

LEKTOR: Audycje Kulturalne – w dobrym tonie.

ALEKSANDRA GALANT: Rozpoczynamy kolejne spotkanie w Audycjach Kulturalnych, podcaście Narodowego Centrum Kultury. Przy mikrofonie Aleksandra Galant. Spodziewam się, że zwrócił Waszą uwagę pogłos, który towarzyszy temu nagraniu. On nie jest przypadkowy, nie jest też kwestią jakiegoś zaniedbania. On wynika z tego, że znajdujemy się w bardzo specyficznym przestrzeni. Przestrzeni, do której wręcz taki pogłos przynależy, bo znajdujemy się w Zamku Królewskim w Warszawie. Znajdujemy się tu nie bez powodu i ten powód znany jest od wielu lat, mianowicie w Zamku Królewskim znajdują się dwa z trzech obrazów pędzla Rembrandta. Ten trzeci jest w Krakowie w Muzeum Książąt Czartoryskich, czyli oddziale Muzeum Narodowego w Krakowie, a dwa są właśnie tutaj. To jest "Dziewczyna w ramie obrazu" oraz "Uczony przy pulpicie". Tak jak wspomniałam, nie jest to nic nowego, natomiast od niedawna stwierdzenie, że w Zamku Królewskim można poczuć się jak mistrz, można poczuć się jak Rembrandt, nabrało zupełnie nowego znaczenia, a to za sprawą nowej, niezwyklej aplikacji, która przenosi nas w ten siedemnastowieczny czas Rembrandta. Więcej o niej powiedzą osoby, które wiedzą o niej najwięcej, bo zaprosiłam do dzisiejszej rozmowy panią Zofię Czartoryską z firmy Well of Art, która stworzyła tę aplikację, a także pana Michała Sobieraja, kierownika działu edukacji w Zamku Królewskim w Warszawie. Witam w Audycjach Kulturalnych.

ZOFIA CZARTORYSKA: Dzień dobry.

MICHAŁ SOBIERAJ: Dzień dobry, witam.

ALEKSANDRA GALANT: Poproszę zatem państwa o to, żeby powiedzieć, o jakiej aplikacji mówimy i dlaczego można powiedzieć, że ona w pewnym sensie rewolucjonizuje artystyczną edukację muzealną.

MICHAŁ SOBIERAJ: Może zaczniemy od tej roli edukacyjnej każdego muzeum. Zamek Królewski w Warszawie jako muzeum dla wszystkich szuka ciągle nowych rozwiązań edukacyjnych. Mamy różnego rodzaju warsztaty i lekcje połączone z przedstawieniami teatralnymi, ale wiemy o tym i nie uciekniemy od tego, że świat jest pełen nowości technologicznych. I tutaj właśnie naszą przygodę rozpoczęliśmy z firmą Glaze w wakacje. Ta przygoda wspaniale nam się rozwinęła i widzimy, widzimy ogromny potencjał, żeby właśnie w tym kierunku również podążać.

ALEKSANDRA GALANT: To jest aplikacja, dzięki której malarstwo nie tylko Rembrandta, ale chyba malarstwo mistrzów, można poznać jeszcze dokładniej, niż studiując to malarstwo, bo można tworzyć na własną rękę, nawiązując bardzo bezpośrednio do tego, jak te arcydzieła powstawały.

ZOFIA CZARTORYSKA: Aplikacja Glaze powstawała kilka lat i to, co ją wyróżnia, jest to autorski, oryginalny software polskiej firmy powstały od zera na podstawie badań naukowych i pracy informatyków. I to, co go wyróżnia od innych software'ów malarskich i takich

