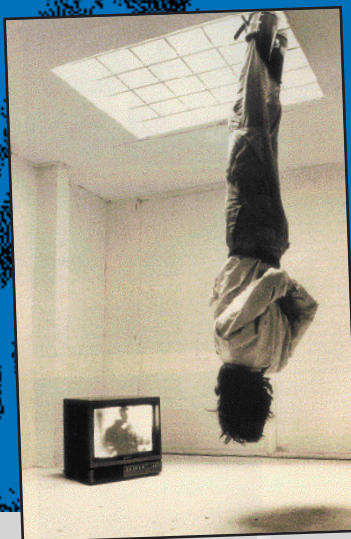




W Donajski's Digital Gallery – pierwszej wirtualnej galerii sztuki cyfrowej prezentowane są wystawy i prace czerpiące z bogactwa hipertekstu, multimediiów i sztuki interaktywnej

Jedno z największych muzeów sztuki komputerowej na świecie zostanie otwarte w październiku w budynku po byłej fabryce w Karlsruhe



Ulay/Abramovic:  
„The world is my country:  
The Sex Life of Flowers”



# Świątynia nieskrępowanej

Burzliwy rozwój techniki komputerowej zapoczątkowany pod koniec lat sześćdziesiątych ma swój epilog we wszystkich aspektach życia człowieka. Korzystają z niej również artyści. Może zresztą właśnie oni pierwsi uchwycili jej polimorfizm i nie zwracając uwagi na praktyczny aspekt wykorzystania przestrzeni cyfrowej, nie dopuszczają do odhumanizowania komunikacji międzyludzkiej.

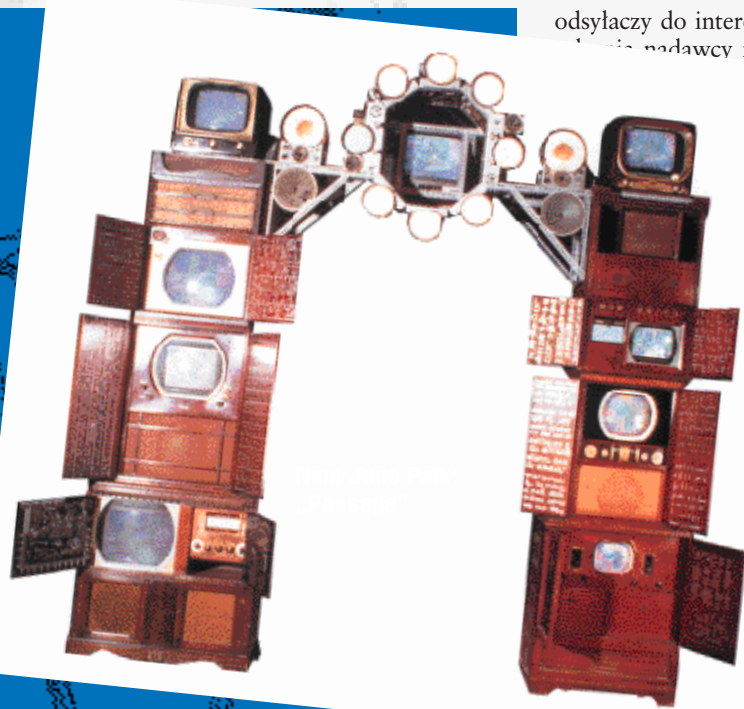
Tim Berners-Lee powinien zostać laureatem nagrody Nobla. Przyjmując oczywiście, że jest to najbardziej prestiżowe wyróżnienie przyznawane za wybitne osiągnięcia w dziejach ludzkości, zaś standard HTTP (HyperText Transport Protocol), pozwalający na udostępnienie w Internecie dokumentów hipertekstowych powiązanych między sobą odsyłaczami, do takich osiągnięć się zalicza. Fe-

nomen Internetu – ogólnoświatowej sieci znoszącej barierę odległości i czasu oraz pozwalającej na swobodne komunikowanie się ludzi z różnych kręgów kulturowych, trwa od kilku lat. Upodobali sobie go również artyści, dla których dostęp do nieograniczonego audytorium, możliwość eksperymentowania z nie do końca poznanym medium stwarzającym możliwość wielopłaszczyznowego kontaktu

z odbiorcą miała zawsze duże znaczenie. Technika komputerowa dająca wspaniałe możliwości manipulowania obrazem i dźwiękiem oraz nowego rodzaju percepcji w przestrzeni cybernetycznej przyciąga awangardowych twórców zafascynowanych nieokreślonością i wieloznacznością twórców powstających i żyjących wyłącznie w Sieci.

