



The Dystopia of an Imitation

The Dystopia of an Imitation

Jarosław Solecki

Dystopia imitacji

Jarosław Solecki

The Blue Point Art Publishing Series Editor / Redaktor Prowadząca Serię Wydawniczą Blue Point Art

Justyna Gorzkowicz

Review / Recenzja

Aleksandra Łukaszewicz, Institute of History and Theory of Art, Academy of Art in Szczecin / Instytut Historii i Teorii Sztuki, Akademia Sztuki w Szczecinie

Cover / Okładka

Justyna Gorzkowicz, Jarosław Solecki

Translation / Tłumaczenie

Justyna Gorzkowicz, Jarosław Solecki

Proofreading in English / Korekta w języku angielskim

Anna Taborska

Proofreading in Polish / Korekta w języku polskim

Wojciech Klas

Copyright Jarosław Solecki & Blue Point Art

All rights reserved / Wszelkie prawa zastrzeżone

All photos are copyrighted by Jarosław Solecki / Wszystkie zdjęcia są chronione prawami autorskimi Jarosława Soleckiego

Publisher / Wydawca: PUNO Press London 2022

Polish University Abroad / Polski Uniwersytet na Obczyźnie (PUNO)

238-246 King Street, London W6 0RF, United Kingdom, punopress@puno.ac.uk

The publication was prepared as part of the grant programme Arts Council England: Developing Your Creative Practice (DYCP-00349467-R8), London 2021-2022 / Publikacja powstała w ramach programu grantowego Arts Council England: Developing Your Creative Practice (DYCP-00349467-R8), Londyn 2021-2022

Supported by the Embassy of the Republic of Poland in London and The Polonia Aid Foundation Trust (PAFT)

Ze wsparciem Ambasady Rzeczypospolitej Polskiej w Londynie oraz The Polonia Aid Foundation Trust (PAFT)

Contents / Spis treści

- ◀ Introduction
Wprowadzenie
- ◀ Sculpting as a performative process
Rzeźbienie jako proces performatywny
- ◀ Between stone, clay and sculpture in 3D scanning
Między kamieniem, gliną a rzeźbieniem w skanie 3D
- ◀ Birth of the concept
Narodziny idei
- ◀ The dystopia of an imitation in progress
Photographic documentation – catalogue
Dystopia imitacji w procesie
Dokumentacja fotograficzna – katalog
- ◀ Vermeer's *Milkmaid*
Mleczarka Vermeera
- ◀ Conclusion
Podsumowanie
- ◀ Bibliography
Bibliografia
- ◀ Appendix: sketchbook
Appendix: szkicownik

The artist reaches for a new tool. He makes a scan in 3D technology. A white ceramic mug with blue patterns spilling coffee. The coffee is light beige – whitened with milk.

The everydayness of a ready-made object.

The shapes are deformed, but the mug is still a bit Dutch.

It imitates the ceramic decorations of that region. Along with its scan, another imitation has appeared in the world, this time digital.

One could end here.

However, the virtual materialisation of the real object escapes into deformation. The process of artistic imitation becomes dystopian, and nevertheless spawns inspiration. The resulting work obscures the real object. From now on, the artist will use the scan of the mug like a piece of clay.

The Dutch-like mug shifts in time and space. And the shift is so major that there is no question of mimicry. In its place appears conceptualism and ...Netherlands Baroque.

“The Milkmaid” by Johannes Vermeer. Or rather one object from the painting, but so tangible and meaningful.

The pitcher pouring milk.

The dystopia of imitation comes to life in a new dimension and in a new work. To paraphrase Ovid, describing Pygmalion’s impressions when confronted with the statue he had sculpted: “it resembled the real object so much that one would think it was alive and wanted to move. To this extent art has managed to hide art”.¹

[Curatorial note by Gorzkowicz and Solecki, London 2022]

¹ After the Polish translation: Owidiusz, *Metamorfozy*, trans. Anna Kamińska, Stanisław Stabryła (Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 1996), pp. 301–303.

Artysta sięga po nowe narzędzie. Wykonuje skan w technologii 3D. Biały ceramiczny kubek w niebieskie wzory wylewa kawę. Kawa jest jasno-beżowa – zabieleną mlekiem. Codziennosci przedmiotu ready-made. Kształty deformują się, ale kubek wciąż jest trochę holenderski. Imituje dekoracje ceramiczne tamtych regionów. Wraz z jego skanem pojawiła się w świecie kolejna imitacja, tym razem cyfrowa.

Można by zakończyć w tym miejscu.

Jednak wirtualne materializowanie realnego przedmiotu ucieka w odkształcenie. Proces artystycznej imitacji staje się dystopijny, a mimo to rodzi inspiracje. Powstające dzieło przesłania realny obiekt. Od teraz artysta będzie używał skanu kubka jak kawałka gliny.

Holenderskopodobny kubek przesuwa się w czasie i przestrzeni. A przesunięcie jest tak duże, że nie ma mowy o mimetyzmie. Na jego miejscu pojawia się konceptualizm i ...barok niderlandzki.

„Mleczarka” Johannesa Vermeera. A właściwie jeden przedmiot z obrazu, ale jakże namacalny i wymowny.

Dżban sączący mleko.

Dystopia imitacji ożywa w nowym wymiarze i w nowej pracy. Parafrazując Owidiusza, opisującego wrażenia Pigmaliona w zetknięciu z wyrzeźbioną przez siebie postacią-ułudą: tak bardzo przypominała prawdziwy obiekt, że można by pomyśleć, że jest żywy i pragnie się poruszać. Do tego stopnia sztuka zdołała ukryć sztukę¹.

[z opisu kuratorskiego Gorzkowicz i Solecki, Londyn 2022]

¹ Owidiusz, *Metamorfozy*, tłum. Anna Kamińska, Stanisław Stabryła (Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 1996), s. 301–303.

INTRODUCTION²

Does the case of Galatea – described by Ovid in *Metamorphoses* – indicate that the perfect reproduction of the artist’s intention ceases to be art and comes to life? Pygmalion, with the help of the gods, creates a new person who quite naturally births a new life. It can be said: the “Goddess Art” – so perfect that she “managed to hide art” – became a human being, that is, a mortal being. But... Is not the Ovidian narrative partly an analogy of the creative process itself? For can imitating what is mortal not turn into what is immortal? The persistence with which a given artwork inscribes itself in culture, e.g., in the form of inspiration for various artists, determines its power of influence and thus, in a way, its immortal artistry.

However, questions arise: what about those objects that were created with the intention of giving the world art, but were never recognised as such? And how should one approach those

² Both the theoretical work presented and the exhibition to which it refers were developed as part of the Developing Your Creative Practice (DYCP), Arts Council England grant programme (DYCP-00349467-R8), London 2021. Solo exhibition by P Solecki, *The Dystopia of an Imitation*, curator Justyna Gorzkowicz, 3D Blue Point Art Gallery London, March–December 2022.

WPROWADZENIE²

Czy przypadek Galatei – opisywany przez Owidiusza w *Metamorfozach* – wskazuje, że doskonale odwzorowanie zamysłu artysty przestaje być sztuką i ożywa? Pigmalion z pomocą bogów tworzy nową osobę, która zupełnie naturalnie daje nowe życie. Można powiedzieć: „Bogini Sztuka” – tak doskonała, że „zdolała ukryć sztukę” – stała się człowiekiem, czyli istotą śmiertelną. Ale... Czy historia Owidiusza nie jest po części zwodniczą analogią samego procesu tworzenia? Bo czyż imitowanie śmiertelnego nie może przerodzić się w nieśmiertelne? Konsekwencja, z jaką dzieło sztuki zapisuje się w kulturze, np. pod postacią inspiracji dla różnych twórców, stanowi o jego sile oddziaływania, a więc w pewien sposób o jego nieśmiertelnym artyzmie.

Pojawiają się jednak pytania: co z tymi obiektami, które były tworzone z intencją dania

² Zarówno praca teoretyczna, jak i wystawa powstały w ramach projektu Developing Your Creative Practice (DYCP), Arts Council England grant programme (DYCP-00349467-R8), London 2021. Wystawa indywidualna Jarosława Soleckiego, *Dystopia imitacji*, opieka kuratorska Justyna Gorzkowicz, 3D Blue Point Art Gallery London, marzec–grudzień 2022.

kinds of art-objects that manifest themselves as such already during the process of creation – those in which it is not the object itself that is important, but what happens beyond matter, at the level of concept; what is performed...? Therefore, it is also reasonable to ask: can objects made up of algorithms, conventional mathematical particles and phrases in programming language, manifest themselves as art? Bearing in mind the basic feature of virtual spaces – their interactivity and ephemerality – is it worth investigating in which trends to place the artistic events happening there?

Similar issues, centred on the tasks of art and its various representations, had already preoccupied Marcel Duchamp³, and the slightly later conceptualists (from the 1960s – 70s). The creators of this current emphasised mainly the creative process itself, assuming that the idea (or concept) underlying the work is more important than the artistic product itself⁴.

³ Duchamp Research Portal, archival collections of the Philadelphia Museum of Art, Centre Pompidou, and Association Marcel Duchamp <<https://www.duchamparchives.org/>> [accessed 30 March 2022]

⁴ Selected papers: Tony Godfrey, *Conceptual Art (Art & Ideas)* (London: Phaidon Press Ltd, 1988); Lucy Rowland Lippard, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object From 1966 to 1972* (Berkeley: University of

świata dzieła sztuki, a nigdy nie zostały jako takie rozpoznane? Jak podejść do realizacji artystycznych, które manifestują się jako takie już podczas procesu powstawania – w których nie sam przedmiot jest ważny, a to, co poza materią – na poziomie idei; co jest performowane...? Zasadnym jest zatem też pytanie: czy obiekty zbudowane z algorytmów, umownych cząstek matematycznych i zwrotów w języku programowania, mogą manifestować się jako sztuka? Mając na uwadze zasadniczą cechę przestrzeni wirtualnych – ich interaktywność i efemeryczność – czy warto dociekać, w jakich trendach umieszczać dziejące się tam zdarzenia artystyczne?

Podobne zagadnienia – skupione wokół zadań sztuki i jej różnych reprezentacji – zajmowały już Marcela Duchampa³ czy nieco późniejszych konceptualistów (z l. 60. – 70. XX w.). Twórcy tego nurtu eksponowali głównie sam proces twórczy, zakładając, że idea (lub koncepcja) leżąca u podstaw dzieła jest ważniejsza niż sam wytwór artystyczny⁴. Temat ten bliski był i nadal jest

³ Duchamp Research Portal, archival collections Philadelphia Museum of Art, Centre Pompidou, and Association Marcel Duchamp <<https://www.duchamparchives.org/>> [dostęp 30 marca 2022]

⁴ Wybrane opracowania: Tony Godfrey, *Conceptual Art*

This theme was and still is of considerable significance to many artists and art theoreticians from all over the world (among them: Henry Flynt, Joseph Kosuth, Joseph Heinrich Beuys, Simon Starling)⁵.

Let us therefore assume that the art of algorithmic sequences is a particular kind of artistic practice in which the creative power of the dystopia of imitation can be revealed. Dystopia is understood here as the originally unwanted disintegration of an object in virtual space during attempts to create its digital representations. The initial goal of an ideal

California Press, 1997); Anne Rorimer, *New Art in the 60s and 70s: Redefining Reality* (London: Thames & Hudson, 200); *Conceptual Art: Theory, Practice, Myth*, ed. by Michael Corris (Cambridge, England: Cambridge University Press, 2004).

⁵ Henry Flynt, *Concept-Art*, translated and introduced by Nicolas Feuillie (Dijon: Les presses du Réel, 1962); Joseph Kosuth, *Art After Philosophy and After: Collected Writings, 1966–1990*, ed. by G. Guercio, foreword by Jean-François Lyotard (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1991); Caroline Tisdall, *Joseph Beuys* (New York: Guggenheim Museum, 1979); Dieter Roelstraete, Francesco Manacorda, Janet Harbord, *Simon Starling* (London: Phaidon Press, 2012). Cf.: Grzegorz Dziamski *Konceptualizm*, in: *Od awangardy do postmodernizmu, Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*, ed. by Grzegorz Dziamski (Warszawa: Instytut Kultury, 1996).

wielu artystom oraz teoretykom sztuki z całego świata (zaliczają się do nich m.in. Henry Flynt, Joseph Kosuth, Joseph Heinrich Beuys, Simon Starling)⁵.

Przyjmijmy zatem, że sztuka sekwencji algorytmów jest szczególnym rodzajem działań artystycznych, w których ujawnić się może kreacyjna moc dystopii imitacji. Dystopia rozumiana jest tu jako pierwotnie niepożądany rozpad obiektu w przestrzeni wirtualnej podczas prób tworzenia jego reprezentacji cyfrowych. Początkowe założenie idealnego

(*Art & Ideas*) (London: Phaidon Press Ltd, 1988); Lucy Rowland Lippard, *Six Years: the Dematerialization of the Art Object From 1966 to 1972* (Berkeley: University of California Press, 1997); Anne Rorimer, *New Art in the 60s and 70s: Redefining Reality* (London: Thames & Hudson, 2004); *Conceptual Art: Theory, Practice, Myth*, red. Michael Corris (Cambridge, England: Cambridge University Press, 2004).

⁵ Henry Flynt, *Concept-Art*, tłum. i wstęp Nicolas Feuillie (Dijon: Les presses du Réel, 1962); Joseph Kosuth, *Art After Philosophy and After: Collected Writings, 1966–1990*, red. G. Guercio, wstęp Jean-François Lyotard (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1991); Caroline Tisdall, *Joseph Beuys* (New York: Guggenheim Museum, 1979); Dieter Roelstraete, Francesco Manacorda, Janet Harbord, *Simon Starling* (London: Phaidon Press, 2012). Por.: Grzegorz Dziamski *Konceptualizm*, w: *Od awangardy do postmodernizmu, Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*, red. Grzegorz Dziamski (Warszawa: Instytut Kultury, 1996).

imitation is being subjected to numerous metamorphoses. Shapes familiar from everyday life – simple concepts – are filtered not only through the specific technology, but above all through the artist's personality. Aesthetic representations of objects – at the beginning palpable and tangible – are generated during data transmission by means of the performative actions of billions of algorithmic operations per second. Although on their basis a dystopian formation is created, it simultaneously reveals its power to establish new artistic worlds through associations.

In this booklet I present the general characteristics of the sculpting process as a performance and the main differences resulting from working in various materials – stone, clay and 3D scanning. I further present the stages of developing my virtual sculpture, inspired by Johannes Vermeer's *The Milkmaid*, and discuss Vermeer's painting as an artistic and cultural phenomenon. Using photographic documentation of the sculptural realisation, I illustrate the way in which the performance of artistic efforts, based on associations (or ideas) arising in the process, can influence creative works in 3D scanning.

odwzorowania podlega licznym metamorfozom. Dobrze znane z codzienności kształty – proste idee – zostają przefiltrowane nie tylko przez specyfikę technologii cyfrowych, ale przede wszystkim przez osobowość twórczą artysty. Estetyczne reprezentacje obiektów – wyjściowo uchwytnych i namacalnych – podczas transmisji danych generowane są za pomocą działań performatywnych miliardów operacji algorytmicznych na sekundę. Na ich bazie powstaje wprawdzie formacja dystopijna, ale równocześnie poprzez asocjacje, ujawnia swoją moc tworzenia nowych artystycznych światów.

W książce tej przedstawiam ogólną charakterystykę procesu rzeźbiarskiego jako performansu oraz podstawowe różnice wynikające z pracy w różnych materiałach – kamieniu, glinie oraz skanie 3D. Prezentuję również etapy tworzenia wirtualnej rzeźby, inspirowanej *Mleczarką* Johanna Vermeera, opowiadając o fenomenie artystycznym i kulturowym tego obrazu. Na przykładzie dokumentacji fotograficznej z realizacji rzeźbiarskiej ukazuję sposób, w jaki performowanie działań artystycznych, w oparciu o powstające w procesie skojarzenia (czy idee), może wpływać na prace twórcze w skanie 3D.

SCULPTING AS A PERFORMATIVE PROCESS

The process of sculpting began long before Pygmalion reached for a given material and the appropriate, adapted tools. First came inspiration and, on its basis, conceptualised three-dimensional images were created in the artist's mind. Then he got down to designing, including creating drawings which he used to create miniature wooden and clay models imitating the composition of a solid.

Sculptural works are *de facto* spread over several stages, often transposing one another⁶. It happens that some of them are omitted in the process of entering the 'artistic situation' that is natural for a given artist. This process includes: visualising the idea; choosing the material, which determines the remaining stages of creating the work; and making the object: hyperrealistic – e.g., a figure, when the work assumes mimeticism in its initial construction; or, for example, an abstract form, as the realisation of a given concept. These stages – which, broadly speaking, lie between the imagining of a form and the performative

⁶ Claire Waite Brown, *Sculpting Techniques Bible* (London: Chartwell Books 2006).

RZEŹBIENIE JAKO PROCES PERFORMATYWNY

Proces rzeźbienia rozpoczął się na długo wcześniej, zanim Pigmalion sięgnął po dany materiał oraz odpowiednie, dostosowane do niego narzędzia. Najpierw przyszły inspiracje, a na ich bazie w głowie artysty powstały skonceptualizowane trójwymiarowe obrazy. Potem zasiadł do projektowania, m.in. tworzenia rysunków, które posłużyły mu do stworzenia miniaturowych drewnianych i glinianych modeli odwzorowujących kompozycję bryły.

Prace rzeźbiarskie rozpostarte są *de facto* pomiędzy kilkoma etapami, często wzajemnie się przenikającymi⁶. Bywa, że niektóre z nich zostają pominięte, podczas naturalnego dla danego twórcy wchodzenia w „sytuację artystyczną”. Do procesu tego zaliczamy: wizualizowanie idei; dobór materiału, który determinuje pozostałe etapy powstawania dzieła; oraz wykonanie obiektu: hiperrealistycznego – np. postaci, w przypadku, gdy praca zakłada we wstępnym konstrukcie mimetyzm; lub np. formy abstrakcyjnej, jako urzeczywistnienie danej koncepcji. Etapy te – zawierające się najogólniej

⁶ Claire Waite Brown, *Sculpting Techniques Bible* (London: Chartwell Books 2006).

shaping of an object – can be reduced to a single denominator – analysis. Sculpting is therefore not just a physical effort or even a craft, but a complex creative process. Sculpting is the materialisation of an idea, bringing it to life.

The visualised form, ready to be transferred to the final material, requires the use of specialised tools. Operating them makes the process performative⁷. There is a deepened interaction between a mentally “existing” object, enclosed in the artist’s imagination, and real material with specific gravity, hardness, size, and colour⁸. Each stage of the process brings the viewer closer to what the sculptor wants to materialise, to the idea (s)he brings to life.

For the artist, the relationship between what is imagined and what appears as a result is one of the most interesting things about the

⁷ For more on the links (in a cultural sense) between performance and the interactions of everyday life, see: Richard Schechner, *Performance Studies: An Introduction* (1st Edition 2002) (London & New York: Routledge, 2020). Cf. *Performativity and Performance*, ed. by Andrew Parker and Eve Kosofsky Sedgwick (New York: Routledge, 1996).

⁸ Cf. Sam Lehman-Wilzig, *Virtuality and/ in the Brain*, in: *Virtuality and Humanity. Virtual Practice and Its Evolution from Pre-History to the 21st Century* (Singapore: Springer, 2021, https://doi.org/10.1007/978-981-16-6526-4_3).

mówiąc pomiędzy wyobrażeniem formy a performatywnym kształtowaniem obiektu – można sprowadzić do jednego mianownika – analizy. Rzeźbienie zatem nie jest tylko wysiłkiem fizycznym wręcz rzemieślniczym, lecz skomplikowanym procesem twórczym. Rzeźbienie jest materializowaniem idei, ożywianiem jej.

Zwizualizowana forma, gotowa do przeniesienia na materiał końcowy, wymaga użycia wyspecjalizowanych narzędzi. Operowanie nimi sprawia, że proces staje się performatywny⁷. Dochodzi do pogłębionej interakcji pomiędzy „istniejącym” mentalnie obiektem, zamkniętym w wyobraźni artysty, a rzeczywistym materiałem o konkretnej ciężkości, twardości, wielkości, kolorze⁸. Każdy z etapów procesu przybliża widza do tego, co chce zmaterializować rzeźbiarz, do ożywianej przez niego idei.

Dla artysty jak ja zależność między tym,

⁷ O połączeniu performansu z interakcjami życia w: Richard Schechner, *Performance Studies: An Introduction* (1st Edition 2002) (London New York: Routledge, 2020). Por.: *Performativity and Performance*, red. Andrew Parker and Eve Kosofsky Sedgwick (New York: Routledge, 1996).

⁸ Por.: Sam Lehman-Wilzig, *Virtuality and/ in the Brain*, w: *Virtuality and Humanity. Virtual Practice and Its Evolution from Pre-History to the 21st Century* (Singapore: Springer, 2021, https://doi.org/10.1007/978-981-16-6526-4_3).

sculptural process. Imitating the concept of 1:1 seems by its very nature dystopian. It must assume an element of ignorance of the interaction that the artist must 'perform' in contact with the matter from which the artwork will emerge. The performativity of this process is to analyse the form by means of an awareness of the structure and characteristics of the material used, and operation of the tools as if they were an extension of the artist's body. The movement of the sculptor, as if in a solitary dance, materialises his intention, becomes a kind of performance. Also performative is the attempt to form the material into a shape existing only in the subjective, internal sphere of the imagination.

Unfortunately, the limitations of matter have the character of a cruel correction of intentions. If stone is the material, it is easy to imagine the failure of attempts to subordinate nature to our vision. After all, the artist is not a magician. Nor is (s)he a demiurge materialising objects thanks to his/her supernatural powers. (S)he is an artist.

co wyobrażone, a tym, co pojawi się jako rezultat jest jedną z najciekawszych rzeczy w procesie rzeźbiarskim. Imitowanie idei 1:1 wydaje się ze swej natury pomysłem dystopijnym. Zakłada element ignorancji wobec interakcji, jaką artysta musi „performować” w zetknięciu z materią, z której powstanie dzieło sztuki. Performatywność tego procesu jest analizowaniem formy za pomocą świadomości struktury i cech użytego materiału oraz operowania narzędziami jakby były przedłużeniem ciała artysty. Rodzajem performansu staje się ruch rzeźbiarza, który niczym w samotnym tańcu materializuje swoje zamierzenie. Performatywna jest też próba uformowania materiału na kształt istniejący jedynie w subiektywnej, wewnętrznej sferze wyobraźni.

Niestety ograniczenia materii mają charakter okrutnego korygowania zamierzeń. Jeśli materialem jest kamień, łatwo sobie wyobrazić fiasko prób podporządkowania natury naszej wizji. Artysta nie jest przecież magiem. Ani demiurgiem materializującym obiekty dzięki swej nadprzyrodzonej mocy. Jest artystą.

BETWEEN STONE, CLAY AND SCULPTURE IN 3D SCANNING

In terms of physical properties, the material that can be carved when sculpting lies on the spectrum of different types of stone at one end and different types of clay at the other⁹. Working with them requires a radically different approach to object modelling. Stone is a unique material. The ability to choose it and dialogue with it is crucial to creating sculpture. It is said that no two pieces of stone are the same. The essential feature of working in this matter is to 'take away (subtract)' from its natural, compact form, which is not a simple task. At first glance, you cannot tell what the structure of the stone is. Does it, by any chance, contain any hidden cracks, flaws or holes? Are its density, hardness, and susceptibility to processing strongly differentiated? Which parts of the stone are suitable for detail work and which for larger, dense batches? In addition to the differences in the structure of the stone, there are also discolorations or veins which can significantly deform the optical shape.

