

Roman Pukar



Sztuka, na którą nas nie stać

abstrakt



Gra w abstrakcję
Rewolucja, której nie było

7



Gra w abstrakcję
Gra możliwości

15



Gra w abstrakcję
Tajemniczy obraz Gry

25



Gra w abstrakcję
kreator samoorganizującego się systemu

77



Gra w abstrakcję
Magiczna kompozycja dialogu

91



Gra w abstrakcję
Oferta - obraz wzajemnych relacji

125



Gra w abstrakcję
System - Wspólnota - Pre-kultura

137



Gra w abstrakcję
Kolekcja obrazów

197

Spis treści pełnej wersji

Rewolucja, której nie było.....	8
Obraz i jego mentalna struktura	9
Postaci dramatu obecne na obrazie:.....	10
Gra w abstrakcję	17
Tajemniczy obraz Gry.....	26
Płaszczyzna osobista	27
Zderzenie obrazów.....	35
Do widzenia rozum	36
Kosmiczne lustro	36
Punkt X10 – Y10	37
Obraz wzajemnych relacji	40
Płaszczyzna osobista i jej obrazy	44
Obrazy o kompozycji emocjonalnej.....	47
Kompozycja ogród	48
Kompozycja mapa	50
Płaszczyzna Gry i jej obrazy	52
Kompozycja swobodna kolacja.....	54
Kompozycja równoległych słońc	56
Kompozycja nawałnica	58
Przestrzeń „spokojnego niepokoju”	60
Ucieczka z domu Gry.....	60
Kompozycja krach	62
Przemiana w Grze	64
Czas Gry - czas przemiany	64
Przemiana Gry	65
Przemiana wraz z Grą.....	75
Kreator samoorganizującego się systemu	79
Kompozycje obrazów dynamicznych	83
Magiczna kompozycja dialogu.....	92
Eksperyment.....	97
Z wnętrza istnienia.....	126

Z wnętrza Gry	127
Obraz na poziomie naszych abstrakcji.....	128
Seria czterech Gier – model samoorganizacji.....	130
Pierwsza Gra	131
Druga Gra	131
Trzecia Gra	132
Czwarta Gra	132
Warsztaty Gry w abstrakcję	133
Cele warsztatów	134
System – Wspólnota – Pre-kultura.....	138
Gry transakcyjne	144
Czerwony	157
Zielony	157
Preferencje	157
Oddziaływanie	158
Przykład Gry.....	158
Prawa kształtu i płaszczyzny Gry.....	162
Podsumowanie wniosków.....	165
Model istnienia	168
Przestrzeń sztuki	174
Trzecia chwila, trzeci krok	179
Analiza długiej serii a świadomość bańki mydlanej	181
Świadomość bańki mydlanej	182
Świadomość.....	191
Kolekcja.....	196
Okres prywatny	196
Okres publiczny.....	196
Okres refleksyjny	197
Czas Gry	197
Jaki jest twój obraz wzajemnych relacji?	210
Słowniczek pojęć.....	211

Gra w abstrakcję jest sztuką przywracającą doniosłość obrazowi. Jest spojrzeniem w głąb pierwszej prawdy. Ona, nazywana też samoorganizacją, prezentuje jakąś formę albo kształt. W ten sposób obraz, intuicyjnie przez wieki traktowany jako reprezentant prawdy, mówi nowym językiem. Otwiera nowe możliwości.

Gra w abstrakcję jest Grą możliwości. Mówię o niej tak:

Zapraszam do Gry o intuicyjnej organizacji. Dwaj partnerzy siedzą po dwóch stronach stołu i na płaszczyźnie obrazu, wykonują swe malarskie posunięcia. Ta Gra nie ma żadnych reguł, nie prowadzi też do czegoś takiego jak sukces czy porażka, a jednak zachodzi zjawisko Gry, zmagania. Oznacza to, że to my sami jesteśmy zasadą i regułą tej gry, a może nawet sam wszechświat, którego jesteśmy przecież nierozłączną częścią.

Nie trzeba umieć malować, to sztuka pozostawiania śladu. Zostawiamy go wszędzie, ślad ust na szklance, stopy na piasku. Bezustannie pozostawiamy ślady swojego istnienia. Jego plastycznym wyrazem, są „bazgrołki” jakie wielu z nas pozostawia na krawędzi kartki w trakcie posiedzeń, konferencji, podczas rozmowy telefonicznej. To zupełnie wystarczy, ten język jest dla nas w pełni komunikatywny. Gdy mówimy abstrakcją, myślimy obraz. Ja myślę dialog. Od trzydziestu lat rozmawiam z drugim, tym właśnie językiem. Językiem abstrakcji, który nigdy mnie nie zawiodł, zawsze doprowadził mnie do porozumienia. Opowiadam o tym w publikacji „Sztuka, na którą nas nie stać”. Analizuję unikalną kolekcję tej sztuki wzajemnych relacji. Mam obecnie ponad dwieście takich obrazów. Wszystkie powstały w trakcie Gry w abstrakcję – Gry możliwości. Dzięki analizie kolekcji oraz setkom notatek, mogę przeanalizować proces powstawania tej sztuki oraz zrozumieć jej mechanizmy. Opowiadam jaką rolę pełni płaszczyzna Gry, dlaczego ma wpływ na kompozycje powstałych obrazów, jakie kompozycje wynikają w kolejnych spotkaniach. Ja, partner i łącząca nas płaszczyzna obrazu stanowimy rodzaj wspólnoty, systemu. Przecież nikt nie planuje tego obrazu powstającego poprzez kolejne posunięcia. On powstaje niejako sam, sam siebie organizuje, tworzy, a partner za jego efekt odpowiada tak samo jak ja. Nie można więc powiedzieć, że jest w tym zdarzeniu marionetką. Bierze za niego taką samą odpowiedzialność jak ja. Jest pełnoprawnym uczestnikiem tej sztuki. Dzięki niemu to nie jest sztuka artysty demiurga. Świat już tego nie potrzebuje, potrzebujemy mieć wgląd w proces samoorganizacji, poczuć i rozpoznać naturalne atraktory. Ta sztuka otwiera takie możliwości. Opisuję je w publikacji. Jest to w moim odczuciu fundament dla dalszych poszukiwań i eksperymentów. Metodologiczny kanon.

