

Stefan Paruch

Autoreferat

Stefan Paruch

2017

Spis treści

Malarstwo a praktyka malarska.....	3
Dwie tradycje.....	4
<i>Hommage à Strzemiński.....</i>	8
electronichommage.pl.....	12
<i>Hommage à Bruszewski.....</i>	13
<i>Hommage à Malewicz.....</i>	17
Dalecy Bliscy.....	18
Narracje.....	20
Natura.....	21
Wykresy.....	21
Przedmioty.....	22
Zeszyty dla modelarzy.....	22
Figura człowieka.....	23
Studio.....	25
Zakończenie.....	26
Bibliografia.....	27

Malarstwo a praktyka malarska

Chciałbym rozróżnić dwie rzeczy. Malarstwo i malarską praktykę artystyczną. Dzisiaj wciąż utożsamiamy te dwa osobne zagadnienia myśląc o malarstwie. Zawiera się to w nazywaniu ciągle jeszcze malarza artystą i postrzeganiu jego roli w kontekście współczesności, w której artysta nie potrzebuje warsztatu malarskiego do zajmowania się sztuką. Chciałbym wyraźnie oddzielić malowanie, które przykładając kategorie z początku XX wieku możemy rozumieć jako czyste malarstwo, od praktyki artystycznej, którą można definiować jako budowanie sensów wokół obrazu ale nie będących jego immanentną częścią. To drugie pojęcie związane jest z badaniem funkcji obrazu, kontekstów w jakich może być umieszczony, jaką rolę może spełniać w czasach, gdy nie jest już podstawowym medium odwzorowującym rzeczywistość. W tej drugiej kwestii zawiera się też refleksja nad poszczególnymi elementami składowymi malowania, które wyjęte poza malarski kontekst obrazu używane są na potrzeby innych praktyk wizualnych. Myślę tu o potencjale intermedialnym zawartym w języku malarstwa, który ujawnia się gdy wpisujemy go w inne media. Rzeczą, która powoduje obraz malarski i wynika z jego siły oddziaływania jest jego cecha wyjątkowej referencyjności. Namalowany obraz po prostu zawsze jest i będzie z góry ustalonym punktem odniesienia dla wszystkich innych przejawów wizualności. Jarosław Modzelewski powiedział kiedyś, że malarstwo wzmacnia przekaz. Myślę, że na tym polega niezwykłość tego medium. Śmiało można powiedzieć, że coraz mniej dzisiaj znaczy, ale to nie umniejsza faktu, że zawsze działa najsilniej ze wszystkich artystycznych przejawów wizualności. Dowodzona przeze mnie referencyjność przynależy i do samego malarstwa, i do wyróżnionych praktyk artystycznych wykonywanych wokół obrazu. Wynika z niego samego ale powoduje konsekwencje wychodzące poza jego ramy.

Rozdzielenie malarstwa od pojęcia malarskich praktyk artystycznych jest wygodną figurą retoryczną pozwalającą rozważyć miejsce malarstwa w współczesnej kulturze wizualnej. Obraz dawno przestał być tożsamy z malarstwem, a praktyka malarska jeśli chce, to nie musi już mierzyć się z problemem odwzorowywania świata i ponosić w związku z tym rozlicznych konsekwencji. Malarz może za to przyglądać się samemu sobie. Wiecznie o sobie przypominać. Zadawać pytanie o swoją rację bytu. Egzystencjalna i moralna możliwości to wartości, które się nie zużywają. Potęga medium malarskiego oraz to, jak oddziałuje na inne dziedziny sztuki jest szczególna. Ta perspektywa odnosi

również do mojego postrzegania i uprawiania sztuki w ramach malarskiego medium. Przechodzę płynnie od klasycznego płótna do obrazu elektronicznego. Blejtramy obciążone płótnem mogą być częścią instalacji, czy wideo używającego archetypicznych znaków malarskich, elementem gry. Genezą właściwie każdej decyzji artystycznej jest moja tożsamość malarza. Tradycja, problematyka, sposób szukania odpowiedzi na pytania, które sobie zadaję, mitologia sztuki przywołująca żywoty malarzy, w których dziełach się przeglądam, wszystko to mnie wypełnia, zawsze wracam do malarstwa.

Dwie tradycje

Szukając bibliograficznej podstawy dla tej rozprawy, zrozumiałem, że rozważając czym jest malarstwo w naszym kraju tkwimy zawsze pomiędzy dwiema postawami zawartymi w *Teorii widzenia*¹ Władysława Strzemińskiego oraz w *Patrząc*² Józefa Czapskiego. Obie książki napisali malarze reprezentujący skrajne wobec siebie postawy. Możemy ten antagonizm nazywać sporem tradycjonalistów z modernistami, kapistów z konstruktywistami, czy kolorystów z abstrakcjonistami geometrycznymi. Dzisiaj w XXI wieku, gdy malarstwo nie ma tej siły bezpośredniego oddziaływania, dawne nimożje są już tylko anegdotami z przeszłości, a w sztukach wizualnych wielość postaw jest tak ogromna, że trudno rozpoznać ów konflikt. Jestem przekonany, że w genotypie artystycznym każdego z Nas jest zapisana, któraś z tych dwóch tradycji. Przekazywana podskórnie w akademiach naznacza wykształcenie artystyczne. Chcąc nie chcąc musimy wyrobić sobie autonomiczną postawę wobec tej kwestii. Zrozumienie, z której tradycji się wywodzimy albo, które elementy jednej z tych dwóch postaw są częścią naszej tożsamości, jest jednym z elementów stawania się świadomymi twórcami.

Sprawdzając zaproponowany przeze mnie według tego proszczonego schematu podział malarstwu czystemu można rzypisać opowiedzenie się po stronie Józefa Czapskiego, a współczesnym praktykom wizualnym - wpisanie się w myślenie Władysława Strzemińskiego. Obie postawy wynikają z uprawiania malarstwa. Wychodzą w sumie z tego samego. Są konsekwencją patrzenia, tego specjalnego aktu odbierania rzeczywistości przybliżającego widziane rzeczy, nadającego rangę, wyróżniającego znaczenia. Malowanie, które w tym sensie jest tożsame z badaniem rzeczywistości poprzez poddanie

1 Strzemiński W., *Teoria widzenia*, wyd. MS, Łódź 2016

2 Czapski J., *Patrząc*, wyd. Znak, Kraków 1996

porządkowi plastycznemu tego co widzimy. Prawa natury stają się tożsame z zasadami konstruowania obrazu. Tytuł zbioru esejów *Patrzac* Józefa Czapskiego jest tu znaczący ale ten wyjątkowy sposób rozumienia rzeczywistości jest wspólny również Strzemińskiemu. Inne są tylko wybory estetyczne, które z przyglądania się światu za pomocą malarskiego aparatu oznawczego wynikają. Różne też jest postrzeganie roli sztuki. Strzemiński widział w niej narzędzie zmiany społecznej, Czapski drogę do przywrócenia wewnętrznego porządku rzeczom i nadania im poetyckiej interpretacji.

Będąc, więc prawnukami Czapskiego i Strzemińskiego przyjrzyjmy się książkom które wybrałem jako wiodące w moim tekście. Obie w jakimś sensie nie są doskonałe. *Teoria widzenia* niedokończona, redagowana i uzupełniana po śmierci Strzemińskiego, ma ambicje bycia zbiorem zasad konstruowania obrazu. Ma charakter naukowy, całościowy. Prezentuje nowoczesny program zrozumienia plastyki jako języka opisu rzeczywistości. Jest również medytacją nad przeszłością, oraz refleksją nad teraźniejszością podszytą wiarą w lepszą przyszłość. Aspirując do obiektywnego opisu świata opowiada się po konkretnej stronie. Uwikłana jest w lewicową ideologię tak przecież bliską radykalnym ruchom awangardowym. Nie dezawuuje to wartości też Władysława Strzemińskiego, ale pozycjonuje w szerszym kontekście kulturowym. Niedoskonałość wynika właśnie z radykalności postawy. Trudno zamknąć się w idealnym schemacie, gdy często rzeczywistość nie przystaje do oczekiwań, a temperament artystyczny wykracza poza określoną strukturę.