⁹ John W Mills, *The Technique of Sculpture* (London: Batsford, 1976).

MIEDZY KAMIENIEM, GLINĄ A RZEŹBIENIEM W SKANIE 3D

Z uwagi na specyfikę materiału rzeźbiarskiego na przeciwległych biegunach znajdują się przede wszystkim różnorakie typy kamienia oraz glina⁹. Praca z nimi wymaga krańcowo różnego podejścia do modelowania obiektów. Kamień jest materiałem niepowtarzalnym. Umiejętność jego wyboru i dialogu z nim jest kluczowa w powstaniu rzeźby. Mówi się, że nie istnieją dwa takie same kawałki kamienia. Zasadniczą cechą pracy w tej materii jest „odbieranie” z jej naturalnej, zwartej formy, co nie jest prostym zadaniem. Na pierwszy rzut oka nie można stwierdzić, jaka jest struktura kamienia. Czy przypadkiem nie zawiera on ukrytych pęknięć, wad, dziur? Czy jego gęstość, twardość, podatność na obróbkę są mocno zróżnicowane? Które partie kamienia nadawać się będą do opracowywania szczegółów, a które do większych, zwartych partii? Do różnic w strukturze kamienia dochodzą także jego przebarwienia czy użylenia, które mogą znacznie zdeformować optycznie formę.

⁹ John W Mills, *The Technique' of Sculpture* (London: Batsford, 1976).

In this case, correction is almost impossible and nothing is determined in the carving process itself. The structure of the chosen stone may force a transformation of the original concept.

Such problems do not concern the artist who uses clay, even though it, too, has its own specificity in terms of density, humidity or, at the final stage of processing, firing time¹⁰. In this case, the sculpture is created essentially 'by adding'. Further pieces of clay are glued to the previously prepared frame. Working in clay also includes 'subtracting', which, however, is more a kind of correcting of the form than the main way of creating it. Very often sculptors, before they start working in stone, reach for clay to refine their concept.

Sculpting with 3D graphics applications has different characteristics. We lose the sensation that comes from working with the sculptural matter of stone or clay: their coldness, moisture, roughness, smoothness, softness of the surface. However, we gain an unlimited amount of matter and the ability to go back to a previous state if we make a mistake. Working in 3D is

¹⁰ *The Figure in Clay: Contemporary Sculpting Techniques by Master Artists*, ed. by Suzanne Tourtillot (New York: Lark, 2011).

W tym przypadku, korekta jest prawie niemożliwa, a w samym procesie rzeźbiarskim nic nie jest przesądzone. Struktura wybranego kamienia może wymusić przekształcenie pierwotnego pomysłu.

Tego typu problemy nie dotyczą artysty sięgającego po glinę, choć i ona posiada sobie tylko przynależne zróżnicowanie pod względem gęstości, wilgotności czy w końcowych etapach obróbki – czasu wypalania¹⁰. W tym przypadku rzeźba tworzona jest zasadniczo „przez dodawanie”. Kolejne kawałki gliny doklejane są do przygotowanego wcześniej stelażu. Praca w glinie obejmuje także „odejmowanie”, które jednak jest raczej rodzajem korygowania formy, niż głównym sposobem jej tworzenia. Bardzo często rzeźbiarze, zanim rozpoczną pracę w kamieniu, sięgają najpierw do gliny właśnie, aby doprecyzować swój koncept.

Rzeźbienie za pomocą aplikacji do tworzenia grafiki 3D ma inną charakterystykę. Tracimy wrażenia płynące z obcowania z materią rzeźbiarską kamienia czy gliny: ich chłód, wilgoć, szorstkość, gładkość, miękkość powierzchni. Zyskujemy jednak nieograniczoną ilość materii

¹⁰ *The Figure in Clay: Contemporary Sculpting Techniques by Master Artists*, red. Suzanne Tourtillot (New York: Lark, 2011).

not limited to sculpting. We can freely switch between modes for displaying objects, but also for modelling them. Sculpting is in fact one of the ways of modelling an object. It is performed with the use of tools, with which we can stretch a solid, smooth it, add, draw, make furrows, crease the surface and perform many other operations on the solid. We can modify the size or the impact force of a selected tool. Using them is easy. You can quickly get used to the specific distance we have from the sculpted object.

If we want to compare the specificity of 3D sculpting with other sculpting materials, we have to say that it resembles working in clay rather than in stone. Appropriate settings of tools may give a convincing impression of working in this material. There is also the possibility of using a graphics tablet with a pen, which by the force of pressure acts on the digital form. Good imitation of light reflecting on the surface of the object, and texture mapping allowing the texture of the surface to be seen, further increase the experience. The imitation of clay sculpting is so good that one can experience the phenomenon of synaesthesia¹¹.

oraz możliwość cofnięcia do poprzedniego stanu, jeśli popełnimy błąd. Praca w programie 3D nie ogranicza się też tylko do rzeźbienia. Możemy swobodnie przełączać tryby wyświetlania obiektów, ale i ich modelowania. Rzeźbienie jest w zasadzie jednym ze sposobów modelowania obiektu. Odbywa się za pomocą narzędzi, którymi możemy rozciągać bryłę, wygładzać ją, dodawać, rysować, robić bruzdy, marszczyć powierzchnię i dokonywać na bryle wiele innych operacji. Możemy modyfikować wielkość czy siłę oddziaływania wybranego narzędzia. Posługiwanie się nimi jest łatwe. Szybko można przywyknąć do osobliwego dystansu, jaki mamy do rzeźbionego obiektu.

Chcąc porównać specyfikę rzeźbienia w 3D z innymi materiałami rzeźbiarskimi, trzeba stwierdzić, że przypomina ona raczej pracę w glinie niż w kamieniu. Odpowiednie ustawienia narzędzi mogą dać nieodparte wręcz wrażenie pracy w tym właśnie materiale. Istnieje też możliwość użycia tabletu graficznego z piórem, które siłą nacisku oddziałuje na cyfrową formę. Dobra imitacja światła odbijającego się od powierzchni obiektu, mapowanie tekstury umożliwiające pokazanie faktury powierzchni, dodatkowo zwiększają doznania.

¹¹ Marie-Paule Cani and Alexis Angelidis, *Towards virtual clay*, ACM SIGGRAPH Courses (2006), 67–83

The distance and lack of sensory experience during this type of sculpting are compensated for by the full control that can be achieved over the solid, not only because of the possibility to shape it freely, but also to control its structure. When describing working in stone, I mentioned the risk that the artist takes when choosing the material for a sculpture. Its structure will not change. It is the sculptor who has to adapt his work to the matter. When sculpting in 3D, (s)he has full control over it. For example, (s)he can use the ‘remesh’ tool, which literally rebuilds the structure, creating an even grid of shape. (S)he also has the ability to simplify the shape to the so-called low poly, obtaining a kind of ‘rough’ shape. In this way, by working on the overall shape, it is possible to ‘clean up’ the imperfections. In the next stage, the principle ‘from the general to the specific’, known from any other sculpting technique, is applied, increasing the number of polygons in the grid describing the shape. Experimenting with the shape grid, we come to the conclusion that its regularity influences the possibilities of the tools. In order for our material to remain malleable, we need to standardise its structure.

<https://doi.org/10.1145/1185657.1185676>

Imitacja rzeźbienia w glinie jest tak dobra, że można doświadczyć zjawiska synestezji¹¹.

Dystans i brak doznań sensorycznych podczas tego typu rzeźbienia rekompensowane są pełną kontrolą, jaką można osiągnąć nad bryłą, nie tylko ze względu na możliwość jej dowolnego kształtowania, ale również kontrolowania struktury. Opisując pracę w kamieniu, wspomniałem o ryzyku, które artysta podejmuje, wybierając materiał na rzeźbę. Jego struktura się nie zmieni. To rzeźbiarz musi dostosować swoją pracę do materii. Rzeźbiąc w 3D, ma pełną nad tym kontrolę. Może na przykład użyć narzędzia *remesh*, które dosłownie przebudowuje strukturę, tworząc równomierną siatkę kształtu. Posiada także możliwość uproszczenia kształtu do tzw. *low poly*, uzyskawszy jakby „zgrubny” (*rough*) kształt. W ten sposób pracując na ogólnym kształcie, osiąga się możliwość „wyczyszczenia” niedoskonałości. W kolejnym etapie stosuje się najczęściej, znaną z każdej innej techniki rzeźbienia, zasadę „od ogółu do szczegółu”, zwiększając ilość *polygonów* w siatce opisującej kształt. Eksperymentując z siatką kształtu, dochodzimy do wniosku, że jej regularność

¹¹ Marie-Paule Cani and Alexis Angelidis, *Towards virtual clay*, ACM SIGGRAPH Courses(2006), 67–83 < <https://doi.org/10.1145/1185657.1185676> >

Modifying the structure of the material, which is not possible when sculpting in stone, in 3D becomes an essential part of the process, one of the tools in the sculptor's arsenal.

This flexibility in modelling the structure of objects also means unlimited possibilities for imitating materials. We can, for example, experiment, giving our object different appearances, checking how it will look if made of glass, metal, stone or clay. We can place it in different lighting, building a whole scene in which the imitation becomes an autonomous object, evoking a series of unexpected associations¹².

wplywa na możliwości narzędzi. Aby nasz materiał zachował plastyczność, musimy ujednolicić jego strukturę. Modyfikowanie struktury materiału, które nie jest możliwe podczas rzeźbienia w kamieniu, w 3D staje się niezbędną częścią procesu, jednym z narzędzi w arsenale rzeźbiarskim.

Ta swoboda modelowania struktury obiektów to także nieograniczone możliwości imitowania materiałów. Możemy na przykład eksperymentować, nadając naszemu obiektowi różne wyglądy, sprawdzać jak będzie się prezentował się jako zrobiony ze szkła, metalu, kamienia czy gliny. Możemy umieszczać go w różnym oświetleniu, budując całą scenę, na której imitacja staje się autonomicznym obiektem, budzącym ciąg nieoczekiwanych skojarzeń¹².

¹² Arie E. Kaufman, Sidney W. Wang, *Volume sculpting*, I3D '95: Proceedings of the 1995 symposium on Interactive 3D graphics (April 1995), 151–ff <<https://doi.org/10.1145/199404.199430>>; Romain Raffin, Gilles Gesquière, Eric Remy, Sébastien Thon, *VirSculpt: a virtual sculpting environment*, Art, Computer Science (2004) <https://www.researchgate.net/publication/228365160_VirSculpt_a_virtual_sculpting_environment> [accessed 30 March 2022]

¹² Arie E. Kaufman, Sidney W. Wang, *Volume sculpting*, I3D '95: Proceedings of the 1995 symposium on Interactive 3D graphics (April 1995), 151–ff <<https://doi.org/10.1145/199404.199430>>; Romain Raffin, Gilles Gesquière, Eric Remy, Sébastien Thon, *VirSculpt: a virtual sculpting environment*, Art, Computer Science (2004) <https://www.researchgate.net/publication/228365160_VirSculpt_a_virtual_sculpting_environment> [dostęp 30 marca 2022]

BIRTH OF THE CONCEPT

From the beginning of the project, I knew which tools I would be using. I also had clear stages and a work plan, which included research. I assumed that I would choose an object from my environment and try to sculpt it in virtual space. Then, I was going to display the sculpted object in a 3D exhibition room, built especially for this purpose. I thought that in this way I would improve my skills in manipulating and modelling solids, allowing me to achieve the fluidity and ease I have in sculpting clay or stone. I wanted to learn how to sculpt perfect imitations of real objects. After looking at the CGI (Computer-Generated Imagery) market, 3D object galleries, and making my first sketches, I decided I needed something more. It wasn't enough for me to create a perfect copy that would become one of thousands that could be located in a digital library.

Every day I passed an endless number of smaller or larger objects. I could not decide what should cause my choice. An interesting shape? The function behind the object? Or the difficulty of representation? Or perhaps a completely random choice? Instead of working with a real object, trying to transform it into

NARODZINY IDEI

Od początku projektu wiedziałem, jakimi narzędziami będę się posługiwał. Miałem także jasno sprecyzowane etapy i plan pracy, których elementem było przeprowadzenie badań. Zakładałem, że wybiorę przedmiot z mojego otoczenia i spróbuję wyrzeźbić go w przestrzeni wirtualnej. Następnie, tak wyrzeźbiony obiekt zamierzałem wyeksponować w sali wystawienniczej 3D, specjalnie do tego celu przeze mnie wybudowanej. Wydawało mi się, że w ten sposób udoskonale umiejętności manipulowania bryłą, modelowania jej, że pozwoli mi to na osiągnięcie płynności i łatwości, jaką mam w rzeźbieniu w glinie czy kamieniu. Chciałem nauczyć się rzeźbić doskonale imitacje realnych przedmiotów. Po przyjrzeniu się rynkowi CGI (Computer-Generated Imagery), galeriom obiektów 3D, wykonaniu pierwszych szkiców, uznałem, że potrzebuję czegoś więcej. Nie wystarczyło mi stworzenie idealnej kopii, która stanie się jedną z tysięcy możliwych do zlokalizowania w bibliotece cyfrowej.

Codziennie mijalem nieskończoną liczbę mniejszych lub większych obiektów. Nie mogłem zdecydować, co ma powodować moim

a virtual object rather ‘mechanically’, I decided to create a digital version of it and work with 3D tools on this basis. This is how I started scanning manufactured objects. These were items of various sizes and types: found toys, out of context items from public spaces, a hydrant, a road sign, used detergent packaging, etc. I was creating a collection of digital equivalents of real objects¹³. I scanned with a smartphone using a special application that converts dozens of photographs of a given object, taken from different perspectives, into a three-dimensional digital model imitating the original. Scans made using this method are far from perfect, and sometimes they are completely different from the original. For me, however, they turned out to be the most inspiring, becoming the cause for the creation of my sculptural work. On the basis of these associations, I began to look for references, including those to the art world.

I approached the scanning of objects as transferring them into a different space-time continuum; I wanted to avoid literalism. Moving between contexts became for me the entrance to another stage of the creative process.

¹³ See the project website: Jarosław Solecki, Developing Your Creative Practice: Sculpting in 3D, <<https://sculpting3d.co.uk/>> [accessed 29 March 2022]

wyborem. Czy interesujący kształt? Czy kryjąca się za przedmiotem funkcja? Czy może stopień trudności odwzorowania? A może dokonać wyboru zupełnie przypadkowego? Zamiast pracować z obiektem rzeczywistym, starając się przemienić go w obiekt wirtualny raczej „mechanicznie”, postanowiłem stworzyć jego cyfrową wersję i na tej bazie pracować dalej narzędziami 3D. Tak rozpocząłem skanowanie przypadkowych, wyprodukowanych seryjnie przedmiotów. Były to obiekty różnych wielkości i gatunków: znalezione zabawki, wyrwane z kontekstu rzeczy z przestrzeni publicznej, hydrant, znak drogowy, opakowania po zużytych detergentach, itp. Tworzyłem kolekcję cyfrowych odpowiedników rzeczywistych obiektów¹³. Skanowałem za pomocą smartfona przy użyciu specjalnej aplikacji, która dziesiątki zdjęć danego przedmiotu, zrobionych z różnych perspektyw przerabia na trójwymiarowy cyfrowy model imitujący pierwowzór. Wykonane tą metodą skany są dalekie od doskonałości, a czasem zupełnie odbiegają od oryginału. Dla mnie jednak to one właśnie okazały się najbardziej inspirujące, stając się przyczynkiem do powstania mojej

¹³ Zobacz strona projektu: Jarosław Solecki, Developing Your Creative Practice: Sculpting in 3D, <<https://sculpting3d.co.uk/>> [dostęp 29 marca 2022]

Unexpected shapes appeared, full of hard to predict deformations, spilling, swelling, torn, mangled and with holes. Fixing them would prove more labour-intensive than modelling 'from scratch'. However, it was these new forms, to a greater extent than their ideal prototypes, which evoked interesting associations.

I began to give them titles that referred to a particular conceptual construct. In this way, for example, a scan of a piece of lawn with a tree in the background and signs directing towards a car park, torn out of the city space, gave rise to the object *the gate of Hades*. While, a scan of a computer mouse, worked on with sculptural 3D tools, became an object entitled *art nouveau* inspired by an Art Nouveau ashtray, referring to the art of everyday life.

If I were to exhibit the scans obtained by this method in a gallery, they could be considered finished (ready-made) works of art. They would be a kind of artistic deformation of imitations of objects which slipped into the digital world and then into the gallery (spatial and exhibition context) in order to change their meaning there (shift of semantics through the context of titles). I could end the project there. It was, one must admit, very tempting.

However, the creative process I was involved

pracy rzeźbiarskiej. Na bazie skojarzeń zacząłem poszukiwać odniesień, w tym także do świata sztuki.

Skanowanie przedmiotów potraktowałem jako przenoszenie ich w inną czasoprzestrzeń, chciałem unikać dosłowności. Przemieszczanie się pomiędzy różnymi kontekstami stało się dla mnie wejściem na kolejny etap procesu twórczego. Pojawiały się kształty nieoczekiwane, pełne trudnych do przewidzenia deformacji, rozlewające się, pęczniejące, porozrywane, koślawe i dziurawe. Naprawienie ich okazałoby się bardziej pracochłonne niż modelowanie „od zera”. Jednak właśnie te nowe formy, w stopniu większym niż ich idealne pierwowzory, budziły interesujące skojarzenia.

Zacząłem nadawać im tytuły, które odwoływały do konkretnego konstruktu konceptualnego. W ten sposób, na przykład, na bazie skanu kawałka trawnika z drzewem w tle oraz oznaczeniami kierującymi w stronę parkingu wyrwanych z przestrzeni miasta, powstał obiekt *the gate of Hades*. Z kolei skan myszki komputerowej, obroniony rzeźbiarsko narzędziami 3D, stał się obiektem zatytułowanym *art nouveau*, zainspirowanym secesyjną popielniczką, nawiązując do sztuki codzienności.

Jeśli otrzymane tą metodą skany umieściłbym

in led me further. I moved from imitating objects and building their perfect imitations in 3D, through the idea behind Duchamp's initial creation of the 'art installation', to a kind of conceptual game of transferring an object between diverse spaces. The deformations and flaws of my objects often gave the analysed form surrealistic qualities. I continued to create objects – virtual ready-mades. Imperfect scans became a great material for processing, I treated them like pieces of clay. Irregular surfaces, rounded edges, missing fragments proved to be a sculptural challenge. I worked on correcting their form, structure, sculpting them towards an adopted concept.

w galerii, można by je uznać za gotowe dzieła sztuki *ready-made*. Byłyby rodzajem artystycznych deformacji imitacji przedmiotów, które prześlizgnęły się do świata cyfrowego, a potem do takiej samej galerii (kontekst przestrzenny i wystawienniczy), aby tam zmienić swoje znaczenie (przesunięcie semantyki przez kontekst tytułów). Mógłbym na tym zakończyć projekt. Było to, trzeba przyznać, bardzo kuszące.

Jednak proces twórczy, któremu podlegałem, prowadził mnie dalej. Przeszedłem od naśladowania obiektów i budowania w 3D ich idealnych imitacji, poprzez ideę stojącą za początkami tworzenia „instalacji artystycznej” przez Duchampa, ku grze conceptualnej, przenoszenia przedmiotu między różnymi przestrzeniami. Deformacje i niedoskonałości moich obiektów nadawały analizowanej formie często cech surrealistycznych. Kontynuowałem tworzenie obiektów – wirtualnych *ready-mades*. Niedoskonałe skany stały się świetnym materiałem do obróbki, traktowałem je jak kawałki gliny. Nieregularne powierzchnie, zaokrąglone krawędzie, brakujące fragmenty okazały się rzeźbiarskim wyzwaniem. Pracowałem nad poprawianiem ich formy, struktury, przerzeźbianiem ich w stronę przyjętego konceptu.

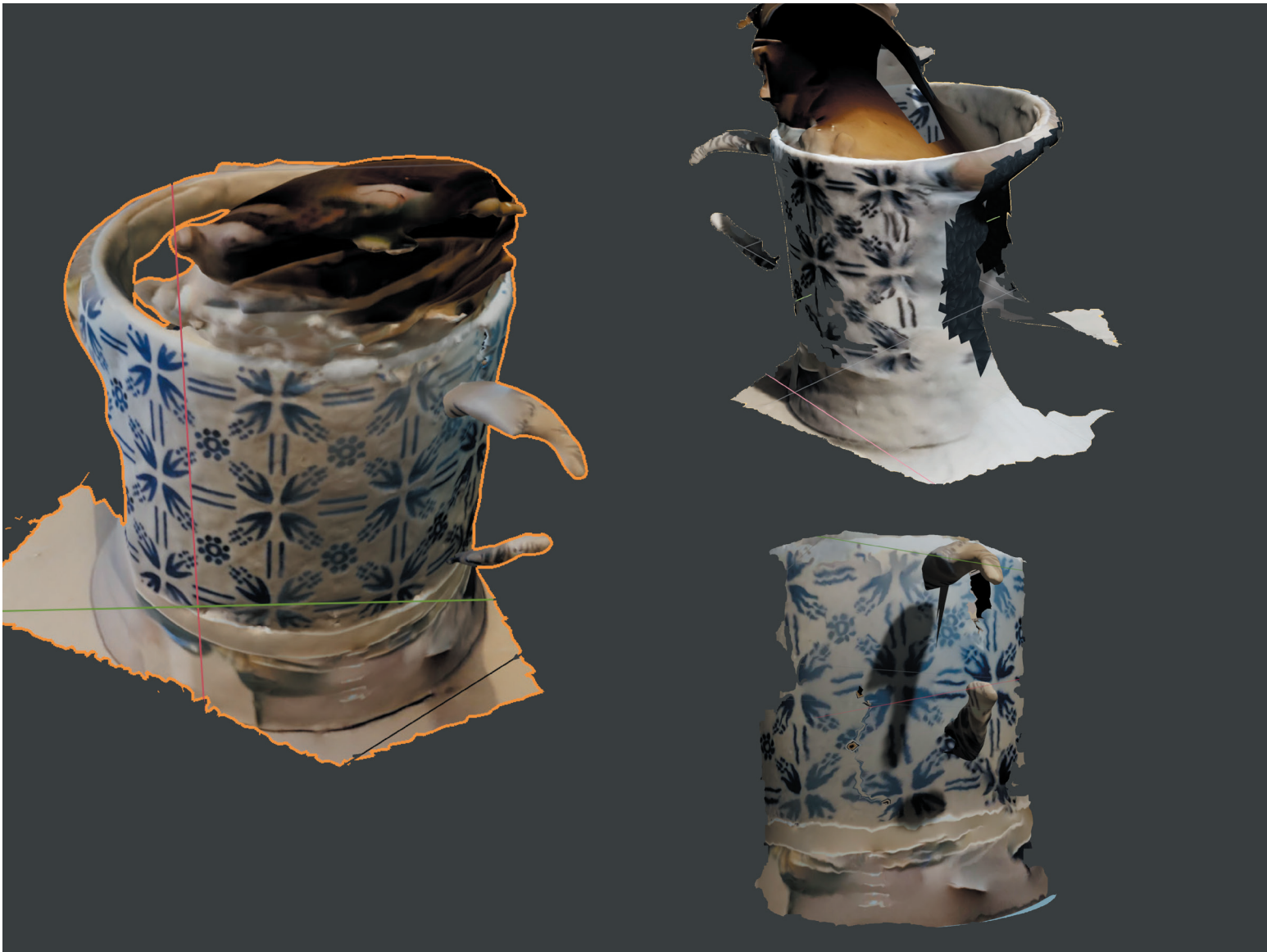
**THE DYSTOPIA OF AN IMITATION IN PROGRESS
PHOTOGRAPHIC DOCUMENTATION – CATALOGUE**