Sztuka powstająca przy udziale zaawansowanych narzędzi soft- i hardware'owych oraz sprawnych urządzeń elektronicznych jest niezwykle plastycznym tworem, na którym może eksperymentować zarówno twórca, odwołujący się najczęściej do swych przeżyć, jak i odbiorca postrzegający wytwór pracy artysty przez pryzmat własnych refleksji. Tak jest zresztą z każdym innym medium. Bez względu na tworzywo, z którego powstaje dzieło sztuki, artysta próbuje za jego pośrednictwem nawiązać dialog z odbiorcą. W przypadku dzieł materialnych kontakt ten jest jednak bardziej do-





odsyłaczy do interesujących z punktu widzenia nadawcy miejsc, pełniących rolę

izmy udostępnieniem przez komputerową ogromne możliwości samorealizacji. symulacji nieistniejących światów oraz nawiązaniu do tradycji sztuki. Spektakl nieliniowy, graficzny zmieniający się statycznie i dynamicznie, ożywiony wyłącznie na ekranie monitora, mający szansę przeżycia doznań, których ich dotychczasowy sposób postrzegania rzeczywistości. Nie byłoby to możliwe bez udziału komputerów o dużej mocy, które są w stanie wyprodukować wy-

obrażnia światy w czasie możliwym do zaakceptowania w naszej „ziemskiej” rzeczywistości. Internet jest dla sztuki dwójakiem: rodzaju medium: jest miejscem o charakterze wystawienniczym, dającym

sposób celebrowania doznań, jakich dostarcza im kontakt z „elektronicznym” twórcą. „The winds, that wash the seas” – wideoinstalacja jego autorstwa stworzona w największym w Europie Centrum Sztuki Multimedialnej w Karlsruhe zmienia obserwatora w użytkownika, który poprzez wzbudzenie fal w wannie wypełnionej wodą lub przez przysyłanie obrazu płynącego z monitora, pobudza obraz wideo do nowego życia. Performance Dodge’a jako jeden z najciekawszych przykładów sztuki interaktywnej jest przejawem nowej estetyki, której źródłem może być nieprzewidywalny rezultat przetwarzania obrazu wideo. Wideoinstalacje są również tworzywem, do którego ucieka się Jeffrey Shaw. Inspirujący świat obrazu australijskiego twórcy psychicznie i emocjonalnie wciąga widza do wirtualnej przestrzeni, w której zanikają granice pomiędzy tożsamością materialną i niematerialną. Shaw mknie na rowerze po pograżonych w ciemnościach ulicach wirtualnego Nowego Jorku, mijając wylaniające się z czeluści cybernetycznych ulic ogromne wersje elektronicznych poematów.

Świat internetowych niejednoznaczności, pozostawiający zarówno widzowi, jak i twórcy szeroki margines własnej interpretacji fascynuje ludzi na całym świecie. Największą aktywność na polu działań artystyczno-okołointernetowych w Polsce wykazuje D'DG – cyfrowa Galeria Marzeny i Juliusza Donajskich oraz Centrum Sztuki Współczesnej. Donajski's Digital Gallery – pierwsza w Polsce wirtualna galeria sztuki zasły-

# komunikacji

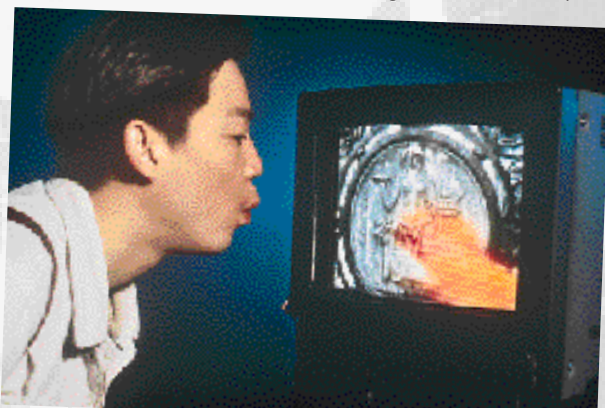
słowny; prace żyjące tylko w przestrzeni cybernetycznej, a więc w pewnym sensie w wyobraźni nadawcy i odbiorcy zostawiają znacznie większy margines dowolności.

