

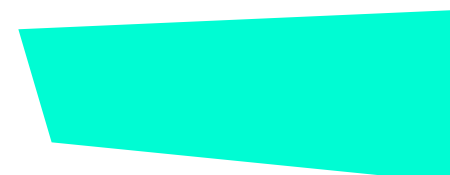


art training

ARTIST INTERIA NINGS

at Training Carsy, Be

2 0 1 1 -2 0 1 2



Beata Seweryn

● Impulsem do powstania projektu była refleksja wynikająca z obserwacji licznych inicjatyw artystycznych, badawczych i aktywistycznych, negocjujących prawo obywateli do miasta. Niestety intensywna produkcja wiedzy, suma postawionych diagnoz i zaproponowanych rozwiązań nie przekładają się na skuteczność we wdrażaniu wypracowanych postulatów. Źródła hermetyczności i niszowości projektów społecznych możemy upatrywać w dystansie, który obywatele młodych demokracji zachowują do czynnego udziału w życiu publicznym. Przestrzeń miejska w państwach posttransformacyjnych z trudem przejmuje rolę domeny dyskursu, gdyż jej miejsce w poprzednim systemie przypisane było przestrzeniom prywatnym. Tym samym podtrzymywany jest skostniały podział rzeczywistości na to, co prywatne i publiczne, a systematycznej marginalizacji ulega sfera wspólna. Dlatego w tej chwili najważniejszym ogniwem w procesie odzyskiwania miasta staje się reanimacja aktywności jego mieszkańców. Pytanie o dostępność przestrzeni publicznej zyskuje szczególny wymiar w kontekście wspólnych problemów posttransformacyjnych, z jakimi borykają się miasta Europy Środkowo-Wschodniej. Nieprzypadkowe jest zatem polsko-ukraińskie partnerstwo w projekcie. Wspólna analiza warunków na jakich funkcjonuje przestrzeń

publiczna, ma służyć uczeniu się od siebie nawzajem i budowaniu sąsiedzkich relacji. Ma przypominać także o naszej wspólnej środkowoeuropejskiej lokalności.

„Art Training” jest projektem, którego tematem i miejscem realizacji stała się przestrzeń publiczna miasta, rozumiana jako naturalny obszar działania obywateli i dobro wspólne. Wykorzystując zastane warunki wybranego miejsca, zaproszeni przez nas artyści opracowali gry, które zawierają krytyczne spojrzenie na wybrany aspekt funkcjonowania metropolii (Wrocławia, Kijowa i Krakowa). Przedmiotem ich analiz jest kwestia realnego wpływu sztuki na rzeczywistość oraz możliwość animowania zmian społecznych poprzez zachęcenie mieszkańców do aktywnego działania w obszarze miasta oraz szerzej – przestrzeni publicznej. Dystrybuowane w formie plakatów i pocztówek scenariusze gier niosą w sobie potencjał performatywny i partycypacyjny. Za ich pomocą chcieliśmy uruchomić geny współdziałania i samoorganizacji, odpowiedzialne za poziom zaangażowania i partycypacji w sferze publicznej. ■

Przestrzeń miejska w państwach posttransformacyjnych z trudem przejmuje rolę domeny dyskursu, gdyż jej miejsce w poprzednim systemie przypisane było przestrzeniom prywatnym.

Wygrana jest indywidualna, porażka jest wspólna

● **W kwietniu 2005 roku, ówczesny prezydent Rosji, Władimir Putin powiedział publicznie, że upadek Związku Radzieckiego** był największą katastrofą geopolityczną XX wieku oraz prawdziwym dramatem dla Rosjan. Ta wypowiedź, szczególnie w Polsce wywołała głęboki niesmak. Ideologicznie motywowana ocena przeszłości stawia bowiem znak równości pomiędzy realnym socjalizmem a zbrodnią i zniewoleniem. Dla Polaków – a pewnie również dla przedstawicieli wielu narodowości, które wraz z upadkiem ZSRR odzyskały wolność – upadek Związku Radzieckiego to wydarzenie radosne. Tak przynajmniej wypada uważać. Jakakolwiek byłaby nasza indywidualna ocena okresu komunizmu, trudno ignorować jednak fakt, że dziesiątki i setki milionów ludzi pod panowaniem tego ustroju prowadziło zwykłe życie, ludzie rodzili się i umierali, pracowali, kochali. Po prostu żyli. Ich życie (również tych zaangażowanych w działalność opozycyjną) było przez i wobec komunizmu organizowane. Gdy więc ZSRR zaczął się rozpadać, gdy odrzucono

realny socjalizm w krajach bloku wschodniego, wszystko co znali, nagle przestało istnieć. Dla wielu z nich – a mogę napisać, wielu z nas, bo sam zdążyłem jeszcze wstąpić do nielegalnego Niezależnego Zrzeszenia Studentów i roznosić podziemne gazetki – ów koniec był zapowiedzią nowego, radosnego początku. Wierzyliśmy, że teraz może być tylko lepiej. Piszę ten tekst na początku sierpnia 2011 roku, gdy tłumy rozgoryczonych ludzi manifestują w Grecji i Hiszpanii (by ograniczyć się tylko do Europy), gdy zamaskowane nastolatki palą i grabią sklepy w Londynie, Manchesterze, Bristolu i innych brytyjskich miastach i nie jestem już tak pełen optymizmu, jak dwadzieścia lat temu.

Gdy chce się napisać o mieście, które wyewoluowało z miasta socjalistycznego w środkowej i wschodniej Europie (przypadek Chin jest jednak zupełnie inny) warto zacząć od obejrzenia kilku post-apokaliptycznych filmów czy seriali. Poczynając od Mad Max część 3 i serii Resident Evil po popularne dziś seriale Walking Dead czy Falling Skies. Mimo wszystkich różnic – wojna nuklearna, wirus, atak kosmitów – jest coś, co łączy te

obrazy. To sposób, w jaki ukazane są sposoby radzenia sobie z sytuacją po katastrofie, po końcu świata. Świat po apokalipsie jest zaludniany przeważnie przez dwie grupy – z jednej strony mamy ludzi współpracujących ze sobą, starających się stworzyć/odtworzyć jakąś społeczność, starających się zachować resztki cywilizacji (czasem odbudować ją na nowo). Z drugiej strony mamy bezrozumną masę zombie czy zwykłych przestępców. Czasem – jak w Resident Evil czy Falling Skies – mamy trójpodział: samoorganizujący się bojownicy – zombie/maruderzy – korporacja/kosmici. I ten trójpodział wydaje się niezwykle trafnie opisywać rzeczywistość miasta postsocjalistycznego. Na razie przyjrzymy się jednak grupie pierwszej i trzeciej. W pierwszej ważne jest współdziałanie, istnieje jakiś cel przekraczający zwykłe przeżycie, w drugiej spoiwem jest siła, a nagie życie (zoe) jest ostatecznym horyzontem. Co ciekawe, wśród samoorganizujących się bojowników najczęściej zatarciu ulegają napięcia rasowe, natomiast wzmocnieniu ulegają te związane z płcią i seksem. Niemal nie zdarzają się bohaterowie homoseksualni, a kobiety występują w trzech typach – dziewcząt wojowniczek (koniecznie młodych i ładnych), kobiet – opiekunek (w świecie post-apokaliptycznym to raczej kobiety, a nie mężczyźni są lekarzami), oraz kobiet – matek. Rodzenie dzieci w sytuacji zagrożenia przetrwania ludzkości wydaje się oczywiste, redukcja kobiety do jej funkcji rozrodczej wydaje się uprawniona. Trudno się dziwić, że post-apokaliptyczne filmy mają raczej męską widownię. Slavoj Žižek najwyraźniej ma rację, twierdząc, że łatwiej wyobrazić sobie koniec świata, niż koniec kapitalizmu. Sytuacja post-apokaliptyczna bowiem, ukazana jest jako regres, jako powrót do tego, co w ciągu stuleci cywilizacyjnego rozwoju udało się ludzkości przezwyciężyć. Nie ma więc świata post-kapitalistycznego (wciąż wierzymy Fukuyamie i jego tezie o końcu historii), może istnieć jedynie świat, który już kiedyś istniał.

Podział na cywilizację i hordę odtwarza klasyczny, idący jeszcze od Arystotelesa podział na miasto/cywilizację i naturę¹. To co jest miejskie, jest polityczne, to co jest poza nim, takim nie jest.

¹ Myśl Arystotelesa podejmowali współcześnie Michel Foucault i Giorgio Agamben, zobacz na przykład: Stuart J. Murray, *Thanatopolitics: Reading in Agamben a Rejoinder to Biopolitical Life, Communication and Critical/Cultural Studies*, Vol. 5, No. 2, June 2008, pp. 203-207

Obywatel więc, to życie+prawa polityczne. A czymże są owe prawa polityczne? To możliwość współdecydowania o losie wspólnoty. Jeśli natura oferuje nam niemal anarchiczną wolność decydowania o naszym własnym, indywidualnym losie, miasto splata nasze życie z życiem innych, ogranicza więc naszą indywidualną wolność, w zamian jednak oferując wolność we wspólnocie.

Jeśli więc przyjmujemy, że dwadzieścia (z okładem) lat temu nastąpił koniec świata jaki znaliśmy, niemal wszystko co uznawaliśmy za stałe przestało istnieć, uprawnionym wydaje się przyjęcie perspektywy post-apokaliptycznej. Koniec świata realnego socjalizmu nastąpił i na zgłiszczach, które po nim pozostały staramy się przetrwać / urządzić nasze życie na nowo. Oczywiście, analogia nie jest zupełna – poza światem, jaki zniknął był świat do którego wzdychaliśmy, wzorzec świata idealnego (dziś trwają w nim zamieszki, ale dwadzieścia lat temu nikt tego nie był w stanie przewidzieć, a wybuchających i wtedy strajków, protestów czy zamieszek nie chcieliśmy po prostu dostrzegać). Ten 'idealny' świat wyznaczył horyzont naszego myślenia – być może dlatego właśnie, dziś jesteśmy tacy bezradni, gdy kryształowy pałac² wydaje się pękać. Mimo wszystkich zastrzeżeń jakie można mieć do takiego porównania, ciekawym wydaje się prześledzenie dychotomii cywilizacja - horda, w kontekście europejskiego miasta post-socjalistycznego. Miasto to bowiem jest równocześnie miastem neo-liberalnym, kształtowanym

2 Nawiązuję tutaj oczywiście do słynnej tezy Petera Slodertijka, online: <http://pi.library.yorku.ca/ojs/index.php/public/article/view/30252/27786>

według zachodnich, pravicowych dogmatów o przewadze tego co prywatne nad tym co publiczne, na uwielbieniu dla kapitalistycznych Übermenschów³ budujących swoje fortuny w heroicznej walce z (koniecznie skorumpowaną) administracją. Ponieważ neoliberalizm obiecuje jednostkowe szczęście za wyrzeczenie się marzeń o wspólnocie, analogia z (głównie amerykańskimi, co nie powinno dziwić) filmami post-apokaliptycznymi nabiera, moim zdaniem, smaku. Figura samotnego herosa, pokonującego wszelkie przeciwności jest zarówno w świecie post-apokaliptycznym jak i w mieście neoliberalnym dominującym archetypem. Człowiek jednakże jest istotą społeczną, uparcie organizuje się więc wbrew neoliberalnej utopii w grupy i struktury. Ponieważ jednak został cofnięty niemal do stanu natury – państwo jest nieprzyjemną koniecznością, miasto zarządzane jest przez zbiór niekompetentnych urzędników – wraca do prymitywnych form organizacji. Gdzie

3 Nawiązuję to do poglądów Ayn Rand, przede wszystkim do jej książki Atlas Shrugged, 1957. New York

bardziej wyrafinowane struktury społeczne są odrzucane, pozostaje rodzina, klan-mafia, plemię-naród. W tak ukształtowanym ideowym krajobrazie znajduje się współczesne miasto.

Miasto jest rodzajem struktury społecznej, ale jakże odmienną od prostych wspólnot takich jak rodzina czy klan. Nie posiada również tej uwodzicielskiej siły jaką ma naród. Za miastem nie stoi więc ani 'naturalna' więź pomiędzy ludźmi, którzy wchodzą ze sobą w bezpośrednie relacje, nie stoi jednak również wizja wspólnoty, opartej na dzieleniu wspólnego języka, kultury czy choćby 'krwi i ziemi'. Miasto współczesne – a więc nie Polis, z kilku tysiącami obywateli, lecz metropolia z setkami tysięcy czy milionami mieszkańców – jest siecią relacji, interesów i instytucji, czymś niezwykle skomplikowanym, czego nie da się odtworzyć szybko i łatwo. Jeśli więc struktura zarządzania tak skomplikowanym organizmem zostaje zniszczona (przynajmniej w części), co pozostaje

i w jaki sposób ulega odbudowaniu? Bez odpowiedzi na to pytanie nie zrozumiemy co stało się w miastach środkowej i wschodniej Europy w ciągu ostatnich dwudziestu lat.

