



**Akademia Sztuk Pięknych**  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

# „Matryca i odbitka, jako obiekty graficzne, w relacji z przestrzenią”.

Promotor:

dr hab. Agata Stępień

Autor:

mgr Piotr Skowron

Łódź, 28.10.2018



# Spis treści:

Wstęp.	2
Matryca.	7
Odbitka.	14
Instalacja.	19
Podsumowanie.	26
Bibliografia.	30
Introduction.	33
Matrix.	36
Print.	42
Installation.	47
Summary.	55
Reprodukcje obiektów.	58

# Wstęp.

"Rzeźba nie jest kompozycją samej dla siebie, lecz kompozycją przestrzeni"<sup>1</sup>

– Kobro, Strzemiński.

Wiele z obecnie proponowanych działań w grafice wykracza poza standardowe postrzeganie tej dziedziny sztuki, a na rozlicznych wystawach i konkursach graficznych pojawiają się dzieła o charakterze multimedialnym, przestrzennym, drukowane na pleksach bądź metalowych płytach. Podobnie jak sztuka instalacji na początku XX wieku, tak dziś grafika przeracza ustalone przez lata granice. Wystarczy odwołać się do IX Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach w 2015 roku i jednej z kategorii konkursu: strategii matrycowych: „Rada postanowiła odwołać się do dwóch fudymetalnych wartości w grafice: matrycowego kodu i druku. Podział na dwie kategorie, *drukowalne* oraz *matrycowe strategie/idea matrycy*, w założeniu definiować miał zarówno stosunek do tradycji graficznej, jak i do samego procesu twórczego oraz zmiennego statusu jego poszczególnych elementów. Taka dychotomia nie tworzyła trwałych podziałów, bowiem każdemu działaniu graficznemu w jakimś stopniu przypisać należy obie kategorizujące wartości. Chodziło tu bardziej o rodzaj świadomości twórczej, która w pewnych warunkach dążyć będzie o przekraczania ustalonych granic i łamania porządków”<sup>2</sup>. Owo przekraczanie granic, o którym wspominał Sebastan Dudzik we wstępie Katalogu IX Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach, miało dla mnie istotny wpływ przy podejmowaniu decyzji o zajęciu się problemem obiektów graficznych i ich relacją z przestrzenią. Czym jest obiekt graficzny i czym jest obiekt w ogóle? Definicji obiektu jako takiego jest bardzo dużo. Wedle słownika języka polskiego obiekt to:

"1. «przedmiot, który można zobaczyć lub dotknąć»

2. «rzecz abstrakcyjna, np. cecha lub pojęcie»

3. «coś, czego dotyczą czyjeś działania, zainteresowania lub uczucia»

4. «budynek lub zespół budynków; też: urzędnia terenowe»<sup>3</sup>.

1 Katarzyna Kobro, Władysław Strzemiński, Kompozycja przestrzeni. Obliczanie rytmu przestrzennego, Muzeum Sztuki, Łódź 1993, s.79 [w:] Powidoki życia. Władysław Strzemiński i prawa dla sztuki, Muzeum Sztuki, Łódź 2010, s. 27.

2 S. Dudzik, Zmienne oblicza grafiki polskiej, Katalog 9 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice, 2015 s. 13.

3 <https://sjp.pwn.pl/sjp/obiekt;2491478.html>

Odwołując się do fizycznej definicji obiektu: "**Obiekt** to wyodrębniony przez obserwatora element materialny lub abstrakcyjny, mający tożsamość, zdefiniowany zestaw właściwości oraz stan tych właściwości. (...) Ponieważ pojęcie obiektu należy do kluczowych pojęć paradygmatu nowoczesnego myślenia omówmy szczegółowo każdy element definicji oraz elementy pochodne:

**Obserwator** – to bardzo ważne słowo, które wskazuje, że obiekt jest pojęciem subiektywnym. To właśnie obserwator określa co w jego mniemaniu jest obiektem.

**Wyodrębniony element** – czyli coś, co stanowi pewną charakterystyczną całość. Obiektem może być praktycznie wszystko, co uda się ująć w ramy jakiejś całości, na przykład: chmura, kropla wody, partia polityczna, państwo, nerka, związek zawodowy, rakietka, rower, impuls elektryczny, program komputerowy, ryba, ławica ryb, idea, pomysł, matematyka.

**Element materialny lub abstrakcyjny** – nerka i rower to przykłady obiektów materialnych, państwo i program komputerowy – obiektów abstrakcyjno-materialnych, natomiast obiektami czysto abstrakcyjnymi są idee i... matematyka. (...)

**Mający tożsamość** – tożsamość to pojęcie umożliwiające odróżnienie od siebie dwóch obiektów. Synonimami tego słowa są: >>identyfikator<< i >>nazwa<<. Dzięki tożsamości każdy obiekt można odróżnić od innych, występujących w rozpatrywanym obszarze, niezależnie od tego gdzie się znajduje i w jakim jest stanie. W szczególnym przypadku wszystkie obiekty mogą być identyczne, lecz właśnie dzięki tożsamości pozostają rozróżnialne.

**Zdefiniowany zestaw właściwości** – każdy obiekt ma określony zestaw właściwości. W obiekcie >>człowiek<< możemy ich wyodrębnić tysiące, a nawet miliony (a może i jeszcze więcej). Ich przykładami mogą być: kolor oczu, liczba palców, uczesanie, reakcja na dotknięcie palcem gorącego czajnika, szybkość przemieszczania się. Proszę zauważyć, że nie mówimy o tym, jakiego koloru oczy ma nasz obiekt, lecz o tym, że właściwością oczu jest kolor. (...).

**Stan właściwości** – zestaw konkretnych wartości każdego elementu z zestawu właściwości<sup>4</sup>.

---

4 <http://www.physicsoflife.pl/dict/obiekt.html>

Przytoczona powyżej definicja obiektu charakteryzuje go w sposób ogólny i szeroki. Sformułowanie "obiekt graficzny" jest sformułowaniem, które pojęcie "obiekt" bardzo zawęża – umiejscawiając go w dziedzinie sztuki jaką jest grafika. Wprowadzenie tego pojęcia ma też na celu odróżnienie dzieł sztuki opartych o działania związane z grafiką od grafik jako takich, gdyż jeśli by odwołać się bezpośrednio do powyższej definicji, grafika (rozumiana jako wzór powielony z danej matrycy na papierze) byłaby też obiektem graficznym.

Definicja obiektu graficznego parafrazująca przytoczoną powyżej definicję "obiektu" mogłaby wyglądać następująco:

**Obiekt graficzny** to wyodrębniony przez obserwatora element materialny rozciągły w czasie i przestrzeni mający tożsamość graficzną.

**Obserwator** – obiekt graficzny jak i większość dzieł sztuki jest pojęciem subiektywnym, więc w dużej mierze to właśnie od obserwatora (odbiorca lub twórcy) będzie zależeć co za taki obiekt zostanie uznane: kamień litograficzny ustawiony w galerii dla jednego będzie obiektem graficznym dla drugiego będzie tylko fragmentem warsztatu graficznego.

**Wyodrębniony element** – jak wyżej – coś co można ująć w jedną całość: ustawione w kubik wydruki na pleksiglasie lub zestaw narzędzi graficznych zakomponowanych w danej przestrzeni.

**Materialny rozciągły w czasie i przestrzeni** – materialność jest jedną z podstawowych własności dzieł sztuki, nawet w przypadku grafiki cyfrowej osadzonej w świecie wirtualnym, musi istnieć fizyczny nośnik informacji taki jak: ekran, rzutnik multimedialny, wyświetlacz, pamięć flash przechowująca binarny zapis grafiki. Rozciągłość w czasie i przestrzeni to niezmiernie istotny aspekt obiektów graficznych, odróżniających je od grafiki jako takiej. Rozciągłość w czasie i przestrzeni oznacza, że dzieło sztuki ma przestrzenny charakter, widz by je doświadczyć musi je obejść, zaobserwować z różnych miejsc, pod różnymi kątami, co bezpośrednio wiąże się z rozciągłością czasową. Podobnie jak w przypadku instalacji nie sposób jest w pełni poznać obiektu graficznego nie poświęcając czasu chociażby na dokładną obserwację poprzez obejście dookoła danego dzieła. Rozciągłość czasowa wnika również z faktu zmieniania się charakteru poszczególnych

obiektów graficznych, jeśli dany obiekt jest chociażby oświetlany przez zmienny strumień światła.

**Tożsamość graficzna** – to nic innego jak oparcie dzieła sztuki o elementy charakterystyczne dla grafiki: odbitki, matryce, narzędzia graficzne. Dzięki tożsamości graficznej można odróżnić obiekty graficzne od instalacji czy też rzeźby. Tożsamość graficzną można również powiązać z „myśleniem graficznym”.<sup>5</sup>

Praca nad obiektami graficznymi generuje wiele ciekawych problemów i zagadnień, jednym z nich są bez wątpienia relacje przestrzenne. Nawiązując do przytoczonych wcześniej słów Katarzyny Kobro i Władysława Strzemińskiego podobnie jak rzeźba, tak i obiekty graficzne "komponują przestrzeń", w której się znajdują, owa kompozycja buduje relacje przestrzeń – dzieło sztuki, widz – dzieło sztuki lub też dzieło sztuki w zależności od innego dzieła sztuki.

---

5 Myślenie graficzne – intelektualny proces wiodący od koncepcji przeistaczanej w byt artystyczny – czyli MATRYCĘ – do złożonych i wymagających wrażliwości i przebiegłości działań, zwanych procesem graficznym, na końcu którego pojawia się – stale jeszcze istniejący, ale coraz rzadziej w tak zwanym "nakładzie" – efekt końcowy, czyli odbitka. (...) Myślenie graficzne stało się modelem tworzenia D. Folga Januszewska, *Grafika Gra Sztuki*, tekst do katalogu *Grafika Gra Sztuki*, Warszawa, 2015, s. 14.

# Matryca.

*"zjawisko matrycy (...), możemy powiedzieć, że jest nią taka forma, której główną właściwością jest zdolność zapamiętywania informacji i którą następnie możemy odtwarzać w tak zwanym procesie powielania"<sup>6</sup> - Mariusz Pałka Matrix.*

Matryca -z łacińskiego mater – matka. Łacińskie znaczenie słowa idealnie oddaje to czym dla grafiki artystycznej jest matryca, "którą porównać można do koncepcji, idei, projektu, założenia mającego nie ulotną, lecz konkretną, stałą i widoczną, choć niekiedy cyfrową postać. W tradycji sztuk graficznych matryca bywała drewnianym klockiem, blachą rytą lub trawioną, kamieniem litograficznym, sitem, stemplem, formą, negatywem, pozytywem, ale także programem komputerowym, algorytmem, porządkiem i zasadami gry. Cechą charakterystyczną jest jej potencjalna obecność w dziele i procesie, bez względu na to, czy sama matryca ma charakter materialny (płyta), czy cyfrowy (program, kod). Matryca jest potencjalnie i realnie "odciśnięta" (imprint) w powstającej odbitce. (...) W historii sztuk graficznych matryca była, jak wskazuje źródłosłów pojęcia – "matką", pełniła funkcje kształtującą, ale nieostateczną, niedeterminującą"<sup>7</sup>. Bez niej nie byłoby grafiki, stanowi ona początek każdej pracy graficznej: "Dla grafika matryca jest rzeczą podstawową. Elementem myślenia graficznego, początkiem procesu. Grafika bez matrycy nie istnieje"<sup>8</sup>. Początkowo matryca była jedynie formą, dzięki której powielano określony wzór. Od średniowiecza do XXI wieku przeszła długą drogę – od rytowanej drewnianej deski po wirtualny ciąg zer i jedynek, algorytm, kod grafiki cyfrowej.

---

6 M. Pałka Matrix – reaktywacja matrycy, <http://aspkat.edu.pl/zobacz/matrix-czyli-reaktywacja-matrycy>, dostęp z dnia 16.06.2018r.

7 D. Folga Januszewska, Grafika Gra Sztuki, tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 31.

8 A. Węclawski, Czym jest matryca, tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 50.





Ilustracja 1. The Bois Protat.

Wraz z rozwojem technik wykonania matryc zmieniały się również materiały, z których je produkowano. Dziś materiałów z których można wykonać matrycę graficzną istnieje nieskończona ilość, od klasycznych: drewna i metalowych płyt po wirtualne matryce grafiki cyfrowej. Wraz z rozwojem wykorzystywanych materiałów, zmieniło się również podejście do samej matrycy. Od narzędzia służącego do powielania obrazu, które niejednokrotnie po wykonaniu określonej ilości odbitek było niszczone, do artystycznego przedmiotu samego w sobie, z którego nie zostaje odbita ani jedna praca. Matryca, która przez wieki tworzona była z myślą o powielaniu, druku wielu takich samych rycin, z czasem utraciła swoje pierwotne przeznaczenie, gdyż reprodukcje obrazu stało się działaniem powszechnym przez co nie wystarczającym wielu artystom. Jak pisze profesor Dorota Folga-Januszewska: „Wielkim atutem współczesnej grafiki stało się rozwinięte w międzyczasie MYŚLENIE GRAFICZNE – INTELEKTUALNY PROCES wiodący od koncepcji przeistaczanej w byt artystyczny – czyli MATRYCĘ – do złożonych i wymajających wrażliwości i przebiegłości działań, zwanych PROCESEM GRAFICZNYM, na końcu którego pojawia się – stale jeszcze istniejący, ale coraz rzadziej w tak zwanym „nakładzie” – efekt

końcowy, czyli >>odbitka<<<sup>9</sup>. Owo myślenie graficzne wpłynęło na nieszablonowe podejście do matrycy, na przykład: łączenia matrycy z odbitkami, wykorzystywania jej jako samodzielnego bytu bądź tworzenie z jednej lub wielu matryc trójwymiarowych obiektów. Koncepcja matrycy jako obiektu - samodzielnego dzieła sztuki - dobrze ukazana została w pracach pokazywanych na wystawie „Grafika Gra Sztuki, Salon Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie” w październiku 2014. Zaprezentowano tam jedynie matryce graficzne pokazując z jednej strony "matryce ukazujące pierwszy etap pracy nad dziełem, od zamysłu i koncepcji, poprzez kształtowanie matrycy, do samego procesu artystyczno-warsztatowego poprzedzającego i prowadzącego do powstania odbitki – etapu pracy obrazującego >>niezwykłość graficznego myślenia<<<sup>10</sup>, a z drugiej autonomię matrycy jako samodzielnego dzieła sztuki.



Ilustracja 2. Wystawa: Grafika Gra Sztuki.

Matryca stawia więc ciekawą przestrzeń do rozważań na temat możliwości, które się za nią kryją. Dziś matryca może być narzędziem służącym do kreacji odbitki, samodzielnym dziełem sztuki, ukazaniem procesu graficznego, elementem z którego budowany jest bardziej złożony obiekt składający się zarówno z matryc jak i odbitek."Matryca graficzna stanowi frapującą przestrzeń estetycznego namysłu z tego względu, że z jednej strony można ją uznać już za przedmiot artystyczny, to jest taki, który

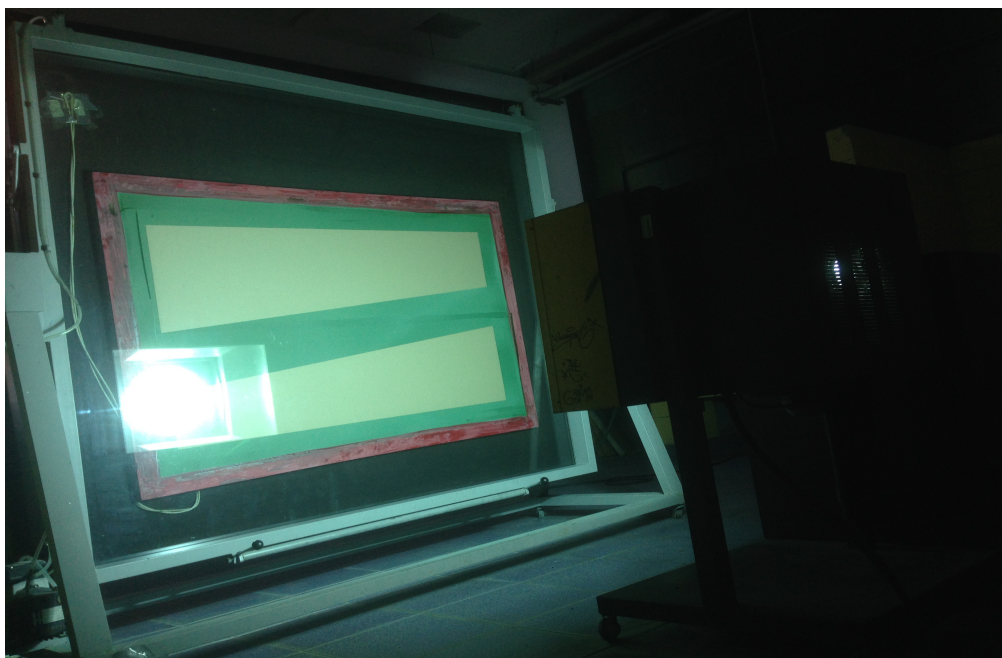
9 D. Folga-Januszewska <http://muzeum.bydgoszcz.pl/wystawy/id,198,0,0,Grafika-gra-sztuki>.

10 D. Folga-Januszewska <http://muzeum.bydgoszcz.pl/wystawy/id,198,0,0,Grafika-gra-sztuki>.

stanowi rezultat bezpośredniego i aksjologicznie ukierunkowanego działania graficznego, z drugiej zaś jest ona – mimo swej wagi i tej fizycznej, i tej artystycznej – jedynie zwiastunem grafiki sensu *stricto* jako właściwego dzieła estetycznego, takim zwiastunem, który o spełnieniu swego zadania jest często znoszony, niekiedy tą samą ręką, którą został powołany do istnienia."<sup>11</sup>.

Dwoista natura matrycy idealnie wpisała się w koncepcję mojego doktoratu, gdyż z jednej strony jest narzędziem do powielania określonego wzoru, z drugiej używam matryc jako elementów, z których buduję większe obiekty graficzne. W pierwszym przypadku matrycą jest siatka sitodrukowa, w drugim arkuszem PET ze wzorem wykonanym technikami suchorytnicznymi.

