

**REPRODUKCJA ŚLADU**  
**TECHNIKA, TECHNOLOGIA, TWÓRCZOŚĆ**

Paweł Krzywdziak

21.02.2022

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized initials 'P. K.' followed by a long horizontal flourish.

**REPRODUKCJA ŚLADU**  
**TECHNIKA, TECHNOLOGIA, TWÓRCZOŚĆ**

Paweł Krzywdziak

oooo

opis rozprawy doktorskiej w dziedzinie sztuki  
w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki  
promotor: prof. dr hab. Krzysztof Tomalski

Wydział Grafiki Akademii Sztuk Pięknych  
im. Jana Matejki w Krakowie

oooo

recenzenci pracy doktorskiej:

prof. Agnieszka Cieślińska-Kawecka  
Wydział Grafiki, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

dr hab. Marcin Białas, prof. ASP  
Wydział Artystyczny, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Kraków 2022

Pełna dokumentacja fotograficzna i filmowa,  
cyfrowa wersja publikacji i dossier autora  
dostępne on-line pod adresem:

[www.bit.ly/reprodukcja](http://www.bit.ly/reprodukcja)



I. REPRODUKCJA ŚLADU.....	5
II. DROGA .....	10
III. KONCEPCJA.....	12
IV. KONTEKST.....	14
V. INSPIRACJA.....	17
VI. STYL .....	19
VII. MOTYW.....	23
VIII. GEOMETRIA.....	27
IX. RZEMIOSŁO .....	32
X. TRENING .....	34
XI. TEMPORARY IMPRESSIONS .....	37
XII. IMPRESSIONS.....	38
XIII. CENTRUM.....	39
XIV. SPHERES.....	40
XV. TOŻSAMOŚĆ.....	41
XVI. PRZYSZŁOŚĆ .....	44
XVII. BIBLIOGRAFIA .....	49
XVIII. SPIS ILUSTRACJI .....	53
XIX. ILUSTRACJE.....	57

Pracownia Miedziorytu  
Wydział Grafiki Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
ul. Humberta 3, 31-128 Kraków

obsada pracowni: prof. dr hab. Krzysztof Tomalski, ad. Kacper Bożek, mgr Marlena Biczak

projekt i skład: Paweł Krzywdziak  
złożono krojem pisma: Adobe Caslon Pro, Calluna Sans  
druk: Mellow Sp. z o.o., [www.mellow.com.pl](http://www.mellow.com.pl)  
papier: Munken Polar 100 g/m<sup>2</sup>, Mohawk Superfine i-Tone® Eggshell 148 g/m<sup>2</sup> i 270 g/m<sup>2</sup>

dokumentacja fotograficzna i filmowa: Łukasz Krawczyk, Oskar Olszewski, archiwum autora



## I. REPRODUKCJA ŚLADU

Przedmiotem moich badań jest twórczy charakter reprodukcyjnych technik graficznych. Poszukuję wyrazu artystycznego na styku funkcjonalnego systemu rysunkowego i indywidualnego śladu materii graficznej. Kontekstem działań jest relacja klasycznego warsztatu rytownika i współczesnych technologii obrazowania.

Formułując wizualną wypowiedź, współczesny artysta porusza się pomiędzy szorstkimi śladami manualnej niedoskonałości, chłodną perfekcją cyfrowych mediów i doskonaleniem warsztatu plastycznego, który bywa marginalizowany do celów dekoracyjnych. Podobne realia opisał w swojej korespondencji Peter Paul Rubens, gdy planował reprodukować własne dzieła. W tym celu spotkał się z Hendrikiem Goltziusem: *Co prawda chciałbym dysponować rytownikiem, będącym mistrzem w swym fachu, jednak wydaje się mniejszym złem, by praca była wykonywana pod moim okiem, przez obiecującego, młodego praktykanta, niż przez wielkiego artystę, według jego fanaberii*<sup>1</sup>. Obawy malarza nie dotyczyły więc jakości pracy, a twórczego potencjału, tkwiącego w interpretacji i przetwarzaniu obrazu – efekt finalny mógł przyćmić pierwowzór.

Peter Paul Rubens

Hendrik Goltzius

---

<sup>1</sup> P.P. Rubens, list z 23 stycznia 1619 do Pietera van Veen'a, w: *The Letters of Peter Paul Rubens*, M.R. Saunders (red. i tłum.), Harvard University Press 1955.



## TECHNIKA

Tadeusz Wiktor

Warsztat artysty jest narzędziem, stojącym pomiędzy ideą a komunikatem – ewoluuje wraz z relacją treści i formy. *Techniki, choćby najbardziej wiekowe, same w sobie się nie starzeją; starzeją się tylko interpretacyjne sposoby językowej artykulacji przestania*<sup>2</sup>. Tradycyjne ślady graficzne odnalazły swoje współczesne odpowiedniki: punkt/piksel, linia/wektor, rysunek linearny/raster, rysunek walorowy/renderowanie 3D; a obrazowanie rzeczywistości przyniosło nowe wyzwania. Kontakt z tradycyjnym rzemiosłem graficznym traktuję więc nie tylko jako źródło inspiracji, ale też jako czynnik dyscyplinujący poszukiwania formalne.

## TECHNOLOGIA

Robert Mallary

Profesjonalizacja grafiki reprodukcyjnej sprawiła, iż zaczęto łączyć technikę miedziorytu z akwafortą, by przyspieszyć proces realizacji matrycy. Postęp technologiczny wpływa na wyraz dzieł, powstających w danej epoce. Współczesna cyfryzacja oddziałuje jednak również na ideę i myślenie graficzne. Prekursor sztuki komputerowej, Robert Mallary, wskazuje na wyjątkową rolę komputera, który wspomaga nie tylko rękę artysty (medium wyjściowe), ale też jego umysł, stając się *cybernetycznym składnikiem dzieła lub autonomicznym systemem generowania sztuki*<sup>3</sup>.

2 T. Wiktor, *Grafika – Postgrafika – Transgrafika*, <https://www.bwaprzemysl.pl/?tadeusz-wiktor-grafika-postgrafika-transgrafika>, 01.04.2019.

3 R. Mallary, w: *Artist and Computer*, R. Leavitt (red.), Harmony Books, Nowy Jork 1976, tłum. własne.

## TWÓRCZOŚĆ

W mojej twórczości pragnę jednak podjąć tematykę materii i składni obrazu, dlatego stawiam pytanie: czy w obliczu kultury skanowania wzrokiem, grafika wciąż jest medium kontemplacyjnym? Poszukuję metody reprodukcji archaicznej materii reprodukcyjnej, sposobu na wykreślenie generatywnego systemu rysunkowego, metafory zawartej w technicznym aspekcie twórczości. Badania pragnę zilustrować cyklem grafik i niniejszym opracowaniem teoretycznym.

Cykl grafik, otwarty i autotematyczny, realizowany tradycyjnymi i eksperymentalnymi technikami graficznymi, obejmuje zarówno drogę – proces doskonalenia warsztatu manualnego i eksperymenty technologiczne, jak i cel – decyzję o upowszechnieniu wybranych dzieł, których wyraz spełnia założenia autora. Inspirację czerpię z niesłabnącej fascynacji miedziorytami dawnych mistrzów renesansu, manieryzmu i baroku. Odrzucam jednak konwencję realizmu i historycznej narracji, na rzecz nowej ikonologii geometrycznie wyabstrahowanych faktur. Tematem poszczególnych prac staje się metoda, którą zostały stworzone, a przyjęta strategia wizualna ma służyć jej uwypukleniu.

Podłoże teoretyczne to subiektywna, formalna analiza wybranych dzieł klasyków rzemiosła graficznego – dekonstrukcja systemów rysunkowych, ewoluujących wraz z rozwojem technik graficznych. Wirtuozeria, wymykająca się ograniczeniom technologicznym, dziś zyskuje wymiar symboliczny i performatywny, wyznaczając kierunek nowych poszukiwań artystycznych.

Jednocześnie zdaję sobie sprawę, iż powyższe założenia, chociaż postulują obiektywną analizę tematu, mogą wiązać się z pewnym ryzykiem i odciągnąć mnie od prawdziwego celu – realizacji prac graficznych. Sztukę zdarza mi się postrzegać jak sport, nie jestem jednak typem kibica. Ulubionemu zawodnikowi zazdroścę, a nie gloryfikuję go.

Albrecht Dürer  
Hendrik Goltzius  
Czesław Ślania

To wyzwanie, gdy moim idolem jest Albrecht Dürer, nad łóżkiem powiesiłbym plakat z dłonią Hendrika Goltziusa, a do zeszytu wklejał znaczki Czesława Ślania.

Jacek Gaj

W Pracowni Miedziorytu macierzystej uczelni usłyszałem kiedyś, że dawnym mistrzom nie da się dorównać umiejętnościami, a ostatnim, kto znalazł własny, unikatowy styl wycinania był Jacek Gaj. Zgadza się z tą tezą, szczególnie z perspektywy lat, podczas których z różną intensywnością powracałem do miedziorytnicznych realizacji. Nie znaczy to jednak, że dyscyplina ta miałaby pozostać dla mnie zamknięta. Obok wspaniałej historii i tradycji, wciąż jest to postużytkowa, archaiczna technologia druku. By zrozumieć jej istotę, należy poruszać się pomiędzy tradycją a praktyką. Odchodzę od rywalizacji z mistrzami, wierząc, że hołd ich sztuce najdoskonalej mogę oddać, proponując nową wartość. Kontestuję ich osiągnięcia i szukam nowych metod, by opowiedzieć o tym, jak postrzegam ich sztukę. Jeżeli potrafię zostawić na blasze ślad rylcem, wetrzeć weń farbę, a następnie zreprodukować go na papierze, to znaczy, że nie ma przede mną barier technicznych, jedynie manualne i kreacyjne.

Paradoksalnie, zmuszony trening umiejętności staje się przystępny, a do tego niezwykle ekscytujący. Prawdziwą trudność stanowią kroki, które należy postawić między szlifowaniem warsztatu a realizacją dzieła (przyjmując, że sam proces nauki, choć konceptualnie atrakcyjny, nie jest przedstawiany jako finalne dzieło).

Pozostaje więc zaakceptować rzemiosło jako czynnik, który może zainicjować proces twórczy. Opracować koncepcję, która uzasadni absurdałne, podeprze chwiejne, ukierunkuje podróż w nieznanne. Zdefiniować temat, który wyrazi motyw nieposiadający jednoznacznej formy – określony stan psychiczny, który towarzyszy czynności. Myślę obrazem, odczuwam więc potrzebę wyrażenia tych impresji w sposób graficzny. Pracując w zgodzie z powyższymi założeniami, być może osiągnę również konsekwentny styl wizualny.

Albrecht Dürer

Powyższy opis drogi rozwoju artysty-grafika, ze względu na człon: *artysta*, nigdy nie będzie liniowy. Poznawczy, a wręcz filozoficzny charakter podejmowanych działań skłania, by pozostać w sferze rozważań, zbudować intelektualne konstrukcje opisujące starania relatywnie pożyteczne, ale niezbędne twórczej jednostce. Na ratunek przychodzi warsztat – realny, twardy, ale podniesiony do rangi sztuki. Kontakt z brutalną drukarską materią sprowadza na ziemię, wabi zawiłą poetyką, motywuje, by zostawiać materialne ślady własnej aktywności. Piekarz piecze chleb, krawiec szyje ubrania, grafik wytwarza grafiki – wymyśla, projektuje, eksperymentuje, próbuje, błądzi, ale wciąż *grinduje*<sup>4</sup>, by wytworzyć wizualny twór.

Tytułowe pojęcie *reprodukcji śladu* można więc rozumieć dosłownie, w kontekście powtarzalnego procesu, prowadzącego do wykonania dzieła graficznego przez artystę-rzemieślnika. Dalsza dekonstrukcja tytułu obejmuje skupienie na detalu – rozumienie śladu jako źródła ekspresji grafiki. Metaforyczne znaczenie można z powodzeniem odnieść do demografii. Odtwarzanie populacji następuje w sposób prosty, zawężony lub rozszerzony – wszystkie te stany występują na wykresie mojej artystycznej płodności.

Zaproponowany trójpodział: technika, technologia, twórczość; obejmuje wszystkie płaszczyzny projektu doktorskiego, nie pokrywa się jednak z chronologią jego realizacji. Trudno określić granice wzajemnie przenikających się i oddziałujących na siebie dziedzin.

Niczym ikoniczna trójca grafik Albrechta Dürera: *Rycerz, śmierć i diabeł, Św. Hieronim w pracowni* i *Melancholia I*; odpowiadające im scholastyczne cnoty: moralne, teologiczne i umysłowe; wreszcie

<sup>4</sup> *Grind* (ang., pot.) – when you work your a\*\* off to get s\*\*\* done, <https://urbandictionary.com/define.php?term=grind>, 14.12.2021.

przymioty artysty kompletnego: *kunst, brauch, gewalt*<sup>5</sup> – składają się na twórczy organizm, zdolny do natchnionej kontemplacji, lub świeckich rozterek w *ziemskiej krainie wiedzy i sztuki oraz w sferze wyobraźni*<sup>6</sup>.

Porządek chronologiczny tekstu jest więc tożsamy z etapami przeprowadzonego przeze mnie procesu twórczego. Jedyny znany mi sposób, w jaki mogę zbadać i udokumentować oddziaływanie dawnych technik graficznych na dzisiejsze strategie artystyczne, to obserwacja własnej praktyki artystycznej.



## II. DROGA

Czeladniczy proces uzyskiwania stopnia naukowego stanowi dla mnie motywację do usystematyzowania swoich działań i uporządkowania warsztatu, materialnego i ideowego. Rodzi również pokusę realizacji opus magnum, co bywa usztywniające i zawężające horyzont twórczych poszukiwań. Artystyczna naiwność z czasem ustąpiła jednak artystycznej racjonalizacji, optymalizacji procesu, prowadzącego do powstawania konkretnych dzieł. Niniejszy projekt obejmuje więc wybór moich aktualnych, twórczych działań – najbardziej reprezentatywnych na tą chwilę, ale przede wszystkim badających środki wyrazu, z których chcę korzystać w przyszłości.

Niestety, podczas gdy inni certyfikują swoje kompetencje w zdefiniowanych i powiązanych z codziennością dziedzinach, artysta może mimo wieloletniego stażu czuć, że nic nie znaczy, bo wciąż poszukuje.

5 E. Panofsky, *Trzy ryciny Albrechta Dürera. „Rycerz, Śmierć i Diabeł”, „Św. Hieronim w pracowni”, „Melencolia I”*, w: *Studia z historii sztuki*, P1W, Warszawa 1971.

6 *Ibidem*.

Melancholia – cecha wielkich, których *upośledzenie przejawia się w jakiś pełen umiaru i piękna sposób*<sup>7</sup>, staje się bolesnym gwarantem twórczego rozwoju, jednocześnie wciągając w otchłań niepewności.

W okresie pandemicznej izolacji, z dna otchłani wyrwało mnie spotkanie z kolegą. Wymieniliśmy uwagi na temat codziennych trudów, by przejść do kwestii mniej praktycznych, związanych z dostrojeniem emocji do nowej rzeczywistości. Narzekałem na swoją profesję, która w obliczu globalnej pandemii stała się jeszcze bardziej niedorzeczna. Czy wciąż wolno mi dążyć do mistrzostwa w egzotycznej dziedzinie? Następnego dnia otrzymałem wiadomość tekstową o treści:

– *mistrzowie*

A poniżej dwa krótkie filmy z serwisu YouTube: dokumentację próby bicia rekordu guinnessa w rozbijaniu orzechów głową na czas oraz reportaż o mnichu z Klasztoru Shaolin, który przebiegł dystans 118 metrów po deseczkach ułożonych na tafli jeziora. Następnie przyszła wiadomość głosowa:

*...wiesz co, to tak à propos, ostatnio ze znajomymi [...] przyszedł temat takich ludzi, którzy sobie... są mistrzami w swoim własnym sporcie, który sobie wymyślili. Tu masz przykład mnicha, który od 2015... jego sensem życia jest bieganie po takim torze, gdzie deski są połączone sznurkiem. On po tych deskach sobie biegnie i biegnie coraz dalej, nie ma konkurentów i się realizuje. Tam pan rozbija 200 orzechów w minutę no i wszyscy są szczęśliwi, więc jakby trzeba sobie znaleźć swój sens życia...*

7 Arystoteles, *Zagadnienia przyrodnicze*, w: *Dzieła Wszystkie*, t. 4, Warszawa 1993.



### III. KONCEPCJA

Twórca, chcąc rozliczyć się z wybraną techniką i estetyką, musi podjąć trud zaprzeczenia ich narzuconym własnościom. Żał pozostać w sferze koncepcji, mając do dyspozycji tak ogromną paletę środków, gotowych na reorganizację i kompilację. Dlatego staram się nie prowadzić poszukiwań po omacku – to metoda twórcza niezgodna ze mną. Początkowo, opierając się na warsztatowych przyzwyczajeniach, padłem ofiarą mitów, które sam stworzyłem wokół twórczości graficznej.

Starłem się przede wszystkim zbudować dzieło oryginalne, obawiając się autoplagiatu i wtórności. Obawy te sprawiły, że niemal przeoczyłem we własnej twórczości konsekwencję i jej motyw przewodni, być może początek własnego stylu. Działania manualne, rysunkowe, zarezerwowałem bowiem dla określonych kompozycji graficznych, podświadomie oczekując od siebie realizacji krajobrazów i scen rodzajowych – zamiast rozwijać alternatywne sposoby budowania obrazu: modułowo, strukturalnie, geometrycznie, matematycznie, ale też emocjonalnie i intuicyjnie. Spróbowałem więc raz jeszcze opracować założenia.

Technika miedziorytu pozostaje punktem wyjścia moich działań:

- Ustawia kontekst historyczny, estetyczny, rzemieślniczy.
- Dyscyplinuje mnie (jednocześnie daje wytchnienie od ekranu komputera), zmuszając do manualnej pracy.
- Pozwala obserwować wymierny postęp w ćwiczeniu konkretnej umiejętności.
- Posiada oryginalną materię, niemożliwą do zreprodukowania, nieosiągalną innym narzędziem – chociaż próby naśladowania prowadzą do ciekawych efektów graficznych.

Poszukuję motywu, który będę mógł w powyższej technice interpretować – poruszam się w obszarze wizualnym, koncepcyjnie kancerowanie blachy nie jest moim celem:

- Motyw ma po pierwsze eksponować technikę.
- Motyw jest jednocześnie ucieczką od motywu.
- Motyw ma być uniwersalny, minimalistyczny, pochodzić z obszarów kultury wizualnej związanych z tymi pojęciami.
- Motyw ma umożliwić repetycję, trening, autokorektę, obserwację postępów.
- Motyw ma być elementem oryginalnych kompozycji.
- Motyw ma nawiązywać do estetyki, którą preferuję – pomiędzy nastrojem klasycznej grafiki i klarownością abstrakcji geometrycznej.

Metoda twórcza, którą obrałem, to operowanie systemami, modułami, planami i kombinacjami. Sądzę, że wynika to z moich oczekiwań wobec obrazu:

- Niedosyt – wyrazić więcej.
- Zachłanność – zobaczyć wszystko.
- Ciekawość – zrozumieć strukturę.
- Kontrola – panować nad procesem.
- Powtarzalność – pomnożyć obiekty.
- Kaprys – sprawdzić możliwości.
- Stałość – zdokumentować, zatrzymać w czasie.



#### IV. KONTEKST

Ryoji Ikeda  
Zhang Yiming  
Albrecht Dürer

Chcąc pokazać, jak robi się sztukę współcześnie, posłużyłbym się twórczością Ryoji Ikedy. Chcąc pokazać, jak będzie się robiło sztukę w najbliższym czasie, uruchomiłbym aplikację TikTok. Chcąc pokazać, jak robi się sztukę, sięgnąłbym po twórczość Albrechta Dürera.

Skrajne przykłady, zestawione ze sobą, prowokują do aksjologicznych refleksji nad sztuką. Sposoby jej interpretacji i wartościowania obejmują przeciwstawne światy formy i treści, estetyki i idei, misyjności i komercji. Sztuka utrwala historię ludzi, którzy od wieków odgrywają te same role – ewoluują jedynie sposoby dokumentowania spektaklu. Sposoby te kryją jednak kluczowe, akcentujące charakter danej epoki, detale. Nie sposób zrozumieć tęsknot i lęków współczesnego człowieka, nie doświadczając immersyjnej fabuły gry *Grand Theft Auto 5*, czy *The Last of Us*. Narzekać na dehumanizację społeczeństwa będą ci, którzy nie doświadczili poczucia wspólnoty w internetowych rozgrywkach, np. w grze *Fortnite*. Znajomość tożsamyh historii z klasyki literatury i kina nie ma przełożenia na uniwersalne rozumienie funkcjonowania współczesnego świata, świadomość zakłada nieustanną aktualizację *firmware* – wiedzą o tym maszyny, powinni więc i ludzie.

Michael De Santa  
Ellie Williams  
John Jones

Sądzę więc, iż pomiędzy pojęciami interpretacji i zmiany istnieje zależność – sztuka, interpretując świat, jednocześnie go dokumentuje. Przyjmując określoną formę, staje się widzialnym znakiem zapisanej treści – obrazu świata na danym etapie jego rozwoju. Twórczość poszczególnych epok obejmuje zarówno notację zmian, wynikających z samych działań artystycznych (lub później uznanych za artystyczne, np. rzemiosło), jak i zmian gospodarczych, politycznych, ekologicznych, etc. Zmiana leży w naturze świata, więc również sztuki.

