

/PL

AUTOREFERAT

Ad. dr Paweł Orłowski

Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
Wydział Form Przemysłowych

Ad. dr Paweł Orłowski
Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie
Wydział Form Przemysłowych

1. Imię i nazwisko

Paweł Orłowski

2. Posiadane dyplomy, stopnie naukowe

Tytuł magistra w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuki piękne nadany przez Radę Wydziału Rzeźby ASP w Krakowie 17 czerwca 2000 roku

Tytuł pracy magisterskiej: *Siedem grzechów*

Promotor: prof. Józef Sękowski

Recenzent: dr Antoni Szoska

Stopień doktora w dziedzinie sztuk plastycznych w zakresie sztuk pięknych nadany przez Radę Wydziału Rzeźby ASP w Krakowie 17 czerwca 2000 roku

Tytuł pracy doktorskiej: *Interwencja w przestrzeni publicznej*

Promotor: prof. Józef Sękowski

Recenzenci: prof. Małgorzata Rosenkranz (ASP w Gdańsku), prof. Andrzej Ziębliński (ASP w Krakowie)

3. Przebieg zatrudnienia

1.10.2000–30.6.2001 – asystent (w wymiarze 9/10 etatu) na WFP ASP w Krakowie

1.10.2001–30.6.2002 – asystent (w wymiarze 9/10 etatu) na WFP ASP w Krakowie

1.7.2002–30.9.2003 – asystent (w wymiarze 9/10 etatu) na WFP ASP w Krakowie

1.10.2003–30.9.2010 – asystent (w wymiarze pełnego etatu) na WFP ASP w Krakowie

1.10.2009–31.12.2017 – adiunkt (w wymiarze pełnego etatu) na WFP ASP w Krakowie

—

Uczelnia stanowi podstawowe miejsce pracy.

4. Wskazane osiągnięcia wynikające z art. 16 ust. 2 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki

Zgodnie z wymogiem formalnym wskazuję zestaw pięciu rzeźb zaprezentowanych na stałej ekspozycji plenerowej pod tytułem *Transformacja*, znajdującej się w Warszawie przy ulicy Prostej 32, przed budynkiem Prosta Tower. Początek ekspozycji miał miejsce w czerwcu 2016 roku. Zestaw pięciu rzeźb wskazuję jako aspirujący do spełnienia warunków określonych w art. 16 ust. 2 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki.

Transformacja. Rzeźbiarskie studium na temat transformacji człowieka i sztuki we współczesnym świecie

5. Omówienie osiągnięć naukowo-badawczych (artystycznych)

6. Omówienie celu naukowego/artystycznego wyżej wymienionej pracy i osiągniętych wyników wraz z omówieniem ich ewentualnego wykorzystania

Na koniec ludzie skarłęją do wymiaru bezmózgich sług żelaznych geniuszy i, być może, poczną oddawać im cześć boską...

Stanisław Lem

Wstęp Golem

W powieści Stanisława Lema pod tytułem *Golem XIV* tytułowy bohater w swoim pierwszym wykładzie opisuje ewolucję człowieka. Wnioski, do których dochodzi, są przeciwstawne tym, do których przyzwyczała nas nauka. „Błądzącym błędem jest zatem ewolucja...” – mówi Golem¹. Nie ona stanowi siłę napędową procesu, ale zaprogramowany w każdym żywym organizmie koniec. To redukcja i śmierć są drogą rozwoju. Ludzie rozumieją ewolucję jako wychodzącą od prostych, prymitywnych, niedoskonałych form, które stopniowo osiągają wyższe szczeble rozwoju, ulegają zróżnicowaniu i komplikacji, które z czasem mają doprowadzić je do doskonałości. Tymczasem dla Golema jest zupełnie odwrotnie. To ta pierwotna, najprostsza forma jest doskonała, bowiem zawiera w sobie wszystko, czego potrzebuje do funkcjonowania. Jest absolutnie samowystarczalna, pozbawiona świadomości, zanurzona w wiecznym teraz. Ta właśnie pradawna doskonałość została zatracona na rzecz komplikacji, nie zaś postępu.

Golem Lema to superkomputer, który jest ostatnim ogniwem ewolucji. Nosi imię legendarnego tworu rabina z Pragi, który powołał do życia Golema, lepiąc go z gliny i powtarzając w ten sposób gest stworzenia Adama. Jednak Golem pozbawiony boskiego tchnienia był istotą niemą, bezmyślną i bezwolną, w pełni podporządkowaną człowiekowi, który go stworzył. Tymczasem Golem XIV, superkomputer, osiągnął samoświadomość, która pozwoliła mu wyrwać się spod władzy człowieka, a tym samym obalić mit, że to właśnie człowiek jest najdoskonalszym wytworem ewolucji, i wykazać, że antropocentryzm jest zasadniczym błędem.

Ten wstęp ma przybliżyć myśl, która towarzyszyła mi szczególnie mocno w czasie tworzenia cyklu rzeźbiarskiego zatytułowanego *Boty*. Natomiast na przedmiot mojej pracy habilitacyjnej wybrałem *Transformację*, cykl rzeźb wywodzący się z *Botów*. Pięć rzeźb – pięć odsłon procesu transformacji. To monumentalne postaci z brązu, niemalże w tej samej pozie, które różnią się między sobą stopniem skomplikowania bryły oraz ilością i wielkością trójkątów, z których są skonstruowane. Te pięć rzeźb znajduje się

¹ Stanisław Lem, *Golem*, Kraków 1981.

w Warszawie przy ulicy Prostej 32. Stanowią niejako element nowoczesnej bryły architektonicznej budynku, którego frontowa ściana jest jakby opleciona żelbetonową siatką.

Budynek zaprojektowany został przez Autorską Pracownię Architektury pod kierownictwem prof. Stefana Kuryłowicza. Budowa rozpoczęła się w październiku 2007 roku, a zakończyła we wrześniu 2011. Przestrzenie między splotami ażurowej fasady tworzą nisze. Pięć z nich, na poziomie ulicy, to miejsce ekspozycji cyklu *Transformacja*.

Przekształcanie, transformacja i redukcja ludzkiego ciała do najprostszych form, w taki sposób, by ciągle przekazywały wybraną przeze mnie treść, by nadal dawało się w nich odczytywać zawartą informację, to najważniejsza idea, która uformowała mnie jako artystę.

Przy projektowaniu *Botów* posłużyłem się komputerem. Program komputerowy odpowiedzialny jest za część procesu twórczego. Pokazuje to, jak dynamicznie zmienia się praca artysty we współczesnym świecie. Czy *Boty* to jeszcze dzieło rąk artysty, czy projekt stworzony przez maszynę? Czy komputer jest w stanie osiąść kompetencje człowieka? Zanim szczegółowo opowiem o ostatnich pracach, chciałbym przybliżyć wcześniejsze etapy mojego rozwoju artystycznego, którego *Boty* są naturalną konsekwencją.

Omówienie osiągnięć artystycznych

Ważnym aspektem moich prac była ich niegotowość, niekompletność, świadome niedokończenie, którego celem stanowiło uwypuklenie procesu przemiany jako zasadniczego elementu kondycji ludzkiej. Rzeźby zawsze stanowiły „obiekty przejściowe”, według określenia Mariny Abramović, co rozumieć należy tak, jak pojmował to Marcel Duchamp, czyli że dzieło sztuki jest sumą zaangażowania artysty i publiczności. Artysta wykonuje twórczą pracę, ale ostateczny sens nadaje jej odbiorca. To sztuka, która szuka bezpośredniego kontaktu z odbiorcą. Odbiorca moich prac miał być zaskoczony, nieprzygotowany na ich przyjęcie. Element zaskoczenia jest częścią procesu percepcji i zrozumienia. Dlatego właśnie uważnie doбираłem kontekst moich dzieł. Interesuje mnie usytuowanie ich nade wszystko poza zamkniętą przestrzenią galerii sztuki. Preferowaną przeze mnie przestrzenią wystawienniczą jest przestrzeń miejska, publiczna, codzienna, podporządkowana pełnionym funkcjom. Wprowadzenie w takie miejsce nowego elementu – obiektu, rzeźby, całej sceny rzeźbiarskiej – powoduje, że przestrzeń ta przestaje być czymś przezroczystym, znanym, niewymagającym skupienia. Dodany zaskakujący element utrudnia percepcję, wyrzywa z codzienności. Stawia pytania. Skłania do myślenia.

Praca dyplomowa, którą wykonałem, kończąc studia na ASP, nosiła tytuł ***Siedem grzechów – dialog z...*** Jest właściwie jedyną pracą, która nie zajmuje się bezpośrednio kwestią ludzkiego ciała, tylko duszą. Człowiek więc pozostawał w centrum mojej uwagi. Obiekt ten składał się z metalowych pionów ułożonych wertykalnie, skierowanych ku górze, ku boskości. Metalowe piony są miejscami zdeformowane. Te skorodowane miejsca to zobrazowanie grzechu. Grzech sprawia, że metal się gnije, jakby ulegał presji miazdzącej siły. Następnie jednak odzyskuje pierwotną formę i nadal dąży ku górze.

Po zakończeniu studiów zacząłem prace nad cyklem ***Twarze – maski***. Powstawały one w latach 2001–2005. Było to kilkanaście odlanych z brązu ludzkich obliczy, noszących różne grymasy, od radości, poprzez smutek, gniew, aż po przerażenie. Maski umieszczone były w prostokątnych skrzyniach przytwierdzonych do stalowych blach. Było to więc pokazanie „garderoby ludzkich twarzy”, z której w każdym momencie można jakąś

wyciągnąć i przywdziać, zasłaniając i chroniąc własną twarz. Cykl ten nawiązywał do koncepcji *theatrum mundi*, wielkiego teatru świata, w którym życie jest przedstawieniem, a my wszyscy jesteśmy aktorami, zmuszonymi do odgrywania swoich ról i do ciągłego sięgania po różne maski. Maski, za którymi nie tylko się chowamy, ale które mają też wpływ na naszą tożsamość. Z tego zbioru wyodrębnił się kolejny cykl – masek wolnostojących, których wykonałem około 60.

Prace do cykl rzeźbiarskiego **Walka** powstawały w latach 2002–2003. Ścierających się ze sobą wojowników, zmagające się przeciwstawne racje starałem się oddać poprzez wijące się linie, zgrubienia i napięcia ciał. W czasie tworzenia tych rzeźb doszedłem do wniosku, że przedstawieni oponenti choć próbują zwalczyć się nawzajem i wypchnąć z pola, to jednak w swej walce stają się jednością. W rzeźbach nie widać, kto jest kim, granica zostaje zatarta, dwa ciała zrastają się w nieforemną bryłę.

Naturalną konsekwencją pracy nad tematem stał się cykl **Atleci**, który powstawał na przestrzeni 2004 roku. Inspiracją do rysunków, a potem rzeźb, były zdjęcia kulturystów, których muskularne i naoliwione ciała wyglądają jak żywe rzeźby. Oni sami są rzeźbiarzami i rzeźbami jednocześnie. Latami mozolnie kształtują swoje ciała, o nienaturalnie, często monstrualnie rozwiniętej muskulaturze. Przerosty mięśni wydają się wręcz karykaturalne. Koją się z bólem i cierpieniem. Moje prace pokazują właśnie tę nadnaturalnie rozwiniętą muskulaturę atletów. Ciało pokazuję fragmentarycznie, jako zdeformowane, ułomne.

