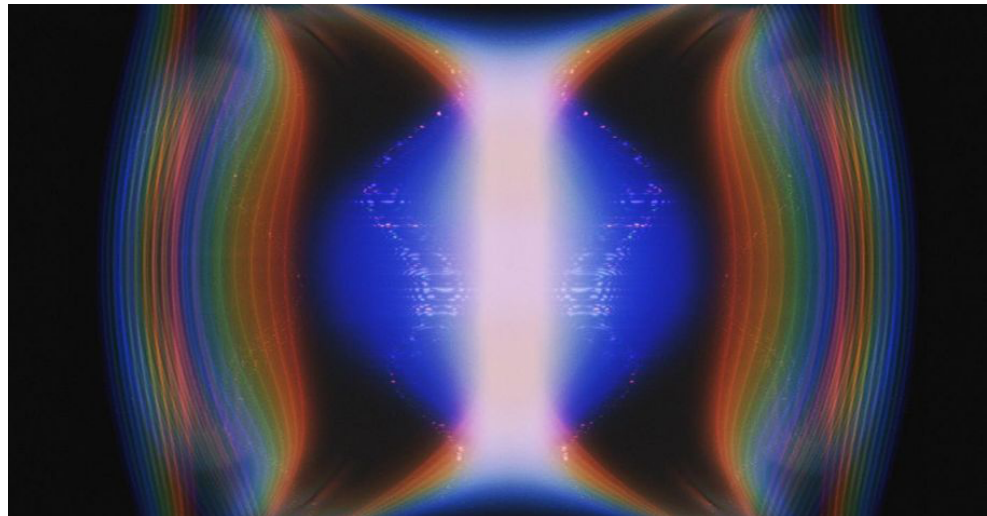
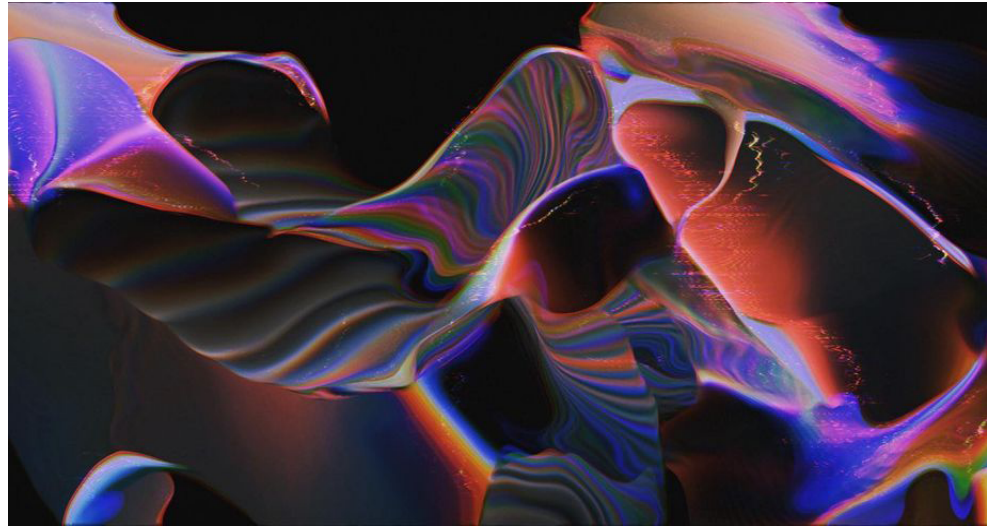
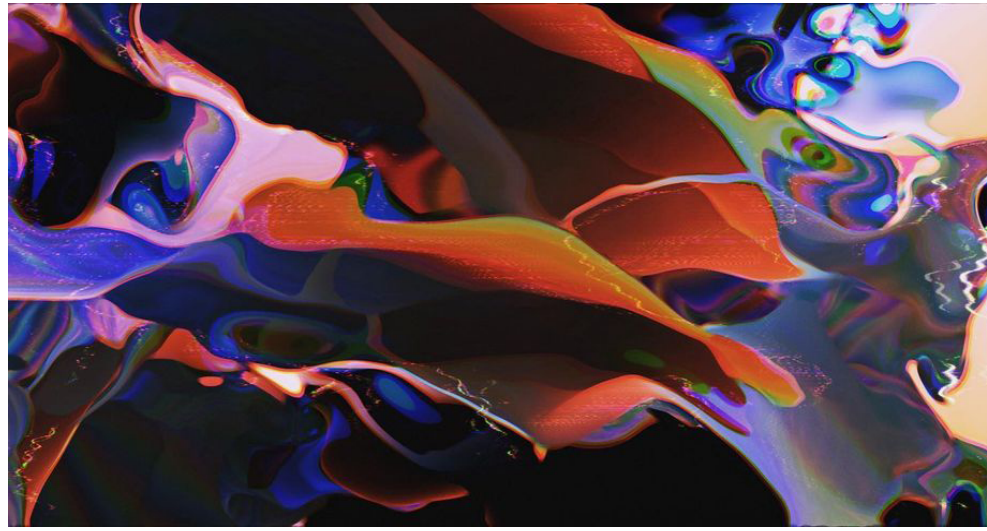
Zanim człowiek wynalazł ogień został zapalony przez błyskawicę lub przez wybuch z Ziemi.