Pełna publikacja zawiera osiem rozdziałów, w których omawiam kolejne aspekty tej sztuki:

Rewolucja, której nie było

Identyfikuje tło społeczne, a także artystyczne, w którym rozwijała się Gra. Uważam, że był to czas rewolucji jaka się nie odbyła, a była pożądana.

Gra w abstrakcję – Gra możliwości

Podstawowe i fundamentalne omówienia Gry w abstrakcję, jako sztuki dziejącej się w teraźniejszości. Rozdzielam chwilę powstawania Gry,

- jako sztukę bez medium, rozgrywającą się Tu i Teraz - sztukę wzajemnych relacji,
- jako sztukę drugich – gdy obraz Gry przedstawiamy szerszej publiczności.

Tajemniczy obraz Gry

Zasadniczy rozdział, w którym omawiam emocjonalne traktowanie płaszczyzny

obrazu a następnie płaszczyzny Gry. Wskazuję powiązanie płaszczyzn oraz naszych emocji z wynikłymi w Grze kompozycjami obrazów. Klasyfikuję je i grupuję w kompozycje statyczne oraz dynamiczne. Wykazuję od czego zależą kolejne kompozycje.

Kreator samoorganizującego się systemu

Opowieść o autorze publikacji i jednocześnie osobie prowadzącej – moderującej Grę. Zawiera wyznanie o przemianie jakiej osobiście doznał dzięki swej sztuce a także jakie są duchowe i emocjonalne korzenie jego twórczości.

Magiczna kompozycja dialogu

Jej tematem jest emergentna kompozycja obrazów Gry w abstrakcję. Ilustruję to analizą kompozycji oraz prezentuję 10 obrazów Gry wraz z określeniem ich kompozycji.

Oferta – obraz wzajemnych relacji

Zaproszenie partnera do Gry pojedynczej a także do serii czterech Gier – jest to elementarna seria zmiany kompozycji.

System – wspólnota – pre-kultura

W pierwszym zdaniu rozdziału piszę: Należy przyjąć, że rzeczywistość jest w nieustannej zmianie, relacji. Dalej pokazuje jak odkryty w Grze wewnętrzny obraz rzutuje swój cień na nasze postrzeganie. Jaką rolę w tym postrzeganiu oraz w Grze odkrywa kolor a jaką rozum. Okazuje się, że ten ostatni jest niezwykle chwiejnym i najbardziej niekomunikatywnym paramentem poznania. W oparciu o sugestię prof. Jadwigi Mizińskiej i jej stwierdzenie, że Gra w abstrakcję jest modelem współistnienia ludzi między sobą oraz człowieka ze światem. Formuję graficzny model takich relacji. W konsekwencji dochodzę do wniosku, że istnieje „Przestrzeń sztuki” która postrzega rzeczywistość w swoisty i niedostępny dla innych sposób. Jej zaletą jest wejście wraz z drugim w teraźniejszość i Grę czyli w samoorganizujący się system. W ten sposób obraz wraca do Gry o wyrażanie prawdy.

Kolekcja obrazów

Pokazanie w postaci miniatur wszystkich kart katalogowych obrazów zawartych w kolekcji.

Słowniczek pojęć zawierający najważniejsze terminy.

Zachęcam do zakupu i zapoznania się z pełną wersją publikacji dostępną w sklepie na stronie Gry – grawabstrakcje.art.pl:

- Publikacja liczy 219 stron;
- format A4 – 210 x 297;
- ilczba ilustracji i fotografii: 202;
- 218 miniatur kart katalogowych, cała kolekcja obrazów wzajemnych relacji;

Istnieje również wersja na CD, wzbogacona o 4 filmy video. Rejestracje z procesu Gry w abstrakcję, oraz rozmowy po Grze. To czas niezwykły, pełen porozumienia, taka rozmowa pozwala wnikać w sam proces, jest wyjątkowym świadectwem.

Kup pełną publikację >>

Nota edytorska

Autor dołożył starań, aby tekst spełniał wszelkie wymogi poprawności obowiązujące w języku polskim. Jednakże istnieją w książce rozwiązania nie zawsze zgodne z zaleceniami sztuki edytorskiej, będące świadomym zabiegiem. Zastosowane formy zapisu nie wynikają z chęci wykazania się oryginalnością czy rzucenia rękawicy panującym regułom, lecz zawsze mają na względzie uczynienie tekstu bardziej zrozumiałym.

