

Sztuka o teatrze,
wystawa o sztuce.



11.04–16.05.2015 | wt–sb 11–19

na podstawie ballady *Pod zielonym jaworem...* zagrali: R. Klewin, A. Kostrzębska, Anna Sobolewska, Tadeusz Sobolewski, Anula Żurowska. Improvizowana, słapstickowa forma inspirowana była literaturą, codziennymi sytuacjami, często też snami Białoszewskiego.

13 Łukasz Jastrubczak, **PERSPEKTYWA PORĄŻKI**

film 16mm, 2013. Dzięki uprzejmości artysty

Widzimy Florencję: bazylikę San Miniato al Monte zdobioną geometrycznymi inkrustacjami, Gallerię Uffizi, jedno z najsłynniejszych i najstarszych muzeów na świecie z ogromną kolekcją dokumentującą malarskie zmagania z perspektywą linearną, Pałac Vecchio, do którego freski zaprojektowało dwóch kanonicznych mistrzów renesansu, Michał Anioł i Leonardo da Vinci – pierwszy z nich pozostał na szkicach, a nieudane prace tego drugiego ostatecznie zamalowano. W filmowym kadrze mieści się jednak nie tylko perspektywa renesansowej ulicy, podręcznikowe przykłady jej wykreślenia, budynki ze swoją historią i bogactwem zgromadzonych w nich dzieł, ale też tłum turystów, a wśród nich niepozorny mężczyzna w swetrze w romby, który zestrzelony z wieży, pada na bruk. Niemal niezauważony leży martwy, a może tylko udaje? Karol Sienkiewicz pisał, że twórczość Jastrubczaka plasuje się gdzieś pośrodku „między podawaniem komunikatu, a wsadzaniem palca w oko widzowi”. *Perspektywa porażki* może być oglądana jako wyreżyserowana śmierć konceptualizmu w miejscu jego narodzin, jeżeli za pierwsze jego próby uznamy wczesnorennesansowe malarstwo Giotta. Okazuje się, że z punktu widzenia przeciętnego przechodnia gest artysty nie jest niczym godnym uwagi, wobec dokonania jego poprzedników namaszczonej przez historię sztuki. Niepowodzenie jest tu jednak nie tyle zagrożeniem, co celowo realizowaną wizją. Konceptualizm zjada własny ogon.

14 Oskar Dawicki, **I'M SORRY**

video, 2003. Dzięki uprzejmości artysty i Gallerii Raster w Warszawie.

Artysta przeprosza publiczność nie za to, że tworzy „złą” albo „niezrozumiałą” sztukę, ale za to, że żadnej pracy nie przygotował. Paradoksalnie moment skruchy jest tak naprawdę momentem kreacji, w którym odpowiedź została zastąpiona poddaniem w wątpliwość samego pytania, a pustka proponowana w miejsce pracy, przewrotnym i źle zagranym blefem na pograniczu języka i performansu. Absurd zasada się tutaj na subtelnej interwencji, na didi-hubermanowskim cięciu, geście podwójnego rozłamu prostego pojęcia logiki i prostego pojęcia obrazu. To operacja, którą przeprowadzono w sferze postrzegania sztuki i figury artysty, z wykorzystaniem sprzężenia wpisanego w zasady funkcjonowania instytucji i rynku sztuki. *I'm sorry* odnosi się do refleksji o sztuce po jej końcu, o artyście, który nie tyle nie jest w stanie sprostać oczekiwaniom, co tak naprawdę nie chce się z nimi mierzyć. Artysta nic nie musi, skoro jest „rodzajem bąbła, który wyrasta na ciele społecznym, pije te same soki, ale jest, nie wiedzieć czemu, tak nadęty, że w istocie jest poza”. Poza społeczeństwem i poza normą. Sorry, nie dziś. Dziś ma wolne.

15 Wojciech Doroszuk, **GENÇLIK PARK**

video, 2008. Dzięki uprzejmości artysty.