programów, to to, że on najwierniej replikuje ten proces malarstwa olejnego i techniki dawnych mistrzów. Można w jakiś sposób ten efekt wywołać w innych graficznych programach, ale nie można malować w zgodzie z procesem, a proces jest dla nas najważniejszą częścią i dlatego nasza aplikacja jest bardzo prosta. Są dwa rodzaje podłoża: deska lub płótno, jest tam szesnaście pigmentów, pigmentów naturalnych, które zostały przebadane przez fizyków, więc te pigmenty zachowują się dokładnie zgodnie z fizyką, z optyką, z zasadami mieszania się optycznego kolorów, które były wykorzystywane od renesansu przez malarzy w malarstwie i technice laserunku, jest tylko sześć pędzli i nie ma opcji cofnij, nie można się wycofać. I to dla nas jest bardzo ważna zasada. Informatycy mówili nam, że jesteśmy szaleni, żeby XXI wieku zrobić program do malowania, w którym nie można cofnąć swojego ruchu. To jest moim zdaniem podstawa naszej filozofii, właśnie to, że tej opcji tam nie ma. Dopóki farba jest mokra, można ją wytrzeć szmatką, podobnie jak prawdziwą farbę, kiedy farba zostanie wysuszona, nie można się cofnąć. I to wymaga, to buduje zupełnie inne kompetencje artystyczne u osoby, która maluje w tej aplikacji, ponieważ ona musi, podobnie jak prawdziwy malarz, jak dawny mistrz, m.in. właśnie dawni mistrzowie, którzy malowali techniką laserunku i nakładali kolejne warstwy, które czasami schły kilka dni, musieli myśleć strategicznie, musieli podejmować decyzje, popełniali błędy, i te błędy musieli naprawiać artystycznymi środkami. I tego właśnie, tej właśnie specjalnej umiejętności chcemy uczyć młode pokolenie, bo nasza aplikacja jest szczególnie skierowana do dzieci, do młodzieży, żeby spróbowały takiego skupionego procesu i wszystkich konsekwencji tego, które są niezwykle pozytywne, nie tylko w sensie takim artystycznym, ale także takiego rozwoju osobistego, bo radzenie sobie z porażką, podejmowanie decyzji to jest część życia nas wszystkich.

ALEKSANDRA GALANT: Przyznam szczerze, że mnie brak tej funkcji cofnij bardzo zaskoczył i też zwróciłam na niego uwagę, bo mówiąc szczerze, od kiedy sama używam komputera i jak przypominam sobie pierwsze gry, wtedy jeszcze nie aplikacje, to zawsze, zawsze, zawsze i wszędzie jest opcja cofnij, i wydaje mi się, że tutaj nabiera to też takiego symbolicznego znaczenia, bo docenia się wartość tego wirtualnego płótna, tego pigmentu, całego procesu, którego również ówczesni malarze musieli się przedsięwziąć, żeby stworzyć arcydzieło. No i z różnych błędów, nie błędów, nie można było się wycofać, a przecież historia zna takie przypadki, że ów błąd próbowali zamaskować, ale późniejsi badacze to wszystko wytropili.

MICHAŁ SOBIERAJ: I właśnie sam ten proces, a właściwie jego brak, brak procesu cofnij, jest ogromnym pretekstem do rozmowy z dziećmi, ale nie tylko, bo na nasze warsztaty przychodzą też i osoby dorosłe, pretekstem, by właśnie rozmawiać o pracy artysty w dawnym czasie. I tutaj też już Zofia wspomniała, są odtworzone techniki, odtworzone barwniki. My dzięki tej aplikacji możemy skorzystać właśnie z tego procesu tworzenia na ekspozycji, bo gdybyśmy mieli tutaj farby, to po pierwsze, ten proces tworzenia obrazu byłby bardzo długi, musielibyśmy skorzystać z jakiejś pracowni plastycznej, czyli odejść od dzieła, które wisi w naszej przestrzeni ekspozycyjnej, a tutaj właściwie możemy wszystko połączyć. Na jednych zajęciach oglądamy dzieło sztuki i dosłownie tuż obok mamy tablet, na którym możemy pobawić się aplikacją.

ALEKSANDRA GALANT: Dlaczego Rembrandt? To pytanie wydaje mi się jakieś takie oczywiste, dlatego że no, jeżeli się uczyć, to od najlepszych. No ale z jakiego

powodu właśnie Rembrandt?