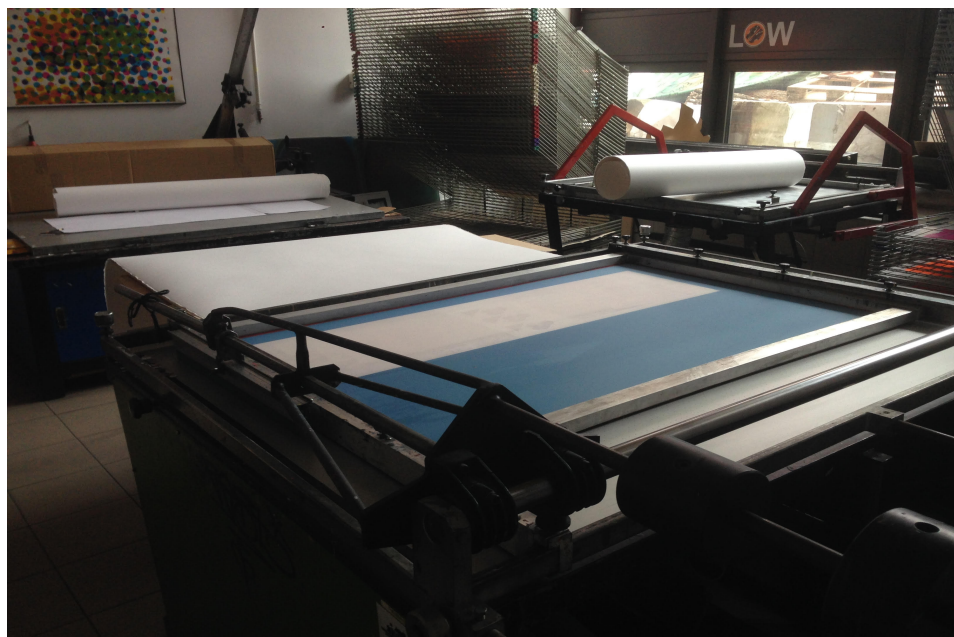
Matryca jako narzędzie druku w moim przewodzie doktorskim to poliestrowa siatka sitodrukowa 100T (100 włókien na centymetr). Wyczyszczona, odtłuszczona siatka jest następnie pokrywana emulsją światłoczułą KIWO Azocol Z1. Zaletami tej emulsji są: jej uniwersalność (odporność na farby rozpuszczalnikowe i wodne), trwałość oraz łatwość odwarstwiania z siatki po skończonej pracy. Jako klisz w procesie naświetlania siatek używam wyciętych z papieru prostych geometrycznych form lub wydrukowanych na przezroczystej kalce czarnych linii.



Ilustracja 3. Proces przygotowania szablonu sitodrukowego.

11 A. Mordka, Wtórna intencjonalność matrycy litograficznej. 2 Ogólnopolskie Sympozjum Grafiki Artystycznej "Przestrzenie Grafiki | Koegzystencja. Rzeszów, 2016, s. 52.

Grafiki składające się na cykl prac to grafiki wielkoformatowe - 200 cm na 124 cm. Warsztat, do którego mam dostęp uniemożliwia wykonanie tak dużego druk z jednego szablonu - ta "niedogodność" sprawia, że zadruk poszczególnych grafik odbywa się poprzez wielokrotne powielanie podobnych do siebie szablonów, tak by w efekcie końcowym uzyskać obraz, na którym nie sposób wyizolować poszczególnych druków.



Ilustracja 4. Matryca - siatka sitodrukowa z wyświetlonym szablonem.

W swej podstawowej funkcji matryca to zbiór 10 siatek sitodrukowych o rozmiarach 150 cm na 90 cm z wyświetlonymi szablonami. Dysponując przygotowanym zestawem matryc mogłem równolegle pracować nad serią grafik wchodzących w cykl obiektów graficznych.

Korzystając z dwoistej natury matrycy, przy komponowaniu obiektów graficznych zestawilem je z odbitkami. W tym jednak przypadku matryca nie była już siatką sitodrukową, a arkuszem PET<sup>12</sup>, na którym forma drukarska przygotowana została poprzez zastosowanie technik suchorytnicznych. Dysponując arkuszem o wymiarach 200 cm na 125 cm i zestawem narzędzi takich jak: igły, chwiejak, papier ścierny, rylec, dłuto, frezarka, szlifierka, dremel mogłem przystąpić do pracy nad matrycami stanowiącymi element obiektów graficznych. PET jest materiałem bardzo podatnym na wszelkie zadrapania,

---

<sup>12</sup> PET - Poli(tereftalan etylenu), PET (C<sub>10</sub>H<sub>8</sub>O<sub>4</sub>)<sub>n</sub> - termoplastyczny polimer z grupy poliestrów stosowany na dużą skalę do produkcji włókien syntetycznych. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Poli\(tereftalan\\_etylenu\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Poli(tereftalan_etylenu)), dostęp z 30.05.2018.

właściwość ta bardzo ułatwia prace przy wykonywaniu rysunku. Zarysowanie go igłą daje efekt "wióra" charakterystycznego dla techniki suchej igły, natomiast użycie frezarki bądź dłuta lub rylca pozwala uzyskać linie proste o ostrych krawędziach. Efety płaszczyznowe, tudzież fakturowe najłatwiej uzyskać za pomocą papieru ściernego lub szlifierki.



Ilustracja 5. Praca nad matrycą przy pomocy wielofunkcyjnego narzędzia dremel.

Równie ważną, jeśli nawet nie ważniejszą, poza łatwością wykonania rysunku, właściwością PET jest to, że sam w sobie jest transparentny, natomiast zarysowany jakimkolwiek ostrym narzędziem staje się nieprzeźroczysty. Właściwość ta daje interesujące możliwości, w tym łatwość komponowania miejsc transparentnych i nieprzeźroczystych, co wpływa bezpośrednio na relacje przestrzenne komponowanych elementów. Prezentując w przestrzeni matryce wykonane w PET możliwym jest, dzięki przeźroczystości materiału, budowanie wielowarstwowych obiektów, które łatwo korelują z otaczającym je miejscem. Kolejną ważną właściwością wykorzystywanego materiału są bliki światła, które się na nim pojawiają. Przygotowane w PET matryce zestawiam z grafikami, które wydrukowane zostały przy użyciu bardzo intensywnych kolorów, w związku z tym grafiki niczym w lustrze odbijają się w matrycach, tworząc dodatkowe relacje przestrzenne.

Matryca jest więc podstawowym "budulcem" grafiki, od niej zaczyna się praca nad odbitkami i jednocześnie może stanowić dzieło same w sobie. Fakt nieodbicia z konkretnej matrycy ani jednej odbitki, nie oznacza że dany obiekt matrycą nie jest, na co wskazuje przytoczony we wstępie fragment wypowiedzi. profesora Mariusza Pałki. Stworzone przeze mnie matryce zachowują potencjalną zdolność powielania danego wzoru, owa potencjalność zdaje się być wręcz kluczowa. Odwołując się raz jeszcze do słów profesor Doroty Folgi Januszewskiej: "Można szukać określeń bliskoznacznych dla pojęcia matryca. Wśród nich znajdzie się >>idea<<, >>koncepcja<<, ale także >>potencjał<<, czyli punkt wyjścia, zdefiniowany, wyobrażony (...) najważniejszą cechą matrycy jest jej potencjalność i otwarcie na zmiany, czyli wstęp do procesu życia (sztuki)"<sup>13</sup> również w przypadku mojego doktoratu "potencjalność" jest najważniejszą cechą matrycy, z której możliwość rozwinięcia graficznego myślenia w przestrzeń.

---

13 D. Folga Januszewska, Grafika Gra Sztuki, tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 31.

# Odbitka.

*"Gdybym wiedziała wcześniej, co dokładnie powstanie, nigdy nie zrobiłabym żadnej grafiki."*<sup>14</sup> O. Tubielewicz

Odbitka, na podstawie słownika języka polskiego to "tekst, rysunek itp. odtworzony sposobem drukarskim, fotochemicznym lub przez odciskanie"<sup>15</sup>. Kiedyś stanowiła koniec aktu twórczego, który zapoczątkowany był pracą nad matrycą. Dziś jest jednym z etapów procesu graficznego myślenia, może być ostatnim, ale co raz częściej jest tylko pośrednim krokiem w pracy. Przez lata proces odbijania, powielania wzoru z matrycy był nieustannie udoskonalany, tak że dziś wprawny grafik jest w stanie wydrukować niemalże wszystko. Wraz z postępującymi zmianami w procesie powielania, zmieniały się również podłoża, na których odbijano grafiki. Odbitki lub ryciny pierwotnie drukowano na papierze, matrycę powielano również na tkaninie. Dziś możliwości jest o wiele więcej, a samo podłoże nie musi być nawet płaskie, jak pokazuje to chociażby ilustracja nr 6.



Ilustracja 6. Sitdruk na wypukłym podłożu.

---

<sup>14</sup> O. Tubielewicz, "Gdybym wiedziała wcześniej, co dokładnie powstanie, nigdy nie zrobiłabym żadnej grafiki", tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 86.

<sup>15</sup> <https://sjp.pwn.pl/szukaj/odbitka.html>.

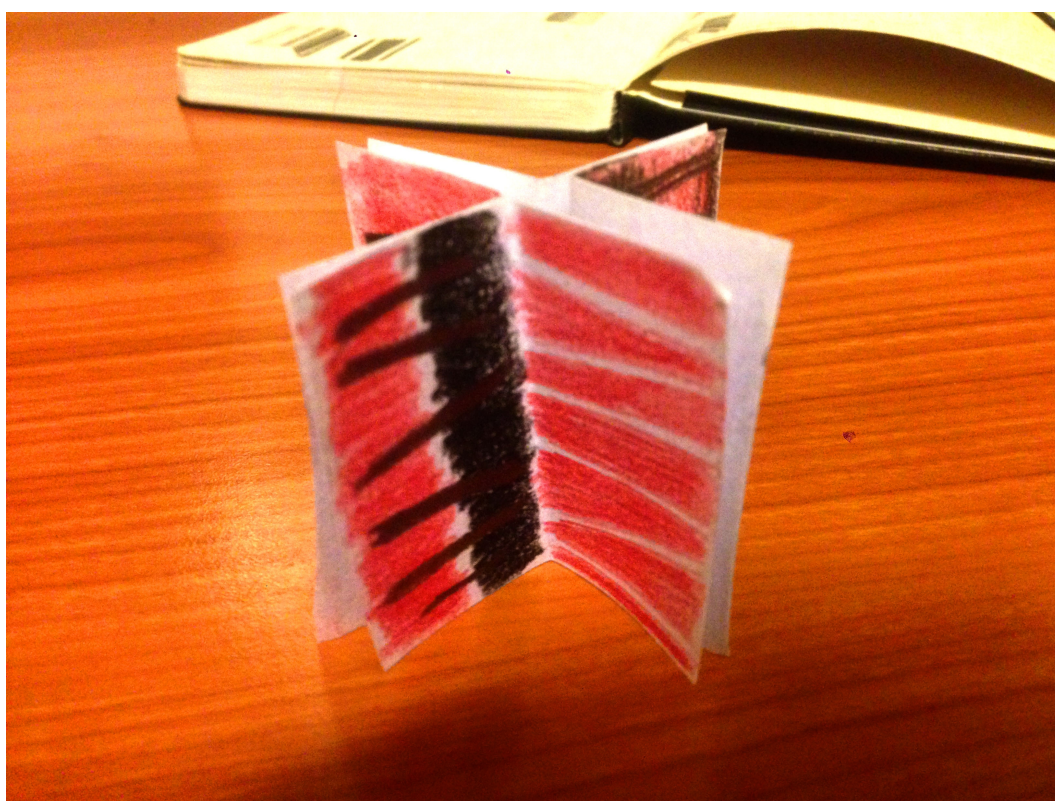
Oczywistym jest, że sportowy bidon niekoniecznie uznać należy za grafikę artystyczną, tym niemniej łatwo sobie wyobrazić projekt, w którym grafik z powodzeniem użyje tego rodzaju sita. Grafika/odbitka/rycina przeszły więc daleką drogę od prostego obrazu odbitego z matrycy wyciętej w kawałku drewna (Ilustracja 1 Bios Prorat) do wzoru wygenerowanego w programie komputerowym i wydrukowanego przy pomocy drukarki 3D. W tak rozbudowanym świecie druku każdy grafik musi odnaleźć swoją własną drogę wypowiedzi artystycznej, tego w jaki sposób będzie kreował odbitki graficzne - klasycznymi metodami druku, korzystając ze współczesnych technologii, czy też używając obydwu rozwiązań. Wydaje się więc, że najważniejszy jest dziś "proces", który należy przejść od pomysłu, przez matrycę, dobór podłoża, druk, aż do ekspozycji pracy. Bardzo dobrze ujęła to Aleksandra Tubielewicz w tekście do wspomnianej wcześniej wystawy "Grafika Gra Sztuki": "Grafika warsztatowa albo artystyczna – tak lubię ją nazywać – to w moim przypadku proces. Zaczyna się od myśli, zwrócenia uwagi na to, co chcę przekazać, gdzie i kto ją zobaczy, jaką reakcję wywoła. Później przychodzi czas na warsztat, czyli dobranie materiałów, techniki i podłoża, koloru farby, formatu, sposobu ekspozycji. Na końcu pojawia się to, co najbardziej ekscytujące, bo też w jakiejś mierze przypadkowe – scalenie całości, czyli odbicie, często odbicie tego, czego nie widać. Niejednokrotnie okazuje się, że efekt końcowy i sama ekspozycja idzie dużo dalej i mówi dużo więcej, niż mogłam się spodziewać. Gdybym wiedziała wcześniej, co dokładnie powstanie, nidy nie zrobiłabym żadnej grafiki"<sup>16</sup>. W dobie druku cyfrowego niewiadoma wynikająca z procesu dochodzenia do właściwej odbitki bywa niejednokrotnie źródłem nieustannej inspiracji. Każdy grafik przechodzi przez proces kreacji odbitki na swój sposób, jedne mozolnie wytrawia metalową płytę by później powielić ją w zadanej ilości odbitek, inny, dysponując kilkoma matrycami, swobodnie komponuje niewielki nakład grafik. Najbliższy mi sposób tworzenia grafik określić można mianem "matrycowego malarstwa". Malarstwo zawsze kojarzyło mi się ze swobodną pracą nad płótnem w wyniku, której powstaje jeden obraz. Przez "matrycowe malarstwo" rozumiem nieskrępowane tworzenie grafiki, gdzie klasyczny warsztat malarski zastępuje szablon sitodrukowy i rakla. Dysponując pewną skończoną ilością matryc "buduję" daną odbitkę, jak w malarstwie, wychodząc od szkicu lub pewnych założeń kompozycyjnych bądź działając czysto intuicyjnie, wykonuję kilka druków –

---

<sup>16</sup> O. Tubielewicz, "Gdybym wiedziała wcześniej, co dokładnie powstanie, nidy nie zrobiłabym żadnej grafiki", tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 86.



zmieniając w międzyczasie kolor, którym drukuję lub miejsce danego druku na podłożu. Następnie obserwuję wykonaną pracę, zestawiam ją z innymi odbitkami, porównuję ze wstępnymi założeniami kompozycyjnymi i tak jak w malarstwie podejmuję dalsze decyzje co do kierunku rozwoju danego obrazu. Proces druku rozłożony jest więc w czasie przez co nabieram dystansu do pewnych wstępnych koncepcji. Czas i sprawdzanie różnych rozwiązań kompozycyjnych czy kolorystycznych sprawia też, że pierwotny nakład grafik ewoluuje, tak, iż na końcu procesu często dysponuję zamiast nakładem grafik to zbiorem monotypii.



Ilustracja 7. Szkic kompozycyjny, do jednej z prac.

Rezygnacja z druku nakładu danej grafiki na zbiór pojedynczych odbitek wynika z ciekawości sprawdzania różnych rozwiązań, a konieczność poszukiwań sprawia, że praca nad cyklem grafik to nieustające "spieranie się" z materia. Jest to też forma rozwoju twórczego, gdyż każdy kolejny druk rodzi pytanie "co dalej?". Przypomina to trochę rozwiązywanie zadań i problemów logicznych, nawiązuje się swoisty dialog z pracą i warsztatem. Prowadząc tę osobliwą rozmowę z powstającymi grafikami doszedłem do

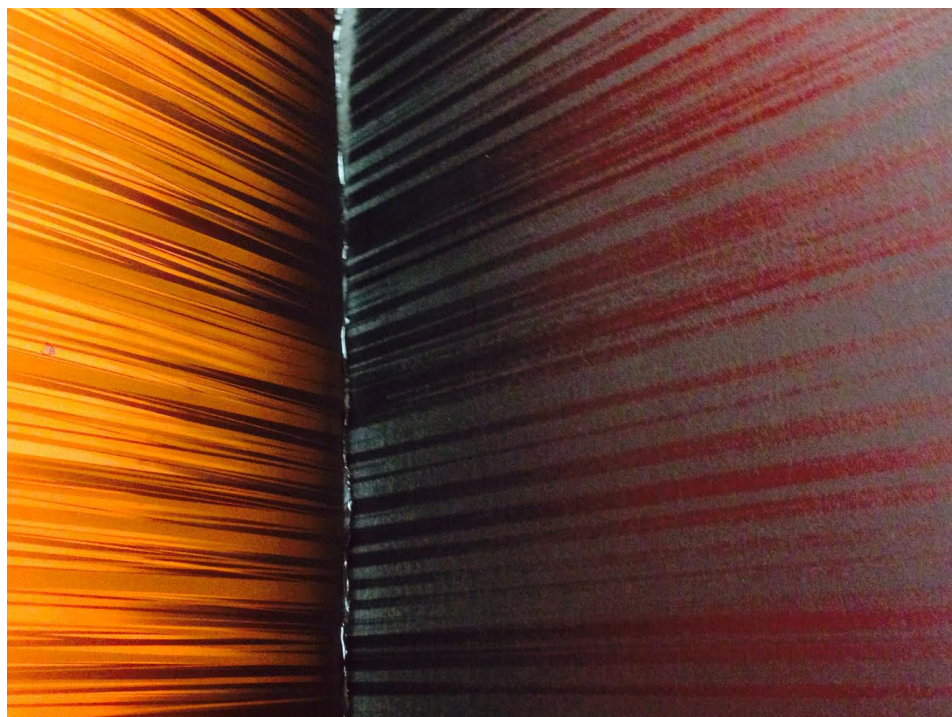
wniosku, by wielkoformatowe grafiki zacząć drukować dwustronnie. Dwustronny zadruk idealnie natomiast wpisuje się w koncepcję doktoratu, zakładającego stworzenie z matrycy i odbitek obiektów graficznych, które wejdą w relacje z przestrzenią. Zadrukowana po obu stronach grafika w naturalny sposób musi "oderwać" się od ściany i być prezentowana w przestrzeni, co od razu buduje relację między grafiką a przestrzenią wystawienniczą. Relacje przestrzenne dwustronnych grafik pogłębione mogą być poprzez budowanie konkretnej pracy z kilku różnych odbitek. Zestawienie ze sobą wielkoformatowych druków skutkuje wzajemnym ich na siebie oddziaływaniem, które to wpływa na najbliższe otoczenie.