Każdej przemianie, która związana jest z ludzką działalnością, towarzyszy utopijne myślenie – będąc jednostkami emocjonalnymi, nawet wykalkulowane działania pragniemy wykonać doskonale, do tego przyjemnie i opłacalnie. Pokusę tą odczuwa zarówno stereotypowy artysta, czekający na natchnienie, jak i matematyk, szukający zapisu równania zgodnego z jego postrzeganiem piękna.

Taką tendencję ukazuje historyczna pogoń za realizmem: z jednej strony chłodne mimesis, z drugiej artystyczna ekspresja i społeczny wpływ przedstawień. Niedościgniony wyraz prehistorycznych malowideł ściennych, spór ikonoklastyczny, czy humanoidy, zatapiające odbiorcę w *dolinie niesamowitości*<sup>8</sup> – perfekcja uwiecznienia ludzkiego wizerunku pozostaje głównym motywem sztuki.

Szczególnie interesujący artystyczny wyścig zbrojeń miał miejsce wraz z rozwojem miedziorytu. Zamiarem większości reprodukcyjnych rytowników było uczynić swój warsztat transparentnym, służebnym wobec studium rzeczywistości, lub nawet materii malarskiej źródłowego obrazu. Goltzius, przeciwnie, był miedziorytnikiem, który nie bał się eksponować własnej techniki – manieryzującego systemu rysunkowego. Prawdopodobnie najdoskonalej posługiwał się linią o zmiennej szerokości, a także był pionierem systemu *punktorowanych rombów*<sup>9</sup>, rozszerzającego skalę tonalną ryciny. Dowodem sprawności interpretacyjnej, mogącej zmienić rzeczywistość, może być studium dłoni artysty<sup>10</sup> – autoportret o szczególnym znaczeniu, gdyż prawa dłoń Goltziusa została zdeformowana w pożarze.

*uncanny valley*

Hendrik Goltzius

*dotted lozenge*

<sup>8</sup> Nagły dyskomfort, wywołany obserwacją obiektu funkcjonującego podobnie jak człowiek. Przykładem może być *Female Figure* Jordana Wolfsona, 2014.

<sup>9</sup> *Dotted Lozenge: Goltzius*, <http://www.printsandprinciples.com/2012/11/goltzius-dotted-lozenge.html>, 14.06.2019.

<sup>10</sup> H. Goltzius, *Prawa Ręka Goltziusa*, 1588, rysunek tuszem, 23×32,2 cm, Teylers Museum, Haarlem, Holandia.

Master E.S.  
Martin Schongauer  
Albrecht Dürer  
  
Marcantonio Raimondi  
  
Giulio Campagnola  
  
Cornelis Cort  
  
Hendrik Goltzius  
  
Peter Paul Rubens  
Boetius Adamsz Bolswert  
Schelte Adamsz Bolswert  
Paulus Pontius  
Robert Nanteuil

Technika graficzna, która ewoluowała ze złotniczego zdobienia metodą niello, narzucała linearne interpretacje tonu, waloru i faktury. Historię medium zdefiniowała więc ewolucja systemów rysunkowych. Pierwotne, surowe rozwiązania konturowe, wzbogacił szrafowaniem i punktowaniem reński Master E.S. – pierwszy rytownik, który umieścił swój monogram na matrycy. Metodę wzbogacił Martin Schongauer, ale dopiero Albrecht Dürer zdawał się świadomie wykorzystywać różnicę między materią rysunkową i graficzną do impresyjnych przedstawień. Syntezę tych rozwiązań możemy dostrzec u włoskich grafików, np. u Marcantonio Raimondiego – jego szrafunek jest usystematyzowany, wręcz modułowy, a więc bardziej praktyczny w reprodukcjach. Próbę zmierzenia się z malarską materią obrazu odnajdziemy u Giulio Campagnoli, jednego z pierwszych miedziorytników, który opanował technikę różnicowania szerokości stosowanych linii. Warto zwrócić uwagę również na prace holendra, Cornelisa Corta, który rozwinął rysunek pozbawiony konturów.

Ten wybiórczy zapis potencjalnych źródeł stylu Hendrika Goltziusa ukazuje utopijną pogoń za realistycznym przedstawieniem rzeczywistości, w szczególności ludzkiego ciała. Najbliżsi pożądanego efektu anonimowej składni obrazu byli jednak reprezentanci szkoły Rubensa (bracia Bolswert, Paulus Pontius), imitujący strukturę obrazów swojego mistrza, oraz Roberta Nanteuila (Francja), niemal fotograficznie odtwarzający organiczną strukturę rzeczywistości. Mimo olśniewających efektów ich pracy, będąc współczesnym odbiorcą sztuki oglądanej głównie na wyświetlaczach, sam chętniej sięgam po reprodukcje grafik z wcześniejszego okresu. Pliki graficzne, cyfrowo płaskie, niehaptyczne, ale wciąż klarowne i imponujące, są świadectwem zmian, jakie może przynieść ludzka wirtuozeria.



## V. INSPIRACJA

Armin Hofmann  
  
François Morellet  
Carlos Cruz-Diez  
Bridget Riley  
Albert Biasi  
Ryoji Ikeda

Sol LeWitt

Zagłębiając się w sztuce dawnych mistrzów, po nowoczesne inspiracje sięgnąłem stosunkowo późno. Czuję jednak więź z redukcyjną modularnością i geometrycznym porządkiem projektów Armina Hofmanna, strukturalnym oddziaływaniem kształtów podstawowych w pracach François Morelleta i Carlosa Cruz-Dieza, optyczną i graficzną ekspresją dzieł Bridget Riley, kształtowaniem formy za pomocą interferencji przez Alberta Biasi. Współcześnie, cenię wspomnianego wcześniej Ryoji Ikeda i swoisty happening graficzny, którym wyróżniają się jego instalacje. Istotne jest dla mnie również, że płynnie porusza się między dyscyplinami twórczymi i skłania do refleksji przez język abstrakcji.

Oparcie znajduję również w dorobku amerykańskiego przedstawiciela konceptualizmu i minimalizmu – Solomon Sol LeWitt rozumiał sztukę przede wszystkim jako metodę twórczą, system sprzyjający powstawaniu dzieła. Gdy siedząc nad blachą (dosłownie, dlatego pomijam cudzysłów) czuję, że być może umyka mi świat intermediów, wracam do jego słów:

*W sztuce konceptualnej idea lub koncepcja jest najważniejszym aspektem dzieła. Kiedy artysta stosuje konceptualną formę sztuki, oznacza to, że wszystkie plany i decyzje podejmowane są z wyprzedzeniem, a wykonanie jest zdarkową czynnością. Pomysł staje się maszyną, która tworzy sztukę<sup>11</sup>.*

11 S. LeWitt, *Paragraphs on Conceptual Art*, „Artforum Vol. 5”, nr 10, 1967, s. 79–83.

Olafur Eliasson

Felipe Pantone

Być może powinienem wskazać również uznanych, współczesnych twórców, takich jak Olafur Eliasson, lub Felipe Pantone. Obaj pracują, opierając się na eksploracji własnej dziedziny i estetyki, a jakość ich realizacji jest proporcjonalna do ich popularności. Chętniej jednak przeglądam się w zwierciadle zaangażowanych, lecz anonimowych twórców, których odnajduję przypadkowo i śledzę z zaciekawieniem. To artyści spoza głównego nurtu art worldu, przeciwnie – raczej osoby, które nigdy nie zostaną dostrzeżone i docenione. Ich twórczość jest również bardzo odległa od tego, czego obiektywnie można oczekiwać od współczesnych rytowników. Stanowią dla mnie inspirację, z której korzystam ostrożnie – granica między ich artystyczną działalnością a osobistym dramatem może być płynna.

JOHN P. CENTER; CHICAGO, USA

Jego prace to kopie grafik Dürera i innych klasyków, które komponuje z typografią. Porusza tematy polityczne i społeczne. Realizuje grafikę za grafiką, ale zarówno wycina, jak i drukuje bardzo nieprecyzyjnie, poświęcając estetykę odbitki na rzecz jej przekazu i symboliki. W pisanych przez niego komentarzach przeczytałem, że choruje na chorobę parkinsona<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> Y.B.A. Center, <https://www.instagram.com/yochananengraver/>, 26.01.2022.

JACINTO COSTOSO; PARYŻ, FRANCJA

O tym artyście wiem najmniej, chociaż publikuje najwięcej. Drukuje niezliczoną ilość kopii starych grafik, jak i przypadkowych motywów, wycinanych w matrycach własnoręcznie zbudowanymi maszynami CNC. Następnie systematyzuje je w cyklach na swojej stronie internetowej<sup>13</sup>, a później dyskutuje o nich sam ze sobą na forum, które założył<sup>14</sup>. Od 2006 roku napisał 1,235 na 1,369 opublikowanych na forum postów. Jego internetowy monolog jest równie fascynujący, jak uporczywie tworzone przez niego grafiki, nieprzystające estetycznie ani do współczesności, ani do przeszłości.



VI. STYL

W pracowni towarzyszy mi różnorodna muzyka. Szukam ekstremalnych, transowych dźwięków, które kojarzą mi się z rytmem pracy rytownika. Nie potrzebuję wyciszenia, skupienie przychodzi samo, wraz z zatręceniem się w powtarzalnym procesie. Odpowiedni nastrój wywołuje we mnie przede wszystkim muzyka elektroniczna i black metal. Pominę ulubione podgatunki i wykonawców, bo nie w tym rzecz. Pozornie odległe od siebie gatunki, których zwolenników trudno wyobrazić sobie na jednym koncercie, stanowią analogię stylu, którego poszukuję w swojej twórczości.

<sup>13</sup> J. Costoso, <https://www.costoso.net/>, 26.01.2022.

<sup>14</sup> Costoso forums, <https://www.costoso.net/forum/>, 26.01.2022.

Przywołam fragment rozmowy z Gylvem Fenrisem Nagellem, założycielem pionierskiej grupy black metalowej *Darkthron*e, znanym jako *Fenriz*. To również zespół, który spopularyzował wyrazisty, graficzny styl okładek albumów, w miejsce ilustracji wykorzystując czarno-białe, przekontrastowane fotografie muzyków, których twarze pomalowane są w stylu *corpse paint*<sup>15</sup>.

Reporterka: *Słyszałam, że prywatnie, co jest naprawdę szokujące dla wielu fanów Darkthron*e, słuchasz muzyki house i techno. Czy to prawda?

Fenriz: *O pewnie. Właśnie słuchałem płyty z miksami Moniki Kruse wczoraj w nocy. Nie izolujemy się w Oslo. Zwykle wiemy o całym mnóstwie różnych stylów muzycznych.*  
[...]

R: *Chciałam powiedzieć, że mam nadzieję, że nie masz zamiaru wydawać albumu z muzyką house.*

F: *Nie. Na tym polega prob... Właśnie o to chodzi, wiesz. W Darkthron*e słuchamy tak wiele różnej muzyki, ale nigdy nie pozwolimy jej wejść w koncept *Darkthron*e. To nie *Darkthron*e. Nie musimy być pod jej wpływem, ale możemy jej słuchać. Inni ludzie usłyszą dwa albumy z elektroniką i nagle reagują w sposób: Oooh! Może dodamy to do metalu. Może to będzie super! Hej, to nie *Darkthron*e. Ale znam całe mnóstwo ludzi, którzy tak robią<sup>16</sup>.

Gylve Fenris Nagell

Monika Kruse

Erazm z Rotterdamu

Marcus Tullius Cicero

Nie staram się za wszelką cenę pracować pomiędzy mediami, metodę dobieram zgodnie z oczekiwaną recepcją dzieła. Tworząc instalacje, mające przybliżyć określoną koncepcję, sięgam po eksperymentalne metody pracy, ale nie zastanawiam się, czy dzieło będzie zgodne z nurtem sztuki generatywnej lub cyfrowej, czy bazuje na strategiach opartowskich lub minimalistycznych i czy jeszcze pozostają grafika. Nie tworzę, by zakwalifikować się do określonej dziedziny, korzystam z dziedzin jako środków wyrazu. Stoję po drugiej stronie sztuki cyfrowej – materializuję obrazy inspirowane estetyką cyfrową po to, by zamaksymalizować doznanie towarzyszące oglądaniu grafiki.

Pracując w technikach klasycznych, przeciwnie, doszedłem do wniosku, że nie muszę komplikować/usprawniać procesu technologicznego (np. mechanicznym grawerowaniem, wykorzystywaniem urządzeń CNC, transferów), by moje grafiki były współczesne. *Czy jest dla mówcy i pisarza wyższy cel, niż mówić i pisać jak Cyce*ron (jak starożytni – przyp. aut.)? [...] *Wielkość Cyce*rona była w tym, że odpowiadał swej epoce. *A ponieważ czasy obecne są różne od starożytnych, więc najbardziej cyce*ronski jest ten, który jest – od Cycerona daleki<sup>17</sup>.

Wystarczy więc, że tworzę współcześnie. Pierwotnie, widziałem duży potencjał w automatyzacji procesu rytowniczego, a związane z nią eksperymenty miały stanowić podstawę mojego projektu. Rozmyślałem nad rywalizacją z maszyną, porównywaniu efektów jej pracy z własnymi; sprawdzeniu, czy ludzka ekspresja wygra z mechaniczną precyzją. Ale po co? Udowodnienie wyższości człowieka nad maszyną jest kuszące, ale nie wiem, czy robot szczególnie przejmie się moim tryumfem. Trop ten, zakładam, że doprowadziłby mnie do wpisania

15 *Until the Light Takes Us*, reż. A. Aites, A. Ewell, 2008, 14:52–15:28.

16 *Ibidem*, 1:01:11–1:03:10.

17 W. Tatarkiewicz, *Estetyka Dürera i teoria sztuki w Europie Środkowej*, w: *Historia Estetyki*, t. 3, PWN, Warszawa 2020, s. 337–338.



plotter drawings

się w nurt *rysunków ploterowych*<sup>18</sup>, które są popularnym, kreatywnym trendem. Zbliżonym estetycznie i koncepcyjnie do moich działań, ale jednak pozostającym ich antytezą. Medium, które przestaje stawiać opór, fizyczny lub ideowy? *Hej*, to nie grafika.

Albrecht Dürer

Dla przypadkowego odbiorcy moje prace są niepokojąco precyzyjne, dla wprawnego oka grafika reprezentuję co najmniej *punkowe* podejście do warsztatowej precyzji. Dzięki temu pozostają chłodne kompozycyjnie, lecz gorące strukturalnie. Podobnie jak w sztuce Dürera – z jednej strony sztywność wizerunków świętych, ilustrujących badania nad geometrycznymi zależnościami ludzkich proporcji, z drugiej żywe, naturalistyczne szkice<sup>19</sup>. Sam chętniej analizuję właśnie te usztywnione sylwety, będące świadectwem bliskiej mi walki artysty z opracowaną przez siebie teorią, potrzeby znalezienia klarownej formuły własnej ekspresji. Podobne uczucia towarzyszyły mi, gdy dowiedziałem się o martyrologicznej tematyce grafik Ryszarda Otręby – siła abstrakcji leży w zdolności wyrażania niewyraźnego.

Ryszard Otręba

Na mój styl wizualny z pewnością ma również wpływ czynnik praktyczny, związany z sytuacją, w jakiej sam kontempluję dzieła graficzne. Jak wspomniałem wcześniej, prace mistrzów poznałem w większości w formie cyfrowych reprodukcji.

*Ryciny drukowane są na miękkim papierze pochodzącym z Fabriano, Norymbergi i innych ważnych późnośredniowiecznych miast młynarskich, w których prawo zabraniano pozbywania się białych szmat w inny sposób niż poprzez przekazywanie*

18 *Generative Hut – the home of generative art*, <https://www.generativehut.com>, 26.01.2022.

19 W. Tatarkiewicz, *Estetyka Dürera i teoria sztuki w Europie Środkowej*, w: *Historia Estetyki*, t. 3, PWN, Warszawa 2020, s. 329–330.

*ich papiernikom w celu wyprodukowania najbielszego papieru dla arystokratycznych listów, a następnie dla druku. Mimo to, najwcześniejsze włoskie ryciny wydają się nam pozostawiać jedną drogę interpretacji, kolor papieru nie kontrastuje wystarczająco z czernią najgęstszych linii, by pozwolić współczesnemu widzowi na [...] luksus szybkiego skanowania wzrokiem – coś, do czego te ryciny nigdy nie były przeznaczone*<sup>20</sup>.

Jest to więc kolejne pole, w którym estetyka cyfrowa ma wpływ na moją twórczość – na wyświetlaczu odbitki tracą swoją haptkę, ale uwalniają się od skali. Dzięki temu wyzwoliłem się od uniwersalnych wzorców, dotyczących gęstości kładzionych linii, gwarantujących spójną powierzchnię obiektów. Nie kopiuję ani nie skaluję fragmentów dzieł mistrzów. Nie pokazuję detali w powiększeniu, projektuję nowe formy i płaszczyzny, w których interwał linearnych deseni zawiera się między eksponowaniem samych siebie a zachowaniem strukturalnej spójności.



## VII. MOTYW

Anthony Gross

*Jeśli Gross (Anthony Gross, Etching, Engraving and Intaglio Printing, Oxford University Press, Londyn 1970 – przyp. aut.) precyzyjnie skatalogował alfabet rytownika, to William M. Ivins, Jr., założyciel i kurator oddziału grafiki w Metropolitan Museum of Art, wskazał drogę do zrozumienia tych wzajemnie powiązanych*

William M. Ivins, Jr.

20 E. Peters, E. Lincoln, A.S. Raftery, *The Brilliant Line*, Museum of Art, Rhode Island School of Design, Providence 2009, s. 107.

*systemów i wzorów, czyli tego, co możemy nazwać słownictwem i gramatyką rytownika. W swoim opracowaniu Prints and Visual Communication z 1953 roku Ivins porównał informację wizualną do języka, by na tej podstawie stworzyć teorię składni obrazu. Mimo, że przekonywał o konieczności zachowania składniowego porządku w grafice, był przeciwny postępującej standaryzacji języka rytowniczego. Użył sformułowania tyrania reguły, denuncjując pracę większości rytowników praktykujących po 1515 roku. Dla Ivinsa specjalistyczna składnia rytownicza była przeszkodą dla kreatywności i prowadziła do płytkiej wirtuozerii.*

*Rytownictwo i jego stylizowana siatka znaków opisujących formę straciło na znaczeniu, wraz z kolejnymi etapami rozwoju grafiki, takimi jak akwaforta i litografia, a jego przestarzałość potwierdził wynalazek fotografii, medium, które Ivins celebrował jako obrazową wypowiedź bez składni.*

*Dziś, dawno po epoce triumfującego modernizmu Ivinsa, uważna analiza szeregu rycin z XVI i XVII wieku potwierdza jego koncepcję składni obrazu, ale odwraca wyobrażenie o rycinie jako sztywnej i odtwórczej<sup>21</sup>.*

To doświadczenia, z których korzystam, szukając motywu swojej twórczości w erze postgraficznej, postfotograficznej, być może już postcyfrowej. Pragnę opowiedzieć przede wszystkim o samej technice graficznej, a więc abstrakcyjnej czynności ludzkiej – łatwiej korzystać mi więc z języka abstrakcji, niż realistycznej ikonografii. Poszukuję notacji wrażenia, które towarzyszy kontemplowaniu/tworzeniu sztuki graficznej.

<sup>21</sup> *Ibidem*, s. 126; na podstawie: W.M. Ivins, Jr., *Prints and Visual Communication*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1969.

Równoległa notacja emocji autora staje się podległa procesowi wykonawczemu – nie mogę pozwolić sobie na namiętność, którą łatwo wyrazić ekspresją malarską lub rysunkową. Bez względu na mój nastrój, wykonuję jednostajne, powtarzalne, monotonne, precyzyjne ruchy.

Dlatego nie tyle opisuję motyw, ile uwydatniam technikę. Osiągam efekt graficzny na podstawie doświadczeń innych mediów, niekoniecznie je stosując. Każdy motyw podlega klasyfikacji i przedawnieniu, dlatego przeciwstawiam uniwersalną ikonografię kształtów podstawowych klasycznej ikonografii, opartej na realistycznych przedstawieniach i atrybutach. Na minimalistyczną strategię staram się jednak spojrzeć obiektywnie. Czy wciąż nie jestem gotów skonfrontować naturalistycznego rysunku z materią miedziorytu? Jeśli wiedza o sztuce pochodzi ze studium natury<sup>22</sup>, czy warto uciekać od mimesis?

Wciąż nie znam odpowiedzi na powyższe pytania, jednak podejmowany przeze mnie motyw nie jest przypadkowy, lub wybrany pod wpływem impulsu – to wynik koncepcyjnej dedukcji. Nie interesują mnie drogi, które nie prowadzą do celu. Prawdopodobnie można stworzyć bez wiedzy, sądzę jednak, że taka postawa utrudnia dotarcie do świadomego odbiorcy, a czy warto być przystępnym dla każdego? Jeśli mogę precyzyjnie zdefiniować, jaki obraz chce zobaczyć, to zamierzam doprowadzić do jego materializacji. Niedefiniowalne, intuicyjne, spontaniczne, mistyczne poszukiwania nie dają mi satysfakcji. Ponadto, opierając się na strukturalnej analizie figuratywnych motywów, podejmowanych przez rytowników, jestem przekonany, że da się równie dobrze wycinać abstrakcję – świadczy o tym między innymi źródło techniki miedziorytu, związane z rzemiosłem zdobnictwa. Podczas

<sup>22</sup> A. Dürer, *Ästhetischer Excurs*, wyd. Heidrich, 1528, s. 277; cyt. za: *Historia estetyki*, t. 3, PWN, Warszawa 2020, s. 339.

gdy jedni twórcy szukają oryginalnego motywu, inni próbują udźwignąć motyw uniwersalny – nie zawłaszczyć, lecz mieć odwagę dokonać autorskiej kontrybucji do języka abstrakcji geometrycznej.