MICHAŁ SOBIERAJ: Naszą uwagę na zajęciach skupiamy na arcydziełach Zamku Królewskiego w Warszawie. I tutaj to, co pani wspomniała na samym początku naszej rozmowy, no rzeczywiście Rembrandt jest bezdyskusyjnym arcydziełem. Jego wspaniała historia w ogóle znalezienia się w zbiorach zamkowych, on nie jest tutaj przypadkiem. Te obrazy należały do zbiorów kolekcji obrazów Stanisława Augusta, więc to też jest kolejny wątek, który my możemy pociągnąć podczas pracy z naszymi gośćmi. I wydaje nam się, że te obrazy aż się proszą do tego, by zatrzymać się przy nich trochę dłużej i by spojrzeć na nie dzisiaj zupełnie okiem kogoś innego, właśnie okiem artysty, próbować się wczuć w rolę malarza.

ALEKSANDRA GALANT: **Dzieci. Mówię dzieci, bo dzieci i młodzież są adresatami zajęć edukacyjnych w Zamku Królewskim, ale właściwie wszyscy użytkownicy tej aplikacji mogą korzystać z niej na tablecie. Co prawda nie mają pędzla, tak jak pani mówiła, kilka pędzli jest do wyboru. Rysują rysikiem, który ja widzę, bo mam tę przyjemność, że tablet, na którym wyświetla aplikacja, jest przed nami, tworzą obraz i co dzieje się z nim dalej?**

ZOFIA CZARTORYSKA: Po skończonym procesie malowania obrazu ten plik można oczywiście zapisać, można go też wydrukować w dużym formacie, nawet na płótnie, gdyby ktoś miał taką ochotę. Natomiast to, co jest bardzo cenne i to, co wychodzi naprzeciw oczekiwaniom dzisiejszych użytkowników, to można też je bezpośrednio zszerować do social mediów, bo jest to właściwie jedna chyba z obecnie najpopularniejszych galerii, gdzie młodzież i dzieci dzielą się swoimi dziełami, więc jest to możliwe od razu z poziomu aplikacji.

ALEKSANDRA GALANT: **Aplikacja z tego, co wiem, bo rozmawialiśmy chwilę przed rozpoczęciem nagrania, jest raczej cicha, no bo też tworzenie sztuki wymaga ogromnego skupienia i ciszy, ale może uda nam się krok po kroku przejść przez to, co ta aplikacja oferuje. Proszę nam wierzyć na słowo, że ja teraz za panią Zofią podążam.**

ZOFIA CZARTORYSKA: Weszliśmy do aplikacji Glaze. Jak pani widzi, tutaj jest bardzo prosty ten panel, możemy zacząć od razu malować. Mamy też szkice edukacyjne, które bardzo pomagają przy zajęciach np. muzealnych, bo można oprzeć zajęcia o daną kolekcję i np. zacząć malować sobie od razu na szkicu obrazu Rembrandta, co bardzo pomaga bardziej nieśmiałym osobom, bo dla niektórych biała kartka jest nieco taka...

MICHAŁ SOBIERAJ: Stresująca.

ZOFIA CZARTORYSKA: Stresująca, tak. Więc można sobie ćwiczyć te narzędzia również na szkicach. No i jest nasza galeria, gdzie mamy zapisane obrazy. Stwórz nowy obraz, to jest to, o czym mówiłam, czyli te bardzo proste wybory: płótno lub deska. Weźmy płótno. Trzy rozmiary. Wybieramy rozmiar, tytułujemy nasz obraz. Nazwijmy go ABC.

ALEKSANDRA GALANT: **"Dziewczyna w ramie obrazu".**

ZOFIA CZARTORYSKA: I mamy przed sobą płótno. Proponuję od razu wejść na tę paletę, bo to jest wielka przyjemność. To są pigmenty, które stosowali dawni mistrzowie malarstwa, ale one również nazywają się tak samo jak współcześnie farby, które można kupić w sklepie dla plastyków, więc ktoś, kto chciałby się przesiąść na to analogowe malarstwo, może bez problemu wejść do sklepu, powiedzieć tę samą nazwę pigmentu, ochra czy lapis lazuli, no to akurat taki kosztowny, raczej ultramaryna współcześnie częściej jest stosowana czy malachit, i otrzyma kolor, który będzie się na płótnie prawdziwym zachowywał tak samo, jak w tej aplikacji, gdyż to jest naprawdę oparte o fizyczne badanie tych barw. Tutaj na paletę nakładamy sobie trzy kolory i możemy zacząć malować. Wybieramy też pędzel. Mamy pędzle sobolowe, takie delikatne, to był rodzaj takiej łasicy, soból, to są mięciutkie pędzle. I pędzle szczeciniaste, czyli z wieprza. Tak, z takiej szczeciny twardej i one są lepsze do takiego impasto. I tutaj wybieramy kolor, mogę pokazać, jak nakładamy właśnie taką nierozcieńczoną farbę, gęstą, i ona zachowuje się...