Publikacja jest wynikiem 30 lat pracy twórczej. Zawiera notatki, ilustracje i teksty z różnych okresów, w moim odczuciu stanowi to jej fundamentalną wartość i jest świadectwem gromadzonego i analizowanego doświadczenia. Obraz ma w niej szczególne miejsce, stanowi jej istotę, zaś tekst jest jedynie jego ilustracją. Dlatego często to właśnie obrazowi przyznaję pierwszeństwo przed tekstem.

Niestety, nie wszystkie obrazy satysfakcjonują mnie jakościowo. Pewna ich ilość są to zrzuty ekranu z kamery DV.

Ze względu na delikatną specyfikę procesu, nie mogę obstać się sprzętem. Jest to proces jednak intymny. Mamy sygnały, że jedna kamera powoduje już dyskomfort. Uznałem jednak, że nie najlepszy jakościowo wgląd w proces lepszy jest niż żaden.

© Copyright by Roman Pukar 2022

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Żaden fragment tekstu nie może być publikowany ani reprodukowany bez pisemnej zgody autora.

Skład i łamanie: Roman Pukar

Rysunki, ilustracje i okładka: Roman Pukar

Korekta i współpraca redakcyjna: Krzysztof Bąk

Wydano w formie e-booka staraniem autora.

Kontakt

<http://grawabstrakcje.art.pl>

e-mail: grawabstrakcje@gmail.com



Pragnę podziękować Pani Renacie Filipiak za trud bycia pierwszą czytelniczką niezliczonych wersji tego tekstu. Dokonywała pierwszych ocen i sugestii. Stworzyła się z tego swoistego rodzaju Gra.

Serdeczne podziękowanie dla Pani Oleny Levchenko za serię trzynastu Gier oraz setki godzin przegadanych o tym, co w niej się dzieje. Także za sugestię, by spojrzeć na Grę jak na samoorganizujący się proces.

Szczególne podziękowanie dla Pani Jadwigi Mizińskiej za ponad trzydzieści lat dyskusji filozoficznych, rozmów o tym i owym, o życiu, mądrości i głupocie.

Dziękuję także, niestety już jedynie pamięci, mojemu niezwykłemu partnerowi Darkowi Wlaźlikowi za współpracę i wiele wspólnych Gier. Dzięki niemu odkryłem takie ścieżki kreacji, o jakich nie miałem odwagi nawet myśleć.



Gra w abstrakcję
Gra możliwości

[Powrót do początku >>](#)



Gra w abstrakcję. Partnerzy Barbara Michalec :: Roman Pukar, Lublin 2013 r.

Gra w abstrakcję

*Malarz tworzy rzeczy dobre dopiero wtedy,
gdy przestaje wiedzieć, co robi.*

Edgar Degas

Istotą sztuki jest akt twórczy, dzieło jest jedynie jego efektem, ono rodzi się w tej magicznej chwili wglądu w tajemnicę istnienia. Dzieło wynika z aktu twórczego. Jednak akt twórczy to w gruncie rzeczy dziura w rzeczywistości. W nim dokonuje się kreacja, jednak on sam jest dostępny, w powszechnej opinii, jedynie nielicznym. Ponadto wiemy o nim bardzo mało. Na tej wyjątkowości zbudowano etos artysty, który niczym demiurg sięga gwiazd, widzi więcej. Jest uprzywilejowany. Czy jednak ta cywilizowana legenda ma rację?

Istnieją tylko dwa dni, w których nic nie może się zdarzyć. Jeden nazywamy wczoraj, a drugi jutro. Wczoraj – nieustannie ciąży nam swoimi odczuciami, wspomnieniami, nieskonsumowanymi emocjami. Jutro – nieustannie dręczy nas niepokojem, co będzie, co nas czeka. Jednak jedyny dzień, w którym cokolwiek może się wydarzyć – jest dzisiaj. Ta przesuająca się po samym ostrzu doświadczenia unikalna chwila Tu i Teraz. W niej dopiero jesteśmy obecni i ona kształtuje nasze istnienie, i jeżeli cokolwiek może się zmienić, to tylko w tej właśnie chwili. Ona wyłania się z tajemnicy i niejako sama przez się jest kreacją tego, co istnieje.

Mnie do wniknięcia w Tu i Teraz potrzeba sztuki, aktu twórczego, Gry twórczej, pozwalającej wyjść poza domniemania i doświadczyć tego, co terazniejsze.

Gra w abstrakcję¹ narodziła się w styczniu 1988 roku jako spontaniczne wydarzenie, które natychmiast zachwyciło mnie swoją mechaniką. Od pierwszych dni opisuję powstałe obrazy. Kataloguję je. Dzięki temu dysponuję dzisiaj kolekcją ponad dwustu obrazów wzajemnych relacji. Co ważniejsze, dysponuję praktyką unikalnej sztuki wprowadzającej nas w terazniejszość, ona wydaje się mieć wszystkie cechy samoorganizującego się systemu. Wnikam w niego, by pojąć swoją kondycję, naszą kondycję. Zapraszam do tego wnikania innych, bo to możliwe, bo to odkrywa nowe możliwości osobistego rozwoju, który dokonuje się w konfrontacji z drugim.