Jak czuli się starożytni ludzie, gdy po raz pierwszy zobaczyli ogień? Czy był to respekt czy strach, co czuli w jego migoczącym, migotliwym świetle?

Wyrażam pierwotne piękno ognia i światła, które odbijało się w oczach starożytnych poprzez abstrakcyjne obrazy.

Tworzę krajobraz poprzez wizualizację analogowych sygnałów elektrycznych i ich cyfrową edycję.





Not a Number group

Alicja Panasiewicz/Adam Panasiewicz

Subversive Twilight

Twilight in art is often employed as a symbol of transience. Our installation is based on the book by Roman Kubicki – a Polish philosopher and art theorist, author of “Twilight of Art. The birth of the Postmodern Individual?”. Our work — Subversive Twilight — comments on the notion of the twilight of art.

Between day and night — when light, colour, and shadow fade – a space emerges where meanings are subverted: enlightened referents give way to bleakness.

Shall we live to see the dawn again, or shall we be stuck in the darkness?

Subversive Twilight reflects these ideals, betraying the existentiality of the passage of time; duration - despite the twilight of ideas, values, art.

As it flows steadily across a ribbon surface, artificial twilight, a video projection, exposes the secrets of living in the dark. The primary consideration of the project is to encourage free creative thinking in the face of calamity and servitude.

Artistic creation is about building alternative values, ways of thinking and acting in the face of isolation. Imagination is our last hope against the loss of freedom.

Subversive Twilight

Zmierzch w sztuce często wykorzystywany jest jako symbol przemijania. Praca oparta jest na rozważaniach Romana Kubickiego - polskiego filozofa i teoretyka sztuki, autora książki „Zmierzch sztuki. Narodziny postmodernistycznej jednostki?”, gdzie komentuje pojęcie zmierzchu sztuki.

Pomiędzy dniem a nocą - kiedy światło, kolor i cień zanikają - pojawia się przestrzeń, w której znaczenia zostają wywrócone: oświeceniowe odniesienia ustępują miejsca mrokowi.

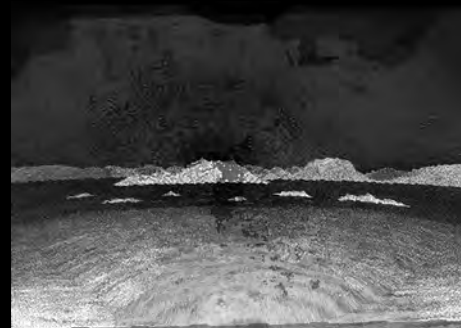
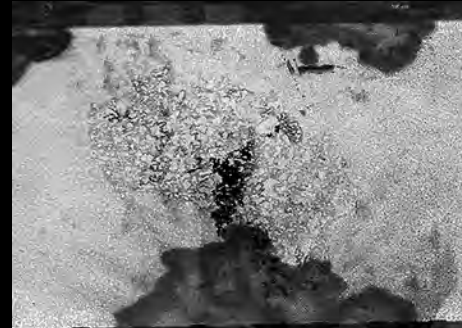
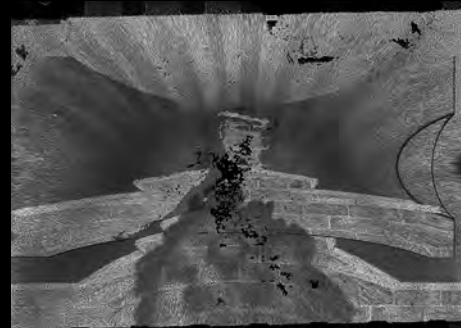
Sztuczny zmierzch, projekcja wideo w inwersji w pewnym sensie zachęca do swobodnego, twórczego myślenia.

