

Obrazy, jakie prezentuje ta wystawa, to obrazy Gry w abstrakcję, każdy z nich można oglądać z dwu stron tak jak zostały stworzone przez dwu partnerów. Są to więc obrazy wzajemnych relacji.

W moim archiwum jest 200 obrazów Gry. Dwieście zapisów wzajemnych relacji i to już jest materiał który, można analizować, porównywać, z którego można wyciągać wnioski. Jest zapleczem dzięki, któremu mogę rozumieć kolejne doświadczenia.

By zrozumieć istotę Gry w abstrakcję, zacznijmy od prostego eksperymentu: proszę powoli podchodzić do drugiego prosząc go uprzednio by powiedział, kiedy ta bliskość zacznie powodować u niego dyskomfort. Zawsze pojawia się takie miejsce, punkt, w którym mówimy: dalej już nie! Za blisko. W tym miejscu zaczyna się nasze pola wrażliwe jakby obraz. Nasza osobista organizacja wszechświata. Znamy to wszyscy z zatłoczonej komunikacji miejskiej. Każda podróż marszrutką to inwazja w nasz osobisty obraz, który ma swoją organizację: Gdy idę z kobietą, podaje jej lewą rękę, tak by prawą mieć swobodną, podobno wywodzi się to od szabli. Prawą dłonią sięgam po szablę i tym gwarantuje nam obronę. Czyli organizacja praktyczna wyznacza, strona prawa, jest męska, lewa damską. Gdy pomiędzy tymi dwojgiem pojawia się dziecko. Lewą dłoń wyciągnie do matki prawą do ojca. To już nie jest związek funkcjonalny typu: prawa dłoń do obrony lewa strona do ochrony. To już relacja archetypiczna, wytwarzano od narodzin przez pokolenia. To musi powodować nadbudowę emocjonalną. Matka to ciepło opieka, jedzenie, miłość. Ojciec to zaradność, prawo, przedsiębiorczość, oparcie. To oczywiście olbrzymi skrót, ale chodzi o przykładową orientację a nie o wyczerpujący wykład. Chodzi o wnikięcie w istotę Gry, poczucie jej. Gdy siadamy naprzeciw siebie, jak projektor filmowy rzutujemy na płaszczyznę swój obraz świata. czyli całe to nacechowane emocjonalnie, archetypiczne zjawisko z naszymi emocjami i interpretacjami.

Ta płaszczyzna zaczyna reagować na otoczenie jak my sami, ale to także my zaczynamy reagować na to, co się na niej pojawia! Wchodzimy w bardzo głęboką interakcję! Nie ma już ja i płaszczyzny. Jest jeden organizm w którym płaszczyzna reprezentuje mnie w pełni a ja reaguje na nią. Partner robi, dokładnie to samo. W ten sposób płaszczyzna Gry, jest całym moim światem! Ale też jest całym światem partnera! Gra otwiera płaszczyznę dialogu.

Każdy obraz jako dzieło, wykorzystuje taką konstrukcję, nadaje konkretnemu miejscu swój kształt i kolor. Tworzy obraz, nacechowany emocjami. Pisał o tym Wasyl Kandyński w „Punkt i Linia a płaszczyzna”. Każdy kształt i każdy kolor położony w określonym miejscu płaszczyzny ma swój wyraz. W ten sposób tworzymy komunikat dla odbiorcy. Malarski w postaci obrazu lub performatywny. Wtedy w przestrzeni wspólnej, nacechowanej naszymi archetypami, artysta wykonuje gest - performances sygnalizując odbiorcy twórczą obecność we wspólnej przestrzeni. To samo dzieje się w instalacji, gdzie cała przestrzeń wspólna nabiera siły oddziaływania.