**DYSTOPIA IMITACJI W PROCESIE
DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA – KATALOG**

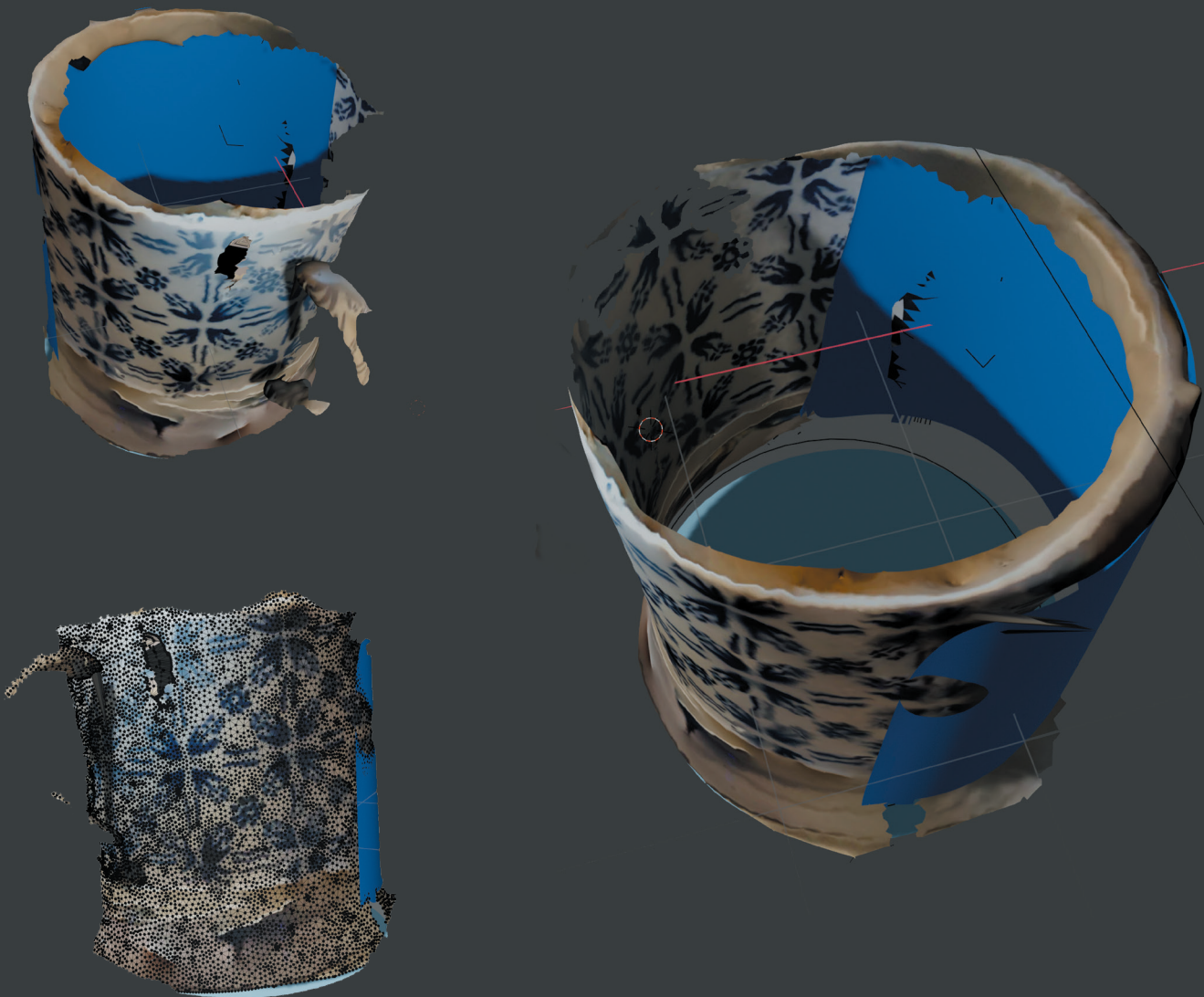


The picture shows the mug surrounded by everyday objects (pencil, keyboard, etc.). The mug looks Dutch. It is not important where it was produced. The important thing is that the mug induces associations. This is a screenshot from a 3D graphics programme into which I imported a scan of ready-made objects. Already at this stage of the analysis of their forms it is clear that they are shifted, incomplete. The coffee with milk 'pulls' out of the mug as if it were frozen; it looks static.

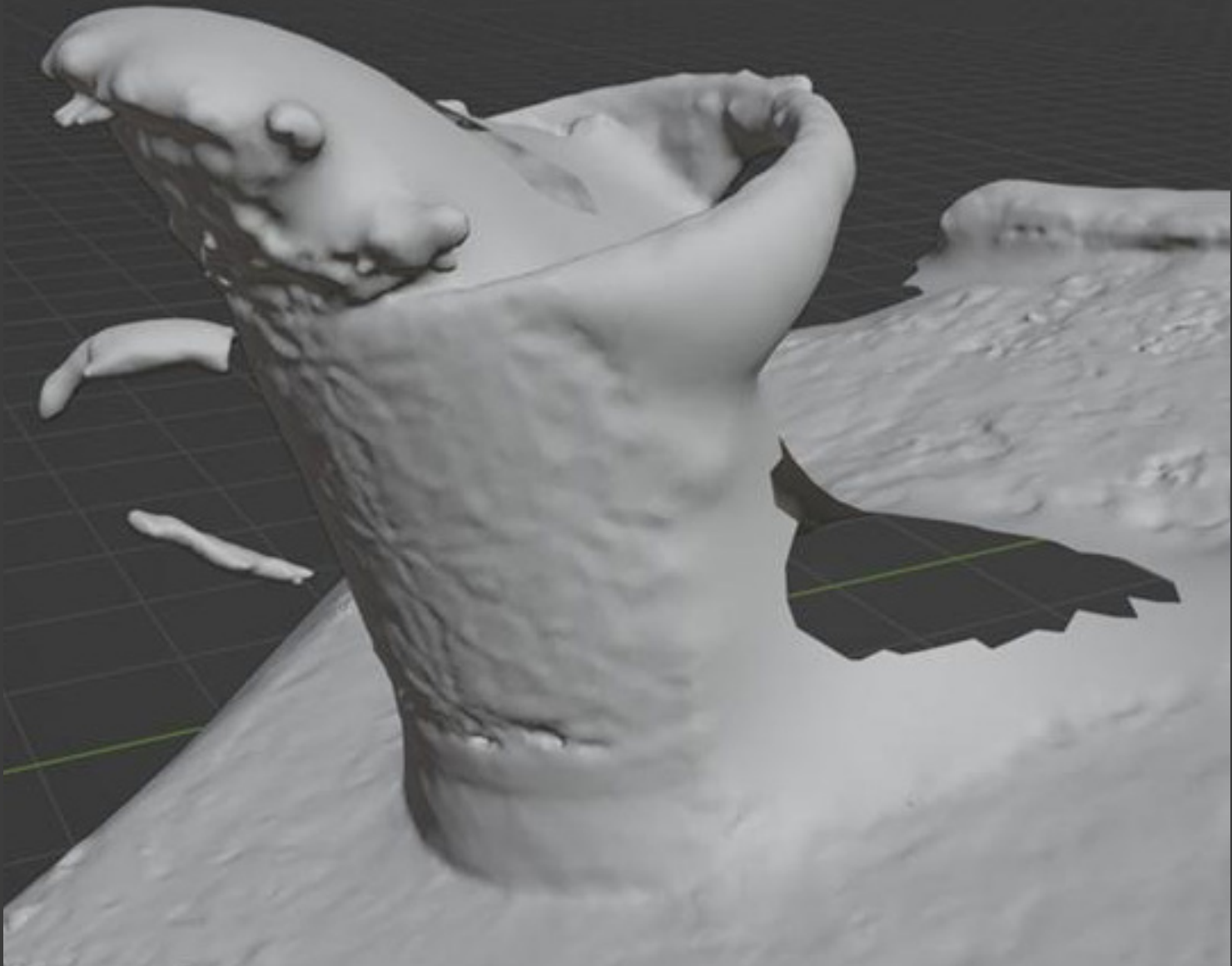
Na fotografii widzimy kubek w otoczeniu codziennych przedmiotów (ołówka, klawiatury, itd.). Kubek wygląda na holenderski. Nieważne gdzie został wyprodukowany. Ważne jest, że kubek indukuje skojarzenia. To *screenshot* z programu do grafiki 3D, do którego zaimportowałem skan przedmiotów *ready-mades*. Już na tym etapie analizy ich form widać, że są poruszone, niekompletne. Kawa z mlekiem „wyciąga się” poza kubek, jakby była zamrożona, wygląda statyczne.



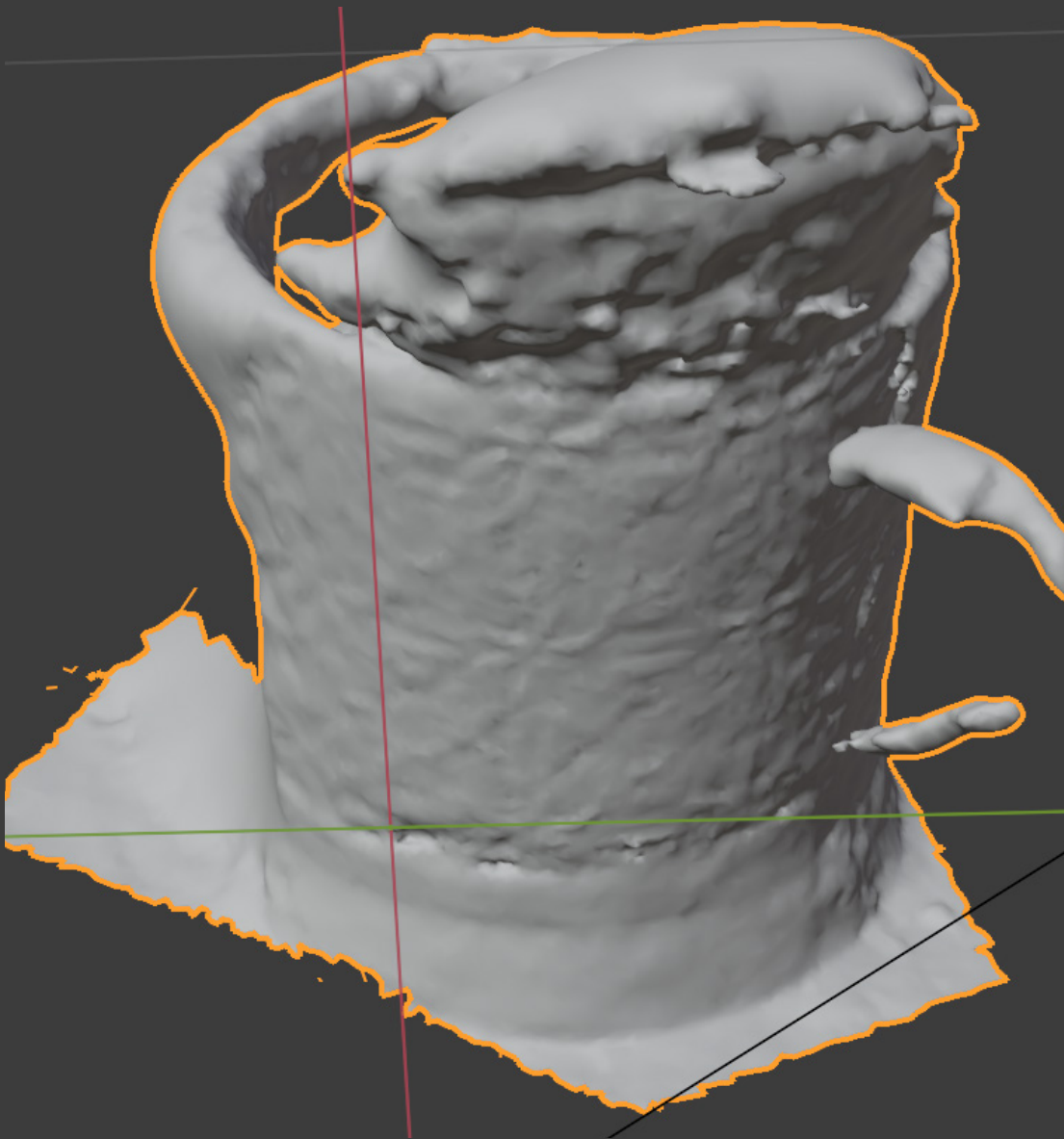
In the shaded areas of the mug – which is the central point of the composition – pieces of the form are missing. The object undergoes deformation and partial ‘dematerialisation’. The texture becomes blurred, as if made of melting wax. On the matted pieces, in reality, something like light reflections can be seen. However, scanned objects do not show their “real”, virtual nature.



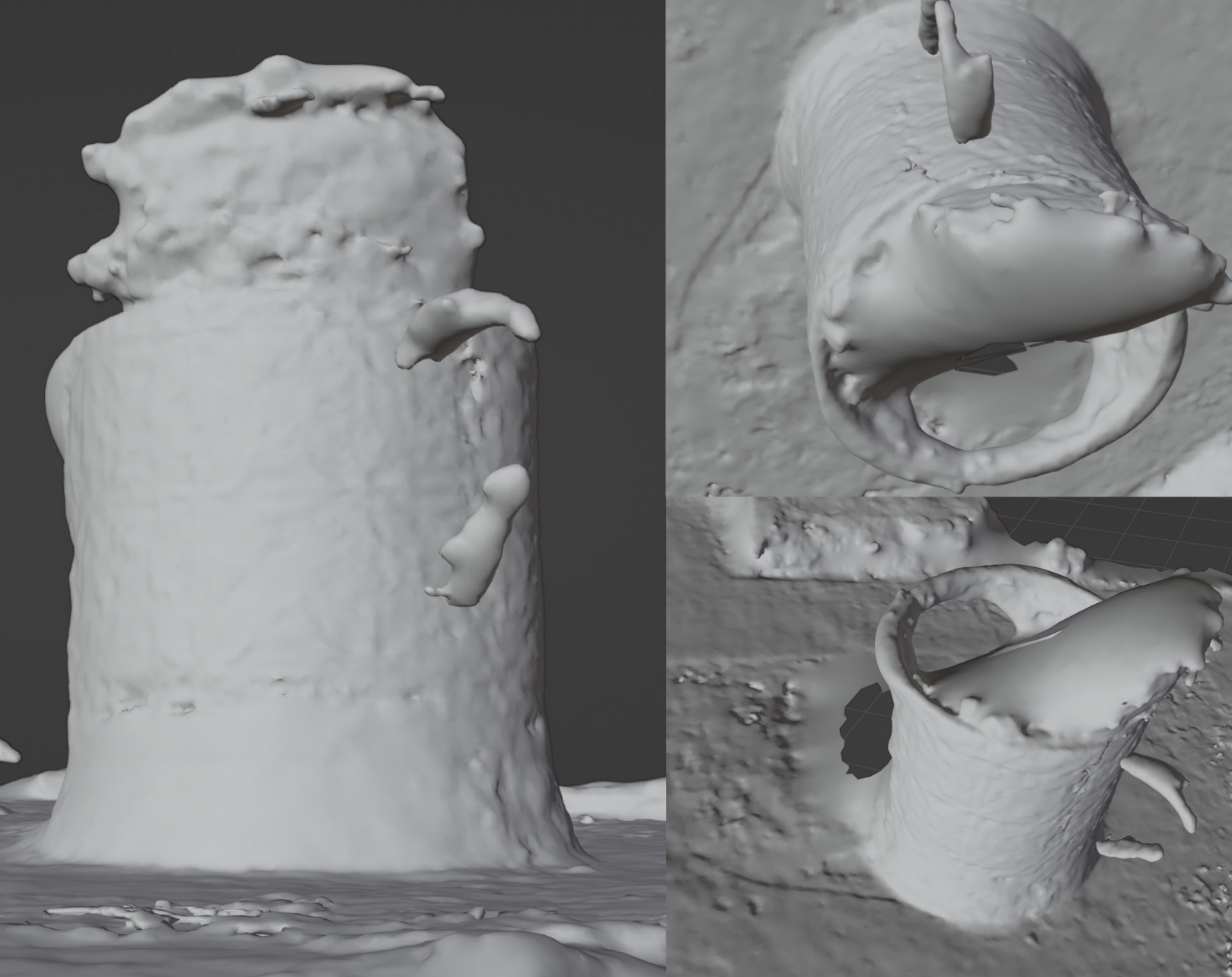
W miejscach zacienionych kubka – będącego centralnym punktem kompozycji – brakuje fragmentów formy. Obiekt ulega deformacji i częściowej „dematerializacji”. Tekstura rozmywa się, staje się nieostra, jakby zrobiona z roztopiającego się wosku. Na matowych w rzeczywistości częściach widać coś w rodzaju odbić światła. Zeskanowane obiekty nie ukazują jednak swojej „prawdziwej”, wirtualnej natury.



To achieve this, turn off the display of textures. Then shapes become even less rendered. We notice how sharp edges dissolve and objects melt into one. The unusual thing about this depiction lies not in the deformations, but in the unexpected. The coffee with milk becomes the milk itself, which spills violently over the edge.



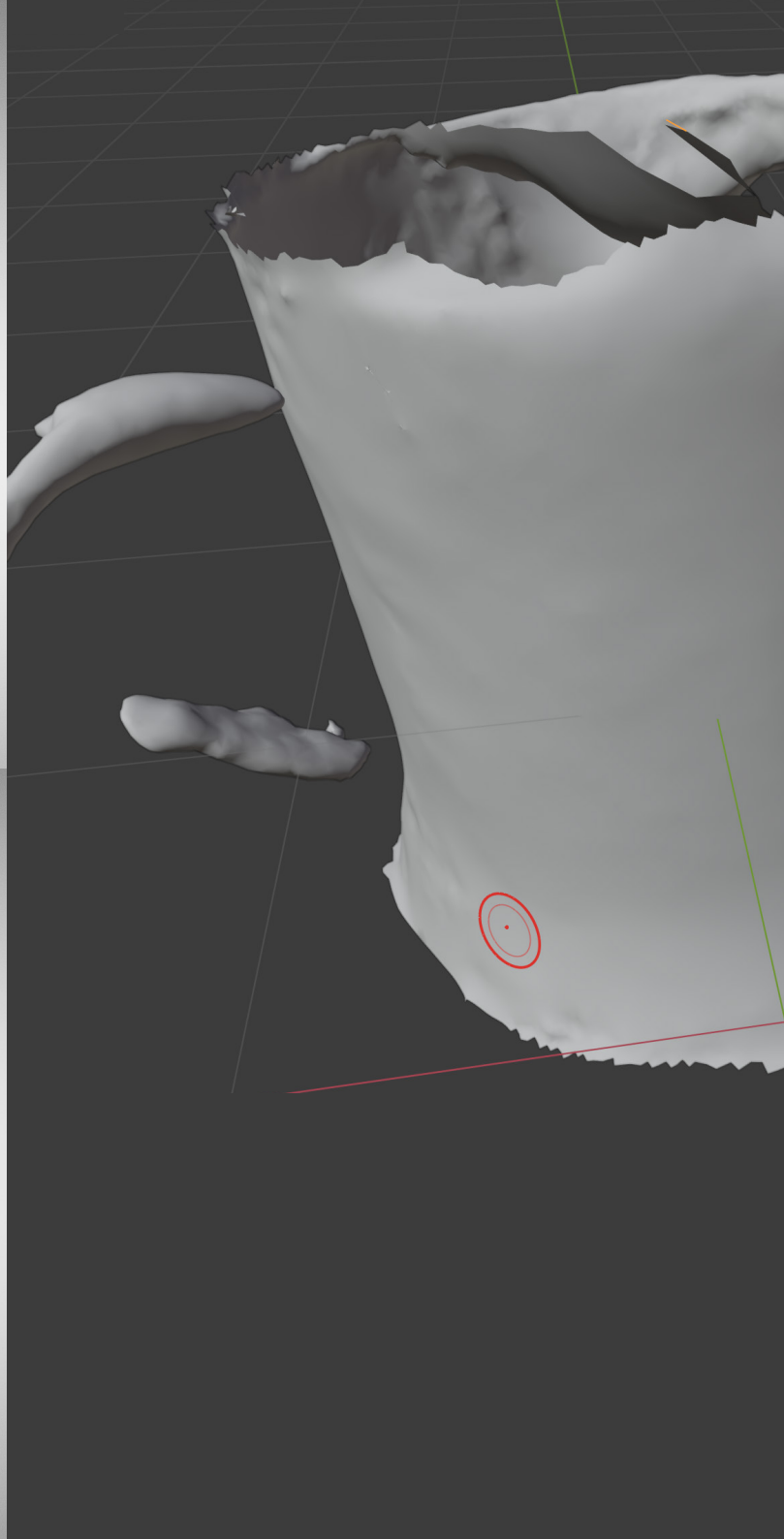
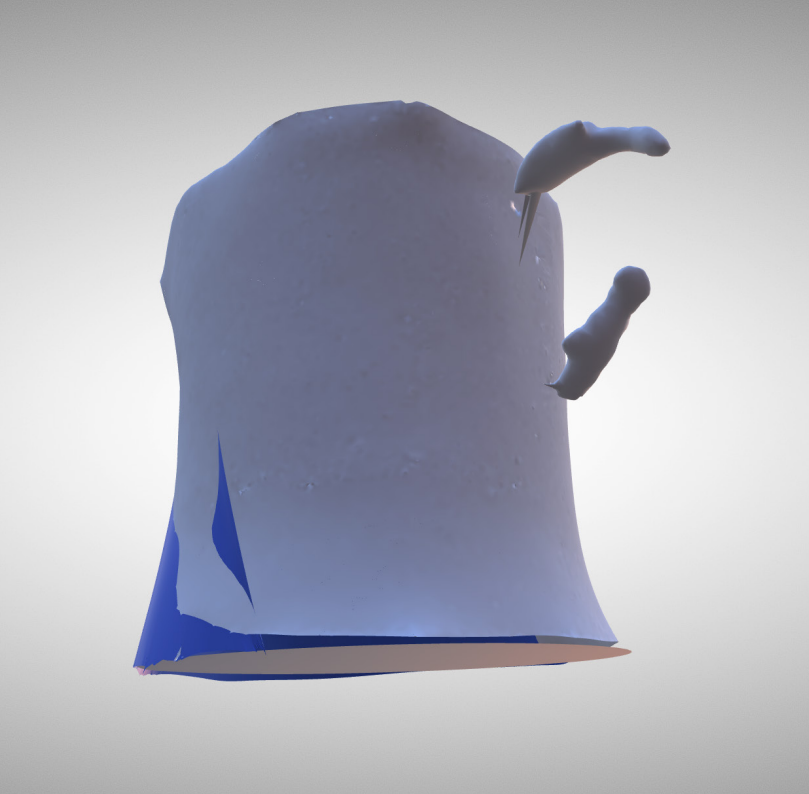
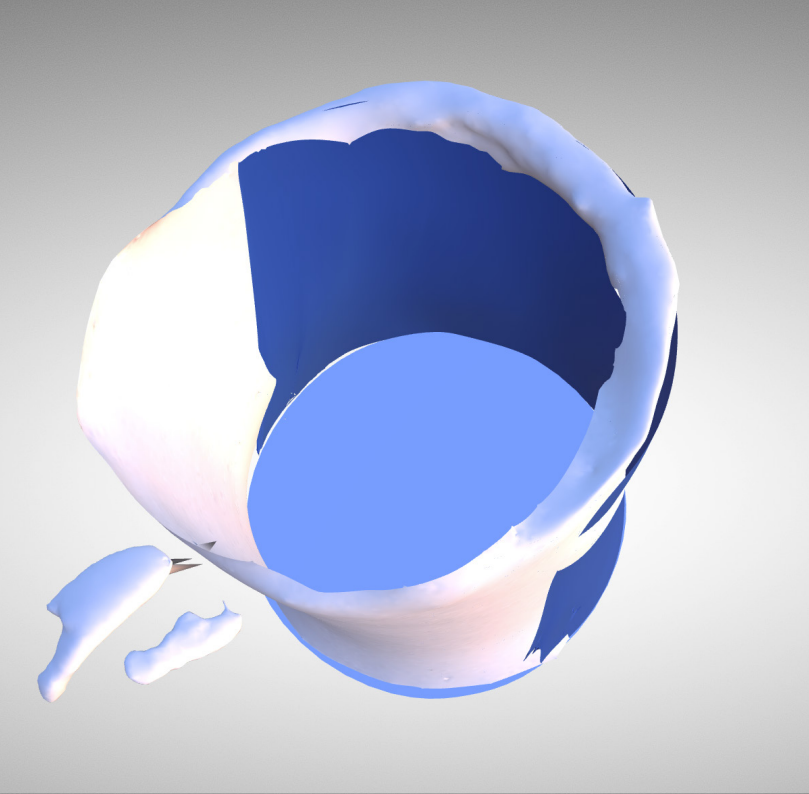
Aby to osiągnąć, należy wyłączyć wyświetlanie tekstur. Wówczas kształty stają się jeszcze mniej odwzorowane. Widzimy, jak ostre krawędzie rozpuszczają się, a obiekty stapiają w jeden. Niezwykłość tego obrazu polega nie na deformacjach, a na nieoczekiwanym. Kawa z mlekiem staje się samym mlekiem, które wylewa się gwałtownie poza krawędź.