Kolejny seria rzeźb zatytułowana była **Lalki** i powstawała w 2006 roku. To kontynuacja wątku *theatrum mundi* i tematu życia jako przedstawienia. Rzeźby miały przypominać marionetki, lalki teatralne. To z tymi właśnie figurami zapragnąłem wyjść po raz pierwszy w przestrzeń publiczną, pokazując je szerszej publiczności. Pierwsze próby akcji wystawienniczych na wolnym powietrzu miały miejsce w Krakowie, a kontynuowane były w Katowicach w przestrzeni sąsiadującej z Galerią Szyb Wilson.

W latach 2002–2006 pracowałem nad cyklem **Skorupy**. Stanowi go spora kolekcja gipsowych odlewów ciał. Zacząłem je ze sobą zestawiać. Powstawały wybrakowane, ale czytelne ludzkie sylwety. Wtedy pojawiła się myśl o tym, jak mało muszę pokazać, jak mało zastosować środków, aby odbiorca mógł z fragmentów odczytać sygnał do niego skierowany... Skorupy były formami jednostronnymi, zaledwie zaznaczeniem, zarysem postaci. Wtedy istotny stał się dla mnie kontur, a skorupy stawały się coraz bliższe płaskiemu znakowi. Zaczęły pojawiać się pierwsze koncepcje i szkice dotyczące sylwet.

Kategoriemi percepcji dzieła sztuki, doświadczenia, podejmowaniem ryzyka, kwestią uproszczenia i ograniczenia do minimum formy zajmowałem się w latach 2006–2008, choć pierwsze sygnały zbliżającego się cyklu można zaobserwować już w takich z 2003 roku, takich jak *Ślad czy Sylwety*.

W swojej pracy doktorskiej pod tytułem **Interwencja w przestrzeni publicznej** przedstawiłem grupę sylwet żołnierzy, która jest zbiorem wolnostojących, płaskich,

wyciętych z blachy znaków. Obiekty umiejscowione w przestrzeni miasta zyskują trzeci wymiar. Ich percepcja jest teoretycznie łatwa, bo forma tych obiektów jest maksymalnie uproszczona. Usytuowanie sylwet w przestrzeni miejskiej czyni stworzoną scenę nieoczywistą, niepokojącą. Nie można obok nich przejść obojętnie. Odbiorca nie rozumie ich znaczenia, walczy z obiektem jak z przeszkodą. Stawia pytania, szuka odpowiedzi.

Postawione na ulicy sylwetki początkowo wzbudzają agresję. Przechodnie nie rozumieją, dlaczego tu są, nie znajdują sensu. Stopniowo zaczyna gromadzić się coraz więcej osób, pierwsi przyprowadzają kolejnych. Zaczynają się rozmowy, komentarze, fotografowanie dziwnych obiektów. Niecodzienna sytuacja generuje potrzebę ludzkiego kontaktu, bezpośredniej konfrontacji nie tylko z samym dziełem, ale i z innymi odbiorcami, rozmowy między ludźmi, którzy na co dzień mijają się obojętnie. Sylwety można układać w dowolny sposób, zmieniać ich pozycje, przesuwac, wejść pomiędzy nie, stać się ich integralną częścią. Tu właśnie zaczyna się doświadczenie, z łaciny *experiri*, czyli próbowanie – które związane jest też z *periculum*, a więc z niebezpieczeństwem. W czasie prezentacji w miastach wielokrotnie dochodzi do faktycznej ingerencji widza w dzieło, gdy oglądający zmieniają układ figur, tworząc własne sceny i historie.

Uproszczona forma i skondensowana w niej treść są dla mnie istotne z dwóch względów. Współczesny widz na kontakt z dziełem sztuki ma coraz mniej czasu. Świadoma rezygnacja z wystawiania prac w galeriach, dokąd widz przychodzi wyłącznie w celu obcowania ze sztuką, na rzecz nieoczywistych przestrzeni wystawienniczych i poszukiwania widza niegotowego na kontakt ze sztuką jest moim celem. Zajmuje mnie również kwestia tego, jak mało informacji, danych jest potrzebnych do stworzenia ciągle jeszcze czytelnego komunikatu. Jak bardzo mogę uprościć formę, obiekt, by nadal niosły treść.

Kolejny cykl prac, z lat 2009–2010, powstawał jako naturalna konsekwencja i kontynuacja zagadnień poruszanych w pracy doktorskiej. **Sylwety** to przestrzenne prace z blachy wynikłe z prac sylwetowych na papierze. Zamalowane tuszem postacie były jakby wycięte ze swojego środowiska kolorowych zdjęć z gazet. Pozostawienie tylko zamalowanej na czarno sylwety prowokowało do różnych interpretacji.

Seria prac na papierze z roku 2009 to **Kolaże**, w których rozgrywa się swobodna zabawa formą i treścią. Wycinane postacie z gazet, pozbawione swojego miejsca i kontekstu, zestawione na czystej kartce papieru, tworzą zupełnie nowe konteksty, budują nową przestrzeń dla interpretacji. Tematyka mocno osadzona jest w sferze relacji damsko-męskich, gdzie pierwiastek erotyczny jest silny, dominujący. Relacja jest tak naprawdę brakiem jakiegokolwiek interakcji. Mężczyźni, zwykle słabi, podporządkowani, ulegają kobietom, które są dominujące, wyniosłe i obojętne. Wszystko, co kobiece, jest seksualne i silne, a wszystko, co męskie, jest słabe i stare, w najlepszym wypadku obojętne.

Cykl **Kolaże** dał początek **Wycinankom**, które tworzyłem w latach 2010–2011. Tytuł sugeruje dziecięcą zabawę, coś prostego i lekkiego. **Wycinanki** biorą swój początek z *Sylwet*, były tworzone tak, aby mocno anektować przestrzeń. O ile *Sylwety* były „płaskie”, o tyle

Wycinanki są „trójwymiarowe”, choć składają się z płaskich elementów. Poszczególne fragmenty są nadal dwuwymiarowe, ale łączone ze sobą tak, by kompozycja była przestrzenna i dynamiczna. Cykl zwieńczyła w 2011 roku monumentalna rzeźba na bulwarach wiślanych w Krakowie. Dwie blaszane sylwety tworzyły wizerunek postaci wyłaniającej się z ziemi, która obserwuje przemijającą rzekę i życie toczące się wokół niej.

Kolejne prace z 2013 roku to **Głowy**. Jest to cykl betonowych odlewów, z których część jest zatopiona w prostopadłościennych blokach lub zakopana w ziemi. W cyklu tym rozważałem kwestie czytelności komunikatu przy równoczesnym zminimalizowaniu ilości informacji i danych. Zatopione w bezruchu zdefragmentowane skamieniałe głowy nawiązywały do muzealnych szczątków – fragmentów, z których archeolodzy próbują odczytać sens i kształt prastarych obiektów. Betonowe głowy przygotowywane do instalacji w przestrzeni otwartej, miejskiej, miały być ulokowane nie na cokółkach, ale wyłaniać się bezpośrednio z ziemi. W 2013 roku pracowałem również nad rozpoczętym dużo wcześniej cyklem *Skorup*. Tym razem powstały przepełnione smutkiem **Skorupy** w mniejszej skali.

W 2014 roku rozpocząłem prace nad cyklem rzeźbiarskim **Boty**. „Bot” pochodzi od słowa „robot”. Boty są, można powiedzieć, wersją wirtualną robotów. To programy komputerowe pisane, by działać pod nieobecność człowieka. Czynności, do jakich są stworzone, czynią z nich strażników i obrońców porządku. Boty moderują kanały dyskusyjne, pilnują ładu, chronią kanały komunikacyjne. Automatycznie odpowiadają na pytania, komunikują się z ludźmi, prowadzą gry czy konkursy na portalach rozrywkowych. Od strony funkcji, które spełniają, można je podzielić na grupy. Infoboty gromadzą i udostępniają informacje, na przykład dotyczące statystyk kanałów czy stron internetowych, tworzą również bazy danych użytkowników. Boty usługowo-specjalistyczne są rodzajem łącznika między rozbudowanymi programami a ludźmi. Ciekawym przykładem jest chatbot Eliza. Eliza jest słynnym programem, z którym można prowadzić rozmowę. Podczas wymiany informacji ulegamy złudzeniu, że mamy kontakt z człowiekiem. Uproszczone wersją Elizy jest popularna nawigacja samochodowa, która komunikuje się z kierowcą za pomocą krótkich zwrotów informacyjnych. Trzecia grupa to boty rozrywkowe, zaprogramowane do prowadzenia quizów, gier, wyposażone na przykład w biblioteki żartów. Boty pełnią też funkcję serwerów i udostępniają publicznie – albo wybranym użytkownikom – zasoby plików, na przykład multimedialnych. Istnieje też grupa botów działająca w grach komputerowych, na przykład aimboty, które wyręczają graczy w celowaniu i strzelaniu, co jest w środowisku graczy uważane za naganne i potępiane. Boty mogą również udawać prawdziwych graczy. Używane są również do automatyzowania czynności wykonywanych przez gracza, czyli na przykład do ciągłego zabijania przeciwników. Używanie botów jest często wbrew zasadom obowiązującym w grze i bywa surowo karane. Piąta grupa najczęściej spotykanych botów służy do gromadzenia danych dotyczących użytkowników, wyszukiwania i archiwizowania śladów po działalności użytkowników, ale zarazem do ochrony osób i pilnowania porządku w świecie cyfrowym.

Czym więc są boty? Są „procesem bez podmiotu”, bezcielesną postacią, która stwarza pozory podmiotowości, która udaje, że ma jakąś osobowość i że jest osobą. Pisząc o bocie, że coś „udaje”, sam wpadam w pułapkę personifikowania tego tworu, sam nadaję mu ludzki kształt. Tymczasem jest to rodzaj symulacji, makiety, która może nas zwodzić i oszukiwać, może przyjść nam z pomocą, może też być wręcz naszym wirtualnym klonem, zastępować nas pod naszą nieobecność. Ludzie mają naturalną tendencję do przypisywania ludzkich cech wszystkiemu, co ich w jakiś sposób przypomina: kształtem ciała, emocjami, sposobem działania czy mówienia. Tak właśnie działa „efekt Elizy” (od nazwy chatbota Eliza), który pokazuje, że ludzie zwykle nie są w stanie rozróżnić, czy rozmawiają z człowiekiem, czy z maszyną, i łatwo ich przekonać, że maszyna naprawdę myśli i udziela sensownych odpowiedzi, nawet jeśli wiemy, że są one losowane z wcześniej przygotowanego zbioru.

Mój cykl *Boty* można rozpatrywać jako odzwierciedlenie tej tendencji, jako uczłowieczanie wirtualnego tworu, ale też odwrotnie – odczłowieczanie ludzkiego ciała i jego komputerowa transformacja w geometryczną bryłę (strukturę płaszczyzn, spłot linii, ich wzajemnych napięć), która jest dla mnie plastycznym wyobrażeniem bezcielesnego bota.