Zapraszam do Gry o niezwykle prostej organizacji. Dwaj partnerzy siadają naprzeciw siebie i na płaszczyźnie obrazu naprzemiennie wykonują swe malarskie posunięcia. To podstawowa zasada organizacyjna, Gra nie ma reguł, ale jakaś organizacja musi być, więc siedzimy naprzeciw siebie i na zmianę malujemy, co kto chce. Masz do dyspozycji całą płaszczyznę, możesz zrobić wszystko. Gdy oddasz mi pędzel, ja będę miał do dyspozycji całą płaszczyznę. Będę mógł zrobić wszystko. Sądzisz, że to bałagan i anarchia? Zabawa nieprowadząca do niczego mądrego? Otóż właśnie nie, Gra okazuje się być harmonią najwyższego stopnia, naturalną, swobodną i spontaniczną.

¹ Słowniczek pojęć znajduje się na stronach 213-218 - w pełnej wersji

Jak to działa? O tym właśnie opowiadam.

Nie! Nie trzeba umieć malować! To sztuka pozostawiania śladu. Zostawiamy go bezustannie – odcisk palca na kłameczce, ust na szklance, stopy na piasku. Nieustannie tworzymy obraz swojej obecności w świecie. Czynimy to nieświadomie, jednak ślad pozostaje. Możemy również świadomie podjąć tę Grę.

Zapraszam partnera do Gry, która toczy się bez żadnych reguł, czyli pozwalamy pochłonąć się aktowi twórczemu. Dzięki niemu, a raczej dzięki tej Grze, docieram do głębi teraźniejszości. Współobecność w akcie twórczym, w tajemnicy życia. To unikalne! To jest krystaliczna, najczystsza sztuka. Jej najważniejsza część odbywa się wewnątrz aktu twórczego. Tworzę w nim relacje z drugim. Te relacje tworzy swobodny dialog prowadzący do porozumienia. Jako że teraźniejszość i akt twórczy są tak zmitologizowane, często gubimy się...

W pierwszym kręgu, tym dyskursywno-abstrakcyjnym, jest to sztuka bez medium, czyli nie ma pośrednika pomiędzy nami. Relacje są ustalane na bieżąco na płaszczyźnie Gry, która jeszcze nie jest dziełem, jest płaszczyzną dialogu. W pierwszym kroku jest na bieżąco rozgrywaną relacją. Teraźniejszość rządzi procesem, a w miarę wnikania w niego, stajemy się obecni w Tu i Teraz.

Dopiero w drugim kroku, kiedy obraz wzajemnych relacji przestaniemy oglądać w poziomie pomiędzy tobą a mną i przedstawimy go osobom trzecim – nieuczestniczącym w Grze, obraz Gry staje się opowieścią o sztuce drugich. Wówczas obraz Gry – obraz wzajemnych relacji – staje się medium. Jest dziełem. Opowiada o tym, co może się wydarzyć, jeżeli porzucimy mity i złudzenia, a wejdziemy wspólnie w teraźniejszość. Pojawiają się nowe pojęcia i nowe postacie. Najciekawszy jest współautor-partner. Także trudny jest do umiejscowienia obraz przedstawiający nasze relacje. Jakby nasz obraz – obraz naszego MY.

Po takim prostym opisie zaczynamy intelektualną wędrówkę w głąb rzeczywistości. Będziemy przenosić się z opisu subiektywnego doświadczenia do intelektualnej refleksji z tego doświadczenia wynikającej. Będziemy starali się dostrzec pytania i próbować znaleźć na nie odpowiedzi, jednym słowem:

Budujemy miasto, ale ktoś musi o tym powiedzieć. Inaczej miasto nie jest zbudowane.

Właśnie tak! Obraz wzajemnych relacji musi też mieć swoje oparcie w rozumieniu i odczytywaniu. Proces zdarzył się sam, prowadzenie go to mój talent. Moderuję go intuicyjnie, jednak jego rozumienie jest sprawą niezwykle skomplikowaną. Najtrudniej było go zidentyfikować. Wreszcie pojąć, czyli stanąć wewnątrz jego rozumienia, i zobaczyć wszystkie istniejące w nim powiązania. Następnie stworzyć ich opis, bo przecież on daje władzę nad procesem. Jest właśnie trzecim poziomem obrazu wzajemnych relacji. Jest jego rozumieniem. Istnieje kilka poziomów wzajemnych relacji tego obrazu.

- Współobecność w akcie twórczym. To daje głęboki wgląd w teraźniejszość, w jej niematerialne podstawy, bo przecież „ta Gra nie ma żadnych reguł”. Odbywa się bez nacisków zewnętrznych, a jej efekt jest wynikiem wzajemnych relacji, więc rządzi się jakby sama sobą, sama się organizuje.
- Obraz Gry to medium o swoistej estetyce i przebiegu, w którym zawiera się i rewolucja, i ewolucja.
 - Aby podjąć Grę, niezbędny jest czynnik woli, świadomego działania – czyli rewolucja.
 - Początek Gry oznacza, że zostajemy włączeni w samoorganizujący się proces – czyli ewolucja.
 - Rewolucja jest decyzją podjęcia Gry, poddanie się jej to ewolucja. Oba procesy trzeba rozumieć i współgrać z nimi. Umiejętnie przechodzić pomiędzy nimi i przenosić nabyte informacje.
- Decyzja – doświadczenie – obserwacja – uporządkowanie – analiza – opis. Tak wygląda pełny proces Gry w abstrakcję. Jest to proces indywidualny, każdy włącza się w Grę na miarę swoich potrzeb.