Budowanie alternatywnych wartości, sposobów myślenia i działania zdarza się w obliczu izolacji. Wyobraźnia jest naszą ostatnią nadzieją przed utratą wolności.

Czy doczekamy się świtu, czy też utkniemy w mroku?

Egzystencjalność upływu czasu; trwania - mimo zmierzchu idei, wartości, sztuki.





Robert Sochacki

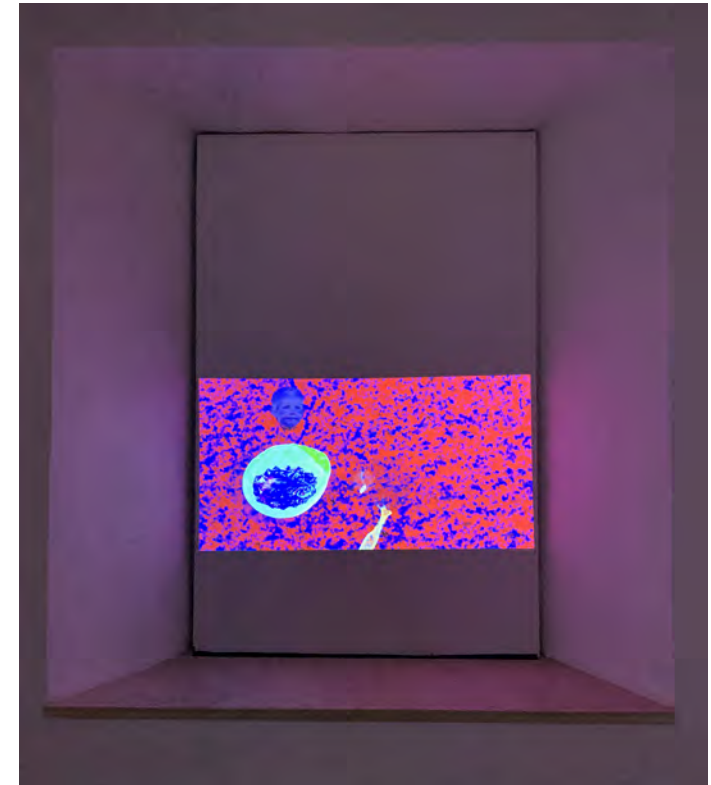
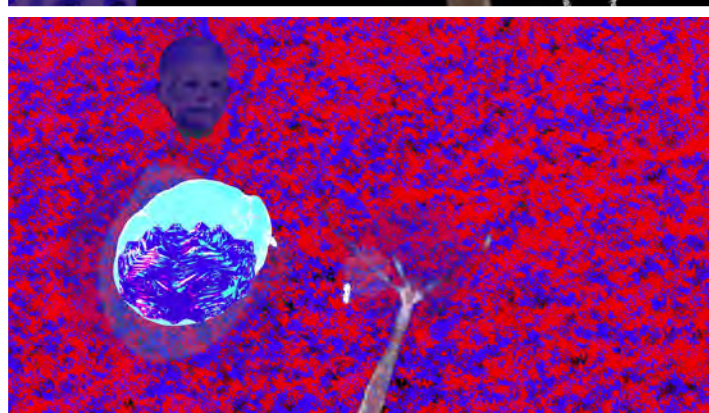
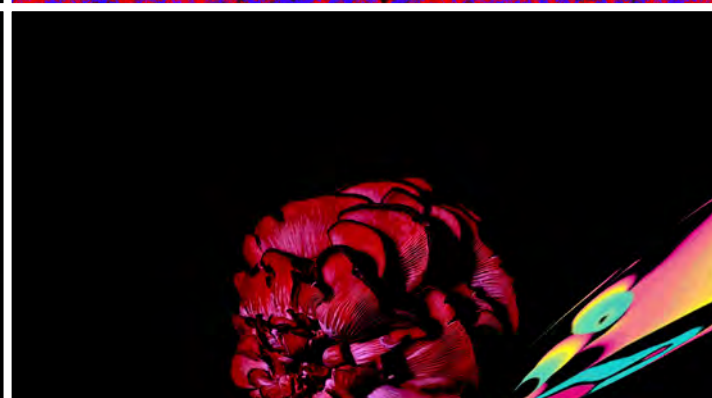
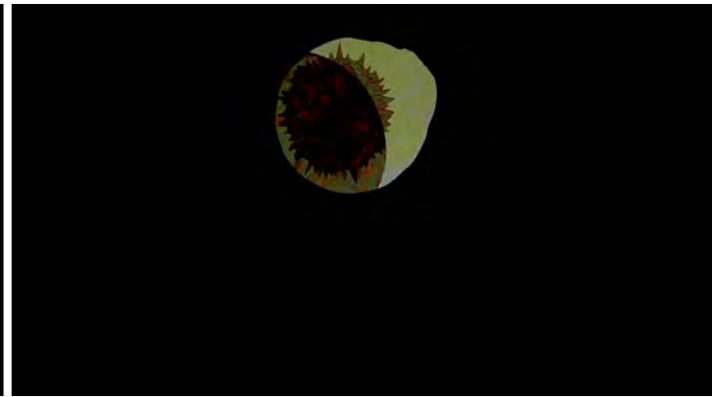
Listening to Dailyness, Phantom video concept