Patrzac Józefa Czapskiego to zbiór esejów. Większość z nich stanowią literackie portrety przyjaciół z Komitetu Paryskiego. Ma dość luźną formę. Poszczególne opowieści są historiami o malarzach takich jak Zygmunt Waliszewski, Jan Cybis, czy Tadeusz Pruszkowski. Czapski, przywołuje anegdoty z ich życia, opisuje obrazy, stara się zrozumieć artystyczne wybory kolegów. Osoby opisywane przez Czapskiego to w dużej części przyjaciele z Komitetu Paryskiego, grupy artystów, byłych studentów Pruszkowskiego, którzy na kilka lat (1924-31) wyjeżdżają do Paryża i w cieniu przeszłości zamkniętej w muzeach oddają się czystemu malarstwu w centrum artystycznego świata. Czapski odbywa podróż w przeszłość ożywiając swoją młodość. Przyglądamy się wielkim postaciom, towarzyszącym im obrazom jakbyśmy przechadzali się po Luwrze. Mamy do czynienia z prywatną wycieczką po osobistym muzeum Czapskiego. Oglądamy wrażeniowe, niemal rysunkowe zapisy z życia malarzy. Pisane żywą, wyraźną kreską. Notatki, które są szkicami z obrazów

przyjaciół, z ich życia. Są też portretami samego autora z tamtego czasu. Nie można tu nie przywołać XVI-wiecznych *Żywotów najslawniejszych malarzy, rzeźbiarzy i architektów* Giorgio Vasariego³. Józef Czapski jest naszym emigracyjnym Vasarim, który tak jak słynny Włoch, wprowadził do dyskursu historii sztuki żywe postacie. Jego świadectwo jest nie do przecenienia. Świat autora jest wypełniony malarstwem. Wszystko nim oddycha. Gdyby doszukiwać się programu zawartego w książce to wyznaczają go wybory, po których stronie opowiadają się poszczególni opisani artyści. Sztuka przez nich postulowana i realizowana jest spadkobierczynią nowożytnego malarstwa europejskiego, w którym rzetelny warsztat, obserwacja natury i szczególna rola w kulturze wyznacza ramy obrazu. Józef Czapski wielokrotnie cytuje Cezanne'a żeby *robić Pousina z natury*⁴. W słynnym zdaniu zawiera się *credo* pokolenia malarzy Komitetu Paryskiego, czy Ecole de Paris ale też generalna prawda o samej idei malowania. Obraz jest wynikiem konsekwencji intensywnego przyglądania się naturze, odczuwania jej, przefiltrowanego przez kulturę. Wychodząc od studium tego co widzi malarz wypracowuje w obrazie zasady kompozycji, odnajduje formy zasadnicze, porządki geometryczne. Najważniejszy jest kolor. Konstrukcyjny punkt wyjścia obrazu. Malarstwo jest kolorem. Odtworzenie refleksów natury, zrekonstruowanie światła jest celem malarza. Malowanie jest dowodem doświadczenia. W tym sensie Paul Cezanne jest pierwowzorem artysty naukowca. Badaczem, który ze skomplikowanego procesu poznawania po przez zmysły wypreparował tylko jeden element. Patrzenie. Rozumiane bardzo wąsko jako wyczulenie na barwy, które powoduje światło. Studiując rzetelnie światło dochodzimy do kształtu przedmiotów, relacji pomiędzy nimi, kompozycji, jakości rysunkowych. Kolor scala się z rysunkiem i wynika bezpośrednio z czynności odwzorowywania światła. Wszystko inne jest nie istotne. Temat płótna, motyw, uczucia są drugorzędne. Słowa Paula Cezanne'a żeby malować „twarz tak jak przedmiot”⁵ tłumaczy Maurice Merleau-Ponty pisząc, że najwyższym stopniem wyrazu jest oddanie tajemnicy pojawienia się człowieka w naturze. Szukając pierwotnego wyrazu oczyszczamy więc malowany motyw z kontekstów, emocji i w ten sposób paradoksalnie zblizamy się do pierwotnej prawdy wyrazu.

3 Vasari G., *Żywoty najslawniejszych malarzy rzeźbiarzy*, PIW, Warszawa 1980

4 Czapski J., *Patrząc*, wyd. Znak, Kraków 1996

5 M. Merleau-Ponty, *Oko i umysł. Szkice o malarstwie, słowo/ obraz terytoria*, Gdańsk 1996

Znaczące jest to, że podobny stosunek do Paula Cezanne'a, jako artysty-badacza, ma Władysław Strzemiński. W *Teorii Widzenia* wielokrotnie opisuje patrzenie jako proces dynamiczny. Przeciwstawia metodę impresjonistyczną statycznej perspektywie renesansowej.

*Patrzemy kolejno na rozmaite przedmioty, rzucamy spojrzenia w różnych kierunkach i dopiero z podsumowania ich przez uświadamiającą myśl powstaje jednolity obraz widzianej rzeczywistości. Obraz widzianego świata powstaje więc nie w jednym nieruchomym spojrzeniu, lecz całościowej czynności myśli.*⁶

Malarstwo impresjonistyczne a szczególnie dzieło Paula Cezanne'a jest świadomą konsekwencją procesów fizjologicznych jakie zachodzą w oku. Władysław Strzemiński analizuje postrzeganie kolorów, akomodacyjne możliwości wzroku, czy dynamikę rozpoznawania relacji przestrzennych. Rozkładając na czynniki pierwsze funkcję widzenia wyciąga wnioski dla siebie jako malarza. Wychodząc z tego samego punktu, co Paul Cezanne swój punkt konstrukcyjny zakotwiczony w malarstwie wyprowadza poza obraz rozszerzając na refleksję filozoficzną i społeczną.

Hommage à Strzemiński

Z okazji wystawy *Horyzonty* w Domu Chemika w Puławach w roku 2014 napisałem: *Od zawsze była we mnie potrzeba posługiwania się językiem abstrakcji. Mam poczucie, że w języku malarskiej geometrii zawarta jest jakaś siła, która się nie zużywa. Niezależnie od tego czy patrzymy na obraz przedstawiający czy abstrakcyjny zawsze mamy do czynienia z problemem przestrzeni. Motyw zamknięty w ramę obrazu prowadzi nas w głąb. Oczywiście można tu przywołać Malewicza bądź tradycję prawosławnej ikony. Nie chcę tego robić, wiele osób już wiele napisało na ten temat. Oczywiście mam pewność, że metafizyka łatwo ujawnia się w geometrii malowanej na płótnie. Obraz prowadzi nas w głąb jednak, a może przede wszystkim, w sposób materialny. Iluzyjność przestrzeni lub jej brak jest podstawową cechą każdego płócna. Nawet w najprostszej, malowanej płasko kompozycji mamy tendencję do odczytywania jej jako przestrzennej.*⁷

Moja postawa zadeklarowana w folderze do wyżej wymienionej wystawy ujawnia, do tradycji którego z przywołanych twórców jest mi bliżej. Szukając sensów

⁶ Strzemiński W., *Teoria widzenia*, wyd. MS, Łódź 2016

⁷ Paruch S., *Horyzonty*, [katalog], Puławski Ośrodek Kultury „Dom Chemika”, Puławy 2014

abstrakcji malarskiej na początku swojej drogi sięgnąłem po *Teorię Widzenia* Władysława Strzemińskiego. Studiowałem wtedy malarstwo na pierwszym roku. Dziś, gdy po 17 latach próbuje zebrać jakie cechy przynależą do mojej sztuki, to mam poczucie, że ta książka jest we mnie wyjątkowo głęboko. I pozwalam sobie twierdzić, że koncepcja obrazu Strzemińskiego jest moim sposobem myślenia. Zdałem sobie z tego sprawę zupełnie niedawno, gdy w ramach badań statutowych na uczelni, w której pracuję, przygotowywałem cykl aplikacji internetowych [electronichomme.pl](http://electronichommage.pl) pomyślanych jako narzędzia do dekonstrukcji obrazu.

Celem projektu "Electronic homage" było zaprojektowanie urządzeń multimedialnych służących do analizy wybranych projektów i dzieł artystycznych. Programy powtarzają, wzmacniają, odwracają zasadę stworzenia konkretnych utworów wizualnych. Natura dzieła rozpoznawana jest po przejściu konkretnej procedury. W sposób liniowy lub nieliniowy użytkownik ogrywa dane dzieło poznając jego ideę. Scenariusze tych aplikacji oparte są na konkretnych pracach ważnych artystów XX wieku z Polski i zagranicy.