Obok języka wizualnego, sądzę, że moje działania można również zakwalifikować do pojęciowych określeń współczesnych z punktu widzenia technologii<sup>23</sup>.

Robert Mallary

- Sztuka cyfrowa – ponieważ powstaje za pomocą komputera w etapie przygotowawczym oraz we wsparciu realizacji. Za Robertem Mallarym – komputer jest głównym cybernetycznym składnikiem dzieła<sup>24</sup>.
- Sztuka generatywna – która nie musi być cyfrowa, np. wspomniane systemy generowania sztuki, które sformułował Sol LeWitt, lub sztuka aleatoryczna Ryszarda Winiarskiego.
- Sztuka mediów/technologii – jej pierwsza fala zazwyczaj opowiada o samej technologii, dopiero kolejne tworzą opowieści z jej wykorzystaniem. Własne działania instalacyjne uważam więc za wykorzystujące technologie, lecz warsztatowe za autotematyczne. Entuzjastyczna *pierwsza fala* to nie tylko negatywna wtórność, ale też awangardowa innowacyjność.

Sol LeWitt

Ryszard Winiarski

23 Jak tworzyć sztukę w dobie nowych mediów? Rozmowa z Krzysztofem Golińskim, <https://www.youtube.com/watch?v=RU39RF4o5W8>, 16.12.2021.

24 R. Mallary, w: *Artist and Computer*, R. Leavitt (red.), Harmony Books, Nowy Jork 1976.



## VIII. GEOMETRIA

Albrecht Dürer

*Kto jednak dowodzi swego poglądu za pomocą geometrii, i wykazuje podstawową prawdę – temu cały świat powinien wierzyć*<sup>25</sup>.

Bruno Latour

Steve Woolgar

Słowa Dürera paradoksalnie hołdują naiwności artystów, którzy uganiam się za naukowymi faktami, zamiast pielęgnować swoją twórczą autonomię. Artysta i naukowiec koegzystują, ale w dialogu równoległym. Artysta stawia coraz to nowe pytania, nie czekając na odpowiedzi. Naukowiec stara się udzielić odpowiedzi na pytania już postawione, zanim pojawią się nowe. Działania artysty-badacza i naukowca zostają jednak nieodmiennie skonfrontowane z odbiorcą: *Konstruowanie faktów naukowych stanowi proces wytwarzania tekstów, których los (status, wartość, użyteczność, faktyczność) zależy od późniejszej interpretacji*<sup>26</sup>.

Zamierzam więc korzystać z przywilejów artysty – badania, systemy, odniesienia do geometrii, matematyki, programowania, symboliki, historii sztuki, służą tylko i wyłącznie ukierunkowaniu procesu myślowego. Nie jestem zobligowany do bycia konsekwentnym, racjonalnym ani nawet wiernym swoim założeniom. Przecząc samemu sobie, mogę przełamać granice własnej twórczej ekspresji.

Być może odnalazłbym upragniony obraz, mnożąc swoje kompozycje w nieskończoność. To jednak działanie tożsame z pułapką pierwszego kontaktu z oprogramowaniem graficznym, który zazwyczaj

25 A. Dürer, *Ästhetischer Excurs*, wyd. Heidrich, 1528, s. 270; cyt. za: *Historia estetyki*, t. 3, PWN, Warszawa 2020, s. 339.

26 B. Latour, S. Woolgar, *Życie laboratoryjne. Konstruowanie faktów naukowych*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2020.

polega na chaotycznym testowaniu wszystkich dostępnych funkcji, narzędzi i efektów. Paleta rozwiązań graficznych jest bowiem duża i kusząca, a uległ jej nawet skrupulatny Dürer. Erwin Panofsky krytykuje zbędne, rzekomo popisowe, namnożenie motywów ikonologicznych w mistrzowskim miedziorycie *Rycerz, śmierć i diabeł*<sup>27</sup>.

Filozoficzny charakter powyższych rozważań płoszy mnie – pragnąc wrócić do języka praktyki, sformułowałem pseudoteorię na potrzeby dalszych prac:

- Linia – ślad – środek wyrazu.
- Rysunek – kontur – nośnik treści.
- Przestrzeń – światłocień – cecha materii.
- Materia – więcej niż pustka – granica abstrakcji.
- Multiplikacja linii – notacja materii.
- Różnicowanie zespołu linii – właściwości materii:
  - szerokość, zanikanie;
  - kierunek, krzywa, łamana;
  - zagęszczenie, interwał;
  - linia ciągła/przerywana;
  - linia regularna/nieregularna.
- Uniwersalne właściwości krzyżujących się linii:
  - Najpłynniejsze przejście tonalne następuje przy multiplikacji łuków.
  - Łuki przeciwstawne tworzą jednorodną siatkę.
  - Łuki o zbliżonej krzywiznie tworzą niejednorodną strukturę, mory.

<sup>27</sup> E. Panofsky, *Trzy ryciny Albrechta Dürera. „Rycerz, Śmierć i Diabeł”, „Św. Hieronim w pracowni”, „Melencolia I”*, w: *Studia z historii sztuki*, PWN, Warszawa 1971.

- Najłagodniejszy łuk jest przekątną prostokąta, opartą na kole:
  - wynika z proporcji złotego podziału;
  - ale format zgodny ze złotym podziałem jest paradoksalnie niepraktyczny kompozycyjnie, materiałowo i ekspozycyjnie;
  - za to łuk biegnący po przekątnej arkusza z szeregu A pozwala zmieścić 3 takie formaty w średnicy okręgu. Geometrycznie nie znaczy to nic, praktycznie – ułatwia wykorzystanie motywu koła w przyszłych kompozycjach, operowanie symetrycznymi krzywiznami i tworzenie modułowych kompozycji w znormalizowanym formacie.

Stworzenie modułów, opartych na kształtach podstawowych, w formie graficznych matryc, a następnie ich przecinanie (w odbiciu lustrzanym, lub siebie nawzajem), teoretycznie pokrywa wszystkie możliwe sposoby przestrzennego szrafowania bryły.

Abstrakcyjna kompozycja jest więc kompletna ikonograficznie. Zakładając, że łuki najczęściej służyły opisywaniu brył *ruchomych* (postać, ubiór, obiekt, etc.) a linie proste obiektów *nieruchomych* (architektura, nieboskłon, etc.), płaszczyzna staje się bohaterem, granice modułu – otoczeniem.

Możliwości graficzne:

- Autonomiczne, klarowne obrazy.
- Nieskończona ilość pojedynczych obrazów, będących kombinacją modułów – w obrębie dwóch warstw, ale z różnym przesunięciem, różnym odbiciem.

- Różnicowanie matryc w obrębie danego wektora – interwał, grubość, stylizacja. Zmiana jednej z właściwości o drobną wartość prowadzi do zupełnie innej płaszczyzny, innego wyzwania manualnego i możliwości opracowywania kolejnych, nowych matryc bez końca.
- *Recykling* graficzny – możliwość wielokrotnego i różnorodnego wykorzystania matryc, przeniesienie odpowiedzialności za efekt końcowy na proces druku.
- Komponowanie modułowych obrazów w dowolnej skali.

Regularne interferencje generują mory, z którymi moje grafiki są utożsamiane. Nigdy nie był to dla mnie jednak istotny aspekt formalny. W pierwszych realizacjach graficznych zauważyłem, że jest to efektowny motyw, naturalnie oparłem więc na nim kolejne kompozycje. Mimo to, przede wszystkim szukałem materii regularnej siatki, a nie akcentujących się kształtów. Obecnie, chciałbym sprowadzić efektywne mory do roli podrzędnej: ciekawostki, akcentu, detalu, a główny nacisk postawić na oddziaływanie płaszczyzny wypełnionej jednorodną liniarną strukturą.

Do zestawu matryc dodałem również pełne okręgi. Pierwszy, wypełniony liniami opisanymi na kole, to autorska interpretacja kuli. Pozostałe powstały pod wpływem zawidzianych motywów. Najczęściej stosowane w miedziorycie koncentryczne okręgi, wykorzystane przez Sola LeWitta przecinające się linie, czy Mellanowska spirala. Ożywiająca konsekwentny zestaw światłocieniowa kula to granica realistycznego rysunku, którą dopuszczam w swoim systemie.

To kolejna próba rozliczenia się z własną ikonografią i estetyką. Motyw kuli, niczym kula u nogi, towarzyszy mi bowiem od dawna, pierwszy raz upubliczniony w 2017 roku, w cyklu *Interpretacje kuli*, stanowiącym aneks do cyklu *Luminacja*. Stanowi ona przeciwwagę dla

Hendrik Goltzius

Paolo Ucello

Piero della Francesca

Leonardo da Vinci

Luca Pacioli

Daniele Barbaro

Fra Giovanni

Albrecht Dürer

Johannes Kepler

Wentzl Jamnitzer

Maurits Cornelis Escher

Olafur Eliasson

mnożonych deseni, płaszczyzn i podziałów – perfekcyjna, symetryczna, naturalnie efektowna i przyciągająca uwagę odbiorcy, nieznosząca przypadkowości. Z motywem tym mierzyli się graficy wszystkich generacji, z różnym powodzeniem. Nie spotkałem się w historii grafiki, zdominowanej niegdyś przez koncentryczne okręgi, a współcześnie przez kanciaste poligony, z satysfakcjonującym mnie systemem rysunkowym, umożliwiającym jednoczesne skrzyżowanie warstw linii, neutralność ich siatki i płynne opisanie głębi. Ironicznie, najbliższe powyższym założeniom są przedstawienia końskich zadów na grafikach Goltziusa<sup>28</sup>.

Kula jest dla mnie niczym wielościan, stanowiący niewyczerpane przez wieki źródło geometrycznych przedstawień. Od neolitycznych, żłobionych kamieni, przez dwunastościany wykonane z brązu w starożytnym Rzymie, aż po schematy włoskiego renesansu, które opracowywali Paolo Ucello, Piero della Francesca, Leonardo da Vinci, Luca Pacioli, Daniele Barbaro, czy Fra Giovanni w swych intarsjach. W niemieckim renesansie występuje w *Melancholii I* Dürera, jest opisywany przez Johannesesa Keplera i znany z ilustracji Wentzla Jamnitzera<sup>29</sup>. Współcześnie po motyw wielościanu sięgnął Escher, a nowoczesnie Olafur Eliasson.

Okazało się, że rozwiązanie obsesyjnej zagadki, odpowiadające moim oczekiwaniom, odnalazłem wewnątrz swoich geometrycznych założeń. Zamiast z koncentrycznych okręgów czy spirali, wydających się jedynym logicznym rozwiązaniem, korzystam z krzywej, opartej na dwóch symetrycznie połączonych połówkach okręgu. Multiplikowane

<sup>28</sup> Np. miedzioryty Goltziusa, należące do cyklu *Equile Ioannis Austriaci (Stajnia księcia Juana de Austria* – tłum. aut.), ok. 1579 r.: *Tuscius, Calaber, Equus liber et incompositus*. Zebrany przez Stradanusa cykl 43 grafik zapoczątkował Hieronymus Wierix, a stronę tytułową wykonał Adriaen Collaert.

<sup>29</sup> G.W. Hart, *Polyhedra and Art*, <https://www.georgehart.com/virtual-polyhedra/art.html>, 16.12.2021.

Sol LeWitt

Claude Mellan

linie zagęszczają się w kierunku przeciwległych krawędzi. Dzięki temu, krzyżując moduły i obracając jeden z nich o 90 stopni, siatka w najbardziej *wypukłej* części kuli jest rzadka, a gęsta w miejscach *najdalszych*. By uzyskać iluzję padającego i odbitego światła, konieczne jest konsekwentne różnicowanie grubości linii.

Format grafik związany jest z eksplorowaną przeze mnie granicą własnych umiejętności. Ponieważ jedynie dotykam realizmu, powodzenie nie jest zależne od trafnego przeniesienia motywu, lecz od rozłożenia procesu na etapy i znalezienia odpowiedniej metody technicznej. Rozpiętość skali szarości zależy jedynie od tego, na jakim odcinku jestem w stanie płynnie pogrubić wyciętą linię. Na obecnym etapie i na podstawie bieżących prób stwierdziłem, iż moje miedziorytnicze umiejętności pozwalają mi płynnie pogrubić linię o długości ok. 10 cm. Dlatego też matryce cyklu *Impressions* są zbliżone do formatu A7. W matrycach cyklu *Spheres* linia zwęża się do bliku najwyższego światła i wytraca się, reprezentując światło odbite – mogłem więc pozwolić sobie na realizację kuli o średnicy ok. 20 cm.



## IX. RZEMIOSŁO

Moim rozważaniom nieodłącznie towarzyszy refleksja nad granicą rzemiosła i sztuki. Sądzę, że wpływ na postrzeganie tych dziedzin ma przede wszystkim kontekst czasowy, zwłaszcza współczesnie. Niegdyś istniały jasne kryteria, które powinien spełniać mistrz w danym fachu. Pozwolę sobie na uproszczenie: do postmodernizmu sztuka była bardziej mierzalna. Dawny artysta/rzemieślnik z pewnością borykał się z podobnymi, wewnętrznymi rozterkami, nawet jeśli nie umiał ich jeszcze nazwać, ale był też mocniej osadzony w danej estetyce i tradycji.

Claude Mellan

Przełamywanie konwencji narażało na niezrozumienie i śmieszność, a wizjonerstwo było doceniane raczej pośmiertnie (np. transgresywny styl Clauda Mellana). Obecnie jest na odwrót: artyzm to przede wszystkim rozterki, a bezrefleksyjna, pozbawiona świadomości od-twórczość podlega krytyce (oby!).

Mimo to postawię uniwersalną tezę: rzemiosło staje się sztuką w momencie przekroczenia granicy własnej wiedzy i umiejętności. Bez względu na kreatywną dziedzinę, musi istnieć moment, w którym twórca zaczyna odtwarzać samego siebie. Wtedy, nie zawsze świadomie, dokonuje wyboru: czy mnożyć dzieła, które są w jego odczuciu dobre, czy podjąć ryzyko i sprawdzić co kryje się dalej.

Muzyk instrumentalny, po opanowaniu danego utworu: czy pozbawi się możliwości dodania do niego cząstki siebie? Czy podejmie próbę interpretacji, improwizacji? A Czesław Ślania: *Bitwę pod Grunwaldem* zinterpretował, czy zreprodukował? Być może to niewłaściwe pytanie w odniesieniu do wczesnego etapu jego twórczości, ale później, w prywatnym, niewprowadzonym do obiegu cyklu znaczków pocztowych *World's Heavyweight Boxing Champions*, czyż nie opanował do perfekcji przestrzennego rysunku rękawicy bokserskiej już po pierwszych kilku próbach? Po co powstało kolejnych kilkanaście?<sup>30</sup> Może zajął go kontrast pomiędzy materią rękawicy a twarzą boksera, ale czy badanie finezyjnego aspektu formalnego było tak istotne dla jego kolejnych, komercyjnych realizacji?

O dziełach wielkich portrecistów mówi się, że *żyją* – analiza ich techniki ujawnia ekspresyjne uderzenia pędzla, dłuta, rylca w nieskazitelnej, mimetycznej tkance, które wymykają się danej szkole, stylowi, racjonalnej optyce. Sądzę, że to właśnie świadectwo twórczej pokusy,

30 A. Sandström (red.), *Czesław Ślania. Antologia jubileuszowa*, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Sztokholm – Kraków 2021.

momentu bezpośredniego połączenia zmysłowego z dziełem, stanu zarezerwowanego dla mistrza danego rzemiosła. Realizm jest przykładem czytelnym dla naszego kręgu kulturowego, ale w powszechnej, towarzyszącej człowiekowi na co dzień sztuce, powiązanej z innymi obszarami, można znaleźć ich więcej: od potłuczonej, japońskiej ceramiki, reperowanej złotem, po kuchnię fusion.

To również okrutna, ale skuteczna metoda dydaktyczna – nakłonienie studenta do wyeksploatowania danego tematu, by poprzez wyczerpanie możliwości (i wyczerpanie możliwościami) przeszedł do rozwiązań nowatorskich, tym samym poszerzając swoją perspektywę i umiejętności.

Na koniec stanę w obronie rzemieślników – przeciwstawianie rzemieślnika i artysty wydaje się krzywdzące dla obojga. Po pierwsze, jestem przekonany, że każdy rzemieślnik słyszy artystyczny podszept, ponieważ jego codzienność to proces twórczy. Po drugie, jeżeli świadomie odrzuca eksperyment i kontynuuje pracę w zgodzie z samym sobą, czyż nie budzi zazdrości splątanego artysty?



## X. TRENING

Balthasar Klossowski de Rola

*Trzeba wciąż rysować i rysować. A kiedy nie można rysować ołówkiem, należy rysować w myśli.*

Myślenie, jak wciąż podkreślam, nie jest dla mnie wystarczające – chcę zobaczyć konkretne obrazy i szukam najprostszej drogi do ich materializacji, nawet jeśli wiąże się to z wieloletnim procesem przygotowawczym. Niedoświadczony amator wykonuje wiele zbędnych czynności: gromadzi niepraktyczne narzędzia, utożsamia pracę z określonym nastrojem i nastawieniem, organizuje swoją pracownię, a nie pracę. Rzemieślnicze

rytuały grożą dryfowaniem po morzu bezproduktywności. Decyzja o samokształceniu w technice miedziorytu to podróż równie romantyczna, co frustrująca. Opierając się na źródłach, radach i domysłach, poruszam się do przodu, ale często brak mi punktu odniesienia. Stąd padam ofiarą wielu pułapek.

Proces powstawania grafiki pozwala doświadczać wyjątkowych, *magicznych* momentów. Z drugiej strony, ponieważ przepisy techniczne opierają się na niepodważalnych imperatywach, łatwo stracić dystans do wiekowej technologii, ulec jej alchemicznym własnościom i poddać się usztywniającym efekty pracy ograniczeniom. To jednak cena, którą warto zapłacić za doświadczenie wyższych emocji.

Proces samokształcenia jest trudny, ponieważ bazuję na nieuporządkowanych uwagach, zasłyszanych w uczelnianej pracowni, znalezionych w opracowaniach teoretycznych, lub w Internecie. Moja wiedza teoretyczna to sieć krótkich wskazówek, notatek w pamięci, które przywołuję zależnie od napotkanej sytuacji technicznej. Zapamiętuję je przez obrazowe skojarzenia i metafory, a uznaję za przyswojone, gdy posiłkuję się nimi automatycznie.

Podjeżdżam, że mój rylec jest ostry, dopiero gdy miedziany wiór odbija się w jego wyszlifowanym czubku – w miejsce często spotykanej próby, polegającej na zahaczeniu ostrza o płytkę paznokcia. Mój uchwyt jest właściwy, gdy nie potrzebuję siły do wycinania linii – jeśli czuję napięcie w dłoni, mogę podejrzewać, że zaraz popełnię błąd. I wiele innych przepisów, których nie przywołam z szacunku dla wiekowej dyscypliny. Nie czuję się kompetentny, by zapisywać swoje spostrzeżenia w formie zaleceń, będąc amatorem.

Rzetelne źródło informacji to klasyczne podręczniki:

- Robert Nanteuil, *Reflections or Maxims on Painting and Engraving*, ok. 1660;
- Abraham Bosse, *On the Manner of Etching with Acid and with a Burin, and of Dark-Manner Engraving*, 1645;
- Domenico Tempesti, *I discorsi sopra l'intaglio*, 1677–1680.

Pozyskując umiejętności manualne, stosowałem klasyczną metodę treningową, polegającą na progresji wysiłku i programowaniu planu treningowego. Gdy przez dłuższy czas nie widziałem postępów w pracy z miedzią, sięgnąłem po alternatywne podłoża, takie jak pleksi (kruche i nietrwałe), PVC (spienione płyty – zbyt miękkie do drukowania), ostatecznie PET (polyethylene terephthalate, sprężysty materiał, podobnie jak miedź *chwyt*a rylec i pozwala płynnie wycinać linie). Okazało się, że w syntetycznych materiałach wycinam płynnie i precyzyjnie, ale ekspresja graficzna próbnych matryc jest daleka od moich oczekiwań. Mimo to, czas poświęcony wyłącznie na ćwiczenia, pozwolił mi płynnie wrócić do pracy w miedzi ze znacznie wyższym poziomem precyzji.

Interesująca jest symbolika syntetycznego materiału: okazało się, że w czasie pandemii PET stał się trudny do zdobycia i kosztowny – wykonuje się z niego ekrany ochronne i przyłbice. Tym ciekawsze było jego zastosowanie w procesie artystycznym, przebiegającym w izolacji. Ponadto, podłoże całkowicie zmienia nastrój pracy – lustro gładkiego, syntetycznego materiału jest hermetyczne, futurystyczne, praca w chłodnej technomaterii jest całkowicie inna, niż w przytulnej, ciepłej miedzi. Kontrast między tradycyjnymi narzędziami i brudną poduszką do wycinania a zabezpieczonym folią plastikiem; półprzezroczyste sprężynki z wyciętych linii, które lądowały między drobnymi, miedzianymi wiórkami – przedziwny dysonans.

2020

†

## XI. TEMPORARY IMPRESSIONS

Modułowa instalacja graficzna i cykl 81 fotografii dokumentujących jej konfiguracje.

Materiały i media:

- instalacja – taśma naprawcza, siatka z włókna szklanego, statywy, oświetlenie studyjne;
- dokumentacja – fotografia cyfrowa, fotografie w proporcjach kwadratu.

Wymiary instalacji zależą od konfiguracji elementów:

- 8 modułów o wymiarach 280 × 200 cm każdy,
- 5 modułów o wymiarach 280 × 280 cm każdy;
- statywy o wymiarach ~280 × 50 × 50 cm każdy, oświetlenie studyjne o wymiarach ~200 × 50 × 50 cm.

