

PATRICK TRESSET

HUMAN TRAITS

31 MAJA – 14 CZERWCA 2015

Centrum Sztuki Współczesnej Łażnia
ul. Jaskółcza 1 / Gdańsk / www.laznia.pl
www.artandsciencemeeting.pl

Kurator: Ryszard W. Kluszczyński
Koordynacja: Anna Szyrwelska

Patronat Honorowy Prezydenta Rzeczypospolitej
Bronisława Komorowskiego

Projekt ART+SCIENCE MEETING 2015 dofinansowano ze środków
Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego



Wystawa francuskiego artysty i zarazem naukowca Patricka Tresseta dotyczy problematyki twórczości, zarówno ludzkiej, jak i komputerowej oraz naszych relacji z maszynami nowej generacji. Jego dzieła, to formy robotyczne, które dzięki wykorzystaniu przygotowanych w tym celu programów komputerowych są w stanie rysować portrety.

Treset, po kilkunastu latach aktywności artystycznej jako malarz, utracił w 2003 roku zdolność do tego rodzaju pracy twórczej rozpoczął studia nad systemami komputerowymi i robotycznymi, które byłyby w stanie podjąć analogiczne formy aktywności, zachowując przy tym jego charakterystyczny styl artystyczny. Efektem tych studiów są prezentowane na wystawie dzieła. *3 Robots Named Paul* wykonują rysunki osób odwiedzających wystawę, *Paul – IX*, to robot rysujący z obserwacji martwą naturę a *Peter* jest pochłonięty rysowaniem znaków i ich usuwaniem. Wszystkie trzy robotyczne instalacje zarówno tworzą artefakty, jak też wykonują performanse. Są dziełami sztuki a zarazem ją tworzą. Ich twórcza aktywność rozwija się w przestrzeni, w której dochodzi do spotkania sztuki, nauk komputerowych oraz robotyki i sztucznej inteligencji.

3RNP (2013)

W scenie przypominającej lekcję szkicowania z natury 3 roboty o imieniu Paul (Paul-III. a, Paul-III. b, Paul-III. c) czekają na człowieka-modela. Kiedy ten się pojawia, musi usiąść w fotelu, a asystent mocuje robotom kartki papieru i budzi każdego z nich. Maszyny od razu spoglądają na modela i zaczynają go rysować, patrząc to na niedokończony szkic, to na pozującego człowieka. Tak jak model na lekcji rysunku z natury, tak i tutaj jest on przedmiotem studium. Nieruchomy, a jednocześnie aktywnie utrzymujący pozę, ma za zadanie inspirować maszyny. Dla widowni jest tylko jednym z czterech niemych aktorów tego krótkiego, teatralnego widowiska. Dźwięki produkowane przez silniki maszyn tworzą improwizowaną ścieżkę dźwiękową. Roboty – stylizowani, obsesyjni, minimalistyczni artyści – potrafią tylko rysować.

PAUL-IX (2014)

„Paul-IX” le vaniteux rysuje martwą naturę na podstawie obserwacji. Zbiór przedstawionych obiektów przypomina XVI-wieczne *vanitas* – rodzaj motywu tradycyjnie zawierającego obiekty symbolizujące różne aspekty daremności doczesnych poczynań człowieka. Ironia sytuacji, w której ludzkie zachowania, aspiracje i śmiertelność są komentowane przez sztuczny twór, znajduje swoją przeciwwagę w tym, że tak jak Nexus-6 w powieści P.K. Dicka „Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?” roboty z serii Paul bez odpowiedniej konserwacji żyją raczej krótko. A poza tym, jaki sens ma to, że robot spędza swoje życie na komentowaniu życia ludzi zamiast zgodnie z oczekiwaniami stać się ich pożytecznym niewolnikiem?

PETER (2011)

„Peter” dla rozrywki nieustannie rysuje kreski, a potem je ściera. Jest wyposażony w kamerę, która – patrząc wkoło – wyczuwa aktywność w pomieszczeniu. W zależności od niej i innych czynników, robot albo nudzi się, albo jest pobudzony. Jego nastrój wpływa na szybkość liczenia i uwagę – czasem jest zbyt podekscytowany, innymi razy zbyt smutny. Wówczas robi nieoczekiwane rzeczy, np. podejmuje walkę z samym sobą.

Patrick Tresset to francuski artysta i naukowiec, który zajmuje się działalnością artystyczną człowieka, sztuczną kreatywnością (*computational creativity*) i naszym stosunkiem do maszyn, w szczególności robotów. W kontekście swojej praktyki artystycznej Tresset wykorzystuje osiągnięcia robotyki do tworzenia autonomicznych, robotycznych urządzeń, które są sugestywnymi przedstawieniami artysty, a w pewien sposób także odzwierciedleniem jego samego. Roboty Tresseta powstają w oparciu o zaawansowane technologie, wykorzystując wyniki badań z dziedziny robotyki, widzenia komputerowego, sztucznej inteligencji i przetwarzania poznawczego (*cognitive computing*).

