

Mirosław

P

A

W

Kamuflaż / Grafika

Ł

O

W

Biuro Wystaw Artystycznych w Kielcach

S

K

I



Mirosław Pawłowski

Ur. w 1957 roku. Należy do najbardziej znaczących postaci na scenie polskiej grafiki. Na obraz jego aktywności składa się zarówno jego działalność graficzna, jak i wiele podejmowanych działań oraz przedsięwzięć, mających na celu wspieranie rozwoju tej dyscypliny w naszym kraju (współpomysłodawca i organizator cieszącego się bardzo dużym prestiżem, ogólnopolskiego Biennale Grafiki Studenckiej w Poznaniu, członek wielu stowarzyszeń oraz jury międzynarodowych i krajowych przeglądów grafiki). ■■■■■ Wokół tego obszaru koncentrują się również jego zainteresowania w kwestii wypowiedzi artystycznej. Pawłowski jest jednak przede wszystkim artystą, i to artystą nieustannie poszukującym — czerpiącym formalne i ideowe inspiracje z nowych technologii rejestracji i przetwarzania obrazu cyfrowego, które czyni przedmiotem swoich artystycznych eksperymentów. Tematem jego prac jest niezmiennie człowiek „portretowany” według niejednorodnego, bo zmieniającego się, klucza konwencji. Często to właśnie sam proces zawiera w sobie paradoks wyrażony w przedstawieniu — prawdę ambiwalencji, relatywizowanej poprzez płynne definicje podmiotu i przedmiotu, z całym spectrum wynikających z tego faktu konsekwencji. Autor metaforyzuje ten fenomen percepcji, budując wokół „wizerunku” wielowarstwowe znaczenia, których źródła za każdym razem są interesującym komentarzem współczesności. ■■■■■ Jest profesorem w Instytucie Sztuk Pięknych Uniwersytetu Rzeszowskiego. W latach 1978–2021 miał 77 wystaw indywidualnych grafiki oraz brał udział w 516 prezentacjach zbiorowych w kraju i na świecie. Wielokrotnie nagradzany, m.in.: Międzynarodowe Biennale Grafiki w Krakowie — nagroda regulaminowa SBWA (1986); Międzynarodowe Biennale „Wobec Wartości”, Katowice — nagroda Komitetu Kultury Niezależnej (1990); Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie — nagroda regulaminowa (2006). Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie — nagroda Rektora ASP w Warszawie (2012); II nagroda w 2nd Contemporary Engraving Biennale, Iași, Rumunia (2017), International Triennial of Graphic Art, Bitola, Macedonia — Nagroda Honorowa (2018). ■■■■■ Kurator Biennale Grafiki Studenckiej w Poznaniu 1999–2017, kurator Międzynarodowego Triennale Grafiki „Kolor w Grafice” — Toruń 2003–2021; członek Komitetu Organizacyjnego i juror Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach 2006–2018 oraz Międzynarodowego Biennale Grafiki Cyfrowej w Gdyni 2008–2019, juror Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie, 2009. ■■■■■



Przewrotne gry znaczeń

(w grafikach Mirosława Pawłowskiego)

W zasadzie „cyfra” kojarzy się nam dość jednoznacznie. Mimo, że można ją wykorzystać całkowicie dowolnie, czyli w sposób nawiązujący do rozmaitych technik graficznych, to jednak zwyczajowo zwykliśmy ją wiązać z fotografią. W takim związku trafiła wszak na wystawowe salony. A i później to powiązanie wielokrotnie eksponowała. I eksponuje nadal. Stąd też graficy, którzy związali z nią swą przygodę twórczą, w większości na rozmaite sposoby ze zdjęć korzystali. I pośrednio czynili to medium przedmiotem namysłu. Nie chodziło tu jednak o jakiś szczególnie analityczny tryb postępowania. Raczej o ujawnienie konsekwencji mechanicznej reprodukcji obrazu. Tak oto zarysowywało się nowe pole gry określane przez dwie współrzędne: multiplikację obrazu oraz jego różnorakie medializowanie. Sens tych współrzędnych zawierał się w powtórzeniu i przesunięciu. W kategoriach, które w istotny sposób wprowadzały zamieszanie w obowiązujące

