

Instalacja malarska pod tytułem „Gra” upamiętnia siedemdziesięciolecie istnienia Wydziału Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki na Politechnice Gdańskiej. Jej tematem jest sztuczna inteligencja. Kompozycję stworzyli w 2022 roku artyści pracujący na Wydziale Architektury w Katerze Sztuk Wizualnych: Jan Buczkowski, Dominika Krechowicz, Edyta Urwanowicz oraz Krzysztof Wróblewski – autor koncepcji.

Inspiracją do stworzenia wieloelementowej kompozycji był dokumentalny film pt. „AlphaGo”, który opowiada o procesie powstawania komputerowego programu do gry w go – najbardziej skomplikowanej gry planszowej, jaką wynalazł człowiek. Film jest też relacją z pięciu rozgrywek w go, które w 2016 roku przeprowadził światowy mistrz - Koreańczyk Lee Sedol przeciwko inteligentnemu programowi komputerowemu AlphaGo. Spośród pięciu partii tylko jedna zakończyła się wygraną Lee Sedola. Punktem wyjścia do stworzenia monumentalnej instalacji „Gra” jest układ pionów dwóch z pięciu rozegranych partii – wygranej i przegranej przez Lee Sedola. Czwarta gra stanowi lewą część kompozycji, a piąta prawą. Zestawienie rozłożenia pionów w fazie końcowej przeprowadzonych rozgrywek tworzy abstrakcyjną strukturę o cechach ornamentu. Idea kompozycji polega na zamianie pierwotnego czarnego i białego układu pionów na odpowiednio ciemne i jasne tony kolorów.

Kompozycja ma wymiary 343,9 cm x 687,8 cm i składa się z 427 dwudziestokątów foremnych – każdy o przekątnej 18 cm. Poszczególne elementy zamontowano w 19 poziomych rzędach i 38 pionowych kolumnach. Na ich powierzchni namalowane zostały interpretacje ikon różnych aplikacji i programów używanych współcześnie w smartfonach i komputerach. Takie rozwiązanie jest bezpośrednim odniesieniem do sztucznej inteligencji, która wpływa na człowieka poprzez urządzenia elektroniczne. Wśród wielu motywów wkomponowane zostały symbole związane z historią i teraźniejszością Wydziału ETI. Każde z czwórki twórców namalowało podobną liczbę elementów, stosując swoją indywidualną stylistykę malarską. Poszczególne części zostały ze sobą przemieszane – co w konsekwencji daje efekt zróżnicowania i wielowątkowości. W ten sposób powstał kolejny stopień gry – tym razem z ikonografią, pamięcią i świadomością wzrokową. Odbiorca może delektować się grą kolorów i kształtów, ale może też zanurzyć się w znaczeniach.

Pojedyncze elementy powstawały w przeciągu roku z użyciem technik malarskich wypracowanych w ciągu setek lat, jakby na przekór dynamicznie zmieniającemu się światu, w którym w ułamku sekundy w przestrzeni Internetu pojawiają się miliony digitalnych obrazów. Przetworzone współczesne logotypy z czasem prawdopodobnie stracą swój przekaz i niczym egipskie hieroglify dla zwykłego widza staną się pustymi symbolami bez znaczenia. Jednak dla znających zasady gry w go, które trwają niezmiennie od ponad czterech tysięcy lat, jeden element kompozycji pozostanie stały - w przemijającej aktualności układ ciemnych i jasnych kół będzie zawsze odwzorowywał historyczną konfrontację inteligencji wykreowanej przez rzeszę specjalistów z różnymi dziedzinami z inteligencją jednego człowieka.

Więcej informacji o instalacji „Gra” można znaleźć pod adresem <https://pg.edu.pl/pismo/2022-07/gra>

Film AlphaGo można obejrzeć tu: <https://www.youtube.com/watch?v=WXuK6gekU1Y>