



Sebastian Trzoska ur. 1990 w Bydgoszczy

Artysta wizualny obecnie mieszkający i pracujący w Poznaniu. W swojej praktyce artystycznej zajmuje się głównie interdyscyplinarnym charakterem rysunku jako języka wypowiedzi artystycznej oraz refleksją nad statusem samego medium i procesu twórczego w kontekście przestrzeni codzienności wypełniającej się coraz większą ilością informacji.

W 2023 roku obronił tytuł doktora na Wydziale Malarstwa i Rysunku na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. Pracuje jako asystent w XIII Pracowni Rysunku prowadzonej przez dr hab. Adama Nowaczyka oraz współtworzy z mgr Anną Eichler program zajęć z rysunku i malarstwa dla ścieżki anglojęzycznej na Wydziale Sztuki Nowych Mediów w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie.

kontakt: +48 796181812 / s.trzoska@gmail.com / IG: @sebastiantrzoska

Fizyczny wymiar i naturalnie wpisane w dane medium ograniczenia stają się narzędziem do zmaterializowania paradoksalnych własności, nierozpoznanych funkcji oraz ukrytych znaczeń, które na co dzień umykają nam z powodu odgórnie zaprojektowanej użyteczności danej rzeczy oraz naszego w tej użyteczności uczestnictwa.

Wybrane wystawy:

2024 - Udział w wystawie zbiorowej *SLALOM*, Galeria Duża Scena, Miejskie Galerie UAP, Poznań

2024 - Udział w wystawie pokonkursowej *Ogólnopolski Konkurs Malarski im. Leona Wyczółkowskiego*, ZPAP Bydgoszcz, Galeria Miejska BWA w Bydgoszczy, Bydgoszcz

2024 - Udział w wystawie zbiorowej *OKO NA RYSUNEK*, Galeria Rektorat, Zielona Góra

2023 - Udział w wystawie pokonkursowej *CZAS-RUCH-PRZESTRZEŃ III*, Fundacja PINATA, Galeria Sztuki Współczesnej we Wrocławku, Wrocław

2023 - Udział w wystawie pokonkursowej *PIOTRKOWSKIE BIENNALE SZTUKI*, Ośrodek Działań Artystycznych (ODA), Piotrków Trybunalski

2023 - Udział w wystawie zbiorowej *Moment, w którym się chwieje i drży*, projekt Gallery Takeover, Galeria Szydłowski, Warszawa

2023 - Udział w międzynarodowej wystawie pokonkursowej *A4 OPEN CALL*, Galeria DOMIE, Poznań, Polska i Casa Garita, Oaxaca City, Meksyk

2023 - Udział w wystawie zbiorowej *Motyw płotu w sztuce polskiej* w ramach 7 edycji Poznań ArtWeek, Projekt Space Wołyńska 9, Poznań

2022 - Wystawa indywidualna, *Dlaczego natura nie znosi próżni?*, Curators'LAB, Miejskie Galerie UAP, Poznań

2022 - Udział w wystawie zbiorowej *Ustawienia fabryczne* TRANSMUTACJE'22. Festiwal Korespondencji Sztuk, Galeria Sztuki Współczesnej ELEKTROWANIA, Czeladź

2022 - Udział w wystawie pokonkursowej *TMFM. 12* (Triennale Małych Form Malarskich), Galeria Sztuki Wozownia, Toruń

**Budując konkretne *przedmioty-zjawiska*,
oparte na szczególnej logice języka
rysunku, poszukuję punktu środka;
momentu równowagi wobec przestrzeni
codzienności zdominowanej przez
kakofonię obrazów i informacji.**



no signal

Cykl prac *no signal* jest procesem rysunkowych notacji odnoszących się do pojęcia przestrzeni, próżni oraz pustki. Punktem wyjścia jest zjawisko permanentnego nadawania sygnału - informacji oraz bodźców, które z coraz większą intensywnością wypełniają i zagarniają przestrzeń otaczającą nas rzeczywistości. Jeszcze kilkanaście lat temu telewizja oraz stacje radiowe posiadały przerwę w nadawaniu transmisji, ciszę w eterze co było czymś oczywistym. Dziś większość z nas nie wyobraża sobie braku dostępu do informacji, a brak nadawania jest utożsamiany z nie-istnieniem, ze śmiercią - *próżnią*. Ludzie stali się zakładnikami informacji by żyć muszą mieć stały dostęp do sieci, do źródła informacji, do wysyłania i jej odbierania.

Rysunki z cyklu *no signal* są próbą skonstruowania neutralnych pojemników dla idei pustki za pomocą atrybutów języka obrazowania oraz poprzez indywidualnie wypracowaną koncepcję rysunku jako swoistej formy myślenia. Jest to sposób myślenia wizualnego o rzeczywistości przez pryzmat języka rysunku; bezpośredniego przełożenia świata myśli na świat materii. Poprzez materialność konkretnych przedmiotów zostaje wykreślona szczególna linia określająca i jednocześnie ujawniająca skomplikowaną strukturę sensów oraz kontekstów w postaci obiektu jako *przedmiotu-zjawiska*. Celem cyklu *no signal* jest poszukiwanie wizualnych matryc, nośników czy też naczyń, w sensie metaforycznym, które potencjalnie mogą zostać wypełnione, bądź też będą w stanie uchwycić osobliwy charakter idei pustki.



Dokumentacja jednej z odsłon wystawy *Fizmatenta pustego imaginarium*,
galeria Rotunda UAP, Poznań



Dokumentacja jednej z odsłon wystawy *Fizmatenta pustego imaginarium*,
galeria Rotunda UAP, Poznań

instant.foodforthought

Jako pojedynczy obiekt malarsko-cyfrowy, *instant.foodforthought* jest próbą zmierzenia się z aktualną kondycją człowieka jako jednostki. Jego horyzont dziś wykreśla proces szeroko pojętej i niemalże symbiotycznie ustanawiającej się globalizacji (kultury, technologii, przemysłu, ekologii). W tym świecie, zdominowanym przez daleko posuniętą i (paradoksalnie) chwilową subiektywizację świata, użytkownicy/ludzie budują rodzaj intymnej relacji z artefaktami technologii, gdzie drugi człowiek jest w istocie tylko pretekstem dla intensywnego przeżywania każdego najmniejszego bodźca za pośrednictwem świecącego ekranu i dynamicznego interfejsu.

Funkcjonujemy dziś w świecie 3F: fast food fast cars fast sex, w kulturze instant. Żyjemy z prędkością przewijania rolki na instagramie, reakcyjności x (twitter'a) i tiktoka; w bańkach informacyjnych stworzonych dla nas bez nas, a wyrażamy siebie za pomocą gotowych produktów.

Przyspieszający świat sprawia, że każda odbierana informacja jawi się jako chwilowy i bezwzględnie pochłaniający całą naszą uwagę bodziec. Spektakularnie rozbłyska niczym pojedyncza supernowa – w tym samym momencie zapada się w sobie oraz znika, robiąc miejsce dla kolejnego ciągu informacji oraz kaskady emocjonalnych reakcji. Wszystko co nas otacza jest błyskawiczne. Niczym zupka instant.



Przyspieszający świat sprawia, że każda odbierana informacja jawi się jako chwilowy i bezwzględnie pochłaniający całą naszą uwagę bodziec.



instant.foodforthought



105
Posty

31
Obserwujący

45
Obserwowani

#instantculture



Obserwujący: kurwa.ser, faforoo i
jeszcze 3 użytkowników

Obserwuj

Wiadomość





PIXEL

Prace z cyklu *PIXEL* to „puste” snapshoty. Nawiązują do niemożliwej do powstrzymania produkcji cyfrowych informacji - hiperstymulujących doświadczeń i krótkotrwałych uniesień. W świecie nieustannej stymulacji wszystkie doświadczane w danej chwili bodźce unieważniają się w momencie ich oddziaływania. Znikają, by ustąpić miejsca kolejnym, gdyż na horyzoncie wyłaniają się następne wraz z obietnicą pobudzającej i emocjonalnej reakcji. Tak opisane zjawisko określa się dziś niekiedy jako wszechogarniający nadmiar rzeczywistości.