W budowaniu relacji przestrzennych bardzo istotną rolę odgrywają również kolory farb, które użyte zostały do wydrukowania odbitek. Właściwości danej barwy takie jak na przykład: intensywność, matowość bądź zdolność do odbicia padającego światła, przekładają się bezpośrednio na oddziaływanie z otoczeniem. Największą intensywnością charakteryzują się kolory fluorescencyjne<sup>17</sup>: róż, pomarańcz, czerwień – dlatego ich wybór wydaje się bardzo naturalny. Pigmenty "fluo" poza tym, że odbijają padające światło, same również je emitują, co bezpośrednio przekłada się na ekspresję koloru i jego wpływ na otoczenie. Oświetlenie wielkoformatowej pracy zadrukowanej od góry do dołu farbą o bardzo intensywnym kolorze powoduje, że widz otoczony zostaje swoistą łuną świetlną, co w efekcie buduje kolejną relację przestrzenną obiekt – widz, gdyż światło odbite/wypromieniowane z pracy widać na obserwatorze. W zależności od rodzaju światła padającego na fluorescencyjne kolory możliwe jest uzyskanie różnych efektów i relacji przestrzennych - najciekawsze wydaje się oświetlanie prac i całej przestrzeni wystawienniczej światłem oscylującym między światłem białym, a światłem UV. Chcąc wielokrotnie działanie kolorów fluo zestawiałem je z czernią - matową i błyszczącą. Zastosowanie dwóch rodzajów czerni pozwala budować iluzje przestrzeni w obrębie samej grafiki, co jest bardzo istotne dla oddziaływania pracy na otoczenie. Matowa czerń pochłaniając padające światło daje wrażenie głębi, które to wzmacniane jest dodatkowo przez zjawisko fluorescencji. Błyszcząca czerń natomiast pełni niejako funkcję "czarnego

---

<sup>17</sup> Fluorescencja to zjawisko emitowania światła własnego przez jakąś substancję po pochłonięciu przez nią kwantu promieniowania elektromagnetycznego. By świecenie można było uznać za fluorescencję czas zaniku świecenia własnego musi być mniejszy od  $10^{-8}$ s po zaniku świecenia wzbudzającego.  
<http://www.portalnaukowy.edu.pl/index.php/kriofizyka/137-fluorescencja-i-fosforescencja> dostęp z dnia 09.06.2018

lustra", które odbija światło padające z otoczenia/galerii lub odbite z sąsiedniej pracy (Ilustracja nr. 8).



Ilustracja 8. Odbicie światła w błyszczącej czerni.

Gotowa odbitka jest zazwyczaj końcem w pracy nad daną grafiką, w moim przypadku jest kolejnym etapem w tworzeniu obiektów graficznych. Dwustronny zadruk papieru pozwala "zdjąć" grafikę z jej naturalnego otoczenia jakim jest ściana galerii i prezentować ją w przestrzeni, co następnie umożliwia badanie wielu relacji przestrzennych. Druk farbami fluorescencyjnymi otwiera dużo możliwości kreatywnego podejścia do tematu oświetlenia prac, gdzie światło UV jest jednym ciekawszych rozwiązań. Galeria z czarnymi ścianami i lampami ultrafioletowymi, we wnętrzu, której wystawiane są grafiki zadrukowane farbami fluo wydaje się być bardzo interesującym rozwiązaniem.

Tworzenie dwustronnych wielkoformatowych grafik jest również dużym wyzwaniem technologicznym, szczególnie w przypadku gdy nie dysponuje się nieograniczoną przestrzenią w pracowni, a warsztat graficzny nie pozwala na druk większy niż 125 cm na 70 cm. Ograniczenia te wymuszają kreatywne i elastyczne podejście do opanowanych wcześniej rozwiązań warsztatowych.

# Instalacja.

*"Johns usunął z obrazu tło i wyizolował rzecz. Tło stało się ścianą. To, co wcześniej było neutralne, stało się aktywne, zaś to, co wcześniej było obrazem, stało się rzeczą"<sup>18</sup>. – Robert Morris*

Sztuka instalacji charakteryzuje się brakiem granic określających formę i materiały z których dane dzieło jest stworzone. Jest niezmiernie różnorodna i czerpie wpływy niemal z każdej artystycznej dziedziny, jak chociażby: rzeźby, architektury, performance'u czy land art'u i wideo. Różnorodność ta bardzo często ujawnia się w łączeniu form, elementów i rozmaitych mediów od klasycznych po na wskroś współczesnych. Często instalacje tworzone są z myślą o aranżacji konkretnego miejsca w konkretnym czasie, przez co niejednokrotnie są tymczasowe i nietrwałe. Ogromna różnorodność kryjąca się pod hasłem „instalacja” implikuje problemy jej zdefiniowania. Istnieje wiele wariantów, na przykład ze względu na relacje dzieła z przestrzenią czy z odbiorcą. Trzy wybrane przeze mnie definicje pokazują różnorodność podejścia do tematu i szerokie spektrum poruszanych problemów:

„Sztuka instalacji to termin swobodnie określający typ dzieła sztuki, do którego widz fizycznie wkracza, który często opisywany jest jako <<teatralny>>, <<zanurzający>>, <<eksperymentalny>>. (...) Sztuka instalacji różni się od tradycyjnych form (rzeźba, malarstwo, fotografia, wideo) tym, że adresowana jest do widza, który w sposób dosłowny uczestniczy w przestrzeni dzieła”<sup>19</sup>.

„Instalacja – kategoria sztuk plastycznych, upowszechniona w latach 80. XX wieku w odniesieniu do realizacji plastycznych, operujących układem przedmiotów z otoczenia lub przetworzonych przez artystę, o wyrazistych cechach materiałowych i przestrzennych, pozostających w relacji do siebie lub do galerii, wybranych miejsc we wnętrzu, pejzażu lub architekturze. Instalacja może być rozumiana jako przestrzenne rozwinięcie minimal artu. Jest to układ obiektów szukających w przestrzeni, w relacji do samych siebie, nowych

---

18 R. Morris "Uwagi o rzeźbie", Muzeum Sztuki w Łodzi, 2010, s. 37

19 C. Bishop, Installation Art: A Critical History, London 2005, s.6, [w:] M. Jadzińska, „Duże dzieło sztuki” Sztuka instalacji, autentyzm, zachowanie, konserwacja. Kraków 2012, s. 102

wizualnych stanów. Instalacja odsyła nas do materialności i konkretności elementów w przestrzeni, z którą się składa. Określenie <<instalacja>> używane jest także w kontekście praktyk, charakterystycznych dla lat 70., kiedy rozpoczęto budowanie struktur przestrzennych w oparciu o elektroniczne media. Są to symultaniczne układy działające w odniesieniu do realnej przestrzeni i konkretnego widza (...). Instalacja związana jest z działaniem, zdarzeniem, wyrazistą sytuacją, w której mogą na siebie oddziaływać biorące w nim udział przedmioty lub podmioty (gdy uczestnicy takiej sytuacji angażują bezpośrednio swoją osobę). Ale ponieważ warunkiem takiej sytuacji jest to, że przedmioty lub podmioty te nie są zdefiniowane do końca (poza wstępną definicją w formie kształtu, koloru, dźwięku), to wzajemne ich zestawienie, interakcja w przestrzeni lub z przestrzenią, dostarczają poglądu na temat elementów biorących w niej udział. Definiują się one przez przegładanie się w sobie, poprzez wzajemne stwarzanie tła dla siebie lub, w bardziej (zdarzeniowych) radykalnych sytuacjach – poprzez wzajemne deformowanie. Nie wygląd wyjściowy jest definicją danego obiektu. Określa go rezultat wieloaspektowy konfrontacji z innymi przedmiotami lub podmiotami”.<sup>20</sup>

„Instalacja – wieloelementowa realizacja artystyczna w konkretnej przestrzeni (miejscu, obiekcie itp.) zastanej lub konstruująca taką przestrzeń.

Instalacja to inaczej dzieło plastyczne o przestrzennych walorach zbudowane przez artystę i dopasowane do konkretnej przestrzeni (najczęściej będącą zastaną przestrzenią). Instalacja złożona jest w całość z wielu elementów gotowych lub w tym celu wykonanych, ale może być wykonana z jednego konkretnego elementu. Szersze rozumienie instalacji wynika ze wzajemnych relacji między poszczególnymi przedmiotami albo z ich kontekstu, np. kulturowego, przestrzennego, społecznego lub symbolicznego. (...) Instalacje wykorzystują wszelkie materiały i media. Ze względu na operowanie przestrzenią wywodzi się z doświadczenia rzeźby i związana jest z rozwojem sztuki w drugiej połowie XX wieku. Evolucja tej formy wynika z praktyk takich jak: tworzenie environment – autorskich środowisk artystycznych, asamblaży – zestawienia przedmiotów gotowych, tworzenie kolekcji przedmiotów, aranżacji rzeźbiarskiej zwracającej uwagę na relacje pomiędzy obiektami (...). W gatunku tym wykorzystuje się przedmioty codziennego użytku,

---

20 J. S. Wojciechowski, Instalacja, w: Encyklopedia powszechna PWN, t. III, Warszawa 1996, s. 63

naturalne materiały, jak również nowe media, takie jak: wideo, dźwięk, performance, rzeczywistość wirtualna i internet"<sup>21</sup>.

Wielkość źródeł, z których inspiracje czerpali prekursorzy instalacji, wpływa na problemy i niejednoznaczności związane z genezą tej gałęzi sztuki. Początków instalacji większość teoretyków upatruje w sztuce awangardowej ze szczególnym uwzględnieniem działań futurystów, dadaistów i konstruktywistów. Za prekursorów instalacji uznaje się artystów lat 20. XX wieku: Marcela Duchampa (Rue Larrey), El Lissitzky'ego (Prounenraum) i Kurta Schwittersa (Merzbau). W sztuce instalacji wszystko zdaje się być otwarte, płynne, niedookreślone, trudne do zdefiniowania.

Pionierzy instalacji tworzyli w duchu przekraczania granic, wręcz negowania tradycji poszczególnych dyscyplin artystycznych. Widać to u futurystów – Umberto Boccioni w „Manifeście technicznym rzeźby futurystycznej” pisał: „odrzucaamy wyłącznie posługiwanie się jednym tylko materiałem w obrębie jednej kompozycji rzeźbiarskiej. Twierdzimy, że dla zagęszczenia emocji plastycznej można w jednym dziele zastosować dwadzieścia różnych materiałów. Wymieniamy tylko niektóre: szkło, drewno, tektura, cement, końskie włosie, skóra, odzież, lustro, światło elektryczne... Tylko wybór na wskroś współczesnych tematów może nas zaprowadzić do nowych idei plastycznych”<sup>22</sup>. Idee futurystów dalej rozwinięte zostały u dadaistów. Twórczość Marcela Duchampa była jednym z kamieni milowych w sztuce instalacji, poprzez przeniesienie ciężaru z materii na idee i tworzenie prac nie „ręką i talentem, lecz umysłem i decyzją artysty”<sup>23</sup>. Eksploatując gotowe przedmioty nie będące dziełami sztuki bądź posługując się prowizorycznymi materiałami, Duchamp stworzył grunt na którym rozwinęła się sztuka instalacji: „Duchamp stworzył precedens traktowania wyboru gotowego przedmiotu na równi z każdym innym aktem twórczym (...) zapoczątkował nową ikonografię, przewrotną i wieloznaczną, opartą na przetworzeniu autentyku, dokumentu (...) Uznał, że o akceptacji nowego dzieła przez odbiorcę przesądzić może niepisana umowa zawarta pomiędzy autorem a widzem – umowa dobrej woli widza wobec działań artysty. Przykładem może być przewieziona w 1919 r. do Nowego Jorku bańka szklana z zamkniętym w niej

---

21 [https://pl.wikipedia.org/wiki/Instalacja\\_\(sztuka\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Instalacja_(sztuka)), dostęp z dnia 09.07.2018.

22 U. Boccioni, Rzeźba futurystyczna (1912), w: Ch. Baumgarth, Futuryzm, tłum. J. Tasarski, Warszawa 1978, s.286.

23 C. Tomkins, Duchamp. Biografia, tłum. I. Chlewińska, Poznań 2001, s.122.

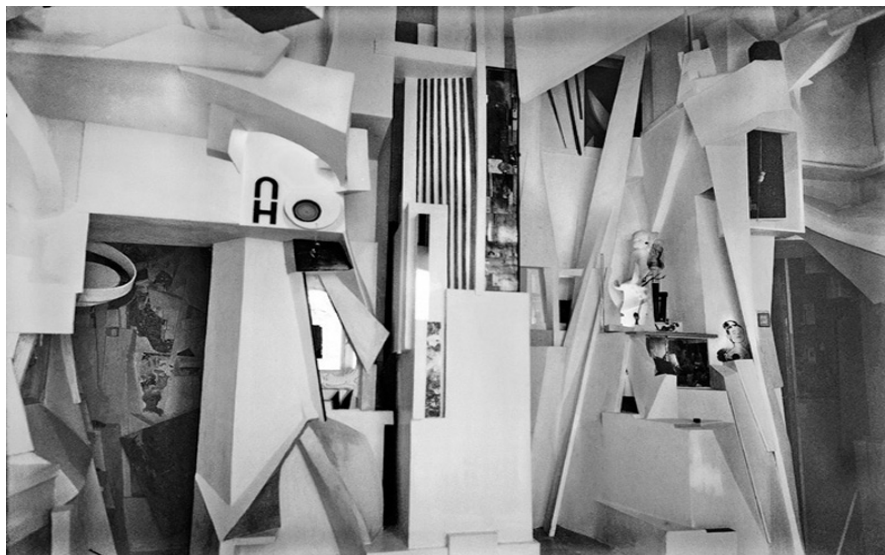
uprzednio w Paryżu powietrzem (50 cm<sup>3</sup> powietrza paryskiego)<sup>24</sup>. Kolejnym prekursorem sztuki instalacji był Kurt Schwitters, który swoją sztukę nazwał MERZ (słowo wymyślone przez Schwittersa, podobnie jak *dada* nie znaczy nic). Koncepcję tę wyłożył w miesięczniku „Der Zweemann”: „Obrazy MERZ są dziełami abstrakcyjnymi. Słowo MERZ oznacza w istocie zebranie razem dla celów artystycznych wszystkich materiałów, jakie tylko dadzą się pomyśleć, a pod względem technicznym – zasadę równowartości każdego z materiałów. Malarstwo MERZ posługuje się zatem nie tylko farbą, płótnem, pędzlami i paletą, ale wszystkimi materiałami, jakie dostrzec może oko, i wszystkimi narzędziami, jakie mogą okazać się potrzebne. Nieistotne jest przy tym, czy użyte materiały były już dla jakiegoś innego celu uformowane, czy też nie. Kółko od dzieciennego wózka, siatka drucziana, szpagat i wata są równie dobre jak farba. Artysta tworzy przez wybór materiałów, ich rozdział i odkształcenie. Odkształcenie materiałów może nastąpić już przez samo ich rozłożenie na powierzchni obrazu. Wzmaga je jeszcze ich rozdrobnienie, pogięcie, przestłonięcie albo pomalowanie. W malarstwie MERZ wieczko od skrzynki, karta do gry, skrawek gazety stają się płaszczyzną, kawałek szpagatu, pociągnięcie pędzla albo ołówka – linią, siatka drucziana, przemalowanie albo naklejenie śniadaniowego papieru – laserunkiem, a wata – nadaniem miękkości. Malarstwo MERZ dąży do bezpośredniego wyrazu przez skrócenie drogi od intuicji do naoczności. Słowa te mają ułatwić wczucie się w moją sztukę tym, którzy gotowi są uczciwie za mną podążać. Wielu tego nie zechce. Ci będą odbierać moje nowe prace tak, jak robili to zawsze, kiedy pokazało się coś nowego: z oburzeniem i urąganiem”<sup>25</sup>. Dzieło „Merzbau” uznaje się dziś za jedną z pierwszych instalacji: „Była to forma architektury wnętrza, zmieniającej się z upływem czasu, nigdy nieukończonych, całkowicie abstrakcyjnej. Schwitters twierdził, że wszystko, co miało dla niego znaczenie, zawarte jest w Merzbau. Stwierdzenie to odnosi się nie tylko do koncepcji artystycznej, ale także do przedmiotów, z których Merzbau I powstało”<sup>26</sup>. Przedmiotami tymi były, między innymi: pukiel włosów, fiolka z moczem, nieważny świstek, które Schwitters bardzo często otrzymywał od przyjaciół i którym dedykował specjalne miejsca w Merzbau tworząc groty: Malewicza, Arpa, Mondriana. Merzbau powstawało w kamiennicy Schwittersa i wraz z upływem czasu rozrastało się - gdy skończyło się miejsce na jednym piętrze, Schwitters przebijał strop rozbudowując dzieło

24 U. Czartoryska, *Od popartu do sztuki konceptualnej*, Warszawa 1973, s. 13-17.

25 <http://retroavangarda.com/merz-kurt-schwitters/>

26 [http://msl.org.pl/wydarzeniams/wystawy-archiwalne/kurt\\_schwitters,729.html](http://msl.org.pl/wydarzeniams/wystawy-archiwalne/kurt_schwitters,729.html)

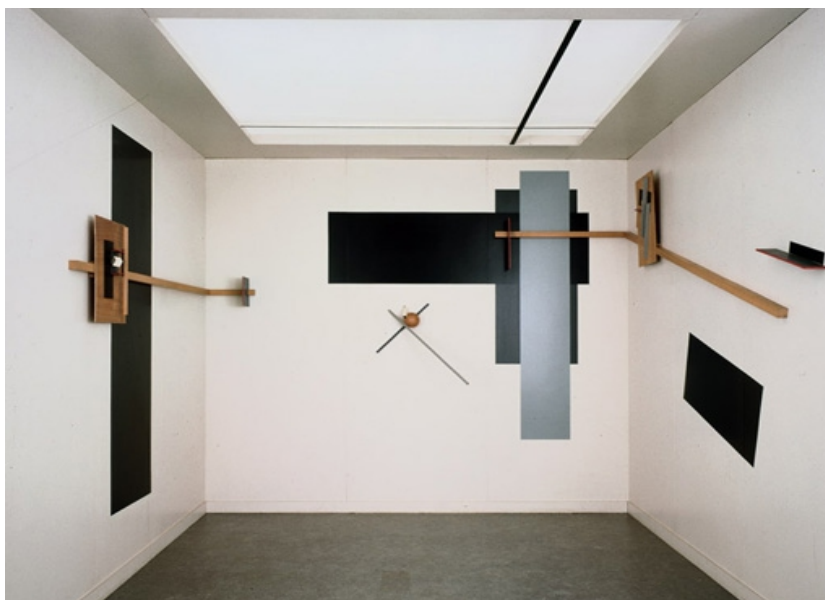
o kolejną kondygnację. W ten sposób instalacja ta zacierała więc granice, a przebijając się przez kolejne stropy artysta przekraczał równocześnie kolejne granice łącząc sztukę z życiem.



Ilustracja 9. Kurt Schwitters, rekonstrukcja Merzbau.

Trzecim protoplastą sztuki instalacji był związany z ruchem konstruktywistów El Lissitzky. W „Prounenraum” El Lissitzky zaproponował nowatorskie podejście do relacji przestrzeni wystawienniczej – dzieło sztuki, w ramach którego przestrzeń galerii przestała być obojętną sceną, na której prezentowana jest praca, a zaczęła być aktywną częścią dzieła. Lissitzky angażując całą przestrzeń galerii jako część swojej pracy, wykorzystał ideę „zanurzenia”, w ramach której odbiorca dzieła wchodzi w relacje dzieło – przestrzeń wystawiennicza, jednocześnie samemu tworzy kolejną relację dzieło – widz, stając się aktywną częścią dzieła.