Aplikacje nie mają charakteru rozrywkowego. Co więcej tak zwana grywalność, czyli poziom wygody i satysfakcji w korzystaniu nie jest dla mnie najważniejszy. W moim zamierzeniu miały być przede wszystkim elektronicznymi obrazy z elementami interakcji. Są to często absurdalne, proste zadania do wykonania za pomocą urządzeń elektronicznych. Użytkownik wciągany jest do gry na zdefiniowanych przez mnie zasadach. Rozszyfrowuje znane dzieła według konkretnego klucza. Analizie podana jest struktura samego dzieła. Wyodrębnione elementy porządkowane są na nowo według reguł, które niosą ze sobą wyjściowe dzieła. Użytkownik ma szansę przeprowadzić symulację strukturalnej analizy ikonicznych prac XX wieku, które w większości przypadków rozszerzały język sztuk wizualnych.⁸

Projekt zaprezentowałem w kwietniu i w maju 2017 roku na wystawie *Color Settings* w Galerii Wspólna w Bydgoszczy. Stworzyłem wtedy między innymi symulator na wzór programu Adobe Photoshop, dzięki któremu możemy zaprojektować obraz *a la* Strzemiński. Punktem wyjścia jest jedna z jego prac (*Kompozycja morska. Wenus*, 1933, tempera na tekturze, 20 x 25 cm). Posługujemy się chłodną gamą zapożyczoną z obrazu. Ślad pędzla powtarza abstrakcyjne kształty artysty. Mamy okazję przeprojektować obraz za pomocą plam i obrysów. Zmienić proporcje, przesunąć, zamienić miejscami jego składowe. Cały czas poruszamy się jednak po płaskiej

8 [http://electronichomme.pl](http://electronichommage.pl)

powierzchni. W zasadzie każda z naszych decyzji zawiera się w triadzie Kandyńskiego pomiędzy punktem, linią i płaszczyzną. Tworzymy własną wersję dzieła posługując się konkretnym językiem wizualnym.

Przywołałem tu słynnego nauczyciela malarstwa z Bauhausu ale to, co odróżnia Strzemińskiego od innych, wielkich tamtego czasu takich jak np. Malewicz, Mondrian, czy właśnie Kandyński, to brak potrzeby szukania cech duchowych w abstrakcji. Metafizyczne stawały się rozważania autora czarnego kwadratu. Mondrian swoimi wertykalno- horyzontalnymi kompozycjami powodował sensory duchowe. Strzemiński jest rzeczowy, naukowy. Swoim eksperymentom malarskim nadaje rangę badania akademickiego, którego wnioski staną się obowiązującymi prawami. Materialność obrazów jest ewidentna. Materializm w postawie malarza oczywisty.

Program komputerowy *hommage à Strzemiński* mojego autorstwa wyciąga na światło dzienne tę szczególną cechę jego obrazów. Malarska abstrakcja posługująca się często geometrią jest funkcją. Zespołem zasad, według których dane zbiory wartości i zbiory argumentów ulegają przekształceniom względem siebie, a możliwości kombinacji wzajemnych relacji są nieskończone. Szczególnie widoczne jest to w cyklu *Kompozycje architektoniczne* (1929), gdzie zasady złotego podziału organizują formę malarską oraz w cyklu *Kompozycje unistyczne* (1934), w którym obrazy dążąc do ujednoczenia koloru i faktury, pozbawione niemal kompozycji, stają się samowystarczającą powierzchnią.

Malarstwo da się więc zmierzyć. Miarą jest oko. Rozumiane nie tylko jako narząd fizjologiczny ale przede wszystkim jako aparat poznawczy, w którym wiedza, świadomość i mechanika patrzenia łączą się w potężne narzędzie badawcze. Strzemiński wyciągał wnioski z tego co wynikało z obserwacji. Rozumiał procesy jakim poddane jest oko. Abstrahował i generalizował w procesie poznawczym. Uczynił z tych rozważań refleksję malarską. Eksperyment stał się treścią obrazu. Wizualny dowód, logiczny temat. Najbardziej uderzające w jego postawie jest jednak to, że im bardziej chciał być rzetelny i rzeczowy, tym mocniej w jego twórczości ujawniał się subiektywny charakter sztuki. Wrażeniu nadał sens rozumowy ale dalej umysł nie nadążał za tym nie dającym się zmierzyć momentem, w którym oko nie tylko postrzega ale nadaje sens temu co widzi. Oczywiście zauważał tę nieścisłość w swoim konstrukcie. Miał świadomość meta-obiektywizmu sztuki. Racjonalizował jednak ten fakt. Patrzenie jest dla niego dynamicznym procesem, na który składają się fenomeny intelektualne i zmysłowe, procesem, który ujawnia się w formie dzieła sztuki. Dobrze to widać w cyklach *Powidoki* i *Moim przyjaciółom Żydom*, gdzie radykalność funkcji ustępuje wartościom wrażeniowym i narracyjnym.

Odwołuje się dość obszernie do autora *Teorii Widzenia*. Z jego twórczości wynika dla mnie wiele wniosków. Obrazy Strzemińskiego są jak przepisy na obraz. Mamy składniki ułożone i gotowe do użycia. Funkcja przegląda się w efekcie wizualnym. Definiuje go. Korzystam z tych receptur szeroko od samego początku mojej twórczości. Po ukończeniu studiów (2002) malowałem mapy. Abstrakcje z kluczem. Geometryczne kompozycje, których jeśli nie możemy przeczytać to przynajmniej w podpisie odnajdziemy referencje do realności. Naiwne, formalnie nieskomplikowane, radośnie malowane graficzne odnośniki do miejsc mi bliskich i ważnych. Logika map nadawała oczywisty reżim kompozycyjny, w którym mogłem studiować rozliczne warianty formalne. Kolor w planszach kartograficznych ma funkcje informacyjne. Dla mnie stawał się pretekstem do ćwiczenia własnych gam. Linie, kontury, obrysy wyznaczające granice powierzchni mieszkalnych, przestrzeni wspólnych czy obszarów terenów zielonych były powodem dla badania możliwości rysunkowych i kompozycyjnych w obrazie. Mapy różnią się kolorem, gęstością elementów. Odległością jednych obiektów od drugich.

Inną cechą map, które ujawniły mi się w procesie malowania był ogromny potencjał narracyjny. Jedne mapy przedstawiały miejsca mocno zurbanizowane, czy zindustrializowane, a zupełnie odmiennie wyglądały na przykład mapy pustyń czy mórz. Analizując to, co widoczne w układzie kartograficznym, widz automatycznie wciągany jest w obraz. Odbywa podróż w nieznaną, bądź powraca do miejsc, z którymi wiążą się konkretne wspomnienia. Schematy wypełniamy automatycznie fantazjami na temat miast czy wsi, na które patrzymy niejako z góry. Inny jeszcze potencjał mają górskie mapy turystyczne. Są to w zasadzie abstrakcyjne pejzaże. Zielone galaktyki, pełne amorficznych elementów, w których linie izometryczne płaskim planszom nadają przestrzenny charakter. Z czasem zdałem sobie sprawę, że w mapie ukryty jest potencjał krytyczny. Kartografia od zawsze służyła do zaznaczania stanu posiadania, wyznaczała granice, sankcjonowała ustalenia polityczne, była dowodem sporu, który często rozwiązywano przemocą. Obrazy świata w dawnych czasach ukazywały też horyzonty wiedzy o świecie. Dziś w formie cyfrowej służą głównie ekonomii. Papierowe cały czas przechowują znaczenie symboliczne.

W wyniku tych przemyśleń powstały 3 cykle obrazów przedstawione w rozprawie przygotowanej na potrzeby przewodu doktorskiego zatytułowanej *Obrazy w cudzym świecie* (2009). Pierwszy cykl pt. *Tereny Zielone* to mapa jako meta-pejzaż. Drugi to symboliczny dowód przemocy zatytułowany *Fabryki*, przedstawiające infrastrukturę

Holocaustu jako zwyczajne projekty architektoniczne oraz trzeci, jako forma języka wizualnego posiadająca własną gramatykę na podobieństwo języka naturalnego, zamknięty w serii obrazów zatytułowanych *Legenda*. Były to emblematyczne wizerunki poszczególnych piktogramów przedstawiających odpowiednio kolejne elementy składowe mapy (domy, drogi, mosty, poczty, tereny zielone, baseny, rzeki itp.).

