

Autoreferat

Dariusz Fodczuk

Akademia Sztuki w Szczecinie

Wydział Sztuki Mediów, Fotografii i Filmu Eksperymentalnego

2025

1. Imię i nazwisko

Dariusz Fodczuk

2. Posiadane dyplomy, stopnie naukowe lub artystyczne – z podaniem podmiotu nadającego stopień, roku ich uzyskania oraz tytułu rozprawy doktorskiej.

1992

Tytuł magistra nadany przez Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Instytut Wychowania Artystycznego, kierunek: wychowanie plastyczne. Praca magisterska: Monografia Galerii Autorskiej „Labirynt” Andrzeja Mrocza. Lata 1974–1981. Promotor: mgr Jerzy Cynke-Widalis. Dyplom wydany dnia: 15 marca 1993 r. Tytuł magistra uzyskany dnia: 17 czerwca 1992 r.

2019

Stopień doktora sztuki w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie artystycznej: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, nadany przez Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, Wydział Rzeźby. Rozprawa doktorska: *The Tiny Therapeutic Theatre. International – metody przeciwu wobec zasad kontroli w sztuce i jej instytucjach*. Promotor: prof. Janusz Bałdyga. Recenzenci: prof. Artur Tajber (Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie), dr hab. Jan Gryka (Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie). Stopień nadany uchwałą Rady Wydziału Rzeźby z dnia 13 czerwca 2019 r.

3. Informacja o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych lub artystycznych.

Akademia Sztuki w Szczecinie

- od 01.10.2019 – adiunkt, 1/1 etatu, działalność badawczo-dydaktyczna, umowa na czas nieokreślony.
- 01.10.2018–30.09.2019 – instruktor, 1/1 etatu, działalność dydaktyczna, umowa na czas określony.
- 11.10.2018–30.09.2019 – laborant, 1/2 etatu, umowa na czas określony.
- 25.09.2017–30.09.2018 – instruktor, 1/1 etatu, działalność dydaktyczna, umowa na czas określony.
- 25.09.2017–30.09.2018 – laborant, 1/2 etatu, umowa na czas określony.
- 01.10.2016–30.06.2017 – prowadzenie zajęć dydaktycznych w ramach umowy zlecenia: Pracownia Działań Audiowizualnych i Performatywnych oraz Pracownia Tkaniny.

Funkcje organizacyjne w Akademii Sztuki w Szczecinie

- 15.10.2021–31.08.2024 – dziekan Wydziału Sztuki Mediów.
- 07.09.2020–14.10.2021 – prodziekan Wydziału Sztuki Mediów.

Zatrudnienie / działalność dydaktyczna w innych instytucjach (umowy zlecenia)

- 2012–2021 – AGH, Wydział Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej:
 - prowadzenie zajęć z przedmiotu: Estetyka kształtu (w ramach umów zlecenia).
- 2010–2013 – Polsko-Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych, Filia w Bytomiu (w ramach umów zlecenia):
 - prowadzenie zajęć: Rzeźba (2010/2011),
 - prowadzenie zajęć: Obrazowanie (2011/2012, 2012/2013).

4. Omówienie osiągnięć, o których mowa w art. 219 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 z późn. zm.). Omówienie to winno dotyczyć merytorycznego ujęcia przedmiotowych osiągnięć, jak i w sposób precyzyjny określać indywidualny wkład w ich powstanie, w przypadku, gdy dane osiągnięcie jest dziełem współautorskim, z uwzględnieniem możliwości wskazywania dorobku z okresu całej kariery zawodowej.

Jako osiągnięcia artystyczne stanowiące podstawę niniejszego postępowania habilitacyjnego wskazuję dwa powiązane ze sobą obszary mojej praktyki twórczej, realizowane w dłuższej perspektywie czasowej i rozwijane w kolejnych odstępach wystawienniczych oraz performatywnych:

- **cykl dwóch wystaw indywidualnych:** *Duch Walki*, edycja I oraz *Duch Walki*, edycja II,
- **cykl dwóch performance'ów partycypacyjnych z udziałem mojej matki Albiny**, realizowanych pod wspólnym tytułem *Rozmowa z Synem*.

Wskazane osiągnięcia mają charakter autorski i wynikają z konsekwentnie rozwijanego programu artystycznego, w którym rzeźba, instalacja, działanie performatywne oraz praca z relacją i partycypacją splatają się w spójną praktykę badawczą. Obejmują one zarówno realizacje rzeźbiarskie i obiektowe, jak i działania procesualne i performatywne.

Wskazane dzieła artystyczne zostały publicznie zaprezentowane w ramach następujących wydarzeń:

- **wystawa indywidualna *Duch Walki***, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 30.08–27.10.2024,
- **wystawa indywidualna *Duch Walki***, Centrum Sztuki Galeria EL, Elbląg, 21.11.2024–19.01.2025,
- **performance *Rozmowa z Synem***, w ramach Performance Platform, Galeria Labirynt, Lublin, 28–30.10.2024,
- **performance *Rozmowa z Synem***, w ramach międzynarodowego festiwalu New Performance Turku Biennale, Tehdas Teatteri, Turku (Finlandia), 02–07.09.2025.

W dalszej części niniejszego rozdziału dokonuję szczegółowego omówienia wskazanych osiągnięć, odnosząc się do ich kontekstu powstania, struktury formalnej, znaczeń oraz do mojego indywidualnego wkładu w ich realizację. Analiza ta uwzględnia zarówno materialny wymiar prac, jak i ich performatywny i relacyjny kontekst funkcjonowania, z odwołaniem do dorobku wypracowanego w całym okresie mojej kariery zawodowej.

5. Informacja o wykazywaniu się istotną aktywnością naukową albo artystyczną realizowaną w więcej niż jednej uczelni, instytucji naukowej lub instytucji kultury, w szczególności zagranicznej.

W ramach mojej praktyki artystycznej i działalności akademickiej realizowałem projekty we współpracy z licznymi instytucjami kultury oraz uczelniami w Polsce i za granicą. Współpracowałem z instytucjami kultury m.in. w Czechach, Izraelu, Francji, Kanadzie, Bangkoku, Chinach i Singapurze, a w zakresie współpracy akademickiej – z uczelniami czeskimi i izraelskimi. Współpraca ta obejmowała produkcję i prezentację prac, organizację wystaw oraz działania związane z ich przygotowaniem i upowszechnianiem.

W przypadku prac habilitacyjnych współpracowałem z Galerią Bielską BWA, Centrum Sztuki Galeria EL, Galerią Labirynt w Lublinie, a także z partnerami zagranicznymi: New Performance Turku Biennale oraz Tehdas Teatteri w Turku (Finlandia). Istotnym partnerem w zakresie wsparcia produkcyjnego była również Akademia Sztuki w Szczecinie, z której uzyskałem środki na badania naukowe przeznaczone na realizację obiektów stanowiących trzon tego osiągnięcia. Realizacja drugiej edycji była współfinansowana ze środków Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności (KPO).

Szczegółowy opis współpracy z instytucjami kultury, w tym instytucjami zagranicznymi, znajduje się w załącznikach do dokumentacji:

Zał. 4. Wykaz osiągnięć naukowych i artystycznych

Zał. 5. Informacja o dydaktyce i działaniach popularyzujących sztukę

Zał. 6. Portfolio

6. Informacja o osiągnięciach dydaktycznych, organizacyjnych oraz popularyzujących naukę lub sztukę.

Szczegółowy wykaz moich osiągnięć dydaktycznych, organizacyjnych oraz działań popularyzujących sztukę znajduje się w załącznikach do dokumentacji habilitacyjnej:

Zał. 4. Wykaz osiągnięć naukowych i artystycznych

Zał. 5. Informacja o dydaktyce i działaniach popularyzujących sztukę

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Dariusz', is written over a horizontal dotted line. The signature is fluid and cursive.

(podpis wnioskodawcy)

Spis treści

1.	Zarys twórczości.....	7
1.1.	Wstęp.....	8
1.2.	Źródła inspiracji.....	9
1.3.	Zawieszenie działania	18
1.4.	Anomalie – przykłady	20
1.5.	Początki współpracy z matką	39
2.	Cykl performance <i>Rozmowa z synem</i> wskazany jako osiągnięcie habilitacyjne.....	44
2.1.	Wprowadzenie	46
2.2.	<i>Rozmowa z Synem</i> – edycja lubelska	49
2.3.	Interpretacja edycji lubelskiej	60
2.4.	<i>Rozmowa z Synem</i> – edycja w Turku.....	63
2.5.	Oddziaływanie w skali mikro.....	75
2.6.	Interpretacja edycji w Turku	77
2.7.	Uwagi końcowe.....	78
3.	Cykl performance <i>Duch Walki</i> wskazany jako osiągnięcie habilitacyjne.....	79
3.1.	Wokół rzeźby - wprowadzenie	81
3.2.	Współpraca z Maciejem Sadowskim	86
3.3.	<i>Duch Walki</i> . Założenia formalne wystawy	101
3.4.	<i>Duch Walki</i> . Kontekst tematyczny i perspektywa kuratorska.....	103
3.5.	<i>Duch Walki</i> – edycja bielska	106
3.6.	Znaczenie realizacji	155
3.7.	Edycja elbląska wystawy <i>Duch Walki</i>	156
3.8.	Nowe realizacje przygotowane na wystawę w Centrum Sztuki Galeria EI w Elblągu ..	165
3.9.	Uwagi końcowe.....	177
	Spis ilustracji	178

1. Zarys twórczości

1. Zarys twórczości

1.1. Wstęp

Autoreferat ten jest próbą uporządkowania praktyki artystycznej rozwijanej na przestrzeni ostatnich lat. Opisuję w nim działania i realizacje, które łączy zainteresowanie sytuacją jako podstawową formą pracy — rozumianą jako układ interakcji i relacji przestrzennych. Interesuje mnie sztuka osadzona w doświadczeniu, projektowana jako proces i działanie, a nie jako autonomiczny obiekt. Przedstawione tu cykle traktuję nie jako zamknięte projekty, lecz jako procesy, które pozwalają obserwować zmianę — zarówno w obrębie pracy artystycznej, jak i w jej zderzeniu z różnymi kontekstami. Zarys tej drogi zaczynam od najprostszego punktu wyjścia: od tego, jak pojmuję własną praktykę i jakie są źródła jej inspiracji.



Il. 1. *Rozmowa z synem*, performance, Performance Platform, Galeria Labirynt, 2024. Fot. Wojtek Radzki.

1.2. Źródła inspiracji

Jestem aktywnym artystą posługującym się wieloma mediami, jednakże głównym obszarem mojej twórczości stał się performance. Moje podejście do niego, jak również do innych form aktywności artystycznej, zmieniało się na przestrzeni lat, jednak w mojej praktyce stale obecne są pewne elementy wspólne. Jednym z najważniejszych pozostaje dla mnie namysł nad statusem sztuki oraz nad sposobami jej funkcjonowania w szerszym polu kulturowym.

Istotnym punktem odniesienia stała się dla mnie książka Thomasa Kuhna *Struktura rewolucji naukowych*. Kuhn opisuje rozwój nauki poprzez relację pomiędzy stabilnością a kryzysem. W okresie tzw. nauki normalnej dominują niekwestionowane założenia oraz zgoda co do sposobów formułowania i rozwiązywania problemów badawczych. Naukowcy działają wówczas w ramach obowiązującego paradygmatu, traktując jego podstawowe przesłanki jako oczywiste, naturalne i niewymagające uzasadnienia. Praktyka badawcza polega na stopniowym doprecyzowywaniu istniejących teorii, rozwijaniu ich konsekwencji oraz rozwiązywaniu problemów wyznaczonych przez przyjęty model świata. Jest to proces z natury konserwatywny, ukierunkowany na potwierdzanie i wzmacnianie obowiązujących struktur myślenia.

Dopiero moment kryzysu otwiera możliwość głębszej refleksji nad fundamentami teorii, prowadząc do przekształceń, które nabierają charakteru rewolucyjnego. W tym kontekście szczególnie istotne stało się dla mnie pojęcie anomalii — zjawisk, które nie mieszczą się w ramach istniejącego paradygmatu. Anomalia mobilizuje wysiłek techniczny i metodologiczny, prowokuje do poszukiwania alternatywnych wyjaśnień i nierzadko staje się impulsem do lokalnych modyfikacji ogólnej teorii. Może również ujawniać symptomy konieczności zmiany podstawowych pojęć lub struktur, w których dotąd poruszała się dana dyscyplina.

W mojej praktyce artystycznej obszar anomalii — tego, co nie pasuje, co wyłamuje się z przyjętych reguł i form — stał się istotnym polem badawczym. To właśnie w takich sytuacjach rozpoznaję potencjał przekształcania zarówno języka sztuki, jak i sposobów jej rozumienia.

Kolejnym ważnym punktem odniesienia był dla mnie esej Dicka Higginsa *Intermedia*. Koncepcja intermediiów pozwalała opisać realizacje artystyczne, które wymykały się klasycznym klasyfikacjom i nie mieściły się w ramach jednej dyscypliny. W tym ujęciu anomalia nie była problemem, lecz impulsem do rozszczęlnienia granic medium oraz obowiązujących podziałów w sztuce. To, co wykraczało poza ustalone ramy, stawało się czynnikiem realnie poszerzającym pole sztuki i zmieniającym sposoby jej definiowania.

Równie istotnym odniesieniem była dla mnie twórczość Josepha Beuysa oraz jego myślenie o rzeźbie. Szczególne znaczenie miała dla mnie procesualność, rozumiana jako kształtowanie formy rozgrywające się w czasie. W tej perspektywie rzeźba nie musi mieć charakteru trwałego obiektu, lecz może istnieć jako proces, sytuacja lub działanie. Performance zacząłem postrzegać jako formę rzeźbiarską — kształtującą się w czasie i relacjach. We wczesnych pracach traktowałem własne ciało i działanie jako podstawowy materiał rzeźbiarski.

Swoją działalność artystyczną rozpoczynałem w latach 90. XX wieku, w erze przedinternetowej, kiedy materiały ikonograficzne dotyczące sztuki performance były trudno dostępne. Jeszcze w tym okresie miałem możliwość oglądania na żywo działań wybitnych artystów tego nurtu, takich jak Zbigniew Warpechowski, Jerzy Bereś, Jan Świdziński, Przemysław Kwiek, Ewa Zarzycka, Emmet Williams, Zdzisław Kwiatkowski, Boris Nieslony, Alistair McLennan czy Jacques Van Poppel. Choć performance wytwarzał znacznie bardziej bezpośrednią relację z publicznością niż inne wydarzenia z obszaru sztuk wizualnych, bezpośrednie interakcje z widzami należały wówczas do rzadkości i były raczej niepożądane. W takim duchu kształtowały się również moje pierwsze działania.

Zmiana zaczęła następować w momencie, gdy w swoich pracach zacząłem świadomie otwierać się na interakcję z publicznością. Wpłynęły na to zarówno lektura eseju Rolanda Barthesa Śmierć autora i pogłębione rozumienie koncepcji Beuysa, jak i działania Łodzi Kaliskiej, w tym happening uliczny Przegrodzenie ulicy czarną wstęgą dla zrobienia zamieszania i odwrócenia uwagi w celu narzucenia białej płachty na grupę osób, skrępowania ich i walenia po dupach. Punktem zwrotnym stał się cykl performance'ów Gra, realizowany w latach 1998–2005, oparty w całości na interakcji z publicznością.



II. 2. *Gra*, performance, Międzynarodowy Festiwal Performance „Preavis de Desorde Urbain”, Marsylia, Francja, 2008 Fot. Sylvie Fremiot

Gra była próbą odpowiedzi na pytanie, czy zbiorowa, dobrowolna nagość jest możliwa w przestrzeni galerii. Przebieg performance'u przypominał rozgrywkę o jasno określonych zasadach, której sensem było zdejmowanie kolejnych warstw ubrań aż do całkowitej nagości. Każda osoba mogła w dowolnym momencie opuścić strefę gry i przejść do strefy niegrających. Wygrywali ci, którym udało się dotrzeć do końca rozgrywki. Działanie wykorzystywało transgresyjny potencjał publicznej nagości — rozumianej jako gest wyzwolenia, niezgody i odrzucenia mieszczańskich norm. Nagość stawała się tu nośnikiem witalnej siły, symbolem czystości i bezbronności, powrotu do natury oraz krytyki społecznego porządku.



Il. 3. *Gra*, (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot



Il. 4. *Gra*, (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot

Jednym z podstawowych założeń Gry było postawienie zadania z pozoru niemożliwego oraz potraktowanie performance'u jako laboratorium sprawdzającego granice uczestnictwa i zgody. Istotnym odniesieniem była dla mnie również koncepcja „śmierci autora” Rolanda Barthesa. Zależało mi na zatarciu granicy między performerem a publicznością oraz na tym, by współuczestnicy stali się równorzędnymi — a czasem ważniejszymi ode mnie — aktorami wydarzenia. Choć inicjowałem działanie i proponowałem reguły, powodzenie performance'u było całkowicie uzależnione od świadomej partycypacji publiczności.

Tak rozumiana partycypacja była dla mnie formą anomalii: przesunięciem granic, które podważa utrwalone definicje i reguły sztuki. Gra działała więc jak mechanizm rozszczelniania — nie tylko relacji scena-widownia, lecz także granic dyscypliny i sposobów, w jakie performance bywa rozumiany i praktykowany.

Doświadczenia zebrane w cyklu *Gra* stały się dla mnie punktem wyjścia do dalszego przesunięcia akcentu z performance'u jako sytuacji granicznej w stronę bardziej złożonych struktur relacyjnych. Praktyka oparta na partycypacji, negocjowaniu reguł oraz uzależnieniu przebiegu działania od decyzji uczestników doprowadziła mnie do cyklu *Tiny Therapeutic Theatre* — najważniejszego

i najpełniej rozwiniętego etapu mojej twórczości, opisanego w pracy doktorskiej *Tiny Therapeutic Theatre* – metody sprzeciwu wobec kontroli w sztuce i jej instytucjach.

„Teatrzyki terapeutyczne” stanowiły próbę pogłębienia refleksji nad rolą widza i jego współudziałem w wytwarzaniu sensów oraz form kultury sztuki. O ile *Gra* operowała sytuacją otwartej transgresji, o tyle *Tiny Therapeutic Theatre* przenosiły napięcie w obszar subtelniejszych mechanizmów kontroli, zależności i negocjacji, ujawniających się w relacji pomiędzy artystą, odbiorcą i instytucjonalnym kontekstem sztuki.

Cykl *Tiny Therapeutic Theatre* można odczytywać w perspektywie zaproponowanej przez Thomasa Kuhna jako praktykę konsekwentnie lokującą się po stronie anomalii. Były to działania podejmujące w sztuce to, co z punktu widzenia obowiązujących reguł i instytucjonalnych przyzwyczajień pozostawało wątpliwe, nieoczywiste lub wręcz niedozwolone. Dotyczyło to przede wszystkim radykalnego zwiększenia udziału publiczności, uzależnienia przebiegu performance’u od jej decyzji oraz świadomego osłabienia centralnej roli performerera. Sprawczość była w dużej mierze przenoszona na uczestników, a tradycyjny podział na scenę i widownię ulegał systematycznemu zatarciu.



II. 5. *The Tiny Therapeutic Theatre*, performance, *Future of the Imagination 5*, *International Performance Art Event*, Sculpture Centre, Singapur 2008, Fot. Vincent Chow

Myślenie o performance'ie jako procesie kształtowania relacji wyrasta w mojej praktyce z koncepcji rzeźby Josepha Beuysa, jednak przyjmuje inną formę niż ta proponowana przez artystę. O ile u Beuysa relacyjność wpisana jest w szeroką wizję rzeźby społecznej, o tyle w Tiny Therapeutic Theatre zostaje ona poddana operacjonalizacji w mikroskali konkretnych sytuacji performatywnych. Relacja nie jest tu postulatem ani metaforą, lecz dynamicznym procesem negocjacji, napięć i przesunięć, który ujawnia mechanizmy władzy, kontroli i współuczestnictwa obecne zarówno w samej sztuce, jak i w jej instytucjonalnym otoczeniu.

Konsekwencją doświadczeń wypracowanych w cyklu Tiny Therapeutic Theatre było trwałe przesunięcie mojego myślenia o performance'ie i rzeźbie w stronę działań, w których kluczowe stają się relacje, negocjacje i procesualność. Wypracowane w tym okresie strategie partycypacyjne oraz mechanizmy rozszczelniania kontroli zaczęły funkcjonować jako stałe narzędzia mojej praktyki, niezależnie od tego, czy dana realizacja przyjmowała formę performance'u, obiektu, instalacji czy działania o charakterze sytuacyjnym.

W kolejnych realizacjach coraz wyraźniej interesowało mnie badanie granic sprawczości, odpowiedzialności i współobecności, a także napięć powstających pomiędzy intencją artysty a działaniem uczestników. Performance przestawał być jednorazowym wydarzeniem, a rzeźba — zamkniętym obiektem. Obie formy zaczęły funkcjonować jako procesy rozciągnięte w czasie, otwarte na nieprzewidywalność i zależne od kontekstu społecznego, instytucjonalnego i afektywnego.

Ten sposób pracy stał się podstawą dla późniejszych cykli i realizacji, w których konsekwentnie rozwijałem myślenie o sztuce jako polu relacyjnym oraz o działaniu artystycznym jako narzędziu ujawniania i testowania struktur władzy, norm i kontroli obecnych w codziennych praktykach kulturowych.

Zanim przejdę do dalszej części analitycznej poświęconej konkretnym realizacjom artystycznym, chcę wprowadzić jeszcze jeden istotny wątek, który wpłynął na moje postrzeganie sztuki, a zwłaszcza sztuk performatywnych — rolę artysty w procesie tworzenia oraz znaczenie udziału publiczności. Chodzi o doświadczenia wyniesione ze współpracy teatralnej.

W latach 2009–2014 współpracowałem z dramaturgami Arturem Pałygą i Piotrem Rowickim oraz reżyserem Piotrem Ratajczakiem. W wyniku tej współpracy powstały trzy spektakle: Tak wiele przeszliśmy, tak wiele przed nami (tekst: Artur Pałyga, reż. Piotr Ratajczak, 2009, Teatr Polski w Bielsku-Białej), Królowie dowcipu (tekst: Piotr Rowicki, reż. Piotr Ratajczak, 2011, Teatr Polski w Bielsku-Białej) oraz Niewierni (tekst: Piotr Rowicki, reż. Piotr Ratajczak, 2011, Teatr Łąźnia Nowa w Krakowie).

Współpraca rozpoczęła się od spektaklu *Tak wiele przeszliśmy, tak wiele przed nami*, do którego Piotr Ratajczak zaprosił — obok zawodowych aktorów — osoby niezwiązane profesjonalnie z teatrem, w tym mnie. Nasza obecność na scenie opierała się na pozostawianiu sobie oraz na publicznym opowiadaniu własnych historii. Indywidualne wspomnienia, doświadczenia i anegdoty — w dużej mierze improwizowane w trakcie prób — stały się materiałem wyjściowym do budowy tekstu dramatycznego. Artur Pałyga pracował metodą uważnego słuchania i zapisu, przekształcając te wypowiedzi w strukturę dramatu. Spektakl był prezentowany na licznych ogólnopolskich festiwalach teatralnych oraz zakwalifikowany do programu „Teraz Polska”, realizowanego przez Instytut Teatralny im. Zbigniewa Raszewskiego, w ramach którego był pokazywany w wielu miastach w całej Polsce.

Doświadczenia teatralne nie tylko poszerzyły moją wiedzę na temat własnego potencjału twórczego oraz różnych aspektów bycia na scenie i bycia performerem, lecz także ukształtowały moje podejście do partycypacji. Funkcjonując w roli uczestnika procesu teatralnego, uczyłem



II. 6. Od lewej: „Bolec” i „Osa”, żołnierze z 18. Bielskiego Batalionu Powietrznodesantowego podczas spektaklu *Bitwa o Nangar Khel*, na IV Międzynarodowym Festiwalu Teatralnym *Boska Komedja*, Teatr Łażnia Nowa, Kraków, 2011. Fot. Piotr Subik

się, w jaki sposób można uruchamiać w jednostce zaangażowanie, gotowość do działania i współuczestnictwa. Okazało się to szczególnie istotne w kontekście mojej praktyki performatywnej, w której publiczność często nie była przygotowana na aktywny udział w wydarzeniu. Praca w teatrze pozwoliła mi wykształcić narzędzia oraz wyobraźnię umożliwiające szybkie, bezpośrednie aktywizowanie uczestników i włączanie ich w proces twórczy.

Istotne było dla mnie również to, że po raz pierwszy funkcjonowałem w procesie twórczym, w którym nie byłem ani inicjatorem, ani głównym kreatorem zdarzenia. Moja rola sprowadzała się do uruchamiania w sobie określonych zachowań, wspomnień i sposobów mówienia. To przesunięcie perspektywy — od autora ku uczestnikowi i wykonawcy — miało istotny wpływ na moje dalsze rozumienie i praktykowanie performance'ów partycypacyjnych.

Chcę w tym miejscu odnieść się jeszcze do jednego doświadczenia o charakterze teatralnym, które stanowi domknięcie tego wątku. Dotyczy ono spektaklu Nangar Khel, realizowanego w Teatrze Polskim w Bielsku-Białej w 2011 roku (reżyseria: Łukasz Witt-Michałowski, dramaturgia: Artur Pałyga). Przedstawienie odnosiło się do wydarzeń w Afganistanie oraz głośnej wówczas sprawy odpowiedzialności polskich żołnierzy za ostrzał wioski Nangar Khel i śmierć cywilów. Sprawa ta miała w Bielsku-Białej szczególny rezonans, ponieważ dotyczyła żołnierzy z plutonu „Delta” 18. Batalionu stacjonującego w tym mieście, a więc osób, wobec których lokalna społeczność żywiła silne, często skrajne emocje.

W trakcie rozmów poprzedzających pracę nad spektaklem — prowadzonych wspólnie z Arturem Pałygą i Łukaszem Witt-Michałowskim — zaproponowałem rozwiązanie polegające na zaproszeniu do udziału w przedstawieniu rzeczywistych żołnierzy oskarżonych w tej sprawie. Była to propozycja świadomego przekroczenia bezpiecznej konwencji teatru jako przestrzeni reprezentacji i dystansu. Interesowało mnie przywrócenie idei teatru w jego greckim, źródłowym sensie — jako miejsca wspólnego przeżywania wydarzeń, które bezpośrednio dotyczą danej społeczności, oraz ponownej konfrontacji z nimi w przestrzeni publicznej.

Obecność żołnierzy — występujących pod pseudonimami Osy Bolca i Borysa — w realnych mundurach, pojawiających się na scenie w końcowej części spektaklu, działała jako silny moment zawieszenia teatralnej reprezentacji. Nie byli to anonimowi uczestnicy wydarzeń, lecz osoby, wobec których społeczność Bielska-Białej miała jasno ukształtowane emocje i opinie. Dzięki temu spektakl nie funkcjonował jako uniwersalna opowieść o wojnie czy przemocy, lecz jako lokalne, wspólnotowe doświadczenie ponownego przeżywania wydarzeń dotyczących konkretnych ludzi i konkretnego miejsca.

Przytoczone tu przykłady pokazują, że konsekwentnie interesują mnie anomalie rozumiane jako przebiecia konwencji i naruszenia „bezpiecznego” podziału na sztukę i życie. W teatrze



II. 9. Plakat do spektaklu *Niewierni*, premiera 08.11.2011, Teatr Łażnia Nowa, Kraków.
Źródło: Encyklopedia Teatru Polskiego



II. 10. Scena ze spektaklu *Niewierni*, premiera 08.11.2011, Teatr Łażnia Nowa, Kraków.
Źródło: Teatr Łażnia Nowa

W mojej praktyce te „przebicia” konwencji oraz praca na granicy sztuki i życia stanowią stały punkt odniesienia i prowadzą bezpośrednio do pierwszego analizowanego cyklu performance’ów. Pierwszym i kluczowym etapem rozwinięcia tej logiki był cykl Tiny Therapeutic Theatre, któremu poświęcona została moja praca doktorska *Tiny Therapeutic Theatre – metody sprzeciwu wobec kontroli w sztuce i jej instytucjach*. Cykl ten stanowił konsekwentną próbę badania mechanizmów partycypacji, sprawczości oraz relacji władzy w obrębie sytuacji performatywnych. Interesowało mnie tworzenie takich struktur działań, które — poprzez pozorne przesunięcia, drobne interwencje i sytuacje graniczne — ujawniały ukryte reguły funkcjonowania sztuki oraz jej instytucjonalne uwarunkowania.

W perspektywie zaproponowanej przez Thomasa Kuhna *Tiny Therapeutic Theatre* można traktować jako obszar pracy na anomaliami — działaniach, które nie mieszczą się w obowiązujących modelach praktyki artystycznej, a jednocześnie pozwalają testować ich granice. Anomalia nie jest tu celem samym w sobie, lecz narzędziem rozszczelniania dyscypliny i badania potencjału poszerzenia pola sztuki poprzez zmianę relacji między artystą, uczestnikiem i kontekstem instytucjonalnym.

Tę samą strategię pracy z anomalią rozwijałem również w późniejszych realizacjach performatywnych, podejmując próby konfrontowania sztuki z realnością społeczną, historyczną i symboliczną. W dalszej części odwołam się do wybranych przykładów ilustrujących ten sposób myślenia i działania, takich jak 100 Years of Bauhaus (International Malamut Performance Festival, Galeria Plato, Ostrawa, 2019) oraz Checking Point (Préavis de désordre urbain – International Performance Art Festival, Marsylia, 2016).

1.3. Zawieszenie działania

W mojej praktyce performatywnej sens nie rodzi się przede wszystkim z akcji, lecz z trwania. Brak działania nie jest tu pustką, lecz intensywnym stanem relacyjnym i wyobraźniowym. Najbardziej radykalnym przykładem takiego myślenia o czasie jest performans *Sen*. W tym działaniu nie „dzieje się” nic w sensie dramaturgicznym, a jednak wydarza się bardzo wiele na poziomie relacji między uczestnikami, cielesnej obecności i wspólnego doświadczenia pasywności. Zawieszenie działania staje się tu podstawową formą partycypacji i podważa samą ideę, że wydarzenie performatywne musi być zdarzeniem rozgrywającym się według logiki następstwa i kulminacji.



Il. 11. Uczestnicy performance grający na kieliszkach w lesie. *Muzyka much*, performance, 10. Międzynarodowy Festiwal Sztuk Efemerycznych *KONTEKSTY*, Sokołowsko, 2020.
Fot. Karolina Breguła

Podobne przesunięcie dotyczy sposobu, w jaki rozumiem scenariusz. W modelu teatralnym scenariusz funkcjonuje jako plan sensu: określa znaczenie działań, ich kolejność i cel, a autor posiada uprzywilejowaną wiedzę o tym, „co chce powiedzieć”. W moich działaniach scenariusz działa raczej jako zbiór reguł gry — podobnych do reguł rozgrywki sportowej — które porządkują sytuację, lecz nie przesądzają jej przebiegu ani znaczenia. Sens nie jest realizacją założonego planu, lecz efektem interakcji i relacji, a wynik pozostaje nie w pełni przewidywalny także dla mnie jako artysty. Oznacza to również świadome osłabienie pozycji twórcy jako podmiotu kontrolującego sens i hierarchię sytuacji performatywnej.

Trzecim istotnym polem napięć jest kwestia widzialności i reprezentacji. Performance może być częściowo lub całkowicie niewidoczny, a jego wizualny aspekt nie musi stanowić głównego nośnika znaczenia. Coraz ważniejsze staje się odbieranie napięcia, relacji i sytuacji, a także konceptualne przeżywanie rzeźby jako pola sił, które trzeba sobie wyobrazić. Performance *Sen* można sobie wyobrazić jako rzeźbę zbudowaną z energii osób śpiących; w *Checkpoint* sens konstruuje się w napięciu pomiędzy porządkami kontroli i bezruchu; w *Rozmowie z Synem* rzeźba ujawnia się jako napięcie pomiędzy porządkiem sztuki a porządkiem relacji rodzinnej.

Kulminacją tych wątków jest cykl *Rozmowa z Synem*, w którym krytyka teatralności koncentruje się w figurze matki. Matka nie reprezentuje, nie „gra”, nie realizuje scenariusza i nie wchodzi w porządek sztuki. Wnosi natomiast inny porządek czasu, sensu i władzy — porządek życia, doświadczenia i relacji — który nie daje się w pełni przejąć ani rozstrzygnąć poprzez mechanizmy performance’u. W tym sensie praca nie zmierza do harmonizacji sprzecznych porządków, lecz do ich świadomego uruchomienia i utrzymania w napięciu.



II. 12. *Muzyka much*, (j.w.). Fot. Karolina Breguła

Poniższe trzy realizacje pokazują te założenia w działaniu: każda z nich jest próbą „anomalii” rozumianej jako celowe naruszenie oczekiwań dotyczących czasu, scenariusza, widzialności i sprawczości — po to, by ujawnić, jak organizują one relacje w polu sztuki.

1.4. Anomalie – przykłady

Jako przykłady niech posłużą trzy performance zrealizowane w latach *100 Years of Bauhaus*, zaprezentowana podczas International Malamut Performance Festival w Galerii Plato w Ostrawie (2019), oraz *Checking Point*, pokazany w przestrzeni publicznej w ramach *Préavis de désordre urbain – International Performance Art Festival* w Marsylii (2016), *Sen* pokazany również w ramach festiwalu *Préavis de désordre urbain – International Performance Art Festival Theatre les Bernardines*.

Analizując praktyki partycypacyjne w sztukach performatywnych, można wyróżnić dwa skrajne bieguny, pomiędzy którymi lokuje się większość realizacji. Z jednej strony znajdują się strategie oparte na delegowaniu działań i uprzedmiotowieniu uczestników — charakterystyczne m.in. dla prac Santiago Sierry — w których udział osób spoza świata sztuki bywa sprowadzony do pracy „na zlecenie”, często odpłatnej. W tym przypadku uprzedmiotowienie nie jest błędem, lecz świadomie użytym narzędziem krytyki relacji władzy, ekonomii i przemocy symbolicznej. Z drugiej strony sytuują się praktyki partycypacyjne oparte na długotrwałej, negocjowanej współpracy, rozciągniętej w czasie, w której sens działania, jego forma oraz zakres uczestnictwa są stopniowo wypracowywane w procesie wspólnym.

Z perspektywy artysty obie te strategie niosą ze sobą określone ograniczenia. Szczególnie w działaniach partycypacyjnych opartych na współpracy rozłożonej w czasie pojawia się ryzyko przesunięcia akcentu z praktyki artystycznej w stronę warsztatu lub arteterapii. Warsztat z definicji realizuje cele dydaktyczne: opiera się na ustalonych ramach, zadaniach i kryteriach, które porządkują przebieg pracy oraz kierunkują jej rezultaty. W takiej formule sztuka łatwo zostaje potraktowana jako narzędzie nauczania, a nie jako autonomiczna praktyka artystyczna. Arteterapia natomiast, choć korzysta z narzędzi sztuki, nie stawia sobie celów artystycznych, lecz terapeutyczne; sztuka pełni w niej funkcję instrumentalną. Z perspektywy mojej praktyki są to kierunki problematyczne i nieinteresujące, jeśli nie zostają podniesione do poziomu refleksji meta.

Z tego powodu zadaniem, jakie sobie postawiłem, było wypracowanie takiej formy partycypacji, która byłaby intensywna i sprawcza, a jednocześnie realizowana „tu i teraz” — bez wcześniejszego przygotowania uczestników, bez długotrwałego procesu negocjacji oraz bez wchodzenia w logikę warsztatu czy terapii. Interesowało mnie stworzenie warunków, w których decyzje osób obecnych

na miejscu realnie wpływają na przebieg i kształt performance, lecz nie są redukowane ani do roli wykonawców poleceń, ani do roli „uczniów” czy „podopiecznych”.



Il. 13. *The Tiny Therapeutic Theatre*, performance, Biennale Democrazia Cavallerizza Reale, uryn, Włochy 2009. Fot. Luigi Coppola



Il. 14. *The Tiny Therapeutic Theatre*, performance (j.w). Fot. Luigi Coppola



Il. 15. Działanie kolektywne. Osoba grająca na werblu nadaje rytm grupie tanecznej, osoby rysujące starają się zapisać partyturę przy pomocy poziomych linii. *The Tiny Therapeutic Theatre*, performance (j.w). Fot. Luigi Coppola

W tej perspektywie anomalia — rozumiana w sensie zaproponowanym przez Thomasa Kuhna — staje się narzędziem pracy. Chodzi o takie projektowanie sytuacji performatywnych, które narusza obowiązujące przyzwyczajenia odbiorcze i testuje granice tego, co w danym paradygmacie uznawane jest za uczestnictwo, sprawczość i doświadczenie sztuki. W tym sensie anomalia staje się metodą pracy, a trzy poniższe realizacje pokazują procesy, które prowadzą do wypracowania własnych modeli partycypacji.

W performance *Sen* (najpełniej zrealizowanym w Marsylii w 2010 roku) partycypacja polegała na czymś pozornie sprzecznym z uczestnictwem: na zaśnięciu. Warunkiem powodzenia działania była zbiorowa pasywność — sen jako wspólne „zaangażowanie”, które jednocześnie wyklucza świadome uczestniczenie. Performance wymagał więc nie tyle perswazji, co zaprojektowania warunków: późnej pory, zmęczenia festiwalem, odpowiedniej przestrzeni oraz prostego, transowego bodźca dźwiękowego. Interesowało mnie przesunięcie granicy tego, co uznaje się za aktywny wkład w zdarzenie performatywne, oraz potraktowanie snu jako materiału rzeźbiarskiego: jako chwilowej, wspólnej formy budowanej przez obecność, ciała, emocje i wyobrażenie o „rzeźbie” tworzonej przez śpiących ludzi.

W realizacji *100 Years of Bauhaus* (Galeria Plato, Ostrawa, 2019) partycypacja została zaprojektowana jako krótka, intensywna czynność, której efekt nie jest „występem” uczestników, lecz materialno-dźwiękowym rezultatem działania. Publiczność wykonywała jedno proste zadanie: rzuty talerzami do wiader układających się w napis „Bauhaus”. Wytworzona w ten sposób „muzyka” i „rzeźba dźwiękowa” opierały się na przypadku, ale był to przypadek zawężony regułą. To pozwalało uniknąć pułapki amatorskiego „starania się” i różnic kompetencji, a zarazem uruchamiało silną ekspresję i wspólnotową dynamikę. Sprawczość uczestników działała tu poprzez energię gestu i jego zbiorową kumulację, a nie poprzez deklarowaną kreatywność.