Miasto socjalistyczne było miastem przemysłowym. Oznacza to, że jego struktura przestrzenna oraz powód istnienia związany był z wielkotowarową produkcją. W miastach i ich najbliższej okolicy były huty, kopalnie, fabryki, tereny składowe. Zajmowały one wielkie obszary, musiały też być powiązane sprawną komunikacją – przede wszystkim kolejową. Przemysłowy rdzeń miasta socjalistycznego obudowany był terenami mieszkalnymi, ze sprawnie działającym (przynajmniej w teorii) transportem publicznym. Tysiące robotników pokonywały wciąż tą samą trasę: z domu do pracy i z powrotem. Rytm zmian wyznaczał rytm życia miasta. Puls był mocny, wyraźny i jednostajny. Wszystkie dodatkowe funkcje, związane z zaspokojeniem podstawowych potrzeb – jedzeniem czy odpoczynkiem, były wplecione (lepiej lub gorzej) w tę strukturę: fabryka-dom.

Zarządzanie takim mechanizmem nie było specjalnie skomplikowane, brak instytucji demokratycznych powodował, że nic i nikt nie zakłócał opartych na racjonalnych (można ten racjonalizm kwestionować, ale tak właśnie – racjonalnie – decyzje były uzasadniane) przesłankach decyzji, które podejmowała władza. Miasto socjalistyczne było jednak także miastem niedoboru – było tak zafiksowane na produkcji przemysłowej, że wszystko inne – przede wszystkim codzienna konsumpcja – traciło znaczenie.

Jednym z najciekawszych wniosków wypływających z klasycznej książki Jadwigi Staniszkis 'Ontologia Socjalizmu'⁴ jest przekonanie, że o upadku systemu komunistycznego przesądziła niesprawność owej uniwersalnej struktury, którą usiłował być aparat ideologiczno-urzędniczy. Ponieważ jednak nie był on rzeczywiście uniwersalny (nie posiadał języka, którym każdy element systemu mógł porozumieć się z innym i w jakim poszczególne działania mogły być opisane i porównane) napięcia i sprzeczności doprowadziły system do rozpadu. Kapitalizm posiada uniwersalny język – pieniądz, oraz uniwersalną logikę zysku. Istnieją oczywiście sprzeczności wewnątrz systemu, ale dopóki nie zostanie zakwestionowana meta-struktura, owe sprzeczności nie są dla systemu groźne. W mieście socjalistycznym istniała przerwa pomiędzy 'martwą

⁴ Jadwiga Staniszkis. 2006, Ontologia Socjalizmu. Kraków – Nowy Sącz, Wydawnictwo Dante

strukturą' mechanizmu miasta przemysłowego, a żywymi ludźmi z ich potrzebami, wykraczającymi poza 'racjonalizm' miasta-maszyny. Ta przerwa / pustka konstituowały potrzebę ciągłej kreacji lokalnych sub-języków, którymi poszczególni mieszkańcy mogli się ze sobą porozumiewać. Owe sub-języki przybierały postać wymiany barterowej (na przykład wymiana marynowanych grzybów na dzemy z przydomowej jabłonki), wymiany usług czy też po prostu wymiany przysług⁵. To jeszcze nie była konieczność korupcja, choć budowany wtedy kapitał społeczny miał również swoje ciemne strony. Po upadku komunizmu, większość powstałych wtedy sieci społecznych zniknęła, szczególnie jeśli były to sieci umocowane terytorialnie. Miasto socjalistyczne nie sprzyjało mobilności mieszkańców, gdy więc pieniądz zaczął mieć znaczenie, bogatsi zaczęli przenosić się na przedmieścia, do wymarzonych domków z ogródkami. Lokalne wspólnoty przetrwały, jeśli były społecznie homogeniczne.

⁵ Zobacz na przykład: Alison Stenning, Wypieranie stali: Myśląc o Nowej Hucie poza hutą, [w:] Martin Kaltwasser, Ewa Majewska, Kuba Szreder, Futurym Miast Przemysłowych. 100 lat Wolfsburga i Nowej Huty, Kraków: Ha! Art, 2007

Upadek miasta socjalistycznego był równocześnie końcem miasta przemysłowego, miasta-maszyny. Wielka narracja, która porządkowała ludzkie życie, zniknęła, zastąpiona niezliczoną ilością indywidualnych mikro narracji wyrostych z indywidualnych ambicji.

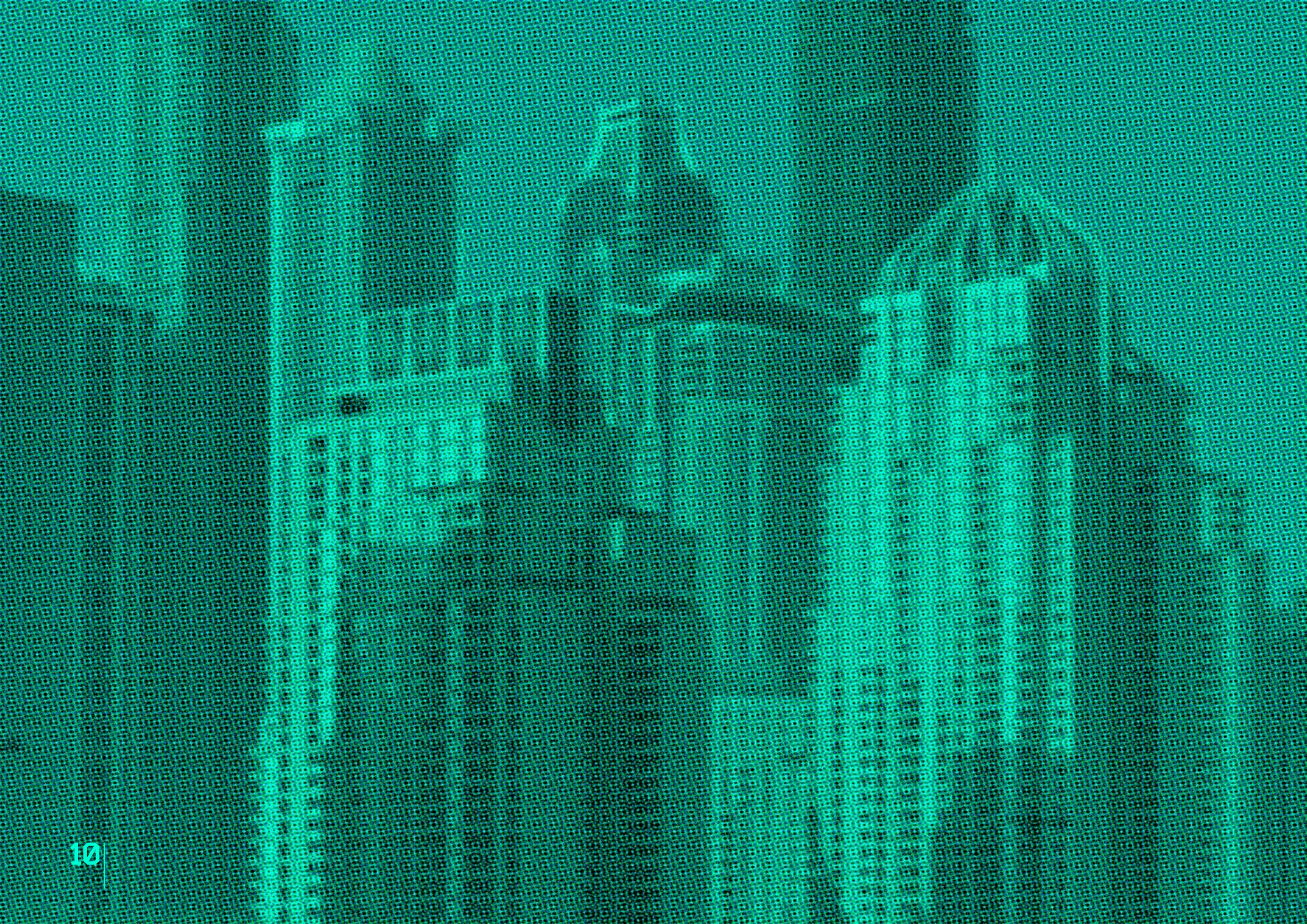
Jednak ta heroiczna faza drobnego kapitalizmu szybko się skończyła, gdy wielkie sieci handlowe i globalne korporacje wkroczyły na zgliszcza miast post-socjalistycznych. Pojawiły się więc nagle pseudo-meta narracje. Przekraczające skalę indywidualnych kapitalistów, lecz niemające wiele wspólnego z jedną meta narracją miasta socjalistycznego. Miasto post-socjalistyczne jest więc miejscem, gdzie żerują wielkie, międzynarodowe korporacje a małe

rybki usiłują zabezpieczyć własne interesy - to coś skombinują, to coś załatwią. Instytucje służą rekinom, zabezpieczając ich interesy, szkoła ma kształcić pracowników, kultura ma przynosić zyski. Wspólnota i wszelkie wartości inne niż zysk zniknęły. Tamten świat już nie istnieje i nie ma do niego powrotu.

Jeśli w post-apokaliptycznym krajobrazie liczy się przede wszystkim indywidualne przetrwanie, w miastach post-socjalistycznych liczy się przede wszystkim indywidualna kariera, indywidualny sukces. To co wspólne już się nie liczy, struktury społeczne przekraczające 'naturalne' związki międzyludzkie są w zaniku.

A jednak, coś się - przynajmniej gdzieś - zaczyna zmieniać. Pojawiają się grupki miejskich aktywistów, próbujących odbudować idee wspólnoty miejskiej. To różni ludzie, o różnych politycznych przekonaniach, stawiający sobie różne cele. Tu możemy wrócić do trójpodziału aktorów w krajobrazie post-apokaliptycznym: samo-organizujące się grupy, zombiaki/maruderzy/gangsterzy oraz kosmici/korporacje i zobaczyć jak bardzo przypomina ono miasto post-socjalistyczne. Mamy więc zombiaków/maruderów/gangsterów jako egoistycznych kombinatorów, kosmitów/korporacje jako... korporacje. Dzielnych bojowników, próbujących odtworzyć społeczną organizację, cywilizację

opartą na współpracy mamy i w filmach i w miastach. To właśnie są owi miejscy aktywiści. Można spekulować kim oni są naprawdę, można analizować ich pochodzenie społeczne, przynależność do tej czy owej klasy społecznej, wreszcie procent i rolę kobiet w tych grupach. To kim oni są nie ma jednak znaczenia. To co chcą osiągnąć jest znacznie ważniejsze - podobnie jak bojownicy z *Falling Skies* czy Tina Turner z *Mad Maxa*, usiłują przywrócić / stworzyć podmiotowość miasta. Dziś bowiem miasto jest zasobem - ludzi, budynków, ziemi - na którym żerują wielkie rekiny; nasi dzielni bojownicy próbują uczynić miasto nie zasobem, a podmiotem, które samo o sobie będzie decydować. Tu jednak pojawia się problem, którego ani twórcy *Falling Skies* (to oczywiście złośliwość, trudno oceniać serial po pierwszym sezonie, jest to jednak tak słaby i bzdurny serial, że raczej nie doczekamy kontynuacji), ani *Resident Evil* ani nawet *Mad Max* nie potrafili przekonująco rozwiązać - jak z samo-organizującej się grupy pasjonatów zbudować dojrzałą społeczną strukturę? Jak grupa sadzących kwiatki studentów ma odbudować podmiotowość miasta? Mimo więc tego, że dość łatwo potrafimy wyobrazić sobie koniec świata, zupełnie nie potrafimy wyobrazić sobie początku nowego. Czy filmy post-apokaliptyczne mogą dać nam jakieś wskazówki? Niestety nie... *Battlestar Galactica* kończy się dokończenie dzieła ziszczenia przez samych ludzi, po to by rozpocząć wszystko od nowa... co niestety po tysiącach lat doprowadza nas dokładnie



w to samo miejsce w którym już byliśmy. Inne, w rodzaju Dnia Niepodległości, po prostu cudownie wracają do tego co było, lub też pozostają w stanie post-apokaliptycznym. Podobnie – choć bardziej wyrafinowane – w Terminatorze, cały wysiłek zmierza do tego, by katastrofa się po prostu nie wydarzyła.