Zdefiniowane wtedy trzy kierunki poszukiwań wokół strategii związanych z budowaniem narracji w obrazie abstrakcyjnym i innych artystycznych praktykach malarskich rozwijam do dziś. Wszystkie te wątki pojawiają się raz mocniej, innym razem słabiej, przenikają się, łączą bądź ujawniają same, często odchodząc od malarstwa na rzecz instalacji, działań multimedialnych, rysunku, czy fotografii. Nawet jeśli nie używam tradycyjnego warsztatu malarza, to zawsze cień tej dyscypliny rzucony jest na prezentowane prace w formie tematu czy sposobu myślenia o medium, którym się posługuję. Szczególnie interesuje mnie przywoływana już wcześniej cecha wzmacniania znaczeń w obrazie, ujawniająca się wyjątkowo w malarstwie sztalugowym.

electronichommage.pl

Pierwszą indywidualną wystawą zaprezentowaną po obronie doktoratu w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuki piękne była prezentacja *Flagi*, pokazana w Galerii 2.0 w Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Posłużyłem się wtedy kodem flagowym używanym na morzu, gdzie jedna chorągiewka może znaczyć wybraną literę lub zastępować całe zdanie. Flagi mają różne kolory i najprostsze podziały geometryczne, czasem przyozdobione są figurami podstawowymi. Namalowałem je przy użyciu farb akrylowych oraz rozpryskując sprayami na podobrazdach o formacie 30 na 40 cm. Ułożyłem na ścianie w formie instalacji tworząc malarski napis. Zapytywałem w nim o sens bycia artystą wizualnym. Formalna gra pomiędzy obrazem, a słowem stała się wątkiem istotnym w moich poszukiwaniach. Tworzyłem proste animacje, wideo, instalacje malarskie, które były zakodowanymi komunikatami. Na przykład praca *Horyzont* (2012), która składa się z małych podobrazdi pomalowanych na czarno. Układa się właśnie słowo horyzont zapisane w języku Morsa. Z daleka patrząc tworzy linie na wzór styku nieba z ziemią. Kulminacją poszukiwań wokół możliwości języka jest aplikacja *Hommage à Bruszewski* zrealizowana w ramach przywołanego już projektu *electronichommage.pl*

Hommage à Bruszewski

Hommage à Bruszewski odnosi się do postaci Wojciecha Bruszewskiego, który pojawia się często podczas moich rozważań na temat wizualnych gier z językiem. Artysta wywodzący się z Warsztatu Formy Filmowej w swojej twórczości badał strukturę języka sztuki przy użyciu medium fotograficznego i filmowego. Zajmował się wideo, używał w swojej twórczości technik telewizyjnych. Dla mnie szczególnie ważne są poszukiwania artysty dotyczące związków wyrazowych języka i obrazu. Tworząc aplikację *Hommage à Bruszewski* odnosiłem się do pracy Bruszewskiego *Język obrazowy* (1972). W tym filmie poszczególne litery zostały zastąpione obrazem filmowym. Na przykład literze E przypisany został obraz zaoranego pola. W stworzonym na nowo kodzie przekazana została absurdalna w kontekście eksperymentu informacja o transporcie bagaży w przedsiębiorstwie linii lotniczych LOT. W filmie *Tekst – drzwi* (1973), drugiej inspiracji dla mojej aplikacji, Bruszewski zaproponował zamianę liter alfabetu na kształt drzwi i kierunek ruchu drzwi. W efekcie powstał utwór filmowy, w którym skrzypiące skrzydło drzwi buja się do przodu i do tyłu. Funkcja artykulacyjna języka podniesiona jest do rzeczy najważniejszej. W tym utworze wizualnym dźwięk, obraz oraz montaż podporządkowane są sprawdzaniu możliwości uniwersalizacji języka przy świadomym unieważnieniu jego struktur i funkcji, do których jesteśmy przyzwyczajeni. Mówiąc prościej artysta nadaje rangę strukturze liter, potem słów a następnie zdań, a nie treści, którą niesie jako podstawowej, pierwotnej, abstrakcyjnej artykulacji.

Hommage à Bruszewski przygotowany w ramach electronichommage.pl to prosty translator internetowy zamieniający litery na kolory. Tekst, który się wpisuje zamienia się w barwny zestaw prostokątów. Użytkownik określa jaki kolor przypisany jest do poszczególnych liter. Można wygenerować również cały zestaw losowo lub tylko w odcieniach szarości. Litery/kolory mają kształt prostokąta, którego proporcje można odpowiednio zmieniać. Jest też możliwość ustawienia odległości pomiędzy znakami oraz szerokości linii. Podsumowując jest to uproszczony edytor tekstu, w którym litery zastąpione są kolorami. Wyświetlony obraz można zapisać na komputerze. Naturalną konsekwencją, którą zresztą brałem pod uwagę projektując narzędzie, było użycie tej aplikacji jako szkicownika do realnych instalacji malarskich. W informacji do wystawy *Color Settings* (2017) w Galerii Wspólna w Bydgoszczy, gdzie po raz pierwszy pokazałem projekt napisałem:

Pisząc generuję ciągi barwnych prostokątów. Mogę zaprojektować poszczególne kolory i przypisać je literom. Pisząc tworzę obraz. Abstrakcyjna kompozycja staje się zakodowanym komunikatem. Zaszyfrowany tekst obrazem (...). Tradycyjny obraz przegląda się w nowych mediach. Obraz cyfrowy upodabnia się do analogowego. Przejmuje jego cechy. Kolor, który ma swoje znaczenie kulturowe, osadzone w tradycji i psychologii nabywa cechy wzięte ze struktury języka. Sekwencja występujących po sobie barw przybiera atrybuty prywatnej frazy, politycznego lub krytycznego hasła. Staje się tekstem.⁹

To (...) pozwala nie tylko spojrzeć na tradycyjne obrazy przez pryzmat rzeczywistości cyfrowej, ale też ukazuje, że to właśnie przy użyciu tego programu została wygenerowana forma analogowej części wystawy - tekst zakodowany w ciągu wielobarwnych płócien.¹⁰

Na wystawie posługując się aplikacją wykonałem aranżację ułożoną ze 125 podobraz o wielkości 10 x 20 cm. Napis, który użyłem do zakodowania, to fragment jednego z *Sonetów krymskich* zatytułowany *Ałusztą nocą* Adama Mickiewicza. Nie ujawniałem go podczas wystawy. Wybrany tekst ma charakter testowy. Jest pięknym fragmentem poezji, ale chciałem, żeby to co jest zapisane w malarskiej instalacji nie stało się ważniejsze niż logika pracy, która przegląda się sama w swoim formalnym charakterze. Instalacja nie ma charakteru zamkniętego. Wypróbowałem jak mechanika narzędzia internetowego przekłada się na zasady budowania utworu wizualnego. Kolorystyka, którą zastosowałem, została zapożyczona z obrazów, które malowałem w roku 2016 i zaprezentowane były na wystawach *Uniformy*, *Zamieszkały we mnie obrazy*, *Studio*. Kluczowe barwy rozłożyłem równomiernie w alfabecie. Płynne tonalne przejścia między nimi są pośrednimi wariantami, przypisuje literom następującym po sobie. Odpowiada to generalnie mojej strategii budowania gam kolorystycznych w obrazach. Jest to zawsze zestaw dwóch lub trzech kolorów oraz czerni, rzadko używam bieli. Ewentualnie dopełniam zestaw wcześniej przygotowaną szarością. Kolorów staram się z zasady nie mieszać ze sobą. Odcienie różnicuję walorowo przy użyciu czerni. Zdarza się często, że gdy wyjściowo podstawą obrazu są dwa kolory, to trzeci traktuję jako dopełniający i tym kolorem przełamuję dwa pierwsze. Jeśli zestawiam kolory o zdecydowanej różnicy temperatur, to staram się ich nie mieszać. Gdy pojawia się na przykład żółty i niebieski, a potrzeba jest użyć zieleni to nie mieszam kolorów wyjściowych tylko używam konkretnego odcienia na przykład zieleni chromoksydowej. Dopiero ten kolor łamię żółcią lub błękitem, żeby przybliżyć zieleń do barw wyjściowych. Biel

9 Paruch S., *Color Settings*, nota prasowa do wystawy, kwiecień 2017 [msp]

10 Gongala J., *Stefan Paruch. Color Settings*, [katalog] Galeria Wspólna MCK/ZPAP, Bydgoszcz 2017

dodają jako osobną wartość. Używam jako tło lub po to, żeby kontur nią malowany odróżniał się od reszty. Służy w obrazie jako referencyjna wartość żeby inne partie kompozycji wydawały się odpowiednio ciemniejsze lub jaśniejsze. Nie ukrywam, że farby mieszam prawie mechanicznie. Kolory w obrazach nie mają odnośników do natury. Głównie inspirowane są czarno-białymi diagramami, więc gamy muszę niejako wymyślić. Moja metoda polega na zestawianiu i porównywaniu kolorów względem siebie. Prace w cyklu często ustawiam, żeby były równomiernie oddalone walorowo od siebie. Pierwsza jest najjaśniejsza. Ostatnia najciemniejsza. Może zdarzyć się też tak, że prace malowane w cyklach muszą mieć podobną jasność. Ta systematyka ustawiania gam barwnych pomaga mi utrzymać serie obrazów w podobnym charakterze nawet, gdy kolory w poszczególnych przypadkach różnią się znacznie od siebie.