W performance *Checkpoint* (Marsylia) punktem wyjścia była krytyczna refleksja zainspirowana Bourdieu: pytanie o estetykę jako narzędzie dystynkcji i przemocy symbolicznej, a także o możliwość stworzenia działania, którego intensywność nie opiera się na atrakcyjności wizualnej. Stąd decyzja o niemal całkowitym zminimalizowaniu widzialności performance: działanie rozgrywało się we wnętrzu zamkniętej tymczasowo wzniesionej dla potrzeb działaniakonstrukcji, ustawionej w przestrzeni miejskiej, Partycypacja była tu oparta na zaufaniu, bliskości i fizycznej obecności: uczestnicy wchodzili do środka i w ciszy doświadczali wspólnego leżenia, uspokojenia i uścisku, w kontakcie z dźwiękami miasta dochodzącymi z zewnątrz. W tym przypadku „anomalia” polegała na odwróceniu logiki widowiska: performance pozostawał realny i intensywny, a jednocześnie niemal pozbawiony reprezentacji.

Te trzy prace pokazują różne sposoby wypracowywania mojej własnej formy partycypacji: takiej, która nie uprzedmiotawia uczestników wprost, nie wymaga długiego procesu negocjacji, a jednak



II. 16. Kolektywny rysunek metodą tzw ślepego telefonu. *The Tiny Therapeutic Theatre*, performance, 6 Festiwal Performance *Koło Czasu*, Centrum Sztuki Współczesnej *Znaki Czasu*, Toruń, 2012. Fot. Martyna Wolna

przenosi znaczną część sprawczości na obecnych i uzależnia od nich powodzenie zdarzenia. Wspólnym mianownikiem jest projektowanie warunków, w których „udział” nie sprowadza się do wykonywania poleceń ani do deklaracji kreatywności, lecz staje się realnym materiałem działania: snem, gestem, energią zbiorową, zaufaniem, bliskością i nieprzewidywalnością sytuacji. W tym sensie są to studia nad anomalią jako metodą — narzędziem rozszczelniania reguł i poszerzania granic tego, co w performance może być uznane za uczestnictwo, formę i sens.

Punktem wyjścia dla moich działań performatywnych jest przekonanie, że kantowska idea bezinteresowności estetycznej nie przystaje do współczesnych warunków funkcjonowania sztuki. Sądy estetyczne nie są neutralne ani uniwersalne, lecz pozostają ściśle związane z ukształtowanym społecznie habitusem. W tym sensie gust – rozumiany jako zdolność oceniania i uczestniczenia w kulturze – jest wypadkową posiadanego kapitału kulturowego i symbolicznego.

Kultura prawomocna, reprodukowana przez instytucje sztuki, zajmuje zatem pozycję arbitralną, choć przedstawianą jako naturalna i oczywista. Arbitralność ta ujawnia się nie tylko w doborze treści, lecz także w narzucaniu form uczestnictwa: sposobów reagowania, mówienia o sztuce i jej

„właściwego” rozumienia. Mechanizm ten utrwała hierarchie i działa jako przemoc symboliczna, szczególnie skuteczna dlatego, że bywa akceptowana również przez tych, których dotyczy.

Jedną z możliwych przeciwwag dla tej tendencji jest bezużyteczność sztuki w ujęciu Adorno, pojmowana nie jako brak sensu, lecz jako odmowa instrumentalnego przekazywania treści ideologicznych. Bezუżyteczność ta może stanowić potencjał krytyczny wobec kultury podporządkowanej logice produktywności, efektywności i kompetencji. Interesuje mnie projektowanie takich sytuacji, które pozostają ideologicznie „nieefektywne” i nie służą sprawdzaniu kulturowych kompetencji uczestników.

Z tego wynika praktyczny problem kosztów uczestnictwa w kulturze. Kontakt ze sztuką bywa obciążony niepewnością, wstydem i lękiem przed demaskacją własnej niewiedzy. Napięcie to nie wynika z braku wrażliwości, lecz z arbitralnych norm uczestnictwa, które wymagają kapitału kulturowego i grożą symbolicznym wykluczeniem. W efekcie część osób uczestniczy „wbrew sobie”, podejmując wysiłek dostosowania się do oczekiwanej formy odbioru.



II. 17. *The Tiny Therapeutic Theatre*, performance, Polish Power Players, XPACE Cultural Centre, Toronto, Kanada, 2009. Fot. Miklos Legrady. 2009

W odpowiedzi na to napięcie poszukuję takich form partycypacji, które nie wymagają kompetencji, interpretacji ani deklaratywnego zaangażowania. Interesuje mnie współobecność oparta na minimalnych, wspólnych stanach ciała (takich jak na przykład spanie) – które nie podlegają estetycznej ocenie i nie dają się łatwo wpisać w hierarchie gustu. Partycypacja nie jest tu programem aktywności, lecz wejściem w warunki, które kształtują zachowanie bez presji „rozumienia”.

Sen,

Międzynarodowy festiwal performance Preavis de desorde urbain, Theatre les Bernardines, Marsylia, Francja 2010

W performance *Sen* partycypacja opiera się na zaśnięciu. *Sen* zawiesza mechanizmy dystynkcji: niezależnie od habitusu uczestników, różnice kapitału kulturowego tracą w nim znaczenie. W tym sensie *Sen* staje się modelem utopijnej sytuacji, w której kapitał kulturowy i symboliczny nie determinują sposobu uczestnictwa. Działania tego typu nie znoszą całkowicie przemocy symbolicznej wpisanej w pole sztuki, lecz modyfikują jej działanie, przesuwając ciężar z wymagań



II. 18. *Sen (The Dream)*, performance, Międzynarodowy Festiwal Performance *Preavis de Desorde Urbain*, Theatre les Bernardine, Marsylia, Francja, 2010. Fot. Sylvie Fremiot



II. 19. *Sen (The Dream)*, (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot

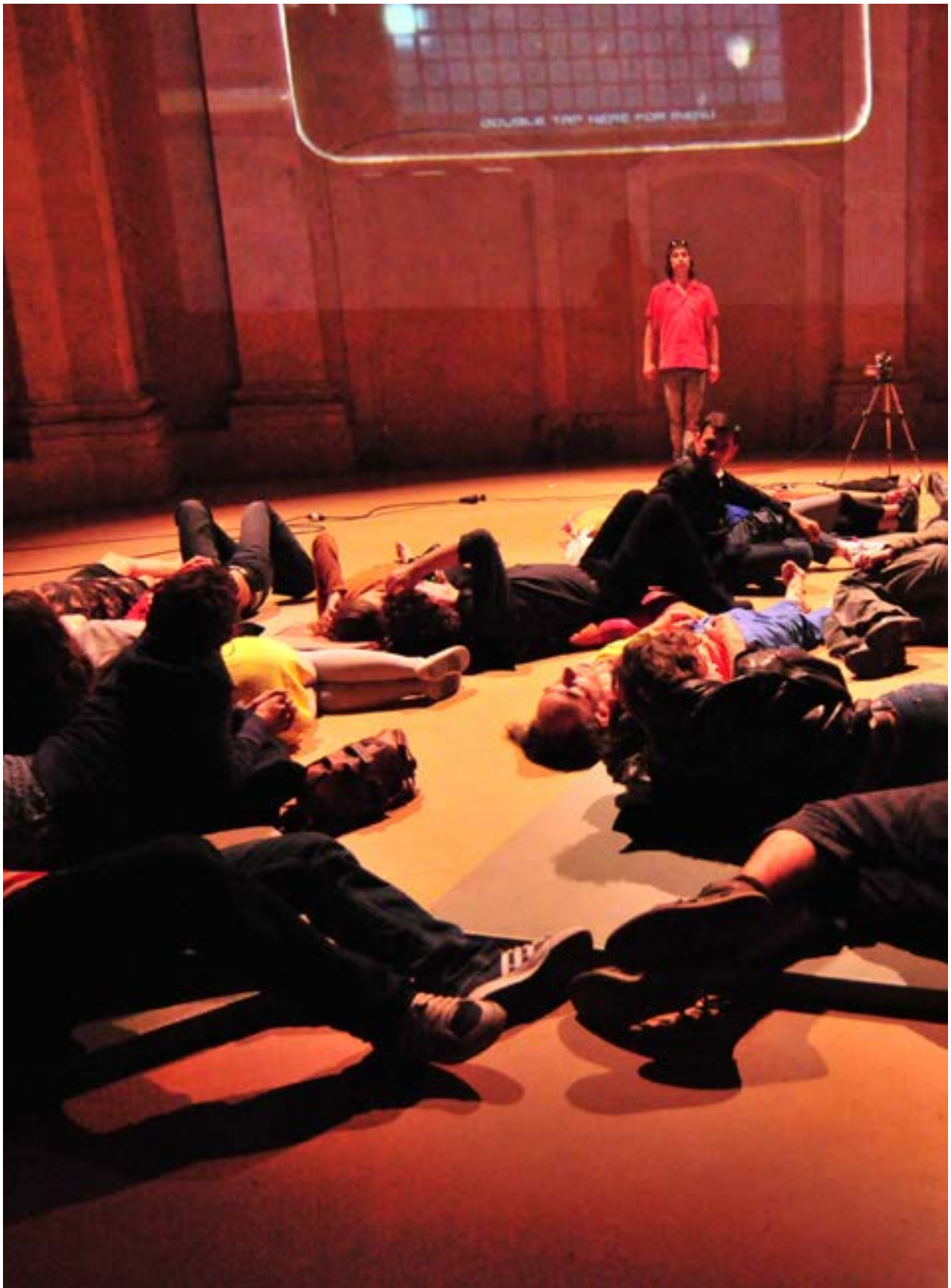
i oceny na wspólny stan obniżający napięcie związane z uczestnictwem. Performance *Sen* wynika z długofalowego cyklu *Tiny Therapeutic Teacher*, którego celem było łagodzenie lęku i niepewności wobec sztuki poprzez zawieszanie wymagań organizujących relację instytucji i odbiorcy.

Podstawowym założeniem performance'u *Sen* było doprowadzenie jak największej liczby uczestników – najlepiej wszystkich – do zaśnięcia. Partycypacja nie miała polegać na aktywnym działaniu ani na wykonywaniu zadań, lecz na wejściu w sytuację, w której sen staje się jedyną i wystarczającą formą udziału. Interesowało mnie sprawdzenie, czy możliwe jest współtworzenie działania poprzez radykalne ograniczenie aktywności, a nawet jej zawieszenie. W tym sensie *Sen* zakładał partycypację pozbawioną hierarchii, oceny i wymogu „właściwego” zachowania. Sytuacja ta miała sprzyjać obniżeniu napięcia związanego z uczestnictwem, a samo uczestnictwo nie potrzebowałoby interpretacji ani deklaracji, ani potwierdzania własnej pozycji w polu kultury.

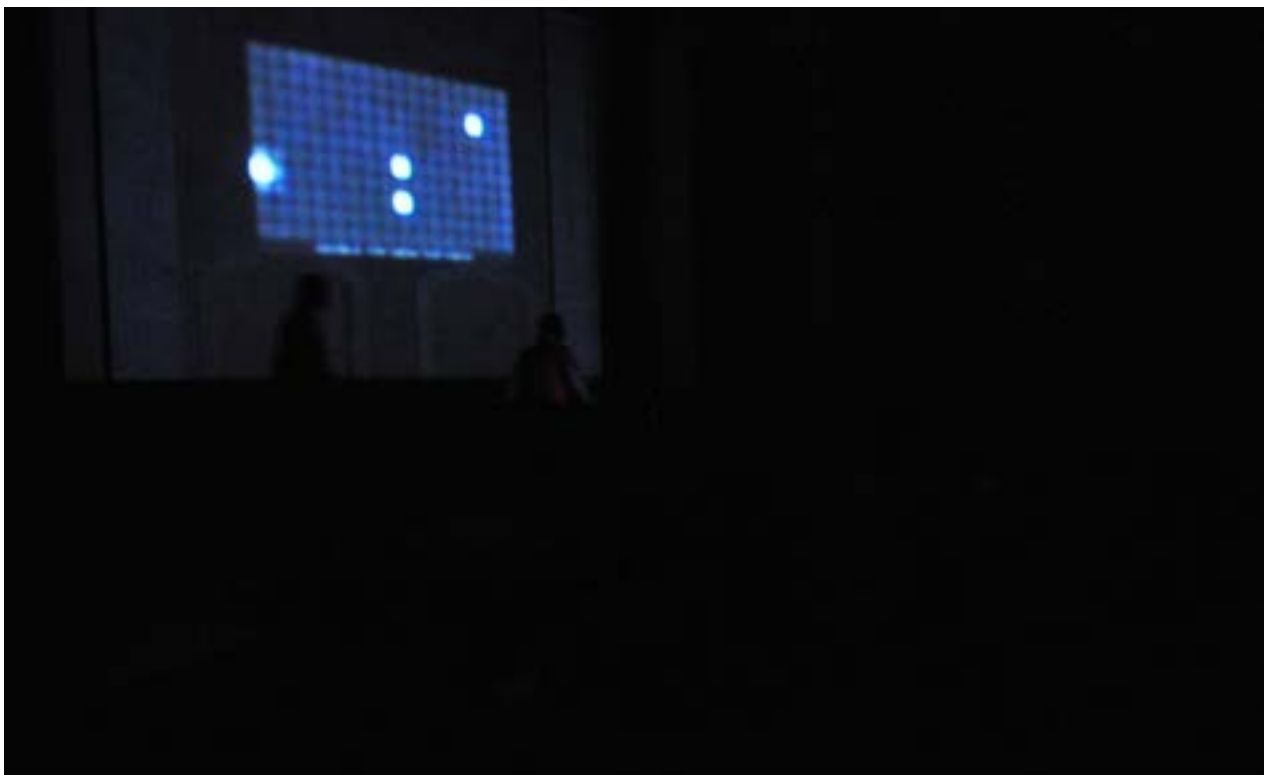
Realizacja performance *Sen* nie opierała się na perswazji ani instrukcjach, lecz na zaprojektowaniu warunków sprzyjających wyciszeniu. Kluczowe znaczenie miały: późna pora, zmęczenie uczestników po intensywnym programie festiwalu, odpowiednia przestrzeń oraz ograniczenie bodźców.



II. 20. *Sen (The Dream)*, (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot



II. 21. *Sen (The Dream)*, (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot



II. 22. *Sen (The Dream)*, performance (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot



II. 23. *Sen (The Dream)*, (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot



II. 24. *Sen (The Dream)*, (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot



II. 25. *Scena przedstawiająca przebudzenie się partycypującej w performance publiczności.*
Sen (The Dream), (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot

Istotnym elementem przygotowania było stworzenie jednolitego środowiska dźwiękowo-wizualnego. Na dużym ekranie wyświetlana była mobilna aplikacja muzyczna, na której na żywo komponowałem dźwięki. Towarzyszyła temu prosta wizualizacja: układ punktów i geometrycznych elementów, których zmiany odpowiadały generowanym dźwiękom. Całość miała charakter monotony i transowy, pozbawiony narracji i kulminacji. Ludzie, słuchając jej, siadali i kładli się na przygotowanych matach i poduchach, po czym stopniowo zasypiali.

Ta sytuacja oglądana z zewnątrz układa się w szczególny obraz: w rzeźbę zbudowaną ze śpiących ciał zgromadzonych w jednym miejscu. To „uformowanie” nie było efektem instrukcji ani kompozycji w klasycznym sensie, lecz wynikiem zaprojektowanych warunków. Jako obraz i jako koncept ta rzeźba ma dla mnie potencjał bezużyteczności: nie przekazuje treści wprost, nie daje się łatwo wykorzystać jako narzędzie edukowania czy perswazji, a jednocześnie działa krytycznie – wskazując na napięcia i przemocowe relacje obecne w polu sztuki.

100 lat Bauhausu,

Międzynarodowy Festiwal Performance Malamut, Galeria Plato, Ostrawa, Czechy, 2019

Performance 100 lat Bauhausu był oparty na rozumieniu partycypacji nie jako udziału wymagającego kompetencji estetycznych, interpretacji czy zajmowania określonej pozycji wobec dzieła, lecz jako wejścia w prostą, wspólną sytuację działania. Centralnym elementem tej pracy było przesunięcie ciężaru ze zrozumienia na doświadczenie oraz ograniczenie tych aspektów uczestnictwa, które w polu sztuki generują napięcie, hierarchię i lęk przed niewłaściwym zachowaniem. Działanie to było bliskie myśleniu Johna Deweya o sztuce jako doświadczeniu, a nie obiekcie kontemplacji. Uczestnicy nie byli zapraszani do interpretowania zdarzenia ani do zajmowania określonej pozycji wobec dzieła, lecz do wykonania prostego, fizycznego zadania, którego sens ujawniał się w trakcie i po jego wykonaniu. Co istotne, w działanie zaangażowana była cała publiczność lub jej zdecydowana większość. W efekcie niemal nie istniała pozycja zewnętrznego obserwatora, a sytuacja nie stawała się przedmiotem oceny z dystansu. Brak wyraźnego podziału na wykonawców i widzów sprzyjał obniżeniu presji „właściwego” zachowania i strachu przed oceną. Istotnym odniesieniem dla tej realizacji była również koncepcja bezużyteczności sztuki w rozumieniu Theodora W. Adorno. Choć działanie przyjmowało formę przypominającą grę sportową lub ćwiczenie fizyczne, nie prowadziło do wyłonienia zwycięzcy ani do osiągnięcia mierzalnego rezultatu. Współzawodnictwo zostało tu zredukowane do czystej energii działania, pozbawionej sensu rywalizacji i instrumentalnego celu. Rola performerów została w tej pracy celowo przesunięta. Nie polegała ona na symbolicznej dominacji ani na zajmowaniu uprzywilejowanej pozycji w polu sztuki, lecz zbliżała się do roli instruktora lub prowadzącego ćwiczenie. Takie ustawienie sytuacji sprzyjało chwilowemu wyprowadzeniu działania poza konwencje artworldu i osłabieniu jego instytucjonalnej opresyjności. Podobnie jak w innych realizacjach opartych na



II. 26. *100 lat Bauhausu*, performance, Międzynarodowy Festiwal Performance *Malamut*, Galeria PLATO, Ostrawa, Czechy, 2019. Fot. Karolina Breguła.



II. 27. *100 lat Bauhausu*, (j.w.).
Fot. Karolina Breguła



II. 28. *100 lat Bauhausu*, (j.w.).
Fot. Karolina Breguła

wspólnym działaniu, partycypacja w performance 100 lat Bauhausu była pozbawiona hierarchii, oceny i wymogu „właściwego” zachowania. Sens pracy wyłaniał się nie z deklarowanych intencji ani interpretacji, lecz z nagromadzenia ruchu, energii i dźwięku, które tworzyły efemeryczną, zbiorową rzeźbę o charakterze akustycznym.

Performance *100 lat Bauhausu* został przygotowany jako bardzo krótka, intensywne akcja w dużej, pustej sali dawnego hipermarketu Bauhaus – przestrzeni o specyficznej, wzmacniającej akustyce, wykorzystywanej wówczas przez Galerię Plato w Ostrawie.



II. 29. *100 lat Bauhausu*, (j.w.). Fot. Karolina Breguła

W przestrzeni ustawiono dwa rzędy nagromadzonych obiektów ceramicznych (talerzy, półmisek, talerzyków, kubków) naprzeciwko siebie, w odległości kilkudziesięciu metrów. Pomiędzy nimi znajdował się rząd metalowych wiader ustawionych w linii; na wiadrach umieszczono litery składające się na napis „BAUHAUS”.

Istotną częścią przygotowania było zaprojektowanie dystansu i układu tak, aby działanie było możliwe w trybie zbiorowym, a jednocześnie bezpieczne. Odległość rzędu około 20 metrów

między miejscem rzutu a wiadrami wymuszała prostą sprawność ruchową, ale jednocześnie minimalizowała ryzyko, że obiekty przerzucone dalej mogłyby trafić osoby stojące po przeciwnej stronie.

Przebieg został zaplanowany tak, by po krótkiej instrukcji i sygnale startu uczestnicy mogli rozpocząć działanie jednocześnie. Całość była przygotowana jako zdarzenie jednorazowe: z góry zakładano krótki czas trwania i maksymalną intensywność dźwięku wynikającą zarówno z materiału (ceramika i metal), jak i z warunków akustycznych pustej hali.

Ważnym założeniem było ograniczenie hierarchii ról. Performer nie występował tu jako artysta demonstrujący swoje kompetencje, lecz jako osoba inicjująca i uruchamiająca sytuację działania.

Działanie zostało oparte na zaangażowaniu jak największej liczby uczestników w jedno, wspólne działanie fizyczne, przebiegające według bardzo prostych zasad. Partycypacja polegała na wrzucaniu ceramicznych obiektów – talerzy, misek i naczyń – do ustawionych w linii wiader. Działanie miało charakter intensywny i zbiorowy, a jego celem nie było osiągnięcie mierzalnego rezultatu ani wyłonienie zwycięzcy. Zadanie było na tyle proste, że nie wymagało żadnych kompetencji ani przygotowania, a udział w nim nie wiązał się z oceną poprawności czy skuteczności. Ważnym elementem było także to, że efektem działania nie miała być „realizacja” instalacji dźwiękowej jako celu samego w sobie. Akustyczna rzeźba powstawała niejako przy okazji – jako rezultat zbiorowego wrzucania obiektów ceramicznych do metalowych wiader. Podobnie jak w performance *Sen*, uczestnicy nie byli informowani o „właściwym” efekcie końcowym; sens działania ujawniał się w trakcie jego trwania.

Checkpoint,

Międzynarodowy Festiwal Performance *Préavis de désordre urbain*, Marsylia, Francja 2016

Performance Checkpoint został pomyślany jako działanie, które – wymykając się oglądowi – przesuwa ciężar z reprezentacji na doświadczenie. Z zewnątrz widoczna była jedynie nieprzezroczysta konstrukcja; sens performance nie ujawniał się poprzez obraz, lecz poprzez wejście w sytuację i poddanie się jej rytmowi. W ten sposób działanie ograniczało typowe mechanizmy uczestnictwa w polu sztuki: potrzebę interpretowania, zajmowania stanowiska, porównywania reakcji oraz wymóg „właściwego” zachowania.

Istotne było wytworzenie warunków możliwie odpornych na działanie kapitału kulturowego. Doświadczenie nie było publiczne i nie podlegało zewnętrznej ocenie; nie dawało się łatwo przekształcić w deklarację gustu ani w demonstrację kompetencji. Uczestnicy wchodzili do środka jako osoby prywatne, a ich udział polegał przede wszystkim na zgodzie na prowadzenie oraz

na wejściu w relację opartą na zaufaniu, dotyku i ciszy. Dzięki temu partycypacja mogła zostać zorganizowana poza klasyczną relacją sceny i widowni oraz poza presją bieżącego „rozumienia”.

Jednym z kluczowych elementów pracy była powtarzalna, wyuczona choreografia gestów wykonywana przez prowadzących. Gesty te nie miały charakteru ekspresji ani demonstracji, lecz pełniły funkcję procedury uruchamiającej stan wspólnego wyciszenia. W efekcie powstawała sytuacja graniczna: zbiorowa obecność w centrum miasta, ale w warunkach izolacji od jego spektaklu; bliskość fizyczna bez słów; aktywne wejście w działanie, którego rezultatem było leżenie i nicnierobienie.

Performance *Checkpoint* został przygotowany jako działanie rozgrywane w przestrzeni publicznej, w centrum Marsylii, podczas festiwalu *Préavis de désordre urbain*. W centralnym punkcie jednego z głównych placów zbudowana została tymczasowa konstrukcja z metalowych modułów w formie walca o wysokości ponad trzech metrów. Konstrukcja została od zewnątrz osłonięta czarną, nieprzezroczystą folią.



II. 30. *Checkpoint*, performance, Międzynarodowy Festiwal Performance *Préavis de désordre urbain*, Marsylia, Francja 2016. Fot. Éléa Terodde



II. 31. *Checkpoint*, (j.w.). Fot. Éléa Terodde

Wnętrze walca zostało wyłożone materacami gimnastycznymi, tworząc bezpieczną i miękką przestrzeń do leżenia. Ważnym założeniem było, że performance będzie niewidoczny z zewnątrz i dostępny wyłącznie dla osób w nim uczestniczących. Uczestnicy nie mieli obiektywnego oglądu całej sytuacji – pozostawała im wyłącznie perspektywa osoby wewnątrz. Osoby pozostające na placu widziały jedynie zamkniętą konstrukcję, bez dostępu do przebiegu działania. W tym sensie *Checkpoint* był bardziej do opowiadania niż do oglądania, choć w środku nie padało ani jedno słowo.

Kluczowym etapem przygotowań była praca z zespołem wolontariuszy. Zostali oni przygotowani do swoich ról. Opracowana została wykonywana w ciszy choreografia gestów. Gesty te były wielokrotnie ćwiczone i synchronizowane, tak aby przebieg działania był spójny, spokojny i przewidywalny dla uczestników. Ważne było szybkie zbudowanie zaufania osób uczestniczących na tyle dużego, aby pozwoliły na objęcie ich od tyłu i sprowadzenie do pozycji leżącej.

Przygotowanie obejmowało również zaplanowanie relacji fizycznej. Osoby wolontariackie ćwiczyły zwalnianie oddechu i panowanie nad reakcjami ciała, ponieważ to właśnie ich ciała – spokojne, pewne ruchy i oddech – miały stać się istotą komunikacji.



II. 32. *Checkpoint*, (j.w.). Fot. Éléa Terodde



II. 33. *Checkpoint*, (j.w.). Fot. Éléa Terodde

Czas działania zaplanowano na dwa dni. W określonych porach, co trzydzieści minut, do wnętrza konstrukcji wpuszczane były kolejne grupy uczestników. Jednorazowo wchodziły cztery–pięć osób z publiczności, na które wewnątrz czekała podobna liczba osób przeszkolonych w prowadzeniu performance (łącznie w przestrzeni znajdowało się zwykle osiem–dziesięć osób)

Po wejściu uczestnicy byli włączani w powtarzalną, wyuczoną choreografię. Zaczynała się ona od podania ręki, następnie wybrana osoba prowadząca – skracając dystans i pozostając w kontakcie fizycznym – obchodziła od tyłu i obejmowała osobę uczestniczącą, po czym stopniowo przenosiła ciężar ciała na nią i, nie przestając obejmować od tyłu, delikatnie ciągnęła ją w dół, aż do ułożenia się w objęciu na materacu. Ten schemat realizowany był wobec wszystkich osób uczestniczących w tym samym czasie, co dawało większe poczucie bezpieczeństwa i przypominało odrobinę taniec.

W momencie, kiedy wszyscy leżeli już na materacach, działanie przechodziło w fazę trwania. Wewnątrz panowała cisza, a z zewnątrz docierały odgłosy miasta: przechodnie, samochody, ruch placu. Leżenie nie było „zadaniem” do wykonania, lecz czasem pozostawania w sytuacji i doświadczania jej fizycznej i psychicznej wyjątkowości. Po kilku minutach u wielu osób pojawiały się wyraźny stan rozluźnienia, graniczący z letargiem i drzemką: ciało traciło napięcie, oddech zwalniał, ruchy stawały się minimalne.



Il. 34. *Checkpoint*, (j.w.). Fot. Éléa Terodde

Cała sesja trwała około dwudziestu–dwudziestu kilku minut. Zauważalny był wspólny rytm: podobny czas dochodzenia do relaksu i podobny moment, w którym napięcie „wracało” i pojawiała się gotowość do zakończenia. Wtedy uczestnicy wstawali, wychodzili z konstrukcji i wracali na plac. Na zewnątrz pozostawał jedynie widok zamkniętego walca — bez śladu tego, co wydarzyło się w środku. Wiele osób uczestniczących w performance relacjonowało potem, że leżenie bez ruchu w objęciach nieznannej osoby, wraz z innymi nieznanymi osobami, w centrum wielkiego miasta było bardzo silnym, trudnym do zwerbalizowania przeżyciem. Niektórzy określali to jako „life-changing experience”.

Istotne było tu wprowadzenie elementu anomalii – celowego „błędu” w oczekiwaną logikę performance partycypacyjnego. *Checkpoint* nie produkował wydarzenia dla zewnętrznego obserwatora, lecz wytwarzał sytuację, w której sens ujawniał się dopiero po przekroczeniu progu i rezygnacji z pozycji widza. Anomalia ta pozwalała przesunąć praktyki partycypacyjne w stronę doświadczenia świadomie podjętego, a jednocześnie prowadzącego do zawieszenia aktywności.

W tle tej realizacji pozostaje również rozumienie bezużyteczności sztuki jako jej potencjału krytycznego. *Checkpoint* nie oferował jednoznacznego przekazu i nie dawał się łatwo skonsumować jako obraz ani wykorzystać jako narzędzie perswazji. Jego krytyczność polegała na stworzeniu wspólnej, nieproduktywnej przerwy w miejskiej codzienności oraz na chwilowym zawieszeniu ról i oczekiwań organizujących relację między artystą, instytucją i publicznością. W tym sensie działanie to można odczytywać także w perspektywie Beuysowskiej – jako pracę z potencjałem społecznym poprzez projektowanie warunków odmiennej formy współobecności.

1.5. Początki współpracy z matką

Obecność mojej matki w moich performance'ach w założeniu miała działać podobnie do sytuacji teatralnych, o których wspominałem we wcześniejszych rozdziałach. Mam na myśli przede wszystkim *Transfer* w reżyserii Jana Klaty oraz *Bitwę o Nangar Khel* w reżyserii Łukasza Witta-Michałowskiego. W takich realizacjach na scenie pojawiają się osoby „z zewnątrz”, które nie podporządkowują się w pełni regułom przedstawienia. Nie przychodzą po to, by „zagrać rolę” i poddać się reżyserii spektaklu. Ich obecność działa inaczej: wnosi fragment świata spoza pola sztuki i staje się istotnym punktem odniesienia dla całego uniwersum scenicznego.

Na tej zasadzie pojawia się w moich performance'ach moja matka. Wnosi własną autonomię i własny porządek. Jej napięcie — jeśli się pojawia — nie wynika z obawy o poziom artystyczny czy brak kompetencji, lecz jest treścią, która zwykle towarzyszy publicznym wystąpieniom. Kluczowe jest jednak to, że ona nie zabiega o uznanie w polu sztuki. Jej kapitał symboliczny został wypracowany gdzie indziej i nie jest w tym kontekście uruchamiany. Nie poddaje się również symbolicznej władzy performerera — w tym wypadku mojej — a jej krytyczny dystans wobec mojej twórczości dodatkowo tę niezależność wzmacnia.

W efekcie powstają dwa poziomy działania. Na pierwszym: performance, w którym uczestniczy osoba nieartystyczna, ekspertka własnego doświadczenia, stanowiąca silny kontrapunkt wobec moich intencji i stosowanych przeze mnie narzędzi pracy. Na drugim: sytuacja rzeźbiarska — obraz dwóch osób przebywających w tej samej przestrzeni, a jednocześnie operujących w dwóch różnych polach. To podwójne napięcie staje się punktem wyjścia do kolejnego etapu mojej praktyki performatywnej.

Przez większą część mojej dojrzałej praktyki artystycznej moja matka odnosiła się do mojej twórczości z wyraźnym sceptycyzmem. Wiele z działań, o których się dowiadywała, budziło w niej zakłopotanie lub sprzeciw i trudno jej było pogodzić je z własnym wyobrażeniem o tym, czym jest sztuka i jak powinna wyglądać. Niechętnie przyjmowała zaproszenia na wydarzenia artystyczne z moim udziałem i raczej unikała sytuacji, w których prezentowałem swoje prace. Jej stosunek do mojej twórczości cechowała nieufność i dystans, częściej dezaprobata niż akceptacja.

Szczególną sytuacją był mój performance realizowany w ramach obrony doktoratu, na który moja matka przyjechała jako widzka. Działanie miało charakter partycypacyjny. W pierwszej części zaprosiłem publiczność do wspólnego malowania ściany galerii, zapewniając uczestnikom białe kombinezony ochronne, aby zminimalizować ryzyko zabrudzenia ubrań. Moja matka, czując się osobą całkowicie z zewnątrz i nieidentyfikującą się z formułą tego typu działań, odmówiła założenia kombinezonu i pozostała jedną z nielicznych osób ubranych w elegancką, codzienną odzież.

Kiedy poprosiłem publiczność o włączenie się w działanie, moja matka zgłosiła się do udziału. W garsonce, spódnicy i z torebką w ręku chwyciła wałek malarski na długiej tyczce i zaczęła malować ścianę. Jej obecność wyraźnie kontrastowała z resztą uczestników ubranych w kombinezony, a samo działanie — choć dla niej oczywiste i praktyczne — wywołało silne, niezamierzone wrażenie wizualne. W przestrzeni zdominowanej przez biel świeżo malowanych ścian, foliowe zabezpieczenia i pojemniki z farbą, to właśnie ona – starsza, elegancko ubrana, w butach na obcasie – wykonywała czynność, do której „najmniej pasowała” ze względu na strój i konwencję sytuacji. Pozostali, przygotowani do działania i ubrani ochronnie, przez chwilę przyglądali się jej pracy. Ten odwrócony układ ról wzmacniał obraz i czynił go szczególnie wyrazistym.

W dalszych częściach performance’u nie brała już udziału, jednak to właśnie ten moment stał się dla mnie szczególnie istotny. Dopiero z perspektywy czasu zacząłem rozumieć, że siła tej sytuacji wynikała z faktu, iż moja matka funkcjonowała w zupełnie innym polu niż pole sztuki. Nie interesowała się samym performance’em ani jego artystycznym wymiarem; jej działanie wynikało raczej z troski i potrzeby wsparcia, a także z przekonania, że malowanie wałkiem nie wymaga żadnych kompetencji artystycznych. W tym sensie jej gest był całkowicie pozbawiony intencji estetycznej i ambicji uczestnictwa w świecie sztuki.



II. 35. *Metody sprzeciwu wobec kontroli*, performance, opuszczony sklep „Małpka”, Poznań, 2019. Fot. Marcel Fodczuk

Choć w mojej wcześniejszej praktyce wielokrotnie projektowałem zadania partycypacyjne oparte na prostych czynnościach niewymagających kompetencji artystycznych, to dopiero w tej sytuacji ujawnił się inny potencjał: obecność osoby z zewnątrz, która bierze udział w działaniu z powodów całkowicie niezwiązanych z jego statusem artystycznym. W tamtym momencie nie potrafiłem jeszcze przełożyć tego doświadczenia na świadomą strategię pracy. Z czasem jednak to właśnie ten epizod stał się punktem odniesienia dla późniejszego rozwoju współpracy i poszukiwań nowej formy obecności w performance art.

W 2023 roku zmarł mój ojciec, mąż mojej mamy. Ta sytuacja zmieniła dynamikę rodzinną. Zauważyłem, że my wszyscy — ja, moja siostra i moja mama — mamy potrzebę zredefiniowania relacji. Wskutek braku jednej osoby układ rodzinny zaczął funkcjonować inaczej: zmieniły się role, rytm kontaktów i sposób bycia razem. W tym procesie relacja między mną a moją mamą również uległa zmianie i stopniowo stała się bliższa.

Kilka miesięcy po śmierci ojca zaprosiłem moją mamę na performance w Tychach. Tym razem nie odmówiła i postanowiła przyjechać. Miałem plan, żeby zaprosić ją do partycypacji i wykorzystać jej obecność w strukturze działania, ale nie mówiłem jej o tym wcześniej. Jadąc na wydarzenie, była przekonana, że jedzie jako widzka.



II. 36. *Metody sprzeciwu wobec kontroli*, (j.w.). Fot. Marcel Fodczuk

W tym czasie realizowałem performanse z cyklu *O obrotach*, poświęcone rzeźbie w ruchu. W działaniach tych wykorzystywałem specjalnie skonstruowane do tego celu platformy obrotowe, na których ustawiałem piętrzące się wysoko stoły i krzesła, a na nich duże ilości przedmiotów codziennego użytku – głównie ceramikę: talerze, kubki i miski. W trakcie performance'u, za pomocą liny, przeciągałem platformę wraz z nagromadzonymi na niej obiektami. Podczas przeciągania platforma obracała się wokół własnej osi, a ustawione na niej sprzęty drżały i co chwilę spadały, aż w końcu z wielkim hukiem zwała się cała konstrukcja, zasypując podłogę fragmentami rozbitych naczyń i sprzętów. Na podłodze pozostawało pobojuwisko – materialny ślad po ruchu i destrukcji.

W drugiej części zaprosiłem do współdziałania młodą artystkę, studentkę Aleksandrę Demianiuk. Jej działanie polegało na tym, że siedząc na krześle ustawionym na platformie obrotowej, wykonała swój własny performance, układając na swojej tyśej głowie piramidę złożoną z kubków, miseczek i talerzyków. Kiedy piramida była gotowa, przeciągnąłem platformę z siedzącą na niej Aleksandrą przez całą przestrzeń zasłaną rozbitym ceramiką. Po chwili, na skutek ruchu, naczynia spadły z jej głowy, powiększając i tak dużą już ilość rozbitych fragmentów zalegających na podłodze.



II. 37. *O obrotach*, performance, XII Tyski Festiwal Performance, Miejskie Centrum Kultury, Tychy, 2023. Fot. Julia Kurek



Il. 38. *O obrotach*, (j.w.). Fot. Julia Kurek



Il. 39. *O obrotach*, (j.w.). Fot. Julia Kurek

Po zakończeniu tej części przedstawiłem publiczności moją mamę i poinformowałem, że relacja, która nas łączy, znajduje się w procesie zmiany, oraz że ta część performance'u będzie dotyczyć łączących nas więzów. Moja matka zgodziła się wziąć udział w performensie, usiadła na krześle, a ja przeciągnąłem platformę wokół sali, poprzez porozbijane skorupy i resztki mebli pozostawione po wcześniejszych etapach działania. Zmiana kontekstu i przesunięcie znaczeń były wyraźne: ciało młodej artystki zostało zastąpione ciałem starszej kobiety, matki, wdowy. W tej konfiguracji publiczność nie oglądała już jedynie formalnej sytuacji obrotu i ruchu, lecz ilustrację życia po katastrofie — rozbitego, toczącego się pośród rozbitych naczyń i powywracanych mebli.