Film zrealizowany w cieszącym się niegdyś wielką popularnością parku w Ankarze, stolicy Turcji. Gençlik Park (czyli “park młodzieży”) obejmował 40 ha powierzchni, w tym baseny, zbiorniki wodne, amfiteatr, sklepy, niezliczone kioski, herbaciarnie oraz lunapark. Doroszuk opowiada o minionej świetności miejsca za pomocą kadrów przedstawiających estetyczne skorupy, które toną w świetle zachodzącego słońca. Zabawki nikomu nie służą, niszczeją a spod jaskrawo pomalowanej powierzchni wзира przyczyna rozpadu. Turecki kryzys wodny, związane z nim susze oraz dynamiczna transformacja gospodarcza, miały bezpośredni wpływ na ilość odwiedzających park, spadła jego popularność i zaczął on popadać w ruinę. Byłe miejsce spotkań młodzieży jest teraz jednym z najmniejbezpieczniejszych w Ankarze. W obrazach prezentowanych przez Doroszuka próżno szukać ruchu, tętniącego życia czy roześmianych ludzi. Zamiast tego słyszymy dźwięki wydawane przez zardzewiałe sprzęty, oglądamy kalejdoskop płowiejących barw i naturę, która podbija przestrzeń. Wrażeniowe, nostalgiczne wideo, odrealnia to, co stanowi jednocześnie reportaż z podróży. Rancière pisał, że sztuka jest polityką nie ze względu na komunikaty lub uczucia, jakie przekazuje, ale przez sam dystans przybierany wobec swoich funkcji, przez wprowadzany typ czasu oraz przestrzeni. Doroszuk w swoim poetyckim wideo zaciera granicę między realizmem a idealizmem; o świecie na zewnątrz parku więcej mówi wykreowana dla jego potrzeb wizja: apolityczna, przyjemna, z podskórnym pulsowanie tego, co bolesne.

16 Nathalie Djurberg, **POTWÓR**

animacja, 2011. Dzięki uprzejmości Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie.

Djurberg tworzy nie tylko animacje poklatkowe o plastelinowych światach, w których manifestuje się niesamowite – coś, co, jak pisze Freud, powinno pozostać w ukryciu, ale zostaje wypowiedziane, ale także zespołami sumarycznych obrazów zamienia w instalacje plastyczne całe przestrzenie galerii. W jej pracach nastroj budowany

jest nie tylko wizualnością, ale także kompozycjami muzycznymi Hansa Berga. Tytułowy bohater filmu *Potwór* pada ofiarą autodestrukcyjnych sił pojawiających się w konfrontacji z niemożliwym do zniesienia pięknem i skalowym do niego niedopasowaniem. W klaustrofobicznym pokoju mięsistość bohatera zostaje skonfrontowana z kruchością filigranowych obiektów, jego pojedynczość z ich wielością, jego mrok z ich krystaliczną strukturą. W kilkunastuminutowym pasażu obserwujemy pełną gamę skrajnych emocji od zachwyty, przez wzruszenie, agresję po obojętność. Animacja Djurberg gra napięciem pomiędzy niewinną estetyką, a egzystencjalnym wymiarem fabuły, dotyka ambiwalencji pragnień związanych z uwielbieniem i chęcią posiadania, wieloznacznie dekonstruuje potencjalność aktu sublimacji.

17 Agnieszka Polska, **FUTURE DAYS**

film, 2014. Dzięki uprzejmości artystki.

Jak wygląda niebo dla artystów? Polska proponuje wyspę znaną z filmów Bergmana i Tarkowskiego, pejzaż, będący czasem sceną, a czasem scenografią, w której spotykają się bohaterowie kreowani oszczędnym gestem. Twarze aktorów skrywają obejmujące całe głowy maski (echa *Umarłej klasy* Tadeusza Kantora). Z historii sztuki najnowszej Polska zaprosiła do filmu fascynujące ją osobowości (Bas Jan Ader, Włodzimierz Borowski, Lee Lozano, Jerzy Ludwiński, Charlotte Posenenske, Andrzej Szewczyk, Paul Thek), które cechuje konsekwencja w podejściu do tworzenia, wizjonerstwo, rewolucyjne zerwania i stojąca za nimi legenda. Niebo artystów to wystawa – wszystko wypełnione jest sztuką, a niepoddawane konserwacji dzieła klasyków rozpadają się. Krucho istnienie skazane na erozję jednocześnie fascynuje i niepokoi bohaterów. Nawet jeżeli śmierć już ich nie dotyczy, efekty ich działań (często zakrojonych bądź zainteresowanych skutkiem społecznym) mają datę ważności. W perspektywie wieczności ich sprawczość jest znikoma. Głęboko nostalgiczne i metaartystyczne wypowiedzi o niemożliwej rewolucji, czyli braku bezpośredniego wpływu sztuki na rzeczywistość, przetykane są autoironicznymi komentarzami i abstrakcyjnymi impresjami. Przełamują one patos, wnosząc dystans podobnie jak gra estetyką. Zasadnicza problematyka poruszana przez Polską to starcie materializmu z idealizmem.

18 Performance **Zbigniewa Warpechowskiego**

stworzony na potrzeby filmu **CHAMPION OFF**

(1979) w reż. Małgorzaty Potockiej. Dzięki uprzejmości artysty.