A gdyby jednak spróbować znaleźć jakieś rozwiązanie? Pesymistyczne scenariusze zakładać mogą albo (jak w Battlestar Galactica) powrót do tego co doprowadziło do katastrofy, po tysiącach lat mozolnego odtwarzania tego co już raz (lub wiele razy) zrobiliśmy. To byłaby jakaś wersja katakumbowych komunistów, zacierających ręce widząc zamieszki w Londynie, naiwnie wierząc, że powtarza się rok 1871⁶. Inna wersja zakładałaby trwałe zakotwiczenie się w naszym świecie kosmitów/korporacji, które z własnych egoistycznych przyczyn pozwolą nam (przynajmniej niektórym z nas) przeżyć. Będą nas wysyskiwać, ale będziemy trwać. Niektórzy nawet mogą zasłużyć na dołączenie do kasty zwycięzców. To wersja rodzimych, wschodnioeuropejskich neoliberalów. Wielu z nich już zresztą status zaufanych kolaborantów zyskała. A scenariusz optymistyczny? W którym nasi dzielni bojownicy wygrywają, robią porządek z kombinatorami/zombiakami, przepędzają/niszczą kosmitów/korporację? Wydaje się, że jedynym sensownym rozwiązaniem

byłoby przejęcie wiedzy, technologii i struktur bardziej cywilizacyjnie zaawansowanego wroga i wykorzystując je, zbudowanie nowego świata. Logistycznie również takie rozwiązanie wydaje się łatwiejsze, niż frontalny atak na przeważające siły wroga. Jedyną trudnością może być nieutrącenie niewinności i pozostanie hackerami (Walenrodami) a nie kolaborantami. To trudne, ale przecież w filmie pewien ładunek naiwnego optymizmu jest dopuszczalny, a nawet pożądany. ■

⁶ David Harvey, Feral Capitalism Hits the Streets, Counter Punch, August 12-14, 2011, online: <http://www.counterpunch.org/harvey08122011.html>

Miasto to właściwa lokalizacja demokracji

Z prof. Piotrem Piotrowskim rozmawia Paweł Brożyński

Przygotowując Art Training, mieliśmy świadomość, że najważniejszym kontekstem politycznym naszych działań jest projekt Partnerstwa Wschodniego, który przyjął ostatnio postać doktryny. Jak pan go ocenia i czy nie obawia się pan zapędów neokolonialnych ze strony Polski?

Nie wiem, jakie są dokładne założenia Partnerstwa Wschodniego, jednak sformułowanie przez kraje Unii Europejskiej doktryny politycznej wobec państw, których w Unii nie ma, może oznaczać strategię kolonizatorską, zwłaszcza że Polska ma pewne tradycje kolonizatorskie na tym terenie... Natomiast „partnerstwo” zakłada, że są partnerzy czy partnerki – Ukraina jest rodzaju żeńskiego, Polska z resztą też – a nie tylko kolonizujący. Jest i odwrotny ruch, który powoduje, że następuje wymiana. Myślę, że obok doktryny politycznej, czy pod spodem doktryny politycznej i celów politycznych, co do których nie wiem, czy są kolonizatorskie – nie chcę tego komentować – może istnieć obustronna niebywale fascynująca wymiana. To jest dla mnie bardzo istotne. Z dużym naciskiem podkreśliłbym to, że to my możemy uczyć się od Ukraińców, Białorusinów, Azerów, a nie tylko oni od nas. Jak pan doskonale wie, Polska ma skrzywienie zachodnie. Komunizm jeszcze dodatkowo podkreślił nasz okcydentalizm. „Na zachód, co nas tam wschód obchodził”. Wschód za czasów komunizmu był poczytywany jako coś nieważnego, mniej znaczącego, wszyscy patrzyli na Amerykę, na Paryż, Londyn. Dobrze, że teraz – choćby częściowo – odwracamy głowę.

Przejawem faktycznego partnerstwa, otwarcia, może być fakt, że Polska wydaje Ukraińcom więcej wiz niż wszystkie pozostałe kraje Unii razem wzięte.

Jeżeli Polska dała najwięcej wiz Ukraińcom, to jest to dobry sygnał. Ukraińcy uczą się, handlują, pracują z nami – to jest bardzo duża wartość. Ja bym powiedział, że w takim razie

jest to dobry program. Uważam, że jeżeli daje pieniądze i stwarza ramy polityczne dla obustronnej wymiany myśli, wymiany kulturalnej, wymiany intelektualnej, to jest to dobry program, ponieważ pokazuje drugi kierunek, kierunek na wschód. I to niekoniecznie musi być kierunek kolonizacji, my niekoniecznie mamy tam jechać i kolonizować, „nieść kulturę”, możemy się wiele nauczyć. To jest bardzo duża wartość takiego programu.

Planuje pan projekty skierowane na Wschód, oczywiście poza działalnością naukową, w której kierunek wschodni jest od dawna czytelny?

Przywiązuje dużą wagę do kontaktów wschodnioeuropejskich, pozaunijnych, ponieważ tworzą się Europy różnych prędkości. W samej Unii są co najmniej dwie prędkości, a w Europie jeszcze więcej. Kiedy byłem dyrektorem Muzeum Narodowego w Warszawie, dowiedziałem się o możliwości aplikowania o pieniądze na eksport produktów kulturalnych do kilku europejskich stolic. To było związane z polską prezydenturą. Oprócz stolic Unii Europejskiej były także kraje i miasta z poza wspólnoty, między innymi Kijów. Chcieliśmy namówić kuratorów z tego miasta, żeby przyjęli naszą wystawę *Ars Homo Erotica*. To się nie udało, bo odszedłem, ale myśleliśmy o tym... Gdybym nadal był dyrektorem Muzeum, to na pewno rozwijałbym kontakty wschodnie. Partnerstwo wschodnie daje szansę pokazania światu, że interesujemy się nie tylko Zachodem, ale też naszymi sąsiadami poza Unią. Możemy wiele się od nich nauczyć. Ja jestem za tym.

Polis

Przedmiotem naszego projektu są warunki funkcjonowania miasta, które jest specyficzną wersją agory. Nawiązując do pana książki *Agorafilia*¹, chciałem zapytać jak rozumie pan agorę, jaką jest miasto?

Miasto zawsze było agorą. Agora poza miastem nie istniała.

¹ Zob. Piotr Piotrowski, *Agorafilia*. Sztuka i demokracja w postkomunistycznej Europie, Poznań 2010.

Trzeba jednak pamiętać o tym, że demokracja ateńska, a więc i agora od samego początku miały pewne wykluczenia, na przykład niewolnicy nie brali udziału w debatach. W średniowieczu miasta próbowały tworzyć inne relacje niż feudalne, ale współczesne miasto jest skomplikowanym instrumentem, znacznie bardziej skomplikowanym niż grecka polis. Obecnie trzeba mówić o pluralizmie agor. Nie ma już jednej agory. Środowisk, obszarów, miejsc, w których prowadzona jest debata, w mieście jest wiele. To są narracje, które na siebie nachodzą, czasami się mijają, czasami nie mają nic ze sobą do czynienia. Do tego dochodzi problem wirtualizacji tych kontaktów. To jest bardzo skomplikowany mechanizm, ale generalnie rzecz biorąc, miasto jest jedynym miejscem, gdzie demokracja, a dokładnie demokracja agonistyczna, może się tworzyć. Społeczność miasta jest wieloraka, mamy grupy o różnych statusach ekonomicznych, etnicznych, kulturowych, o różnych światopoglądach. Wieś jest dużo bardziej zhomogenizowana. Miasto jest z natury rzeczy zheterogenizowane i, co więcej, coraz bardziej się heterogenizuje. Miasta stają się coraz bardziej złożonymi organizmami. Myślę, że demokracja może rozwijać się tylko poprzez miejską agorę. Miasto to właściwa lokalizacja demokracji. Przy czym mamy współcześnie do czynienia z metropolizacją kultury, co tym bardziej podkreśla rolę miasta jako agory. Duże miasta stają się coraz większe, stają się coraz bardziej heterogeniczne. Małe miasta spadają w tej hierarchii.

Z drugiej strony często dochodzi do sytuacji, kiedy miasto są już takie duże, że zaczyna się rozpadać, atomizować. Często nowojorczyki pytani, skąd pochodzą, podają nazwę dzielnicy, a nie miasta.

Oczywiście, tworzą się pewne enklawy, niemniej jednak jest to wciąż Nowy Jork. Brooklyn ma oddzielny adres, Manhattan ma oddzielny adres, Queens ma oddzielny adres, Staten Island ma oddzielny adres, ale obszar metropolitalny obejmuje nie tylko Nowy Jork, ale też część New Jersey. Miasta z jednej strony się atomizują – może nie atomizują, tworzą się identyfikowane enklawy, podobnie jest w Warszawie, co innego Żoliborz, a co innego Bielany – ale z drugiej strony powstają wielkie obszary metropolitalne. I one są lokomotywą debaty publicznej na świecie i to widać w gruncie rzeczy we wszystkim: w handlu, w kulturze, w transporcie itd. Kultura jest coraz bardziej miejska. Miasto jest naturalnym miejscem, gdzie debata o demokracji jest prowadzona.

W Muzeum krytycznym² diagnozuje pan współczesne miasto jako amalgamat *kosmos* i *polis*, elementu globalnego i lokalnego. Czy uważa pan, że utrzymanie pomiędzy nimi równowagi jest jednym z gwarantów demokracji?

To jest dosyć złożone zagadnienie. Nie mam klarownej odpowiedzi na to pytanie, ponieważ nie jestem badaczem miasta. Problem polega na tym, że miasta mają swoją lokalność. W dalszym ciągu mówimy o polityce, która jest zamknięta w narodowe ramy prawne. Prawo międzynarodowe nie jest, niestety, gwarantem demokracji. Prawo funkcjonuje przede wszystkim w konkretnych krajach, ma swoją dynamikę. Ale miasto to niekoniecznie kraj. Wymienił pan Nowy Jork, który nie jest amerykański, to jest po prostu Nowy Jork. Trudno powiedzieć na przykład, że Mexico City jest meksykańskie, to jest Mexico City. Metropolie mają

² Zob. Piotr Piotrowski, *Muzeum krytyczne*, Poznań 2011.

pewną autonomię kulturową, ale jednocześnie przez tę swoją autonomię zyskują lokalność. Globalna siatka polega na zbiorze lokalności czy też na relacjach pomiędzy nimi. Kultura Bangkoku albo Bombaju jest inna niż kultura Nowego Jorku i Londynu, ale z drugiej strony wchodzi z tymi drugimi w relacje. Te miejsca mają swoją specyfikę, rozumianą oczywiście nie esencjalnie, ale wypracowaną przez różnego rodzaju relacje społeczne. To właśnie metropolie są aktorami wymiany globalnej, więc ta wymiana jest jakby „polilokalna”, polega na relacjach pomiędzy tymi poszczególnymi metropoliami, które się z jednej strony do siebie upodobniają, ale z drugiej strony niekoniecznie. To jest podwójny ruch. Żeby podać konkretny przykład, przejdźmy do muzeów, bliski mi przykład, przynajmniej do pewnego momentu. Muzea z jednej strony mają ambicje uczestnictwa w globalnej kulturze, w międzynarodowej, wielkiej wymianie. Walter Grasskamp powiedział w São Paulo podczas kongresu CIMAM³, że muzeum jest instytucją, która odniosła ze wszystkich innych największy globalny sukces. I to prawda. Ale z drugiej zaś strony – o czym przypomina Hans Belting – muzea są lokalne, są w konkretnym miejscu,

³ International Committee for Museums and Collection of Modern.

stoi za nimi konkretna historia, konkretni widzowie, którzy są znacznie mocniej osadzeni w tym konkretnym muzeum niż klasa turystyki kulturalnej. Oczywiście na to nakłada się ruch nomadów, obserwatorów kultury, którzy wędrują po całym świecie, oglądając sztukę, ale są też przecież lokalni artyści, niekoniecznie stamtąd pochodzący, ale tam akurat mieszkający.

Lokalność w dzisiejszym świecie staje się coraz atrakcyjniejszym produktem.

Ma pan rację, że lokalność staje się marką. O tym się wiele pisze, że globalność nie istniałaby bez tożsamości lokalnych, ale ja bym tego nie demonizował. Myślę, że najciekawsza jest podwójna twarz miasta: globalna i lokalna. Lokalność wchodzi w interakcję z globalnością, a globalność z lokalnością. Ta podwójna twarz, „schizofrenia”, znów odwołując się do greki, to najciekawszy element współczesnej kultury. Pytanie jest głębsze: Czy kultura wielkich kosmopolitycznych metropolii, wchodzących w ponadnarodowe interakcje, jest w stanie wytworzyć globalną polis? To jest ciekawe pytanie. Na to pytanie nie ma wciąż odpowiedzi. Są tacy, którzy uważają, że tak, że jest nawet taka konieczność, która wytworzy globalną politeę, ponieważ kapitał wymaga jakiegoś okiełznania. Prawo państw narodowych nie wystarcza, żeby go kontrolować. Kontrolowanie kapitału oznacza również kontrolowanie praw człowieka, przede wszystkim praw pracowniczych. Ale pomimo wszystkich wysiłków alterglobalistów nie wiem, czy to się szybko uda osiągnąć.