Sztuka elektroniczna we wszystkich swych przejawach (sztuka poczty, faksu, videoart itp.) wyrasta z buntu przeciwko zastalym układom mecenackim i polityce słynnych galerii, nie dopuszczających do głosu młodych twórców i tworzących swoje rankingi artystów, których warto wystawiać. Dążenie do przełamania izolacji jednostek (w Polsce lat osiemdziesiątych szczególnie izolacji kulturowej i ideowo-politycznej) oraz ustanowienia relacji artystycznych poza przyjętym przez ścisłe kręgi układem rynkowym doprowadziło do otwarcia na zewnątrz poprzez wysyłanie w świat (często do przypadkowego odbiorcy) poczty elektronicznej, swoistej poezji faksu, obrazu wideo, a wraz z nastaniem ery Internetu wszystkich tych elementów jednocześnie wraz z systemem

szansę zapromowania własnej twórczości oraz medium udostępniającym nową formę dialogu pomiędzy artystą a odbiorcą. Interakcja pomiędzy światem twórców i odbiorców nadaje powstającym na etapie owej interakcji dziełom całkiem nowy wymiar.

Internet ma swój własny czas. Płynie on z naszego punktu widzenia w sposób nierównomierny: wyznacza go bowiem czas reakcji pomiędzy komputerem nadawcy i odbiorcy. Najważniejszy jest jednak fakt nawiązania kontaktu i wymiany informacji. Temu podporządkowane jest wszystko. Nic dziwnego, że korzystają z tego artyści.

Awangarda sztuki elektronicznej, do której z całą pewnością należą Chris Dodge i Jeffrey Shaw w niezwykle wyrafinowany



**Wideoinstalacje Chrisa Dodge'a traktowane są przez niego samego z wielkim namaszczeniem**

nie była zorganizowana w marcu 1996 w dość nobilej warszawskiej Zachęcie pierwszej wystawy sztuki internetowej Art-Net, której motywem przewodnim było wiszące na środku sali ekspozycyjnej dzieło Leonarda da Vinci – Mona Lisa. Obraz



**Wywiad z Martą van der Haagen, grafikiem, autorką pierwszej pracy dyplomowej z poświęconej interaktywnej i multimedialnej dokumentacji sztuki współczesnej sztuki cyfrowej i Internetu na warszawskiej ASP, kuratorem Warsztatów Internetowych przy Centrum Sztuki Współczesnej, WebMasterem CSW w Internecie.**

**CHIP:** Oglądając sztukę obecną w Internecie zastanawiam się czasem, dla kogo artysta tworzy swoje dzieło: dla siebie, czy dla innych? Być może polega to na tym, że ma on w głowie jakiś plan, ale co z tego potem wynika, zależy głównie od odbiorcy. Każdy przecież wyciąga z tego tyle, ile zechce?

**Marta van der Haagen:** Tak. Tak dzieje się ze wszystkimi dziełami wystawionymi na widok publiczny. Widzi pani to niebieskie drzewo, przy którym się znajdujemy? Jeden z przechodniów zobaczy w nim drzewo, drugi odnotuje fakt, że jest niebieskie, a dla trzeciego będzie ono dziełem sztuki. Znajdą się jednak i tacy, którzy niczego nie zauważą. Podobnie jest z Internetem. Gdy idziemy do galerii, nastawiamy się na kontakt ze sztuką; kupiliśmy bilet, więc coś chcemy za to dostać. Surfując po Internecie – niekoniecznie. Tam wszystko pospinane jest linkami i zaczynając podróż wcale nie jest pewne, dokąd dojdziemy. Na przykład raz, ruszając ze strony Centrum Sztuki Współczesnej doszłam do stron związanych z seksem.

**CHIP:** Ale czy to nie jest niebezpieczne dla twórcy? Przypadkowy odbiorca może zrobić z napotkanym dziełem co zechce, może nadać mu zupełnie dowolny sens!

**M.vh.:** Tego nigdy nie wiemy. Twórca, decydując się na zaprezentowanie swego dzieła w taki sposób, musi być przygotowany na najróżniejszą konswersację z odbiorcą. Czasem tworzy się coś dla „uśrednionego” odbiorcy, hinduskiego, amerykańskiego czy polskiego, a powstaje coś, czego odbiór trudno przewidzieć. Nie wiem, czy ktokolwiek w naszym kraju trzydzieści lat temu byłby w stanie przewidzieć taką karierę, jak np. Michaela Jacksona...