Muszę przyznać, że namysł nad tym jakich zestawów barwnych używam w malarstwie zrodził się w momencie, gdy postanowiłem sprawdzić przydatność programu internetowego *Homage à Bruszewski*. Aplikacja była pierwszą przedrefleksją malarza i wynikała z mojego podskórnego przeczucia, że eksperymenty Bruszewskiego nie odnoszą się bezpośrednio do medium filmowego, ale mogą dotyczyć szerszych obszarów - rozważań jak rzeczywistości reprezentowana może być odwzorowana przez konkretne medium tworzące obraz, i jakie konsekwencje dla samej reprezentacji niesie. Na ile owo medium nie tylko rzuca rzeczywistości ale ją zniekształca. Świadomie kontrolując proces tego odkształcania można poszerzać możliwości wyrazowe medium oraz zbadać na nowo potencjał odwzorowywania świata. Bruszewski wchodzi w grę z rzeczywistością zakładając, jak sam mówi, na nią pułapki.¹¹ Prowokuje sytuacje, kiedy nasze przyzwyczajenia co do rozpoznawania świata mogą zostać zadenuncjowane ujawniając nieprzystawalność reprezentacji do oryginału stara się tę niemożność pokonać. Robi to przez powtórzenia, ingerencje w proces rejestracji, a potem projekcji, przypisywanie cech języka naturze obrazu, nadając atrybuty dźwięku właściwościom obrazu i odwrotnie. Separuje wybrane cechy poszczególnych mediów wzmacniając, czy wyciągając na pierwszy plan ich ukryte przymioty. Ważną figurą jest zamiana, podmiana, wymiana elementów. Często odbiera natywne przymioty medium żeby zdefiniować na nowo jego właściwości. Struktura jest dla Bruszewskiego otwartą partyturą. Kiedy zastawiamy w procesie odtwarzania pułapki, które zmieniają jego przebieg możemy dojść do pierwotnego, uniwersalnego głosu w nim ukrytego.

11 Kuźmich M., Mojsak Ł., Zgierski J. [red.] *Wojciech Bruszewski. Across Realities*, wyd. Fundacja Arton, Warszawa 2014, s. 100

Zapóżyczam świadomie metodę tego twórcy żeby przyjrzeć się malarstwu. Natura malowanego obrazu jest inna od fotografii czy filmu. Malarstwo nie reprodukuje rzeczywistości nawet jeśli ma takie ambicje. Jest efektem procesu poznawczego, na który składa się fizjologia patrzenia, odpowiednie przygotowanie poprzez wychowanie w kulturze i rzemieślnicza sprawność nabywana w praktykowaniu malarstwa. Wszystkie te aspekty poznawcze mają swoje ustrukturalizowane hierarchie. Rozłożenie ich, za Bruszewskim, na czynniki pierwsze i zaprojektowanie odpowiednich zabiegów dekonstruujących je wydaje się, że może przynieść ciekawe rezultaty. Mam świadomość, że przymierzanie dzieła tego artysty do malarstwa jest karkołomne ale miara intermedialna przykładana do tradycyjnego medium malarskiego wydaje się dla mnie interesująca. Malarstwo nie daje dużej swobody w operowaniu na zewnątrz obrazu. Ma tendencje do szukania rozwiązania w samym sobie. Autoreferencyjna cecha malarstwa jest szczególnie silna i w zasadzie każdy malarz malując opowiada o tym co widzi oraz o samym procesie malowania, a więc niejako o samym sobie. Najlepszym sposobem powiedzenia czegoś o obrazie jest więc namalowanie go na nowo. Prześledzenie i zrozumienie procesu przepracowania dzieła może mieć specjalny charakter badawczy, a wprowadzanie modyfikacji, zaburzeń, czy właśnie pułapek rozszerzyć wątki ukryte w wyjściowej pracy, by stały się współczesnymi problemami artystycznymi. Tak właśnie postrzegam swoją rolę, jako dyplomowanego malarza, który ma nadać swoim poszukiwaniom cechy dowodu naukowego. Aparat poznawczy, którym mogę się posługiwać przynależy samej praktyce i nie ma cech narzędzi przypisanych historykowi sztuki, antropologowi czy socjologowi. Może oczywiście z innych dziedzin czerpać ale zawsze będzie powracał do tego wyjątkowego sposobu patrzenia, gdzie efekt jest wynikiem skomplikowanego procesu opartego na zrozumieniu tego, co się widzi i świadomości jak medium, którym się posługujemy może to uwidocznic. Przeszłość przynosi wiele takich przykładów.

Przez wieki malarze wracali do tych samych motywów. Proponowali własne warianty dawnych obrazów. Wchodzili w artystyczny dialog z płótnami z przeszłości. *Wenus z Urbino* Tycjana malowana przez Francisco Goyę, *Rozstrzelanie powstańców madryckich* w wersji Maneta, czy *Las Meninas* przetworzone przez Picassa, to ikoniczne wizualne dyskursy w malarstwie europejskim. Szczególnym rodzajem rozmowy pomiędzy artystami jest figura *homage'u* czyli świadome nawiązanie do innego dzieła jako wyraz hołdu. W XX wieku mamy wiele takich przykładów. Gunter Uecker składa hołd Strzemińskiemu, a Hockney - Pablowi Picasso. Szczególnym rodzajem *homage'u* jest „*Muzeum*”

w *cudzysłowie* Marka Sobczyka. To systemowy projekt, w którym malarz z Grupy tworzy całą serię prac układających się w prywatną kolekcję. Jest on nie tylko autorem ale także dyrektorem, kuratorem, krytykiem sztuki. W muzyce rozrywkowej jest figura coverów, czyli nowych wersji dawnych piosenek. Marek Sobczyk odgrywa nowe warianty prac innych artystów charakterystyczną dla siebie frazą. Metoda ta jest niezwykle odświeżająca, bo nie obarczona muzealną konwencją, a bliska kulturze popularnej. Bardzo skomplikowana w treści, w formie lekka i pełna humoru.

Projektując w ramach *electronichommage.pl* narzędzia do dekonstrukcji obrazów skorzystałem z figury *hommage'u* w konwencji Marka Sobczyka. Mogłem skomponować swoje prywatne pole doświadczeń sztuki, w którym wypracowywałem interesujące mnie problemy. Tak było w przypadku aplikacji na podstawie Strzemińskiego, w której typologizowałem język podstawowych znaków plastycznych. W tekstowym edytorze kolorów sposobem myślenia Bruszewskiego porównywałem język naturalny do malarstwa.

Hommage à Malewicz

Pierwszą aplikacją w projekcie była gra na podstawie *Czarnego kwadratu* Kazimierza Malewicza. Powstała w rezultacie moich przemyśleń nad tym, jak metafizyka ujawnia się w płaskiej geometrii i na odwrót - jak w abstrakcyjnej kompozycji pozbawionej iluzji głębości kodują się znaczenia symboliczne. Obracając trójwymiarowy model mamy do czynienia z kompletnym uniwersum. Próba skomplikowania tego świata, w tym przypadku według reguł popularnej gry logicznej jaką jest kostka Rubika, nie jest również możliwa. Wprowadzenie zaburzenia nie wychodzi. *Czarny kwadrat na białym* tle pozostaje monolitem. Jest nieskończenie monumentalnym konceptem. Znaczenie nieskończoności ukryte w całościowym systemie abstrakcyjnym Malewicza zostało wzmocnione. Potencjał symboliczny uwidocznił się.

Pierwszą formą modelu była wersja analogowa. Obracałem kostkę w rękach. Nakręciłem cały proces na wideo i zaprezentowałem jako projekcję na wystawie *Krzyżówki* w nieistniejącej już galerii *Widzi mi się* w Siedlcach. Poza wideo-performansem, pokazałem wtedy inne wariacje na temat kostki Rubika. Były to malarskie, trójwymiarowe obiekty składające się z kolorowych obrazów o wielkości 10 cm na 10 cm. W informacji prasowej do wystawy napisałem:

Tajemnica sposobu na ułożenie kostki Rubika wyjawiała mi się przypadkiem. Chciałem stworzyć trójwymiarowy obraz przedstawiający czarny kwadrat na białym tle. Co więcej chciałem ten znany nam wszystkim motyw skomplikować poprzez wpisanie go w mechanizm popularnej zabawki logicznej. Co się okazało? Kubik opatrzony ze wszystkich stron tym samym motywem okazał się niemożliwy do ułożenia. Mówiąc inaczej był niemożliwy do rozłożenia. Elementy obracane zawsze ustawiają się w tym samym miejscu, co prawda na innej ścianie ale w dziewięciopolewym układzie jest to zawsze to samo pole. Komplikacja następuje w momencie gdy w wyjściowym wariacie każda ściana ma inny kolor lub osobny motyw. Wtedy możemy pomieszać cały układ. W sytuacji, gdy ze wszystkich stron jest ten sam układ, rzecz jest niemożliwa do skomplikowania. Mamy do czynienia z mechanizmem, który zawsze daje to samo rozwiązanie. W nieskończony sposób dochodzimy do tej samej wersji obrazu. Nieznana mi banalna matematyczna zasada na skutek czystego doświadczenia malarskiego pozwoliła nam nowo spojrzeć na ikoniczne dzieło z historii sztuki. Praca (...) ujawnia właśnie to doświadczenie. Wpisuje się w moje prace malarskie, które często posługują się zasadą powtórzenia. Stosuję motyw planszy zaczerpnięty z kartografii, w który wkomponowuję nowo podobne motywy geometryczne. Moduł jest elementem multiplikacji i koduje sam w sobie zasadę, według której się komplikuje. Kwadrat jest atomem, w którym zawiera się cały wszechświat. Niech żyje Malewicz!