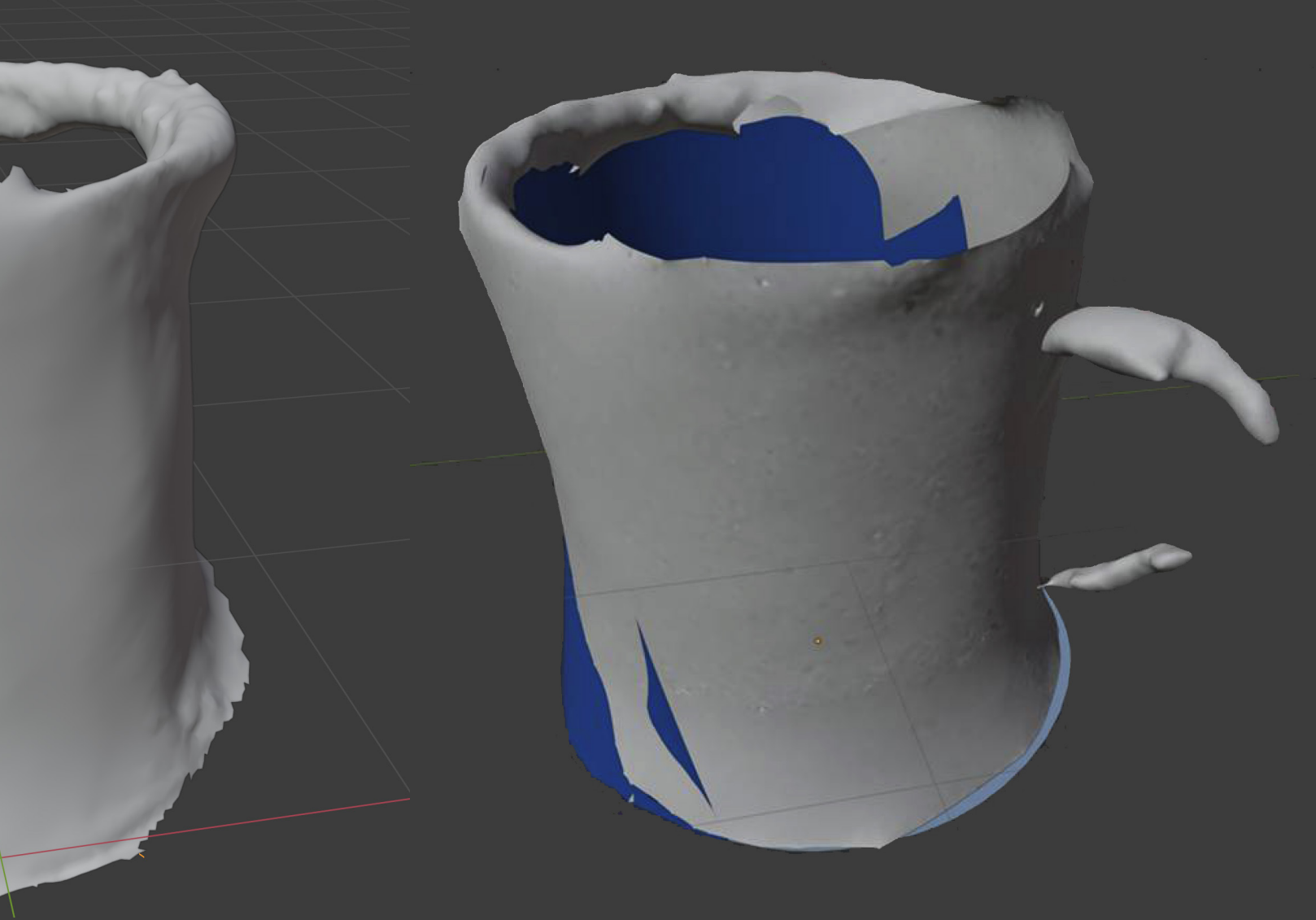


The dynamics of this happening paus in a three-dimensional form, whose objecthood becomes obliterated. The attempt to imitate an object ends up producing an almost shapeless mass. Following this process consistently, we see how the scan becomes a “workable material”. The primary idea of imitation starts not to withstand the pressure of destruction and surprising metamorphoses.

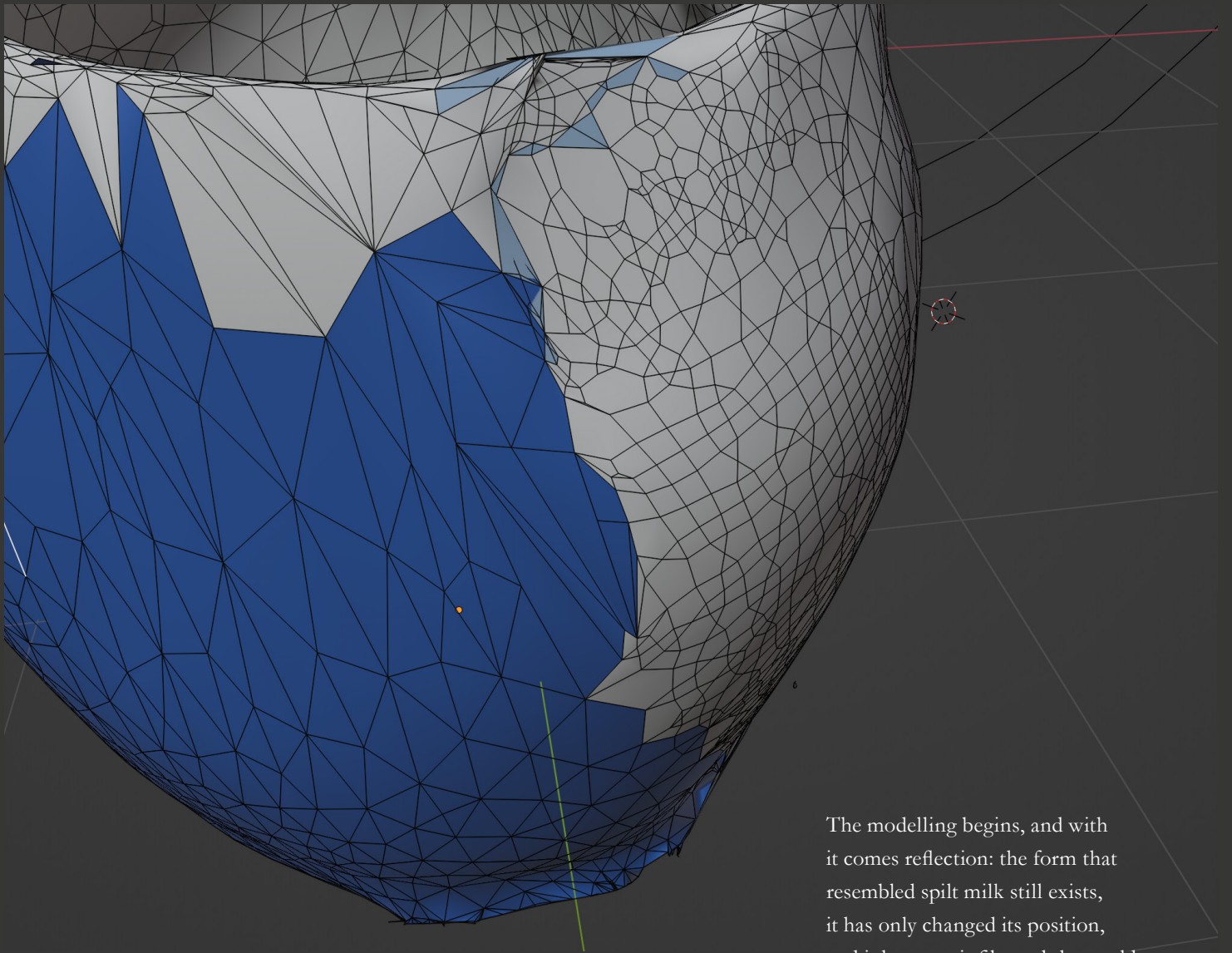


Dynamika tego zdarzenia zatrzymuje się w trójwymiarowej formie, której obiektowość zostaje zatarta. Próba imitacji przedmiotu kończy się wytworzeniem niemal bezkształtnej masy. Podążając konsekwentnie za tym procesem, widzimy, jak skan staje się „materialem” do obróbki. Pierwotna idea imitacji zaczyna nie wytrzymywać naporu destrukcji i zaskakujących metamorfoz.



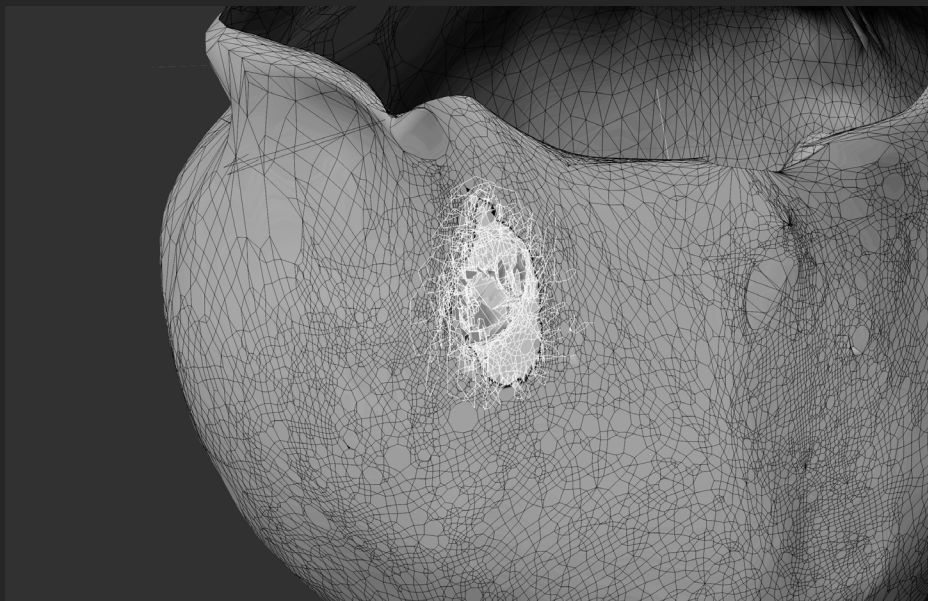
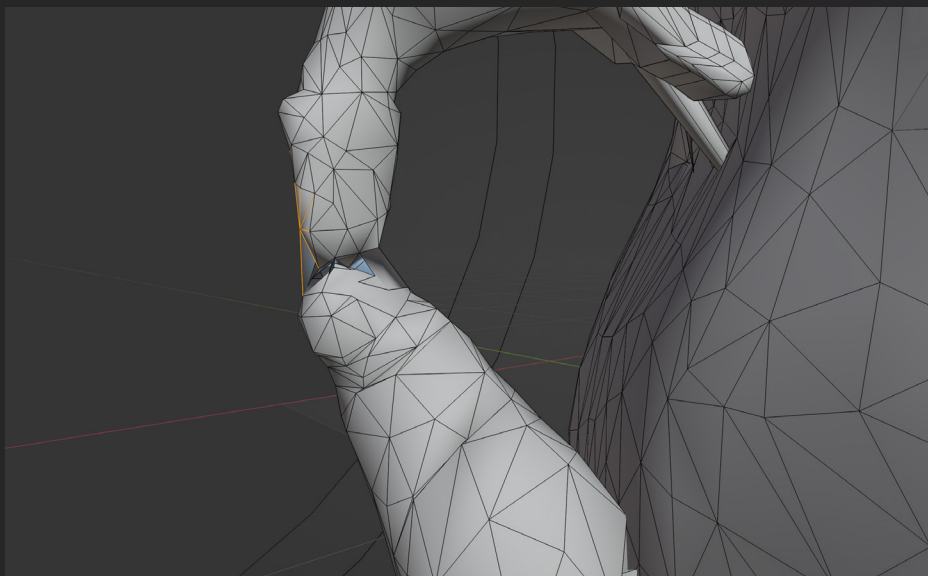


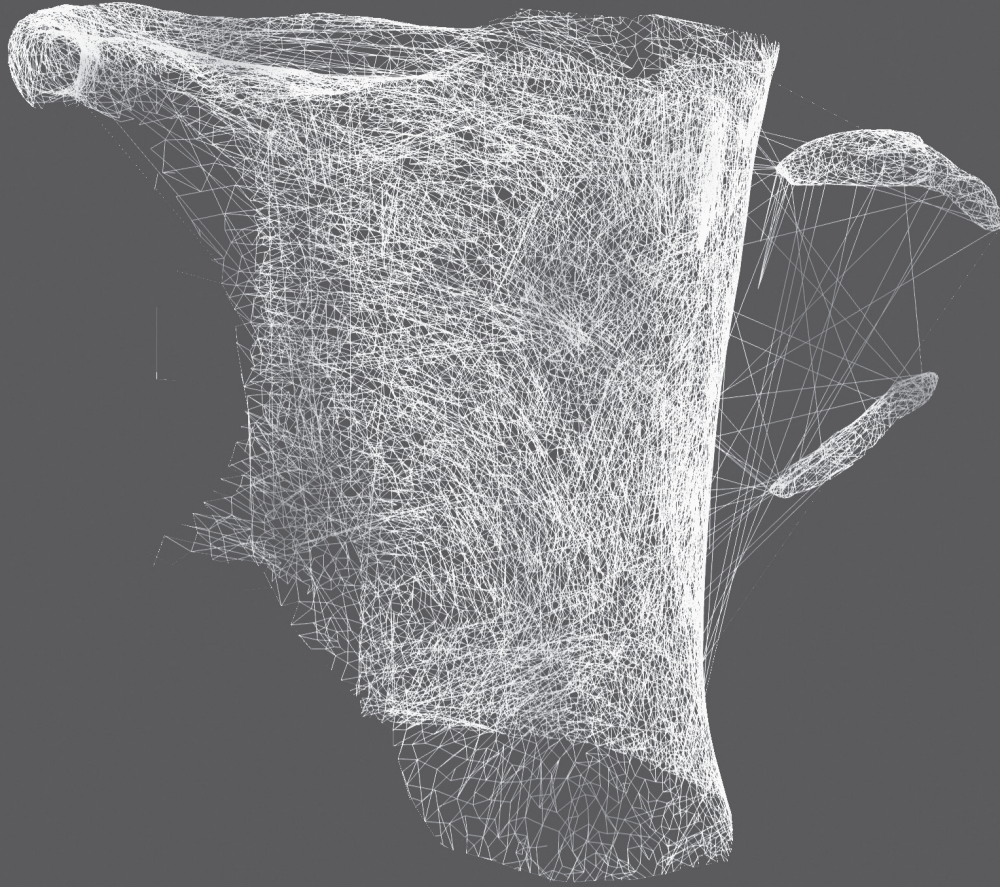
Z całej sceny pozostaje kubek. Reszta nie istnieje. Powierzchnia kubka jest już nieco wygładzona. Dokładam nowe elementy, aby naprawić scan. Obiekt otrzymał dno oraz brakującą ściankę. Usunąłem też formę, która przypominała wylewające się mleko. Odebrałem formie dramaturgii na rzecz jej uspokojenia. Jest to pierwszy krok do wprowadzenia harmonii.



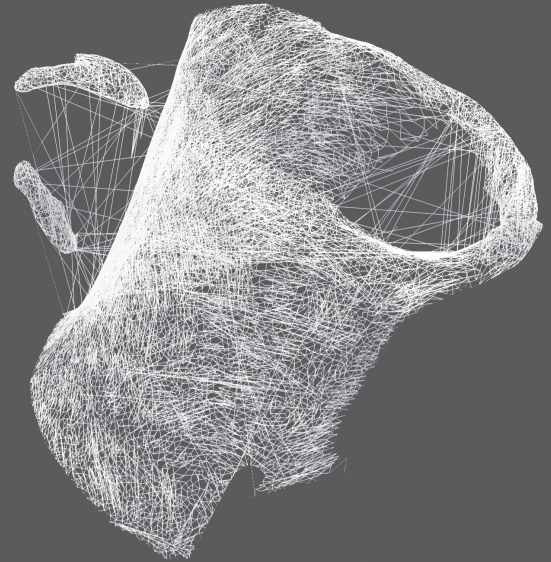
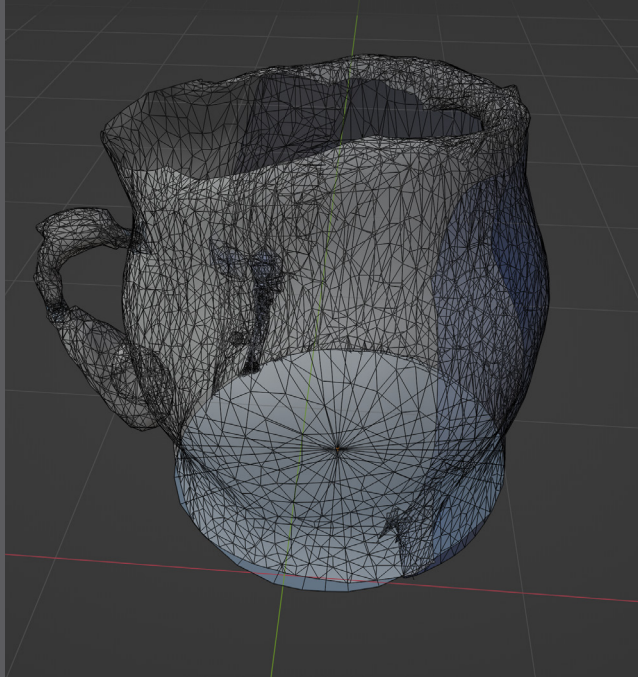
The modelling begins, and with it comes reflection: the form that resembled spilt milk still exists, it has only changed its position, and it has now infiltrated the world of inspiration. The scanned object is far removed from the original and at the same time evokes new associations. The initial concept of imitation has melted away.

Zaczyna się modelowanie, a wraz z nim przychodzi refleksja: forma, która przypominała wylewające się mleko nadal istnieje, zmieniła tylko swoje położenie. Teraz przeniknęła do świata inspiracji. Zeskanowany przedmiot jest daleki od oryginału, a jednocześnie budzi nowe skojarzenia. Początkowy pomysł imitacji uległ roztopieniu.

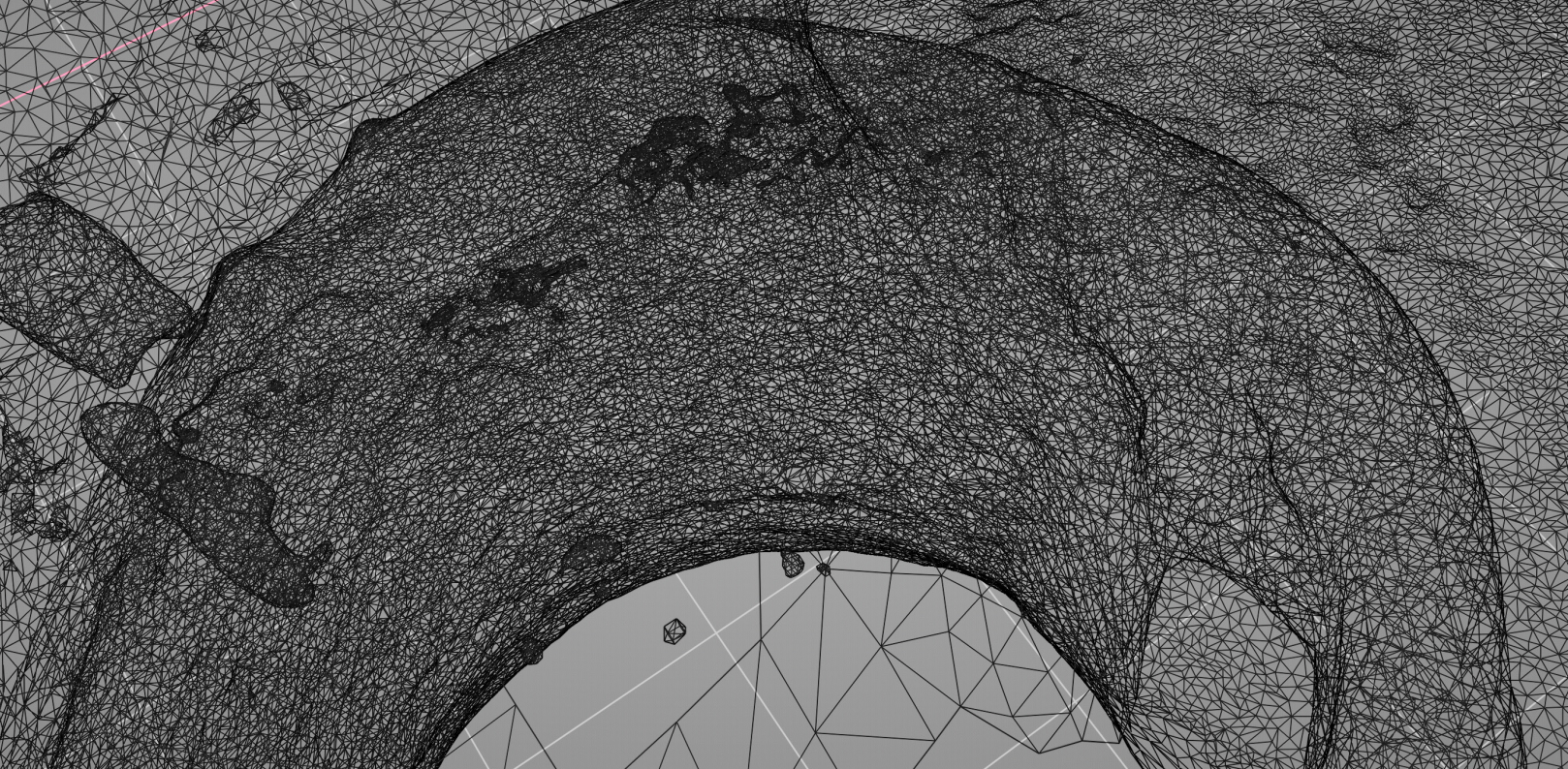




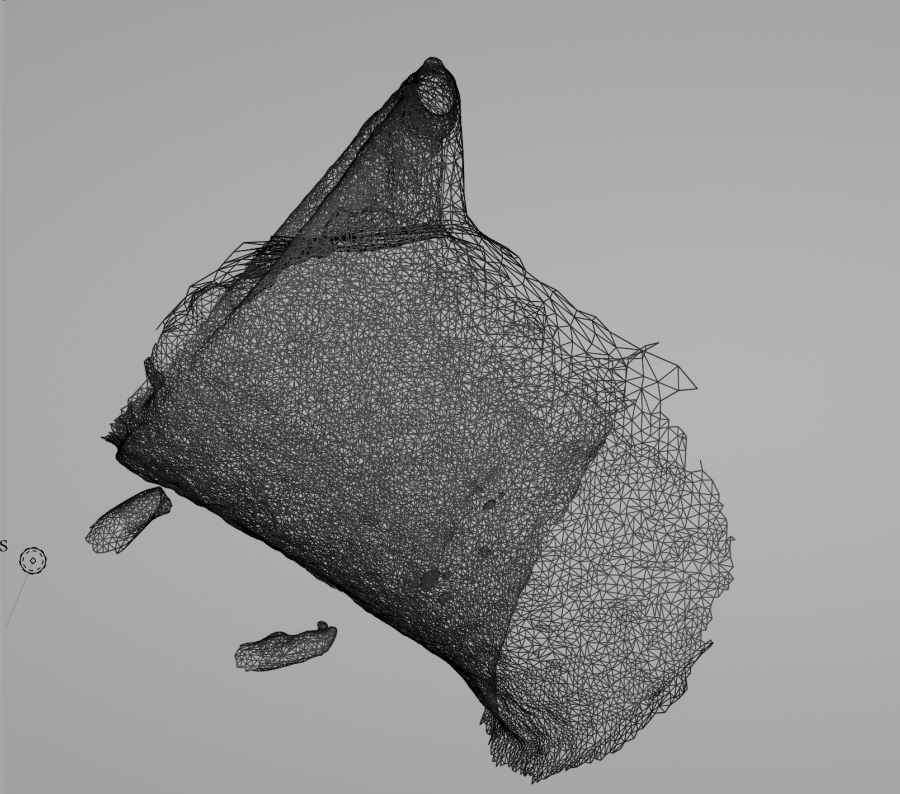
The mug from quasi-Holland might as well become a pitcher from which milk can spill out at any time. I export it to gallery space. There are no output textures, lights, shadows, colours. I only leave a grid on which the entire sculptural process is carried out... The layering of white lines creates the illusion of light, softening the edges of the solid. In this way Johannes Vermeer manipulated space, objects, light and colour to achieve the impression of greater psychological realism in the scenes he depicted. A specific ambience is created, bringing to mind the paintings by that Netherlandish artist. A seemingly chaotic tangle of thin threads marks the edges of the object. It forms “a gentle drawing of a sensitive artist”.