Najważniejszy moment nastąpił jednak po zakończeniu działania. Moja matka, siedząc jeszcze na krześle, postanowiła zwrócić się do publiczności i opowiedzieć o sobie. Powiedziała, że jest wdową; mówiła o relacji z mężem, o relacji z dziećmi oraz o swojej pracy jako nauczycielki w liceum ekonomicznym. Jej wypowiedź wywołała bardzo silną reakcję. Wiele osób było wyraźnie poruszonych; po zakończeniu performance'u podchodzili do niej, dzieląc się własnymi historiami strat. Rozmowom często towarzyszyły łzy.

Z mojej perspektywy kluczowe okazało się to, że wypowiedź mojej matki była aktem obrony jej własnej indywidualności. Intuicyjnie sprzeciwiła się temu, by stać się jedynie elementem performance'u swojego syna. Odwołując się do języka Pierre'a Bourdieu, można powiedzieć, że nie poddała się symbolicznej władzy performerera. Zamiast tego uruchomiła kapitał symboliczny wypracowany w innym polu — poza polem sztuki. Ten gest zanegowania artystycznej ramy, dokonany z pozycji osoby z zewnątrz, wydał mi się niezwykle istotny zarówno znaczeniowo, jak i formalnie. To właśnie on stał się impulsem do decyzji o kontynuowaniu współpracy.

Niedługo później pojawiła się możliwość ponownej prezentacji performance'u z udziałem mojej matki w Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku podczas Kongresu *Rzeźba Wszędzie*. Około rok później otrzymałem zaproszenie do udziału w festiwalu Performance Platform w Galerii Labirynt w Lublinie, gdzie przygotowałem performance *Rozmowa z Synem*, będący bezpośrednią kontynuacją tej linii pracy.

**2. Cykl performance *Rozmowa z synem*
wskazany jako osiągnięcie habilitacyjne**



II. 40. *Rozmowa z synem*, performance, Performance Platform, Galeria Labirynt, 2024. Fot. Wojtek Radzki.

2. Cykl performance *Rozmowa z synem* wskazany jako osiągnięcie habilitacyjne

2.1. Wprowadzenie

Cykl performance *Rozmowa z Synem* wyrasta bezpośrednio z wcześniejszej współpracy z moją matką, której genezę opisałem w poprzednim podrozdziale. To właśnie jej autonomia, krytyczny dystans wobec mojej twórczości oraz niechęć do zabiegania o uznanie w polu sztuki zdecydowały o tym, że dalsza praca z nią przestała być jedynie epizodem, a stała się świadomie rozwijaną praktyką. *Rozmowa z Synem* jest momentem, w którym ta współpraca przybiera postać spójnego cyklu i zostaje wyraźnie sformułowana jako propozycja artystyczna.

Człowiek od momentu poczęcia rozpoczyna drogę, która od intencjonalnego bytu (niebycie kimś), wiedzie go w byt intuicyjny, aż po możliwość autopsji bytu, którym jest NIC.

Uczenie się swojego JA przez nieuchronną edukację, narzuca mu formułę osobowości, wypadkową doznań i samoobrony.

Dziecko, które zaczyna mówić, zasłaniając sobie oczy mówi: „MNIE NIE MA”!

Ile mojego JA (ojca) jest przekazane biologicznie rodzącej się osobowości JA (syna)?

Ile mojego JA fizycznego – jest przekazane i budowane na nowo ciałem mojego syna?

Jakie jest to ciało w wieku lat 10?

Jaki jest jego umysł w wieku lat 10?

W jakim stopniu jest ON stworzonym?

W jakim stopniu jest on tworzącym się samorodnie?

W jakim stopniu jest on tworzonym?

Czy bardziej moje JA zostało odnalezione przez BYT, czy też ja GO odnajduje przez aktywność zmierzającą w jego kierunku?

W jakiej części aktywność artystyczna w działaniu rzeczywistym zakłóca TWORZĄCE SIĘ SAMORODNIE – tworzonym i stwarzanym?

Zb. Warpechowski 1976

Il. 41. Zbigniew Warpechowski, fragment tekstu z folderu wydanego z okazji performansu *Rozmowa z Synem* (Galeria Labirynt, Lublin, 1976).



Il. 42. Zbigniew Warpechowski, (j.w.).

Bezpośrednim punktem odniesienia dla tego cyklu jest performance Zbigniewa *Rozmowa z synem* z 1976 roku, zrealizowany w Galerii Sztuki LDK „Labirynt” w Lublinie. Z performansem tym zetknąłem się wiele lat wcześniej, jeszcze w latach 90., przeglądając archiwum Galerii Białej w Lublinie. Choć nie widziałem tego działania na żywo, kontakt z dokumentacją — zdjęciami oraz zapisanymi przez Warpechowskiego pytaniami i sentencjami — pozostał dla mnie doświadczeniem trwałym i powracającym. Performance Warpechowskiego wielokrotnie pojawiał się w moich myślach jako praca fundamentalna, stawiająca pytania nie tylko o sztukę, lecz także o relację władzy, odpowiedzialności i formowania podmiotowości.

W performansie Warpechowskiego ojciec — artysta w pełni ukształtowany, funkcjonujący w polu sztuki — prowadzi dialog ze swoim jedenastoletnim synem Samuelem. Zadaje mu pytania dotyczące sensu sztuki, jej wartości i znaczenia, jednocześnie poddając jego ciało próbom sprawnościowym. Partycypacja syna odbywa się w ramach wyraźnej relacji hierarchicznej: ojcowskiej, wychowawczej i symbolicznej. Władza artysty-ojca jest tu jednoznaczna i niezaprzeczalna.

W cyklu *Rozmowa z Synem* dokonuję świadomego przesunięcia i odwrócenia tej struktury. Po pierwsze — nie rozmawiam z własnym dzieckiem, lecz z matką. Po drugie — rozmowa odbywa się w momencie mojego życia, w którym jestem starszy, niż był Warpechowski w czasie realizacji swojego performance’u. Po trzecie — osoba, z którą prowadzę dialog, nie poddaje się symbolicznej władzy artysty i nie próbuje funkcjonować w polu sztuki. Moja matka nie aspiruje do roli performerki, nie przyjmuje narzuconej pozycji i nie zabiega o artystyczną legitymizację.



Co to jest człowiek?

Człowiek żyje, człowiek wymyśla różne rzeczy, żeby sobie pomóc w różnych rzeczach, żeby sobie utrwalić, żeby się czegoś nauczyć. On coś kombinuje, wymyśla, żeby wszystkim ludziom było łatwiej. Co to jest sztuka? Czy sztuka to są rzeczy mądre czy piękne, czy to jest coś zupełnie innego?

Sztuka są to rzeczy mądre i piękne. To jest piękno. Może być sztuka teatralna, może być sztuka malarska np. obrazy lub inne rzeczy...

Fragment rozmowy przeprowadzonej przez Zbigniewa Warpechowskiego z jego synem Samuelem w Galerii „Labyrinth” 3 marca 1976 r.

Fot. ANDRZEJ POLAKOWSKI

Odwołuje się natomiast do kompetencji i kapitału symbolicznego wypracowanego poza sztuką, zachowując autonomię i krytyczny dystans wobec samego działania.

Rozmowa z Synem nie jest rekonstrukcją ani hołdem wobec historycznego performance'u Warpechowskiego, lecz jego reinterpretacją i transpozycją. Przenosi pytania zadane w 1976 roku w inny kontekst biograficzny, pokoleniowy i relacyjny. To przesunięcie sprawia, że cykl ten staje się nie tylko dialogiem z historią performance art, lecz także próbą przemyślenia relacji między sztuką, rodziną i władzą symboliczną w sytuacji, w której kontrola i dominacja zostają zakwestionowane.

W tym sensie Rozmowa z Synem stanowi kulminację wcześniejszych poszukiwań związanych z partycypacją, bezużytecznością sztuki i zawieszaniem hierarchii, a jednocześnie otwiera nowy obszar pracy — oparty na rozmowie, obecności i napięciu pomiędzy dwoma porządkami: artystycznym i pozasystemowym. Z tych powodów cykl ten wskazuję jako osiągnięcie habilitacyjne.

2.2. Rozmowa z Synem – edycja lubelska

Performance Platform, Galeria Labirynt, 2024

Performance *Rozmowa z Synem* zrealizowany w Galerii Labirynt w Lublinie miał wyraźnie zaprojektowaną, trzyczęściową strukturę. Składał się z trzech następujących po sobie segmentów: Odpowiedzi (Answers), Pytania (Questions) oraz Odpowiedzi i pytania (Answers and Questions). Taki podział porządkował zarówno dramaturgię działania, jak i relację pomiędzy warstwą fizyczną, narracyjną i symboliczną.

Działanie odbywało się w czarnej sali Galerii Labirynt – tzw. *Black Cube* przystosowanym do realizacji teatralnych i performatywnych. Przestrzeń ta, wyposażona w kulisy oraz profesjonalne oświetlenie sceniczne, pozwalała na precyzyjne modelowanie światła. Każda z trzech części performance'u miała osobno zaprojektowane oświetlenie, które wydobywało kluczowe elementy sceny i wzmacniało dramaturgię kolejnych działań.

Performance rozpoczynał się krótką introdukcją. Wystąpiliśmy w trójkę: ja, moja matka oraz osoba asystencka. Ze względu na wiek i ograniczoną sprawność ruchową moja matka potrzebowała wsparcia w poruszaniu się po scenie. W tej części przedstawiłem plan działania, zapowiedziałem trzy kolejne części performance'u oraz przywołałem historyczny performance Zbigniewa Warpechowskiego *Rozmowa z synem*. Przy pomocy projekcji multimedialnej została pokazana dokumentacja archiwalna tego działania, co jednoznacznie osadzało mój performance w dialogu z archiwum i historią miejsca.



Il. 44. *Rozmowa z synem*, performance, Performance Platform, Galeria Labirynt, 2024. Fot. Diana Kołczewska

Część I – Odpowiedzi

Pierwsza część rozpoczynała się wyjazdem z za kulis obrotowej platformy, na której znajdowała się ponad trzymetrowa, niestabilna konstrukcja zbudowana z ustawionych na sobie stołów i krzeseł. Pomiędzy nimi umieszczone były liczne przedmioty codziennego użytku: naczynia ceramiczne, metalowe elementy oraz drobne sprzęty. Za pomocą liny przymocowanej do platformy przeciągałem całą konstrukcję po nierównej podłodze sceny.

Ruch był powolny i ostrożny, jednak drgania i niestabilność konstrukcji powodowały, że kolejne przedmioty spadały na podłogę. Katastrofa była wpisana w logikę tego działania – napięcie narastało wraz z każdym kolejnym metrem drogi. Publiczność obserwowała proces, którego finał był nieuchronny. Ostatecznie konstrukcja runęła na ziemię z głośnym hukiem, zasypując scenę fragmentami rozbitych naczyń i mebli. Wraz z upadkiem tej piramidy zakończyła się pierwsza część performance'u.



II. 45. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Wojtek Radzki



II. 46. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Diana Kołczewska



II. 47. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Wojtek Radzki



II. 48. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Diana Kołczewska



II. 49. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Diana Kołczewska



II. 50. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Diana Kołczewska

Część II – Pytania

Druga część następowała bezpośrednio po katastrofie. Moje działania polegało na reorganizacji skorup i innych pozostałości po niedawnej konstrukcji zalegających na scenie. Najpierw przy pomocy krzesła, a następnie własnym ciałem, przesuwałem i rozgarniałem fragmenty naczyń i mebli, starając się rozłożyć je równomiernie w prostokątnym obszarze działania. Obszar ten wyznaczało sceniczne oświetlenie. Następnie położyłem się na podłodze i, czołgając się raz na brzuchu, raz na plecach, torowałem wśród nich wąską ścieżkę.

Sunąc ciałem po podłodze, narażając się na skaleczenia i otarcia, dotarłem w okolice kulis. Tam, poza polem widzenia publiczności, czekała moja matka siedząca na krześle ustawionym na kolejnej platformie obrotowej. Chwyciwszy linę przymocowaną do platformy, zacząłem pełznąć w przeciwnym kierunku, ciągnąc za sobą platformę, na której siedziała moja matka. W trakcie tego ruchu platforma obracała się wokół własnej osi, a my wspólnie przemierzaliśmy przestrzeń zasłaną gruzem i skorupami.



II. 51. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Wojtek Radzki



II. 52. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Diana Kołczewska



II. 53. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Diana Kołczewska



II. 54. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Diana Kołczewska



II. 55. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Wojtek Radzki

W odróżnieniu od wcześniejszych realizacji tego typu działań, tym razem poruszałem się wyłącznie w pozycji leżącej, czołgając się po scenie. Ten gest znacząco podnosił dramaturgię sytuacji i nadawał jej wymiar fizycznego wysiłku oraz ryzyka. Oświetlenie sceniczne zostało skoncentrowane na centralnej części sceny, wzmacniając obraz tej powolnej, dramatycznej wędrówki.



II. 56. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Wojtek Radzki

Część III – Odpowiedzi i pytania

Po dotarciu do kulis pomogłem matce zejść z platformy i przejść w stronę mikrofonu. Zadałem jej pytanie zaczerpnięte bezpośrednio z performance'u Zbigniewa Warpechowskiego: czym jest sztuka – czy są to rzeczy mądre, piękne, czy może coś zupełnie innego. Moja matka, jak w innych realizacjach, opowiedziała własną historię. Mówiła o swoim życiu, doświadczeniu rodzicielskim i małżeńskim, o byciu wdową, a także o swoim stosunku do mojej twórczości, zachowując wobec niej chłodny, krytyczny dystans.

Jej wypowiedź po raz kolejny nie weszła w dialog z językiem sztuki ani z logiką performance'u. Przebiła sceniczne uniwersum opowieścią z innego porządku – porządku życia, doświadczenia i biografii. Świat sztuki i performance'u został w tej sytuacji nie tyle skomentowany, co unieważniony. Triumfowało zwykłe życie oraz postawa osoby, która nie poddaje się symbolicznej władzy artysty.



Il. 57. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Diana Kołczewska

2.3. Interpretacja edycji lubelskiej

Edycja lubelska *Rozmowy z Synem* układa się w trzy równoległe odczytania: jako poprawnie przeprowadzony performance, jako zderzenie i przestawienie porządków władzy symbolicznej oraz jako sekwencja trzech rzeźb konstituujących się w kolejnych częściach działania.

Perspektywa performance

Większa część performance'u — cały wstęp obejmujący introdukcję, przywołanie działania Zbigniewa Warpechowskiego oraz dwie pierwsze części właściwego działania (*Odpowiedzi i Pytania*) — można uznać za poprawnie przeprowadzony performance. Są to działania zrealizowane zgodnie z logiką medium, z użyciem wypracowanych wcześniej przeze mnie narzędzi formalnych i dramaturgicznych, w zgodzie z deklarowanym punktem wyjścia całego cyklu, jakim było głębokie odczucie zmiany relacji pomiędzy mną a moją matką po śmierci mojego ojca.



Il. 58. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Diana Kołczewska

Niestabilna konstrukcja zbudowana z przedmiotów codziennego użytku, jej stopniowe przesuwanie, narastające napięcie i nieuchronne zawalenie się, a następnie wspólne poruszanie się po „pobojowisku” rozbitych naczyń i fragmentów mebli, funkcjonują jako czytelna metafora bliskiej relacji rodzinnej. Metafora ta odnosi się zarówno do jej złożoności (połączenie liną, wspólne pokonywanie pola zasłanego odłamkami naczyń i porozrzucanych mebli), jak i do jej domowego kontekstu (przesuwanie chwiejącej się wieży oraz jej zawalenie się).

W tym porządku moja matka funkcjonuje jako osoba partycypująca. Poddaje się zaproponowanej przeze mnie strukturze działania i jego logice. Jest elementem performance’u, wnosi do niego swoją obecność, cielesność, biografię i osobowość, lecz pozostaje podporządkowana mechanizmowi zdarzeń, których kreatorem jestem ja jako artysta. W tych częściach używam jej obecności w sposób instrumentalny — jako elementu sytuacji performatywnej.

Perspektywa zmiany porządków i władzy symbolicznej

Radykalna zmiana następuje w trzeciej części — *Odpowiedzi i pytania*. To, co się w niej wydarza, stanowi zanegowanie porządku performance’u, a przede wszystkim zanegowanie mechaniki i konsekwencji zdarzeń, których inicjatorem i autorem pozostaje performer.

Jako artysta i syn zadaję pytanie należące do porządku tradycji performance art. Jest to pytanie zaczerpnięte z działania Zbigniewa Warpechowskiego, odwołujące się zarówno do historii polskiego performance’u, jak i do instytucjonalnego kontekstu Galerii Labirynt — miejsca o kluczowym znaczeniu dla tradycji performance art w Polsce. Pytanie to uruchamia cały aparat symboliczny świata sztuki.

Moja matka nie przyjmuje jednak tego porządku. Nie odpowiada na zadane pytanie, nie podejmuje dialogu w ramach zaproponowanego języka. Zamiast tego opowiada o swoim życiu, o doświadczeniach rodzicielskich, małżeńskich i o byciu wdową. Mówi o mnie nie jako o artyście, lecz jako o synu. W ten sposób neguje symboliczną władzę performerera i ustawia się wobec niej w pozycji nadrzędnej, odwołując się do porządku rodzicielskiego i do własnej perspektywy życiowej.

Z perspektywy tej „zuniwersalizowanej matki” — matki obecnej na scenie — dominującym porządkiem nie jest sztuka, lecz życie. Sztuka, jako zajęcie jej syna, zostaje przesunięta na dalszy plan, na tyle daleko, że nie jest w stanie przejąć symbolicznej kontroli nad jej wypowiedzią. W tym sensie performance nie zostaje skomentowany ani rozwinięty, lecz unieważniony. Triumfuje zwykłe życie oraz postawa osoby, która nie poddaje się symbolicznej przemocy pola sztuki.

Perspektywa rzeźby

Całość edycji lubelskiej postrzegam również jako sekwencję trzech rzeźb.

Pierwsza część ma najbardziej rzeźbiarski charakter. Centralnym elementem jest monumentalna, niestabilna konstrukcja — forma wertykalna, chwiejąca się, lecz posiadająca jeszcze czytelną strukturę. Ruch tej konstrukcji ujawnia kolejne napięcia i wprowadza proces, który nieuchronnie prowadzi do jej załamania. W wyniku tego procesu forma wertykalna transformuje się w horyzontalny chaos: przypadkowy układ skorup, fragmentów mebli i przedmiotów pozbawionych porządku, kierunku i stabilności.

W drugiej części rzeźba ma charakter relacyjny. Jej kluczowym elementem jest lina, która spaja dwa podstawowe składniki tej formy — matkę i syna. Rzeźba ta również pozostaje w ruchu. Dwa najważniejsze elementy tej rzeźby — matka i syn — połączeni napiętą liną przemierzają krajobraz ufundowany na resztkach wcześniejszej konstrukcji. Ruch ten nie jest neutralny; odbywa się po terenie pełnym ostrych skorup, co nadaje tej rzeźbie wymiar fizycznego ryzyka i wzajemnej zależności.

Trzecia rzeźba konstytuuje się w części *Odpowiedzi i pytania*. Jest to rzeźba możliwa do odczytania z poziomu meta, w której ujawniają się dwa konkurujące ze sobą porządki. Na poziomie wizualnym reprezentują je dwie siedzące postaci — matka i syn — wydobyte przez precyzyjnie ustawione światło sceniczne. Cały pozostały bałagan zatopiony w mroku, staje się niewidoczny i pozbawiony znaczenia. Rzeźba nie opiera się już na materii ani ruchu, lecz na napięciu pomiędzy dwoma porządkami znaczeń.



Il. 59. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Wojtek Radzki

2.4. Rozmowa z Synem – edycja w Turku

New Performance Turku Biennale, 2024

Przygotowanie

Założeniem edycji *Rozmowy z Synem* zrealizowanej w Turku było możliwie wierne powtórzenie formy performance'u zaprezentowanego wcześniej w Galerii Labirynt w Lublinie. Zależało mi na tym, aby w innym kraju i w innym kontekście instytucjonalnym ponownie uruchomić ten sam układ relacyjny oraz te same punkty odniesienia, w tym przede wszystkim odwołanie do performance'u Zbigniewa Warpechowskiego *Rozmowa z synem* i do tradycji polskiego performance art.

Wiedziałem jednak, że w fińskim kontekście konieczne będzie wyraźniejsze wprowadzenie tej postaci i tej tradycji. Zbigniew Warpechowski nie jest tam figurą rozpoznawalną, dlatego część introdukcyjna została rozszerzona o dodatkowe informacje, mające na celu zarysowanie jego pozycji jako jednego z kluczowych artystów polskiego performance'u oraz osadzenie mojego działania w tej właśnie tradycji.



Il. 60. Przygotowania do performansu *Rozmowa z synem*, Tehdas Teatteri, Turku, 2025.

Fot Dariusz Fodczuk



II. 61. *Rozmowa z synem, przygotowania (j.w.)*

Performance odbył się w przestrzeni alternatywnego teatru Tehdas Teatteri w Turku. Była to przestrzeń teatralna w konwencji Black Cube, podobna do tej w Lublinie, jednak wyraźnie mniejsza i inaczej zorganizowana. Dysponowała profesjonalnym oświetleniem scenicznym oraz zapleczem multimedialnym, jednak nie posiadała klasycznych kulis. Przestrzeń sceniczna kończyła się czarną ścianą, co miało istotny wpływ na sposób organizacji działania.

Organizatorzy poinformowali mnie, że performance cieszy się bardzo dużym zainteresowaniem i że sprzedano nadkomplet biletów. Dostawki ustawiono na scenie wzdłuż jej lewej ściany, co jeszcze bardziej ograniczało pole działania. Wymagało to przeorganizowania przebiegu performance'u, zwłaszcza w kontekście planowanej katastrofy wysokiej, niestabilnej konstrukcji zbudowanej ze stołów, krzeseł i naczyń ceramicznych.

Ze względu na bliskość publiczności istniało realne ryzyko, że upadające elementy mogłyby stanowić zagrożenie. W związku z tym zdecydowałem się na wprowadzenie rozwiązań technicznych, które pozwalały zachować pozorną niestabilność konstrukcji, a jednocześnie umożliwiały kontrolę momentu i kierunku jej zawalenia. Wykorzystałem rozwiązania sprawdzone w poprzednich realizacjach: stabilizowanie punktów styku nóg stołów i krzeseł za pomocą ceramicznych kubków oraz celowe osłabienie dolnych elementów konstrukcji, co pozwalało na zaplanowany upadek.



II. 62. Przygotowania, Albina Fodczuk podczas spaceru, Turku, 2025. Fot. Dariusz Fodczuk

Kolejnym wyzwaniem była kwestia języka. Wspólnie z mamą zastanawialiśmy się nad możliwością tłumaczenia na żywo, jednak obecność dodatkowej osoby na scenie znacząco zmieniałaby dynamikę działania. Ostatecznie zdecydowaliśmy się na użycie Voice Translatora oraz narzędzi opartych na AI. Uznaliśmy, że tempo tłumaczenia będzie wówczas dyktowane przez moją mamę — to ona będzie decydować, które fragmenty wypowiedzi i w jakim momencie zostaną przetłumaczone.

Dla mojej mamy, która w 2024 roku miała 89 lat, korzystanie z nowoczesnych technologii stanowiło wyzwanie. Przyjechaliśmy do Finlandii kilka dni wcześniej i codziennie ćwiczyliśmy użycie Voice Translatora w sytuacjach codziennych: w restauracjach, kawiarniach, podczas poruszania się po mieście. Trening okazał się skuteczny i w trakcie performance'u mama posługiwała się tym narzędziem w sposób swobodny.

Najważniejsze elementy platform obrotowych przywiozłem ze sobą, pozostałe materiały zgromadziliśmy na miejscu. Zbudowałem dwie mobilne platformy wykorzystywane w trakcie performance'u. Ze względu na brak kulis oraz obecność dostawek na scenie, zdecydowałem się na rozwiązanie kamuflujące: skoro część dostawek została ustawiona na scenie, zbudowałem niską platformę, na której postawiłem jedno z krzeseł z tego dodatkowego rzędu. Platforma została pomalowana na czarno, a na krześle umieszczono kartkę z napisem „REZERWACJA”, dzięki czemu w mroku nie wyróżniało się ono spośród pozostałych.



II. 63. *Rozmowa z synem*, performance, New Performance Turku Biennale, Turku, 2024.

Fot. Jussi Virkkumaa



Il. 64. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa

Moja mama wymagała asysty podczas poruszania się w przestrzeni scenicznej. Asystował jej Jussi Virkkumaa, techniczny teatru, który jednocześnie obsługiwał projekcje multimedialne i światło. Podczas prób komunikowali się przy użyciu Voice Translatora.

Przebieg performance'u

Performance w Turku, podobnie jak w Lublinie, posiadał czytelną strukturę trzech części, poprzedzonych introdukcją.

Publiczność wchodząca do sali zastawała nas siedzących przy stoliku: mnie, moją mamę i Jussiego. Siedzieliśmy tam już kilkanaście minut przed oficjalnym rozpoczęciem wydarzenia i rozmawialiśmy między sobą. Rozmowa odbywała się po polsku i dotyczyła przebiegu performance'u. Momentami przechodziła w bardziej ożywioną dyskusję, co od razu rzucało pewne światło na charakter relacji matki i syna i dawało pewną dawkę napięcia na początek.



Il. 65. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa



Il. 66. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa

Dawało to taki efekt, jakby widzowie wchodzili wprost w toczące się wydarzenie, które trwa bez wyraźnego początku. Dla mojej mamy było to także korzystne psychologicznie: nie było nerwowego oczekiwania i „oficjalnego wejścia” — performance już trwał.

Po wypełnieniu sali i wyciszeniu publiczności wstałem od stolika, przedstawiłem moją mamę, Jussiego i siebie, a następnie opowiedziałem o performance'ie Zbigniewa Warpechowskiego, ilustrując to projekcją dokumentacji archiwalnej. Po introdukcji Jussi odprowadził mamę na „zarezerwowane” krzesło, sam przeszedł do konsolety, a ja pozostałem na scenie.

Podszedłem do stolika, na którym stały poustawiane kubki i talerzyki, chwyciłem za obrus i krzyżąc: „Mamo, to dla Ciebie”, szarpnąłem nim gwałtownie. Część naczyń spadła na podłogę, a zwinięty obrus odrzuciłem w głąb sceny. Było to gwałtowne, niemal agresywne rozpoczęcie pierwszej części performance'u.



Il. 67. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa



Il. 68. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa



Il. 69. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa



Il. 70. *Rozmowa z synem*, (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa

Część I – Odpowiedzi (Answers)

Kiedy zostałem sam na scenie, zbudowałem pierwszą, mniejszą konstrukcję ze stołu i trzech krzesel, ustawiając na nich naczynia ceramiczne. Uniostem ją w rękach i zacząłem poruszać się po scenie ruchem obrotowym. Konstrukcja chybotąca się, drżała, a kolejne naczynia spadały na podłogę.

Następnie, dzięki zmianie światła, ujawniła się wysoka konstrukcja znajdująca się w tylnej części sceny. Przy pomocy liny zacząłem ją powoli poruszać. Każdemu ruchowi towarzyszył lekki skręt i lekki obrót konstrukcji. Ze względu na ograniczoną przestrzeń poruszałem się z konstrukcją wzdłuż tylnej ściany, starając się nie toczyć jej zbyt blisko publiczności.

Po pewnym czasie z konstrukcji zaczęły spadać kolejne naczynia, a następnie — w zaplanowanym miejscu — cała konstrukcja runęła na ziemię. Na tylnej ścianie sceny przez cały czas widniał napis: PART 1 – ANSWERS.

Część II – Pytania (Questions)

Tak jak w Lublinie, istotną rolę odegrało światło: wyznaczyło duży, jasny prostokąt przestrzeni, w którym mogła rozegrać się ta część. Zmianie światła towarzyszyła zmiana projekcji — na tylnej ścianie pojawił się napis PART 2 – QUESTIONS.

Najpierw przy pomocy jednego z krzesel reorganizowałem skorupy i fragmenty pozostałe po obu konstrukcjach. Następnie położyłem się na podłodze i, czotgając się raz na brzuchu, raz na plecach, rozgarniałem je własnym ciałem.

Następnie podczołgałem się w stronę publiczności do miejsca, gdzie siedziała moja mama na „zarezerwowanym” krześle. Chwyciłem ukrytą linę połączoną z platformą i, cały czas leżąc na podłodze, wyciągnąłem ją na środek sceny. Dalej, pełzając i tarzając się po skorupach, przecierałem trasę, po której moja mama mogła bezpiecznie poruszać się na platformie, przemierzając pobojuwisko w różnych kierunkach.

W okresie pobytu w Finlandii była jeszcze w trakcie intensywnej rehabilitacji i codziennie wykonywała serię zaleconych ćwiczeń. Postanowiłem wykorzystać ten fakt i nawiązać do performance'u Zbigniewa Warpechowskiego, w którym artysta polecał synowi wykonywanie ćwiczeń gimnastycznych. Przy pomocy rzuconego wcześniej obrusu oczyściłem niewielkie podwyższenie na scenie, pomogłem mamie ułożyć się wygodnie i asystowałem jej w wykonaniu serii ćwiczeń: unoszenie raz jednej, raz drugiej nogi, unoszenie obu nóg razem oraz ćwiczenia ramion.

Część III – Odpowiedzi i pytania (Answers and Questions)

W ostatniej części zadałem mamie pytanie: czym jest sztuka — czy są to rzeczy mądre, piękne, czy coś zupełnie innego. Moja mama, jak w poprzednich realizacjach, nie odpowiedziała na to pytanie wprost. Zaczęła opowiadać o swoim życiu, przedstawiając się jako wdowa, matka i babcia. Mówiła o swoim doświadczeniu nauczycielskim.

Początkowo tempo wypowiedzi było powolne, a kontakt z publicznością trudniejszy. Mama kilkakrotnie zmieniała temat, jakby badając, na które wątki publiczność reaguje najżywiej. W pewnym momencie zaczęła krytycznie mówić o performance'ach, przyznając, że wielu z nich nie rozumie. Sytuacja ta miała wyraźny wymiar komiczny: wypowiedź ta padała z ust osoby występującej jako performerka na międzynarodowym festiwalu, w kulminacyjnym momencie jednego z programowych wydarzeń.

Moment, w którym mama zmienia tematykę wypowiedzi, uważam za istotny i znaczący; poświęcę mu więcej uwagi w dalszej części referatu.



II. 71. Tomasz Szrama i Albina Fodczuk w hotelu w Turku, 2025. Fot. Dariusz Fodczuk.

2.5. Oddziaływanie w skali mikro

Jednym z istotnych kontekstów cyklu *Rozmowa z Synem* jest zmiana relacji pomiędzy mną a moją matką. W naszej relacji rzadko rozmawialiśmy ze sobą otwarcie. Stosunkowo swobodnie poruszaliśmy się w obszarze spraw codziennych, natomiast rozmowy na tematy osobiste należały do rzadkości. Dopiero po stracie ojca zaczęliśmy się do siebie zbliżać — pojawiła się większa otwartość i gotowość do mówienia o sprawach trudnych.

Decyzja o współpracy z moją matką wynikała bezpośrednio z tej obserwacji. Performance stał się dla mnie szczególną przestrzenią relacyjną — umożliwiającą zarówno obserwację tej zmiany, jak i jej pogłębianie. Zakładałem, że wspólne działanie może uruchomić mechanizm sprzężenia zwrotnego: udział mojej matki w performance'ach miał wpływać na naszą relację, a jednocześnie zmieniająca się relacja bezpośrednio wpływała na sens i przebieg działań artystycznych.

Przez długi czas nie rozmawialiśmy o tym, dlaczego robimy razem performance'y ani czego od niej oczekuję. Świadomie nie dawałem mamie żadnych instrukcji ani wyjaśnień. Zależało mi na tym, aby nie wpływać na jej zachowanie i pozwolić jej pozostać sobą — tak jak udało się to w pierwszych realizacjach.

Zmiana nastąpiła wraz z wyjazdem na New Performance Turku Biennale. Międzynarodowy kontekst, podróż do innego kraju oraz poczucie wzrostu znaczenia działań sprawiły, że moja matka zaczęła częściej pytać o sens performance'u i domagać się wyjaśnień, czego od niej oczekuję. Odczuwała większą odpowiedzialność, choć jednocześnie pozostawała poza językiem i logiką świata sztuki.

Istotnym elementem performance'u w Turku okazała się strategia wypowiedzi mojej matki. Jej sposób mówienia nie był zaplanowany ani stabilny. Polegał na intuicyjnym poszukiwaniu tematów, które pozwalały nawiązać kontakt z publicznością. Zmiana tematów — od autobiografii, przez wątki rodzinne, aż po ironiczny dystans wobec performance'u — nie miała charakteru artystycznej kalkulacji. Wynikała raczej z uważnego reagowania na odbiorców. Moja matka wyraźnie wyczuwała momenty braku rezonansu i próbowała odnaleźć taki rejestr wypowiedzi, który uruchamiał reakcję publiczności.

Sz szczególnie znaczący był moment, w którym zaczęła w sposób humorystyczny mówić o swoim niezrozumieniu performance'u. Ten gest wywołał wyraźną reakcję publiczności i stał się dla niej punktem zaczepienia. Od tego momentu jej wypowiedź nabrała lekko satyrycznego tonu, pozwalając jej zachować autonomię i jednocześnie nawiązać relację z odbiorcami. Z mojego punktu widzenia jest to moment, w którym moja matka odnajduje własną formę obecności scenicznej — bez podporządkowania się regułom performance'u i bez rezygnacji z krytycznego dystansu wobec mojej twórczości.

Ważnym kontekstem tej postawy jest relacja mojej matki z jej najbliższym środowiskiem — grupą przyjaciółek. Przez długi czas wstydziła się tej aktywności i ukrywała przed nimi swój udział w moich performance'ach. Wyjazd do Turku okazał się jednak momentem przełomowym. Informacja o jej udziale w międzynarodowym festiwalu spotkała się z uznaniem i podziwem, a ona sama zaczęła funkcjonować w swoim środowisku jako osoba odważna i samodzielna. To doświadczenie wyraźnie wpłynęło na jej poczucie własnej wartości oraz pozycję w grupie.

Potwierdzeniem tego oddziaływania była także reakcja publiczności w Turku. Na performance przyszła grupa kobiet z Uniwersytetu Trzeciego Wieku, które po zakończeniu wydarzenia podeszły do mojej matki, chcąc z nią rozmawiać. Wyraźnie identyfikowały się z jej postawą, widząc w niej swoją bohaterkę — kobietę, która ma odwagę wejść na scenę i publicznie opowiadać o własnym doświadczeniu. Podobne reakcje obserwowałem również wcześniej, m.in. w Lublinie i w Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku. Dla starszych widzów, a zwłaszcza dla starszych kobiet, obecność mojej matki staje się wyraźnym i rzadko spotykanym punktem odniesienia w polu performance'u.

Widziana z tej perspektywy współpraca z moją matką pozwala inaczej spojrzeć na problem oddziaływania sztuki. Zamiast spektakularnych efektów społecznych ujawnia się tu skala mikro — wpływ na najbliższe relacje, sposób komunikacji oraz redefinicję ról. To właśnie w tej przestrzeni dostrzegam jedną z najistotniejszych konsekwencji tego cyklu.



II. 72. Albina Fodczuk podczas spaceru, Turku, 2025. Fot. Dariusz Fodczuk.

2.6. Interpretacja edycji w Turku

Edycja *Rozmowy z Synem* zrealizowana w Turku nie stanowiła zasadniczej zmiany formy performance'u, lecz ujawniła inne napięcia wpisane w ten sam układ relacyjny. Jeśli realizacja lubelska eksponowała konflikt pomiędzy porządkiem sztuki a porządkiem życia poprzez wyraźnie zarysowaną dramaturgię, katastrofę i fizyczną eskalację działań, to edycja w Turku przesunęła akcent na warunki, w jakich ten konflikt musi zostać przepracowany w obcym kontekście kulturowym i językowym.

Kluczowym elementem tej realizacji stała się sytuacja translacji — nie tylko językowej, lecz także kulturowej i instytucjonalnej. Wprowadzenie narzędzi tłumaczeniowych oraz obecność technologii pośredniczącej w komunikacji pomiędzy matką a publicznością uwidoczniły dodatkową warstwę zapośredniczenia. Ten mechanizm nie neutralizował jej autonomii, lecz ją wzmacniał — tempo, zakres i moment tłumaczenia pozostawały w jej gestii. *(to jest zdanie skrócone)*

W odróżnieniu od edycji lubelskiej, w Turku szczególnie wyraźnie ujawnił się warsztatowy i konstrukcyjny wymiar performance'u. Konieczność kontroli ryzyka, dostosowania formy do ograniczonej przestrzeni oraz obecności publiczności w bezpośredniej bliskości sceny przesunęła uwagę z efektu katastrofy na proces jej organizowania. Katastrofa nie została zniesiona, lecz podporządkowana rygorom bezpieczeństwa i odpowiedzialności, co wprowadziło do działania dodatkowy wymiar napięcia pomiędzy spontanicznością a kontrolą.

Istotnym przesunięciem w edycji w Turku była również zmiana pozycji mojej matki. Jej wypowiedź, prowadzona poprzez translator, ujawniła większą świadomość sytuacji performatywnej oraz wyraźniejszą strategię zmiany tematów i tonów wypowiedzi. Krytyczny dystans wobec performance'u, wyrażany wprost, nie pełnił tu funkcji unieważnienia działania, jak w Lublinie, lecz stawał się jednym z jego kluczowych momentów — dowodem na to, że moja matka nie tylko nie podporządkowuje się logice sztuki, lecz zaczyna ją rozpoznawać i negocjować.

W tym sensie edycja w Turku domyka doświadczenie lubelskie, nie poprzez eskalację konfliktu, lecz poprzez jego komplikację. Pokazuje, że relacja matki i syna-artysty może funkcjonować nie tylko jako pole starcia porządków symbolicznych, lecz także jako przestrzeń uczenia się, adaptacji i stopniowego przesuwania ról. Performance nie zostaje tu ani unieważniony, ani rozbrojony — zostaje poddany próbie w warunkach, które wymagają od wszystkich uczestników większej uważności, odpowiedzialności i świadomości własnej pozycji.