Tresset od młodości czynnie zajmował się programowaniem, malarstwem, rysunkiem i rzeźbą, mieszkając we Francji. Po uzyskaniu dyplomu w dziedzinie biznesowych systemów komputerowych przeniósł się do Londynu, gdzie zajmował się malarstwem. W latach 1991–2003 jego prace były wystawiane na wystawach indywidualnych i grupowych w Londynie i Paryżu. W 2003 roku Tresset utracił swoją umiejętność malowania i rysowania; od tamtej pory zajmuje się systemami komputerowymi i robotycznymi, które są w stanie symulować te działania artystyczne.

W trakcie swoich badań Tresset rozpoczął studia magisterskie na kierunku informatyki w sztuce na Goldsmiths, Uniwersytet w Londynie, gdzie do 2013 r. kierował projektem Aikon II wspólnie z Prof. Frederickiem Fol Leymarie. Projekt Aikon II badał proces szkicowania z natury w oparciu o modelowanie komputerowe i robotykę. Tresset opracował także kurs robotyki kreatywnej dla studentów studiów podyplomowych na Goldsmiths w ramach programu magisterskiego na kierunku sztuk komputerowych. Tresset, do niedawna pracował jako starszy wykładowca na Zukunftskolleg na Uniwersytecie w Konstancji (Niemcy), a aktualnie jest wizytującym pracownikiem naukowym na Uniwersytecie Goldsmiths w Londynie. Publikował prace naukowe w dziedzinie sztucznej inteligencji, estetyki komputacyjnej, sztucznej kreatywności, robotyki społecznej, badań nad rysunkiem, sztuką cyfrową i grafiką komputerową.

Prace Tresseta były pokazywane na całym świecie w ramach wystaw indywidualnych i grupowych w takich muzeach, jak Victoria & Albert Museum, Muzeum Nauki, Tate Modern, Centrum Pompidou czy Muzeum Izraela, a także na London Art Fair, Kinetica Art Fair, Biennale w Stambule, Ars Electronica, Update_5.

BADANIA NAD CZŁOWIEKIEM

Roboty, które tworzę, powstają pod wpływem badań nad ludzkim zachowaniem, a konkretnie nad tym, jak ludzie przedstawiają innych ludzi, jak postrzegają dzieła sztuki i w jaki sposób kształtują swoje relacje z robotami. Wytwory tych systemów komputacyjnych także mogą być postrzegane jako element badań nad człowiekiem.

Badawczy aspekt mojej pracy dotyczy badań nad percepcją, poznaniem, psychologią i powiązаныmi dziedzinami, przy czym jej głównym celem jest próba zrozumienia, w jaki sposób ludzie rysują z natury. Dla pogłębienia tego tematu analizuję sposób, w jaki artyści, pod wpływem swojego doświadczenia, przeobrażają to, co widzą, na ruch, który następnie zmienia się w ślady na powierzchni. Moje badania doktorskie, prowadzone głównie na Goldsmiths College w Londynie w kontekście projektu Aikon II, we współpracy z Frederickiem Fol Leymarie, powoli przyczyniają się do opracowania autonomicznych wbudowanych systemów zdolnych rysować z natury. Przykładem takiego systemu jest Paul: rysuje twarze osób, które przed nim usiądą.

Technologiczny element moich działań ma na celu opracowanie systemów komputacyjnych zdolnych do autonomicznego wytwarzania przedmiotów funkcjonujących jako dzieła sztuki. W celu oceny efektów działania systemu polegam na własnym osądzie artystycznym, a jednocześnie – jako naukowiec – na osądzie moich kolegów, czyli w tym wypadku osób czynnie zajmujących się rysunkiem, krytyków sztuki i kuratorów. Wdrożenie takich systemów opiera się po części na badaniach nad procesem rysowania z natury, moimi osobistymi refleksjami jako malarza, a także badaniach z dziedzin takich jak robotyka, przetwarzanie poznawcze i widzenie komputerowe.

Kiedy prezentuję na wystawie roboty albo grupy robotów, istotnym aspektem mojej praktyki jest teatralność instalacji. Od momentu, gdy po raz pierwszy pokazywałem publicznie rysującego robota, zaczęły mnie fascynować reakcje widzów. Otworzyło to dla mnie przestrzeń do badań, w których można grać na emocjach i wspomnieniach odbiorców oraz ich poczuciu zdumienia.

Pierwotnym celem mojej pracy było stworzenie autonomicznych systemów zdolnych do tworzenia obrazów, które wywierają na widzach podobny wpływ emocjonalny i estetyczny, jak dzieła sztuki stworzone przez człowieka. Należy podkreślić, że nie chodzi tutaj o wynalezienie systemów, które potrafiłyby rysować dokładnie jak człowiek, ale o to, żeby rysunek ten wywoływał w odbiorcy konkretny estetyczny efekt. Zająłem się tym akurat tematem, kiedy utraciłem pasję do sztuki; w pewnym sensie starałem się stworzyć taką artystyczną protezę, aby uśmierzyć tę stratę. Opracowywane przeze mnie autonomiczne systemy mają za zadanie zastąpić jakąś część mnie, a konkretniej mają działać w sposób, w jaki ja idealnie chciałbym działać – umieć rysować w taki sposób, w jaki ja chciałbym rysować.



Organizatorzy | Organizers



Dofinansowano ze
Środków Ministra Kultury
i Dziedziczy Narodowe
Project supported by the
Ministry of Culture and
National Heritage



Partner | Partner



Patroni Medialni | Media Patrons