Graną podstawą twórcy suprematyzmu dowodził tego, co było moim silnym przeczuciem jako twórcy. Dawno temu mapa dała mi poczucie, że w obrazie abstrakcyjnym ukryte są ogromne możliwości symboliczne. Malując mogłem to badać, rozgrywać, sprawdzać ale dopiero aplikacja miała jakość dowodu. Symbol jako znak, który reprezentuje idee można czytać tradycyjnie z pozycji ikonograficznej ale symboliczny może być sam proces malowania, sposób w jaki obraz powstaje oraz droga, którą musimy odbyć, żeby odkryć sens dzieła. Prosta komputerowa interakcja podłączona do obrazu Malewicza symulowała właśnie taki proces. Ukryta poznawcza możliwość sztuki polega na tym, że tworząc analizujemy świat, na który patrzymy, poznajemy siebie oraz samą naturę medium, w którym się poruszamy.

Dalecy Bliscy

Metodą badawczą malarza jest sam akt malowania. Szczególnym działaniem jest *hommage*, ale przecież pracując jako twórcy nie musimy brać na warsztat innych obrazów, aby nie odbijały się one w naszych. W 2011 roku byłem współorganizatorem projektu *Dalecy Bliscy*, w ramach szeregu działań nazwanych *Okruchy Atlantydy* realizowanego przez pracowników i studentów Instytutu Edukacji Artystycznej

Akademii Pedagogiki Specjalnej w Warszawie. Rozważaliśmy, jak dzieła z przeszłości stają się elementem współczesnej tożsamości. Jednym z elementów stawania się twórcą jest przecież odnalezienie swojej tradycji. Uświadomienie sobie własnej genealogii artystycznej jest niezbędnym. Tak na poziomie indywidualnym jak i szerzej. Niezależnie czy tego chcemy czy nie, ślady z przeszłości ujawniają się w naszej sztuce i pracy dydaktycznej. Prof. Joanna Stasiak za Josefem Brodskim nazywa to cieniem¹². Światło, które pada od starszych kolegów po fachu modeluje nas na nowo. W tym samym tekście opisuje ona specjalną relację jaka zaistniała pomiędzy Milletem i van Gogiem. Píše: *Była to prawdziwa rozmowa ojca z synem*¹³. Gdy spojrzymy w ten sposób, na słynny dialog pomiędzy tymi dwoma XIX-wiecznymi malarzami, otworzy nam się perspektywa pozwalająca czerpać garściami z przeszłości. Możliwość spojrzenia na dawnych malarzy, jak na potencjalnych przodków, których cząstki DNA płyną w naszych żyłach jest krzepiące, a możliwość odwołania się do ich dziedzictwa jako własnego ubogacza nieskończenie. Wszyscy jesteśmy skądś, mamy swoich przodków.

Efektom rozważań w ramach *Okruchów Atlantydy* były seria trzech katalogów¹⁴ i taka sama ilość wystaw. Mieliśmy szanse spojrzeć na siebie jako grupa dydaktyków Instytutu Edukacji Artystycznej. Każdy mógł przyjrzeć się także sobie. Okazało się, że naszym bogactwem jest fakt, że tradycje, z których się wywodzimy są bardzo różne i różnorodność postaw, często radykalnie odmiennych, jest siłą szkoły, w której pracujemy. Mnie osobiście szczególnie mocno utkwiała praca Daniela Rumiancewa *W cieniu ojca*. Autor przedstawiał cykl fotografii, w których chował się w cieniu przypadkowo spotkanych mężczyzn. Całość dopełniały cytaty z literatury odnoszące się szeroko kwestii ojcostwa. W tym zdesperowanym geście była jakaś wyjątkowa intymność i wielka potrzeba przynależenia, którą można odnosić do prywatności ale w kontekście problematyki *Dalecy bliscy* wpisała się szerzej, w kwestię tożsamości artystycznej.

Przyznałem się już, że mnie osobiście 'kryje' cień Władysława Strzemińskiego. Mam nadzieję, że nie ma w tym zbyt wielkiej przesady, bo ciągnie się on za co drugim absolwentem uczelni artystycznej w Polsce, ale w mojej prywatnej biografii koncepcja dzieła tego artysty jest niezmiernie ważna. Objawia się poprzez dążenie

12 Janota-Bzowska M. (red.), *Okruchy Atlantydy. Kapliczki Warmii*, t. I, wyd. APS, Warszawa 2010, s.29

13 Ibidem, s. 32

14 Janota-Bzowska M. (red.), *Okruchy Atlantydy. Kapliczki Warmii*, t. I, wyd. APS, Warszawa 2010

Paruch S. (red.), *Okruchy Atlantydy. Dalecy Bliscy*, t. II, wyd. APS, Warszawa 2012

Zychowicz M. (red.), *Okruchy Atlantydy. Dom - rytuał życia*, t. III, wyd. APS, Warszawa

2012

w obrazie do redukcji wrażenia przestrzeni, który rozumiany jest jako płaski układ form; nadawanie ważności wszystkim elementom plastycznym; budowanie kompozycji na styku płaszczyzn. Linia występuje nie tylko jako kontur ale i element porządkujący obraz. Wychodzi poza formę. Dopełnia ją. Charakteryzuje się powściągliwą fakturą malarską. Gamy barwne zmierzają jeśli nie do harmonii, to do równowagi.

Narracje

Tę tradycyjną koncepcję myślenia o obrazie dopełniam własną treścią. Formalnie, rozszerzając o możliwości sztuki nowych mediów, szczególnie w przywoływanych i omówionych już wystawach indywidualnych *Flagi* (2010), *Krzyżówki* (2013), *Color Settings* (2017). Narracyjnie, o motywy wyjęte z diagramów, rysunków technicznych i planów architektonicznych prezentowane na wystawach *Em2x5* (2010), *Pudełka* (2011), *Truchła* (2011), *Modele* (2012), *Arsenał* (2013), *Flota* (2013), *Uniformy* (2017), *Zamieszkały we mnie obrazy* (2017), *Studio* (2017). Opowieści, które snuję w obrazach zaznaczone były już podczas doktoratu w cyklu *Fabryki*. Są to surowe przedstawienia urządzeń, maszyn, infrastruktury wojskowej. Chciałem, żeby były groźne, posępne, czasem monumentalne. Szukam motywów mocnych, skomplikowanych rysunkowo. Moim zamiarem nie jest gloryfikacja militarizmu. Nie opowiadam się też przesadnie za pacyfizmem. Nie zbliżam się już do trudnych kwestii związanych z Zagładą jak to czyniłem w przypadku prac prezentowanych w formie doktoratu. Wolę zostać w bezpiecznym miejscu, gdzie formalna gra z wizerunkami wojskowymi może być polem testowania możliwości obrazu. W informacji prasowej do wystawy *Flota* w Galerii Milano napisałem:

Najważniejszy jest rysunkowy schemat. Mocna abstrakcyjna forma, która przypomina mapę, techniczny diagram, może to być nawet instrukcja składania mebla. W obrazach staram się opowiadać o linii, która w nieskończony sposób może kodować treści. Korzystam z motywów wojskowych, bo jest w nich jakaś powaga. Ponura monumentalność, która daje poczucie specyficznego nastroju. Znaczący militariów czasem rozszyfrowują motywy na obrazach. Mnie wystarcza niepokój, który ze sobą niosą.