2.7. Uwagi końcowe

Rozważania nad cyklem performansów *Rozmowa z Synem* warto odnieść do punktu wyjścia mojej praktyki performatywnej, którym od wielu lat pozostaje praca z partycypacją rozumianą nie jako wykonywanie instrukcji, lecz jako wejście w określone warunki. W realizacjach takich jak *Sen*, *Stulecie Bauhausu* czy *Checkpoint* uczestnictwo nie polega na aktywnym działaniu narzuconym z zewnątrz, lecz na znalezieniu się w sytuacji, która uruchamia doświadczenie relacyjne, cielesne i wyobrazeniowe. Znaczenie nie wynika tam z akcji, lecz z obecności, trwania i napięć pomiędzy uczestnikami.

Na tym tle partycypacja mojej matki w cyklu *Rozmowa z Synem* ujawnia swoją szczególną odrębność. Jej wyjątkowość nie polega wyłącznie na tym, że nie podporządkowuje się ona w pełni mojej pozycji artysty ani regułom świata sztuki. Istotniejsze jest to, że wnosi do performance'u porządek relacji rodzinnej — oparty na doświadczeniu życia, pamięci i odpowiedzialności — który nie daje się w całości przejąć ani uformować przez strukturę artystyczną.

Obecność matki nie funkcjonuje tu jako element dramaturgii ani jako rola do odegrania. Nie reprezentuje ona relacji rodzinnej w sensie scenicznym, lecz ją realnie aktualizuje. Relacja ta nie jest stabilna, jednoznaczna ani zamknięta; podlega zmianom, napięciom i przesunięciom, szczególnie w kontekście wspólnego doświadczenia straty. Performance nie porządkuje tej relacji w narrację, lecz stwarza warunki, w których może się ona ujawniać i przepracowywać bez potrzeby jej rozstrzygania.

W tym sensie *Rozmowa z Synem* nie jest próbą estetycznego przedstawienia więzi rodzinnej ani terapeutycznego jej „naprawiania”. Jest raczej sytuacją, w której różne porządki — sztuki i życia, intencji artystycznej i autonomii drugiej osoby, kontroli i nieprzewidywalności — pozostają w napięciu, nie dążąc do syntezy. Jeżeli którykolwiek z tych porządków zyskuje tu przewagę, nie jest to porządek sztuki, lecz porządek relacji rodzicielskiej, który okazuje się odporny na symboliczne mechanizmy władzy artysty.

Z tej perspektywy cykl *Rozmowa z Synem* potwierdza kierunek mojej praktyki, w której performance nie służy produkowaniu znaczeń ani obrazów, lecz utrzymywaniu sytuacji napięcia pomiędzy nieredukowalnymi porządkami doświadczenia. Widzę dziś istotny sens tej pracy. Zakładam jednocześnie kontynuację tej współpracy i — o ile pozwoli na to zdrowie mojej matki — realizowanie kolejnych odsłon tego cyklu. Cykl wystaw *Duch Walki* wskazany jako osiągnięcie habilitacyjne

**3. Cykl performance *Duch Walki*
wskazany jako osiągnięcie habilitacyjne**



Il. 73. Obiekty z cyklu *Wyścig z czasem*, 2024. Fot. Kamil Maciot

3. Cykl performance *Duch Walki* wskazany jako osiągnięcie habilitacyjne

3.1. Wokół rzeźby - wprowadzenie

Sposób, w jaki myślę o rzeźbie wynika z doświadczeń działań performatywnych, które są głównym obszarem mojej praktyki artystycznej. Performance interesował mnie nie jako forma narracji ani ekspresji, lecz jako sytuacja: coś, co wydarza się w czasie, bez wyraźnej puenty i bez z góry ustalonego sensu. To podejście stało się punktem wyjścia do pracy z rzeźbą, rozumianą nie jako zamknięty obiekt, lecz jako proces.

Rzeźba, w tym ujęciu, nie jest czymś skończonym. Jej podstawowym stanem jest trwanie w czasie. Proces nie pojawia się w niej okazjonalnie ani dodatkowo — jest immanentny. Nawet wtedy, gdy pozostaje niewidoczny, rzeźba podlega powolnym zmianom: starzeniu się materiału, erozji, zużyciu. Trwałość rzeźby jest w istocie kwestią skali czasu. Interesuje mnie moment, w którym ten proces zostaje ujawniony lub przyspieszony, a zmiana przestaje być abstrakcyjnym założeniem i staje się realnym zdarzeniem.

W tym sensie bliskie są mi realizacje, w których proces erozji, jest ujawniony i wskazuje na nieodwracalność zmian. Woskowe prace Ursa Fischera, ulegające stopniowej destrukcji w trakcie trwania ekspozycji, pokazują rzeźbę jako formę czasową, nastawioną na własne zniknięcie. Podobnie gest Banksy'ego, polegający na uruchomieniu niszcarki w momencie sprzedaży pracy na aukcji, ujawnia napięcie pomiędzy statusem obiektu a zdarzeniem, które ten status podważa. W obu przypadkach proces nie jest komentarzem ani metaforą — jest działaniem, które zmienia ontologiczny status pracy.

Myśląc o rzeźbie w kategoriach procesu, nie interesuje mnie jednak wyłącznie autodestrukcja. Równie istotne są sytuacje, w których rzeźba wchodzi w relację z innymi elementami: przestrzenią, obiektami, mechaniką. Przykładem takiego myślenia jest praca *Rzeźba boczna* Artiego Grabowskiego, w której dwa mechaniczne urządzenia zostają wprowadzone w ruch i połączone w relację przypominającą pojedynek. Dzięki użyciu prostych mechanizmów obiekty przestają być postrzegane jako narzędzia, a zaczynają funkcjonować jak ożywione formy, działające wobec siebie w czasie. Mechanika nie służy tu efektowi, lecz uruchamia sytuację, która rozgrywa się na oczach widza.

Z tego sposobu myślenia wyrasta moja praca z rzeźbami kinetycznymi.

Rzeźby kinetyczne

Pierwsze rzeźby kinetyczne, które realizowałem, były próbą przeniesienia doświadczeń performatywnych w obszar obiektu. Nie chodziło o zastąpienie ciała mechaniką ani o „ożywienie” rzeźby, lecz o zaprojektowanie sytuacji, która mogłaby trwać bez mojego bezpośredniego udziału. Interesowało mnie delegowanie działania na obiekt oraz sprawdzenie, jak zmienia się status rzeźby, kiedy zaczyna ona pracować samodzielnie, w czasie wystawy, poza jednorazowym momentem wykonania.



II. 74. *White Cube Destroyer* i *Earthquake Simulator I*, Delegacja, Galeria Jedna/Druga, Szczecin, 2020.

Jednym z pierwszych przykładów tego myślenia była praca *Lepiej już nie będzie*. Ruch był tu ograniczony do jednego parametru i miał charakter powtarzalny. Istotne było nie to, co obiekt „robi”, lecz fakt, że działa w sposób ciągły, bez narracyjnego celu. Był to moment, w którym ruch i czas stały się podstawowym- tworzywem rzeźby, a praca zaczęła funkcjonować jako sytuacja rozciągnięta w czasie.

Kolejne realizacje rozwijały ten sposób myślenia w stronę bardziej złożonych sytuacji. W pracy *White Cube Destroyer* rzeźba została pomyślana jako urządzenie ingerujące bezpośrednio w przestrzeń wystawową. Obiekt w formie młota zdolny jest do niszczenia ścian galerii. Nie jest to symulacja ani metafora działania, lecz realna możliwość ingerencji w architekturę wystawienniczą i w warunki prezentacji sztuki.

Cykl *Earthquake Simulator* rozwijał wątek delegowanego działania w innym kierunku. W kolejnych wersjach praca przybierała postać mebla wyposażonego w ukryty mechanizm wprawiający całą konstrukcję w drgania. Rzeźba nie wykonuje spektakularnych gestów; jej działanie polega na powtarzalnym, nieprzewidywalnym wstrząsie. Efekt nie jest z góry zaplanowany — obiekty znajdujące się w jej obrębie przesuwają się, obijają o siebie, czasem spadają i ulegają zniszczeniu.

W *Unstable Table* oraz w *krzesłach pneumatycznych* istotnym elementem stała się relacja pomiędzy ruchem a wyobrażeniem ciała. Obiekty codziennego użytku zostają wprawione w niestabilne, powtarzalne ruchy, które przywołują skojarzenia z wysiłkiem i zmęczeniem, mimo że ciało performerera jest nieobecne. Ruch nie reprezentuje działania człowieka, lecz je deleguje i przekształca w proces mechaniczny.

Podobnie *Worki treningowe* funkcjonują jako rzeźby, w których źródło ruchu pozostaje niewidoczne. Z zewnątrz obserwować można jedynie deformację i napięcie materiału. Rzeźba zachowuje się jak ciało poddane impulsom, ale nie ujawnia mechanizmu, który je generuje.

Wszystkie te realizacje łączy sposób myślenia o rzeźbie jako o działaniu rozciągniętym w czasie. Nie są to obiekty przeznaczone do jednorazowego oglądu ani do zamkniętej interpretacji. Funkcjonują jako sytuacje, które mogą się wydarzać, powtarzać, ulegać zmianom i awariom. Sens tych prac nie wynika z ich formy, lecz z obserwacji procesu — z tego, co dzieje się pomiędzy uruchomieniem a zatrzymaniem.

Ten zbiór realizacji stanowi istotny etap w mojej praktyce rzeźbiarskiej. To właśnie w pracy nad rzeźbami kinetycznymi wykształcił się sposób myślenia o obiekcie jako o nośniku zdarzeń, a nie znaczeń. W dalszych realizacjach – także tych pozbawionych ruchu – ten sposób rozumienia rzeźby powraca, choć w innych formach i z użyciem odmiennych środków.



II. 75. *Unstable Table*, 2020. Fot. Oskar Rekowski



II. 76. *Lepiej już nie będzie*, 2019. Fot. Oskar Rekowski

Praca nad tymi realizacjami w istotnym stopniu ukształtowała się w toku współpracy z Mgr Maciejem Sadowskim. Dzięki niej nauczyłem się przekładać myślenie o rzeźbie jako procesie na konkretne rozwiązania techniczne.

3.2. Współpraca z Maciejem Sadowskim

Współpracę z mgr Sadowskim rozpocząłem w 2019 roku. Pierwszą realizacją, którą zrobiliśmy razem, była grupa rzeźb kinetycznych przygotowana na wystawę „Lepiej już nie będzie”. Były to dwa proste obiekty poruszane silnikiem, bez żadnych sterowników. Możliwa była jedynie regulacja prędkości obrotu. Każda rzeźba składała się z długiego pręta umocowanego na trójnogu, obracającego się wokół własnej osi. Do prętów zaczepione były fragmenty plastiku.

Maciek Sadowski wykonał do tej pracy specjalne przekładnie, które wydrukował na drukarce 3D. Już wtedy zaskoczyło mnie to podejście: element najpierw powstawał jako projekt komputerowy, potem był drukowany, a następnie stawał się częścią działającego urządzenia.



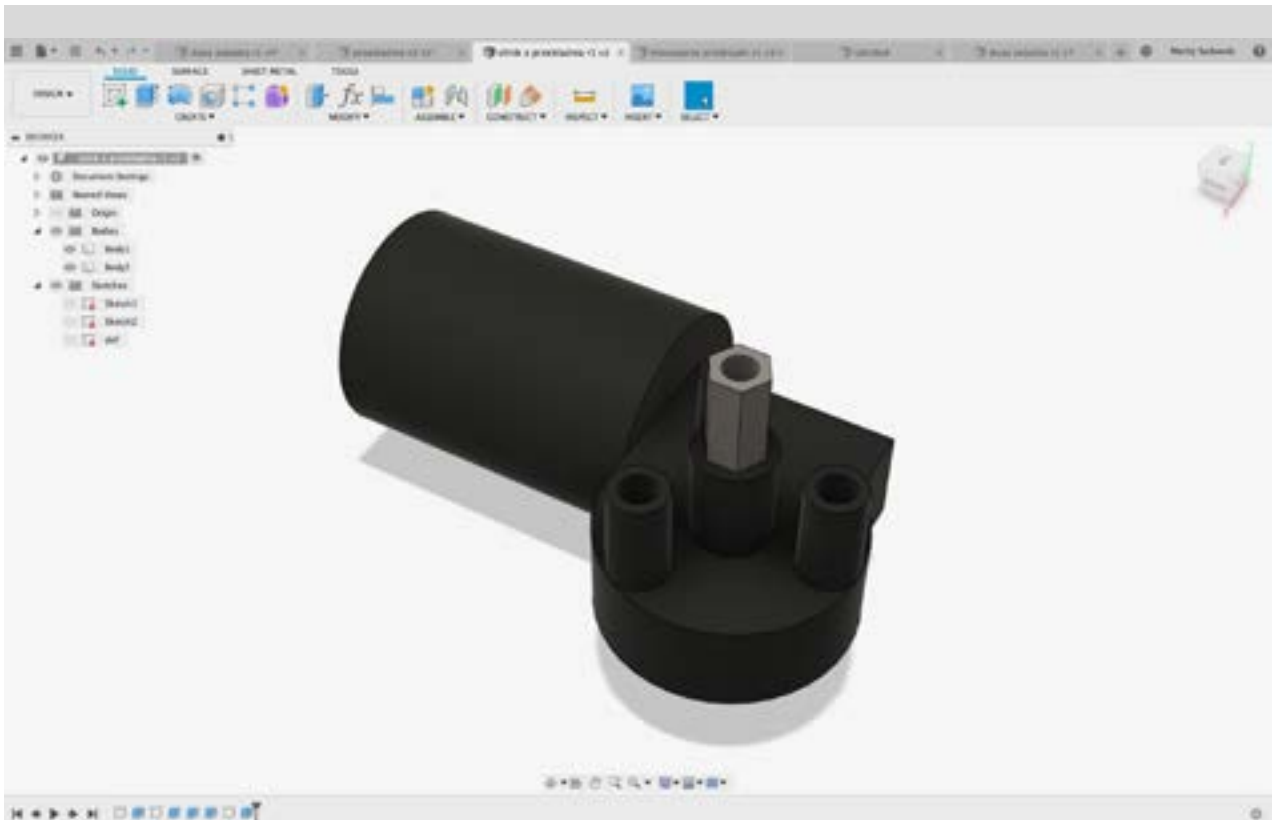
Il. 77. mgr. Maciej Sadowski podczas testów *White Cube Destroyer*, Szczecin 2020. Fot Karolina Kita



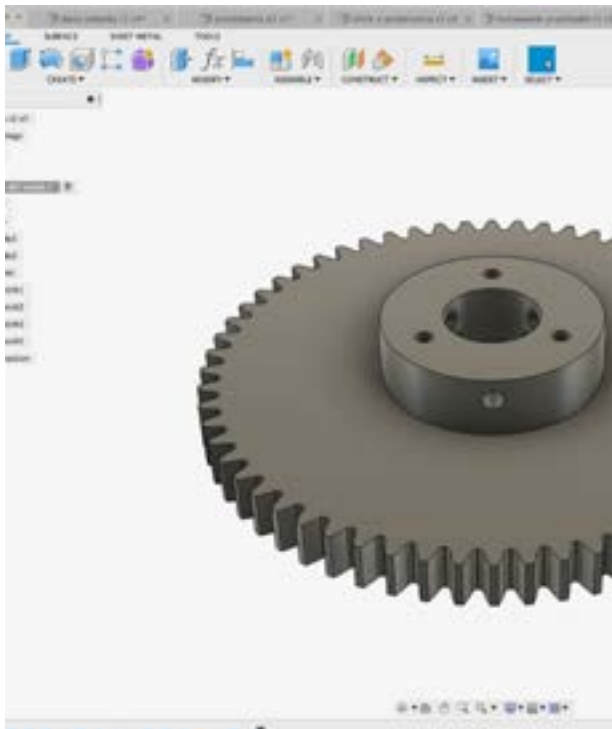
Il. 78. Elementy mechaniki rzeźby *Lepiej już nie będzie*, 2019, Fot. Maciej Sadowski



Il. 79. *Lepiej już nie będzie*, projekt, 2019, Print screen



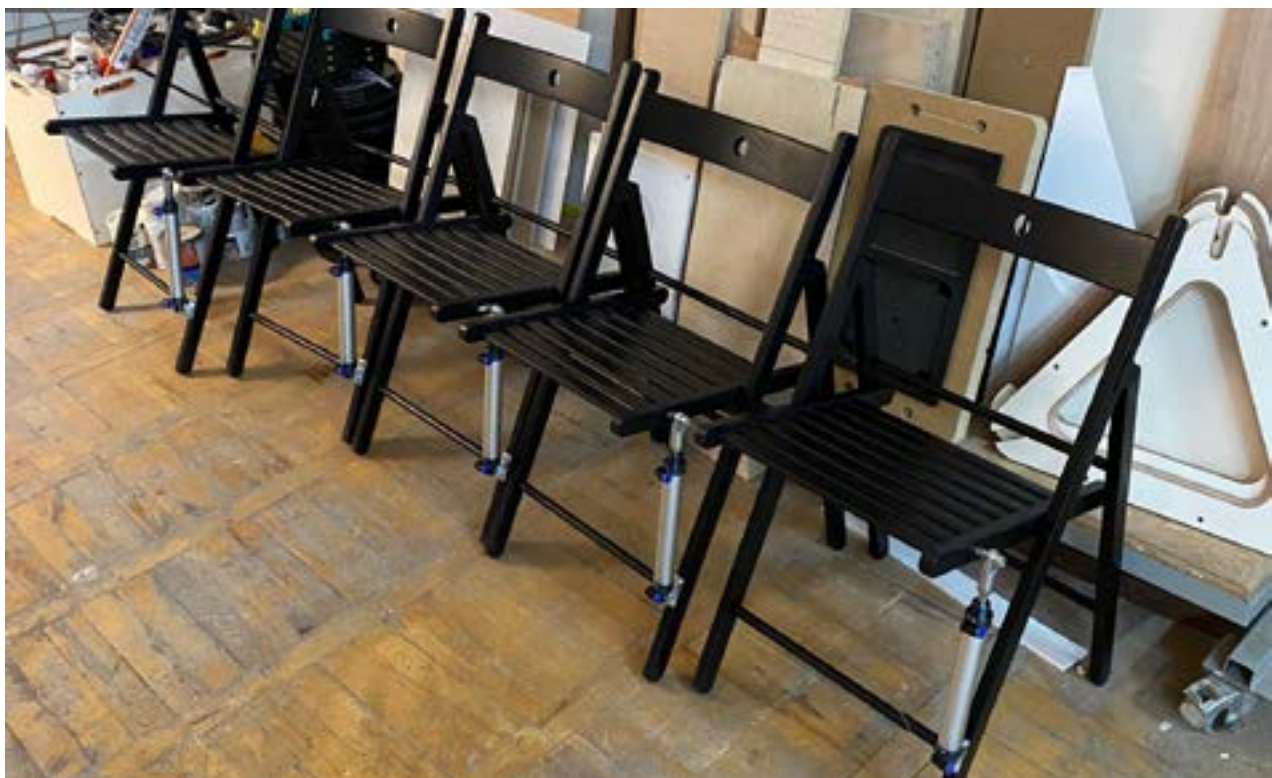
Il. 80. *Lepiej już nie będzie*, projekt obudowy silnika, 2019, Print screen



Il. 81. *Lepiej już nie będzie*, projekt przekładni, 2019, Print screen



Il. 82. *Wydrukowane elementy mechaniki* rzeźby *Lepiej już nie będzie*, 2019, Fot. Maciej Sadowski

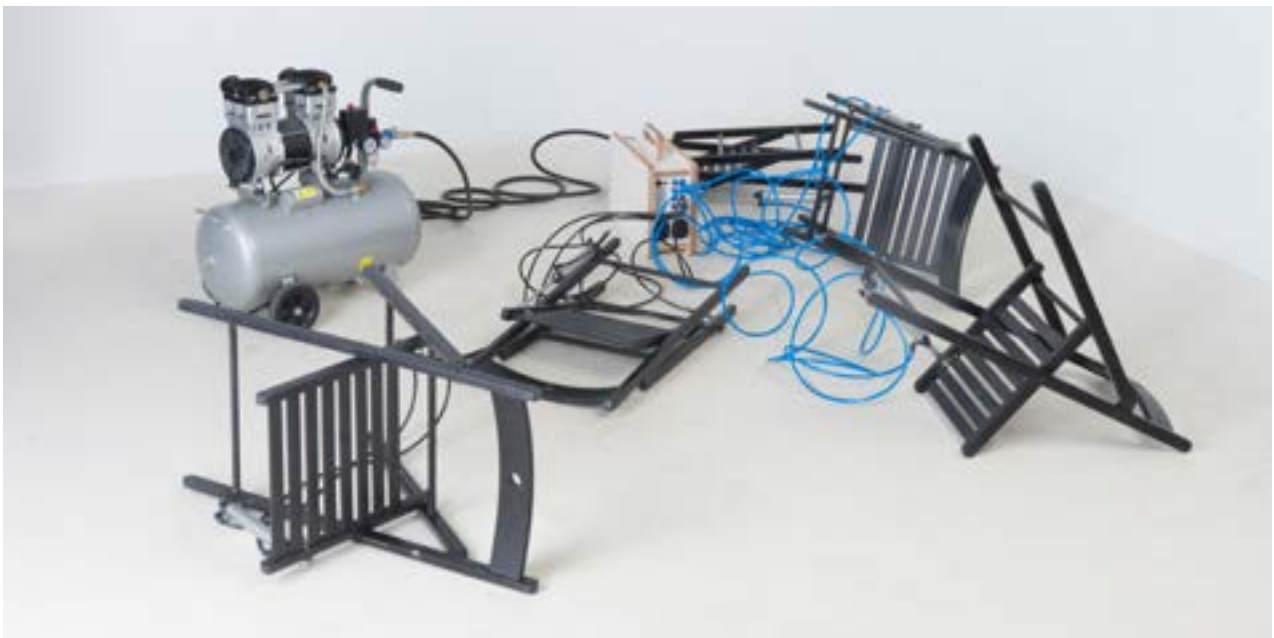


Il. 83. *Krzeseła pneumatyczne* w trakcie realizacji, 2021, Fot. Maciej Sadowski

Kolejną realizacją był zestaw prac przygotowanych na wystawę „Delegacja” w 2020 roku w galerii Jedna Druga w Szczecinie. Były to dwa obiekty kinetyczne napędzane sprężonym powietrzem i była to pierwsza bardziej skomplikowana realizacja. Pierwszy obiekt to tzw. młot – urządzenie służące do skuwania tynku ze ścian. Był to duży młot, zamocowany na biegunach i poruszany siłownikiem pneumatycznym, który co jakiś czas uderzał w ścianę, krusząc tynk. Dla wyciszenia i stłumienia siły uderzenia konstrukcja została osadzona na płozach. Po uderzeniu młot przez chwilę bujał się, wydając charakterystyczne dźwięki i jednocześnie rozpraszając energię uderzenia.

Drugim obiektem była pierwsza wersja pracy *Earthquake Simulator*. Była to zwykła szafka z Ikea, wyposażona w ukryty siłownik pneumatyczny zamontowany w jednej z nóg. Zarówno młot, jak i szafka napędzane były sprężonym powietrzem dostarczonym z elektrycznej sprężarki. Cały układ sterowany był specjalnym urządzeniem sterującym, tzw. walizką. Po raz pierwszy zastosowaliśmy wówczas zintegrowany system sterowania oparty na układach scalonych i obsługiwany przez komputer. System zarządzał otwieraniem i zamykaniem zaworów w siłownikach.

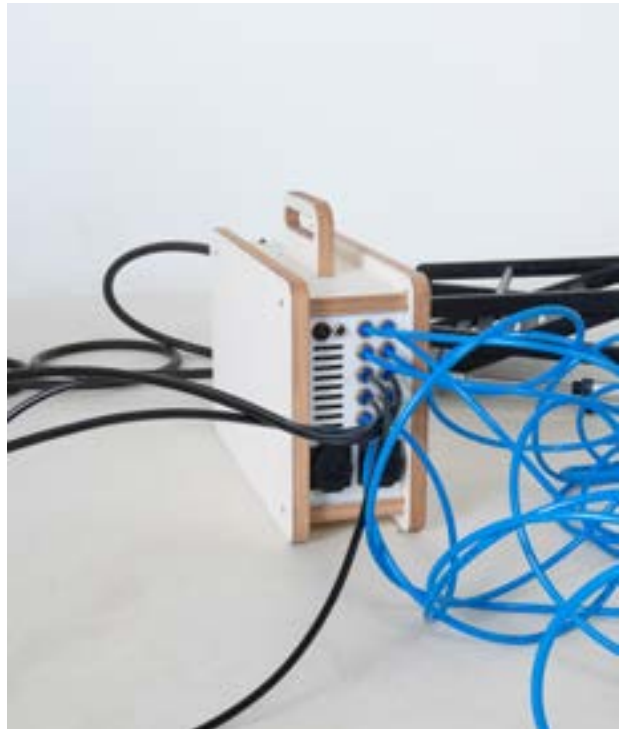
Dzięki temu możliwe było komponowanie sekwencji ruchu, czyli projektowanie dowolnie rozłożonych w czasie cykli otwierania i zamykania zaworów zarówno w siłowniku młota, jak i w siłowniku szafki. System powtarzał zaprogramowane sekwencje w określonym rytmie i z określoną częstotliwością. Sekwencje mogły trwać zarówno kilka sekund, jak i kilka godzin. Była to pierwsza praca, w której wykorzystaliśmy wspólnie zaprojektowany system sterowania więcej niż jednym obiektem.



Il. 84. *Krzęśła pneumatyczne*, 2021. Fot. Oskar Rekowski.



Il. 85. *Krzeseł pneumatyczne, detal,*
2021. Fot. Oskar Rekowski.



Il. 86. *Krzeseł pneumatyczne, detal*
(j.w.). Fot. Oskar Rekowski.



Il. 87. *Krzeseł pneumatyczne, detal (j.w.).* Fot. Oskar Rekowski.

Kolejną pracą zrealizowaną razem z Mgr Maciejem Sadowskim były *Krzesła pneumatyczne*. Były to czarne, drewniane krzesła składane, wyposażone w siłowniki pneumatyczne, które powodowały ich składanie i rozkładanie. Do siłowników podłączone były przewody pneumatyczne prowadzące do drugiej wersji walizeczki – specjalnie zaprojektowanego centrum sterowania. Za pomocą komputera można było ustawiać dość złożone sekwencje ruchu każdego z pięciu krzesel osobno.

Istotną nowością w tej pracy było zaprojektowanie interfejsu umożliwiającego zmianę sekwencji ruchu bezpośrednio z urządzeń mobilnych. Dzięki wbudowanemu w walizeczkę systemowi Wi-Fi możliwe było projektowanie i modyfikowanie sekwencji oraz kontrolowanie pracy krzesel za pomocą telefonu.

Praca była pokazywana m.in. podczas wydarzenia *Oko Nigdy Nie Śpi. CUD* w Ostromecku w Muzeum Fortepianu oraz podczas jeleniogórskiej odsłony wystawy *Made in Ready*. Jej najpełniejszą prezentacją była jednak realizacja *Fin de siècle* pokazana na wystawie *Siatka* w Hali Handlowej w Gdyni w ramach Gdynia Design Days. Instalacja została umieszczona w opuszczonym kiosku – jednym z wielu podobnych obiektów wypełniających halę targową, z których znaczna część pozostaje nieużywana.

Instalacja była sterowana systemem, który uruchamiał się w momencie, gdy ktoś przechodził w pobliżu. System koordynował pracę pięciu krzesel pneumatycznych oraz wyświetlacza zamontowanego na dachu kiosku, naśladującego typową formę reklamy. Możliwe było wprowadzanie ograniczeń czasowych i projektowanie przerw w działaniu pracy. Instalacja funkcjonowała w przestrzeni publicznej, w hali targowej, gdzie na co dzień pracują ludzie. Nie chcieliśmy, aby działała nieprzerwanie i była dla nich uciążliwa.

Zaprojektowaliśmy ją więc tak, aby uruchamiała się tylko wtedy, gdy ktoś przechodził obok. Dodatkowo wprowadziliśmy ograniczenia czasowe – praca nie działała w nocy ani w czasie świąt. Składające i rozkładające się krzesła generowały głośne dźwięki i nie chcieliśmy narażać na nie mieszkańców oraz osób pracujących w sąsiedztwie. To doświadczenie zmusiło mnie do myślenia o obiektach kinetycznych w szerszym kontekście. Zaczęło obejmować ono nie tylko publiczność odwiedzającą wystawę, ale również obsługę, sąsiadów i osoby przebywające w pobliżu instalacji. Zwłaszcza że dźwięk, który generują pracujące rzeźby, traktuję jako istotne i nieodłączne uzupełnienie warstwy wizualnej.

W 2021 roku pragnąłem wykonać performance, w którym stoję i trzymam w rękach blat stołu, na którym piętroszą się naczynia i przedmioty domowego użytku. W pierwotnym założeniu miałem stać każdego dnia trwania wystawy przez wiele godzin, dźwigając na własnych rękach piramidę przedmiotów. Ręce miałyby słabnąć i co jakiś czas piramida zaczynałaby drżeć i chwiać się,

a przedmioty, pojedynczo lub w małych grupach, spadałyby i tłukły się na podłodze. W trakcie trwania wystawy miało przybywać potłuczonych skorup, a brakujące przedmioty byłyby regularnie uzupełniane nowymi.

Pomysł ten, z oczywistych względów, był niemożliwy do zrealizowania. Nawet jeśli znalazłyby się środki, aby zatrudnić kogoś, kto przez tygodnie trwania wystawy pełniłby codziennie wielogodzinne dyżury, stojąc niemal bez ruchu, to jednak trzymanie przez tak długi czas blatu stołu obciążonego nagromadzonymi obiektami byłoby ponad ludzkie siły.

Praca nad nowym obiektem, który wykonywałby to delegowane zadanie, rozpoczęła się pod koniec roku. Dzięki wypracowanym przy wcześniejszych projektach metodom, opartym na szkicach i cyfrowych modelach funkcjonalnych, pod koniec roku wykrystalizował się model stołu z czterema wbudowanymi w nogi silnikami, które miały poruszać blatem. O ile mechanika stołu nie stanowiła początkowo dużego problemu, o tyle prawdziwym wyzwaniem okazało się odpowiednie zaprogramowanie pracy silników w taki sposób, aby ruchy blatu były płynne, a żadna z nóg nie odrywała się od podłogi.



II. 88. *Unstable Table*, symulacja gabarytów w przestrzeni wirtualnej 2021, Print screen.



II. 89. *WhiteCube Destroyer*, model z klocków *Lego*, 2020. Fot. Maciej Sadowski



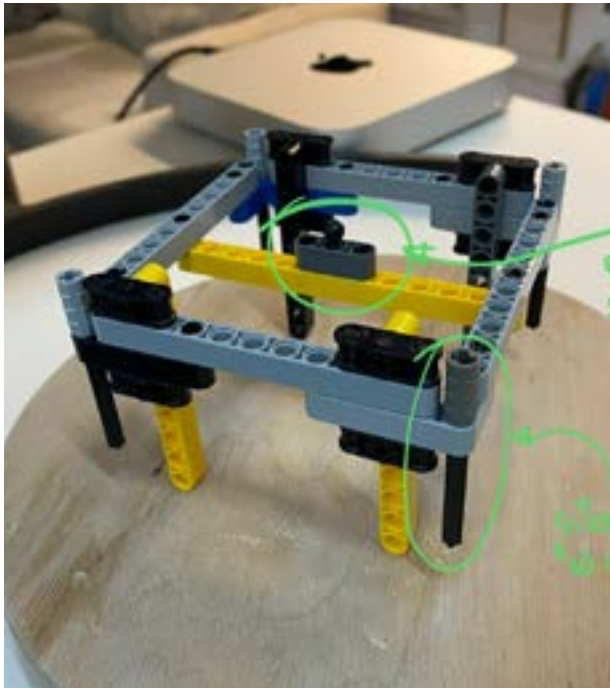
II. 90. *WhiteCube Destroyer*, rysunek 3D na podstawie modelu z klocków *Lego*, 2020. Print screen



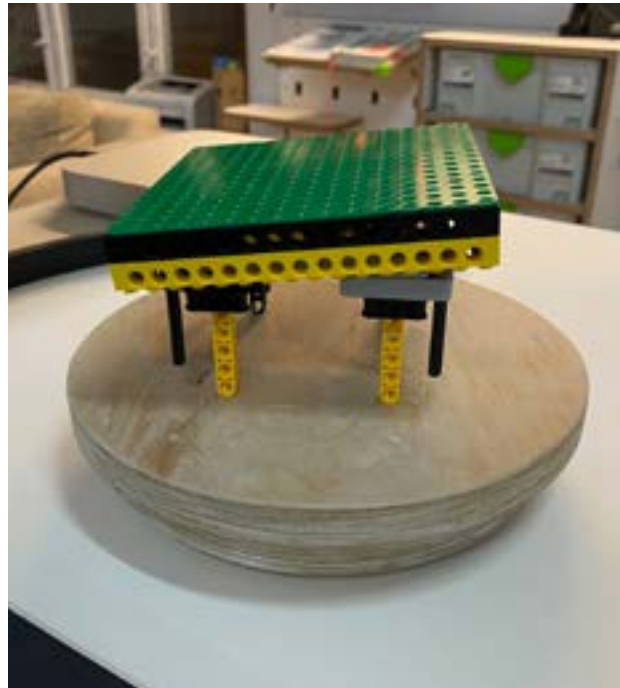
II. 91. *WhiteCube Destroyer*, próby wytrzymałościowe, 2020. Fot. Maciej Sadowski



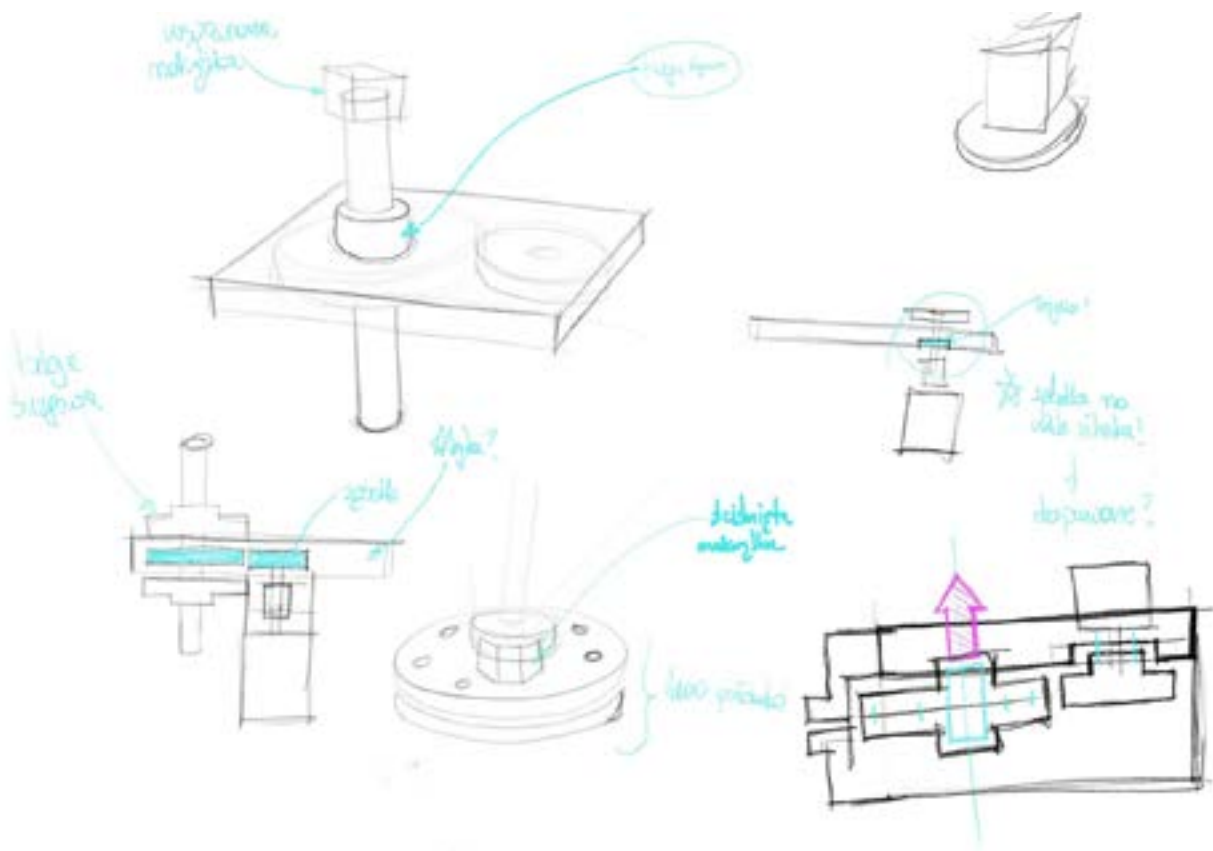
II. 92. *WhiteCube Destroyer* i *Earth Quake Simulator I*, próby skoordynowania pracy, 2020. Fot. Maciej Sadowski



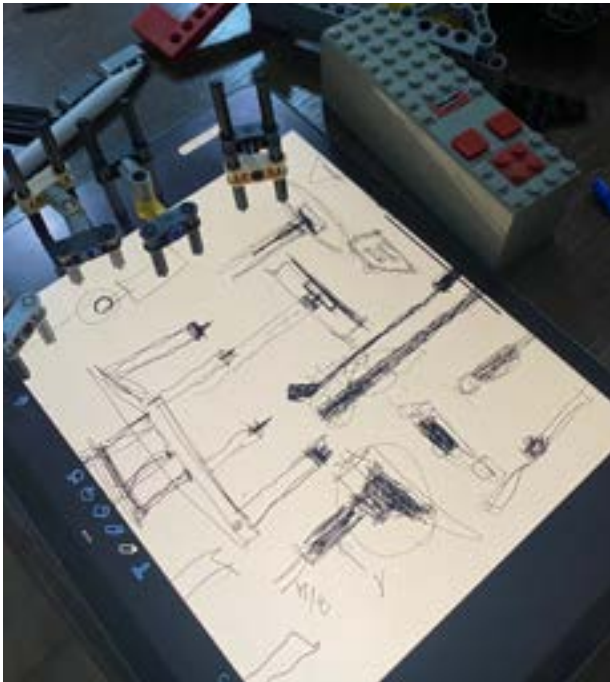
II. 93. *Unstable Table*, model z klocków Lego, 2021. Fot. Maciej Sadowski



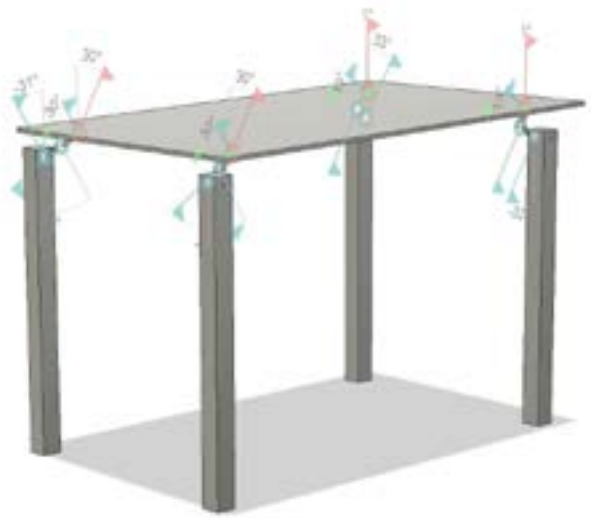
II. 94. *Unstable Table*, model z klocków Lego, (j.w.) Fot. Maciej Sadowski



II. 95. *Unstable Table*, rysunki koncepcyjne, 2021. Fot. Maciej Sadowski.



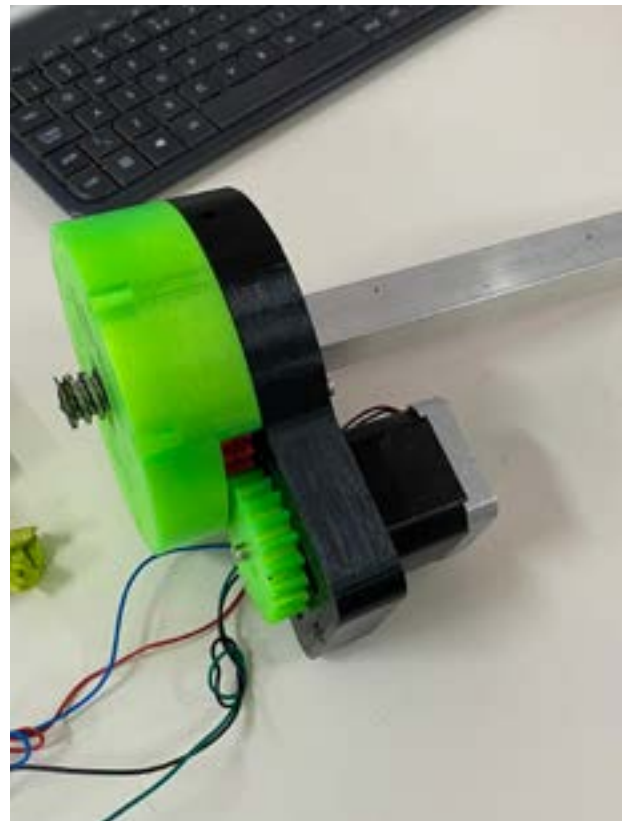
Il. 96. *Unstable Table*, rysunki koncepcyjne, (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.



