

# Sebastian DUDZIK

Uniwersytet im. Mikołaja Kopernika w Toruniu, Katedra Historii Sztuki i Kultury

# i Marek GLIKOWSKI

Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

## GRAFIKA JAKO NARZĘDZIE BADAWCZE. DWUGŁOS O MATRYCY



Celem niniejszego tekstu jest analiza badawczych możliwości grafiki, podjęta tutaj w dwugłosie artysty i teoretyka sztuki. Artysta (Marek Glinkowski) nie tylko odpowiada na postawione przez teoretyka (Sebastiana Dudzika) pytania, ale sam w kontekście swojej twórczości je stawia. Teoretyk natomiast nie próbuje analizować i oceniać takiej zindywidualizowanej wypowiedzi, lecz stara się ją kontekstowo dopełnić. Jest to raczej wycinkowa próba opisanie i objaśnienia sytuacji, w której dochodzi do swoistego sprzężenia zwrotnego między sztuką i procesem poznania, badaniem oraz kreacją. Uwydatnia się tu zarazem głos wskazujący na konieczność zawarcia porozumienia między rzeczywistością artysty (z jego odśrodkową perspektywą widzenia i interpretowania otaczającego świata) a rzeczywistością badacza widzącego problem od zewnątrz. Taka perspektywa jest bowiem często odrzucana przez wielu teoretyków zajmujących się zjawiskami kulturowymi i artystycznymi. Punktem wyjścia jest więc swoiste zderzenie subiektywnego ze zobiektywizowanym; przy czym wcale nie jest przesądzone, po której stronie lokuje się każda z tych wartości.

Rewolucje społeczne, kulturowe i technologiczne dwudziestego wieku przemodelowały niemal całkowicie definiowanie zadań stawianych artyście, wprowadziły też pewien chaos w postrzeganiu jego społecznej roli. Od wielu lat nie istnieje w zasadzie jeden model „bycia artystą”. W zależności od kontekstu może się on niczym kameleon przeobrażać i upodabniać do otoczenia. Doskonale pokazała to w swym projekcie *W sztuce marzenia stają się rzeczywistością* Katarzyna Kozyra.<sup>1</sup> Budując z niezwykłą pieczołowitością alternatywne tożsamości niejako mimochodem rekonstruowała i jednocześnie replikowała ona kulturowe matryce, które umożliwiły łatwą identyfikację oraz utożsamienie się z wartościami ukrytymi pod pierwszoplanowym schematem. Można powiedzieć, że artystka, korzystając ze strategii matrycowania zachowań, zbliżyła się tu znacząco do roli badaczki penetrującej obszar zjawisk społecznych. Punktem wyjścia dla niej stało się niejako inscenizowanie schematycznych wzorów. Te zaś pozwoliły na ujawnienie społecznych ograniczeń.

Postawę Kozyry trudno w pełni utożsamić z rolą artystki-badaczki. Brak tu choćby zobiektywizowanej obserwacji następstw swojej artystycznej „interwencji”. Wielu jednak innych artystów poszło o krok dalej. Przykładem może tu być choćby działalność Josepha Beuysa, Mariny Abramović czy Chrisa Burdena. Można też sięgnąć i po wcześniejsze egzemplifikacje,

pojawia się jednak pytanie od kiedy tak naprawdę możemy mówić o artystach-badaczach? Z pewnością poszukiwań takich postaw wśród grafików nie możemy ograniczać do ostatniego stulecia, ponieważ zawęży to znacząco pole rozumienia fundamentalnej wartości, zgodnie z którą sztuka/kreacja powiązana jest ściśle nie tylko z procesem poznawczym, ale także swego rodzaju analitycznym widzeniem rzeczywistości i umiejętnością syntezy zgromadzonej podczas obserwacji wiedzy. W historii grafiki europejskiej już od czasów jej pierwszej ekspansji na przełomie XIV i XV stulecia, artystów-badaczy nie brakowało. Można do nich z pewnością zaliczyć choćby Albrechta Dürera, Ursa Grafa, Łukasza Cranacha starszego czy działających nieco później Hendrika Goltziusa, Herculesa Seghersa oraz Rembrandta. Co istotne, każdy z nich łączył wielopoziomową eksplorację procesu graficznego z testowaniem społecznych i kulturowych znaczeń. Niektóre ich graficzne dzieła powinno się postrzegać wręcz jako swoiste technologiczno-filozoficzne traktaty o współczesnych im wartościach, schematach postrzegania artystycznej i pozaartystycznej rzeczywistości. Czymże, jak nie swoistym społecznym eksperymentem eksponującym opozycję między pospolitością papierowego podkładu artystycznej odbitki i szlachetnością materii matrycy, była seria złotych matryc autorstwa Goltziusa?<sup>2</sup> Przykład holenderskiego artysty przekonuje, że proces twórczy był dla niego, jak i wielu innych grafików, sposobem wielopłaszczyznowego badania, a matryca oraz odbitka stawały się polem nie tylko artystycznych, ale także społecznych i kulturowych eksperymentów. Dzisiaj zmieniły się konwencje, poszerzyła się świadomość szerokiego spektrum technologicznych i strategicznych możliwości, jednak istota działania pozostała ta sama.

## Grafik jako badacz i obserwator – współczesność a historia

**Sebastian Dudzik:** Czy artysta może poprzez twórczość wyjść z roli obserwatora, bądź komentatora rzeczywistości i stać się jej badaczem? Dziś odpowiedź twierdząca wydaje się oczywista, wcale nie oczywiste okazują się jednak kryteria, według jakich owa badawcza postawa twórcy miała by być definiowana, szczególnie jeśli chodzi o dziedzinę powszechnie postrzeganą,

jeśli nie jako anachroniczna, to przynajmniej z gruntu konserwatywna w podejściu do spraw warsztatowych a także ideowych. Za taką właśnie uchodzi grafika artystyczna. Jej podwójny procesualny byt rozciągnięty między matrycą i odbitką z pozoru uzależniony jest od rzemieślniczych strategii budowania i powielania obrazu.<sup>3</sup> Sprzyja temu technologiczny rygor obecny zarówno w przygotowaniu matrycy, jak i procesie powielania z niej obrazu. Paradoksalnie owe technologiczne uwarunkowania i sama filozofia matrycowego transkodowania oraz powielania informacji sprawia, że sztuka graficzna jest dzisiaj domeną niezwykle żywotną, a wręcz ekspansywną. To właśnie rozdarcie i towarzyszące mu rozciągnięcie twórczego procesu na dwa niezależne etapy pozwala artyście na niespotykaną w innych mediach swobodę przesuwania akcentów w twórczym procesie.<sup>4</sup> Ekspozycja w nim różnych wartości sprzyja autorefleksji, sprawia też, że zarówno elementy procesu, jak i towarzyszące mu, lub produkowane w trakcie artefakty, stają się same w sobie doskonałym polem artystyczno-badawczej eksploracji.

**Marek Glinkowski:** Warto przybliżyć narzędzia jakimi posługuje się grafika, gdyż to właśnie ten skomplikowany niekiedy warsztat stanowi niekiedy jedyną furtkę do pełnego zrozumienia tworzonych obrazów. Poza wszelkimi metodami technicznymi tworzenia i powielania obrazu (tradycyjne techniki graficzne: drzeworyt, linoryt, miedzioryt, akwaforta, akwatinta, litografia, serigrafia, offset i wiele innych) istnieje dla poszczególnych technik graficznych obszar ideowo wspólny, jest nim matryca.