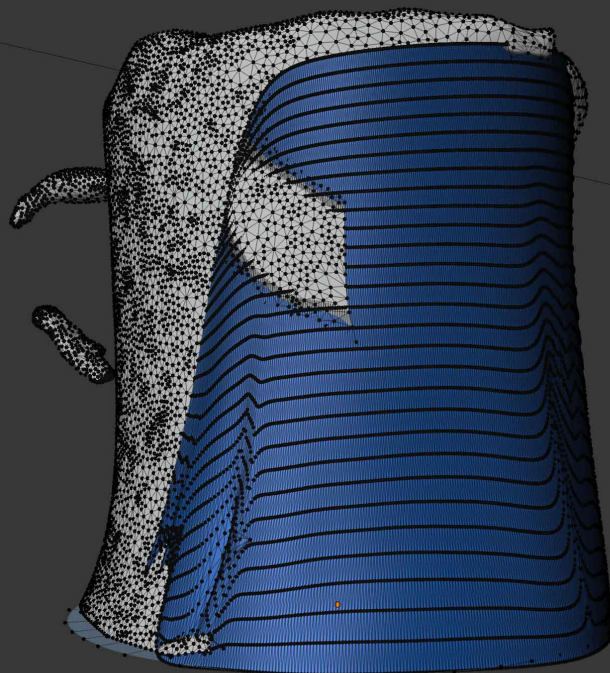
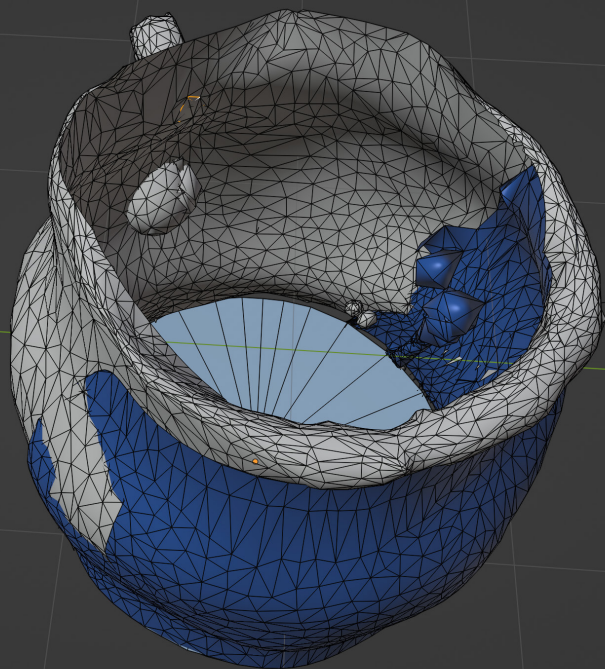
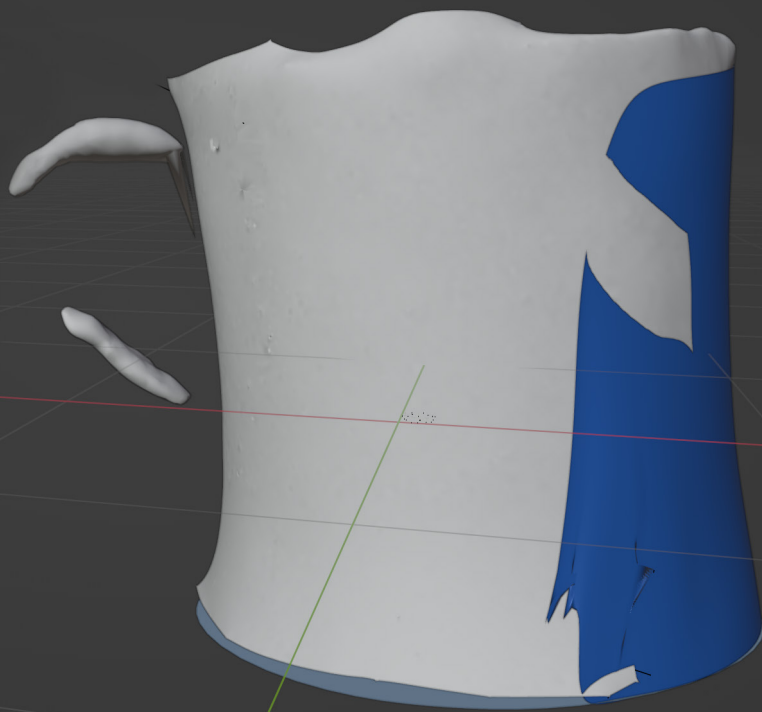


Kubek z niby-Holandii równie dobrze może stać się dzbanem, z którego w każdej chwili może wylać się mleko. Wyeksportowałem go do przestrzeni galerii. Nie ma wyjściowych tekstur, światel, cieni, kolorów. Pozostawiam tylko siatkę, na której dokonywane są wszystkie działania rzeźbiarskie... Nawarstwienie białych linii tworzy wrażenie światła, zmiękczającego krawędzie bryły. W ten sposób Johannes Vermeer manipulował przestrzenią, przedmiotami, światłem, kolorem, aby w konsekwencji osiągnąć wrażenie większego realizmu psychologicznego ukazywanych przez siebie scen. Buduje się specyficzna atmosfera, przywodząca na myśl malarstwo tego właśnie Niderlandczyka. Na pozór chaotyczna płatanina cienkich nitek odznacza krawędzie obiektu. Układa się w „delikatny rysunek wrażliwego artysty”.



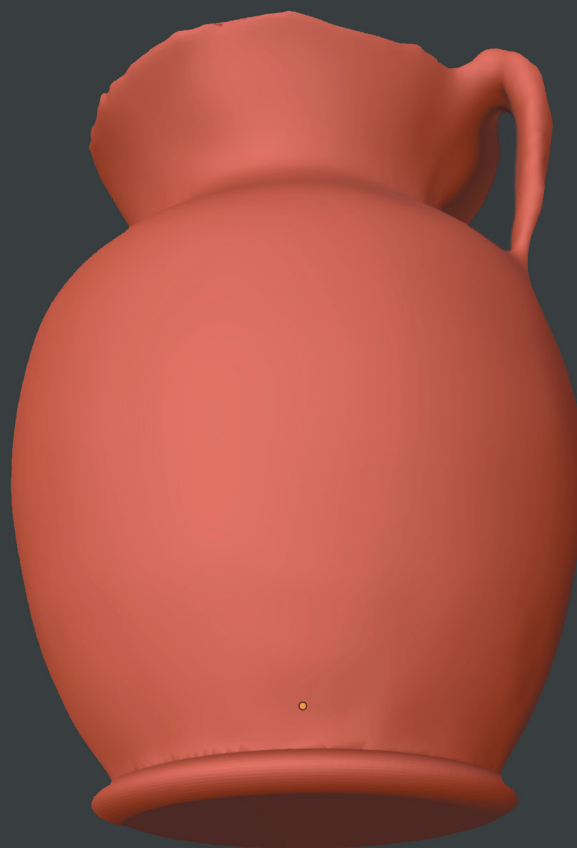
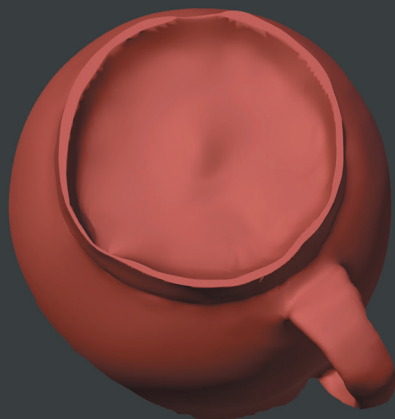
I have a desire to look at this environment. I want to see matter. It is a privilege to sculpt virtual objects. It is always possible to see into their structure. To understand them from the inside.



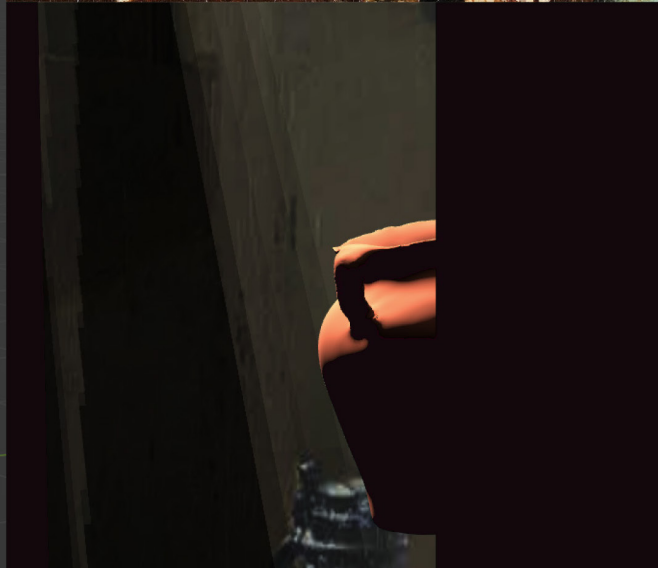
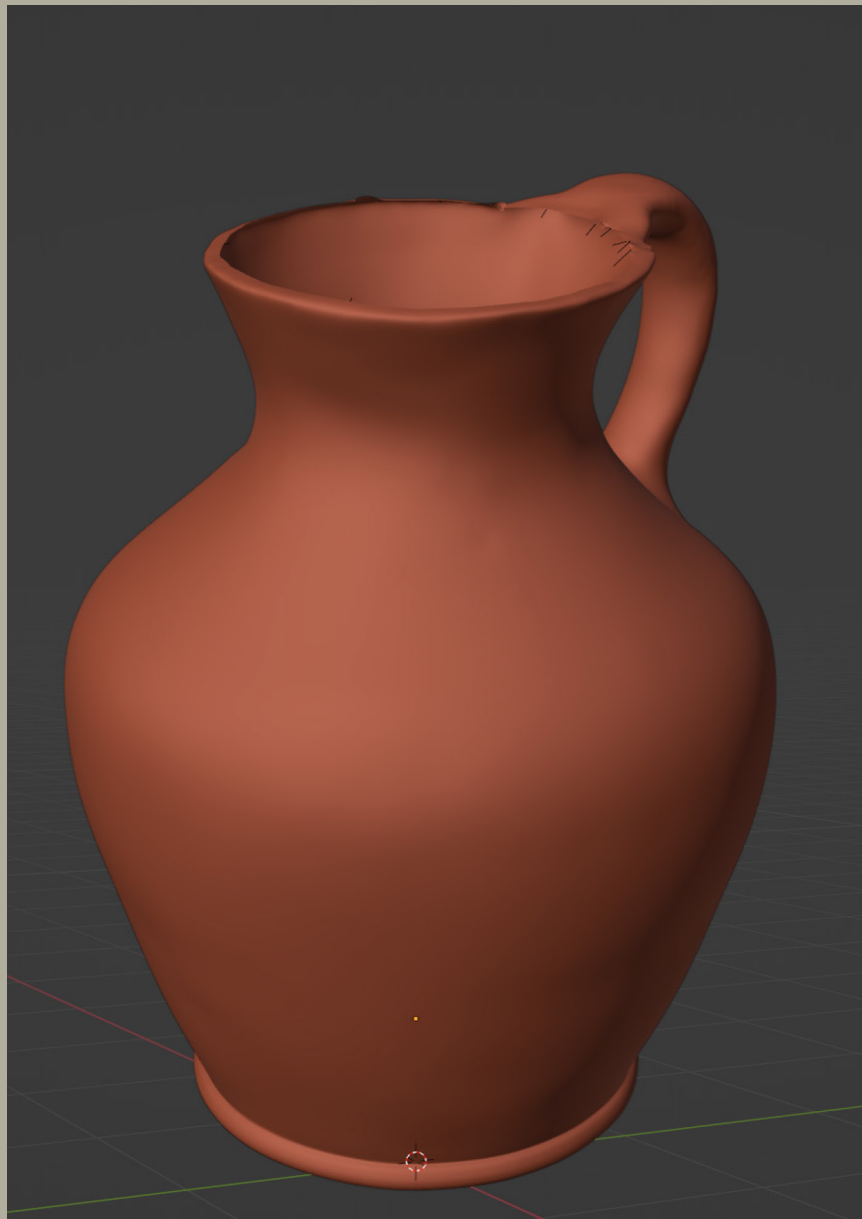


Chcę przyjrzeć się temu światu. Chcę widzieć materię.
Jest to przywilej rzeźbienia obiektów wirtualnych.
Zawsze można wejrzeć w ich strukturę. Poznać je
od wewnątrz.





Proces twórczy, któremu ulegam, staje się dystopią próby imitacji niby-holenderskiego kubka, równocześnie dając początek nowemu obiektowi.



Thus, the sculptural process leads me to the Netherlandish painting. I use the matter of the scan to recreate one of the objects from the art space. From Vermeer's painting *The Milkmaid* I 'extract' the pitcher, which is the central element of the composition. It becomes the protagonist of my exhibition *The Dystopia of an Imitation*.



Proces rzeźbiarski doprowadził mnie więc do malarstwa niderlandzkiego. Materia skanu posłużyła mi do odtworzenia jednego z przedmiotów z przestrzeni sztuki. „Wyciągam” z obrazu Vermeera *Mleczarka* dzban, który jest centralnym elementem kompozycji. To on staje się „bohaterem” wystawy *Dystopia imitacji*.



For my exhibition at 3D Blue Point Art Gallery, I have built a special room using code. It becomes part of the artistic process, transforming into a kind of installation.






Na potrzeby swojej wystawy w 3D Blue Point Art Gallery wybudowałem za pomocą kodu specjalne pomieszczenie wystawiennicze. Stało się ono częścią procesu artystycznego, tworząc rodzaj instalacji.

"The artist reaches for a new tool. He makes a move in 3D technology. A white ceramic mug with blue patterns
 against coffee. The coffee is light beige - whitened with milk. The everywhiteness of a regly-made object.
 The shapes are different, but the origin with a bit Dutch. It imitates the ceramic decorations of that region.
 Along with the sun, another technique has appeared in the world, this time digital.
 Clay needs not have. Moreover, the virtual materialization of the real object escapes into deformation.
 The question of artistic location becomes dynamic, and sometimes opens inspiration. The resulting
 work shows the real object. Even now, the artist will use the idea of the mug like a piece of clay.
 The studio that moves shifts in time and space. And the shift is no longer that there is no question of reality.
 In the space appears a new object and... something new.
 The artist's way becomes a new
 one, and the object from the previous, but no longer and meaningful. The pitcher pouring milk.
 The shape of the object comes back in a new dimension and in a new way. The pitcher is not, something
 impossible to imagine when combined with the shape he had before. "It reminded me of a
 new shape that can be made that is new and not meant to move. In this sense, it has changed to be a part"

Abstract sculpture and sculpture, 2010





On the one hand, the gallery space (with its colours and atmosphere) is an allusion to the interiors preserved in Vermeer's paintings, while on the other it becomes the stage for a virtual performance.

Z jednej strony sala wystawiennicza (swoimi barwami i atmosferą) nawiązuje do wnętrz utrwalonych na obrazach Vermeera, z drugiej staje się sceną wirtualnego performansu.

The gallery environment interacts in a multi-level performative relationship with both the virtual sculpture on show and the exhibition visitors. This is made possible by the function of rotating the pitcher around its axis, as well as by presenting on one of the walls a processed reproduction of the painting *The Milkmaid*, in which the portrayed woman presents empty hands instead of a pitcher.





Pomieszczenie w galerii wchodzi w wielopoziomową relację performatywną zarówno z wystawianą tam wirtualną rzeźbą, jak i odwiedzającymi wystawę. Jest to możliwe dzięki funkcji obracania dzbankiem wokół jego osi, jak także oglądania na jednej ze ścian, przetworzonej reprodukcji obrazu *Mleczarka*, na którym portretowana kobieta zamiast dzbanka prezentuje puste dłonie.

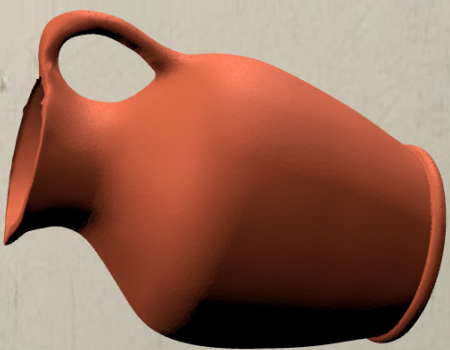
The artist reaches for a new tool. He makes a scan in 3D technology. A white ceramic mug with blue patterns spilling coffee. The coffee is light beige + whitened with milk. The everydayness of a ready-made object. The shapes are deformed, but the mug is still a bit Dutch. It imitates the ceramic decorations of that region. Along with its scan, another imitation has appeared in the world, this time digital. One could end here. However, the virtual materialisation of the real object escapes into deformation. The process of artistic imitation becomes dystopian, and nevertheless spawns inspiration. The resulting work obscures the real object. From now on, the artist will use the scan of the mug like a piece of clay. The Dutch-like mug shifts in time and space. And the shift is so major that there is no question of mimicry. In its place appears conceptualism and ...Netherlands Baroque.

"The Milkmaid" by Johannes Vermeer.

Or rather one object from the painting, but so tangible and meaningful. The pitcher pouring milk.

The dystopia of imitation comes to life in a new dimension and in a new work. To paraphrase Ovid, describing Pygmalion's impressions when confronted with the statue he had sculpted: "it resembled the real object so much that one would think it was alive and wanted to move. To this extent art has managed to hide art".

Justyna Gorzkowicz and Jaroslaw Solecki



The artist reaches for a new tool. He makes a scan in 3D technology. A white ceramic mug, a Dutch-style mug, a mug with a handle, a mug with a foot, a mug with a spilling coffee. The coffee is light beige – whitened with milk. The everydayness of the mug is imitated. The shapes are deformed, but the mug is still a bit Dutch. It imitates the ceramic mug. Along with its scan, another imitation has appeared in the world, this time digital. One could end here. However, the virtual materialisation of the real object escapes. The process of artistic imitation becomes dystopian, and nevertheless spawns a new work. The work obscures the real object. From now on, the artist will use the scan of the mug. The Dutch-like mug shifts in time and space. And the shift is so major that there is no place for it. In its place appears conceptualism and ...Netherlands Baroque.

"The Milkmaid" by Johannes Vermeer.

Or rather one object from the painting, but so tangible and meaningful. The pit of the dystopia of imitation comes to life in a new dimension and in a new work. To Pygmalion's impressions when confronted with the statue he had sculpted: "it was so much that one would think it was alive and wanted to move. To this extent and

Justyna Gorz



The artist reaches for a new tool. He makes a scan in 3D technology. A white ceramic mug with blue patterns spilling coffee. The coffee is light beige – whitened with milk. The everydayness of a ready-made object. The shapes are deformed, but the mug is still a bit Dutch. It imitates the ceramic decorations of that region. Along with its scan, another imitation has appeared in the world, this time digital. One could end here. However, the virtual materialisation of the real object escapes into deformation. The process of artistic imitation becomes dystopian, and nevertheless spawns inspiration. The resulting work obscures the real object. From now on, the artist will use the scan of the mug like a piece of clay. The Dutch-like mug shifts in time and space. And the shift is so major that there is no question of mimicry. In its place appears conceptualism and ...Netherlands Baroque.

“The Milkmaid” by Johannes Vermeer.

Or rather one object from the painting, but so tangible and meaningful. The pitcher pouring milk.

The dystopia of imitation comes to life in a new dimension and in a new work. To paraphrase Ovid, describing Pygmalion's impressions when confronted with the statue he had sculpted: “it resembled the real object so much that one would think it was alive and wanted to move. To this extent art has managed to hide art.”

Justyna Gorzkowicz and Jarosław Solecki





The artist reaches for a new tool. He
spilling coffee. The coffee is light be
The shapes are deformed, but the m
Along with its scan, another imitatio
One could end here. However, the vi
The process of artistic imitation be
work obscures the real object. From
The Dutch-like mug shifts in time an
In its place appears conceptualism a
"The Milkmaid" by Johannes Vermeer
Or rather one object from the painti
The dystopia of imitation comes to li
Pygmalion's impressions when confu
so much that one would think it was

makes a scan in 3D technology. A white ceramic mug with blue patterns
ge - whitened with milk. The everydayness of a ready-made object.
ug is still a bit Dutch. It imitates the ceramic decorations of that region.
n has appeared in the world, this time digital.

rtual materialisation of the real object escapes into deformation.
comes dystopian, and nevertheless spawns inspiration. The resulting
now on, the artist will use the scan of the mug like a piece of clay.
nd space. And the shift is so major that there is no question of mimicry.
nd ...Netherlands Baroque.

r.
ng, but so tangible and meaningful. The pitcher pouring milk.
fe in a new dimension and in a new work. To paraphrase Ovid, describing
onted with the statute he had sculpted: "it resembled the real object
alive and wanted to move. To this extent art has managed to hide art".

