
Archetyptura: Estetyka QR kodu. Artykuł Andrzeja Głowackiego

Od 29 października 2015 do 21 lutego 2016 r. można oglądać w Galerii Europa - Daleki Wschód, przy Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha w Krakowie wystawę, która całkowicie zmienia spojrzenie na QR kod jako wizualny element kultury współczesnej.

Od 29 października 2015 do 21 lutego 2016 r. można oglądać w Galerii Europa - Daleki Wschód, przy Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha w Krakowie wystawę, która całkowicie zmienia spojrzenie na QR kod jako wizualny element kultury współczesnej. QR kod został do celów wystawienniczych wykorzystany jako nośnik literatury, a jednocześnie jako czysto abstrakcyjny element dekoracyjny, budujący nastrój architektury wnętrza. Kuratorem i projektantem wystawy jest Ika Wato. W niniejszym artykule przedstawiono genezę pomysłu wykorzystania QR kodu do celu dekoracyjno-literackich.

Na fot. dyptyk autorstwa Andrzeja Głowackiego i Iki Wato otwierający wystawę "Archetyptura: Estetyka QR Kodu", w którym autorzy Archetyptury oddają hołd sztuce abstrakcyjnej i minimalistycznej, symbolicznie nawiązując do przełomowego dzieła Malewicza "Czarny Kwadrat na białym tle"

QR kod to skrót od słów Quick Response, czyli "szybka odpowiedź". Kod QR jest kodem kreskowym w formie kwadratu, o charakterystycznym wyglądzie przypominającym mozaikę złożoną z kontrastujących jasnych i ciemnych kwadratowych elementów. Kod QR został wynaleziony przez japońską firmę Denso-Wave w 1994 roku. Pełni najczęściej rolę użytkową np. na plakatach reklamowych, etykietach, materiałach informacyjnych, wszędzie tam, gdzie istnieje konieczność rozwinięcia tematyki zawartej w materiale drukowanym o jakieś dodatkowe informacje. Idea hybrydowości tj. połączenia doświadczenia wirtualnego z doświadczeniem fizycznym, jest więc wpisana w ideę QR kodu. Jest on niczym innym jak wizualną reprezentacją cyfrowej treści.

"Archetyptura czasu" to książka z 2013 roku, która została zakodowana w postaci QR kodów. Nazwa "Archetyptura" pochodzi od słów: "archetyp" (jako element strukturalny nieświadomości przypisany wszystkim ludziom na świecie) + "struktura" / "architektura" (ułożenie w nowym porządku).

W "Archetypturze czasu" QR kody zostały zestawione z graficznymi symbolami mitologicznymi różnych kultur i epok. Jest to zderzenie współczesnego języka wizualnego opartego na kodzie interaktywnym z wizualnym językiem przeszłości opartym na symbolice mitologicznej i rytualnej. Książka ta wydana w formie drukowanej istnieje jako czysty język wizualny, dopóki czytelnik nie sięgnie po czytnik QR kodów (czyli aplikację zainstalowaną na urządzeniu mobilnym, umożliwiającą zeskanowanie danego QR kodu i czytanie treści linku, którego graficznym zapisem jest właśnie QR kod).

W "Archetypturze czasu" usunięto tekst ze stron książki w opozycji do klasycznego "interfejsu książkowego". Od strony wzornictwa "Archetyptura" to niekończący się eksperyment w zakresie wzornictwa książki elektronicznej i hybrydowej.

"Archetyptura" wymaga personalizacji, która polega na autorskim zapisie każdego egzemplarza przez konkretne osoby. Zapis może być dokonywany przy pomocy samego tekstu lub łączyć obraz i tekst - w niektórych wypadkach podczas warsztatów (Festiwal Wschód Kultury, Bunkier Sztuki, Targi Książki) okazuje się, że ludzie "przetwarzając" tekst, tworzą nowy wizualny język przekazu. Wywołuje to efekt synchronizacji półkul mózgowych. Dochodzi do konsolidacji informacji przekazywanych przez hipokamp z półkuli lewej do prawej (odpowiedzialnej za wyobrażnię, kolory).

Forma "Archetyptury" ewoluuje w czasie od interfejsu 2D do 3D. Tak stało się w ramach warsztatów dla dzieci podczas Festiwalu Wschód Kultury.

Młodzi czytelnicy otrzymali do rąk własnych przestrzenną wersję książki (sześcian). Trzymali oni w dłoniach kilka "stron" książki jednocześnie, doświadczając sześciennej formy książki w sposób wielowymiarowy. Zadaniem było spersonalizowanie tekstu na siatce sześcianu a następnie złożenie go. Każde dziecko, dokonując personalizacji, stwarzało swoją własną trójwymiarową wersję książki.

Dla potrzeb obecnie trwającej wystawy "Archetyptura: Estetyka QR Kodu" w Galerii Europa Daleki Wschód przy Muzeum Manggha w Krakowie, cała książka została wydrukowana w wersji przestrzennej. Można dowolnie układać w przestrzeni książkę, odczytywać jej dowolne fragmenty, korzystając z warstwy hipertekstowej.