Wraz z emancypacją matrycy pojawia się jej poszerzone pojęcie. Szukam definicji matrycy, która będzie wiążąca zarówno dla tradycyjnej grafiki, jak i dla grafiki cyfrowej – także ze względu na ogromną popularność pojęcia matrycy i matrycowego transkodowania na gruncie teorii nowych mediów.

Gdyby poszukać jakiejś dobrej analogii, matryca, najogólniej mówiąc, byłaby stemplem, a pieczętka odbitką. Stempel jest rodzajem fizycznego prawzorca, a pieczętka znakiem powstałym w procesie odbijania. Kluczowy jest moment tworzenia, powstawania matrycy. Podstawowe dla zrozumienia tego, czym jest matryca jest to, co poprzedza jej powstanie.

Jednak by to w pełni dostrzec należy wyróżnić trzy rodzaje matryc; obiektową, mentalną i warsztatową.

**1. Matryca obiektowa:** może powstać w środowisku naturalnym, być efektem kumulacji różnych czynników naturalnych, procesów budowania, albo erozji. Może być złożona z różnych materiałów, trwałych lub mniej trwałych, może zostać zapożyczona z różnych obszarów ludzkiej wytwórczości. Matrycą może także stać się coś, co pierwotnie nie miało cech matrycowych. Wtedy mamy do czynienia z ready made – przeniesieniem gotowego obiektu z jednego kontekstu w inny, bez jego zmiany, bez ingerencji. To artysta może zdecydować, co się stanie matrycą, ale decyzja ta może być podejmowana ze względu na pewne cechy danego obiektu, takie, które są szczególnie istotne dla pojęcia matrycowości. Jedną z takich właściwości jest seryjność. Seryjność jako powtarzalność jest główną cechą graficzności. Może być rozumiana jako seryjnie wytwarzanie, a także jako to, że dany przedmiot jest powszechnie spotykany i używany. Kolejna cecha matrycowości to multiplikowalność: ta z kolei może być cechą wtórną, a nie pierwotną obiektu, możemy bowiem wskazać na obiekt niepowtarzalny, unikatowy i mocą decyzji artystycznej uczynić z niego obiekt powielalny, multiplikowalny. Ikoniczność jest kolejną cechą obiektów, które mogą stać się matrycą. Ikoniczność jest tu rozumiana jako przynależność obiektu lub znaku do obszaru kultowego, symbolicznego i medialnego.

**2. Matryca mentalna:** ta, która wytwarza się w świadomości artysty i dzięki różnego typu przekazom (odbitki: repetycje, wizualne, czy słowne, itp.), odbija się (ujawnia się) w świadomości odbiorcy. Jej główną cechą jest to, że jest ona rodzajem strategii: strategii myślenia matrycowego, strategii tworzenia reprezentacji. Jest ona wskazywaniem na pewne zjawiska, procesy, uwrażliwianiem na obecność idei matrycy, czyli powtarzalności w kulturze, istnienia wzorców i norm. Może dotyczyć doświadczenia samego artysty i intencji jego przekazu. Będzie wtedy ścieżką transferową, rodzajem komunikatu niewerbalnego. Z kolei kiedy artysta zechce wprowadzić wirus pewnych znaczeń w porządek wizualny kultury, matryca mentalna może stać się

rodzajem „aktywistycznego kolportażu”, trochę jak ulotka. Pomimo istnienia matrycy fizycznej, w tym samym momencie może istnieć matryca mentalna. Obie one – fizyczna i mentalna mogą współistnieć ze sobą, niekoniecznie operując na tym samym poziomie, i niekoniecznie komunikując to samo. Jedna, ta fizyczna, może operować metonimią, a mentalna metaforą.

**3.** Matryca warsztatowa: wytworzona, technologiczna: powstaje w sposób warsztatowy, technologiczny, przy wykorzystaniu rygorów ustalonych tradycją i doświadczeniem. Tu mówimy już *stricte* o matrycach graficznych artystycznych. W zależności od technologii wykonania dzielimy je na matryce trwałe i efemeryczne, matryce płaskodrukowe, wkłesłodrukowe, wypukłodrukowe i hybrydowe. Czymś innym będą tu matryce cyfrowe, można o nich myśleć jak o „paczkach danych”, ale mogą być one także fizycznymi obiektami. W tym wymiarze możemy mówić o matrycach, które są nośnikami, transmitterami, wyświetlaczami. Matryca warsztatowa zawiera w sobie treści wytwarzane, generowane, przetwarzane i zapożyczane. Ta matryca służy do tworzenia nakładu obrazów – drukowania – odbijania, gdzie każda odbitka jest oryginałem.

Taka kolejność prezentacji trzech rodzajów matrycy jest podyktowana historycznymi następstwami. Pierwotną i dostrzeżoną przez człowieka była matryca obiektowa, naturalna, organiczna: ślad stopy, odcisk dłoni, pieczęć. Z niej dopiero powstała matryca mentalna. Zrodziła się ona jako świadoma strategia przekazywania idei. Następnie pojawiła się potrzeba łatwego rozpowszechniania obrazu, a w tym celu zaczął rozwijać się warsztat...

**Sebastian Dudzik:** Rozróżnienie w procesie twórczym dwóch poziomów konstytuowania się matrycy – mentalnego oraz fizycznego (matryca obiektowa: naturalna bądź wymodelowana) ma kolosalne znaczenie dla rozumienia naturalnych konotacji między pracą grafika-eksperymentatora i badacza-eksploratora. Artysta już na wstępie ma przynajmniej dwie badawcze wizje do wyboru. Może skupić się zarówno na istocie procesu, budowaniu, przetwarzaniu i transkodowaniu informacji, może też za pomocą graficznego matrycowania „zdejnować” niczym kalka ślady społecznej rzeczywistości. Grafika jako medium w sposób naturalny predestynowane do syntezy informacji i znaku, ma jeszcze jeden trudny do przecenienia atut. Doskonale uwypukla i preparuje nawet najmniejsze tropy i obecne w naszym otoczeniu schematy. W tym właśnie obszarze doskonale nadawać się może zarówno jako wsparcie do tworzenia matryc logicznych czy narzędzie analizy matryc definiowanych podczas badań socjologicznych.<sup>5</sup>

**Marek Glinkowski:** Istnieją w grafice narzędzia, które jeszcze bardziej przystają, przylegają do modelowych sytuacji czy procesów społecznych. To na przykład matryca stereotypowa, oraz stereotyp jako efekt użycia dwóch matryc tego rodzaju. W wykazie technik graficznych stereotyp nie występuje, pojawia częściej, np. w poligrafii, ponieważ działa trójwymiarowo, a odbitki uzyskiwane w grafice tradycyjnej rzadko są dwustronne. Oczywiście pojawia się pytanie, czy można sprowadzać możliwości poznawczo-badawcze grafiki tylko do obrazowania, ilustrowania zjawisk społecznych. Moim zdaniem nie. Jednak z drugiej strony, używanie narzędzi wizualnych może pozwalać pracować poznawczo z modelami niektórych sytuacji społecznych. Matryca stereotypowa to matryca złożona z matrycy i patrycy, pozytywu i negatywu, czyli matrycy tzw. plusów i minusów. Stereotyp-odbitka powstaje w wyniku działania na siebie z właściwą siłą dwóch matryc. W definicji stereotypu w słowniku PWN można odnaleźć ślad myślenia w kategoriach odbitki, matrycy: „w znaczeniu szerszym używa się terminu stereotyp na oznaczenie wszelkich poglądów stanowiących odbicie gotowego wzoru i przyswajanych bez zastanowienia i konfrontowania ich z rzeczywistością”.<sup>6</sup> Definicja taka pokazuje niejako „jednostronny” sposób powstawania stereotypów: jakiś trwały wzór oddziałuje na sposoby myślenia i zachowania się ludzi. Tymczasem wykorzystując pojęcie i narzędzie matrycy stereotypowej można pokazać, że stereotyp jest odbitką powstającą z dwukierunkowego, przeciwnego względem siebie nacisku na podmiot. Szukając odpowiedniego porównania – tego rodzaju oddziaływanie działa jak kleszcze. To jest sytuacja zakleszczenia, sytuacji opresyjnej, albo subtelnej albo radykalnej. Inaczej niż przyparcie do muru, zakleszczenie pozostawia trwałe ślady. To jest społeczna sytuacja zwrotna, która może wytwarzać pewien wzór zachowania.