dotąd sposoby czytania przekazów wizualnych. W pierwszym przypadku zakłócony został źródłowy punkt odniesienia: w gąszczu zmultiplikowanych odbitek gubił się nie tylko oryginał, ale również sprawca artystycznego śladu. W przypadku drugim natomiast zmianie nośnika informacji towarzyszyło semantyczne przesunięcie, powodujące, że to samo ujawniało także różnicę. Mówiąc bez ogródek: masowe powielanie fotograficznych odbitek powodowało, że każda z nich zaczynała przeglądać się w swych bliźniaczych analogonach a nie w odwzorowywanym przez nie zewnątrz. Fotografia w cyfrowej reprodukcji natomiast, skutek nowego środowiskowego usytuowania, semantycznie sobowtórzyła, bowiem prezentowała jednocześnie i siebie, i swe nowe medialne ujęcie. Bez wątpienia była to nowa sytuacja komunikacyjna. Jeśli ktokolwiek wiązał wcześniej wizualne przedstawienie z obiektywną lub subiektywną prawdą, teraz znalazł się w kłopotcie. Bo też idea naśladownictwa w tym kontekście gwałtownie traciła na znaczeniu. Przecistawianie sobie idei obiektywnego odwzorowania i subiektywnej wizji nie miało już niemal żadnego zastosowania. Obrazy przestawały reprezentować nieobecność rzeczy, zajęły się natomiast ustanawianiem ich znaczeniowej konstytucji. Choć problem rysuje się wyraźnie, to jednak nie jest wcale przez wszystkich z należytą uwagą postrzegany. Nie ulega jednak wątpliwości, że stał się przedmiotem namysłu dla Mirosława Pawłowskiego. Warto może jedynie w tym miejscu nadmienić, że artysta dochodził do rozwiązania problemu niezwykle konsekwentnie. Kiedyś, w *Notatniku subiektywnym*, zajmowała go relacja zachodząca między przekazem fotograficznym i graficznym gestem, czyli w konwencjonalny sposób pojęty gra jako *agon*. Zmagały się w niej dwie siły: technologia i gest. Żadna ze stron nie mogła, rzecz oczywista, wyjść z tej walki zwycięsko. Ale nie dało się też osiągnąć koncyliacji. W efekcie trzeba było poszukiwać stanu względnej równowagi. Silniejsza obecność jednej ze stron odsuwała w cień drugą. Kamuflowało się stan homeostazy, mimo że nigdy nie było możliwe jego osiągnięcie. Równałoby się bowiem unicestwieniu tej techniki graficznej. Na polu gry pozostałby czysty gest lub mechaniczna reprodukcja. To ważne ustalenie, ponieważ w następstwie powstał nowy cykl *Kamuflaż*, który w rozmaitych odsłonach po dziś dzień Pawłowski prezentuje. W *Kamuflażach* artysta zmienił jednak reguły gry. Bo przecież nie walka miała już być przedmiotem refleksji. Jej miejsce zajęła mimikra. To dlatego pole gry przeniesione zostało do świata przedstawionego konstruowanego cyklu. Ostatecznie problem: obiektywne vs subiektywne, mógł zostać sformułowany inaczej: tożsame vs zmienne czy też: autentyczne vs udawane. A to dało się już bez żadnych przeszkód zwizualizować w niemal teatralny sposób. Pawłowski sięga przy tej okazji do rozważań Levinasa. Pokazując wizerunki zamaskowanych twarzy, formułuje jednocześnie pytanie o ich ukrytą prawdę i towarzyszący im fałsz. Twarz, jak maska,