Il. 97. *Unstable Table*, rysunki koncepcyjne, (j.w.). Print screen



Il. 98. *Unstable Table*, wydrukowane przekładnie i obudowa, 2020. Fot. Maciej Sadowski.



Il. 99. *Unstable Table*, wydrukowane przekładnie i obudowa, (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.

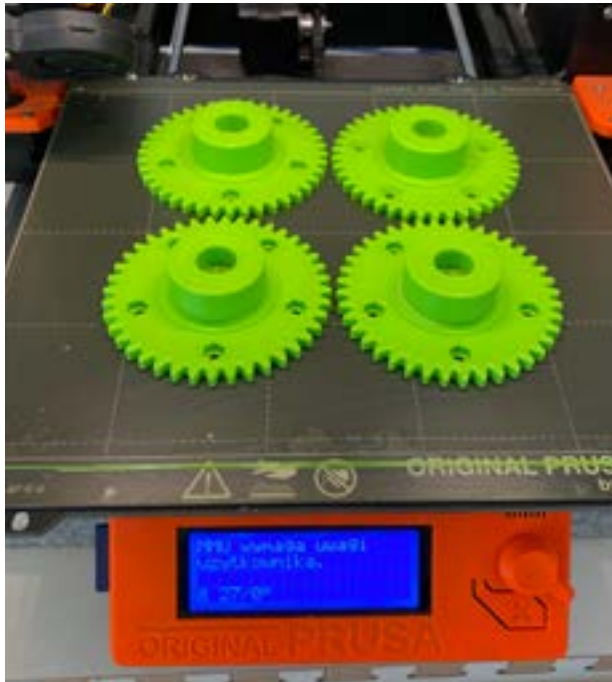
W pierwszych podejściach zastosowanym rozwiązaniem było zamontowanie czujek na zdemontowanym blacie, ułożenie na nim realnego obciążenia i przeprowadzenie prób z trzymaniem blatu przy jednoczesnym sczytywaniu pozycji czujek. W oparciu o te zapisy odtworzony został wirtualny model zachowania się obciążonego blatu trzymanego w rękach artysty. Na jego podstawie stworzono program sterujący pracą silników. Był to niezwykle trudny moment. Na tym etapie pracy napotykalismy na ciągłe problemy.

Do zespołu dołączył mgr Paweł Wołowicz, który włączył się w prace nad tworzeniem cyfrowego modelu ruchu blatu. W końcu udało się, na podstawie eksperymentu z blatem i czujkami, stworzyć prototypowe oprogramowanie sterujące silnikami. Efekt był jednak rozczarowujący. Praca blatu nie była efektowna i okazała się zbyt mało dynamiczna. Być może ciekawe byłoby oglądanie żywego człowieka poddanego takiemu wyzwaniu, jednak kiedy zadanie wykonywała maszyna, zbyt długie oczekiwanie na efekt „zmęczenia” okazało się dla odbioru pracy zbyt męczące i mało czytelne.

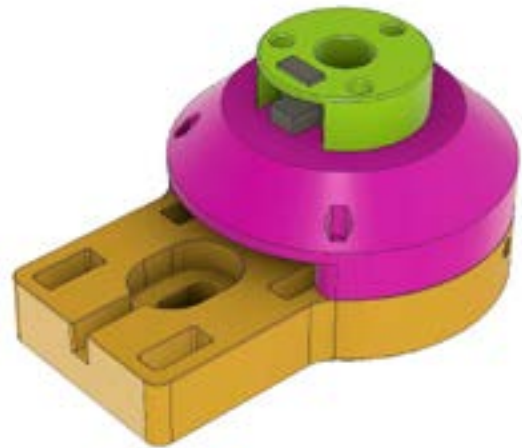
Wielokrotnie modyfikowaliśmy zapis pierwotnego performance'u, usuwając z niego mniej dynamiczne fragmenty i klonując momenty o większej dynamice, co ostatecznie czyniło wahania blatu zbyt mało zróżnicowanymi i powtarzalnymi. Skanowanie kolejnych sesji było przy tym kłopotliwe i czasochłonne. Rozwiązanie przyszło z innej strony.



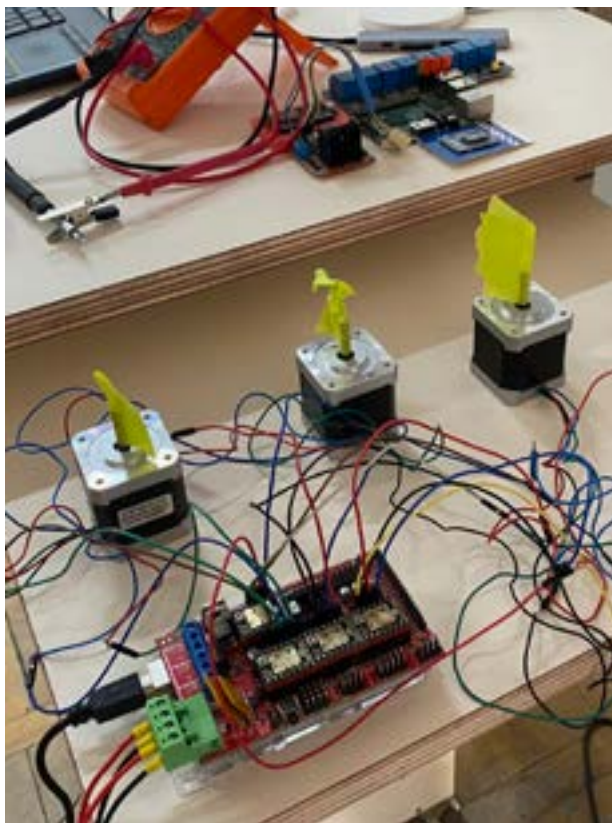
II. 100. *Unstable Table, Made [in] Ready*, Galeria TRAF0, Szczecin, 2022. Fot. Jerzy Szreder.



Il. 101. *Unstable Table*, wydrukowane przekładnie i obudowa, (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.



Il. 102. *Unstable Table*, rysunki koncepcyjne, (j.w.). Print screen



Il. 103. *Unstable Table*, testy sterowania pracą silników, 2020. Fot. Maciej Sadowski.



Il. 104. *Unstable Table*, testy sterowania pracą silników (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.



II. 107. *Unstable Table*, wypadek w trakcie pracy na wystawie *Made [in] Ready*, Galeria TRAF0, Szczecin, 2022. Fot. Jerzy Szreder.



II. 105. *Unstable Table*, modyfikacje - element zakończenia nogi z krańcówką, 2021. Fot. Maciej Sadowski



II. 106. *Unstable Table*, testy wytrzymałościowe, 2020. Fot. Maciej Sadowski

Ostatecznie stworzyliśmy wirtualny model stołu, którym mogliśmy poruszać w wirtualnej przestrzeni za pomocą joysticka lub myszki. To rozwiązanie okazało się przełomowe i pozwoliło na stosunkowo swobodne tworzenie dowolnej liczby symulacji ruchu blatu stołu, o różnej długości. Dodatkowo narzędzia cyfrowe umożliwiały dowolne przyspieszanie lub rozciąganie w czasie wygenerowanych sekwencji.

Podczas prób okazało się, że oprogramowanie się sprawdza i w razie potrzeby można je łatwo modyfikować. Ujawniły się jednak problemy z mechaniką: silniki były za słabe, trwałość wydrukowanych przekładni zbyt mała, a źle działające ograniczniki prowadziły do zbyt wysokiego i niebezpiecznego unoszenia blatu. W skrajnych przypadkach prowadziło to do tego, że obiekt spektakularnie się wywracał.

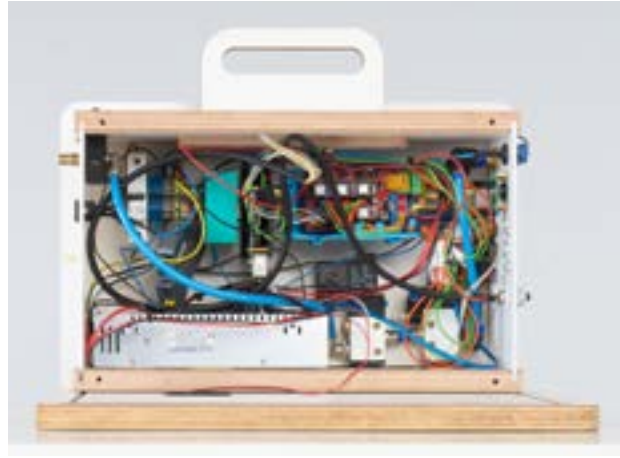
Podobnie jak w innych pracach kinetycznych zdecydowaliśmy się na sprawdzone rozwiązanie z tzw. „walizeczką”. Była to drewniana skrzynka z komputerem, który za pomocą pięciożyłowych kabli kontrolował pracę silników. Walizeczka była dodatkowo wyposażona w dwuzaworowy system sterowania sprężonym powietrzem, co pozwalało do instalacji dołączyć jedną z rzeźb napędzanych pneumatycznie, takich jak *White Qube Destroyer* czy *Earthquake Simulator I, II lub III*.



II. 108. *Unstable Table*, IV Bielski Festiwal Sztuk Wizualnych, Galeria Bielska, Muzeum Historyczne w Bielsku-Białej, Stara Fabryka, Bielsko-Biała, 2022, Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 109. *Krzeseła pneumatyczne*, elementy sterowania 2020. Fot. Oskar Rekowski.



II. 110. *Unstable Table*, elementy sterowania 2021. Fot. Oskar Rekowski



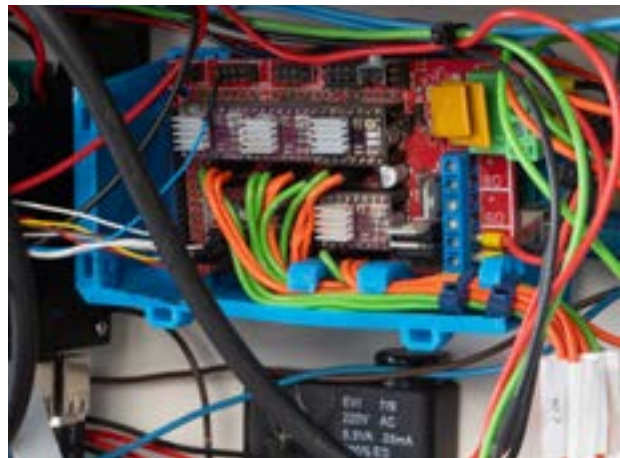
II. 111. *Krzeseła pneumatyczne*, elementy sterowania, (j.w.), Fot. Oskar Rekowski.



II. 112. *Unstable Table*, elementy sterowania, (j.w.), Fot. Oskar Rekowski



II. 113. *Krzeseła pneumatyczne*, elementy sterowania, (j.w.), Fot. Oskar Rekowski.



II. 114. *Unstable Table*, elementy sterowania 2021, Fot. Oskar Rekowski

Kable sterujące pracą silników były dość długie, co pozwoliło nam, w trakcie prób, zdecydować się na kolejną innowację wymuszoną problemami z wielogodzinną pracą układu. Ponieważ zdarzało się, że na etapie pracy z prototypem stół niebezpiecznie się chwia lub nogi pracowały nierówno, w wyniku czego całość mogła w ciągu kilku godzin przesunąć się nawet o kilka metrów, w walizeczce zainstalowany został modem internetowy działający na kartę SIM oraz kamera internetowa. Dzięki temu możliwe było pozostawienie działającej pracy i podglądanie jej na żywo, a także przeglądanie archiwalnych nagrań z dowolnego miejsca na świecie. Łączność internetowa umożliwiała również zdalną modyfikację programu pracy silników oraz włączanie i wyłączenie rzeźby.

W warunkach galeryjnych praca aktywowana była czujką ruchu – reagowała na obecność publiczności i, podobnie jak pozostałe prace kinetyczne, wyposażona była w wyłącznik bezpieczeństwa. Tak, w dużym skrócie, powstała praca *Unstable Table*, której premiera miała miejsce podczas wystawy *Made [in] Ready* w Galerii TRAF0 w Szczecinie. Była ona pokazywana również na kolejnej edycji tej wystawy w Galerii EL w Elblągu, a także podczas Bielskiego Festiwalu Sztuk Wizualnych w Muzeum Techniki w Bielsku-Białej, gdzie została wyróżniona nagrodą Galerii Bielskiej – zaproszeniem do indywidualnej wystawy.

Praca *Unstable Table* nie jest wskazywana jako osiągnięcie habilitacyjne. Zdecydowałem się jednak wspomnieć tutaj, w dużym skrócie, o sposobie jej realizacji, ponieważ stanowiła ona – w porównaniu z wcześniejszymi realizacjami – najwyższy poziom zaangażowania technologicznego. Podczas pracy nad tym projektem udało mi się najpełniej rozpoznać potencjał współpracy z Maciejem Sadowskim oraz możliwości, jakie dają nowoczesne technologie. Wyniesione doświadczenie i poczucie rosnącej swobody w doborze rozwiązań z obszaru najnowszych technologii w realizacjach artystycznych w istotny sposób zaważyły na decyzjach realizacyjnych dotyczących cyklu wystaw *Duch Walki*, które wskazuję jako osiągnięcia.

3.3. Duch Walki. Założenia formalne wystawy

Cykl wystaw *Duch Walki* budowany był jako układ napięć pomiędzy różnymi sposobami myślenia o rzeźbie. Obok prac kinetycznych, opartych na czasie, ruchu i procesie, pojawiają się w nim rzeźby niekinetyczne – obiekty funkcjonujące w innym porządku materialnym i formalnym. Ich obecność nie pełni roli dopełnienia ani kontrastu czysto formalnego. Stanowi raczej drugi biegun wystawy, niezbędny do uruchomienia sensów, które nie wynikają z pojedynczych prac, lecz z relacji pomiędzy nimi.

Wśród rzeźb niekinetycznych prezentowanych na wystawach *Duch Walki* znajdują się realizacje z cykli *Poszerzone pole walki*, *Wyścig z czasem* oraz *Kolekcja nieudanych pucharów*.

Każdy z tych cykli wywodzi się z innej praktyki rzeźbiarskiej i operuje innym językiem formalnym, jednak ich wspólna obecność w przestrzeni wystawy nie prowadzi do jednolitej narracji. Przeciwnie – różnice pomiędzy nimi są celowo utrzymywane i eksponowane.

Zestawienie rzeźb kinetycznych i niekinetycznych nie służy budowaniu linearnej opowieści ani ilustrowaniu jednego tematu za pomocą różnych form. Wystawa nie porządkuje prac według hierarchii ani chronologii. Jej sens wyłania się w napięciu pomiędzy obiektami opartymi na działaniu i procesie a tymi, które sprawiają wrażenie stabilnych, zamkniętych lub „gotowych”. To napięcie zostaje rozstrzygnięte – jest jednym z podstawowych mechanizmów organizujących przestrzeń wystawy.

Rzeźby niekinetyczne w *Duchu Walki* nie funkcjonują jako autonomiczne znaki o przypisanym znaczeniu. Ich rola ujawnia się dopiero w konfrontacji z innymi pracami: poprzez sąsiedztwo, skalę, materiał, sposób ekspozycji i relacje przestrzenne. Sensy, które mogą się w tej konfiguracji pojawić, nie są zapisane w formach samych obiektów, lecz aktywują się w doświadczeniu odbiorcy.

W tym sensie narracja wystawy nie jest budowana wyłącznie przez znaczenia przypisane poszczególnym pracom, lecz przez układ relacji pomiędzy nimi. Różnorodność praktyk rzeźbiarskich nie służy tu estetycznej wielości, lecz tworzy środowisko, w którym możliwe staje się zderzenie odmiennych porządków: czasu i bezczasu, procesu i pozornej stabilności, działania i formy. To właśnie w tych zderzeniach lokują potencjał wystawy.



Il. 115. *Worki treningowe*, Galeria Bielska, Bielsko-Biała BWA, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.

Zakładam przy tym, że źródłem sensów i znaczeń nie jest artysta ani dzieło rozumiane jako zamknięta całość, lecz odbiorca. Moja rola polega na projektowaniu form i ich relacji w taki sposób, aby stworzyć warunki sprzyjające pojawianiu się określonych napięć i skojarzeń. Sensy nie są tu komunikatem do odczytania, lecz efektem spotkania odbiorcy z układem prac, który nie narzuca jednoznacznych interpretacji.

W kolejnych częściach opisuję poszczególne realizacje oraz ich wzajemne relacje w obrębie wystawy *Duch Walki*, traktując je nie jako samodzielne obiekty, lecz jako elementy większej całości, w której znaczenie wyłania się z konfiguracji, a nie z pojedynczej formy.

3.4. *Duch Walki*. Kontekst tematyczny i perspektywa kuratorska

Wystawy z cyklu *Duch Walki* koncentrują się wokół doświadczenia sportu wyczynowego i profesjonalnego, rozumianego nie jako neutralna aktywność fizyczna, lecz jako jeden z możliwych sposobów funkcjonowania w świecie zdominowanym przez hierarchie, mechanizmy selekcji i obietnice awansu. Punktem odniesienia są tu zarówno historie osobiste i rodzinne, jak i szerszy kontekst społeczny, w którym sport bywał – i bywa nadal – traktowany jako narzędzie asymilacji, przekraczania barier klasowych, narodowościowych czy rasowych.



II. 116. *Duch Walki*, fragment wystawy, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.

Wystawa odwołuje się do trzech dyscyplin: boksu, pływania i szachów. Każda z nich wiąże się z innym doświadczeniem cielesnym i inną formą rywalizacji, a zarazem odpowiada trzem potrzebom umieszczanym najwyżej w klasycznym modelu hierarchii Abrahama Maslowa: przynależności, uznania i samorealizacji. Odwołanie do tego modelu nie ma charakteru ilustracyjnego ani normatywnego. Piramida potrzeb pojawia się raczej jako kulturowy schemat myślenia, który – mimo licznych krytyk i uproszczeń – wciąż porządkuje zbiorową wyobraźnię i bywa używany jako argument wartościujący ludzkie aspiracje, w tym także praktyki artystyczne.

W tym sensie Duch Walki nie jest afirmacją sportu jako drogi do sukcesu, lecz próbą przyjrzenia się temu, jak obietnica przynależności, uznania i samorealizacji funkcjonuje w realnych biografiach. Bezpośrednimi punktami odniesienia są tu postacie Traudy (Gertrudy) Dawidowicz – mistrzyni Polski w pływaniu z 1936 roku, związanej z żydowskim środowiskiem sportowym Bielska-Białej – oraz Mieczysława Fodczuka, ojca artysty, trenującego w młodości boks. Ich historie, zestawione z doświadczeniem kolejnych pokoleń oraz z narracjami wielu sportowców, dla których sport stał się jedyną dostępną formą społecznej widzialności, otwierają pole do zadawania pytań o realną cenę tej obietnicy.

Wystawa została zaprojektowana jako przestrzeń, w której znaczenia nie wynikają wyłącznie z pojedynczych obiektów, lecz z relacji pomiędzy nimi. Obok rzeźb opartych na działaniu, czasie



Il. 117. *Duch Walki*, (j.w.). Fot. Krzysztof Morcinek.

i procesie, pojawiają się prace niekinetyczne, funkcjonujące w innym porządku materialnym i formalnym. Nie są one podporządkowane jednej narracji ani jednemu medium. Ich zestawienie nie służy porządkowaniu sensów, lecz ich różnicowaniu.

Z perspektywy kuratorskiej istotne było takie ułożenie prac, aby wystawa nie prowadziła widza przez zamkniętą opowieść, lecz tworzyła środowisko napięć: pomiędzy ruchem i bezruchem, procesem i pozorną stabilnością, wysiłkiem ciała i jego symbolicznym reprezentowaniem. Te napięcia nie stanowią tematu samego w sobie, lecz pomagają uruchomić pytania o to, w jaki sposób sport – i związane z nim wyobrażenia – kształtują nasze myślenie o wartości, godności i miejscu jednostki w strukturach społecznych.

Zakładam przy tym, że sensy wystawy nie są zawarte w obiektach jako takich. Rzeźby i ich wzajemne relacje tworzą ramę, w obrębie której znaczenia mogą się pojawiać, ale nie są jednoznacznie określone. Źródłem sensów pozostaje odbiorca – jego doświadczenie, pamięć, wiedza i wrażliwość. Rolą artysty jest zaprojektowanie sytuacji, w której te sensy mogą się ujawnić, nie zaś ich uprzednie definiowanie.

W kolejnych częściach opisane zostaną poszczególne realizacje prezentowane na wystawach *Duch Walki* oraz relacje, jakie tworzą one w przestrzeni ekspozycji, z uwzględnieniem zarówno ich formalnej odmienności, jak i biograficznego oraz społecznego kontekstu, z którego wyrastają.



Il. 118. *Wyścig z czasem II, Duch Walki*, Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.

3.5. Duch Walki – edycja bielska

Edycja bielska wystawy *Duch Walki* została pomyślana jako przestrzeń relacji pomiędzy rzeźbami działającymi w odmiennych porządkach: pracami kinetycznymi, opartymi na ruchu i czasie, oraz rzeźbami niekinetycznymi – asamblażami, obiektami i formami ceramicznymi. Zestawienie tych dwóch grup porządkowało sposób poruszania się po ekspozycji: część prac oddziaływała poprzez ruch i dźwięk, część poprzez formę, ciężar i relacje przestrzenne. Układ wystawy nie miał charakteru linearnego ani narracyjnego; opierał się raczej na sąsiedztwie obiektów, ich skali oraz napięciach, jakie wytwarzały w przestrzeni.

Spis prac prezentowanych na wystawie w Bielsku-Białej

Cykl *Poszerzone pole walki*

- Poszerzone pole walki 1
- Poszerzone pole walki 2
- Poszerzone pole walki 3

Cykl *Wyścig z czasem*

- Wyścig z czasem 1
- Wyścig z czasem 2
- Wyścig z czasem 3
- Wyścig z czasem 4

Prace ceramiczne

- Kolekcja nieudanych pucharów (ponad 100 elementów ceramicznych)
- Pięć pucharów dla Traudy (pięć obiektów ceramicznych)
- Piramida Potrzeb

Cykl *Rękawice szczęścia*

- Rękawica dla dwojga (asamblaż z wykorzystaniem zużytych rękawic bokserskich)
- Drzewo życia (asamblaż z wykorzystaniem zużytych rękawic bokserskich)
- Złota rękawica (obiekt ceramiczny; rozbitý i scalony złoconym spoiwem w odwołaniu do kintsugi)

Prace kinetyczne

- Worki treningowe (zestaw siedmiu obiektów kinetycznych)
- Earthquake Simulator 3

W holu, przed wejściem do głównej sali, umieszczona została praca *Poszerzone pole walki 3*. Jako realizacja stosunkowo niewielka pełniła funkcję pierwszego akcentu zapowiadającego wystawę. Obok figur szachowych i szachownicy pojawia się w niej dodatkowy motyw: fragment szachownicy wycięty z pudełka i przyklejony w układzie przypominającym polską szachownicę lotniczą – emblemat polskich sił powietrznych. Ten motyw wprowadza sportowy kontekst wystawy nie poprzez boks czy pływanie, lecz przez szachy, rozumiane jako wysiłek intelektualny, strategię i koncentrację.



Il. 119. *Duch Walki*, fragment wystawy, Galeria Bielska, Bielsko-Biała BWA, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.

Zasadniczą część ekspozycji wypełniały rzeźby niekinetyczne z cykli *Poszerzone pole walki* oraz *Wyścig z czasem*, a także obiekty z zestawu *Rękawice szczęścia*. Prace te operowały znakiem i symbolem, odnosząc się do doświadczenia wysiłku i rywalizacji rozumianych nie jako dążenie do rekordów, lecz jako próba uzyskania uznania i społecznej widzialności. Ich forma i materiał nie służyły ilustracji sportowych sukcesów, lecz raczej przywoływały napięcia związane z aspiracją, porażką i niepewnością wpisaną w proces emancypacji.

W zestawie *Rękawice szczęścia* szczególną rolę odgrywała *Złota Rękawica* – obiekt ceramiczny rozbity, a następnie scalony z użyciem złoconych spoin. W tej pracy pojawia się odwołanie do kintsugi, japońskiej praktyki naprawiania ceramiki laką zmieszaną z pyłem złota, w której

pęknięcie nie jest ukrywane, lecz podkreślane i włączane w historię obiektu. Ten gest pozwala myśleć o czymś, co wzrasta i nabiera wartości mimo pęknięć, znaków czasu i śladów zużycia – w opozycji do logiki doskonałości i nieskazitelności.

Centralne miejsce w przestrzeni wystawy zajmowała *Piramida Potrzeb* – jeden z największych i najcięższych obiektów prezentowanych w Bielsku-Białej. Została ustawiona na osi pomiędzy *Workami treningowymi* a *Earthquake Simulator 3*, co porządkowało ruch widza i sytuowało ją w samym środku ekspozycji. Taka lokalizacja podkreślała wagę wątku hierarchii potrzeb oraz związanej z nią obietnicy przynależności i uznania, które w tej wystawie powracają jako doświadczenie społeczne, a nie jako nagroda możliwa do odłożenia na później.

Istotnym elementem aranżacji było pomalowanie całej galerii niebieską lamperią do wysokości 1,30 m, zakończoną intensywniejszym pasem. Wysokość ta nawiązywała do charakterystycznego paska stosowanego przez Edwarda Krasińskiego, a jednocześnie odpowiadała minimalnej głębokości basenu olimpijskiego Panorama w Bielsku-Białej, z którym związana była Trauda Dawidowicz. Błękit lamperii przywoływał estetykę sportowych szatni i niecek basenowych, symbolicznie „zanurzając” całą wystawę w przestrzeni treningu i wysiłku.

Niebieski pas poprowadzony na wysokości 1,30 m przechodził również przez *Piramidę Potrzeb*. W efekcie obiekt został przecięty linią, która w tej ekspozycji mogła być odczytana jako umowna tafla wody – oddzielająca to, co „pod wodą”, od tego, co „nad wodą”. Powyżej tej linii znajdowały się trzy najwyższe poziomy piramidy: potrzeba przynależności, uznania i samorealizacji. Ten zabieg wizualnie akcentował fakt, że właśnie te potrzeby – często traktowane jako luksusowe lub drugorzędne – stanowią warunek godnego funkcjonowania jednostki.

Formalny początek poruszania się po wystawie wyznaczała praca *Worki treningowe* – zestaw siedmiu poruszających się obiektów, których monotonna, spowolniona praca budowała doświadczenie ciągłego wysiłku pozbawionego narracyjnej kulminacji. Praca ta nie prowadziła do punktu rozwiązania, lecz ustanawiała rytm, w którym ruch trwa i zmienia się bez wyraźnego celu.

Na końcu tej drogi znajdowała się praca *Earthquake Simulator 3*. Obiekt składał się z regału, na którego półkach ustawione zostały ceramiczne puchary z *Kolekcji nieudanych pucharów*. Ruch regału powodowany przez mechanizm wstrząsu sprawiał, że puchary podskakiwały, przesuwwały się, a z czasem spadały i tłukły, pozostawiając w przestrzeni skorupy. Ta relacja pomiędzy drgającym regałem a pucharami pracowała jako jedno z rozwiązań organizujących przebieg wystawy: zderzenie pozornej stabilności z procesem niszczenia, który zachodził na oczach odbiorców i zostawiał materialny ślad w przestrzeni.

Earthquake Simulator 3 nie powstał od podstaw na potrzeby edycji bielskiej, lecz stanowił nową realizację wcześniejszej wersji (*Earthquake Simulator 1*). W tej odsłonie zastosowano większy regał, umożliwiający ekspozycję większej liczby pucharów, oraz inny mechanizm wstrząsu – oparty na mniejszym, dyskretnie ukrytym siłowniku, który mimo niewielkich rozmiarów generował wyraźne impulsy ruchu.

W edycji bielskiej relacja pomiędzy monotonną, niemal ciągłą pracą *Worków treningowych* a nieregularnymi, gwałtownymi wstrząsami *Earthquake Simulator 3* wyznaczała ramę całej ekspozycji. Pomiędzy tymi dwoma biegunami lokowały się pozostałe obiekty, których sens nie był dany wprost, lecz wyłaniał się w doświadczeniu widza – poprzez ruch, dźwięk, ciężar materii oraz ślady procesu, które narastały w trakcie trwania wystawy.



II. 120. *Wyścig z czasem III, Duch Walki*, Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek

Opis prac stanowiących wystawę w Galerii Bielskiej w Bielsku-Białej

Wyścig z czasem - cykl czterech obiektów

Dane techniczne

Wyścig z czasem I

Rok powstania 2024,

technika mieszana: drewno (sklejka), stal, farby akrylowe, bejca, lakier, mechaniczne zegary szachowe, gumki recepturki

wymiary 180 × 110 × 60 cm

Wyścig z czasem II

Rok powstania 2024,

technika mieszana: drewno (sklejka), stal, farby akrylowe, bejca, lakier, mechaniczne zegary szachowe, gumki recepturki

wymiary 2024, 185 × 200 × 57 cm

Wyścig z czasem III

Rok powstania 2024,

technika mieszana: drewno (sklejka), stal, farby akrylowe, bejca, lakier, mechaniczne zegary szachowe, gumki recepturki

wymiary 2024, 195 × 167 × 110 cm

Wyścig z czasem IV

Rok powstania 2024,

technika mieszana: drewno (sklejka), stal, farby akrylowe, bejca, lakier, mechaniczne zegary szachowe, gumki recepturki

wymiary 2024, 170 × 53 × 60 cm

Opis cyklu

Cykl Wyścig z czasem składa się z czterech obiektów rzeźbiarskich, których forma i działanie odnoszą się do doświadczenia czasu jako zasobu ograniczonego, mierzonego i nieodwracalnego. W każdy z obiektów wbudowany jest mechaniczny zegar szachowy, a jego rytmiczne tykanie stanowi istotny, aktywny element realizacji.

Obiekty zbudowane są z pustych w środku form wykonanych ze sklejki. Ich konstrukcja została zaprojektowana tak, aby pełnić nie tylko funkcję wizualną, lecz także akustyczną. Postawiłem sobie zadanie, by zegary szachowe nie działały wyłącznie jako znak czy symbol czasu, lecz by ich dźwięk stał się realnie obecny w przestrzeni. Cała forma rzeźb sprzyja więc wzmocnieniu odgłosu tykania. Ostateczny kształt obiektów został wypracowany w oparciu o konsultacje z Ireneuszem Skoczka — muzykiem, a zarazem lutnikiem — co miało wpływ na formę obiektów.

Formalnie obiekty przywołują skojarzenia z uproszczonymi modelami raket. Forma nawiązuje do dawnych wyobrażeń dotyczących podboju kosmosu, pragnienia lotu i przekraczania granic. W moich wspomnieniach, w tamtej epoce, idea podboju kosmosu poruszała wyobraźnię wielu ludzi — z pewnością także moją. W artykułach prasowych, programach telewizyjnych i radiowych temat kosmosu niemal zawsze pojawiał się w kontekście czasu. Czas odmieniano na tysiące sposobów. Sam podbój kosmosu był wyścigiem — rywalizacją pomiędzy dwoma systemami, dwiema koncepcjami świata.

Wyobraźnię zajmowały obrazy treningów pilotów i kosmonautów, fotografie Sputnika, wizerunki psa Łajki znane ze znaczków pocztowych, a także relacje z lotu Mirosława Hermaszewskiego: jego przygotowań fizycznych, współpracy z radzieckimi astronautami, opowieści o stacjach orbitalnych, o pierwszej kobiecie w kosmosie czy o symbolicznym połączeniu misji Sojuz i Apollo. Podbój kosmosu jawił się wówczas jako jedna z najwyższych form ludzkiej ekspansji — manifestacja doskonałości, odwagi i dominacji.

W tym kontekście szczególną pozycję zajmują szachy — gra, w której również chodzi o dominację i strategię, lecz wysiłek ma charakter intelektualny. Także tutaj czas jest zasobem, który należy kontrolować.

Zegary szachowe mają dla mnie znaczenie podwójne. Zamontowanie ich wewnątrz obiektów kieruje skojarzenia w stronę sportu — rywalizacji, w której czas jest narzędziem presji i sposobem rozstrzygnięcia. Po drugie, zdwojona konstrukcja zegara przywołuje skojarzenia z wyobrażeniem wnętrza statku kosmicznego wypełnionego wskaźnikami i tarczami pomiarowymi. Ten typ zegara podkreśla też logikę „raz mój ruch, raz twój” — na każdy ruch przeciwnika trzeba odpowiedzieć własnym ruchem w najkrótszym czasie. W tym sensie powraca tu obraz kosmicznego wyścigu jako gry dwóch gigantów, prowadzonej pod presją odmierzanego czasu.

Dla wielu osób odgłos tykającego zegara jest jednym z najbardziej podstawowych symboli upływu czasu. Gdy dźwięk ten zostaje wyeksponowany, uruchamia napięcie związane z obawą, że z czymś nie zdążymy, że zaraz będzie za późno.

W Wyścigu z czasem czas nie jest abstrakcyjnym pojęciem, lecz obecnym elementem rzeźby — słyszalnym, odmierzającym i niemożliwym do zatrzymania. Tykanie zegarów organizuje doświadczenie odbiorcy, budując sytuację trwania i oczekiwania.

W cyklu Wyścig z czasem zależało mi na połączeniu tych różnych porządków: sportowej rywalizacji, wyścigu, wysiłku fizycznego i intelektualnego, wyobrażeń o kosmosie oraz samodoskonalenia. Wszystkie te obszary spotykają się tu w kontekście ograniczonego czasu — czasu na osiągnięcie przewagi, na uznanie, na realizację potrzeby przynależności i samorealizacji. Czasu, którego nie da się zatrzymać. Zegar tyka.



Il. 121. *Wyścig z czasem IV, Wyścig z czasem III, Duch Walki*,
Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.



II. 122. Prace z cyklu *Wyścig z czasem*, proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 123. Prace z cyklu *Wyścig z czasem*, proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 124. Prace z cyklu *Wyścig z czasem*, proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 125. *Wyścig z czasem II*, spawanie podstawy, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk



II. 126. *Wyścig z czasem II*, proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.

Poszerzone pole walki - cykl trzech obiektów

Dane techniczne

Poszerzone pole walki I

Rok 2024

Technika: obiekt, drewno, szkło, stal, drewniane szachownice, figury szachowe, światło LED, farba akrylowa

wymiary: 82 × 127 × 72 cm

Poszerzone pole walki II

Rok 2024

Technika: obiekt, drewno, szkło, stal, drewniane szachownice, figury szachowe, światło LED, farba akrylowa

wymiary: 80 × 105 × 55 cm

Poszerzone pole walki III

Rok 2024

Technika: obiekt, asamblaż drewno, sklejka bejcowana i lakierowana, szkło, stal, szachownice, figury szachowe, światło LED

wymiary obiektu: 47 × 42 × 20 cm, wymiary stolika: 80 × 70 × 40 cm

Opis cyklu

Poszerzone pole walki to cykl trzech obiektów rzeźbiarskich wykorzystujących szachownice i figury szachowe jako punkt wyjścia do refleksji nad regułami rywalizacji, strukturami konfliktu oraz mechanizmami władzy. Szachy — jedna z najstarszych gier strategicznych — kojarzone są z racjonalnością, dyscypliną umysłu i jasno określonym podziałem ról. Ich reguły pozwalają planować ruchy, przewidywać działania przeciwnika i prowadzić rozgrywkę w zamkniętym, precyzyjnie zdefiniowanym polu.

Prace z tego cyklu wychodzą od tej logiki, ale stopniowo ją podważają. W *Poszerzonym polu walki* pole gry ulega deformacji, poszerzeniu lub fragmentaryzacji, a zasady przestają być jednoznaczne. Podział na „czarne” i „białe” traci oczywistość, a rozgrywka toczy się w przestrzeni trudnej do zdefiniowania, w której nakłada się na siebie wiele konfliktów, porządków i hierarchii.