wania. Dodatkowo, sytuacja warsztatowa z matrycą stereotypową pokazuje wyizolowanie kontekstowe sytuacji społecznego i kulturowego matrycowania, a więc – możemy to już prowizorycznie zdefiniować – „odciskania” pewnych wzorów zachowań i utrwalania ich. Stereotypizacja jest oporna na zewnętrzne konteksty. W sytuacji badawczej, warsztatowo-artystycznej działania z matrycami mogą służyć do ilustrowania procesów społecznych i kulturowych, do demaskowania, mogą być narzędziem wskazywania, prowokować do otwierania dyskusji. Wizualizowanie stereotypu w postaci matrycy, w postaci wzorca – może być refleksyjne na bardzo wielu poziomach: dla twórcy, odbiorcy, w procesie dydaktycznym, itd.

**Sebastian Dudzik:** Nie istnieje stała matryca zachowań i myśli. Ma ona raczej charakter metamorficzny, podatna na wszelkie, najmniejsze nawet czynniki zewnętrzne i wewnętrzne ciągle ulega modyfikacji. Za pomocą matrycowania można więc nie tylko badać sam schemat, ale też mikro-zmiany towarzyszące w ciągłej jego ewolucji, a także czynniki determinujące owe zmiany. Artysta może wreszcie sam generować sprzyjające zmianom sytuacje, by badać później ich specyfikę oraz szukać obiektywnych wartości w owych procesach. Determinujące proces graficzny magazynowanie, przetwarzanie i powielanie danych niejako mimochodem zbliżają graficzne medium do narzędzi charakterystycznych dla warsztatu naukowego. Matrycowanie, rozumiane tutaj jako złożony proces zbierania, porządkowania połączonego z kodowaniem, kodowania oraz finalnej wizualizacji wypracowanej we wcześniejszych etapach wartości, może przecież służyć jako narzędzie poznania, lub dekonstrukcji społecznych, mentalnych, funkcjonalnych czy też kulturowych matryc obecnych w świecie. Dla artysty „wejście” w matrycowe medium stwarza nowe możliwości poznawcze i kreatywne, zachęca też do podjęcia działań wychodzących poza ramy tradycyjnie pojmowanej sztuki.

**Marek Glinkowski:** Postawa i strategia artystyczna, jak aktywizm polegający na inspirowaniu pewnych sytuacji społecznych oraz ich akumulowaniu, bardzo rzadko przynależy do działań artystów zajmujących się grafiką. Jednak ten rodzaj działania jest mi bliski. Jest tak, ponieważ postrzegam tradycyjny warsztat graficzny jako zestaw ponadczasowych narzędzi, które z racji tego, że już technologicznie się nie rozwijają, można wykorzystywać na innym gruncie, traktować metaforycznie, jako punkt odniesienia, dzięki któremu możemy wytłumaczyć pewne procesy. Mamy zdolność wyobrażenia sobie, gdzie my się znajdujemy w procesie, czy jesteśmy matrycą, drukarzem, czy drukowanym obrazem...? Jednym z ważniejszych doświadczeń tego rodzaju był dla mnie projekt *Kamanda*. U jego podstaw projektu stała wcześniejsza praca, pt. *Kontynuacja*, na którą składała się seria dziewięciuset kartonowych pudełek, dokładnie odwzorowujących wymiar cegły, specjalnie zaprojektowanych i wyprodukowanych za pomocą, tzw. wykrojnika, będącego rodzajem matrycy. Kilkanaście spośród tych cegieł zostało zadrukowanych różnymi przedstawieniami ikon popkultury i świata polityki. Dwa lata później obiekty te posłużyły w *Kamandzie*, która rozwinęła potencjał drzemiący w tych pustych w środku cegiełkach. Było to działanie z dziećmi z Ośrodka dla Uchodźców z Czeczenii i Gruzji, mieszczącym się wówczas w Bytomiu. Do współpracy nad projektem zaprosiłem Piotra Wysokiego. Zaproponowaliśmy rodzaj rozbudowanego warsztatu, działania z dziećmi, gier i zabaw, do których daliśmy im te prawie tysiąc kartonowych cegieł. Dzieci próbowały na swój sposób, z porażkami i sukcesami, używać tego budulcowego materiału. W zabawie i pracy ujawniły się uwarunkowania kulturowe, społeczne i psychologiczne tej grupy. Traumatyczne doświadczenia wojny silnie kształtowały relacje między dziećmi. Także ówczesna ich sytuacja – status bezdomności, braku perspektyw, słabych warunków socjalnych – stały się bazą do wypracowania przez nie nowych umiejętności. Dzieci uczyły się stawiać mury i budowle z kartonowych cegiełek, budowały i natychmiast niszczyły. Były konflikty, bunty, jedni widzieli, że innym udaje się coś zbudować i tworzyli przeciwne koalicje, podejmowali gry, walki, tańce. Dzieci wiedziały, że uczestniczą w projekcie artystycznym, którego efektem będzie film. Ostatecznie powstało pięć epizodów filmowych.

Choć był to projekt, który z łatwością można by zaliczyć do sztuki reportażu, intermedialnego, czy *community based art*, jednak dla mnie był to projekt graficzny. Matryca obiektowa – cegiełka – klocek – to płaszczyzna, którą można było wypełniać treścią. Kartoniki służyły jako



wywoływacz zachowań, pozwalały obserwować kulturowe i etniczne cechy tej społeczności. To, z czym bohaterowie tej sytuacji mieli do czynienia, to sprawczość matrycy, która zaczęła służyć jako źródło modułu, mogła być dowolnie przetwarzana. Pojawił się tu rodzaj matrycy mentalnej, kulturowej. Oczywiście projekt ten miał także dużo niuansów z zakresu aktywizmu artystycznego i animacji społeczno-kulturowej, ale nie będę tu wchodził w tego rodzaju szczegóły.