Sposób ekspozycji: fizyczna prezentacja instalacji w wybranym zestawieniu, poszerzona o pełną dokumentację fotograficzną na cyfrowym wyświetlaczu.

*Temporary impressions* to kształty i płaszczyzny opisane liniami, inspirowane fragmentami dzieł klasycznych rytowników i ich systemami rysunkowymi. Forma instalacji wynika z procesu twórczego w warunkach pandemii.

Izolacja podziałała na mnie paraliżująco, a komfort pracy w skupieniu i samotności stracił urok ucieczki od rzeczywistości. Podporządkowałem więc otoczenie projektowi, pozwalając, by wielkoformatowa instalacja graficzna zdominowała moją przestrzeń mieszkalną i przewartościowała codzienną rutynę.



Wykorzystane materiały (taśma naprawcza, siatka z włókna szklanego, statywy, oświetlenie studyjne) stanowią fizyczną metaforę podstawowych graficznych środków wyrazu: śladu, światła, cienia, kompozycji. Zestawione ze sobą, działają jak matryce – odbitki tymczasowo zyskują głębię, odkrywając nowe wzory i znaczenia.

Cykliczna dokumentacja efektów pracy w formie instagramowych postów mierzy wpływający czas, zastępuje socjalizację w towarzystwie sztuki, i paradoksalnie sprowadza dzieło do formatu graficznej miniatURY – punktu wyjścia projektu.



## XII. IMPRESSIONS

Teka grafik: otwarty cykl, oparty na kombinacjach miedziorytów o wymiarach 10,5 × 7,5 cm i 10,5 × 10,5 cm. Na tę chwilę cykl obejmuje 12 matryc i 75 różnych odbitek.

Poszczególne kompozycje reprodukują układy instalacji *Temporary impressions*, która przyjęła rolę wielkoformatowego, przestrzennego szkicownika. Odwrócenie procesu i rozpoczęcie poszukiwań formalnych od pracy z wielkoformatową instalacją pozwoliło na miniaturową syntezę jej monumentalnej ekspresji.



## XIII. CENTRUM

Modułowa instalacja w formie neonu LED, wykonana na zlecenie przestrzeni eventowej *Centrum*, działającej latem na tarasach katowickiego Spodka.

Dwa analogiczne moduły przedstawiają kulę, której powierzchnia opisana jest 40 metrami oranżowej taśmy LED, ręcznie przytwierdzonej do przezroczystego pleksi za pomocą 300 opasek zaciskowych.

Moduły umożliwiają zestawianie ich w różnych konfiguracjach, interpretujących wewnętrzną strukturę kuli. Neon podkreślał kluczowe miejsca przestrzeni eventowej, pojawiając się na scenie podczas koncertów, oświetlając przeszklone wnętrze Spodka, lub kierując uczestników wydarzeń do baru.

Zdecydowałem się umieścić niniejszą pracę w opisywanym zestawie nie tylko dlatego, że operuje moją geometryczną ikonografią. Uważam, że wprowadza istotny, z punktu widzenia rzemiosła graficznego, kontekst pracy na zamówienie. Paradoksalnie, współcześnie mam większą szansę otrzymać zlecenie na intermedialną instalację, niż okolicznościową grafikę.

Realizacja pracy z myślą o ekspozycji innej, niż przestrzeń galerijna, pozwoliła mi dotrzeć do większej i bardziej zróżnicowanej grupy odbiorców: przechodniów, osób korzystających z zaplecza gastronomicznego, uczestników koncertów. Popularność miejsca, zlokalizowanego w sąsiedztwie NOSPR (siedziby Narodowej Orkiestry Symfonicznej Polskiego Radia w Katowicach) sprawiła, że podczas jednego z koncertów, występ artysty *Catchup* na tle neonu zobaczyło ponad dwa tysiące osób. Poniżej wymiana wiadomości z organizatorem *Centrum*, Oskarem Olszewskim:

P: *Git wszystko poszło ?*

O: *no było grubo*

*tylko [...]*

*bo na tym Catchupie było kilkaset osób, oprócz tego drugie tyle*

*naszych normalnych gości*

*i w połowie koncertu naszego skończył się koncert pod nosprem*

*i 2k ludzi wbiło*

*:D*

P: *Wooo*



#### XIV. SPHERES

Teka grafik: cykl miedziorytów, oparty na czterech matrycach o wymiarach 22 × 22 cm. Poszczególne kompozycje poświęcone są światłocieniowemu opisowi kuli, za pomocą zróżnicowanych struktur i intensywności linii.

Mimo iż moim priorytetem było opracowanie spójnego, LeWittowskiego systemu generowania sztuki, a także skupienie się na konceptualnym i performatywnym aspekcie projektu, uległem pokusie wykonania zestawu grafik, mającego przede wszystkim sprawdzić moje umiejętności warsztatowe i rysunkowe. Ujawniając artystyczną próżność i słabość, otwierając drzwi krytyce estetyzującego działania, jednocześnie pozostaję wierny swojej bazowej dyscyplinie. Mój projekt nie może sprowadzić się do tekstu, refleksji i realizacji ćwiczebnych matryc, ponieważ stricte intelektualna weryfikacja jest zarezerwowana dla innych dziedzin sztuki. To, że sam wymyślam zasady mojej artystycznej gry, nie oznacza, że nie mogę w tej grze przegrać – jestem tylko człowiekiem, znacznie trudniej odrzucić mi zepsutą blachę, niż chybioną teorię.



#### XV. TOŻSAMOŚĆ

Powołując się na własne refleksje, dotyczące relatywizmu działań artystycznych w kontekście naukowym, nie zamierzam sformułować jednoznacznych wniosków. Znamion naukowości dopatruję się przede wszystkim we wszechstronnej analizie podejmowanego tematu. Badania prowadziłem na skrajnych, kontrastujących ze sobą polach: między koncepcją/konceptualizmem a praktyką/pragmatyzmem; działaniem wizualnym i widowiskowym, rytualno-performatywnym i rzemieślniczo-wytwórczym; projektową logiką założeń i artystyczną mnogością interpretacji.

Odbyłem podróż nie tylko śladem moich dawnych mistrzów i współczesnych sprzymierzeńców, ale przede wszystkim w głąb własnej, twórczej tożsamości. Podobnie, jak mieszanie się motywów popkulturowych wyparło subkulturowość, współczesny artysta powraca do renesansowego ideału posiadania wielu kompetencji. Okres przejściowy, w którym będzie czuł się niewystarczająco zadeklarowany względem dotykanych dziedzin, mnie na rzecz wszechstronnej biegłości. Umiejętności specjalistyczne stopniowo stają się bowiem umiejętnościami cywilizacyjnymi, np. obsługa komputera, a później projektowanie graficzne (obecnie każdy projektuje swoje media społecznościowe, czy cyfrowe dokumenty). Wkrótce powszechną umiejętnością stanie się również programowanie.

Na dzień dzisiejszy, postawiony pod ścianą, grafikowi powiedziałbym, że jestem artystą, a artyście, że grafikiem. Prowokacyjna teza wynika zarówno z braku mojej zgody na promowanie deklaracyjnych, ograniczających postaw, w szczególności w kontekście akademickim, jak i faktu, że sprawy sztuki traktuję z należną im powagą. Od zawsze czułem sprzeciw, gdy w uczelnianej retoryce słyszałem o *zabawie formą* –

ci, dla których to tylko zabawa, niech wracają do piaskownicy. Nie widzę podstaw, by umniejszać sztuce względem innych dziedzin naukowych – każda dyscyplina, oparta na ludzkiej twórczości, jest równoważna. Znalezienie wartości w pozornie niepraktycznych czynnościach to cenny dowód na nieskończony potencjał ludzkich możliwości. Nawet jeżeli to jedyna rola sztuki.

Dlatego też cenię zawilść opisywanego projektu. Zakładana przeze mnie wierność klasycznemu warsztatowi została skonfrontowana z rzeczywistością i ustąpiła okołograficznym eksperymentom, by ostatecznie powrócić do bazowej techniki w jej najczystszej postaci. Podobnie mój stosunek do koncepcji i procesu, które same w sobie mają potencjał badawczy, ale są dla mnie niekompletnie bez twardych realizacji. Pogląd ten wynika między innymi z sytuacji współczesnej grafiki warsztatowej, dialogującej ze zrozumieniem odbiorcy. Archaiczne technologie drukarskie przeżywają swoiste odrodzenie za sprawą mediów społecznościowych, popularyzujących viralowe filmy, pokazujące *dziwnie satysfakcjonujący*<sup>31</sup> proces. Najczęściej są to jednak pobieżne działania, przedstawiające grafikę jako dekoracyjne hobby, w duchu programów Boba Rossa<sup>32</sup>. Jeśli w przekazie medialnym grafika stanie się wyłącznie ciekawym procesem, to jak popularyzować *myślenie graficzne*<sup>33</sup>, i czy będzie ono jeszcze potrzebne?

oddly satisfying

Robert Norman Ross

31 E.A. Gordon, *The Weirdly Therapeutic World of „Oddly Satisfying” Videos*, <https://popdust.com/the-weird-world-of-oddly-satisfying-videos-2649018972.html>, 27.01.2022.

32 D. Smith, „It was shocking”: how did a Bob Ross documentary become so contentious?, <https://theguardian.com/film/2021/aug/31/bob-ross-documentary-netflix-joshua-rofe>, 27.01.2022.

33 D. Folga-Januszewska, *Widzenie graficzne*, w: 10. *Triennale Grafiki Polskiej* (kat. wyst.), Katowice 2018, s. 11–12.

Stąd moja decyzja o utajnieniu manualnego procesu, kryjącego się za wykonywaniem grafik w technice miedziorytu. Nie filmowałem ani nie fotografowałem wycinania rylcem; atrakcyjny obraz gęstwiny miedzianych wiórów, sterczących z lustra opracowywanej blachy, zatrzymałem wyłącznie dla siebie. Nawet matryce pokazuję niechętnie – ich atrakcyjność konkuruje z matową odbitką, a ja pragnę, by przemówiła opowieść o metodzie twórczej widzianej z mojej perspektywy, a nie sama metoda. Być może własna twórczość zajmie mnie na tyle, że nigdy nie poczuje potrzeby odsłaniania warsztatu.

Ekspresję moich kompozycji można opisać trójwymiarowym układem współrzędnych. Format i precyzja to własności przeciwstawne, a gęstość linii i iluzja przestrzeni działają synergicznie, chociaż możliwe jest przesunięcie akcentu w kierunku jednego z tych parametrów. Wszystkie współrzędne składają się na ekspresję danej grafiki – opisują jej cechy, nie jakość. Miniatury miedziorytnicze powstaną kosztem formatu, niestandardowe materiały pozwalają płynnie poruszać się między osiami, a wielkoformatowe eksperymenty mogą mieć silne działanie bez wielkiej precyzji, uwydatniając przytłaczającą gęstość lub monumentalną przestrzenność. Wzór na grafikę idealną byłby okręgiem, opisanym na dalekich współrzędnych wszystkich czterech osi – obym nigdy jej nie znalazł!



## XVI. PRZYSZŁOŚĆ

Zamiast podsumowania, postanowiłem wskazać wątki, które z różnych powodów nie zostały rozwinięte podczas realizacji projektu. Niektórymi planami zajmę się niezwłocznie, innymi być może wkrótce stracę zainteresowanie na rzecz nowych pomysłów. Każdy z nich jest jednak istotny i wart wyszczególnienia.

Mimo zaangażowania w proces abstrakcyjnej syntezy, nieustannie odczuwam pokusę powrotu do języka realizmu. Sądzę, że powstrzymuje mnie jedynie niechęć do utożsamienia się z konkretną symboliką i zestawem skojarzeń, chociaż zdaję sobie sprawę, że czynniki te mogą być równie zobowiązujące, co stymulujące. Poprzestałem na hiperrealistycznym przedstawieniu kuli w cyklu *Spheres*, ale nie wiem, jak długo uda mi się jeszcze bronić przed naturalną ludzką potrzebą odwzorowywania.

Poszukując alternatywnej metody przedstawień, nie podjąłem również próby manualnego reprodukcji losowych, figuratywnych motywów, generowanych przez komputer. Forma odarta ze skojarzeń nie istnieje, o czym świadczą cyfrowe eksperymenty – sieć neuronowa Google DeepDream, podlegająca halucynacjom zdominowanym przez wizerunki psów<sup>34</sup>, lub odwrotnie, losowy algorytm napisany z założeniem, że wśród wygenerowanych obrazów znajdą się wizerunki zwierząt<sup>35</sup>.

Alexander Mordvintsev

Michael Trott

<sup>34</sup> J. Brownlee, *Why Google's Deep Dream A.I. hallucinates in dog faces*, <https://www.fastcompany.com/3048941/why-googles-deep-dream-ai-hallucinates-in-dog-faces>, 27.01.2022; M. Connor, *Why is Deep Dream turning the world into a doggy monster hellscape?*, <https://rhizome.org/editorial/2015/jul/10/deep-dream-doggy-monster/>, 27.01.2022.

<sup>35</sup> M. Trott, *How Many Animals and Arp-imals Can One Find in a Random 3D Image?*, <https://blog.wolfram.com/2017/02/23/how-many-animals-and-arp-imals-can-one-find-in-a-random-3d-image/>, 27.01.2022.

Shaun Hughes

Krzysztof Tomalski

Matt Hall

John Watkinson

Nie zdecydowałem się także kontynuować eksperymentów z mechanicznym grawerowaniem matryc za pomocą urządzeń CNC. Kierunkiem martwym jest dla mnie mnożenie anonimowych kompozycji, sprowadzenie procesu do technologicznej ciekawostki, jak np. działania dokumentowane przez kanał ROBO HOBO<sup>36</sup>. Kierunek rozwojowy zaanektował mój promotor, profesor Krzysztof Tomalski, który w wielokrotnie nagradzanym cyklu *Genesis dla astrofizyków*<sup>37</sup> udowadnia, że artystyczny wyraz mechanicznych, wklęsłodrukowych struktur wybrzmiewa w pełni jedynie podparty manualną ingerencją.

Nie zaplanowałem strategii monetyzacji mojej sztuki, której katalogowanie, numerowanie i porządkowanie zgodnie z tradycją sygnowania nakładu jest dla mnie kłopotliwe. Struktura realizowanych przeze mnie cykli graficznych wydaje się bardziej wpisywać w nurt sztuki tworzonej z myślą o tokenach NFT<sup>38</sup> i niesłabnącą popularnością walut opartych o blockchain<sup>39</sup>. Strategia twórcza, polegająca na realizacji obrazów na podstawie bazy matryc, jest tożsama np. z projektem *CryptoPunks*<sup>40</sup>, jednym z pierwszych zbiorów sztuki opartej o tokeny NFT. Wartość najdroższej grafiki z tego cyklu to obecnie ponad 11 milionów dolarów.

<sup>36</sup> ROBO HOBO: *machines for Artists*, <https://www.youtube.com/c/express375/videos>, 27.01.2022.

<sup>37</sup> K. Tomalski, *Genesis dla astrofizyków*, cykl graficzny, 2018–2019, <https://krzysztoftomalski.com/big-bang-genesis>, 27.01.2022.

<sup>38</sup> R. Sharma, *Non-Fungible Token (NFT) Definition*, <https://www.investopedia.com/non-fungible-tokens-nft-5115211>, 27.01.2022.

<sup>39</sup> A. Hayes, *Blockchain explained*, <https://www.investopedia.com/terms/b/blockchain.asp>, 27.01.2022.

<sup>40</sup> Larva Labs, *CryptoPunks*, <https://www.larvalabs.com/cryptopunks>, 27.01.2022.

Opisując swoją metodę twórczą, zbliżyłem się do zdefiniowania dziedziny sztuki, którą się param. Nie umieściłem jej jednak w perspektywie sąsiednich: przeciwstawnych lub równoległych dziedzin, by nie zawężyć zakresu interpretacji moich prac. Odbiorcy zostawiam decyzję: czy poprzestanie na obserwacji aspektów formalnych w historycznym kontekście, czy dostrzeże również przekaz – niezaangażowany ideologicznie, ale zaangażowany ideowo. Obu zapraszam do otwartego dialogu, kontestując bowiem zarówno rzemieślniczy rozsądek klasycznego warsztatu graficznego, jak i wizualny język grafiki metaforycznej, wystrzegam się ironii i cynizmu. Cechy te, przydatne w codziennej walce z rzeczywistością i obecne w świecie sztuki opisującej tę rzeczywistość, częściej bowiem ujawniają bezradność, niż intelekt.

Finalnie, wciąż nie wypracowałem systematycznej etyki pracy, mimo iż czasochłonny projekt na każdym etapie wymagał ode mnie regularności, skupienia i samodyscypliny. Byłem zawiedziony swoją postawą, do momentu, aż nie spojrzałem na swoją sztukę z szerszej perspektywy. Działalność artystyczna dotyka innych sfer, niż pozostałe dziedziny życia, które udaje mi się trzymać w ryzach. Jest bezinteresowna<sup>41</sup>, dlatego nie poddaje się interesownej motywacji. Natchnienie istnieje, można je odnaleźć między pasją a obsesją, a pracę pod jego wpływem postrzegam jako głęboko humanistyczną.

---

41 T. Bocheński, *Czysta Forma po gigantycznej awarii*, „Przestrzenie teatru”, nr 11/2019, <https://teatr-pismo.pl/7440-czysta-forma-po-gigantycznej-awarii/>, 27.01.2022.



## XVII. BIBLIOGRAFIA

1. Arystoteles *Zagadnienia przyrodnicze*, w: *Dzieła Wszystkie*, t. 4, Warszawa 1993.
2. Bocheński, T. *Czysta Forma po gigantycznej awarii*, „Przestrzenie teatru”, nr 11/2019.
3. Dürer, A. *Ästhetischer Excurs*, wyd. Heidrich, 1528.
4. Folga-Januszewska, D., *Widzenie graficzne*, w: 10. *Triennale Grafiki Polskiej* (kat. wyst.), Katowice 2018.
5. Ivins, Jr., W.M. *Prints and Visual Communication*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1969.
6. Latour, B., Woolgar, S., *Życie laboratoryjne. Konstruowanie faktów naukowych*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2020.
7. Leavitt, R. (red.) *Artist and Computer*, Harmony Books, Nowy Jork 1976.
8. LeWitt, S. *Paragraphs on Conceptual Art*, „Artforum Vol. 5”, nr 10, 1967.
9. Panofsky, E. *Trzy ryciny Albrechta Dürera. „Rycerz, Śmierć i Diabeł”, „Św. Hieronim w pracowni”, „Melencolia I”*, w: *Studia z historii sztuki*, PIW, Warszawa 1971.
10. Peters, E.; Lincoln, E.; Raftery, A.S.; *The Brilliant Line*, Museum of Art, Rhode Island School of Design, Providence 2009.
11. Rubens, P.P. list z 23 stycznia 1619 do Pietera van Veen’a, w: *The Letters of Peter Paul Rubens*, M.R. Saunders (red. i tłum.), Harvard University Press 1955.
12. Sandström A. (red.) *Czesław Ślania. Antologia jubileuszowa*, Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Sztokholm – Kraków 2021.
13. Tatarkiewicz, W. *Historia estetyki*, t. 3, PWN, Warszawa 2020.

#### ŹRÓDŁA FILMOWE

1. *Jak tworzyć sztukę w dobie nowych mediów? Rozmowa z Krzysztofem Golińskim*  
<https://www.youtube.com/watch?v=RU39RF4o5W8>
2. *ROBO HOBO: machines for Artists*  
<https://www.youtube.com/c/express375/videos>
3. *Until the Light Takes Us*, reż. A. Aites, A. Ewell, 2008.