Wskazane osiągnięcie artystyczne

— *Transformacja* —

Prześledzenie mojego dorobku artystycznego pokazuje, że w centrum zainteresowań jest wciąż człowiek, rozumiany zarówno fizycznie, jak i metaforycznie. Człowiek to podmiot (łac. *subiectum*) wszelkich działań, fundament wszystkich naszych przedstawień. Przedstawień, czyli relacji, które nawiązujemy ze światem poprzez odczuwanie (emocje), rozumienie (intelekt) i opisywanie (język), a więc przez jego poznawanie. Podmiot na przestrzeni wieków stanowił również stabilny fundament myśli humanistycznej. Przemiany, jakie w XX wieku dokonały się w literaturze, filozofii, psychologii, antropologii i innych dyscyplinach humanistycznych, kazały jednak zweryfikować kategorię podmiotu, co nie pozostało bez wpływu również na przedstawienie człowieka w sztuce.

Według określenia Harolda Blooma, „mocny” podmiot, wywodzący od kartezjańskiego *cogito*, to w świetle XX-wiecznej rewolucji w myśleniu – „**podmiot bez procesu**”², czyli coś, co jest stałe, niezmienne, tkwi w miejscu, w centrum i nie podlega żadnej transformacji. Jako podstawa rozumienia i poznawania świata podmiot jest też dawcą sensu. Jeśli przenieść kategorię „podmiotu bez procesu” na grunt sztuk, oznaczałoby to artystę jako jedynego dysponenta sensu swojej twórczości, jej jedynego interpretatora, wyznaczającego jedyny słuszny kierunek jej rozumienia. Dzieło byłoby skończone, gotowe, zamknięte i zrozumiałe.

Tymczasem po drugiej stronie rozumienia podmiotu – i w sensie filozoficznym, i artystycznym – znalazło się coś o wiele dla mnie ciekawszego, czyli kategoria „**procesu bez podmiotu**”. Należy ona do myśli ponowoczesnej, której początek można ulokować u prekursorów ponowoczesnego przewrotu w filozofii, czyli u Friedricha Nietzschego, Sigmunda Freuda i Karola Marksa. Ich „podejrzliwe” filozofie oznaczały obnażenie i zanegowanie zasad. Wyrażała się w nich niezgoda na istniejący porządek. Myśl ta znajduje swoją kontynuację w dekonstrukcji, w pismach Rolanda Barthes’a, Michela Foucaulta, Jacques’a Derridy, Paula de Mana i innych. Dekonstrukcja to demontaż, rozbiórka, rozwarstwienie, rozczłonkowanie, ale nie w celu unicestwienia, lecz w celu odsłonięcia mechanizmu działania i stworzenia nowej jakości.

² Harold Bloom, *The Western Canon: The Books and School of the Ages*, Riverhead Books, 1995.

Wróćmy jednak do kategorii „**procesu bez podmiotu**”. Jest dla mnie interesująca również dlatego, że jednym z elementów mojego eksperymentu rzeźbiarskiego jest zaangażowanie w proces twórczy współczesnej technologii w formie komputera. Można więc powiedzieć, że jest to częściowe odczłowieczenie aktu twórczego. Częściowe, bo mimo wszystko dużo zależy od artysty, który końcową formę swoim pracom nadaje własnymi rękoma – ale sugestia tego, jaki(e) kształt(y) owa praca może przyjąć, pochodzi z komputerowej obróbki graficznej obiektów trójwymiarowych. Co więcej, rzeźby mają w pewnym sensie ilustrować ten proces, czyli poszczególne fazy przekształceń, które dokonują się w programie komputerowym.

Aby pogodzić te dwie przeciwstawne wizje podmiotu (człowieka), czyli „podmiotu bez procesu” i „procesu bez podmiotu”, w filozofii i w sztuce jest też trzecia droga – „**podmiot w procesie**” – a więc człowiek, który ulega przemianom, który jest otwarty na własną zmienność i niegotowość, jest plastyczny, daje się kształtować, obrabiać. To właśnie człowiek z moich rzeźb. W *Botach* człowiek i jego ciało ulegające transformacji. Poddany kolejnym etapom obróbki, odczłowieczony, zgeometryzowany, ale ponad wszystko jednak ciągle czytelny.

Transformacja to tytuł cyklu rzeźbiarskiego, nad którym pracę rozpocząłem w 2015 roku. „Transformacja” jest wyrazem złożonym, który powstał z dwóch słów. „Trans” można rozumieć jako stan psychiczny, udostępniający informacje znajdujące się w podświadomości. W czasie transu uzyskujemy dostęp do podświadomości, podejmujemy działania trudne do zracjonalizowania, jednak stanowiące często punkty zwrotne w naszym rozwoju. Trans rozumiem jako sferę związaną z podświadomością, intuicją i duchowością. „Formacja” wywodzi się z łacińskiego *formare*, które oznacza kształtowanie, porządkowanie. Wskazuje na kontakt z czymś bardzo materialnym i konkretnym. „Transformacja” to dla mnie słowo określające moją dotychczasową twórczość. Stan bycia i życia w transformacji, pomiędzy tym, co nieuświadomione, niematerialne i duchowe, a tym, co nazwane, realne i fizyczne. Uważam, że współczesny świat wymaga od nas ciągłej zmiany i transformacji.

Cykl *Transformacja* to zgeometryzowane rzeźby, w których na plan pierwszy wybija się mocna forma. W ich zredukowanych formach, będących sumą pozaginanych powierzchni, widać ruch, dynamiczną strukturę napięć. Stanisław Ignacy Witkiewicz wskazywał na formę jako na najistotniejszy element dzieła sztuki. Ideałem estetycznym Witkacego jest „czysta forma”, czyli konstrukcja, która jest „pewną wielością elementów ujętą w jedność, w całość”. Witkacy stwierdza, że „wartość dzieła sztuki nie zależy od uczuć życiowych w nim zawartych ani od doskonałości odtwarzania przedmiotów, a jedynie polega na jednolitości konstrukcji czystych elementów formalnych”³.

Forma obiektu jako zbiór elementów również dla mnie jako twórcy jest bardzo istotna. Widzę ją jako część dzieła, która wpływa w sposób bezpośredni na widza, zdecydowanie mocniejszy niż sama treść czy idea w nim umieszczona przez artystę. Forma dzieła to

3 Stanisław Ignacy Witkiewicz, *Nowe formy w malarstwie. Szkice estetyczne. Teatr*, Warszawa 1974.

dla mnie przekaz, który nie potrzebuje tłumaczenia i jest zrozumiały dla każdego. Do oceny dzieła nie potrzebna jest wiedza dotycząca intencji artysty ani ideowa podbudowa. Można powiedzieć, że dzieło oddziałuje na nas w sposób bezpośredni i jednoznaczny, a jego forma broni się sama. Powyższe przekonanie wyrażał również w koncepcji „znaczącej formy” Clive Bell. „By docenić dzieło sztuki nie potrzebujemy niczego poza poczuciem formy i koloru oraz wiedzą o trójwymiarowej przestrzeni”⁴.

W cyklu *Transformacja* wyróżniam dwie części: projektowo-koncepcyjną, składającą się z mniejszych rzeźb, przedstawiających realistycznie ciało człowieka, ale też form zredukowanych do brył geometrycznych, oraz realizacyjną, będącą efektem fazy projektowej i opartą na małych modelach – stanowią ją rzeźby dużych rozmiarów odlane z brązu. Zainspirowany całym przebiegiem procesu transformacji ludzkiego ciała poddawanego kolejnym fazom uproszczeń, zilustrowałem go cyklem rzeźbiarskim. Proces przemiany ciała ludzkiego zatrzymywałem niejako w stopklatkach przedstawiających pięć momentów. Wyglądają groźnie, kumulując w sobie energię. Docelowym miejscem ekspozycji rzeźb jest miasto, które znów staje się przestrzenią wystawienniczą. Tworzą scenę, sekwencję, ale też każda z rzeźb może być autonomicznym i samodzielny utworem. W panoramie miasta są punktem przykuwającym uwagę. Dynamiczna bryła dużych rozmiarów nie pozwala przejść obojętnie. Stanowi element pośredni pomiędzy widzem a monumentalną architekturą.

Użyta przeze mnie technologia uproszczonych wielokątów ma symbolizować transformację, przemianę, która jest wspólnym doświadczeniem nas wszystkich. Moje rzeźby stają się komunikatami, znakami, za pomocą których komunikuję się z innymi. Lew Tołstoj przypisywał sztuce funkcję podobną do językowej. Pisał, że sztuka jest „działalnością ludzką polegającą na tym, że jeden człowiek świadomie za pomocą pewnych znaków zewnętrznych przekazuje innym przeżywane przez siebie uczucia”⁵. Mówił o swoistym „zarażaniu” innych uczuciami za pomocą sztuki.

Tak więc chcę w swych pracach dać wyraz procesowi transformacji – przejścia w kolejny etap ewolucji. Etap, w którym maszyny powoli, acz systematycznie będą dokonywały ubezwłasnowolnienia swoich panów (czyli ludzi), odsuwając ich od coraz większej ilości zajęć. Zastępująca człowieka maszyna, izoluje go i spycha na margines rzeczywistości. Ludzkość chętnie oddaje władzę i odpowiedzialność w „ręce” maszyn. Czy to oznacza postęp? Lepszy byt? Czy też coraz bliżej jesteśmy rzeczywistości opisywanej przez Stanisława Lema w powieści *Golem XIV* i grozi nam stanie się „bezmózgim sługą żelaznych geniuszy”?

Cykl *Transformacja* to z jednej strony wyraz zachwyty nad technologią, która pomaga w procesie twórczym i podsuwa inspiracje, z drugiej strony *Giganty* są przejawem lęku przed stworzonymi przez ludzi nadludźmi, którzy za sprawą swoich rozmiarów i kształtu opanowują terytorium, na którym stoją. Poruszam temat technologii i człowieka

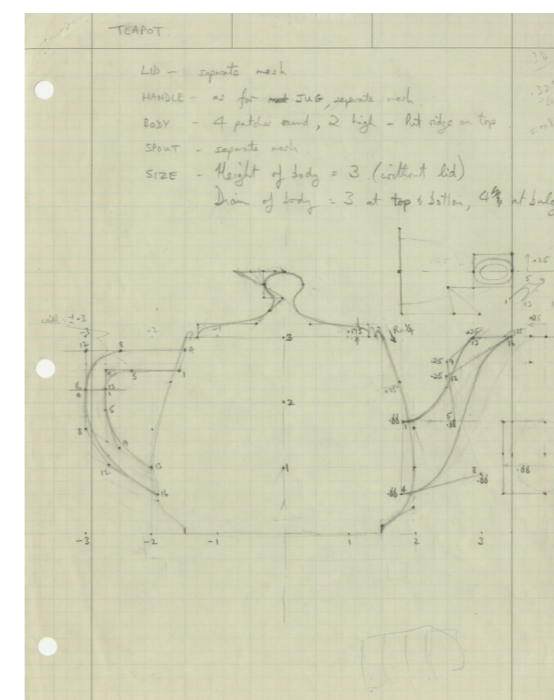
4 Clive Bell, *Art*, New York 1958.