Wracając do pytania o równowagę pomiędzy kosmos i polis... Zaryzykowałbym tezę, że jednym z gwarantów demokracji jest właśnie utrzymywanie równowagi pomiędzy tymi elementami.

Oczywiście tych czynników nie da się jednolicie wymierzyć, ale to nie o to chodzi. Kosmos i polis to konstytucja miasta, tak ono jest zbudowane. Ma czynnik lokalny i czynnik glo-

balny. Tak jak człowiek składa się z krwi i kości. Nie może być samej krwi i nie może być samych kości. Każda metropolia ma te dwa czynniki w sobie.

Wydaje mi się, że miasto takie jak Berlin pozostaje we względnej równowadze pomiędzy lokalnym i globalnym. Natomiast na przykład stolice nadbałtyckie, przynajmniej w pewnym momencie, przeżywały zdecydowany przerost elementu kosmopolitycznego, ze szkodą dla nich samych. Inna sprawa, że nie są to metropolie.

No więc właśnie to nie są metropolie. Ryga, Tallin i Wilno w sumie nie są nawet wielkości Berlina. Berlin to metropolia. Nie jest jednocześnie niemiecki, ma swoją autonomię, swoją tożsamość. Niech pan zwróci uwagę, ile jest nazw francuskich w topografii Berlina. To są pozostałości po tym, jak Berlin przyjął hugenotów. To jest miasto, które zawsze było odrębne, zresztą było przeważnie lewicowe (Hitler nie wygrał wyborów w Berlinie) i trudno je porównywać do innych, małych miast. Ja rozumiem pana intencje, czytałem nawet tekst o metropolitalności Wilna, ale należy jednak zachować proporcje.

Pewnie właśnie ze względu na rozmiar tych miast równowaga nie jest zachowana. W Agorafilii przywołuje pan Rosalyn Deutsche, która uważa, że ciągłe dyskutowanie zasad, na jakich funkcjonuje przestrzeń publiczna, jest warunkiem demokracji. W jaki sposób podsycać tę debatę, żeby nie stała się spektaklem?

Wydaje mi się, że to, w jaki sposób funkcjonuje debata, zależy od nas, a dokładnie od dwóch czynników: czy potrafimy przekształcić ją w debatę na konkretny temat oraz na ile mamy możliwość

przełożenia naszej dyskusji na decyzje polityczne. W tym pierwszym przypadku w gruncie rzeczy wszystko zależy od siły intelektualnej danego miasta. Jeżeli miasto ma pewną siłę intelektualną, bo mieszkają w nim ludzie, którzy czują potrzebę prowadzenia dyskusji, to dyskusja się rozwija i zmiany są proponowane. Natomiast jeżeli chodzi o ten drugi element, czyli przełożenie debaty na decyzje polityczne, to w gruncie rzeczy sytuacja jest niezwykle skomplikowana. Zależy to już od większej liczby czynników, między innymi od systemu politycznego, mechanizmów, od samej konstytucji tego, co publiczne i polityczne. W Polsce mamy z tym problem, nie jestem nazbyt wielkim optymistą, co do zdefiniowania możliwości samorządzenia i możliwości przekładania tych dyskusji na konkretne decyzje. W Polsce nie jest to takie łatwe, nie ma mechanizmów prostego, czy też klarownego, przekładania osiągnięć debaty na decyzje polityczne. Sama konstrukcja sceny politycznej jest dosyć idiotyczna, mamy dwie wielkie partie prawicowe, jedną partię oportunistyczną i trzecią partię klasową. Jak w tej konstrukcji ma się pojawić głos, który wzmacnia demokrację? De facto konkurencja między tymi partiami jest fikcją, debata, którą nam serwują media, jest mydleniem oczu, a partie właściwie niewiele się od siebie różnią. W fundamentalnych kwestiach ideologicznych zajmują dokładnie to samo stanowisko.

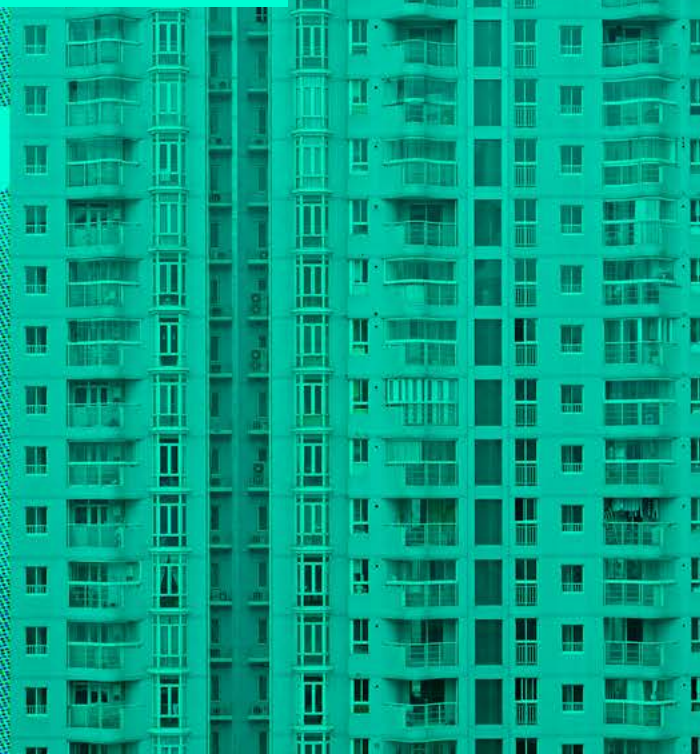
Również jeżeli chodzi o środowisko artystyczne, jesteśmy na etapie bicia piany.

Tak, wie pan, uczestniczyłem w powoływaniu Forum Sztuki Współczesnej. Od samego początku, na fali krakowskiego kongresu, byliśmy świadomi pytania, jak przełożyć postulaty na życie publiczne. Nie wiem, po prostu tego nie wiem... Jedyne, co mogę powiedzieć na ten temat to, że trzeba przekonywać kolejne osoby do tych racji i budować takie reprezentacje opinii publicznej, które będą miały za sobą jakieś poparcie. Nasz

problem polega generalnie na tym, że ludzie się niespecjalnie kulturą interesują. Trudno przekonać społeczeństwo, że trzeba budować muzeum, że trzeba wspierać artystów. To jest pewien problem cywilizacyjny w Polsce, że nie ceni się kultury. Widzę to, o czym pan mówi, debata trwa, jest niekiedy bardzo ciekawa, padają bardzo ciekawe propozycje, wizje społeczeństwa, tymczasem jakby nie ma to przełożenia na decyzje polityczne.

Odnoszę wrażenie, że w „teorii demokracji” niczym Polska nie ustępuje dojrzałym demokracjom, w praktyce jest o wiele gorzej.

Oczywiście, teoria nie zna granic. W tej chwili wymiana intelektualna jest nieograniczona, w zasadzie nikt tego nie jest w stanie ograniczyć, dzięki internetowi, podróżom, wymianie książek. Debaty toczone w Warszawie są takie jak wszędzie indziej. Wcześniej wymieniał pan Berlin - tam są mechanizmy, dzięki którym lokalne społeczności potrafią wpłynąć na decyzje. Ale to jest inna kultura polityczna, inna konstytucja miasta i kraju.



Gra

Demokracja, podobnie jak sztuka, zamiast zmierzać w kierunku spektaklu, zmierzać powinna w stronę gry, w której się uczestniczy. Zastanawiam się, w jaki sposób gra w sztuce przekształciła się z estetycznego kalamburu w „grę społeczną”. Czy pokusi się pan o historyczno-artystyczną diagnozę?

Gra jest tradycją starszą niż modernizm. Niektórzy moderniści przejęli ten element tradycji dla swojej koncepcji dzieła. Wyszli z projektem emancypacyjnym. Dla dadaistów, zwłaszcza w wydaniu berlińskim, element gry był bardzo istotny. Chociażby fotomontaż, jest to pewna gra obrazem. Dadaizm był projektem *par excellence* emancypacyjnym i ściśle powiązany z ruchami społecznymi, które rozwijały się po pierwszej wojnie światowej. Również w projekcie surrealistycznym zawarty jest wielki projekt emancypacyjny. I myślę, że tu jest ten pies pogrzebany. Gra została przez modernizm zastana, została przez niego przejęta, ale modernizm dużą wagę przywiązywał właśnie do elementu emancypacyjnego. Jeżeli dzieło ma być elementem emancypacyjnym, a jednym z jego elementów jest gra i świat ma być na obraz dzieła, no to siłą tych faktów gra zostaje wmontowana w obszar społeczny.

„Społeczna gra w sztukę”, a więc jedna z możliwości „grania w demokrację”, potrzebuje mocnych kanałów dystrybucji. Bez nich głos sztuki traci na znaczeniu. Dlatego zasadniczą część Art Trainingu to działanie plakatem, medium obciążonym tradycją, ale i niosącym w sobie wiele możliwości.

Myślę, że każdy głos ma znaczenie, skala niekoniecznie jest miernikiem znaczenia. Powiedziałbym nawet, że marginalne głosy mają większe znaczenie niż główny nurt, ponieważ on jest bardzo podatny na rozmaite manipulacje, a marginesy są znaczenie bardziej swobodne. Główny nurt to polityka, pieniądze i różni, *nomen omen*, gracze. Na marginesach jest znacznie więcej swobody. Geneza plakatu jest oczywista: to jest coś, co ma namówić kogoś do zrobie-

nia czegoś. Natomiast to, że wy z plakatem jedziecie do Kijowa, właśnie z plakatem, nasuwa mi taką myśl, że polski plakat miał szczególne doświadczenia. Polski plakat, mówię teraz o okresie komunistycznym, de facto nikogo do niczego nie namawiał. Produkcja plakatów, które powstawały na Zachodzie w tym samym czasie co polska szkoła plakatu, wyglądała mniej więcej tak: był zleceniodawca, który mówił: zrób mi plakat, bo chcę sprzedać pończochy albo piwo, masz mi zrobić to tak i tak. Artysta kombinował, żeby jednocześnie ten element namowy był zawarty, ale również żeby plakat był atrakcyjny w sensie artystycznym. Natomiast u nas nawet plakaty teatralne, filmowe, różne od plakatów politycznych, funkcjonowały jako dzieła sztuki. Plakaty nie musiały namawiać, bo i tak wszyscy szli do teatru czy kina, ponieważ był deficyt takich wydarzeń. Mamy przez to pewną tradycję autonomizacji plakatu. Ciekawe jest to, że jedziecie do Kijowa właśnie z plakatem, czyli z takim medium, które dla nas nie jest jednoznacznym medium, ma element gry. Przecież polska szkoła plakatu to była gra: „idźcie na sztukę Mrożka!”, a i tak wszyscy szli na Mrożka! W dodatku puszczano oko do tego, kto plakat cenzurował, i pokazywano tam coś innego, niekoniecznie Mrożka. Jeżeli jedziecie do Kijowa z tak rozumianą tradycją plakatu, to w moim przekonaniu dzieje się coś niebywale ciekawego. Bo to nie jest plakat „głosujcie za demokracją!” [śmiej], wykorzystujcie takie medium - macie je niejako we krwi - które jest znacznie bardziej subtelnym medium. Tę subtelność można wykorzystać nie tylko do takiej czystko propagandowej akcji rozszerzania demokracji, ale przede wszystkim do tego, co jest w sztuce najważniejsze, czyli do wzbudzania refleksji. Jeżeli w mieście pojawia się plakat, który nie namawia do tego, żeby kupić pan piwo albo żeby kupić pan pończochy, tylko pojawia się plakat, który jest trochę z innego porządku, a Polski plakat był nie z tego porządku, to on ma szansę zatrzymać wzrok, właśnie dlatego, że nie jest z tego normalnego porządku, i być może, i na to bym liczył jako mieszkaniec Kijowa, zmusić

do zastanowienia. Uważam, że to, co jest w sztuce najciekawsze i najbardziej wartościowe, także w sztuce plakatowej, to jest to, że zmusza do tego, żeby się pan nad czymś zastanowił. I to jest najważniejsze, obojętne, czy zastanowi się nad tym sto osób czy tysiąc, dwie osoby... Idę, widzę plakat i on mi daje coś do myślenia. Tradycja polskiego plakatu daje szansę na takie działanie. Na podobnej zasadzie działa grupa R.E.P.

...z którą współpracujemy.

To jest świetna grupa, bardzo ciekawi ludzie. W ramach swoich działań zorganizowali demonstrację: z jednej strony komuniści, z drugiej faszyci, a oni z Warholem! To jest właśnie taki element inności, czegoś z innego porządku. Ludzie obserwujący demonstrację R.E.P. pytali się: Kto to jest ten Warhol? Czy on chce być prezydentem? Poprzez medium plakatu macie szansę na podobne działanie.