II. 127. *Poszerzone pole walki I*, proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 128. *Poszerzone pole walki II*, proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 129. *Poszerzone pole walki II*, proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 130. *Poszerzone pole walki III*, proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 131. *Poszerzone pole walki I*, proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 132. *Poszerzone pole walki II*, proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 133. *Poszerzone pole walki I*, próba oświetlenia, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.



II. 134. *Poszerzone pole walki III*, proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.

Dwa pierwsze obiekty mają formę horyzontalnych gablot oglądanych z góry, osadzonych na niezależnych, stalowych, czarnych nogach. Trzeci obiekt ma charakter bardziej kameralny i może być prezentowany w pionie — zawieszony na ścianie lub ustawiony na meblu. W Galerii Bielskiej BWA *Poszerzone pole walki III* prezentowane było na drewnianym stoliku z lat sześćdziesiątych; poźółtkły lakier i czarne, oryginalne nogi stolika wzmacniały formalną i materialną spójność z obiektem.

W *Poszerzonym polu walki I* pole gry zostaje faktycznie powiększone poprzez połączenie wielu szachownic o różnych wymiarach. Na wspólnej powierzchni pojawiają się figury pochodzące z różnych zestawów, różniące się skalą, stylistyką i kolorem. Liczba figur przekracza standardowy układ szachowy, a rozgrywka toczy się jednocześnie na kilku płaszczyznach.

Poszerzone pole walki II idzie krok dalej: szachownice są rozcinane i łączone na zasadzie kolażu lub asamblażu. Pole gry traci regularność, a orientacja przestrzenna przestaje być oczywista. Układ nie sugeruje jednej, spójnej rozgrywki, lecz nakładające się na siebie fragmenty różnych porządków.

W *Poszerzonym polu walki III* pozostaje jedynie fragment szachownicy. Figury łączone są horyzontalnie i — w większości przypadków — wertykalnie, ustawiane jedne na drugich. Tradycyjna hierarchia figur ulega zaburzeniu, a relacje władzy i znaczenia przestają być czytelne. Pojawiają się tu również elementy formalnie zbliżające pracę do cyklu *Wyścig z czasem*: bejcowana i lakierowana sklejka, wykończona w sposób charakterystyczny dla drewnianych plansz szachowych. Istotnym motywem jest także wycięta z pudełka szachowego szachownica — funkcjonująca jako emblemat Polskich Sił Powietrznych, przywołująca skojarzenia z dominacją w powietrzu i militarnym wymiarem strategii.

Cykl *Poszerzone pole walki* odnosi się do doświadczeń rzeczywistych, w których rywalizacja nie odbywa się w ramach jednego, zamkniętego systemu. Granice pola gry, liczba uczestników oraz reguły działania ulegają ciągłym przesunięciom. W tym sensie prace nie opisują jednego konfliktu, lecz wskazują na jego strukturalną złożoność.

Szachy — jako motyw i narzędzie — sytuują ten cykl w dialogu z tradycją sztuki konceptualnej, w której ta gra wielokrotnie pojawiała się jako model myślenia o strategii, porządku i władzy. W tym kontekście można odczytać *Poszerzone pole walki* jako pośrednie nawiązanie do postaci Marcel Duchamp, dla którego szachy stanowiły istotny punkt odniesienia w refleksji nad sztuką. Analogicznie do innych realizacji z cyklu *Duch Walki*, prace te operują znakiem i symbolem, unikając narracyjności, a rywalizację traktują nie jako sportowy pojedynek, lecz jako doświadczenie społeczne i strukturalne.



Il. 135. *Poszerzone pole walki I*, Duch Walki, Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.



Il. 136. *Poszerzone pole walki II*, Duch Walki, Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.



II. 137. *Poszerzone pole walki I*, 2025. Fot. Oskar Rekowski.



II. 138. *Poszerzone pole walki II*, 2025. Fot. Oskar Rekowski.



II. 139. *Poszerzone pole walki III*, 2025. Fot. Oskar Rekowski.

Piramida potrzeb

Dane techniczne

Rok 2024

Technika: obiekt, ready made; skrzynia gimnastyczna, drewno, stal, skóra naturalna, błękitna taśma „scotch”

Wymiary: 206 × 140 × 120 cm

Opis pracy

Piramida Potrzeb zajmowała miejsce pomiędzy *Workami treningowymi* a *Earthquake Simulator 3*. Jako obiekt o dużych gabarytach stanowiła jeden z punktów centralnych wystawy. Jej obecność podkreślała wagę wątku hierarchii potrzeb oraz związanej z nim obietnicy przynależności i uznania, które w tej ekspozycji powracają jako doświadczenie społeczne, a nie jako „nagroda” możliwa do odłożenia na później.

Obiekt został opasany na wysokości 1,30 m linią niebieskiej taśmy – tej samej, której używał Edward Krasiński, i tej samej, którą zastosowałem jako zwieńczenie niebieskiej lamperii okalającej całą wystawę (o czym wspominałem we wcześniejszych rozdziałach niniejszego autoreferatu). Zabieg ten miał w mojej intencji częściowo „zanurzyć” *Piramidę* w wyobrażonym basenie i przeciąć ją umowną linią – wyobrażoną taflą wody. „Nad wodą” pozostały trzy najwyższe poziomy hierarchii: potrzeba przynależności, uznania i samorealizacji. Właśnie te potrzeby, często traktowane jako drugorzędne, zostały w tej wystawie wyeksponowane jako przedmiot napięcia i sporu.

Hierarchia potrzeb Abraham Maslow, przedstawiana w postaci piramidy, jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych wyobrażeń porządkujących ludzką motywację. Nawet jeśli nie pamięta się dokładnie, jakie potrzeby składają się na ten model, powszechne jest przekonanie, że u podstaw znajdują się potrzeby związane z biologicznym przetrwaniem, natomiast potrzeby „wyższe” mogą zostać zrealizowane później. Z takim sposobem myślenia często spotykam się w dyskusjach dotyczących sensu uprawiania sztuki i zasadności przeznaczania na nią środków publicznych. W mojej perspektywie *Piramida Potrzeb* działa jak fatum: ciąży nade mną, zmuszając do ciągłego tłumaczenia się z praktyki artystycznej oraz do ponawiania starań o uznanie i przynależność.

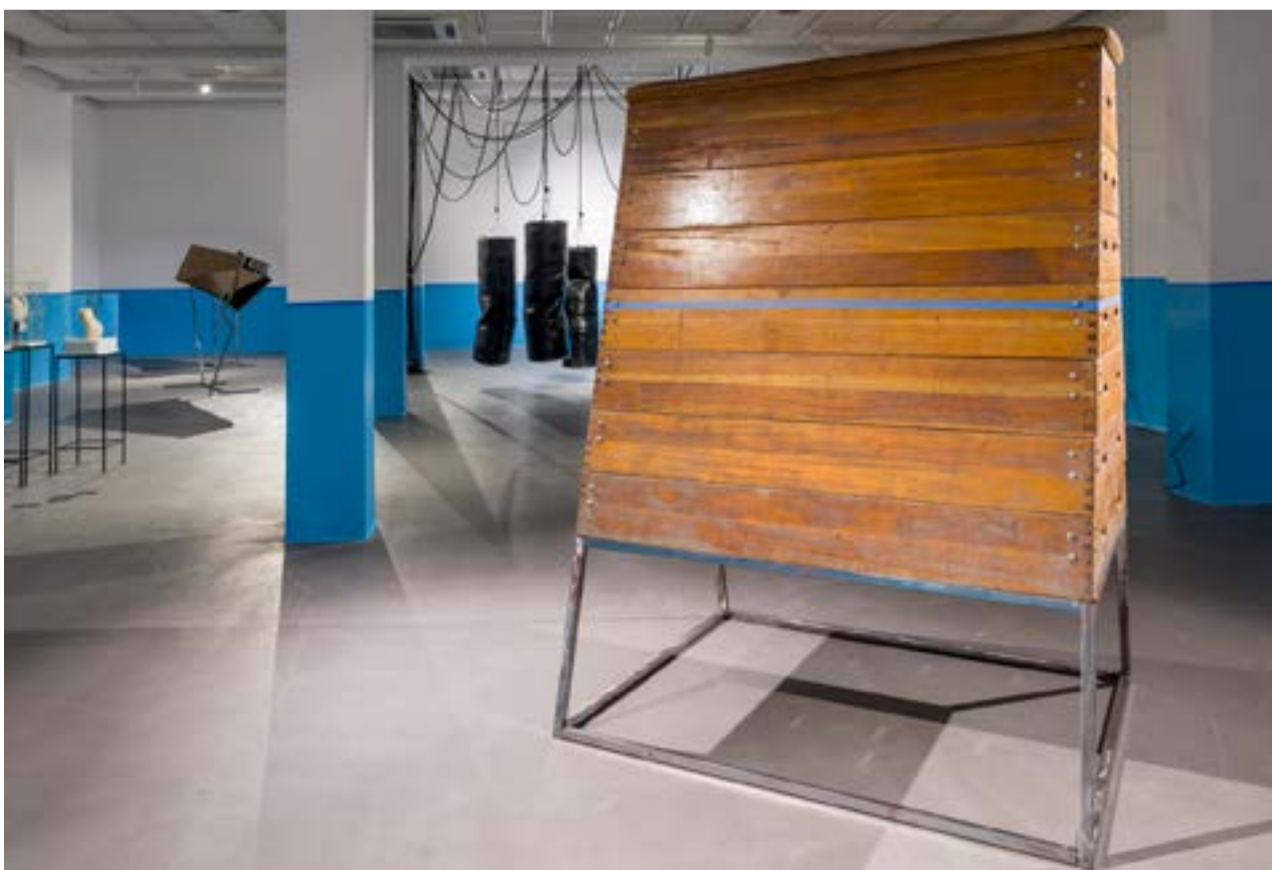
Istotnym elementem pracy jest wyniesienie obiektu o 60 cm ponad poziom podłogi. Ten gest ma charakter symboliczny: zarówno skrzynia gimnastyczna, jak i sama piramida Maslowa zostają tu potraktowane jako formy pomnikowe. Monumentalizacji ulega doświadczenie cierpienia i presji wpisane w pamięć szkolnej sali gimnastycznej, ale także sam model hierarchii potrzeb – jako porządek, który organizuje wyobrażenia o szczęściu, sukcesie i spełnieniu.



Il. 140. *Piramida potrzeb*, 2025. Fot. Oskar Rekowski.



Il. 141. *Piramida potrzeb, Duch Walki*, Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.



Il. 142. *Piramida potrzeb, Duch Walki*, Galeria Bielska, Bielsko-Biała (j.w.). Fot. Krzysztof Morcinek.

Uniesienie obiektu w przestrzeni uruchamia również inne skojarzenie: motyw piramidy, której szczyt zdaje się zawieszony w powietrzu, przywodzi na myśl symbol wszechwidzącego oka, znany m.in. z ikonografii banknotu jednodolarowego. W tym kontekście unosząca się piramida staje się figurą „wyższego” szczęścia – obietnicy pełni i dostatku, dostępnej pod warunkiem pełnej akceptacji określonego porządku. Symbol ten, historycznie powiązany z ideą boskiego nadzoru i opatrności, zostaje tu zestawiony z nowoczesnym, świeckim modelem samorealizacji, ujawniając jego quasi-religijny charakter.

Dla wielu osób skrzynia gimnastyczna przywołuje trudne wspomnienia z lekcji wychowania fizycznego: wysiłek, strach, presję sprawności i ocenę ciała. W rozmowach towarzyszących wystawie wielokrotnie powracały skojarzenia z cierpieniem, porażką i poczuciem niedostatecznej formy. W tym sensie „przeskoczenie” skrzyni – symboliczne zrealizowanie pięciu potrzeb opisanych przez Maslowa – jawi się jako zadanie wyjątkowo trudne, wymagające nieustannego treningu, sprawności i dyscypliny. Metafora sportu powraca tu jako obraz szczęścia rozumianego nie jako stan osiągnięty raz na zawsze, lecz jako proces ciągłego ćwiczenia. Uznania, przynależności ani samorealizacji nie zdobywa się jednorazowo – wymagają stałego wysiłku, podtrzymywania formy i nieustannego powracania do punktu startu.

Rękawice szczęścia - cykl trzech obiektów

Dane techniczne

Drzewo życia

Rok powstania: 2024

Technika mieszana: drewno, stal, szkło, rękawice bokserskie, EVA (kopolimer etylenu i octanu winylu), farby akrylowe

Wymiary: 50 × 45 × 45 cm

Rękawica dla dwojga

Rok powstania: 2024

Technika mieszana: drewno, stal, szkło, rękawice bokserskie, EVA (kopolimer etylenu i octanu winylu), farby akrylowe

Wymiary: 50 × 25 × 35 cm



Il. 143. Prace z cyklu *Rękawice szczęścia*. Od lewej: *Drzewo życia*, *Rękawica dla dwojga*, *Złota rękawica*. *Duch Walki*, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.



Il. 144. *Rękawice szczęścia* – od lewej: *Drzewo życia*, *Rękawica dla dwojga*, *Złota rękawica*, (j.w.).
Fot. Krzysztof Morcinek.

Złota rękawica

Rok powstania: 2024

Technika mieszana: odlew ceramiczny, gips, żywica epoksydowa, pigment metaliczny – złoto, szkło, farba akrylowa

Wymiary: 50 × 25 × 35 cm

Opis cyklu

Cykl *Rękawice szczęścia* odwołuje się do formy rękawic bokserskich, rozumianych jako obiekty kulturowe związane z walką, ochroną, wysiłkiem i przetrwaniem. Przemoc nie zostaje tu zniesiona, lecz ujęta w ramy reguł i rytuału: boks ją reguluje, a przez to „uszlachetnia”. To przemoc kontrolowana, wpisana w porządek zasad.

Istotnym punktem odniesienia dla całego cyklu jest japońska technika *kintsugi*, polegająca na scalaniu potłuczonej ceramiki i podkreślaniu pęknięć złotem. W moich realizacjach filozofia ta zostaje rozszerzona na obiekty miękkie i tekstylne. Rękawice są pocięte, okaleczone i ponownie łączone; ślady napraw nie są ukrywane, lecz stają się nośnikiem sensu. Doświadczenie zniszczenia nie prowadzi tu wyłącznie do degradacji, lecz może wytwarzać nową wartość.

Pojęcie szczęścia zostaje przesunięte z obszaru powodzenia w stronę odporności. Rękawica nie obiecuje wygranej i nie jest talizmanem łatwego losu. Jest znakiem gotowości na cios. Szczęście polega na tym, że masz czym przyjąć uderzenie i czym odpowiedzieć. To szczęście defensywno-ofensywne, oparte na napięciu pomiędzy opieką a agresją. Paradoks rękawicy polega na tym, że jednocześnie chroni i pozwala uderzać.

Charakterystyka poszczególnych prac

Drzewo życia

Praca łączy motyw rękawicy z figurą drzewa życia jako symbolem siły i równowagi: cielesnej, duchowej i intelektualnej. Rękawica staje się tu nośnikiem energii podtrzymującej całość — znakiem trwania i regeneracji, a nie zwycięstwa.



Il. 145. *Drzewo życia*, 2024. Fot. Oskar Rekowski.



Il. 146. *Drzewo życia*, (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.



Il. 147. *Rękawica dla dwojga*, 2024.
Fot. Oskar Rekowski.



Il. 148. *Rękawica dla dwojga*, (j.w.).
Fot. Oskar Rekowski.

Rękawica dla dwojga

Obiekt ma charakter wyraźnie absurdalny. Dwie połówki rękawicy — prawa i lewa, każda z własnym kciukiem — zostają połączone w sposób, który czyni ją całkowicie bezużyteczną, a jednocześnie umożliwia włożenie do środka dwóch dłoni. Symbolicznie sugeruje to połączenie dwóch sił, które razem znaczą więcej niż jedna, choć praktycznie uniemożliwiają walkę. Napięcie między ideą współdziałania a formą nieadekwatną jest tu kluczowe.

Złota rękawica

Złoto pojawia się wyłącznie w miejscach pęknięć i łączeń. To, co zostało zniszczone, jest scalane złotą linią. Praca bezpośrednio odwołuje się do filozofii *kintsugi*, zgodnie z którą przedmioty naprawione mogą zyskiwać większą wartość niż nowe. Obiekt staje się figurą doświadczenia trwale wpisanego w formę.

Earthquake Simulator 3

Dane techniczne

Rok 2024

Technika: readymade; regał metalowy (zmodyfikowany), siłownik pneumatyczny, sprężarka powietrza, system sterowania, instalacja pneumatyczna

Wymiary regału: 175 × 100 × 36 cm

Opis pracy

Earthquake Simulator 3 jest instalacją rzeźbiarską opartą na przemysłowym regale metalowym, którego jedna z nóg została specjalnie przekonstruowana i połączona z siłownikiem pneumatycznym. Mechanizm ten, sterowany systemem kontrolnym i zasilany sprężonym powietrzem, w nieregularnych odstępach czasu wprawia regał w gwałtowne drgania.

Na półkach regału umieszczone są ceramiczne obiekty z cyklu *Kolekcja nieudanych pucharów*. W trakcie działania pracy puchary drżą, przesuwają się, a część z nich spada na podłogę i rozbija się. Wokół regału stopniowo gromadzą się skorupy – materialne ślady procesu niszczenia, które narastają wraz z czasem trwania wystawy i stają się jej integralnym elementem.



II. 149. *Earthquake Simulator III*, 2024. Fot. Oskar Rekowski.



II. 150. *Earthquake Simulator I*. Montaż siłownika, 2019. Fot. Maciej Sadowski.



II. 151. *Earthquake Simulator III*. Montaż małego siłownika, 2025. Fot. Maciej Sadowski.



II. 152. *Earthquake Simulator III*, 2025. Fot. Oskar Rekowski.



II. 153. *Earthquake Simulator III*, (j.w.). Fot. Oskar Rekowski



II. 154. *Earthquake Simulator III*, Duch Walki, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.



II. 155. *W tle Earthquake Simulator III*, na pierwszym planie *Kolekcja nieudanych pucharów*. Duch Walki, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.

Praca odwołuje się do doświadczenia lęku wobec sił natury, takich jak trzęsienia ziemi czy tsunami – zjawisk, wobec których człowiek, mimo rozwoju techniki i postępu cywilizacyjnego, pozostaje w dużej mierze bezbronny. Ten wymiar zagrożenia i niepewności zostaje zestawiony z formą pucharów, tradycyjnie kojarzonych z nagrodą, sukcesem i uznaniem. W *Earthquake Simulator 3* obietnica trwałości i stabilności zostaje poddana ciągłej próbie.

Instalacja działa nie tylko poprzez ruch, lecz także poprzez dźwięk: syk uwalnianego sprężonego powietrza, drgania konstrukcji, odgłosy uderzających o siebie ceramicznych obiektów oraz dźwięk pękającej ceramiki. Co pewien czas uruchamia się również sprężarka, emitując intensywny, mechaniczny hałas związany z uzupełnianiem zapasu sprężonego powietrza.

Earthquake Simulator 3 nie proponuje jednoznacznej narracji. Jest pracą otwartą, która nie tyle ilustruje konkretne znaczenia, ile tworzy sytuację umożliwiającą ich uruchamianie. Sensy i skojarzenia rodzą się w doświadczeniu odbiorcy – w konfrontacji z ruchem, dźwiękiem, nieprzewidywalnością oraz postępującym rozpadem obiektów.

Kolekcja nieudanych pucharów - 108 obiektów ceramicznych

Dane techniczne

Rok 2024

Technika: druk 3D, obiekty ceramiczne

Wymiary: różne wymiary max wysokość 27 cm

Opis pracy

Kolekcja nieudanych pucharów to cykl ceramicznych obiektów nawiązujących formalnie do tradycyjnych pucharów sportowych — symboli zwycięstwa, sukcesu i społecznego uznania.

Praca wynika z gestu troski i opieki, który chciałem skierować ku Traudzie Dawidowicz. W moim dzieciństwie była ona obecna jako fascynacja figurą pływaczki — obrazem, który mocno zapadł mi w pamięć. W dorosłym życiu Trauda powróciła jako legenda realnej osoby, opowiadana przez tych, którzy mieli okazję ją znać. To postać naznaczona przymusową ucieczką z Polski w czasie wojny i trwałą nieobecnością. *Kolekcja nieudanych pucharów* jest próbą symbolicznego wypełnienia tej pustki.



II. 156. *Kolekcja nieudanych pucharów*, 2024 Fot. Dariusz Fodczuk.

Początkowym impulsem było pragnienie podarowania Traudzie pucharu — takiego, który wykonam sam. Ta decyzja doprowadziła mnie do nauki ceramiki i wyboru technologii druku 3D na drukarce ceramicznej. Musiałem opanować projektowanie form przestrzennych oraz zrozumieć ograniczenia i możliwości urządzenia. Wymagało to wielu prób, błędów i powtórzeń.

Z czasem przestało mnie interesować tworzenie „zwykłego” pucharu. Zaczęłem myśleć o nim jako o formie, która może coś mówić o Traudzie. Projektowałem obiekty jako złożenia figur geometrycznych, wykorzystując specyfikę druku warstwowego. Pojawiały się układy oparte na symbolicznych kształtach, między innymi na gwiazdzie sześcioramiennej, sekwencjach wielokątów o znaczącej dla mnie liczbie boków, a także odniesienia do konturu Polski. Istotne stało się też wnętrze obiektu. Dopiero zagłębując do środka pucharu, można dostrzec relacje między figurami, które na zewnątrz pozostają słabo czytelne.

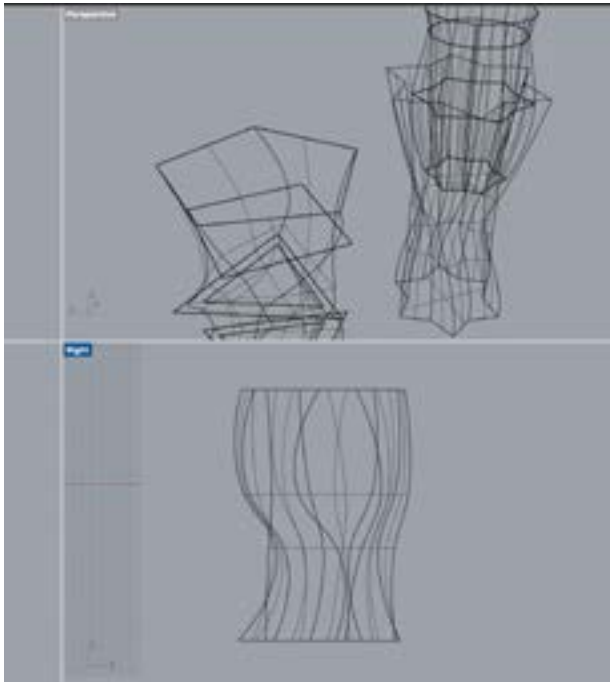
W trakcie kilku miesięcy pracy powstały dziesiątki ceramicznych obiektów. Na wystawę wyselekcjonowałem 108 pucharów, reprezentujących różne etapy rozwoju mojej myśli artystycznej i kompetencji technologicznych. Z czasem ten proces zaczął korespondować z doświadczeniem treningu sportowego. To także praca oparta na ciągłych próbach, korektach i powtórzeniach. W tym sensie kolekcja jest zapisem ćwiczenia i wysiłku. Nie prowadzi do doskonałości. Pozostaje zbiorem obiektów niedoskonałych, ale wykonanych z uważnością i intencją.



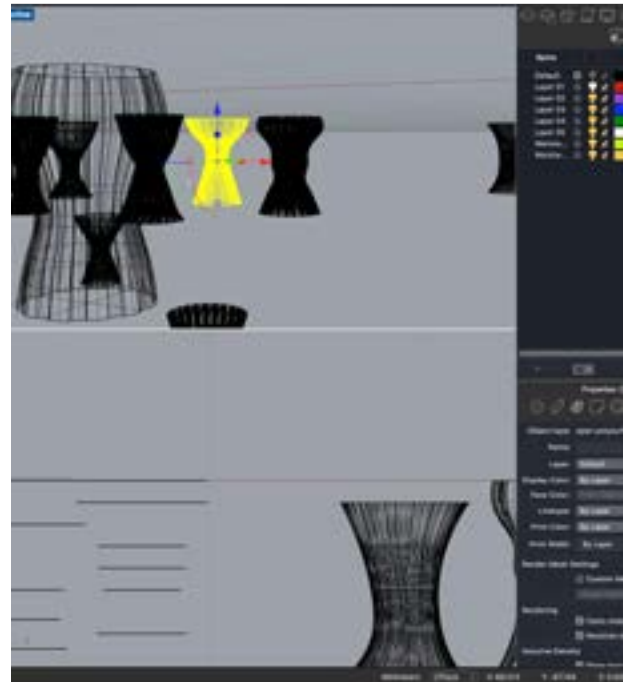
Il. 157. obiekty z cyklu *Nieudana kolekcja pucharów*, (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.



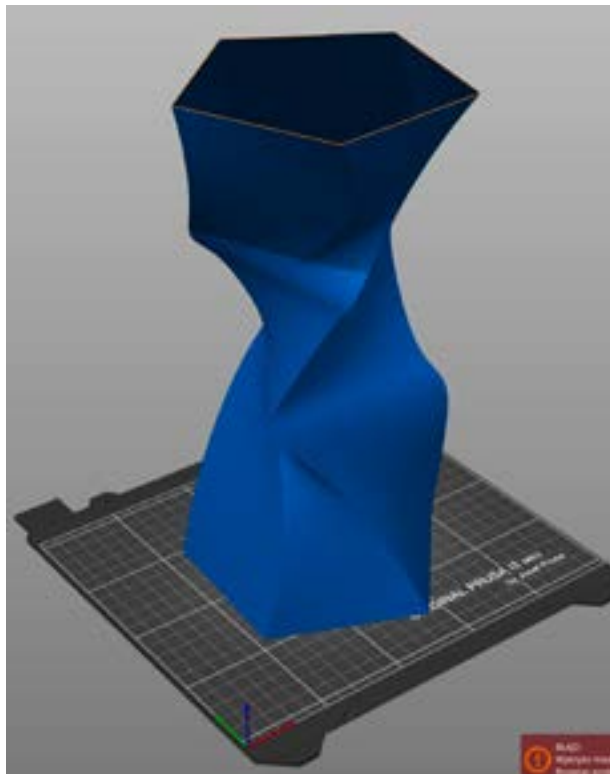
Il. 158. obiekty z cyklu *Nieudana kolekcja pucharów*, (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.



II. 159. *Kolekcja nieudanych pucharów,*
projektowanie form 3D, 2024. Print screen



II. 160. *Kolekcja nieudanych pucharów,*
projektowanie form 3D (j.w.). Print screen



II. 161. *Kolekcja nieudanych pucharów,*
przygotowanie do druku 3D,
2024. Print screen.



II. 162. *Kolekcja nieudanych pucharów,* druk
3D, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.



Il. 163. Obiekt z *Kolekcji nieudanych pucharów*,
2024. Fot. Oskar Rekowski



Il. 164. Obiekt z *Kolekcji nieudanych pucharów*,
(j.w.). Fot. Oskar Rekowski



Il. 165. Obiekt z *Kolekcji nieudanych pucharów*,
(j.w.). Fot. Oskar Rekowski



Il. 166. Obiekt z *Kolekcji nieudanych pucharów*,
(j.w.). Fot. Oskar Rekowski

Istotnym aspektem pracy stał się także jej wymiar wystawienniczy: zestawienie *Kolekcji nieudanych pucharów* z kinetyczną instalacją *Earthquake Simulator 3*. Pojedynczo ustawiane obiekty z kolekcji były poddawane działaniu drgań regału. W trakcie trwania wystawy stopniowo pękały i tłukły się, a następnie były uzupełniane kolejnymi egzemplarzami. W efekcie kolekcja nie pozostawała stała — z czasem malała, a jej „pełnia” okazywała się niemożliwa do utrzymania.



Il. 167. obiekty z cyklu *Nieudana kolekcja pucharów*, 2025. Fot. Oskar Rekowski.



Il. 168. obiekty z cyklu *Nieudana kolekcja pucharów*, (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.

Poddanie pucharów dedykowanych Traudzie Dawidowicz tak okrutnej próbie — z której niewiele obiektów wychodziło cało — stało się dla mnie znaczące symbolicznie. *Earthquake Simulator 3*, pomyślany jako praca o lęku wobec nieokiełzanych sił natury, nadał temu gestowi dodatkowy kontekst. Troska, pamięć i chęć „podarowania” zostały skonfrontowane z mechanizmem, który nieustannie wytwarza ryzyko utraty. To zestawienie uznałem za na tyle istotne, że postanowiłem wykorzystać je i zaprezentować na wystawie *Duch Walki*.

Pięć pucharów dla Traudy - pięć obiektów ceramicznych

Dane techniczne

Rok 2024

Technika: druk 3D, obiekty ceramiczne

Wymiary: różne wymiary max wysokość 27 cm

Opis pracy

5 Pucharów dla Traudy to praca wyłoniona z cyklu *Kolekcja nieudanych pucharów*. Spośród kilkudziesięciu ceramicznych artefaktów wykonanych przy użyciu drukarki ceramicznej wybrałem ostatecznie pięć obiektów, które uznałem za ukończone i satysfakcjonujące. Spełniały moje oczekiwania pod względem jakości wykonania, ale też kompozycji — sposobu, w jaki złożone figury geometryczne układały się w spójną metaforę życia i relacji wpisanych w biografię Traudy Dawidowicz. Te pięć pucharów potraktowałem jako formy wystarczająco dojrzałe, by mogły zostać podarowane: jako obiekty „gotowe”, domknięte i nadające się do dedykacji. Istotnym elementem tego wyboru było również wykończenie — pięć pucharów zostało wyszkliwionych, co podkreślało ich status jako finalnych obiektów.



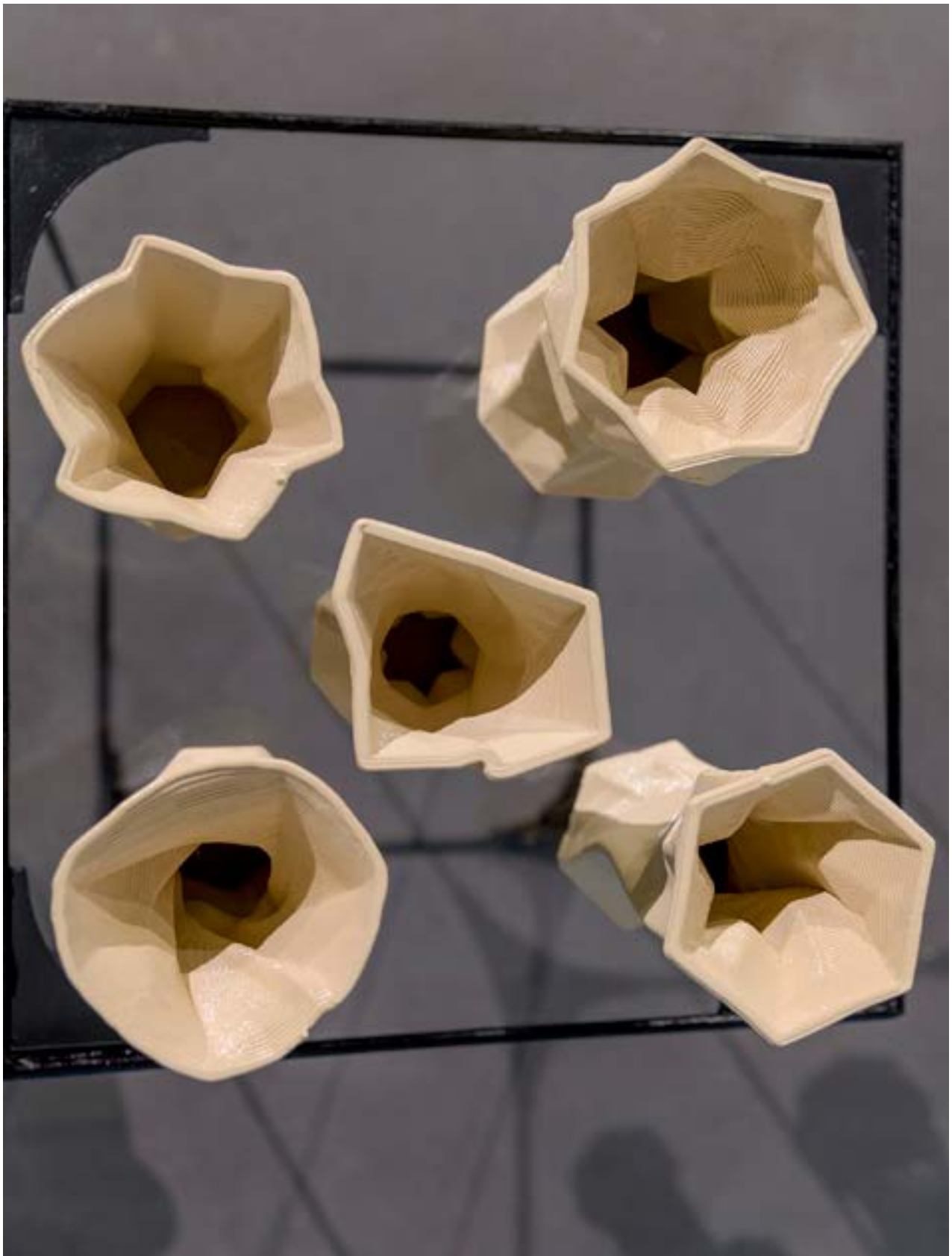
Il. 169. *Pięć pucharów dla Traudy*, 2024. Fot. Oskar Rekowski.



Il. 170. Obiekty z cyklu *Pięć pucharów dla Traudy*, 2024. Fot. Oskar Rekowski.



II. 171. Obiekt z cyklu *Pięć pucharów dla Traudy* (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.



II. 172. *Pięć pucharów dla Traudy*, *Duch Walki*, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.

Worki treningowe - zestaw siedmiu obiektów kinetycznych

Dane techniczne

Rok 2024

Technika: własna, sklejka, gąbka, lycra, siłowniki elektryczne, łańcuchy, przewody pięciożyłowe, liny, wydruki 3D, system sterowania.

Wymiary worków: 163 cm, średnica 52 cm

Praca *Worki treningowe* była pierwszym i najważniejszym impulsem, od którego rozpoczęło się myślenie o całej wystawie. To wokół niej zaczęła się organizować narracja i przestrzeń ekspozycji. Kiedy pojawiło się to wyobrażenie, miałem jasne poczucie, że to właśnie ona będzie stanowić punkt ciężkości projektu.

Skala realizacji od początku zakładała jej silną obecność w przestrzeni. Wyobrażałem ją sobie jako sytuację reagującą na obecność widza – taką, która nie opowiada historii wprost, lecz uruchamia emocje i doświadczenie. Pozostałe prace na wystawie pojawiły się jako uzupełnienie tej osi: doprecyzowanie sensów i poszerzenie kontekstu.

W tym sensie *Worki treningowe* stały się osią wystawy, wokół której zbudowałem strukturę narracyjną dotyczącą emancypacji, przetrwania i realizacji potrzeb wyższych. Punktami odniesienia były dwie bliskie mi postacie: Mieczysław Fodczuk, mój ojciec, oraz Traude Dawidowicz – wybitna sportsmenka z Bielska-Białej. Ich losy pozwoliły mi myśleć o sporcie nie jako o neutralnej rywalizacji, lecz jako o narzędziu konfrontacji z brakiem, przemocą i koniecznością przekraczania własnych ograniczeń.

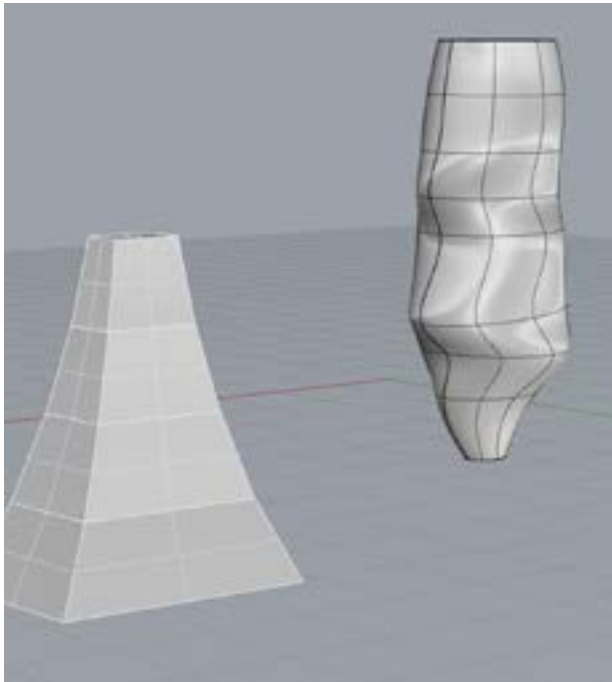
Jest to jeden z najbardziej skomplikowanych projektów, jakie realizowałem pod względem technicznym i organizacyjnym. Praca nad nim trwała od lutego do końca sierpnia, a więc ponad pół roku. Wymagała długiego prototypowania oraz współpracy z kilkoma osobami: Michałem Sietnickim (modele 3D w początkowej fazie), Michałem Michalskim (szycie i obróbka skóry), Anną Gregorczyk (konsultacje dotyczące tekstyliów i szycie lycry) oraz Maciejem Sadowskim (realizacja projektu). Dlatego w dalszej części chciałbym przybliżyć wybrane etapy realizacji oraz objaśnić konkretne rozwiązania techniczne.



II. 173. *Worki treningowe, Duch Walki*, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.



II. 174. *Worki treningowe, Duch Walki*, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała (j.w.). Fot. Krzysztof Morcinek.



Il. 175. *Worki treningowe*, pierwsze koncepcje, 2024. Print screen



Il. 176. *Worki treningowe*, pierwsza koncepcja konstrukcji wewnętrznej, 2024. Print screen



Il. 177. *Worki treningowe*, pierwsza koncepcja konstrukcji wewnętrznej (j.w.). Print screen



Il. 178. *Kolekcja nieudanych pucharów*, druk 3D, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.

Założenia pracy

Punktem wyjścia była dla mnie figura worka treningowego jako obiektu, który przyjmuje ciosy. W sporcie jest to narzędzie treningu, przeznaczone do długotrwałego, powtarzalnego uderzania. W języku potocznym „worek treningowy” oznacza też kogoś, kto zbiera uderzenia za innych – kogoś ustawionego w roli chłopca do bicia.