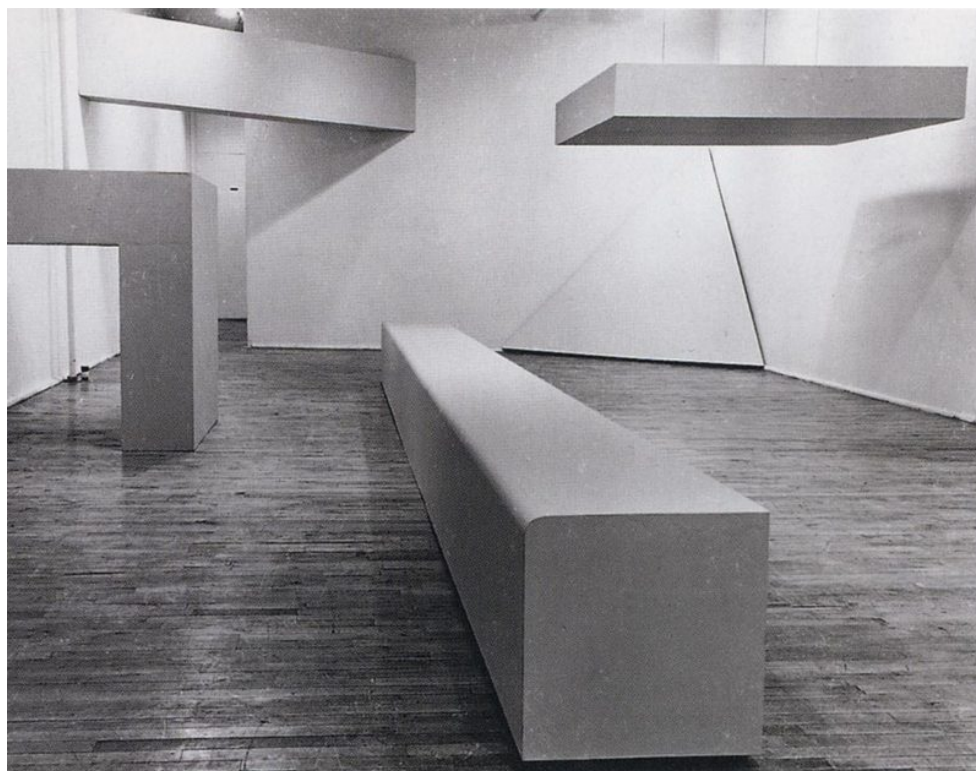
Ilustracja 10. El Lissitzky Prounenraum 1923.

Ideę „zanurzenia” i aktywnego wykorzystania przestrzeni wystawienniczej rozwinęli w latach 50. XX wieku artyści awangardy. Istotny wpływ w tej materii miała wystawa An Exhibit otwarta w 1957 roku: „Zamiast prezentować materiał na zadany temat, przedmiotem ekspozycji stała się sama wystawa. Tworzyły ją płaskie prostokątne panele różnego koloru i wymiaru, przezroczyste, półprzezroczyste lub kryjące, ustawione w ortogonalną siatkę. Panele zawieszono w taki sposób, że przechodzący wśród nich widz zmieniał ich układ (...). Spacerowi odbiorcy w przestrzeni ekspozycji towarzyszyła nieustanna zmiana abstrakcyjnych relacji pomiędzy poszczególnymi elementami. To widz współtworzył dzieło”<sup>27</sup>.

Potencjał tkwiący w więzi przestrzeń – dzieło sztuki był motorem napędowym dla artystów ruchu zwanego spacializmem - „sztuką przestrzeni”, który założony został przez Lucia Fontane. W 1947 w Mediolanie, Fontana wydał manifest „Primo manifesto dello Spazialismo”, gdzie jednym z priorytetowych założeń było odejście od dwuwymiarowości dzieła i włączenie trzeciego wymiaru do obrazu. Najszerzej jednak ideę wykorzystania relacji przestrzeń – dzieło sztuki rozwinęli artyści minimalizmu – kierunku, którego rozwój przypadł na lata 60. XX wieku. Ich poszukiwania artystyczne oscylowały wokół problematyki związków zachodzących między dziełem a odbiorcą i między dziełem a przestrzenią wystawienniczą. W swych dążeniach artystycznych zakładali wejście widza

<sup>27</sup> M. Jadzińska, Duże dzieło sztuki, Kraków 2012, s. 118.

w dialog z dziełem i przestrzenią, a najlepszym tego przykładem może być wystawa Roberta Morrisa z 1964 roku w Green Gallery w Nowym Jorku. Na wystawie tej Morris zaprezentował siedem obiektów ze sklejki pomalowanych na szaro: „relacje między nimi, z pozoru bardzo proste, wymuszały na wchodzącym do wnętrza skupienie uwagi na przestrzeni. Prowokowały do refleksji o przestrzeni – tej, z którą stykał się fizycznie w owej aranżacji, a także tej, którą zawiera <<biały sześcian>> galerii”<sup>28</sup>.



Ilustracja 11. Robert Morris, kompozycja z brył pomalowanych na szaro, Green Gallery, Nowy Jork, 1964.

Bryły, które Morris umieścił w Green Gallery były znacznych rozmiarów, przez co dominowały odbiorcę i wymuszały na nim interakcje: „zakładają ruch wokół, oglądanie i przechodzenie, tak żeby uchwycić różne widoki. Natomiast małe prace wywołują atmosferę intymności, prywatności. Ten rodzaj kontaktu z dziełem wzmacnia u widza świadomość własnego ciała”<sup>29</sup>. Rozmiar prac miał więc istotne znaczenie, gdyż dużych dzieł nie sposób doświadczyć tylko przelotnym spojrzeniem, konieczne jest oglądanie ich z różnych kątów i miejsc, co wymusza na odbiorcy przemieszczanie się, skupienie

<sup>28</sup> M. Hussakowska, *Minimalizm – teoria i praktyka. Fakty i interpretacje*, Kraków 2003, s. 160.

<sup>29</sup> Tamże, s. 37.

i interakcję z przestrzenią. Morris był jednym z pierwszych, który zwrócił uwagę na kluczową rolę widza w procesie kreacji dzieła sztuki. Podobnie jak przestrzeń, publiczność miała zasadniczy wpływ na ostateczne działanie ekspozycji: "Metoda bezpośredniego włączenia widza w sferę dzieła sztuki i współtworzenie poprzez wykorzystanie jego doświadczenia, a także oddziaływanie na inne zmysły niż tylko wzrok spowodowały diametralną zmianę sposobu odbioru dzieła. W kontraście do sztuki tradycyjnej, która wymagała tylko obserwacji i kontemplacji (postawa pasywna) instalacja wymogła osobiste zaangażowanie odbiorcy, wywołała stan pomiędzy >>aktywną obserwacją<< a >>aktywnym zaangażowaniem się i współtworzeniem<<. Zamiast przedstawiania struktury, faktury, koloru itd sztuka instalacji >>uobecniała<< elementy obiektu wobec doświadczenia widza, co znów wywołać musiało natychmiastową reakcję sensoryczną i partycypację fizyczną odbiorcy (musiał wejść, przejść, obejść obiekt) lub wrażenie współuczestnictwa w dziele"<sup>30</sup>.

Sztuka instalacji przez lata wypracowała wiele schematów budowania relacji przestrzennych, jak i aktywizacji widza w odbiorze dzieła sztuki. Rozwiązania zaproponowane przez twórców takich jak El Lissitzky czy Robert Morris jak i obserwacja aktualnych tendencji w grafice zainspirowały mnie do podjęcia tematu obiektów graficznych. Stworzenie obiektów graficznych generuje ciekawy problem relacji tych obiektów z przestrzenią. Zagadnienie to raczej nie jest spotykane w przypadku klasycznej grafiki, gdyż ta ze swej natury jest płaska i nie angażuje nadmiernie przestrzeni, w której jest eksponowana. Inaczej wygląda to przy obiektach graficznych, które przez swój przestrzenny charakter mają istotny wpływ na otoczenie, w którym są prezentowane. Podobnie jak sztuka instalacji, tak i obiekty graficzne budują relacje przestrzeni – dzieło sztuki, widz – dzieło sztuki lub też dzieło sztuki w zależności od innego dzieła sztuki. Nawiązując do przytoczonych wcześniej słów Roberta Morrisa: "To, co wcześniej było neutralne, stało się aktywne"<sup>31</sup> zdjęcie grafik ze ściany i prezentowanie ich wraz z matrycami w przestrzeni powoduje, że obojętne wcześniej otoczenie staje się aktywną częścią przedstawienia.

---

30 M. Jadzińska, Duże dzieło sztuki, Kraków 2012, s. 130.

31 R. Morris "Uwagi o rzeźbie", Muzeum Sztuki w Łodzi, 2010, s. 37

# Podsumowanie:

*"założenie Strzemińskiego, że mianowicie rzeźba jest: nie kształtowaniem bryły, ale przestrzeni, że jest granicą przestrzeni"<sup>32</sup>. - Debora Vogel*

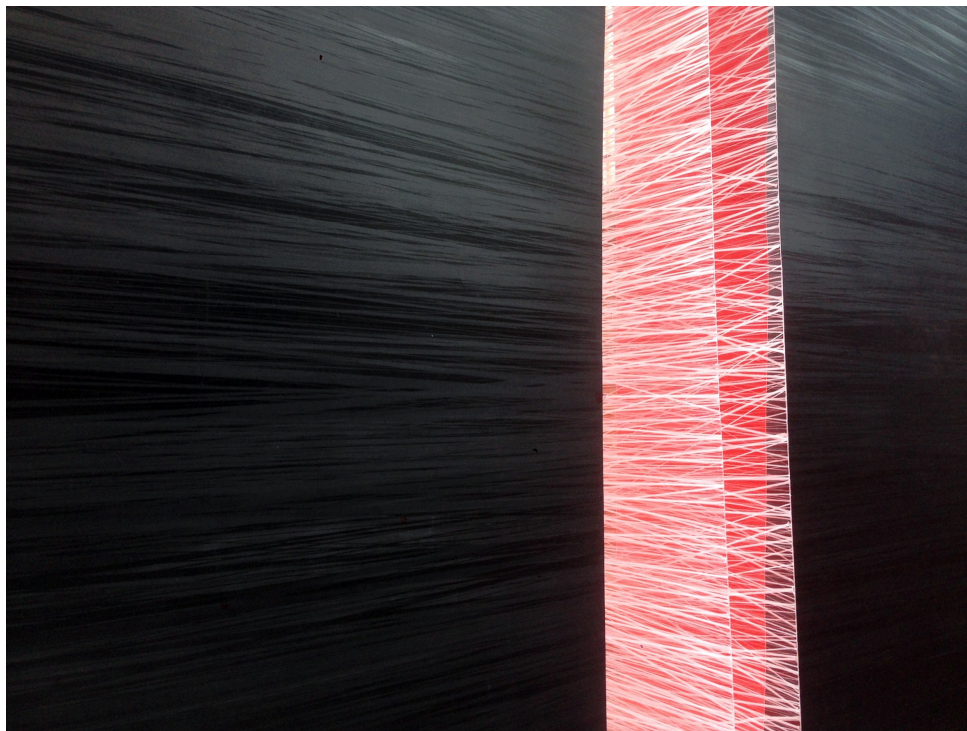
Obiekty graficzne stanowiące zbiór prac doktorskich to seria pięciu przestrzennych prac. Odwołując się do zaproponowanej wcześniej definicji obiektu graficznego, prace te stanowią "wyodrębniony przez obserwatora element materialny" - abstrakcyjne kompozycje grafik i matryc wzajemnie się uzupełniają i tworzą całość, są też "rozciągnięte w czasie i przestrzeni" - dwustronny zadruk grafik i obecność matryc wymuszają oglądanie pracy z różnych miejsc, "tożsamość graficzna" wynika bezpośrednio z faktu, że obiekty stworzone zostały z grafik i matryc.

Kompozycje prac oparte zostały na podstawowych środkach artystycznego wyrazu takich jak: linia, płaszczyzna, gradient. Wszystkie prace z cyklu to bez mała fluorescencyjne bądź czarne aple, na których wydrukowane zostały krzyżujące się linie. Druk cienkich kresek miał na celu "ożywienie" płaszczyzny koloru. Dzięki nawarstwieniu wielu linii o różnej grubości, barwne aple zdają się drgać, optyczny efekt wibracji koloru zwielokrotniony został przez zastosowanie gradientu tonalnego. Z krzyżujących się kresek zbudowane są również matryce przez co wzór z grafik "przeniesiony" zostaje w przestrzeń (ilustracja 12).

Minimalistyczne kompozycje grafik i matryc wynikają wprost z tematu przewodu doktorskiego, którego głównym założeniem jest badanie relacji przestrzeni – obiekt graficzny. Proste podziały płaszczyzn jak i podstawowe geometryczne elementy, z których skonstruowałem swoje prace sprzyjają budowaniu zależności między konkretnym dziełem, a miejscem w którym się znajduje. Obiekty mają "modułowy" charakter składają się na nie elementy, które w zależności od miejsca, w którym się znajdują można w różny sposób ustawić.

---

32 D. Vogel, Kompozycja przestrzeni, [w:] Montaż. Debora Vogel i nowa legenda miasta, Łódź 2017, s. 305.



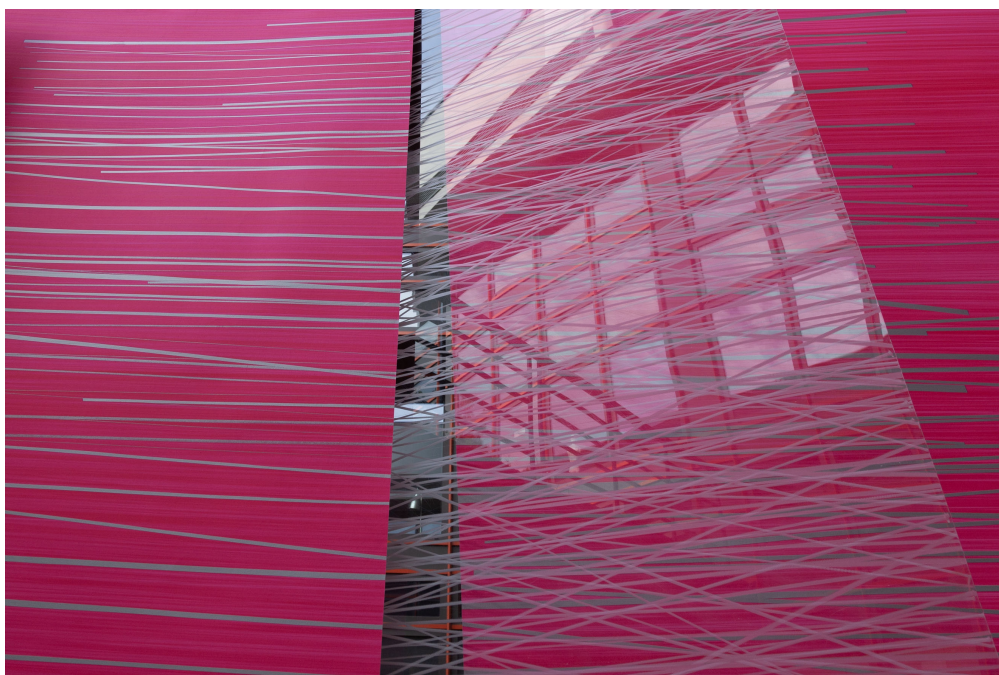
Ilustracja 12. Fragment obiektu graficznego.

Zestawienie w przestrzeni wielkoformatowych dwustronnych grafik z częściowo przezroczystymi matrycami tworzy wiele ciekawych relacji przestrzennych. Już sam fakt pojawienia się w galerii trójwymiarowego wielkoformatowego dzieła sztuki powoduje oddziaływanie tego dzieła na otoczenie, a w przypadku prac, które stworzyłem w ramach cyklu doktorskiego, oddziaływanie to zmnożone jest dodatkowo przez dobór kolorystyki i materiału, z którego zrobione są matryce. W moim przypadku kolor ma kluczowe znaczenie, cytując Kobro i Strzemińskiego: "Kolor w zetknięciu z przestrzenią odbija na nią wpływ swej energii. Można powiedzieć, że wpływ koloru w przestrzeń rozciąga się aż do nieskończoności. Kolor ujarzmia przestrzeń i promieniuje na nią. Im jest większe napięcie koloru, tym z większą siłą wywiera on wpływ na przestrzeń, poddając ją działaniu swej energii wychodząc z rzeźby na przestrzeń, otwierając w przestrzeni zakres wpływów rzeźby. Energia koloru, rozbija bryłę, jednocześnie łączy rzeźbę z przestrzenią"<sup>33</sup>. Kolory fluorescencyjne charakteryzują się największą intensywnością, stąd idąc za przytoczoną wcześniej myślą, wywierają najmocniejszy wpływ na otoczenie, które wypełnia specyficznym światłem, przez co spaja dzieło z miejscem, w którym jest

<sup>33</sup> K. Kobro, W. Strzemiński, *Kompozycja przestrzeni. Obliczanie rytmu czasoprzestrzennego*. Łódź 1931, [w:] A. Melbechowska-uty, I. Bał, *Teoria i krytyka. Antologia tekstów o rzeźbie polskiej 1915-1939*, Warszawa 2007, s. 160.

prezentowane. Światło wydostające się z grafik widoczne jest na widzach, można więc mówić o relacji przestrzennej widz – obiekt graficzny.

Relacje przestrzenne budują się również w oparciu o materiał matryc - przezroczysty PET powoduje, że otoczenie pracy bierze aktywny udział w budowaniu kompozycji (ilustracja 13), zestawienie dwóch obiektów w niedalekim sąsiedztwie stwarza sytuację, w której jeden obiekt oglądany jest przez pryzmat drugiego. Obiekty graficzne podobnie jak rzeźba są częścią przestrzeni w jakiej się znajdują: "Rzeźba stanowi część przestrzeni, w jakiej się znajduje. Dlatego nie powinna być od niej odłączona. Rzeźba wchodzi w przestrzeń, a przestrzeń w nią"<sup>34</sup>, słowa Katarzyny Kobro - owo wejście przestrzeni w rzeźbę/obiekt - widać najlepiej w matrycach, które niczym lustro odbijają obraz otoczenia na swej płaszczyźnie. Odbicia te są bardzo ważne w budowaniu relacji przestrzennej obiekt - otoczenie, gdyż "wiążą" dzieło z miejscem, w którym jest prezentowane.



Ilustracja 13. Odbicie przestrzeni w matrycy.

Obiekty zakomponowane zostały tak, że można wyróżnić w nich dwie strefy: zewnętrzną i wewnętrzną. Strefa zewnętrzna jest dość oczywista, to wprost wygląd pracy i jej relacje z otoczeniem. Przestrzeń wewnętrzną obiektów to obszar między

<sup>34</sup> K. Kobro, Rzeźba i bryła, Ankieta "Europy, "Europa" 1929, nr 2, s. 60 [w:] A. Melbechowska-uty, I. Bał, Teoria i krytyka. Antologia tekstów o rzeźbie polskiej 1915-1939, Warszawa 2007, s. 129

powieszonymi blisko siebie odbitkami lub matrycami, którego nie widać na "pierwszy rzut oka". Takie zakomponowanie prac wymusza przemieszczanie się i oglądanie ich z różnych miejsc. Przemieszczanie się widza w koło obiektu powoduje ruch, "falowanie", zawieszonych odbitek i matryc. Wzajemne przesunięcia się elementów budujących obiekt zmieniają ich wygląd - pojawiają się dodatkowe cienie na odbitkach, a matryce odbijają co raz to inne miejsca, dzięki temu prace zdają się nabierać życia w kontakcie z odbiorcą.