Na to liczymy. Dziękuję za rozmowę.



Instrukcja i przypadek

Paweł Brożyński

- **Przyjmijmy, że początkiem gry jest moment zapoznania się z instrukcją. Następnie stajemy przed najważniejszą decyzją: czy zaangażować się w grę? Jeżeli się wycofujemy, to dlatego że najprawdopodobniej nie odpowiada nam instrukcja, jeżeli postanawiamy grać dalej, stajemy przed następnym dylematem: czy akceptować wszystkie reguły, czy tylko wybrane?**

Rezygnacja – nawet tuż po zapoznaniu się z instrukcją – jest również elementem gry, choć niekoniecznie tej, którą zaproponował nam przed chwilą jej autor. W takim wypadku często tworzymy nową grę, zatytułowaną na przykład „nie graj w grę x”, „nie akceptuj instrukcji gry x” czy „zagraj o inne warunki gry”. Możliwość ostatnia to już odbicie piłeczki – teraz my prezentujemy komuś instrukcję naszej gry, czekając na jego reakcję. Chwila, chwila, a może on gra z nami teraz w gry „graj na zwłokę” albo „pogrywaj sobie”?

Zacznijmy od początku. Angażujemy się w grę. Na razie bardziej z ciekawości niż ze zrozumienia dla jej reguł i możliwości. Jednak stopniowo znajomość zasad staje się coraz bardziej potrzebna, by grać. Próbujemy je coraz lepiej zrozumieć i zapamiętać, staramy się stosować je w taki sposób, żeby grać jak najskuteczniej. Dobrze się bawimy, ale czy wszystko jest w porządku? Może niektóre z reguł

odbierają część przyjemności? Powoli kielkuje pomysł: chcemy zrezygnować z kilku najbardziej uciążliwych punktów instrukcji. I znów dylemat! Poinformować o tym współgraczy? Mogą wykluczyć nas z gry... A może zrezygnować indywidualnie, po cichu, na własną rękę – zacząć oszukiwać.

Możliwości na szczęście nie wyczerpują się na alternatywnie pomiędzy wykluczeniem i oszustwem. Możemy rozpocząć negocjacje na temat zmiany instrukcji. Tym właśnie jest debata publiczna w demokratycznym kraju, „gra w demokrację”. Współgracze – społeczeństwo, mogą uznać zasadność zaproponowanej zmiany reguł, mogą również uznać, że zmiana reguł jest dla nich niekorzystna i się na nią nie zgodzić. Istnieje także scenariusz, w którym gracze godzą się na zmianę reguł tylko dla niektórych graczy – ludzie najubożsi zostają zwolnieni z podatków. Każdy z przypadków niesie ze sobą szanse i zagrożenia, jednak dopóki „gra w demokrację” się toczy, błędy da się naprawić, a szanse wykorzystać. Jednym z warunków dalszego ciągu „gry w demokrację” jest to, żeby ani instrukcja nie regulowała każdego posunięcia, ani żeby przypadek każdego nie deregulował. Instrukcja definiująca każdy ruch to totalitaryzm, rządzący każdym ruchem przypadek to anarchia. W obu „systemach” wolność jest towarem deficytowym. Jednak mit złotego środka jest w tym przypadku nawet nie tyle „wzniosłym banałem”, co wartością bezużyteczną, bo względną. Grając, zajmujemy zawsze określoną pozycję. Wszyscy. Dla każdego środek wypada trochę gdzie indziej, a instrukcja „znajdź złoty środek” byłaby raczej zachętą do zabawy w samotności albo przynajmniej w małych, zamkniętych grupach. Czy zatem jedna z zasad „gry w demokrację” powinna brzmieć: „nie myśl o złotym środku; negocjuj, a jeżeli trzeba, spieraj się”? Dopóki negocjujemy, gramy wspólnie, choć każdy z graczy ma własne interesy. Gra indywidualna rozpoczyna się

wtedy, gdy tworzymy instrukcję: „nie gram w cudzej grze, graj w mojej grze!”. Przebieg takiej rozgrywki może mieć taki na przykład scenariusz:

gracz A: oto instrukcja
gracz B: reneocjujemy instrukcję
gracz A: pada deszcz
gracz B: podrożalo złoto
gracz A: 1x7fb6
gracz B: oto instrukcja
itd.

Gra szybko staje się nudna i uciążliwa. Następnie – zazwyczaj gwałtownie – niebezpieczna, z bełkotu zmieniając się w *acting out*.

Specyficznym przypadkiem gry jest „gra w sztukę”. Jej instrukcja nigdy nie jest kompletna, a zawarte w niej reguły są w większości na tyle niejasne, że nieporozumienie jest jej nieodłącznym składnikiem – (nie)chcianą regułą. Przypadek, a właściwie „przypadki” (rozumiane jako coś możliwego, a niekoniecznego) chyba lepiej charakteryzują sztukę niż „reguły”. Istnieje również możliwość wybiórczego przestrzegania reguł lub ich negocjacji. Owa dynamika raczej „przypadku” niż „reguły” (przy niejasności i niekompletności reguł) pozwala na fascynujące sklepanie i kompilowanie – odkrywanie nowych możliwości. ■



WROCLAW



art training

WROCLAW 2011

ANIA OSTOYA

„Bez tytułu [dzisiaj], 2011”

Działanie na wyobraźni zaproponowane przez Annę Ostoyę opiera się na autorskim tekście artystki. Przybiera on formę płomiennego manifestu, czerpiącego z najlepszych wzorców swojego gatunku. Odwołując się do uniwersalnych wartości, takich jak równość i sprawiedliwość, nieznanemu podmiot stawia nas w obliczu dokonującej się przemiany. Utopijne postulaty manifestu, zderzając się z rzeczywistością, budzą wątpliwość co do intencji narratora. Czy są wyrazem naiwności, niepoprawnego optymizmu, czy gorzkiej ironii? Tekst staje się papierkiem lakmusowym naszych pragnień, zaś udział w grze stanowi o przyjęciu bądź odrzuceniu pewnej postawy politycznej.

Zapraszamy Państwa do działania na tekście manifestu. Przez cztery dni na terenie obiektów kongresowych dostępne będą karty do głosowania oraz urny wyborcze. Zachęcamy do oddania głosu (w ważnej sprawie)!

BEZKRWAWA TRANSFORMACJA JEST MOŻLIWA
TO UDOWADNIAMY DZISIAJ
POPRZEZ MIŁOŚĆ NIE WOJNĘ
TO NIE OZNAKA LENISTWA
ALE DZIAŁANIE NA RZECZ ZMIANY NA LEPSZE
JEDNAKOWE ŻYCIE DLA KAŻDEGO Z NAS
ŻYCIE KTÓRE JEST SPRAWIEDLIWE
UDAŁO SIĘ!
WKACZAJĄC W LEPSZE DZISIAJ
JESTEŚMY RAZEM JAK NIGDY PRZEDTEM
RAZEM ZE WSZYSTKIMI
NA ŁĄDZIE W WODZIE I W POWIETRZU
W KAŻDYM ZAKĄTKU ŚWIATA
I W KAŻDYM ZAKĄTKU KOSMOSU
NIE MA CIEMIĘŻYCIELI ANI UCIMIĘŻONYCH
DZIELIMY TEN SAM CZAS I TĘ SAMĄ PRZESTRZEŃ

TAK NIE

JANEK SIMON

Instrukcja gry przygotowana przez Janka Simona jest propozycją prostego, aczkolwiek radykalnego ćwiczenia.

Nakaz dotyczy najbardziej prozaicznej aktywności, jaką jest przemieszczanie się. Współczesnemu flanneurowi zaleca się utrzymanie właściwego epoce, dynamicznego tempa poruszania. Innowacyjnym elementem gry jest narzucony kierunek wstak. Uczestnictwo w biegu daje szansę na uzyskanie nowej perspektywy oglądu rzeczywistości i urozmaicenie rutynę dnia codziennego. Uwaga! Ćwiczenie niesie za sobą ryzyko kontuzji oraz bolesnego narażenia się na śmieszność bądź niezrozumienie ze strony osób postronnych.

„Człowiek poczciwy prosi P.T. Publiczność, aby jego lirycznego odskoku od rzeczywistości nie brała za bezsensowną ekstrawagancję”. (Franciszka i Stefan Themerson, Przygoda człowieka poczciwego, 10 min, 1937)

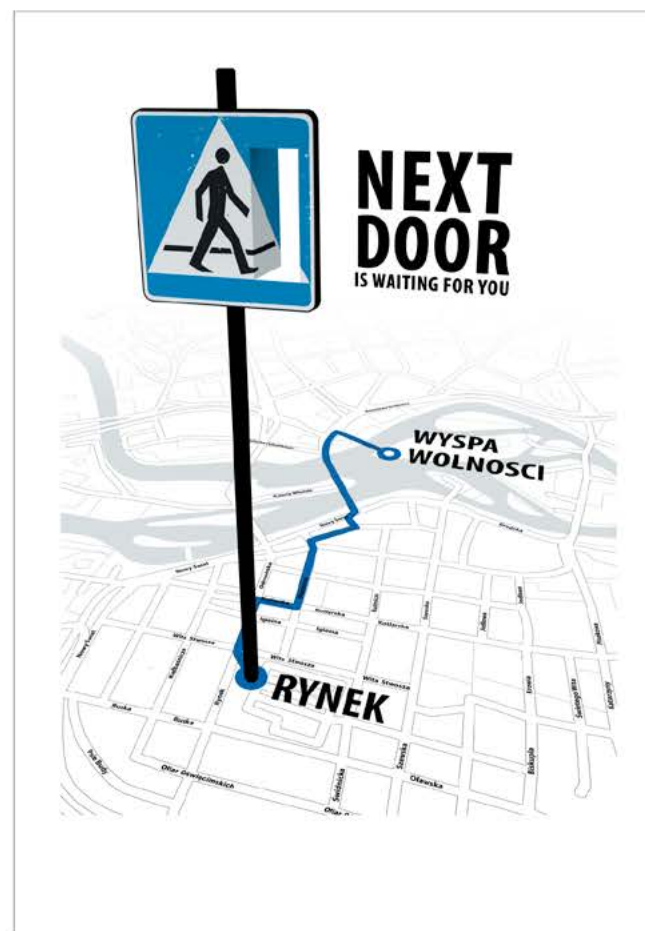


ZHANNA KADYROVA

Znak drogowy oznacza instrukcję.

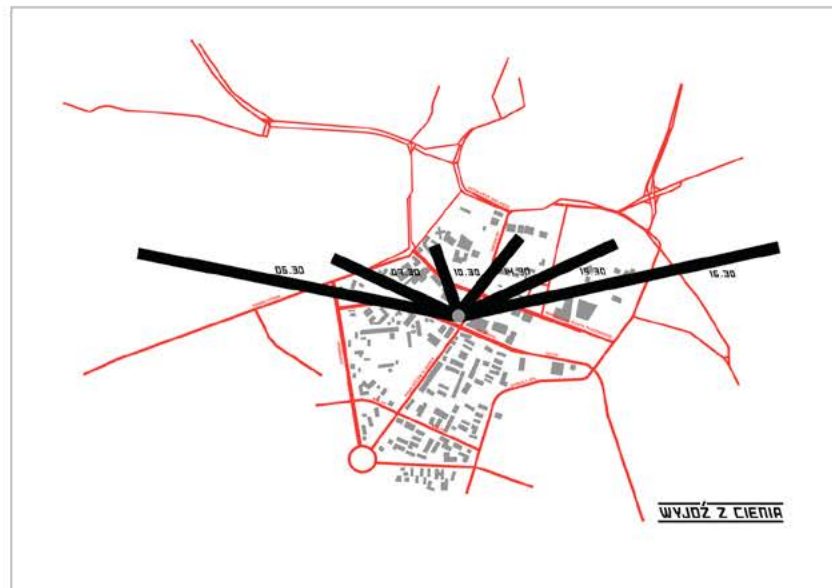
Drzwi, które otwieramy przed człowiekiem to szansa, aby wyzwolić się z ograniczeń.

Każde drzwi prowadzą do kolejnych. Droga wyznaczona znakami prowadzi z zamkniętego centrum miasta, gdzie trzeba przestrzegać wyznaczonych przepisów, nad rzekę będącą symbolem natury i wolności. Zapraszamy na dziesięćminutowy spacer tą drogą. Zagłóżcie przez uchylone drzwi i odnajdźcie wolność.



Centralnym punktem instrukcji Nikity Kadana jest budynek Sky Tower. Jego bryła działa niczym gigantyczna wskazówka zegara słonecznego. Artysta proponuje nam grę z cieniem rzucanym przez dominujący nad okolicą wieżowiec. Jak daleko sięga cień wieży? Czy wolisz skrywać się w jego chłodzie, czy wystawiać twarz do słońca?