Justyna Gorzkowicz and Jaroslaw Solecki





VERMEER'S MILKMAID

When I look at the pitcher in the painting *The Milkmaid* (from around 1657–1661¹), at the stream of milk pouring from it, I have the impression that it will never stop flowing. I'm also unsure if there is an opening moment. I let myself get caught in the trap of timelessness, like many who interact with this work². The painting ceases to be an imitation of reality; it is no longer the account, the document. It transforms into a sign of something that apparently fascinated the artist.

This small-sized work (45,5 × 41 cm) begins to draw us in, sweeping us off into

¹ Walter Liedtke, „Johannes Vermeer (1632–1675) and *The Milkmaid*”, in: *Heilbrunn Timeline of Art History* (New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000) <http://www.metmuseum.org/toah/hd/milk/hd_milk.htm> [accessed 2 March 2022]; Jonathan Janson, Vermeer's Life and Art, in *Essential Vermeer 3.0* (2001–2022) <<http://www.essentialvermeer.com/index.html>> [accessed 02 March 2022]

² Cf. Wisława Szymborska, *Vermeer*, in: *Here*, translated from the Polish by Clare Cavanagh and Stanisław Barańczak (Boston: Mariner Books, 2012): “So long as that woman from the Rijksmuseum / in painted quiet and concentration / keeps pouring milk day after day / from the pitcher to the bowl / the World hasn't earned / the world's end”.

MLECZARKA VERMEERA

Patrząc na dzban z obrazu *Mleczarka* (z około 1657–1661¹), na strumień płynącego zeń mleka, mam wrażenie, że nigdy nie przestanie on płynąć. Nie jestem pewien też, czy jest jakiś moment początkowy. Dalem złapać się w pułapkę bezczasowości, jak wielu obcujących z tym dziełem². Obraz przestaje być naśladowaniem rzeczywistości, przestaje być relacją, dokumentem. Przemienia się w znak czegoś, co najwyraźniej zafascynowało artystę.

To niewielkich rozmiarów dzieło (mierzące 45,5 × 41 cm) zaczyna wciągać nas, przenosić w przestrzeń przynależną tylko jemu. Staje się to jeszcze bardziej fascynujące, kiedy

¹ Walter Liedtke, „Johannes Vermeer (1632–1675) and *The Milkmaid*”, w: *Heilbrunn Timeline of Art History* (New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000) <http://www.metmuseum.org/toah/hd/milk/hd_milk.htm> [dostęp 02 marzec 2022]; Jonathan Janson, Vermeer's Life and Art, in *Essential Vermeer 3.0* (2001–2022) <<http://www.essentialvermeer.com/index.html>> [dostęp 02 marca 2022]

² Por. Wisława Szymborska, *Vermeer*, w: *Tutaj* (Kraków: Znak 2009): „Dopóki ta kobieta z Rijksmuseum / w namalowanej ciszy i skupieniu / mleko z dzbanka do miski / dzień po dniu przelewa / nie zasługuje Świat / na koniec świata”.

a space that belongs only to it. It becomes even more fascinating when we notice that the composition, which at first glance looks like an accurate depiction of details, is manipulated by the artist's decisions³. We are beginning to discover that when it comes to showing the so-called 'truth of the moment', imitation loses out to artistic manipulation of form, colour and light. In some places the shadow is missing or its shape is distorted, light appears where it should not. Nevertheless, it is difficult to imagine something more 'reliable'.

No one needs convincing as to the uniqueness of Vermeer's works. This baroque painter (1632–1675), born in Delft, was the creator of some of the most admired paintings in the history of art and, at the same time, one shrouded in mystery⁴. He made his works in the second half of the so-called Dutch Golden Age, during which the Netherlands triumphed

³ Johannes Vermeer, *The Milkmaid*, Rijksmuseum, Amsterdam, SK-A-2344 <<https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/SK-A-2344>> [accessed 20 April 2022]; Gallery Views of "Vermeer's Masterpiece: The Milkmaid", The Meet, September 10 – November 29 2009, <<https://youtu.be/F7507aBgSaY>> [accessed 20 April 2022]

⁴ Walter Liedtke, *The Milkmaid by Johannes Vermeer*, Exhibition catalogue (New York: Metropolitan Museum of Art, 2009).

zauważamy, że kompozycja, która na pierwszy rzut oka wydawała się precyzyjnym oddaniem szczegółów, jest zmanipulowana decyzjami artysty³. Zaczynamy odkrywać, że jeśli chodzi o pokazanie tak zwanej „prawdy chwili” imitacja przegrywa z artystyczną manipulacją formą, kolorem, światłem. Gdzieś tam brakuje cienia lub jego kształt jest przekłamany, pojawia się światło tam, gdzie nie powinno. Pomimo to trudno wyobrazić sobie coś bardziej „wiarygodnego”.

O wyjątkowości dzieł Vermeera nie trzeba przekonywać. Ten barokowy malarz (1632–1675), urodzony w Delft, był twórcą obrazów należących do najbardziej podziwianych w historii sztuki i równocześnie owianych tajemnicą⁴. Tworzył w drugiej połowie tzw. Holenderskiej Złotej Epoki, podczas której Niderlandy triumfowały militarnie, handlowo, na polach nauki i kultury. O życiu samego

³ Johannes Vermeer, *The Milkmaid*, Rijksmuseum, Amsterdam, SK-A-2344 <<https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/SK-A-2344>> [dostęp 20 kwietnia 2022]; Gallery Views of "Vermeer's Masterpiece: The Milkmaid", The Meet, 10 września – 29 października 2009, <<https://youtu.be/F7507aBgSaY>>, [dostęp 20 kwietnia 2022]

⁴ Walter Liedtke, *The Milkmaid by Johannes Vermeer*, Exhibition catalogue (New York: Metropolitan Museum of Art, 2009).

militarily, commercially, in the fields of science and culture. Very little is known about the life of Vermeer himself. We do not know with whom he studied or whether he gave lessons himself. What is certain is that he belonged to a painters' guild and his works fetched high prices. We can find references to 45 paintings created by him, but only about 35 have been preserved until our times. Interestingly, not a single sketch of his or a note has been preserved. We get the impression that Vermeer painted directly on the canvas, without preparation. An analysis of the perspective in his paintings suggests that he probably used a camera obscura⁵. However, we do not find any reference from his time to confirm this thesis.

Netherlandish painting of the Golden Age followed many of the trends that dominated Baroque art elsewhere in Europe⁶.

⁵ David Hockney, *Secret Knowledge. Rediscovering the lost techniques of the Old Masters* (London: Thames & Hudson, 2006), pp. 222–3. and others; Charles Seymour, Dark Chamber and Light-Filled Room: *Vermeer and the Camera Obscura*, "The Art Bulletin", vol. 46, no. 3, 1964, pp. 323–31, <https://doi.org/10.2307/3048184> [accessed 23 April 2022]

⁶ Svetlana Alpers, *The art of describing: Dutch art in the seventeenth century* (Chicago: University of Chicago Press, 1984).

Vermeera wiadomo niewiele. Nie wiemy ani u kogo pobierał nauki, ani czy sam udzielał lekcji. Pewne jest, że należał do cechu malarzy, a jego prace osiągały wysokie ceny. Możemy odnaleźć wzmianki o stworzonych przez niego 45 obrazach, jednak do naszych czasów przetrwało około 35. Co ciekawe, nie zachował się ani jeden szkic jego autorstwa, czy notatka. Odnosimy wrażenie, że Vermeer malował bezpośrednio na płótnie, bez przygotowań. Analiza perspektywy w jego obrazach wskazuje na prawdopodobieństwo użycia *camera obscura*⁵. Nie znajdziemy jednak żadnej wzmianki z czasów, w jakich tworzył, potwierdzającej tę tezę.

Malarstwo holenderskie Złotego Wieku podążało za wieloma trendami, które dominowały w sztuce barokowej w innych częściach Europy⁶. Wśród nich przodował caravaggionizm i naturalizm, ale Niderlandy nie

⁵ David Hockney, *Secret Knowledge. Rediscovering the lost techniques of the Old Masters* (London: Thames & Hudson, 2006), pp. 222–3 i inne; Charles Seymour, Dark Chamber and Light-Filled Room: *Vermeer and the Camera Obscura*, *The Art Bulletin*, vol. 46, no. 3, 1964, pp. 323–31, <https://doi.org/10.2307/3048184> [dostęp 23 kwietnia 2022]

⁶ Svetlana Alpers, *The art of describing: Dutch art in the seventeenth century* (Chicago: University of Chicago Press, 1984).

Caravaggionism and naturalism were prominent among them, but the Dutch had no equal when it came to still life, landscape and genre painting. These genres could develop freely in these areas without the patronage of the aristocracy or the Church. Caravaggio's influence can still be seen in Vermeer's first paintings, full of drama brought out by strong contrasts of light – the only ones to refer to the then fashionable mythological, historical or biblical motifs (*Christ in the House of Martha and Mary*, of about 1654–55, Scottish National Gallery, Edinburgh; *Diana and Her Companions*, of 1653–54, Mauritshuis, Hague). Over time, however, his style evolves towards a subtle, poetic play with chiaroscuro and evocations of unobvious symbols.

Vermeer shows the mood and specificity of life in a bourgeois household, a certain reverie and concentration on everyday activities. He presents an almost photographic snapshot of the everyday life of the Dutch middle class of those times⁷. The depicted scenes take place in front of our eyes and the models (in Vermeer's paintings mainly women appear) seem to be

⁷ Wayne Franits, *Paragons of Virtue: Women and Domesticity in Seventeenth-Century Dutch Art* (Cambridge: Cambridge University Press, 1993).

miały sobie równych, jeśli chodzi o tematykę martwej natury, pejzażu i malarstwa rodzajowego. Te gatunki mogły swobodnie się rozwijać na tych terenach bez mecenatu arystokracji czy Kościoła. Wpływy Caravaggia widać jeszcze w pierwszych obrazach Vermeera pełnych dramaturgii wydobytej za pomocą silnych kontrastów świetlnych – jedynych, które odwołują się do modnych wtedy motywów mitologicznych, historycznych czy biblijnych (*Chrystus w domu Marii i Marty*, ok. 1654–55, Scottish National Gallery, Edynburg; *Toaleta Diany*, ok. 1653–54, Mauritshuis, Haga). Z czasem jednak jego styl ewoluuje w stronę subtelnej, poetyckiej gry światłocieniem i przywołań nieoczywistych symboli.

Vermeer oddaje nastrój i specyfikę życia mieszczańskiego domu, pewną zadumę i skupienie nad codziennymi zajęciami. Przedstawia niemal fotograficzne migawki z codzienności holenderskiej klasy średniej tamtych czasów⁷. Ukazane sceny dzieją się przed naszymi oczami, a modele (modelki – na obrazach Vermeera pojawiają się głównie kobiety) zdają się być jednocześnie świadomi i

⁷ Por. Wayne Franits, *Paragons of Virtue: Women and Domesticity in Seventeenth-Century Dutch Art* (Cambridge: Cambridge University Press, 1993).

both aware and unaware of our presence – the presence of the viewer who is something of a voyeur. The way of using light, the composition of solids, colours and symbolic meanings makes us want to commune with the artwork alone.

Vermeer's *The Milkmaid* – although it fits in with similar genre scenes of paintings of the period, whose characters are maids, servants, and kitchen staff – is unique in its class. Most paintings of the time are filled with various sexual sub-metaphors: not only pitchers and dishes (Gerrit Dou, Frans Snyders, Frans van Mieris), but vegetables – carrots, cucumbers, long sticks, eggs, poultry stuffed on the grill (Joachim Beuckelaer), hunted wild game or depictions of fish and seafood (Peter Wtewael, Jan Steen). Vermeer limits himself to a few subtle erotic allusions, keeping the composition of the painting extremely balanced.

The scene from this canvas is often interpreted as marking the artist's dignity and respect for the hard daily work of the woman depicted in it. There has even been speculation about the activities and character of the 'milkmaid' (who is actually a kitchen servant pouring milk) in terms that would be more

nieświadomi naszej obecności – obecności widza, który jest po trosze podglądaczem.

Sposób operowania światłem, kompozycja brył, kolorów czy znaczeń symbolicznych powoduje chęć obcowania z dziełem sam na sam.

Mleczarka Vermeera – choć wpisuje się w podobne sceny rodzajowe malarstwa tamtego okresu, których bohaterkami są pokojówki, służące, pomoce kuchenne – w swojej klasie jest wyjątkowa. Większość ówczesnych obrazów przepelniają różnorakie metafory seksualne: nie tylko dzbany i naczynia (Gerrit Dou, Frans Snyders, Frans van Mieris), ale warzywa – marchewki, ogórki, długie kije, jajka, nadziewany na ruszt drób (Joachim Beuckelaer), upolowana dziczyzna czy przedstawienia ryb i owoców morza (Peter Wtewael, Jan Steen). Vermeer ogranicza się do kilku subtelnych odniesień erotycznych, zachowując przy tym niezwykle wyważoną kompozycję obrazu. Scena z tego płótna często interpretowana jest jako zaznaczenie godności i szacunku malarza do ciężkiej codziennej pracy kobiety ukazanej na obrazie. Spekulowano nawet na temat działalności i charakteru „mleczarki” (która w rzeczywistości jest służącą kuchenną rozlewającą mleko) w kategoriach,

appropriate to a saint or ancient heroine.⁸

Compared to the ideal of beauty we see in *Young Woman with a Water Pitcher* (of 1662, Rijksmuseum, Amsterdam) and in Vermeer's other mature works, his *Milkmaid* still exudes a down-to-earth charm, but already possesses the trait of a specific mysteriousness. She has a quite ample shape (similar to the women in Rubens's slightly earlier works), but also a barely noticeable smile (like Leonardo da Vinci's *Mona Lisa*). For the viewer of the day (in this case Pieter van Ruijven, Vermeer's mentor), these notes of sexuality may have brought to mind certain fantasies or associations, but they were as subtle and intimate as shadows on whitewashed walls⁹.

It appears that the painting concept itself takes precedence over the subject matter here. Thanks to the composition, emphasised by the cascading arrangement of similar forms, the viewer's attention is grabbed by Vermeer and directed to the most important elements of the canvas. The eye is guided by the light: from the focused face of a woman preparing a daily meal, it wanders over her naturalistically depicted

które bardziej pasowałyby do świętej lub antycznej bohaterki.⁸

W porównaniu z ideałem piękna, jaki widzimy w *Młodej kobiecie z dzbankiem na wodę* (ok. 1662, Rijksmuseum, Amsterdam) i w innych dojrzałych dziełach Vermeera, jego *Mleczarka* emanuje wciąż przyziemnym urokiem, ale posiada już rys specyficznej tajemniczości. Ma dość obfite kształty (podobne do kobiet z nieco wcześniejszych dzieł Rubensa), ale też ledwo zauważalny uśmiech (jak u *Mony Lizy* Leonarda da Vinci). Dla ówczesnego widza (w tym przypadku Pietera van Ruijvena, mecenasa Vermeera) te nuty seksualności mogły przywodzić na myśl pewne fantazje czy skojarzenia, ale były one tak subtelne i intymne, jak cienie na bielonych ścianach⁹.

Wydaje się, że sama idea malarska ma tu nadrzędną rolę wobec tematyki. Dzięki kompozycji, podkreślonej kaskadowym ustawieniem podobnych form, uwaga widza zostaje przez Vermeera schwycona i skierowana na najważniejsze elementy obrazu. Oko prowadzone jest za światłem: ze skupionej twarzy kobiety przygotowującej codzienny posiłek wędruje po jej naturalistycznie przedstawionej

⁸ Walter Liedtke, „Johannes Vermeer (1632–1675) and *The Milkmaid*” [accessed 02 March 2022]

⁹ Ibidem.

⁸ Walter Liedtke, „Johannes Vermeer (1632–1675) and *The Milkmaid*” [dostęp 02 marca 2022]

⁹ Ibidem.

figure, her tanned forearms, to the pitcher from which she pours milk into a vessel set amidst baked, crusty pieces of bread. Vermeer puts us in the position of a voyeuristic observer¹⁰.

He understands perfectly what the viewer's eye is now looking for. To the right of the painting, in the midst of the shadow, he places a bright patch of plaster that has burned off the wall. It is there that the gaze will follow, falling on the foot warmer and the motifs painted on the tiles of the wall base.

The foot warmer in depictions of the time was often seen as a metaphorical representation of the attention that flirtatious men give to their ladies. The thinking was that women's passion could remain hidden because the real heat existed in their hearts...¹¹.

On the Dutch pedestal tiles, not far from the foot warmer, you will notice the blue figures—leitmotifs of Cupid and the wanderer.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Janson Jonathan, *Critical Assessments: The Milkmaid*, in: Essential Vermeer 3.0, <http://www.essentialvermeer.com/cat_about/milkmaid.html> [accessed 04 April 2022]; Cf.: Encyclopaedia of Art Education, *The Milkmaid by Jan Vermeer. Interpretation of Dutch Realist Genre Painting*, <<http://www.visual-arts-cork.com/famous-paintings/milkmaid.htm#evaluation>> [accessed 04 April 2022]

sylwetce, opalonych przedramionach, na dzban, z którego przelewa mleko do naczynia ustawionego pośród wypieczonych, chrupiących kawalków chleba. Vermeer stawia nas w pozycji woierystycznego obserwatora¹⁰. Doskonale rozumie, czego teraz poszukuje oko widza. Po prawej stronie obrazu, pośród cienia, umieszcza jasną plamę tynku, który odpadł ze ściany. To tam spojrzenie podąży, padając na ogrzewacz do stóp, oraz motywy namalowane na kafelkach cokołu ściany.

Ogrzewacz do stóp na ówczesnych przedstawieniach był postrzegany często jako metaforyczne ukazanie uwagi, jaką zalotni mężczyźni poświęcają swoim damom. W myśl zasady, że namiętność kobiet może pozostać ukryta, ponieważ prawdziwy żar istnieje w ich sercach...¹¹.

Na holenderskich kafelkach cokołu, niedaleko podgrzewacza, zauważymy niebieskie figury-lejtmotywy Kupidyna oraz wędrowca.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Janson Jonathan, *Critical Assessments: The Milkmaid*, in: Essential Vermeer 3.0, <http://www.essentialvermeer.com/cat_about/milkmaid.html>, [dostęp 04 kwietnia 2022]; Por: Encyclopaedia of Art Education, *The Milkmaid by Jan Vermeer. Interpretation of Dutch Realist Genre Painting*, <<http://www.visual-arts-cork.com/famous-paintings/milkmaid.htm#evaluation>> [dostęp 04 kwietnia 2022]

These three symbols – the warmer and the two figures – weave their own story.

It is quite possible that, as in other Vermeer paintings, there is also a motif of waiting. Waiting for what? For romance? For love? Perhaps the woman is pregnant? Wherever we look, though, contemplating the painting, our gaze returns to the central motifs of the pitcher, milk and bread. Two broken glass panes in the window on the left attract the eye with bright spots of light cascading down like a stream of milk¹².

Looking at *The Milkmaid*, we get the impression that it captures a story about someone's particular life happening at a given time. And, simultaneously, the timelessness of the ever-flowing milk – of a story repeating itself – speaks through the details of the painting. Vermeer manages to bring the interaction with the viewer to the level of intellectual contemplation.

¹² Walter Liedtke, "Johannes Vermeer (1632–1675) and *The Milkmaid*".

Te trzy symbole – podgrzewacz i obie postaci – snują własną opowieść. Możliwe, że jak na innych obrazach Vermeera, pojawia się tutaj także wątek oczekiwania. Na co? Na romans? Na miłość? Może kobieta jest brzemienna? Gdziekolwiek nie spojrzymy jednak, kontemplując obraz, nasz wzrok wróci do centralnych motywów dzbanka, mleka i chleba. Dwie wybite szybki w oknie z lewej strony pomieszczenia przyciągają spojrzenie jasnymi plamami światła, które wędruje kaskadą w dół jak strumień mleka¹².

Przyglądając się *Mleczarce*, możemy odnieść wrażenie, że uchwycono tam pewną dziejącą się w danym czasie opowieść o czymś konkretnym życiu. A jednocześnie przez detale obrazu przemawia ponadczasowość wiecznie płynącego mleka – powtarzającej się historii. Vermeer potrafi wynieść interakcję z patrzącym na poziom intelektualnej kontemplacji.

¹² Walter Liedtke, „Johannes Vermeer (1632–1675) and *The Milkmaid*”.

CONCLUSION

The art of sculpting in sequences of algorithms is a special kind of performative artistic practice in which the creative power of the dystopia of imitation is exposed. For the exhibition summing up my artistic project I chose a scan of a quasi-Dutch mug, which during the process of analysis and conceptualisation became the pitcher from a Vermeer painting. The difficulty was that the milkmaid's jug from the canvas is two-dimensional, shown in plan view, essentially as several circles. Its true shape remains only in the domain of guesswork. I was able to carve most of the profile based only on photographs of this type of pitcher from Delft at the time¹³.

The starting point for the project was partly an attempt to find common features of the process of sculpting in such extremely

¹³ There are attempts to recreate the pitcher from photographs, but the shape of the object is insufficient as a sculptural model, Cazinha, Johannes Vermeer – The Milkmaid 3D animation, 11 October 2017, <https://youtu.be/jUTg_KnIvUo> [accessed 02 March 2022]

PODSUMOWANIE

Sztuka rzeźbienia w sekwencjach algorytmów jest szczególnym rodzajem performatywnych działań artystycznych, w których ujawnia się kreacyjna moc dystopii imitacji. Do wystawy, podsumowującej mój projekt artystyczny, wybrałem skan niby-holenderskiego kubka z kawą, który podczas procesu analityczno-konceptualnego, na skutek przetrzebienia stał się dzbankiem z obrazu Vermeera. Trudność polegała na tym, że dzban *Mleczarki* jest dwuwymiarowy, ukazany został rzutem z góry, w zasadzie jako kilka okręgów. Jego prawdziwy kształt pozostaje jedynie w świecie domysłów. Mogłem wyrzeźbić większość profili, bazując jedynie na zdjęciach tego typu ówczesnych naczyń z Delft¹³.

Wyjściem do realizacji projektu była dla mnie po części próba odnalezienia wspólnych cech procesu rzeźbienia w tak krańcowo różnych

¹³ Istnieją próby odtworzenia dzbanka na podstawie zdjęć, jednak kształt przedmiotu jest niewystarczający jako model rzeźbiarski, Cazinha, Johannes Vermeer – The Milkmaid 3D animation, 11 października 2017, <https://youtu.be/jUTg_KnIvUo> [dostęp 02 marca 2022]

different materials as stone, clay and 3D scanning. Undoubtedly, in all these cases the artist is dealing with the analysis of form and the interaction of his own artistic vision with a given material. But working with each of these materials also requires its own specific actions and is unique in its own way. One of the things that particularly bothered me was whether a solid sketch visualisation of the object we want to carve is necessary before we start sculpting in 3D. And then, to what extent can we or need we interact performatively with the virtual material to achieve the desired effect.