5 Lew Tołstoj, *Co to jest sztuka?*, przeł. Maria Leśniewska, Kraków 1980.

w kontekście rozwoju. Obserwuję, jak człowiek stara się uciec od naturalnych odruchów i schować za technologią. Cykl rzeźbiarski *Transformacje* to wynik moich wieloletnich badań, prób, dociekania i analiz. Efektem materialnym mojej pracy jest powstanie współczesnych, ale wywodzących się z tradycyjnego warsztatu monumentalnych rzeźb. Obrazują one moją drogę twórczą, moją przemianę jako artysty na przestrzeni lat. Są sekwencją wyciętą z większej całości. Ilustrują mój proces tworzenia. Każda praca wpływa na kolejną, a połączone razem, układają się w logiczny cykl przemiany. Równocześnie w swojej pracy szukam kontekstu dla zmieniającego się świata. Gdy przyjrzeć się osiągnięciom współczesnej medycyny, to można dostrzec, że powolna transformacja człowieka w maszynę staje się rzeczywistością. Mamy już między innymi sztuczne dłonie, sztuczne nogi, sztuczne serca, sztuczne nerki i sztuczne oczy, a to tylko nieznaczna część możliwości medycyny. Tworzy to nowy obraz człowieka. Zespolecie technologii i człowieka wydaje się nieuniknione. Śmiałe teorie naukowe na naszych oczach stają się faktem. Kolejnym etapem jest stworzenie sztucznej inteligencji jako ukoronowanie rozwoju technologicznego ludzkości. Czy możemy sobie wyobrazić powstanie maszyny przewyższającej nas wielokrotnie inteligencją? Jak może to wpłynąć na otaczający nas świat? Znaczna część naukowców mówi, że powstanie sztucznej inteligencji będzie końcem dominacji człowieka na Ziemi i zakończy jego istnienie.

Proces twórczy

Modelowanie 3D, które stanowiło punkt wyjścia mojego procesu twórczego przy powstawaniu *Botów*, miało swoje własne początki w 1975 roku. Martin Newell prowadził wtedy badania nad komputerowym obrazowaniem obiektów. Jego pierwszym modelem był czajnik – został on wymodelowany i opisany za pomocą parametrycznych krzywych Béziera. Miękkie linie i łuki zostały podzielone na proste odcinki. „Czajnik z Utah” stał się początkiem komputerowej grafiki 3D i obrazowania obiektów trójwymiarowych w świecie cyfrowym.



Martin Newell, rysunek ołówkiem, 1975
(Martin Newell, *The Utilization of Procedure Models in Digital Image Synthesis*, University of Utah, 1975)

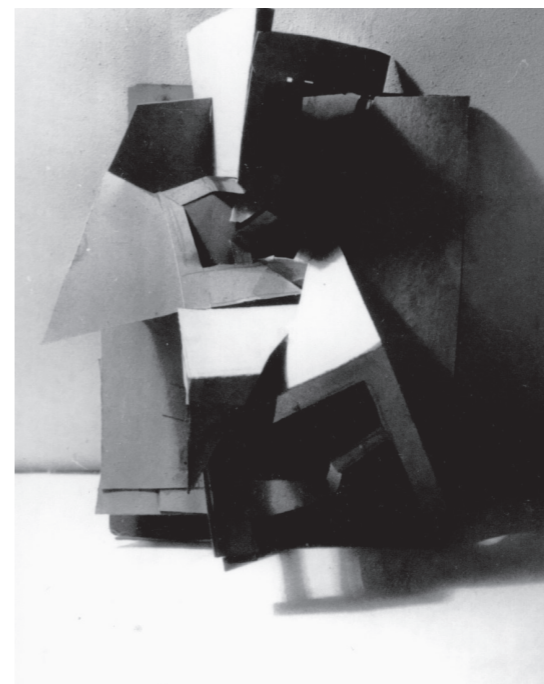
Komputerowy świat 2D operuje w dwóch wymiarach, a trzeci wymiar nadajemy mu w wyobraźni. Z kolei obiekty 3D opisują świat w trzech wymiarach. To świat wirtualny, w który możemy wejść, poruszać się po nim, obserwować go z różnych punktów widzenia.

Dzięki technologii 3D ulegamy złudzeniu przestrzeni. Operując w tym świecie oświetleniem, teksturą, układem linii, powierzchniami możemy uzyskać realistyczne trójwymiarowe modele.

Moją działalność artystyczną wpisuję w szeroki nurt poszukiwań związanych ze współdziałaniem człowieka i maszyny, opartego na wykorzystaniu komputerów i oprogramowania 3D. Moje poszukiwania nie są odosobnione. Współcześnie wielu artystów, architektów, grafików, projektantów łączy swoją twórczość z osiągnięciami techniki. Artyści na całym świecie badają i rozwijają możliwości, jakie dają nowe narzędzia, na przykład na bliskim mi polu tworzenia obiektów z małej liczby wielokątów, czyli tak zwane *low poly*. Artyści, tworząc podobne obiekty, stanowią dla siebie inspirację. Czerpiąc ze wspólnego źródła, rozwijają dziedzinę i dołączają swoją część oryginalności do szerokiego nurtu poszukiwań. Twórcze transformacje inspirują kolejnych artystów, prowadząc do kolejnych odkryć. Tak więc moja aktywność twórcza nie jest odizolowana od wpływów i kontaktów z innymi artystami, a wręcz przeciwnie. Wzajemne oddziaływanie, przepływ informacji są naturalne we współczesnym świecie. Efekty pracy innych artystów, jak i moje własne, są dostępne na bieżąco w internecie. Tak właśnie widzę świat współczesnej sztuki. Myśli, idee, inspiracje swobodnie przepływają i oddziałują na innych bez względu na miejsce i czas. Moje badania i prace to właśnie wkład w rozwój dyscypliny, którą się zajmuję.

Prace nad obiektem, nad jego formą, w programie komputerowym trwają najdłużej. Po uzyskaniu zadowalającego kształtu, określam docelową wielkość rzeźby i wybieram materiał, z którego zostanie wykonana. Na podstawie obiektu stworzonego w komputerze wykonuję model z tektury. Obiekt, który powstał w wirtualnym świecie komputera, zostaje przeniesione do „naszej rzeczywistości”. Tekturowy model z wygenerowanej siatki analizuję, wprowadzam do niego poprawki, przekształcenia, które następnie nanoszę na model w komputerze. Następnie generuję siatkę do wycięcia z blachy stalowej. Płaszczyzny blachy są giętkie i elastyczne, ale po zagięciu uzyskują sztywność. Zastosowanie trójkąta konstrukcyjnego daje duże możliwości w kreowaniu bryły. Spajając kolejne trójkąty ze sobą, stopniowo tworzę zaplanowaną formę. Przypomina to układanie trójwymiarowych puzzli.

Interesujące jest dla mnie to, że moje kolejne prace rzeźbiarskie wynikają z przemysłu i prób sprzed wielu lat, układając się faktycznie w swego rodzaju drogę. Coś, na co kiedyś nie byłem jeszcze przygotowany, po latach, posiadając już odpowiednie narzędzia, realizuję. Pierwszą moją rzeźbą, w której zastosowałem łączenie trójkątnych płaszczyzn, stworzyłem w czasie studiów już w 1995 roku. Na zajęciach z prof. Krystyną Orzech powstał szkic, na którego podstawie zrobiłem z tektury roztańczone krzesło. Forma zapowiadała rzeźbę, które powstały 20 lat później.



Paweł Orłowski, *Krzesło* (model), 1995, tektura, 50 × 30 cm

W 2000 roku w czasie pracy nad rzeźbą dyplomową opracowałem technologię kształtowania blachy, którą posługuję się przy wykonywaniu blaszanych *Botów*. Wiele lat później, na Słowacji w czasie sympozjum rzeźbiarskiego w 2014 roku, postanowiłem wykonać bardziej skomplikowany obiekt z blachy. Powstał on już z wykorzystaniem komputera i modelowania 3D. Rzeźbę zatytułowałem *Europa*, i był to mój pierwszy bot.



Paweł Orłowski, *Europa*, 2014, blacha stalowa, 210 × 80 cm

Zakończenie

Człowiek i maszyna

Rzeczywistość, która nas otacza, podlega ciągłym przekształceniom i jest to bardzo szybki proces. Sięganie po różnorakie zdobycze naukowe i technologiczne wydaje się czymś naturalnym. Rozwijają one i wspomagają proces twórczy. Stąd wzięła się moja fascynacja programami komputerowymi i modelowaniem 3D. Nie rezygnuję jednak ze zmagania się z materią, kształtuję tradycyjne materiały takie jak brąz, stal, kamień, ale w fazie projektowej bazuję na technologii cyfrowej. Właśnie dzięki temu jestem w stanie pokazać w pełni ów proces transformacji – człowieka w bota, ciała w strukturę, sztuki w coś, co jest nie tylko wytworem umysłu i rąk artysty, ale ścisłej współpracy człowieka i maszyny.

Pawel O. Toušek:

Osiągnięcia naukowo-badawcze (artystyczne)

Paweł Orłowski (ur. w 1975 roku w Rzeszowie) studiował na Wydziale Rzeźby ASP w Krakowie w latach 1995–2000 oraz na Universität der Künste w Berlinie w czasie rocznego stypendium w ramach programu wymiany studentów Erasmus/Socrates w latach 1998–1999. Dyplom magisterski z wyróżnieniem otrzymał na krakowskiej ASP w pracowni prof. Józefa Sękowskiego w 2000 roku. Od tego czasu pracuje jako asystent prof. Andrzeja Zięblińskiego w pracowni Działania Wizualne – Przestrzeń, na Wydziale Form Przemysłowych Akademii. Od 2000 do 2008 roku był opiekunem i współautor programów dydaktycznych corocznych plenerów studentów WFP w Domu Pracy Twórczej ASP na Harendzie w Zakopanym. W latach 2005, 2006 oraz 2008 w ramach wymiany Erasmus Teaching Mobility przebywał na miesięcznych pobytach naukowych na Universität der Künste Berlin. W latach 2007–2010 pełnił funkcję sekretarza Rady Wydziału WFP. W latach 2011–2015 był kierownikiem Galerii Schody na WFP. W tym czasie zorganizował blisko 30 wystaw, między innymi prof. Ryszarda Otręby, prof. Mieczysława Górowskiego, prof. Alfreda Hałasy. W 2012 roku był kuratorem wystawy prezentującej dorobek artystyczny prof. Wincentego Kućmy z okazji przyznania mu tytułu Honorowego Profesora Akademii. Wystawa odbyła się w budynku głównym ASP.

W 2008 roku obronił pracę doktorską i uzyskał stopień doktora sztuk plastycznych w zakresie sztuk pięknych. Stopień został nadany przez Radę Wydziału Rzeźby. Od 2009 roku pracuje jako adiunkt w Katedrze Sztuk Wizualnych, w pracowni Działania Wizualne – Przestrzeń, na WFP. Po doktoracie, w latach 2009–2012, prowadził pracownię samodzielnie, a od 2013 roku pod opieką dydaktyczną prof. Andrzeja Zięblińskiego. W latach 2013–2017 co roku był członkiem komisji egzaminów wstępnych na WFP. Jest również członkiem komisji programowej Galerii ASP i współautorem programu dydaktycznego Katedry Sztuk Wizualnych.

Laureat nagrody na Międzynarodowym Festiwalu „Zdarzenia 2000” za pracę *Siedem grzechów*, nagrody na Międzynarodowym Festiwalu „Zdarzenia 2001” za pracę *Maski* oraz Grand Prix ogólnopolskiego konkursu Art Dea 2003. Był beneficjentem Stypendium

Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego Młoda Polska 2005 oraz Stypendium Twórczego Miasta Krakowa w 2005 roku. Za osiągnięcia w pracy artystycznej i pedagogicznej w 2014 roku otrzymał Nagrodę Rektora ASP.