NIKITA KADAN





ZAKAZ PARKOWANIA 5 35

PREMIEROWE

POKAZU DOZWIENIA

BEZKRWAWA TRANSFORMACJA JEST MOZLIWA
TO UDOWADNIAMY DZISIAJ
POPURZEC MILOSC NIE WOJNE
TO NIE OZNAKA LENISTWA
ALE DZIALANIE NA RZECZ ZMIANY NA LEPSZE
JEDNAKOWE ZYCIE DLA KAZDEGO Z NAS
ZYCIE KTORE JEST SPRAWIEDLIVE
UDALO SIE!
WKRACZAJAC W LEPSZE DZISIAJ
JESTEAMY RAZEM JAK NIGDY PRZEDTEM
RAZEM ZE WSZYSTKIM
NA LADZIE W WODZIE I W POWIETRZU
W KAZDYM ZAKATKU SWIATA
I W KAZDYM ZAKATKU KOSMOSU
NIE MA CIEMIEZYCIU ANI UCIEMIEZYNYCH
DZIELIMY TEN SAM CZAS I TE SAMĄ PRZESTRZEN

TAK NIE

*Wolę
Pogoda*

www.wrockfest.pl

**kandydaci do
do Senatu
RAFAŁA
DUTKIEWICZA**

Jarosław OBREMSKI
Tadeusz LUTY
Tomasz MISIAK

Unia Prezydentów
OBYWATELE DO SENATU
www.rafaledutkiewicz.pl

www.wrockfest.pl

RA
IMAX 3D

GEORGE
DANCE

20.10.2011









KIJÓW

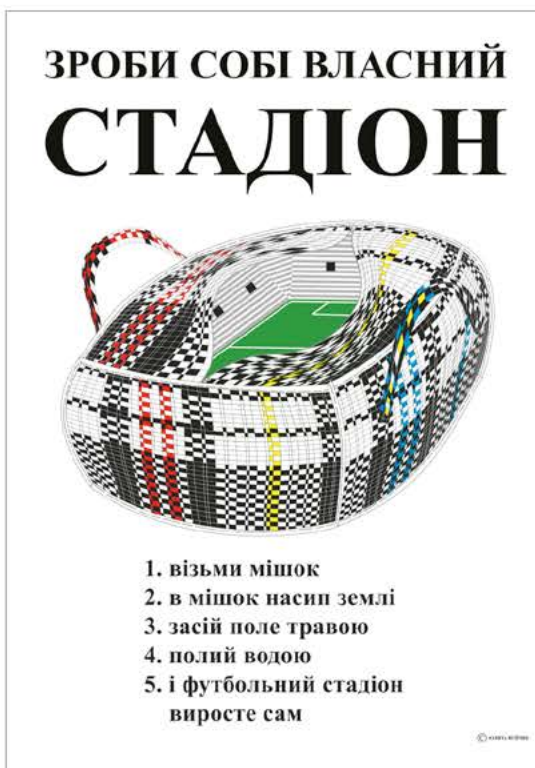


art training
KIJÓW 2011

JULITA WÓJCIK

ZRÓB SOBIE STADION:

- Weź torbę.
- Nasyp do niej ziemi.
- Posiej trawę.
- Podlej wodą, a stadion piłkarski wyrośnie ci sam.

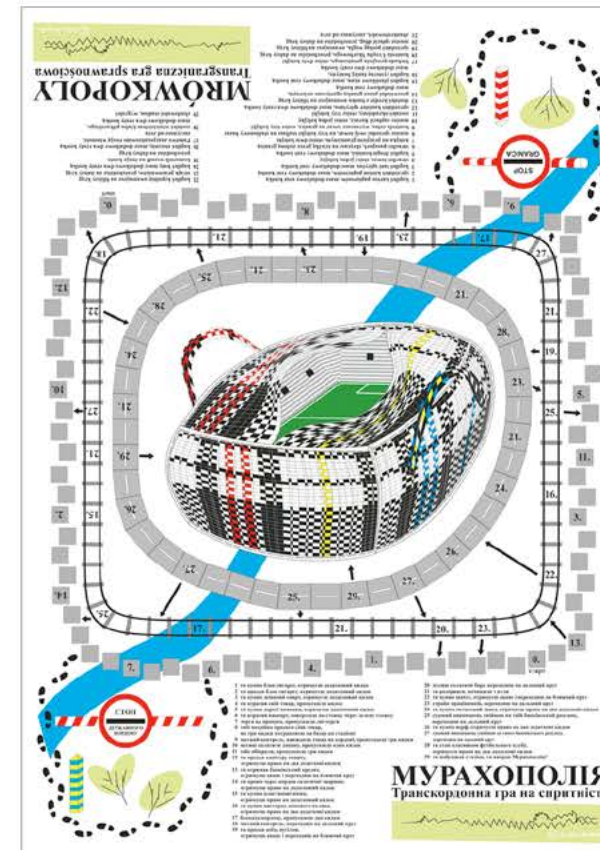


JULITA WÓJCIK

MRÓWKOPOLY

Transgraniczna gra sprawnościowa

1. Kupiłeś karton papierosów, masz dodatkowy rzut kostką.
2. Sprzedałeś karton papierosów, masz dodatkowy rzut kostką.
3. Kupiłeś tani spirytus, masz dodatkowy rzut kostką.
4. Straciłeś towar, stoisz jedną kolejkę.
5. Kupiłeś drogie koniaki, masz dodatkowy rzut kostką.
6. Straciłeś paszport, skręcasz na ścieżkę przez zieloną granicę.
7. Kolejka na przejściu granicznym, stoisz dwie kolejki.
8. Musisz sprzedać swój towar, na trzy kolejki trafiasz na stadionowy bazar.
9. Kontrola celna, wyrzucasz towar na granicy, stoisz trzy kolejki.
10. Musisz zapłacić haracz, stoisz jedną kolejkę.
11. Zostałeś okradziony, stoisz trzy kolejki.
12. Sprzedałeś kanister spirytusu, masz dodatkowe dwa rzuty kostką.
13. Dostałeś kredyt z banku awansujesz na bliższy krąg.
14. Przewiozłeś przez granicę egzotyczne zwierzęta, masz dodatkowy rzut kostką.
15. Kupiłeś plastikowe okna, masz dodatkowy rzut kostką.
16. Kupiłeś cysternę taniej benzyny, masz dodatkowe dwa rzuty kostką.
17. Blokada przejścia granicznego, stoisz dwie kolejki.
18. Kontrola Urzędu Skarbowego, przechodzisz na dalszy krąg.
19. Sprzedałeś pociąg węgla, awansujesz na bliższy krąg.
20. Musisz spłacić dług, przechodzisz na dalszy krąg.
21. Zbankrutowałeś, zaczynasz od zera.
22. Kupiłeś kopalnię awansujesz na bliższy krąg.
23. Strajk pracowników, przechodzisz na dalszy krąg.
24. Kupiłeś hutę masz dodatkowe dwa rzuty kostką.
25. Komornik wszedł na twoje konto przechodzisz na dalszy krąg.
26. Kupiłeś stocznię, masz dodatkowe dwa rzuty kostką.
27. Państwo znacjonalizowało twoją własność, zaczynasz od zera.
28. Zostałeś właścicielem klubu piłkarskiego, masz dodatkowe dwa rzuty kostką.
29. Zbudowałeś stadion, wygrasz Mrówkopoly.



SURDABS

Życie to nie egzystencja.



spójrz na zegarek i zobacz jak
przegrywasz

ROMAN DZIADKIEWICZ

GRA ŚWIATEŁ

- 1. Grasz zawsze w parach.
- 2. Odbijasz się w lustrzanych płaszczyznach miasta (lustra, szyby weneckie, tafle szkła, aluminium, okulary, oczy patrzących, maski samochodów, hotele, supermarkety, pomniki i nagrobki...
- 3. Kolekcjonuj odbicia.
- 4. Wygrywa ten/ta, który/która odbije się najwięcej razy (od dna).
- 5. Pamiętaj: poruszaj się zgodnie z wektorem odbić.
- 6. Pamiętaj: kąt padania równa się kątowi odbicia.
- 7. Patrz uważnie, twórz, przekraczaj i zmieniaj reguły.
- 8. Walcz, piłka jest jedna, bramki są dwie, a odbicia padają, powstają i idą dalej.
- 9. Przejdź na drugą stronę lustra.
- 10. Przyjdź koniecznie na mirror party 20.09.2011, klub Chleb, Kiev !!!
- 11. Przynieś lustro, lusterko, weź lub załóż coś zwierciadlanego.
- 12. Powiedz mi kto jest najpiękniejszy na świecie...



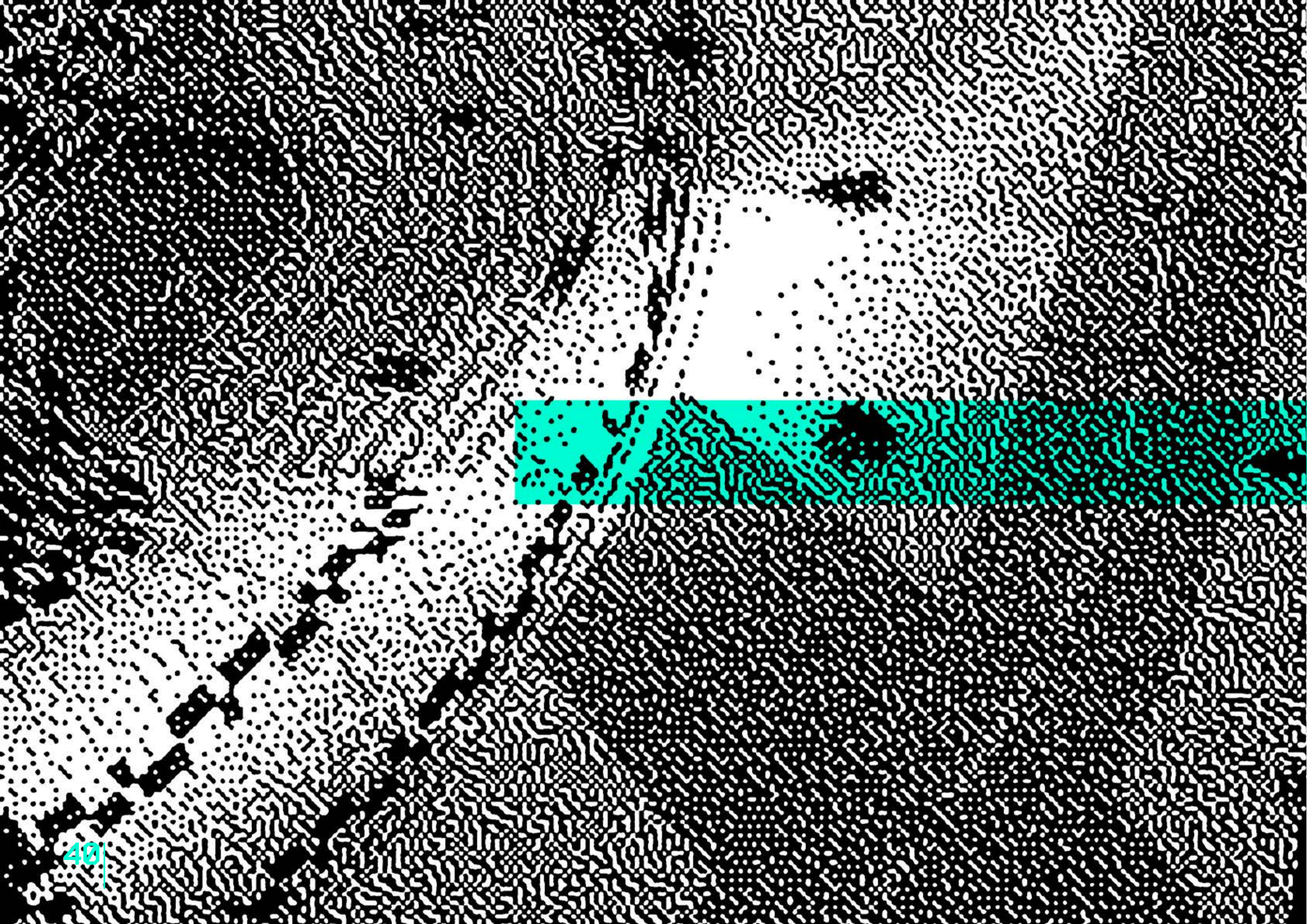




CHE REF

TRENING – DOKUMENTACJA

PRZEMEK
KRZAKIEWICZ

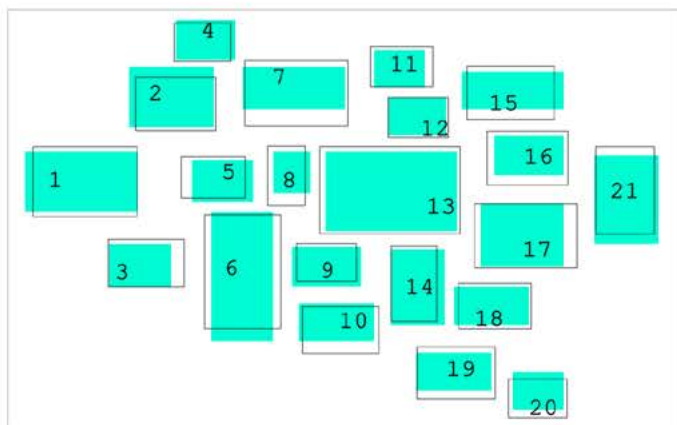


Przemek Krzakiewicz Trening - Dokumentacja

Fotograficzna dokumentacja projektu Art Training stanowi próbę pokazania prac artystów, jak również procesu ich odbioru z perspektywy uczestników. Każdy z zaproszonych do fotografowania otrzymał jednorazowy aparat, narzucający określoną stylistykę i limitujący ilość zdjęć do 36. Tym samym wytyczne dokumentowania, stały się instrukcją kolejnej gry (miejskiej). Instrukcją, w której narzucone zostało medium (łącznie ze specyficznymi właściwościami jednorazowego aparatu), natomiast akt wyboru kadru pozostał zupełnie wolny. Końcowy efekt poddany został korekcie fotografa, który wybierał, zestawiał i re-kadrował zdjęcia, a przede wszystkim skomponował z nich mapę, czy też meta-fotografię projektu. Fotograf przesunął moment wyboru, korzystając z przestrzeni wizualnej stworzonej przez uczestników akcji. Projekt stawia pytania o kwestię zbiorowego autorstwa fotografii, multiplikacji sposobów widzenia oraz momentu wyboru ujęcia.