Paradoxically, one of the greatest discoveries and sources of motivation during my artistic experimentation has been the insight into processes occurring beyond the visual representation of virtual spaces.

The whole creative process I went through led me to find the impression of concreteness, mass and matter (sic!) in the completely abstract environment of digital objects, applications, algorithms, processes based on mathematical equations or objects described by geometry. The pitcher from Vermeer's canvas as an object became concrete and began to live its own life.

materialach jak kamień, glina oraz skan 3D. Bezsprzecznie we wszystkich tych przypadkach artysta ma do czynienia z analizą formy oraz interakcją własnej wizji artystycznej z danym tworzywem. Ale także praca z każdą z tych materii wymaga sobie tylko przynależnych działań; jest wyjątkowa na swój niepowtarzalny sposób. Jedną ze spraw, które nurtowały mnie szczególnie, było sprawdzenie, czy przed przystąpieniem do rzeźbienia w 3D, potrzebna jest solidna szkicowa wizualizacja obiektu, który chcemy wyrzeźbić. A następnie, w jakim stopniu możemy czy potrzebujemy wejść w performatywną interakcję z wirtualnym tworzywem, aby osiągnąć zamierzony efekt.

Paradoksalnie jednym z największych odkryć i źródłem motywacji podczas mojego artystycznego eksperymentu było wejście w procesy zachodzące poza wizualną reprezentacją przestrzeni wirtualnych.

Cały kreatywny proces, jaki przeszedłem, doprowadził mnie do odnalezienia wrażenia konkretności, masy i materii (sic!) w kompletnie abstrakcyjnym środowisku obiektów cyfrowych, aplikacji, algorytmów, procesów opartych na równaniach matematycznych czy przedmiotów opisanych za pomocą geometrii.

In itself, the solid that we can observe on the PC screen can be a perfect imitation of the real thing. But is it still only an imitation or already a separate work of art? Reflections on the ‘mass, matter, weight’ of virtual spaces, and thoughts on the interface between the virtual and real worlds, led me to questions about the value of digital objects and the way they exist in the world (in ontic terms). It was a moment for me when I stopped thinking of 3D sculpting as a process of imitating certain objects. I began to explore the possibility of different “environments” blending together during the creative process. Through my experiences with scans and moving freely between different kinds of concepts, I came to the conclusion that basically every creative process is connected to a certain dystopia of imitation.

From the concept of carving a single 3D object I came to be fascinated by the process of building an application to present art objects. It found its continuation in my construction of a virtual art gallery, which can also become an element of the creative process. The ease of crossing the boundaries of different spaces is a characteristic element of working in a virtual environment. “The gentle drawing of a sensitive artist’ is just a visualisation of the operation

Dzban z obrazu Vermeera jako obiekt stał się konkretny, zaczął żyć własnym życiem.

Sama bryła, którą możemy obserwować na ekranie monitora, może być doskonałą imitacją prawdziwej rzeczy. Czy wciąż jest to jednak tylko imitacja, czy już odrębne dzieło sztuki? Rozmyślenia nad „masą, materią, ciężarem” przestrzeni wirtualnych oraz przemyśleń na temat styku światów wirtualnego i rzeczywistego doprowadziły mnie do pytań o wartość obiektów cyfrowych oraz sposób ich istnienia w świecie (pod względem ontycznym). Był to dla mnie moment, kiedy przestałem myśleć o rzeźbieniu 3D jak o procesie rzemieślniczego imitowania pewnych obiektów. Zacząłem analizować możliwość przenikania się różnych „środowisk” podczas procesu twórczego.

Dzięki doświadczeniom ze skanami oraz swobodnemu poruszaniu się pomiędzy różnego rodzaju koncepcjami doszedłem do wniosku, że w zasadzie każdy proces twórczy łączy się z pewną dystopią imitacji.

Z pomysłu wyrzeźbienia pojedynczego obiektu 3D doszedłem do fascynacji procesem budowania aplikacji do prezentowania obiektów sztuki. Znalazł on swoją kontynuację w zbudowaniu przeze mnie wirtualnej galerii sztuki, która może stać się także elementem

of algebraic equations. These are nothing but geometric patterns, used in the processing of unimaginable amounts of data by precise algorithms, programmed to perform repetitive procedures. The room in which the object is placed is also something conventional. It is a few dozen lines of code. A web application called an art gallery. After all, it is no different than calling a certain room an art gallery or a certain building a museum.

procesu twórczego. Łatwość przekraczania granic różnych przestrzeni jest charakterystycznym elementem pracy w środowisku wirtualnym. „Delikatny rysunek wrażliwego artysty” jest jedynie wizualizacją działania równań algebraicznych. To nic innego, jak geometryczne wzory, wykorzystywane w procesie przetwarzania niewyobrażalnej ilości danych przez precyzyjne algorytmy, zaprogramowane do wykonywania powtarzających się procedur. Pomieszczenie, w którym obiekt został umieszczony, jest również czymś umownym. Jest kilkudziesięcioma liniami kodu. Aplikacją internetową nazwaną galerią sztuki. To przecież nic innego niż nazwać pewne pomieszczenia galerią sztuki, albo pewien budynek muzeum.

BIBLIOGRAPHY / BIBLIOGRAFIA

- Alpers, Svetlana, *The art of describing: Dutch art in the seventeenth century* (Chicago: University of Chicago Press, 1984)
- Brown, Claire W., *Sculpting Techniques Bible* (London: Chartwell Books 2006)
- Cani, Marie-Paule, and Alexis Angelidis, *Towards virtual clay*, ACM SIGGRAPH Courses(2006), 67–83 <<https://doi.org/10.1145/1185657.1185676>>
- Conceptual Art: Theory, Practice, Myth*, ed. by / red. Michael Corris (Cambridge, England: Cambridge University Press, 2004)
- Dziamski, Grzegorz, *Konceptualizm*, in / w: *Od awangardy do postmodernizmu*, *Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*, ed. by / red. Grzegorz Dziamski (Warszawa: Instytut Kultury, 1996)
- Flynt, Henry, *Concept-Art*, translated and introduced by / tłum. i wstęp Nicolas Feuillie (Dijon: Les presses du Réel, 1962)
- Franits, Wayne, *Paragons of Virtue: Women and Domesticity in Seventeenth-Century Dutch Art* (Cambridge: Cambridge University Press, 1993)
- Godfrey, Tony, *Conceptual Art (Art & Ideas)* (London: Phaidon Press Ltd, 1988)
- Hockney, David, *Secret Knowledge. Rediscovering the lost techniques of the Old Masters* (London: Thames & Hudson, 2006)
- Kaufman, Arie E., Sidney W. Wang, *Volume sculpting, I3D '95: Proceedings of the 1995 symposium on Interactive 3D graphics* (April 1995), 151–ff <<https://doi.org/10.1145/199404.199430>>
- Kosuth, Joseph, *Art After Philosophy and After: Collected Writings, 1966–1990*, ed. by / red. G. Guercio, foreword by Jean-François Lyotard (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1991)
- Lehman-Wilzig, Sam N., *Virtuality and/in the Brain*, in / w: *Virtuality and Humanity. Virtual Practice and Its Evolution from Pre-History to the 21st Century* (Singapore: Springer, 2021, https://doi.org/10.1007/978-981-16-6526-4_3)
- Liedtke, Walter, *The Milkmaid by Johannes Vermeer*, Exhibition catalogue (New York: Metropolitan Museum of Art, 2009)
- Lippard, Lucy R., *Six Years: the Dematerialization of the Art Object From 1966 to 1972* (Berkeley: University of California Press, 1997)

- Mills, John W., *The Technique' of Sculpture* (London: Batsford, 1976)
- Owidiusz, *Metamorfozy* / Ovid, *Metamorphoses*, trans. / tłum. Anna Kamieńska, Stanisław Stabryła (Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 1996)
- Performativity and Performance*, ed. by / red. Andrew Parker and Eve Kosofsky Sedgwick (New York: Routledge, 1996)
- Rorimer, Anne, *New Art in the 60s and 70s: Redefining Reality* (London: Thames & Hudson, 2004)
- Roelstraete, Dieter, Francesco Manacorda, Janet Harbord, *Simon Starling* (London: Phaidon Press, 2012)
- Schechner, Richard, *Performance Studies: An Introduction* (1st Edition 2002) (London New York: Routledge 2020)
- Seymour, Charles, *Dark Chamber and Light-Filled Room: Vermeer and the Camera Obscura*, The Art Bulletin, vol. 46, no. 3, 1964, pp. 323–31, <https://doi.org/10.2307/3048184>
- Szyborska, Wisława, *Here*, translated from the Polish by Clare Cavanagh and Stanisław Baranczak (Boston: Mariner Books, 2012)
- Szyborska, Wisława, *Tutaj* (Kraków: Znak 2009)
- The Figure in Clay: Contemporary Sculpting Techniques by Master Artists*, ed. by / red. Suzanne Tourtillot (New York: Lark, 2011)
- Tisdall, Caroline, *Joseph Beuys* (New York: Guggenheim Museum, 1979)

INTERNET SOURCES / ŹRÓDŁA INTERNETOWE

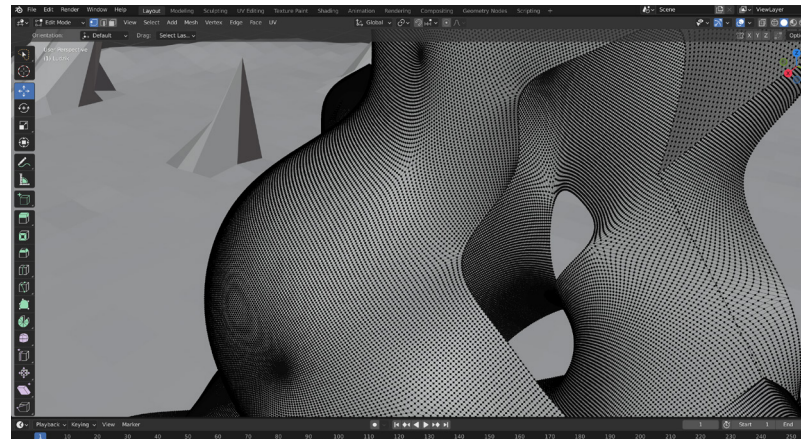
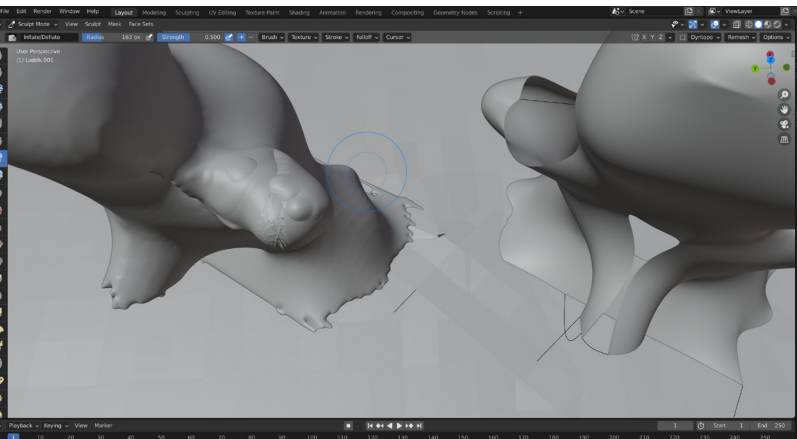
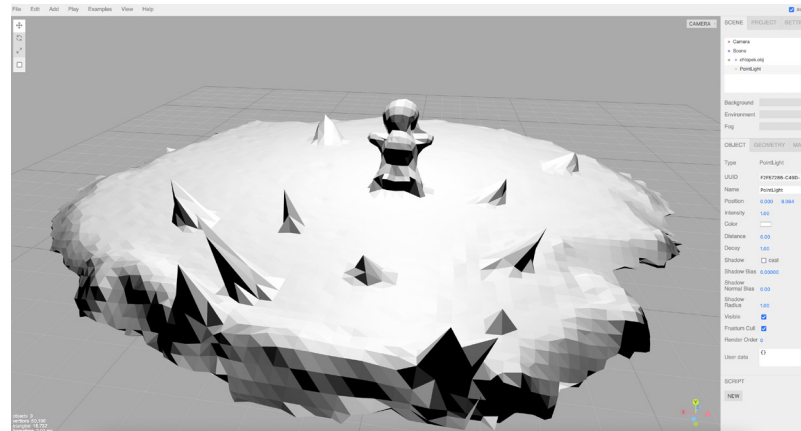
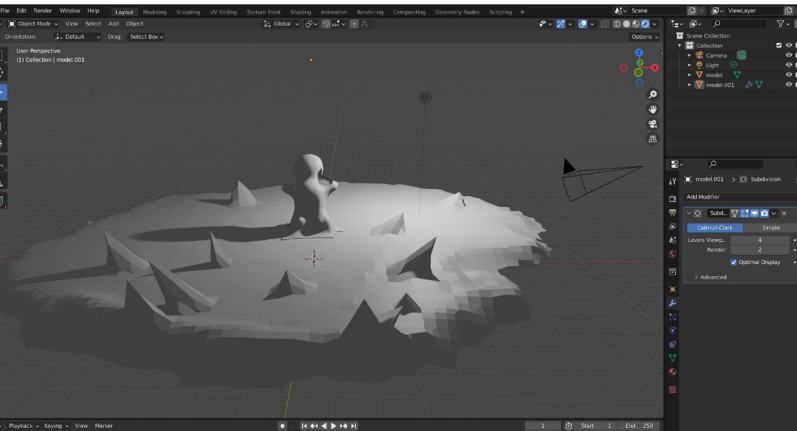
- Cazinha, *Johannes Vermeer – The Milkmaid 3D animation*, 11 10 2017, <https://youtu.be/jUTg_KnIvUo>
- Duchamp Research Portal, archival collections Philadelphia Museum of Art, Centre Pompidou, and Association Marcel Duchamp <<https://www.duchamparchives.org/>>
- Encyclopaedia of Art Education, *The Milkmaid by Jan Vermeer. Interpretation of Dutch Realist Genre Painting*, <<http://www.visual-arts-cork.com/famous-paintings/milkmaid.htm#evaluation>>

- Gallery Views of “Vermeer’s Masterpiece: The Milkmaid”, The Meet, 10 09 – 29 10 2009, <<https://youtu.be/F7507aBgsaY>>
- Janson, Jonathan, *Vermeer’s Life and Art*, in Essential Vermeer 3.0 (2001–2022) <<http://www.essentialvermeer.com/index.html>>
- Jonathan, Janson, *Critical Assessments: The Milkmaid*, in / w: Essential Vermeer 3.0, <http://www.essentialvermeer.com/cat_about/milkmaid.html>
- Liedtke, Walter, „Johannes Vermeer (1632–1675) and *The Milkmaid*”, in / w: *Heilbrunn Timeline of Art History* (New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000) <http://www.metmuseum.org/toah/hd/milk/hd_milk.htm>
- Raffin, Romain, and Gilles Gesquière, Eric Remy, Sébastien Thon, *VirSculpt: a virtual sculpting environment*, Art, Computer Science (2004), <https://www.researchgate.net/publication/228365160_VirSculpt_a_virtual_sculpting_environment>
- Solecki, Jarosław, *Developing Your Creative Practice: Sculpting in 3D*, <<https://sculpting3d.co.uk/>>
- Vermeer, Johannes, *The Milkmaid*, Rijksmuseum, Amsterdam, SK-A-2344 <<https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/SK-A-2344>>

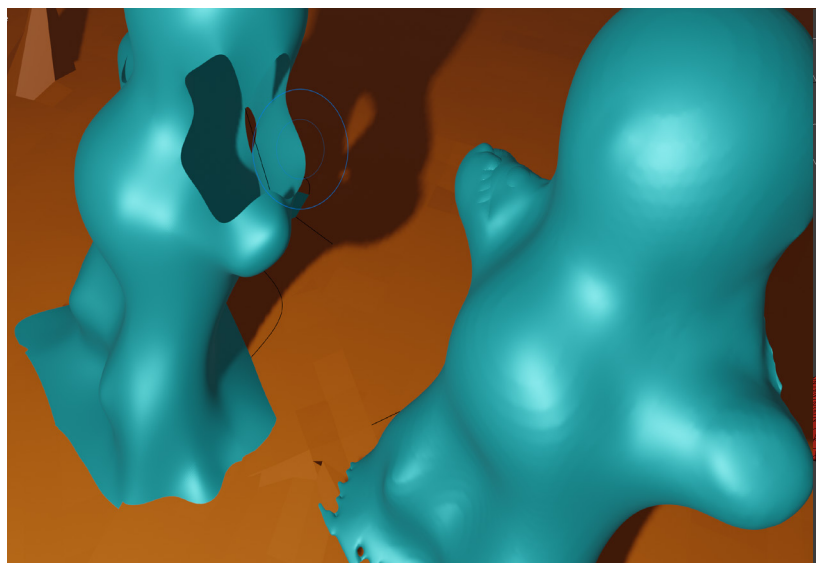
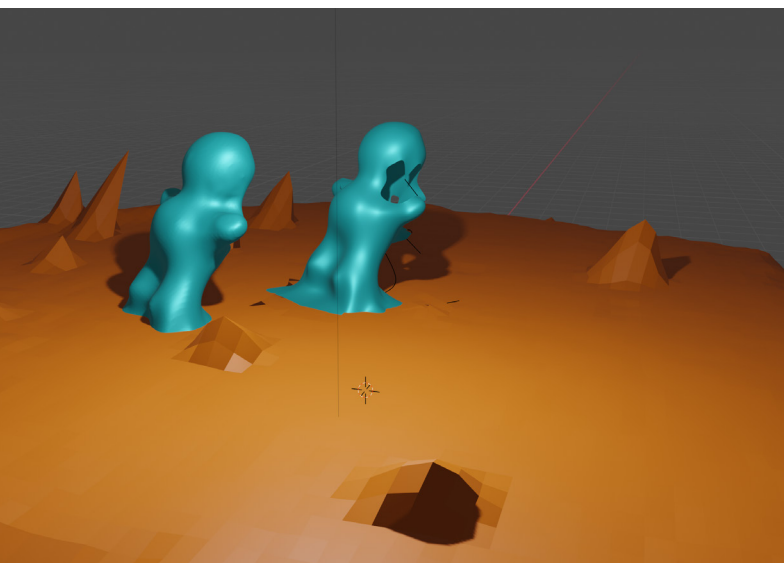
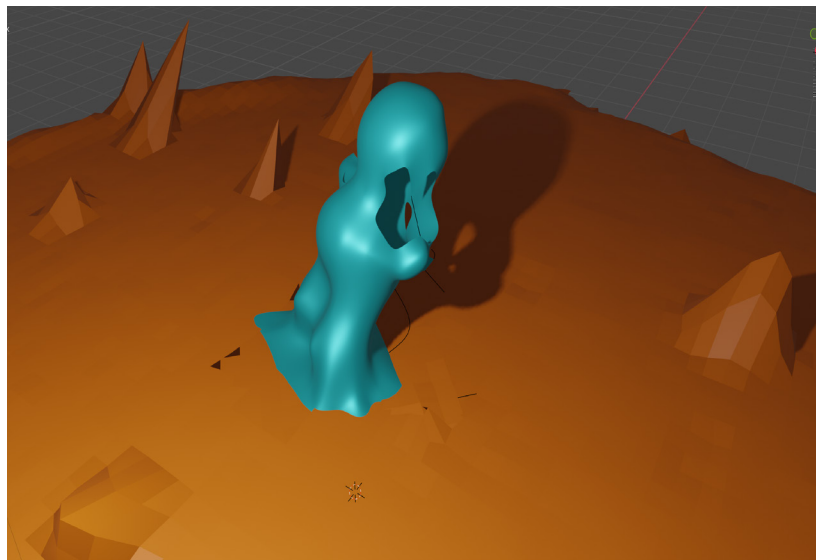
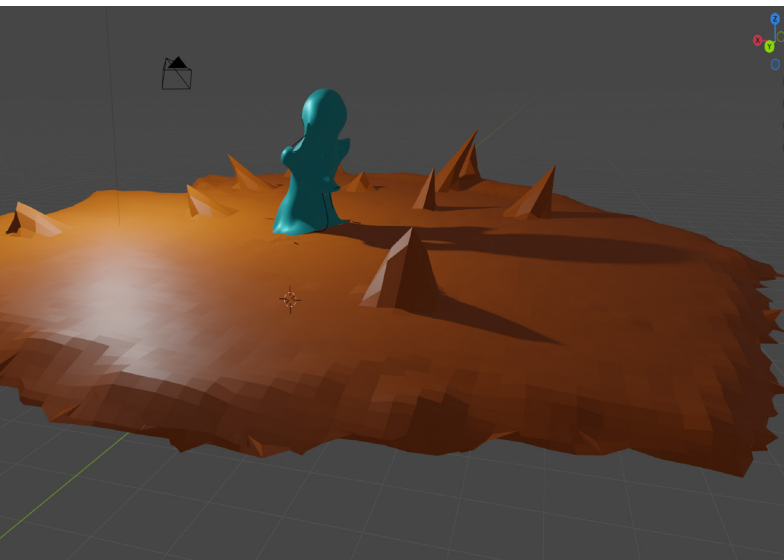
Appendix:
sketchbook