W tej pracy figura ta ma również wymiar biograficzny. *Worki treningowe* odwołują się do losów Mieczysława Fodczuka. Zanim stał się bokserem, przez lata przyjmował ciosy w sensie dosłownym i społecznym. Jako zagubione dziecko, mówiące po niemiecku i nieznające języka polskiego, znalazł się wśród polskich rówieśników w domu dziecka w sytuacji skrajnie trudnej: był obcy, bezradny, wystawiony na przemoc. W tym sensie, zanim wszedł w rolę sportowca, był „workiem treningowym” – kimś, kto przyjmuje uderzenia, bo nie ma narzędzi, by się bronić.

Dlatego boks w tej pracy nie pojawia się jako komfortowa rywalizacja ani jako dyscyplina wybierana w bezpiecznych warunkach. W kontekście mojego ojca jest raczej odpowiedzią na realne zagrożenie i braki: sposobem na przetrwanie, ochronę siebie i odzyskanie sprawczości. Sport staje się tu narzędziem życiowym. Pozwala zabezpieczyć to, co podstawowe – bezpieczeństwo i przetrwanie – a jednocześnie otwiera drogę do potrzeb wyższych: uznania, przynależności i samorealizacji.

Zwielokrotnienie worków ma uruchomić myślenie empatyczne i poszerzyć wyobraźnię. Chodzi o to, by wyjść poza pojedynczą biografię i dopuścić myśl, że Mieczysław Fodczuk nie był jedynym dzieckiem w takiej sytuacji. „Worek treningowy” staje się tu nazwą dla wielu doświadczeń: bycia kimś, kto przyjmuje ciosy, bo jest słabszy, obcy, zależny, pozbawiony języka i narzędzi obrony. To praca o potrzebach innych ludzi w sytuacji skrajnej – i o wysiłku, by je sobie wyobrazić.

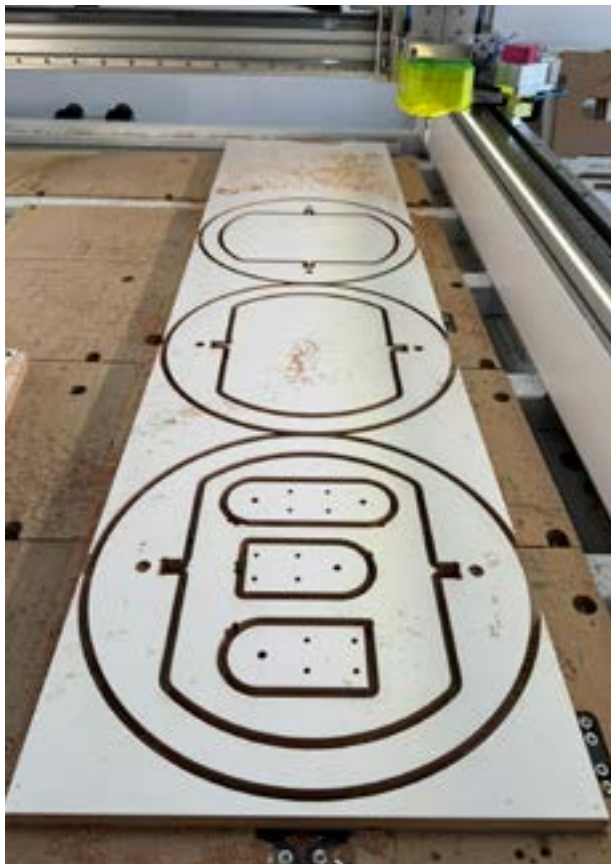
Ten gest współodczuwania wchodzi w dialog z pracą *Pięć pucharów dla Traudy*, ale działa inaczej. Tam punktem wyjścia była pustka po Traudzie Dawidowicz i relacja z kimś nieobecnym, dlatego pojawiła się forma dedykacji. Tutaj relacja opiera się na obecności: Mieczysław Fodczuk żył i był częścią mojego świata. Dzięki temu możliwe było podejście oparte na empatii jako narzędziu relacji – nie przez ofiarowanie, lecz przez współodczuwanie. W tym ujęciu worek treningowy staje się figurą przejścia od bezradności do sprawczości.



Il. 183. Nowa koncepcja konstrukcji wewnętrznej,
2024. Fot. Dariusz Fodczuk.



Il. 184. Worki treningowe, prototyp konstrukcji,
2024. Fot. Dariusz Fodczuk.



Il. 185. Produkcja elementów konstrukcji
2024. Fot. Dariusz Fodczuk

Il. 186. prototyp z poszyciem z gąbki,
2024. Fot. Maciej Sadowski





Il. 187. Próby z materiałami mającymi zastąpić skórę, 2024. Fot. Maciej Sadowski.



Il. 188. Próby z materiałami mającymi zastąpić skórę (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.



Il. 189. Próby z materiałami mającymi zastąpić skórę (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.



Il. 190. Próby z materiałami mającymi zastąpić skórę (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.

Realizacja

Faza wstępna: pierwsze modele

Zacząłem od rozpoznania realnych gabarytów worków treningowych. Interesowała mnie skala zbliżona do ciała: około 160 cm wysokości i około 50 cm średnicy. Na tej podstawie budowałem wizualizacje w 3D i testowałem różne ustawienia w przestrzeni. W pierwszej wersji planowałem siedem worków, zróżnicowanych kształtem – bardziej organicznych, mniej regularnych, z deformacjami sugerującymi figurę ludzką.

Przygotowanie modeli 3D i pierwszych brytów do szycia konsultowałem z Michałem Sietnickim, który pomagał mi opracować wstępne modele przestrzenne i logikę formy.

Prototypy

Pierwszy prototyp uszyłem z folii banerowej, żeby szybko sprawdzić bryłę i zachowanie materiału po wypełnieniu. Następnie uszyłem wersję ze skóry. Na tym etapie pracowałem z Michałem Michalskim – w jego pracowni uczyłem się technologii szycia i łączenia skóry oraz sposobów budowania osłon i zamknięć.

Skórzany worek jako statyczny obiekt wyglądał dobrze, ale okazał się problematyczny w chwili, gdy zaczęliśmy projektować ruch. Skóra była zbyt „uparta”: nie chciała pracować tak, jak wymagała tego mechanika. Przy zgięciu pojawiały się konflikty: po jednej stronie brak elastyczności (konieczność fałdów), po drugiej niekontrolowane zapadanie się i załamywanie. To prowadziło do wniosku, że przy zakładanym typie ruchu skóra będzie materiałem ryzykownym i nieprzewidywalnym.

Równolegle wyszło też, że przy nieregularnych, „organicznych” workach każda konstrukcja musiałaby być projektowana osobno (inne długości ramion, inne kąty, inne ustawienia zawiasów). To komplikowało całość do poziomu, który przestawał być sensowny produkcyjnie i serwisowo.

W tym momencie podjęliśmy decyzję: wszystkie worki będą tego samego kształtu, a różnicę i napięcie ma budować ruch, nie rzeźbiarska „dziwność” poszczególnych form.

Wybór materiału: lycra skóropodobna

Po rezygnacji ze skóry konsultowałem dobór tkanin z Anną Gregorczyk.

Celem było znalezienie materiału, który:

- przypomina skórę w odbiorze,
- ma bardzo dużą rozciągliwość,
- dobrze znosi naprężenia na zewnętrznym łuku zgięcia,
- nie tworzy niekontrolowanych zwisów po stronie kompresji.

Wybór padł na lycrę skóropodobną – elastyczną, pracującą równomiernie na dużej powierzchni.

Konstrukcja wewnętrzna

Od początku zakładaliśmy, że w środku musi znaleźć się konstrukcja, która „łamie” cylinder i wymusza jego ruch. W toku prób wyszło, że obiekty muszą być puste w środku. Wypełniacze (np. „groszek”) uniemożliwiałyby działanie mechaniki i utrudniały chłodzenie. W środku potrzebna była przestrzeń dla siłowników oraz warunki do ich wentylacji i bezpiecznej pracy.

Konstrukcja przyjęła postać układu z elementami nośnymi i okrągłymi żebrami, które utrzymują formę cylindra, a jednocześnie pozwalają jej się kontrolowanie zginać. W trakcie pracy wykonaliśmy cztery prototypy konstrukcji wewnętrznej i testowaliśmy dwa typy siłowników elektrycznych, dobierając ich gabaryt i moc do oporu materiału i planowanego zakresu ruchu.

Problem „widocznego żebrowania”

Gdy na żebra naciągnęliśmy sam materiał, okazało się, że konstrukcja „wychodzi na wierzch”: obiekty wyglądały jak żebrowane szkielety owinięte tkaniną, a nie jak worki.

Rozwiązaniem była warstwa gąbki. Początkowo użyliśmy arkuszy o grubości 2 cm, nawijanych na konstrukcję. To poprawiło „pełność” optyczną, ale spowodowało nowe problemy: średnica worków zbyt mocno wzrosła, a gąbka pękała w miejscach intensywnej pracy żeber. Po kolejnych próbach ustaliliśmy cieńszą gąbkę jako kompromis: wystarczającą, by dać wrażenie masy, i jednocześnie na tyle „współpracującą”, by wytrzymywała ruch.

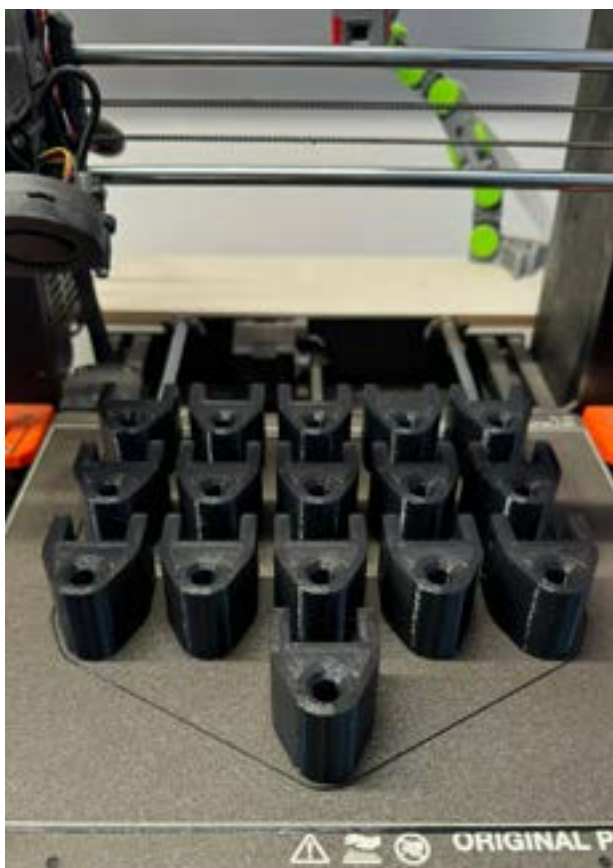
Efekt ubocznym – ważnym dla odbioru – było to, że przesuwająca się gąbka i pracujące elementy drewniane generowały dźwięk przypominający napinanie i rozprężanie skóry.



II. 191. Ewolucja ożebrowania, porównanie rozwiązań, 2024. Print screen.



II. 192. Produkcja drewnianych elementów konstrukcji, 2024. Fot. Maciej Sadowski



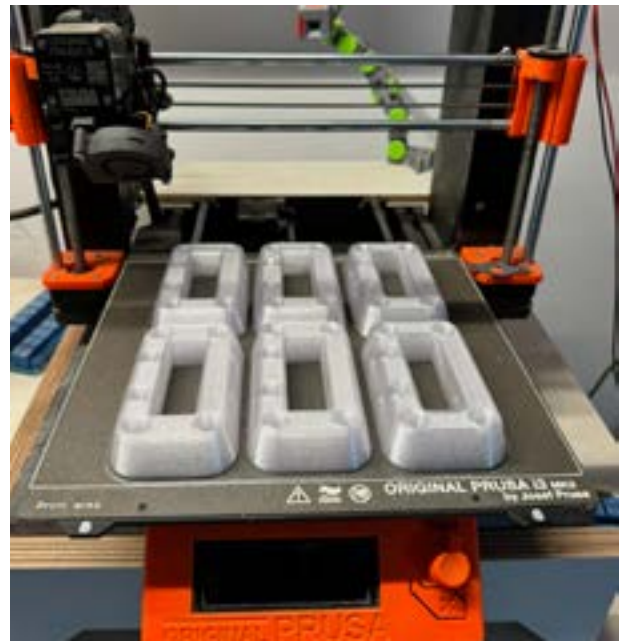
II. 193. Produkcja zawiasów, 2024.
Fot. Maciej Sadowski.



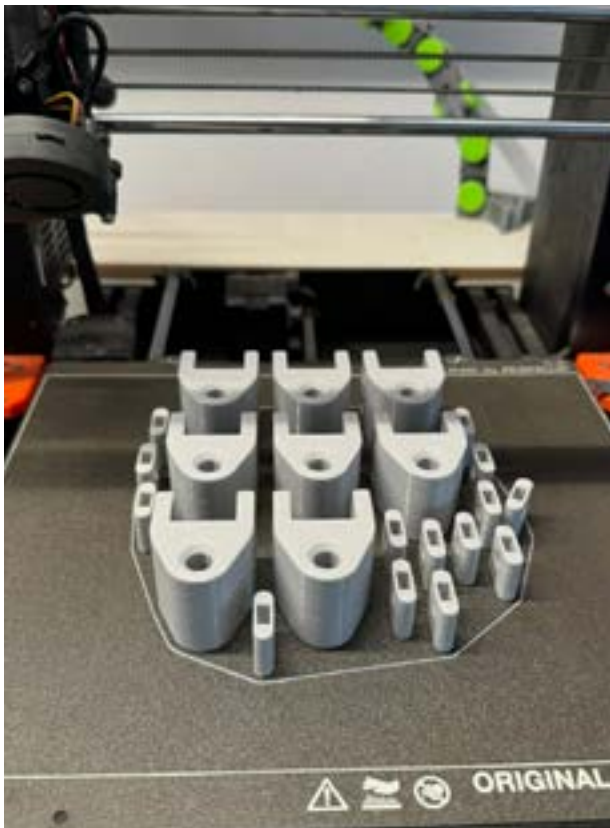
II. 194. Złożone dwie konstrukcje, 2024.
Fot. Maciej Sadowski.



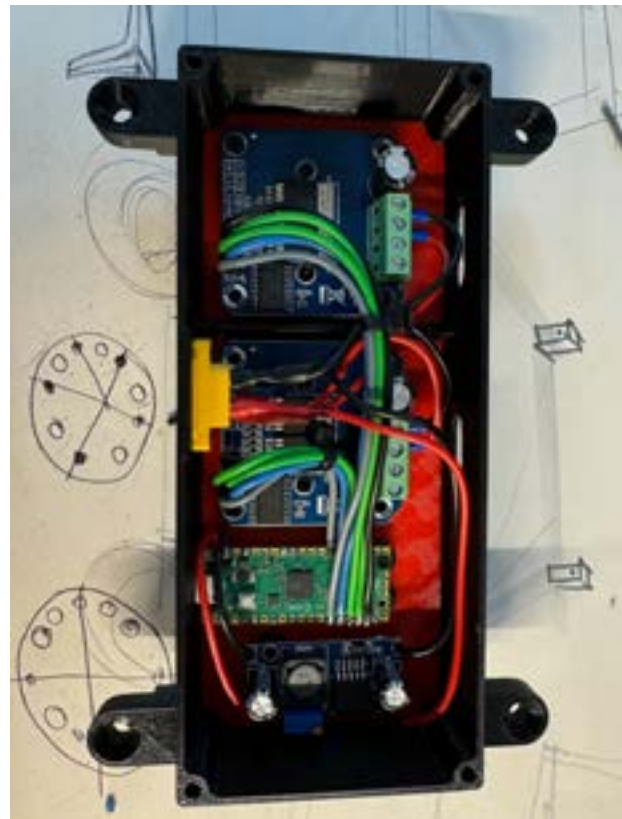
II. 195. Projekt elementu mocującego siłownik, 2024. Print screen.



II. 196. Drukowanie elementów konstrukcji, 2024. Fot. Maciej Sadowski



II. 197. Drukowanie elementów konstrukcji (j.w.). Fot. Maciej Sadowski



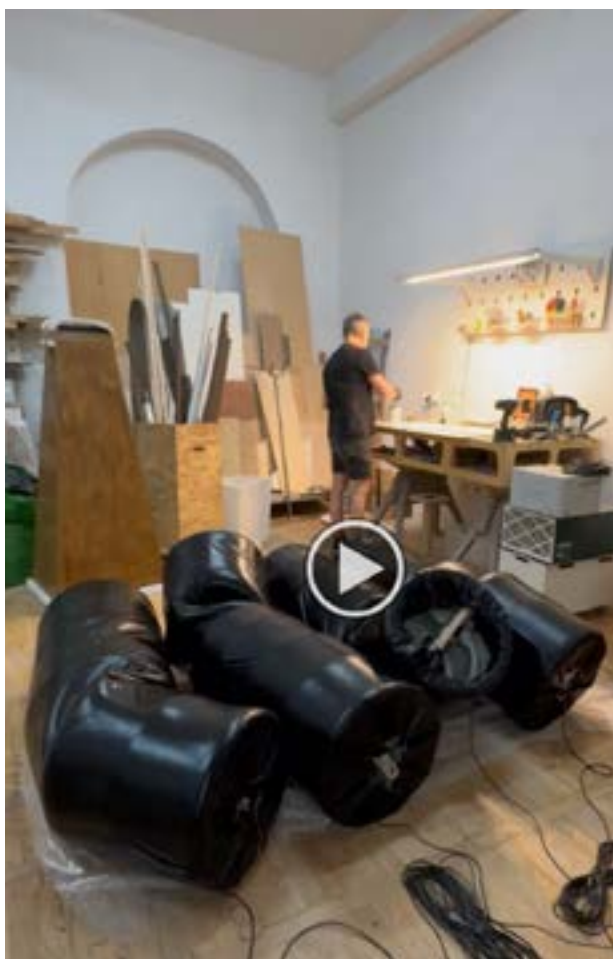
II. 198. Sterowanie - komponent znajdujący się w środku każdego worka, 2024. Fot. Maciej Sadowski.



II. 199. Projekt obudowy sterowania,
2024. Print screen.



II. 200. Zewnętrzny element sterowania „walizeczka”, 2024. Fot. Oskar Rekowski



II. 201. Testy synchronizacji pracy
czterech *Worków treningowych*.
Fot. Maciej Sadowski



II. 202. Premierowe uruchomienie instalacji,
2024. Fot. Krzysztof Morcinek.

Produkcja obiektów

Po ustaleniu ostatecznych wymiarów i technologii trzeba było przejść z prototypu do produkcji serii siedmiu worków. Podstawowym materiałem konstrukcyjnym była wodoodporna sklejka 2 cm, obrabiana na CNC.

Każdy worek składał się z trzech elementów nośnych oraz ośmiu okrągłych żeber, co w serii dawało: 21 elementów nośnych i 56 żeber, plus osprzęt montażowy. To wymagało zaplanowania pracy jak procesu produkcyjnego: logistyki materiału, miejsca na składowanie, miejsca na montaż, kontroli powtarzalności.

Równolegle projektowaliśmy i wykonywaliśmy elementy pomocnicze: zawiasy, mocowania siłowników, stabilizatory i wzmocnienia. Część z nich powstawała w sklejce, a część była drukowana w 3D jako elementy „siodłowe” i pozycjonujące, żeby montaż był powtarzalny i nie wymagał każdorazowego ręcznego wymierzania. Te elementy również przechodziły testy i prototypowanie pod kątem trwałości i odporności na naprężenia.

Sterowanie ruchem

Osobnym, kluczowym zadaniem było sterowanie ruchem. Nie chciałem zaprogramowanej choreografii, którą da się rozpoznać po kilku minutach obserwacji. Zależało mi na tym, żeby ruch był nieprzewidywalny i żeby widz nie mógł „odgadnąć” układu.

System sterowania opierał się na losowym doborze parametrów pracy w kilku zakresach:

- prędkość wysuwu ramienia siłownika,
- zakres pracy siłownika,
- liczba następujących po sobie ruchów,
- przerwy (w tym „uśpienie”).

Wprowadziliśmy ograniczenia: przerwy nie mogły być zbyt długie (docelowo około dwóch minut) i system pilnował, aby nie było uśpionych więcej niż jeden worek naraz. Dzięki temu instalacja zachowywała „żywą” dynamikę – raz intensywną, raz przygaszoną – ale bez wrażenia martwego postoju całej grupy.

Zasilanie, okablowanie, aktywacja i dźwięk

Sterowanie i zasilanie zostały zamknięte w osobnym, kompaktowym module – „walizeczce”. Do worków sygnał i zasilanie prowadził przewód pięciożyłowy, spięty z czarną liną zawieszania, tak aby nie dominował wizualnie.

Instalacja działała w trybie reaktywnym: była połączona z czujnikiem ruchu i uruchamiała się w odpowiedzi na obecność widza. Gdy w pobliżu nic się nie działo, system przechodził w stan uśpienia.

Dźwięk był integralną częścią pracy. Słyszalna była praca siłowników oraz tarcie i przesuw gąbki i żeber, co tworzyło cichą, gęstą warstwę akustyczną. W kontekście całej wystawy dźwięk *Worków treningowych* współtworzył środowisko, które dopełniały inne prace kinetyczne (w tym *Earthquake Simulator* i obiekty z cyklu *Wyścig z czasem*) – przestrzeń była „pełna” dźwięków, choć nie działała jak hałas.

3.6. Znaczenie realizacji

Worki treningowe są dla mnie realizacją graniczną – pracą, w której w sposób szczególnie wyraźny połączyły się myślenie rzeźbiarskie, doświadczenie performatywne oraz zaawansowane rozwiązania techniczne. To projekt, który wymagał nie tylko długiego procesu produkcyjnego i prototypowania, ale także wypracowania nowego modelu współpracy, opartego na stałej wymianie między wyobrażeniem artystycznym a realnymi możliwościami technologii.

Istotne było dla mnie to, że rozwiązania techniczne nie pozostały tu neutralnym zapleczem, lecz bezpośrednio wpłynęły na sposób odbioru pracy. Ruch, rytm, czas trwania oraz dźwięk nie zostały zaprojektowane jako efekt estetyczny, lecz wyłoniły się z przyjętych ograniczeń materiałowych i konstrukcyjnych. Dzięki temu instalacja zachowuje charakter otwartego procesu – sytuacji, która nie daje się łatwo przewidzieć ani jednoznacznie odczytać.

W tym sensie *Worki treningowe* wyznaczają ważny moment w mojej praktyce artystycznej: przesunięcie w stronę prac, w których znaczenie powstaje w bezpośrednim napięciu między ciałem widza, technologią i czasem trwania. Doświadczenia zebrane przy tej realizacji z pewnością będą stanowić punkt odniesienia dla moich przyszłych prac kinetycznych.

3.7. Edycja elbląska wystawy *Duch Walki*

Od początku zakładałem, że prezentacje wystawy *Duch Walki* w Bielsku-Białej i Elblągu nie będą prostym powtórzeniem tego samego układu prac w dwóch różnych przestrzeniach. Zmiana miejsca miała pociągać za sobą zmianę formy ekspozycji, przesunięcie akcentów i pojawienie się nowych realizacji, wynikających bezpośrednio z odmiennych warunków architektonicznych, symbolicznych i społecznych. Edycja elbląska nie była więc autonomiczną realizacją w sensie zerwania z wcześniejszą odstoną wystawy, lecz jej kontynuacją – przeformatowaną i dostosowaną do nowego kontekstu.

W Bielsku-Białej wystawa miała charakter lokalny, pamięciowy i biograficzny. Była osadzona w miejscu, w którym biografie Traudy (Gertrudy) Dawidowicz oraz mojego ojca, Mieczysława Fodczuka, posiadają realne, materialne i społeczne „zaczepienia”. W przypadku Traudy Dawidowicz Bielsko jest miastem, w którym mieszkała, trenowała i zdobywała sportowe sukcesy jako zawodniczka klubów Ha'Koah i później Makabi. W przestrzeni miasta funkcjonuje również niewielka rzeźba pływaczki przy basenie Panorama, której pierwowzorem była właśnie Trauda. Ten ślad – nawet jeśli znany jedynie wąskiej grupie odbiorców – tworzy możliwość rozpoznania i osadzenia wystawy w lokalnym krajobrazie pamięci.

Równie istotna była biografia mojego ojca, który przez większość życia związany był z Bielskiem. Urodzony w 1938 roku, w czasie wojny stracił niemal całą rodzinę; przeżyli jedynie jego brat i siostra. Po wojnie znalazł się w Niemczech, a dopiero w 1948 roku – jako dziesięcioletni chłopiec – został przetransportowany do Polski z obozów przejściowych w okolicach Kolonii. Trafił do domu dziecka, mówiąc niemal wyłącznie po niemiecku. W realiach powojennej Polski język ten był piętnem, a przemoc ze strony rówieśników codziennym doświadczeniem. Sport – a konkretnie boks – stał się dla niego narzędziem przetrwania i awansu: sposobem zdobycia szacunku, poprawy warunków życia i wyjścia z pozycji najślabszego. Z perspektywy tej historii sport jawi się nie jako abstrakcyjna idea doskonałości, lecz jako pragmatyczna strategia zdobywania przynależności i uznania.

W edycji bielskiej te biografie stanowiły punkt wyjścia dla wystawy. Pomalowanie ścian na wysokość 1,3 m przywoływało estetykę szatni sportowych i pływalni, a jednocześnie odsyłało do basenu Panorama i do doświadczenia sportu jako codziennej praktyki. Ten motyw budował środowisko wystawy – tło nienaturalne, lecz znaczące, wprowadzające skojarzenia z dyscypliną, treningiem i porządkami instytucji sportu. W efekcie bielska edycja była pomyślana jako sytuacja możliwie „bliska”: oparta na konkretnych postaciach, miejscach i potencjalnej możliwości rozpoznania. Wystawa działała w miejscu, w którym opowiadana historia posiadała swoje realne odniesienia.



II. 203. *Worki treningowe, Duch Walki*, Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.

Tego typu zakotwiczenie nie mogło zostać przeniesione do Elbląga. Galeria EL mieści się w zdesakralizowanej przestrzeni dawnego gotyckiego kościoła – wnętrzu monumentalnym, surowym, o zupełnie innym ciężarze symbolicznym. Brak lokalnego rozpoznania Traudy Dawidowicz oraz odmienne warunki architektoniczne sprawiły, że edycja elbląska musiała zostać ułożona inaczej. Ze względu na charakter zabytkowego wnętrza nie było możliwości pomalowania niebieskich lamperii. Konieczne stały się więc inne decyzje artystyczne oraz nowe realizacje zaprojektowane specjalnie z myślą o tej przestrzeni.

Zmiana miejsca pociągnęła za sobą także zasadniczą reorganizację układu ekspozycji. W Elblągu szczególnego znaczenia nabrał sposób prowadzenia widza przez przestrzeń – od wejścia do galerii, poprzez nawę główną, aż po prezbiterium i nawę boczną.

Podobnie jak w Bielsku-Białej, pracą otwierającą wystawę zostały *Worki treningowe*. Ich funkcja została jednak wyraźnie zmieniona. W Elblągu siedem worków zawieszono w jednej linii, tworząc wyraźny rytm pionowych akcentów w monumentalnej przestrzeni dawnego kościoła. Nie działały one już jako środowisko, lecz jako sekwencja form, przez które widz mógł jednocześnie dostrzec dalsze partie wystawy i skalę wnętrza.

Osią narracyjną stała się linia prowadząca od *Worków treningowych* w głąb nawy głównej, aż do pracy *Earthquake Simulator 3*, która zamykała główną część ekspozycji. W przestrzeni pomiędzy tymi realizacjami pojawiły się nowe prace: *Wejść dwa razy do tej samej wody*, *Kolekcja nieudanych rękawic* oraz *Pięć pucharów dla Traudy*. Zostały one usytuowane pomiędzy wysiłkiem a jego konsekwencjami, pomiędzy próbą a jej niejednoznacznym rezultatem.

Dalszy etap wystawy prowadził do prezbiterium, gdzie zgromadzono wszystkie obiekty z cyklu *Wyścig z czasem*. Ustawione blisko siebie, skierowane otwartą stroną ku środkowi prezbiterium, tworzyły relatywnie intensywne pole dźwiękowe. Przechodząc przez tę przestrzeń, widz doświadczał wyraźnie wzmocnionego tykania zegarów szachowych. Akustyka prezbiterium czyniła z odmierzenia czasu fizycznie odczuwalny element wystawy. W tej samej przestrzeni pojawiła się również nowa realizacja *Cicha woda*, wyznaczająca symboliczny poziom tafli wody i stanowiąca konceptualny odpowiednik nieobecnej w Elblągu lamperii.

Równoległe do tej głównej osi narracyjnej funkcjonowała subnarracja ulokowana w bocznej nawie. Prace z cyklu *Rękawice szczęścia* oraz *Poszerzone pole walki* – wyposażone we własne źródła światła – działały tam w sposób bardziej skoncentrowany i zdystansowany wobec głównego przebiegu wystawy.



II. 204. *Worki treningowe* (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.



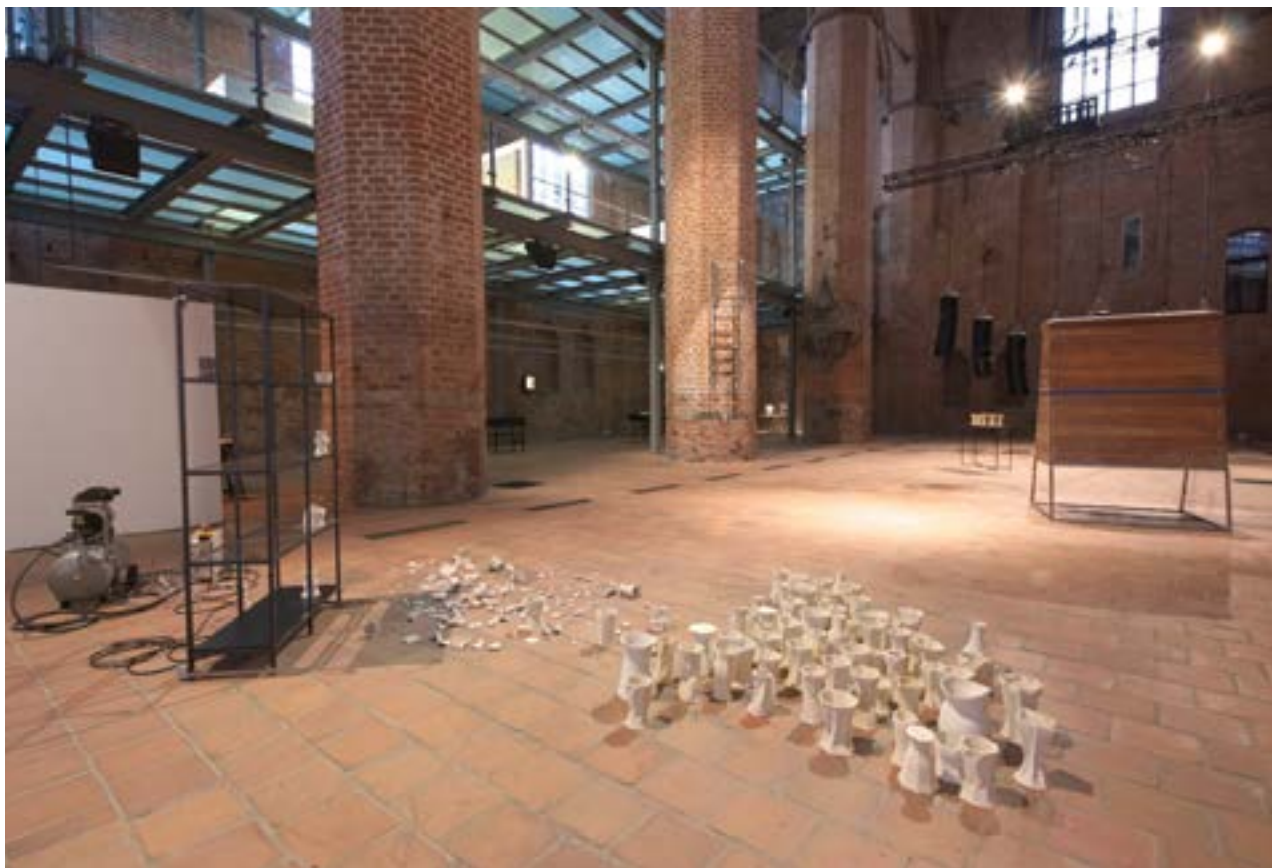
II. 205. Kolekcja nieudanych pucharów, *Duch Walki*, Centrum Sztuki Galeria EI, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.



II. 206. Obiekty z cyklu *Wyścig z czasem*, *Duch Walki*, Centrum Sztuki Galeria EI, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.



II. 207. Obiekty z cyklu *Wyścig z czasem* (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.



II. 208. *Duch Walki*, fragment wystawy, Centrum Sztuki Galeria EI, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.



II. 209. Kolekcja nieudanych pucharów, w tle *Eartquake Simulator III*, *Duch Walki*, Centrum Sztuki Galeria EI, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.



II. 210. *Duch Walki*, fragment wystawy, Centrum Sztuki Galeria EI, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.



Il. 211. *Duch Walki*, fragment wystawy (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.



Il. 212. *Duch Walki*, fragment wystawy (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.



II. 213. Prace z cyklu *Rękawice szczęścia*, *Duch Walki*, Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.



II. 214. *Duch Walki*, fragment wystawy (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.

3.8. Nowe realizacje przygotowane na wystawę w Centrum Sztuki Galeria EI w Elblągu

Wejść dwa razy do tej samej wody

Dane techniczne

Rok 2024

Technika: ready-made, stal nierdzewna

Wymiary: różne wymiary, wielkość naturalna, max długość 27 cm

Opis pracy

Obiekt w formie absurdalnie wygiętej, dysfunkcyjnej drabinki basenowej odwołuje się do parafrazy słynnego stwierdzenia Heraklita, że nie sposób wejść dwa razy do tej samej rzeki. Praca uruchamia refleksję nad zmiennością i ciągłością, nad pamięcią miejsca oraz symbolicznym charakterem wody jako nośnika historii. Drabinka przywołuje wyobrażoną infrastrukturę kąpieliska Panorama w Bielsku-Białej i staje się punktem wyjścia do pytania, czy wchodząc ponownie do wody basenu, wchodzimy do tej samej wody — czy jest to ta sama woda, w której w okresie międzywojennym trenowała i zdobywała mistrzowskie tytuły Trauda Dawidowicz.

Woda funkcjonuje tu nie jako realna substancja, lecz jako figura pamięci: zmienna, krążąca, symbolicznie obciążona przeszłością. Praca pozostaje w dialogu z realizacją Rafała Jakubowicza *Pływalnia* z 4 kwietnia 2003 roku, w której artysta wyświetlił na elewacji dawnej synagogi w Poznaniu hebrajski napis **הייחשתכירב** (*brechat schija*), odnosząc się do historii tego miejsca przekształconego podczas okupacji w pływalnię miejską.

W mojej realizacji porządek ten ulega subwersyjnemu odwróceniu. Zamiast ujawniać fakt historycznej przemiany synagogi w pływalnię, wprowadzam spekulatywną fantazję: wyobrażam sobie przestrzeń kościoła chrześcijańskiego wypełnioną wodą do wysokości 130 cm — tak, aby stała się ona miejscem treningu żydowskiej zawodniczki. Ten gest nie ma charakteru rekonstrukcji ani prowokacji, lecz jest próbą przepisania relacji między architekturą, pamięcią i wykluczeniem, poprzez odwrócenie utrwalonych hierarchii symbolicznych.



II. 215. *Wejść dwa razy do tej samej wody*, *Duch Walki*, Centrum Sztuki Galeria EI, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.



II. 216. *Wejść dwa razy do tej samej wody!* (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.



II. 217. *Wejść dwa razy do tej samej wody.* Fot. Oskar Rekowski

Wątek ten znajduje dalszą kontynuację w pracy *Worki treningowe*. Zawieszona w jednej linii obiekty tworzą pionowe znaki, które w odległym, niejednoznacznym skojarzeniu mogą przywoływać symbolikę siedmioramiennego świecznika. Nie jest to jednak triumfalna obecność menory. Znaki te — czytane jak świece w nieistniejącym świeczniku — są jednocześnie workami treningowymi, obiektami przeznaczonymi do uderzania. W pierwszym odczytaniu jawią się one jako personifikacje ciał bitych, poniżanych i krzywdzonych. W tym sensie praca nie afirmuje symbolu, lecz pokazuje jego pęknięcie, obciążenie przemocą i historią, której nie da się zamknąć w jednoznacznym geście upamiętnienia.

Cicha woda

Dane techniczne

Rok 2024

Technika: obiekt rzeźbiarski; stal nierdzewna, drewno, niebieska taśma scotch farba akrylowa

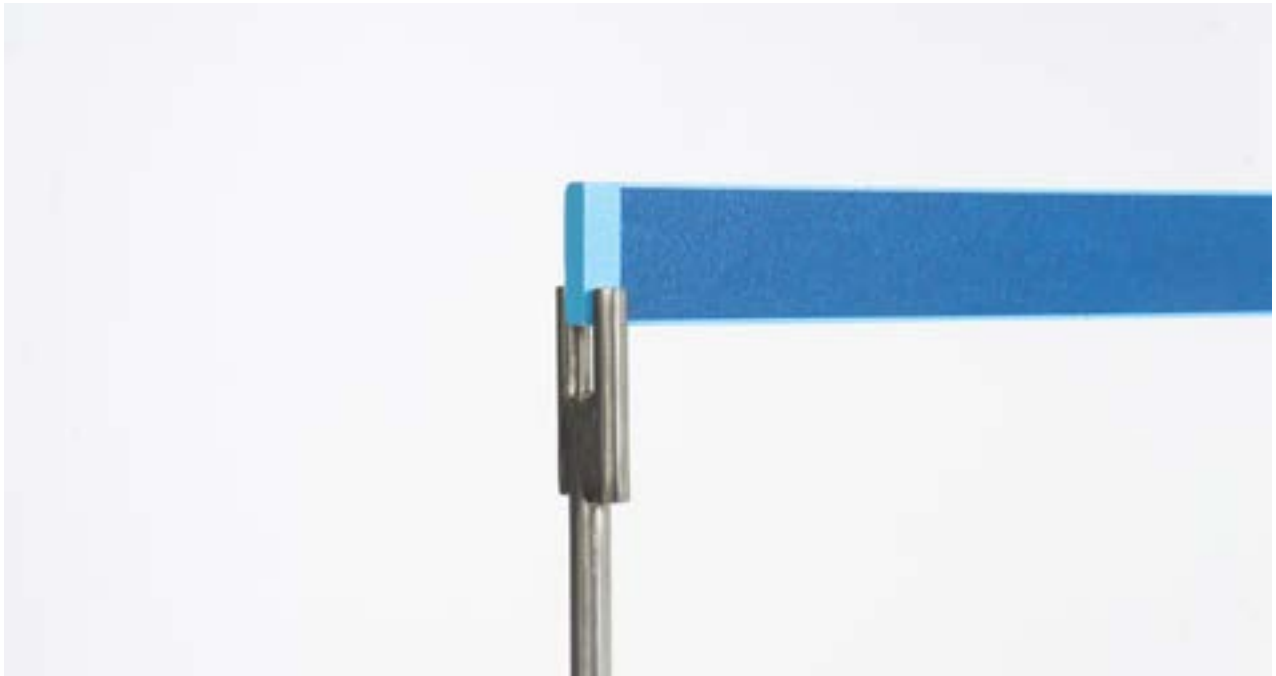
Wymiary: 130 × 180 × 30 cm

Opis pracy

Cicha woda to minimalistyczny obiekt rzeźbiarski, który wyobraża zawieszoną w przestrzeni cienką błękitną linię. Forma ta przywołuje na myśl delikatną granicę — linię oddzielającą powietrze od wody.