Uczestnicy: Paweł Brożyński, Roman Dziadkiewicz, Małgorzata Garapich i Rafał Nowicki, Małgorzata Jędrzejczyk, Zhanna Kadyrova, Natalia Manzhali, Liudmila Motsiuk, Beata Seweryn, Małgorzata Swaryczewska, Julita Wójcik.





1. Plakat Janka Simona, Wrocław
2. Wywiad z Zhanną Kadyrową i Małgorzatą Swaryczewską, Wrocław
3. Plakat Julity Wójcik w metrze, Kijów
4. Piknik na Wyspie Wolności. Na zdjęciu: Przemek Krzakiewicz, Małgorzata Swaryczewska, Joanna Jaroszek, Wrocław
5. W domu Zhanny Kadyrowej, Kijów
6. Beata Seweryn na tle akademika goszczącego wschodnioeuropejskich uczestników Europejskiego Kongresu Kultury, Wrocław
7. Lustrzany plakat Romana Dziadkiewicza, Kijów
8. Plakat Ani Ostoi, Wrocław
9. Gra Julity Wójcik, Kijów
10. Plakaty w witrynie Ambasady Polskiej, Kijów
11. Julita Wójcik grająca w parku Szewczenki, Kijów
12. Zhanna Kadyrowa zażywa tabakę w kawiarni kongresowej, Wrocław
13. Julita Wójcik i Beata Seweryn tłumaczą zasady gry, Kijów
14. Widok z okna Fundacji Media Art Lab.
15. Liudmila Motsiuk i Natalia Manzhalı, Wrocław
16. Pochód ze znakami Zhanny Kadyrowej, Wrocław
17. Roman Dziadkiewicz i lustra, Kijów
18. Gra Julity Wójcik, Kijów
19. Zhanna Kadyrova tnie znaki drogowe piłą tarczową w kuchni akademika, Wrocław
20. Beata Seweryn, Gosia Jędrzejczyk, Paweł Brożyński, Wrocław
21. "Otwary" znak Zhanny kadyrowej, Wrocław

KRAKÓW



art training
KRAKÓW 2012

HIV – Flirt Miejski

gra. nooo, karty jak karty, może trochę squeeerowane i zawirusowane. a gra polega na jednoczesnym stosowaniu i sprytnym przekonwertowywaniu się pomiędzy kilkoma podstawowymi zasadami wywodzącymi się z gier karcianych, flirtów towarzyskich, wróżb i zagrywek z życia towarzyskiego w dużym mieście. główną oś gry może stanowi kombinacja dupy biskupa z flirtem towarzyskim. zalecamy także podróże w hedonistyczny świat rozbieranego pokera, grę w chuja, w wojnę, pokój lub w miłość. bo w tych w kartach jest (prawie) wszystko.

rozdanie. gra dla 2 lub więcej osób każdej płci i koloru skóry, raczej dorosłych (szczególnie polecamy bezrobotnym). gramy talią 36 kart od 6 (6 nieszczęście) do asa (hiv). w każdym rozdaniu gracze otrzymują po 6 kart. jako gracz jesteś siódmą kartą, która czyni zestaw doskonałym. pełna rozgrywka powinna zawierać tyle rozdań, ilu jest graczy. zestaw do gry (bez graczy) kosztuje 666 zł (ale dopóki grasz i żyjesz, wszelkie negocjacje i interwencje w system są możliwe).

karty. jak w życiu - jest wiele kart, które zakłócają normatywność gry i liczenia (na siebie, innych, lepszy los) w hierarchicznym systemie dziesiętnym, kapitalistycznym i monogamicznym. użycie dodatkowych atrybutów kart jest dodatkowo premiowane/ punktowane (patrz punkt punktacja). każda karta zawiera zestaw instrukcji, propozycji czy podpowiedzi sugerujących, w jaki sposób można wyzyskać jej moc i potencjał - wykładając na stół (czyli wzmacniając swoje aktywa, zmieniając stan gry, rozkład sił np. poprzez zmianę kierunku ruchu) lub przekazując innemu graczowi wraz z zadaniem lub intymną wiadomością

ruch. zasadniczo gramy zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara lub reżysera gry (uwaga: jest karta, która zmienia kierunek gry). kto pierwszy pozbędzie się wszystkich

kart lub wszystkich ubrań wygrywa lub przegrywa, to zależy, albo wygrywa ten/ta, który/a zbierze największą ilość punktów - dużo zależy od graczy. można to osiągnąć drogą wykładania kart na stół lub przekazywania kart kolejnemu graczowi wraz z zadaniem do wykonania lub tajemniczą, flirtującą wiadomością. zalecamy włączanie do gry wszelkich ludzkich emocji.

metodologia. gramy na trzy sposoby: a) konfesyjny - odsłaniamy się, wykładamy kartę na stół, zadania stają się wtedy wyzwaniem (podnoszącymi punktację, patrz punkt punktacja) lub wyzwaniem które podejmujemy i ogłaszamy (np. zbieram ludzi!); b) opresyjny - podajemy kartę z zadaniem kolejnemu graczowi, flirtujemy, przekierowujemy grę, kręcimy, zawirusowujemy system; c) represyjny - pass, eskapizm, wyparcie, neuroza - powstrzymujemy się od ruchu (każdy ma prawo do jednego bankructwa w życiu, a w grze bywa różnie).

kolejka. w każdej kolejce gracz wykonuje tylko jedną wybraną czynność i/lub zadanie zlecone przez gracza poprzedzającego (najpierw wykonujemy swój ruch, a później wykonujemy zadanie!). istnieją kolejki karne polegające na stawianiu innym graczom kolejki lub taksówki do domu (albo biletu na kolej, tramwaj czy inny środek transportu. szczegóły negocjowane są przez graczy). inspiracje i pola do inwencji znajdują się na poszczególnych kartach. kochani, eksperymentujmy na sobie i pozostałych graczach! bo w kartach jest (prawie) wszystko.

punkcja. 6 = 6 punktów, 7 = 7, itd. walet = 11, królowa = 12, król = 13, as = 15. uwaga: zadanie zadania graczowi podnosi wartość karty o połowę, wykonanie zadania/wyznania (przy wyłożeniu karty na stół) podnosi wartość karty dwukrotnie. pomyśl dwukrotnie! atrybuty dodatkowe (wybór, reszta w kartach i w twojej wyobraźni): hiv z(a)biaera wszystko, ale lewa nie jest punktowana. karta "osiem i pół" = 8,5 punktu. 6/9 9/6 - gracz sam wybiera czy karta ma 6 czy 9 punktów. szklanka (zbierasz szklanki) = 1 punkt, kiep = 0,5 punktu, człowiek / figura = 2 punkty (zbierasz ludzi - robisz rewolucję, piknik lub orgię), kutas (tylko taki, który występuje pojedynczo, a nie w ornamentach) = 5 punktów. możesz także zbierać nieszczęścia - lewa ze zbiorem nieszczęść punktowana jest podwójnie). przyglądaj się więc dokładnie swoim kartom, bo w kartach jest (prawie) wszystko.

kolory. do wyboru mamy 4 kolory - wszystkie czarne. kolejność podajemy wg mocy: serce (DOBRO, patrz - alain badiou) - kocha, chroni, żyje, pulsuje, tworzy, nowotworzy, rodzi (życie i śmierć); ogień (PRAWDA) - oczyszcza, rani, jara, podnieca, grzeje, niszczy, wybucha jak wydarzenie; nóż-widelec (SIŁA) - niszczy,

buduje, przeraża, zabija, zaskakuje, produkuje, uwodzi; faja (SPOKÓJ) - relaksuje, wycisza, oślepia, pomaga, rozluźnia, analizuje, pyka...

liczenie. dla wygody przed grą należy zaopatrzyć się w kartkę i coś do pisania, by na bieżąco podliczać punkty zbierane przez poszczególnych graczy. zakładamy, że satysfakcję może przynieść zwycięstwo/przegrana poprzez szybkie zakończenie gry, przedłużanie stosunku gry i zbieranie punktów i/lub realizacja fantazji poprzez gnębienie przeciwników w ramach strategii nawiązujących do flirtów lub tortur. z przyczyn zdrowotnych i politycznych zalecamy przedłużanie gry w nieskończoność.

zwycięzca/przegraný. grę wygrywa (lub przegrywa - prawo ustalacie sami) ten/ta, który/a najszybciej pozbędzie się kart lub ubrań. z drugiej strony bogactwo możliwości, jakie stawia przed graczem kontynuacja, może powodować wybory sabotujące możliwość szybkiego zwycięstwa przez zakończenie (np. zbieranie punktów, fantów, plotek, pocałunków itp). generalnie autor gry zaleca łamanie wszelkich reguł, stosowanie przeliczników pomiędzy walutami, negocjowanie reguł w trakcie gry, płynne wchodzenie i wychodzenie z gry, mieszanie i zakłócanie porządków (podczas gry i w trakcie nocnych powrotów do domu, a także w domu).

wartości. warto zawsze pamiętać o względności zwycięstwa i porażki, wygranej i przegranej. mamy radę, jeśli zamiast rywalizować ze sobą będziemy współpracować, pomagać sobie, wspierać się i kochać wzajemnie, niezależnie od płci, koloru skóry, pochodzenia i stanu. gra jest tylko pretekstem do spotkania i katalizatorem uruchamiającym i intensyfikującym relacje i stosunki społeczne, byśmy żyli długo i szczęśliwie.

wróźby. z kart można także wróżyć. ale to już inna historia. historia przyszłości.

zestaw do gry zawiera talię kart 36 sztuk, instrukcję oraz zgrabne pudełeczko, do którego zmieści się jeszcze trochę trawy i bletki. każdy egzemplarz edycji jest numerowany i sygnowany.

autor: roman dziadkiewicz, kuratorzy autora: paweł brożyński, beata seweryn, małgorzata swaryczewska. wydawca / produkcja: fundacja splot, fundacja sztuka dla sztuki.

"nie odpowiadamy za możliwe nieporozumienia związane z naszym stanowiskiem".







BIOGRAMMY



Nikita Kadan

(ur. 1982) – absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Kijowie. Od 2004 roku członek grupy R.E.P (Rewolucyjnyj Eksperymentalnyj Prostir - Rewolucyjna Przestrzeń Eksperymentalna), a od 2008 roku grupy HUDRADA, której jest współzałożycielem. Często współpracuje z architektami, działaczami na rzecz praw człowieka oraz socjologami. Tworzy instalacje, grafiki, murale i plakaty. Mieszka w Kijowie.

Anna Ostoya

(1978) - studiowała w Parsons School of Art and Design w Paryżu, Städelshule, we Frankfurcie nad Menem. Artystka multidyscyplinarna, w swoich pracach łączy krytyczną refleksję z odwołaniami do dokonań awangardy XX wieku. Mieszka w Nowym Jorku.

Janek Simon

(ur.1977) – studiował socjologię i psychologię na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie. Tworzy przede wszystkim filmy i instalacje, działa jako kurator. W swojej pracy łączy wątki polityczne i konceptualne. Współzałożyciel Spółdzielni Goldex Poldex. Mieszka w Krakowie.