Appendix:
szkicownik

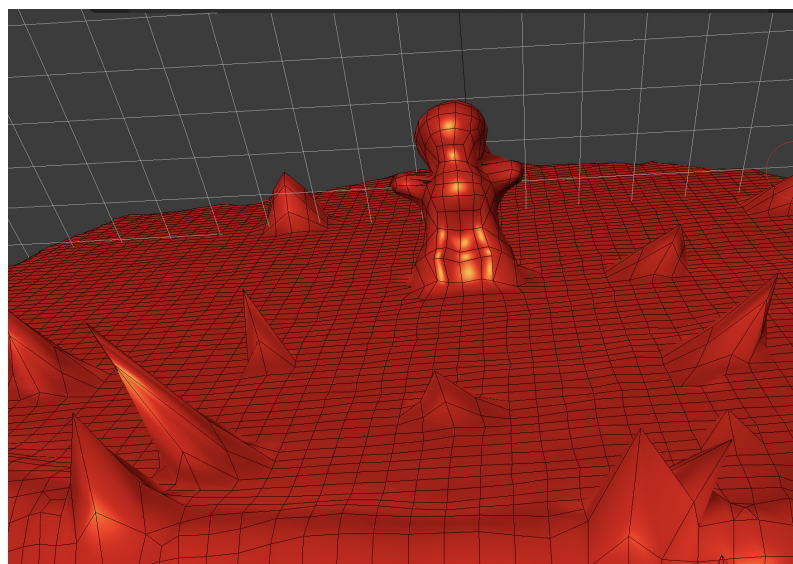
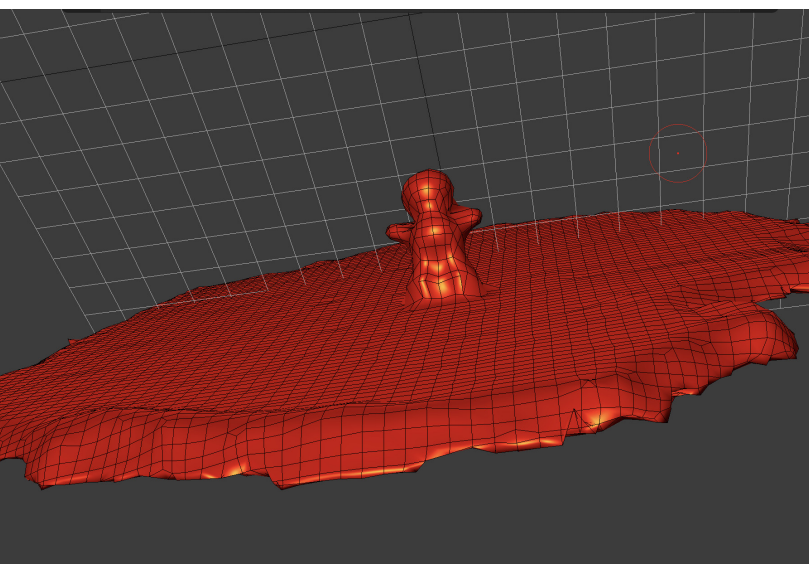
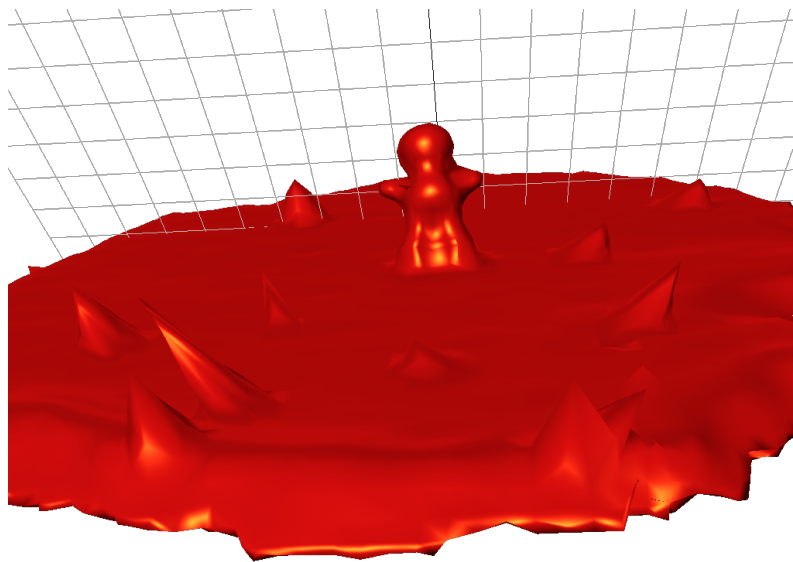
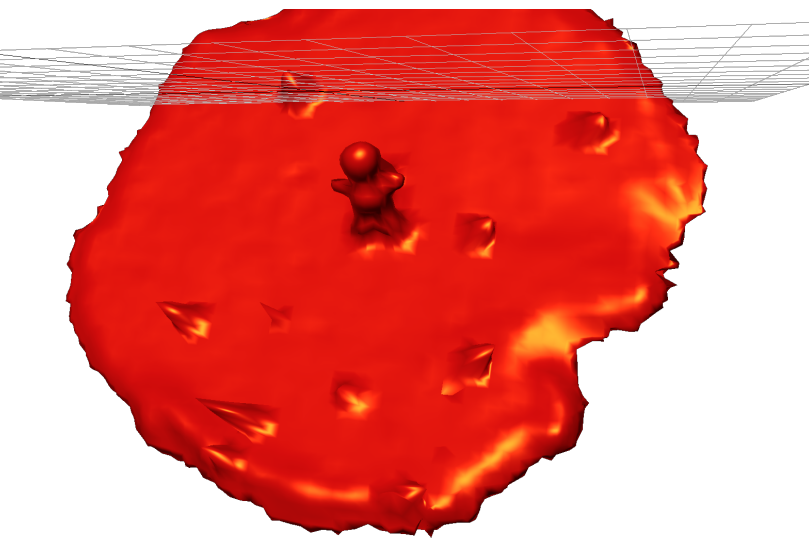
Sculpting in 3D (<https://sculpting3d.co.uk/>)
Arts Council England grant programme
(DYCP-00349467-R8), London 2020-2021



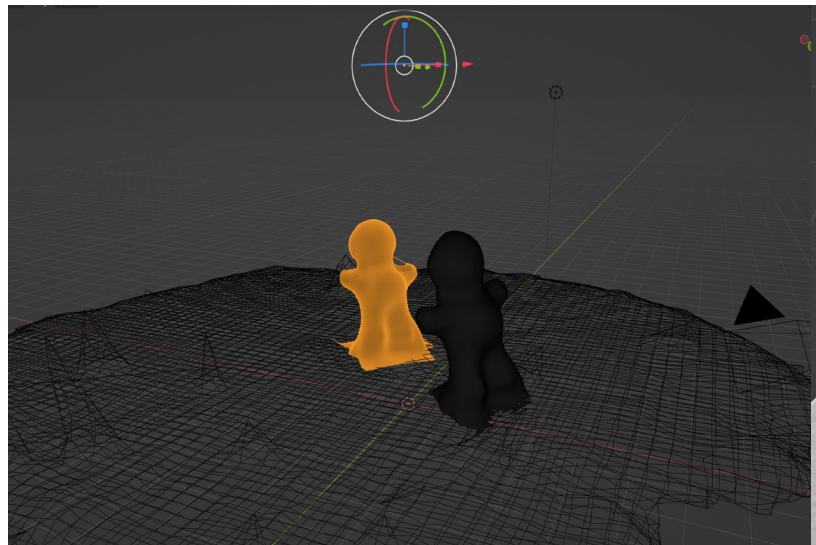
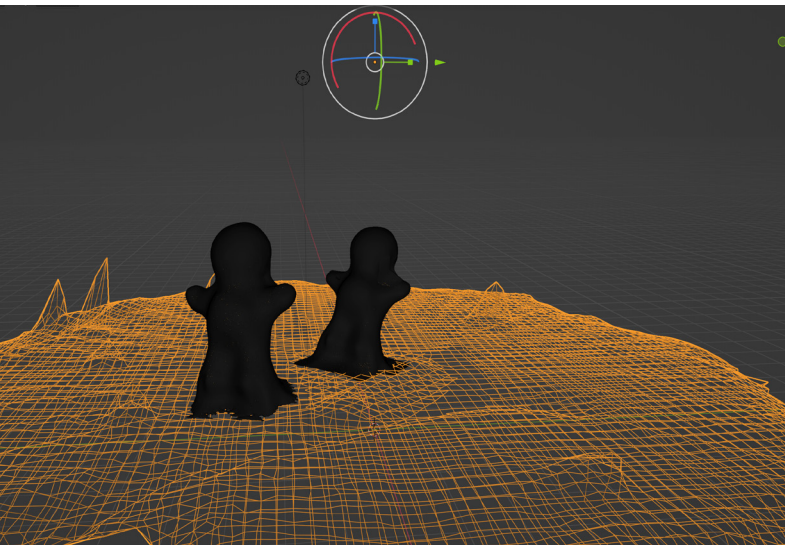
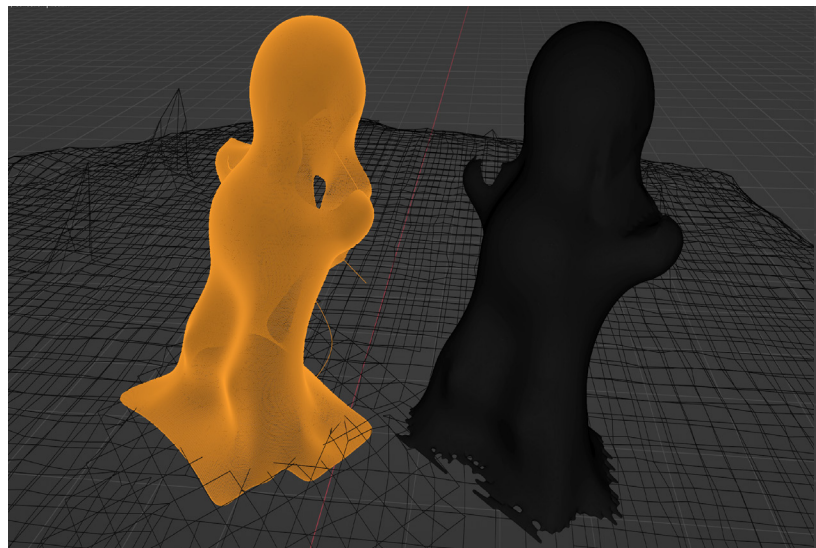
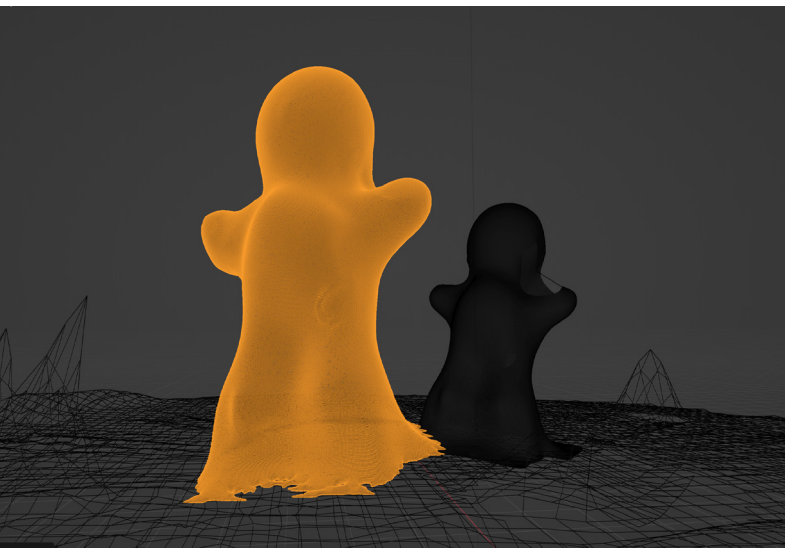
human rights – part I / prawa człowieka – część I



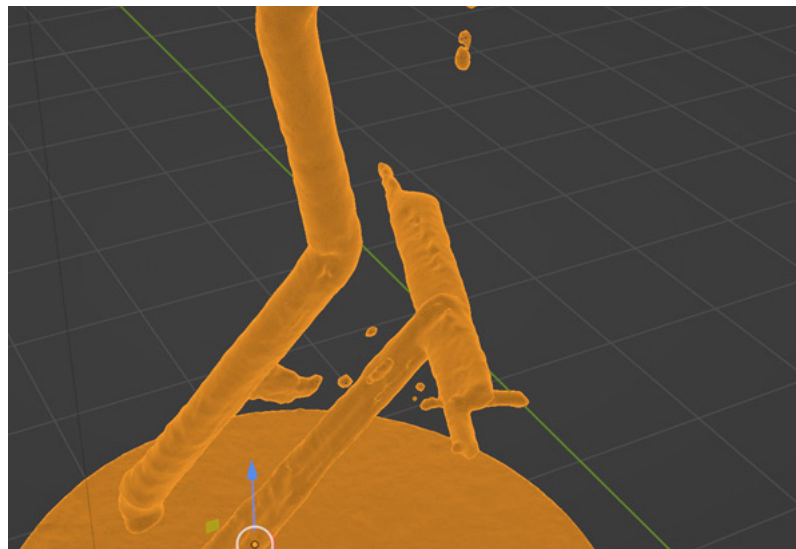
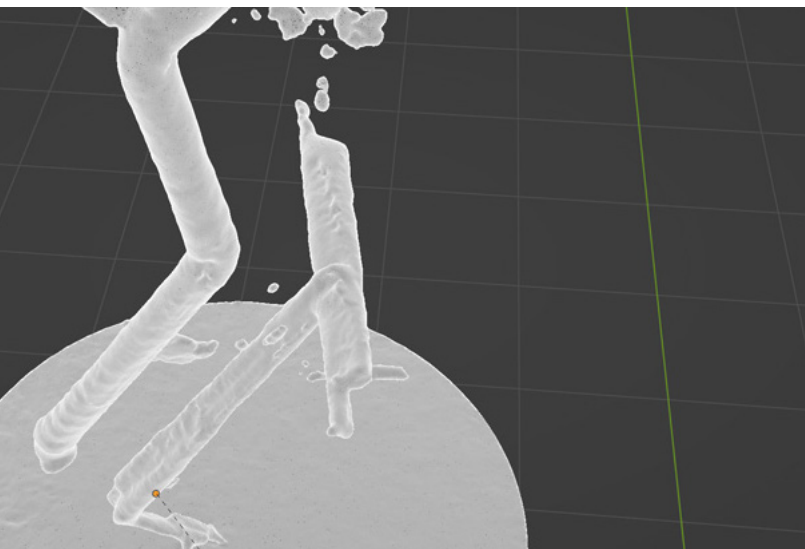
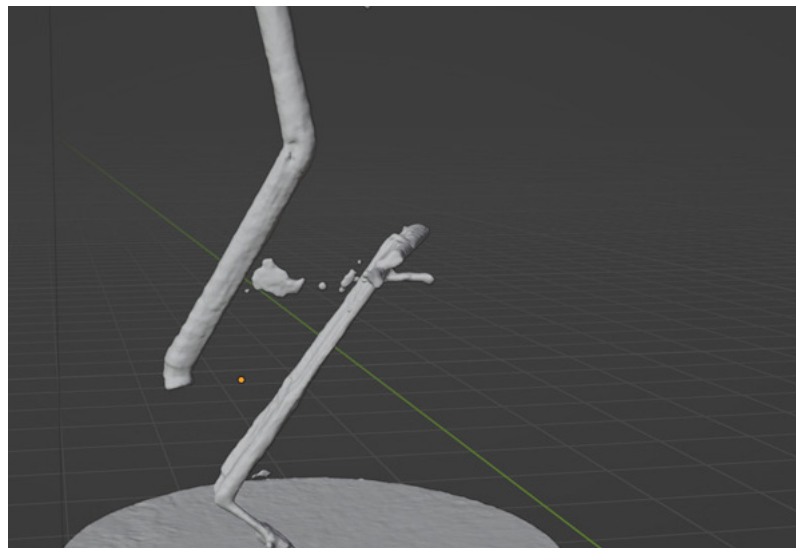
human rights – part II / prawa człowieka – część II



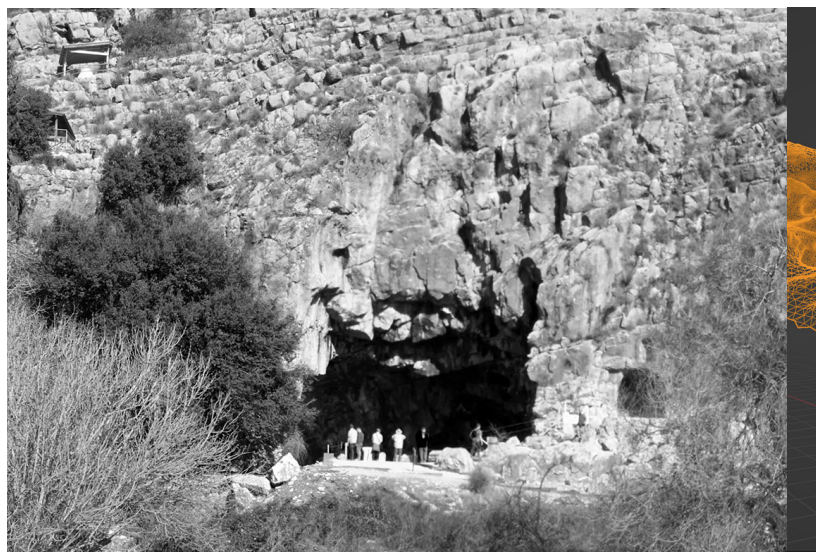
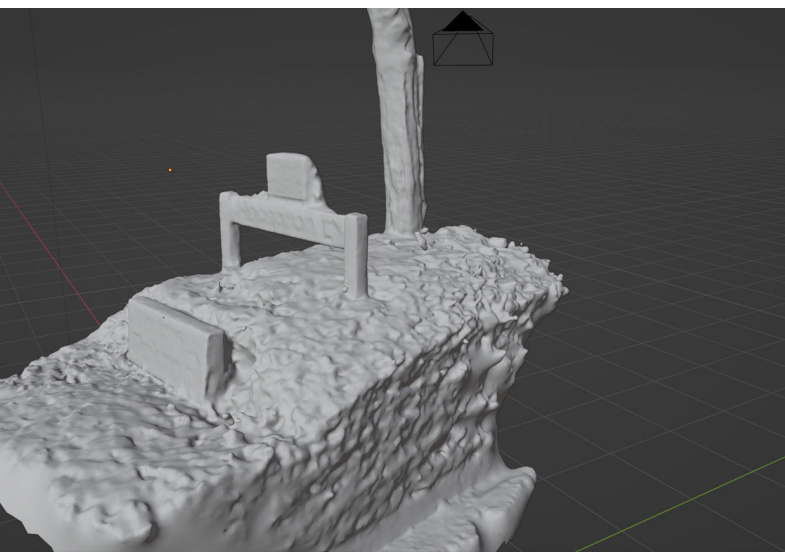
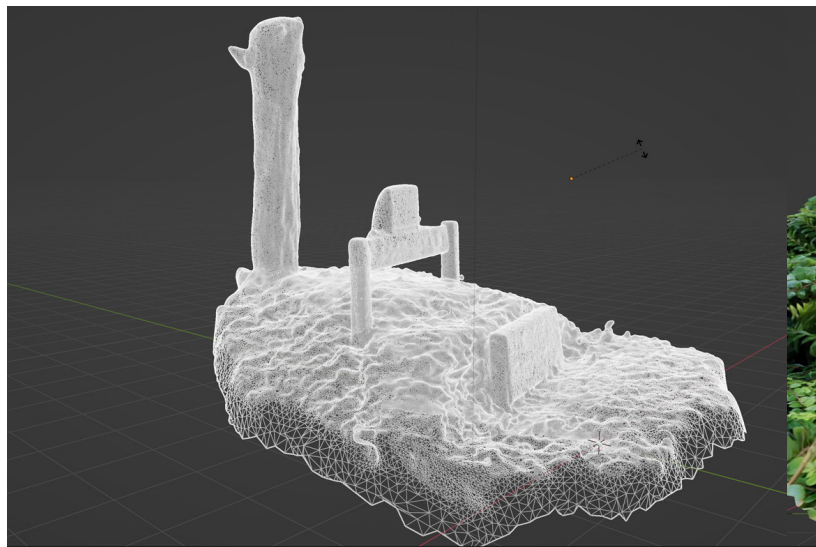
human rights – red / prawa człowieka – red



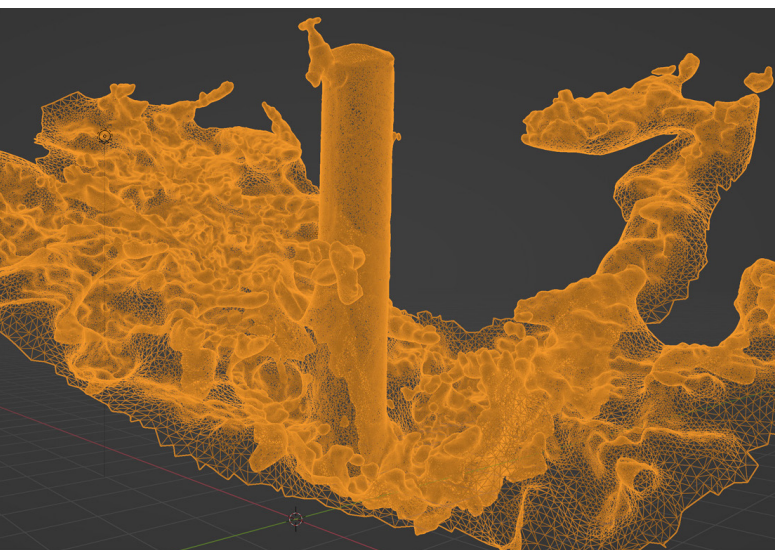
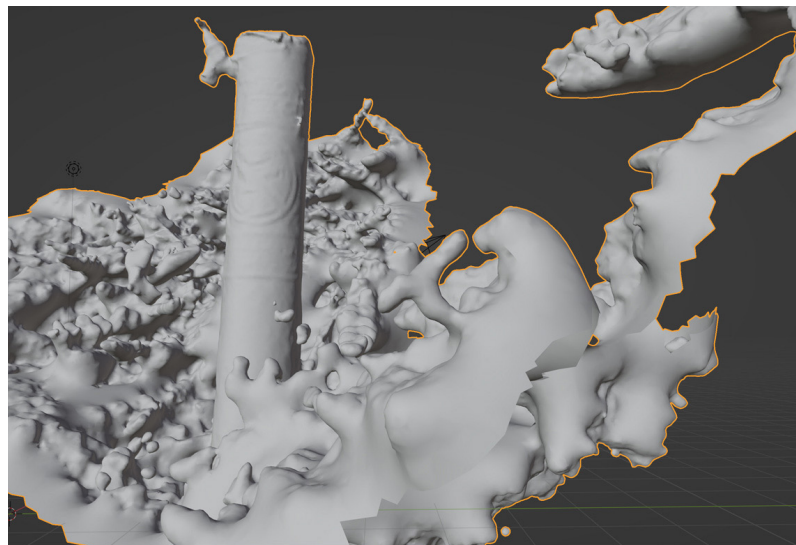
beyond us / poza nami



a horse / koň



the gate of Hades – inspiration: Caesarea Philippi, Sanctuary, *New Testament*: “On this rock I will build my church, and the gates of Hades will not overcome it” (Matthew 16:18) / *brama Hadesu* – inspiracja: Caesarea Philippi, Sanktuarium, *Nowy Testament*: „...i na tej Skale zbuduję Kościół mój, a bramy piekielne go nie przemogą” (Ewangelia wg św. Mateusza 16:18)



ecstasy of St. Teresa – inspiration: *Ecstasy of Saint Teresa*, sculpture by Gian Lorenzo Bernini (1647–1652) / *ekstaza Św. Teresy*
 – inspiracja: *Ekstaza Świętej Teresy*, rzeźba Giana Lorenzo Berniniego (1647–1652)



Supported using public funding by

**ARTS COUNCIL
ENGLAND**



Embassy
of the Republic of Poland
in London

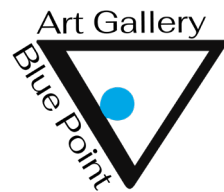


**PUNO
PRESS**





<https://bluepointart.uk/the-dystopia-of-an-imitation>



Blue Point Art Gallery
4th Floor Silverstream House
45 Fitzroy Street
London W1T 6EB
info@bluepointart.uk
<https://bluepointart.uk>

London 2022

Jaroslaw Solecki's *The Dystopia of an Imitation* presents a creative way of exploring the 'matter' of art. The central issue taken up in the work is the sculpting process realised in stone, clay and in the form of digital 3D graphics. Solecki's reflection on the materialisation of an artistic work in relation to algorithm-based art is of undeniable value. He also points out that the materialisation of the concept is 'performed' in the same way that the viewer of graphic forms in 3D is 'performed' (guided by the artist creating the computer generated images), which makes it easier to frame VR art through the perspective of the performative turn in the humanities.

The reflections are parallel to artistic findings in the field of scanning and digital processing of objects taken from the reality that surrounds us. The main focus of the author's (the artist Solecki's) attention is a Dutch pitcher from Johannes Vermeer's painting *The Milkmaid*, the digital version of which he creates in a graphic way by transforming a scan of another real object. Vermeer's painting, in which light together with a woman, a pitcher, flowing milk and bread form one expressive composition that is constantly forming, is a beautiful metaphor for working with digital matter.

The book offers an interesting proposal on how to approach the creative process in digital environments, especially in relation to sculpture traditionally associated with matter. It poses questions about the nature of sculpture, the way it is experienced and the possibilities it opens up, while at the same time displaying the author's high aesthetic sensitivity and critical competence.

Prof. Aleksandra Łukaszewicz
Institute of History and Theory of Art, Academy of Art in Szczecin