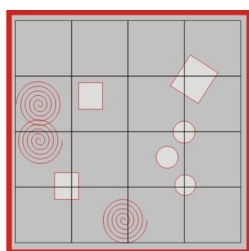
Na płaszczyźnie Gry wykonuje najczęściej minimalistyczny malarski gest. Partner mi odpowiada. Kolejny mój ruch i oddaje pędzel. Dialog. Na naszej płaszczyźnie Gry oprócz wspomnianych archetypów organizujących codzienność pojawia się akt woli. Oznaczający „Ja Gram” Ja wchodzę do Gry! I biorę za nią odpowiedzialność, jestem współtworzącym i to współtworzenie uwalnia mnie od mojego ograniczenia. Na moją korzyść zaczyna działać, moja wola, oraz rodząca się świadomość. Ona wiele zmienia, bo w Grze nic nie jest obce, wszystko jest moje, nawet niechciany gest partnera przez kilka minut jest częścią mojego obrazu. Nawet jeżeli go zamaluje to i tak już nie będzie taki zupełnie obcy. W ten sposób rodzi się świadomość szerszego wszechświata.

Gdy w realny dialog angażują się dwie osoby, to obie zaczynają się zmieniać. Bowiem zmienia się zawartość płaszczyzny dialogu a my na tą płaszczyznę żywo reagujemy. Każdy, kto raz zagra nie wstaje od Gry taki sam.

Prezentujemy siedem obrazów Gry. To unikalna seria, po raz pierwszy od 24 lat udało się rozegrać tak obszerną serię. Dodatkowo stało się to gdy dysponowałem swoim doświadczeniem oraz materiałem porównawczym. Od 26 lat rozmawiam z filozofami, psychologami, teraz lingwistami. I nadal wiele rzeczy nie rozumiem. Tak jakby za każdą Grą, za każdym spotkaniem rodziła się nowa perspektywa. Jakby każde spotkanie otwierało nowy horyzont rozumienia siebie samego ale w związku z drugim. Fizyka kwantowa twierdzi, że materia nie istnieje a wszechświat jest wzajemną relacją. Ja się z tym zgadzam! Ja w relacji do Oleny, Ty w relacji do mnie, wy w relacji do nas i do nich!

- Ja zapraszam Cię do GRY, z której Ty wyjdiesz: w wymiarze materialnym ze współtworzonym ze mną dziełem, które oprócz wartości artystycznej będzie przypominać ci akt jego tworzenia, obrazującego naszą wzajemną relację oraz proces Twojej transformacji i rozwoju.
- Trudno opisać to doświadczenie.... Można opisać jego prawidłowości ale, nie ma słów, które mogą to wyrazić co się czuje! Gdy chcesz poznać siebie, dokonać rozwoju, zmiany, odkryć w sobie to czego o sobie jeszcze nie wiesz, wyzwolić swój potencjał i energię – ZAPRASZAM CIĘ DO GRY! Wiem, że jesteś odważny i twórczy – ZATEM DO DZIEŁA!

## Kompozycja Gry 1 - Krata

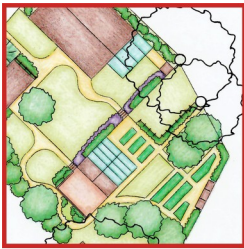


Kompozycja oparta na zhierarchizowanej strukturze dialogu. Różne elementy rozmieszczone są na kratce. (nazwa pochodzi od obrazów w których faktycznie pojawia się element kraty) Kompozycja charakterystyczna dla pierwszych gier, gdy radość spotkania i przyjemność Gry nie jest jeszcze pogłębiona o osobiste doświadczenia.

- Ta kompozycja pokazuje bezradność wobec dialogu, jaka jest nam przypisana przez kulturę oraz jedynie deklaratorywny jego charakter. W praktyce

codziennosci nie jesteśmy w stanie przekroczyć intelektualnych auto ograniczenia.

## Kompozycja Gry 2 - Ogród



Kompozycja typu Ogród zwykle obramowana z dwóch, czasem czterech stron. Wewnątrz elementy rozlokowane jakby rabatki i rośliny w ogrodzie.