I want to take viewers into a meditation space, where we can observe and reflect on the shifted realities: that one we used to call „natural”, offline, and sensual, and the non-human, digitalised one. Old World vs New Normal. Something we used to call virtual is real now - so what are we observing? A symbiosis of those realms or a conquest unfolding right in front of us? The answer is where the lights are. Text based on “Suspended Futures” by Julian Brigstocke, in: „Listening With Non-Human Others” edited by Julian Brigstocke, Tehseen Noorani. ARN Press / published as part of an Authority Research Network (ARN) project titled Participation’s “Others”: A Cartography of Creative Listening Practices. Original Soundtrack by Robert Sochacki. Used samples of Oto Hiax-Bearing and Writhe dial-up modem sound Hania Rani Live from Studio S2 Hiroshi Yoshimura - Blink Toshi Tsuchitori - Ishiura (Abridged) Yoshiaki Ochi - Ear Dreaming.

Listening to Dailyness, Phantom video concept

Chciałabym przenieść widzów w przestrzeń medytacji, gdzie możemy obserwować i zastanawiać się nad przesunięciem rzeczywistości: tej, którą zwykliśmy nazywać „naturalną”, offline i zmysłową oraz tej nie-ludzkiej, zdigitalizowanej. Stary Świat vs Nowa Normalność. Coś, co do tej pory nazywaliśmy wirtualnym, teraz jest prawdziwe - co więc obserwujemy? Symbiozę tych sfer czy podbój, który rozgrywa się tuż przed nami? Odpowiedź jest tam, gdzie są światła. Tekst na podstawie „Suspended Futures” Juliana Brigstocke’a, w: „Listening With Non Human Others” pod redakcją Juliana Brigstocke’a, Tehseen Noorani. ARN Press / opublikowany jako część projektu Authority Research Network (ARN) zatytułowanego Participation’s „Others”: A Cartography of Creative Listening Practices Original Soundtrack by Robert Sochacki. Wykorzystane próbki: Oto Hiax - Bear and Writhe dial up modem sound Hania Rani Live from Studio S2 Hiroshi Yoshimura - Blink Toshi Tsuchitori - Ishiura (Abridged) Yoshiaki Ochi - Ear Dreaming.