**CHIP:** Co zatem uważa pani za najważniejszą cechę Internetu, czyniącą z niego medium szczególnie dla artysty?

**M.vh.:** To, że nie jest związany z żadnym miejscem. Na WRO widziałam taki projekt radia z Łotwy. W pewnym momencie znajdujemy się na stronie internetowej tego radia, składającej się z dwóch części – dwóch stron: jedna jest z Łotwy, druga z Berlina. Muzyka płynie z Niemiec, bo na Łotwie nie mają serwera z RealAudio. Jest taki



douglas davis

gdzie przerwiemy taki łańcuch, ale po kolei znajdujemy się w nim na różnych stronach – Holandia, Niemcy, Rosja, Stany – zmieniają się automatycznie. Każda strona mówi o jakimś zjawisku z lokalnego punktu widzenia, ale fakt połączenia czyni ten projekt globalnym. No i komfort kontaktu z tak odbieraną sztuką – czynimy to intymnie przed monitorem, powiedzmy w Warszawie, a jesteśmy równocześnie wszędzie, także i np. w Nowej Zelandii, gdzie jest akurat noc. Zupełnie zapomina się o odległościach i czasie.

**CHIP:** Wydaje się więc, że nie ma lepszego medium, by stworzyć dzieło niższym „nie ograniczone”, znoszące wszelkie bariery między nadawcą i odbiorcą?

**M.vh.:** Ten rodzaj komunikacji już istniał, tylko teraz rozwija się. Przypomnijmy, że w latach osiemdziesiątych powstało coś takiego jak mailart, potem rozsyłane były kasety wideo, wreszcie faksy, które umożliwiały łączenie grafiki i tekstu. Teraz sztuka komunikowana Internetem robi się jeszcze bardziej otwarta.

**CHIP:** Czy nie ma obaw, że Internet ma jedynie służyć niektórym artystom jako modne medium do autopromocji? Pozwala ominąć pułapki mecena-tu, epatując nowoczesnością?

**M.vh.:** Ale czy to złe? Artysta wreszcie może dotrzeć do odbiorcy nie poprzez różne pośredniczące media, które – jak na przykład telewizja – potrafią dzieło sprepara-

projekt RE-FRESH składa-jący się z nieskończonego łańcucha stron internetowych, które są dziełem sztuki, bo jako takie zostały pomyślane. Zależy,



**Jeffrey Shaw pędzący na rowerze po wirtualnym Nowym Jorku, mijający ogromne wersy elektronicznych poematów wyłaniających się z czeluści nocy**

z zainstalowanej parę metrów przed nim cyfrowej kamery przesyłany był co parę minut na strony WWW. Zmieniające się otoczenie Giocondy, umyślnie lub przypadkowo „zaplątani” wokół niej ludzie trafiali do Internetu. Wokół ustawiono sześć komputerów, na których można było stworzyć własną interpretację Mony Lisy: wydobyć na światło dzienne zmieniające się w czasie „tło” ludzkie, potraktować je jako punkt wyjścia do własnej kompozycji lub ukryć.

Ostateczny kształt tak powstającego dzieła zależy od inwencji jego kolejnych współautorów. Całość jest swego rodzaju interakcją artysty z odbiorcą, przy czym w tym przypadku mamy do czynienia z ząbającym się wzajemnie kręgiem nadawco-odbiorców. Bowiem każdy, kto podej-mie dialog z twórcą staje się na moment widzem, by zaraz potem zająć miejsce artysty.

W cyfrowej galerii Donajskich dostępne są ich autorskie wystawy „Magalia” i „Stories”, „Model Znaków Urojonych” – projekt eksponowany aktualnie na Międzynarodowej Wystawie Sztuk Medialnych LAB6 oraz „Ogród o rozwidlających się ścieżkach” – praca, której premierowy pokaz miał miejsce na Wystawie Sztuki Współczesnej w Yokohamie w ubiegłym roku (dostępna również na CD-ROM dołączonym do tego zeszytu CHIP-a).

„Ogród...” jest poematem o strukturze nieliniowej, wykorzystującym mechanizm hipertekstu do zadumy nad niewiadomą czasu i przestrzeni. Jest to jedna z form twórczości internetowej cieszących się dużym zainteresowaniem twórców, nie mająca racji bytu nigdzie indziej poza dyskiem komputera osobistego. Takich form jest zresztą więcej. Wystarczy przyjrzeć się pracom powstającym w ramach warsztatów internetowych organizowanych przez Centrum Sztuki Współczesnej. Artyści wciąż z nimi eksperymentują, a Internet – jak każde medium w fazie rozwoju – wciąż dostarcza im pożywki do dalszych doświadczeń.



wać, manipulować nim, dając choćby dwuminutowy filmik z czegoś, czego odbiór z natury rzeczy trwać musi, powiedzmy – pół godziny. Dzięki Internetowi sytuacja jest klarowna. Wszystko rozgrywa się bezpośrednio – między nadawcą a odbiorcą.

rozmawiała Ewa Dziekańska





## Wirtualcyberart

Wypadałoby zdefiniować pojęcie wirtualcyberart, ale eksplikacja terminu mogłaby się jedynie ograniczyć do określenia medium sztuki, a czym ono jest... – owocem ewolucji myśli technicznej i rozwoju technologii. To właśnie technologia stała się bezpośrednim przyczynkiem do pojawiania się innych „jakości” w sztuce. Wypełniła ją niespotykanym dotąd kolorytem, dodała kolejnego, bardziej rzeczywistego wymiaru.

Ów „postęp” zaczyna nam zagrażać, prorokuje Jaron Lanier (amerykański performer, muzyk, prekursor rzeczywistości wirtualnej), twierdząc, że „celem większości rozwiązań technologicznych poza kilkoma wspaniałymi wyjątkami, jak instrumenty muzyczne, było chronić ludzi przed naturą.” Z jego obaw zrodził się koncert-performance (s. 26) opatrzoną tytułem „Jak muzyka zbawi duszę technologii”.

Wspaniałe dzieło wizualno-muzyczne autorstwa Laniera jest typową egzemplifikacją zaprzęgnięcia technologii w kierat sztuki (nie odwrotnie!). Pokaz artysty wymaga maszyny o potężnej mocy obliczeniowej, za pośrednictwem której obraz wyzwala muzykę. Zresztą niedokładnie... Na ekranie widać obraz zbliżony do tarczy zegara z jedną wskazówką i przedłużoną „ośką” zwieńczoną niby-kapelušem. Zadęcie we flet powoduje ► 52



**CHIP:** Czy kiedykolwiek myślałeś o mowie jako czynniku sterującym muzyką i obrazami?

**Jaron Lanier:** Nie. Nie wykorzystuję mowy do tego celu. Przetwarzaniem mowy interesują się inni, ja natomiast zajmuję się takimi rzeczami, którymi oni się nie zajmują.

**CHIP:** Jak potoczą się losy rzeczywistości wirtualnej w XXI wieku?

**J.L.:** To skomplikowana kwestia. Kiedy przewiduje się przyszłość technologii bardzo łatwo jest prognozować o tym, co się stanie za 50 lat, natomiast niezwykle trudno powiedzieć co będzie się działo za 5 lat (śmiech). Wiesz, z pewnością VR będzie niewiarygodnie tania, będzie dysponować bardzo wysoką jakością. Jestem tego całkowicie pewien. Nie jestem zaś przeświadczony co do software'u. Jednym z wniosków jaki wysnułem w ciągu ostatnich kilku lat jest pogarszająca się jakość oprogramowania. Hardware jest coraz szybszy i lepszy, a aplikacje niekoniecznie. Dzieje się tak w dziedzinie komputerów osobistych – patrz przykład systemu Windows 95. To czego najbardziej się obawiam w przyszłości, to połączenie doskonałego sprzętu i kiepskiego oprogramowania.

**CHIP:** Czy sądzisz, że VR wejdzie pod strzechy i stanie się naszym chlebem powszednim?

**J.L.:** Z pewnością!

**CHIP:** W jakich dziedzinach życia znajdziesz zastosowanie?

**J.L.:** Cóż... Jeśli na przykład będziesz szedł ulicą i założysz specjalne okulary przeciwsłoneczne, będą ci do tego co widzisz dodawać jakieś rzeczy ekstra, choćby pomniki czy rzeźby. To najprostszy przykład. Myślę, że wirtualna rzeczywistość nie będzie niczym specjalnym, a wręcz odwrotnie. Coś jak teraz telewizor czy telefon. Rolą VR stanie się komunikacja. Weźmy np. telefon. Można wymienić setki rzeczy, które wykonuje się za jego pośrednictwem. Jego główną funkcją jest

komunikowanie się. Podobnie sprawy mają się z VR. Z tym jednak wyjątkiem, że owe komunikowanie się będzie inne, po prostu bardziej „radikalne”. I to inne na tyle, że dziś nie jesteśmy w stanie tego jeszcze w ogóle pojąć.