- Ta estetyka świadczy o czymś wspólnym, o co warto i można dbać, jest nadal statyczna, ale wyłania się z niej odrobinę bliskości, wspólnych interesów.

## Kompozycja Gry 3 - Mapa



Kompozycja typu mapa pamięci, czyli zapis sentymentów, trosk i naszych świętości.

- Nasza mapa to kolejny typ kompozycji Gry jest mapą emocji i pamięci. To Nasza mapa, nasze ulice, po których chodziliśmy, nasze zdarzenia, nasze pory roku...

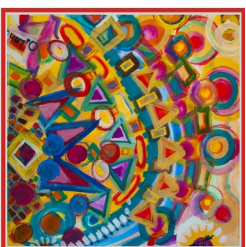
## Kompozycja Gry 4 - Rzeka porozumienia



Unikalna kompozycja. Przedstawia otwarty i utrzymywany świadomie kontakt. Także zdolność dbania i podtrzymywania go.

- Kompozycja typu rzeka porozumienia. Pomiędzy partnerami płynie rzeka życia, o którą dbali przez całą Grę, szanowali ją i odnawiali nieustannie jej bieg.

## Kompozycja Gry 5 - Rzeka barwnego życia



Kolor, kształt i rytm tworzą naturalną i spontaniczną strefę porozumienia. Estetyka w pełni abstrakcyjna, bez elementów symbolicznych.

- Kompozycją tej Gry jest również rzeka porozumienia, ale już utwierdzona w sobie, pewna siebie i zaakceptowana. Obudowana już niesymbolicznymi elementami, ale mozaiką, wielobarwnym wzorem przypominającym azteckie mozaiki lub ukraińskie czepeczki ślubne. Symboliczna rzeka staje się częścią abstrakcyjnej struktury. Nie jest wyizolowanym elementem, lecz zasadą kompozycji.

## Kompozycja Gry 6 - Kompozycja ogród-mapa wzajemnych relacji.

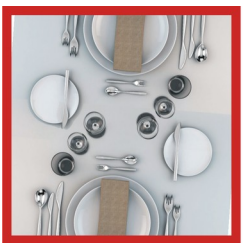


Kolor, kształt i rytm tworzą naturalny układ alejek, klombów i rabatki. To ogród naszych relacji. Płaszczyzny utożsamień przestają obowiązywać, do donikąd nie dążymy. Pijemy herbatę w ogrodzie.

- Trudno jest definiować kompozycje wynikłe z pierwszych takich Gier. Nigdy nie zdarzyło się systematycznie prowadzić takiego ciągu Gier. Trudno jest jednoznacznie opisać strukturę kompozycji, gdy nie ma się, do czego porównać i odnieść. Jedynym zauważalnym wyznacznikiem jest zmiana sposobu odczuwania

płaszczyzny Gry przez partnerów. O tym za chwilę.

## Kompozycja Gry 7 - Kompozycja ogród-mapa wzajemnych relacji.



Nasz ogród stał się bardziej pewny siebie i zagospodarowany. Wyznaczymy swoje płaszczyzny i określamy rytmy.

- Kompozycją tej Gry jest mapa wzajemnych relacji. Już w czasie poprzedniej Gry zauważyłem, że inaczej traktujemy płaszczyznę. Bez przywiązań i bez napięć. Przestaliśmy projektować swoje emocje na płaszczyznę Gry, a ona stała się jedynie miejscem naszego spotkania. Gdybym miał to jakoś określać i porównać, najbliższym byłoby do zastawionego stołu, do sztućców, kieliszków,

wszystkich tych statków, którymi przychodzi nam się posługiwać podczas kolacji. Każdy ma swoją funkcję i swoje miejsce. Partner siedzi po przeciwnej stronie i ma swoją zastawę. Nikt na nikogo nic nie projektuje. Jesteśmy podczas spotkania w miłej atmosferze.