Dwoistość bycia, polegająca na nawigowaniu między przestrzenią algorytmów a rzeczywistością fizyczną, wywraca sposób wartościowania rzeczywistości jaki do niedawna znaliśmy. Natura tej niestabilności i nieustanne rewolty wewnątrz świata cyfrowego, to kluczowe elementy w próbach odczytania prac z cyklu *PIXEL*. Jest to rodzaj poszukiwania neutralnej formy aspirującej do bycia równoważnią dla swoistej metonimii i wynikającego z tego percepcyjnego (informacyjnego) chaosu, który wydaje się dziś określać tempo w procesach kształcenia zarówno indywidualnej wrażliwości jednostki, jak i jej globalnej tożsamości.

W ramach tak postawionego problemu i założeń poszukiwałem rozwiązania, które będzie celować w pochwycenie esencji postrzegania i poruszania się w tej dwoistości bycia pomiędzy cyfrową

Pojedynczy PIXEL jest czymś na kształt fizycznego glitchu. W formie osobliwego obiektu malarskiego wiąże ze sobą cyfrową przestrzeń rządzoną przez algorytmy z tradycją analogowego wytwarzania materialnych obraz(k)ów.

wirtualnością a rzeczywistością fizyczną.

Ostatecznie okazało się to dążeniem do pojedynczego punktu – piksela – najmniejszej, wizualnej cząstki cyfrowego przedstawienia lub projekcji, od której wszystko się zaczyna i do której wszystko się tak naprawdę sprowadza.

Z formalnego punktu widzenia pojedyncza praca z cyklu *PIXEL* to zagruntowana na białą deskę typu mdf o wymiarach 30 cm x 30 cm z namalowaną w technice akwareli charakterystyczną szaro-białą szachownicą, zazwyczaj utożsamianą z jedną z funkcji oprogramowania Adobe Photoshop tzw. braku warstwy. Dodatkowo każda z prac posiada podtytuł odnoszący się do świata popularnych w social mediach hashtagów. Malowana z pojedynczych gestów pędzla siatka szarych kwadratów w obrębie pola obrazowego jest zestawiona z przypadkowo powstającymi przetarciami i przebiciami surowego podkładu płyty mdf, pojawiającymi się w wyniku szlifowania warstwy nałożonego pędzlem Gesso. Te samorzutnie pojawiające się technologiczne błędy, czy niekiedy też z premedytacją spreparowane defekty w efekcie sprawiają, iż każdy *PIXEL* jest czymś na kształt fizycznego glitchu, który jako nagły i nieoczekiwany zgrzyt wizualny szuka swojego uzasadnienia w obszarach technologii ekranu oraz cyfrowego image (ang. 'obraz, obrazek').