Koncepcja pracy doktorskiej zaczerpnięta została z obserwacji aktualnych tendencji w grafice. Wystarczy spojrzeć na konkursy takie jak: Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach, Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, Międzynarodowe Triennale Grafiki „Kolor w grafice”, wszędzie tam zaobserwować można "przestrzenne", hybrydowe podejście do grafiki. Można więc zaryzykować twierdzenie, idąc za myślą Władysława Strzemińskiego przytoczoną przez Deborę Vogel, że rzeźba, instalacja, grafika, a w pewnym sensie sztuka w ogóle, jest kształtowaniem przestrzeni, sądzę też, że są nim moje obiekty graficzne.

# Bibliografia.

- A. Jurkiewicz, Podręcznik metod grafiki artystycznej, Arkady, 1975.
- A. Peyskens, Techniczne podstawy wykonania szablonu sitodrukowego, Saati, 1998.
- C. Bishop, Installation Art: A Critical History, London 2005.
- C. Tomkins, Duchamp. Biografia, tłum. I. Chlewińska, Poznań 2001.
- J. S. Wojciechowski, Instalacja, w: Encyklopedia powszechna PWN, t. III, Warszawa 1996.
- M. Hussakowska, Minimalizm – teoria i praktyka. Fakty i interpretacje, Kraków 2003.
- M. Jadzińska, Duże dzieło sztuki, Kraków 2012.
- R. Arnheim R., Sztuka i percepcja Wzrokowa, Łódź, wyd. Oficyna s.c., 2004.
- R. Morris "Uwagi o rzeźbie", Muzeum Sztuki w Łodzi, 2010.
- U. Boccioni, Rzeźba futurystyczna (1912), w: Ch. Baumgarth, Futuryzm, tłu., J. Tasarski, Warszawa 1978.
- U. Czartoryska, Od popartu do sztuki konceptualnej, Warszawa 1973.
- W. Kandyński, Punkt i linia a płaszczyzna, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1986.

## Artykuły:

- A. Mordka, Wtórna intencjonalność matrycy litograficznej. 2 Ogólnopolskie Sympozjum Grafiki Artystycznej "Przestrzenie Grafiki | Koegzystencja. Rzeszów, 2016.
- A. Węclawski, Czym jest matryca, tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015.
- D. Folga Januszewska, Grafika Gra Sztuki, tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015.
- D. Vogel, Kompozycja przestrzeni, [w:] Montaż. Debora Vogel i nowa legenda miasta, Łódź 2017.
- K. Kobro, Rzeźba i bryła, Ankieta "Europy", "Europa" 1929, nr 2, s. 60 [w:] A. Melbechowska-uty, I. Bał, Teoria i krytyka. Antologia tekstów o rzeźbie polskiej 1915-1939, Warszawa 2007.



K. Kobro, W. Strzemiński, Kompozycja przestrzeni. Obliczanie rytmu czasoprzestrzennego. Łódź 1931, [w:] A. Melbechowska-uty, I. Bał, Teoria i krytyka. Antologia tekstów o rzeźbie polskiej 1915-1939, Warszawa 2007, s. 160.

O. Tubielewicz, "Gdybym wiedziała wcześniej, co dokładnie powstanie, nigdy nie zrobiłabym żadnej grafiki", tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015.

S. Dudzik, Zmienne oblicza grafiki polskiej, Katalog 9 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice, 2015.

Źródła internetowe:

<http://muzeum.bydgoszcz.pl/wystawy/id,198,0,0,Grafika-gra-sztuki>

[http://msl.org.pl/wydarzeniams/wystawy-archiwalne/kurt\\_schwitters,729.html](http://msl.org.pl/wydarzeniams/wystawy-archiwalne/kurt_schwitters,729.html)

<http://retroawangarda.com/merz-kurt-schwitters/>

<http://www.physicsoflife.pl/dict/obiekt.html>

<http://www.portalnaukowy.edu.pl/index.php/kriofizyka/137-fluorescencja-i-fosforescencja>

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Instalacja\\_\(sztuka\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Instalacja_(sztuka))

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Poli\(tereftalan\\_etylenu\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Poli(tereftalan_etylenu))

<https://sjp.pwn.pl/sjp/obiekt;2491478.html>

<https://sjp.pwn.pl/szukaj/odbitka.html>

Spis ilustracji:

Ilustracja 1. The Bois Protat:

[https://nl.wikipedia.org/wiki/Blokdruk#/media/File:Le\\_bois\\_Protat\\_-\\_block\\_and\\_print.jpg](https://nl.wikipedia.org/wiki/Blokdruk#/media/File:Le_bois_Protat_-_block_and_print.jpg)

Ilustracja 2. Wystawa: Grafika Gra Sztuki: Wystawa: Grafika Gra Sztuki.

<http://myartguides.com/art-spaces/museums/galeria-salon-akademii-asp/attachment/1-426/>

Ilustracja 3. Proces przygotowania szablonu sitodrukowego: archiwum autora.

Ilustracja 4. Matryca - siatka sitodrukowa z wyświetlonym szablonem: archiwum autora.

Ilustracja 5. Praca nad matrycą przy pomocy wielofunkcyjnego narzędzia dremel: archiwum autora.

Ilustracja 6. Sitdruk na wypukłym podłożu:

[http://www.shoppingscreen.com.br/index.php?id\\_pagina=6942&f=](http://www.shoppingscreen.com.br/index.php?id_pagina=6942&f=)

Ilustracja 7. Szkic kompozycyjny, do jednej z prac: archiwum autora.

Ilustracja 8. Odbicie światła w błyszczącej czerni: archiwum autora.

Ilustracja 9. Kurt Schwitters, rekonstrukcja Merzbau:

<http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/08/kurt-schwitters-reconstructions-of-the-merzbau>

Ilustracja 10. El Lissitzky Prounenraum 1923:

<http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/08/replicas-and-reconstructions-in-twentieth-century-art>

Ilustracja 11. Robert Morris, kompozycja z brył pomalowanych na szaro, Green Gallery, Nowy Jork, 1964: <https://theartstack.com/artist/robert-morris/untitled-installation-7>

Ilustracja 12. Fragment obiektu graficznego: archiwum autora.

Ilustracja 13. Odbicie przestrzeni w matrycy: archiwum autora.

# Introduction.

*"A sculpture is not a composition for itself, but a composition of space"<sup>35</sup> - Kbro, Strzemiński.*

Many of the currently proposed activities in graphics go beyond the standard perception of this field of art, and at numerous exhibitions and graphic contests works of a multimedia and spatial nature appear, printed on plexiglass or metal plates. Like the art of installations in the early twentieth century, so today graphics distorts boundaries set for years. It can be refer to the IX Triennial of Polish Graphics in Katowice in 2015 and one of the competition categories: matrix strategies: "The Board decided to restor to two fundamental graphic principles: the matrix code and prints. The two categories, printable and matrix strategies/the idea of matrix were supposed to be intrumental in defining relation both with printing traditon and with the creative process and the status of its individual components. Such dichotomy did not create permanent divisions as every graphic activity can be described by both elements. What really mattered, was to recognise the type of artistic approach that in certain conditions would break established orders and trasgress boundaries"<sup>36</sup>. That crossing the borders he mentioned Sebastan Dudzik in introduction of Catalog IX of the Triennial of Polish Graphic in Katowice, has for me a significant impact when I was deciding whether to deal with objects graphic and their relationship with space. What is a graphic object and what is an object at all?

The is a lot of definition of an object. According to the Polish language dictionary, the object is:

- "1.«thing that you can see or touch»
2. «abstract thing, e.g. a feature or concept»
3. «something that concerns someone's actions, interests or feelings»
4. «building or a set of buildings; also: field devices »"<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Katarzyna Kbro, Władysław Strzemiński, Kompozycja przestrzeni. Obliczanie rytmu przestrzennego, Muzeum Sztuki, Łódź 1993, s.79 [w:] Powidoki życia. Władysław Strzemiński i prawa dla sztuki, Muzeum Sztuki, Łódź 2010, s. 27.

<sup>36</sup> S. Dudzik, Zmienne oblicza grafiki polskiej, Katalog 9 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice, 2015 s. 13.

<sup>37</sup> <https://sjp.pwn.pl/sjp/obiekt;2491478.html>

Referring to the physical definition of the object: "The object is isolated by the observer a material or abstract element having an identity, a defined set of properties and the state of these properties. (...) Because the concept of an object belongs to key concepts the paradigm of modern thinking let us discuss in detail every element of the definition and derived elements:

**Observer** - is a very important word that indicates that an object is a subjective concept. It is the observer who determines what he thinks is an object.

**Separate element** - that is, something that constitutes a characteristic whole. The object it can be practically anything that can be captured within a whole, for example: a cloud, a drop of water, a political party, a state, a kidney, a trade union, a rocket, a bicycle, an impulse electric, computer program, fish, shoal of fish, idea, idea, mathematics.

**Material or abstract element** - a kidney and a bicycle are examples of material objects, state and computer program - abstract and material objects, while purely abstract objects are ideas and ... mathematics. (...)

**Having identity** - identity is a concept that allows two to be distinguished from each other objects. The synonyms of this word are: >> identifier << i >> name <<. Thanks to identity each object can be distinguished from other objects in the considered area, regardless of where it is located and in what condition it is. In a special case all objects can be identical, but thanks to identity they remain distinguishable.

**A defined set of properties** - each object has a specific set of properties. In the >> man >> object, we can extract thousands or even millions of them (and maybe even more more). Their examples can be: eye color, number of fingers, hairstyle, reaction to touch the hot kettle with your finger, speed of movement. Please notice, that we do not talk about the color of our object's eyes, but about the fact that it is the property of the eyes it's color. (...).

**Property status** - a set of specific values for each element from the property set "<sup>38</sup>.

The definition of the object cited above characterizes it in a general and broad way. The phrase "graphic object" is a formulation that the term "object" very much narrows down - placing it in the field of art which is graphics. Introduction of this concept it also aims to differentiate works of art based on graphics related activities from graphic art such, if only

---

38 <http://www.physicsoflife.pl/dict/obiekt.html>

to refer directly to the above definition, graphics (understood as a duplicated pattern from a given matrix on paper) it would also be a graphic object.

Definition of a graphic object paraphrasing the definition of "object" it could look like this:

**Graphic object** is a material element extracted by an observer, extended in time and space that has a graphic identity.

**The observer** - a graphic object and most of the works of art is a subjective concept, so to a large extent it is from the observer (the recipient or the creator) will depend on what it is object will be considered: a lithographic stone set in the gallery for one will be the graphic object for the second will be just a fragment of the graphic workshop.

**Separated element** - as above - something that can be put into one whole: set in a cube plexiglass printouts or a set of graphic tools composed in a given space.

**Material extended in time and space** - materiality is one of the basic ownership of works of art, even in the case of digital graphics embedded in the virtual world, there must be a physical information medium such as a screen, a mutimed projector, a display, flash memory that stores binary graphics. Extensions in time and space it is an extremely important aspect of graphic objects that distinguish them from graphics as such. The extension in time and space means that the work of art has a spatial character, a viewer to experience them, you have to get around them, observe them from different places, from different angles, what it is directly related to the length of time. As in the case of installations, it can not be know competely without spending time, for accurate observation by circumvention around the work. Time extension it also changes from the fact that the charater of individual graphic objects changes, if a given object is even illuminated by a variable beam of light.

**Graphic identity** - it is nothing but basing the work of art on characteristic elements for graphics: prints, matrixes, graphic tools. Thanks to the graphic identity you can distinguish graphic objects from installation or sculpture. The graphic identity can also be associated with "graphic thinking"<sup>39</sup>.

---

39 Myślenie graficzne – intelektualny proces wiodący od koncepcji przeistaczanej w byt artystyczny – czyli MATRYCĘ – do złożonych i wymagających wrażliwości i przebiegłości działań, zwanych procesem graficznym, na końcu którego pojawia się – stale jeszcze istniejący, ale coraz rzadziej w tak zwanym "nakładzie" – efekt końcowy, czyli odbitka. (...) Myślenie graficzne stało się modelem tworzenia D. Folgi Januszewska, Grafika Gra Sztuki, tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 14.

# Matrix.

*"matrix phenomenon (...), we can say that it is a form whose main one property is the ability to memorize information and which we can then reproduce in the so-called duplication process"<sup>40</sup>. - Mariusz Pałka Matrix*

Matrix - from Latin mater - mother. The Latin meaning of the word perfectly captures what is the matrix for art printmaking, "which can be compared to the concept, idea, project, of a non-volatile, but specific, permanent and visible, though sometimes digital character. In the tradition of graphic arts, the matrix was a wooden block, a sheet engraved or etched, lithographic stone, sieve, stamp, form, negative, positive, but also a computer program, algorithm, order and rules of the game. A characteristic feature is its potential presence in the work and process, regardless of whether the matrix itself is material (disc) or digital (program, code). Matrix it is potentially and realistically imprint in the resulting print. (...) In the history of arts the graphic matrix was, as the concept's sources indicate - "mother", she was shaping, but not final, not determinative"<sup>41</sup>. Without it, there would be no graphics, it represents the beginning of every graphic work: "For a graphic, the matrix is the basic element." An element of graphic thinking, the beginning of the process. "Graphic art does not exist without matrix"<sup>42</sup>. Initially the matrix was only a form by which a specific pattern was reproduced. From the Middle Ages to The 21st century has come a long way - from the engraved wooden board to the virtual sequence of zeros and ones, algorithm, digital graphics code.

---

40 M. Pałka Matrix – reaktywacja matrycy, <http://aspkat.edu.pl/zobacz/matrix-czyli-reaktywacja-matrycy>, dostęp z dnia 16.06.2018r.

41 D. Folga Januszewska, Grafika Gra Sztuki, tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 31.

42 A. Węclawski, Czym jest matryca, tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 50.



Illustration 1. The Bois Protat.

Along with the development of making techniques, materials have also changed from which they were produced. Today, materials from which you can make a graphic matrix there is an infinite number, from classic: wood and metal plates to virtual matrices digital graphics. With the development of the materials used, it also changed approach to the matrix itself. From the tool used to reproduce the image which many times after the execution of a certain number of prints it was destroyed, to an artistic object, from which no work is reflected. The matrix that for centuries it was created with the thought of copying, printing many of the same engravings, with time it lost its original destiny because reproducing the image has become an activity widespread, which is not enough for many artists. As Professor Dorota Folga writes Januszewska: "The great advantage of modern graphics has been developed in the meantime GRAPHIC THINKING - INTELLECTUAL PROCESS leading from the concept transformed into being artistic - i.e. MATRIX - to complex and engaging sensibilities and cunning activities, called the GRAPHIC PROCESS, at the end of which appears – constantly existing, but less and less often in the so-called "circulation" - the final effect, ie >> print <<"<sup>43</sup>. This graphic thinking influenced

43 D. Folga-Januszewska <http://muzeum.bydgoszcz.pl/wystawy/id,198,0,0,Grafika-gra-sztuki>

the unconventional approach to the matrix, for example: connecting the matrix with prints, using it as an independent being or creating from one or more matrices of three-dimensional objects. Concept of the matrix as an object - an independent work of art - was well shown in the exhibition "Graphic Arts Game, Salon of the Academy of Fine Arts in Warsaw" in October 2014. Only graphical matrices were presented there showing on one hand "matrixes showing the first stage of work on the work, from the design and concept, through shaping matrix, to the artistic and workshop process itself preceding and leading to the creation of a copy - the stage of the work depicting >> the uniqueness of graphic thinking <<"<sup>44</sup>, and on the other, autonomy of the matrix as an independent work of art.



Illustration 2. Exhibition: Grafika Gra Sztuki.

The matrix therefore provides an interesting space for reflection on the possibilities that they hide behind it. Today, the matrix can be a tool used to create a print, an independent work of art, showing the graphic process, an element from which a more complex object consisting of both matrixes and prints. "The graphic matrix is a fascinating space for aesthetic reflection from this because, on the one hand, it can be considered as an artistic object, it is one which it is the result of a direct and axiologically oriented graphic activity, on the other hand, it is - despite its weight, physical and artistic - only a harbinger graphics as a proper aesthetic work, such a harbinger which about the

---

44 D. Folga-Januszewska <http://muzeum.bydgoszcz.pl/wystawy/id,198,0,0,Grafika-gra-sztuki>.



fulfillment of his task is often tolerated, sometimes with the same hand he has been called into being".<sup>45</sup>

The dual nature of the matrix perfectly matched the concept of my doctorate, because on the one hand, it is a tool for reproducing a specific pattern, on the other I use matrixes as elements from which I build larger graphic objects. In the first case the matrix is a screen printing frame, in the second a PET sheet with a pattern made by engraving techniques.

The matrix as a printing tool in my doctor's thesis is a polyester mesh screen printing 100T (100 fibers per centimeter). The cleaned, degreased mesh is then coated with KIWO Azocol Z1 photosensitive emulsion. The advantages of this emulsion are: its versatility (resistance to solvents or waterbased inks), durability and ease removing from the mesh after finished work. As a plate in the process of exposing screens I use simple geometrical forms cutted out from paper or printed on a transparent paper.

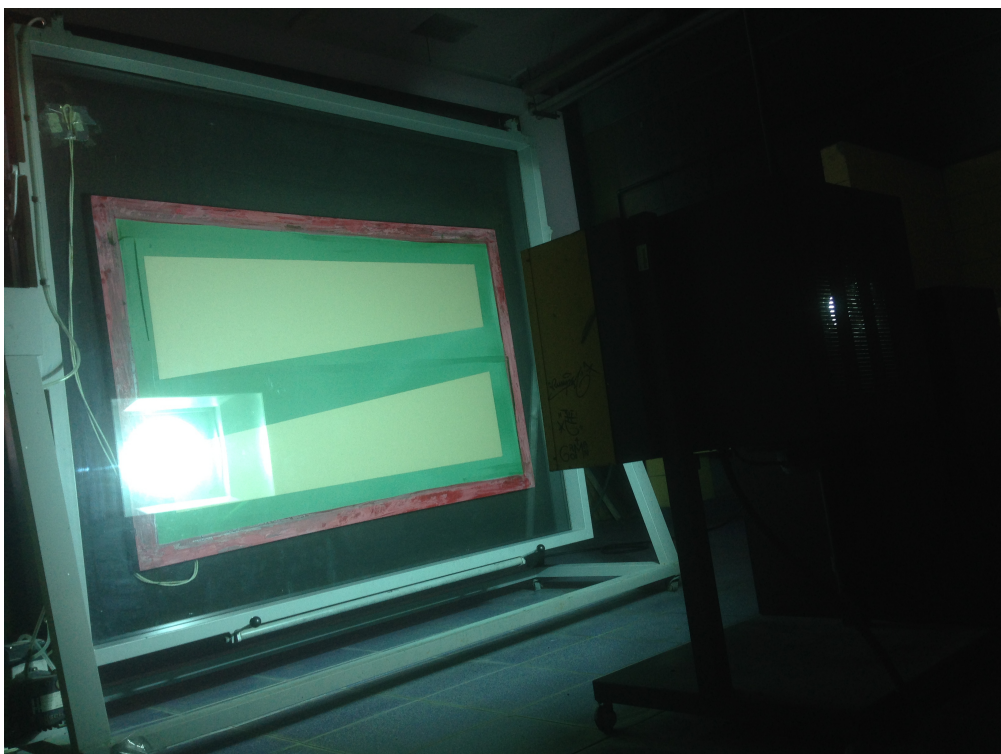


Illustration 3. The process of preparing a screen printing stencil.