Interesujemnieokreślonaaura. Groza. Pociągaretroklimatmotywów. Używamdoswoich obrazów diagramów z PRL-owskich encyklopedii technicznych. Gazet dla entuzjastów

techniki z lat 60-tych XX wieku. Rysunków dołączanych do zgłoszeń patentowych, które osiągalne są w przestrzeni Internetu. Zależy mi, żeby motyw był wyraźny, ostry. W swojej umowności symboliczny, na tyle jednak formalnie zawity, złożony, aby był atrakcyjny estetycznie. Współczesne wizualizacje maszyn, z mojego punktu widzenia, nie są inspirujące. Kolorowe, wykonane często przy użyciu programów dedykowanych do tworzenia grafiki 3D nie pozostawiają miejsca do interpretacji. Te dawniejsze, z czasu gdy nie było jeszcze druku cyfrowego, zostawiają możliwość fantazjowania, wprowadzania modyfikacji. Inspirujący jest ten uproszczony świat, w którym odzywają się echa wojny, polityki, technicznych nowinek z przeszłości, codziennego życia, pojawia się natura.

Natura

Fascynujące są np. pejzaże, funkcjonują jako tło dla różnorodnych instrukcji działania wojskowego w plenerze i sprowadzone do konturowych rysunkowych, w których często inwencja ilustratora do symbolicznego przedstawienia typowego pejzażu zadziwia. W encyklopediach wojskowych znajdziemy morze, las, łąki, góry. We wszystkich wypadkach są to w miarę realistyczne przedstawienia. Elementy pejzażu obrysowane są czarną linią. Wyglądają jak swoiste spisy z natury. Przyroda jest 'zmapowana'. Nawet, gdy iluzja przestrzeni jest wyraźna, to czytamy ją z przyzwyczajenia. Nie jest to efekt zabiegów rysunkowych. Faktury nie istnieją. Jeśli są to zaznaczone w sposób mechaniczny, komiksowy. Koloru brak. Czasem na te pejzaże nanoszone są abstrakcyjne diagramy, strzałki, schematy. Płaski motyw nakłada się na przestrzenny obraz. Zacierają się granice pomiędzy imitacją rzeczywistości a symbolicznością informacji.

Wykresy

Wykresy, grafy, tabele są również same w sobie motywem. Grube linie nakładają się na cienkie. Litera i cyfry dopełniają się nawzajem. Formy owalne, o ostrych kątach, ale też amorficznych płynących konturach, pokomplikowane i niezwykle proste. Są jak gotowe rysunkowe partytury, które można rozgrywać wizualnie w ogromnej ilości modyfikacji.

Przedmioty

Przedstawienia przedmiotów, obiektów, pojazdów, mechanizmów, maszyn pokazywane są przestrzennie. Z reguły w rzucie równoległym, czasem na wprost. Realistycznie. Każdy istotny element jest obrysowany konturem. Brak jest perspektywy zbieżnej. Nie ma światłocienia. Podobne jak w przypadku pejzaży dopełnione są wykresami. Opis poszczególnych elementów polega na odprowadzeniu linii do numeru. Numer ten odczytujemy z fiszki, która znajduje się pod obrazkiem. Diagram staje się tak naprawdę grą formalną podobną do pracy Josepha Kosutha *Jedno i trzy krzesła* (1965). Ujawnia się, więc kolejny potencjał interesujący dla obrazu, który teraz można czytać, wypełnić narracją, poddać językowej analizie. Każdy z elementów ma swój tekstowy odpowiednik.

W zasadzie wszystkie ilustracje programowo pozbawiane są cech wyjątkowości, sprowadzone są do czystej informacji. Mimo, że często skomplikowane to mają w sobie umowność, schematyczność. Są wizualną inwentaryzacją przedmiotu, obiektu, przestrzeni. Przez swoją bezosobowość użyteczne. Bo łatwo wypełnić je treścią malarską.

Zeszyty dla modelarzy

Innym przetworzeniem w serii prac są warianty obrazów malowane na podstawie szczególnego rodzaju diagramów czyli instrukcji dla modelarzy. W informacji prasowej do wystawy *Modele*, na której prezentowałem obrazy na podstawie tego motywu napisałem:

Techniczne rysunki i obrazkowa instrukcja do stworzenia papierowych makiet stały się (...) motywem oraz ideą, i w efekcie posłużyły (...) do ponownego przetworzenia, tym razem malarskiego, dawno temu zaprojektowanych wysokiej klasy urządzeń. W powstałych pracach rysunek inżynierski zamieniony w użyteczny wzór zostaje na nowo zrecyklingowany ...

Skorzystałem z zeszytów (...) dla osób które chciałyby zrobić sobie czołg albo samolot z tektury. Wykorzystałem je jako elementy kolażu lub jako gotowe wzory surowych sylwet. Spodobało mi się, że wojskowe pojazdy rozłożone na czynniki pierwsze zakodowane zostały na nowo w tekturowy schemat. Jest to na swój sposób odwrócony proces projektowania, w którym metalowe truchła dostają nowe lekkie papierowe życie.

Przetwarzanie motywów już przetworzonych, abstrahowanie uproszczonych form, emblematyczne plansze redukujące trójwymiarowe formy do płaskich struktur, to wszystko jest w obrazkowych instrukcjach dla modelarzy. Znajduję tu motyw, który idealnie wpisuje się w moją koncepcję obrazów.

Figura człowieka

Szczególny w encyklopedycznych przedstawieniach rzeczywistości jest człowiek. Diagramy postaci ludzkiej przypominają gorsze wersje słynnego Człowieka witruwiańskiego Leonarda Da Vinci. Oczywiście nie mają ambicji, aby nadać figurze ludzkiej głębszą symboliczną wymowę. Z reguły służą pokazaniu skali. Figura człowieka jest miarą porównawczą dla obiektów. Służy prezentacji urządzeń, które nakłada się na ciało. Zdarza się, że są to układy figuralne przedstawiające kilkoro ludzi wchodzących ze sobą w interakcje. Ewentualnie pojedyncze postaci wykonujące czynności. Podobnie jak we wszystkich innych rodzajach ilustracji jest tylko czarny kontur. Obrys opisuje idealne proporcjonalne postaci znajdujące się w typowej przestrzeni. Nie ma sugestii światłocienia. Nietypowych kompozycji. Wszystko pokazane jest centralnie. Człowiek jest na wprost lub profilem. Jest w zasadzie kukłą, manekinem, rekwizytem. Przezroczystą formą do ukazywania innych treści.

Do pewnego momentu nie interesował mnie ten motyw. Pojawił się przypadkiem. W roku 2008 namalowałem obraz, który przedstawiał strój lotniczy na podstawie czarno-białego diagramu. Zygzakowate suwaki skafandra ciągnęły się wertykalnie przez całą długość. Kształt człowieka był niekompletny tam gdzie kończyły się rękawy i nogawki. Brakowało stóp i rąk. Góra kostiumu nie miała głowy. Dziwny antropomorficzny kształt wydawał się ciekawym motywem na obraz. Pomyślałem, że na wysokość powinien mieć dokładnie tyle samocentymetrów, ile ja mierzę (176cm). Poprzez upodobnienie kształtu człowieka do naturalnych rozmiarów abstrakcyjny obraz stał się figuratywnym. Wątek ten porzuciłem na długo. Obraz jednak pozostał cały czas w pracowni. Były takie momenty, że zwłaszcza o zmroku, powodował wrażenie, że ktoś tam stoi. Przypominał płaszcz wiszący w przedpokoju, który przywołuje czyjąś obecność. W mojej racjonalizującej postawie artystycznej rzadko zdarzają się momenty zachwytu, natchnienia, które pewnie bliskie jest części malarzy. W chwili, w której utożsamiałem schemat stroju pilota z postacią ludzką ujawnił mi się potencjał dla nowych, innych obrazów. Zobaczyłem szansę na rozszerzenie zakresu motywów. Wrażenie, a nie chłodna

kalkulacja pchnęły mnie ku serii obrazów pokazanych na wystawie *Uniformy* (2016). W lutym 2016 roku w *Galerii Pod Arkadami* pokazałem 16 obrazów, na które składały się 6 obrazów o wysokość dwóch metrów przedstawiających kombinezony i inne ubrania ochronne. 5 mniejszych, przedstawiających detale strojów, takie jak hełm, rękawica, kamizelka. 2 obrazy dotyczyły możliwości ciała ludzkiego i były to wpisane odpowiednio - figura ludzka lub głowa w diagramy i wykresy opisujące te możliwości. Większość prac definiowała się poprzez wymiary człowieka. Stroje były na miarę, hełm był wielkości głowy, a rękawica pasowała na dłoń dorosłego mężczyzny. Całość dopełniły 3 diagramy lotnicze przedstawiające figury akrobacyjne malowane cienką linią na tle gładkiego tła. Wszystkie obrazy były wariantami sylwety człowieka i obrysu schematu rysunku technicznego. Charakteryzowały je gubienie granic tych dwóch składowych, zacieranie wrażenia przestrzenności i poszukiwanie wyraźnej dramatycznej formy równoważonej kolorem. Kontekst figury ludzkiej nadawał wyraźny sens tym obrazom.