Eric Souther, Andrew Deutsch

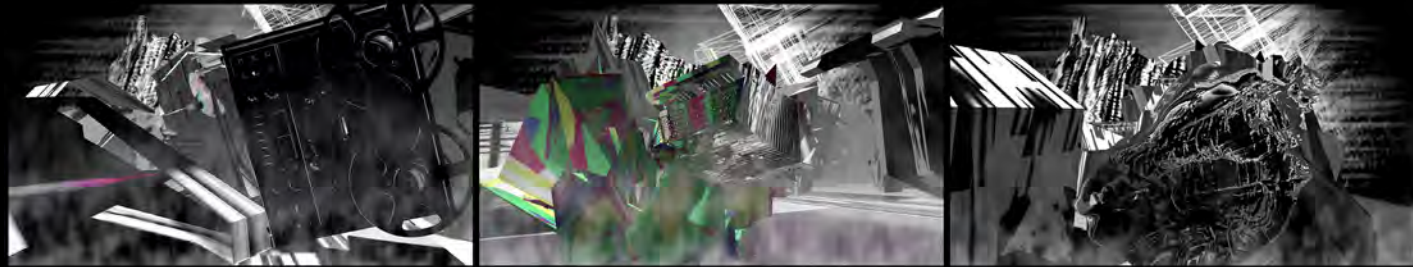
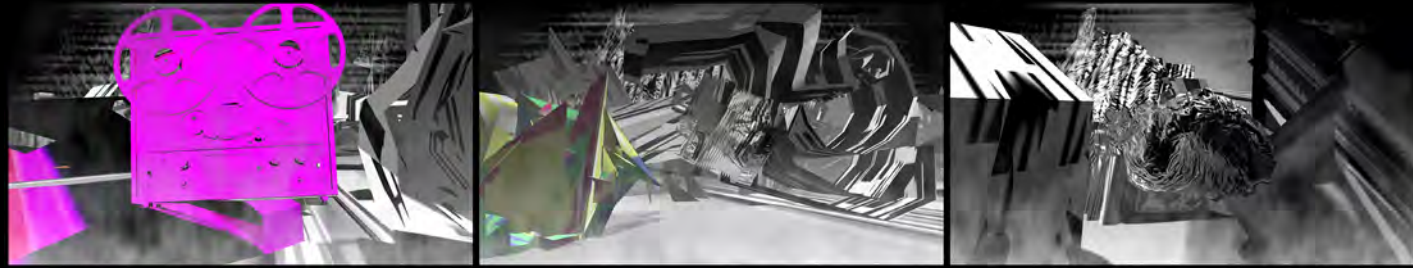
Launch From Space

The work is a collaboration between Andrew Deutsch, Eric Souther & Pauline Oliveros (posthumously). The work features a new composition by Andrew Deutsch that incorporates unpublished sounds by Deutsch and Oliveros as they performed on stage. Sounds are stretched and pitch-shifted in multiple layers. The piece is a tribute to Oliveros, who often told Andrew, "If you want something new to happen, or to understand why something happened, you have to approach it from outer space". A conch shell, a reel-to-reel tape machine, and an accordion are animated in the piece as these were instruments that Oliveros often performed with alongside her "extended instrument system" and are played in real-time with the sound.

Launch From Space

Launch From Space jest efektem współpracy Andrew Deutscha, Erica Southera i Pauline Oliveros (pośmiertnie). Utwór zawiera nową kompozycję Andrew Deutscha, która wykorzystuje niepublikowane dotąd dźwięki, jakie Deutsch i Oliveros wykonali na scenie i stanowi hołd dla niej. Muszla konchy, magnetofon szpulowy i akordeon to instrumenty, z którymi Pauline Oliveros często występowała w ramach swojego „rozszerzonego systemu instrumentalnego”; a specyficzne dźwięki były wykonywane w czasie rzeczywistym.







Matthew Attard

Born in Malta (1987), he currently lives in Edinburgh. He was accepted to pursue his eye drawing research as a practice-based PhD at the *Edinburgh College of Art, University of Edinburgh*, supported by the *Malta Arts Scholarship* scheme.

Matthew is strongly interested in situating his work within the realm of contemporary drawing. His interests include: the extension of the line within 3D spaces, the multiple viewpoints perceived by the viewer, the datafication of the line, drawing as a cyborg in dialogue with technology, drawing through the use of data, the challenging of data and the provocation of how we represent ourselves this day and age.

Urodzony na Malcie (1987), a obecnie mieszkający w Edynburgu. Swoje badania nad eyetrackingiem kontynuuje jako doktorat oparty w *Edinburgh College of Art, University of Edinburgh*, wspierany przez *Malta Arts Scholarship* scheme.

Matthew jest zainteresowany tematem współczesnego rysunku, rozszerzenia linii w przestrzeni 3D, wielości punktów widzenia wi-
dza, linią jako źródłem danych, rysunkiem jako elementem dialogu z technologią, rysunkiem z wykorzystaniem danych oraz poszukiwaniem tego, jak reprezentujemy siebie w dzisiejszych czasach.



Zsolt Czako

In his experiments with visual language, the different imaging fields like graphic art, typography and animation, reinforce each other through their interaction. Abstract thought and experimental approaches mark both his original art and his book designs, visual designs for film, television, and other productions. His works have been featured at several exhibitions and international publications. *The Typographic Experiment*, published by *Thames&Hudson*, praised Czako's individual visual world and its original modernist roots. Selected scholarship of the Chicago Artist International Program.

W jego eksperymentach z językiem wizualnym wzmacniają się różne dziedziny obrazowania, takie jak grafika, typografia i animacja poprzez wzajemne oddziaływanie. Abstrakcyjne myślenie i eksperymentalne podejście cechuje nie tylko jego oryginalną sztukę, ale także projekty książek, projekty wizualne dla filmu, telewizji i innych produkcji. Jego prace były prezentowane na wielu wystawach i w międzynarodowych publikacjach. *The Typographic Experiment*, opublikowana przez *Thames&Hudson*, doceniła indywidualny świat wizualny Czako i jego oryginalne, modernistyczne korzenie. Jest stypendystą Międzynarodowego Programu Artystycznego w Chicago.

<http://zsoltczako.hu>



Tomasz Dobiszewski

Born in 1977 in Bydgoszcz. In 2005 he graduated from the Academy of Fine Arts in Poznań, he obtained his diploma in the Intermedia Photography Studio under the supervision of Krzysztof J. Baranowski and Stefan Wojnecki. In 2018, he graduated from the Interdepartmental Doctoral Studies at The Eugeniusz Geppert Academy of Fine Arts in Wrocław, he defended his doctoral thesis in 2020. Since 2019 he is an assistant at the Media Art Department. In 2008-2010 he was associated with the Foto-Medium-Art Gallery in Krakow. He collaborated with the groups FUGg, laubyn, 6_3 and the Musical Theatre Capitol in Wrocław. He received, among others, Jerzy Grotowski Scholarship for achievements in the field of art (2017), Scholarship of the Minister of Culture and National Heritage (2012). The artist's works belong to public collections in Poland and abroad, as well as to private collections.

Urodzony w 1977 r. w Bydgoszczy. W 2005 r. ukończył Akademię Sztuk Pięknych w Poznaniu, dyplom obronił w Pracowni Fotografii Intermedialnej pod kierunkiem Krzysztofa J. Baranowskiego i Stefana Wojneckiego. W 2018 r. ukończył Międzywydziałowe Studia Doktoranckie w Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, pracę doktorską obronił w 2020 r. Od 2019 r. jest asystentem w Katedrze Sztuki Mediów. W latach 2008-2010 związany był z krakowską galerią Foto-Medium-Art. Współpracował z grupami FUGg, laubyn, 6_3 czy Teatrem Muzycznym Capitol we Wrocławiu. Otrzymał m.in. Stypendium im. Jerzego Grotowskiego za osiągnięcia w dziedzinie sztuki (2017), Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego (2012). Prace twórcy należą do zbiorów publicznych i prywatnych w Polsce i za granicą.
www.dobiszewski.com

https://www.instagram.com/_matthew_attard_/?hl=en
<https://www.facebook.com/attard.mat>



Matyou (Matthew) Galea

(b.1986) is a visual artist based in Malta. His conceptual-adjacent aesthetics revolve around the notion of sculptural expansion, which refers to the ability of his artworks to transcend their own format by being deployed into the surrounding space. With a fascination with the mechanical and sound fed into his practice, he strives to connect the visual, the sonic, and the object to create expanded sculptural works or, as he calls them, 'sculptural situations'.

Matyou (Matthew) Galea (ur. 1986) jest artystą wizualnym mieszkającym na Malcie. Jego konceptualna estetyka oscyluje wokół pojęcia rzeźbiarskiej ekspansji, która odnosi się do zdolności jego dzieł do przekraczania własnego formatu poprzez rozmieszczanie ich w otaczającej przestrzeni. Fascynując się mechaniką i dźwiękiem w swojej twórczości; stara się łączyć to, co wizualne, dźwiękowe i przedmiotowe, aby tworzyć rozszerzone prace rzeźbiarskie lub, jak sam je nazywa, „sytuacje rzeźbiarskie”.

<https://www.instagram.com/matyougalea/>



Zsolt Gyenes

Born in Hungary. He studied media education and fine arts in Budapest and Pécs, Hungary. He is an intermedia artist and art theorist. His artistic practice concerns the process of translation and fusion between different forms of media, exploring the creative possibilities of what might be lost or gained through such interpretation, and exploring how to obtain new qualities of art in this way. He has exhibited widely at various international motion image and art festivals, exhibitions and presented one-man shows (Poland, Thailand, Malta, USA, Germany, and Hungary). He was an artist in residency (USA – two times, Thailand, Croatia, and Italy). He is an associate professor and was the guest lecturer at different universities in Europe and Asia. He published 7 books.