coś ujawnia i coś skrywa. Twarz naga, twarz sama w sobie jest – według Levinasa – znaczeniem bez kontekstu. Ale twarz zamaskowana właśnie na kontekst się otwiera. Właśnie w polu takich konfrontujących się racji prowadził dotąd Pawłowski swą artystyczną grę. Postanowił ją jednak zasadniczo przemodelować. Było to następstwem wyciągnięcia konsekwencji z podejmowanych dotąd zagadnień. I tak oczywiste na pierwszy rzut oka maskowanie twarzy, które stwarzało bogate możliwości dla artystycznej kreacji, ujawniło Pawłowskiemu swój ukryty sens. I nie było wcale tak niewinne jak się mogło początkowo zdawać. Cały ten problem lokował się bowiem w obszarze filozofii obecności. Wobec maski twarz pozostawała wszak źródłowo pierwotna. Wyprzedzała ją. Tym samym zaś reprezentowany przez maskę sens warunkowany był odniesieniem do twarzy. I przez nią, nieważne czy pośrednio, czy też bezpośrednio, kształtowany. Wynikały stąd też ciekawe konsekwencje dla znaczeń budowanych przez podejmujące ten temat grafiki. Otóż nie tyle mogły one tworzyć, ile odtwarzały sensy już wcześniej istniejące. Odnosiły się bowiem do świata, który egzystował nie tylko obok, ale zawsze przed nimi. W gruncie rzeczy grafiki te musiały być skazane na funkcję ilustracyjną wobec gdzie indziej stawianych zagadnień. W nowych cyklach *Kamuflaż – Skaner* i *Kamuflaż – Kod* Pawłowski uwalnia się od myślenia w kategoriach gry. Nie ma już w nich bowiem twarzy, która byłaby reprezentowana przez obiektywizującą fotografię i maski, którą dałoby się identyfikować z subiektywnym artystycznym gestem. Wizerunki twarzy, jej osobliwe *symulakra*, wygenerowane zostały z graficznych programów komputerowych. Oczywiście, można dopatrywać się w nich idealizacyjnego przedstawienia głowy. Przyjęcie takiego punktu widzenia powtarzałoby wspomnianą prawidłowość. Ta wyidealizowana postać głowy byłaby wtórna wobec głów realnych. Ale można to rozumieć inaczej. I ku takiemu rozwiązaniu zdaje się skłaniać również Pawłowski. Tych głów nic nie poprzedza. One same produkują własne znaczenia. Zostały zgodnie z określonym programem zrobione i odtąd reprezentują tylko siebie. Jako głowy? Czy może jako efekt działania programów? Pawłowski nie chce w tym zakresie stawiać żadnych ograniczeń. Zdaje się sugerować jedynie tyle: ta twarz sama z siebie nie rozpoczyna żadnego dyskursu, choć może zostać w podobnym celu wykorzystana; zależy od kontekstu, choć będzie nim w pierwszym rzędzie środowisko informacyjne; głowy nabierają znaczenia w sytuacyjnych kombinacjach z innymi głowami, ale kombinacje te można dowolnie zmieniać, wytwarzając w ten sposób coraz to nowe znaczenia. Czy jest to opowiadanie się za obiektywizmem czy subiektywizmem? Z pewnością jest to zupełnie inne postawienie tego starego problemu.

Ryszard K. Przybylski

Człowiek wpisany w dwa światy – subiektywny i obiektywny – przez całe życie doskonali się w przekraczaniu ich granic. Przywdziewa różnego rodzaju maski, buduje wokół siebie swoiste pancerze, postrzegany jest jako figura mglista, zamknięta, niedostępna i powierzchowna. Zasłaniając twarz lub oczy tworzę w ten sposób „bohaterom” moich grafik specyficzny rodzaj maski. Czyniąc to, rozpoczynam dyskurs na temat potencjalności znaczeń, potencjalności samego obrazu. Twarz mówi. Mówi w tym sensie, że to właśnie ona umożliwia i rozpoczyna wszelki dyskurs — napisał Levinas. Między początkiem a jego graficznym skutkiem rozpościera się możliwy obszar owego dyskursu. Dzięki odpowiednim programom komputerowym wygenerowałem cyfrowo postać, chciałoby się powiedzieć, człowieka uniwersalnego. Następnie multiplikując twarze „modela” doprowadziłem do sytuacji, w której następowało nierozzerwalne połączenie intencji z realnością. Sztuczne, cyborgowe maski zaczęły żyć własnym życiem. Stały się potencjalnym wizerunkiem każdego z nas.

Mirosław Pawłowski