Graphics composing the series of works are large format graphics - 200 cm by 124 cm. The workshop to which I have access makes it impossible to make such a large print

---

45 A. Mordka, *Wtórna intencjonalność matrycy litograficznej*. 2 Ogólnopolskie Sympozjum Grafiki Artystycznej "Przestrzenie Grafiki | Koegzystencja. Rzeszów, 2016, s. 52.

from one stencil - this "inconvenience" makes that printing process of individual graphics was going by repeatedly duplicating similar stencils, so that finally I got picture on which individual prints can not be saw.



Illustration 4. Screen printing matrix.

In its basic function, the matrix is a collection of 10 screens with a size of 150 cm on 90 cm with displayed stencils. With a prepared set of dies I was able to work on a series of graphics entering a series of graphic objects at the same time.

Using the dual nature of the matrix when I was composing graphic objects I combined them with prints. In this case, the matrix was no longer a screen-printing mesh, but a sheet of PET<sup>46</sup>, on which the printing form was prepared engraving techniques. With a sheet size of 200 cm by 125 cm and a set tools such as: needles, rocker, sandpaper, scraper, chisel, milling machine, grinder, dremel I was able to work on matrixes that were part of graphic objects. PET is a material very susceptible to scratches, this property makes drawing very easy on it. Scratching it with a needle gives the "burr" which is characteristic for dry-point technique, while the use of a milling machine or a chisel or a burin allows you to get straight lines with sharp edges.

---

46 PET - Polyethylene terephthalate, is the most common thermoplastic polymer resin of the polyester family and is used in fibres for clothing, containers for liquids and foods. - [https://en.wikipedia.org/wiki/Polyethylene\\_terephthalate](https://en.wikipedia.org/wiki/Polyethylene_terephthalate)



Illustration 5. Work on the matrix using the multifunction dremel tool.

Equally important, if not even more important, than the ease of drawing, property of PET is that it is transparent, but scratched with any sharp tool becomes opaque. This property gives interesting possibilities, including the ease of composing transparent and opaque places, which affects directly the spatial relations of the composed elements. Thanks to the transparency of PET material, it is possible to build multi-layered objects that are easily correlating with the surrounding area. Prepared in PET matrixes I combined with graphics that were printed in very intense colors, therefore graphics reflect in matrixes like in the mirror, creating additional spatial relations. The matrix is the basic "building block" of graphics art, printing process begins on it and at the same time it can be a work in itself. The fact that there is no single one graphic printed from exact matrix doesn't mean that this object is not a matrix, as it shows the sentence from professor Mariusz Pałka that I quoted at the beginning of this chapter. Created by me matrixes retain this the crucial potential ability to reproduce a given pattern. Referring again to the words of professor Dorota Folga Januszewska: "You can search for terms that are synonymous to the concept of a matrix. Among them, there will be the idea <<, >> concept <<, but also >> potential <<, or point output, defined, imagined (...) the most important feature of the matrix is its potentiality and openness to changes, that is introduction to the process of life (art)"<sup>47</sup>. Also in case of my Phd works "potentiality" is the most important feature of the matrix from which the possibility of development graphic thinking in to the space.

---

47 D. Folga Januszewska, *Grafika Gra Sztuki*, tekst do katalogu *Grafika Gra Sztuki*, Warszawa, 2015, s. 31

# Print.

*"If I knew what would happen in advance, I wouldn't do any graphics."<sup>48</sup> - O. Tubielewicz*

The print, based on the Polish language dictionary, is "text, drawing, etc., reproduced by a printing, photochemical or imprint method"<sup>49</sup>. It used to be the end a creative act that was initiated by the work on the matrix. Today is one of the stages in the process of graphic thinking it may be the last, but often it is only indirect a step at work. Over the years, the process of duplication of the pattern from the matrix was constantly improved, so that today's printmakers are able to create almost everything. With the progressive changes in the replication process, goes also changes of the substrate on which the graphics were printed. Copies or engravings were originally printed on paper, the matrix was reproduced also on the fabric. Today there are many more possibilities, and the ground itself does not have to be even flat, as shown in figure 6, for example.



Illustration 6. Screen printing on a convex surface.

---

48 4 O. Tubielewicz, "Gdybym wiedziała wcześniej, co dokładnie powstanie, nigdy nie zrobiłabym żadnej grafiki", tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 86.

49 <https://sjp.pwn.pl/szukaj/odbitka.html>.

It is obvious that a sports bottle should not necessarily be considered an artistic graphic, however, it is easy to imagine a project in which the graphics successfully use this type of silk screen. The graphic / print / engraving has thus traveled far from a simple printed image from a matrix cutted from a piece of wood (Figure 1 Bios Prorat) to the generated pattern in a computer program and printed by a 3D printer. In such extended print world, every printmaker has to find its own way of artistic expression, how he will create graphic prints - using classic methods of printing, modern technologies, or using both solutions. It seems that the most important thing today is the "process" which should be passed from the idea through matrix, subgrade selection, printing, up to exhibition of work in the gallery. Alexandra Tubielewicz wrot it very well in the text: "Artistic printmaking - in my case it's a process. It begins from thinking, to pay attention to what I want to convey, where and who will see it, what reaction cause. Then comes the time for the workshop, which is the selection of materials, techniques and ground, the color of the paint, format, method of exposure. At the end, what appears to be most exciting, because also to some extent accidental - merging the whole, printing process, often printing of what you can not see. Often, it turns out that the end result and itself the exhibition goes much further and says a lot more than I could have expected. If I knew beforehand what exactly would happen, I would not print any graphics"<sup>50</sup>. Each graphic goes through the creative process prints in their own way, one etching the metal plate to later to duplicate it in a given number of prints, another, having several matrixes, composes freely a small amount of graphics. The closest way to creating graphics can be described as a "matrix painting". Painting has always reminded me of free work on the canvas as a result of which one image is created. By "matrix painting" I understand unrestricted creation of graphics, where the classic painting workshop is replaces by the silk screen stencil and squeegee. Having a finite number of matrixes I "build" a given print, like in painting, starting from a sketch or certain compositional assumptions or by acting purely intuitively, I make several prints - in the meantime changing the color to which I print or the place of a given print on the ground. Then I watch the work I've done, I combine it with other prints, compare it with the initial compositional assumptions and just like in painting, I make further decisions as to the direction of development of a given picture. So the print

---

50 O. Tubielewicz, "Gdybym wiedziała wcześniej, co dokładnie powstanie, nigdy nie zrobiłabym żadnej grafiki", tekst do katalogu Grafika Gra Sztuki, Warszawa, 2015, s. 86.

process is spread over time, so I get a distance to some preliminary concepts. Time and checking of different compositional solutions it also makes the original graphic design evolve, so that at the end of the process I often have a collection of monotypes instead of big edition of prints.

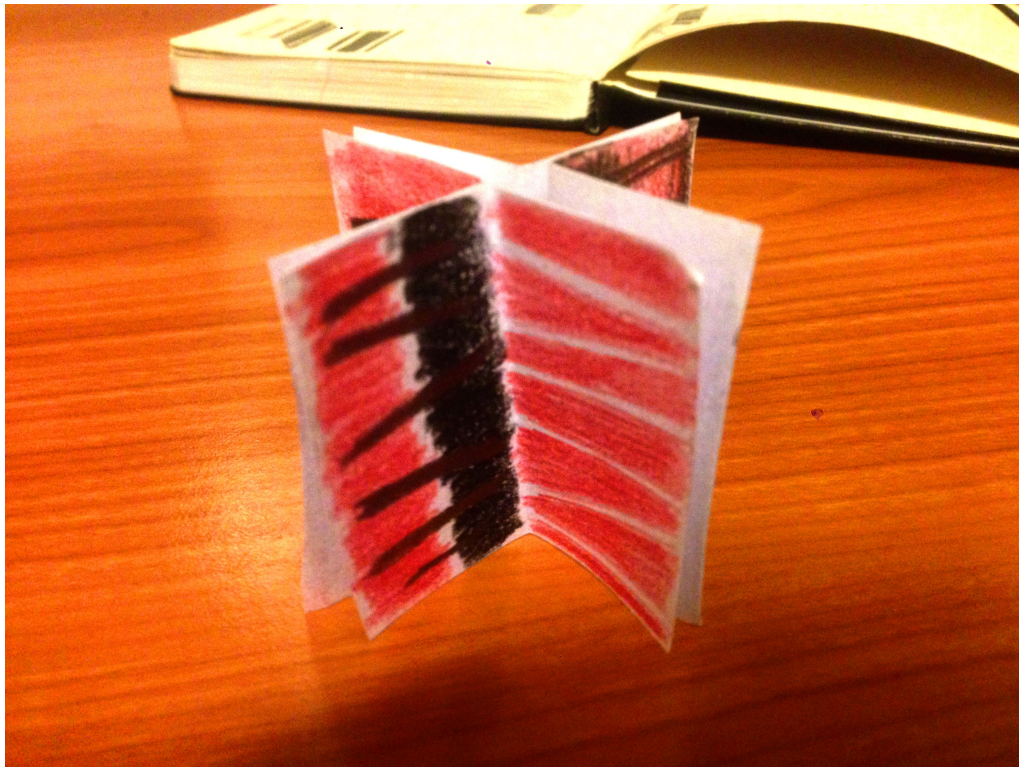


Illustration 7. Compositional sketch, for one of the works.

The resignation from printing the edition of a given graphic into a collection of individual prints results from curiosity checking different solutions, and the need to search makes work on the cycle of prints is a constant "fighting" with matter. It is also a form of creative development, because every next print raises the question "what next?". It's a little bit like solving tasks and logical problems, a specific dialogue is established with the work and the workshop. Leading this a peculiar conversation with the emerging graphics I have come to the conclusion that large format graphics to start printing on both sides. The double-sided print perfectly fits in the doctoral thesis, which consists of creating graphic objects from matrixes and prints, which will enter into relations with space. The graphics printed on both sides must naturally "tear" from the wall and be presented in space, which immediately builds relation between graphics and exhibition space. By building a

specific work from several different double-side prints I could achieve even bigger spatial relations.

Color plays a very important role in building spatial relations. Properties of a each color such as: intensity, dullness or the ability to reflect the incident light, they translate directly into interaction with the environment. Fluorescence colors are the most intense<sup>51</sup>: pink, orange, red - that's why their choice seems to be very natural. Pigments "fluo" except that they reflect the incident light, alone they also emit them, which directly translates into the expression of color and its impact for the surroundings. Lighting of large-format work printed from top to bottom with paint with a very intense color, cause that the viewer is surrounded by a specific glow of light, which ultimately builds another spatial relation object - viewer, because the light reflected / radiated from work can be seen on the observer. Depending on the type of light falling on the fluorescent colors, it is possible to achieve different effects and relationships spatial - lighting of works and the whole space seems to be the most interesting exhibition with light oscillating between white light and UV light. To multiply the effect of the fluo colors I combined them with black - matte and shiny.

The use of two types of black allows my to build the illusion of space within itself graphics, which is very important for the impact of work on the environment. Matt black absorbing the incident light gives the impression of depth, which is additionally strengthened by fluorescence. The shiny black, on the other hand, fulfills the "black" function mirrors' that reflect light from the surroundings / gallery or reflected from the neighboring work (Illustration 8).

---

51 Fluorescence is the phenomenon of emitting its own light through a substance after absorbing a quantum of electromagnetic radiation by it. In order to be able to be considered as fluorescence, the decay time of the self-lighting must be less than  $10^{-8}$ s after the excitation of the excitation light.  
<http://www.portalnaukowy.edu.pl/index.php/kriofizyka/137-fluorescencja-i-fosforescencja> access from 09/06/2018

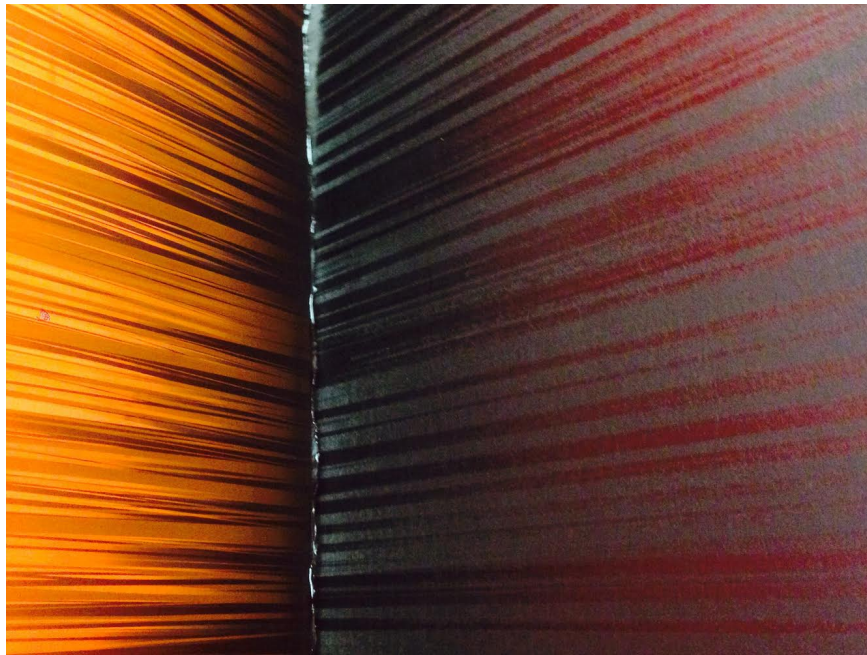


Illustration 8. The reflection of light in shiny black.

A ready print is usually the end of work on a given graphic, in my case is the next stage in creating graphic objects. Double-sided prints allows to "remove" the graphics from its natural surroundings, which is the wall of the gallery and present it in space, which then allows the study of many spatial relations. Printing with fluorescent inks opens up many possibilities for a creative approach to the subject of lighting works where UV light is one of the most interesting solutions. Gallery with black walls and ultraviolet lamps, inside which graphics printed with paints are displayed fluo seems to be a very interesting solution.

Creating two-sided large-format graphics is also a big technology challenge, especially when there is no unlimited space in the studio, and the graphic workshop does not allow printing larger than 125 cm by 70 cm. These limitations enforce a creative and flexible approach to the mastered earlier workshop solutions.



# Installation.

*"Johns removed the background from the image and isolated the thing. The background became a wall. What was previously neutral, became active, and what was previously a painting became a thing"<sup>52</sup>. – Robert Morris*

The art of the installation is characterized by the lack of boundaries defining the form and materials of which the work is created. It is extremely diverse and draws its influence almost from any artistic field, such as sculpture, architecture, performance or land art or video. This variety often manifests itself in combining forms and elements and various media from classic to contemporary. Often installations are created with the thought of arranging a specific place at a specific time, by which are often temporary and unstable. The huge diversity concealed under the word "installation" implies the problems of defining it. There are many variants, for example, because of the relationship of the work with the space or the recipient. Three chosen by my definitions show a variety of approaches to the subject and a wide spectrum of problems:

"The art of installation is a term freely defining the type of work of art to which the viewer physically entering, which is often described as << theatrical >>, << submerging >>, << experimental >>. (...) The art of installations differs from traditional forms (sculpture, painting, photography, video) in that it is addressed to the viewer who literally participates in the space of the work "<sup>53</sup>.

"Installation - a category of fine arts, disseminated in the 1980s in relation to the visual accomplishments of objects from the environment or using the system processed by the artist, with distinctive material and spatial features, remaining in relation to each other or to the gallery, selected places in the interior, landscape or architecture. The installation can be understood as a spatial development of a minimal art. It is a system of objects looking in space, in relation to themselves, new ones visual states. The installation refers us to the materiality and the specificity of the elements in the space with which it is made. The term << installation >> is also used in the context practices characteristic of the

---

52 R. Morris "Uwagi o rzeźbie", Muzeum Sztuki w Łodzi, 2010, s. 3

53 C. Bishop, Installation Art: A Critical History, London 2005, s.6, [w:] M. Jadzińska, „Duże dzieło sztuki” Sztuka instalacji, autentyzm, zachowanie, konserwacja. Kraków 2012, s. 102

'70s, when building structures began spatial based on electronic media. These are simultaneous operating systems in relation to the real space and the specific viewer (...). The installation is connected with action, event, and a clear situation in which the participants can interact in it, objects or entities (when participants of such a situation engage directly his person). But because the condition of such a situation is that of objects or entities these are not defined until the end (except the initial definition in the form of shape, color, sound), this is their mutual compilation, interaction in space or with space, they provide view of the elements involved in it. They are defined by browsing in itself, by creating a background for each other or, in more (event) radical situations - through mutual deformation. The output look is not the definition of a given object. It is defined by the result of multi-faceted confrontation with other objects or entities"<sup>54</sup>.

"Installation - multi-element artistic realization in a specific space (place, object, etc.) existing or constructing such space. Installation is a visual work with spatial qualities built by the artist and matched to a specific space (usually the existing space). The installation is made up of a whole lot of elements ready or made for this purpose, but it can be made from one specific element. Wider understanding of the installation results from mutual relations between particular objects or from their context, for example, cultural, spatial, social or symbolic. (...) Installations use all materials and media. Due to the use of space, it derives from the experience of sculpture and is associated with the development of art in the second half of the twentieth century. The evolution of this form results from practices such as: creating environment - artistic environments, assemblages - combination of finished items, creating a collection of objects, sculptural arrangement drawing attention to the relations between objects (...). This genre uses everyday objects, natural materials as well as new media such as: video, sound, performance, virtual reality and the Internet"<sup>55</sup>.

The size of the sources from which the precursors of the installations drew inspiration influences the problems and ambiguities associated with the genesis of this branch of art. Most theoreticians view the beginning of the installation in avant-garde art, with particular emphasis on the activities of futurists, dadaists and constructivists. The artists of the 1920s are considered to be the precursors of the installation: Marcel

---

54 J. S. Wojciechowski, Instalacja, w: Encyklopedia powszechna PWN, t. III, Warszawa 1996, s. 63

55 [https://pl.wikipedia.org/wiki/Instalacja\\_\(sztuka\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Instalacja_(sztuka)), dostęp z dnia 09.07.2018.