Urodził się na Węgrzech. Studiował edukację medialną i sztuki piękne w Budapeszcie i Peczu na Węgrzech. Jest artystą intermedialnym i teoretykiem sztuki. W swojej praktyce artystycznej zajmuje się procesem przekładu i fuzji pomiędzy różnymi formami mediów, badając ich twórcze możliwości, a także poszukując sposobu, w jaki można uzyskać nowe jakości sztuki. Brał udział w wielu międzynarodowych festiwalach filmowych i artystycznych, wystawach oraz prezentował pokazy indywidualne (Polska, Tajlandia, Malta, USA, Niemcy i Węgry). Brał udział w rezydencjach artystycznych (USA - dwukrotnie, Tajlandia, Chorwacja, Włochy). Jest profesorem, wykładał gościnnie na różnych uniwersytetach w Europie i Azji. Opublikował 7 książek.

<http://gyenes62.hu/>
<http://vizualzene.hu/>
<https://www.facebook.com/zsolt.gyenes.9>



Shusaku Kaji

Audiovisual artist from Japan creating abstract image/sound works using an electrical signal and synth effector gadgets. He mainly expresses the primitive and fundamental beauty of natural phenomena and materials in an abstract way. His work has been presented at international exhibitions worldwide. He is also the president of motion graphics design studio named "JIKAN Design Inc".

Artysta audiowizualny z Japonii. Tworzy abstrakcyjne prace obrazowo-dźwiękowe przy użyciu sygnału elektrycznego i gadżetów typu synth effector. Wyraża on głównie pierwotne i fundamentalne piękno naturalnych zjawisk i materiałów w sposób abstrakcyjny. Jego prace były pokazywane na międzynarodowych wystawach na całym świecie. Jest również prezesem studia projektowego motion graphics o nazwie „JIKAN Design Inc”.

<https://shusakukaji.com/>https://www.instagram.com/Shusaku_Kaji/
<https://www.facebook.com/shusaku.kaji>
<https://twitter.com/jikankaji>



not a Number group

is an artistic group formed in 2015. It is primarily based on Alicja Panasiewicz and Adam Panasiewicz's collaboration in artistic activity. The artistic duet mainly concentrates on the artwork using the new media's language that makes for great liberty in creation, and vagueness of interpretation, of the projects on intermedia.

“not a Number” is a numeric data type in computer science denoting an undefined or unrepresentative size; it appears on programmable devices in case of lack of digital data. Non-number – empty or space for analogue operation? At the junction of science and art, there is an area that is an inspiration for the work of the not a Number group.

They are inspired mainly by the world of science, both modern, technologically advanced, and outdated theories that have fascinated humankind for decades or hundreds of years.

Creation and creativity are common points for art and science; technology is the point where they merge. Absorption of new technologies as a medium of art; cooperation between artists and scientists; dematerialisation of art and synergy of all senses and, simultaneously, a critical approach that points to ethical and philosophical aspects of knowledge is the point of interest of the not a Number group.

They are interested in digitally controlled image as a medium of communication and light as a medium between analogue and digital media. Digitality and “augmented perception”. Post-humanistic attempts to exceed the senses and the space of experience in art. Perceptive errors as an inspiration for visual arts. Sensitivity in digital art, virtual reality, and changes in perception in the digital era.

Grupa powstała w roku 2015 na bazie doświadczeń wynikających ze współpracy i działalności artystycznej Alicji Panasiewicz i Adama Panasiewicza. Duet artystyczny zajmuje się głównie realizacjami artystycznymi wykorzystującymi język nowych mediów, który daje dużą swobodę kreatywną oraz interpretacyjną projektów intermedialnych. Not a Number – nie-liczba – to w informatyce numeryczny typ danych oznaczający niezdefiniowaną lub niereprezentowalną wielkość; pojawiający się na urządzeniach programowanych w przypadku braku danych cyfrowych. Nie-liczba – pustka czy przestrzeń na działanie analogowe? Na styku nauki i sztuki znajduje się obszar będący inspiracją dla twórczości grupy not a Number. Dotychczasowe realizacje, dotyczące zjawisk związanych z percepcją światła i przestrzeni są utworami wykorzystującymi intermedialny, a w szczególności multimedialny język wypowiedzi. Struktura komunikatu wizualnego jest bardzo dokładnie dobrana do treści merytorycznych, a poszerzenie o formy interaktywne projektowane specjalnie do konkretnego projektu włącza widza w percepcję przekazu. Do realizacji niektórych projektów grupa zaprasza do współpracy programistów, elektroników oraz interdyscyplinarnych naukowców, którzy wzbogacają charakter przekazu tworzonych wypowiedzi artystycznych.