#### ŹRÓDŁA INTERNETOWE

1. Brownlee, J., *Why Google's Deep Dream A.I. hallucinates in dog faces*  
<https://www.fastcompany.com/3048941/why-googles-deep-dream-ai-hallucinates-in-dog-faces>
2. Center, Y.B.A. <https://www.instagram.com/yochananengraver>
3. Connor, M., *Why is Deep Dream turning the world into a doggy monster hellscape?*  
<https://rhizome.org/editorial/2015/jul/10/deep-dream-doggy-monster>
4. *Costoso forums* <https://www.costoso.net/forum>
5. Costoso, J. <https://www.costoso.net>
6. *Dotted Lozenge: Goltzius*  
<http://www.printsandprinciples.com/2012/11/goltzius-dotted-lozenge.htm>
7. *Generative Hut – the home of generative art*  
<https://www.generativehut.com>

8. Gordon, E.A., *The Weirdly Therapeutic World of „Oddly Satisfying” Videos*  
<https://www.popdust.com/the-weird-world-of-oddly-satisfying-videos-2649018972.html>
9. *Grind*, w: Urban Dictionary  
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=grind>
10. Hart, G.W., *Polyhedra and Art*  
<https://www.georgehart.com/virtual-polyhedra/art.html>
11. Hayes, A., *Blockchain explained*  
<https://www.investopedia.com/terms/b/blockchain.asp>
12. Larva Labs, *CryptoPunks*  
<https://www.larvalabs.com/cryptopunks>
13. Sharma, R., *Non-Fungible Token (NFT) Definition*  
<https://www.investopedia.com/non-fungible-tokens-nft-5115211>
14. Smith, D., „*It was shocking*”: *how did a Bob Ross documentary become so contentious?*  
<https://www.theguardian.com/film/2021/aug/31/bob-ross-documentary-netflix-joshua-rofe>
15. Trott, M., *How Many Animals and Arp-imals Can One Find in a Random 3D Image?*  
<https://blog.wolfram.com/2017/02/23/how-many-animals-and-arp-imals-can-one-find-in-a-random-3d-image>
16. Tomalski, K., *Genesis dla astrofizyków*, cykl graficzny, 2018–2019  
<https://www.krzysztoftomalski.com/big-bang-genesis>
17. Wiktor, T., *Grafika – Postgrafika – Transgrafika*  
<https://www.bwaprzemysl.pl/?tadeusz-wiktor-grafika-postgrafika-transgrafika>



## XVIII. SPIS ILUSTRACJI

- I. REPRODUKCJA ŚLADU (s. 58/59)
- A Peter Paul Rubens na podstawie grafiki Hendrika Goltziusa, *The Entombment*, rysunek tuszem na papierze, 1597, Musée du Louvre, Paryż
  - B Hendrik Goltzius, *The Entombment* z cyklu *The Passion of Christ*, połowa XVII w., akwaforta, 14,8 × 9,9 cm, Metropolitan Museum of Art, Nowy Jork
- II. DROGA (s. 60/61)
- C Mnich z Klasztoru Shaolin biegnie po powierzchni wody na odległość 118 metrów, [https://www.youtube.com/watch?v=GXoGo5\\_IB5s](https://www.youtube.com/watch?v=GXoGo5_IB5s)
  - D Najwięcej orzechów włoskich rozbitych głową w ciągu jednej minuty – Rekord Guinnessa, <https://www.facebook.com/GuinnessWorldRecords/videos/most-walnuts-cracked-with-the-head-in-one-minute-guinness-world-records/330883634652424/>
- III. KONCEPCJA
- IV. KONTEKST (s. 62–65)
- E Albrecht Dürer, *Self-Portrait at the Age of 13*, 1484, rysunek ołówkiem ze srebrną końcówką, 27,5 × 19,6 cm, Albertina, Wiedeń
  - F Joseph Goodman, *I don't know WHERE I was going with that but wow I had a lot of fun. Pls watch all the way!* #art #multimedia #painting #ebay #foryou #fyp #foryoupg, <https://www.tiktok.com/@joegoodood/video/681426076392705622>
  - G Wybór opracowany na podstawie: Emily J. Peters, *Systems and Swells: The Collective Lineage of Engraved Lines, 1480–1650*, w: *The Brilliant Line*, Museum of Art, Rhode Island School of Design, Providence 2009



V. INSPIRACJA	(s. 66/67)	XI. TEMPORARY IMPRESSIONS, modułowa instalacja graficzna, 2020	(s. 78–83)
H Ryjoji Ikeda, <i>data.flux</i> , 2017, instalacja audiowizualna, fot. Parallax 2017		XII. IMPRESSIONS, cykl miedziorytów, 2021	(s. 84–89)
I Ryjoji Ikeda, <i>data.tron</i> , 2009, instalacja audiowizualna, fot. Liz Hingley		XIII. CENTRUM, modułowa instalacja świetlna, 2021	(s. 90–95)
J Sol LeWitt, <i>Wall Drawing #1267: Scribbles</i> , 2010, dokumentacja ekspozycji: <i>LeWitt. Between the Lines</i> , Fondazione Carriero, Mediolan, <a href="https://fondazionecarriero.org/en/exhibitions/sol-lewitt-between-the-lines">https://fondazionecarriero.org/en/exhibitions/sol-lewitt-between-the-lines</a>		XIV. SPHERES, cykl miedziorytów, 2021	(s. 96–101)
K Sol LeWitt, <i>Drawing Series III/2314/A &amp; B</i> , 1969, rysunek tuszem i ołówkiem, 306 × 61,1 cm, © 2022 Sol LeWitt / Artists Rights Society (ARS), Nowy Jork		XV. TOŻSAMOŚĆ	(s. 104/105)
VI. STYL	(s. 68/69)	T Bob Ross, <i>Mystical Mountain (The Joy of Painting, sezon 20, odcinek 1)</i> , <a href="https://youtu.be/VlucWfTUo1A">https://youtu.be/VlucWfTUo1A</a>	
L Laurent Garnier, 30, 1997, F Communications / PIAS France		U <i>Ekspresję moich kompozycji można opisać trójwymiarowym układem współrzędnych</i>	
M Darkthrone, <i>A Blaze in the Northern Sky</i> , 1992, Peaceville Records		XVI. PRZYSZŁOŚĆ	(s. 106/107)
VII. MOTYW		V Obraz wygenerowany przez program <i>Google Deep Dream</i> , <a href="https://www.fastcompany.com/3048941/why-googles-deep-dream-ai-hallucinates-in-dog-faces">https://www.fastcompany.com/3048941/why-googles-deep-dream-ai-hallucinates-in-dog-faces</a>	
VIII. GEOMETRIA	(s. 70/71)	W <i>Ile zwierząt można znaleźć w losowym obrazie 3D?</i> , <a href="https://blog.wolfram.com/2017/02/23/how-many-animals-and-arp-imals-can-one-find-in-a-random-3d-image/">https://blog.wolfram.com/2017/02/23/how-many-animals-and-arp-imals-can-one-find-in-a-random-3d-image/</a>	
N Hendrik Goltzius, <i>Tuscus</i> , z cyklu <i>Equile Ioannis Austriaci</i> , ok. 1579, miedzioryt, 21,5 × 27,2 cm, British Museum, Londyn		X <i>Crypto Punks</i> – 10 000 unikalnych, kolekcjonerskich postaci z dowodem własności przechowywanym w blockchainie <i>Ethereum</i> , <a href="https://www.larvalabs.com/cryptopunks">https://www.larvalabs.com/cryptopunks</a>	
O Schematy modułowych matryc cykli <i>Temporary impressions</i> i <i>Impressions</i>			
IX. RZEMIOSŁO	(s. 72/73)		
P Claude Mellan, <i>The Virgin</i> , miedzioryt, 46,20 × 30,16 cm, Carnegie Museum of Art, Pittsburgh			
Q Czesław Ślania, <i>World's Heavyweight Boxing-Champions</i> , 1963, seria 23 prywatnych grawiur, <i>Czesław Ślania. Antologia jubileuszowa</i> , Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, 2021			
X. TRENING	(s. 74/75)		
R Abraham Bosse, <i>On the Manner of Etching with Acid and with a Burin, and of Dark-Manner Engraving</i> , 1645, RISD Museum, Providence, Rhode Island			
S Treningowe matryce graficzne, rytowane w PET			

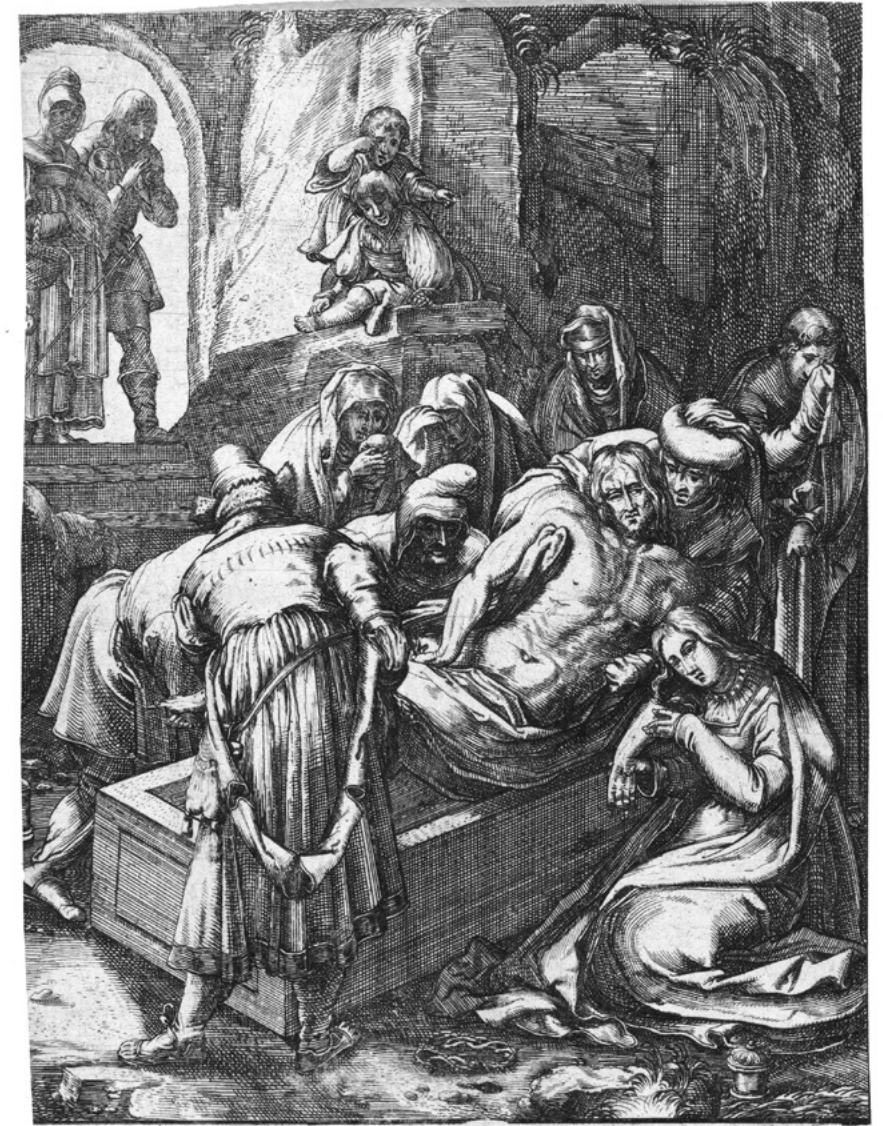


**XIX. ILUSTRACJE**

A



B



*Hic Domino fidus Nicodemus, et almus Ioseph  
 Componunt munda sindone membra Dei  
 Unquentisq; novo tumulo decorata reclinant  
 Heu, matri prebit pectora mæsta dolor*

C



D





E



62

F →





Master E.S.  
*Samson and Delila*

xv w.

Martin Schongauer  
*The Resurrection*

ok. 1480

Albrecht Dürer  
*Melencolia I*

1514

Giulio Campagnola  
*The Old Shepherd Lying  
in a Landscape...*

ok. 1500–1515

Marcantonio Raimondi  
*Joseph Fleeing from  
Potiphar's Wife*

ok. 1515–25

Cornelis Cort  
*The Drunkenness of Noah*

1560

Hendrik Goltzius  
*Labour and Industry*

ok. 1480

Claude Mellan  
*Delilah Cutting  
Samson's Hair*

ok. 1600

Paulus Pontius  
*Daniel Mytens*

ok. 1640

Robert Nanteuil  
*Stephanus Jehandot  
de Bartillat Regi*

1666



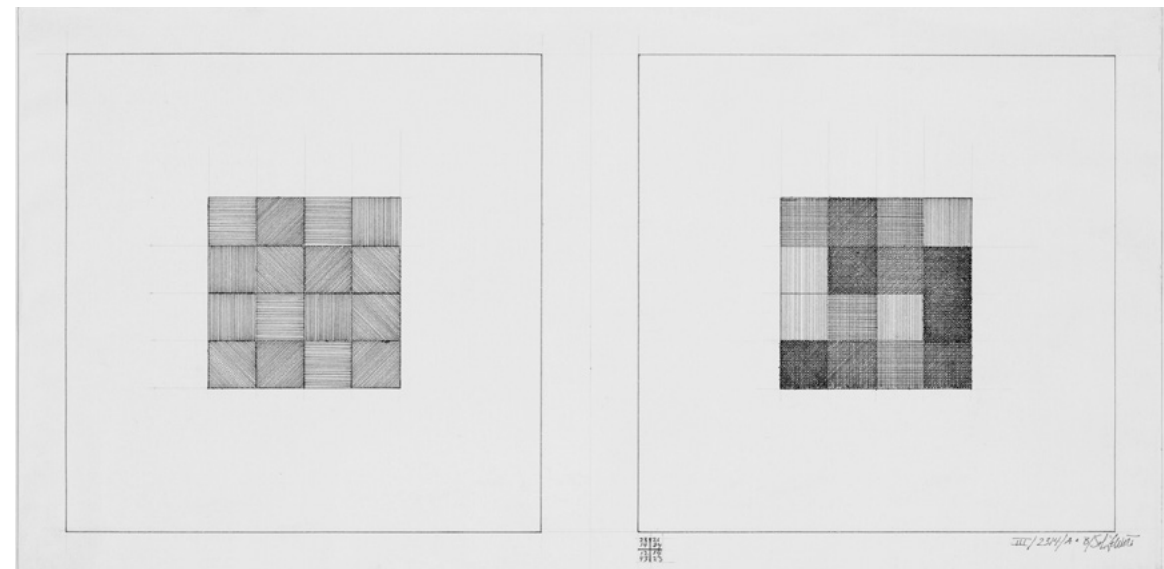
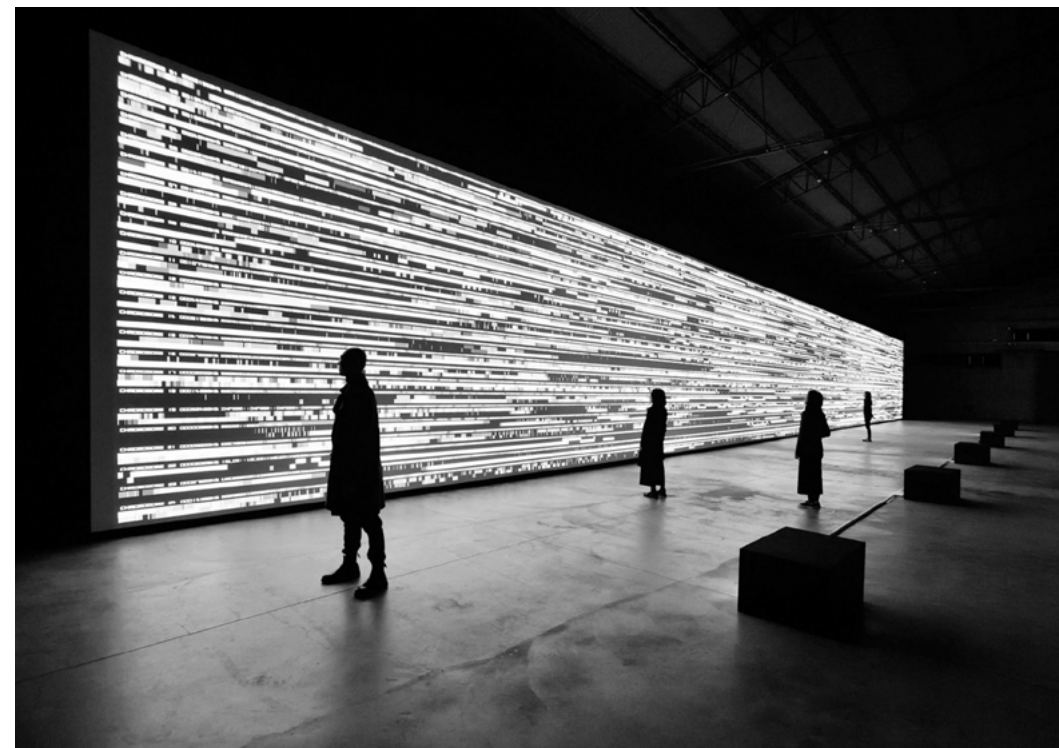
J



H ↑

I ↓

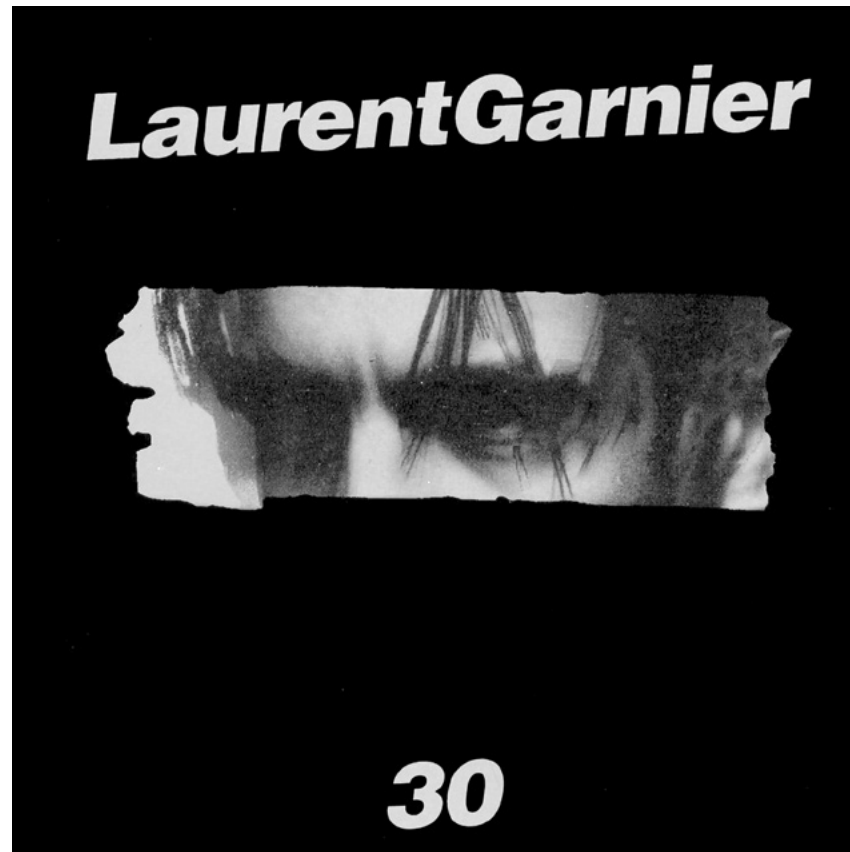
K



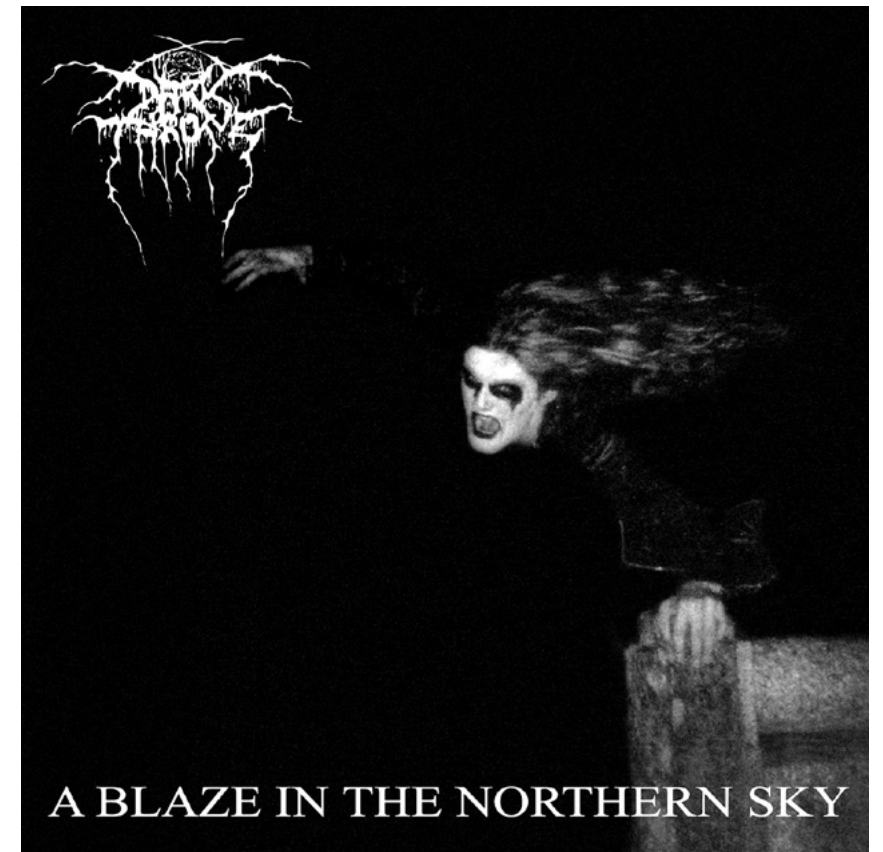
REPRODUKCIJA ŚLADU

V. INSPIRACJA

L



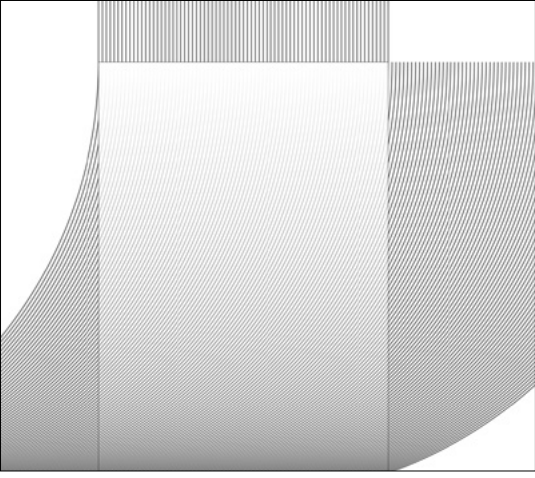
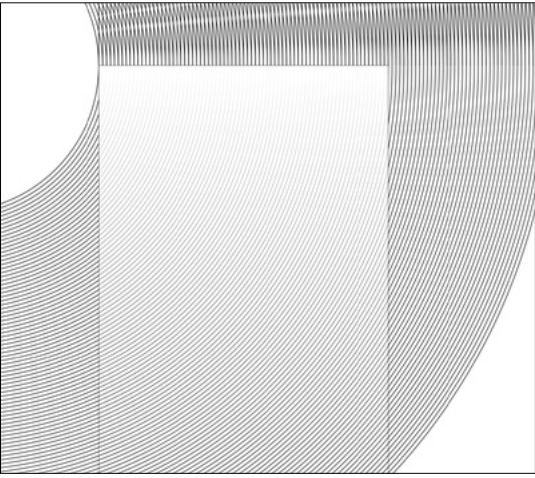
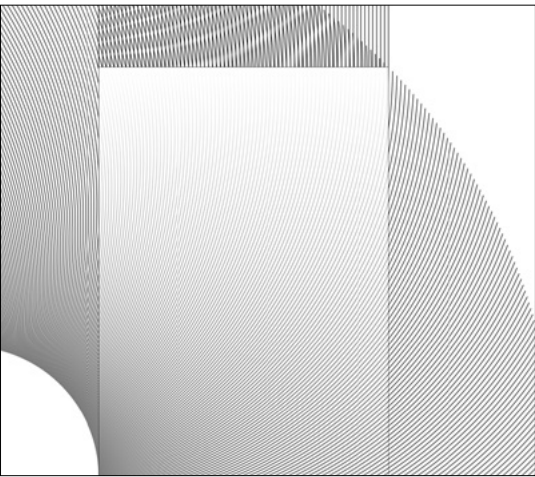
M





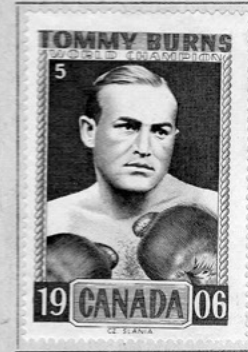


N





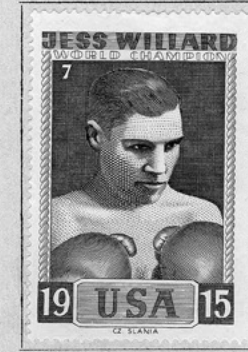
REPRODUKCIJA ŚLADU



Född 1881 i Canada.  
Längd 171 cm □ Vikt 81,7 kg.  
Slog Marvin Hart □ P. 20 r.