Duchamp (Rue Larrey), El Lissitzky (Prounenraum) and Kurt Schwitters (Merzbau). In the art of installations, everything seems to be open, fluid, undefined, difficult to define. The pioneers of the installation created in the spirit of crossing borders, even denying tradition individual artistic disciplines. This is seen by futurists - Umberto Boccioni in "The technical manifesto of the futuristic sculpture" he wrote: "we reject only the use of one material only within one sculptural composition. We argue that for the densification of plastic emotions one can use twenty different materials in one work. We only mention some: glass, wood, cardboard, cement, horsehair, leather, clothing, mirrors, electric light ... Only a selection of contemporary topics can lead us to new artistic ideas"<sup>56</sup>. Futurist ideas were further developed by Dadaists. The work of Marcel Duchamp was one of the milestones in the art of installation, by transferring the burden from matter to ideas and creating works not "by hand and talent, but by the mind and decision of the artist"<sup>57</sup>. By using ready-made objects that are not works of art or using temporary materials, Duchamp created the ground on which the art of the installation developed: "Duchamp created a precedent of choosing a finished object on an equal basis with every other creative act (...) he started a new iconography, perverse and ambiguous, based on the processing of the original, document (...) He decided that the acceptance of a new work by the recipient may be determined by an unwritten contract concluded between the author and the viewer - a contract of good will of the viewer to the artist's actions. An example can be a glass bubble transported to New York in 1919 with a closed air in Paris (50 cm<sup>3</sup> from Paris)"<sup>58</sup>. The next precursor of the installation was Kurt Schwitters, who called his art MERZ (the word invented by Schwitters, just like dada means nothing). He put this concept in the monthly "Der Zweemann": "MERZ paintings are abstract works. In essence, the word MERZ means meeting together for artistic purposes all materials that can be thought of, and in technical terms - the principle of the equivalent of each material. MERZ painting, therefore, uses not only paint, canvas, brushes and palette, but all materials that can be seen by the eye, and all the tools that may be needed. It is irrelevant whether the materials used were already formed for some other purpose or not. Wheels from a child's pram, wire mesh, twine and cotton are just as good as paint. The artist creates by

---

56 U. Boccioni, Rzeźba futurystyczna (1912), w: Ch. Baumgarth, Futuryzm, tłum., J. Tasarski, Warszawa 1978, s.286.

57 C. Tomkins, Duchamp. Biografia, tłum. I. Chlewińska, Poznań 2001, s.122.

58 U. Czartoryska, Od popartu do sztuki konceptualnej, Warszawa 1973, s. 13-17.

choosing materials, their distribution and deformation. Deformation of materials can take place just by spreading them on the surface of the image. They are intensified by their fragmentation, bending, covering or painting. In MERZ painting, a box lid, a playing card, a piece of newspaper become a plane, a piece of twine, a brush or pencil stroke - a line, a wire mesh, overcoating or sticking breakfast paper - with a glaze, and cotton wool - giving a softness. MERZ painting strives for direct expression by shortening the path from intuition to anxiety. These words are supposed to facilitate the penetration of my art to those who are ready to follow me honestly. Many will not. They will receive my new jobs just as they always did when something new appeared: with indignation and insults"<sup>59</sup>. The work "Merzbau" is today considered one of the first installations: "It was a form of interior architecture, changing over time, never finished, completely abstract. Schwitters claimed that everything that mattered to him was contained in Merzbau. This statement applies not only to the artistic concept, but also to the objects from which Merzbau I was created"<sup>60</sup>. These items included, among others: a hair lock, a vial of urine, an unimportant scrap that Schwitters often received from friends and dedicated special places in Merzbau to form grottos: Malevich, Arpa, and Mondrian. Merzbau was built in the Schwitters tenement house and as the time went on, when it was finished on one floor, Schwitters stuck the ceiling, expanding the work for the next floor. In this way, this installation blurred the boundaries, and breaking through successive ceilings, the artist crossed simultaneously the next boundaries, combining art with life.

---

59 <http://retroavangarda.com/merz-kurt-schwitters/>

60 [http://msl.org.pl/wydarzeniams/wystawy-archiwalne/kurt\\_schwitters,729.html](http://msl.org.pl/wydarzeniams/wystawy-archiwalne/kurt_schwitters,729.html)

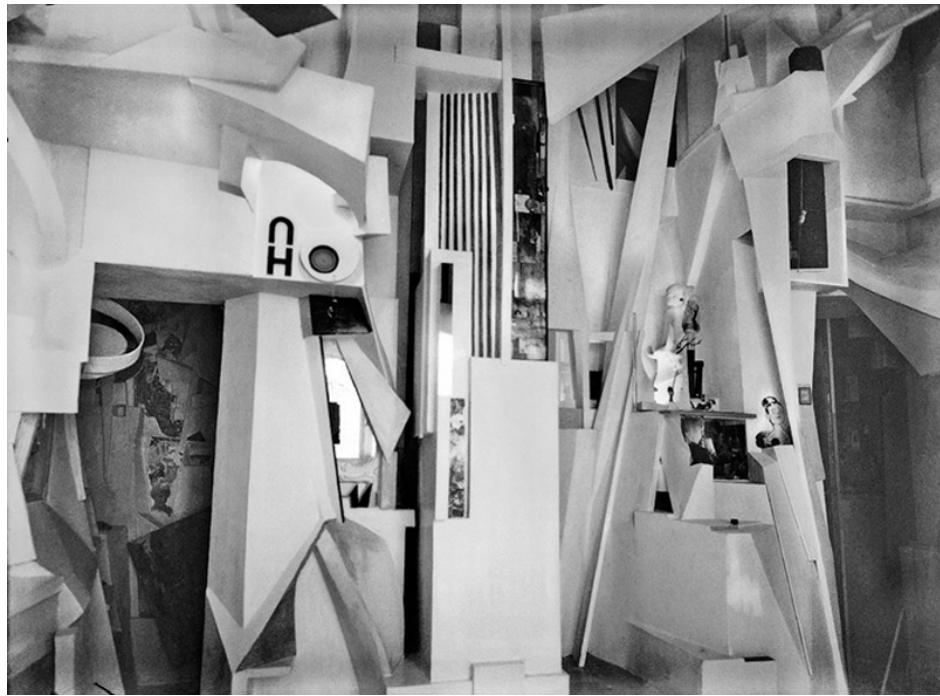
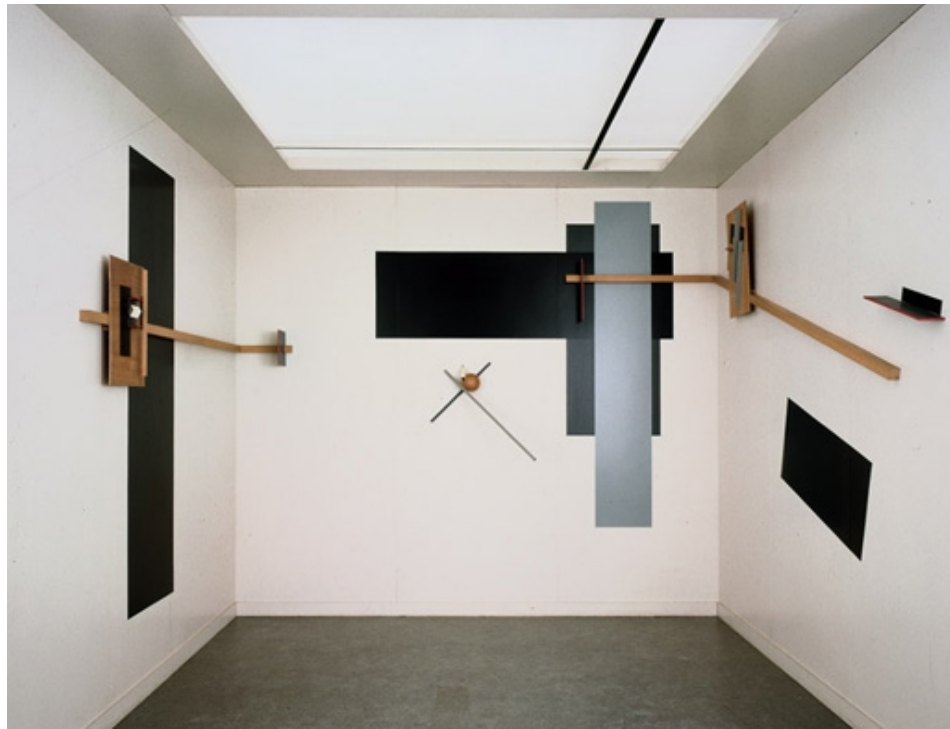


Illustration 9. Kurt Schwitters, reconstruction of Merzbau.

The third protoplast of the art of the installation was associated with the movement of constructivists El Lissitzky. In "Prounenraum", El Lissitzky proposed an innovative approach to the relationship exhibition space - a work of art, within which the space of the gallery ceased to be an indifferent stage on which work is presented, and began to be an active part of the work. Lissitzky, using the whole space of the gallery as part of his work, used the idea of "immersion", in which the recipient of the work enters into a work relationship - exhibition space, at the same time creates another work - viewer, becoming an active part of the work.

Illustration 10. El Lissitzky Prounenraum 1923.



The idea of "immersion" and the active use of exhibition space developed in the 1950s, avant-garde artists. An Exhibit exhibition opened in 1957 had a significant influence on this matter: "Instead of presenting material on a given topic, the exhibition itself became the subject of the exhibition. It consisted of flat rectangular panels of various colors and dimensions, transparent, translucent or covering, arranged in an orthogonal grid. The panels were suspended in such a way that the viewer changing them changed their layout (...). The walking recipients in the exhibition space were accompanied by a constant change of abstract relations between the various elements. This viewer co-created the work"<sup>61</sup>.

The potential of bonding space - work of art was the driving force for artists of the movement called spacializm - "art of space", which was founded by Lucia Fontane. In 1947 in Milan, Fontana issued the manifesto "Primo manifesto dello Spazialismo", where one of the priority assumptions was to move away from the two-dimensionality of the work and incorporate the third dimension into the picture. However, the idea of using relationship between space and work of art was developed by artists of minimalism – a direction that developed in the 1960s. Their artistic explorations oscillated around the problem of relationships that are aching between the work and the recipient, and

---

61 M. Jadzińska, Duże dzieło sztuki, Kraków 2012, s. 118.

between the work and the exhibition space. In their artistic endeavors, they assumed the spectator's entry into a dialogue with work and space, and the best example of this may be the exhibition of Robert Morris from 1964 at the Green Gallery in New York. At the exhibition, Morris presented seven objects made of gray painted plywood: "relations between them, seemingly very simple, forced on the interior focusing attention on space. They provoked reflection on space - the one with which he physically contacted in this arrangement, as well as the one that contains the "white cube" of the gallery "<sup>62</sup>.

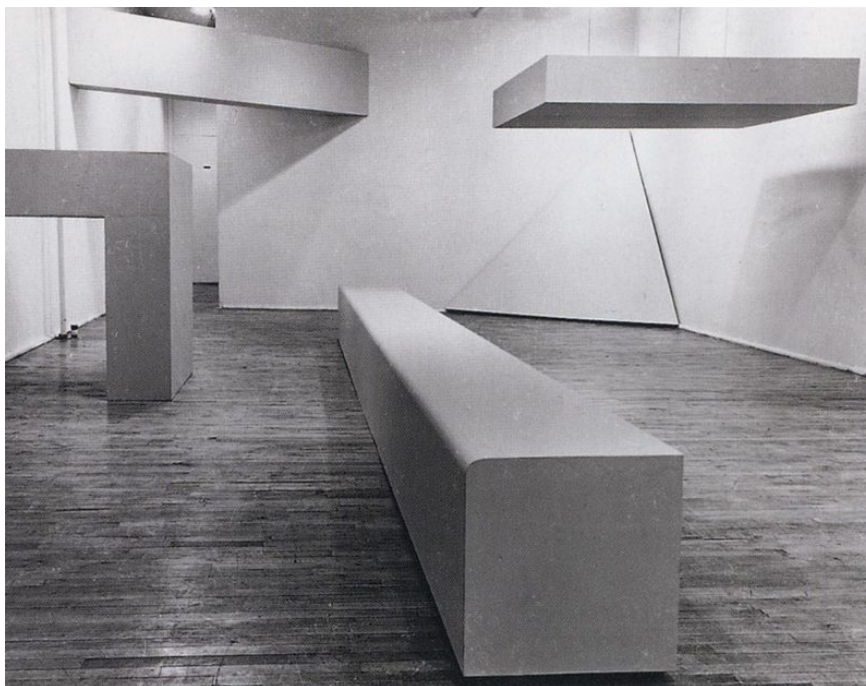


Illustration 11. Robert Morris, composition from solids painted in gray, Green Gallery, New York, 1964.

The solids that Morris placed in the Green Gallery were of considerable size, by what they dominated the recipient and forced him to interact: "they assume the movement around, look and move, so that they capture different views. On the other hand, small works evoke an atmosphere of intimacy and privacy. This kind of contact with the work strengthens the viewer's awareness of his own body"<sup>63</sup>. The size of the works was therefore important, because large works can not be experienced only with a fleeting glance, it is necessary to watch them from different angles and places, which forces the recipient to move, focus and interact with space. Morris was one of the first to draw

---

62 M. Hussakowska, *Minimalizm – teoria i praktyka. Fakty i interpretacje*, Kraków 2003, s. 160.

63 M. Hussakowska, *Minimalizm – teoria i praktyka. Fakty i interpretacje*, Kraków 2003, s. 37.

attention to the key role of the viewer in the process of creating a work of art. Like space, puberty had a major impact on the final action of the exhibition: "The method of direct inclusion of the viewer into the sphere of the work of art and co-creation through the use of his experience, as well as the impact on other senses than just the eyes caused a diametric change in the way the work was received, in contrast to traditional art that required only observation and contemplation (passive attitude) personal involvement of the recipient, caused the state between >> active observation << and >> active involvement and co-creation <<. Instead of presenting structure, invoice, color, etc. art of the installation >> made present the elements of the object to the spectator's experience, which again had to trigger an immediate sensory reaction and physical participation of the recipient (he had to enter, pass, walk around the object) or the impression of participation in the work "<sup>64</sup>.

The art of installations has developed many schemes for building spatial relationships over the years, as well as activating the viewer in the reception of a work of art. Solutions proposed by creators such as El Lissitzky or Robert Morris as well as the observation of current trends in graphics inspired me to take up the subject of graphic objects. The creation of graphic objects generates an interesting problem of the relationship of these objects with space. This issue is not likely to be found in the case of classical graphics, since it is, by its very nature, flat and does not involve excessively the space in which it is exposed. It is different in the case of graphic objects which, due to their spatial character, have a significant impact on the environment in which they are presented. Similarly to the art of installations, graphic objects also build different kind of relationship: a space - a work of art, a spectator - a work of art or a work of art depending on another work of art. Referring to Robert Morris's words previously quoted: "What was previously neutral, became active"<sup>65</sup> taking off the graphic from the wall and presenting them together with the matrixes in space makes the previously neutral surroundings an active part of the performance.

---

64 M. Jadzińska, *Duże dzieło sztuki*, Kraków 2012, s. 130.

65 R. Morris "Uwagi o rzeźbie", *Muzeum Sztuki w Łodzi*, 2010, s. 37



# Summary.

*"Strzemiński's assumption that the sculpture is: not shaping a solid, but space, that it is the boundary of space" 32<sup>66</sup>. - Debora Vogel*

Graphics objects constituting a collection of doctoral theses are a series of five spatial works. Referring to the definition of a graphic object proposed above, these works are "a material element separated by an observer" - abstract compositions of graphics and matrixes complement each other and form a whole, they are " extended in time and space" - doubleside printed graphics and matrixes enforce viewing work from different places, "graphic identity" results directly from the fact that objects were created from graphics and matrixes.

Compositions of works were based on the basic means of artistic expression such as: line, plane, gradient. All works from the cycle are almost fluorescent or black color planes on which intersecting lines were printed. The aimed of printing thin lines was "reviving" the color plane. Due to the many layers of lines varying thickness, the colorful applauds seem to vibrate, the optical effect of color vibration has been multiplied by the use of a tonal gradient. Matrixes were also built by many crossing lines and because of that the pattern from graphics was "moved" into space (Illustration 12).

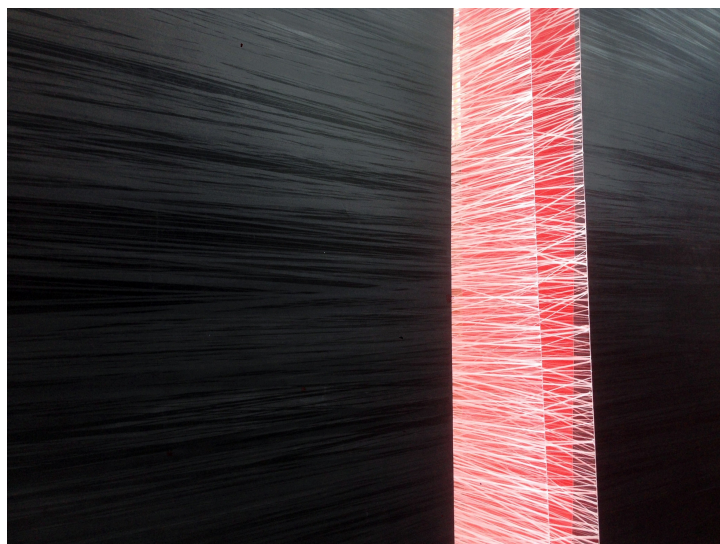


Illustration 12. A fragment of a graphic object.

---

66 D. Vogel, *Kompozycja przestrzeni, [w:] Montaż. Debora Vogel i nowa legenda miasta*, Łódź 2017, s. 305.

The minimalistic compositions of graphics and matrixes arise directly from the subject of the doctoral thesis, whose main assumption was to study the relation of space and graphics object. Simple divisions of planes as well as basic geometrical elements from which I constructed my works favor the building of the relationship between a specific work and the place where it is located. Objects have a "modular" character consist of elements that, depending on the place where they are located, can be set in various ways.

The juxtaposition of large-format double-sided graphics with semi-transparent matrixes creates a lot of interesting spatial relations. The mere fact of the appearance of a three-dimensional large format work of art in the gallery causes the impact of this work on the environment, and in the case of the work that I created as part of the doctoral thesis, this effect is multiplied by the choice of color and material from which the matrixes are made. In my case, the color is crucial, quoting Kobro and Strzemiński: "Color in contact with the space reflects on it with the influence of its energy." It can be said that the effect of color in space extends to infinity. Color subjugates space and radiates to it. Then the greater the tension of color, the more it exerts influence on the space by subjecting it to the action of its energy, starting from sculpture to space, opening the scope of the sculpture's influence in space, the energy of color, breaking up the solid, simultaneously combining the sculpture with the space. "Fluorescent colors are characterized by the highest intensity, hence, following the previously quoted thought, they exert the strongest influence on the environment, which fills with a specific light, which joins the work with the place where it is presented. The light that comes out from the graphics is visible on the viewers, so it can be said that we have spatial relation of the viewer and graphic object.

Spatial relations are also based on matrix material - transparent PET causes that the work environment takes an active part in building the composition, the combination of two objects in the vicinity creates a situation where one object is viewed through the prism of the other. Graphic objects, like sculpture, are part of the space in which they are located: "The sculpture is part of the space it is in. That's why it should not be separated from it." The sculpture enters space and space enters it to the sculpture", words by Katarzyna Kobro - this entry of space into a sculpture / object - it is best seen in matrixes that mirror the image of the surroundings on its surface. These reflections are very

important in building the spatial relation of the object and the surroundings, because they "bind" the work with the place where it is presented.