**CHIP:** Buty z przekąznikami danych?

**J.L.:** Nie. Myślę o czymś innym... O ludzko-kulturowym wymiarze komunikacji... innymi słowy o idei komunikowania się z rzeczywistością wirtualną poprzez współdzielenie snów, poprzez...

**CHIP:** Dzielenie snów???

**J.L.:** Tak! To jest zagadnienie, nad którym ostatnio pracuję. Kolejną interesującą rzeczą z punktu widzenia technologii jest Internet. Ten Internet, który w tej chwili jest niewłaściwie zaprojektowany do współpracy z VR. Ktoś powinien to zmienić i po prostu ulepszyć...

**CHIP:** Sieć jest za wolna?

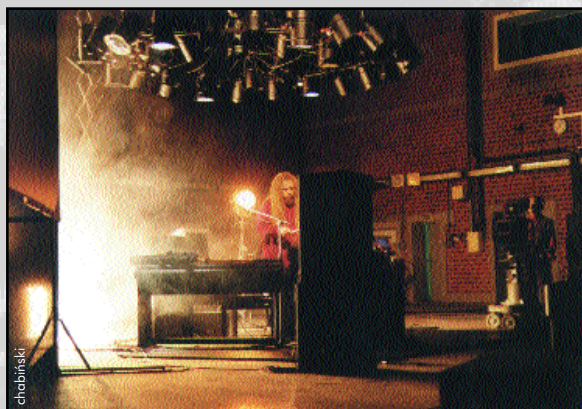
**J.L.:** Nie, nie w tym rzecz. Chodzi o opóźnienie sygnału, które w rzeczywistości wirtualnej jest niezwykle istotne...

**CHIP:** Jesteś również muzykiem i wykorzystujesz egzotyczne instrumenty. Czy zamierzasz grać na polskich instrumentach ludowych?

**J.L.:** Tak! Oczywiście, chciałbym zdobyć dudy, ale nie wiem czy uda mi się je zdobyć. Bardzo podoba mi się polska muzyka zarówno klasyczna, jak i ludowa. W ogóle cieszę się, że tu przyjechałem...

**CHIP:** Wielkie dzięki za miłą pogawędkę...

rozmawiał Adam Chabiński







**CHIP:** Skąd wybór medium, jakim jest wideo, jesteś przecież absolwentem

wzornictwa przemysłowego wrocławskiej PWSSP?

**Jacek Szleszyński:** Dokładnie mówiąc moim medium jest komputer, wideo stanowi tylko sposób prezentacji moich prac. Skąd się to wzięło? Zaraz po studiach, jak większość ludzi po Szkole, zacząłem pracować jako grafik i operator dtp. Tam zetknąłem się po raz pierwszy z pece-tem. Od razu stwierdziłem, że jest to niesamowite narzędzie. Wkrótce potem kupiłem pierwszy komputer, był to 386. I wtedy przede mną otworzyło się mnóstwo możliwości: dźwięk, grafika. Rzecz jasna o wideo nie mogło być jeszcze mowy... A! (wykrzykuje) Znaczny wpływ miał na mnie też festiwal WRO, gdzie po raz pierwszy zobaczyłem animacje – i to mi się spodobało...

**CHIP:** Wielu artystów z USA i Japonii powraca do analogowych środków wyrazu, tworząc niejako „off-art”, sztukę „pozadigitalną”. Ty tymczasem, wręcz odwrotnie...

**J.S.:** Dla mnie to o czym wspominałeś jest tylko kwestią mody czy upodobań. Można oczywiście „dorabiać” do tego zjawiska jakąś filozofię, ale to specjalnie nie ma sensu. Chyba we wszystkich dziedzinach życia tak się dzieje – po wyczerpaniu wszystkich możliwości „poszukiwań” rozpoczyna się jakby proces cofania... Podobnie jest z wideo... Współczesne analogowe urządzenia wideo pozwalają na „wymianę” jednej z 24 klatek, które mieszczą się w sekundzie. Z kolei cyfrowe maszyny umożliwiają „udawanie” tradycyjnego nośnika poprzez symulowanie zarysowań czy zabrudzeń taśmy filmowej.