Artysta tworzy monumentalne rzeźby, które eksponuje w przestrzeni miejskiej. Ponadto zajmuje się rzeźbą kameralną. Brał udział w ponad 50 projektach artystycznych, wystawach i sympozjach, wielokrotnie w Polsce, w Europie i na świecie, między innymi w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie.

Współpracował z takimi instytucjami jak Fundacja i Muzeum im. Bolesława Biegasa w Warszawie (wystawa *Paweł Orłowski, 2016*), Fundacja New Era Art Jana Potockiego w Krakowie (wystawa *Transformacja w pałacu, 2017*; wystaw *Cisza, 2013*), Małopolski Ogród Sztuki w Krakowie (wystawa *Boty, 2015*), Muzeum Narodowe w Gdańsku (wystawa *Design a sztuka, 2015*), Dom Unii Europejskiej w Bratysławie (rzeźba *Europa w stałej ekspozycji instytucji, 2015*), Fundacja Eko-Art Silesia (wystawa *Wycinanki, 2010*; *Pomnik Józefa Wiczorka – reaktywacja, 2010*; wspólna wystawa z niemieckimi artystami z grupy Querschlag, 2008), Muzeum Fabryka Emalia Oskara Schindlera (wystawa *Fe. Kontakt, 2006*), Festiwal Sztuki Kabaretowej Paka (wystawa, 2006).

Czynnie uczestniczył w międzynarodowych sympozjach: sympozjum rzeźbiarskie Andy Warhol w Koszycach (2003), międzynarodowe sympozjum Fe. Kontakt w Krakowie (2006), sympozjum rzeźbiarskie Art Sesja w Krakowie (2011), sympozjum rzeźbiarskie Metal Inspirations w Koszycach (2014).

W 2016 roku wystawiał swoje prace w czasie międzynarodowych targów sztuki Art Basel Week w Miami, a w 2017 roku prezentował swoje prace na Art Palm Beach International, również w Miami.

W kwietniu 2016 roku w Muzeum im. Bolesława Biegasa w Warszawie prezentował rzeźby z cyklu *Boty*. Rzeźby były eksponowane razem z pracami Bolesława Biegasa. W czerwcu 2016 roku w centrum biznesowym Warszawy zaprezentował na ekspozycji plenerowej pięć monumentalnych rzeźb z cyklu *Transformacja* przed biurowcem przy ulicy Prostej 32.

Działalność dydaktyczna

W październiku 2017 roku minie 17 lat mojej pracy na uczelni. Był to czas poszukiwań, dojrzwania i nowych doświadczeń, zarówno w działalności artystycznej, jak i pedagogicznej. Jest to dla mnie nie tylko forma zatrudnienia, ale też możliwość ciągłego rozwoju, pozostawania w kontakcie ze środowiskiem artystycznym. Jest to wreszcie nieustająca praca nad sobą jako pedagogiem, by być dla studentów „aktualnym” i „świeżym” w sposobie myślenia, w komunikacji i w twórczości. Niezwykle ważne jest dla mnie, by mieć z młodymi ludźmi wspólny język, nie tylko do komunikacji w pracy dydaktycznej, ale również do komunikowania się w szerszym sensie, z wykorzystaniem wszelkich możliwości porozumiewania się dostępnych we współczesnym świecie. WFP jest pełen nowych idei, nowinek technicznych, daje mi więc możliwość nieustannego rozwoju.

Zajęcia, które prowadzę na Wydziale to *Działania wizualne – przestrzeń*. Współczesny design jest bardzo mocno związany z technologią. Przebywając w środowisku projektantów, uczę się myśleć jak oni, czerpię z ich doświadczeń, jednocześnie pozostaję w łączności z tradycją rzeźbiarską. Często podczas zajęć ze studentami pojawia się pytanie, czy coś jest wyrzeźbione, czy zaprojektowane? Zajęcia rzeźbiarskie, inaczej zajęcia z kształtowania w przestrzeni, na WFP to specyficzny przedmiot. Nie zajmujemy się ściśle wykonywaniem rzeźb czy obiektów rzeźbiarskich o charakterze czysto artystycznym. Podejmujemy tematykę związaną z kształtowaniem przestrzennym pod kątem wykorzystania przez studentów środków warsztatowych i wyrazowych związanych z rzeźbą. Zdobytą na zajęciach wiedzę mają oni następnie wykorzystywać do tworzenia obiektów użytkowych, a nie czysto artystycznych. Projekty tworzone przez designerów mogą oczywiście nosić znamiona obiektu artystycznego, ale jego powstanie jest zawsze związane z określonymi zadaniami, które ma spełniać, a podstawowym kryterium oceny tych obiektów jest użyteczność. Funkcjonalność i użyteczność są ważniejsze niż wyraz i przekaz artystyczny. Tych ostatnich jednak nie sposób lekceważyć. Jako rzeźbiarz uwrażliwiam na to moich studentów. Wyczucie kształtu, formy obiektu, linii, proporcji, nadawanie wyrazu, charakteru obiektom przestrzennym to zagadnienia, o których mówimy w pierwszej kolejności.

Wiedza praktyczna z zakresu rzeźby jest przekazywana tak, aby przyszły projektant mógł sprawnie przenieść ją do swojego świata zainteresowań. Zajmujemy się więc projektowaniem obiektów przestrzennych o znamionach obiektów artystycznych, balansujemy między światem sztuki i designu.

Prace powstałe na zajęciach nie są traktowane jak dzieła sztuki. Interesuje nas przede wszystkim sposób prowadzenia projektu i droga dochodzenia do rezultatu, który następnie zostaje zaprezentowany na przeglądzie końcoworocznym.

Przez zmiany programowe i nastawienie na przedmioty związane z projektowaniem tematyka modelowania w glinie i wykonywania obiektów w przestrzeni została na WFP zminimalizowana do rocznych zajęć. W związku z tym mamy bardzo niewiele czasu, aby przybliżyć studentom zagadnienia związane z kreowaniem obiektów przestrzennych. Pierwszy semestr zajęć poświęcony jest studium rzeźbiarskiemu głowy. Zaczynamy od szkiców rysunkowych, przygotowujemy rusztowania, nakładamy glinę i rozpoczynamy modelowanie. Kształtujemy obiekt trójwymiarowy. Kończymy dokumentacją fotograficzną i odlewem gipsowym. Bardzo często kształtowanie na zajęciach bryły w glinie to pierwsze rzeźbiarskie doświadczenie naszych studentów. Obserwuję więc początkowo nieśmiałe próby operowania środkami rzeźbiarskimi, które z czasem stają się coraz bardziej świadome, by na koniec nierzadko zakończyć się ciekawymi realizacjami.

W drugim semestrze wprowadzamy zagadnienia związane z samodzielną kreacją obiektu trójwymiarowego. Temat ma charakter otwarty, łączący różne obszary sztuki. Jest hasłem do własnej interpretacji. Staram się traktować indywidualnie każdego studenta, wyzwalając w nim chęć kreacji, twórczego interpretowania, przesuwania granic i przekraczania konwencji. Poruszamy problemy z zakresu tradycyjnej rzeźby i formułowania przestrzeni, zajmujemy się też obiektami czy instalacjami. Student proponuje zagadnienie, które go interesuje, a prowadzący pomaga w jego realizacji, dzieląc się swoją wiedzą i doświadczeniem. Proces nauczania oparty jest na rozmowie, która jest podstawową formą kształcenia. Zachęcamy do eksperymentów, odważnych i niekonwencjonalnych rozwiązań artystyczno-projektowych.

Materiały, którymi posługujemy się w pracowni i z których studenci tworzą swoje prace, to między innymi: glina, gips, kamień, beton, glina ceramiczna, wiklina, drewno, tworzywa sztuczne, blacha stalowa, metal, metal kuty, odlew z brązu, papier, styropian, styrodur i wiele innych. Nie mamy preferencji co do stosowania konkretnych tworzyw, użycie ich jest zależne od decyzji podjętych przez studenta i prowadzącego. Zależy nam na jak najszerszym i najbardziej różnorodnym stosowaniu technik i technologii, aby w jak najkrótszym czasie przekazać maksimum informacji związanych ze sposobami wykonywania obiektów trójwymiarowych. W procesie tym pełnię funkcję przewodnika i inspiratora, który kieruje wymianą zdań i poglądów, ale nie daje gotowych recept. Interakcja, wzajemna obserwacja, wspólna praca, rozwiązywanie problemów, zadawanie pytań, wspólne szukanie odpowiedzi – tym dla mnie jest dydaktyka.

/EN

**SUMMARY
OF PROFESSIONAL
ACCOMPLISHMENTS**

Dr Paweł Orłowski
Assistant Professor

The Jan Matejko Academy of Fine Arts
in Kraków
Faculty of Industrial Design

**Dr Paweł Orłowski, Assistant Professor
The Jan Matejko Academy of Fine Arts
in Kraków
Faculty of Industrial Design**

1. First name and last name

Paweł Orłowski

2. Diplomas, academic Degrees

Degree of Doctor of Fine Arts, awarded by the Council of the Faculty of Sculpture at the Academy of Fine Arts in Kraków on 17 June 2008.

Title of doctoral dissertation: *Intervention in the Public Space*

Advisor: Professor Józef Sękowski

Reviewers: Professor Małgorzata Rosenkranz from the Academy of Fine Arts in Gdańsk, Professor Andrzej Ziębliński from the Academy of Fine Arts in Kraków

3. Employment history

1 October 2000 to 30 June 2001: permanent 9/10-FTE work contract as an Assistant Lecturer at the Faculty of Industrial Design of the Academy of Fine Arts in Kraków

1 October 2001 to 30 June 2002 permanent 9/10-FTE work contract as an Assistant Lecturer at the Faculty of Industrial Design of the Academy of Fine Arts in Kraków

1 July 2002 to 30 September 2003: permanent 9/10-FTE work contract as an Assistant Lecturer at the Faculty of Industrial Design of the Academy of Fine Arts in Kraków

1 October 2003 to 30 September 2010: appointment-based, permanent full-time work contract as an Assistant Lecturer at the Faculty of Industrial Design of the Academy of Fine Arts in Kraków

1 January 2009 to 31 December 2017 appointment-based, permanent full-time work contract as an Assistant Professor at the Faculty of Industrial Design of the Academy of Fine Arts in Kraków

—

The Academy is my basic place of work.

4. Specific achievements in accordance with art.16.2 of the Act of 14 March 2003 on academic Degrees and academic titles and Degrees and titles in art.

In accordance with the formal requirement, I wish to cite the collection of five sculptures entitled *Transformation* displayed in the framework of a permanent open-air exhibition in ul. Prosta 32 in Warsaw, in front of the Prosta Tower. The exhibition was launched in June 2016. The sculptures meet the conditions laid down in art. 16.2 of the Act on academic degrees and academic titles and Degrees and titles in art of 14 March 2003.

Transformation. A sculptural study of the transformation of man and art in the modern world

5. A discussion of the academic/artistic objectives of the work and its results, including their possible practical application.

6. An overview of other achievements in scientific research on the artistic field.

*In the end, people will be
dwarfed down to the size of
brainless servants of the iron ge-
niuses and, perhaps, will begin to
venerate them as gods*

Stanisław Lem

Introduction

Golem

In his first lecture, the title character of Stanisław Lem's novel *Golem XIV* discusses the evolution of humankind; his conclusions, however, are at odds with those proffered by science "Therefore evolution is an error that errs,"¹ he maintains: the process is not fuelled by evolution, but by the ending hardwired into every living organism. Reduction and death set out the path of development. People understand evolution as departing from simple, primitive, imperfect forms, which gradually move on to higher levels, diverge and become increasingly complex with time, inching ever closer to perfection. In the eyes of Golem, however, the process is reversed. The simplest, the most-primitive forms are considered perfect, because they contain everything they need to live. They are absolutely self-sufficient, devoid of consciousness, fully immersed in the eternal now. This primordial perfection is then lost for the sake of complexity rather than progress.