Wchodząc, na mocy osobistej decyzji, w Grę odbywającą się w teraźniejszości, doświadczamy siebie jako jej części. Wracając z zapisem tej naszej teraźniejszości, posiadamy jej obraz. Opowiadamy tym obrazem jej historię. Musimy ją jednak zaadoptować do naszego rozumienia świata. Bo ten jest już trochę inny, bo my, poprzez doświadczenie, staliśmy się trochę inni. Doświadczaliśmy **otwartych relacji z drugim**.

Ten zaprezentowany schemat pełnego procesu Gry jest konieczny, ponieważ chcemy sprawę postawić jasno – Gra nie jest zabawą, ale naturalnym działaniem stawiającym przed nami fundamentalne pytania:

- *Jaki jest mechanizm wszechświata, który pozwala nam na Grę? Przecież wszystko się ze wszystkim łączy, więc by mogła zaistnieć Gra w abstrakcję, muszą istnieć mechanizmy, w jakich się ona mieści.*
- *Co dla nas z tego wynika? Dla mnie, ale też dla ciebie.*
- *Skoro tak daleko można zajść w rozumieniu spontanicznego zdarzenia prowadzącego do porozumienia, jak to się ma do współczesnych narracji? Co to oznacza dla nas jako społeczności?*



Olena Levchenko :: Roman Pukar, praca nad Grą

Współtworzenie

Gra w abstrakcję jest aktem współtworzenia. Tam w głębi aktu twórczego nie ma wypowiedzi, oświadczeń, komunikatów. Tam jest nieustający dialog. Barwa na barwę, kształt na kształt. Doskonale się rozumiemy – to zaskakujące? Tak, dla mnie na początku też było zaskakujące.

Obraz Gry staje się medium

Kiedy obraz wzajemnych relacji przestaniemy oglądać w poziomie (pomiędzy tobą a mną) i przedstawimy go osobom trzecim – nieuczestniczącym w Grze – obraz Gry staje się opowieścią o sztuce drugich! Wówczas obraz Gry – obraz wzajemnych relacji – staje się medium.

Jest dziełem.

Olena Levchenko :: Roman Pukar, prezentacja naszych obrazów na Uniwersytecie Kijowskim