W poszukiwaniach abstrakcyjnych możliwości obrazu malarskiego przez wiele lat unikałem przedstawiania człowieka. (...) Postać ludzka ujawniła się niedawno w obrazach inspirowanych diagramami kombinezonów lotniczych służących do kompensacji przeciążeń ciśnienia, gdzie forma kostiumu pilota przejmująca wiele jego funkcji życiowych staje się drugą skórą. Odzież ochronna daje możliwość przeżycia. Działanie naturalnych narządów zastępuje inżynierijnie zaawansowany twór. W najnowszych obrazach kluczem do abstrakcji jest więc człowiek. Miara figury ludzkiej definiuje rozważania malarskie. Blejtramy mają moją skalę. Portrety hełmów są wielkości głowy, motyw dłoni zbliżony do kształtu naturalnego. Wpisanie siebie w geometryczny schemat stało się moim prywatnym odkryciem, dobrym powodem, aby na nowo przyjrzeć się malarstwu.¹⁵

Wizerunki człowieka połączone są z diagramami. Dopełniają się nawzajem. Wykresy stają się krwiobiegami. Systemem nerwowym. Abstrakcyjne układy wpisują się w sylwetę człowieka. Figura nawet, gdy sama jest tylko technicznym rysunkiem, nadaje życie schematycznym ilustracją.

Cykl „Uniformy” jest opowieścią o człowieku jako maszynie. Elementy mechaniczne, kabelki, sondy, cewki wpisane w kształt ludzki nadają figurze wrażenie urządzenia wspomaganego z zewnątrz. Funkcje fizjologiczne zdają się być podtrzymywane przez układy elektroniczne, hydrauliczne czy pneumatyczne. Wojskowe ubrania stają się czymś na kształt sztucznej skóry. Mechaniczny człowiek, bioniczna forma wpisana zostaje w rysunek techniczny. To dalej są mapy, od których wszystko w moim malarstwie się

zaczęło. Kartograficzny obrys tego co wewnętrzne i zewnętrzne pokazuje w kolejnej odsłonie.¹⁶

Wystawa Uniformy podsumowuje mój długi okres malowania obrazów. Wydało mi się więc słuszne aby przedstawić tę prezentację jako pokaz habilitacyjny. Różne wątki w moim malarstwie skupiły się w tym cyklu. Figura ludzka, uproszczona, schematyczna wpisana w geometryczne schematy sprawiła, że tradycyjna abstrakcja nabrała potencjału realistycznego. Kartografia stała się mapą ciała. Diagram punktem wyjścia do malowania nieba.

Studio

Ostatnim rozważaniem jak wizerunki człowieka mogą dopełniać linie, kontury, obrysy nadając im nową jakość był cykl hełmofonów. Skupiłem się na motywie głowy, które z różnych powodów w wiele sposobów jest zakrywana, chroniona, osłaniana. Bogatszy o doświadczenie *Uniformów* zaprezentowałem na wystawie Studio w Galerii Grażyny Bieganik w Warszawie (2016). W informacji prasowej precyzowałem:

Plastikowe, metalowe, skórzane, płócienne okrycia głowy (...) całości przykrywają uszy. Słyszenie nie jest możliwe bez elektroakustycznych atrap. Znaczną część wojskowych kasków zajmują układy następujące słyszenie. Wielkie słuchawki, ukryte mikrofony, czy kable rozprowadzone dookoła wypełniają wnętrza formy tak jak nerwy oplatają czaszkę. Słyszenie jest osiągalne tylko w wyniku działania prostych urządzeń. Hełm chroni głowę. Twardy czerep pozwala unikać urazów. Przykrywa też wrażliwe części takie jak oczy i uszy. Możemy wyobrazić sobie, że w czołgu czy samolocie jest głośno. Huk maszyn zagłusza. Nocny lot nie pozwala widzieć. Korzystanie ze zmysłów możliwe jest tylko w sytuacji gdy naturalne odruchy przejmują sztuczne funkcje.¹⁷

16 Paruch S., *Uniformy. Malarstwo*, [katalog], MDK-DŚM, Galeria pod Arkadami, Łomża 2016

17 Informacja prasowa do wystawy zatytułowanej Studio, Galeria Grażyny Bieganik w Warszawie, maj 2016 [msp]

Zakończenie

Szukanie granicy obrazu i wyciąganie z tych poszukiwań konsekwencji malarskich wydaje się być moim artystycznym zadaniem. Nie wyznaczam go sobie arbitralnie. Nie idę do pracowni z nastawieniem, że dzisiaj będę projektował jakąś procedurę sprawdzającą czy negującą zasadność medium malarskiego. Sytuacja jest raczej odwrotna. To z wiary w to, że obraz jest wyjątkowym przejawem refleksji nad rzeczywistością maluję, potem aranżuję obiekty, porównuje je w innych mediach, stosuje metody malarskie w wideo czy szukam znaczeń językowych w procedurze malowania. Nie działam programowo. Idę za intuicją. Przyglądam się sobie. Swoim decyzjom. Mam zestaw motywów, zbiory zabiegów, prywatną metodykę badawczą. Tak jak napisałem wcześniej moim warsztatem jest malowanie. Badać naturę rzeczy mogę tylko wykonując obrazy. To, że czasem od nich odchodzę to tylko po to, żeby nadać im ważność. Naukowość doświadczenia intelektualnego przypisaną językowi jest w wiecznym konflikcie z wrażliwym, irracjonalnym doświadczeniem zmysłowym malarza. Gottfried Boehm nazywa taką sytuację twórczą dialektyką granicy.¹⁸ Przebywanie w tym konflikcie jest stanem znanym każdemu twórcy, który chce sprawdzić czy jego doświadczenie może mieć charakter naukowy. Gdy obraz nie wystarcza potrzebne są słowa. Gdy tekst nie ujawnia metafizycznego doświadczenia rzeczywistości, patrzymy na obraz. W mojej prywatnej mitologii jest to opowiadanie się raz po stronie Czapskiego, innym razem, częściej, przyjmowanie punktu widzenia Strzebińskiego.

Rozróżniłem tradycyjne malowanie od praktyk wokół obrazu. Przyjmując, że w dialektyczności granicy filozofia szuka definicji estetyki, to praktyczna metodologia badania rzeczywistości zawiera się w moim przypadku pomiędzy procedurami intermedialnymi a praktyką tradycyjnego malarza.

18

Boehm G., *O obrazach i widzeniu*, wyd. Universitas, Kraków 2014

Bibliografia:

- Boehm G., *O obrazach i widzeniu*, wyd. Universitas, Kraków 2014
- Kuźmicz M., Mojsak Ł., Zgierski J. [red.] *Wojciech Bruszewski. Across Realities*, wyd. Fundacja Arton, Warszawa 2014
- Belting H., *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, wyd. Universitas, Kraków 2012
- Czapski J., *Patrząc*, wyd. Znak, Kraków 1996
- D'Alleva A., *Metody i teorie historii sztuki*, TAIWPN Universitas, Kraków 2013
- Dziamski G. (red.) *Od awangardy do postmodernizmu*, wyd. Instytut Kultury, Warszawa 1996
- Foucault P. M., *Słowa i rzeczy: Archeologia nauk humanistycznych*, Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2007
- Foucault P. M., *To nie jest fajka*, Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 1996
- Gongała J., *Stefan Paruch. Color Settings*, [katalog] Galeria Wspólna MCK/ZPAP, Bydgoszcz 2017
- Janota-Bzowska M. (red.), *Okruchy Atlantydy. Kapliczki Warmii*, t. I, wyd. APS, Warszawa 2010
- Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010
- Manovich L., *Język nowych mediów*, WAIp, Warszawa 2006
- Paruch S. (red.), *Okruchy Atlantydy. Dalecy Bliscy*, t. II, wyd. APS, Warszawa 2012
- Poprzęcka M., *Inne obrazy. Oko, widzenie, sztuka. Od Albertiego do Duchampa*, Wydawnictwa słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2009
- Paruch S. *Horyzonty*, [katalog], Puławski Ośrodek Kultury „Dom Chemika”, Puławy 2014
- Paruch S., *Uniformy. Malarstwo*, [katalog], MDK-DŚM, Galeria pod Arkadami, Łomża 2016
- Paruch S., *Zamieszkały we mnie obrazy*, [katalog], Warszawa 2016
- Strzemiński W., *Teoria widzenia*, wyd. MS, Łódź 2016
- Zychowicz M. (red.), *Okruchy Atlantydy. Dom - rytuał życia*, t. III, wyd. APS, Warszawa 2012