Film Małgorzaty Potockiej, którego kilkadziesiątosekundowy fragment pokazujemy na wystawie jest manifestem autorskim artystki. Deklaruje ona nie tylko perspektywę z jakiej wychodzi tworząc: przyjaźń, ale też problematyzuje w obrazie i strukturze swoją – kobiety z kamerą – obecność wobec performerera. Wychodzącej od fizyczności, ale dotykającej problematyki obecności, wcielenia i wzniosłości sztuce konceptualnej, Potocka nadaje kalejdoskopowy wizerunek oparty o kontrastowy montaż, grę statyką i dynamiką kadru, rozwibrowanie w sferze audio. Pokazywany performance jest odpowiedzią artysty na pytanie o sens jego głęboko egzystencjalnej działalności. Jest on taki sam, jak sens życia. Warpechowski gestem schwywania ciemności w dłonie i czekaniem, aż nabierze ona formy, prezentuje swoją metodę twórczą. Mówi, że sztuka daje mu się „upolować”, ponieważ jest człowiekiem spod jej totemu – jego materialność i jego duch jest częścią materialności i ducha sztuki jako takiej. Schwywany w ręce „materiał” jest niewiadomą, ale zarazem pewnikiem: czuje się go, doświadcza się go w obrębie własnego ciała i myśli skupionych wokół konkretyzacji. Pełnia doświadczenia pozwala by ciemność swobodnie wypuścić.