Stanisław Lem's Golem is the last link in the chain of evolution, a supercomputer bearing the name of the legendary creature moulded from clay by the Rabbi of Prague, and brought to life in a reenactment of the Creation of Adam. Since the mythical Golem was not animated by divine breath, it was a mute, mindless and inert creature, fully controlled by its creator. Golem XIV, in contrast, is a supercomputer; it has developed self-consciousness, which allowed him to break free from human domination, belying the myth that man is the acme of evolution, and thus exposes anthropocentrism as a fundamental error.

This introduction is designed to outline the idea behind the *Bots* cycle, which in turn informed *Transformation*, the topic of my habilitation project. Five sculptures represent five distinct chapters in the transformation process. Monumental bronze figures, all in pretty much the same pose, differ from one another only in their degree of the complexity of the solid, and the number and size of the triangles which form them. The collection is showcased in ul. Prosta 32 in Warsaw, incorporated into the modern architecture of the building, whose facade seems entwined in a net of reinforced concrete.

¹ Stanisław Lem, *Golem*, Kraków 1981.

The building was designed by the Autorska Pracownia Architektury, under the supervision of Professor Stefan Kuryłowicz. Its construction was started in October 2007 and finished in September 2011. The spaces between the knots in the openwork facade form recesses, five of which, at the street level, serve as the exhibition space for my habilitation project, *Transformation*.

The most-important factor behind my development as an artist is the striving to use art as a tool to remodel, transform, and reduce the human body to the simplest forms which continue to convey the intended message, and allow the viewer to decipher their meaning.

In order to design my *Bots*, I used a computer; software is thus responsible for part of the creative process. This illustrates the dynamic changes in the role of the artist which are under way in the modern world. Is art still the work of human hands or a design created by a machine? Are machines capable of taking over the role of human beings? Before I discuss my latest work in detail, I would like to take some time to outline the earlier stages of my artistic development, which led to the creation of *Bots*.

Creative beginnings

An important aspect of my work is that it is always incomplete and unfinished, highlighting the process of transformation as an essential element of human condition. Sculptures are what Marina Abramović once referred to as “transitory objects”; in the manner of Marcel Duchamp, this should be taken to mean that they are the sum total of the engagement of the artist and the public. The artist creates a work of art, but the viewer invests it with its final meaning. Such art looks for a direct communication with the audience. The model viewer of my sculpture cycle was meant to feel stunned, unprepared for the experience. The element of surprise forms an important part of the process of perception and understanding, which is why I took great care to select an appropriate setting for my works. I insisted, above all, on placing them outside the enclosed space of an art gallery. I always prefer to opt for public urban space, a day-to-day, highly functionalised setting. Any introduction of a new element, object, sculpture or scene, makes it lose its character as something transparent and familiar which does not require close attention. It complicates perception, takes the viewer out of the ordinary, poses questions, and gives food for thought.

My graduation project at the Academy of Fine Arts in Kraków, entitled ***Seven Sins – a Dialogue with...***, was my only work not to address the theme of the human body, and instead focused on the soul. Even so, man has always been at the centre of my attention. The object in question was composed of a number of vertical metal bars shooting up towards the divine, which were deformed and corroded in places to represent sin. Sin makes the metal bend over, as if weighed down by a crushing force; moments later, however, the form bounces back to its original shape and continues to aim upward.

After graduation, I began to work on a series of sculptures entitled ***Faces – Masks***. Created between 2001 and 2005, the cycle included around a dozen human faces cast in bronze, with expressions ranging from joy, sadness and anger, all the way to terror, all placed in rectangular crates fixed onto steel sheets. The cycle was meant to represent a

“gallery of human faces” which one could choose from to disguise one’s own face, and alluded to the concept of *theatrum mundi*: the great theatre of the world, where life is a performance and people are seen as actors forced to play various roles, putting on masks which not only disguise them, but also affect their identity. The collection gave rise to a series of free-standing masks, of which I sculpted approximately sixty.

Another series of sculptures, **Struggle**, was created between 2002 and 2003. To depict fighters locked in combat, and their competing world views, I relied on sinuous lines, knots, and tensed-up bodies. As I sculpted, however, I realised that even though they were adversaries trying to defeat and push each other out of the compound, the figures became united in their struggle. There was no telling who was who; the boundaries were blurred, and the two bodies finally coalesced into a single formless solid.

In 2004, the theme naturally evolved into a new cycle, entitled **Athletes**. I was originally inspired by photographs of body-builders, whose muscular and oiled bodies often resembled living sculptures. These people are at once sculptures and sculptors. They devote years of toil to sculpt their bodies, and develop unnatural, often monstrous, muscle mass which often smacks of caricature. My works focus on depicting that overgrown musculature; the bodies are shown in a fragmentary fashion as fragile and deformed.

The subsequent cycle, dating to 2006, was entitled **Puppets**, and resumed the theme of *theatrum mundi* and life as a performance. The sculptures were meant to resemble theatre puppets, and were the first works to be taken out into the public space and shown to a wider audience. The first open-air exhibition took place in Kraków, followed by a display in a space near the Wilson Shaft Gallery in Katowice.

Between 2002 and 2006, I was also working on a cycle entitled **Shells**, a sizable collection of body imprints in plaster. I began putting them together to form incomplete but still-legible human figures. And then it occurred to me how little I needed to show and how few elements were enough for the viewer to piece the fragments together and still decode the message. The “shells” were one-sided, a mere outline, no more than a hint of a figure. The contour became important for me at that time; the shells increasingly came to resemble flat signs. The first ideas and sketches of the future silhouettes began to emerge.

In 2006–2008, I turned my attention to concepts such as the perception and experience of art, risk-taking, and the radical simplification and reduction of form, even though the first harbingers of the upcoming new cycle could already be glimpsed back in 2003, in works such as *Trace* and *Silhouettes*.

My doctoral project, entitled **Intervention in the Public Space**, depicted a group of soldiers, a collection of flat, free-standing, signs cut out from metal sheets. Placed in the urban space, the sculptures took on a third dimension. Radically simplified in form, they are easy to perceive, and their presence in the urban space creates a disquieting scene which throws passers-by off balance. Nobody can walk past them without looking.

Viewers do not understand their meaning, and struggle against them as if they were a barrier they ask questions and grope for answers.

Placed in the street, at first the silhouettes inspire aggression. Passers-by fail to understand why they are there, and try to decipher their meaning. Gradually, more and more spectators congregate around them, people bring over other people. They all begin to talk, discuss, take photos. This extraordinary situation generates a need for human contact, a direct confrontation not just with the works themselves, but also with other viewers, people they normally pass in the street without a second glance. The silhouettes may be arranged freely; viewers may move them, change their position, stand between them, become part of the sculpture. This is precisely where the experience of art begins, from the Latin *experiri*, i.e. trying, also related to *periculum*, danger. When the sculptures were displayed in urban spaces, viewers often intervened to change their arrangement and create their own scenes and stories.

The process of simplifying form and condensing content is important for me for two reasons. Modern viewers have increasingly less time to devote to the experience of art. My goal is to move sculptures out of galleries, where people go with the express aim of looking at art, and instead to opt for original exhibition spaces which help capture viewers unprepared for the experience. I am also interested in how little information and data are needed to create a message which continues to be legible. How far can I simplify the form before the object loses its message and content?

Created in 2009–2010, the next cycle of sculptures came about as a natural consequence of the issues touched on by the doctoral project. **Silhouettes** are spatial works in metal sheets which evolved from original silhouette works on paper. Painted over with ink, the figures seem cut out of their natural environment of colourful press photographs. Painted black, in isolation, they provoke various interpretations.

Collages, a series of paper works created in 2009, engages in the free interplay between form and content. Figures cut out from newspapers are removed from their original place and juxtaposed on white sheets of paper to create new contexts and build an interpretative space of their own. The subject has to do with male-female relationships, with the dominance of the erotic component. Relationships in these collages really mean a lack of interaction. Mostly weak, submissive men give in to women, who are depicted as overbearing, proud, and indifferent. The feminine is depicted as strong and sexual, while the masculine seems old and weak, or at best neutral.

Collages in their turn gave rise to **Cutouts**, created between 2010 and 2011. The title suggests something light and simple like a child’s play. *Cutouts* owe their origin to *Silhouettes*, but are designed to claim space with greater force. While the latter were flat, the former, though made up of flat elements, already had three dimensions; their fragments are arranged to create a dynamic spatial composition. The cycle culminated in a monumental sculpture displayed on the Vistula Boulevards in Kraków, in 2011. Two

sheet-metal silhouettes created an image of a figure emerging from the earth to look at the flowing river and the life around it.

Another cycle of sculptures, **Heads**, dates back to 2013; it is a collection of heads cast in concrete, some submerged in cuboid blocks or buried in the ground. The cycle addresses the issue of legibility, with the simultaneous reduction of data and information. Immersed in stillness, fragmented, petrified heads allude to museum relics from which archaeologists try to recreate the shape and meaning of primaeval artifacts. Designed for installation in the open air, they were not meant to be placed on plinths, but rather to emerge directly from the ground. In 2013, I also returned to the subject of **Shells**; this time, I created a collection of smaller sculptures ridden with sadness.

In 2014, I moved on to work on a new cycle, **Bots**. The name comes from the word “robot”, and the former can be defined as the virtual equivalents of the latter, computer programs designed to work in the absence of *man*. Bots *are* programmed to play the role of the guardians and defenders of order. Their tasks include moderating discussion groups, ensuring order, and protecting communication channels. They automatically answer queries, communicate with people, and manage games and contests on entertainment websites. In terms of function, they can be divided into several groups. One includes infobots which collect and present information, such as site and channel statistics, and create user databases. Another features specialised bots, whose role was to serve as an intermediary between elaborate software and human beings. A case in point is the chatbot Eliza, the famous computer program able to hold a conversation and deceive people into believing they are dealing with an actual person. A simplified version of Eliza can be found in the popular car-navigation system (Satnav) which communicates with the driver by means of short information feedbacks. The third group is composed of entertainment bots programmed to run quizzes, games, and equipped with, for instance, joke collections. The fourth group includes bots which act as file servers and make multimedia archives available to the general public or to selected users. There also exists a special class of bots for computer games, e.g. aimbots, which replace users in the tasks of aiming and shooting, a practice considered objectionable by most gamers. Bots can also impersonate real users, and are employed in order to automate certain game actions, such as the continuous killing of opponents. The use of bots is often explicitly prohibited by the rules of the game and severely penalised. The fifth group includes bots which collect user data, and identify and archive traces of user activity, but also guard and protect the order of virtual traffic.

What, then, are bots? They are a “process without a subject”, a disembodied being which creates an illusion of subjectivity, pretends to have personality, and feigns to be a person. When I write that a bot “pretends” to do something, I fall again into the trap of personification; I endow it with a human likeness. In reality, a bot is nothing but a simulation which can lure and deceive us, assist us, and act as a virtual clone which takes

over in our absence. People have a natural tendency to attribute human traits to anything which resembles them in body shape, emotion, behaviour, or speech. This is exactly how the “Eliza effect” operates: people usually cannot tell whether they are talking to a human being or a machine, and are easily led to believe that the machine is able to think, even if they know that its seemingly meaningful responses are drawn at random from a predefined set of answers.