Född 1878 i USA.  
Längd 188 cm □ Vikt 89 kg.  
Slog T. Burns □ KO 14 r.



Född 1881 i USA.  
Längd 199 cm □ Vikt 104,4 kg.  
Slog J. Johnson □ KO 26 r.



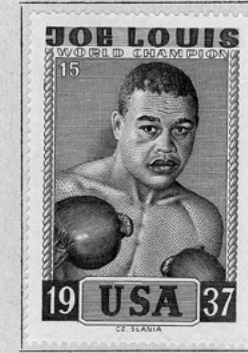
Född 1895 i USA.  
Längd 187 cm □ Vikt 84,9 kg.  
Slog J. Willard □ KO 3 r.



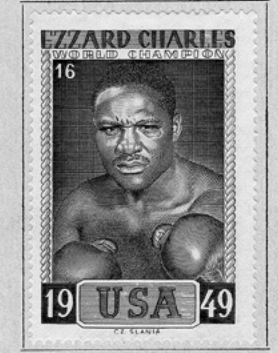
Född 1909 i USA.  
Längd 189,5 cm □ Vikt 94,9 kg.  
Slog P. Carnera □ KO 11 r.



Född 1905 i USA.  
Längd 190,5 cm □ Vikt 88 kg.  
Slog M. Baer □ Poäng 15 r.



Född 1914 i USA.  
Längd 188 cm □ Vikt 89,6 kg.  
Slog J. Braddock □ KO 8 r.



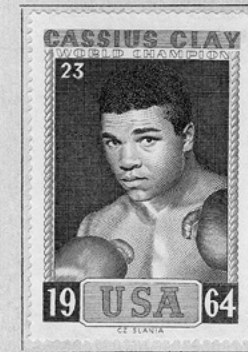
Född 1921 i USA.  
Längd 183 cm □ Vikt 83,6 kg.  
Slog J. Walcott □ Poäng 15 r.



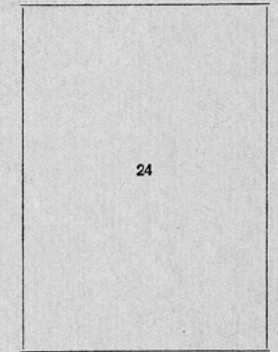
Född 1935 i USA.  
Längd 183 cm □ Vikt 87,1 kg.  
Slog I. Johansson □ KO 5 r.



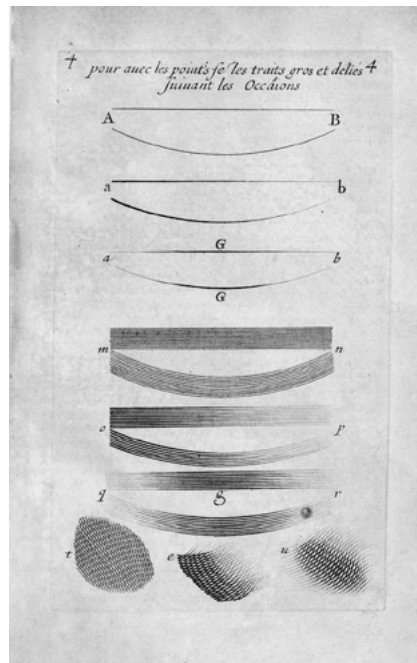
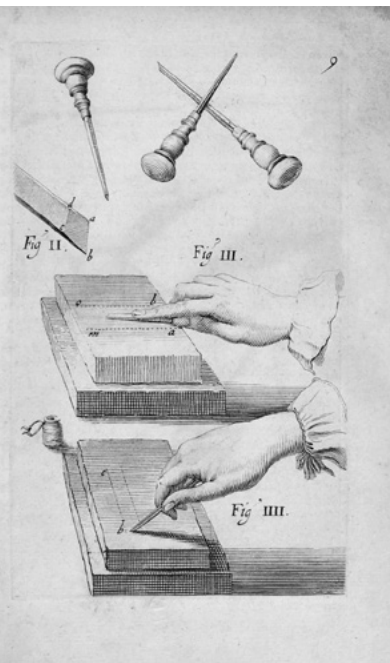
Född 1934 i USA.  
Längd 185 cm □ Vikt 97,2 kg.  
Slog F. Patterson □ KO 1 r.



Född 1942 i USA.  
Längd 190 cm □ Vikt 95,6 kg.  
Slog Sonny Liston □ KO 7 r.







TEMPORARY IMPRESSIONS

modułowa instalacja graficzna, 2020

(s. 78–83)

IMPRESSIONS

cykl miedziorytów, 2021

(s. 84–89)

CENTRUM

modułowa instalacja świetlna, 2021

(s. 90–95)

SPHERES

cykl miedziorytów, 2021

(s. 96–101)

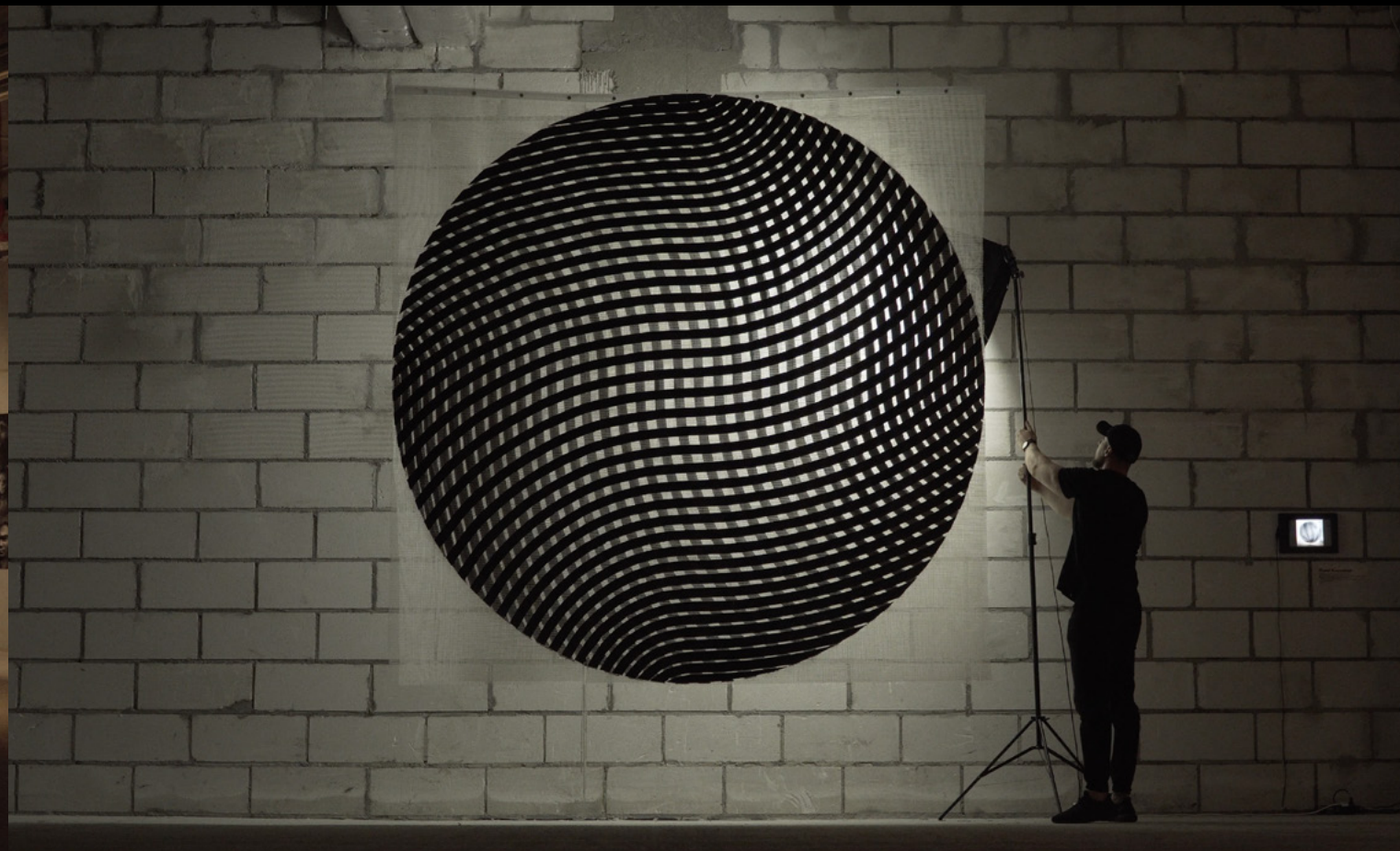






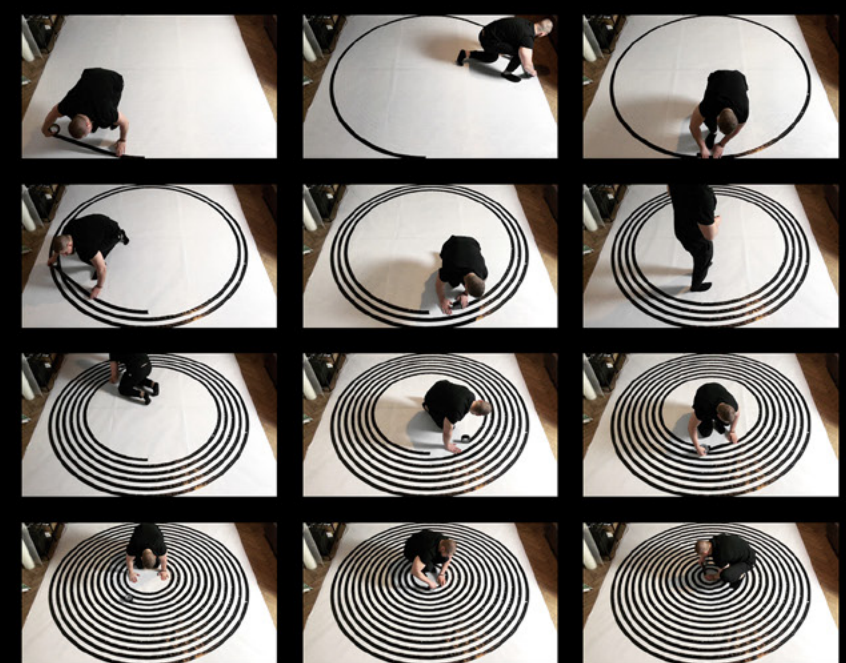
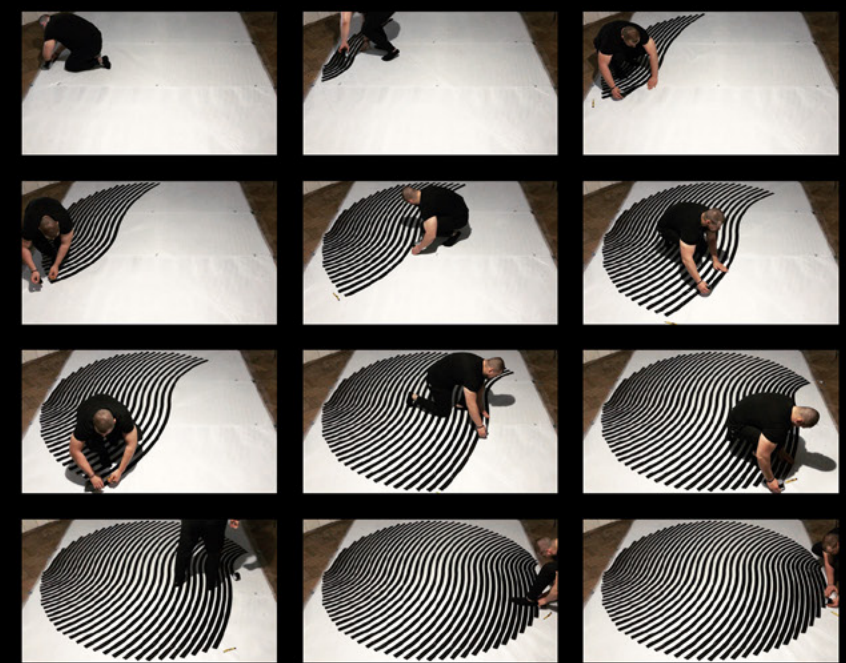
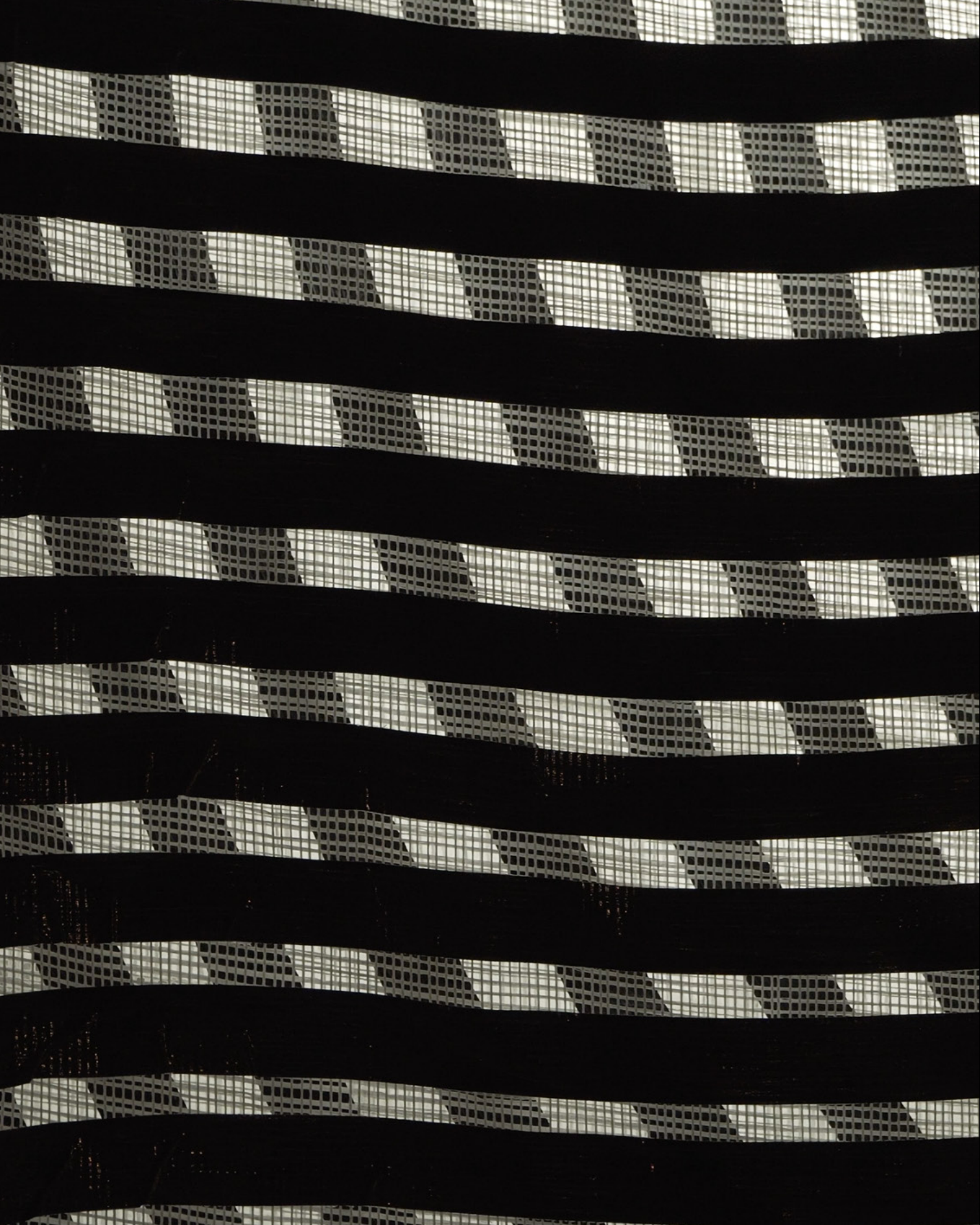


REPRODUKCYA ŚLADU

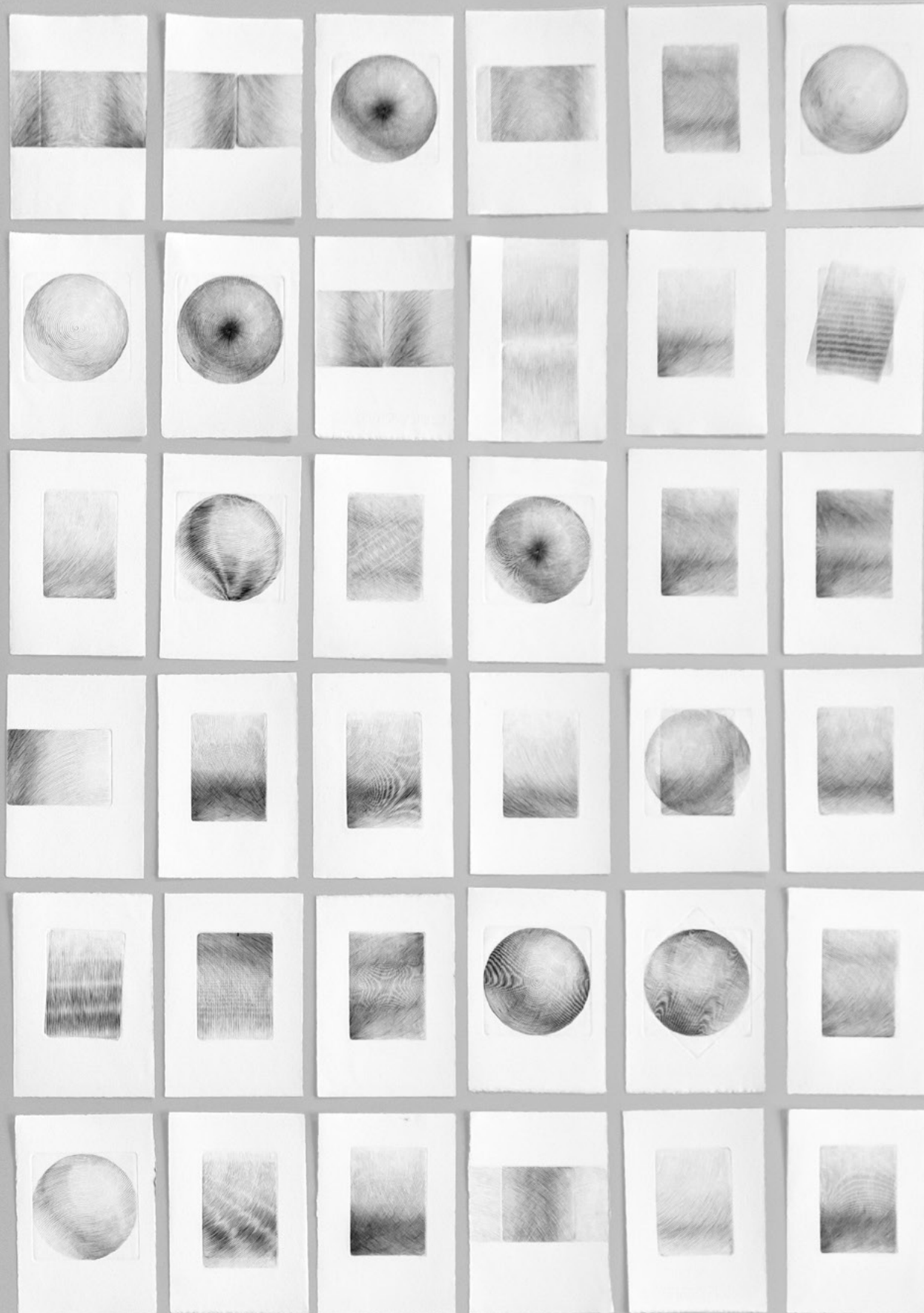
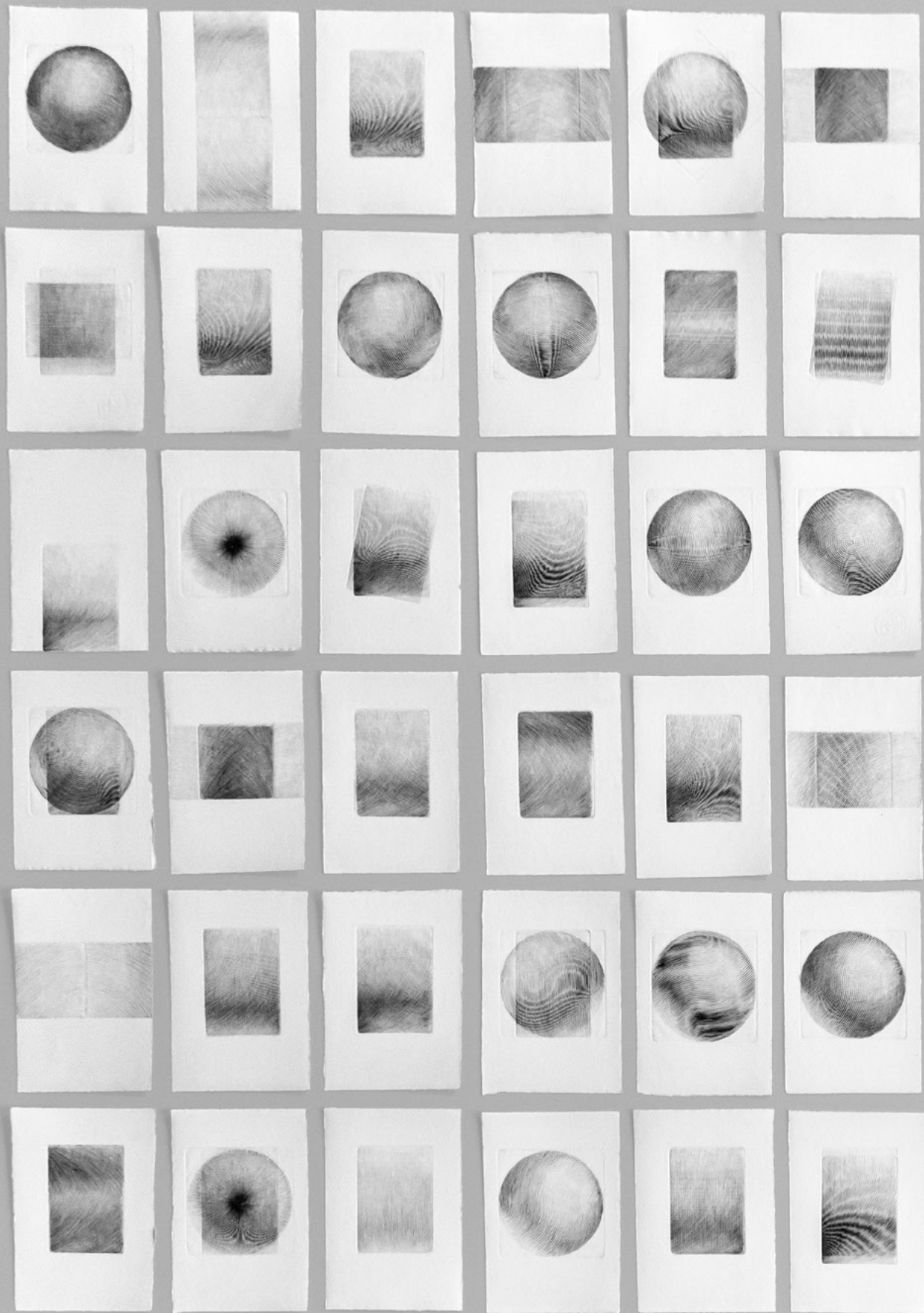


