Spacer jako doświadczenie

Spacer traktowany jest jako sposób doświadczania świata, aktywność porządkująca czas, relaksująca i pozwalająca „czytać” otaczający nas świat. Bywa gestem estetycznym i codzienną praktyką – metodą poznania przestrzeni realnych ulic i zaułków miasta lub cyfrowych krajobrazów. W tym sensie to opowieść o relacji między przestrzenią fizyczną i wirtualną, o tym, jak zmienia się nasz sposób bycia „tu i teraz”, nasza uważność i wyobraźnia.

W przestrzeni rzeczywistej kluczowe miejsce zajmuje malarski cykl Włodzimierza Pawlaka Spacery (2012-014). Artysta oszczędnym gestem wyznacza kontury ludzi, zwierząt i obiektów, wybierając z otoczenia pojedyncze motywy i tworząc malarskie notatki pełne energii. Motyw wędrówki stał się refleksją nad ruchem, czasem i doświadczeniem najbliższego otoczenia.

Drugim akcentem wystawy są rzeźby Pawła Orłowskiego – monumentalne, o zgeometryzowanej formie i intensywnych barwach. Nie są to wizerunki konkretnych postaci, lecz figury-symbole, które budzą refleksję nad uproszczeniem wizerunku, skrótami myślowymi i programowaniem społecznych przyzwyczajeń. Estetyka Botów (2024) wyznacza przejście między tym, co materialne i miejskie, a tym, co cyfrowe i modelowane algorytmicznie.

Dopełnieniem ekspozycji jest selekcja kontemplacyjnych gier eksploracyjnych (walking sims), w których chodzenie staje się językiem opowieści. Od egzystencjalnego Passage (2007), gdzie wędrówka kondensuje całe życie do pięciu minut i działa jak „memento mori”, przez powolny, intymny spacer w The Graveyard (2008), po błądzenie w zmiennej architekturze NaissanceE (2014) i brutalistycznym mieście-labiryncie Babbdi (2022). Utrzymana w konwencji "virtual horror" Im Null (2014) bada napięcie między izolacją a możliwością spotkania, natomiast kosmiczna perspektywa Everything (2017), rozciąga spacer od mikro- do makroskali, pozwalając przemieszczać się przez rzeczywistość w kolejnych wcieleniach i tożsamościach. W tych pracach przestrzeń nie jest tłem, lecz partnerem – prowadzi, myli tropy, stawia opór, otwiera widoki, a czasem pozwala trwać w ciszy. Wędrówka staje się formą myślenia, sposobem doświadczania samotności i spotkania, lęku i ciekawości, skończoności i zachwytu.

Chodźmy na spacer!

Kuratorzy: Borys Górski, Artur Chrzanowski

Obrazy Włodzimierza Pawlaka oraz rzeźby Pawła Orłowskiego pochodzą z Kolekcji Sztuki Angeliki Kieler-Miłoń i Oskara Miłonia. Gry prezentowane są dzięki uprzejmości autorów.

Niniejszy projekt jest współfinansowany z Krajowego Planu Odbudowy.