My *Bots* can be viewed as a reflection of this tendency, as an attempt to humanise these virtual beings, but also, conversely, to dehumanise the human body, and transform it digitally into a geometrical solid (a structure of surfaces, lines, and their mutual tensions) which serves as a graphic representation of a disembodied bot.

Transformation

The foregoing presentation of my oeuvre demonstrates that man, both in the physical and metaphorical senses, has always been at the centre of my attention. Man is the subject, Lat. *subiectum*, of all activity, and the origin of all representation, i.e. the relations we form with the world as we get to know it through feelings (emotions), understanding (intellect), and description (language). For many centuries, this subject has served as a stable foundation of human thought. A series of changes which occurred in literature, philosophy, psychology, anthropology, and other disciplines in the 20th Century, however, led to its reinterpretation, with significant implications for the depiction of man in art.

In the light of the 20th-Century revolution, the “strong” subject derived from the Cartesian *cogito*, as defined by Harold Bloom, is a “**subject without a process**”, i.e. a stable and unchangeable entity which sits at the centre of things and resists transformation. As a basis for understanding and cognition, it also serves as the origin of meaning. Applied to the realm of art, the “subject without a process” would refer, firstly, to an artist as the sole owner of the meaning of his oeuvre, alone entitled to interpret it, and define how it should be understood. Secondly, works are seen as finished, closed, and understandable.

What proved much-more interesting for me, however, both in philosophical and artistic terms, was the converse category of the “**process without a subject**”². The idea was born in contemporary thought, whose origins date back to the forerunners of the postmodern turn in philosophy, namely, to Friedrich Nietzsche, Sigmund Freud, and Carl Marx. All these thinkers aimed to expose and negate a certain principle; they refused to accept the existing order of things. Their ideas were carried on by the movement of deconstruction, in the writings of Roland Barthes, Michel Foucault, Jacques Derrida, Paul de Man, and the like. Deconstruction aims to dismantle, decompose, dismember, and tease apart our concepts – not in order to annihilate them, but to lay bare their underlying mechanism and create a new quality property.

² Harold Bloom, *The Western Canon: The Books and School of the Ages*, Riverhead Books, 1995.

Let us, however, return to the “**process without a subject**”. This category is of particular interest to me, because my sculptural experiments tend to involve advanced computer technology in the creative process. The move can be seen as a way to partially dehumanise the act of creation. The dehumanisation is only partial, because a lot still depends on the artist, who uses his or her own hands to give the final shape of the sculpture; the range of shape(s) it can take; however, is suggested by the graphic processing of three-dimensional objects. In a sense, individual works are also meant to illustrate the process, i.e. the stages of transformation which occur in the computer program.

In order to reconcile these two contrasting visions, i.e. the “subject without a process” and the “process without the subject”, philosophy and art have developed a third way, that of the “**subject in process**”, i.e. a subject open to his own incompleteness and changeability, a flexible human being who undergoes transformation and can be easily shaped and moulded. This is precisely the case in my sculptures. In *Bots*, the human body is subjected to successive stages of processing, dehumanisation, geometrication, but still recognizable.

Transformation is a cycle of sculptures I embarked on in 2015. The title is a complex word made up of two components. *Trans-* (which stands for “trance” in Polish) can be understood as a psychical state in which information stored in the subconscious suddenly becomes available. A trance opens the gates to our subconscious and leads us to take actions which can be hard to rationalise, but often constitute turning points in our development. The word is related to the sphere of the subconscious, of intuition and spirituality. In turn, *formation*, derived from the Latin *formare*, refers to forming, ordering, and suggests direct contact with something very material and concrete. In my understanding, the word “transformation” encapsulates the very essence of my oeuvre thus far: the state of living in the process of change, of being suspended between the unconscious, immaterial, spiritual on the one hand and the real, physical, and identified on the other. I believe that the modern world requires us to change and transform constantly.

The cycle features geometrical sculptures which stand out for their strong forms. Emerging from folded surfaces, their shapes vibrate with motion and dynamic structural tension. Stanisław Ignacy Witkiewicz (Witkacy) identified *form* as the most-important element of a work of art; his aesthetic ideal was to achieve “Pure Form”, understood as a “multiplicity of elements welded together into a uniform whole”. The author claimed “the value of a work of art does not reside in the feelings it transmits nor the perfection with which it reproduces objects, but in the uniform construction of purely formal elements”³.

The form of an object, understood as a set of elements, is also very important for me as an artist. It is this aspect of sculpture which most readily affects the viewer, much more so than its contents or idea. The message of form does not need an explanation, and is readily understood by everyone. To evaluate a work, the viewer does not need to

3 Stanisław Ignacy Witkiewicz, *Nowe formy w malarstwie. Szkice Estetyczne. Teatr*. Warszawa 1974.

know its ideological underpinnings or the intention of the artist. The impact of art is direct and unambiguous, and its form defends itself. Clive Bell expresses the same belief in his concept of “meaningful form”. “To appreciate a work of art we need bring with us nothing but a sense of form and colour and a knowledge of three-dimensional space”⁴.

The *Transformation* cycle can be divided into two distinct parts. One corresponds to the concept and design stage, and comprises smaller sculptures which realistically depict the human body, as well as minimal forms reduced to geometric solids. The other, a development of the smaller models of the design stage, includes large-size sculptures cast in bronze. Inspired by the transformation of the human body during successive stages of simplification, I decided to illustrate it with a sculptural cycle. The process of change was captured in a series of snapshots taken at five individual moments. The figures have the menacing appearance of accumulated energy. Once again, I intended them for display in the urban space, with the city as the exhibition hall. Together, they make up a scene, a sequence, but each can also stand alone as an autonomous and independent work of art. The whole cycle serves as a focal point to attract attention in the urban landscape. The dynamic solids of nearly superhuman size arrest the eye and leave no-one cold. It also mediates between the viewer and the surrounding monumental architecture.

The use of simplified polygons symbolises the change and transformation at the core of our common experience. My sculptures become messages, secret signs to communicate with others. Leo Tolstoy considered art as a language which allowed artists to convey their feelings to their fellow men. He wrote that art was “a human activity consisting in this, that one man consciously, by means of certain external signs, hands on to others feelings he has lived through”⁵, and spoke of other people being “infected” by these emotions through art.

My works are designed to reflect the process of transition to a new stage of evolution, when machines slowly but surely begin to overpower their masters (i.e. humans) and replace them in a great variety of tasks. They increasingly isolate people and push them to the margins of reality. Mankind seems to eagerly hand over its power and responsibility to machines. Is that progress? Does it improve our welfare? Are we not inching ever closer to the reality described by Stanisław Lem in *Golem XIV*, at risk of becoming the “brainless servants of iron geniuses”?

Transformation is an expression of awe for technology, which aids the creative process and inflames the imagination. *Giants*, on the other hand, expresses the growing fear of the man-made superhumans ability to dominate space with their sheer shape and size. I am interested in the changing role of mankind in the context of technological advancement and the way in which man tries to escape nature and hide behind technology. The

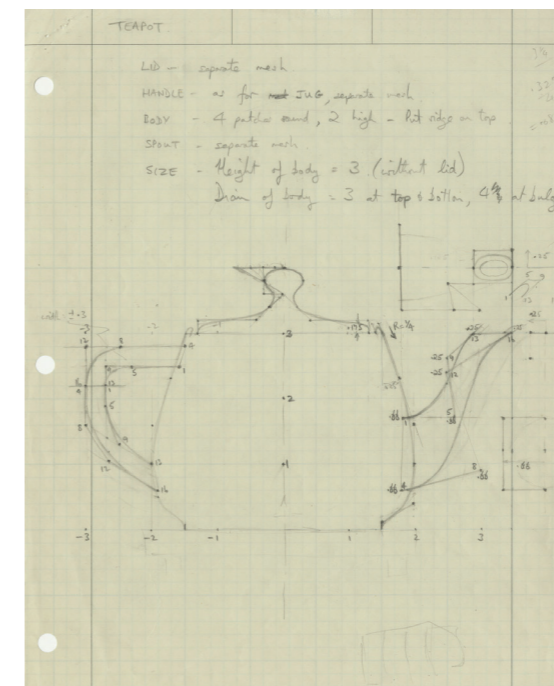
4 Clive Bell, *Art*, New York 1958.

5 Lew Tolstoj, *Co to jest sztuka?*, Kraków 1980.

Transformation cycle results from many years of experiments, investigation, research, and analysis; it is a collection of monumental sculptures, contemporary in nature, but also rooted in traditional craft. A sequence taken from a larger whole, these works illustrate my individual path and gradual development as an artist. They also reflect my creative process. Each sculpture is influenced by the one which came before it; put together, they form a logical sequence of change. At the same time, in my work, I look for new contexts for the changing world. Modern medicine leads me to believe that the slow transformation of man into machine is already under way. We have developed artificial hands, legs, hearts, kidneys, and eyes, and that is but a small part of what our medicine is capable of achieving. This affects the way we see humanity. The conjunction of man and technology seems inevitable, and bold scientific theories become reality before our eyes. The next step in the technological advancement of mankind would be to create artificial intelligence as its crowning glory. Can we envisage a machine infinitely more intelligent than man? How would it affect the world we live in? Most scientists claim that the advent of artificial intelligence will spell the end of the human race and its rule on earth.

The creative process

3D-modelling technology, which serves as a point of departure for the *Bots* cycle, dates back to 1975, when Martin Newell investigated the computer imaging of real objects. His first model was a teapot, modelled and described by cubic *Bézier* curves, where soft lines and arcs were replaced by straight lines. The “Utah teapot” has since become the standard reference for 3D computer graphics and the digital imaging of three-dimensional objects.



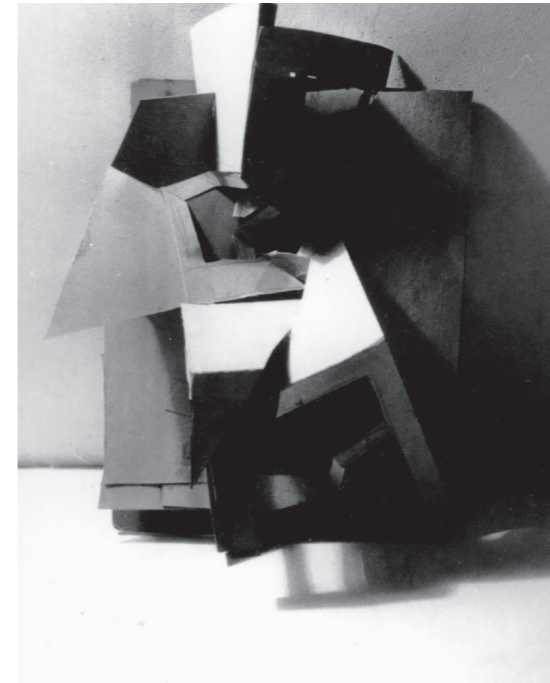
Martin Newell, pencil drawing, 1975
(Martin Newell, *The Utilization of Procedure Models in Digital Image Synthesis, University of Utah, 1975*)

The 2D computer world operates in two dimensions; the third is supplied by the imagination. 3D modelling, on the other hand, describes the world in three dimensions. It is a virtual world, which we can enter, move around in, and observe from various vantage points. Three-dimensional modelling creates an illusion of space. By manipulating light, texture, and the layout of lines and surfaces, we are able to recreate realistic 3D objects.