Wystawa "Archetyptura: Estetyka QR Kodu" to rodzaj trójwymiarowej instalacji artystycznej bazującej na różnorodnych środkach wyrazu. Wystawa redefiniuje związek pomiędzy człowiekiem i jego otoczeniem a rzeczywistością wirtualną.

Tak pomyślana forma książki prezentowanej w przestrzeni publicznej posiada funkcje: użytkową, symboliczną i estetyczną. Przedmioty codziennego użytku, takie jak stroje, lampy czy pościel dyskretnie wyposażone w aspekt literacki, nabrały sensu symbolicznego. Stając się modułami przestrzeni narracji. Dochodzi do zmiany paradygmatu obcowania z literaturą współczesnych czytelników. Nowego sensu nabierają poszukiwania miejsca dla książki w otoczeniu człowieka. Słowo biblioteka przybiera nowy, cyfrowy wymiar. W tej przestrzeni książka w swojej konwencjonalnej, wielostronicowej formie znika, pozostawiając jedynie po sobie zakodowaną treść, ozdabiającą materię wnętrza.

Lampa jako obiekt "ready made" oparty na modelu lampy Marcos - otrzymała funkcję symboliczną jako źródła "ogniska domowego", przy którym można nawiązać dialog interpersonalny oraz oddać się przyjemności czytania, wchodząc w poszerzoną rzeczywistość książki "Archetyptura czasu".

Elementem wystawy jest też pościel, której funkcja użytkowa pozostała bez zmian, ale funkcja estetyczna i symboliczna daje nowy wymiar snu, odpoczynku i spędzania czasu wolnego, stała się dziełem przemysłu kreatywnego.

Podczas trwania wystawy czytać można również stroje - sukienki i koszule, które są równocześnie książkami. Treść staje się częścią wizerunku i osobowości człowieka, który dokonuje świadomego wyboru.

Cała wystawa ma pokazać nowy wymiar projektowania opartego na trzech funkcjach: użytkowej, symbolicznej i estetycznej, szczególnie projektowania świadomie wykorzystującego więcej niż tylko aranżacje przestrzeni. Idea nowego spojrzenia szczególnie dedykowana jest dla potrzeb przestrzeni publicznej, dla potrzeb czasu wolnego i przemysłu kreatywnego.

Na wystawie można napić się literatury - The Tea Time Archetypture. Idea picia herbaty ulega metamorfozie, stając się aktem twórczym. Można zamówić herbatę i czytać, książka nie jest materią w papierowej formie, staje się wszechobecną częścią człowieka kreatywnego, twórczego świadomego swego ja.

Rzeczywistość stwarzana przez nowe społeczne możliwości spędzania czasu wolnego i związanych z tym przestrzeni prywatnych i publicznych wymusza nowe projektowe reakcje.

Projekt tapety - forma "nowej biblioteki" czy raczej nowa wizja czytelnictwa? Czy nowa wizja spędzania czasu wolnego.

Na koniec chciałbym przytoczyć fragment książki "Archetyptura słowa" mówiący o nowej wizji książki:

... widziałem książki latające gadające dwu i trójwymiarowe podróżujące w czasie ale od kiedy wszystkie pisane są inteligentnym atramentem komunikują się pomiędzy sobą rozmawiają ze sobą uczą się od siebie całej wiedzy są jedną wielką przestrzenią liter znaków stają się zjednoczoną galaktyką Gutenberga i wtajemniczenia świątynią wymawialnych znaków państwem komunikatorów kiedyś zamkną swe drzwi i przestaną karmić inne istoty

teraz walczą z państwem obrazów.

Sczytywanie autora po wykładzie podczas Międzynarodowego Festiwalu Ha!wangarda, Kraków 2015.

Strona poświęcona Archetypturze: <http://qrdesign.eu/>

O Autorze

Andrzej Głowacki - Profesor, wykładowca w Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie oraz w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Jest autorem i projektantem serii książek, aplikacji mobilnych oraz gadżetów czytelniczych wydawanych pod wspólnym tytułem "Archetyptura" od 2009 roku. Eksperymentuje z e-literaturą i interfejsem nowoczesnej literatury, prowadzi warsztaty kreatywne i czytelnicze wciągając swoich czytelników w proces tworzenia książki. W latach 90. pracował jako projektant wnętrz i elementów wyposażenia wnętrz, eksperymentując z "metalowymi" wnętrzami i meblami. Jako artysta wizualny i ekspert współpracuje z firmą Microsoft. Jest członkiem jury elitarnego konkursu Microsoft Imagine Cup skierowanego do programistów i wizjonerów. We współpracy z Microsoftem prowadzi również multidyscyplinarne koło projektowania aplikacji mobilnych na krakowskiej ASP.

Pełni funkcję redaktora naczelnego w czasopiśmie naukowym CyberEmpathy poświęconym komunikacji wizualnej i nowym mediom.