Błękitna listewka, zawieszona na dwóch stalowych prętach na wysokości 130 cm, odwołuje się bezpośrednio do praktyki Edwarda Krasińskiego i do jego charakterystycznej niebieskiej linii prowadzonej na tej samej wysokości. W pracy wykorzystana została błękitna taśma typu scotch, przyklejona do drewnianej listewki — materiał i gest jednoznacznie przywołujące język sztuki konceptualnej lat 60. i 70.

W pierwszym planie znaczeniowym linia odnosi się do wody basenu — motywu stale powracającego w cyklu prac dedykowanych Traudzie Dawidowicz. Błękitny poziom wyznacza tu symboliczną powierzchnię wody w modernistycznym basenie w Bielsku-Białej, zbudowanym w latach 30. XX wieku — lokalnej ikonie nowoczesnej architektury, na tle której Dawidowicz była wielokrotnie fotografowana. Zestawienie nowoczesnej infrastruktury sportowej i nowoczesnej kobiety-sportsmenki — dziś nazwalibyśmy ją feministką, kobietą sukcesu — buduje ważny kontekst tej realizacji.



Il. 218. *Cicha woda*, 2024. Fot. Oskar Rekowski.



Il. 219. *Cicha woda* (j.w.) Fot. Oskar Rekowski.



II. 220. *Cicha woda, Duch Walki*, Centrum Sztuki Galeria EI, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.



II. 221. *Duch Walki*, fragment wystawy (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.

Zawieszona linia funkcjonuje więc jednocześnie jako znak wody, horyzontu i miary. W tym sensie praca *Cicha woda* splata osobistą narrację pamięci z historią sztuki konceptualnej. Przywołuje także anegdotę związaną z Krasińskim: zapytany, dlaczego prowadził swoją niebieską linię właśnie na wysokości 130 cm, miał odpowiedzieć, że jest to „poziom polskiej sztuki konceptualnej”. Ten ironiczny komentarz, wpisany w strukturę pracy, nadaje jej dodatkowy wymiar krytyczny i autotematyczny.

Cicha woda pozostaje formą oszczędną, balansującą pomiędzy minimalizmem, pamięcią historyczną i subtelnym gestem konceptualnym.



II. 222. Obiekt z *Kolekcji nieudanych rękawic*, 2024. Fot. Oskar Rekowski.



II. 223. *Kolekcja nieudanych rękawic, Duch Walki*, Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg, 2024. Fot. Wiktor Piskorz.



II. 224. *Kolekcja nieudanych rękawic (j.w.)*. Fot. Wiktor Piskorz.

Kolekcja nieudanych rękawic

Dane techniczne

Rok 2024

Technika: odlewy ceramiczne

Wymiary: różne rozmiary, wielkość naturalna

Opis pracy

Kolekcja nieudanych rękawic składa się z 17 ceramicznych odlewów rękawic bokserskich. Każda z nich jest inna. Każda podlega innej deformacji. Zamiast serii „idealnych” egzemplarzy powstaje zbiór obiektów nieudanych: krzywych, zapadniętych, nadwyrężonych.

Wątek kolekcjonowania i mnożenia powraca tu w sposób podobny do *Kolekcji nieudanych pucharów*, jednak zmiana medium przesuwą sens pracy. W przypadku wydruków możliwe było ciągłe powielanie, modyfikowanie i rozwijanie kolejnych wariantów form. Odlew ceramiczny ma inny rytm i inny ciężar procesu. Powstaje wolniej, wymaga większej koncentracji i czasu, co wpływa na charakter całej realizacji. Ekspresja tych obiektów jest inna — mniej mówi o technice, a więcej o samym przedmiocie.

Rękawica staje się tu nośnikiem historii. Jest przedmiotem bezpośrednio związanym z ciałem i ruchem. W zdeformowanych formach zapisują się ślady używania, nacisku i zużycia. Opowieść o rękawicy staje się opowieścią o człowieku — o ciele, wysiłku i doświadczeniu zapisanym w materiale.

Praca pozostaje w dialogu z cyklem *Rękawice szczęścia* oraz w relacji do filozofii kintsugi, w której przedmiot naznaczony czasem i uszkodzeniem nie traci wartości, lecz ją zyskuje. Pojawia się tu empatia wobec rzeczy oraz namysł nad tym, że przedmiot, choć martwy, potrafi mówić o życiu. Rękawice stają się portretami nieobecnych ciał — i zarazem kolekcją drobnych uszkodzeń, w których zapisuje się ludzkie doświadczenie.

Przesunięcie sensów

Zestawienie edycji bielskiej i elbląskiej ujawnia przesunięcie sensów, które nie polega na zmianie tematu wystawy, lecz na zmianie sposobu jego funkcjonowania. Duch Walki pozostaje opowieścią o sporcie, wysiłku i dążeniu do uznania, jednak w miarę rozwoju projektu coraz wyraźniej odślania się jako refleksja nad tym, co z tych dążeń nie zostaje spełnione ani utrwalone. Punkt ciężkości przesuwa się z pamięci ku nieobecności – z opowieści o osiągnięciach ku doświadczeniu braku.

Pamięć, która w pierwszej odsłonie wystawy mogła opierać się na biograficznych i miejscowych odniesieniach, ujawnia tu swoją kruchość. Historie Traudy Dawidowicz i mojego ojca pokazują, że wysiłek, dyscyplina i realne sukcesy nie gwarantują trwałego miejsca w zbiorowej świadomości. Sport – często postrzegany jako droga do awansu, akceptacji i samorealizacji – okazuje się mechanizmem selektywnym, w którym uznanie bywa chwilowe, warunkowe i podatne na wyparcie. To, co nie zostaje wpisane w oficjalne narracje, łatwo znika, pozostawiając po sobie jedynie ślady nieobecności.

W tym sensie Duch Walki nie opowiada o zwycięstwie, lecz o procesie. O trwaniu w stanie ciągłej próby, w którym porażka nie jest wyjątkiem, ale integralnym elementem drogi. Prace takie jak Kolekcja nieudanych pucharów, Kolekcja nieudanych rękawic czy Earthquake Simulator nie celebrują sukcesu, lecz ujawniają jego koszt: liczbę podejść, powtórzeń, strat i zniszczeń. Wysiłek nie prowadzi tu do jednoznacznego finału; raczej pozostaje w stanie zawieszenia, w którym sens nie jest dany, lecz każdorazowo konstruowany.

To przesunięcie sensów otwiera wystawę na szerszą refleksję nad analogią pomiędzy sportem a polem sztuki. Oba te obszary funkcjonują jako przestrzenie rywalizacji, hierarchii i uznania, w których reguły gry nie są neutralne ani równe dla wszystkich. Przynależność, widzialność i możliwość samorealizacji wymagają nie tylko pracy i talentu, lecz także zgodności z mechanizmami selekcji, które często pozostają niewidoczne. W tym kontekście niebieska linia – pojawiająca się w różnych wariantach w obrębie projektu – staje się znakiem umownej granicy: momentu, od którego coś zaczyna być dostrzegane, uznane i włączone do obiegu znaczeń.

Duch Walki nie proponuje więc zamkniętej narracji ani jednoznacznych konkluzji. Zamiast tego tworzy sytuację, w której pamięć i nieobecność współistnieją, a sens nie jest przypisany obiektom na stałe. Wystawa zakłada, że to odbiorca staje się ostatecznym źródłem znaczeń – konfrontując się z pracami, uruchamia własne skojarzenia, doświadczenia i pytania o wartość wysiłku, cenę porażki oraz warunki, na jakich jednostkowe historie zostają zapamiętane lub wymazane. W tym napięciu pomiędzy próbą a niedomknięciem Duch Walki znajduje swoje właściwe pole działania.



Il. 225. Obiekt z *Kolekcji nieudanych rękawic*,
2024. Fot. Oskar Rekowski.



Il. 226. Obiekt z *Kolekcji nieudanych rękawic*
(j.w.). Fot. Oskar Rekowski.



Il. 227. Obiekt z *Kolekcji nieudanych rękawic*
(j.w.). Fot. Oskar Rekowski.



Il. 228. Obiekt z *Kolekcji nieudanych rękawic*
(j.w.). Fot. Oskar Rekowski.

3.9. Uwagi końcowe

W tym napięciu pomiędzy próbą a niedomknięciem rozpoznaję wspólne pole dla opisywanych tu działań. To właśnie w takim układzie — w ruchu między intencją a niepewnym rezultatem — sytuuję sens wielu realizacji. Przedstawione w autoreferacie, ujęte w cykle prace i działania, układają się w spójną praktykę artystyczną, w której kluczowe znaczenie ma projektowanie sytuacji. Interesuje mnie sztuka rozumiana nie jako autonomiczny obiekt ani jako zamknięta wypowiedź, lecz jako proces — oparty na interakcjach i relacjach przestrzennych.

Moja praktyka nie oddziela refleksji intelektualnej od doświadczenia cielesnego i emocjonalnego. Moje prace i działania są osadzone w realnych sytuacjach i konkretnych działaniach. Sztuka staje się tu przestrzenią testowania reguł, negocjowania ról oraz sprawdzania granic pomiędzy kontrolą a jej utratą.

Przedstawione osiągnięcia traktuję jako etap — istotny, lecz nie zamykający dalszych poszukiwań. Zmieniające się konteksty społeczne, instytucjonalne i technologiczne pozostają dla mnie punktem odniesienia i impulsem do dalszej pracy. Nie wiem, jakie formy przyjmą kolejne realizacje ani w jakich sytuacjach będą osadzone. Wiem natomiast, że pozostaną związane z doświadczeniem bycia w świecie — z uwagą na napięcia i procesy, które ten świat współtworzą.

Moje zaangażowanie w świat nie ma charakteru wyłącznie intelektualnego, krytycznego czy analitycznego. Obejmuje również wymiar afektywny i zmysłowy, który traktuję jako istotny element doświadczenia artystycznego. Zależy mi na integrowaniu tych różnych porządków w realizacjach artystycznych, tak aby mogły angażować osoby ich doświadczające na wielu poziomach jednocześnie. Równie ważne jest dla mnie pozostawianie widzom wolności w percypowaniu prac — konstruuje je w taki sposób, aby nie zamykały się w jednej interpretacji, lecz pozostawały otwarte na różne sposoby odczytania.

Spis ilustracji

II. 1.	<i>Rozmowa z synem</i> , performance, Performance Platform, Galeria Labirynt, 2024. Fot. Wojtek Radzki.	8
II. 2.	<i>Gra</i> , performance, Międzynarodowy Festiwal Performance „Preavis de Desorde Urbain”, Marsylia, Francja, 2008 Fot. Sylvie Fremiot.....	10
II. 3.	<i>Gra</i> , (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot.....	11
II. 4.	<i>Gra</i> , (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot.....	11
II. 5.	<i>The Tiny Therapeutic Theatre</i> , performance, <i>Future of the Imagination 5, International Performance Art Event</i> , Sculpture Centre, Singapur 2008, Fot. Vincent Chow.....	12
II. 6.	Od lewej: „Bolec” i „Osa”, żołnierze z 18. Bielskiego Batalionu Powietrznodesantowego podczas spektaklu <i>Bitwa o Nangar Khel</i> , na IV Międzynarodowym Festiwalu Teatralnym <i>Boska Komedía</i> , Teatr Łażnia Nowa, Kraków, 2011. Fot. Piotr Subik.....	14
II. 7.	Plakat do spektaklu <i>Tak wiele przeszliśmy, tak wiele przed nami</i> , premiera 29.11.2009, Teatr Polski, Bielsko-Biała. źródło: Encyklopedia Teatru Polskiego.....	16
II. 8.	Plakat do spektaklu <i>Królowie dowcipu</i> , premiera 29.04.2011, Teatr Polski, Bielsko-Biała. Źródło: Encyklopedia Teatru.....	16
II. 9.	Plakat do spektaklu <i>Niewierni</i> , premiera 08.11.2011, Teatr Łażnia Nowa, Kraków. Źródło: Encyklopedia Teatru Polskiego.....	17
II. 10.	Scena ze spektaklu <i>Niewierni</i> , premiera 08.11.2011, Teatr Łażnia Nowa, Kraków. Źródło: Teatr Łażnia Nowa.....	17
II. 11.	Uczestnicy performance grający na kieliszkach w lesie. <i>Muzyka much</i> , performance, 10. Międzynarodowy Festiwal Sztuk Efemerycznych <i>KONTEKSTY</i> , Sokołowsko, 2020. Fot. Karolina Breguła.....	18
II. 12.	<i>Muzyka much</i> , (j.w.). Fot. Karolina Breguła.....	19
II. 13.	<i>The Tiny Therapeutic Theatre</i> , performance, Biennale Democrazia Cavallerizza Reale, uryń, Włochy 2009. Fot. Luigi Coppola.....	21
II. 15.	Działanie kolektywne. Osoba grająca na werblu nadaje rytm grupie tanecznej, osoby rysujące starają się zapisać partyturę przy pomocy poziomych linii. <i>The Tiny Therapeutic Theatre</i> , performance (j.w.). Fot. Luigi Coppola.....	21
II. 14.	<i>The Tiny Therapeutic Theatre</i> , performance (j.w.). Fot. Luigi Coppola.....	21
II. 16.	Kolektywny rysunek metodą tzw ślepego telefonu. <i>The Tiny Therapeutic Theatre</i> , performance, 6 Festiwal Performance <i>Koło Czasu</i> , Centrum Sztuki Współczesnej Znaki Czasu, Toruń, 2012. Fot. Martyna Wolna. 23	
II. 17.	<i>The Tiny Therapeutic Theatre</i> , performance, Polish Power Players, XPACE Cultural Centre, Toronto, Kanada, 2009. Fot. Miklos Legrady. 2009.....	24
II. 18.	<i>Sen (The Dream)</i> , performance, Międzynarodowy Festiwal Performance <i>Preavis de Desorde Urbain</i> , Theatre les Bernardine, Marsylia, Francja, 2010. Fot. Sylvie Fremiot.....	25
II. 19.	<i>Sen (The Dream)</i> , (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot.....	25
II. 20.	<i>Sen (The Dream)</i> , (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot.....	26
II. 21.	<i>Sen (The Dream)</i> , (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot.....	27
II. 22.	<i>Sen (The Dream)</i> , performance (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot.....	28
II. 23.	<i>Sen (The Dream)</i> , (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot.....	28
II. 24.	<i>Sen (The Dream)</i> , (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot.....	29
II. 25.	Scena przedstawiająca przebudzenie się partycypującej w performance publiczności. <i>Sen (The Dream)</i> , (j.w.). Fot. Sylvie Fremiot.....	29
II. 26.	<i>100 lat Bauhausu</i> , performance, Międzynarodowy Festiwal Performance <i>Malamut</i> , Galeria PLATO, Ostrawa, Czechy, 2019. Fot. Karolina Breguła.....	31

II. 27.	<i>100 lat Bauhausu</i> , (j.w.). Fot. Karolina Breguła.....	31
II. 28.	<i>100 lat Bauhausu</i> , (j.w.). Fot. Karolina Breguła.....	31
II. 29.	<i>100 lat Bauhausu</i> , (j.w.). Fot. Karolina Breguła.....	32
II. 30.	<i>Checkpoint</i> , performance, Międzynarodowy Festiwal Performance <i>Préavis de désordre urbain</i> , Marsylia, Francja 2016. Fot. Éléa Terodde	34
II. 31.	<i>Checkpoint</i> , (j.w.). Fot. Éléa Terodde	35
II. 32.	<i>Checkpoint</i> , (j.w.). Fot. Éléa Terodde	36
II. 33.	<i>Checkpoint</i> , (j.w.). Fot. Éléa Terodde	37
II. 34.	<i>Checkpoint</i> , (j.w.). Fot. Éléa Terodde	38
II. 35.	<i>Metody sprzeciwu wobec kontroli</i> , performance, opuszczony sklep „Małpka”, Poznań, 2019. Fot. Marcel Fodczuk	40
II. 36.	<i>Metody sprzeciwu wobec kontroli</i> , (j.w.). Fot. Marcel Fodczuk.....	41
II. 37.	<i>O obrotach</i> , performance, XII Tyski Festiwal Performance, Miejskie Centrum Kultury, Tychy, 2023. Fot. Julia Kurek.....	42
II. 38.	<i>O obrotach</i> , (j.w.). Fot. Julia Kurek	43
II. 39.	<i>O obrotach</i> , (j.w.). Fot. Julia Kurek	43
II. 40.	<i>Rozmowa z synem</i> , performance, Performance Platform, Galeria Labirynt, 2024. Fot. Wojtek Radzki.	45
II. 41.	Zbigniew Warpechowski, fragment tekstu z folderu wydanego z okazji performansu <i>Rozmowa z Synem</i> (Galeria Labirynt, Lublin, 1976).	46
II. 42.	Zbigniew Warpechowski, (j.w.).....	47
II. 43.	Zbigniew Warpechowski, (j.w.).....	48
II. 44.	<i>Rozmowa z synem</i> , performance, Performance Platform, Galeria Labirynt, 2024. Fot. Diana Kołczewska 50	
II. 45.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Wojtek Radzki	51
II. 46.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Diana Kołczewska	51
II. 47.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Wojtek Radzki	52
II. 48.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Diana Kołczewska	53
II. 49.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Diana Kołczewska	54
II. 50.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Diana Kołczewska	54
II. 51.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Wojtek Radzki	55
II. 52.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Diana Kołczewska	56
II. 53.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Diana Kołczewska	56
II. 54.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Diana Kołczewska	57
II. 55.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Wojtek Radzki	57
II. 56.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Wojtek Radzki	58
II. 57.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Diana Kołczewska	59
II. 58.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Diana Kołczewska	60
II. 59.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Wojtek Radzki	62
II. 60.	Przygotowania do performansu <i>Rozmowa z synem</i> , Tehdas Teatteri, Turku, 2025. Fot. Dariusz Fodczuk ..	63
II. 61.	<i>Rozmowa z synem</i> , przygotowania (j.w.)	64
II. 62.	Przygotowania, Albina Fodczuk podczas spaceru, Turku, 2025. Fot. Dariusz Fodczuk	65
II. 63.	<i>Rozmowa z synem</i> , performance, New Performance Turku Biennale, Turku, 2024. Fot. Jussi Virkkumaa ..	66

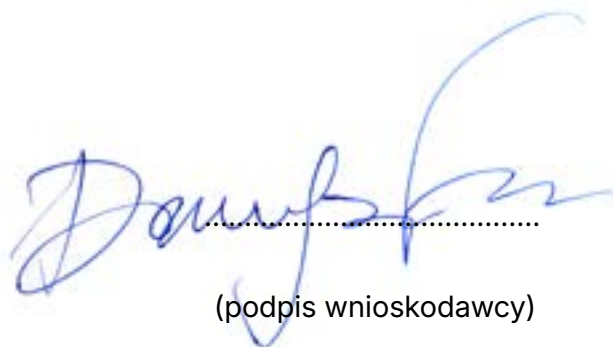
II. 64.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa	67
II. 65.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa	68
II. 66.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa	69
II. 67.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa	70
II. 68.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa	71
II. 69.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa	71
II. 70.	<i>Rozmowa z synem</i> , (j.w.). Fot. Jussi Virkkumaa	72
II. 71.	Tomasz Szrama i Albina Fodczuk w hotelu w Turku, 2025. Fot. Dariusz Fodczuk.	74
II. 72.	Albina Fodczuk podczas spaceru, Turku, 2025. Fot. Dariusz Fodczuk.	76
II. 73.	Obiekty z cyklu <i>Wyścig z czasem</i> , 2024. Fot. Kamil Macioł.....	80
II. 74.	<i>White Cube Destroyer</i> i <i>Earthquake Simulator I</i> , <i>Delegacja</i> , Galeria Jedna/Druga, Szczecin, 2020.	82
II. 75.	<i>Unstable Table</i> , 2020. Fot. Oskar Rekowski.....	84
II. 76.	<i>Lepiej już nie będzie</i> , 2019. Fot. Oskar Rekowski	85
II. 77.	mgr. Maciej Sadowski podczas testów <i>White Cube Destroyer</i> , Szczecin 2020. Fot. Karolina Kita	86
II. 78.	Elementy mechaniki rzeźby <i>Lepiej już nie będzie</i> , 2019, Fot. Maciej Sadowski	87
II. 80.	<i>Lepiej już nie będzie</i> , projekt obudowy silnika, 2019, Print screen	87
II. 79.	<i>Lepiej już nie będzie</i> , projekt, 2019, Print screen.....	87
II. 81.	<i>Lepiej już nie będzie</i> , projekt przekładni, 2019, Print screen	88
II. 83.	<i>Krzesła pneumatyczne</i> w trakcie realizacji, 2021, Fot. Maciej Sadowski	88
II. 82.	<i>Wydrukowane elementy mechaniki rzeźby Lepiej już nie będzie</i> , 2019, Fot. Maciej Sadowski	88
II. 84.	<i>Krzesła pneumatyczne</i> , 2021. Fot. Oskar Rekowski.....	89
II. 85.	<i>Krzesła pneumatyczne</i> , detal, 2021. Fot. Oskar Rekowski.....	90
II. 87.	<i>Krzesła pneumatyczne</i> , detal (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.	90
II. 86.	<i>Krzesła pneumatyczne</i> , detal (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.	90
II. 88.	<i>Unstable Table</i> , symulacja gabarytów w przestrzeni wirtualnej 2021, Print screen.....	92
II. 89.	<i>WhiteCube Destroyer</i> , model z klocków <i>Lego</i> , 2020. Fot. Maciej Sadowski	93
II. 91.	<i>WhiteCube Destroyer</i> , próby wytrzymałościowe, 2020. Fot. Maciej Sadowski	93
II. 90.	<i>WhiteCube Destroyer</i> , rysunek 3D na podstawie modelu z klocków <i>Lego</i> , 2020. Print screen.....	93
II. 92.	<i>WhiteCube Destroyer</i> i <i>Earth Quake Simulator I</i> , próby skoordynowania pracy, 2020. Fot. Maciej Sadowski	93
II. 93.	<i>Unstable Table</i> , model z klocków <i>Lego</i> , 2021. Fot. Maciej Sadowski	94
II. 95.	<i>Unstable Table</i> , rysunki koncepcyjne, 2021. Fot. Maciej Sadowski	94
II. 94.	<i>Unstable Table</i> , model z klocków <i>Lego</i> , (j.w.) Fot. Maciej Sadowski	94
II. 96.	<i>Unstable Table</i> , rysunki koncepcyjne, (j.w.). Fot. Maciej Sadowski	95
II. 98.	<i>Unstable Table</i> , wydrukowane przekładnie i obudowa, 2020. Fot. Maciej Sadowski.	95
II. 97.	<i>Unstable Table</i> , rysunki koncepcyjne, (j.w.). Print screen	95
II. 99.	<i>Unstable Table</i> , wydrukowane przekładnie i obudowa, (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.....	95
II. 100.	<i>Unstable Table</i> , <i>Made [in] Ready</i> , Galeria TRAF0, Szczecin, 2022. Fot. Jerzy Szreder.....	96
II. 101.	<i>Unstable Table</i> , wydrukowane przekładnie i obudowa, (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.....	97
II. 103.	<i>Unstable Table</i> , testy sterowania pracą silników, 2020. Fot. Maciej Sadowski.	97

II. 102.	<i>Unstable Table</i> , rysunki koncepcyjne, (j.w.). Print screen	97
II. 104.	<i>Unstable Table</i> , testy sterowania pracą silników (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.....	97
II. 107.	<i>Unstable Table</i> , wypadek w trakcie pracy na wystawie <i>Made [in] Ready</i> , Galeria TRAF0, Szczecin, 2022. Fot. Jerzy Szreder.....	98
II. 105.	<i>Unstable Table</i> , modyfikacje - element zakończenia nogi z krańówką, 2021. Fot. Maciej Sadowski.....	98
II. 106.	<i>Unstable Table</i> , testy wytrzymałościowe, 2020. Fot. Maciej Sadowski	98
II. 108.	<i>Unstable Table</i> , IV Bielski Festiwal Sztuk Wizualnych, Galeria Bielska, Muzeum Historyczne w Bielsku- Białej, Stara Fabryka, Bielsko-Biała, 2022, Fot. Dariusz Fodczuk.	99
II. 109.	<i>Krzesa pneumatyczne</i> , elementy sterowania 2020. Fot. Oskar Rekowski.....	100
II. 111.	<i>Krzesa pneumatyczne</i> , elementy sterowania, (j.w.), Fot. Oskar Rekowski.....	100
II. 113.	<i>Krzesa pneumatyczne</i> , elementy sterowania, (j.w.), Fot. Oskar Rekowski.....	100
II. 110.	<i>Unstable Table</i> , elementy sterowania 2021. Fot. Oskar Rekowski	100
II. 112.	<i>Unstable Table</i> , elementy sterowania, (j.w.), Fot. Oskar Rekowski	100
II. 114.	<i>Unstable Table</i> , elementy sterowania 2021, Fot. Oskar Rekowski	100
II. 115.	<i>Worki treningowe</i> , Galeria Bielska, Bielsko-Biała BWA, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.	102
II. 116.	<i>Duch Walki</i> , fragment wystawy, Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.....	103
II. 117.	<i>Duch Walki</i> , (j.w.). Fot. Krzysztof Morcinek.....	104
II. 118.	<i>Wyścig z czasem II</i> , <i>Duch Walki</i> , Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.	105
II. 119.	<i>Duch Walki</i> , fragment wystawy, Galeria Bielska, Bielsko-Biała BWA, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.....	107
II. 120.	<i>Wyścig z czasem III</i> , <i>Duch Walki</i> , Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek	109
II. 121.	<i>Wyścig z czasem IV</i> , <i>Wyścig z czasem III</i> , <i>Duch Walki</i> , Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.....	112
II. 122.	Prace z cyklu <i>Wyścig z czasem</i> , proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk	113
II. 124.	Prace z cyklu <i>Wyścig z czasem</i> , proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.....	113
II. 123.	Prace z cyklu <i>Wyścig z czasem</i> , proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.....	113
II. 125.	<i>Wyścig z czasem II</i> , spawanie podstawy, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.....	113
II. 126.	<i>Wyścig z czasem II</i> , proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.....	113
II. 127.	<i>Poszerzone pole walki I</i> , proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.....	115
II. 129.	<i>Poszerzone pole walki II</i> , proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.	115
II. 128.	<i>Poszerzone pole walki II</i> , proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.....	115
II. 130.	<i>Poszerzone pole walki III</i> , proces produkcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.....	115
II. 131.	<i>Poszerzone pole walki I</i> , proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.	116
II. 133.	<i>Poszerzone pole walki I</i> , próba oświetlenia, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk	116
II. 132.	<i>Poszerzone pole walki II</i> , proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.	116
II. 134.	<i>Poszerzone pole walki III</i> , proces produkcji, (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.	116
II. 135.	<i>Poszerzone pole walki I</i> , <i>Duch Walki</i> , Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.	118
II. 136.	<i>Poszerzone pole walki II</i> , <i>Duch Walki</i> , Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.	118
II. 137.	<i>Poszerzone pole walki I</i> , 2025. Fot. Oskar Rekowski.	119
II. 138.	<i>Poszerzone pole walki II</i> , 2025. Fot. Oskar Rekowski.	119
II. 139.	<i>Poszerzone pole walki III</i> , 2025. Fot. Oskar Rekowski.	120
II. 140.	<i>Piramida potrzeb</i> , 2025. Fot. Oskar Rekowski.	122

II. 141.	<i>Piramida potrzeb, Duch Walki</i> , Galeria Bielska, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.	123
II. 142.	<i>Piramida potrzeb, Duch Walki</i> , Galeria Bielska, Bielsko-Biała (j.w.). Fot. Krzysztof Morcinek.	123
II. 143.	Prace z cyklu <i>Rękawice szczęścia</i> . Od lewej: <i>Drzewo życia, Rękawica dla dwojga, Złota rękawica. Duch Walki</i> , Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.....	125
II. 144.	<i>Rękawice szczęścia</i> – od lewej: <i>Drzewo życia, Rękawica dla dwojga, Złota rękawica</i> , (j.w.).Fot. Krzysztof Morcinek.....	125
II. 145.	<i>Drzewo życia</i> , 2024. Fot. Oskar Rekowski.	127
II. 147.	<i>Rękawica dla dwojga</i> , 2024. Fot. Oskar Rekowski.....	127
II. 146.	<i>Drzewo życia</i> , (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	127
II. 148.	<i>Rękawica dla dwojga</i> , (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	127
II. 149.	<i>Earthquake Simulator III</i> , 2024. Fot. Oskar Rekowski.....	129
II. 150.	<i>Earthquake Simulator I</i> . Montaż siłownika, 2019. Fot. Maciej Sadowski.	130
II. 152.	<i>Earthquake Simulator III</i> , 2025. Fot. Oskar Rekowski.....	130
II. 151.	<i>Earthquake Simulator III</i> . Montaż małego siłownika, 2025. Fot. Maciej Sadowski.	130
II. 153.	<i>Earthquake Simulator III</i> , (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	130
II. 154.	<i>Earthquake Simulator III, Duch Walki</i> , Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.....	131
II. 155.	<i>W tle Earthquake Simulator III</i> , na pierwszym planie <i>Kolekcja nieudanych pucharów. Duch Walki</i> , Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.	131
II. 156.	<i>Kolekcja nieudanych pucharów</i> , 2024 Fot. Dariusz Fodczuk.....	133
II. 157.	obiekty z cyklu <i>Nieudana kolekcja pucharów</i> , (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	134
II. 158.	obiekty z cyklu <i>Nieudana kolekcja pucharów</i> , (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	134
II. 159.	<i>Kolekcja nieudanych pucharów</i> , projektowanie form 3D, 2024. Print screen	135
II. 161.	<i>Kolekcja nieudanych pucharów</i> , przygotowanie do druku 3D, 2024. Print screen.....	135
II. 160.	<i>Kolekcja nieudanych pucharów</i> , projektowanie form 3D (j.w.). Print screen	135
II. 162.	<i>Kolekcja nieudanych pucharów</i> , druk 3D, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.	135
II. 163.	Obiekt z <i>Kolekcji nieudanych pucharów</i> , 2024. Fot. Oskar Rekowski	136
II. 165.	Obiekt z <i>Kolekcji nieudanych pucharów</i> , (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	136
II. 164.	Obiekt z <i>Kolekcji nieudanych pucharów</i> , (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	136
II. 166.	Obiekt z <i>Kolekcji nieudanych pucharów</i> , (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	136
II. 167.	obiekty z cyklu <i>Nieudana kolekcja pucharów</i> , 2025. Fot. Oskar Rekowski.	137
II. 168.	obiekty z cyklu <i>Nieudana kolekcja pucharów</i> , (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	137
II. 169.	<i>Pięć pucharów dla Traudy</i> , 2024. Fot. Oskar Rekowski.....	138
II. 170.	Obiekty z cyklu <i>Pięć pucharów dla Traudy</i> , 2024. Fot. Oskar Rekowski.	139
II. 171.	Obiekt z cyklu <i>Pięć pucharów dla Traudy</i> (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	140
II. 172.	<i>Pięć pucharów dla Traudy, Duch Walki</i> , Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.....	141
II. 173.	<i>Worki treningowe, Duch Walki</i> , Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała, 2025. Fot. Krzysztof Morcinek.	143
II. 174.	<i>Worki treningowe, Duch Walki</i> , Galeria Bielska BWA, Bielsko-Biała (j.w.). Fot. Krzysztof Morcinek.....	143
II. 175.	<i>Worki treningowe</i> , pierwsze koncepcje, 2024. Print screen.....	144
II. 177.	<i>Worki treningowe</i> , pierwsza koncepcja konstrukcji wewnętrznej (j.w.). Print screen	144
II. 176.	<i>Worki treningowe</i> , pierwsza koncepcja konstrukcji wewnętrznej, 2024. Print screen.....	144

II. 178. Kolekcja nieudanych pucharów, druk 3D, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.	144
II. 179. Worki treningowe, pierwszy prototyp, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.....	145
II. 181. Worki treningowe, koncepcja nowego rozwiązania 2024. Print screen	145
II. 180. Worki treningowe, pierwszy prototyp (j.w.). Fot. Dariusz Fodczuk.	145
II. 182. Worki treningowe, koncepcja nowego rozwiązania (j.w.). Print screen	145
II. 183. Nowa koncepcja konstrukcji wewnętrznej, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.....	147
II. 185. Produkcja elementów konstrukcji 2024. Fot. Dariusz Fodczuk	147
II. 186. prototyp z poszyciem z gąbki, 2024. Fot. Maciej Sadowski.....	147
II. 184. Worki treningowe, prototyp konstrukcji, 2024. Fot. Dariusz Fodczuk.	147
II. 187. Próby z materiałami mającymi zastąpić skórę, 2024. Fot. Maciej Sadowski.....	148
II. 189. Próby z materiałami mającymi zastąpić skórę (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.	148
II. 188. Próby z materiałami mającymi zastąpić skórę (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.	148
II. 190. Próby z materiałami mającymi zastąpić skórę (j.w.). Fot. Maciej Sadowski.	148
II. 191. Ewolucja ożebrowania, porównanie rozwiązań, 2024. Print screen.	151
II. 193. Produkcja zawiasów, 2024. Fot. Maciej Sadowski.	151
II. 192. Produkcja drewnianych elementów konstrukcji, 2024. Fot. Maciej Sadowski	151
II. 194. Złożone dwie konstrukcje, 2024. Fot. Maciej Sadowski.....	151
II. 195. Projekt elementu mocującego siłownik, 2024. Print screen.	152
II. 197. Drukowanie elementów konstrukcji (j.w.). Fot. Maciej Sadowski	152
II. 196. Drukowanie elementów konstrukcji, 2024. Fot. Maciej Sadowski.....	152
II. 198. Sterowanie - komponent znajdujący się w środku każdego worka, 2024. Fot. Maciej Sadowski.	152
II. 199. Projekt obudowy sterowania, 2024. Print screen.	153
II. 201. Testy synchronizacji pracy czterech <i>Worków treningowych</i> . Fot. Maciej Sadowski.....	153
II. 200. Zewnętrzny element sterowania „walize-czka”, 2024. Fot. Oskar Rekowski	153
II. 202. Premierowe uruchomienie instalacji, 2024. Fot. Krzysztof Morcinek.	153
II. 203. <i>Worki treningowe, Duch Walki</i> , Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.	157
II. 204. <i>Worki treningowe</i> (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.....	159
II. 205. <i>Kolekcja nieudanych pucharów, Duch Walki</i> , Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.....	160
II. 206. Obiekty z cyklu <i>Wyścig z czasem, Duch Walki</i> , Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz... 160	
II. 207. Obiekty z cyklu <i>Wyścig z czasem</i> (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.	161
II. 208. <i>Duch Walki</i> , fragment wystawy, Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.....	161
II. 209. <i>Kolekcja nieudanych pucharów</i> , w tle <i>Eartquake Simulator III, Duch Walki</i> , Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.	162
II. 210. <i>Duch Walki</i> , fragment wystawy, Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.....	162
II. 211. <i>Duch Walki</i> , fragment wystawy (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.....	163
II. 212. <i>Duch Walki</i> , fragment wystawy (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.....	163
II. 213. Prace z cyklu <i>Rękawice szczęścia, Duch Walki</i> , Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz... 164	
II. 214. <i>Duch Walki</i> , fragment wystawy (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.....	164
II. 215. <i>Wejść dwa razy do tej samej wody</i> , <i>Duch Walki</i> , Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz. 166	
II. 216. <i>Wejść dwa razy do tej samej wody</i> (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.....	167

II. 217. <i>Wejść dwa razy do tej samej wody</i> . Fot. Oskar Rekowski	168
II. 218. <i>Cicha woda</i> , 2024. Fot. Oskar Rekowski.....	170
II. 219. <i>Cicha woda</i> (j.w.) Fot. Oskar Rekowski.	170
II. 220. <i>Cicha woda, Duch Walki</i> , Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg. Fot. Wiktor Piskorz.	171
II. 221. <i>Duch Walki</i> , fragment wystawy (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.....	171
II. 222. Obiekt z <i>Kolekcji nieudanych rękawic</i> , 2024. Fot. Oskar Rekowski.....	172
II. 223. <i>Kolekcja nieudanych rękawic, Duch Walki</i> , Centrum Sztuki Galeria El, Elbląg, 2024. Fot. Wiktor Piskorz.	173
II. 224. <i>Kolekcja nieudanych rękawic</i> (j.w.). Fot. Wiktor Piskorz.....	173
II. 225. Obiekt z <i>Kolekcji nieudanych rękawic</i> , 2024. Fot. Oskar Rekowski.....	176
II. 227. Obiekt z <i>Kolekcji nieudanych rękawic</i> (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	176
II. 226. Obiekt z <i>Kolekcji nieudanych rękawic</i> (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	176
II. 228. Obiekt z <i>Kolekcji nieudanych rękawic</i> (j.w.). Fot. Oskar Rekowski.....	176



(podpis wnioskodawcy)

Autoreferat

Dariusz Fodczuk

Akademia Sztuki w Szczecinie

Wydział Sztuki Mediów, Fotografii i Filmu Eksperymentalnego

2025