ALEKSANDRA GALANT: **To naprawdę wygląda jak pociągnięcia pędzlem.**

ZOFIA CZARTORYSKA: Tak, i teraz mogę...

ALEKSANDRA GALANT: **Nie może pani cofnąć.**

ZOFIA CZARTORYSKA: Jeszcze mogę, bo mam moką farbę. Mogę wziąć szmatkę i jeszcze moką farbę zatrzeć, ale kiedy ją wysuszę za pomocą zegara, będzie to już niemożliwe. Jedyna magia, jeśli chodzi o czas, to jest rzeczywiście przeskoczenie tego kilkudniowego procesu suszenia się farby. Dawni mistrzowie musieli być bardzo cierpliwi, czekać, dlatego też często malowali kilka obrazów naraz, np. w swoim studio, bo musieli mieć to właśnie bardzo strategicznie zaplanowane. I podoba nam się, że w naszej aplikacji można trochę tego strategicznego myślenia uczyć. Możemy też oczywiście ten kolor, tak jak malarze, rozcieńczyć przy pomocy medium i wtedy mamy już zupełnie inny kolor, jaśniejszy, prawda? Na i tu pokażę może mieszanie kolorów, bo to jest zawsze największa przyjemność. Weźmy tu kolor niebieski i nałożmy jeden na drugi. I to, co się tutaj dzieje, to jest coś, czego nie potrafi żaden program graficzny na świecie, a mianowicie widzimy tu zieleń i to jest dokładnie ta zieleń, którą widzielibyśmy, nakładając dwie warstwy rozcieńczonej medium farby na siebie. W Photoshopie, kiedy się coś takiego robi, robi się taki kolor szary po prostu, dlatego że to jest paleta RGB, i mimo że mają trzy miliony kolorów, nie potrafi ten program stworzyć autentycznego mieszania kolorów, autentycznego mieszania barw.

ALEKSANDRA GALANT: **Jestem pod ogromnym wrażeniem, bo rzeczywiście te dwa kolory, które ja jako laik nazwę żółtym i niebieskim, ale myślę, że wszyscy znawcy tematu by się przerazili, gdyby to usłyszeli, dały nam tutaj kolor, no, około zielonkawy, więc te kolory nie tyle się nakryły na drugi, co rzeczywiście się wymieszały. Nawet widzę, że kapnęło odrobinę farby na płótno i to też jest, i za chwilę nie będzie dało się tego usunąć. Narzędzie zatem daje ogromne możliwości, podpytam zatem o to, jak ono będzie dalej wykorzystywane na Zamku Królewskim, bo przed nami jest chyba cały cykl spotkań, warsztatów, projekt edukacyjny: Maluj jak Mistrz.**

MICHAŁ SOBIERAJ: Planujemy rzeczywiście wdrożyć cały cykl warsztatów, które opierać się będą na takim pewnym schemacie. Najpierw idziemy do obrazu, który jest oryginałem, zatrzymujemy się przy nim na pogadankę, która może nam się przerodzić oczywiście w większą dyskusję, bo w zależności od zainteresowania tematem też i samych uczniów, czy pójdziemy w życiorys samego mistrza, czy może będziemy rozmawiać właśnie technikach malarskich. Głównie byśmy chcieli tutaj rozmawiać właśnie o technikach malarskich. I później, tylko właściwie ze względów logistycznych, żeby nie siedzieć w tym jednym miejscu i żeby dać możliwość zwiedzania innym osobom obrazu, przechodzimy do sali troszkę zaaranżowanej w formie pracowni, warsztatu malarza. Uczestnicy zajęć będą tworzyć własne prace inspirowane obrazami Rembrandta.