XI. TEMPORARY IMPRESSIONS

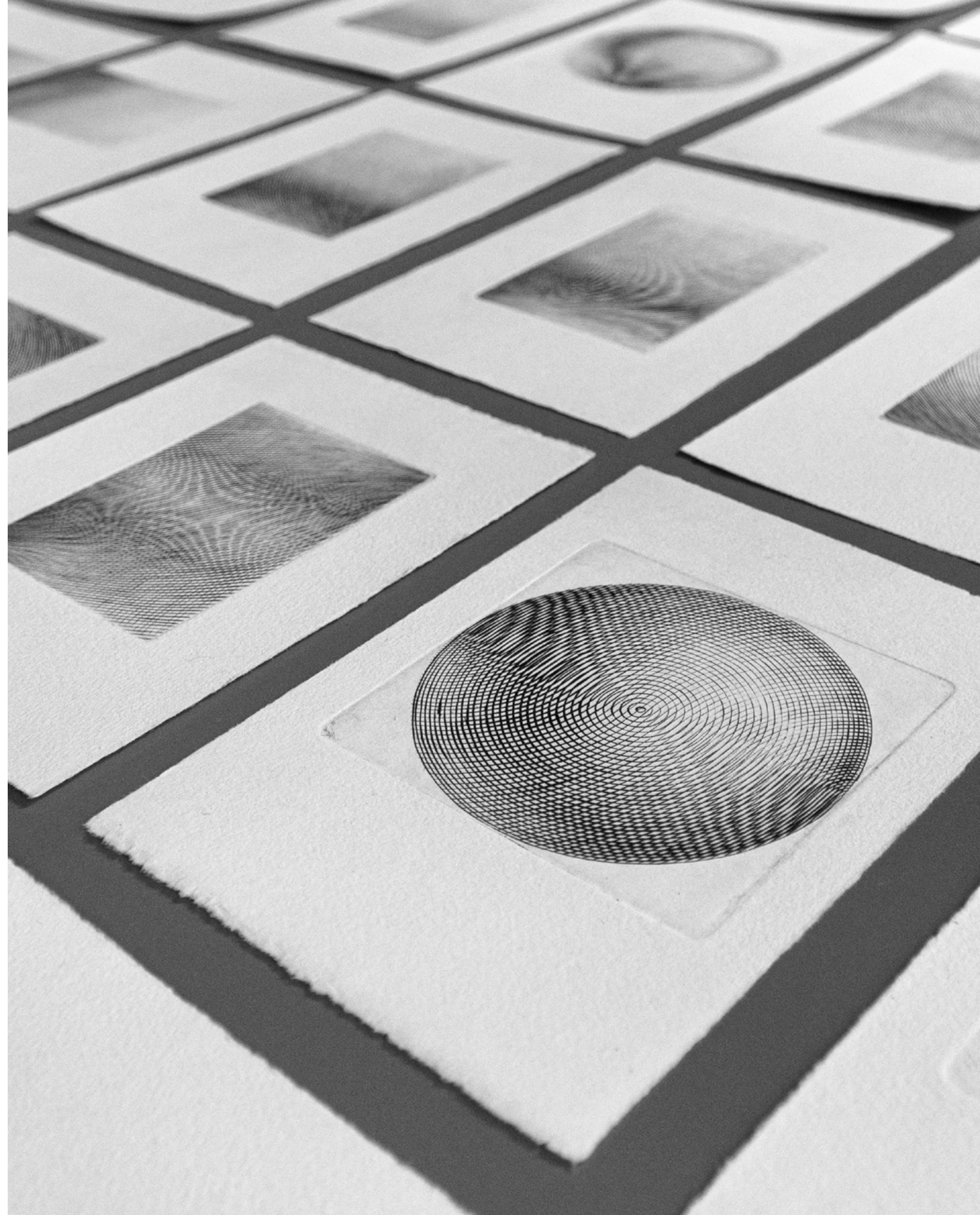








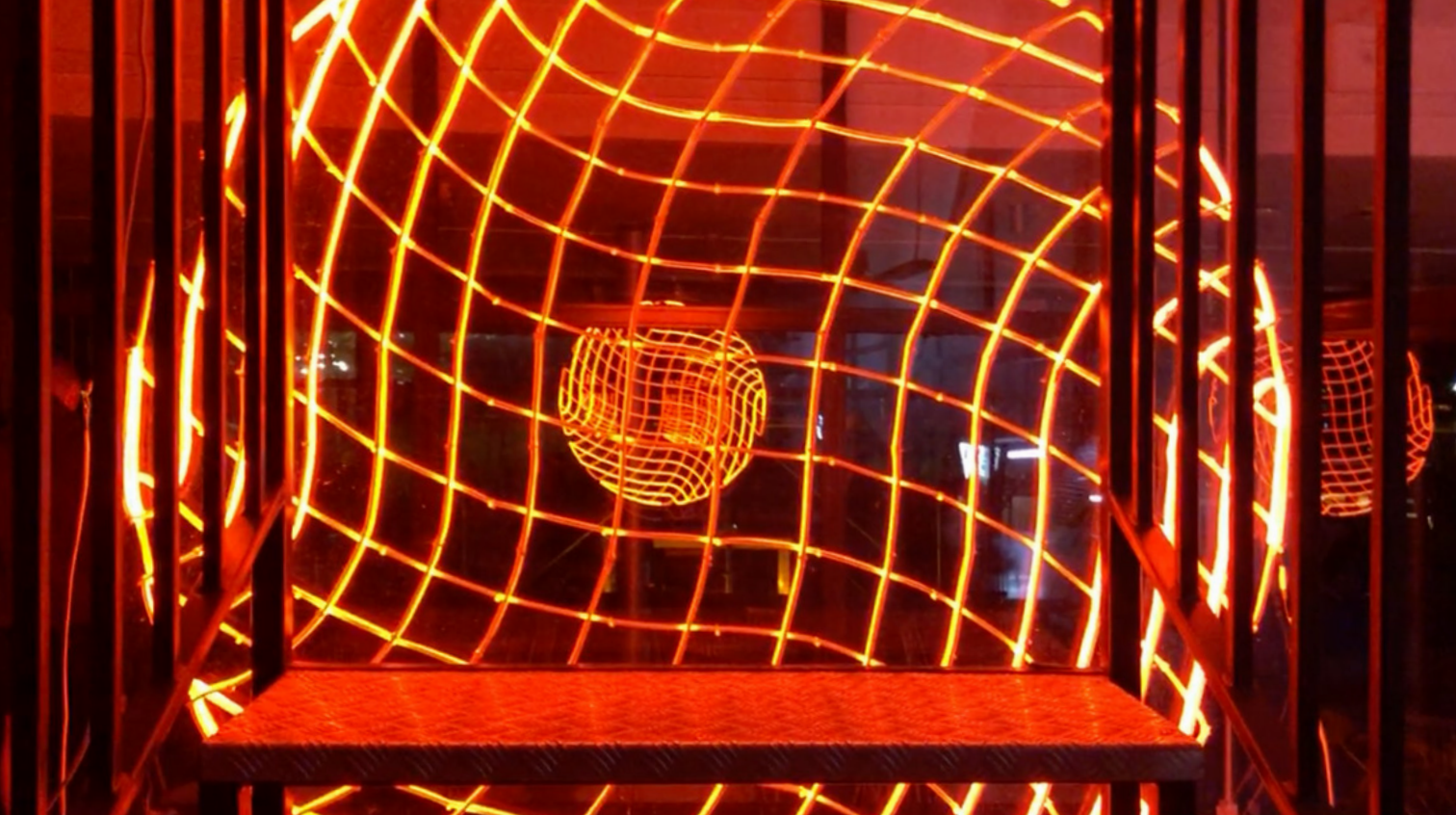








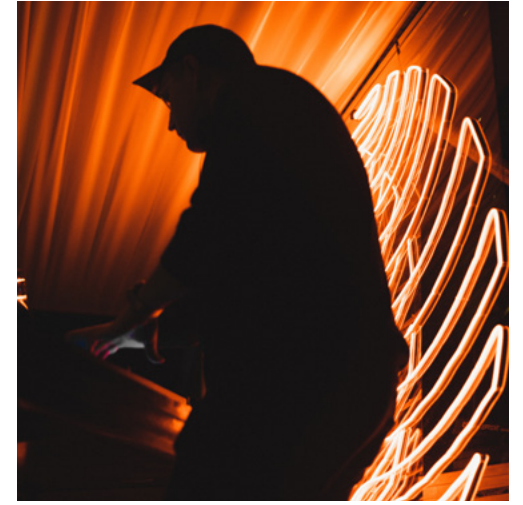




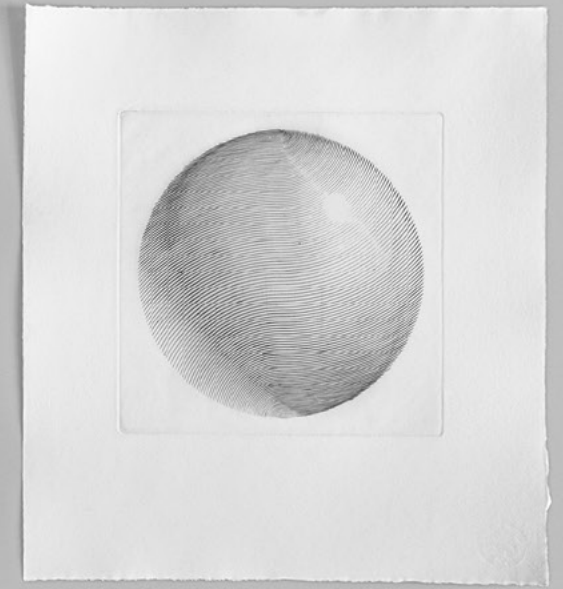
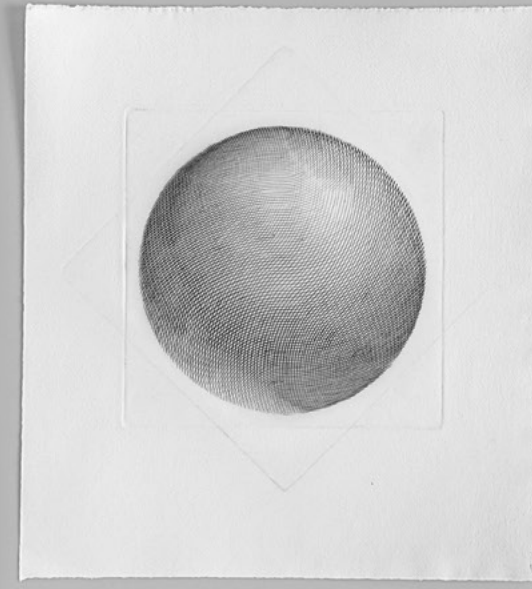
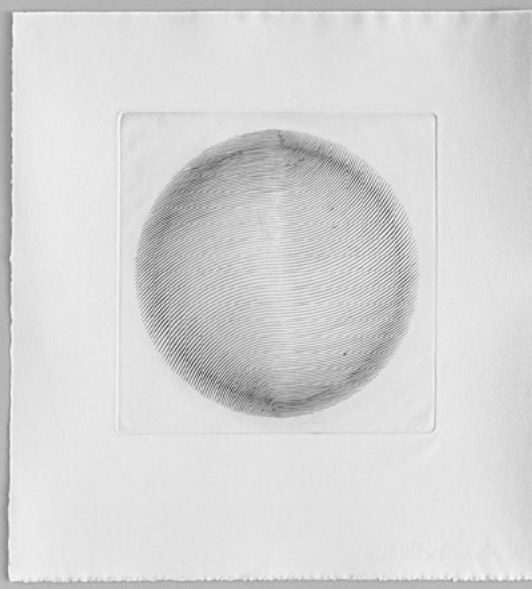
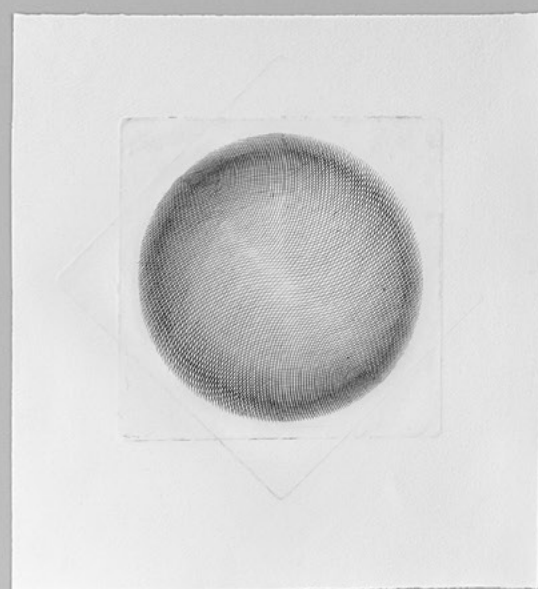
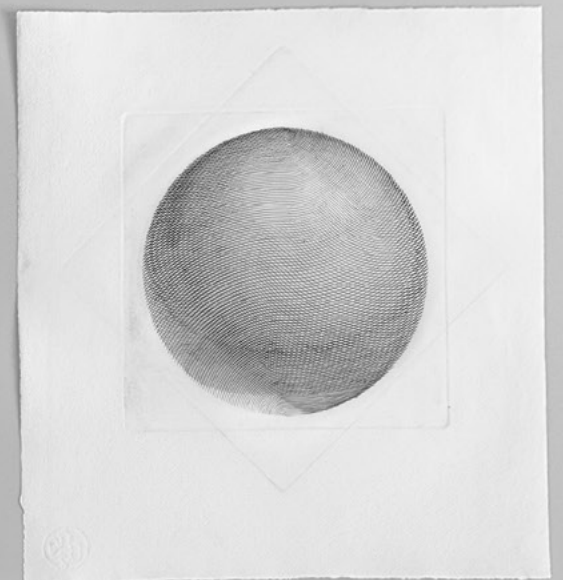
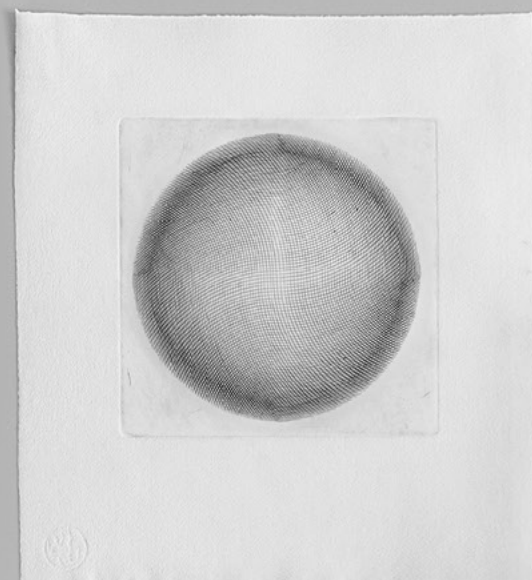
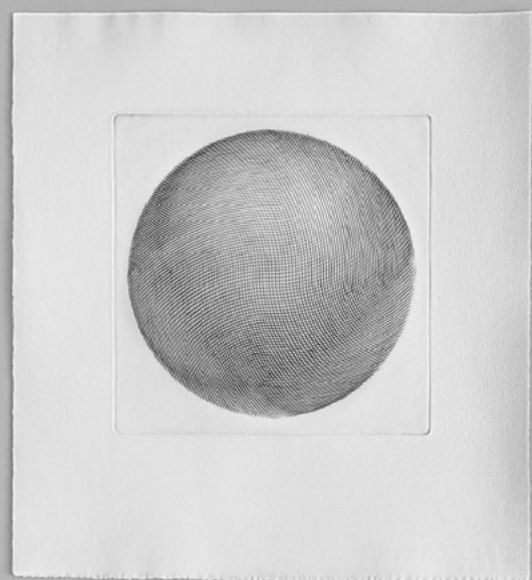
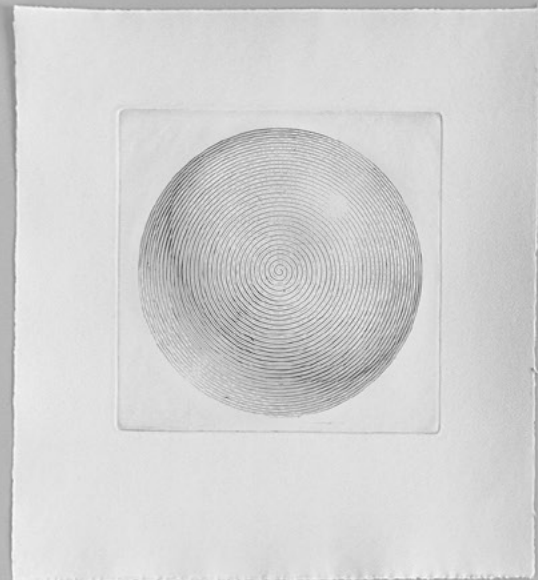
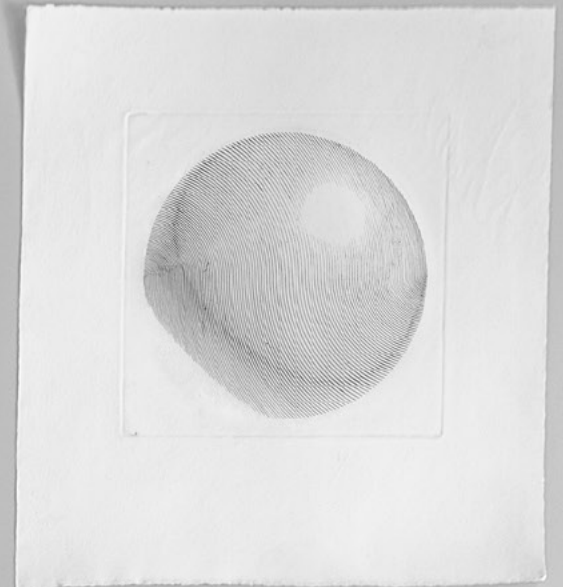
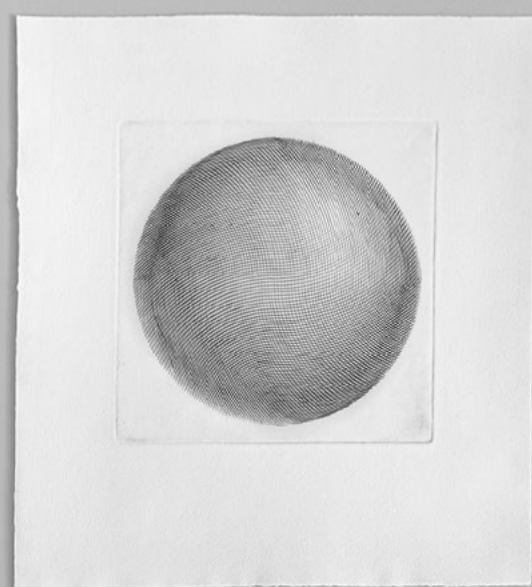
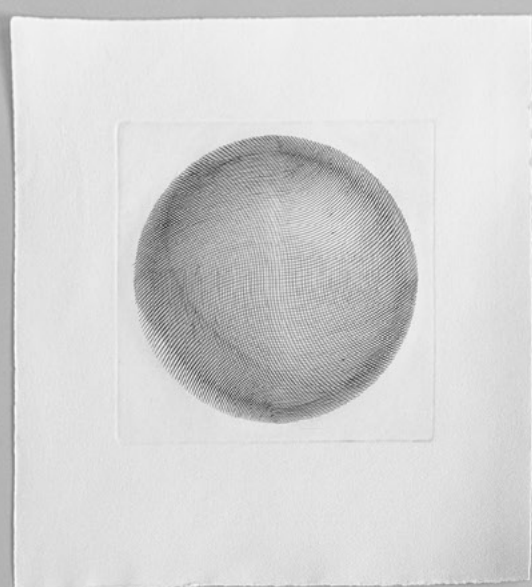
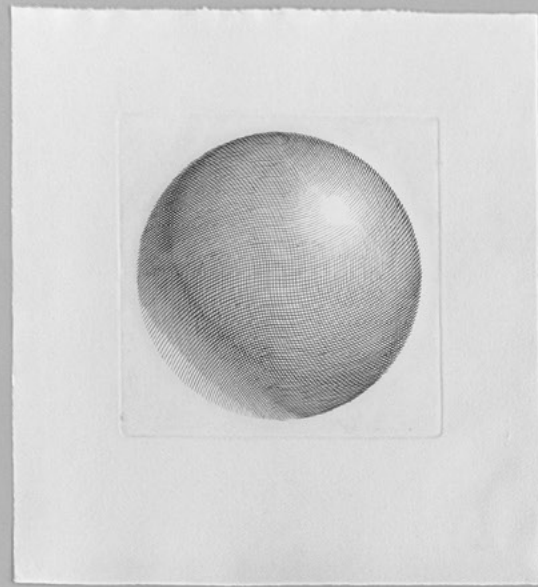