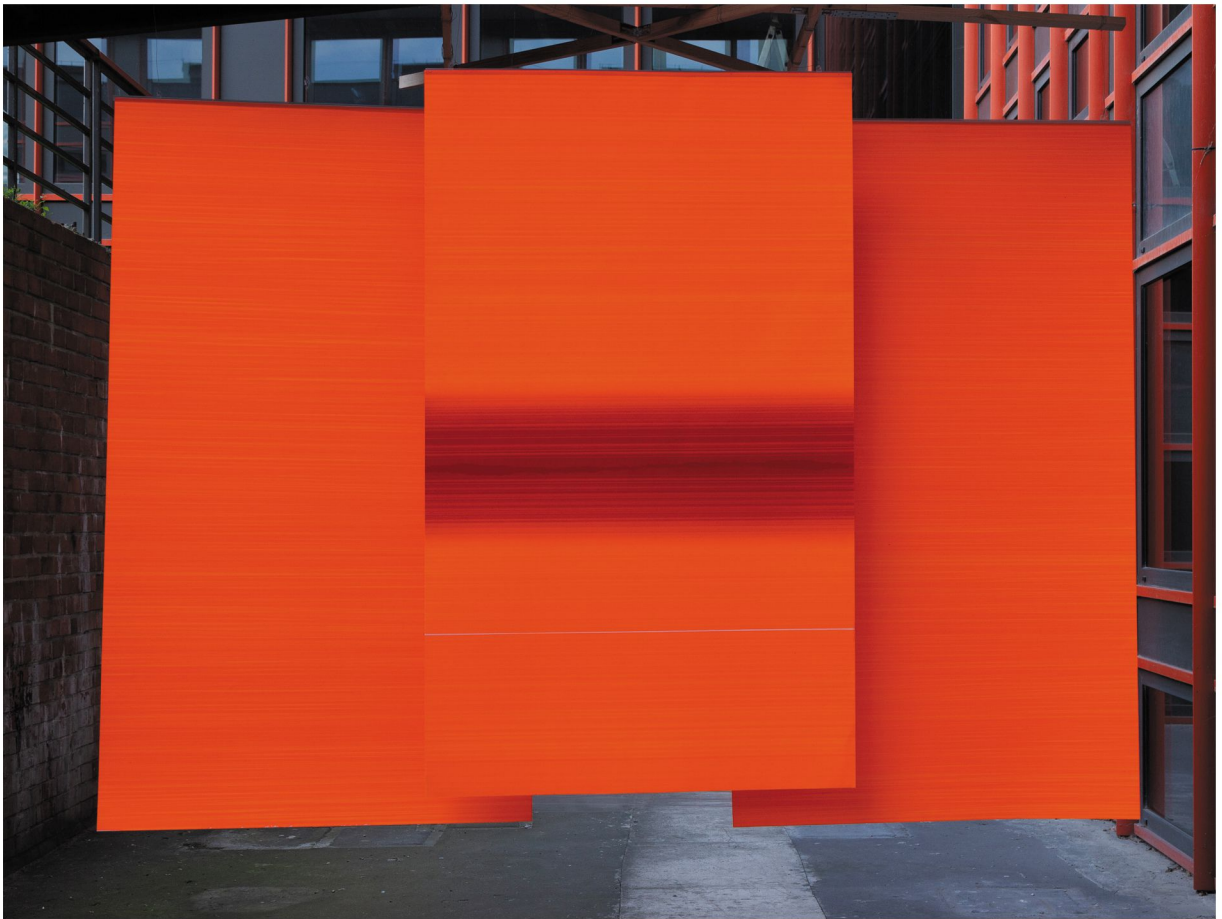
The objects have been composed in such a way that two zones can be distinguished in them: external and internal. The outdoor area is quite obvious, it's the look of the work and its relationship with the environment. The internal space of objects is the area between prints hanging close to each other or dies that can not be seen at the first glance. Such composition of works forces viewer to move around and watch them from different places. Moving the viewer around the object causes movement, "waving", suspended prints and matrixes. Mutual shifts of elements building the object change their appearance - additional shadows appear on prints, and matrixes reflect the other places from gallery, thanks to this work seems to take life in contact with the recipient.

The concept of the doctoral thesis was taken from the observation of actual tendencies in the graphics. It's enough to look at competitions such as: Triennale of Polish Graphic Art in Katowice, International Print Triennial in Krakow, International Print Triennial "Color in Graphics", everywhere you can observe a "spatial" hybrid approach to graphics.

**Reprodukcje obiektów.**



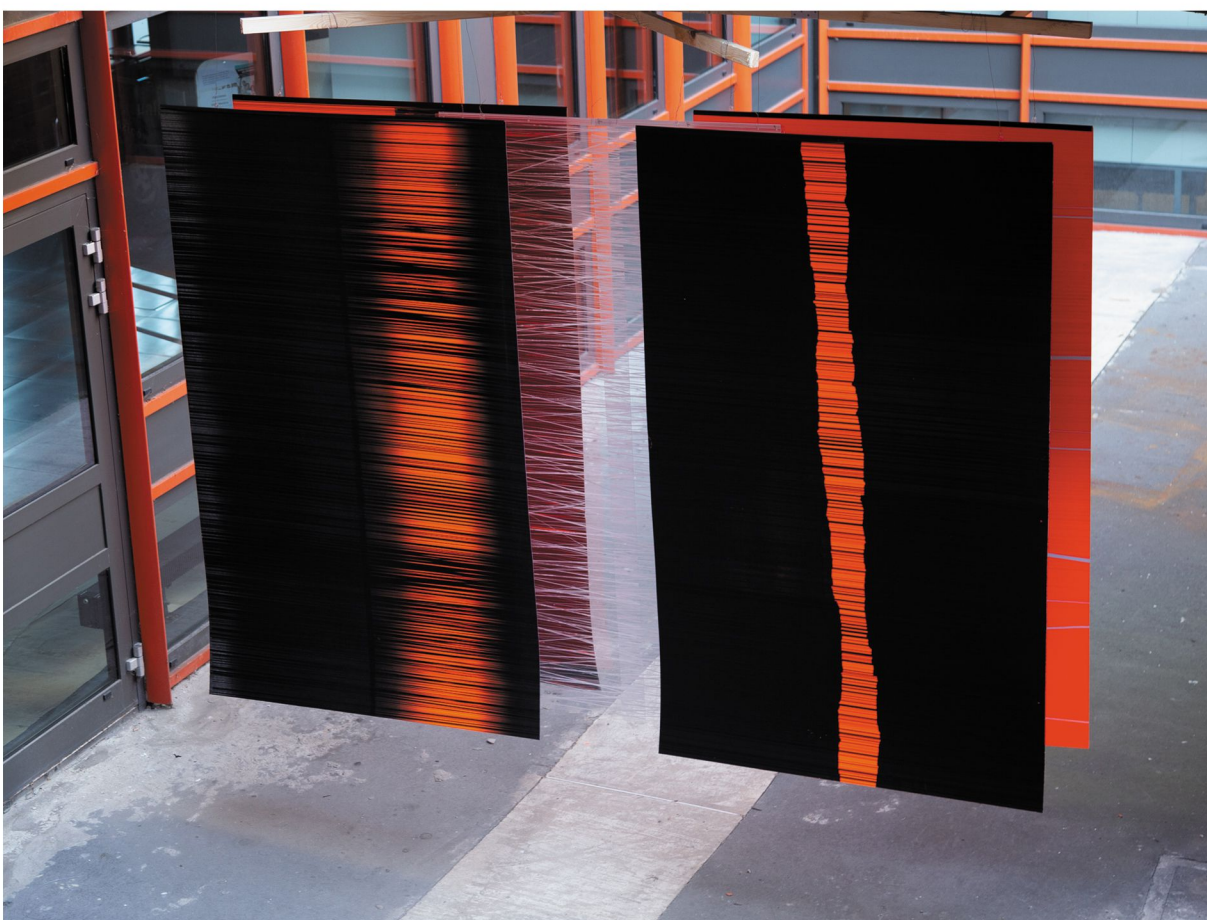
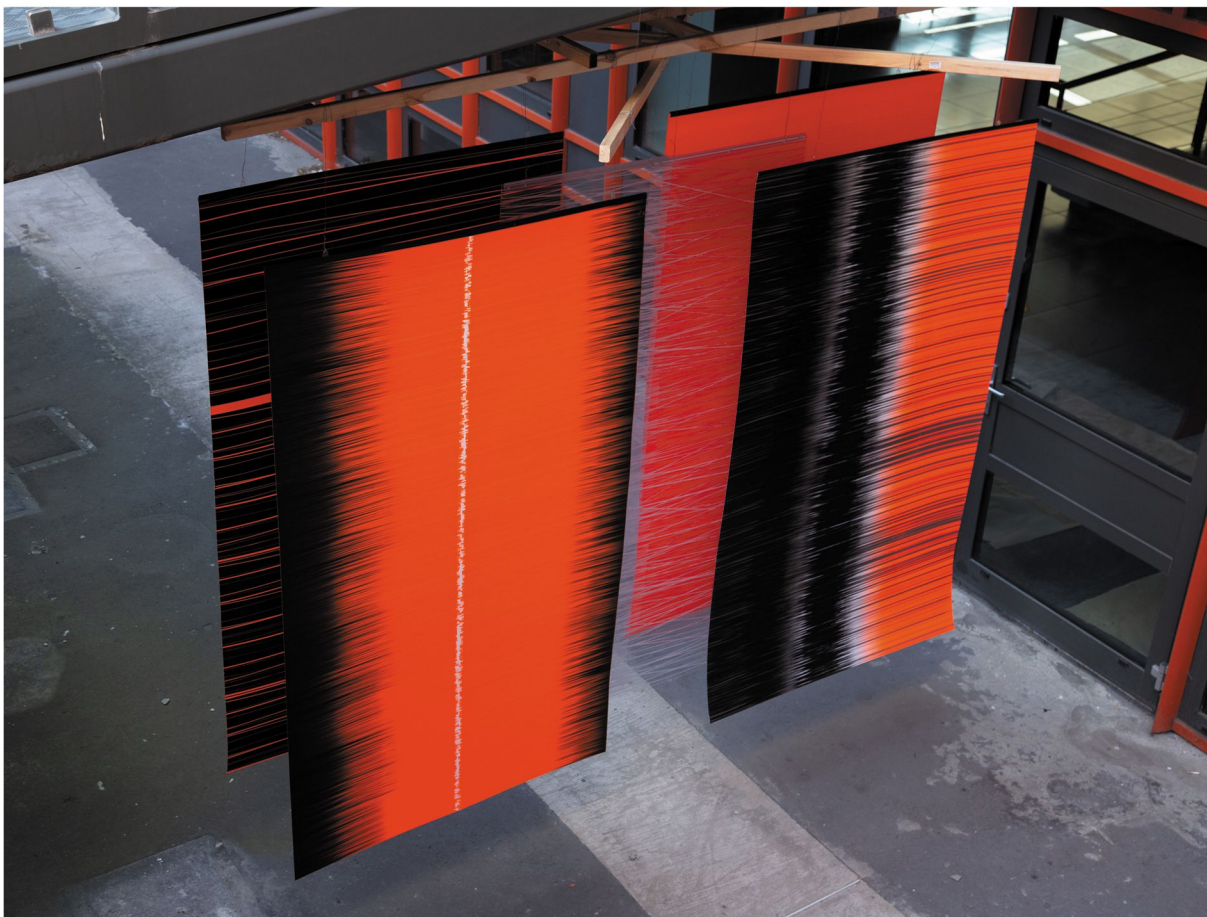
tytuł: 101, rozmiar: 205x300x60 cm, technika: sitodruk plus matryce włóknodrukowe, 2018



tytuł: 103, rozmiar: 205x300x60 cm, technika: sitodruk plus matryce włóknodrukowe, 2018

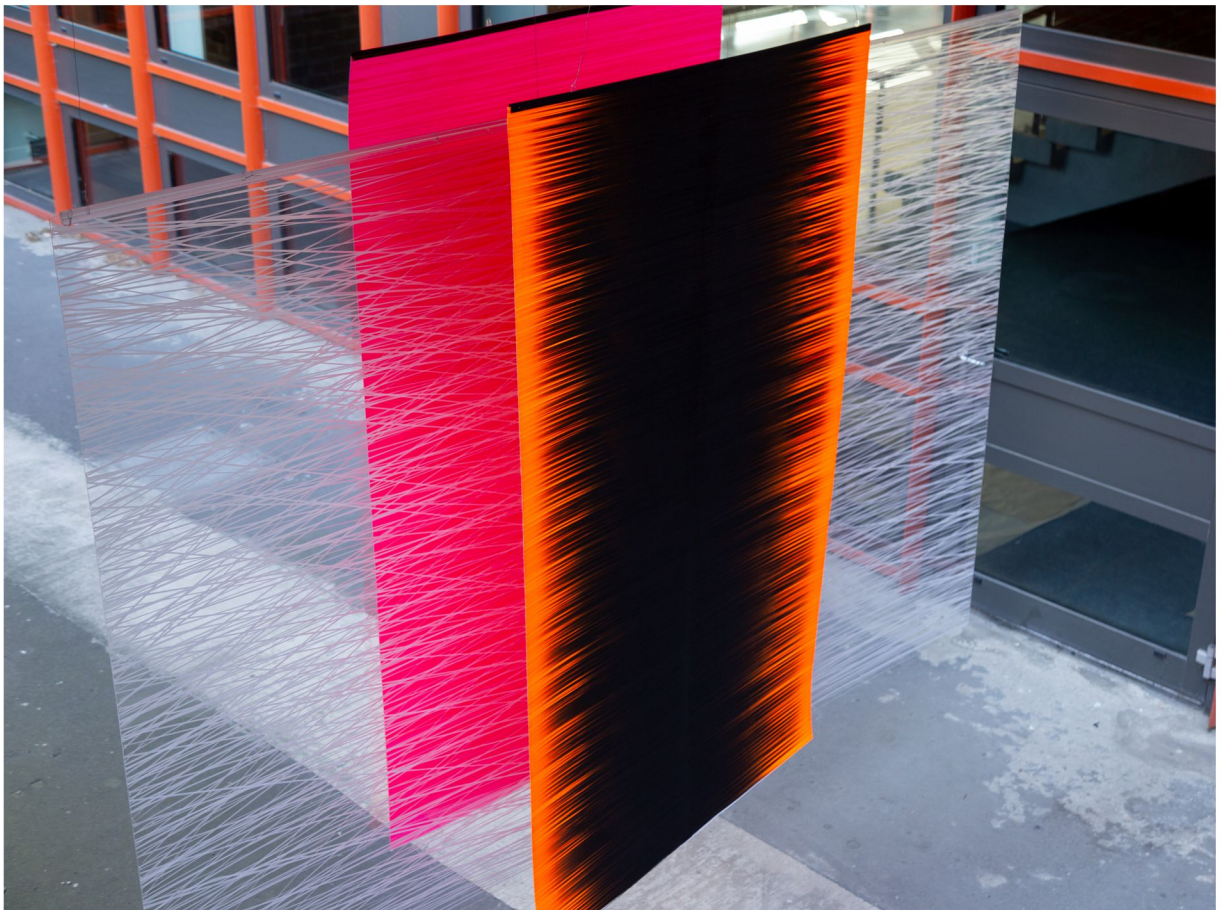
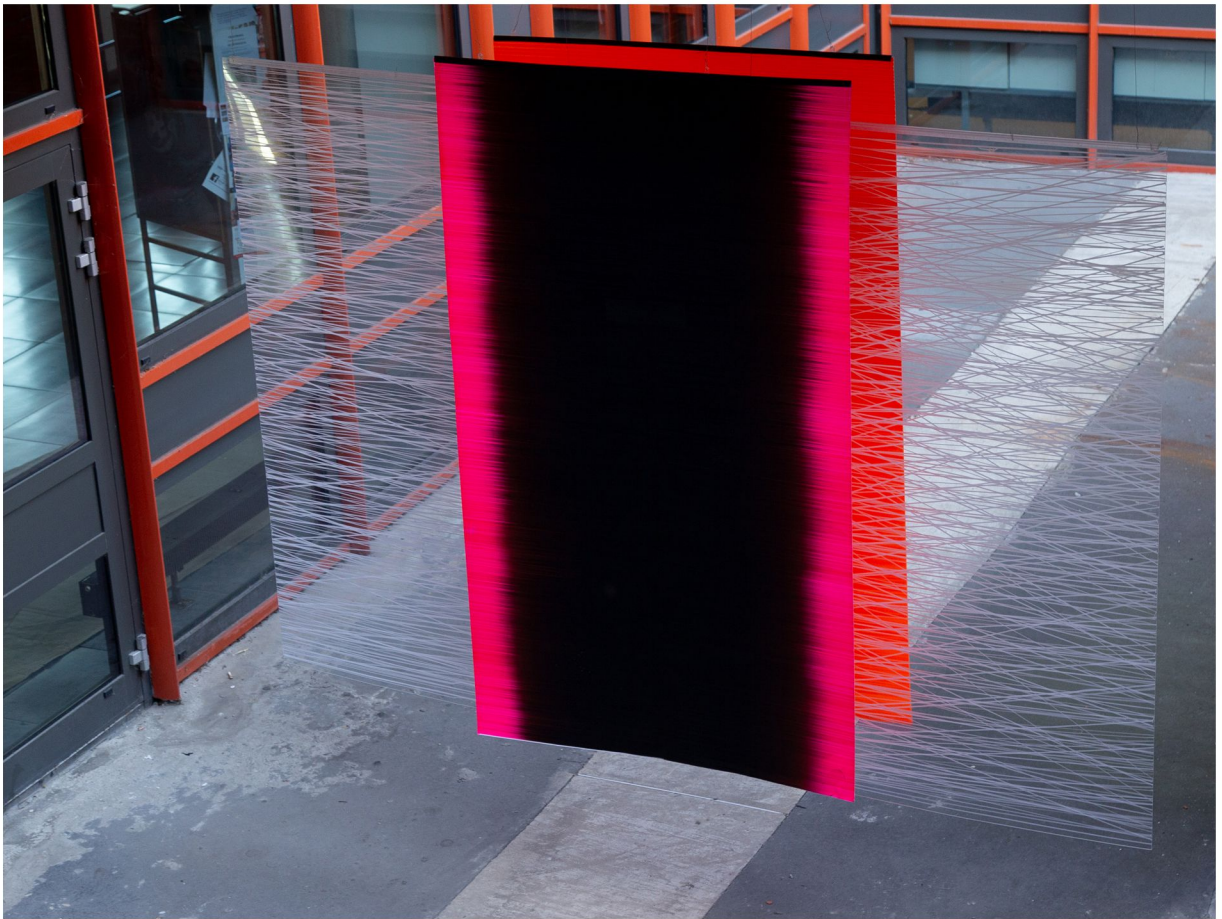


tytuł: 107, rozmiar: 205x300x60 cm, technika: sitodruk plus matryce wklęsłodrukowe, 2018



tytuł: 109, rozmiar: 205x300x60 cm, technika: sitodruk plus matryce włóknodrukowe, 2018





tytuł: 113, rozmiar: 205x300x60 cm, technika: sitodruk plus matryce włószodrukowe, 2018