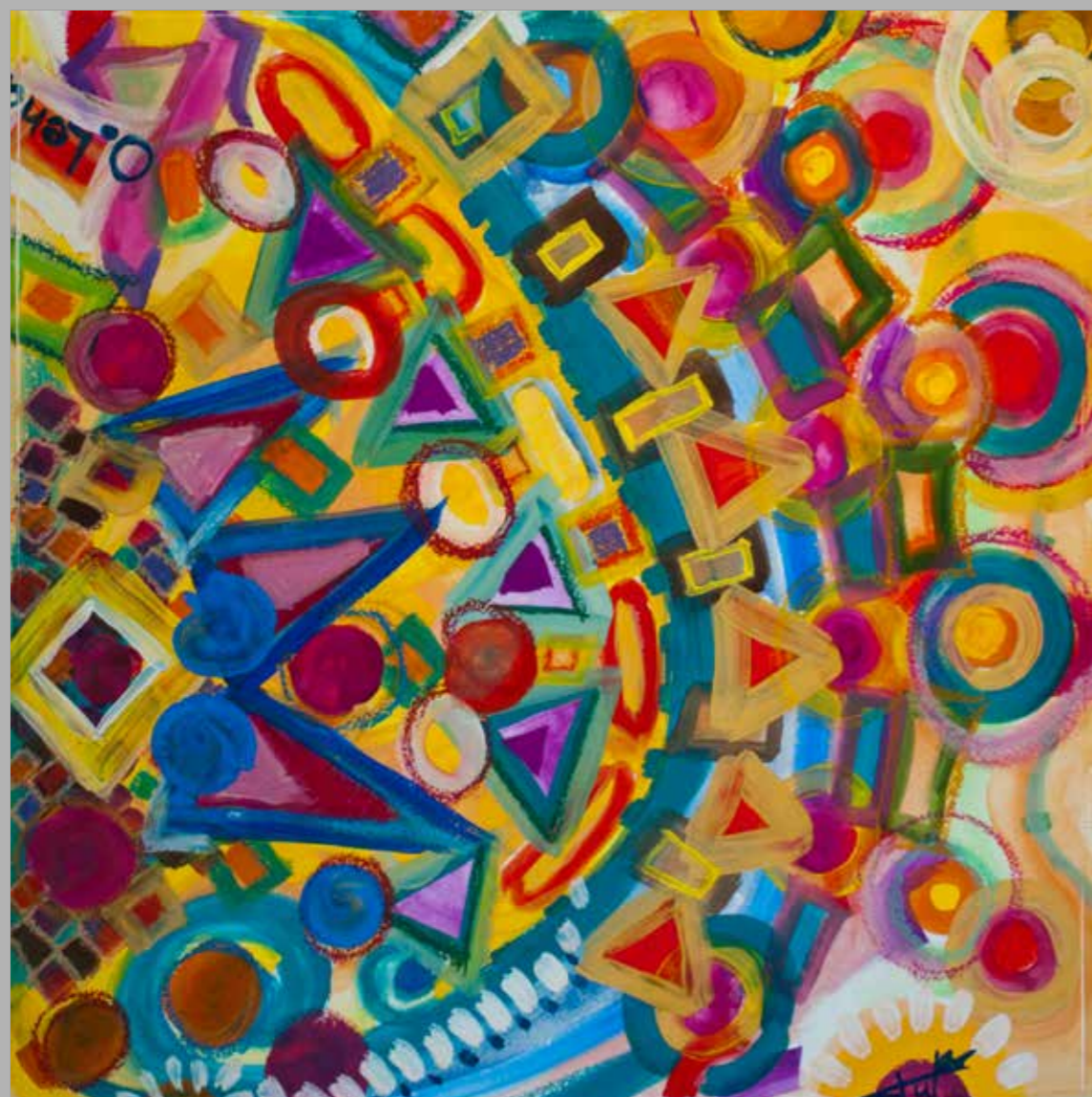
Wystawa Gry w abstrakcję, Lwów 2015 rok

Wystawa Gry w abstrakcję, Lwów 2015 rok

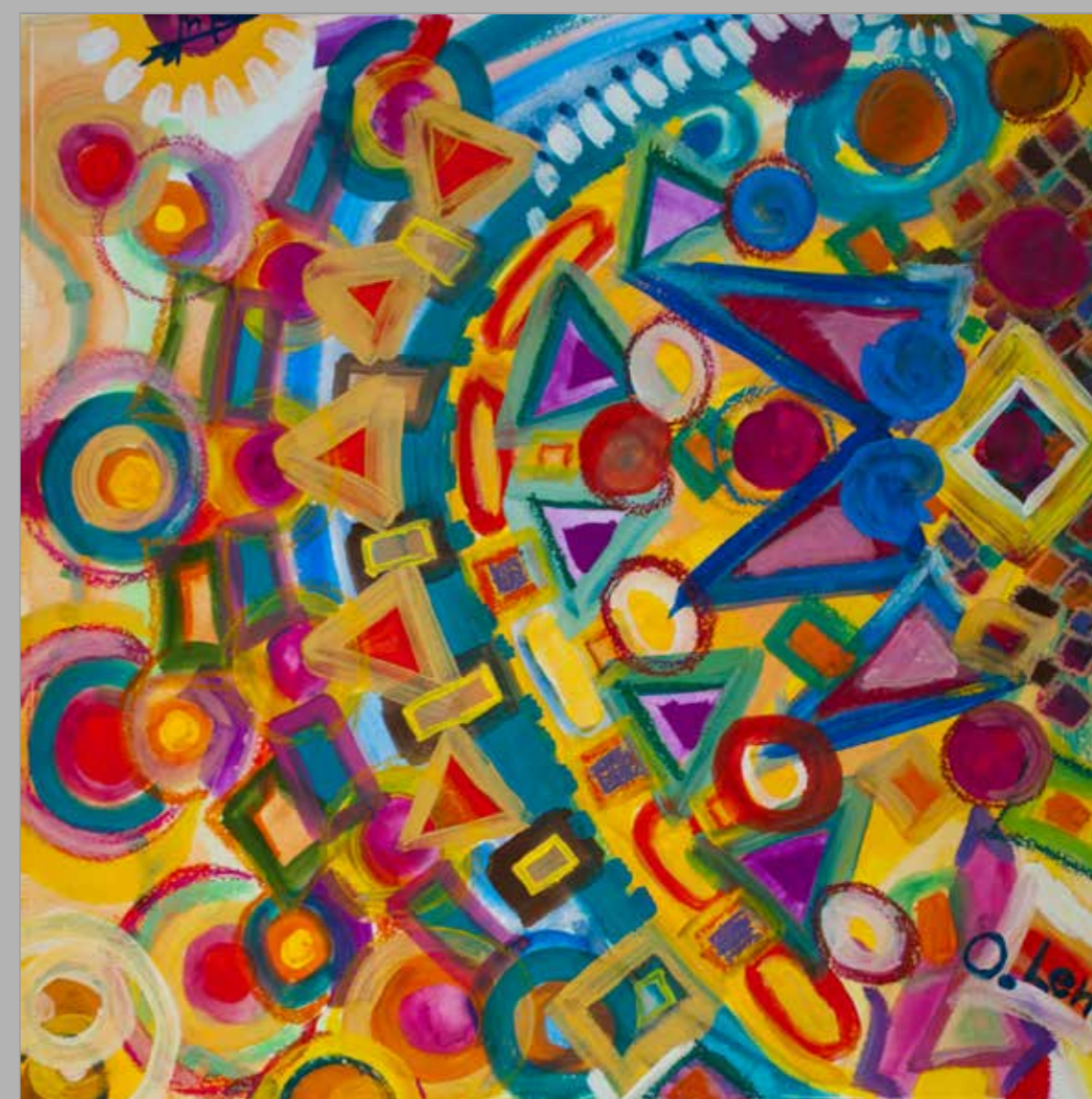


Gra w abstrakcję
Magiczna kompozycja dialogu

[Powrót do początku >>](#)



Roman Pukar



Olena Levchenko

Barwna rzeka życia

partnerzy:
Olena Levchenko
Roman Pukar

data:
15 VIII 2013 r.

miejsce:
Lwów, pros. Czerwonej Kaliny

format:
42 x 42 cm

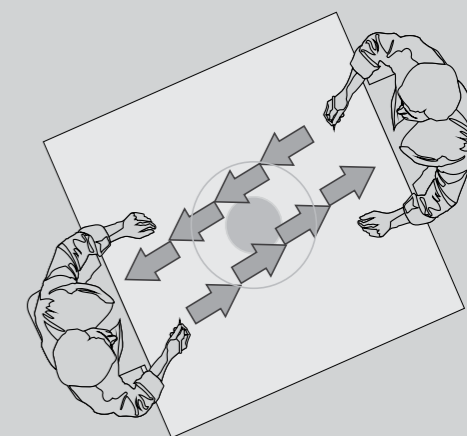
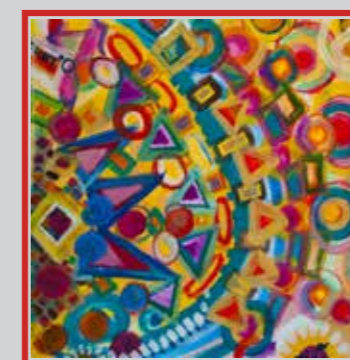
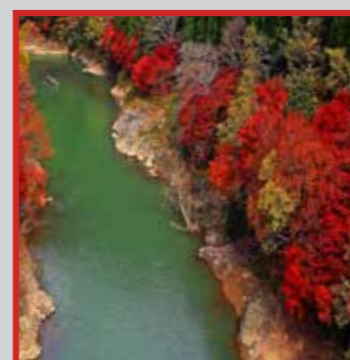
podłoże:
papier akwarelowy

technika:
gwasz, akwarela, pastel
olejna

Kompozycja rzeka porozumienia.

To kolejna, piąta Gra w serii. Jest nagrodą za mój zawód w poprzedniej Grze. Tu już nie ma cienia wątpliwości, pomiędzy partnerami płynie rzeka porozumienia.

Jest w tym obrazie jeszcze jedna analogia, przypomina mi ona te fantastyczne barwne czepce ślubne, jakie Ukrainki noszą w trakcie ceremonii.





Gra w abstrakcję
System – Wspólnota – Pre-kultura

[Powrót do początku >>](#)



Gra w abstrakcję. Partnerzy Olena Levchenko :: Roman Pukar

Przestrzeń sztuki

Życie niemal na pewno ma sens.

Albert Einstein

Skoro dwa podstawowe parametry samoorganizacji istnieją w Grze, a jej obraz odpowiada postulatowi trzeciemu – czyli wymaganiu, by przemiana manifestowała się poprzez jakiś kształt albo wzór – możemy mówić, że wchodząc w terażniejszość poprzez akt twórczy, posługując się kolorem i kształtem, jesteśmy w SAMOORGANIZUJĄCEJ SIĘ PRZESTRZENI, czyli w PRZESTRZENI SZTUKI, która rządzi się autonomicznymi prawami.

To bardzo ważne, bo sztuka poprzez taki proces dochodzi do wniosków z wnętrza tej przestrzeni. Nie jest obserwacją, ale doświadczeniem. Aby podsumować całość, trzeba sobie uzmysłowić, że elementarną zasadą Gry jest nierozdzielność doświadczenia od intelektualnej analizy. Uczestniczenie w doświadczeniu jest wartością nadrzędną, ale też podstawową. Nie górnolotną, w jakiś sposób też nie transcendentną, choć tego sformułowania użyłem. Jest immanentne, zawiera się w sobie oraz rozumie samo siebie. Trzeba o tym pamiętać i nie stosować nawykowych – naukowych czy kulturowych – analiz i zwyczajów.

Czas określić parametry **przestrzeni sztuki**. Jest to terażniejszość, ale przeżywana w specyficzny sposób. Parametry czy koordynaty były stopniowo omawiane w miarę wywodu. Jednak zestawienie ich tu w jednym wątku, choćby dla usystematyzowania i przypomnienia, ma sens.

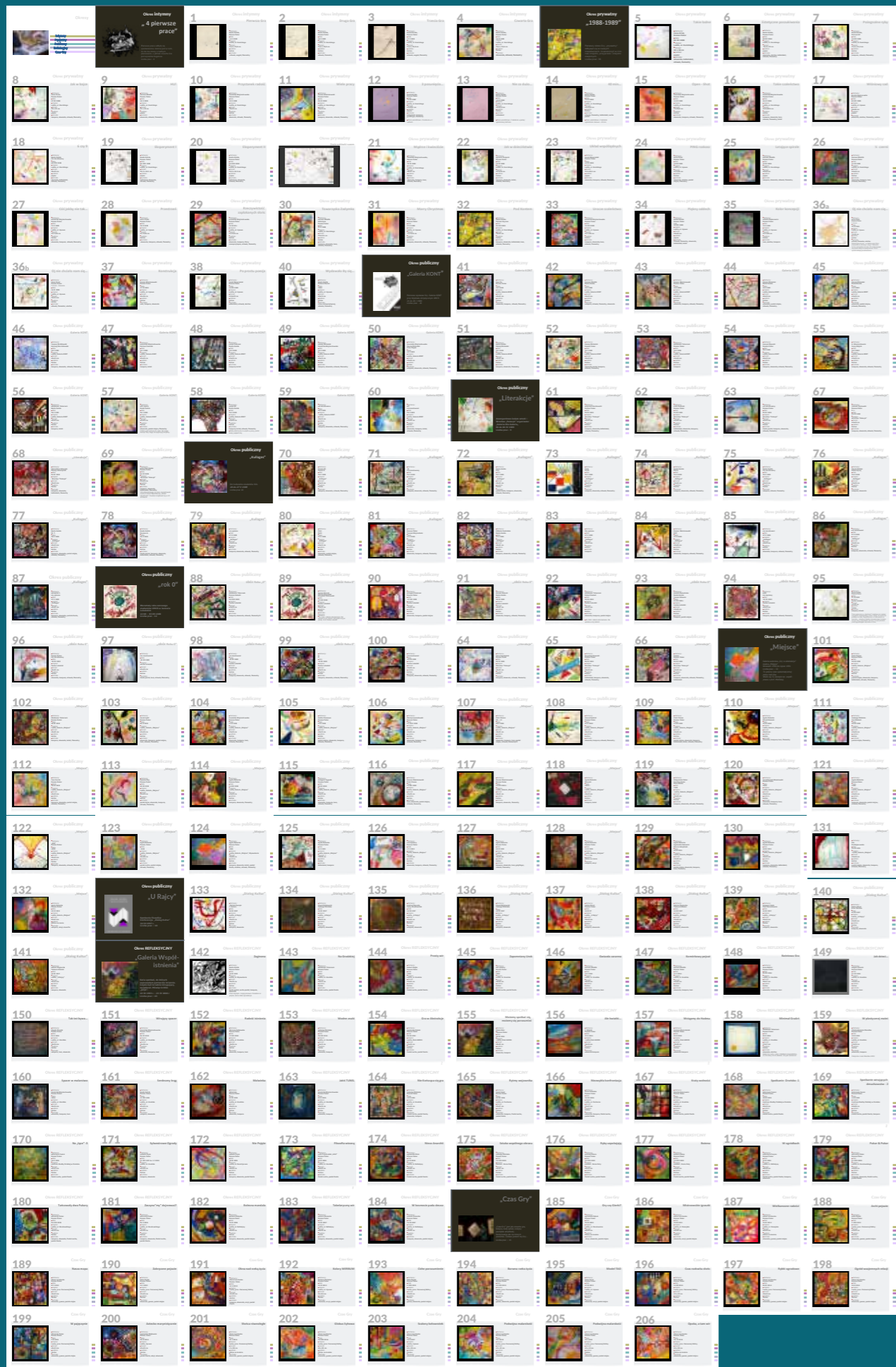
1. Proces odbywa się w terażniejszości, bez planu czy koncepcji i ingerencji z zewnątrz.
2. Opiera się o zasadę wzajemnych relacji, którą wspiera kosmiczne lustro – żaden komunikat nie jest komunikatywny. Tracimy więc sensy, na plan pierwszy wychodzą wzajemne relacje.
3. Jest przejściem od świadomości codziennej do świadomości wzajemnych relacji.
4. Gra się nie kończy, Gra po osiągnięciu świadomości wzajemnych relacji wygasa.
5. Atraktorem ściągającym nas do siebie jest płaszczyzna Gry, która wyraża świadomość relacji.
6. Proces obrazuje się specyficznymi kompozycjami – na początku statycznymi, w miarę wielokrotnego zagłębiania się w proces, dynamicznymi.
7. Każda kompozycja dynamiczna wyraża specyficzny typ wzajemnych relacji.
8. Kompozycja ze statycznej w dynamiczną zmienia się w okolicy czwartej Gry. Sugeruje to zmianę w przestrzeni fazowej.
9. Motorem i nośnikiem procesu jest kolor ze swoją cechą nieustannych relacji światła (energii) z materią (ziemią).
10. Gra jest sztuką pozostawiania śladu. Każdy potrafi wyrażać siebie przy pomocy koloru i kształtu (rysunek konferencyjny).
11. By proces nie ugrzązł we wzajemnych niechęciach, potrzebna jest joga koloru i kształtu. To rola artysty prowadzącego Grę, także nowa i specyficzna rola sztuki, lub – szerzej – kultury.

Przestrzeń sztuki jest odmianą terażniejszości, w której możemy się zadomowić, doświadczyć jej i nauczyć, co mogłoby stanowić żywą tkankę codzienności.



Gra w abstrakcję
Kolekcja obrazów

[Powrót do początku >>](#)



Jaki jest twój obraz wzajemnych relacji?



Wykład o Grze w abstrakcję towarzyszący wystawie. Lwów 2015 r.