## Matryca jako odbicie rzeczywistości czy zapis poznawczego procesu?

**Sebastian Dudzik:** We wstępie swych rozważań o istocie graficznej matrycy Mariusz Pałka zwrócił uwagę na niezwykle ważną rzecz.<sup>7</sup> Ukazując jej archetypiczny charakter i jednocześnie uznając ją za jeden z najstarszych, a zarazem najważniejszych wynalazków naszej cywilizacji, wykazał ideową i funkcjonalną zależność tworu ludzkiego od naturalnej matrycy genetycznego kodu. Zgodnie z tym graficzna matryca rozumiana jako „matka-macierz” jest niczym innym, jak mimesis sposobu, w jaki natura i ewolucja poradziły sobie z magazynowaniem, utrwalaniem i powielaniem informacji. Takie jej rozumienie otwiera lekceważone dotąd, lub wręcz odrzucone obszary eksploracji dla grafiki artystycznej. Matryca-macierz kodu przechowuje informacje o potencjalnym obrazie, jednak podobnie jak w naturze jego reprodukcje naznaczone jest wariacyjnością i modyfikalnością. Takie postrzeganie jednego z najważniejszych elementów graficznego procesu, otwiera niezwykle szerokie pole eksploracji dla samego medium. Jeżeli przyjąć ideę powinowactwa z genetycznym kodowaniem, graficzna matryca nie tylko magazynuje, posiada też zdolność przechwytywania i archiwizowania informacji ulotnych, podatnych na czynniki zewnętrzne. Co więcej, sama może stać się ideą zatracając swą materialną istotę.<sup>8</sup>

Tak rozumiana matryca nie ma w zasadzie żadnych ograniczeń. W aspekcie mentalnym będzie doskonale odwzorowywać wszelkie obecne w naszym życiu schematy. Już na etapie przechwytywania wzorców dokonywać się będzie analityczne ich przetworzenie i porządkowanie. Odniesienie do biologicznej rzeczywistości uzmysławia, jak bardzo człowiek zależny jest od otaczającego świata i zarazem, jak naturalnym tworem jest matrycowa strategia. Chcąc nie chcąc grafika, właśnie przez jej obecność w procesie twórczym, nosi w sobie ekspansywny, nieustannie zmieniający i na nowo definiujący się genom. Jak dotąd żadne technologiczne rewolucje nie były w stanie zanegować żywotności tego medium, ponieważ ich istota doskonale „przylegała” do graficznej filozofii procesu. Być może ten potencjał da się wykorzystać nie tylko w badaniach o charakterze społecznym?

Zapoczątkowana w drugiej połowie XIX wieku emancypacja grafiki jako artystycznej dziedziny musiała z czasem przynieść zmianę statusu matrycy i odbitki. Proces ten miał raczej charakter ciągle rozpostarty na całe dziesięciolecia. Jego jednym z efektów było zbliżenie definicji matrycy do włoskiego nowożytnego *disegno*, które choć kojarzone z naszym rysunkiem, obejmowało zarówno fizyczny byt jak i koncepcję procesu przekształcania się myśli/idei w obraz.<sup>9</sup>

Rozpostarcie matrycy między fizycznym bytem i niematerialną ideą zmienia status całej grafiki, zmienia też jej zadania i wpływa bezpośrednio na postawę samego artysty. W jaki sposób może to robić?

**Marek Glinkowski:** Według mnie poruszyłeś tu dwa problemy. Pierwszy dotyczy kwestii wizualnej reprezentacji w działaniu graficznym. Matryca-macierz jako przechowująca informacje oraz jej wariacyjne realizacje, matryca i odbitka, to w istocie filozoficzne problemy pierwowzoru i kopii, oryginału i reprezentacji, pytania o możliwość idealnego odwzorowania. Jak w kontekście filozofii przedstawienia mają się do siebie matryca i odbitka?

Drugi poruszony przez ciebie problem stawia pytanie o to, czy grafika daje szczególnie przywilej operowaniu metaforą, czy też jest może medium przyległości, metonimii? W pojęciu włoskiego *disegno* kryje się bowiem zarówno rzeczywistość symboliczna, myślowa, jak i element bardzo konkretny, fizyczny.

Obie te kwestie omówię na przykładzie mojego projektu *Węzeł*. Chciałem w nim stworzyć obraz największego węzła kolejowego w Polsce, w Tarnowskich Górach. Punktem wyjścia

było więc myślenie obrazowe, ponieważ węzeł jest piękny, skomplikowany, trudny do ogarnięcia i do wyobrażenia. Podstawą była dla mnie lektura filmu *Węzeł* Kazimierza Karasza. Mój obraz miał więc obejmować także problem etosu pracy kolejarza, historyczne, społeczne i ekonomiczne aspekty funkcjonowania Węzła. Historyczny Węzeł odkrywał swoją wielowarstwowość, poczynając od aspektów technicznych, poprzez struktury zarządzania, funkcjonowania, organizacji. Chciałem zbudować makietę w najbardziej popularnej skali modelarskiej HO (1:87), która odwzoruje Węzeł w całości, ze wszystkimi tymi elementami. To było bardzo chłopiące marzenie, z tego wynikała też moja głęboka potrzeba przeniknięcia w środowisko ludzi budujących makiety kolejowe i bawiących się nimi. Było to trochę marzenie o idealnej reprezentacji.

Zacząłem pracować więc w dwóch skalach, w skali rzeczywistej 1:1 oraz w skali modelarskiej, tworzącej alternatywny świat. Były też jednocześnie dwie przestrzenie, przestrzeń realna i przestrzeń makiety oraz wokół makiety. Połączył je pomost, rodzaj metafory a jednocześnie odwzorowania, gdzie ciężka praca kolejarzy została przeniesiona na pełną pasję i zaangażowania zabawę dużych chłopców, modelarzy.

Ten projekt pokazywał mi skomplikowany charakter matrycy i jej tworzenia. Od początku czułem, że ten obszar jest bardzo graficzny, miał ogromny potencjał. Brnąłem więc w to. Nie wykorzystywałem sprawdzonych rozwiązań. Aspekt badawczy był bardziej uczeniem się niż opisywaniem w znany sobie sposób.

Pierwotną matrycą można nazwać sam Węzeł. To jego wizualna lub wyobrażeniowa reprezentacja istnieje w rzeczywistości i umysłach ludzi. Węzeł w swojej organizacyjnej strukturze składa się z poszczególnych sekcji i modułów, co jest praktycznym rozwiązaniem do tworzenia przeskalowanej makiety. Takie właśnie makiety w skali 1: 87 tworzą modelarze kolejnictwa.<sup>10</sup> Zbudowanie przez nich takiej realistycznej makiety Węzła okazało się niemożliwe, z racji trudności technicznych i warsztatowych, kosztów i wielkości powierzchni, którą by zajmowała. Jednak analiza i proces selekcji–eliminacji ujawniły drzemiący w samym module torów właściwy potencjał matrycowy. To właśnie same odcinki torów, rozjazdy, zwrotnice i luki posłużyły mi do tworzenia całych modułów w skali HO składających się na obraz Węzła. Ostatecznie powstał więc rodzaj transparentnego opakowania, blistru do niezrealizowanej makiety. Jediną technologią, która pozwalała na odpowiednie odwzorowanie, była technologia termoformowania próżniowego w cienkim, przezroczystym tworzywie PET.

Mamy więc tworzenie obrazu z ułożonych w odpowiedni sposób torów, odpowiadającego jakiemuś rysunkowi rzeczywistości, co daje w rezultacie trójwymiarową reprezentację. Transparentność nośnika jest dosłownie i w przenośni nieuchwytnością, ujawnieniem braku, nieobecnością obiektu właściwego pod spodem. Jednocześnie staje się polem dla wyobraźni, bo jest to rzeczywistość zramowana, do wypełnienia. Dopiero wyobraźnia, połączona z widzeniem struktur i niuansów, odczytywaniem kształtów, realizuje na początku postawiony filozoficzny postulat obcowania z bytem. Obcowanie poprzez nieobecność z obecnością. Matryca jest obecna tylko w swoim śladzie, który pozostawiła.