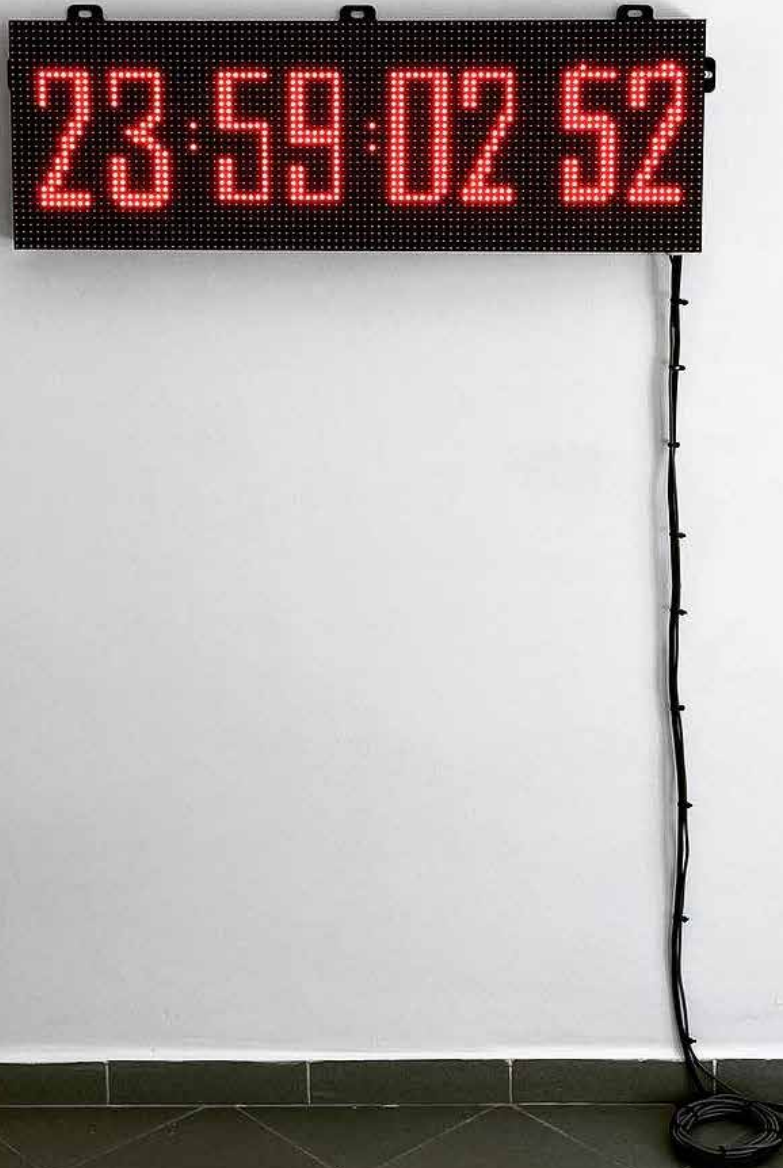


Jednorazowa prezentacja pracy *PIXEL II (deleted selfie)* na zasadzie *proof of concept* w przestrzeni Muzeum Narodowego w Poznaniu, 2022



PIXEL II (deleted selfie), akwarela na zagruntowanej desce, 30 x 30cm, 2020

**„To co odczuwamy jako czas, to ilość informacji.”
Do czasu przekroczenia masy krytycznej.**



Z cyklu codzienności

Znaleźliśmy się w sytuacji, którą niektórzy określają jako "społeczeństwo zdarzeń", czyli społeczeństwa składającego się z jednostek dla których, ze względu na powszechność i przystępność technologii, każde możliwe do wyobrażenia sobie "(...) bodźce zmysłowe są dostępne niemalże natychmiast w dowolnej ilości. Brak nam tylko czasu żeby je chłonąć." Neurasteniczne odruchy, wykształcone w wyniku niekontrolowanej interakcji z technologią i jednocześnie generujące jeszcze większą zależność od technicznych systemów i ich user-friendly experiences, niezauważalnie popychają nas w stronę strefy bez wspomnień. Wszelkie doświadczenia skracają się tylko do jednej chwili, do „stanów terazowych”, gdzie są odbierane jako stan tymczasowy, a powstające sensy – jako chwilowe, lecz bezwzględnie i całościowo pochłaniające. W wypełnionej do granic i wciąż rozrastającej się sieci bodźców oraz informacji pojęcie czasu się załamuje, niejako przyspiesza i jednocześnie zatrzymuje się poprzez informacyjny chaos ciągłej stymulacji.

Praca prezentuje podjęty wysiłek na rzecz odzyskania czasu. Odzyskania go dla indywidualnie i wspólnie przeżytych sekund, minut i godzin. I środkiem do tego samodzielnie postawionego sobie celu staje się tutaj sam czas oraz próby zaingerowania w jego strukturę w postaci jego wizualnej projekcji. Obcy, zmechanizowany rytm dobowy; w momencie w którym się chwieje i drży można odczuć osobliwą mieszankę wrażeń: swoistej ulgi i niepokoju ze szczególnego rodzaju poczuciem dyskomfortu. Piramida władzy się rozpadła. A ciągła dyspozycyjność w przeciągu wykalkulowanej doby wyparowała pozostawiając tylko niesmak swobody i grozę autonomii. „Nie istnieje dla nas czas w postaci czystej. Czasu doświadczamy tylko wtedy, gdy coś się dzieje.”