Zhanna Kadyrova

(ur. 1981) – absolwentka Państwowej Artystycznej Szkoły Średniej im. Tarasa Szewczenki w Kijowie. Działa w grupach R.E.P , Penoplast, 8=8, The Conquered City, City of Winners oraz New History. Tworzy rzeźby, instalacje, maluje. Od 1993 roku mieszka w Kijowie.

Julita Wójcik

(1971) - studiowała na Wydziale Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Autorka obiektów, filmów, performansów oraz akcji artystycznych w przestrzeni publicznej.

Poprzez nobilitację codzienności artystka z ironią i dystansem buduje własną strategię osvajania rzeczywistości. Podejmowana wielokrotnie gra z kategorią kobiecości plasuje jej twórczość w nurcie sztuki postfeministycznej.

Mieszka i pracuje w Gdańsku.

Roman Dziadkiewicz

(1972) - artysta interdyscyplinarny i multisensualny. Absolwent Wydziału Malarstwa

(1997) i studiów doktoranckich na Wydziale

Rzeźby (2011) Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Działania Romana Dziadkiewicza

oscylują pomiędzy trzema wymiarami:

wizualnym, językowym i performatywnym.

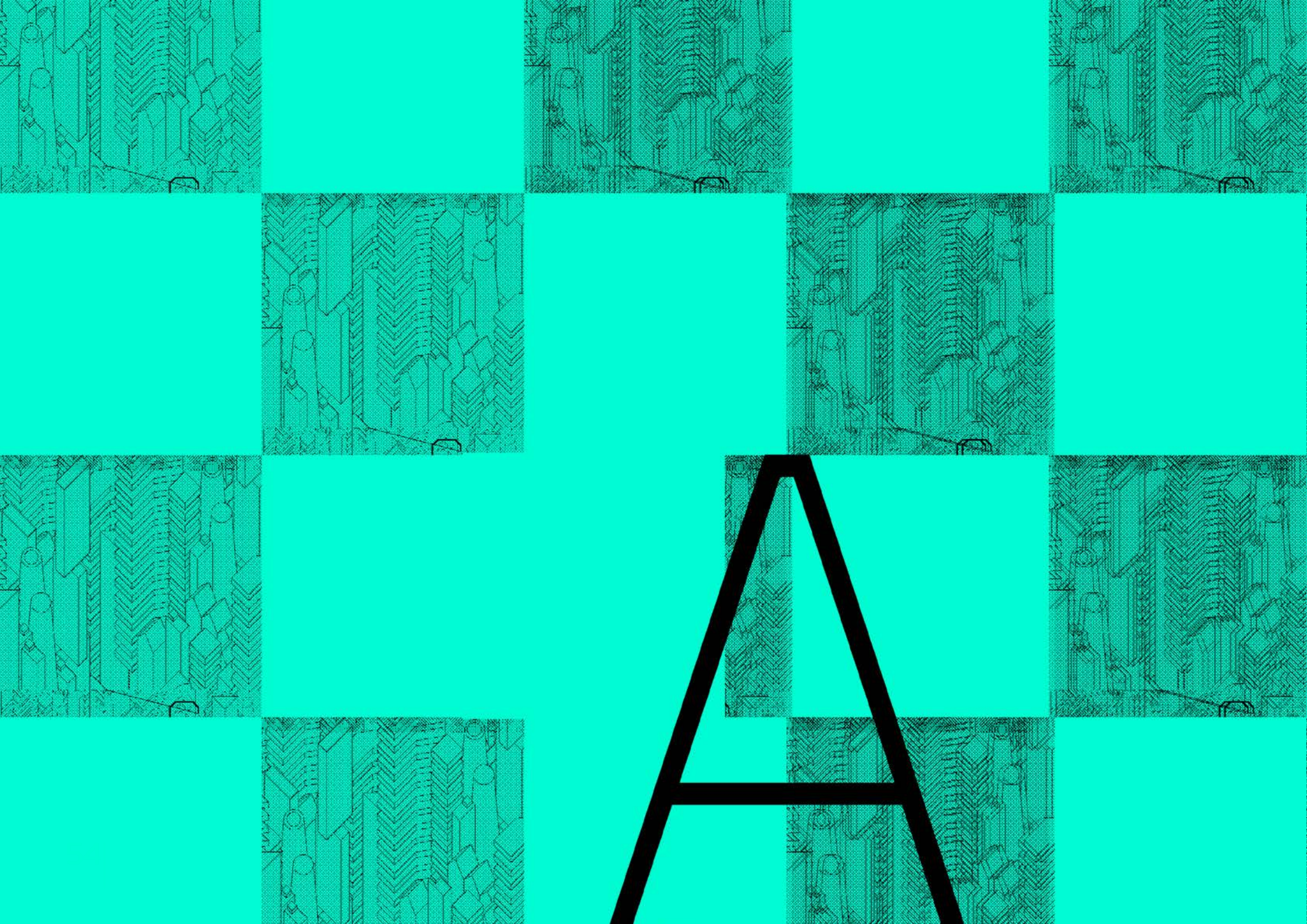
Interesuje się uwikłaniem osób i sytuacji

w konteksty kulturowe, społeczne i polityczne..

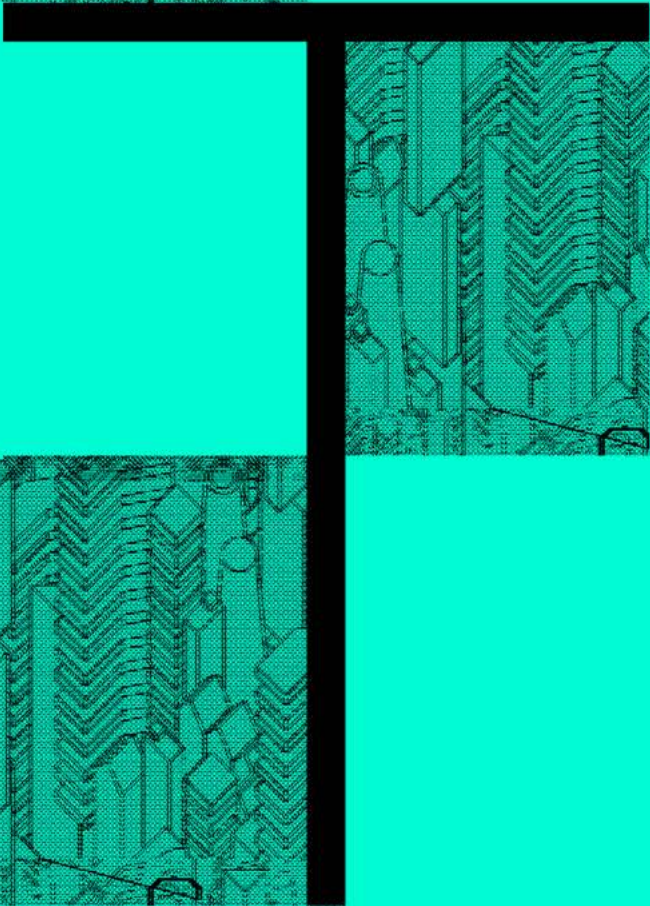
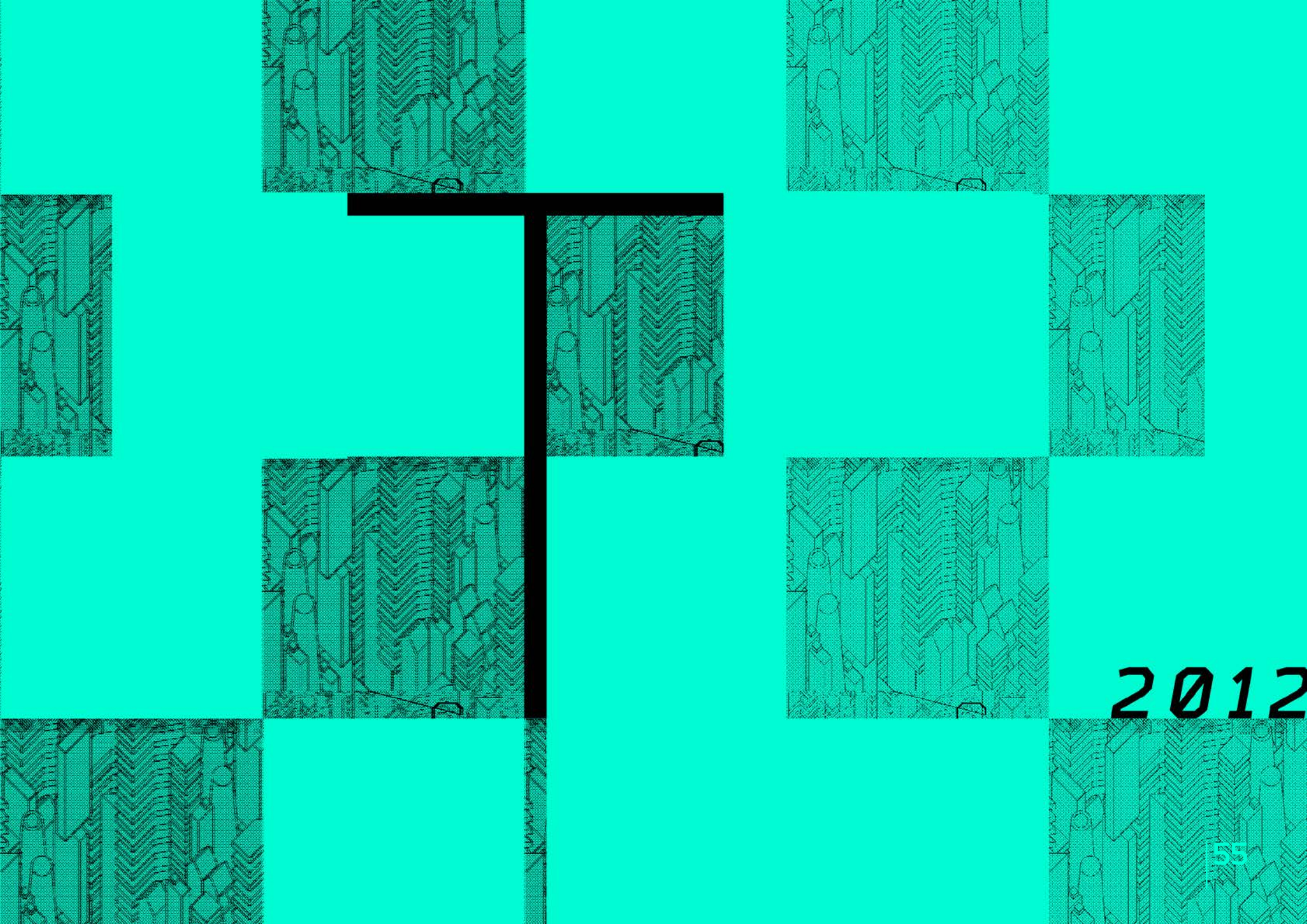
Surdabs

(1978) - studiował pedagogikę, współtwórca grupy Twożywo (1994-2003). Artysta działa w głównie w przestrzeni publicznej miasta oraz w internecie. Pola eksploatacji: murale, plakaty, ilustracje, netart, animacje, radio. Współtwórca cyklu animacji "Kapitan Europa" (2003-2004). Autor licznych ilustracji prasowych i okładek książkowych. Deklarowane zainteresowania: indyferencja, indoktrynacja, indeterminizm itp.





A



2012

Organizatorzy: Fundacja SPLOT, Fundacja Sztuka dla Sztuki

Artyści: Julita Wójcik, Roman Dziadkiewicz, Surdabs, Nikita Kadan,
Zhanna Kadyrova, Anna Ostoya, Janek Simon.

Kuratorka: Beata Seweryn

Współpraca kuratorska: Liudmila Motsiuk, Natalia Manzhali / MEDIA ART LAB

Koordynacja: Małgorzata Swaryczewska

Teksty: Krzysztof Nawratek, Beata Seweryn, Paweł Brożyński

Projekt graficzny: Łukasz Markiewicz, Tomasz Sarna

Fotografie: Sergey Manzhali, Filip Springer, Małgorzata Swaryczewska

„Publikacja zrealizowana przy udziale finansowym Gminy Miejskiej Kraków”



ISBN 978-83-928042-5-3
Publikacja bezpłatna

Fundacja SPLOT
Zachodnia 8/21
30-350 Kraków
www.fundacjasplot.org
Kraków 2012
Wydanie elektroniczne

Art Training Wrocław - jeden z ośmiu zwycięskich projektów konkursu Art for Social Change, przeprowadzonego przez Narodowy Instytut Audio-wizualny w ramach przygotowań do Europejskiego Kongresu Kultury.

Art Training Kijów - dofinansowano ze środków finansowych Instytutu Adama Mickiewicza.