ALEKSANDRA GALANT: **To, że twórcy aplikacji, osoby, które z niej korzystają, są podekscytowane tym, jak to działa, to mnie w ogóle nie dziwi, ale chyba warto też podkreślić, że aplikacja spotyka się z uznaniem na tzw. wyższym szczeblu, bo ona jest nagradzana, i to nagrodami nie byle jakimi.**

ZOFIA CZARTORYSKA: Tak, spotykamy się w bardzo szczególnym dla nas momencie, bo właśnie otrzymaliśmy takie, można powiedzieć, najważniejsze na świecie wyróżnienie, jeśli chodzi o sztukę i nowe technologie, Digital Innovation in Art Award. To jest nagroda przyznawana w ramach już mającej 20 lat nagród Investor Allstars w Londynie, i tam znakomite jury, co jest dla nas jeszcze większym powodem do radości, eksperci od spraw sztuki z całego świata, nominowali pięć firm i właśnie wszystkie te firmy, które razem z nami były nominowane, to są naprawdę duże, doświadczone firmy z ogromnymi zespołami, i tym bardziej jest nam miło, że jurorzy docenili niewielką firmę z Polski, natomiast taką, która zrobiła coś zupełnie innego. Dwie firmy zajmują się sztuczną inteligencją i dwie VR, czyli wirtualną rzeczywistością. I to rzeczywiście są teraz takie główne trendy. Natomiast to, co my proponujemy, nasza filozofia jest w pewnym sensie, idzie troszeczkę w poprzek tych trendów, czy nawet, jeśli chodzi o generatory obrazów sztucznej inteligencji, no to można powiedzieć, że jest takim zaprzeczeniem tego trendu, bo generator ułatwia maksymalnie tworzenie obrazu w sekundę, a my w pewien sposób utrudniamy tworzenie, ponieważ oczekujemy przejścia przez cały proces artystyczny. I wydaje nam się, że właśnie na takim etapie edukacji to bardzo jest cenne pokazać temu młodemu pokoleniu, że ten proces jest wartościowy, że on naprawdę nas uczy czegoś więcej i że warto, fajne są te nowe narzędzia, można się nimi bawić, robić sobie fajne rzeczy. Natomiast sztuka, ta naprawdę sztuka przez duże S, to jest coś więcej. To wymaga myślenia krytycznego, myślenia takiego kreatywnego, wyjścia poza schemat i to zawsze wymaga wysiłku, procesu, docenienia tego procesu, tych błędów, bo te błędy, które popełnia artysta, które popełniamy my wszyscy, uczą nas czegoś nowego. I w tym sensie jest to dla nas niezwykle, że jurorzy dostrzegli, że to jest coś innego, że to jest coś wyjątkowego, że to jest nowa technologia, i że nie ma czegoś takiego jak my nigdzie na świecie, i postanowili nam wręczyć tę nagrodę. A jest to już trzecie wyróżnienie dla nas w tym roku, bo byliśmy też finalistami ArtTech Prize w Szwajcarii, zostaliśmy wybrani jako reprezentanci Polski na największe targi technologii edukacyjnych Bett w Londynie i tam też prezentowaliśmy naszą technologię.

ALEKSANDRA GALANT: **Połączenie współczesności z przeszłością, połączenie sztuki sprzed kilkuset lat razem z najnowszymi technologiami, to można odkryć na Zamku**

Królewskim w Warszawie, gdzie do edukacji muzealnej wykorzystywana jest aplikacja, która pozwala tworzyć jak prawdziwi mistrzowie. I dzisiaj o tej aplikacji opowiedziała Zofia Czartoryska z firmy Well of Art odpowiedzialnej za wyprodukowanie tej aplikacji, a także Michał Sobieraj, który można powiedzieć, że jest architektem programu edukacyjnego z wykorzystaniem aplikacji. Bardzo państwu dziękuję za tę rozmowę.

ZOFIA CZARTORYSKA: Dziękuję serdecznie.

MICHAŁ SOBIERAJ: Dziękuję pięknie i zapraszamy do zamku.

LEKTOR: Audycje Kulturalne – w dobrym tonie.