Obiekt w momencie, w którym zostaje powołany jako matryca – zmienia swój status, ponieważ my go intencjonalnie zaczynamy traktować jako wzorzec. On oczywiście był wyprodukowany, a więc stał się kopią, będąc jednocześnie oryginałem. Każdy ślad, który powstaje przy użyciu matrycy, jest autentyczny, wyjątkowy, oryginalny. Dlatego za pomocą kilku matryc, kilku fragmentów torów, byłem w stanie poprzez multiplikację zbliżyć się do obrazu Węzła.

Graficzne dążenie do idealnego odwzorowania realizuje na dwóch polach: w obszarze przyległości, metonimii, a jednocześnie dzięki transparentności odbitek, które powstały, w obszarze efemeryczności, metafory, przeniesienia. Przyległość blistru, opakowania, to ostatecznie przyległość do pustki, pustego pola, braku pierwowzoru. Okazuje się więc, że próba odwzorowania skończyła się metaforyzowaniem. Sama makietka jest metaforą, ale ironiczną, bo czy mamy do czynienia z samą makietką, czy jedynie z jej iluzyjnym opakowaniem? Tylko metaforą w grafice można pokazać niewyobrażalność, nieobecność, niemożliwość. Grafika z pełną dobitnością dziedziczy więc problem reprezentacji charakterystyczny dla sztuk wizualnych. To w jej obszarze kryje się jaskinia platońska.

## Proces twórczy jako pole naukowych rozważań artysty

**Sebastian Dudzik:** Czy specyfika procesu twórczego może zachęcać czy wręcz „podpowiadać” postawę analityczno-badawczą artysty? Na to pytanie częściowo padła już odpowiedź. Naturalny potencjał procesu „matrycowania” jest wręcz stworzony do podjęcia badań. Można je ukierunkować przynajmniej w dwóch niezależnych wektorach. Pierwszym z nich będzie zbudowana na metaartystycznych doświadczeniach oraz autotematyce wizja badania samej istoty procesu, definiowania matrycy i jej zadań. Drugi będzie ukierunkowany na zewnątrz i nastawiony na poszukiwanie, rozpoznanie oraz analizę matryc funkcjonujących w otaczającej nas rzeczywistości.

**Marek Glinkowski:** Odniosę się od razu do pierwszego wektora, a więc do definiowania matrycy i jej zadań.

Matryca definiuje samą siebie. Powstaje z idei, aby przeradając się w fizyczną postać, oddać siebie obrazowi, by następnie za jego pośrednictwem powrócić w odczytaniu odbiorcy.

Matryca daje zadania do wykonania. Artysta podąża za instrukcjami, które odczytuje poprzez świadomość warsztatu i jego odczuwanie. To samo, lecz z innym skutkiem, matryca czyni z widzem.

Matryca poprzez odbitkę każe się odszukiwać, pobudza wyobraźnię widza, a artyście nie pozwala się uwolnić od swojej obecności. Wyobraźmy sobie grę w chowanego lub Ciuciubabkę.

Matryca pragnie być interpretowana (Susan Sontag)<sup>11</sup>, a jednocześnie oczekuje dosłownego, pozbawionego metafor rozpoznania, gdyż ono prowadzi najczęściej do ukrytych pokładów semantycznych. Czytanie samej matrycy jest jak archeologia zdarzeń, istnieją narzędzia do ujawniania zawartego w niej bagażu doświadczeń. Mówiąc, że czytamy matrycę mam również na myśli uruchomienie/wyobrażenie warsztatu graficznego i rekonstrukcję organizacji pracy. Dla osoby wtajemniczonej w arкана techniczne to perspektywa ujawniająca wiele interesujących szczegółów.<sup>12</sup>

Matryca powołuje szereg procesów, których część jest bezpośrednio zależna od technologii, ale wiele z nich składa się także na proces badawczy, poznawczy i twórczy, a inne budują cały wachlarz obserwacji, interpretacji i refleksji. Technologia tak, jak i pozostałe czynniki może być użyta w sposób, tzw. właściwy – sprawdzony lub być polem do eksperymentów. Eksperyment jest zagadnieniem o tyle istotnym, że w obszarze sztuki nie zawsze rządzi się takimi prawami, jak ten prowadzony przez naukowców w środowisku laboratoryjnym. Sprawdzalność i powtarzalność uzyskanych efektów pozostaje często na poziomie bardzo indywidualnym i uznaniowym, jednak w pełni realizując założenia twórczej idei.

**Sebastian Dudzik:** Obie tendencje, o których mówiłem wcześniej (pierwsza: definiowania matrycy i jej zadań; druga: ukierunkowanie na zewnątrz i nastawienie na poszukiwanie, rozpoznanie oraz analizę matryc funkcjonujących w rzeczywistości) mogą funkcjonować zupełnie niezależnie, mogą też pojawić się jako wartości komplementarne w jednym projekcie. Z taką właśnie sytuacją mamy do czynienia już w Twoim pierwszym dużym projekcie. *Kolekcja c.d.* z 2002 roku to przedsięwzięcie technologicznie bazujące na czystej tradycji graficznego wkłódki. Jeden pozornie niewinny zabieg zmienia jednak status odbitki. Puste ramy obrazów powstają poprzez zestawienia multiplikowanych oraz modyfikowanych odbitek matrycy. Dzięki takiej strategii zakodowany w kliszy obraz przestaje być istotą obrazowania kierując uwagę w wewnętrzną pustkę. Łatwo można domyślić się, co pod tymi formalnymi zabiegami się kryje i jaką strategię badawczą realizuje projekt.

**Marek Glinkowski:** *Kolekcja c.d.* to doświadczenie złożone, które z perspektywy czasu ujawniało wiele nowych cech.<sup>13</sup> Początkowo interesowała mnie nieobecność obrazu, nie-obrazy, konwencje postrzegania obrazu i rola reprezentacji języka wizualnego używającego wyraźnego kontekstu historycznego. Istotne dla mnie były też aspekty instytucjonalne, medialne, meta-językowe. Matryce, których tam używałem, z powodzeniem mogłyby stanowić fizyczne ramy, lecz w momencie tworzenia z nich odbitek, powstawały obrazy ram.



Matryca od samego początku miała tu charakter podwójny: była ramą w swojej dosłowności i stawała się zaawansowanym narzędziem do ramowania.<sup>14</sup> Aby dostrzec aspekt badawczy i poznawczy w tym postępowaniu artystycznym, warto rozważyć razem pojęcie matrycy oraz pojęcie interakcyjnego ramowania zdefiniowane przez Ervinga Goffmana. Wiemy bowiem, czym była w tym projekcie matryca, ale warto pokazać, czym był z kolei proces matrycowania. Ramowanie stało się tu tożsame z matrycowaniem: poprzez interpretacje wizualnych znaków, którymi są rami *Kolekcji*, patrzymy na zachowania, na strategie instytucjonalne, kolekcjonerskie, na parametry recepcji sztuki. Co na tej podstawie można badać? Jakie wnioski można wyciągać? Jak odbiorca patrząc na *Kolekcję* może w pełni wykorzystać jej potencjał? Ja używam dodatkowego tropu w postaci pustych, mosiężnych tabliczek, które powinny zawierać podpisy pod pracami, lecz są złote, wypolerowane: w momencie poszukiwania w nich tekstu, widzimy swoje odbicie oraz odbicie przestrzeni. Ta bezpośrednia refleksyjność jest bardzo wymownym sygnałem do spojrzenia na wyeksponowaną w ten sposób sytuację ze swojej perspektywy. Wszystko, co się odbija w tych tabliczkach – zmienia kolor, staje się złote.