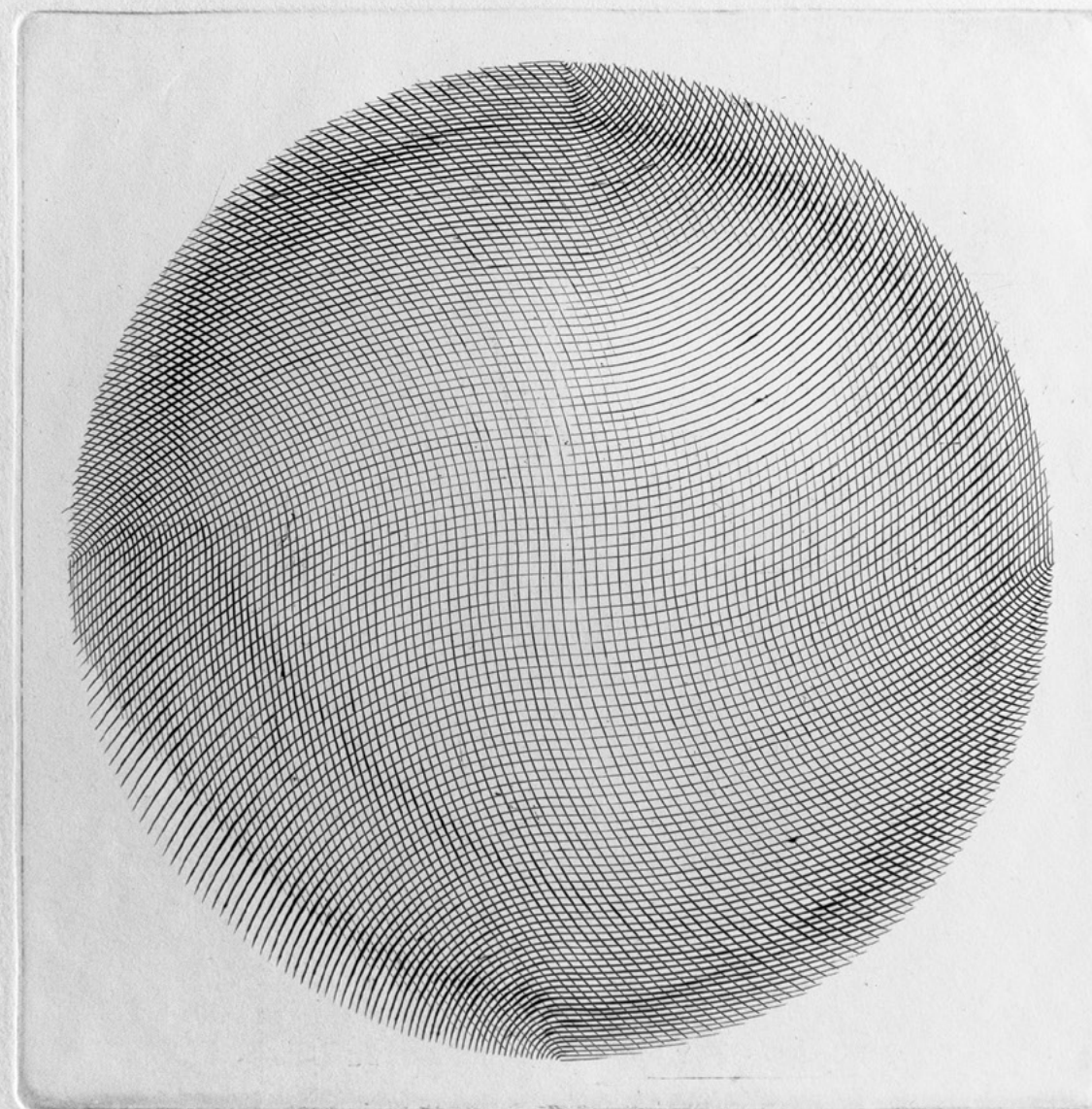
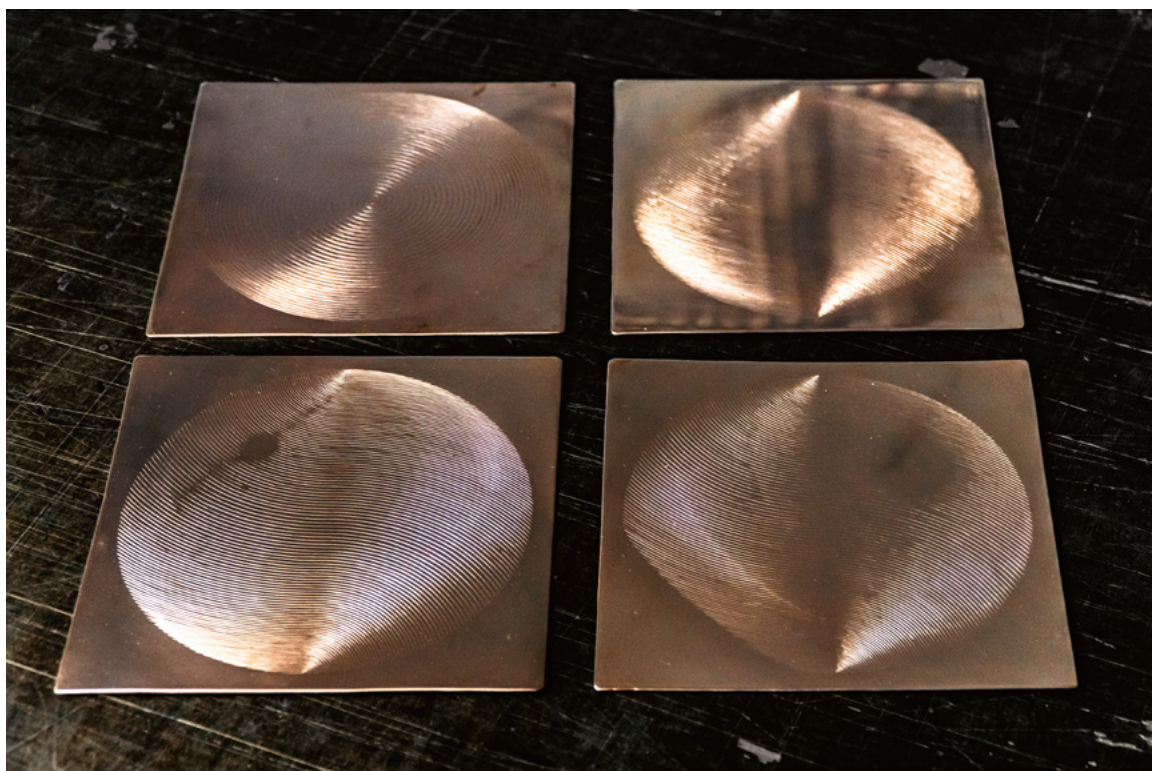




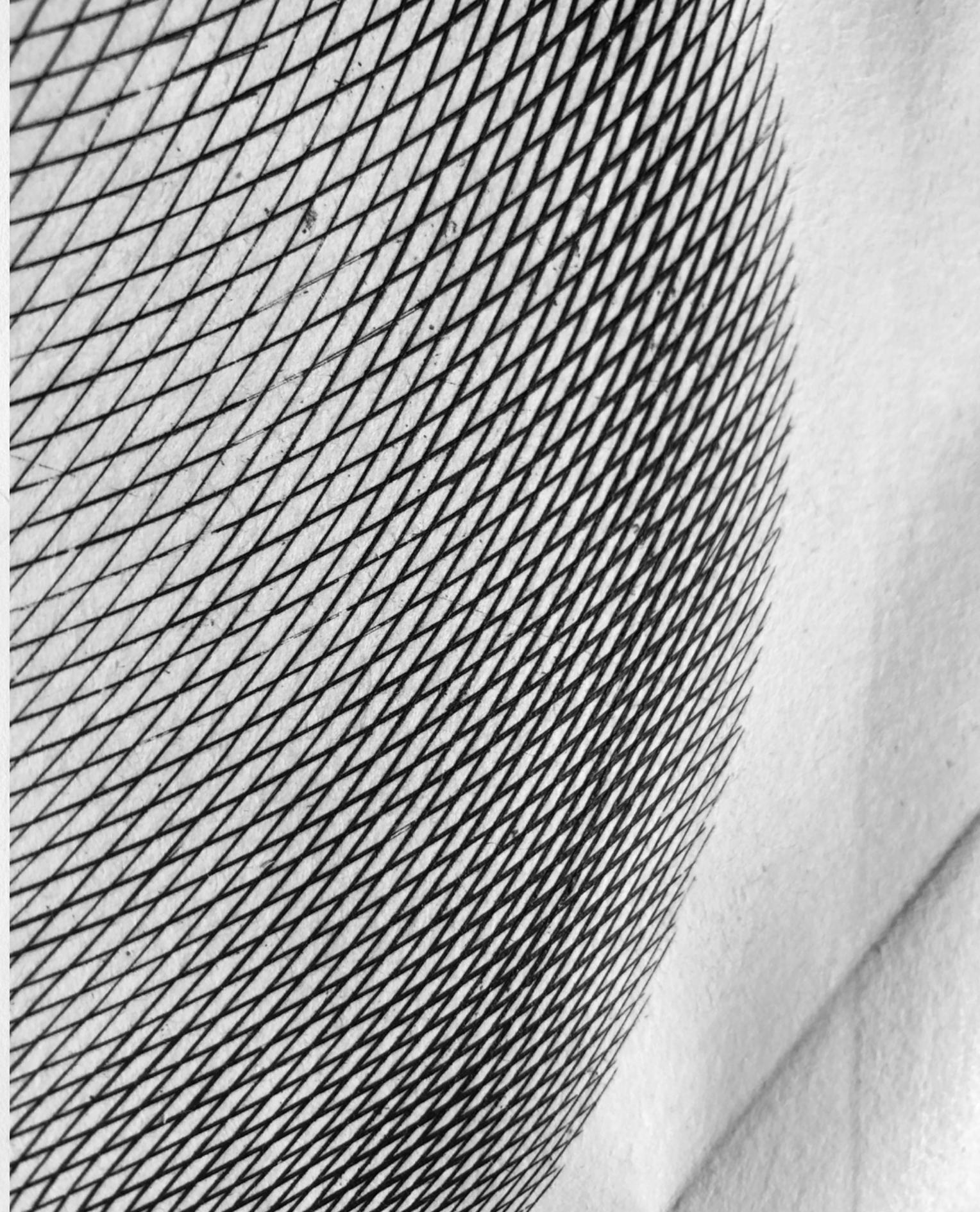
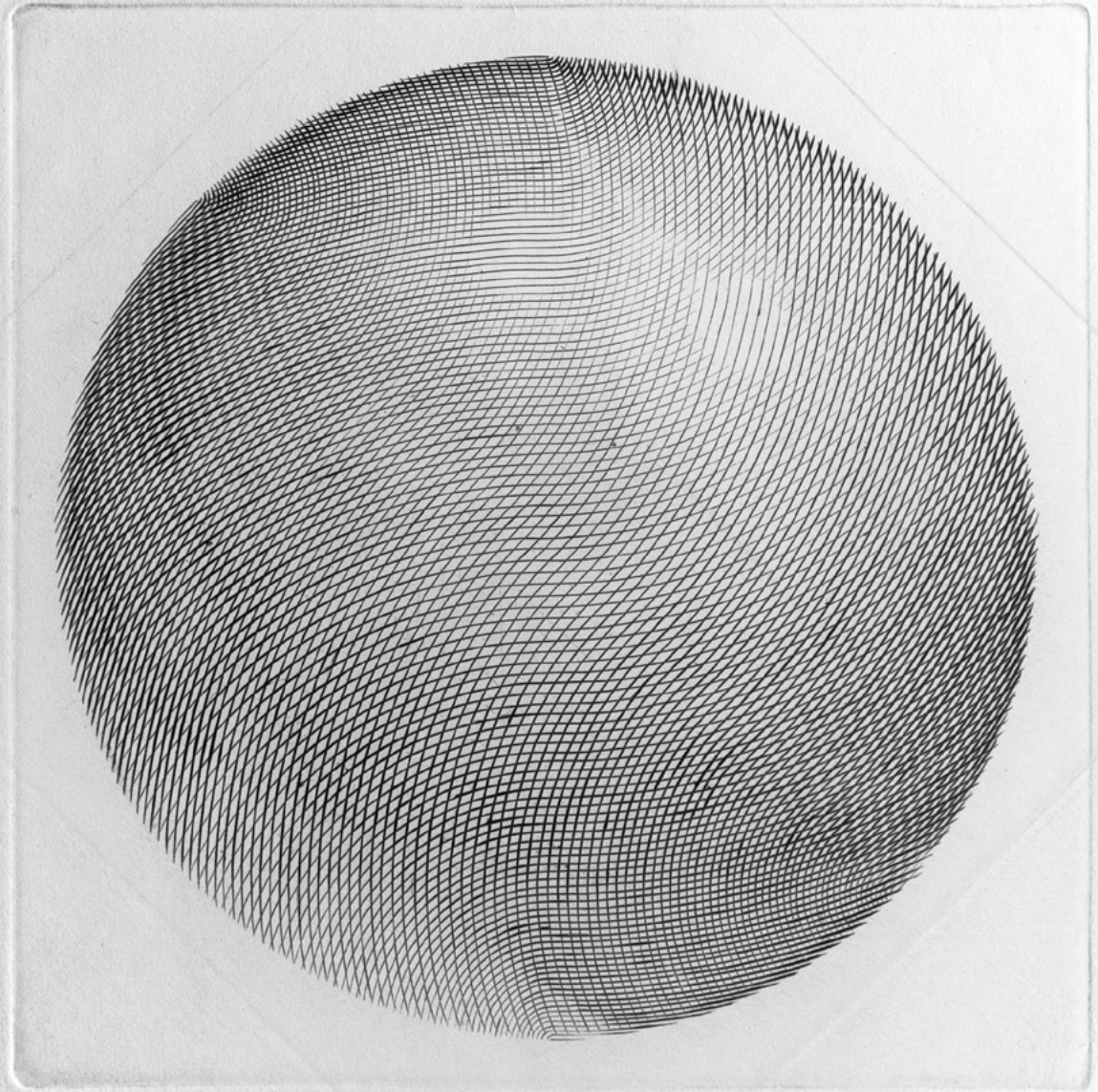






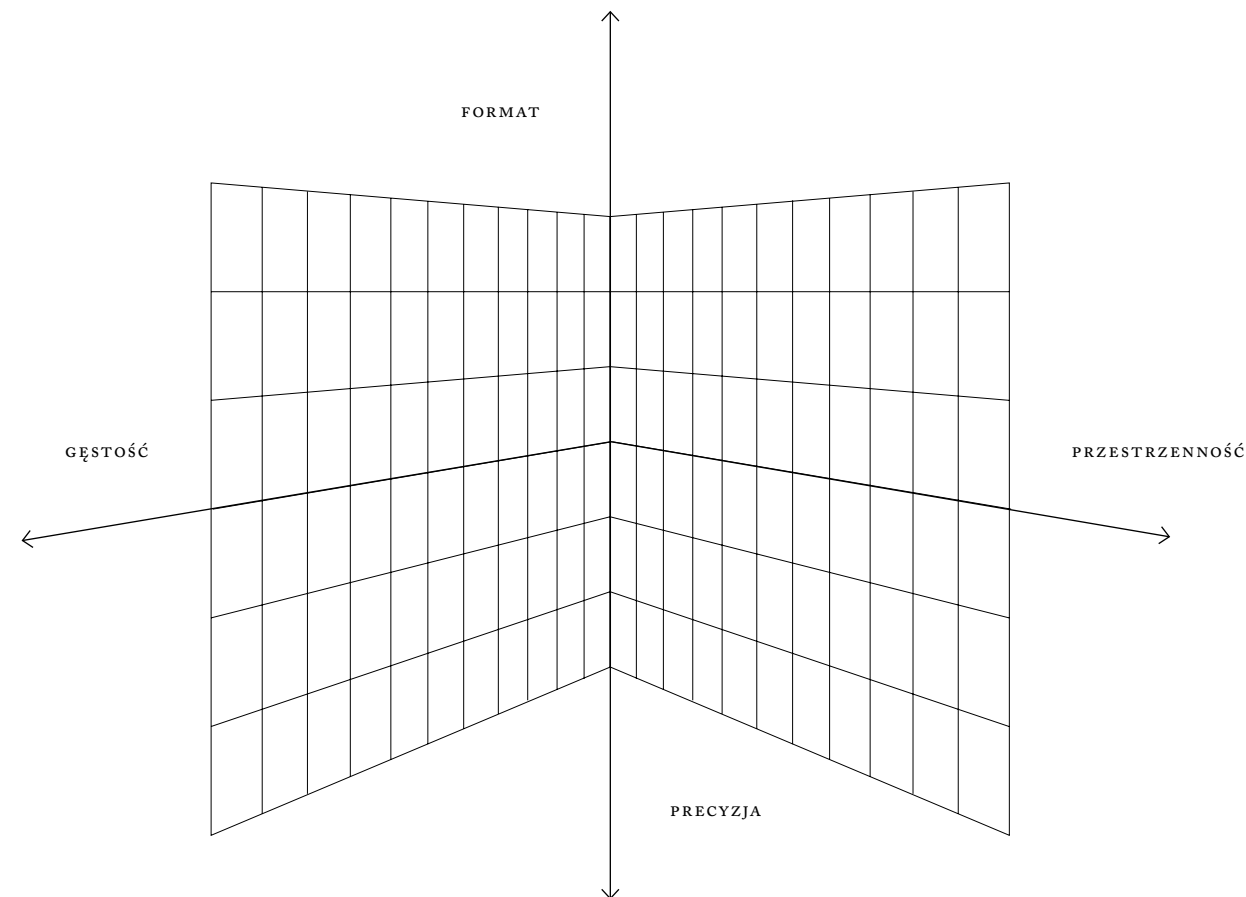






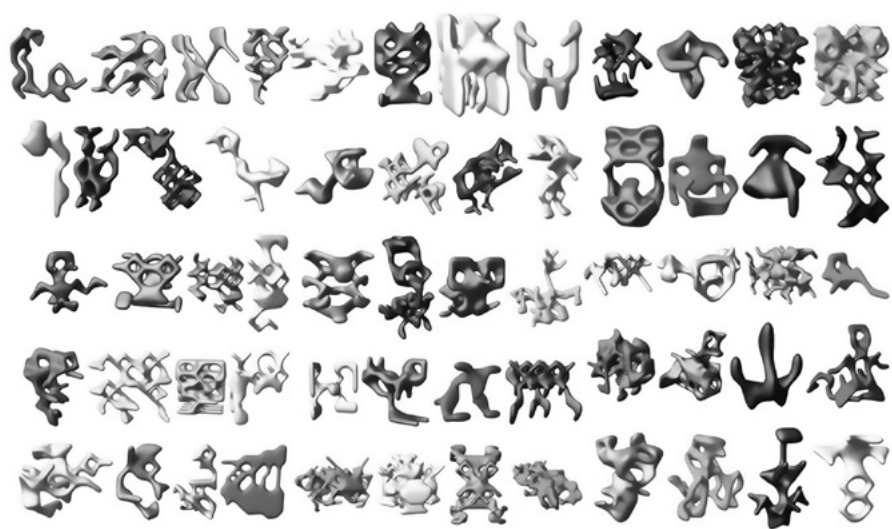








V ↑



W →