**CHIP:** Twoje sukcesy?

**J.S.:** Udział w ponad 20. festiwalach, głównie w Europie. Dwa lata temu w Locarno ufundowano mi stypendium za „Autoportret”, wcześniej moja praca na wystawie w Karlsruhe zakwalifikowała się do finału, następnie był festiwal Ars Digitalis, gdzie za „In progress” uhonorowano mnie pierwszą nagrodą. I w końcu tegoroczne WRO...

**CHIP:** Na czym realizujesz swoje dzieła?

**J.S.:** Pentium 166 MMX z 64 megabajtami RAM-u. Jako oprogramowania używam pakietu Media Studio.

**CHIP:** Miło się rozmawiało...

**J.S.:** Mnie również...

rozmawiał Adam Chabiński



Kadr z animacji „Biodrama”  
Jacka Szleszyńskiego

przedziwne zmiany kształtu kapelusza. To z kolei wyzwala ruch wskazówki, która uderza w rozmieszczone na obwodzie wirtualcyferblatu słupki. Muzyce ze zwykłego instrumentu towarzyszą dźwięki, powstałe na obrazie, który „kreowany” jest za pomocą „fujarki”.

Do grona cyberartystów z pewnością można zaliczyć również performerę – Stelarc (s. 26). W swoich alternatywnych działaniach artystyczno-estetycznych wykorzystuje m.in. najnowsze zdobyczne prototypy oraz wirtualno-zrobotyzowane systemy wspomagane komputerem. Naszpikowany elektroniką Stelarc wykonuje układy choreograficzne „posiłkujące się” mechanizmami rzeczywistości wirtualnej, eksperymentuje nad przekazywaniem dotyku na odległość, za pośrednictwem ruchu własnego ciała tworzy dźwięki (muzykę) i układa wizerunek własnej postaci.

### Wideo i animacja

Komercjalizacja sztuki i jej „utechnicznienie” natchnęło niektórych twórców do odcięcia się od najnowszych urządzeń cyfrowych do tworzenia wideo i animacji. „Artyści zaczynają wracać do zapisu analogowego. Niektórzy już odrzucają z pełną świadomością wysublimowane efekty cyfrowe. Wideo zaczyna być narzędziem do kontestacji sztuki cyfrowej” – mówi Piotr Krajewski, dyrektor artystyczny festiwalu WRO.

Rzeczywiście wielu twórców podczas realizacji prac coraz częściej zarzuca „cyfrę” – najlepszym przykładem może być Antonio Muntadas, grupa amerykańskich artystek Young and Restless czy Maniacs of Disappearance z Japonii. W zamian stosują maszyny zwane drop-outerami, które umożliwiają analogowe przetwarzanie wad taśmy magnetycznej.

Nieco inaczej „sprawy się mają” z animacją, której istotą stał się już komputer. „Dobrze uzbrojony komputer jest koniecznością. Nie ma od tego odwrotu i nie należy się

wzbraniać przed «nowym». Dodanie ruchu za pomocą animacji do obrazu powoduje, że staje się on bardziej żywy i plastyczny. Komputer jest czymś, co ułatwia eksplorowanie wielu terytoriów sztuki, nie tylko animacji” – mówi Jacek Szleszyński, ostatnio często nagradzany wrocławski plastyk-animator.

Adam Chabiński, Ewa Dziekańska



### Sztuka w Sieci

**Centrum Sztuki Współczesnej** – <http://csw.art.pl/>

**Donajski Digital Gallery** – <http://ddg.art.pl/>

**Open Studio WRO** – <http://info.wcss.wroc.pl/~wro/>

**Zentrum fur Kunst und Medien Technologie** – <http://www.zkm.de/>

**Ars Electronica** – <http://www.aec.at/>

**Moscow WWWart Centre** – <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/>

**Art on the Net** – <http://www.art.net/Links/artref.html>

**Dia Center for the Arts** – <http://www.diacenter.org/>

**PLEXUS** – <http://www.plexus.org>

**Jaron Lanier** – <http://www.well.com/user/jaron/>

**Electronic Visualization Laboratory** – <http://www.evl.uic.edu/evl/>

**Stelarc** – <http://www.merlin.com.au/stelarc/>

**Die Veteranen** – <http://www.systhema.de/veteranen/>



Klatka z animacji „Pielgrzymka”  
Jacka Szleszyńskiego