To nie chodzi o to, że moje działanie artystyczne w całości było komplementarnym postępowaniem badawczym. Chodzi raczej o to, że było ono postępowaniem konceptualnym, warsztatowym i poznawczym, które używając pojęć z pogranicza grafiki i nauk społecznych zramowało potencjalną sytuację badawczą, pokazało świat sztuki i jej instytucji w nowej poznawczej odsłonie. Zapraszało też do dalszego postępowania badawczego, ponieważ, jak mówiłem wcześniej, matryca podpowiada kolejne kroki, tworzy formuły działania. Idealnie byłoby, gdyby *Kolekcja* stanowiła preludium do interdyscyplinarnego projektu badawczego na temat kultury instytucji.<sup>15</sup> Wówczas moje zramowanie sytuacji i wynikające z niego reguły generatywne mogłyby zostać badawczo, interdyscyplinarnie „skonsumowane”. Tak naprawdę intuicyjnie użyłem metod grafiki w taki sposób, że z powodzeniem mogłyby one stanowić element projektu z zakresu etnografii wielostanowiskowej.

**Sebastian Dudzik:** Specyficzna struktura *Kolekcji* odsłania jeszcze jeden istotny aspekt funkcjonowania postawy badawczej w kontekście graficznego warsztatu. Jest nim wykorzystanie swoistego suwaka twórczej strategii wpisanego w zdefiniowane przez Folgę-Januszkowską „myślenie [w procesie graficznym] dwoma niezależnymi etapami”.<sup>16</sup> Z tym że w przypadku omawianej pracy suwak wydaje się wychodzić poza proces druku, ujawniając niejako mimochodem potencjalne istnienie trzeciego etapu.

**Marek Glinkowski:** Moja strategia jest rodzajem przesuwania granic funkcjonowania samego obrazu graficznego. Wychodzę daleko poza *stricte* statyczny obraz. Istotne jest z jednej strony czytanie przestrzeni wraz z jej wszelkimi kontekstami, powoływanie pierwowzoru i prawzoru obrazu, a z drugiej powoływanie komentarza będącego rodzajem otwierania pracy na nowe obszary w tym metafizyczne (film pt. *Galeria*). W obu tych skrajnych przestrzeniach istotną rolę grał widz, który bez włączenia swojego doświadczenia i refleksji pozostawałby na odczytywania równie istotnych wizualnych treści. Jest to swoiste wypełnianie areny marginesu, gdzie funkcjonuje pojęcie *Passe-partout*.

**Sebastian Dudzik:** Wychodzenie poza artykułowaną przez Folgę-Januszkowską dychotomię procesu ujawnia się również w projektach *PUDŁO, czyli wojna na karabiny i gitary* oraz *Fryz towarzyski*. Podobnie, choć nie tak wyraziście sytuacja rysuje się w projekcie *Pro-wizorka*, a szczególnie integralną część graficznej narracji filmie *Jak to jest zrobione*.

We wszystkich tych pracach dekonstrukcja procesu twórczego tak naprawdę stanowi pretekst do porzucenia wewnętrznej eksploracji i wyjścia na zewnątrz. Procesualne manipulacje pozwalają na „zdejmowanie” i obnażanie matryc generowanych przez kulturowe czy cywilizacyjne nawarstwienia. Dodatkowo, rygor naukowej dyscypliny, bezsprzecznie element niezbędny w zachowaniu poznawczego obiektywizmu, generuje często mentalne koleiny, które potrafią skutecznie ograniczyć badaczom perspektywę widzenia problemu. W działaniach artystyczno-badawczych w sposób naturalny kierunek postępowania jest niejako

odwrócony, co pozwala „obchodzić” charakterystyczne dla nauki proceduralne schematy. To subiektywne doznania podmiotu-artysty leżą u podstaw działania, a proces ich obiektywizacji dokonuje się niejako poprzez proceduralne rygory graficznego procesu. Tak więc nie sam problem jest schematyzowany, lecz jedynie jego matrycowe przetworzenia. Dzięki temu twórca zyskuje nieco odmienny, w pewnych aspektach bardziej wyrazisty obraz badanego obszaru.

**Marek Glinkowski:** *Prowizorka* to projekt tworzony w obszarze obrazu blachy falistej trapezowej, takiej, która jest w Polsce powszechnie wykorzystywana w architekturze wernakularnej. Matryca miała być tu rodzajem odwzorowania kształtu blachy z nadaniem jej podstawowych cech charakterystycznych dla tego materiału. Tytułowa prowizorka to także stan, praktyka, szczególnie polska, pewien standard myślenia i zachowania, utrzymywania przejściowości, świadomości, że kiedyś będzie lepiej. Warstwa wizualna w tym projekcie była prowokacją, wizualną prowokacją do mówienia o aspektach mentalnych. O skazie, pęknięciu, którymi posługujemy się w kulturowych skryptach, o fasadowości naszej rzeczywistości. Jednocześnie była to instalacja usytuowana w przestrzeni, chodziło tu bowiem także o przesunięcie tej analizy z obrazu w przestrzeń. Z racji, że posługiwałem się skalą 1:1, mamy tu do czynienia z bardzo dobitnym przełożeniem obrazu na rzeczywistość. W warstwie obrazu powstała odbitka na papierze, pofalowana jak blacha, przedstawiająca blachę trapezową z uwzględnieniem trzech wymiarów. Jest na niej struktura skaz, załamań, pęknięć istniejących na matrycy. Cała kompozycja jest multiplikacją, są tu powielające się kształty, wiele razy spotykamy odbitki z tej samej matrycy. W samym procesie tworzenia matrycy blacha za pomocą giętarki została powyginana. Bez zachowania technologicznej, dekarskiej normy została poprzelamywana, pojawiły się kąty ostre, a następnie całość była rozprostowywana i rozwalcowana pod prasą, na której później, już z użyciem farby drukarskiej powstały odbitki.

Metody postępowania wyznaczał tutaj warsztat oraz reguły postępowania z matrycą. Prowizorka była odejściem od tradycyjnego warsztatu z pełną premedytacją. Była pominięciem zasad rysunkowych, trawienia, nakładania poszczególnych warstw budujących obraz, po to, aby pokazać czym tak naprawdę jest zjawisko prowizorki. Prowizorka jest omijaniem pewnych reguł, pomijaniem jakości warsztatowej, reguł inżynierskich, walorów estetycznych. To wszystko było efektem mojego namysłu, refleksji, research’u oraz własnych doświadczeń związanych z nauką warsztatu graficznego, a wcześniej metaloplastyki. Metaloplastyka była tu bardzo ważna, gdyż uświadamiała mi najważniejsze strukturalne cechy metalu, jak łamliwość, kowalność, ciągliwość, itd. Ta wiedza w moim doświadczeniu była istotna. I, jak sądzę, ona stoi u podstaw wielu codziennych praktyk Polaków, samorodnych budowniczych, majsterkowiczów, fachowców, działkowców, konstruktorów. Często antropologiczny czy socjologiczny opis takich praktyk nie uwzględnia tej obiektowej sfery codziennej *techné*, bo nie ma do jej opisu języka. A *Prowizorka* właśnie takiego języka używa.

## Graficzna multiplikacja jako wzmocnienie badanego sygnału

**Sebastian Dudzik:** Jednym z najistotniejszych fundamentów upowszechnienia się grafiki w realiach średniowiecznej Europy był jej potencjał mechanicznej multiplikacji obrazu połączony ze stosunkowo niskim kosztem produkcji. Udoskonalana w szybkim tempie matrycowa strategia była swego rodzaju drogą na skróty i doskonale wpasowywała się w ekspansywną mentalność oraz potrzeby ówczesnego człowieka. Z czasem powielane obrazy zaczęły kształtować gusty, forsowały i rozpowszechniały wizualne mody. Służyły też jako narzędzie propagandy i światopoglądowej indoktrynacji.<sup>17</sup> Wpływ grafiki na świadomość nowożytnych Europejczyków trudny jest do oszacowania. Do dzisiaj skoligacony z mass mediami drukowany obraz zachował ogromny potencjał kształtowania opinii i gustów. Można przewrotnie powiedzieć, że graficzne i drukarskie matryce walnie przyczyniły się i nadal przyczyniają

się do formowania matryc w społecznej świadomości. Jeżeli tak, to dokonanie proceduralnej inwersji i wykorzystanie procesu graficznego w badaniach społecznych, przynieść może głębsze zrozumienie mechanizmów porządkujących życie ludzkich grup. Pomóc w tym może kolejna dystynktywna cecha grafiki - syntezywanie znaku. To ono prowadzi do wypreparowania i wzmocnienia sygnału, a jego powielenie umożliwia wychwycenie cech stałych i tych pozornie niezmiennych.

**Marek Glinkowski:** Tak naprawdę mowa tutaj o procesach mass medialnego matrycowania we współczesnych systemach medialnych. U podłoża współczesnych mediów, także cyfrowych, leży grafika: jej techniki, jej warsztat, ale przede wszystkim myślenie graficzne: synteza, selekcja, matryca, matrycowanie, itd. Grafik-badacz byłby figurą, która zdaje sobie sprawę z tego graficznego podłoża nowych mediów, a jednocześnie bada ten świat używając tych samych narzędzi graficznych tylko, że wyniesionych na metapoziom. Syntezywanie, o którym mówisz, jest naturalnym procesem przy poszukiwaniu matrycy. Synteza nie odbywa się jednak bez selekcji. Selekcja jest procesem krytycznym, ale też arbitralnym, zawiera w sobie decyzje rysunkowe, wizualne, które są połączeniem możliwości narzędziowych, manualnych i umiejętności analitycznego i syntetycznego myślenia. Współgra z ekspresją dla wytworzenia pełnej formy przekazu wizualnego. Selekcja i decyzje rysunkowe są wspólne wszystkim gatunkom sztuk wizualnych, jednak graficzność dodaje coś jeszcze: multiplikowalność, powielalność. Grafika jest medialna. Jest zrodzona z potrzeby szybkiego kolportażu znaku i idei.<sup>18</sup>

## Graficzna multiplikacja/powtórzenie jako badanie nieskończonej wariacyjności wyjściowego kodu

**Sebastian Dudzik:** „Cudowne” matrycowe mnożenie obrazu rozumiane tradycyjnie, jako narzędzie przywołanego już wyżej upowszechniania informacji, z biegiem czasu musiało utracić swoją jednoznaczność. Chęć zachowania zgodności przekazu, która z czasem przełożona została w merkantylne realia rynku sztuki, wymusiła niejako dążenie do osiągnięcia identyczności odbitek z nakładem. Na początku lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku ta idea zyskała nawet sformalizowane ramy, czego doskonałym przykładem jest definiowanie oryginalnej odbitki graficznej przez Print Council of America.<sup>19</sup> Paradoksalnie, przepisy amerykańskiego stowarzyszenia, uwypukliły niemożność osiągnięcia celu i pozorną jedynie przystawalność matrycy do odbitki. Co więcej, świadomość nieodwracalnych zmian w strukturze matrycy zachodzących podczas procesu drukowania nakładu (problem wartościowania kolejnych odbitek z nakładem) uświadomił artystom, że niestałość matrycy, a także zapisanego w niej kodu, jest cechą pozorną.<sup>20</sup> Świadomość wariacyjności odbitek i matrycowego kodu obecna była w grafice niemal od jej zarania, jednak to dopiero XX wiek przyniósł pełne dowartościowanie tych cech w graficznym procesie. Symboliczne „wyjście poza nakład” dało artyście procesualną wolność przy jednoczesnym zachowaniu narzędzi charakterystycznych dla matrycowego medium. Potencjał taki może być z powodzeniem wykorzystany w działaniach o charakterze badawczym.

**Marek Glinkowski:** Wariacyjność kodu matrycowego najlepiej widzieć w kontekście koncepcji transkodowania kulturowego. Transkodowanie rozumiane jako „przenikanie się matrycy technologicznej i warstwy kodów kulturowych”<sup>21</sup> było od początku cechą grafiki, zwłaszcza w jej popularnej wersji – przy najprostszych technikach, jak stempel, amatorski drzeworyt ludowy. Graficzność daje świetne narzędzia do uprawiania archeologii mediów, śledzenia historycznych form rozwoju interfejsu pomiędzy matrycą, obrazem, a odbiorcą. Procesy transkodowania przebiegają na bardzo wielu poziomach, od technicznych opartych o transmisję i narzędzia do kodowania przekazu, poprzez kapitał i konteksty kulturowe, do ideowych i artystycznych, które kumulują niezliczone sieci znaczeń, zjawisk i emocji.

Transkodowanie jest także narzędziem pozwalającym używać tego samego języka

i podobnej rodziny pojęć do analizy tradycyjnych oraz tzw. nowych mediów. Jest to szczególnie istotne w praktyce dydaktycznej, zarówno mojej, jak i przecież Twojej, kiedy często pracujemy z grupami studentów grafiki tradycyjnej i projektowej. Wielu z nich tworzy projekty, które z wielkim trudem usiłują zmieścić się w ramy dyscypliny Akademii, ujawniając się na skraju dyscyplin.<sup>22</sup>

\*\*\*

Ilustracje do tekstu znajdują się na stronie: <http://www.journal.doc.art.pl/ilustracje.html>.

## Przypisy

<sup>1</sup> Dokumentacja filmowa poszczególnych etapów projektu Kozyry udostępniona w archiwum internetowym Muzeum Sztuki Współczesnej w Warszawie. Zob. <http://artmuseum.pl/pl/filmoteka/praca/kozyra-katarzyna-w-sztuce-marzenia-staja-sie-rzeczywistoscia>, dostępny 01.12.2012.

<sup>2</sup> Zob. Huigen Leeflang, *Goltzius Hendricks. Saur Allgemeines Künstlerlexikon - Die bildenden Künstler aller Zeiten*, Bd. 57 (München, Leipzig: Saur, 2008), 409.

<sup>3</sup> O podwójnym bycie grafiki, a szczególnie o myśleniu „dwoma stadiami (...) gdzie energia włożona w jedną postać materialną dzieła, rozpoznana zostaje »dopiero w jego śladzie«, zob. Dorota Folga-Januszewska, „Podwójny byt grafiki,” w *Grafika współczesna – między unikatem a elektroniczną kopią: Referaty z sesji naukowej zorganizowanej w ramach programu Międzynarodowego Triennale Grafiki Kraków '97* (Kraków: Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, 1999), 28-29.

<sup>4</sup> O strategiach twórczych wykorzystujących pojęciem „przestrzeń” między matrycą i odbitką wiele uwagi poświęciłem w tekście: *The View of Contemporary Graphic Arts in Light of the Opposition Between Matrix and Print* (praca w druku). Wątki te znajdują również szerokie omówienie w przygotowywanej monografii *Między matrycą i odbitką. Strategie procesu w polskiej grafice artystycznej po 1945 roku* (druk planowany na przełom roku 2016 i 2017).

<sup>5</sup> Pojęcie „matrycy” w badaniach socjologicznych ma już bogatą historię. Niezwykle interesujące dla naszych rozważań uzasadnienie wykorzystania pojęcia „matryca” w kontekście badań społecznych przedstawił w 1985 roku Stefan Nowak. Definiując deskrybowane w badawczym procesie schematy zachowań społecznych nadał im, poprzez skojarzenie z procesem odbijania matrycy na papierze, miano

„praw matrycowych”. Podobną analogią do graficznego procesu widział w normatywnych matrycach zachowań. Zob. Stefan Nowak, *Metodologia badań społecznych* (Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1985), 241.

<sup>6</sup> Encyklopedia PWN, <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/stereotyp;3979617.html>, dostępny 12.07.2016.

<sup>7</sup> Zob. Mariusz Pałka, „Magia matrycy”, w *Wielość w jedności. Drzeworyt polski po 1900 roku Materiały z sesji naukowej 23 października 2009*, red. B. Chojnacka i M. Woźniak (Bydgoszcz: Muzeum Okręgowe im. Leona Wyczółkowskiego, 2011), 179.

<sup>8</sup> O takich możliwościach pisał też Pałka. Zob. Pałka, *Magia matrycy*, 152, 155.

<sup>9</sup> Zob. Tadeusz Józef Żuchowski, „Rysunek. Czy wszyscy mówimy o tym samym,” w *Disegno rysunek. U źródeł sztuki nowożytnej, Materiały z sesji naukowej w Toruniu 26-27 2000*, red. Sebastian Dudzik i Tadeusz Józef Żuchowski (Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2001), 15, 18.

<sup>10</sup> Członkowie ogólnopolskiej grupy Polska Makieta Modułowa, <http://www.pmmh0.pl>, dostępny 11.07.2016.

<sup>11</sup> Susan Sontag, *Przeciw Interpretacji i inne eseje*, tłum. Małgorzata Pasicka, Anna Skucińska i Dariusz Żukowski (Kraków: Karakter, 2012).

<sup>12</sup> O szczegółach powszechnej wiedzy na temat warsztatu graficznego piszę w tekście: Marek Glinkowski, „How it's made,” *Zeszyty Artystyczne* 20 (2009): 173-180.

<sup>13</sup> *Kolekcja c.d.* 2002 to projekt dyplomowy kończący studia na Wydziale Malarstwa, Grafiki i Rzeźby ASP w Poznaniu. Kolejne odsłony i rozwijane wersje miały miejsce na przestrzeni lat 2002-2006 w kilkunastu miejscach i galeriach w Polsce i za granicą.

<sup>14</sup> Erving Goffman, *Analiza ramowa. Esej z organizacji doświadczenia*, tłum. Stanisław Burdziej (Kraków: Nomos, 2010).

<sup>15</sup> Rozwinięciem projektu *Kolekcja* stał się film, pt. *Galeria*, powstały w latach 2002-2004.

<sup>16</sup> Folga-Januszewska. „Podwójny byt grafiki.” Zob. Przypis 3.

<sup>17</sup> Pierwszy raz siła oddziaływania grafiki doceniona została i wykorzystana na szeroką skalę w ideologicznej walce czasów reformacji. Zob. Linda C. Hult, *The print in the Western World* (Wisconsin: University of Wisconsin, 1996), 103-114.

<sup>18</sup> Sebastian Cichocki, *Bad News* (Bytom: CSW Kronika, 2006), 199. Kat. wyst.

<sup>19</sup> W 1961 roku Print Council of America opublikowało broszurę pt. *What Is an Original Print?* Jednym z ważniejszych kryteriów uznania oryginalności odbitki graficznej była identyczność całego nakładu. Ta wielokrotnie wznawiana publikacja stała się na lata wykładnią oceny dla instytucji muzealnych i galeryjnych na całym świecie. Dowodem na to może być korespondencja władz Print Council of America z Muzeum Narodowego w Warszawie z 1963 roku, w której znalazły się analogiczne wskazówki do oceny i wartościowania grafiki artystycznej. Zob. Print Council of America, *What Is an Original Print?*, red. Joshua Binion Cahn (New York: Print Council of America, 1961.); Andrzej Jurkiewicz, *Podręcznik metod grafiki artystycznej*, red. Roman Artymowski (Warszawa: Arkady, 1975), 228.

<sup>20</sup> Zob. Theodore Donson, *Prints and the Print Market: A Handbook for Buyers, Collectors and Connoisseurs* (New York: Ty Crowell Co, 1977).

<sup>21</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. Piotr Cypryański (Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2001).

<sup>22</sup> Takich graficznych projektów nie ma nadal zbyt wiele, gdyż większość artystów posługujących się warsztatem graficznym pomimo doskonałego rozpoznania obszaru i języka nowych mediów pozostaje przy tradycyjnym sposobie obrazowania i traktowania medium.

## Bibliografia

Cichocki, Sebastian. *Bad News*. Bytom: CSW Kronika, 2006. Kat. wyst.

Donson, Theodore. *Prints and the Print Market: A Handbook for Buyers, Collectors and Connoisseurs*. New York: Ty Crowell Co, 1977.

Folga-Januszewska, Dorota. „Podwójny byt grafiki.” W *Grafika współczesna – między unikatem a elektroniczną kopią: Referaty z sesji naukowej zorganizowanej w ramach programu Międzynarodowego Triennale Grafiki Kraków '97*, 28-31. Kraków: Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, 1999.

Glinkowski, Marek. „How it's made.” *Zeszyty Artystyczne* 20 (2009): 173-180.

Goffman, Erving. *Analiza ramowa. Esej z organizacji doświadczenia*. Tłum. Stanisław Burdziej, Kraków: Nomos, 2010.

Hult, Linda C. *The print in the Western World*. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1996.

Jurkiewicz, Andrzej. *Podręcznik metod grafiki artystycznej*. Red. Roman Artymowski. Warszawa: Arkady, 1975.

Leeflang, Huigen. *Goltzius Hendricks. Saur Allgemeines Künstlerlexikon - Die bildenden Künstler aller Zeiten*, Bd. 57. München, Leipzig: Saur, 2008.

Manovich, Lev. *Język nowych mediów*. Tłum. Piotr Cypryański. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2001.

Nowak, Stefan. *Metodologia badań społecznych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 1985.

Pałka, Mariusz. „Magia matrycy.” W *Wielość w jedności. Drzeworyt polski po 1900 roku Materiały z sesji naukowej 23 października 2009*, red. Barbara Chojnacka i Michał Woźniak, 179-186. Bydgoszcz: Muzeum Okręgowe im. Leona Wyczółkowskiego, 2011.

Print Council of America. *What Is an Original Print?* Red. Joshua Binion Cahn. New York: Print Council of America, 1961.

Sontag, Susan. *Przeciw Interpretacji i inne eseje*. Tłum. Małgorzata Pasicka, Anna Skucińska i Dariusz Żukowski. Kraków: Karakter, 2012.

Żuchowski, Tadeusz Józef. „Rysunek. Czy wszyscy mówimy o tym samym.” W *Disegno rysunek. U źródeł sztuki nowożytnej, Materiały z sesji naukowej w Toruniu 26-27 2000*, red. Sebastian Dudzik i Tadeusz Józef Żuchowski, 31-31. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2001.