fol. Joanna Galuska



fol. Joanna Galuska



foto: Joanna Galuszka



foto: Joanna Galuszka



foto: Joanna Galuszka



foto: Joanna Galuszka



foto: Joanna Galińska

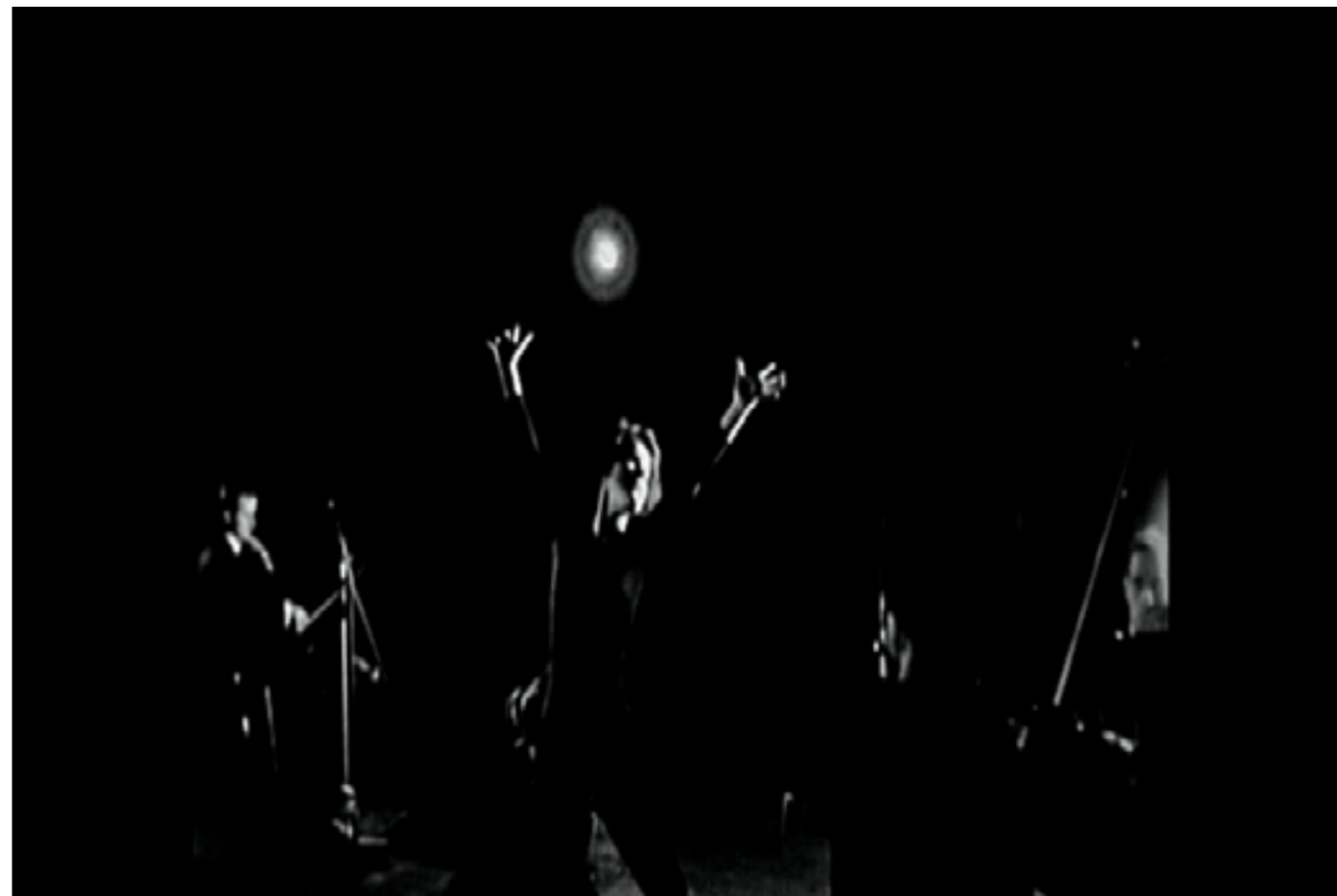


foto: Joanna Galińska



foto: Joanna Galińska

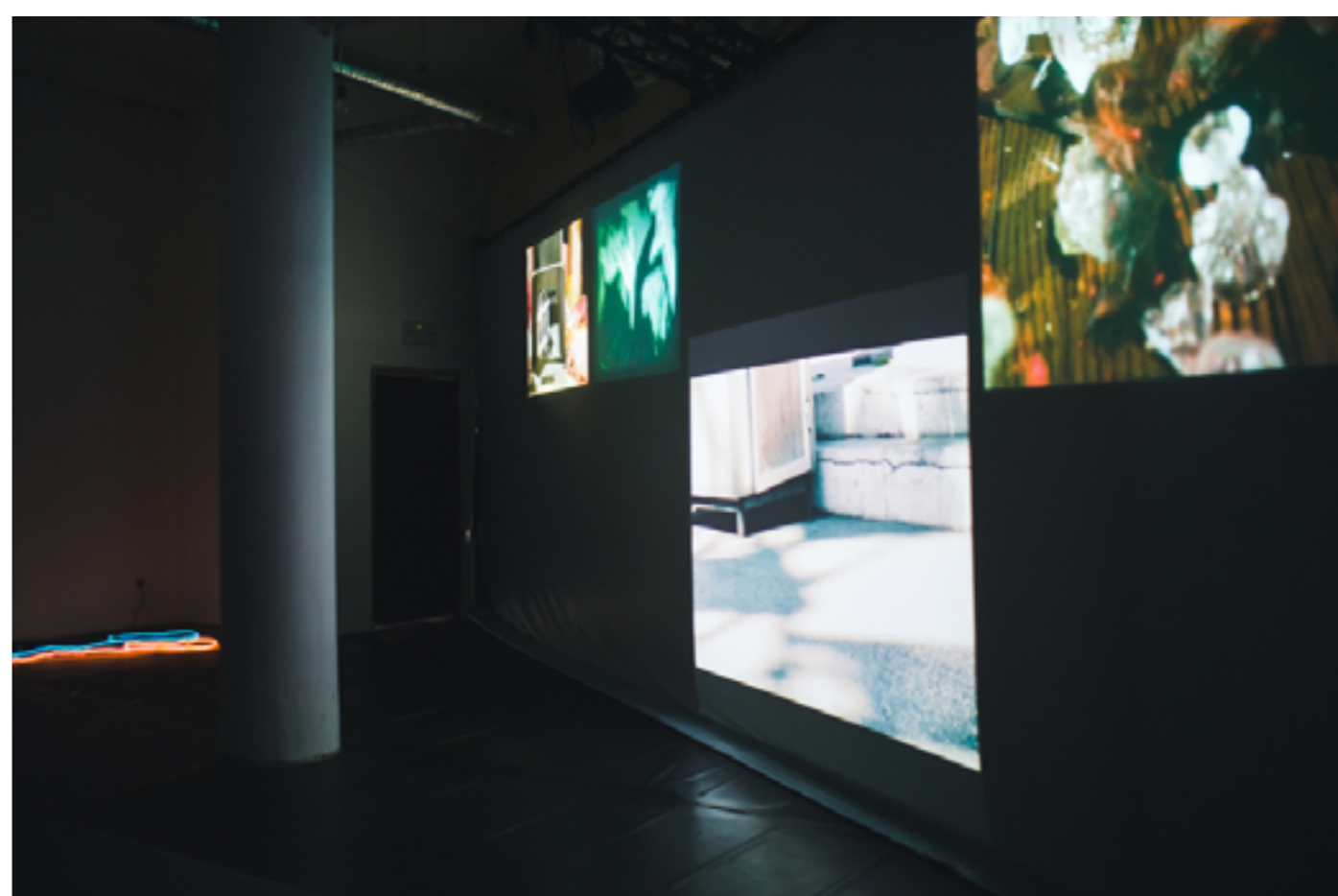


foto: Andrzej Karoń



foto: TIS MWZ



foto: Joanna Gajuszka



foto: Joanna Gajuszka



foto: Joanna Gajuszka



fot. Joanna Gatuszka



fot. Joanna Gatuszka