Alicja Panasiewicz
www.alicjapanasiewicz.net
<https://www.instagram.com/alicjapanasiewicz/>

Adam Panasiewicz
<https://www.instagram.com/panasiewiczadam/>
<https://www.facebook.com/adam.panasiewicz.5>



Photo: NataliyaBelova

Robert Sochacki

Born in Poland in 1971, where he currently lives working at the Gdańsk Academy of Fine Arts. For almost 25 years, he has been engaged in creative work in various artistic spaces: from stage design in theatre, through VJ'ing, performance and large-format outdoor projections, to interactive light installations. During his doctoral studies, he began exploring the mutual relations and interpenetration of planes between light, viewer, and space. In his artistic search, he emphasises remaining in dialogue with the recipient of art. He transforms his knowledge and experience into didactic workshops conducted in various academic centres in Poland, Europe, Africa, and many other locations. As an artist, he is constantly moving between international light art festivals, individual exhibitions and NOKS collective curatorial projects. In 2018, he was the originator and chief coordinator of the "Light as a Creative Tool" International Conference with Workshops for Students in Gdańsk.

Urodzony w Polsce w 1971 roku, gdzie obecnie mieszka i pracuje na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Od prawie 25 lat pracuje twórczo w różnych dziedzinach sztuki: od scenografii w teatrze, przez VJ'ing, performance i wielkoformatowe projekcje plenerowe, po interaktywne instalacje świetlne. Podczas studiów doktorskich zaczął badać wzajemne relacje i przenikanie się płaszczyzn pomiędzy światłem, widzem i przestrzenią. W swoich poszukiwaniach artystycznych kładzie nacisk na pozostawanie w dialogu z odbiorcą sztuki. Swoją wiedzę i doświadczenie przekazuje na warsztaty dydaktyczne prowadzone w różnych ośrodkach akademickich w Polsce, Europie, Afryce itd. Jako artysta jest w ciągłym biegu pomiędzy międzynarodowymi festiwalami sztuki światła, wystawami indywidualnymi i zbiorowymi projektami kuratorskimi NOKS. W 2018 roku był pomysłodawcą i głównym koordynatorem Międzynarodowej Konferencji z Warsztatami dla Studentów „Światło jako narzędzie twórcze” w Gdańsku.

<http://robertsochacki.pl/>

<https://www.facebook.com/sochackiArt>



Eric Souther

is a new media artist who draws from multiple disciplines, including anthropology, linguistics, ritual, critical theory, and New Materialism. He develops video instruments that investigate technological & cultural ecologies, agency, and emergence. He looks for new ways of seeing beyond the seductive qualities of an image to find unseen connections that help us understand our digital and non-digital existence. His work takes many pathways, including single-channel video, interactive installation, projection mapping, print, virtual reality, and audiovisual performance.

Eric Souther jest artystą nowych mediów, który czerpie z wielu dyscyplin, w tym antropologii, lingwistyki, rytuału, teorii krytycznej i Nowego Materializmu. Tworzy instrumentarium wideo, które bada technologiczną i kulturową ekologię, sprawczość i emergencję. Poszukuje nowych sposobów widzenia, wykraczających poza tradycyjne właściwości obrazu, odnajduje połączenia, które pomagają nam zrozumieć nasze cyfrowe i niecyfrowe istnienie. Tworzy wideo, interaktywne instalacje, mapping, druki, VR oraz audiowizualne performance.

<https://www.facebook.com/eric.souther.5>



Andrew Deutsch

is a sound and video artist. He teaches sonic art, video art, and digital art at the School of Art and Design at the New York State College of Ceramics at Alfred University. He received his BFA from Alfred University and his MFA from Rensselaer Polytechnic Institute.

Andrew Deutsch jest artystą dźwięku i wideo, który wykłada sztukę dźwiękową, sztukę wideo i sztukę cyfrową w the School of Art and Design at the New York State College of Ceramics at Alfred University. Otrzymał tytuł BFA na Alfred University i MFA w Rensselaer Polytechnic Institute.

<https://www.facebook.com/deutsch2>

Organizer: *Spazju Kreattiv*

Place: St James Cavalier, Castille Place, Valletta, Malta

Pedagogical University of Krakow, Poland

Co-founding: *Adam Mickiewicz Institute*, Poland

translated by Macej Czuchra

2021

 SPAZJU
KREATTIV



UNIwersYTET PEDAGOGICZNY
im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

SUPPORTED BY

 ADAM
MICKIEWICZ
INSTITUTE