My activities are part of a broader trend of cooperation between man and machine, based on the use of computers and 3D software. I am not isolated in my endeavours. Many contemporary artists, architects, and graphic designers are introducing cutting-edge technology into their creative process. Artists all around the world are testing and developing opportunities offered by new tools to, for instance, create low poly, i.e. meshes composed of a relatively small number of polygons. Artists who create similar objects mutually inspire one another. By drawing from a common source, they develop the discipline and make their original contribution to a broader field of investigation. Such creative transformations inspire other artists, who then go on to make further discoveries. My creative work is thus not immune to contacts and influences; quite the opposite. Mutual inspiration and information flow are natural in the modern world, as the works of other artists, as well as my own, are readily accessible online. That, for me, is the essence of contemporary art. Thoughts, ideas, inspirations, are free to flow and inspire others, regardless of place and time. My works and research are my personal contribution to the development of the discipline.

The longest stage in the creative process involves designing the form of the object on computer software. Once I am satisfied with the shape, I define the target size of the sculpture and its raw material, and then go on to create a cardboard sketch based on the computer-generated model. The virtual object is thus transferred to “our world”. I study the cardboard sketch closely and make the necessary changes and corrections, which are then introduced into the digital model. Finally, I generate a grid which will be cut out from the steel sheet. Its surfaces are soft and pliable, but become rigid once folded. The use of structural triangles gives me a lot of leeway in shaping the final sculpture. By welding these triangles together one by one, I gradually arrive at the desired form. It looks a lot like piecing together a three-dimensional jigsaw puzzle.

Interestingly, my sculptures are always the outcome of years of experiments and reflection, and form a continuous path of development. A project I might not have been ready to complete at one point comes to fruition years later, when I have the appropriate tools to carry it through. I first used the technique of linking triangular surfaces in a sculpture created in 1995, as a student at the Academy of Fine Arts. During a lecture with Professor Krystyna Orzech, I drew a sketch, which then served as a model for a dancing cardboard chair, a form which anticipated the sculptures created 20 years later.



Paweł Orłowski, *Chair (sketch)*, 1995, cardboard, 50 × 30 cm

When working on my graduation project in 2000, I elaborated on the steel-sheet-modelling technique, which I continue to use to this day, in order to create my **Bots**. Many years later, during a sculpture symposium in Slovakia in 2014, I decided to make a more-complex steel-sheet object with the use of computer software and 3D modelling entitled **Europe**. The structure was my first bot.



Paweł Orłowski, *Europe*, 2014, steel sheet, 210 × 80 cm

Conclusion

man and machine

Reality around us is undergoing a very-fast transformation. It is only natural, therefore, that we should also reach for various scientific and technological inventions to expand and aid the creative process. This is the rationale behind my fascination with 3D modelling and computer software. I have not abandoned matter, and continue to work with traditional materials such as bronze, steel, and stone, but I also rely on technology during the design phase. This allows me to illustrate the full process of the transformation of man into bot, body into structure; my art is no longer the product of the hands and mind of the artist alone, but the fruit of close cooperation between man and machine

Research and academic (artistic) achievements

Paweł Orłowski (born in 1975 in Rzeszów) studied at the Faculty of Sculpture of the Academy of Fine Arts in Kraków between 1995 and 2000, and at the Universität der Künste in Berlin within the framework of a year-long Erasmus/Socrates student-exchange programme in 1998/1999. He graduated with honours from the MA programme at the Academy of Fine Arts in Kraków (under the supervision of Professor Józef Sękowski) in 2000. Ever since, he has worked as an Assistant to Professor Andrzej Ziębliński in the Visual activity – Space studio at the Faculty of Industrial Design. Between 2000 and 2008, he supervised and co-created a number of syllabuses, as well as annual open-air workshops for faculty students at the Harenda in Zakopane. In 2005, 2006, and 2008, he benefitted from one-month academic fellowships at the Universität der Künste in Berlin within the framework of the Erasmus Teaching Mobility programme. In 2007–2010, Orłowski served as a Secretary to the Council of the Faculty of Industrial Design. Between 2011 and 2015, he directed the gallery of the Faculty, the Schody Gallery; in that period, he organised nearly 30 exhibitions, including those of Professor Ryszard Otręba, Professor Mieczysław Górski, and Professor Alfred Hałasa. In 2012, he also curated an exhibition of the oeuvre of Wincenty Kućma, organised to celebrate the latter's rise to the title of Honorary Professor, and housed in the main building of the Academy of Fine Arts in Kraków.

In 2008, Orłowski defended his doctoral project and was awarded the Degree of Doctor of the Fine Arts by the Council of the Faculty of Sculpture at the Academy of Fine Arts in Kraków. Since 2009, he has worked as an Assistant Professor in the Visual Activity-Space, at the Department of Visual Arts at the Faculty of Industrial Design. In 2009–2012, he ran the studio single-handedly, and since 2013, under the supervision of Professor Andrzej Ziębliński. He has sat on the entrance exam committee of the Faculty of Industrial Design of the Academy of Fine Arts in Kraków since 2013. He is a member of the programme committee of the Gallery of the Academy of Fine Arts in Kraków. Orłowski has also co-created the curriculum of the Department of Visual Arts.

His work **Seven Sins** won an award at the International Festival “Zdarzenia 2000”. He was recognised for his **Masks** at the International Festival “Zdarzenia 2001” and won the Grand Prix of the nationwide “Art Dea 2003” contest. He was the holder of the Fellowship of the Minister of Culture and National Heritage (Młoda Polska) in 2005, and the Scholarship of the Creative City of Kraków in 2005. In 2014, he also received the award of the Rector of the Academy of Fine Arts in Kraków for his achievements in art and teaching.

The artist creates monumental sculptures displayed in the urban space. He also works with small-scale forms. He has taken part in more than 50 artistic projects, exhibitions and symposia, many of them in Poland, Europe and across the world, e.g. in the US and Canada.

He has cooperated with institutions such as the Bolesław Biegas Foundation and Museum in Warsaw: exhibition *Paweł Orłowski (2016)*; Jan Potocki’s New Era Art Foundation in Kraków: the exhibition *Transformation in the Palace (2017)*; the exhibition *Silence (2013)*; the Małopolska Garden of Arts in Kraków, the exhibition *Bots (2015)*; the National Museum in Gdańsk: the exhibition *Design and Art (2015)*; the European Union House in Bratislava: the sculpture *Europe* in the permanent collection (2015); the Eco-Art Silesia Foundation: the exhibition *Cutouts (2010)*; Józef Wieczorek’s statute reactivation (2010); a joint exhibition with German artists from the Querschlag group (2008); Oskar Schindler’s Emalia Factory Museum: the exhibition *Fe. Contact (2006)*; the Paka Cabaret Festival: an exhibition (2006);

He took an active part in a number of international symposia, including the Andy Warhol sculpture symposium in *Košice, Slovakia (2003)*, the “Fe. Contact” international symposium in Kraków, Poland (2006), the Art Sesja sculpture symposium in Kraków, Poland (2011), and the “Metal Inspirations” sculpture symposium in *Košice, Slovakia (2014)*.

In 2016, his works were showcased at the international Art Basel Week in Miami, and, a year later, at the Art Palm Beach International in the same city.

In April 2016, at the Bolesław Biegas Museum in Warsaw, his sculptures from the *Bots* cycle were showcased alongside the works of Bolesław Biegas. In June 2016, in the business centre of Warsaw, Orłowski held an open-air exhibition of five monumental sculptures from the *Transformation* cycle in front of an office building in ul. Prosta 32.

Teaching activities

In October 2017, I will have worked at the academy for seventeen years. It has been an important time for searching, growing up, and learning, both in terms of my art and my teaching skills. For me, working at the Academy is more than a job; it is an opportunity for constant growth, and a chance to stay in touch with the art world. It also requires me to continuously work by myself to make sure that my art, ideas, and communication style always stay “fresh” and “topical” for the students. I attach great importance to finding a common language with young people, not only to be able to teach, but also to communicate in a broader sense, using all the options offered by the modern world. The Faculty of Industrial Design at the Academy of Fine Arts is always open to new ideas and technological advances, which gives me a chance for constant growth.

The lectures I teach at the Faculty are dedicated to *Visual art – space*. Contemporary design is strongly linked to technology. Surrounded by designers, I assimilate their way of thinking and draw on their experiences, but remain firmly rooted in the sculptural tradition. More often and not during my lectures we debate whether a given object is sculpted or designed. Sculpture sessions at the Faculty of Industrial Design are one of a kind. We do not create artworks in the strict sense. What we do instead is address the issues of spatial formation, teaching future designers to use technical and expressive means of sculpture to create objects intended for use rather, than pure art. Naturally, their designs might also be artistic, but they are primarily goal-oriented and evaluated on the basis of utility. While utility and function are our main concern, however, artistic expression and message should not be disregarded, and, as a sculptor, I try to make my students mindful of the fact. A good sense of shape, form, line, and proportion, as well as the ability to invest the spatial object with character and individuality, are among some of the issues discussed during our sessions. Practical knowledge of sculpture is imparted in a manner which makes it easy for future designers to transfer their new skills to their areas of interest. For this reason, we focus on developing spatial objects with artistic qualities, straddling the border between the worlds of art and design.

Artifacts created during my sessions are not treated as works of art. We are primarily interested in ways to coordinate the design process and progress towards the final object, which is then displayed at the annual end-of-year exhibition.

Due to the recent changes in the curriculum and the increased focus on subjects directly related to design, the issue of modelling objects in clay has been reduced to a year-long course. As a consequence, we have very little time at our disposal to introduce students to the questions of spatial object formation and modelling. The first semester is devoted to the sculptural study of a head. We begin with drawings, then prepare scaffoldings, put on clay, and directly begin modelling a three-dimensional object. The work is finished off with a plaster cast and photographic documentation. More often than not, the clay-modelling exercise is the first sculptural experience of our students. This gives me the chance to observe the first timid attempts at using the repertory of sculptural means, which become more conscious with time, and often result in interesting works of art.

In the second semester, we introduce issues related to the independent creation of three-dimensional objects. The guiding subject is open in nature, combines various areas of art, and invites personal interpretation. I try to approach each student in an individual manner and to infuse him/her with the will to create, interpret, move boundaries, and transcend conventions. We touch on the issues of traditional sculpture and spatial formation – objects, as well as installations. Students come up with a subject of their choice and I help them flesh it out, sharing my knowledge and experience along the way. The teaching process is based on dialogue, which is the basic form of education. We encourage experiments, as well as bold and unconventional art, and design formulas.

Materials used in lectures include clay, plaster, stone, concrete, ceramic clay, wicker, wood, plastic, steel sheets, metal, forged metal, bronze casts, paper, styrofoam, styrodur, and many others. We leave the choice up to the student and the teacher. It is important for us to employ a broad and varied array of techniques and technologies in order to impart the maximum-possible knowledge about the ways and techniques of creating three-dimensional objects in the short time we are given. I am there to guide and inspire students in the learning process; my role is to facilitate the exchange of ideas and opinions, not to provide ready-made solutions. Interaction, mutual observation, joint working, problem-solving, asking questions and looking for answers – this is what teaching means to me.

Pavut O. Toukh:

