

RYSZARD WINIARSKI

Ryszard Winiarski – an irrevocable decision

Anna and Jerzy Starak

The black and white *Areas* by Ryszard Winiarski were ones of the first paintings we purchased for our collection of the Polish Art of the second half of 20th century. Beautiful and spectacular, they amaze with mathematical harmony. They attract attention, arouse awe and interest. Remarkable is the persistence with which the artist executed and combined the developed methods, the masterful consistency of the intellectual game with the excellent aesthetics being considerably ahead of its times.

Yet it is not only the oeuvre of Ryszard Winiarski that is fascinating. He himself appears to be an extraordinary personality in his friends, family and other artists' recollections. Engineer – passionate, artist – visionary, teacher – animator. Bold, insightful, searching. Talented and hardworking. In the period of his greatest activity, he was noticed and appreciated by critics. He collaborated and exhibited with great artists of the 1970s. He boldly took up the challenge of interdisciplinarity and interactivity posed by conceptualists. Most of all, however, he developed an artistic programme which has not lost its topicality after 50 years since its debut.

These reasons were more than sufficient for us to make the decision to present Ryszard Winiarski's personality and oeuvre to a broader public in an international context. We would like to thank the organisers for their decision to include Ryszard Winiarski's retrospective exhibition in the official programme of the Collateral Events of 57th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia. It is a significant distinction.

The process of introducing artists from behind "the Iron Curtain" to the consciousness of the critics and researchers

of the art of the second half of the 20th century is sometimes difficult. At the same time, it brings numerous surprising and important discoveries. The Polish artists whose names are particularly well-known today include i.a. Alina Szapocznikow, Andrzej Wróblewski, or Edward Krasiński. We deeply believe that Ryszard Winiarski deserves equal interest.

We are thankful to all persons and institutions engaged in preparing Ryszard Winiarski "Event – Information – Image" exhibition. You have made the event meaningful and worthy of the task of presenting this special output.

Following Winiarski's explorations developed in the successive decades of his activity, you can rely on the emotions brought by chance during a game or the intellectual insight of "Penetration of illusory and real spaces" when viewing the exhibition. Winiarski encourages
– *Decide for yourself!*

Ryszard Winiarski – una decisione irrevocabile

Anna e Jerzy Starak

Le Aree bianconere Ryszard Winiarski sono state tra i primi quadri acquistati per la nostra collezione dell'arte polacca della seconda metà del XX° secolo. Belli e impressionanti, incantano con armonia matematica. Attirano attenzione, suscitano interesse e ammirazione. È doveroso apprezzare la costanza con la quale l'artista realizzava e univa i metodi elaborati, la coerenza magistrale tra la competizione intellettuale raffinata e l'estetica che precedeva la sua epoca. Tuttavia affascina non solo l'opera di Ryszard Winiarski. Nei ricordi di amici, artisti e familiari, lui stesso appare con una personalità insolita. Ingegnere – appassionato, artista – visionario, pedagogo – animatore. Coraggioso, perspicace, indagatore. Dotato e laborioso. Nel corso del periodo all'apice della sua attività, notato ed apprezzato dai critici. Ha collaborato ed ha esposto le sue opere insieme ai grandi personaggi dell'arte degli anni '70. Ha raccolto senza esitazione la sfida dei concettualisti nell'ambito dell'interdisciplinarietà e interattività. Ma soprattutto ha creato il programma artistico che anche a distanza di 50 anni rimane sempre attuale.

Sono motivi sufficienti per farci prendere la decisione di presentare il personaggio e l'opera di Ryszard Winiarski al pubblico internazionale. Vorremmo qui ringraziare gli organizzatori per aver introdotto la mostra retrospettiva di Ryszard Winiarski nel programma ufficiale degli eventi collaterali della 57 Esposizione Internazionale d'Arte – La Biennale di Venezia. È un riconoscimento importante. Il processo di portare alla consapevolezza generale dei critici e degli studiosi dell'arte della II metà del XX secolo gli artisti da oltre la Cortina di Ferro incontra spesso difficoltà.

Nel contempo però ha come conseguenza numerose scoperte sorprendenti e valide. Tra gli artisti polacchi attualmente ammirati ed apprezzati si trovano già Alina Szapocznikow, Andrzej Wróblewski, Edward Krasiński. Crediamo fermamente che Ryszard Winiarski si meriti l'interesse di pari dimensioni.

Desideriamo ringraziare tutte le persone e le istituzioni impegnate nella realizzazione della mostra di Ryszard Winiarski „Event – Information – Image”. Grazie a Voi questo evento ha assunto importanza significativa, adeguata a rappresentare quest'opera artistica particolare.

Seguendo nella mostra le ricerche artistiche di Winiarski, sviluppate nelle varie decadi della sua attività, possiamo affidarci alle emozioni connesse alla sorte nel gioco oppure farci guidare dallo spirito indagatore delle „Penetrazioni degli spazi illusori e reali”. Winiarski ci invita – *Decidi da solo!*

Ryszard Winiarski – nieodwołalna decyzja

Anna i Jerzy Starakowie

Czarno-białe *Obszary* Ryszarda Winiarskiego znalazły się w naszej kolekcji polskiej sztuki drugiej połowy XX wieku, jako jedno z pierwszych zakupionych obrazów. Piękne i efektowne, zachwycają matematyczną harmonią. Przykuwają uwagę, wywołują zainteresowanie i podziw. Uznanie budzi konsekwencja, z jaką artysta realizował i łączył wypracowane metody, mistrzowską spójność wyrafinowanej intelektualnej rozgrywki z doskonałą i znacznie wyprzedzającą swój czas estetyką.

Niemniej, nie tylko twórczość Ryszarda Winiarskiego jest fascynująca. We wspomnieniach przyjaciół, artystów, rodziny on sam jawi się jako niezwykła osobowość. Inżynier – pasjonat, artysta – wizjoner, pedagog – animator. Odważny, przenikliwy, poszukujący. Zdolny i pracowity. W czasie największej aktywności, zauważony i ceniony przez krytyków. Współpracował i wystawiał z wielkimi artystycznymi nazwiskami lat 70-tych. Śmiało podjął wyzwanie konceptualistów o interdyscyplinarności i interaktywności. Nade wszystko jednak, opracował program artystyczny, który po ponad 50 latach od debiutu nic nie traci na aktualności.

To wystarczające powody, dla których podjęliśmy decyzję, aby postać i twórczość Ryszarda Winiarskiego przedstawić szerszej publiczności w kontekście międzynarodowym. W tym miejscu chcielibyśmy podziękować organizatorom za decyzję o włączeniu retrospektywnej wystawy Ryszarda Winiarskiego do oficjalnego programu wydarzeń towarzyszących 57 Międzynarodowej Wystawy Sztuki – La Biennale di Venezia. To znaczące wyróżnienie.

Proces wprowadzania do powszechnej świadomości krytyków i badaczy sztuki II połowy XX wieku artystów

zza tak zwanej Żelaznej Kurtyny bywa trudny. Jednocześnie przynosi wiele zaskakujących i ważnych odkryć. Wśród polskich artystów, których nazwiska wybrzmiewają dzisiaj szczególnie mocno, są już m.in. Alina Szapocznikow, Andrzej Wróblewski, czy Edward Krasiński. Głęboko wierzymy, że Ryszard Winiarski zasługuje na równie poważne zainteresowanie.

Dziękujemy wszystkim osobom i instytucjom zaangażowanym w realizację wystawy Ryszard Winiarski „Event – Information – Image”. Dzięki Wam wydarzenie nabrało znaczącego wymiaru, godnego zadania prezentacji tego szczególnego dorobku.

Idąc za poszukiwaniami Winiarskiego, rozwijanych w kolejnych dekadach Jego aktywności, na wystawie możemy zdać się na emocje, jakie przynosi nam los w grze, albo poddać się intelektualnej dociekliwości „Penetracji przestrzeni iluzorycznych i realnych”. Winiarski zachęca – *Zdecyduj sam!*

Artist, mathematician, philosopher

Bożena Kowalska

Ryszard Winiarski was one of those exceptional artists who were completely mature creators both in terms of the thinking and the artistic attitude already in their initial works. In 1966, when he just turned 30 and received a diploma of graduation from the Academy of Fine Arts in Warsaw, his paintings were awarded the Grand Prix at the Symposium of Artists and Scientists in Puławy. And it was one of the major events of the Polish avant-garde of that time, attended by widely popular and appreciated artists, such as Tadeusz Kantor. Winiarski was a revelation. He created a new way of thinking and creation in painting.

Before the artist undertook his studies in fine arts, he graduated from the Faculty of Precision Mechanical Engineering, Warsaw University of Technology, and mathematics was the first area of his fascination. This makes it easier to understand why he based his creative concept on the probability theory. This field of mathematics is devoted to determination of the probability distribution of random phenomena. Winiarski's creative concept – innovative, breaking the existing rules and criteria in art, based on the reliable and verifiable foundation of mathematics – satisfied the postulates of those times perfectly. At the same time it was ahead of its era since it contained significant elements of conceptualism. Because for Winiarski, as he underlined on numerous occasions, not the work result – i.e. the already completed record of the executed aleatoric actions – was significant but the process of these actions itself. The material objects that came into being as a result of these actions were treated by the artist as a by-product of his concept, hence somewhat deprecated. This is why

the author would not designate these pieces as paintings. He called them “Attempts to Visually Represent Statistical Distributions.” For example: each of the objects he created was precisely programmed – as regards alternative sizes of squares into which the operation plane was to be divided, selection of the painting corner where the filling of the squares with colour was to begin, as well as the code type. The rest was governed by chance triggered by the source of the random variable. This could be coin flipping (e.g. heads – black, tails – white) or die casting, as well as tables of random numbers, series of numbers from stock exchange tables, etc. The author's concept initially based on a plane, resembling a chequerboard, with certain squares black and the rest white, filled with colour in line with the results of drawing lots.

But these seemingly purely mechanical records of the function of the random variable were simultaneously a record of the artist's message and an expression of his philosophical attitude. If they displayed order – this was not because the role of chance was reduced in them but because they were a mathematically processed reflection of the image of all reality from macrocosm to microcosm, through the life of nature and humans. The reason is that the prevailing laws or assumed programmes, continually struggling with unpredictable coincidences, fit the superior pattern of their order into the apparent chaos. For Anaximander and the Ionian philosophers of nature, apeiron (the indefinite) was the rule behind the world; for Heraclitus of Ephesus – fire; and for Mondrian – the fight of contradictions symbolised by the plumb and the level;

similarly, Winiarski believed that the primary rule of reality was cooperation of programme and chance, whereby the latter sometimes helps and sometimes prevents the pursuit of the former (like, for instance, a coincidence in human life, which sometimes results in a quicker fulfilment of certain plans, but sometimes thwarts them). This philosophical assumption, implying the fundamental question being 'determinism or indeterminism' and constituting the starting point and inspiration for the artistic action, was of primary significance for Winiarski. This was a source of pondering and inexhaustible adventure, in which a remarkable role was played by the ludic game component.

And so, according to the artist's theory about cooperation of programme factors and chance as the primary rule governing the world, each final product of his action was characterised by perfect harmony. At the same time, contrary to the artist's assumption, these "final products" proved to be charming with beauty. Perhaps exactly owing to the order and balance contained therein, and also to their simplicity and nearly ascetic scarcity of means of painting. It also turned out, contrary to the artist's assumption, that his works, although coming into being in an unusual way that contradicted the traditional painting methods, bear such strong marks of individuality of their creator that they are recognisable without mistake in all parts of the world.

Original and exceptional by intention and message, and beautiful from the formal point of view, Winiarski's pieces quickly gained recognition both in Poland and abroad. The artist was invited to participate in leading exhibitions, such as the International Constructivist Biennial in Nuremberg (1969 and 1971) or the International Biennial in Sao Paulo (1969), in open-air exhibitions and symposiums, such as "Geometry in a Landscape" (1974) in the Netherlands or "Construction in Progress" in Munich (1985). Individual exhibitions of his works were held in the majority of European countries. He belonged to "Arbeitskreis," an international group of artists. Already in the 1970s did Winiarski become one of the few names of the contemporary Polish artists that were widely known in the global artistic circles, mentioned aside Fangor, Stażewski, Opałka and Abakanowicz.

As time passed by, the initially simple works made by Winiarski – records of the function of random variable executed with the use of black and white squares on the square canvas plane – rapidly became increasingly more complex. First multi-coloured paintings were created by the artist as early as in 1968 and he began working on increasingly more sophisticated programmes. These programmes underlay the development of diagonal

configurations forming an illusory space as well as real three-dimensionality in the form of reliefs or spatial forms. Randomly shaped objects, sets with randomly selected empty zone were created and presented in an illusory manner. Also kinetic objects appeared occasionally. The artist created paintings with unusual meandering shapes, and spatial installations, which were initiated by the transfer of decorations for "Medea" by Euripides from the Polish Theatre in Warsaw to the Contemporary Gallery in Warsaw. The author arranged the interiors of exhibition rooms with black and white trusses and placed square piers of varied height on them. In these multi-spatial installations, also the relief zone, i.e. the size of the area and the area it was going to occupy on the ground plane, the height of the relief components (or piers in the spatial arrangement), the point of convergence of lines of perspective and the field it delimited were randomly selected. The spaciousness of the artist's work was fully expressed in "Geometry in a Landscape" – two large three-dimensional projects erected in Gorinchem, the Netherlands. Here, the artist entered a different area of action than the original modular structures composed of squares. But both the new manner of creative explorations and the other explorations, pursued simultaneously, had the common basis: meticulous mathematical calculations and exercises for the thoughts and the imagination. They included also concepts derived from the rule of the iceberg, only one seventh of which is visible above the water surface. In Gorinchem, the artist constructed elementary geometric solids protruding from the ground – sphere, cylinder, cone, cube and pyramid – in the city landscape. Another project was executed in 1978 for Chetm – this time a cone emerging from the ground and inclined in three positions. In each of these cases the six sevenths of the solid – the part hidden in the ground – live only in human imagination and may assume far greater sizes, even fill the whole globe. What was important for the artist's attitude, as he himself stated: "not the deliberate shaping of the appearance but the selection of the mode of conduct, the rules of the game, is what brings that specific result used later as a sculpture with a specified appearance."¹

Correspondingly, Winiarski's concept of games originates from the same premises. "In spring 1972," as recalled by the author, "I managed to transform one of the rooms in the Contemporary Gallery in Warsaw into a game parlour as an event accompanying my exhibition. The viewers joined the proposed game [...] At the same time black and

¹ R. Winiarski [text from a brochure issued on a duplication machine] Winiarski. Iceberg's rule. May 1978.

white or coloured items were created on the boards [...] as a result of various courses of the game which developed according to precise rules. It was an important experience for me.”² This event gave rise to a range of Winiarski’s exhibitions in Poland and abroad, combined with the construction of installations in which the viewers participated creatively. This initiative, valuable primarily in terms of art recipient activation, was the starting point for numerous pieces and series of pieces titled “Games,” wherein not necessarily anyone participated apart from the artist himself. Nevertheless, the concept of interaction with the visitors made him execute an independent “Game,” unrelated to any exhibition, composed of seven boards.

All the projects being either paintings or different pieces made by Winiarski by the end of 1980, such as frames with “blocks” on bars, resembling huge abacuses, were still an exemplification of the same idea that gave birth to “Attempts to Visually Represent Statistical Distributions.”

After 1980, under the influence of the changed situation in art and the new trends becoming more prominent, Winiarski partly departed from the artistic concept he created. He formulated the new standpoint in the most explicit manner in 1991 by stating: “Such trends have emerged in art as new romanticism, post-modernism, etc. One must be really deaf and blind to constrain oneself within the limits of the dogma derived from the times of the civilizational myth.”³ His changed viewpoint resulted in, among others, “Black Square or Flying Geometry” – an installation composed of seven diverse angular forms, which were made of large squares, cut into pieces and combined into new configurations. He arranged a whole wall in a room at “Zachęta” as part of the “Language of Geometry” exhibition opened there in March 1984. As the curator of that exhibition, I asked each participant the question what geometry meant to them, and the replies of the authors were included in the exhibition catalogue. Winiarski wrote: “A growing wave of emotions is going through the world of art. Wild painting. What can be done in such weather by artists sailing aboard a boat with a ringing name of ‘Geometry’? They can sulk and disembark, they can lower sail, reach for oars and continue the journey slowly, but they might as well put up a struggle and look for adventure, travelling under full sail. And the latter decision seems most reasonable. Geometry has been able to carry

emotions and symbols many times. It will carry them again. Geometry under tension.”⁴

In 1985, in RR Gallery in Warsaw Winiarski exhibited plywood sheets, bent to their strength limits, stabilised with heavy stones, while in 1987, as part of a series of installations organised by the editorial board of “Projekt,” the artist created a geometrically designed composition of burning grave lanterns. He executed similar squares of fire in several locations in the same year. Among many other manners of expression of those times, the artist built walls of bricks that were also square in plan. These installations, executed several times since 1987 in Poland and abroad, were titled “Geometry or the Chance of Meditation.”

The evolution arisen in his oeuvre was explained by the artist as follows in 1985: “Over all the past years I rejected an emotional attitude to my own art by principle [...] The action programme was not subject to any emotional evaluation. So the change consists in the emotion being granted equal rights at the moment.”⁵

Although they never betrayed geometry, these installations, driven by emotions, diverse in terms of material and form, lacked that strict logic and consistency of “Attempts to Visually Represent Statistical Distributions” or “Games.” Despite their mathematical explainability and certain coldness – it is them, paradoxically, that concealed something from music, secret and sublimity, and perhaps romanticism. This is what determines the greatness of art.

Fragments of my earlier original studies of Ryszard Winiarski’s oeuvre are used in the text.

Dr Bożena Kowalska is a historian, critic and theoretician of art. In the period 1972–2001, she managed Galeria 72 art gallery in Chełm. Author of numerous publications on contemporary art, i.a. “Język geometrii : półwiecze przemian”, 2016; “Polska Awangarda malarska 1945–1980. Szanse i mity”, 1988; “Twórcy i postawy – artyści mojej galerii”, 1981.

² R. Winiarski Kunst und Spiel [in the catalogue:] Internationale Werkbegegnung + Ausstellung Emilia Bohdziewicz, Ryszard Winiarski. Kunstsommer Kleinsassen 1986.

³ Ryszard Winiarski interviewed by Eulalia Domanowska. [in the catalogue:] Niech żyje sztuka na początku... BWA Zamek Książąt Pomorskich, Szczecin, February–March 1991.

⁴ R. Winiarski [reply in the catalogue:] Language of Geometry, Warsaw “Zachęta,” March 1984.

⁵ D. Skaryszewska – Interview with Ryszard Winiarski, Projekt 1985 no. 5 (164), pp. 24–25.

Artista, matematico, filosofo

Bożena Kowalska

Ryszard Winiarski fu uno di quegli artisti straordinari che già al momento delle loro prime opere dimostrano una completa maturità, sia dal punto di vista ideologico che artistico. Già nel 1966, appena trentenne e neolaureato all'Accademia delle Belle Arti di Varsavia, i suoi quadri furono premiati con il Grand Prix nel corso del Simposio di Artisti-Plastici e Scienziati a Puławy. Si trattava di uno dei più importanti eventi dell'avanguardia artistica polacca di quell'epoca, a cui parteciparono affermati e stimati artisti, tra i quali Tadeusz Kantor. Winiarski si rivelò sensazionale. Presentò il nuovo modo di pensare e creare nella pittura.

Prima di iniziare gli studi "plastici" l'artista si laureò alla Facoltà di Meccanica di Precisione al Politecnico. La matematica fu il suo primo amore. Questo fatto aiuta a capire perché basò il proprio concetto artistico sul conto di probabilità. Si tratta di un settore della matematica dedicata alla determinazione della probabilità di eventi aleatori. L'idea artistica di Winiarski – innovativa, annientatrice delle regole e dei criteri artistici esistenti, basata sul fondamento verificabile e infallibile di matematica – rispondeva egregiamente alle necessità dell'epoca. Nel contempo anticipava i tempi: infatti conteneva premesse importanti del concettualismo. Invero per Winiarski, cosa che sottolineava molte volte, era importante non l'esito del lavoro, ossia la registrazione già avvenuta di atti aleatori compiuti, ma il processo stesso del loro compimento. Le strutture materiali sorte grazie a questo processo venivano trattate dall'artista come effetto collaterale della sua idea, dunque in un certo senso sminuite. Per questo

motivo evitava di definirle quadri. Le chiamava „Tentativi di rappresentare visualmente le distribuzioni statistiche”. E così per esempio ciascuna delle strutture eseguite dall'artista era precisamente programmata: per quanto riguardava le dimensioni alternative dei quadrati in cui doveva essere divisa la superficie dell'operazione, la scelta dell'angolo del quadro dal quale doveva iniziare il processo di riempire i quadrati con il colore, come pure il tipo del codice. Il resto veniva affidato al caso prodotto dalla fonte della variabile aleatoria. Si poteva trattare del lancio di una moneta (p.e. testa – nero, croce – bianco) oppure di un dado da gioco, delle tavole di numeri casuali, delle serie dei numeri da tavole con quotazioni di borsa ecc. L'idea dell'artista si concentrò inizialmente sulle superfici divise a scacchiera, con alcuni quadrati neri ed altri bianchi, che venivano riempiti dal colore che risultava dal sorteggio.

Ma queste registrazioni della funzione di variabile aleatoria, in apparenza puramente meccaniche, costituivano nel contempo registrazioni del messaggio dell'artista e l'espressione del suo atteggiamento filosofico. Se esprimevano l'ordine – non era perché il ruolo del caso fu in esso limitato, ma perché erano riflessione matematicamente elaborata dell'immagine di ogni realtà, dal macro- al microcosmo, attraverso la vita della natura e dell'uomo. Infatti ovunque le leggi vigenti oppure i programmi previsti, scontrandosi con i casi imprevedibili, iscrivono nel caos apparente il modello superiore del proprio ordine. Come per Anassimandro ed i filosofi ionici della natura il „principio del mondo” fu l'infinito, per Eraclito di Efeso il fuoco e per Mondrian la lotta degli opposti simboleggiata dall'opposizione tra

il verticale e l'orizzontale, così per Winiarski la regola principale della realtà fu la cooperazione tra il programma e il caso; fermo restando che quest'ultimo talvolta aiuta e altre volte impedisce la realizzazione del primo (come, ad esempio, un evento casuale nella vita umana, che a volte provoca l'accelerazione del realizzarsi dei piani, e altre li distrugge in modo radicale). Questo presupposto filosofico che racchiude la principale domanda relativa al determinismo oppure indeterminismo e costituisce il punto di partenza e l'ispirazione per l'opera dell'artista, fu per Winiarski la questione di massima importanza. Fu caposaldo del suo pensiero e dell'avventura infinita, in cui occupò ruolo non trascurabile l'elemento ludico del gioco.

Conseguentemente, in conformità alla teoria dell'artista relativa al concorso tra i fattori del programma e del caso quale regola principale che governa il modo, ogni prodotto finale della sua attività fu caratterizzata dall'armonia perfetta. Contestualmente però, in contrasto con le premesse dell'artista, quei "prodotti finali" rapivano per la loro bellezza. Forse proprio grazie all'ordine ed all'equilibrio in essi presenti, come pure alla loro semplicità ed alla parsimonia dei mezzi pittorici pressoché ascetica. Inoltre, contrariamente alle premesse dell'artista, risultò che le sue opere, sebbene sorte in seguito al processo di creazione atipico e in negazione ai metodi di pittura tradizionali, portavano le caratteristiche individuali del loro autore in forma talmente accentuata, da essere immancabilmente riconoscibili sotto ogni latitudine geografica.

Le opere di Winiarski, originali e insolite per la loro idea e il loro messaggio, nel contempo belle dal punto di vista formale, guadagnarono velocemente consenso sia in Polonia che all'estero. L'artista fu invitato a partecipare alle mostre più importanti, quali Biennale Internazionale di Costruttivismo di Norimberga (1969 e 1971) e Biennale di Sao Paulo (1969), agli eventi di pittura all'aperto ed ai simposi, come „Geometria nel paesaggio” (1974) in Olanda e “Costruzione in processo” in Monaco di Baviera (1985). Allestì mostre individuali nella maggioranza dei paesi europei. Prese parte al gruppo internazionale di artisti „Arbeitskreis”. Già negli anni settanta Winiarski diventò uno dei pochi artisti polacchi contemporanei più rinomati nei circoli artistici mondiali, menzionato accanto ai celeberrimi Fangor, Stażewski, Opałka e Abakanowicz.

Con il passare del tempo le opere di Winiarski, inizialmente molto semplici – consistenti nella registrazione della variabile aleatoria realizzata con quadretti bianchi e neri sulla superficie quadrata della tela – cominciarono velocemente a diventare più complicate. Già nel 1968 nacquero i primi quadri colorati e l'artista iniziò a lavorare su programmi sempre più complessi. In base agli stessi

furono sviluppati gli schemi diagonali che creavano lo spazio illusorio ed anche la tridimensionalità reale sotto la forma di rilievi o forme solide. Venivano creati oggetti formati a sorte, presentati in modo illusionale, insieme con l'area vuota realizzata in base al sorteggio. Casualmente comparivano anche oggetti cinetici. L'artista creava quadri dalle forme atipiche, ricurve meandricamente, e le realizzazioni tridimensionali, iniziando con il trasferimento della scenografia per “Medea” di Euripide da Teatr Polski alla Galleria Moderna. L'artista dipingeva sul pavimento delle sale di esposizione i quadrati bianchi e neri sui quali sistemava i pilastri di diversa altezza, basati sulla pianta del quadrato. In quelle sue installazioni pluridimensionali veniva definita dalla sorte anche l'area del rilievo, ossia la dimensione dell'area e il luogo che sarebbe stato occupato sulla superficie del sottofondo dall'altezza degli elementi del rilievo (o dei pilastri nella struttura tridimensionale), il punto di incontro delle linee di prospettiva ed il campo dalla stessa determinato. La tridimensionalità dell'opera dell'artista ha ottenuto l'espressione integrale nella „Geometria nel paesaggio”, due grandi strutture tridimensionali costruite in Gorinhem, Olanda. In quell'occasione l'artista entrò in un'area di attività diversa dalle originarie strutture modulari composte da quadrati. Ma sia quella nuova ricerca artistica che le altre, condotte in contemporanea, avevano la stessa base: rigorosi calcoli matematici e compiti posti all'idea ed all'immaginazione. Tra di loro c'erano anche concetti derivanti dalla regola dell'iceberg, che affiora sopra la superficie dell'acqua solo per la sua settima parte. Nella città di Gorinhem l'artista realizzò secondo questa regola i solidi geometrici elementari: una sfera, un cubo, un cilindro, un cono ed una piramide che spuntavano dal terreno. Un progetto simile fu realizzato nel 1978 a Chełm. Questa volta si trattò di un cono che fuoriusciva dalla terra in tre posizioni. In ciascuno di quei casi i sei settimi del solido, ovvero la parte nascosta nella terra, esisteva solo nell'immaginazione dello spettatore e poteva anche assumere dimensioni maggiori, riempiendo addirittura l'intero globo terrestre. Quello invece che aveva significato sostanziale per l'atteggiamento dell'artista era, come affermava lui stesso, che “a quello e non un altro risultato, utilizzato successivamente come una scultura dall'aspetto determinato, porta non tanto il modellamento intenzionale della forma, bensì la scelta del metodo di procedere, le regole del gioco.”¹

Dalle stesse premesse deriva l'idea dei giochi di Winiarski. „In primavera 1972 – ricordava l'autore – sono riuscito

¹ R. Winiarski [testo contenuto in una brochure ciclostilata] Winiarski. *Reguła gry lodowej – Iceberg's rule*. Maggio 1978.

a trasformare una delle sale della galleria contemporanea a Varsavia in un salone giochi, come evento che accompagnava la mia mostra. Gli spettatori hanno partecipato al gioco proposto [...] Contestualmente, quale risultato dell'andamento del gioco che si svolgeva secondo le regole precise, sulle plance venivano creati elementi in bianco e nero oppure colorati [...] È stata un'esperienza importante."² Questo evento diede inizio ad una serie di mostre nazionali ed estere di Winiarski unite al processo di creazione delle opere, al quale partecipavano gli spettatori. Da questa iniziativa, preziosa soprattutto per aver attivato i destinatari dell'arte, derivarono numerosi lavori e serie degli stessi intitolati „Giochi”, in cui però la partecipazione di chiunque oltre l'artista non sempre fu necessaria. Tuttavia l'idea dell'agire insieme al pubblico gli fece realizzare nel 1976 in Olanda il “Gioco”, composto da sette plance e non connesso alla mostra.

Tutti i quadri e le altre realizzazioni di Winiarski creati entro la fine del 1980, come anche le cornici con i „cubi” sulle stecche che facevano pensare ai pallottolieri giganteschi, costituivano l'esemplificazione della stessa idea che diede inizio ai „Tentativi di rappresentare visualmente le distribuzioni statistiche”.

Dopo il 1980, sotto influenza di una situazione diversa nell'arte e delle nuove tendenze in essa, Winiarski abbandonò parzialmente l'idea artistica da lui stesso creata. In modo più deciso formulò il suo nuovo atteggiamento nel 1991, dicendo: „Nell'arte sono comparse nuove tendenze quali romanticismo, postmodernismo, ecc. Occorre essere veramente sordo e cieco per chiudersi nei limiti del dogma nato nei tempi del mito di civiltà”.³ Le nuove convinzioni dell'artista diedero vita a nuove opere, tra le quali “Quadrato nero ossia geometria volante”, installazione composta da sette diverse forme angolari nere ricavate da enormi quadrati, tagliati a pezzi e ricomposti in nuove configurazioni. Queste forme occuparono l'intera parete principale in una delle sale della Galleria “Zachęta” all'interno della mostra “Linguaggio della geometria” ivi inaugurata a marzo 1984.

Come curatore di quell'esposizione posì a ciascuno dei partecipanti la domanda relativa al ruolo della geometria, inserendo poi le risposte degli artisti nel catalogo della mostra. Winiarski scrisse: “L'intero mondo dell'arte è investito da un'ondata crescente di emozioni. Pittura selvatica. Cosa devono fare con il tempo che fa gli artisti che navigano sulla barca dal nome grazioso “Geometria”?

Possono offendersi e scendere sulla riva, possono piegare le vele e prendere i remi per continuare lentamente il viaggio, ma possono anche combattere e andare alla ricerca dell'avventura, navigando con le vele tese al limite. E proprio questa decisione sembra essere quella giusta. Più di una volta la geometria è stata in grado di trasmettere emozioni e simboli. Li porterà avanti di nuovo. La geometria in stato di tensione”.⁴

Nel 1985 nella Galleria RR a Varsavia Winiarski espose i fogli di compensato arcuati fino ai limiti di resistenza del materiale, stabilizzati con pietre pesanti. Nel 1987, nell'ambito delle installazioni organizzate dalla redazione del mensile “Projekt”, l'artista creò la composizione dalla struttura geometrica di lumini accesi. Lo stesso anno realizzò quadrati di fuoco simili in occasioni e luoghi diversi. Tra tanti altri modi di espressione utilizzati dall'artista in quegli anni ci furono anche i muri in mattoni costruiti sempre sulla pianta del quadrato. Le installazioni in oggetto, realizzate più volte in Polonia ed all'estero a partire dal 1987, erano intitolate „Geometria ossia la possibilità della meditazione”.

Nel 1985 l'artista spiegò così il cambio avvenuto nella sua arte: “In tutti gli anni passati ho rifiutato in maniera programmatica l'approccio emozionale alla propria arte [...] Il programma dell'azione non era soggetto ad alcuna valutazione emozionale. Il cambiamento consiste dunque nel fatto che adesso l'emozione diventa di pari importanza”.⁵

Però quelle installazioni guidate dall'emozione, diversificate dal punto di vista dei materiali e quello formale, anche se non tradirono mai la geometria, non presentavano più quella logica e coerenza ferree dei „Tentativi di rappresentare visualmente le distribuzioni statistiche” o dei “Giochi”. Nonostante la loro piena comprensibilità matematica ed una certa freddezza, erano paradossalmente proprio essi a nascondere in sé stessi qualcosa della musica, del segreto e della solennità, o forse addirittura dello spirito romantico. Quello che decide della grandezza dell'arte.

Nel testo sono stati utilizzati i brani dei miei precedenti studi relativi all'opera di Ryszard Winiarski.

dr Bożena Kowalska è storico, critico d'arte e autrice di saggi. Negli anni 1972–2001 ha gestito la Galeria 72 a Chełm. Autrice di numerosi pubblicazioni d'arte moderna, tra le altre „Język geometrii: półwiecze przemian”, 2016; „Polska Awangarda malarska 1945–1980. Szanse i mity”, 1988; „Twórcy i postawy – artyści mojej galerii”, 1981.

² R. Winiarski Kunst und Spiel [in catalogo:] Internationale Werkbegegnung + Ausstellung Emilia Bohdziewicz, Ryszard Winiarski. Kunstsommer Kleinsassen 1986

³ Z Ryszardem Winiarskim rozmawia Eulalia Domanowska. [in catalogo:] Niech żyje sztuka na początku... BWA Zamek Książąt Pomorskich, Szczecin, febbraio-marzo 1991.

⁴ R. Winiarski [risposta nel catalogo:] Język geometrii, Varsavia „Zachęta”, marzo 1984.

⁵ D. Skaryszewska – Wywiad z Ryszardem Winiarskim, Projekt 1985 n. 5 (164), p. 24–25.

Artysta, matematyk, filozof

Bożena Kowalska

Ryszard Winiarski był jednym z tych niezwykłych artystów, którzy już od pierwszych swoich prac są twórcami w pełni dojrzałymi tak w sensie postawy myślowej jak artystycznej. Jego obrazy w 1966 roku, gdy właśnie skończył 30 lat i otrzymał dyplom ukończenia studiów w Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, uzyskały Grand Prix na Sympozjum Artystów-Plastyków i Naukowców w Puławach. A była to jedna z najważniejszych imprez ówczesnej polskiej awangardy, w której udział brali szeroko już znani i cenieni twórcy, jak m.in. Tadeusz Kantor. Winiarski był rewelacyjny. Stworzył nowy sposób myślenia i tworzenia w malarstwie.

Zanim podjął artysta studia plastyczne ukończył Wydział Mechaniki Precyzyjnej na Politechnice i matematyka była pierwszym obszarem jego fascynacji. Pomaga to zrozumieć, dlaczego swą koncepcję twórczą opartą na rachunku prawdopodobieństwa. Jest to dział matematyki, poświęcony wyznaczaniu rozkładu prawdopodobieństwa zjawisk losowych. Koncepcja twórcza Winiarskiego – nowatorska, burząca zastane reguły i kryteria w sztuce, oparta na niezawodnym i sprawdzalnym fundamencie matematyki – doskonale spełniała postulaty epoki. A równocześnie wyprzedzała swój czas: zawierała bowiem istotne pierwiastki konceptualizmu. Dla Winiarskiego bowiem, co wielokrotnie podkreślał, ważny był nie rezultat pracy, czyli dokonany już zapis przeprowadzonych czynności aleatorycznych, ale sam proces owych działań. Obiekty materialne, które dzięki nim powstały, były traktowane przez artystę jako uboczny produkt jego koncepcji, niejako więc zdeprecjonowane. Stąd unikanie przez autora określania tych prac obrazami. Nazywał je „Próbami wizualnej prezentacji rozkładów statystycznych”.

Przykładowo: Każdy z owych wykonanych przez niego obiektów był dokładnie zaprogramowany: w zakresie alternatywnych wielkości kwadratów, na które ma być podzielona płaszczyzna operacji, wyboru narożnika obrazu, od którego ma rozpocząć się wypełnianie kwadratów kolorem, a także rodzaju kodu. Resztą rządził przypadek wyzwalany przez źródło zmiennej losowej. Bywał nim rzut monetą (np. orzeł – czerń, reszka – biel) czy kostka do gry, a także tablice liczb przypadkowych, serie liczb z tabeli giełdowych itp. Koncepcja twórcy była początkowo płaszczyznowa, o szachownicowym podziale, z częścią kwadratów czarnych, a częścią białych, wypełnianych kolorem według wyników losowania.

Ale te, z pozoru czysto mechaniczne zapisy funkcji zmiennej losowej były równocześnie zapisem przesłania artysty i wyrazem jego filozoficznej postawy. Jeżeli wyrażały one ład – to nie dlatego, że rola przypadku została w nich ograniczona, ale dlatego, że są one przetworzonym matematycznie odbiciem obrazu wszelkiej rzeczywistości od makro- do mikrokosmosu, poprzez życie przyrody i człowieka. Wszędzie bowiem rządzące prawa czy zakładane programy, w nieustannym starciu z nieprzewidywalnymi przypadkami, w pozorny chaos wpisują nadrzędny wzór swego ładu. Jak dla Anaksymandra i jońskich filozofów przyrody „zasadą świata” był bezkres, dla Heraklita z Efezu – ogień, a dla Mondriana walka przeciwieństw symbolizowana przez przeciwstawiane sobie pion i poziom, tak dla Winiarskiego tą główną zasadą rzeczywistości było współdziałanie programu i przypadku; przy czym ten ostatni raz wspomaga, a kiedy indziej uniemożliwia realizację tego pierwszego (jak,

egzemplifikując – przypadkowe zdarzenie w życiu ludzkim, które skutkuje czasem przyśpieszeniem urzeczywistnienia jakichś planów, a kiedy indziej radykalnie je niweczy). To założenie filozoficzne, implikujące podstawowe pytanie o determinizm czy indeterminizm, i stanowiące punkt wyjścia i inspirację do działania artysty, stanowiło dla Winiarskiego sprawę najistotniejszą. Było źródłem rozważań i niewyczerpanej przygody, w której niebłahą rolę odgrywał ludyczny element gry.

I oto zgodnie z teorią artysty o współdziałaniu czynników programu i przypadku jako głównej zasadzie rządzącej światem, każdy produkt finalny jego działania charakteryzowała doskonała harmonia. Równocześnie jednak wbrew założeniom twórcy te „produkty finalne” okazały się urzekające urodą. Może właśnie dzięki zawartemu w nich ładowi i równowadze, a także dzięki ich prostocie i niemal ascetycznej oszczędności środków malarskich. Okazało się też, wbrew założeniom artysty, że jego prace, mimo, iż powstające w sposób nietypowy i zaprzeczający tradycyjnym metodom malarskim, noszą tak silne cechy indywidualności ich twórcy, że są bezbłędnie rozpoznawalne pod każdą szerokością geograficzną.

Oryginalne i niezwykle zamysłem i przesłaniem, a także urodziwe z formalnego punktu widzenia dzieła Winiarskiego szybko zyskiwały uznanie tak w kraju jak za granicą. Artysta był zapraszany do udziału w wiodących wystawach, jak Międzynarodowe Biennale Konstruktywizmu w Norymberdze (1969 i 1971) czy Biennale w Sao Paulo (1969), w plenerach i sympozjach, jak w Holandii „Geometria w krajobrazie” (1974) czy „Konstrukcja w procesie” w Monachium (1985). Indywidualne wystawy jego prac odbyły się w większości państw europejskich. Należał do międzynarodowej grupy artystów „Arbeitskreis”. Już w latach siedemdziesiątych nazwisko Winiarskiego stało się jednym z niewielu nazwisk współczesnych twórców polskich, znanych szeroko w kręgach artystycznych świata, wymieniane obok Fangora, Stażewskiego, Opałki i Abakanowicz.

Z upływem czasu bardzo początkowo proste prace Winiarskiego – zapisy funkcji zmiennej losowej, realizowane za pomocą czarnych i białych kwadracików na kwadratowej płaszczyźnie płótna, zaczęły szybko ulegać skomplikowaniu. Już w 1968 r. powstały pierwsze wielobarwne obrazy artysty i twórca rozpoczął pracę nad coraz bardziej zawiłymi programami. Na ich podstawie rozwijały się: układy diagonalne kreujące przestrzeń iluzoryczną, a także rzeczywistą trójwymiarowość w postaci reliefów czy form przestrzennych. Powstawały iluzyjnie przedstawione przedmioty ukształtowane losowo, zbiory z wylosowaną strefą pustą. Incydentalnie pojawiały się też obiekty kinetyczne. Artysta tworzył obrazy o nietypowych, meandrycznie powyginanych

kształtach i realizacji przestrzenne, które zainicjowało przeniesienie dekoracji do „Medei” Eurypidesa z Teatru Polskiego do Galerii Współczesnej. Twórca aranżował wnętrza sal wystawowych czarno-białą kratownicą i stawianymi na niej słupami na planie kwadratu, o różnej wysokości. W tych wieloprzestrzennych jego instalacjach losowana była także strefa reliefu to znaczy wielkość obszaru i miejsce, które zajmie na płaszczyźnie podłoża wysokość elementów reliefu (czy słupów w aranżacji przestrzennej), punkt zbiegu linii perspektywy i pole nią wyznaczone. Przestrzenność dzieła artysty uzyskała pełny wyraz w „Geometrii w krajobrazie” – dwóch dużych realizacjach w trójwymiarze, wzniesionych w Gorinhem, w Holandii. Artysta wszedł tu w inny obszar działania niż pierwotne struktury modularne z kwadratów. Ale zarówno ten nowy sposób poszukiwań twórczych, jak równolegle prowadzone inne, opierały się na wspólnej bazie: skrupulatnych, matematycznych obliczeń i zadań dla myśli i wyobraźni. Do nich należały też koncepcje wyprowadzone z reguły góry lodowej, której ok. jedna siódma część widoczna jest nad powierzchnią wody. W Gorinhem zrealizował artysta w krajobrazie miasta, na tej zasadzie wynurzone z ziemi, elementarne bryły geometryczne: kulę, walec, stożek, sześciąt i ostrosłup. Podobny projekt powstał w 1978 r. dla Chełma – tym razem stożka wychylonego z ziemi w trzech położeniach. W każdym z tych przypadków sześć siódmych bryły – część ukryta w ziemi, funkcjonuje jedynie w ludzkiej wyobraźni i może przybierać także znacznie większe wymiary, nawet wypełniania całego globu ziemskiego. Co zaś dla postawy artysty jest istotne, jak sam stwierdzał: „nie celowe kształtowanie wyglądu, lecz wybór metody postępowania, reguły gry, przynosi taki a nie inny rezultat używany później jako rzeźba o określonym wyglądzie.”¹

Analogicznie, z tych samych przesłanek wywodzi się koncepcja gier Winiarskiego. „Wiosną 1972 r. – wspominął twórca – udało mi się jedną z sal współczesnej galerii w Warszawie przemienić w salon gier jako imprezę towarzyszącą mojej wystawie. Widzowie włączyli się w zaproponowaną zabawę [...] Równocześnie powstawały na planszach czarno-białe albo barwne elementy [...] jako rezultat różnego przebiegu gry, która rozwijała się wedle precyzyjnych reguł. Było to dla mnie ważne doświadczenie.”² Zdarzenie to zapoczątkowało szereg krajowych i zagranicznych wystaw Winiarskiego, łączonych z powstawaniem realizacji, w których swój kreacyjny udział mieli widzowie. Z tej inicjatywy,

¹ R. Winiarski [tekst z broszury wydanej na powielaczu] Winiarski. Reguła góry lodowej – iceberg's rule. Maj 1978.

² R. Winiarski Kunst und Spiel [w katalogu:] Internationale Werkbegegnung + Ausstellung Emilia Bohdziewicz, Ryszard Winiarski. Kunstsommer Kleinsassen 1986.

cennej przede wszystkim w sensie uaktywnienia odbiorców sztuki, wzięły początek rozliczne prace i serie prac pt. „Gry”, w których już niekoniecznie uczestniczył ktokolwiek poza artystą. Jednak koncepcja współdziałania z publicznością sprawiła, że w 1976 roku zrealizował samodzielną, nie związaną z wystawą, złożoną z siedmiu plansz „Grę” w Holandii.

Wszystkie obrazowe i pozaobrazowe realizacje Winiarskiego powstałe do końca 1980 r. jak m.in. ramy z „klockami” na prętach, kojarzące się z gigantycznymi liczydłami, były wciąż egzemplifikacją tej samej idei, która dała początek „Próbowi wizualnej prezentacji rozkładów statystycznych”.

Po roku 1980, pod wpływem odmienionej sytuacji w sztuce i narastających w niej nowych tendencji Winiarski odszedł częściowo od stworzonej przez siebie koncepcji artystycznej. Najdobitniej sformułował to nowe swoje stanowisko w 1991 r. mówiąc: „Pojawiły się w sztuce takie tendencje jak nowy romantyzm, postmodernizm itp. Trzeba być naprawdę głuchym i ślepy, żeby zamknąć się w granicach dogmatu zaczerpniętego z czasów mitu cywilizacyjnego”.³ Odmienione jego poglądy zaowocowały w sztuce artysty m.in. „Czarnym kwadratem czyli fruującą geometrią” – instalacją złożoną z siedmiu wielorakich, kanciastych form, które powstały z wielkich kwadratów, pociętych na części i połączonych w nowe układy. Zaaranżował nimi całą ścianę w sali „Zachęty”, w ramach otwartej tu w marcu 1984 r. wystawy „Język geometrii”. Jako kurator tej wystawy zadałam każdemu z jej uczestników pytaniem, czym jest dla niego geometria, a odpowiedzi twórców znalazły miejsce w katalogu ekspozycji. Winiarski napisał: „Przez świat sztuki przetacza się narastająca fala emocji. Dzikie malarstwo. Co w taką pogodę czynić mają artyści żeglujący łodzią o dźwięcznej nazwie „Geometria”? Mogą obrazić się i wysiąść na brzeg, mogą zwinąć żagle i sięgnąwszy po wiosła kontynuować powolną podróż, ale mogą też podjąć walkę i szukać przygody płynąc z napiętymi do granic wytrzymałości żaglami. I ta właśnie decyzja wydaje się najtrafniejsza. Geometria już nie raz była w stanie przenosić emocje i symbole. Poniesie je ponownie. Geometria w stanie napięcia”.⁴

W 1985 r. w Galerii RR w Warszawie eksponował Winiarski do granic wytrzymałości materiału wygięte arkusze sklejki, stabilizowane ciężkimi kamieniami, w 1987 r. w ramach serii instalacji organizowanych przez redakcję „Projektu” stworzył artysta w Chełmie geometrycznie zbudowaną kompozycję z płonących zniczy. Podobne kwadraty z ognia

zrealizował w kilku miejscach w tym samym roku. Wśród wielu innych jeszcze sposobów wypowiedzi w tych latach budował twórca, także na planie kwadratów układane z cegieł mury. Instalacje te, kilkakrotnie realizowane od 1987 r. w Polsce i za granicą, nosiły tytuł „Geometria czyli szansa medytacji”.

Zmianę, która się dokonała w jego twórczości, tak wyjaśniał artysta w 1985 r.: „Przez wszystkie minione lata programowo odrzucałem emocjonalny stosunek do własnej sztuki [...] Program działania nie podlegał żadnej ocenie emocjonalnej. Zmiana polega więc na tym, że obecnie emocja staje się równouprawniona”.⁵

Ale te, emocją kierowane instalacje, różnorodne materiałowo i formalnie, choć nigdy nie sprzeniewierzyły się geometrii, nie miały już tej żelaznej logiki i konsekwencji „Prób wizualnej prezentacji rozkładów statystycznych” czy „Gier”. Mimo ich pełnej matematycznej wytłumaczalności i pewnej oschłości – to one właśnie, paradoksalnie, tały w sobie coś z muzyki, tajemnicy i wzniosłości, a może i romantyzmu. To, co decyduje o wielkości sztuki.

W tekście użyte zostały fragmenty moich wcześniejszych autorskich opracowań twórczości Ryszarda Winiarskiego.

Dr Bożena Kowalska jest historykiem, krytykiem i teoretykiem sztuki. W latach 1972–2001 prowadziła Galerię 72 w Chełmie. Autorka licznych publikacji o sztuce współczesnej, m.in. *Język geometrii: półwiecze przemian*, 2016; *Polska Awangarda malarska 1945–1980. Szanse i mity*, 1988; *Twórcy i postawy – artyści mojej galerii*, 1981.

³ Z Ryszardem Winiarskim rozmawia Eulalia Domanowska. [w katalogu:] *Niech żyje sztuka na początku...* BWA Zamek Książąt Pomorskich, Szczecin, luty-marzec 1991.

⁴ R. Winiarski [odpowiedź w katalogu:] *Język geometrii*, Warszawa „Zachęta”, marzec 1984.

⁵ D. Skaryszewska – Wywiad z Ryszardem Winiarskim, *Projekt* 1985 nr 5 (164), s. 24–25.

► T H E R E . I S . N O . S I G N I F I C
 A N T . C O N T R A D I C T I O N . B E T
 W E E N . T H E . E M O T I O N . A N D .
 T H E . L O G I C A L . T H I N K I N G ;
 . E V E R Y . T H I N K I N G . P R O C E
 S S . I N C O R P O R A T E S . A N . E M
 O T I O N A L . F A C T O R . . ► T R A .
 I L . S E N T I M E N T O . E . I L . P E
 N S I E R O . L O G I C O . N O N . S U S
 S I S T E . A L C U N A . C O N T R A D D
 I Z I O N E , . O G N I . P R O C E S S O
 . D I . R A G I O N A M E N T O . C O N T
 I E N E . I L . F A T T O R E . E M O Z I
 O N A L E . . ► M I È D Z Y . U C Z U C I
 E M . A . L O G I C Z N Y M . M Y Ś L E N
 I E M . N I E . Z A C H O D Z I . Ż A D N
 A . I S T O T N A . S P R Z E C Z N O Ś Ć
 , . W . K A Ż D Y M . P R O C E S I E . M
 Y Ś L O W Y M . J E S T . Z A W A R T Y .
 C Z Y N N I K . E M O C J O N A L N Y . ◀

Henri Bergson
 1859–1941



Self-portrait.

Autoritratto.

Autoportret.

64x64x4cm | 1974-89

Multiplied reflection. Artist as a thinker and experimenter

Sebastian Dudzik

One of the greatest Polish post-war historians of art, Mieczysław Porębski, discerned much more than pure art determined by geometrical and mathematical norms in Winiarski's oeuvre. In the early 1980s, he even stated: "this is the only example, known to me, of a methodical philosophical discourse which is neither spoken nor written, but visual. A discourse which becomes, desires to become, a dialogue drawing the viewer into its course as time goes by."¹ These words have a double power. On the one hand, the historian of art, famous for his persistent methodological research on relations between the humanities and exact sciences as well as between art and science, clearly implied that Winiarski's works cannot be discussed only in terms of their purely artistic aspect, and on the other hand, he pointed to their evolutionary and ideologically open character. According to the former observation, the pieces by the Warsaw artist should be perceived in line with the rhetoric of the philosophical discourse, including its whole formal and structural base. Its narrative linear nature (like in the case of any discourse) and the constructive pivotal role of time in the creative/philosophical process also must be taken into consideration. The open and evolutionary character assumes, in turn, the existence of a certain ideological foundation that contains both certain permanent elements and a change genotype. Hence, the doctrine itself would need to allow even for seemingly unacceptable threads of changes. When examining Winiarski's works, it is easy to notice the evolutionary rather than revolutionary nature of changes and about-turns, even that one which restored emotions to the area of artistic creation². The brief

description by Porębski is also extremely significant for other, more subtle reasons. It can be understood as a symbolic liberation of both of them from the master-theoretician and apprentice-practitioner relationships, where the apprentice's works go beyond the teacher's inspiration and at the same time become a legitimate research field for him. It deserves emphasising that these relationships were critical for the development of Winiarski's artistic doctrine. Nearly every researcher examining Ryszard Winiarski's oeuvre more thoroughly has referred to the influence exerted by his participation in the seminar run by Mieczysław Porębski on the development of his artistic views. The issues of the relations between art and science, which were discussed there, are believed to have inspired the artist to create his own doctrine based on close correlations between exact sciences and art. The problem is that until now there only slight insights have been gained into the actual influence of Porębski's thoughts on Winiarski's art.

In order to comprehend the varying degrees of correlation, or perhaps kinship, between Winiarski's artistic thought and Porębski's theoretical works, one needs to draw attention to the texts of the latter first and confront them, so to say, with individual pieces by the artist afterwards. The type of the classes attended by the young learner of art indicates the final years of his university studies, that is almost mid-1960s. This period is marked also by a series of Porębski's crucial publications on methodology and programme. 1962 saw the release of two texts in which the researcher transplanted the information theory to the ground of the studies of art³. These issues are explored also by the paper "Enklawy zorganizowanej

¹ M. Porębski, *Pożegnanie z krytyką*, Kraków 1983, p. 370.

² This about-turn was mentioned by the artist in 1984 in one of his comments to the *Language of geometry* exhibition catalogue. Cf. *Language of geometry*, compilation and introduction by B. Kowalska, CBWA "Zachęta" exhibition catalogue, Warszawa 1984, no pagination.

³ Cf. M. Porębski, "Teoria informacji a badania nad sztuką," *Estetyka*, Vol. III, 1962, pp. 23-44; id., "Sztuka a informacja," *Rocznik Historii Sztuki*, Vol. III, 1962, pp. 44-109.

informacji” [“Enclaves of organised information”] published in 1964⁴. The problem of transplanting the information theory to the ground of the studies of art and discussing art in the context of science (and in particular exact sciences) occurs also in later publications⁵. All three texts include themes that are important for understanding Winiarski’s works, or rather his creative attitude.

Porębski’s discussions in *Sztuka a informacja* [Art in light of information] begin with an extensive outline of the historical background for the current “post-revolutionary” times. The important, according to the researcher, transition from the tradition to the present day takes place through incorporating two crucial streams of the early decades of the 20th century, namely Cubism and Surrealism, into the context of revolution⁶. Both have contributed to a, so to say, separation of the “myth” (mythology) of the broadly defined artistic narration. This draws attention to the informational aspect of the functioning of art. Referring to Leon Chwistek’s theoretical reflections on signs and meanings, Porębski introduces the notion of a message into the area of work definition and, essentially, identifies an artistic product with an encoded (recorded) message (messages)⁷. While guiding the reader through the intricacies of the information theory, he makes the following assumptions:

- (1.0) There is information (*i*)
- (1.1) There is a receiver (*r*) who is supposed to obtain information (*i*)
- (1.2) There is a channel (*c*) through which the information (*i*) can be received.
- (1.3) There is a code (*C*) which specifies the method of information (*i*) transmission through the channel (*c*)⁸

According to that, the role of an author is limited to certain information management, its formation, and determination of the type and methods of code usage. How is this relevant to Winiarski’s vision of art? The role of the author, which he specified already in the mid-1960s, is defined in considerably broader terms since the area of action itself is not restricted to building and encoding information. Let us have a closer look at the system of constructing his early works and, primarily, at their purpose. The first stage of creation is to define and then delineate the field

of action. The selection of an ideal figure, that is a square, enables its metric division into smaller modular and easily positionable sectors. As far as a plane is concerned, there are two principal types of the positioning solutions: using the y-axis, and the linear positioning, where all modules are numbered in accordance with the sequence (1,2,3,4) and are arranged in successive rows. Such an organisation permits a clear record of successive events. Importantly, in the initial years of his creative work, Winiarski applied virtually only the latter solution. Positioning with the use of the coordinate system did not appear in his pieces of art until 1972, marking visible changes of his artistic strategy⁹. What does the initial choice of linear positioning really mean? First of all, it enables performance of a random experiment simultaneously with recording its course in a legible manner. It can be said that it occurs at a scale of 1:1. The recording rule evokes associations with devices which record changes occurring over time, for instance with a seismograph or an encephalograph. One coordinate axis is responsible there for a graphic illustration of the progress of time. The principal difference is that the other axis is basically redundant in the early pieces by Winiarski, since the recording is cellular and accounts for each event separately. Hence, it is continuous but at the same time is based on points. The author treats the painting as both a field of a cognitive experiment and a plane of a synthetic record of its course, and it needs to be remembered that it is the sequence of the generated (random) events that is the prime mover. In this context, the discursive value raised by Porębski concerns the very process of experiencing and recording the reality rather than every single work. We need to return for a moment now to the stratification of the communication process proposed by Porębski. The real appreciation of the creative process at the expense of the final product significantly disturbs the order proposed by the historian of art and results in the author having power also to shape the channel. How is it possible? The reason is the inversion of the creational strategy, which inevitably leads to assigning the author the role of both the experimenter and receiver-viewer at the same time. In this context, the *trails and signals*¹⁰ associated with the process of “transmission through a channel” gain a new meaning. What else are the repeated random acts introduced to the work formation strategy if not ephemeral short-lived signals? By analogy, although less directly, the process of recording them is close to traces of transition. Tension emerges between the two stages, permitting a more precise positioning of the object of the discourse

⁴ M. Porębski, “Enklawa zorganizowanej informacji,” *Projekt*, Issue 5, 1964.

⁵ Such publications include “Historia sztuki wobec nauk ścisłych” or the book titled *Sztuka a informacja*. Cf. M. Porębski, “Historia sztuki wobec nauk ścisłych,” In: *Symbolae hystoriae artium. Studia z historii sztuki Lechowi Kałińskiemu dedykowane*, Warszawa 1986, pp. 43-53; id., M. Porębski, *Sztuka a informacja*, Kraków 1986.

⁶ M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, pp. 45-52.

⁷ Ibid., pp. 53-57.

⁸ Ibid., op. cit., p. 57.

⁹ These changes will be discussed later.

¹⁰ M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, pp. 59-60.

raised by Porębski. At this point, the thesis attributing the features of a philosophical discourse, which cannot be encapsulated by a simple definition of an encoded message, to Winiarski's creative activities becomes real. Yet it must be remembered that in the conditions determined equally by the rigid rules of specifying the field of experiment and the factors determining its course (e.g. the choice of a die, coin or roulette) and by mutable lots, the variation and mutative specificity of the surrounding reality itself becomes discursive. It was so because the author paraphrased, so to say, the thoughts of the master, at the same time inverting and synthesising the roles. But was it only that?

When we examine the times when the foundations of philosophy were formed, the fact that a part of its identity was built by the knowledge of mathematics cannot be overlooked. This most abstract field of our knowledge was a solid logical foundation for a philosophical description of the laws governing the world on numerous occasions. This was particularly true for the Pythagoreans, who – in their pursuit of discovering objectivised laws – decided to fully rely on numbers. The ideological kinship between the Pythagoreans and Winiarski was noticed by Jakub Jernajczyk. In his brief description of the artist's oeuvre, he wrote: „His *Attempts to Visually Represent Statistical Distributions* were a new manner of presenting the reality; they illustrated its other dimension. Winiarski's art did not imitate the world perceived sensually but the imperceptible ideal world – the Pythagorean world of numbers.”¹¹

Fixed rules, specified by the abstract language of mathematics, were supposed to contribute to the objectivisation of record, which, through its specificity, was expected to minimise the effects of the existing information redundancy or noise mentioned by Porębski that are negative for its clarity and unambiguity.¹² Their total elimination was impossible at that stage if only due to the static presence of the viewer. This fact caused a certain frustration of the artist observing the superficial, visual reception of his works since for him “it was not the work result, i.e. the already completed record of the executed aleatoric actions, that was significant but the process of these actions itself.”¹³ This is where we reach the gist of the problem. The imagery value is a mere resultant of events – an empirical process. It can be said that the “communicative” potential of a piece of art is in fact marginal in relation to the process itself, which permits delving into the secrets

of functioning in a reality of two opposite, and at the same time complementary, values: order and chaos. Winiarski's technical and artistic education resulted in a unique synthesis of these two worlds in their most progressive dimension. By transplanting the most recent tendencies in the contemporary mathematics (deterministic chaos) to the ground of art, he made the random behaviours he tested unexpectedly open new functional areas¹⁴. Jernajczyk, who was mentioned above, pointed to the relation between Winiarski's early probabilistic solutions with the contemporary forms of digital encoding with the use of mathematical functions (e.g. random)¹⁵. The case is similar in later pieces from the *Games* and *Games of chance* cycle from the 1980s and the 1990s, where the artist alternately applied the rule of chance for each successive value or the controlled accumulation according to the simplest sequences (e.g. where $X_n = n \times X$). In order to make the record of the process clearer, the artist divided the painting area into smaller autonomous boards (with modules 10×10 or 7×7) and recorded the progression on them one by one with the simultaneous repetition of the earlier results. This is how he achieved a gradual transition from white to black. However, it was completely different for individual strategies. While in the case of random structures the filling of square modules with black had all the hallmarks of order only on the quantitative scale, the application of sequence systems generated strictly ordered systems with a specific vector of the progressing accumulation, depending exclusively on the value of the first number, at the same time constituting the chronological numbering of individual works (for example, number 42 for the work *Game.42*). Such a strategy connects all works with each other and allows the creation of analytical diagrams of the behaviours of systems determined by the progression of the base value. These experiences permit becoming familiar with various types of controlled order.

Such seemingly innocent plays with the mutable lot and ordering systems fully reveal Winiarski's research and analytical nature, as his superior goal was, like for Pythagoreans, to recognise and define various states of the reality in a logical manner.

Dr Sebastian Dudzik is a historian and critic of art. Assistant Professor at the Department of the History of Art and Culture, Nicolaus Copernicus University in Toruń. He published i.a. “Antoni Starczewski: Artysta i uniwersum”, 2014; “Jerzy Grabowski: Artysta i uniwersum”, 2012.

¹¹ J. Jernajczyk, “Portrety przypadku”, *Racjonalia*, Issue 3 (2013), p. 13.

¹² Cf. M. Porębski, *Sztuka...*, (1962), pp. 68–77.

¹³ B. Kowalska, “Ryszard Winiarski. Na pograniczu matematyki i sztuki”, In: *Ryszard Winiarski: prace z lat 1973–1974*, ed. J. Grabski, IRSA, Kraków 2002, p. 10.

¹⁴ Cf. I. Stewart, *Czy Bóg gra w kości? Nowa matematyka chaosu*, trans. M. Tempczyk, PWN, Warszawa 1996, pp. 25–27.

¹⁵ J. Jernajczyk, op. cit., pp. 14–15.

Riflesso moltiplicato. Artista come pensatore e sperimentatore

Sebastian Dudzik

Uno dei maggiori critici d'arte del dopoguerra, Mieczysław Porębski, ravvisava nell'opera di Winiarski molto di più di una semplice arte condizionata da norme geometrico-matematiche. All'inizio degli anni '80 addirittura affermò: „è l'unico esempio che conosco di un discorso filosofico metodico non parlato, non scritto, ma visuale. Discorso che col passare del tempo diventa, desidera diventare un dialogo che coinvolge lo spettatore”¹. Queste parole hanno doppia valenza. Da un lato lo storico d'arte, conosciuto per le sue coerenti ricerche metodologiche nell'ambito delle connessioni tra discipline umanistiche e le scienze, e tra l'arte e la scienza, fece capire in modo chiaro che l'opera di Winiarski non poteva essere esaminata solo nell'area puramente artistica, mentre dall'altro indicò il suo carattere evolutivo, aperto ideologicamente. In conformità alla prima considerazione le opere dell'artista varsaviano devono esser osservate in conformità alla retorica del discorso filosofico, con tutta la sua infrastruttura formale e strutturale. È altresì necessario approfondire la loro natura narrativa, lineare (come per ogni discorso) e, insieme ad essa, il ruolo costruttivo, assiale, svolto dal tempo nel processo creativo/filosofico. Invece il carattere aperto ed evolutivo premette l'esistenza di un certo fondamento ideologico che conterrebbe in sé sia alcuni elementi fissi che il genotipo di modifiche. Dunque la dottrina stessa dovrebbe prendere in considerazione i contenuti di modifiche anche in apparenza inammissibili. Osservando l'opera di Winiarski è facile riconoscerne il carattere evolutivo e non rivoluzionario delle modifiche e dei mutamenti effettuati, ivi compreso quello che riportava nell'area della creazione artistica le emozioni². La breve caratteristica formulata da Porębski ha altresì un significato colossale per altri e più tenui motivi. Deve essere intesa come la liberazione simbolica di entrambi dalla relazione maestro-teorico e allievo-apprendista, dove l'opera dell'allievo cresce oltre ispirazione dell'insegnante

e diventa nel contempo per quest'ultimo un valido campo di ricerca. Deve essere sottolineato a questo punto che la relazione in oggetto ebbe significato enorme per il formarsi della dottrina artistica di Winiarski. Praticamente ogni ricercatore che si occupava da vicino dell'opera di Ryszard Winiarski richiama l'influenza che la partecipazione al seminario tenuto da Mieczysław Porębski ebbe sulla formulazione delle sue opinioni artistiche. L'argomento di quel seminario, relativo alle connessioni tra l'arte e la scienza, avrebbe ispirato l'artista a creare la propria dottrina basata su dipendenze strette tra le scienze e l'arte stessa. Ancora oggi l'influenza reale del pensiero di Porębski sull'arte di Winiarski rimane però poco esaminata.

Per poter pienamente capire i diversi gradi di dipendenza o, meglio, di affinità tra il pensiero artistico di Winiarski e l'opera teorica di Porębski, è opportuno in primo luogo approfondire la conoscenza dei testi di quest'ultimo e, successivamente, procedere ad un riscontro con le singole realizzazioni dell'artista. Le lezioni frequentate dal giovane principiante d'arte ebbero luogo negli ultimi anni degli studi, ossia verso la metà degli anni sessanta del secolo scorso. In quel periodo vennero divulgate una serie di pubblicazioni importantissime di Porębski, di carattere metodologico-programmatico. Nel 1962 furono pubblicati due testi in cui il ricercatore trapiantò la teoria dell'informazione nel settore delle ricerche sull'arte³. Ciò fu anche oggetto di analisi dell'articolo pubblicato nel 1964 *Enklawy zorganizowanej informacji*⁴ [Enclavi di informazione organizzata]. Il problema del trapianto della teoria di informazione nel campo delle ricerche artistiche e dell'esame dell'arte nel contesto della conoscenza (e in particolare delle scienze) apparì anche nelle pubblicazioni successive⁵.

³ Cfr. M. Porębski, *Teoria informacji a badania nad sztuką*, „Estetyka”, v. III, 1962, p.23-44; idem, *Sztuka a informacja*, „Rocznik Historii Sztuki”, v. III, 1962, p. 44-109.

⁴ M. Porębski, *Enklawa zorganizowanej informacji*, „Projekt”, n. 5, 1964.

⁵ Al gruppo di tali pubblicazioni appartiene tra l'altro *Historia sztuki wobec nauk ścisłych* oppure il libro *Sztuka a informacja*. Cfr. M. Porębski, *Historia sztuki wobec nauk ścisłych*, [in:] *Symbolae historiae artium. Studia z historii sztuki Lechowi Kalinowskiemu dedykowane*, Warszawa 1986, p. 43-53; idem, M. Porębski, *Sztuka a informacja*, Kraków 1986.

¹ M. Porębski, *Pożegnanie z krytyką*, Kraków 1983, p. 370.

² Del mutamento in oggetto l'artista scrisse nel 1984 in uno dei suoi commenti d'autore al catalogo della mostra *Język geometrii*. Cfr. *Język geometrii*, a cura di B. Kowalska, cat. mostra CBWA „Zachęta”, Warszawa 1984, p. nlb.

In ciascuno di quei tre testi è possibile ritrovare gli elementi importanti per capire l'opera, o meglio la posizione artistica di Winiarski.

In *Sztuka a informacja* [Arte e informazione] Porębski iniziò la sua riflessione definendo ampiamente lo sfondo storico dell'epoca a lui contemporanea, „postrivoluzionale”. Il passaggio dalla tradizione ai tempi moderni, importante secondo lo studioso, si realizzava con l'inserimento nell'ambito della rivoluzione di due correnti chiave dei primi decenni del XX secolo – cubismo e surrealismo⁶. Entrambi ebbero il loro ruolo nella peculiare separazione del „mito” (mitologia) della narrativa artistica intesa in senso lato. Questo indirizzava l'attenzione all'aspetto informativo del funzionamento dell'arte. Richiamandosi alle teorie di Leon Chwistek relative ai segni e ai significati, Porębski introdusse nell'area della definizione dell'opera il concetto del comunicato, e in pratica identificò il prodotto artistico con il comunicato (comunicati) codificato (perpetuato)⁷. Introducendo il lettore nei meandri della teoria dell'informazione assunse le seguenti premesse:

- (1.0) Esiste l'informazione (*i*)
- (1.1) Esiste il destinatario (*d*), il cui compito è ottenere l'informazione (*i*)
- (1.2) Esiste il canale (*c*), attraverso il quale l'informazione (*i*) può essere ricevuta.
- (1.3) Esiste il codice (*C*), il quale definisce la modalità del passaggio dell'informazione (*i*) attraverso il canale (*c*)⁸

Pertanto il ruolo dell'autore si limitava ad una peculiare gestione/formazione dell'informazione, alla sua formazione ed alla definizione del tipo e delle modalità di utilizzo del codice. In che modo ciò si raffronta con la visione dell'arte di Winiarski? Il ruolo dell'autore da esso definito già a metà degli anni sessanta veniva visto in modo molto più ampio, in quanto l'area stessa dell'attività non si limitava unicamente al costruire e codificare l'informazione. Osserviamo dunque un po' più da vicino il sistema in cui furono costruite le prime opere, e prima di tutto, l'obiettivo per cui nacquero. La prima tappa della creazione era definire e, successivamente, tracciare il campo d'azione. La scelta della figura ideale, ossia del quadrato, dava la possibilità della sua divisione metrica in settori modulari più piccoli, facili da posizionare. Nella realtà delle superfici potevamo dunque avere a che fare sostanzialmente con due tipi di posizionamento: con uso degli assi delle ordinate e lineare, in cui tutti i moduli venivano numerati in conformità all'ordine della registrazione

(1,2,3,4) e formavano le successive file. Tale organizzazione permetteva di introdurre l'annotazione decifrabile degli eventi consecutivi. È importante ricordare che nei primi anni della sua attività artistica Winiarski utilizzò quasi esclusivamente la seconda delle soluzioni. Il posizionamento con uso del sistema di coordinate comparse nelle sue opere solo nel 1972, contestualmente alle evidenti variazioni nella strategia artistica⁹. Quale era il vero significato della scelta iniziale riferita al posizionamento lineare? Prima di tutto consentiva di eseguire l'esperimento casuale e, contemporaneamente, annotare in modo leggibile il suo svolgimento. Si può dire che questa annotazione avveniva nella scala 1:1. Il principio della registrazione faceva pensare ai dispositivi di registrazione delle variazioni nel tempo, p.e. sismografo o encefalogramma, per i quali uno degli assi di coordinate rappresenta graficamente l'avanzamento del tempo. La differenza sostanziale consisteva nel fatto che nelle prime realizzazioni di Winiarski l'altro asse era di fatto superfluo, in quanto la registrazione aveva carattere compartimentale e annotava ciascuno degli eventi separatamente. Pertanto assumeva sia una caratteristica continua che a punti. L'artista trattava il quadro nello stesso tempo come il campo dell'esperimento conoscitivo e come la superficie dell'annotazione sintetica del suo svolgimento, fermo restando che è necessario ricordare che la forza artefice era costituita da una serie di eventi generati (aleatori). In questo contesto il valore discorsivo sollevato da Porębski riguardava non tanto ogni opera separata, quanto il processo stesso di sperimentare e annotare la realtà. A questo punto è opportuno ritornare per un momento alla stratificazione del processo della comunicazione proposta da Porębski. La valorizzazione reale del processo creativo a scapito del prodotto finale disturbava in modo evidente l'ordine proposto dallo storico d'arte e faceva sì che nel potere dell'artista fosse inserito anche quello di formare il canale. Come era possibile? La motivazione risiedeva nell'inversione della strategia creativa che portava senza esitazioni al mettere l'artista contestualmente nel ruolo dello sperimentatore e del destinatario - spettatore. In questa situazione acquisivano un nuovo significato i *segni e segnali*¹⁰ connessi al processo del “passaggio attraverso il canale”. Infatti, che cosa erano gli atti casuali ripetuti, introdotti nella strategia della formazione di un'opera, se non segnali di breve durata, effimeri? In modo analogico, anche se non più in modo così diretto, il processo della loro annotazione era vicino ai segni del passaggio. Tra quelle due tappe sorgeva la tensione che permetteva di localizzare in modo più preciso l'oggetto del discorso sollevato da Porębski. In quel

⁶ M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, p. 45-52.

⁷ *ibid.*, p. 53-57.

⁸ *Ibid.*, p. 57.

⁹ Di queste variazioni si parlerà successivamente.

¹⁰ M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, p. 59-60.

momento prendeva forma reale la tesi che attribuiva alle attività artistiche di Winiarski le caratteristiche del discorso filosofico, difficile da contenere nella semplice definizione del comunicato codificato. È tuttavia necessario ricordare che nelle condizioni determinate allo stesso modo da regole rigide di definizione del campo dell'esperimento e dei fattori che decidevano del modo del suo svolgimento (p.e. scelta del dado, della moneta e della roulette), e da variabili causali, diventava discorsiva la specificità variabile-mutevole stessa della realtà circostante. Successe così perché l'artista procedette in modo tutto suo alla parafrasi del pensiero del maestro, con il contestuale ribaltamento e la sintesi dei ruoli. Ma fu solo questo?

Quando osserviamo i tempi in cui venivano formate le basi della filosofia, non è possibile non vedere che una parte della sua identità fu costruita dalla scienza matematica. Questo settore più astratto della nostra conoscenza costituì in molti momenti un solido fondamento per la descrizione filosofica delle leggi che governavano il mondo. Ciò fu particolarmente visibile nel caso dei pitagorici, i quali nel cercare di scoprire le leggi oggettive diedero piena fiducia ai numeri. Jakub Jernejczyk fece osservare l'affinità ideologica tra i pitagorici e Winiarski. Caratterizzando brevemente l'opera dell'artista scrisse: „I suoi *Tentativi di rappresentazione visuale degli ordini statistici* costituivano il nuovo modo di presentare la realtà; illustravano una sua dimensione diversa. L'arte di Winiarski non imitava il mondo osservato attraverso i sensi, ma il mondo ideale impercettibile – il mondo pitagorico dei numeri.”¹¹

Le regole fisse definite dalla lingua astratta della matematica dovevano contribuire a rendere oggettiva la registrazione che, attraverso la sua specificità, doveva minimizzare gli effetti della ridondanza informativa sollevata da Porębski o del rumore informativo, negativi per la sua leggibilità e univocità”¹². La loro eliminazione totale in quella fase era impossibile, anche solo in considerazione della presenza statica dello spettatore. Questo fatto provocava una certa frustrazione dell'artista che osservava la ricezione superficiale, visuale dei propri lavori, mentre per lui „era importante non il risultato del lavoro, ossia la registrazione già effettuata degli atti aleatori compiuti, ma il processo stesso di quelle attività”¹³. Qui arriviamo all'essenza del problema. Il valore visuale costituiva unicamente una risultante degli eventi – del processo sperimentale. Si può dire che il potenziale “comunicativo” dell'opera aveva in realtà significato marginale rispetto al processo stesso, che permetteva di addentrarsi nei segreti del funzionamento

di due valori in realtà opposti, ma nel contempo complementari – ordine e caos. L'istruzione politecnica ed artistica di Winiarski portò ad una sintesi straordinaria di quei due mondi, nella loro dimensione più progressiva. Trapiantando nell'arte le ultime tendenze della matematica moderna (caos deterministico), le condotte casuali da lui testate aprirono inaspettatamente nuove aree funzionali¹⁴. Jernajczyk, precedentemente citato, fece osservare l'affinità tra le prime soluzioni probabilistiche di Winiarski con le forme moderne di codificazione digitale attraverso l'uso delle funzioni matematiche (p.e. random)¹⁵. Similmente accadde con le realizzazioni successive, del ciclo *Giochi e Giochi aleatori* degli anni '80 e '90 del secolo scorso, in cui l'artista utilizzò alternativamente il principio casuale per ogni valore consecutivo, oppure la stratificazione controllata secondo le successioni più semplici (p.e. dove $X_n = n \times X$). Per rendere più comprensibile il processo l'artista divideva l'area della pittura in plance più piccole, autonome (dai moduli 10×10 oppure 7×7), e su di esse annotava in modo consecutivo la progressione, ripetendo contestualmente i risultati precedenti. In tal modo otteneva il passaggio graduale dal bianco al nero. Tuttavia per le singole strategie questo passaggio aveva caratteristiche diverse. Per quanto nel caso delle strutture casuali il fatto di riempire i moduli quadrati con il colore nero portava sembianze dell'ordine solo nella scala quantitativa, l'applicazione dei sistemi delle successioni generava logiche rigorosamente ordinate dal vettore determinato di accumulo progressivo, subordinato unicamente al valore del primo numero che, nel contempo, costituiva anche la numerazione cronologica delle singole opere (per esempio il numero 42 per il lavoro *Gioco.42*). Tale strategia univa le singole opere tra di loro, consentiva anche di creare diagrammi analitici dell'andamento dei sistemi determinati dalla progressione del valore di base. Gli esperimenti in questione permettevano di conoscere i tipi diversi dell'ordine controllato.

I giochi con la variabile aleatoria e con i sistemi ordinali, così innocenti in apparenza, rivelarono pienamente la natura analitica e di ricercatore di Winiarski, per il quale l'obiettivo supremo fu, come per i pitagorici, riconoscere e definire logicamente i diversi stati della realtà.

Dr Sebastian Dudzik è storico e critico d'arte. Docente alla Cattedra di Storia dell'Arte e della Cultura UMK [Università „Mikołaj Kopernik”] a Toruń. Ha pubblicato tra l'altro „Antoni Starczewski: Artysta i uniwersum”, 2014; „Jerzy Grabowski: Artysta i uniwersum”, 2012.

¹¹ J. Jernajczyk, *Portrety przypadku*, „Racjonalia”, n. 3 (2013), p. 13.

¹² Cfr. M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, p. 68-77.

¹³ B. Kowalska, Ryszard Winiarski. *Na pograniczu matematyki i sztuki*, [in:] Ryszard Winiarski: *prace z lat 1973–1974*, a cura di J. Grabski, IRSA, Kraków 2002, p. 10.

¹⁴ Cfr. I. Stewart, *Czy Bóg gra w kości? Nowa matematyka chaosu*, trad. M. Tempczyk, PWN, Warszawa 1996, p. 25-27.

¹⁵ J. Jernajczyk, op. cit., p. 14-15.

Odbicie wielokrotnione. Artysta w roli myśliciela i eksperymentatora

Sebastian Dudzik

Jeden z największych polskich powojennych historyków sztuki Mieczysław Porębski widział w twórczości Winiarskiego znacznie więcej niż tylko czystą, uwarunkowaną geometryczno-matematycznymi normami sztukę. Na początku lat osiemdziesiątych skonstatował nawet: „jedyny to znany mi przykład metodycznego filozoficznego dyskursu nie mówionego, nie pisanego, ale wizualnego. Dyskursu, który z czasem staje się, pragnie się stać wciągającym widza w swój tok dialogiem”¹. Słowa te mają moc podwójną. Z jednej strony znany ze swych konsekwentnych metodologicznych badań związków nauk humanistycznych ze ścisłymi oraz sztuki z nauką historyk sztuki jasno dał do zrozumienia, że twórczości Winiarskiego nie da się rozpatrywać jedynie w czysto artystycznym obszarze, z drugiej wskazał na jej charakter ewolucyjny, ideowo otwarty. Zgodnie z pierwszym spostrzeżeniem, dzieła warszawskiego artysty należy postrzegać zgodnie retoryką filozoficznego dyskursu z całym jej formalnym i strukturalnym zapleczem. Należy też uwzględnić ich narracyjną, liniową naturę (jak każdego dyskursu), a wraz z nią konstruktywną, osiową rolę czasu w twórczo/filozoficznym procesie. Otwarty charakter i ewolucyjność zakłada natomiast istnienie pewnego ideowego fundamentu, który zawierałby w sobie zarówno pewne elementy stałe, jak i genotyp zmian. Tak więc sama doktryna musiałaby uwzględniać nawet pozornie niedopuszczalne wątki zmian. Przyglądając się twórczości Winiarskiego, łatwo rozpoznać można ewolucyjny a nie rewolucyjny charakter zmian i dokonywanych wolt, nawet tej, która przywracała w obszar artystycznej kreacji emocje².

Krótką charakterystyka Porębskiego ma również kolosalne znaczenie z innych, bardziej subtelnych względów. Rozumieć ją można jako symboliczne uwolnienie się obu z relacji mistrz-teoretyk i uczeń-praktyk, gdzie twórczość ucznia wyrasta poza inspirację nauczyciela i staje się jednocześnie pełnoprawnym dlań polem badawczym. Należy tu podkreślić, że relacje miały kolosalne znaczenie dla formowania się doktryny artystycznej Winiarskiego. Niemal każdy badacz zajmujący się szerzej twórczością Ryszarda Winiarskiego odwoływał się do wpływu, jaki na formowanie się jego artystycznych poglądów miał udział w seminarium prowadzonym przez Mieczysława Porębskiego. Poruszana w jego ramach problematyka związków sztuki z nauką miała zainspirować artystę w tworzeniu własnej doktryny opartej na bliskich zależnościach między naukami ścisłymi a sztuką. Problem w tym, że jak dotąd realny wpływ myśli Porębskiego na sztukę Winiarskiego pozostaje słabo rozpoznany.

Aby w pełni zrozumieć różne stopnie zależności, czy też raczej powinowactwa myśli artystycznej Winiarskiego i twórczości teoretycznej Porębskiego należy w pierwszym rzędzie pochylić się nad tekstami ostatniego, a następnie dokonać swego rodzaju konfrontacji z poszczególnymi realizacjami artysty. Typ zajęć, na które uczęszczał młody adept sztuki wskazuje na ostatnie lata studiów, czyli bliżej połowy lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku. Na ten czasokres przypada seria niezwykle istotnych publikacji Porębskiego o charakterze metodologiczno-programowym. W 1962 roku ukazały się dwa teksty, w których badacz przeszczepia na grunt badań nad sztuką teorię informacji³. Problematykę tę eksploruje również wydany w 1964 roku artykuł *Enklawy zorganizowanej*

¹ M. Porębski, *Pożegnanie z krytyką*, Kraków 1983, s. 370.

² O woltcie tej pisał artysta w 1984 roku w jednym z autorskich komentarzy do katalogu wystawy *Język geometrii*. Por. *Język geometrii*, opracowanie i wstęp B. Kowalska, kat. wyst. CBWA „Zachęta”, Warszawa 1984, s. nlb.

³ Por. M. Porębski, *Teoria informacji a badania nad sztuką*, „Estetyka”, t. III, 1962, s. 23-44; tenże, *Sztuka a informacja*, „Rocznik Historii Sztuki”, t. III, 1962, s. 44-109..

informacji⁴. Problem przeszczepienia na płaszczyznę badań artystycznych teorii informacji oraz rozpatrywania sztuki w kontekście nauki (a szczególnie nauk ścisłych) pojawia się również w późniejszych publikacjach⁵. W każdym z tych trzech tekstów odnaleźć można wątki istotne dla rozumienia twórczości, a raczej postawy twórczej Winiarskiego.

W *Sztuce a informacji* Porębski rozpoczyna rozważania od szerokiego zakresienia tła historycznego dla obecnych „porewolucyjnych” czasów. Istotne według badacza przejście od tradycji do współczesności dokonuje się poprzez wpisanie w kontekst rewolucji dwóch kluczowych nurtów pierwszych dziesięcioleci XX wieku – kubizmu i surrealizmu⁶. Oba mają swój udział w swoistym separowaniu „mitu” (mitologii) szeroko pojętej narracji artystycznej. To ukierunkowuje uwagę na informacyjny aspekt funkcjonowania sztuki. Odwołując się do teoretycznych rozważań Leona Chwistka na temat znaków i znaczeń Porębski wprowadza w obszar definiowania dzieła pojęcie komunikatu, a w zasadzie utożsamia wytwór artystyczny z zakodowanym (utrwalonym) komunikatem (komunikatami)⁷. Wprowadzając czytelnika w meandry teorii informacji przyjmuje następujące założenia:

- „(1.0) Istnieje informacja (*i*)
- (1.1) Istnieje odbiorca (*o*), którego zadaniem jest uzyskanie informacji (*i*)
- (1.2) Istnieje kanał (*k*), za pośrednictwem którego informacja (*i*) może zostać odebrana.
- (1.3) Istnieje kod (*K*), który określa sposób przejścia informacji (*i*) przez kanał (*k*)”⁸

Zgodnie z tym rola twórcy ogranicza się do swoistego zarządzania/formowania informacją, jej formowania i określania rodzaju oraz sposobów wykorzystania kodu. Jak to się ma w rzeczywistości do wizji sztuki Winiarskiego? Wyznaczona przez niego już w połowie lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku rola twórcy kreślona jest znacznie szerzej, ponieważ sam obszar działania nie ogranicza się tylko do budowania i kodowania informacji. Przyjrzyjmy się więc nieco bliżej systemowi konstruowania wczesnych prac, a przede wszystkim celowi ich powstawania. Pierwszym etapem kreacji jest zdefiniowanie i następnie wykreślenie pola działań. Wybór figury idealnej, jaką jest kwadrat, daje możliwość jego

metrycznego podziału na mniejsze modularne, łatwe do pozycjonowania sektory. W realiach płaszczyznowych możemy mieć do czynienia z dwoma zasadniczymi rodzajami rozwiązań owego pozycjonowania: za pomocą osi rzędnych oraz liniowego, w którym wszystkie moduły numerowane są zgodnie z porządkiem zapisu (1,2,3,4) i układają się w następujące po sobie szeregi. Taka organizacja pozwala wprowadzać czytelne notowanie następujących po sobie zdarzeń. Co bardzo istotne, Winiarski w pierwszych latach twórczości korzystał w zasadzie wyłącznie z drugiego z rozwiązań. Pozycjonowanie za pomocą układu współrzędnych pojawia się w jego twórczości dopiero w roku 1972, wraz z wyraźnymi zmianami artystycznej strategii⁹. Co tak naprawdę oznacza początkowy wybór liniowego pozycjonowania? Umożliwia przede wszystkim jednoczesne wykonywanie eksperymentu losowego, jak czytelne notowanie jego przebiegu. Można powiedzieć, że następuje ono w skali 1:1. Zasada utrwalania przywołuje skojarzenia z urządzeniami notującymi zmiany zachodzące w czasie, na przykład sejsmografem czy encefalografem. Jedną z osi współrzędnych odpowiada w nich za graficzne obrazowanie postępu czasu. Różnica zasadnicza polega na tym, że we wczesnych realizacjach Winiarskiego druga oś jest w zasadzie zbędna, ponieważ zapis ma charakter komórkowy i odnotowuje każde ze zdarzeń osobno. Jednocześnie więc ma charakter tak ciągły, jak i punktowy. Twórca traktuje tu obraz jednocześnie jako pole poznawczego eksperymentu oraz płaszczyznę syntetycznego notowania jego przebiegu, przy czym pamiętać należy, że moc sprawczą ma ciąg generowanych zdarzeń (losowych). W tym kontekście podnoszona przez Porębskiego wartość dyskursywna dotyczy nie tyle każdego dzieła z osobna, co samego procesu doświadczenia i notowania rzeczywistości. W tym momencie należy na chwilę powrócić do proponowanego przez Porębskiego rozwarstwienia procesu komunikacji. Realne dowartościowanie procesu twórczego kosztem finalnego produktu zaburza wyraźnie proponowany przez historyka sztuki porządek i sprawia, że we władzy twórcy znajduje się także formowanie kanału. Jak to jest możliwe? Powodem jest inwersja kreacyjnej strategii prowadząca niechybnie do postawienia twórcy jednocześnie w roli eksperymentatora i odbiorcy-widza. W tym kontekście nowego znaczenie zyskują łączone z procesem „przejścia przez kanał” *ślady i sygnały*¹⁰. Czymże innym jak efemerycznymi, krótkotrwałymi sygnałami są wprowadzone w strategię formowania dzieła powtarzane akty losowe? Analogicznie, choć już nie tak wprost, proces ich notowania bliski jest śladom przejścia. Między tymi dwoma etapami powstaje napięcie pozwalające precyzyjniej zlokalizować podnoszony przez

⁴ M. Porębski, *Enklawa zorganizowanej informacji*, „Projekt”, nr 5, 1964.

⁵ Do grupy takich publikacji należy choćby *Historia sztuki wobec nauk ścisłych czy książka Sztuka a informacja*. Por. M. Porębski, *Historia sztuki wobec nauk ścisłych*, [w:] *Symbolae historiae artium. Studia z historii sztuki Lechowi Kalinowskiemu dedykowane*, Warszawa 1986, s. 43-53; tenże, M. Porębski, *Sztuka a informacja*, Kraków 1986.

⁶ M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, s. 45-52.

⁷ Jak wyżej, s. 53-57.

⁸ Jak wyżej, dz. cyt., s. 57.

⁹ O tych zmianach będzie mówione później.

¹⁰ M. Porębski, *Sztuka...*, 1962, s. 59-60.

Porębskiego przedmiot dyskursu. W tym momencie urealnia się teza przypisująca działaniom twórczym Winiarskiego cechy filozoficznego dyskursu, który trudno zmieścić w prostej definicji zakodowanego komunikatu. Pamiętać należy jednak, że w warunkach ustalanych na równi przez sztywne reguły wyznaczania pole eksperymentu i czynników decydujących o sposobie jego przebiegu (np. wybór kości, monety lub ruletki), jak i przez zmienne losowe dyskursywną staje się sama wariacyjno-mutacyjna specyfika otaczającej nas rzeczywistości. Stało się tak ponieważ twórca na swój sposób dokonał parafrazy myśli mistrza przy jednoczesnym odwróceniu i syntezie ról. Ale czy tylko?

Gdy spojrzymy na czas kształtowania się podstaw filozofii, nie sposób nie zauważyć, że część jej tożsamości budowała wiedza matematyczna. Ta najbardziej abstrakcyjna dziedzina naszej wiedzy stanowiła w wielu momentach solidny fundament logiczny dla filozoficznego opisu praw rządzących światem. Szczególnie widoczne było to u pitagorejczyków, którzy w dążeniu do odkrycia zobiektywizowanych praw zaufali w pełni liczbom. Na ideowe powinowactwo pitagorejczyków i Winiarskiego zwrócił uwagę Jakub Jernajczyk. Charakteryzując pokrótce twórczość artysty napisał: „Jego *Próby wizualnej prezentacji rozkładów statystycznych* stanowiły nowy sposób przedstawiania rzeczywistości; obrazowały jej inny wymiar. Sztuka Winiarskiego nie naśladowała świata postrzeganego zmysłowo, lecz niedostrzegalny świat idealny – pitagorejski świat liczb.”¹¹

Stałe zasady, wyznaczone abstrakcyjnym językiem matematyki przyczynić się miały do obiektywizacji zapisu, który poprzez swą specyfikę minimalizować miał negatywne dla jego czytelności i jednoznaczności skutki występowania podnoszonej przez Porębskiego redundacji czy szumu informacyjnego¹². Ich całkowita eliminacja na tym etapie była niemożliwa choćby ze względu na statyczną obecność widza. Fakt ten powodował niejaką frustrację artysty obserwującego powierzchowny, wizualny odbiór swoich prac, ponieważ dla niego „ważny był nie rezultat pracy, czyli dokonany już zapis przeprowadzonych czynności aleatorycznych, ale sam proces owych działań”¹³. Tu dochodzimy do istoty problemu. Wartość obrazowa jest jedynie wypadkową zdarzeń – doświadczalnego procesu. Można powiedzieć że „komunikatywny” potencjał dzieła ma znaczenie tak naprawdę marginalne wobec samego procesu, który pozwala zagłębiać się w tajniki funkcjonowania w rzeczywistości dwóch przeciwstawnych, ale zarazem komplementarnych wartości – porządku i chaosu.

Politechniczne i artystyczne wykształcenie Winiarskiego doprowadziło do niezwyklej syntezy tych dwóch światów w ich najbardziej progresywnym wymiarze. Przeszczepiając na grunt sztuki najnowsze tendencje we współczesnej matematyce (chaos deterministyczny) sprawił, że testowane przez niego zachowania losowe nieoczekiwanie otworzyły nowe obszary funkcjonalne¹⁴. Wspomniany już wyżej Jernajczyk zwrócił uwagę na powinowactwo wczesnych rozwiązań probalistycznych Winiarskiego z współczesnymi formami cyfrowego kodowania z użyciem matematycznych funkcji (np. random)¹⁵. Podobnie jest także z późniejszymi realizacjami z cyklu *Gier* i *Gier losowych* z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, w których artysta naprzemiennie stosował zasadę losową dla każdej kolejnej wartości, bądź kontrolowane nawarstwianie według najprostszyc ciągów (np. gdzie $X_n = n \times X$). Dla uczytelnienia zapisu procesu artysta dzielił obszar malarski na mniejsze autonomiczne plansze (o modułach 10×10 lub 7×7) i na nich kolejno odnotowywał progresję z jednoczesnym powtórzeniem wyników wcześniejszych. W ten sposób uzyskiwał stopniowe przejście od bieli ku czerni. Jednak dla poszczególnych strategii miało ono zgoła odmienny charakter. O ile w przypadku struktur losowych zapętnianie czernią kwadratowych modułów nosi znamiona uporządkowania jedynie w skali ilościowej, to zastosowanie systemów ciągów generowało układy rygorystycznie uporządkowane i o określonym wektorze postępującej kumulacji, zależnym jedynie od wartości pierwszej liczby będącej jednocześnie chronologiczną numeracją poszczególnych prac (przykład liczba 42 dla pracy *Gra.42*). Strategia taka łączy poszczególne prace ze sobą, pozwala też tworzyć analityczne wykresy zachowań układów determinowanych poprzez progresję bazowej wartości. Doświadczenia te pozwalają poznać różne rodzaje kontrolowanego porządku.

Takie niewinne wydawałoby się zabawy ze zmienną losową i systemami porządkowymi ujawniają w pełnej rozciągłości badawczo-analityczną naturę Winiarskiego, dla którego nadrzędnym celem było, tak jak u pitagorejczyków, rozpoznanie i logiczne definiowanie różnych stanów rzeczywistości.

Dr Sebastian Dudzik jest historykiem i krytykiem sztuki. Pracuje na stanowisku adiunkta w Katedrze Historii Sztuki i Kultury UMK w Toruniu. Wydał m.in. *Jerzy Grabowski: Artysta i uniwersum*, 2012; *Antoni Starczewski: Artysta i uniwersum*, 2014

¹¹ J. Jernajczyk, *Portrety przypadku*, „Racjonalia”, nr 3 (2013), s. 13.

¹² Por. M. Porębski, *Sztuka...*, (1962), s. 68–77.

¹³ B. Kowalska, *Ryszard Winiarski. Na pograniczu matematyki i sztuki*, [w:] *Ryszard Winiarski: prace z lat 1973–1974*, red. J. Grabski, IRSA, Kraków 2002, s. 10.

¹⁴ Por. I. Stewart, *Czy Bóg gra w kości? Nowa matematyka chaosu*, przeł. M. Tempczyk, PWN, Warszawa 1996, s. 25–27.

¹⁵ J. Jernajczyk, dz. cyt., s. 14–15.

AREA

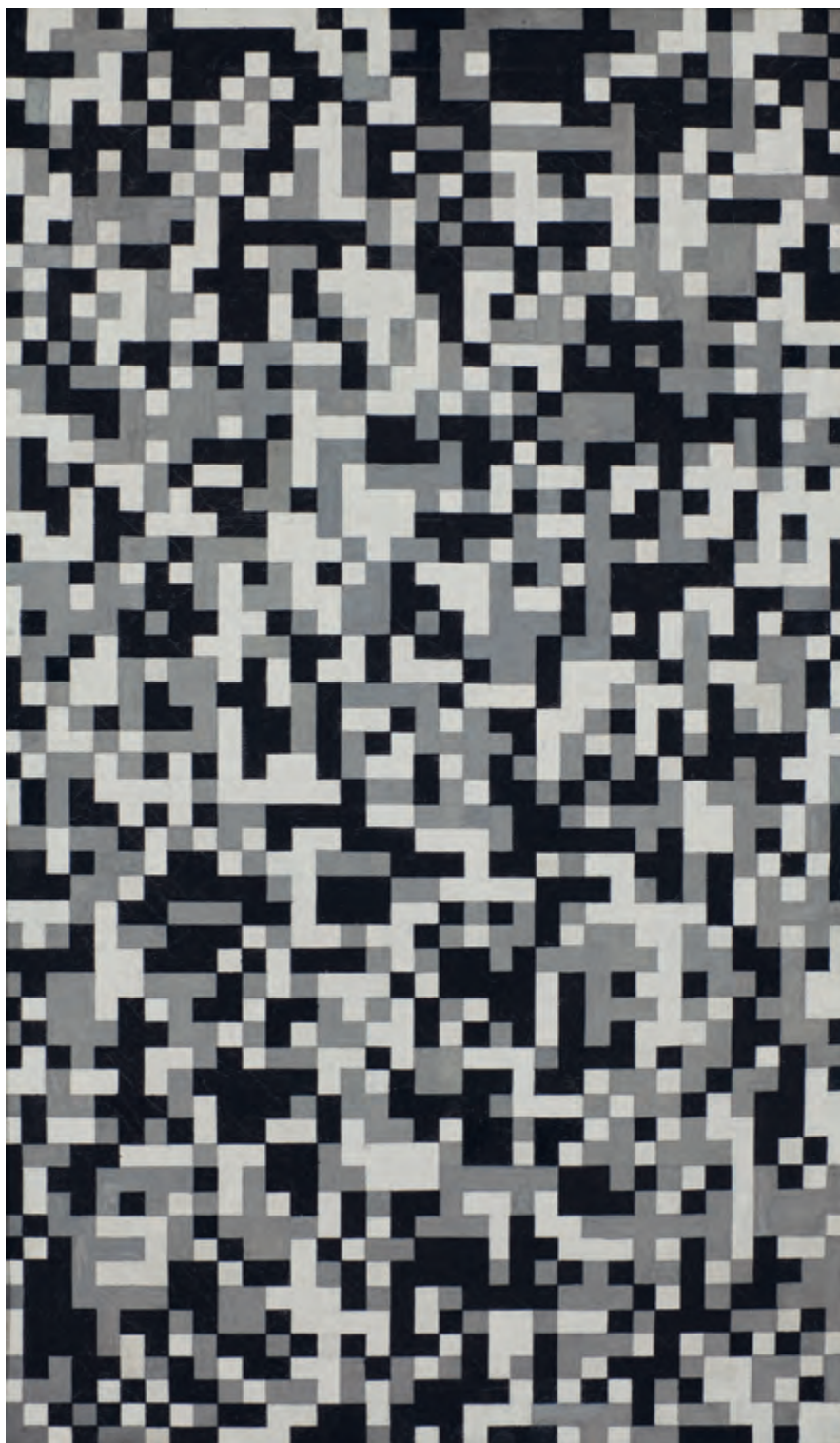
What was of decisive importance for my works was participation in seminars dedicated to the issues of individual culture, delivered by Prof. Mieczysław Porębski, combined with my interests in the theory of information and certain branches of mathematics. My ambition is to record events and present their statistical distribution visually. I am intrigued by the multitude of possibilities created by such an approach to the painting. The symposium in Puławy was an opportunity for me to find myself in an atmosphere favourable for attempts to integrate art, science and technology. For endeavours to find a common language. The atmosphere of a large industrial plant, the contact with it, were more important to me than the materials provided and the opportunities to create. During the discussions held at the symposium, I argued against a mechanical separation of art and reality, against a dogmatic definition of the essence of art. Finding a common ground between people of diverse specialties is as important as developing specialised directions of art.

La partecipazione ai seminari dedicati alla tematica della cultura individuale tenuti dal prof Mieczysław Porębski, unita al mio interessamento per la teoria dell'informazione e per alcuni settori della matematica, ha assunto un significato decisivo nella mia opera. È mia ambizione tentare di annotare visualmente gli eventi e presentare visualmente i loro ordini statistici. Mi stupisce la moltitudine delle possibilità create da questo modo di trattare il quadro. Il simposio di Puławy ha costituito per me un'occasione per trovarsi nell'atmosfera favorevole ai tentativi di integrare l'arte, la scienza e la tecnica. Ai tentativi di trovare la lingua comune. L'atmosfera di un grosso stabilimento industriale, il contatto con questo, è stato per me più importante delle possibilità materiali e di realizzazione create qui. Nelle discussioni condotte nel corso del simposio sono intervenuto contro la divisione meccanica tra l'arte e la realtà, contro la definizione dogmatica della sostanza dell'arte. Il trovare l'area di accordo tra le persone di diverse specializzazioni è importante quanto lo sviluppo delle direzioni specializzate dell'arte.

Decidujícíe znaczenie dla mojej twórczości miało uczestnictwo w seminariach poświęconych tematyce kultury indywidualnej prowadzonych przez prof. Mieczysława Porębskiego połączonych z moimi zainteresowaniami teorią informacji i pewnymi działami matematyki. Moją ambicją są próby wizualnego notowania zdarzeń i wizualnej prezentacji ich rozkładów statystycznych. Frapuje mnie wielość możliwości, jakie stwarza takie traktowanie obrazu. Sympozjum w Puławach stanowiło dla mnie okazję do znalezienia się w atmosferze korzystnej dla prób integracji sztuki, nauki i techniki. Dla prób znalezienia wspólnego języka. Atmosfera wielkiego zakładu przemysłowego, kontakt z nim był dla mnie istotniejszy od stworzonych tutaj możliwości materialnych i realizacyjnych. W dyskusjach prowadzonych na sympozjum opowiadałem się przeciw mechanicznemu rozdzielaniu sztuki i rzeczywistości, przeciw dogmatycznemu określaniu istoty sztuki. Znalezienie płaszczyzny porozumienia między ludźmi o różnych specjalnościach jest równie ważne jak rozwój wyspecjalizowanych kierunków sztuki.¹

Ryszard Winiarski

1966

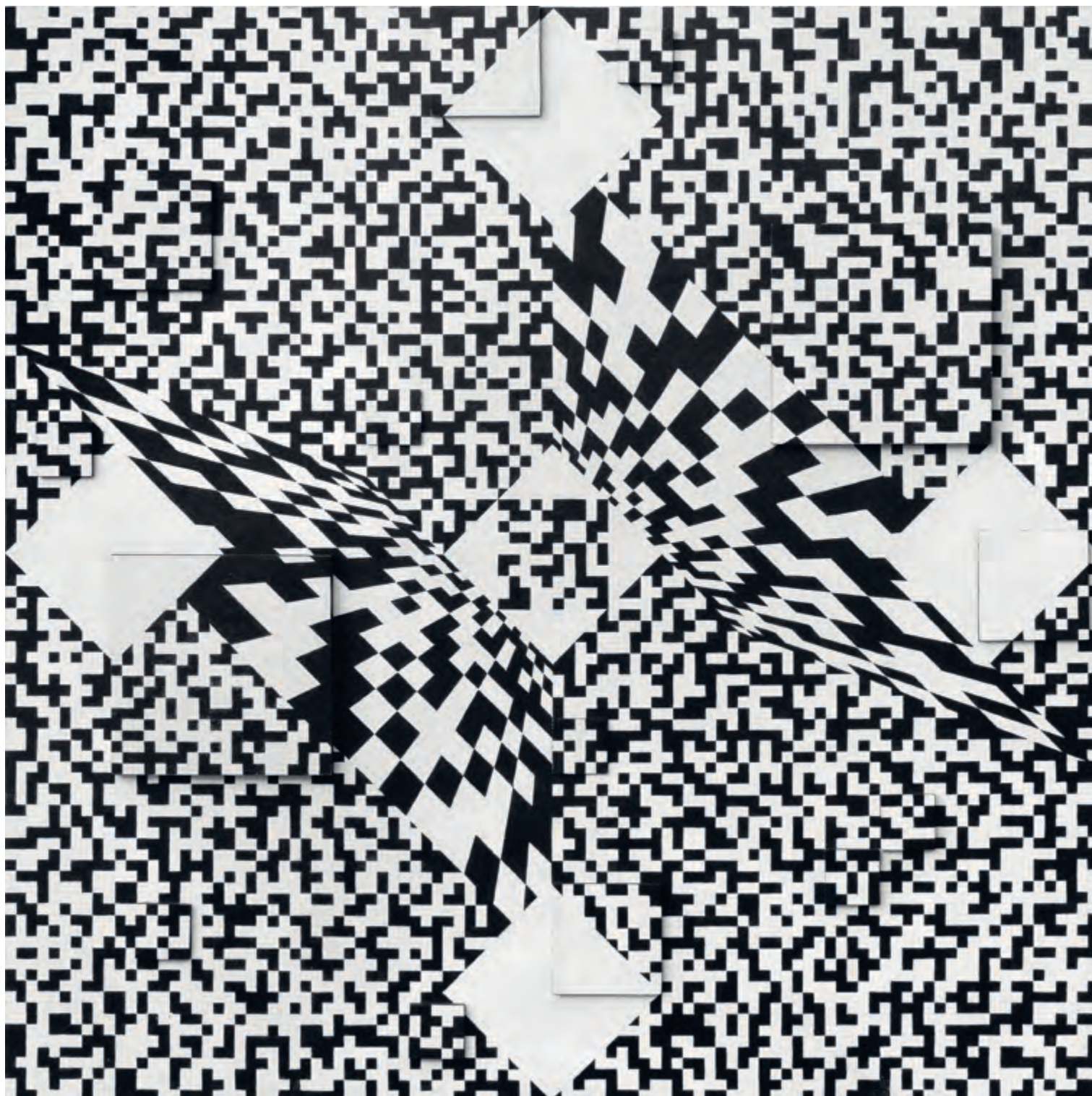


Area with three values (with an equal probability of occurrence of each of them). Mutable lot – casting a die.

Area dai tre valori (con pari probabilità del verificarsi di ciascuno di essi). Fonte della variabile aleatoria – lancio del dado.

Obszar o trzech wolorach (z równym prawdopodobieństwem pojawienia się każdego z nich). Źródło zmiennej losowej – rzut kostką.

60×36 cm | 1966

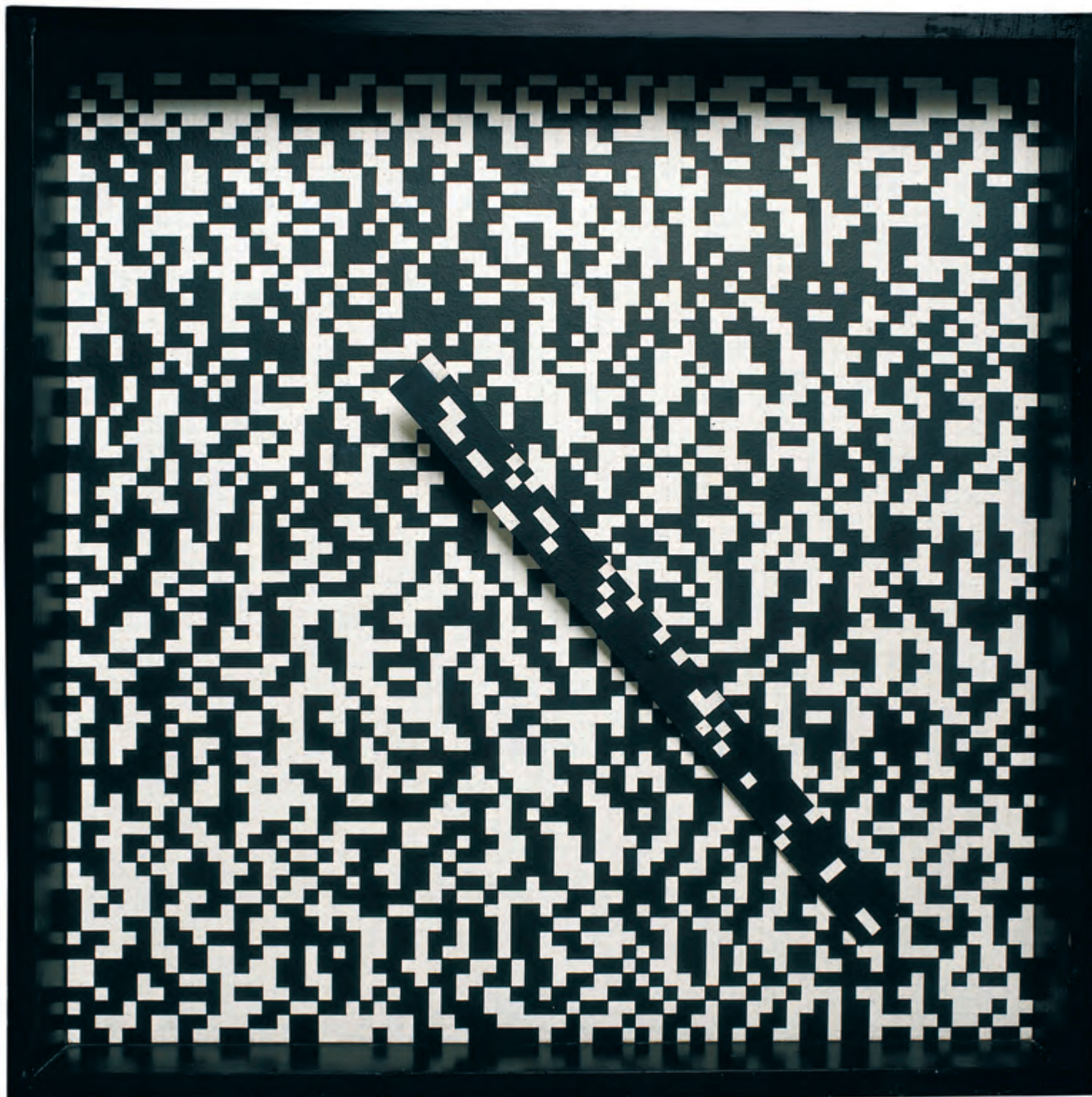


Area. Penetration of industrial space with the probability of the appearance of the chaos dependent on the movement of the spectator.

Area. La penetrazione dello spazio industriale con la probabilità di apparizione del caos dipendente dal movimento dello spettatore.

Obszar. Penetracja przestrzeni industrialnej z prawdopodobieństwem wystąpienia chaosu zależnego od ruchu widza.

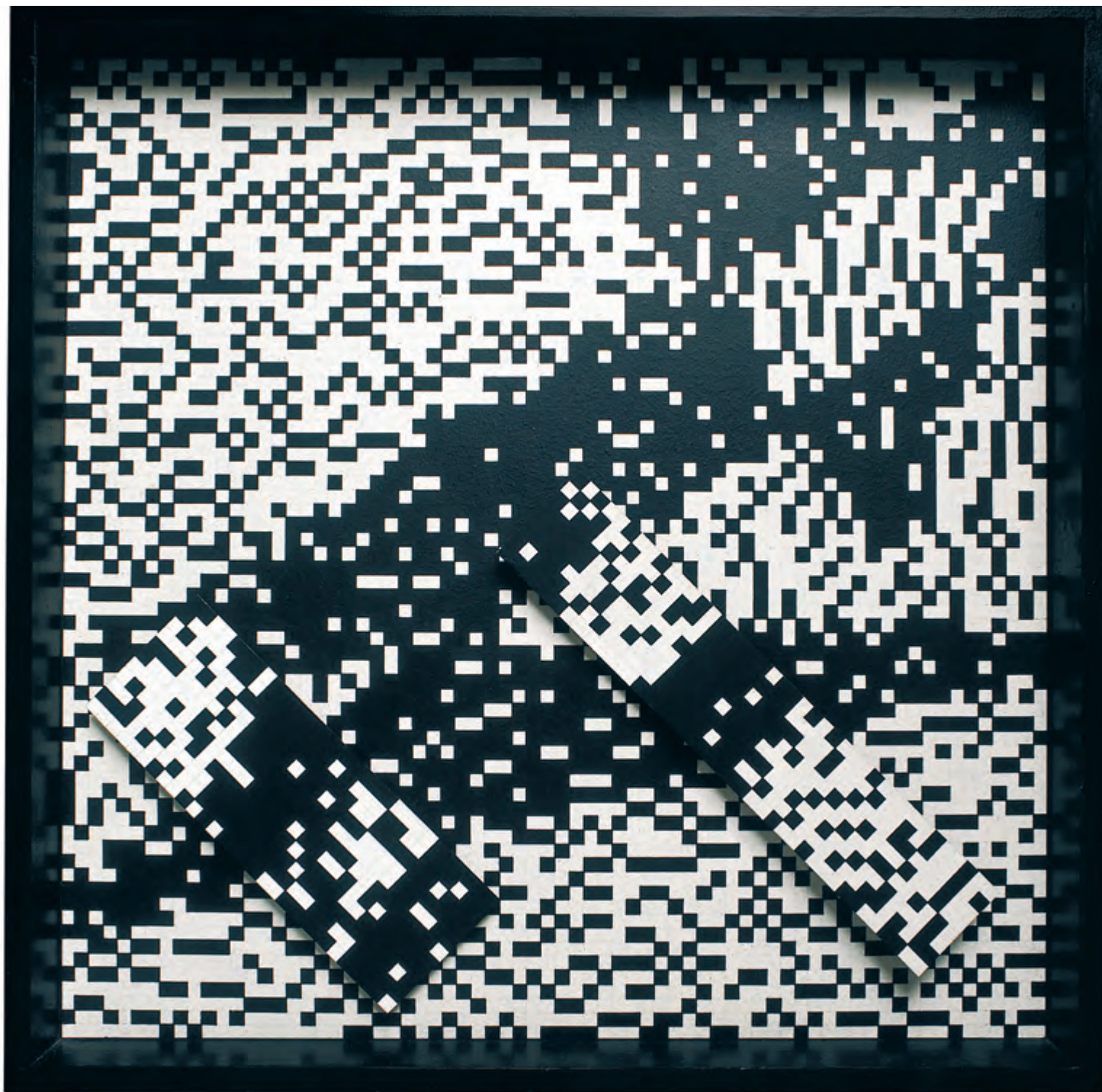
100×100×5 cm | 1970



Area 105 with a mechanically variable position of the drawn zone.
Mutable lot – a table of random numbers and dice.

Area 105 con posizione variabile in modo meccanico della zona sorteggiata. Variabile aleatoria – tavola di numeri casuali e il dado.

Obszar 105 o zmiennym w sposób mechaniczny położeniu wylosowanej strefy. Zmienna losowa – tablica liczb przypadkowych i kostka do gry.



Area 104 with a mechanically variable
position of the drawn zone.
Mutable lot – a table
of random numbers.

Area 104 con posizione variabile
in modo meccanico della zona
sorteggiata. Variabile aleatoria
– tavola di numeri casuali.

Obszar 104 o zmiennym w sposób
mechaniczny położeniu wylosowanej
strefy. Zmienna losowa – tablica
liczb przypadkowych.

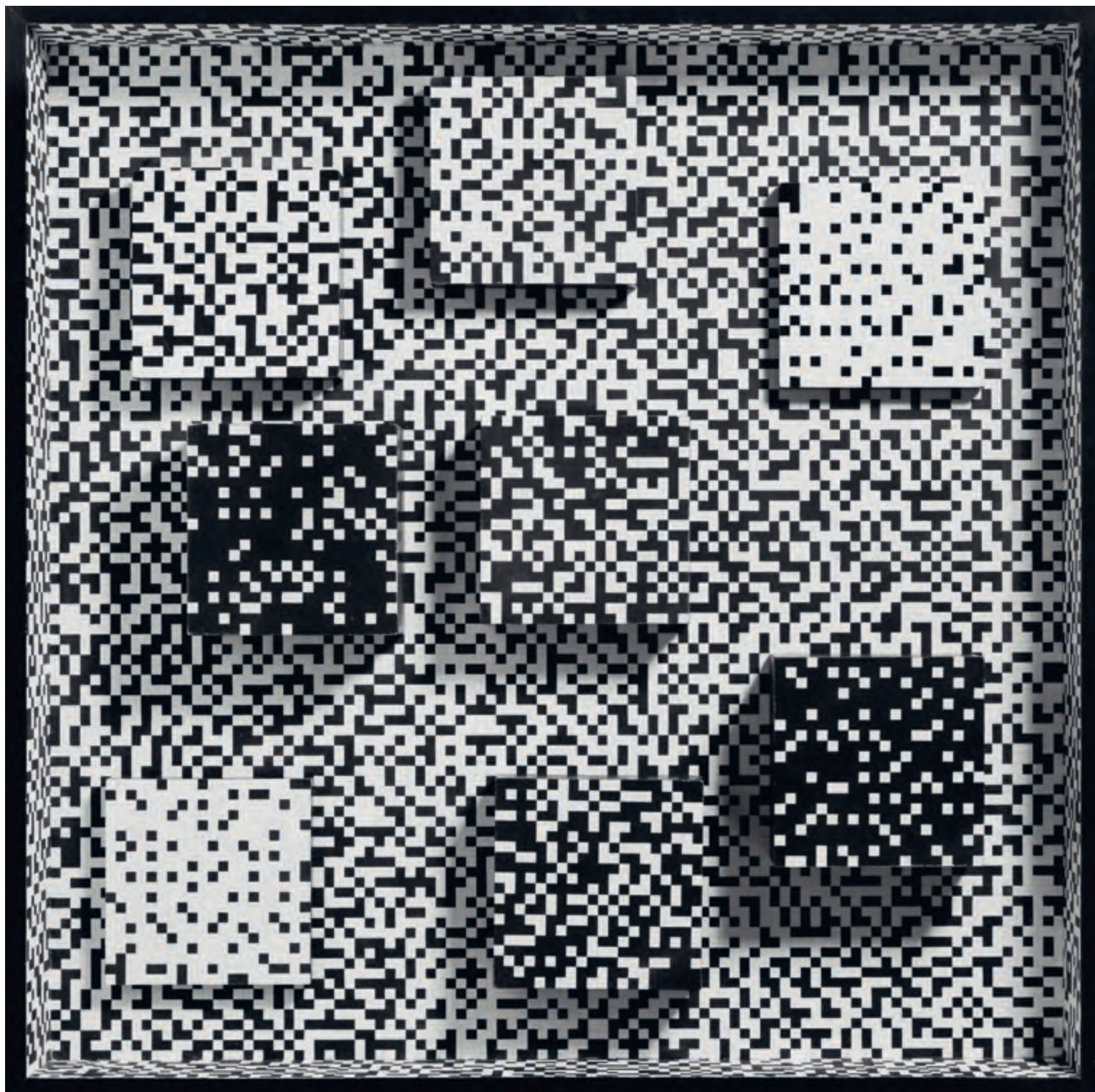
73,4×73,5×12 cm | 1971



Area.

Area.

Obszar.



Penetration of real space of equal
probability to black
and white colour appearance.
Mutable lot – dice.

La penetrazione dello spazio reale
con l'equivalente probabilità
di apparizione del colore nero e bianco.
Variabile aleatoria – dado da gioco.

Penetracja przestrzeni realnej
z równym prawdopodobieństwem
występowania koloru czarnego i białego.
Zmienna losowa – kostka do gry.

104×104×10 cm | 1972

Approaching to building a picture or an object (I call them oftener "areas", as I am not sure whether the naming "picture" responds to their character) I determine first of all the rules of progresses, rules of game, and then I invite the chance to participate in the realization. The source of chance may be a coin, a dice, roulette, a table of random numbers, or even an accordingly programmed computer. On the surface or in the space it performs a specific contest undergoing the logic law of chance.

Together with the increasing of programs the rules of game get complicated, the mutable lot stands before more and more new tasks, and thus the areas pass from the most simple to the more and more complicated. It is impossible here to talk over all experiments, and therefore I will mention a few only: contrasting the statistical lay-out of elements with the regular lay-out appearance of the third dimension and together with it penetration of the real space, excursion into the side of illusory space and attempts to apply perspectives, introduction of mechanical changeability factor (engine) into a collection of elements, etc. [...]

There seem to be also interesting other excursions into impenetrable regions of objective art in which is worthwhile to accept as a device the thought expressed rightly long ago by Tadeusz Peiper (1922) "Organicity, best known from physiology, will become an inspiration for an artistic structure. A piece of art will be socially organised. A piece of art will be society."

Procedendo alla costruzione di un'immagine o di un oggetto (comunque li denomino spesso aree, perché non sono sicuro se la denominazione "immagine" corrisponda al loro carattere), determino soprattutto le regole di procedimento, le regole del gioco, e dopo invito il caso alla partecipazione nella realizzazione. La fonte della sorte può essere costituita da una moneta, dado, roulette, scheda di numeri casuali, o infine il computer adeguatamente programmato. Sulla superficie o nello spazio si svolge una partita specifica soggetta alle leggi della logica del caso.

Con aumento dei programmi le regole del gioco si complicano, la variabile casuale deve affrontare sempre nuovi compiti e in questo modo le aree dalle più semplici passano a quelle più complicate. Non è possibile discutere qui tutte le esperienze e ne elenco quindi solo alcune: la contrapposizione della distribuzione statistica degli elementi con la distribuzione uniforme, l'apparizione della terza dimensione e insieme ad essa la penetrazione dello spazio reale, i viaggi verso lo spazio illusorio e le prove di uso della prospettiva, l'introduzione del fattore di variabilità meccanica nel gruppo di elementi ecc. [...]

Sembrano interessanti anche altri viaggi nelle parti non approfondite dell'arte oggettiva, in cui vale la pena di assumere come motto il pensiero di Tadeusz Peiper (1922) "L'organicità, a noi conosciuta in modo migliore dalla fisiologia, diventerà l'ispiratrice della costruzione artistica. L'opera dell'arte sarà organizzata socialmente. L'opera dell'arte sarà la società".

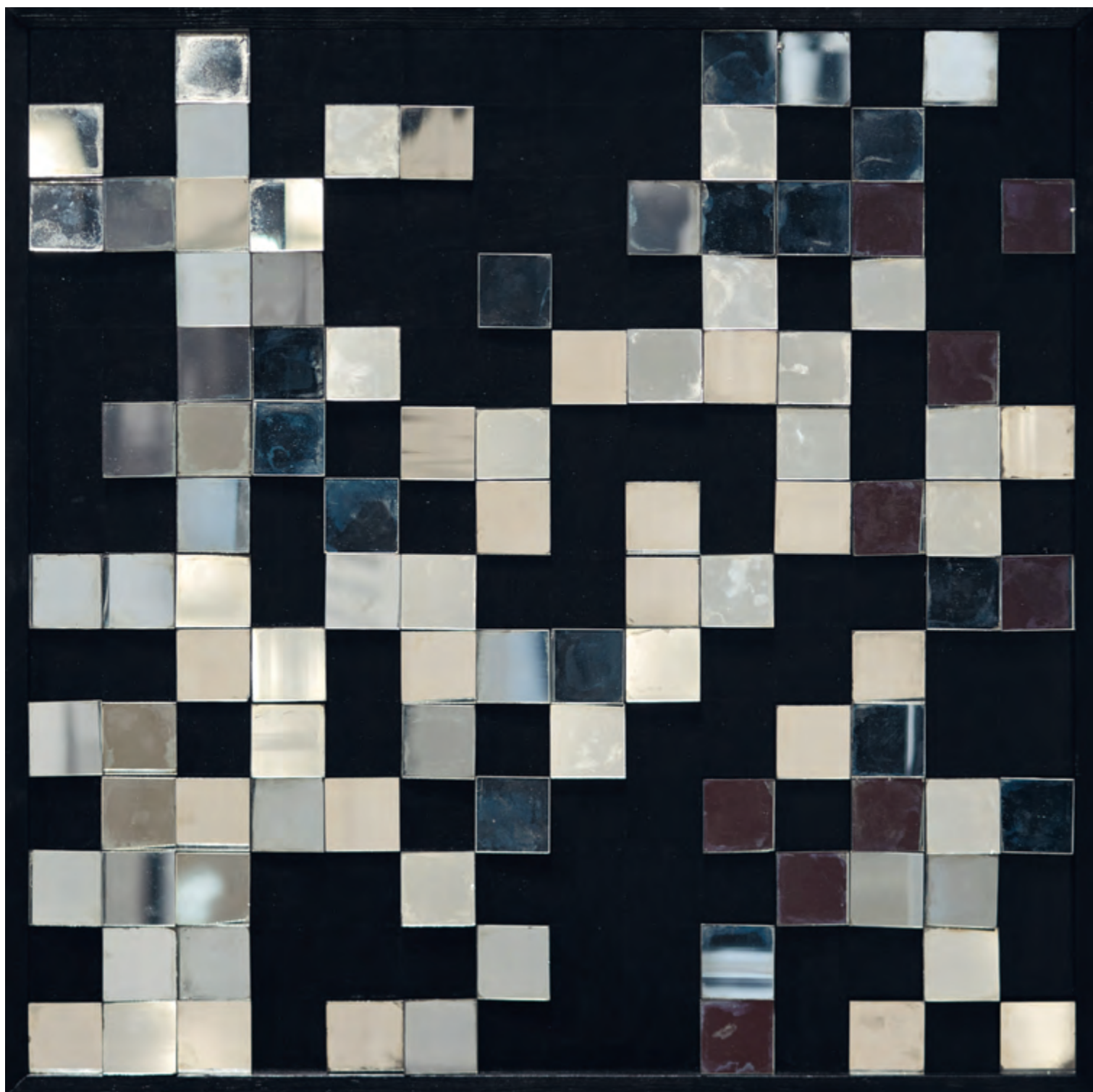
Przystępując do budowania obrazu czy obiektu (nazywam je zresztą częściej obszarami, gdyż nie jestem pewny czy nazwa „obraz” odpowiada ich charakterowi) ustalam przede wszystkim reguły postępowania, reguły gry, a potem zapraszam przypadek do udziału w realizacji. Źródłem losu może być moneta, kostka do gry, ruletka, tablica liczb przypadkowych czy wreszcie odpowiednio zaprogramowany komputer. Na powierzchni czy w przestrzeni odbywa się specyficzna rozgrywka poddana prawom logiki przypadku.

Wraz z przybywaniem programów reguły gry komplikują się, zmienna losowa staje wobec coraz nowych zadań i tak obszary od najprostszych przechodzą do coraz bardziej złożonych. Nie sposób omówić tu wszystkich doświadczeń więc wymienię tylko kilka: skonstrastowanie rozkładu statystycznego elementów z rozkładem równomiernym, pojawienie się trzeciego wymiaru a wraz z nim penetrowanie przestrzeni realnej, wycieczki w stronę przestrzeni iluzorycznej i próby stosowania perspektywy, wprowadzenie czynnika zmienności mechanicznej w zbiór elementów itd. [...]

Interesujące wydają się także inne wyprawy w niezgłębione regiony sztuki obiektywnej, w których warto jako dewizę przyjąć myśl Tadeusza Peipera (1922) „Organiczność, znana nam najlepiej z fizjologii, stanie się inspiratorką konstrukcji artystycznej. Dzieło sztuki będzie uorganizowane społecznie. Dzieło sztuki będzie społeczeństwem.” (*Miasto. Masa. Maszyna*, „Zwrotnica” 1922, no. 2).²

Ryszard Winiarski

1975



Surface 101. Experiment to divide
the area by lot into four surfaces.
Mutable lot – casting a die.

Area 101. La prova di separazione
casuale dell'area in quattro superfici.
Variabile aleatoria – dado da gioco.

Obszar 101. Próba losowego rozdzielania
obszaru na cztery płaszczyzny.
Zmienna losowa – kostka do gry.

74×74×4 cm | 1972



Area 53. Statistical surface
in third dimension.

Area 53. Area statistica prendendo
in considerazione la terza dimensione.

Obszar 53. Obszar statystyczny
z uwzględnieniem trzeciego wymiaru.

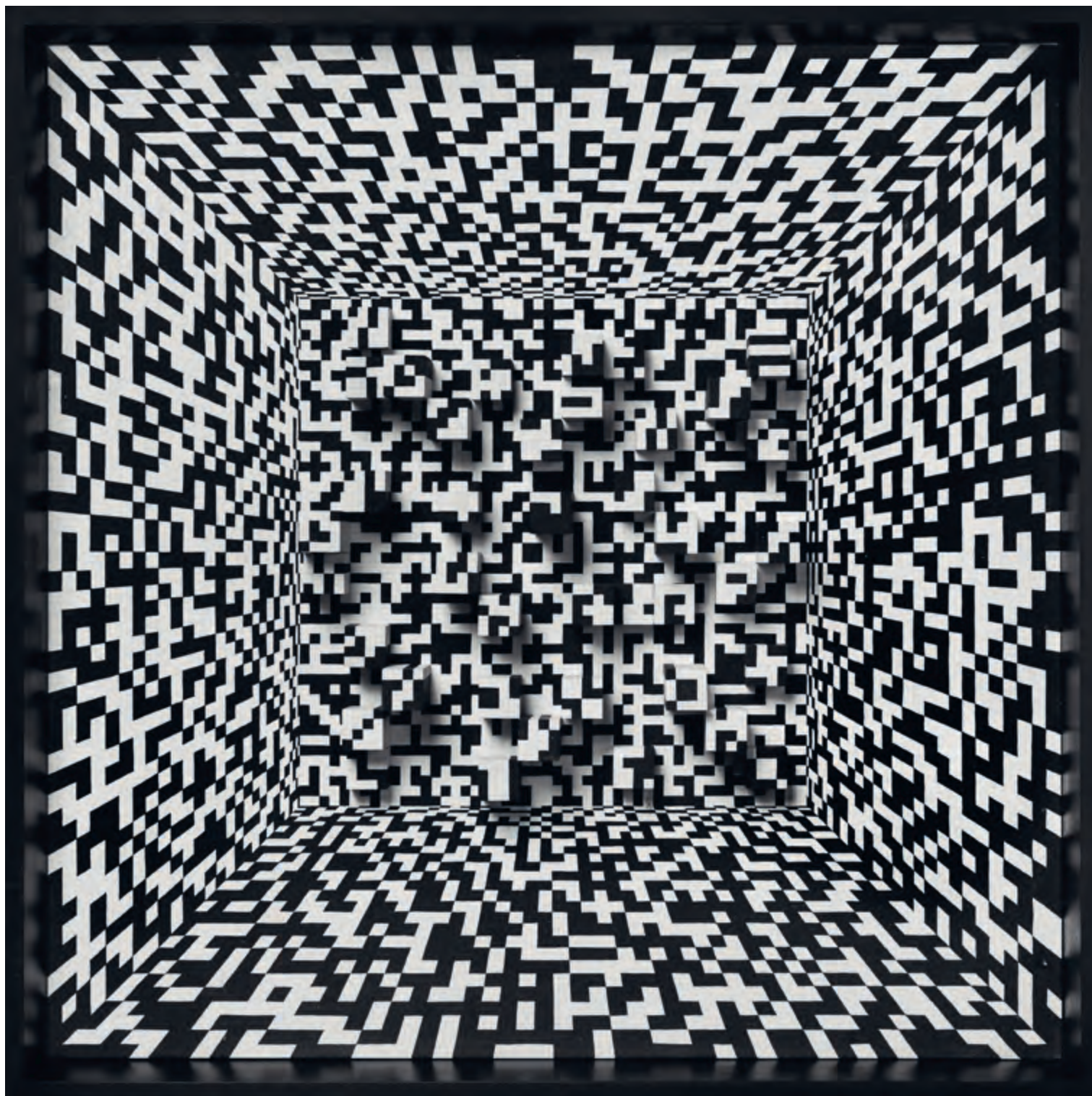
104×104×11 cm | 1971

I elevated chance in the painting creation process because i wanted to respect the rules of life.

Nel processo di creare i quadri ho elevato tanto in alto il caso, perché volevo rispettare le regole della vita.

Przypadek w procesie robienia obrazów podniosłem tak wysoko, bo chciałem uszanować reguły życia.³

Ryszard Winiarski
1990

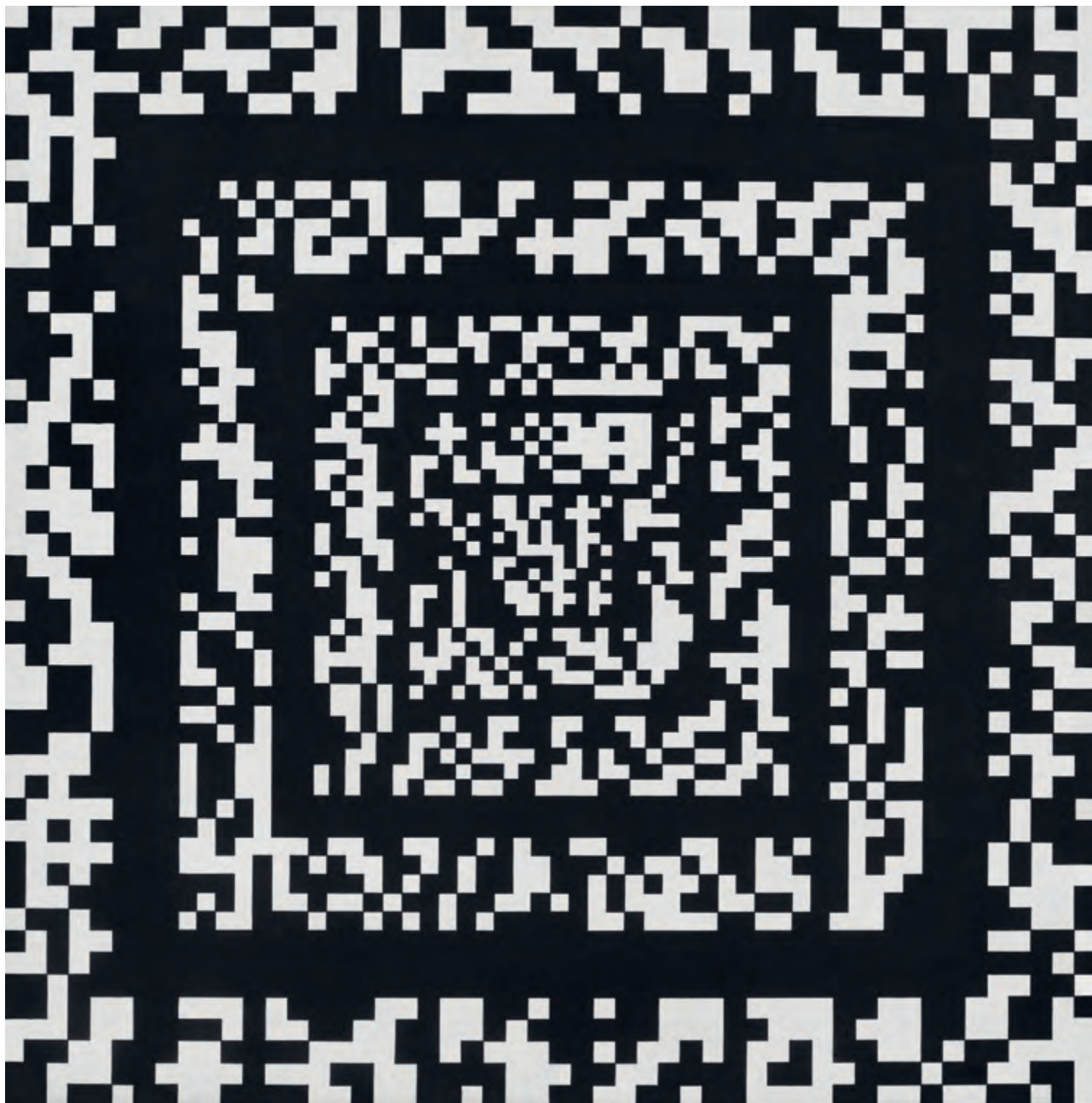


Area 130. Penetration of the illusory
space with the point of convergence
in the centre of the area.
Mutable lot – dice.

Area 130. Penetrazione dello
spazio illusorio con il punto
di convergenza al centro dell'area.
Variabile aleatoria – dado da gioco.

Obszar 130. Penetracja przestrzeni
iluzorycznej z punktem zbiegu
w środku obszaru.
Zmienna losowa – kostka do gry.

104×104×12 cm | 1973

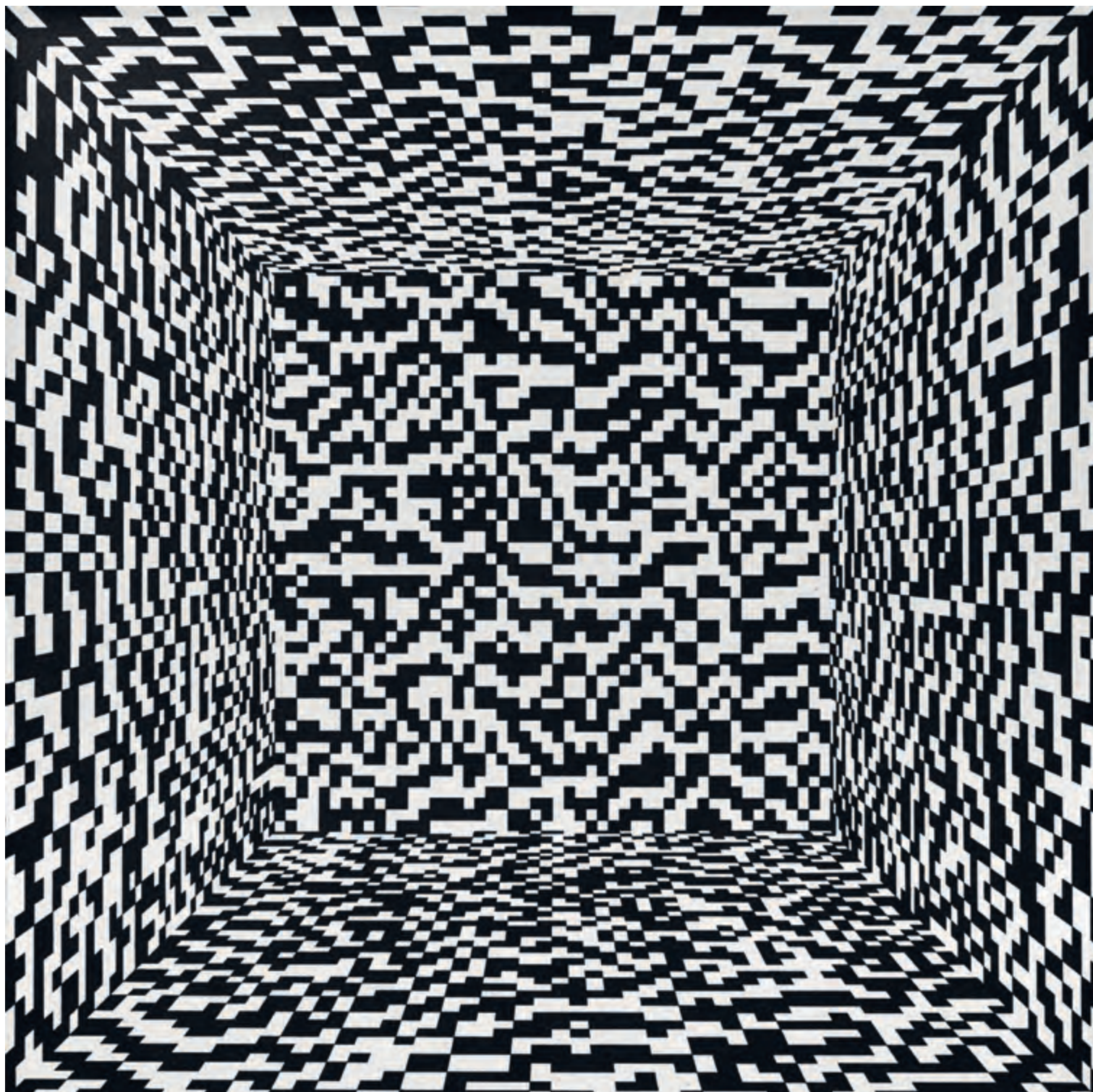


Area 169. Penetration
of illusory space.
Mutable lot – dice.

100×100 cm | 1973

Area 169. Penetrazione
dello spazio illusorio.
Variabile aleatoria – dado da gioco.

Obszar 169. Penetracja
przestrzeni iluzorycznej.
Zmienna losowa – kostka do gry.



Area 135. Penetration of illusory space
with the vanishing point
in the centre of area.
Mutable lot – dice.

Area 135. Penetrazione dell'area
illusoria con il punto di fuga
nel centro dell'area.
Variabile aleatoria – dado da gioco.

Obszar 135. Penetracja przestrzeni iluzo-
rycznej z punktem zbiegu
w środku obszaru.
Zmienna losowa – kostka do gry.

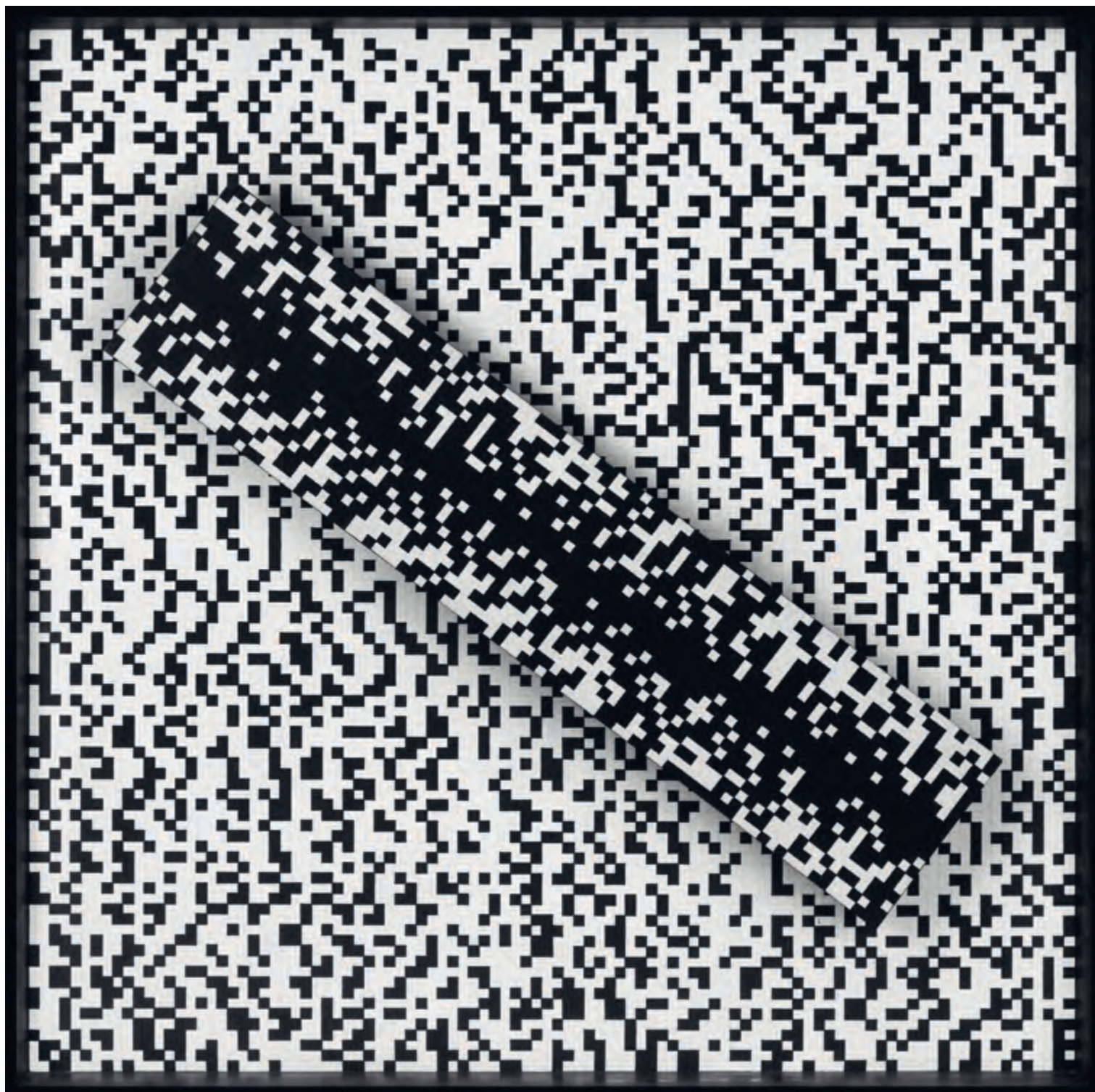
100×100 cm | 1973



Area 177. Penetration of real space
with various probability of black
colour appearance.
Mutable lot – table of random
numbers and dice.

Area 177. Penetrazione dello spazio reale
con la differente probabilità
di apparizione del colore nero.
Variabile aleatoria – tavola di numeri
casuali e i dadi.

Obszar 177. Penetracja przestrzeni realnej
z różnym prawdopodobieństwem poja-
wienia się koloru czarnego.
Zmienna losowa – tablica liczb
przypadkowych i kości.

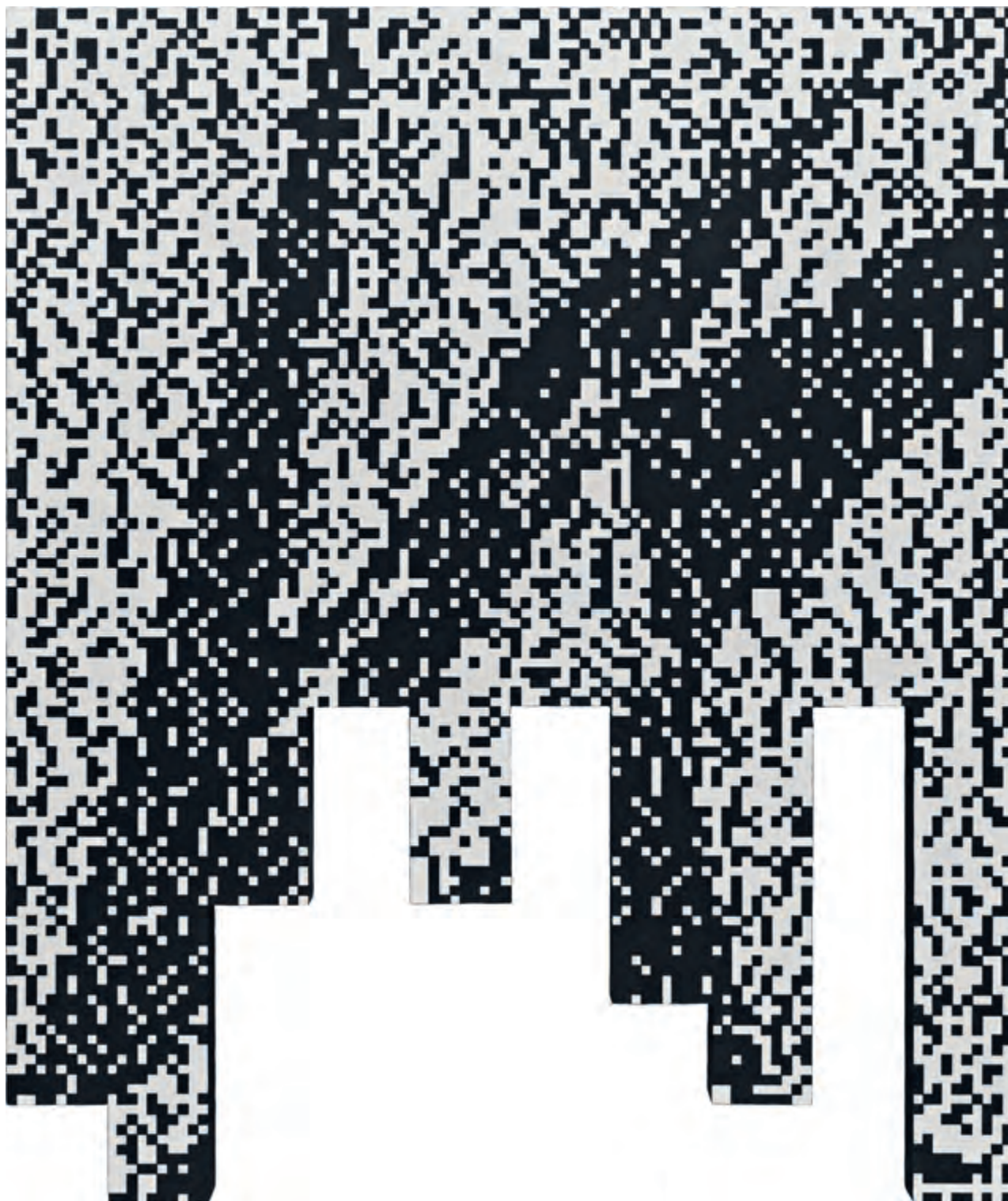


Statistical area 199 with changeable
position of axis of symmetry.
Mutable lot – dice.

Area statistica 199 con la posizione
variabile dell'asse di simmetria.
Variabile aleatoria – dado da gioco.

Statystyczny obszar 199 ze zmiennym
położeniem osi symetrii.
Zmienna losowa – kostka do gry.

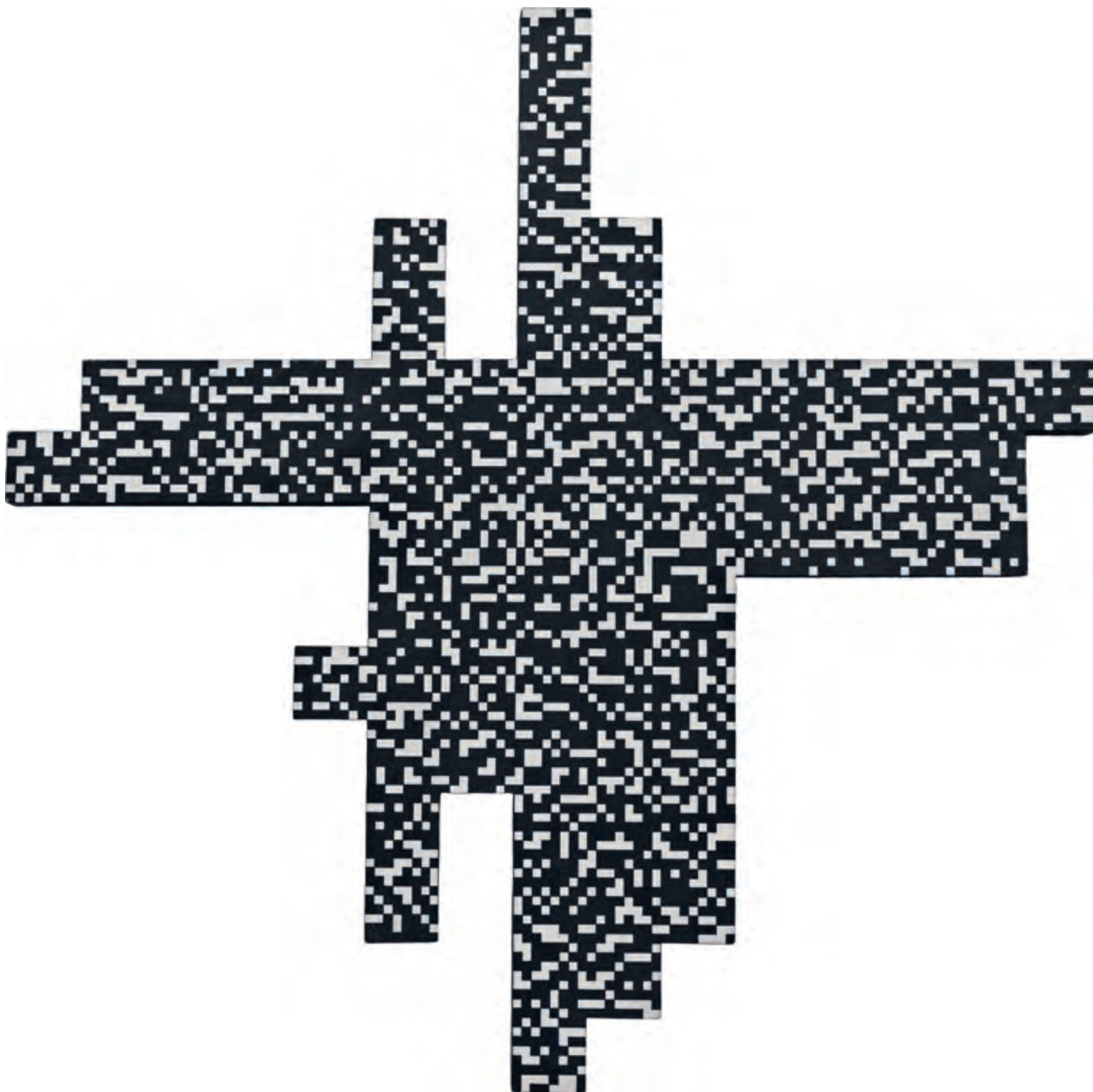
102×102×10 cm | 1974



Set 151 with the drawn
border line.

Insieme 151 con la linea
del bordo sorteggiata.

Zbiór 151 z wylosowaną
linią brzegową.

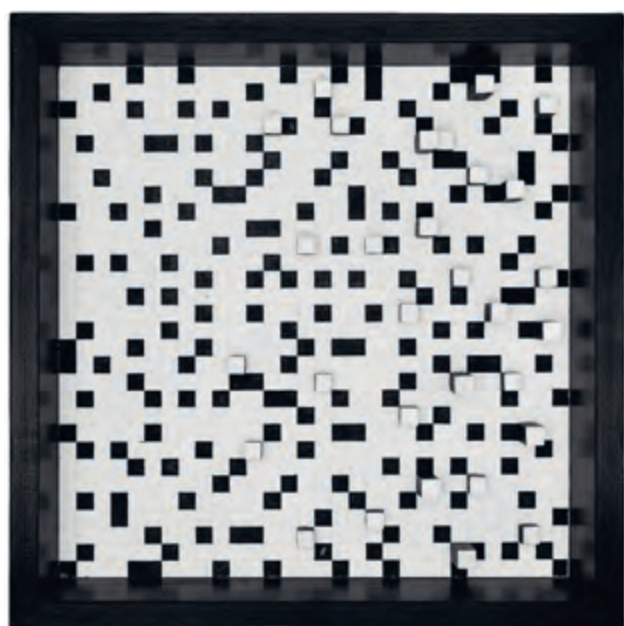


Set 197 with the drawn
border line.

Insieme 197 con la linea
del bordo sorteggiata.

Zbiór 197 z wylosowaną
linią brzegową.

120×120×5 cm | 1974



Triptych: Set A, B, C.

Il trittico: Serie A, B, C.

Tryptyk: Zestaw A, B, C.



Triptych: Series 4.

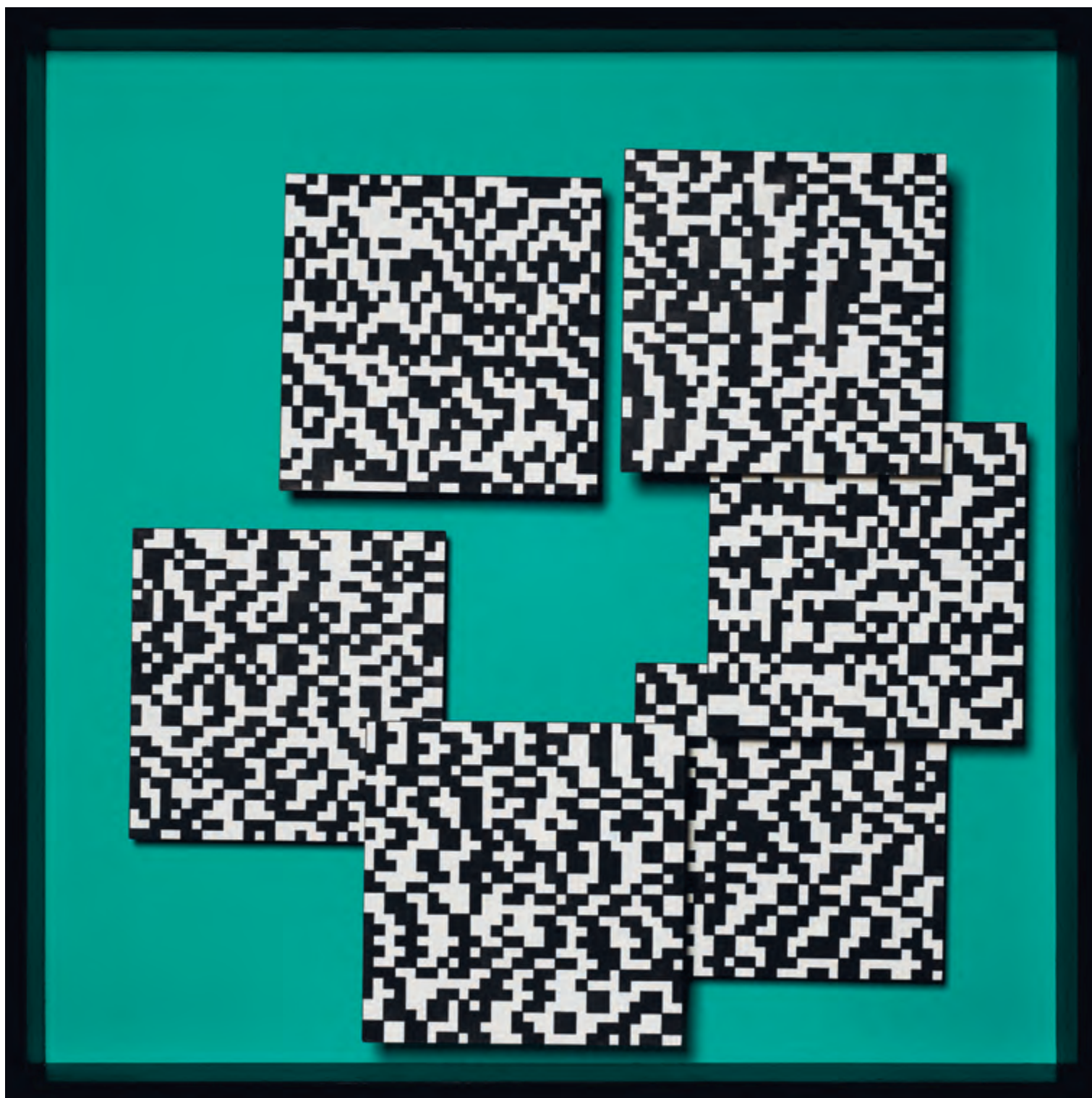


Il trittico: Serie 4.



Tryptyk: Seria 4.

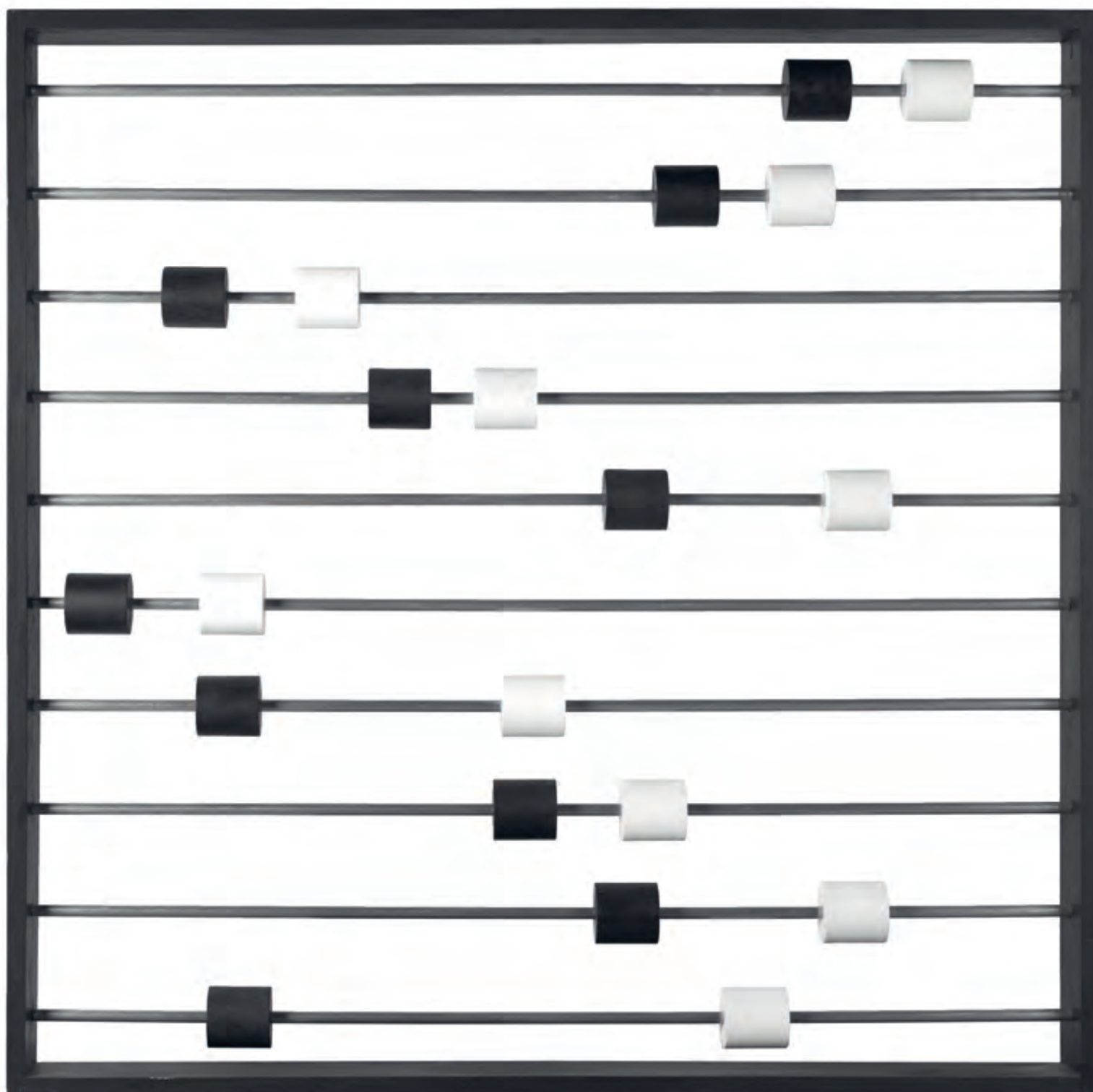
3×30×30×10 cm | 1974



Area 190 penetration of a real space with
30×30 cm elements.
Mutable lot – dice.

L'area 190 la penetrazione dello
spazio reale dagli elementi 30×30 cm.
Variabile aleatoria – dado da gioco.

Obszar 190 penetracja przestrzeni
realnej przez elementy 30×30 cm.
Zmienna losowa – kostka do gry.



Abacus.

104×104×8 cm | 1974



Attempts to visually represent
statistical distributions.

Prove di presentazione visiva delle
distribuzioni statistiche.

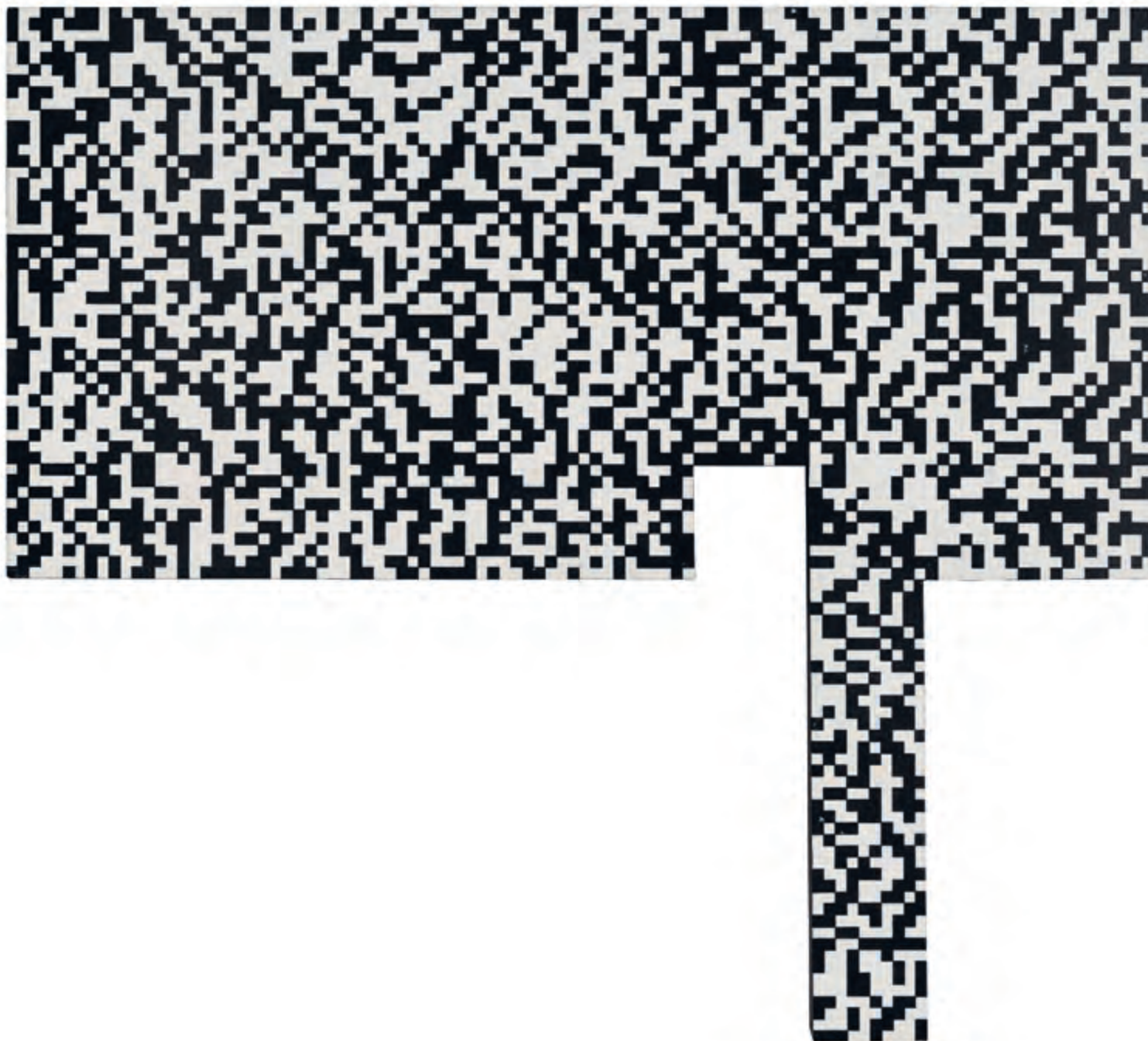
Próby prezentacji rozkładów
statystycznych.



Set 233 with drawn vertical
line of division.
Mutable lot – dice.

Insieme 233 con la linea di divisione
verticale sorteggiata.
La variabile casuale – il dado.

Zbiór 233 z wylosowaną linią
podziału przebiegającą pionowo.
Zmienna losowa – kostka do gry.



Attempts to visually represent
statistical distributions.

Prove di presentazione visiva delle
distribuzioni statistiche.

Próby prezentacji rozkładów
statystycznych.



Set 232 with drawn horizontal line
of division.
Mutable lot – dice.

Insieme 232 con la linea di divisione
orizzontale sorteggiata.
La variabile casuale – il dado.

Zbiór 232 z wylosowaną linią podziału
przebiegającą poziomo.
Zmienna losowa – kostka do gry.

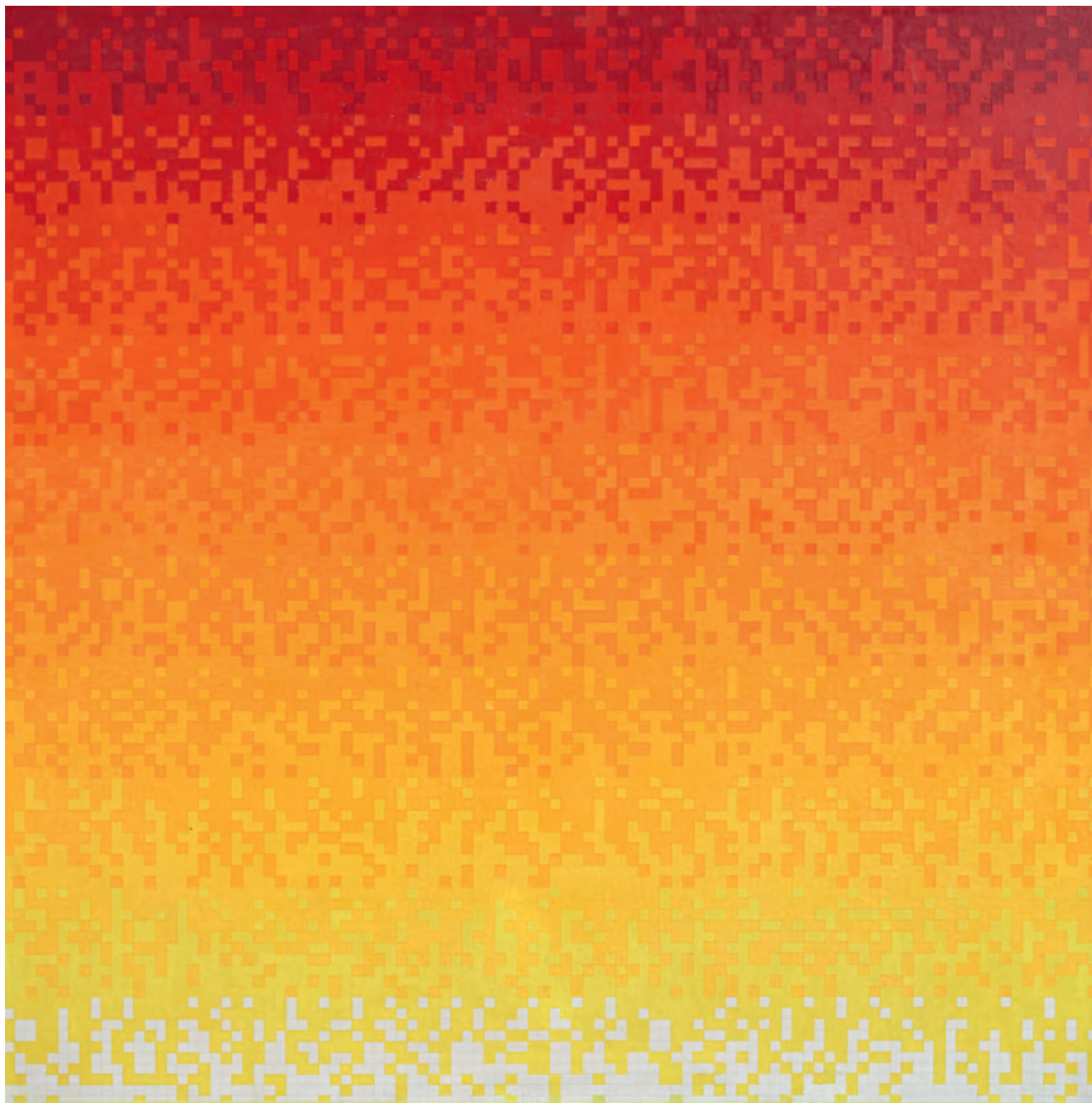
Every painter has own code, which may appear very simple. For instance, he decides to use red and green only. With a code like this, misunderstandings and even mystification are very likely. There are thousands of reds and thousands of greens. Which shades does the artists actually use? I have limited my scale to black and white because this resulted in an unambiguous code. Had I used yellow people would ask, what kind of yellow. When I say that I use black and white, the situation is so explicit and so comparable with the words “yes and no”, “plus and minus”, “good and evil” that no one will ask about the peculiar qualities of my black and my white. In certain coloristic systems, black and white are outside the field of colours. They are non-colours. The code was so simple that each of my paintings could be substituted for by an elementary numerical notation of noughts and ones which could easily be translated back into the black-and-white visual form. The need for a precise code prompted me to adhere to a square, the geometrical figure which does not provoke questions about direction (like a triangle), or the surrounding area (like a circle). It leaves no doubt.

Ogni pittore ha il suo codice, a volte apparentemente semplice. Per esempio qualcuno decide di usare soltanto il colore rosso e verde. Con tale codice esiste però una maggiore possibilità di equivoci, e perfino di mistificazioni. Ci sono migliaia di sfumature di rosso e altrettante di verde. Quali adopera l'artista? La mia limitazione al bianco e al nero non risultava da altri motivi, ma solo dalla volontà di ottenere un codice univoco. Se usassi il giallo, mi chiederebbero quale giallo uso. Quando dico che uso il bianco e il nero la situazione è univoca ed è paragonabile ai termini “sì e no”, “più e meno”, “bene e male”, quindi nessuno mi porrà domande sulla specificità del mio bianco e del mio nero. In certi sistemi cromatici il bianco e il nero sono esclusi dalla gamma di colori. Sono non colori. Il codice era talmente semplice che ogni mia immagine poteva essere sostituita da un'elementare registrazione digitale composta di cifre zero e uno e ad ogni tale registrazione poteva essere ripristinata facilmente la forma visuale bianco-nera. La necessità di rendere preciso il codice mi ha costretto anche a scegliere il quadrato, la figura geometrica che non provoca domande sulla direzione (come il triangolo) o sull'area che la circonda (come il cerchio). Esso non lascia alcun dubbio.

Każdy malarz ma swój kod, czasem pozornie prosty. Na przykład ktoś decyduje się na użycie jedynie koloru czerwonego i zielonego. Przy takim kodzie istnieje jednak duża możliwość nieporozumień, a nawet mistyfikacji. Są tysiące czerwieni i tysiące zieleni. Którymi z nich operuje artysta? Ograniczenie się przeze mnie do bieli i czerni nie wynikało z innych pobudek, jak tylko z pragnienia uzyskania jednoznaczności kodu. Gdybym używał żółci, zapytano by mnie, której żółci używam. Gdy mówię, że używam bieli i czerni, to sytuacja jest jednoznaczna i tak porównywalna z określeniami „tak i nie”, „plus i minus”, „dobro i zło”, że nikt nie zapyta o specyfikę mojej bieli i mojej czerni. W pewnych systemach kolorystycznych biel i czerni są wyłączone z pola kolorów. Są nie kolorami. Kod był tak prosty, że każdy mój obraz można było zastąpić elementarnym zapisem cyfrowym, składającym się z zer i jedynek i każdemu takiemu zapisowi można było przywrócić bez trudu białą-czarną wizualną postać. Potrzeba precyzji kodu zmusiła mnie także do zdecydowania się na kwadrat, figurę geometryczną, która nie prowokuje pytań o kierunek (jak trójkąt) lub otaczające pole (jak koło). Nie pozostawia żadnych wątpliwości.⁴

Ryszard Winiarski

1985



Transition VI.
Attempts of visual presentation
of statistical layouts.
Mutable lot – dice.

Passaggio VI.
Le prove di presentazione visuale
dei sistemi statistici.
Variabile aleatoria – dado da gioco.

Przejście VI.
Próby wizualnej prezentacji
układów statystycznych.
Zmienna losowa – kostka do gry.

102×100 cm | 1975

There are moments in history when systemizing and exploring role of art appears important and expression is pushed to the background. But there are others, when emotions rule indivisible. At the moment, a swirl of threatening clouds is coming the forerunners of thunder and lightning. A growing wave of emotions is going through the world of art. Wild painting.

What can be done in such weather by artists sailing aboard a boat with a ringing name of "Geometry"? They can sulk and disembark, they can lower sail, reach for oars and continue the journey slowly, but they might as well put up a struggle and look for adventure, traveling under full sail. And the latter decision seems most reasonable. Geometry has been able to carry emotions and symbols many times. It will carry them again. Geometry under tension.

Nella storia ci sono momenti in cui il ruolo regolatore e investigativo dell'arte sembra essere importante, mentre l'espressione diventa secondaria. Nella storia ci sono anche periodi in cui le emozioni regnano indivisibilmente. Proprio adesso affluiscono le nuvole gravi e pericolose che annunciano tempeste con lampi e tuoni. Attraverso il mondo dell'arte passa un'onda crescente di emozioni. La pittura feroce.

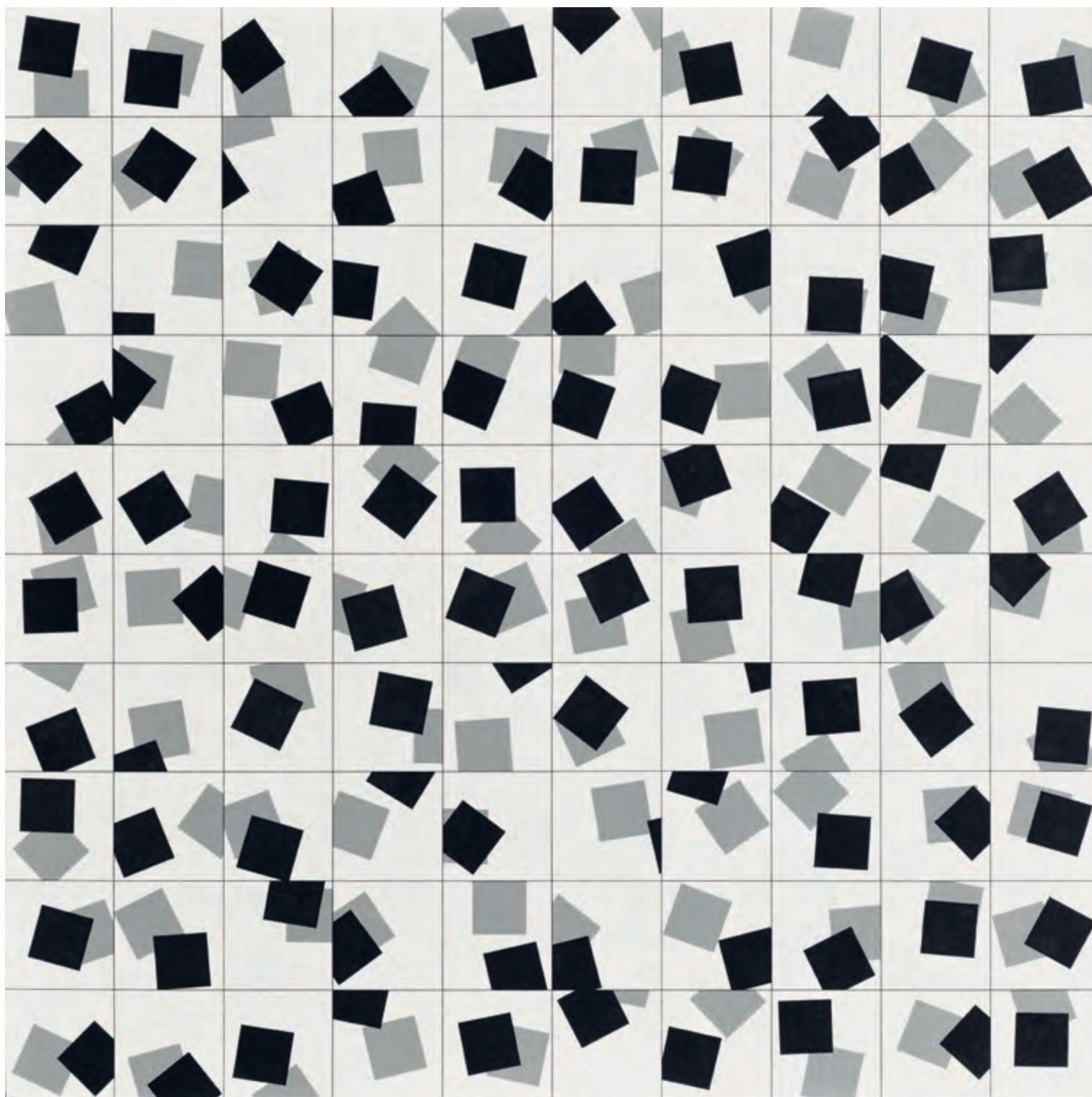
Con queste condizioni del tempo, cosa devono fare gli artisti che navigano in barca con la bella denominazione "Geometria"? Possono offendersi e scendere a terra, possono ammainare le vele e continuare il lento viaggio remando, ma possono anche combattere e cercare un'avventura, navigando con le vele tese. E appunto quest'ultima sembra essere la decisione più giusta. Già più volte la geometria ha portato le emozioni e i simboli. Li porterà nuovamente. Geometria nello stato di tensione.

W historii są takie chwile, w których rola porządkująca i badawcza sztuki wydaje się ważna, a ekspresja schodzi na plan dalszy. W historii są też okresy, w których emocje królują niepodzielnie. Właśnie teraz napływają skłębione, groźne chmury zapowiadające burze z błyskawicami i hukami piorunów. Przez świat sztuki przetacza się narastająca fala emocji. Dzikie malarstwo.

Co w taką pogodę czynić mają artyści żeglujący łodzią o dźwięcznej nazwie „Geometria”? Mogą obrazić się i wysiąść na brzeg, mogą zwinąć żagle i sięgnąć po wiosła kontynuować powolną podróż, ale mogą też podjąć walkę i szukać przygody, płynąc z napiętymi żaglami. I ta właśnie decyzja wydaje się najtrafniejsza. Geometria już nie raz była w stanie ponieść emocje i symbole. Poniesie je ponownie. Geometria w stanie napięcia.⁵

Ryszard Winiarski

1984



One hundred dual events.

Cento eventi doppi.

Sto zdarzeń podwójnych.

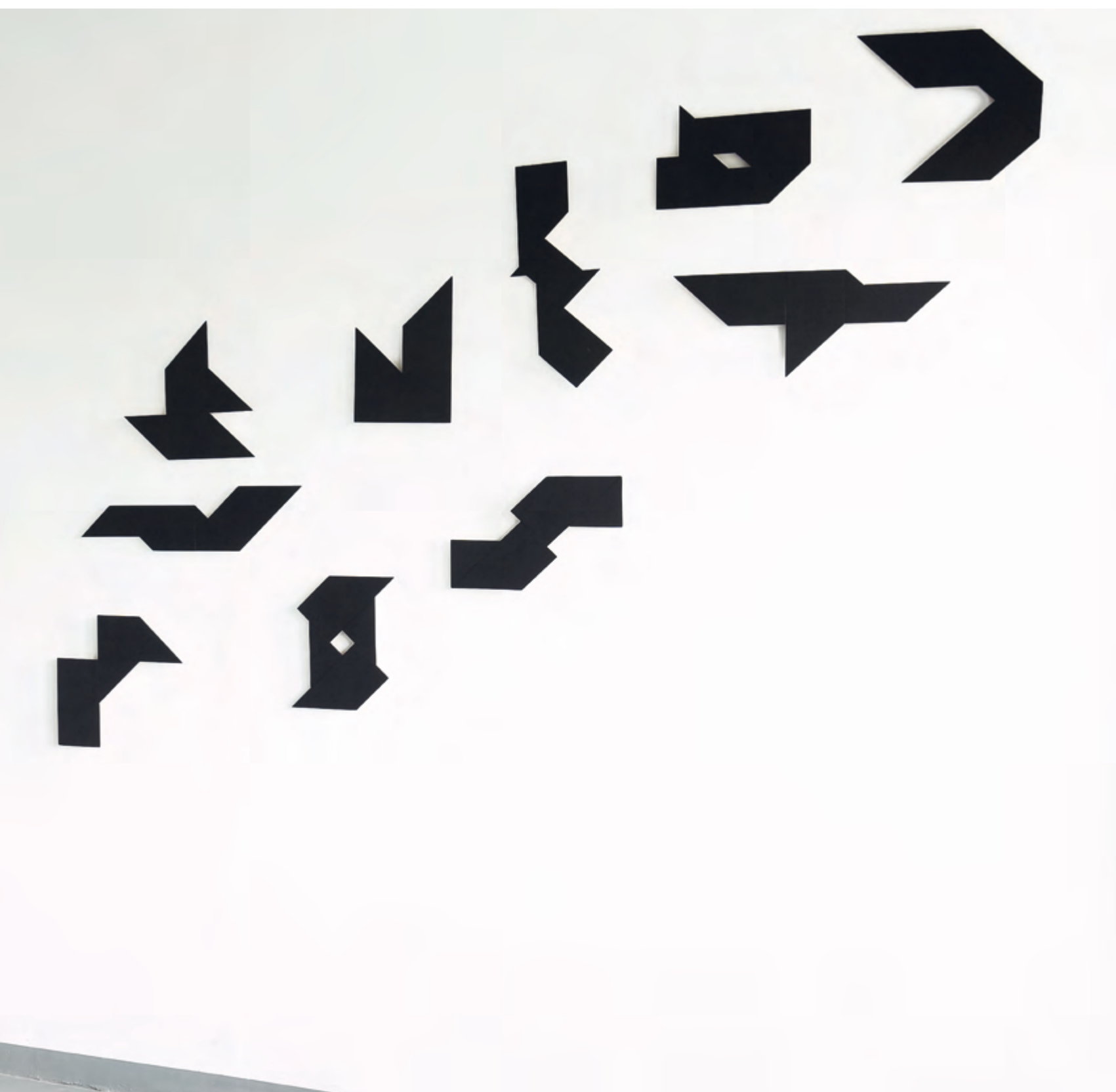
102×102 cm | 1980

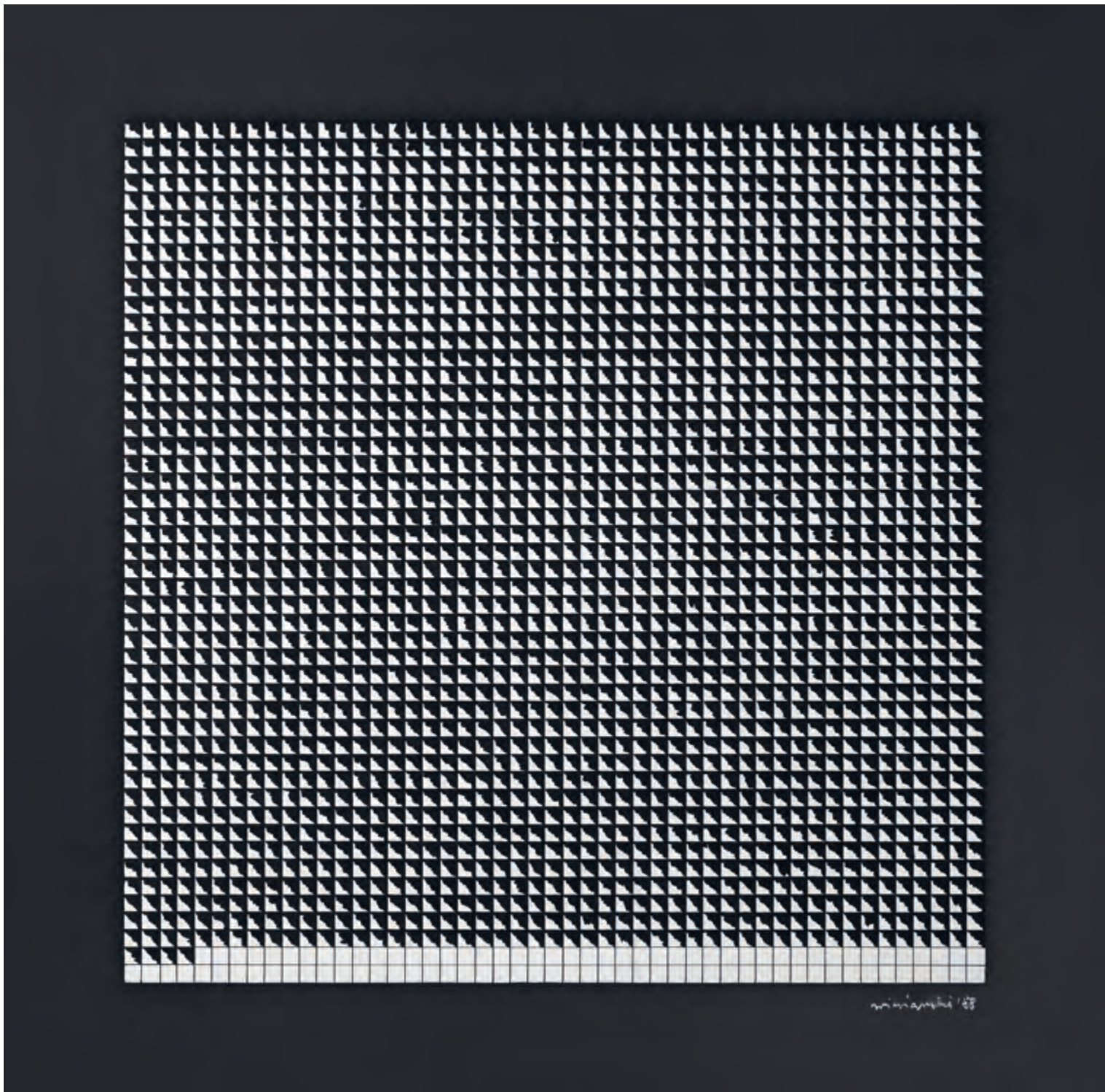


Black square
or flying geometry.

Il quadrato nero,
ovvero la geometria volante.

Czarny kwadrat,
czyli fruwająca geometria

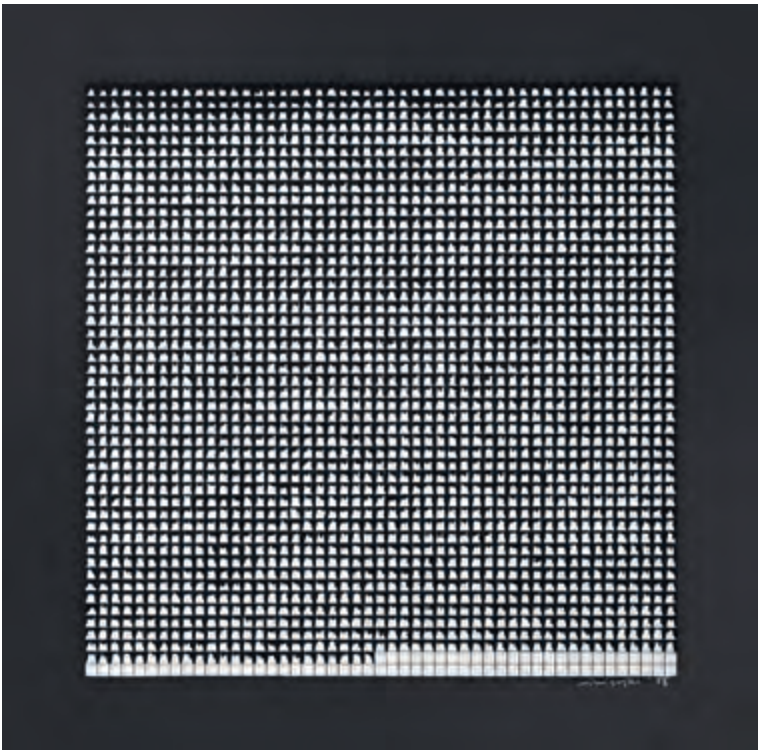
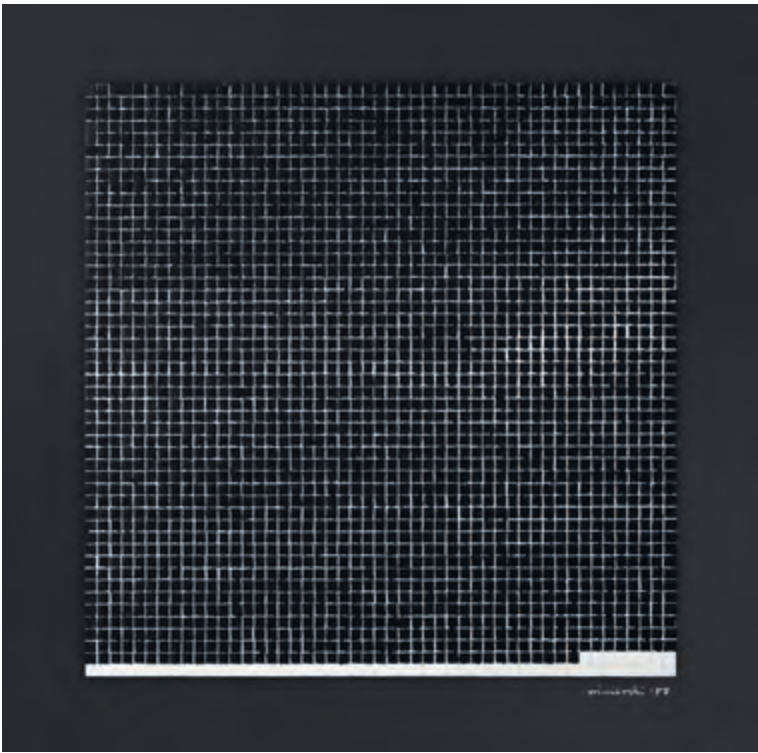




2327 events.

2327 eventi.

2327 zdarzeń.



2307 events.
2344 events.

2307 eventi.
2344 eventi.

2307 zdarzeń .
2344 zdarzeń.

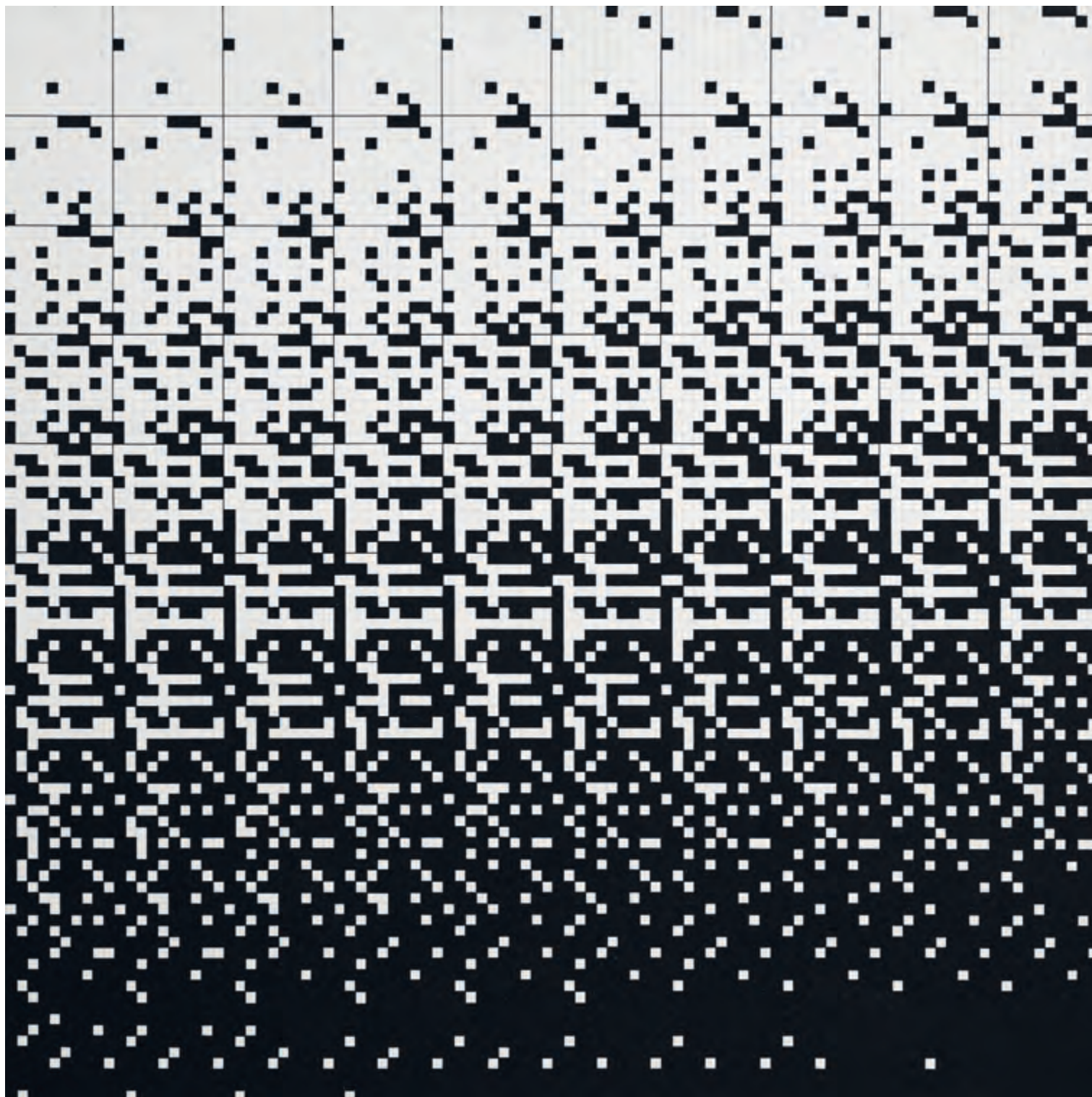
64×64×4 cm | 1988



Chance in vertical game 5×5.

Gioco di sorte verticale 5×5.

Gra losowa pionowa 5×5.

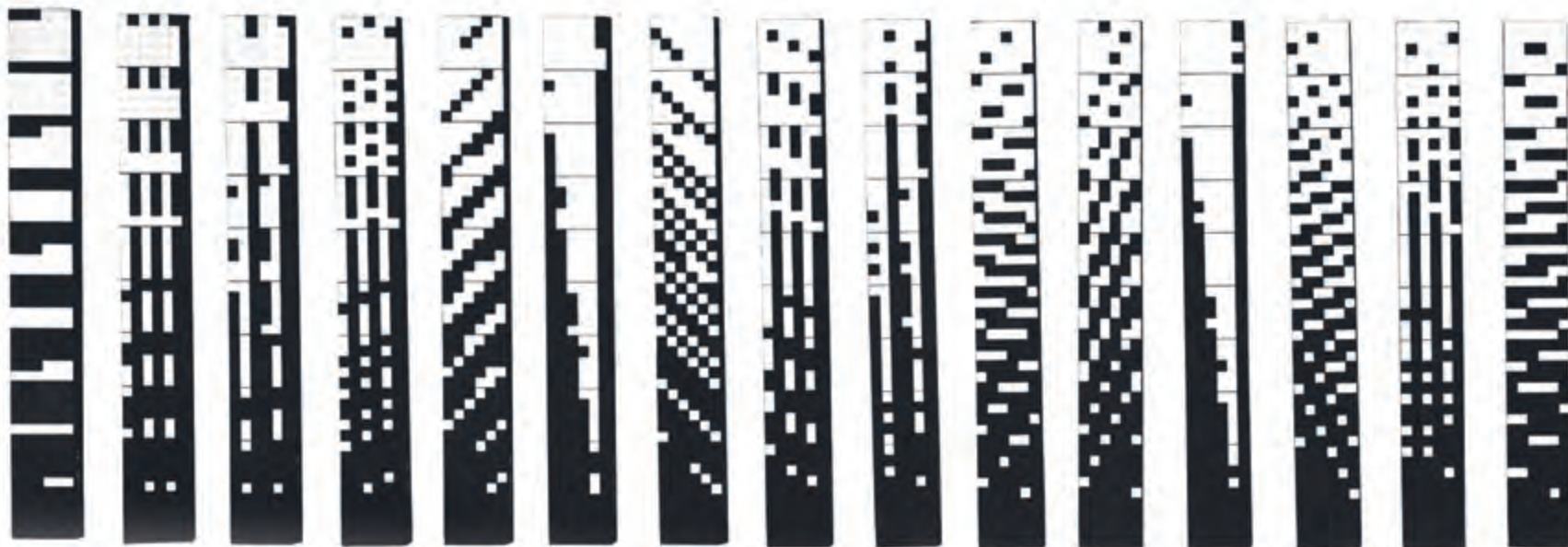


Chance in game.

Gioco di sorte.

Gra losowa.

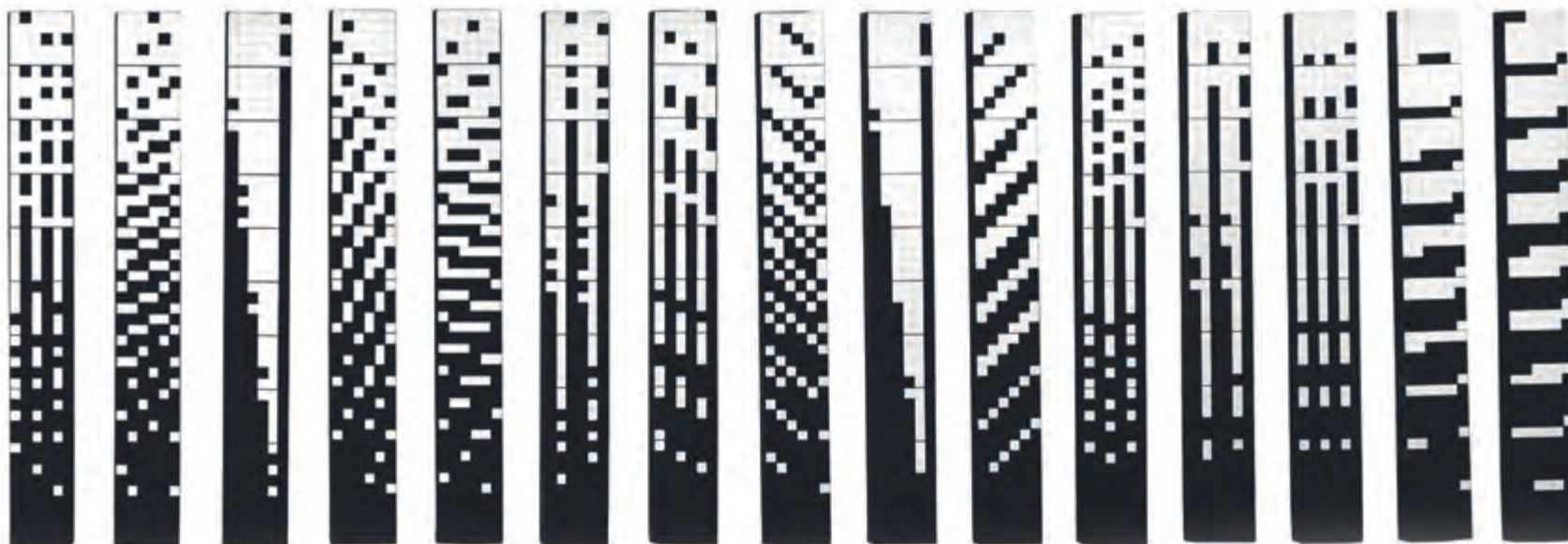
100×100 cm | 1990



I have recently decided to pursue only one game and to continue it from painting to painting. It would consist in building an elementary painting by going from one element to a greater number of them – and repeat it with every new board. After all these years, I believe that my paintings contain a charge which can be called mathematical mysticism. Each time, different combinations of elements in the paintings result in emanation of something that can be subjected to the process of meditation... Why complicate a game or even change it then?

Ultimamente ho deciso che giocherò solo ad un gioco e che passerò con questo da un quadro all'altro. Esso consisterebbe nel costruire il proprio quadro elementare, spostandosi da un elemento al numero maggiore degli stessi – e rinnovando il gioco con ogni nuova plancia. Dopo tutti questi anni credo infatti che i miei quadri abbiano in sé la carica che può essere chiamata misticismo matematico. Di volta in volta diverse associazioni degli elementi fanno emanare dai quadri qualcosa che può essere soggetto al processo di meditazione... Dunque per quale motivo complicare il gioco, o addirittura modificarlo?

Ostatnio postanowiłem, że będę uprawiał tylko jedną grę i że będę przechodził z nią od obrazu do obrazu. Polegałaby ona na tym, by budować swój elementarny obraz, wędrując od jednego elementu do ich większej ilości – i ponawiać ją z każdą nową planszą. Po tych wszystkich latach wierzę bowiem, że moje obrazy mają w sobie ładunek, który można nazwać mistycyzmem matematycznym. Za każdym razem różne skojarzenia elementów emanują z obrazów coś, co można poddać procesowi medytacji... Zatem po cóż komplikować grę, a nawet ją zmieniać?



Times have changed, and so have I. When I felt that my paintings had already settled deeply in art, I started to think what was most important in it. What was it that I should serve? What would be most satisfying to me if I were true?

I suddenly realised that the same paintings, with the same visual shape, could serve something completely different: mathematical mysticism, interaction with what was immeasurable, unnamed, non-transparent.

I tempi sono cambiati. Sono cambiato anche io. Quando ho sentito che i miei quadri si erano già radicati molto nell'arte, ho iniziato a chiedermi che cosa è più importante in essa? Che cosa vale la pena di servire? Che cosa porterà la maggiore soddisfazione a me stesso, se sarò autentico?

All'improvviso mi sono reso conto che gli stessi quadri, dalla forma visuale uguale, possono servire a qualcosa di totalmente diverso: al misticismo matematico, al contatto con questo che è immisurabile, innominato, non trasparente.

Zmieniły się czasy, ja też. Kiedy poczułem, że moje obrazy bardzo już wrosły w sztukę, zacząłem się zastanawiać, co w niej jest najważniejsze. Cemu warto służyć? Co mnie samemu przyniesie więcej satysfakcji, jeśli będę prawdziwy?

Zdałem sobie nagle sprawę, że te same obrazy, o tym samym wizualnym kształcie, mogą służyć czemuś zupełnie innemu: mistycyzmowi matematycznemu, kontaktowi z tym, co niemierzalne, nienazwane, nietransparentne.⁶

Ryszard Winiarski

1990

Chance in game.

Gioco di sorte.

Gra losowa.

30×50×6×3.5 cm | 1990

GAMES

Ryszard Winiarski: Games Gorinchem 1976

Ania Muszyńska, Spectra Art Space curator

On 5 June 1974, Princess Beatrix officially opened an international Symposium in Gorinchem, the Netherlands, initiated by the artists associated with the town: Marinus Boezem, Ad Dekkers and Edwerdt Hilgemann. The idea of the event came into being as a result of reflections about the role and function of art in contemporary society, including the possibility to tap its potential in public space creation. The Symposium concept consisted in making certain parts of the city available to invited artists, who in cooperation with local factories and enterprises had to design on-site and subsequently make sculptures or spatial installations. The artists were not restrained with any pre-set topic or technique. Projects were to be executed as a result of direct contact of artists with the town, the region and its inhabitants. Apart from artists-organisers, the Symposium participants included: Getulio Alviani (Italy), Ad de Keijzer (the Netherlands), Kenneth Martin (England), Christian Megert (Switzerland), François Morellet (France), Lev Nusberg (Russia), Uli Pohl (Germany), Karl Prantl (Austria), Zdeněk Sýkora (Czechia), Herman de Vries (the Netherlands). Poland was represented by Ryszard Winiarski, who was recommended for participation in the Symposium by Herman de Vries¹. Both artists met for the first time in 1969 in Poland. That moment marked the beginning of their many years' friendship and mutual fascination with artistic activity. After Herman de Vries Winiarski often repeated: "Objectivisation is important as an element

of my interests in visual information. As a consequence, an attempt to eliminate not the human but the personal factor in my compositions has emerged. Therefore, I have reached for fortune." Both of them simultaneously developed concepts of using fortuitous and random actions. Winiarski by creating black and white *areas*, de Vries – collages, titled *random objectivations*.

In Gorinchem, Ryszard Winiarski was the single participant to prepare two projects, under the joint title "Geometry in a Landscape." The first one made a use of a five-element set of solids of equal volume: a sphere, cube, cylinder, cone and pyramid. Made on a monumental scale of wood and covered in polyester, white forms were complemented the landscape. Mounted on a green river embankment, they trigger the sense of astonishment and insecurity in the viewer by disturbing the everyday naturalness of the terrain. An inspiration for the project was the rule of an iceberg, which shows only one seventh of its volume above the water surface, while the remaining six sevenths are submerged. The visible part of the sculpture is only its fragment. The whole of it encompasses an imagined area, moves into a space controlled by creativity.

The second project was composed of two spatial sculptures of steel and aluminium, each of which made of connected modules being cubes sized 250x250x250cm. The created structures were partly immersed in water so that each of the sides could be visible, and painted in black and white fields, so characteristic of Winiarski, whose arrangement was determined by the artist at random using a die. Both these works by Winiarski, similarly to most of the pieces that were created as part of the Symposium, can be still viewed today in Gorinchem.

¹ Herman de Vries (born 1931) – Dutch artist, botanist by education. According to the artist's manifesto concerning the lack of hierarchy with reference to nature and art, he always writes his first name and surname in small letters. His career began in the 1950s, he was associated with the artist movement "Zero". In 1998 he received an award from the Dutch government for his lifetime achievements. In 2015, he represented the Netherlands during the Biennial in Venice.

The Symposium was a very important event with significant implications for Winiarski. It was there that he attracted attention of art critics and theoreticians, met interesting artists, with whom he could share his interest in geometry, fortune, viewer participation. Apart from Herman de Vries, the oeuvre by the French artist François Morellet², who also used the geometry rules for creating emotionally neutral works, became a significant point of reference for Winiarski. Similarly to the latter, Morellet employed objective random variables, in particular records and numbers from the telephone directory (*Random Distribution of 40,000 Squares Using the Odd and Even Numbers of a Telephone Directory, 50% blue, 50% red*, 1963). Beginning at the Symposium, important friendship and many years' collaboration connected Winiarski with Ewerdt Hilgemann³ – and artist and a teacher, a lecturer at the Academie van Beeldende Kunsten in Rotterdam. Later for many years they organised frequent exchanges of their students and shows of their studios, at various locations, among others in Warsaw, Elbląg, Chełm, Kraków, Radom. It is also through Hilgemann, by developing his contacts with the circle of artists met during the Symposium in Gorinchem, that Winiarski joined the “international studio of constructivist art” in 1977, together with which he participated in numerous exhibitions, i.a. in Varese (1977)⁴, Helsinki (1978)⁵, Zagreb (1979), Łódź (1981), Klein Sassen (1985)⁶, Munich (1985).

In 1975, Antoinette de Stigter, who co-organised the 1974 Symposium, opened Kunstcentrum Badhuis in Gorinchem: a contemporary art gallery where she decided to present individual exhibitions of all Symposium participants. The exhibition of Ryszard Winiarski was held in 1976. Antoinette de Stigter wrote the following in the booklet accompanying the exhibition:

“Winiarski belongs to the group of artists that chose – from the imaginable to unimaginable amount of possibilities in art – for a controllable result. When deciding the rules, his imagination starts; the final image results from the process of realization. Therefore, it's logical when he accepts the game element, or even – as in this show

– chooses 'game' for a subject, that he arrives at a “collective artwork”, as he calls it himself. His game is always simple, never complicated, yet the variety of possibilities is vast. Using this working method, Winiarski clearly aims for a demystification of the artist: not the genius, but the supplier of ideas for personal and collective creativity”.

The exhibition in Gorinchem was the fullest accomplishment of Winiarski's concept, formulated and executed by him in the 1970s, as the so-called “Game Parlours.” In the context of the artist's earlier persistent explorations in the area of system and chance art, “Games” appeared in 1972 for the first time, as a manifestation of the necessary synthesis of rules. Winiarski indicated that the idea emerged from the need to overcome misunderstandings and demonstrate the process of creating his paintings: “I struggled with the people's manner of perception of my works, which was contradictory to my intentions. At a few exhibitions, I would present boards next to the paintings and write down the rules of the games like a maniac to explain the programme. Their aim was to make people realise that there was something else behind the paintings, something that prevents an emotional reception. I figured out that I had to make an important turn, that overcomplicating the programme would not lead to conquering new areas of art.” In the “Game Parlour”, the viewer no longer had to rely on the structure of the paintings to guess the rules from which they resulted. Winiarski proposed his public to actively participate in the process. He enabled them to build visual objects similar to those of the artist's. The painting fields which earlier had been artistically arranged were replaced by plain boards, places for games. The exhibition in Gorinchem showed seven games designed by the artist, which were constructed based on the classical canon of board games, both strategic ones and games of chance.

The idea, chosen and applied by Ryszard Winiarski, so tight and thoroughly practical, developed into a programme with highest intellectual qualities. It serves the artist as a means of communicating his willingness to assume one of the most significant functions in the contemporary art, one called MORAL AND INTELLECTUAL by Prof. Stefan Morawski.

“Intellectual because it attempts to present one or another construct, striving for its maximum disclosure and forcing the consumer to follow the meanders of reasoning, relying to a large extent on the viewer's good will and effort. Moral because the principal reason for action and the driving force is not so much intellectual entertainment but rather the wish to trigger a state of doubt, permanent uncertainty in the consumer and himself, the will to continually ask new questions on his artistic path.”

² François Morellet (1926 – 2016) – French artist, painter, sculptor, author of light installations. He played an important role in the development of geometric abstraction. His early works alluded to the minimal art and conceptualism. Compared to the great classics of the American art, such as: Ellsworth Kelly, Frank Stella and Sol Lewitt.

³ Ewerdt Hilgemann (born 1938) – German artist, author of numerous sculptures in the public space. His works can be found, among others, in Amsterdam, Delft, Gorinchem, the Hague, Rotterdam in the Netherlands, in Los Angeles and New York in the USA, in Berlin, Hufeld, Ingolstadt in Germany, or in Elbląg in Poland. He has been living and working in the Netherlands for years.

⁴ Sul Concetto di serie, Secundo Simposium del Centro internazionale di studi d'arte contruttiva, Varese – Bergamo – Mantua, 1977

⁵ Maximal – Minimal, International Workgroup for Constructive Art, Helsinki, 1978

⁶ Arbeitskreis for systematic constructive art | dla sztuki systemu i konstrukttywizmu, Kunststation Kleinsassen, 1985.

Ryszard Winiarski: Giochi Gorinchem 1976

Ania Muszyńska, Spectra Art Space curatrice

Il 5 giugno 1974 la principessa Beatrix inaugurò ufficialmente nella Gorinchem olandese il Simposio, avvenimento promosso dagli artisti Marinus Boezem, Ad Dekkers e Edwerdt Hilgemann, fortemente legati alla città stessa. L'idea dell'evento nacque dalla riflessione sul ruolo e sulla funzione dell'arte nella società contemporanea e sulla possibilità di utilizzare il suo potenziale nella creazione dello spazio pubblico. Il disegno del Simposio consisteva nel mettere determinate aree della città a disposizione degli artisti invitati, che – in collaborazione con le realtà industriali e gli imprenditori locali – avevano per compito la progettazione e la realizzazione in loco di sculture o installazioni spaziali. Agli artisti non fu imposto alcun limite di tema o di tecnica. Le installazioni dovevano nascere dal contatto diretto degli artisti con la città, la regione ed i loro abitanti. Oltre agli artisti – organizzatori, al Simposio si aggiunsero: Getulio Alviani (Italia), Ad de Keijzer (Olanda), Kenneth Martin (Inghilterra), Christian Megert (Svizzera), François Morellet (Francia), Lev Nusberg (Russia), Uli Pohl (Germania), Karl Prantl (Austria), Zdeněk Sýkora (Repubblica Ceca), herman de vries (Olanda).

La Polonia fu rappresentata da Ryszard Winiarski, che partecipò al Simposio a fronte di una diretta raccomandazione di herman de vries¹. Gli artisti fecero la mutua conoscenza nel 1969 in Polonia. Da allora iniziò la loro pluriennale amicizia e il reciproco spiccato interesse per la loro creazione artistica. Winiarski, ripetendo le parole di herman de vries, asseriva spesso: „L'oggettivizzazione è importante, in quanto parte del mio interessamento per

l'informazione visuale. Di conseguenza è nato il tentativo di eliminare non l'uomo, ma il fattore personale nelle mie composizioni. Ho quindi attinto al caso.” Entrambi svilupparono parallelamente la concezione consistente nello sfruttare le attività casuali ed aleatorie: Winiarski creando le *aree* bianco-nere, de vries – i collages, meglio conosciuti e identificati come *random objectivations*.

A Gorinchem Ryszard Winiarski fu il solo a preparare due composizioni, con identica denominazione „Geometria nel paesaggio”. Nella prima utilizzò un insieme di cinque solidi dello stesso volume: una sfera, un cubo, un cilindro, un cono ed una piramide. Le forme bianche in legno rivestite di poliestere, realizzate in scala monumentale, riempirono il paesaggio. Ancorate su una scarpata verde sopra il fiume ponevano gli spettatori in uno stato di inquietudine e di incertezza, turbando la quotidianità naturale del terreno. Di ispirazione alla nascita della composizione servì la regola dell'iceberg che resta immerso per il sesto del suo intero volume, affiorando alla superficie solo per il settimo. La parte visibile della scultura creata dall'artista è soltanto un suo frammento. L'insieme racchiude in sé un'area immaginaria che si traspone in uno spazio allestito dalla creatività.

Il secondo progetto fu rappresentato da due sculture realizzate in acciaio e in alluminio, ognuna composta da moduli di forma cubica di 250cm di lato collegati tra loro. Le composizioni furono parzialmente immerse nell'acqua, in modo tale che ciascuno dei loro lati fosse visibile, e dipinte nei caratteristici quadri bianco-neri di Winiarski, la cui sistemazione fu definita dall'artista in base al sorteggio, con l'uso di un dado da gioco. Le due opere di Winiarski, così come gran parte delle installazioni create nell'ambito del Simposio, rimangono attualmente a disposizione del pubblico a Gorinchem.

¹ herman de vries (nato nel 1931) – artista olandese, di formazione botanico. Conformemente al manifesto dell'artista concernente la mancanza della gerarchia rispetto sia alla natura, che all'arte, scrive sempre il suo nome e cognome con lettere minuscole. Iniziò la sua carriera negli anni cinquanta, era legato con il movimento artistico „Zero”. Nel 1998 fu premiato dal governo olandese per l'insieme del suo percorso artistico. Nel 2015 rappresentò l'Olanda alla Biennale di Venezia.

Per Winiarski il Simposio fu un evento con sviluppi decisamente importanti. Si guadagnò l'attenzione dei critici e dei teorici dell'arte, conobbe artisti avvincenti con i quali poteva condividere il suo interessamento per la geometria, il caso, la compartecipazione del pubblico. Oltre a Herman de Vries, un importante punto di riferimento per Winiarski diventò l'opera dell'artista francese François Morellet² che, come lui, ricorreva al rigore della geometria per creare composizioni emozionalmente neutrali. Analogamente a Winiarski utilizzava variabili casuali obiettive, come le iscrizioni ed i numeri dell'elenco telefonico (*Ripartizione aleatoria di 40 000 quadrati seguenti le cifre pari e dispari di un elenco telefonico, 50% blu, 50% rossi*, 1963). Ai tempi del Simposio risale un'importante amicizia ed una pluriennale collaborazione tra Winiarski e Ewerdt Hilgemann³ – artista e pedagogo, professore dell'Academie van Beeldende Kunsten a Rotterdam. Per molti anni organizzarono reciproci scambi dei loro studenti ed esibizioni dei propri atelier in diverse località tra le quali si annovera Varsavia, Elbląg, Chełm, Kraków, Radom. E fu proprio tramite Hilgemann che, sviluppando i contatti allacciati con l'ambiente degli artisti conosciuti durante il Simposio a Gorinchem, Winiarski aderì nel 1977 all'"atelier internazionale dell'arte costruttivista". Insieme partecipano a numerose mostre: a Varese (1977)⁴, Helsinki (1978)⁵, Zagabria (1979), Łódź (1981), Klein Sassen (1985)⁶, Monaco di Baviera (1985).

Nel 1975, l'anno successivo l'apertura del Simposio, la sua co-organizzatrice, Antoinette de Stigter, inaugurò a Gorinchem Kunstcentrum Badhuis una galleria d'arte contemporanea nella quale decise di presentare le esposizioni personali di tutti i partecipanti al Simposio stesso. Nel 1976 vi fu organizzata la mostra di Ryszard Winiarski. Nell'opuscolo della mostra Antoinette de Stigter scrisse:

„Winiarski appartiene al gruppo degli artisti che, tra la molteplicità inimmaginabile delle possibilità offerte dall'arte, sceglie quella basata sull'effetto pienamente controllabile. Azionando la regola, aziona l'immaginazione. Il quadro finale è risultato del processo realizzativo prefissato. Logicamente quindi accetta gli elementi del gioco o addirittura, come nel caso della nostra mostra, sceglie il gioco come tema, ottenendo, come dice lui stesso, un'opera

collettiva. Il suo gioco è sempre semplice, mai complicato, eppure la molteplicità delle possibilità è enorme. (...)»

Con il suo metodo artistico Winiarski punta chiaramente alla demistificazione della figura dell'artista, che per lui non è un genio bensì il fornitore delle idee che servono la creatività personale e collettiva.

La mostra di Gorinchem fu la realizzazione più completa della concezione di Winiarskiego, da lui formulata e attuata negli anni settanta nelle cosiddette „Sale Giochi”. Nel contesto delle precedenti e coerenti ricerche dell'artista nell'ambito dell'arte sistematica e casuale, i „Giochi” comparirono per la prima volta nel 1972 in quanto espressione della sintesi indispensabile delle regole. Winiarski indicava che l'idea era scaturita dalla necessità di superare i fraintendimenti e di illustrare il processo di nascita dei suoi quadri: „Combattevo contro il modo di recepire i miei lavori da me non intenzionato. In alcune mostre accanto ai quadri ho presentato le plance e, con un'ostinazione maniaca, ho scritto le regole del gioco per spiegare il programma. Il loro obiettivo era quello di far capire che dietro i quadri si nascondeva qualcosa di diverso, che non permetteva una loro interpretazione emotiva. Ho capito che dovevo operare una svolta sostanziale, che l'eccessiva complicazione del programma non portava alla conquista delle nuove aree dell'arte”. Nella „Sala Giochi” lo spettatore non doveva più indovinare le regole dalla struttura dei quadri, di cui costituivano il risultato. Winiarski propose al pubblico una partecipazione attiva al processo. Offrì la possibilità di costruire oggetti visuali paragonabili all'artista. I campi dei quadri, finora conosciuti e pitturalmente allestiti, furono sostituiti con plance vuote, campi della competizione. Alla mostra di Gorinchem furono presentati sette giochi, progettati e realizzati dall'artista, basati sul canone classico dei giochi da tavolo, sia di strategia che di sorte.

L'idea, scelta ed adottata da Ryszard Winiarski, così ermetica e intrinsecamente pratica, si evolse in un programma dai massimi valori intellettuali. Con esso l'artista comunica la volontà di realizzare una delle più importanti funzioni nell'arte contemporanea, la funzione che il prof. Stefan Morawski definisce come funzione MORALE-INTELLETTUALE. „Intellettuale, in quanto cerca di definire e di illustrare un determinato processo di ragionamento, tendendo a rivelarlo al massimo e costringendo lo spettatore a seguire i meandri del ragionamento, affidandosi in gran misura alla buona volontà e allo sforzo dello spettatore. Morale, perché il motivo sostanziale e il motore dell'attività non è tanto l'intrattenimento intellettuale, quanto la volontà di innescare nello spettatore e in sé stesso un sentimento di dubbio, di permanente incertezza, il desiderio di porsi sempre nuove domande sulla via della propria creatività.”

² François Morellet (1926–2016) – artista, pittore, scultore francese, autore delle installazioni luminose. Svolse un ruolo importante nello sviluppo dell'astrazione geometrica. I suoi primi lavori si richiamavano alla minimal-art e all'arte concettuale. Paragonato con i grandi classici dell'arte americana, quali: Ellsworth Kelly, Frank Stella e Sol Lewitt.

³ Ewerdt Hilgemann (nato nel 1938) – artista tedesco, autore di numerose sculture nello spazio pubblico. I suoi lavori sono presenti tra l'altro in Amsterdam, Delft, Gorinchem, l'Aia, Rotterdam in Olanda, a Los Angeles ed a New York negli USA, a Berlino, Hufeld, Ingolstadt in Germania, in Elbląg in Polonia. Da anni vive e lavora in Olanda.

⁴ Sul Concetto di serie, Secundo Simposium del Centro internazionale di studi d'arte costruttiva, Varese – Bergamo – Mantua, 1977

⁵ Maximal – Minimal, International Workgroup for Constructive Art, Helsinki, 1978

⁶ Arbeitskreis for systematic constructive art I per l'arte sistematica e costruttiva, Kunststation Kleinsassen, 1985.

Ryszard Winiarski: Gry Gorinchem 1976

Ania Muszyńska, kuratorka Spectra Art Space

5 czerwca 1974 roku księżniczka Beatrix oficjalnie otworzyła międzynarodowe Sympozjum w holenderskim Gorinchem, zainicjowane przez związanych z miastem artystów: Marinusa Boezema, Ad Dekkersa oraz Edwerdta Hilgemanna. Idea wydarzenia powstała z namysłu nad rolą i funkcją sztuki we współczesnym społeczeństwie, w tym nad możliwością wykorzystania jej potencjału w kreowaniu przestrzeni publicznej. Koncepcja Sympozjum polegała na udostępnieniu wybranych obszarów miasta zaproszonym artystom, którzy przy współpracy z lokalnymi fabrykami i przedsiębiorstwami mieli za zadanie zaprojektować na miejscu i następnie zrealizować rzeźby lub przestrzenne instalacje. Twórców nie ograniczono żadnym zadanym tematem, czy techniką. Realizacje miały powstać w wyniku bezpośredniego kontaktu artystów z miastem, regionem i jego mieszkańcami. Poza artystami-organizatorami w Sympozjum wzięli udział: Getulio Alviani (Włochy), Ad de Keijzer (Holandia), Kenneth Martin (Anglia), Christian Megert (Szwajcaria), François Morellet (Francja), Lev Nusberg (Rosja), Uli Pohl (Niemcy), Karl Prantl (Austria), Zdeněk Sýkora (Czechy), Herman de Vries (Holandia).

Polskę reprezentował Ryszard Winiarski, którego do udziału w Sympozjum rekomendował Herman de Vries¹. Artyści poznali się w 1969 roku w Polsce. Od tego czasu rozpoczęła się ich długoletnia przyjaźń i wzajemna fascynacja twórczością artystyczną. Za Hermanem de Vries Winiarski

często powtarzał: „Obiektywizacja jest istotna, jako część moich zainteresowań wizualną informacją. W konsekwencji zjawiała się próba wyeliminowania nie człowieka lecz czynnika personalnego w moich kompozycjach. Sięgnąłem więc po przypadek.” Oba równolegle rozwijali koncepcje wykorzystania przypadkowych i losowych działań. Winiarski tworząc czarno-białe obszary, *de vires* – kolaże, zatytułowane *random objectivations*.

W Gorinchem Ryszard Winiarski, jako jedyny przygotował dwie realizacje, pod wspólnym tytułem „Geometria w krajobrazie”. W pierwszej wykorzystał pięcioelementowy zbiór brył, o jednakowej objętości: kulę, sześciątę, cylinder, stożek i ostrosłup. Wykonane w monumentalnej skali, z drewna i pokryte poliestrem białe formy wypełniły krajobraz. Osadzone na zielonej skarpie nad rzeką wprawiały odbiorcę w stan zdziwienia i niepewności, zaburzając codzienną naturalność terenu. Inspiracją dla powstania realizacji była reguła góry lodowej, która zanurzona w sześciu częściach swojej objętości na powierzchni ukazuje tylko jedną siódma. Uzyskana przez artystę widzialna część rzeźby jest jedynie jej fragmentem. Całość zawiera w sobie obszar wyobrażony, przenosi się w przestrzeń dysponowaną przez kreatywność. Na drugi projekt składają się dwie wykonane ze stali i aluminium rzeźby, każda zbudowana z połączonych modułów w formie sześciątów o wymiarach 250×250×250cm. Powstałe konstrukcje zostały częściowo zanurzone w wodzie, tak by każda ze stron była widoczna i pomalowane w charakterystyczne dla Winiarskiego czarno-białe pola, których układ artysta określał losowo przy użyciu kostki do gry. Oba dzieła Winiarskiego, podobnie jak większą część

¹ Herman de Vries (ur.1931) – holenderski artysta, z wykształcenia botanik. Zgodnie z manifestem artysty dotyczącym braku hierarchii w odniesieniu do natury, jak i sztuki zawsze zapisuje swoje imię i nazwisko małymi literami. Rozpoczął karierę w latach 50-tych, związany był z artystycznym ruchem „Zero”. W 1998 roku otrzymał nagrodę rządu holenderskiego za całokształt twórczości. W 2015 roku reprezentował Holandię podczas Biennale w Wenecji.

realizacji powstałych w ramach Sympozjum, do dzisiaj można oglądać w Gorinchem.

Dla Winiarskiego Sympozjum było wydarzeniem o ważnych dla artysty implikacjach. To tam zwrócił na siebie uwagę krytyków i teoretyków sztuki, poznał interesujących artystów, z którymi mógł dzielić zainteresowanie geometrią, przypadkiem, partycypacją widzów. Poza hermanem de vries, ważnym punktem odniesienia dla Winiarskiego stała się twórczość francuskiego artysty François Morelleta², który również rygor geometrii wykorzystywał do tworzenia emocjonalnie neutralnych prac. Podobnie jak Winiarski, posługiwał się obiektywnymi zmiennymi losowymi, m.in. zapisami i liczbami z książki telefonicznej (*Repartycja przypadkowa 40 000 kwadratów według liczb parzystych i nieparzystych książki telefonicznej, 50% błękitu, 50% czerwieni*, 1963). Od czasu Sympozjum ważna przyjaźń i wieloletnia współpraca połączyła Winiarskiego z Ewerdtem Hilgemannem³ – artystą i pedagogiem, wykładowcą Aca-demie van Beeldende Kunsten w Rotterdamie. Przez wiele lat organizowali później częste wymiany swoich studentów i pokazy własnych pracowni, w różnych miejscach między innymi w Warszawie, Elblągu, Chełmie, Krakowie, Radomiu. To również za pośrednictwem Hilgemanna, rozwijając swoje kontakty ze środowiskiem artystów poznanych podczas Sympozjum w Gorinchem Winiarski dołącza w 1977 roku do „międzynarodowej pracowni sztuki konstruktywistycznej”, wspólnie z którą bierze udział w licznych wystawach m.in. w Varese (1977)⁴, Helsinkach (1978)⁵, Zagrzebiu (1979), Łodzi (1981), Klein Sassen (1985)⁶, Monachium (1985).

W 1975 roku współorganizatorka Sympozjum z 1974 roku, Antoinette de Stigter otworzyła w Gorinchem Kunstcentrum Badhuis, galerię sztuki współczesnej, w której postanowiła zaprezentować indywidualne wystawy wszystkich uczestników biorących udział w Sympozjum. W 1976 roku odbyła się wystawa Ryszarda Winiarskiego. W folderze towarzyszącym wystawie Antoinette de Stigter napisała:

„Winiarski należy do grupy artystów, którzy spośród niewyobrażalnej ilości możliwości w sztuce, wybiera tę opartą o w pełni dający się kontrolować efekt. Uruchamiając regułę, uruchamia wyobraźnię. Ostateczny obraz jest rezultatem

zadanego procesu realizacji. Logicznie zatem akceptuje elementy gry, czy nawet, jak w przypadku naszej wystawy, wybiera grę jako temat, osiągając, jak sam mówi, dzieło zbiorowe. Jego gra jest zawsze prosta, nigdy skomplikowana, a jednak różnorodność możliwości jest ogromna. (...)

Za pomocą swojej metody twórczej Winiarski wyraźnie celuje w demistyfikację figury artysty, który dla niego nie jest geniuszem, a dostawcą idei służących osobistej i zbiorowej kreatywności.”

Wystawa w Gorinchem była najpełniejszą realizacją koncepcji Winiarskiego, sformułowanej i realizowanej przez niego w latach 70-tych, jako „Salony Gier”. W kontekście wcześniejszych i konsekwentnych poszukiwań artysty w obrębie sztuki systemu i przypadku, „Gry” pojawiły się po raz pierwszy w 1972, jako wyraz niezbędnej syntezy zasad. Winiarski wskazywał, że pomysł wyływał z potrzeby przełamania nieporozumień i ukazania procesu powstawania jego obrazów: „Podejmowałem walkę z niezamierzonym przez mnie sposobem odbierania prac. Na kilku wystawach obok obrazów prezentowałem plansze i z uporem maniaka spisywałem reguły gry wyjaśniające program. Ich celem było uświadamianie, że za obrazami kryje się coś innego, co nie pozwala na odbiór emocjonalny. Zrozumiałem, że muszę dokonać istotnego zwrotu, że nadmierne komplikowanie programu nie prowadzi do zdobywania kolejnych obszarów sztuki”. W „Salonie Gier” widz nie odgadywał już ze struktury obrazów reguł, których były rezultatem. Winiarski proponował publiczności aktywne uczestnictwo w procesie. Dał możliwość budowania porównywalnych z artystą obiektów wizualnych. Znane dotychczas malarsko zagospodarowane pola obrazów, zostały zastąpione pustymi planszami, miejscami rozgrywki. Na wystawie w Gorinchem pokazano siedem, zaprojektowanych i wykonanych przez artystę gier, konstruowanych w oparciu o klasyczny kanon gier planszowych, zarówno strategicznych jak i losowych.

Idea, wybrana i stosowana przez Ryszarda Winiarskiego, tak szczelna i na wskroś praktyczna, rozwinęła się w program o najwyższych walorach intelektualnych. Za jego pomocą, artysta komunikuje chęć podjęcia jednej z najważniejszych funkcji w sztuce współczesnej, funkcji, którą prof. Stefan Morawski nazywa MORALNO-INTELEKTUALNĄ. „Intelektualną, gdyż próbuje określić i przedstawić taką czy inną konstrukcję myślową dążąc do maksymalnego jej ujawnienia i zmuszając odbiorcę do śledzenia meandrow rozumowania, zdając się w dużej mierze na dobra wolę i wysiłek widza. Moralną, gdyż zasadniczym powodem i motorem działania jest nie tyle rozrywka intelektualna ile chęć wywołania w odbiorcy i sobie samym stanu zwątpienia, trwałej niepewności, chęć stawiania na swojej drodze twórczej ciągle nowych znaków zapytania.”

² François Morellet (1926 – 2016) – francuski artysta, malarz, rzeźbiarz, autor instalacji świetlnych. Odegrał ważną rolę w rozwoju abstrakcji geometrycznej. Jego wczesne prace nawiązywały do sztuki minimal-art'u oraz konceptualizmu. Porównywany do wielkich klasyków amerykańskiej sztuki, takich jak: Ellsworth Kelly, Frank Stella i Sol Lewitt.

³ Ewerdt Hilgemann (ur. 1938) – niemiecki artysta, autor licznych rzeźb w przestrzeni publicznej. Jego prace można znaleźć m.in. w Amsterdamie, Delft, Gorinchem, Hadze, Rotterdamie w Holandii, w Los Angeles i Nowym Jorku w USA, w Berlinie, Hufeld, Ingolstadt w Niemczech, czy w Elblągu w Polsce. Od lat żyje i pracuje w Holandii.

⁴ Sul Concetto di serie, Secundo Simposium del Centro internazionale di studi d'arte contruttiva, Varese – Bergamo – Mantua, 1977

⁵ Maximal – Minimal, International Workgroup for Constructive Art, Helsinki, 1978

⁶ Arbeitskreis for systematic constructive art | dla sztuki systemu i konstrukttywizmu, Kunststation Kleinsassen, 1985



In 1976, after my exhibition named „Games” in Holland, I came to a conclusion, that interesting results may bring experiments of graphic registration on a series of plates course of game directed by a chance or logic. Most essential seems to be fact, that not the aimed shaping but the choice of the method of action, rules of game, brings such or another visual result, used later as a picture with a determined appearance. The visual effects of games of similar rules are often surprising different.

Nel 1976, dopo la mia mostra in Olanda intitolata “Giochi”, sono arrivato alla conclusione che poteva portare ai risultati interessanti il tentativo di registrare graficamente, su una serie di plance, l’andamento del gioco diretto dal caso oppure dalla logica. Il fatto più importante sembra essere che a quello e non ad un altro risultato, utilizzato successivamente come un quadro dall’aspetto determinato, porta non tanto il modellamento intenzionale della forma, bensì la scelta del metodo di procedere, le regole del gioco. Gli effetti visivi dei giochi dalle regole simili sono risultati essere sorprendentemente diversi.

W 1976 roku po mojej wystawie pt. „Gry” w Holandii, doszedłem do wniosku, że interesujące rezultaty może przynieść próba graficznego zapisania na serii plansz przebiegu gry kierowanej przypadkiem lub logiką. Najbardziej istotny wydaje się fakt, że nie celowe kształtowanie wyglądu, lecz wybór metody postępowania, reguły gry, przynosi taki a nie inny wizualny rezultat – używany później jako obraz o określonym wyglądzie. Wizualne efekty gier o podobnych regułach okazały się zaskakująco zróżnicowane.⁷

Ryszard Winiarski
1977

Photographic documentation of exhibition Ryszard Winiarski „Games”, Kunstcentrum Badhuis, Gorinchem, 1976
Photo. Hendrik Jan van Brandwijk

Documentazione fotografica della mostra Ryszard Winiarski „Giochi”, Kunstcentrum Badhuis, Gorinchem, 1976
Fot. Hendrik Jan van Brandwijk

Dokumentacja fotograficzna wystawy Ryszard Winiarski „Gry”, Kunstcentrum Badhuis, Gorinchem, 1976
Fot. Hendrik Jan van Brandwijk











Game no. 1

A game of chance for 2

Contains: a board 60×60 cm,
24 red and 24 black counters,
2 dice (one with digits 1, 2, 3, 4, 5, 6,
the other with numbers 0, 6, 12, 18, 24, 30)

Game instruction:

Players choose the colour of the counters. Coin flipping or a similar activity determines who begins. After casting the dice, the first player adds up the received digits and numbers. For example: $5 + 24 = 29$, so he puts the counter in his colour on field 29. The other player makes an analogous move, etc. If the resulting field is already occupied, the casting player loses his turn. The first player to create a full line horizontally, vertically or diagonally wins. If none of the players manages to do that, the one who gets more fields on the board (more than 18) wins.

Gioco n. 1

Gioco di sorte per 2 persone

Contiene: una plancia 60×60 cm, 24 pedine rosse e 24 pedine nere, 2 dadi da gioco (uno con le cifre 1, 2, 3, 4, 5, 6, l'altro con i numeri 0, 6, 12, 18, 24, 30)

Come giocare:

I giocatori scelgono il colore delle pedine. Il lancio della moneta o un'azione simile decide chi dei giocatori inizia il gioco. Il primo di essi, dopo aver tratto i dadi, somma le cifre ed i numeri usciti, per esempio: $5 + 24 = 29$, e pone la propria pedina sul campo 29. L'altro giocatore fa la stessa cosa e il gioco procede in questo modo. Se il campo sorteggiato è già occupato, il giocatore perde il turno. Vince il giocatore che per primo creerà una linea orizzontale, verticale o diagonale. Se nessuno dei giocatori ci riesce, vince quello che ha posato più pedine sulla plancia (più di 18 pz.).

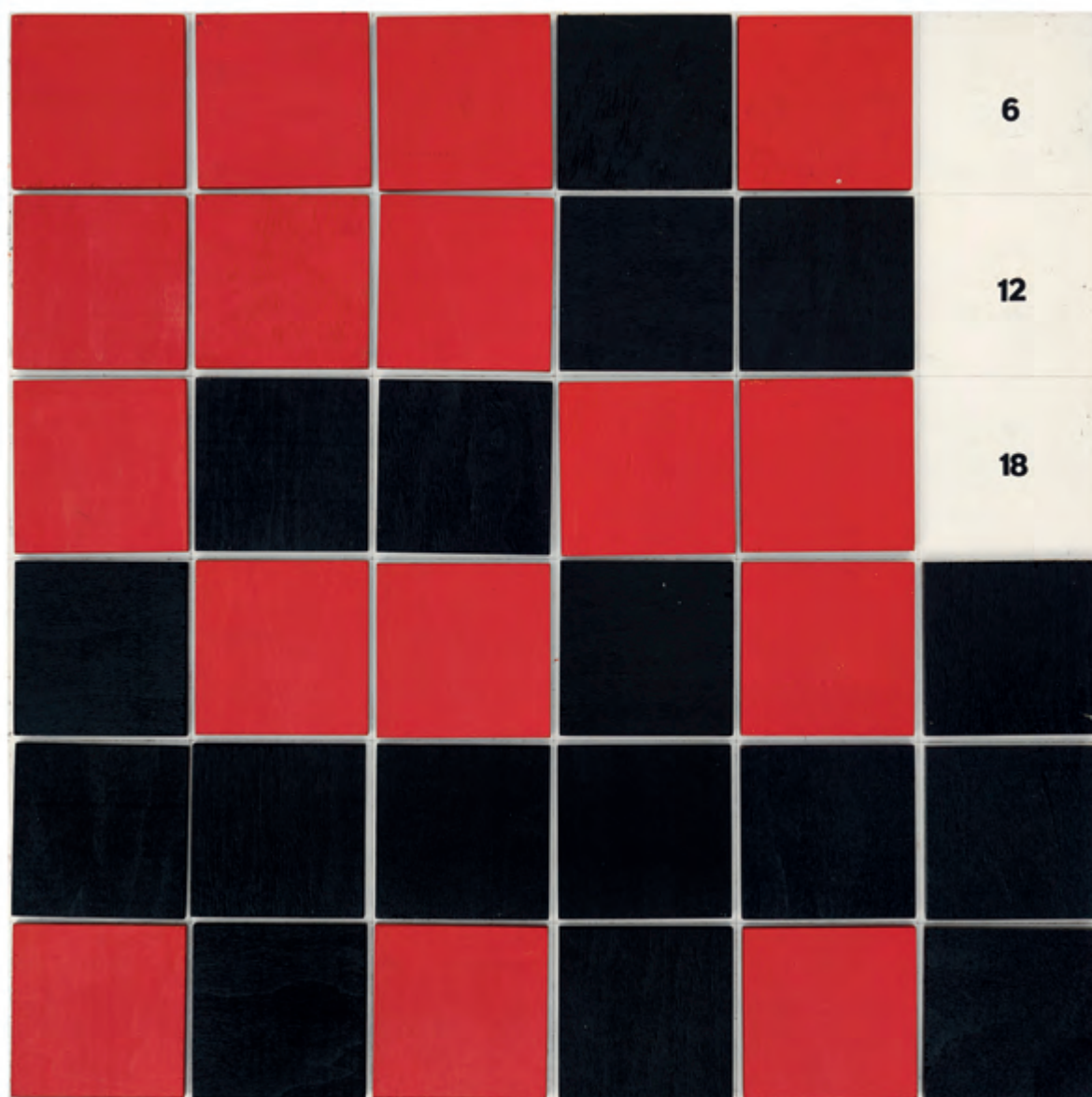
Gra nr 1

Gra losowa dla 2 osób

Zawiera: planszę 60×60 cm,
24 czerwone oraz 24 czarne piony,
2 kości do gry (jedna z cyframi 1, 2, 3, 4, 5, 6,
druga z liczbami 0, 6, 12, 18, 24, 30)

Instrukcja gry:

Gracze wybierają kolor pionów. Rzut monetą lub podobna czynność decyduje, który z graczy rozpoczyna grę. Pierwszy gracz, po rzucie kośćmi, sumuje cyfry i liczby, które wypadły. Dla przykładu: $5 + 24 = 29$, kładzie więc pion w swoim kolorze na polu 29. Drugi gracz wykonuje analogiczny ruch, itd. W przypadku, gdy wylosowane pole jest już zajęte, rzucający traci swoją kolejkę. Gracz, który pierwszy utworzy pełną linię horyzontalnie, wertykalnie lub diagonalnie wygrywa. W przypadku, gdy żaden z graczy nie uzyska tego układu, wygrywa gracz, który ma więcej pionów na planszy (więcej niż 18 sztuk).





Game no. 2

A game of chance for 2 or 3
Contains: 3 board 30×40 cm,
36 black counters, 2 dice (one with
digits 1, 2, 3, 4, 5, 6, and the other with
numbers 0, 6, 12, 18, 24, 30)

Game instruction:

Each player chooses a board. A neutral
person or one of the players casts the
dice and sums up the received digits
and numbers, for example: $3+21=24$. The
player who has the board containing the
figure places a counter there. The player
with a full board wins.

Gioco n. 2

Gioco di sorte per 2 o 3 persone
Contiene: 3 plance 30×40 cm, 36 pedine
nere, 2 dadi da gioco (uno con le cifre 1, 2, 3,
4, 5, 6, l'altro con i numeri 0, 6, 12, 18, 24, 30)

Come giocare:

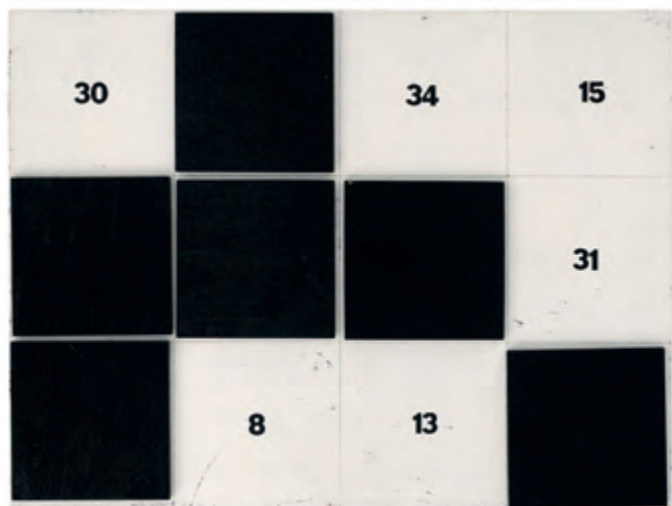
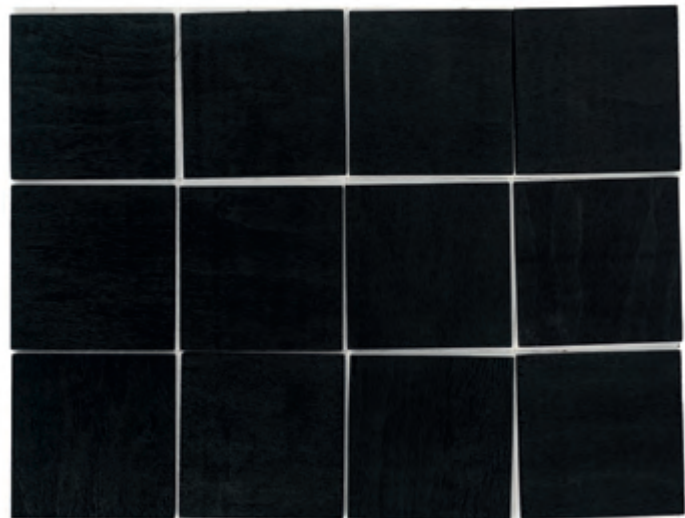
I giocatori scelgono una plancia ciascu-
no. Una persona esterna oppure uno dei
giocatori lancia i dadi e somma le cifre
ed i numeri usciti, per esempio: $3+21=24$.
Il giocatore sulla plancia del quale si
trova questo numero posa la pedina sul
campo in oggetto. Vince il giocatore che
riempie l'intera plancia.

Gra nr 2

Gra losowa dla 2 lub 3 osób
Zawiera: 3 plansze 30×40 cm,
36 czarnych pionów, 2 kości do gry
(jedna z cyframi 1, 2, 3, 4, 5, 6, druga
z liczbami 0, 6, 12, 18, 24, 30)

Instrukcja gry:

Gracze wybierają planszę. Neutralna
osoba lub jeden z graczy rzuca kośćmi
i sumuje cyfry i liczby, które wypadły,
dla przykładu: $3+21=24$. Gracz, na którego
planszy znajduje się liczba, umieszcza
na niej pion. Wygrywa gracz, którego
plansza jest pełna.





Game no. 3

A game of chance for 2 or more
Contains: a board 90×90 cm,
5 counters: black, red, yellow, green,
blue, a die

Game instruction:

The players choose the colour of their counters. Coin flipping or a similar activity determines who begins. The first player casts the die and makes the number of moves, corresponding to the resulting number on the dice, on the board beginning with START. Other players do the same. When two or more counters are put on the same field, they are piled up. The first person who reaches the central field of the board wins.

Gioco n. 3

Gioco di sorte per 2 o più persone
Contiene: una plancia 90×90 cm,
5 dadi: nero, rosso, giallo, verde, azzurro,
dado da gioco

Come giocare:

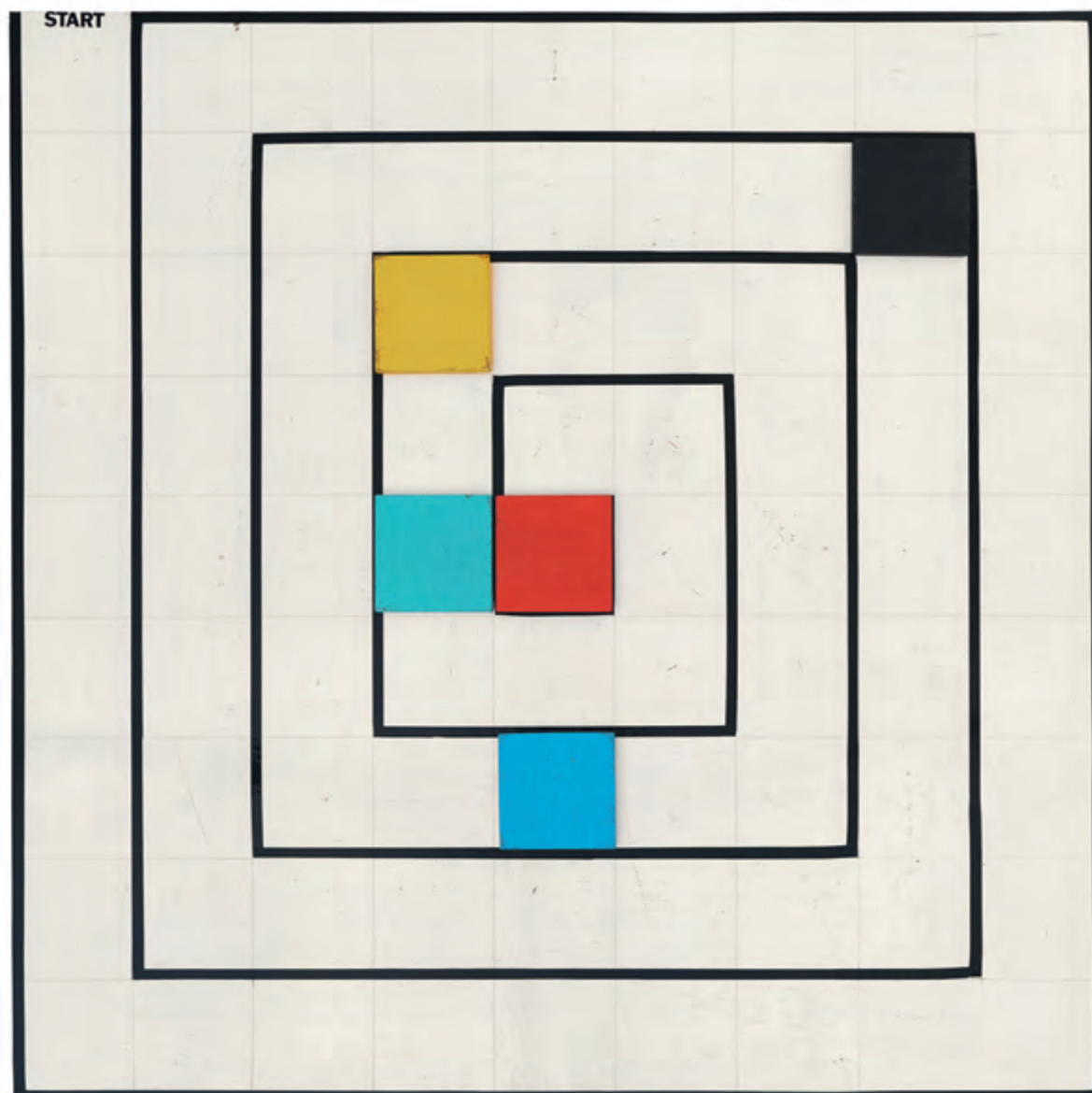
I giocatori scelgono il colore delle pedine. Il lancio della moneta o un'azione simile decide chi dei giocatori inizia il gioco. Il primo giocatore lancia il dado e sposta la pedina del numero di campi sorteggiato nella direzione indicata, partendo dal punto START. Lo stesso fanno gli altri giocatori. Quando due o più pedine si trovano sullo stesso campo, vengono posizionate una sopra l'altra. Vince chi primo arriva al centro della plancia.

Gra nr 3

Gra losowa dla 2 lub więcej osób
Zawiera: planszę 90×90 cm,
5 pionów: czarny, czerwony, żółty, zielony,
niebieski, kość do gry

Instrukcja gry:

Gracze wybierają kolor pionów. Rzut monetą lub podobna czynność decyduje, który z graczy rozpoczyna grę. Pierwszy gracz rzuca kością i odlicza wylosowaną liczbę na planszy w wyznaczonym kierunku, rozpoczynając od punktu START. Podobnie inni gracze. Kiedy dwa lub więcej pionów znajdzie się na tym samym polu, umieszcza się je jeden na drugim. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do centrum planszy.





Game no. 4

A strategic game for 2
Contains: a board 30×30 cm,
5 black and 5 red counters

Game instruction:

The players choose the colour of their counters. Coin flipping or a similar activity determines who begins. The first player puts his counter on any field on the board he chooses. The other player makes an analogous move, etc. The first person to create a full line horizontally, vertically or diagonally wins. The players try to prevent each other from achieving the goal.

Gioco n. 4

Gioco strategico per 2 persone
Contiene: una plancia 30×30 cm,
5 pedine nere e 5 pedine rosse

Come giocare:

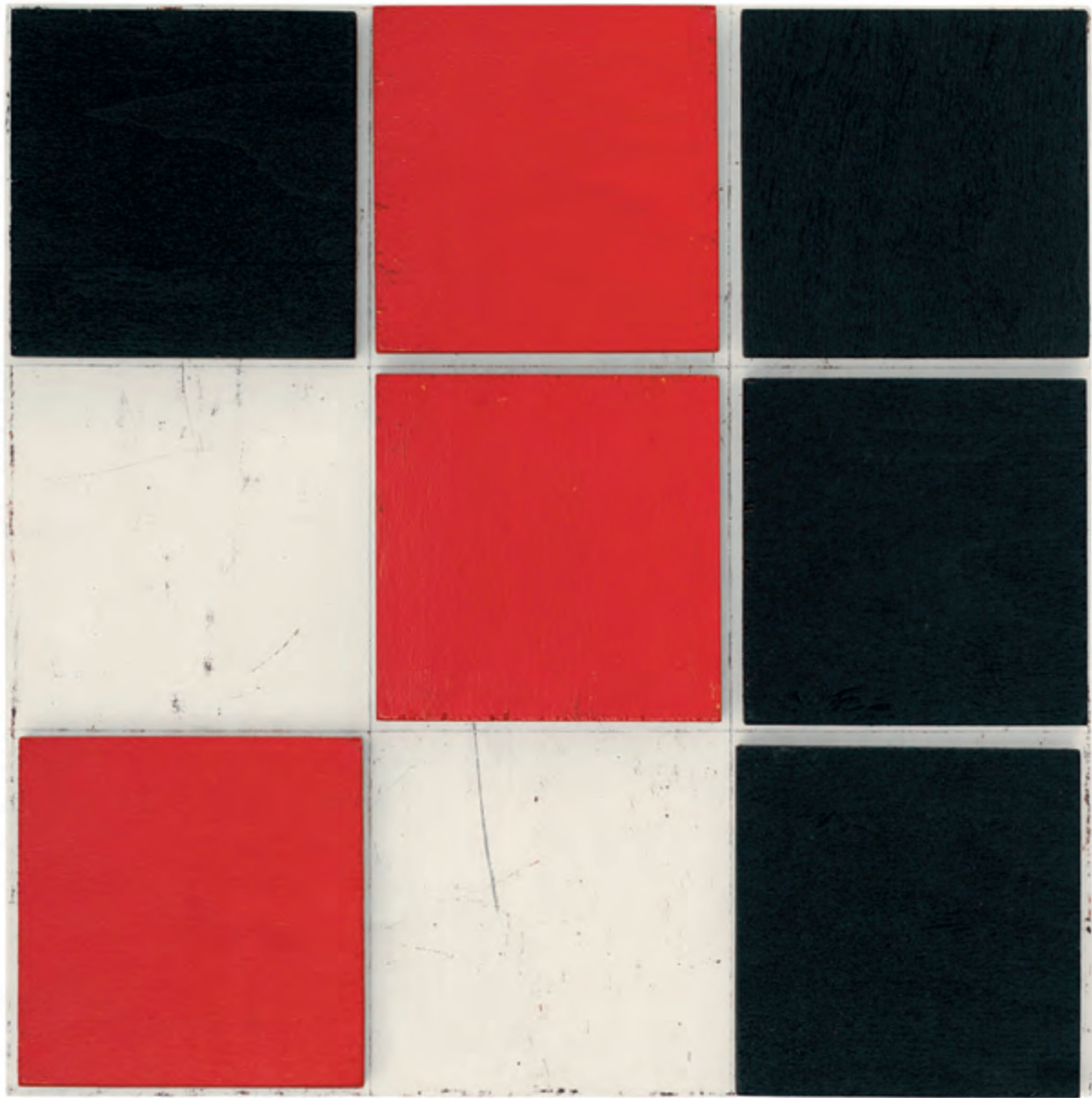
I giocatori scelgono il colore delle pedine. Il lancio della moneta o un'azione simile decide chi dei giocatori inizia il gioco. Il primo giocatore posiziona la propria pedina su uno qualunque dei campi della plancia da esso scelto. Il secondo giocatore fa lo stesso. Vince chi per primo riesce a creare una linea orizzontale, verticale o diagonale. I giocatori si ostacolano reciprocamente.

Gra nr 4

Gra strategiczna dla 2 osób
Zawiera: planszę 30×30 cm,
5 czarnych oraz 5 czerwonych pionów

Instrukcja gry:

Gracze wybierają kolor pionów. Rzut monetą lub podobna czynność decyduje, który z graczy rozpoczyna grę. Pierwszy gracz umieszcza swój pion na dowolnie przez siebie wybranym polu planszy. Drugi gracz wykonuje analogiczny ruch, itd. Wygrywa gracz, który pierwszy ułoży linię horyzontalnie, wertykalnie lub diagonalnie. Gracze wzajemnie utrudniają sobie osiągnięcie celu.





Game no. 5

A strategic game for 2
Contains: a board 100×100 cm,
44 black and 42 red counters

Game instruction:

Coin flipping or a similar activity determines who begins. The first player selects the colour of the counters and puts one on any field. The other player makes an analogous move with the counter of the other colour. The condition is that counters of the same colour may be in contact only along their sides while counters of different colours may touch only with their corners. The player who cannot place his counter on the board because he has already used all possibilities loses.

Gioco n. 5

Gioco strategico per 2 persone
Contiene: una plancia 100×100 cm,
44 pedine nere e 42 pedine rosse

Come giocare:

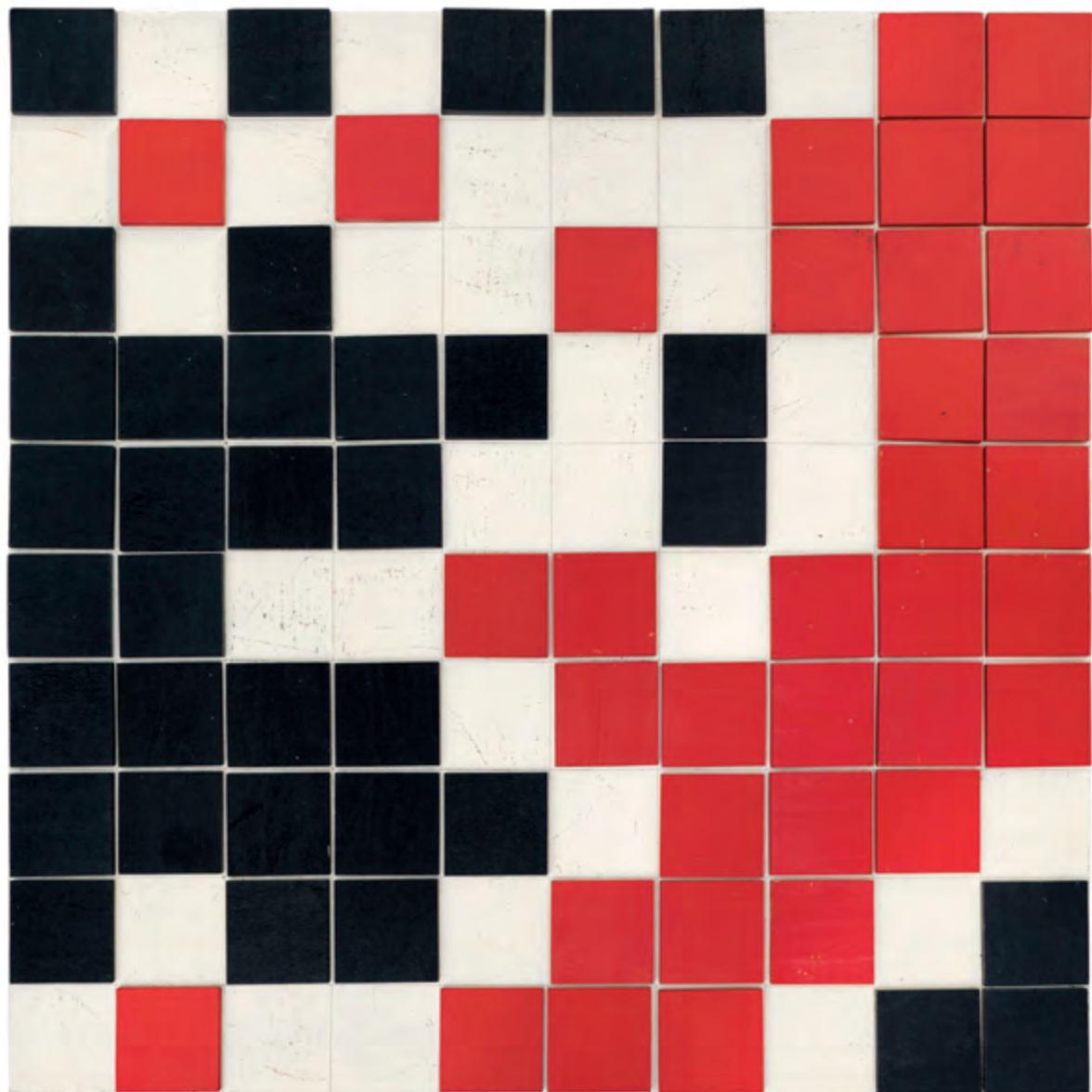
Il lancio della moneta o un'azione simile decide chi dei giocatori inizia il gioco. Il primo giocatore posiziona la pedina nel colore da lui scelto su un campo qualunque. L'altro giocatore fa lo stesso, utilizzando la pedina dell'altro colore. Condizione: le pedine dallo stesso colore possono toccarsi solo ai lati, le pedine dai colori diversi possono toccarsi solo agli angoli. Perde il giocatore che non può più sistemare la propria pedina sulla plancia, perché ha esaurito già tutte le possibilità.

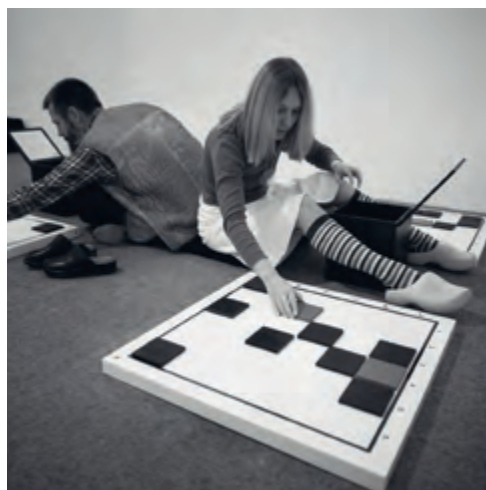
Gra nr 5

Gra strategiczna dla 2 osób
Zawiera: planszę 100×100 cm,
44 czarne oraz 42 czerwone piony

Instrukcja gry:

Rzut monetą lub podobna czynność decyduje, który z graczy rozpoczyna grę. Pierwszy gracz umieszcza pion w wybranym przez siebie kolorze na dowolnie wybranym polu. Drugi gracz wykonuje analogiczny ruch wykorzystując pion w swoim kolorze. Warunek: piony w tym samym kolorze mogą stykać się jedynie bokami, piony o różnych kolorach mogą stykać się jedynie narożnikami. Przegrywa gracz, który nie może umieścić swojego piona na planszy, ponieważ wykorzystał już wszystkie możliwości.





Game no. 6

A strategic game for 2
Contains: 4 boards 70×70 cm,
130 black and 42 red counters

Game instruction:

The players sit back to back so that they cannot see each other's boards. Each of them puts red counters in any places to create the three following figures on board A (□ □□ □□□), such that the figures do not touch each other. Coin flipping or a similar activity determines who begins. The first player calls the position of his opponent's figures on board 'A' (for example: 'D-2'). The opponent says "yes" if one of his red counters is placed there, and "no" if the field is empty. If the answer was positive, the first player puts a red counter on board 'B' ('D-2'). If it was negative – a black counter. The opponent records the guess on his board 'A' with a black counter. When the guess is right, he puts a black counter on top of the red one. The same is done by the other player when it is his turn. The first player to hit the hidden figures of the opponent wins.

Gioco n. 6

Gioco strategico per 2 persone
Contiene: 4 plance 70×70 cm,
130 pedine nere e 42 pedine rosse

Come giocare:

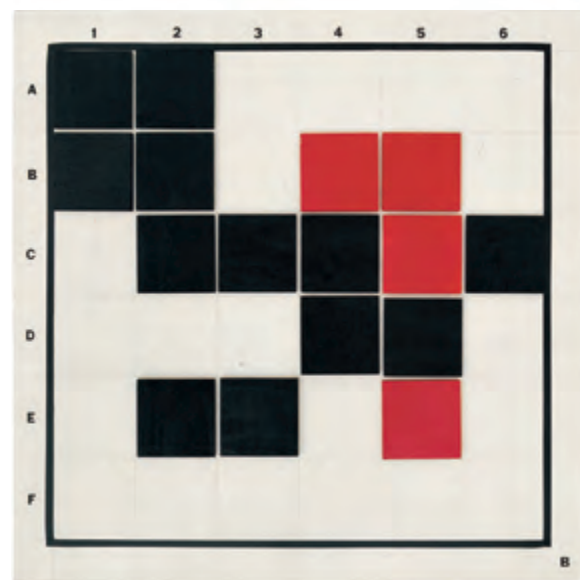
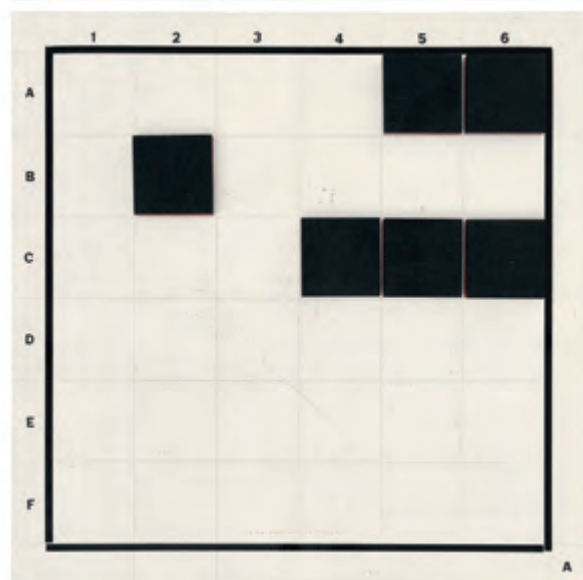
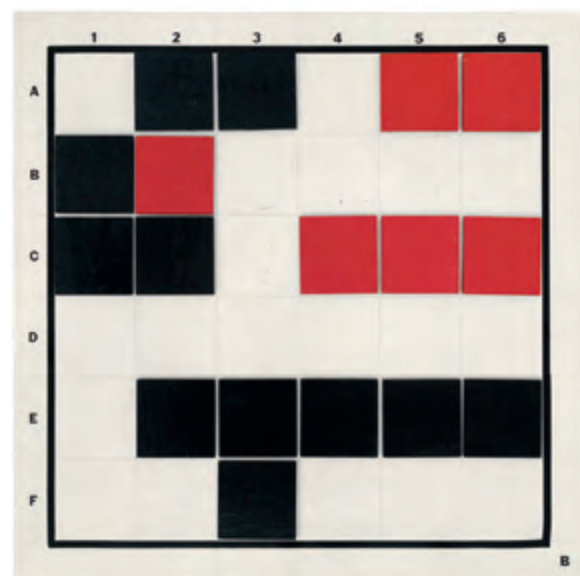
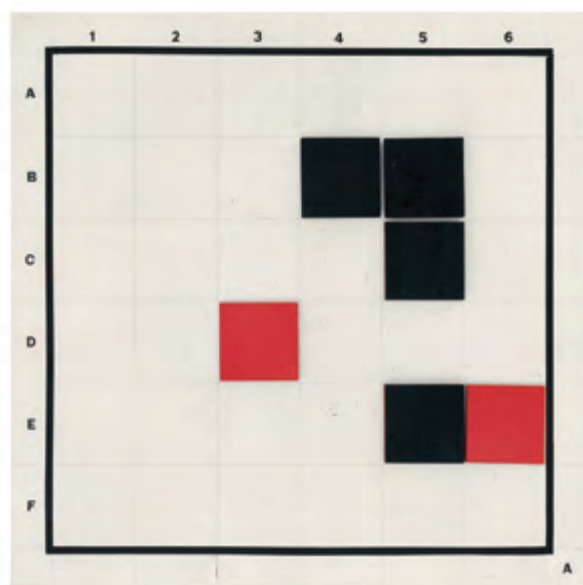
I giocatori sono seduti voltandosi le spalle, in modo tale da non poter vedere le rispettive plance. Ciascuno di loro posiziona liberamente le pedine rosse sulla plancia A, in modo tale da creare le seguenti figure (□ □□ □□□), fermo restando che le figure non possono toccarsi. Il lancio della moneta o un'azione simile decide chi dei giocatori inizia il gioco. Il primo giocatore indica la potenziale posizione delle figure sulla plancia "A" dell'altro giocatore (per esempio "d-2"), quello risponde "sì", se in quella posizione si trova una delle sue pedine rosse, "no", se il campo è vuoto. Se la risposta è affermativa, il primo giocatore sistema sulla plancia "B" ("d-2") la pedina rossa, e la pedina nera se la risposta è negativa. L'altro giocatore registra sulla propria plancia „A” il tiro con la pedina nera. Se il tiro è stato centrato posiziona la pedina nera su quella rossa. Nello stesso modo procede l'altro giocatore, quando è il suo turno. Vince chi per primo colpisce le figure nascoste dell'avversario.

Gra nr 6

Gra strategiczna dla 2 osób
Zawiera: 4 plansze 70×70 cm,
130 czarnych oraz 42 czerwonych pionów

Instrukcja gry:

Gracze siedzą odwrócenii do siebie plecami, tak żeby nie widzieli swoich plansz. Każdy umieszcza czerwone piony w dowolnych miejscach tworząc następujące trzy figury na planszy A (□ □□ □□□), tak aby figury nie stykały się. Rzut monetą lub podobna czynność decyduje, który z graczy rozpoczyna grę. Pierwszy gracz wywołuje pozycje figur swojego przeciwnika na planszy 'A' (dla przykładu: 'D-2'). Przeciwnik odpowiada „tak”, jeśli w tym miejscu znajduje się jeden z jego czerwonych pionów, „nie”, kiedy pole jest puste. Jeśli odpowiedź była twierdząca, pierwszy zawodnik ustawia na planszy 'B' ('D-2') czerwony pion. Jeśli odpowiedź była przecząca, pion czarny. Przeciwnik notuje na swojej planszy A czarnym pionem strzał. W przypadku, gdy strzał był celny umieszcza czarny pion na czerwonym. Tak samo postępuje drugi gracz w swojej kolejce. Wygrywa gracz, który pierwszy trafi ukryte figury przeciwnika.





Game no. 7

A game of chance for 2 or more
Contains: a board 100×100 cm,
100 black counters, a roulette

Game instruction:

Each player takes the same number of counters (e.g. 20 or 30). Coin flipping or a similar activity determines who begins. Each of the players spins the roulette wheel twice to get two digits, e.g. 7 and 8, which in this case gives 78, and puts his counter on the indicated field. When the field on the board is occupied, the player loses his turn. The first player to place all his counters on the board wins.

Gioco n. 7

Gioco a sorte per 2 o più persone
Contiene: una plancia 100×100 cm,
100 pedine nere, roulette

Come giocare:

Ciascuno dei giocatori prende lo stesso numero delle pedine (p.e. 20 o 30). Il lancio della moneta o un'azione simile decide chi dei giocatori inizia il gioco. Ciascuno dei giocatori mette per due volte in moto la roulette, in modo tale da far uscire 2 cifre, p.e. 7 e 8, ottenendo in questo caso il numero 78, e posiziona la propria pedina sul campo indicato. Se il campo è già occupato, il giocatore perde il turno. Vince chi per primo sistema tutte le pedine sulla plancia.

Gra nr 7

Gra losowa dla 2 lub więcej osób
Zawiera: planszę 100×100 cm,
100 czarnych pionów, ruletkę

Instrukcja gry:

Każdy z graczy bierze jednakową ilość pionów (np. po 20 lub 30). Rzut monetą lub podobna czynność decyduje, który z graczy rozpoczyna grę. Każdy z graczy kręci ruletkę dwa razy, aby uzyskać dwie cyfry np. 7 i 8, co daje w tym przypadku liczbę 78 i na wskazanym polu umieszcza swój pion. W przypadku, gdy pole na planszy jest zajęte, gracz traci kolejkę. Wygrywa gracz, który pierwszy umieści wszystkie swoje pionki na planszy.

00		02		04	05	06		08	09
10		12		14		16			
20	21			24	25	26	27		
30	31								
40						46		48	49
	51								59
60		62	63		65	66			69
									79
80	81	82						88	89
90	91	92	93						99

PROGRAM

“A record of Ryszard Winiarski’s works from the period 1977–1980” exhibited in Galeria Repassage art gallery (Warsaw) in June 1977.

The uniqueness of this catalogue consists in the fact that it is not a summary of the past achievements but it looks to the future and forces the author in 1976 to become interested in his artistic activity, attempts and experiments and experiences in the period 1977–1980.

„Documentazione dei lavori di Ryszard Winiarski 1977–1980” esposta nella Galeria Repassage (Varsavia) a giugno 1977.

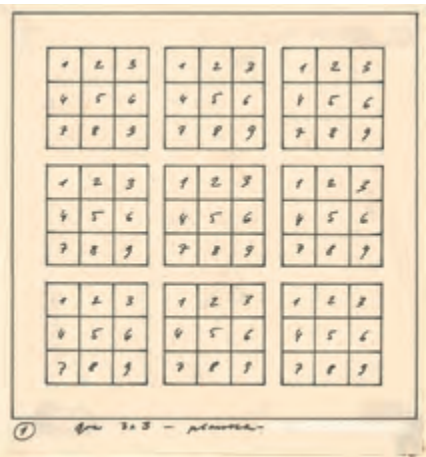
Il carattere straordinario di questo catalogo consiste nel fatto che esso non costituisce un riepilogo delle realizzazioni passate, ma sconfina nel futuro e costringe l’autore nell’anno 1976 ad interessarsi alla sua attività artistica, ai tentativi, esperimenti e esperienze negli anni 1977–1980.

„Dokumentacja prac Ryszarda Winiarskiego 1977–1980” eksponowana w Galerii Repassage (Warszawa) w czerwcu 1977.

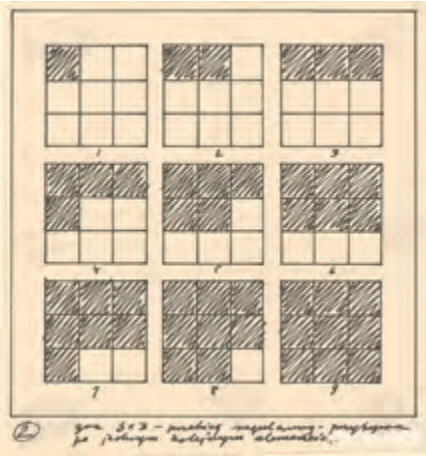
Niezwykłość tego katalogu polega na fakcie, że nie stanowi on podsumowania minionych dokonań lecz wybiega w przyszłość i zmusza autora w roku 1976 do zainteresowania się jego aktywnością artystyczną, próbami, eksperymentami i doświadczeniami w latach 1977–1980.

Ryszard Winiarski
1977

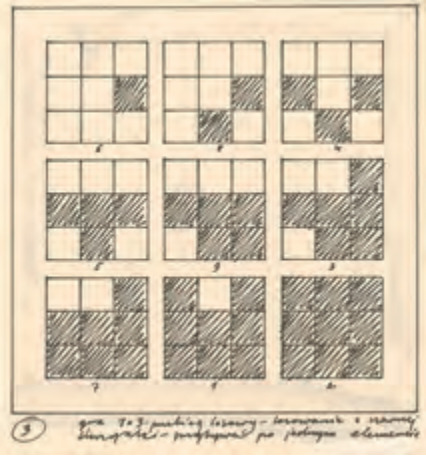
1977



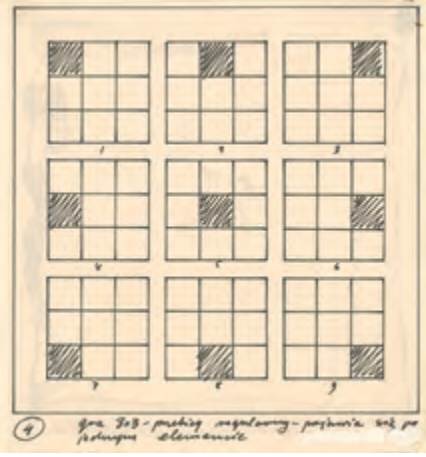
1.
game 3×3 – board
gioco 3×3 – plancia
gra 3×3 – plansza



2.
game 3×3 – regular course – number of elements increases one by one
gioco 3×3 – andamento regolare – aumenta di un elemento consecutivo
gra 3×3 – przebieg regularny – przybywa po jednym kolejnym elemencie

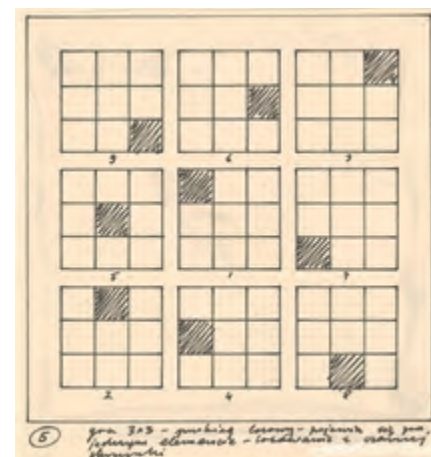


3.
game 3×3 – random course – drawing from a black box – number of elements increases one by one
gioco 3×3 – andamento casuale – sorteggio dalla cassa nera – aumenta di un elemento
gra 3×3 – przebieg losowy – losowanie z czarnej skrzynki – przybywa po jednym elemencie

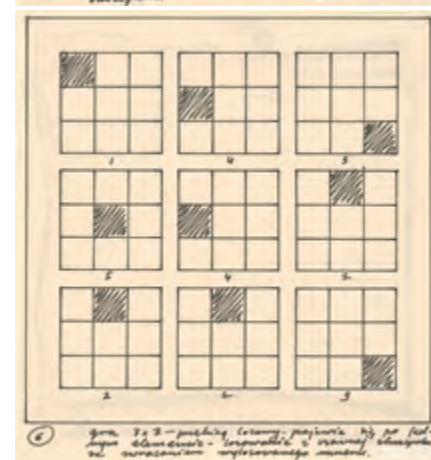


4.
game 3×3 – regular course – elements appear one by one
gioco 3×3 – andamento regolare – compare un elemento a volta
gra 3×3 – przebieg regularny – pojawia się po jednym elemencie

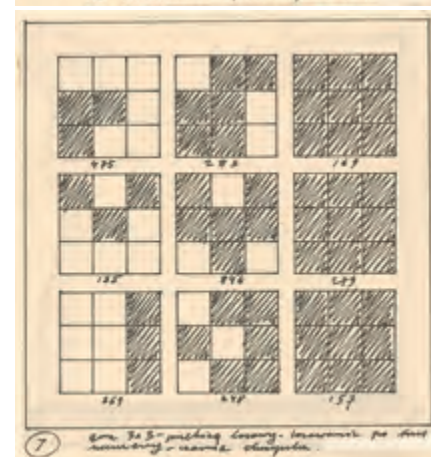
5.
game 3×3 – random course – elements appear one by one
– drawing from a black box
- gioco 3×3 – andamento casuale – compare un elemento a volta
– sorteggio dalla cassa nera
- gra 3×3 – przebieg losowy - pojawia się po jednym elemencie
– losowanie z czarnej skrzynki



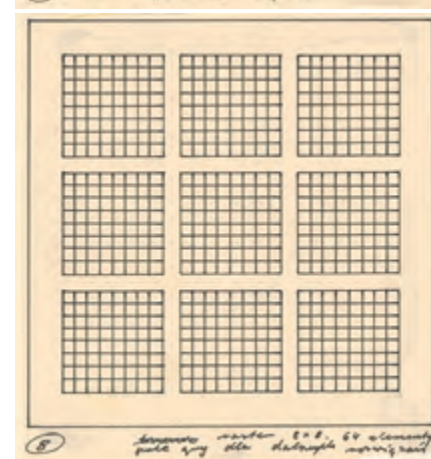
6.
game 3×3 – random course – elements appear one by one
– drawing from a black box and returning the drawn number
- gioco 3×3 – andamento casuale – compare un elemento a volta
– sorteggio dalla cassa nera in cui viene rimesso il numero sorteggiato
- gra 3×3 – przebieg losowy – pojawia się po jednym elemencie
– losowanie z czarnej skrzynki ze zwracaniem wylosowanego numeru

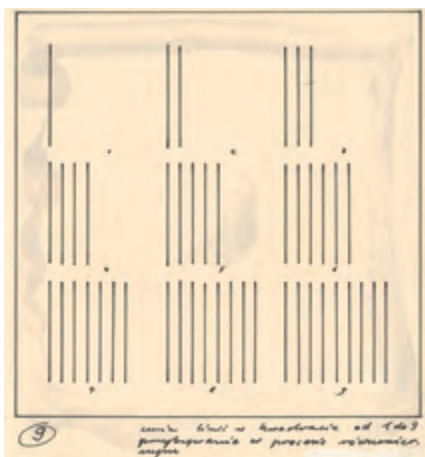


7.
game 3×3 – random course – drawing three numbers at a time – black box
- gioco 3×3 – andamento casuale – sorteggio di tre numeri a volta – cassa nera
- gra 3×3 – przebieg losowy – losowanie po trzy numery – czarna skrzynka

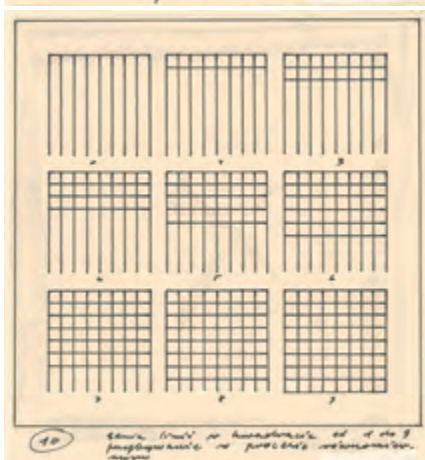


8.
raster screen 8×8. 64 elements. field of play for further solutions
- raster 8×8. 64 elementi. campo del gioco per ulteriori soluzioni
- raster 8×8. 64 elementy. pole gry dla dalszych rozwiązań

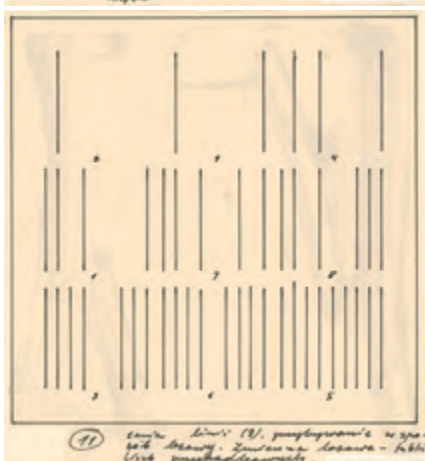




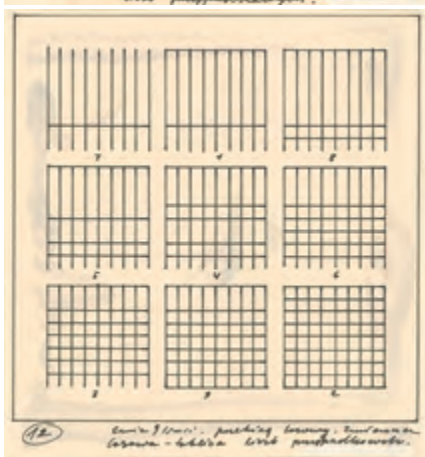
9.
series of lines within a square from 1 to 9. increasing in a uniform process
serie di linee nel quadrato da 1 a 9. aumento nel processo regolare
seria linii w kwadracie od 1 do 9. przybywanie w procesie równomiernym



10.
series of lines within a square from 1 to 9. increasing in a uniform process
serie di linee nel quadrato da 1 a 9. aumento nel processo regolare
seria linii w kwadracie od 1 do 9. przybywanie w procesie równomiernym

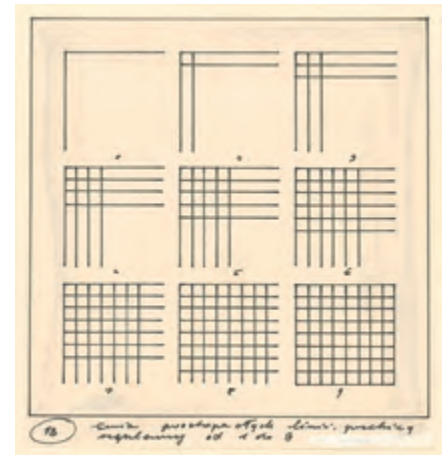


11.
series of lines (9). increasing randomly. mutable lot – table of random numbers
serie di linee (9). aumento in modo casuale. variabile aleatoria – tavola di numeri casuali
seria linii (9). przybywanie w sposób losowy. zmienna losowa – tablica liczb przypadkowych

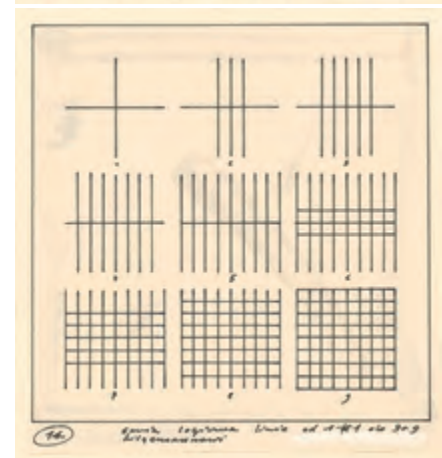


12.
series of 9 lines. random course. mutable lot – table of random numbers
serie di 9 linee. andamento casuale. variabile aleatoria – tavola di numeri casuali
seria 9 linii. przebieg losowy. zmienna losowa – tablica liczb przypadkowych

13.
series of perpendicular lines. regular course from 1 to 9
serie di linee verticali. andamento regolare da 1 a 9
seria prostopadłych linii. przebieg regularny od 1 do 9



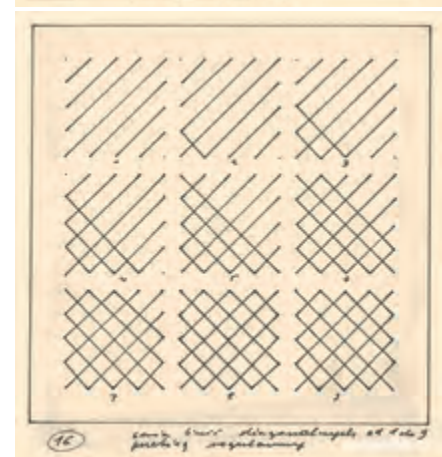
14.
logical series lines from 1+1 to 9+9. for hilgemann
serie logica linee da 1+1 a 9+9. a hilgemann
seria logiczna linie od 1+1 do 9+9. hilgemannowi



15.
series of diagonal lines from 1 to 9. regular course
serie di linee diagonali da 1 a 9. andamento regolare
seria linii diagonalnych od 1 do 9. przebieg regularny



16.
series of diagonal lines from 1 to 9. regular course
serie di linee diagonali da 1 a 9. andamento regolare
seria linii diagonalnych od 1 do 9. przebieg regularny



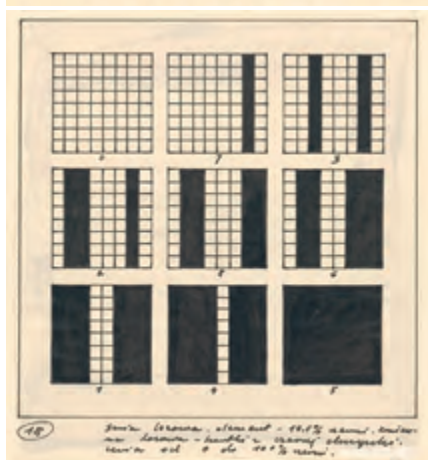


17.

logical series from 0 to 100% of black in nine stages 12.5% each

serie logica da 0 al 100 % di nero in nove tappe, ciascuna dal 12,5%

seria logiczna od 0 do 100% czerni w dziewięciu etapach po 12,5%



18.

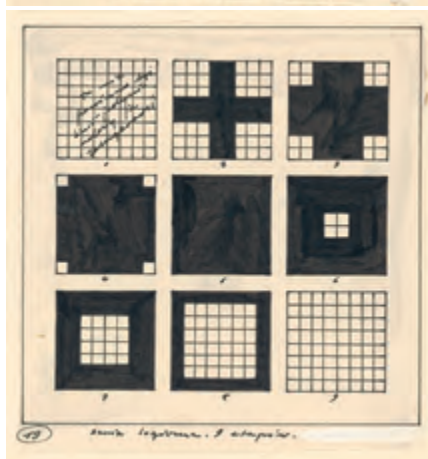
random series. element with 12.5% of black. mutable lot – pieces of paper from a black box. series from 0 to 100% of black

serie casuale. elemento 12,5% di nero. variabile aleatoria – foglietti dalla cassa nera.

seria da 0 al 100% di nero

seria losowa. element 12,5% czerni. zmienna losowa – kartki z czarnej skrzynki.

seria od 0 do 100% czerni

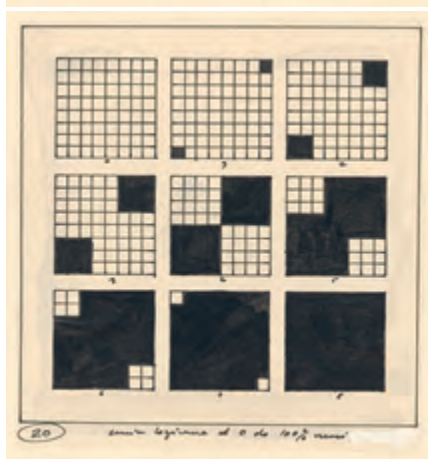


19.

logical series. 9 stages

serie logica. 9 tappe

seria logiczna. 9 etapów



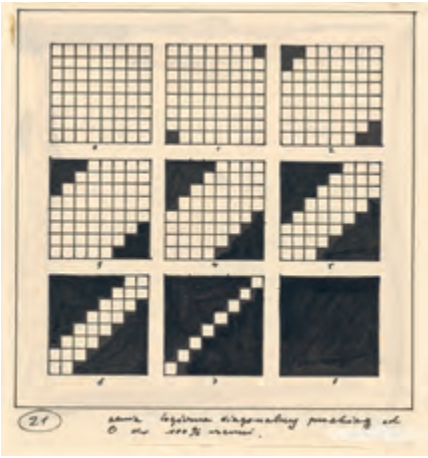
20.

logical series from 0 to 100% of black

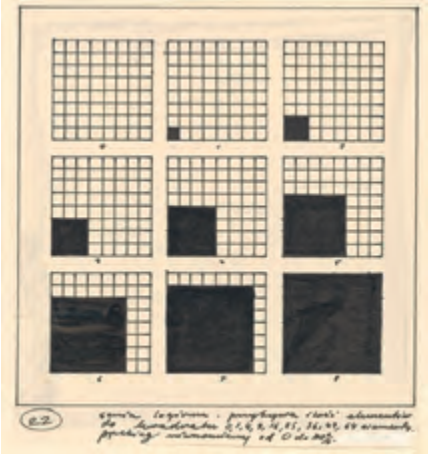
serie logica da 0 al 100% di nero

seria logiczna od 0 do 100% czerni

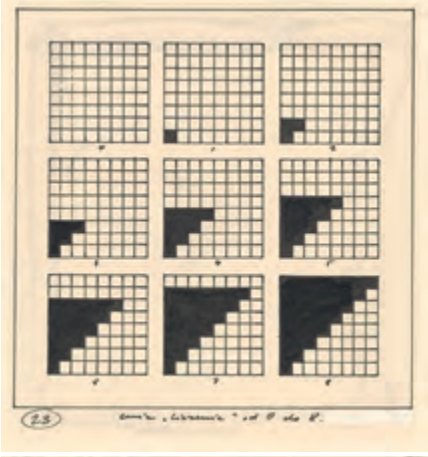
21.
 logical series diagonal course from 0 to 100% of black
 serie logica andamento diagonale da 0 al 100% di nero
 seria logiczna diagonalny przebieg od 0 do 100% czerni



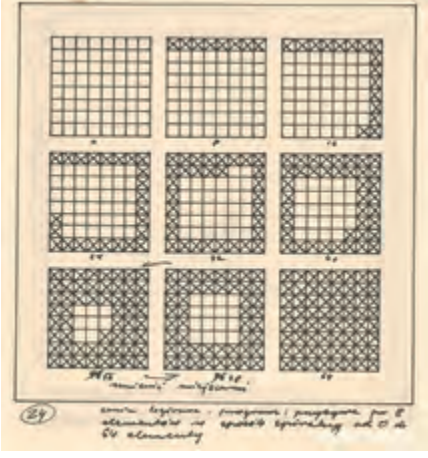
22.
 logical series. the increase in the number of elements is based on squaring
 0, 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64 elements. non-uniform course from 1 to 100%
 serie logica. aumenta la quantità di elementi al quadrato
 0, 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64 elementi. andamento non uniforme da 1 al 100%
 seria logiczna. przybywa ilości elementów do kwadratu
 0, 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64 elementy. przebieg nierównomierny od 1 do 100%

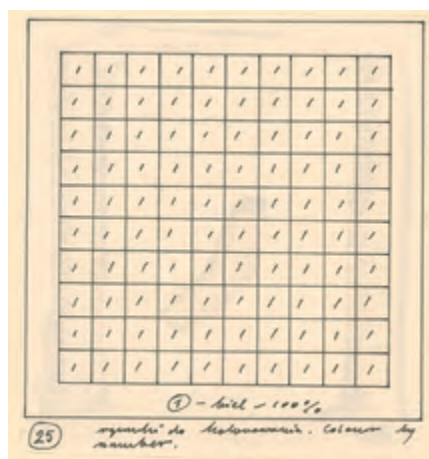


23.
 series "counting" from 1 to 8
 serie „conteggio” da 1 a 8
 seria „liczenie” od 1 do 8



24.
 logical series. programme: number of elements increases by 8 at a time spirally
 from 0 to 64 elements
 serie logica. programma: aumenta di 8 elementi in modo spirale da 0 a 64 elementi
 seria logiczna. program: przybywa po 8 elementów w sposób spiralny
 od 0 do 64 elementy



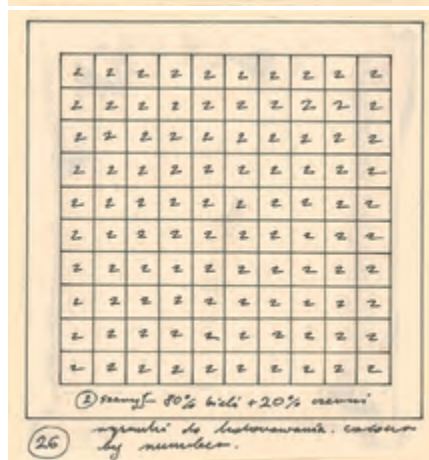


25.

1 – white 100%. drawings to be coloured. colour by number

1 – bianco 100%. disegni da colorare. colour by number

1 – biel 100%. rysunki do kolorowania. colour by number

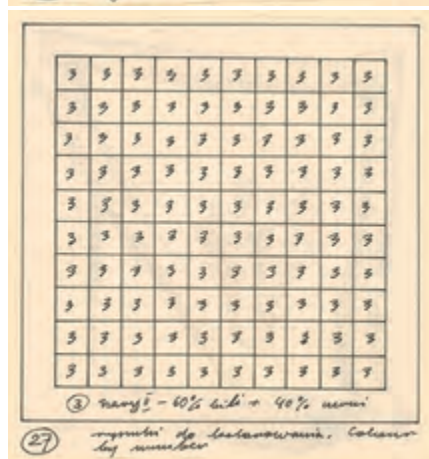


26.

2 – grey I – 80% of white + 20% of black. drawings to be coloured. colour by number

2 – grigio I – 80% di bianco + 20% di nero. disegni da colorare. colour by number

2 – szary I – 80% bieli + 20% czerni. rysunki do kolorowania. colour by number

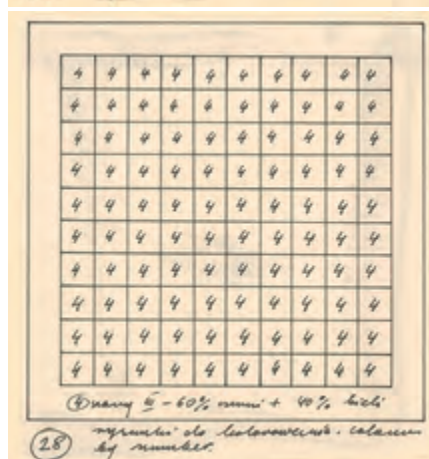


27.

3 – grey II – 60% of white + 40% of black. drawings to be coloured. colour by number

3 – grigio II – 60% di bianco + 40% di nero. disegni da colorare. colour by number

3 – szary II – 60% bieli + 40% czerni. rysunki do kolorowania. colour by number



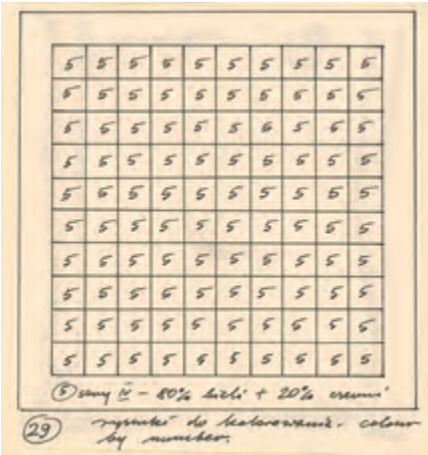
28.

4 – grey III – 60% of black + 40% of white. drawings to be coloured. colour by number

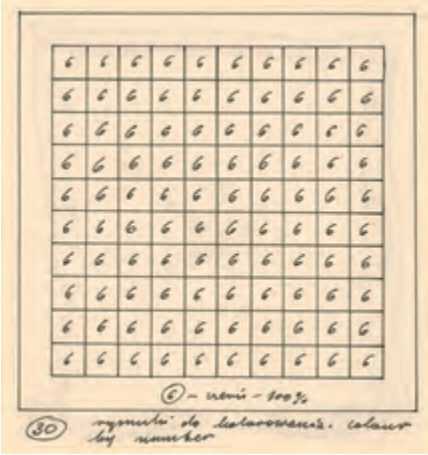
4 – grigio III – 60% di nero + 40% di bianco. disegni da colorare. colour by number

4 – szary III – 60% czerni + 40% bieli. rysunki do kolorowania. colour by number

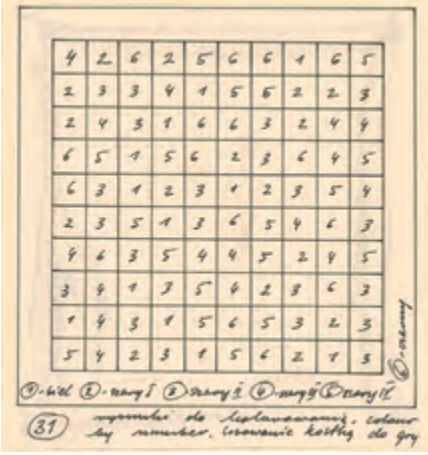
29.
 5 – grey IV – 80% of white + 20% of black. drawings to be coloured. colour by number
 5 – grigio IV – 80% di bianco + 20% di nero. disegni da colorare. colour by number
 5 – szary IV – 80% bieli + 20% czerni. rysunki do kolorowania. colour by number



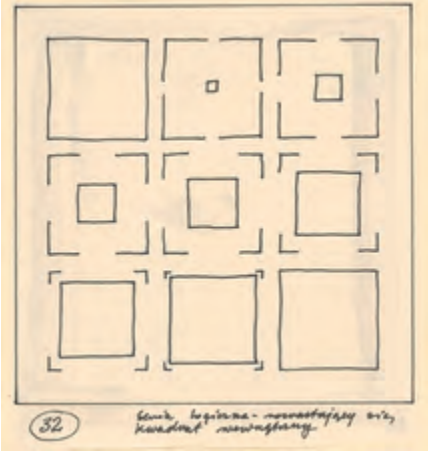
30.
 6 – black – 100%. drawings to be coloured. colour by number
 6 – nero – 100%. disegni da colorare. colour by number
 6 – czern – 100%. rysunki do kolorowania. colour by number

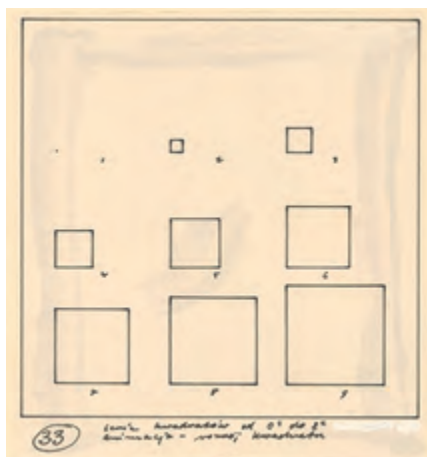


31.
 1 – white, 2 – grey I, 3 – grey II, 4 – grey III, 5 – grey IV, 6 – black.
 drawings to be coloured. colour by number. drawn by casting a die
 1 – bianco, 2 – grigio I, 3 – grigio II, 4 – grigio III, 5 – grigio IV, 6 – nero.
 disegni da colorare. colour by number. sorteggiati con il lancio di un dado da gioco
 1 – biel, 2 – szary I, 3 – szary II, 4 – szary III, 5 – szary IV, 6 – czarny.
 rysunki do kolorowania. colour by number. losowanie kostką do gry

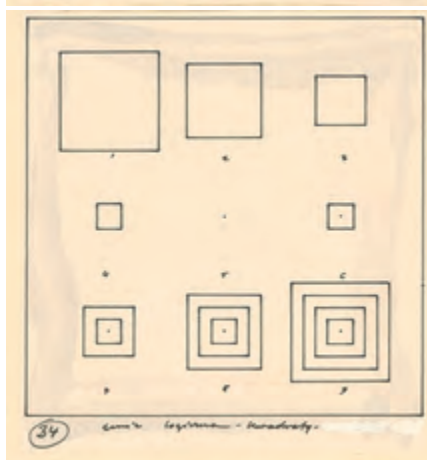


32.
 logical series – expanding internal square
 serie logica – quadrato interno crescente
 seria logiczna – rozrastający się kwadrat wewnętrzny

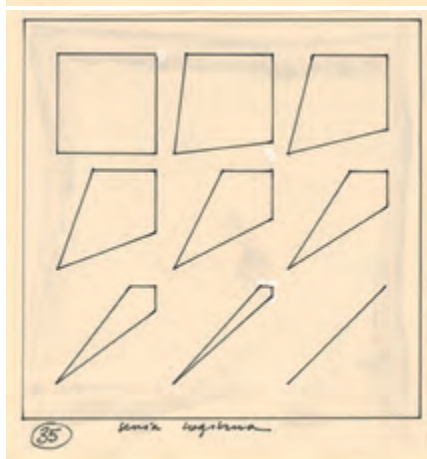




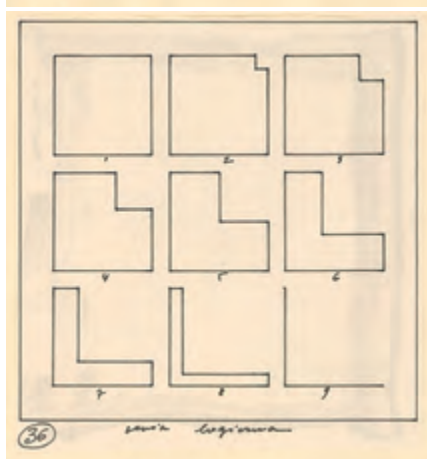
33.
series of squares from 1^2 to 8^2 . animation – square development
serie di quadrati da 1^2 a 8^2 . animazione – sviluppo del quadrato
seria kwadratów od 1^2 do 8^2 . animacja – rozwój kwadratu



34.
logical series – squares
serie logica – quadrati
seria logiczna – kwadraty

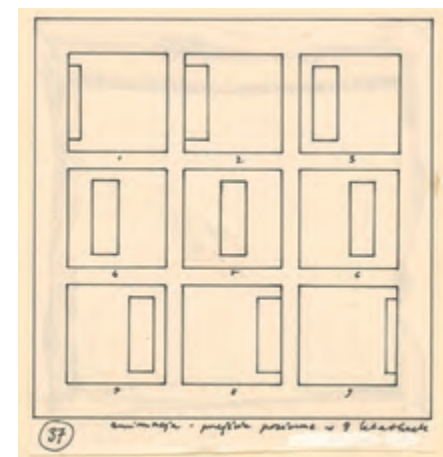


35.
logical series
serie logica
seria logiczna

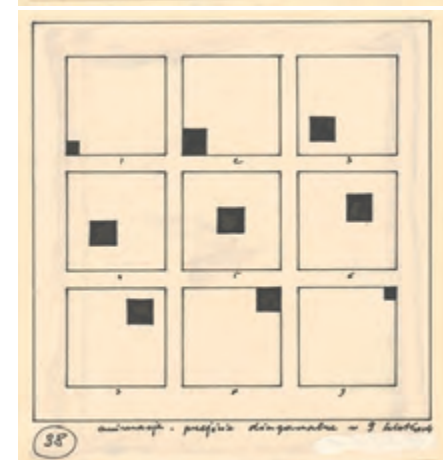


36.
logical series
serie logica
seria logiczna

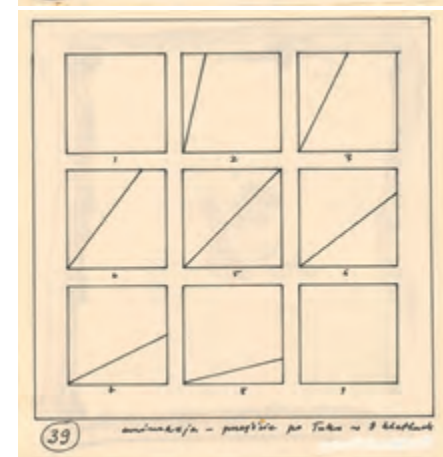
37.
 animation – horizontal transition in 9 frames
 animazione – percorso orizzontale in 9 caselle
 animacja – przejście poziome w 9 klatkach



38.
 animation – diagonal transition in 9 frames
 animazione – percorso diagonale in 9 caselle
 animacja – przejście diagonalne w 9 klatkach

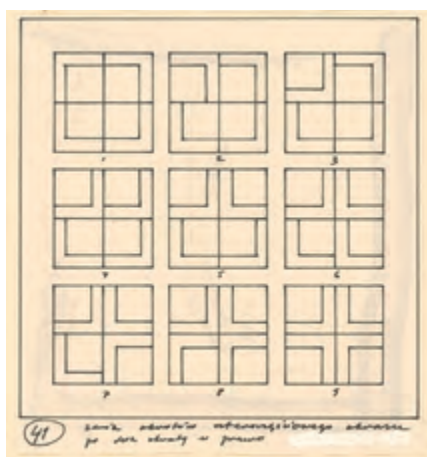


39.
 animation – arched transition in 9 frames
 animazione – percorso lungo arco in 9 caselle
 animacja – przejście po łuku w 9 klatkach

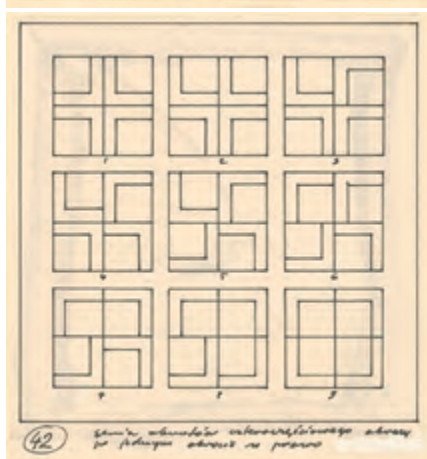


40.
 animation – vertical transition
 animazione – percorso verticale
 animacja – przejście pionowe

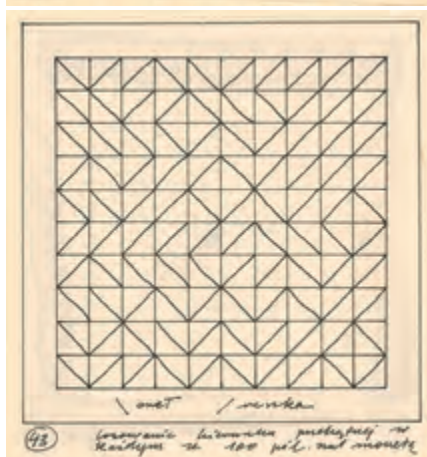




41.
series of rotations of a four-part painting with two rotations rightwards at a time
serie di rotazioni del quadro in quattro parti ogni volta due giri a destra
seria obrotów czteroczęściowego obrazu po dwa obroty w prawo



42.
series of rotations of a four-part painting with one rotation rightwards at a time
serie di rotazioni del quadro in quattro parti ogni volta un giro a destra
seria obrotów czteroczęściowego obrazu po jednym obrocie w prawo

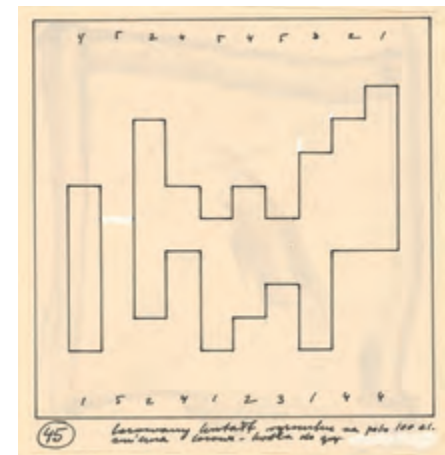


43.
heads / tails. drawing the direction of the diagonal in each of 100 fields.
flipping a coin
testa / croce. sorteggio della direzione della diagonale in ciascuno dei 100 campi.
lancio della moneta
orzeł / reszka. losowanie kierunku przekątnej w każdym ze 100 pól.
rzut monetą

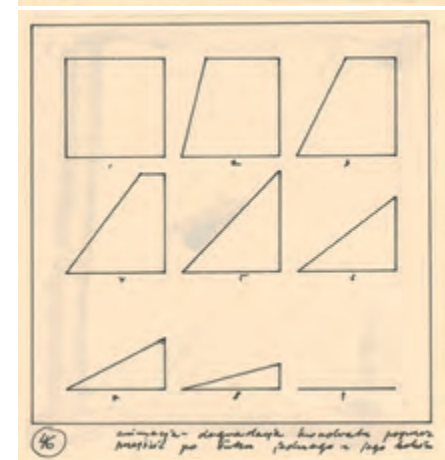


44.
drawn shape of the drawing on a 100-element field. mutable lot – a die
sorteggiata la forma del disegno nel campo 100 el. variabile aleatoria – dado da gioco
losowany kształt rysunku na polu 100 el. zmienna losowa – kostka do gry

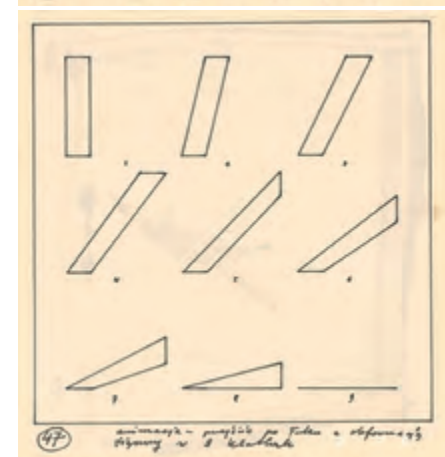
45.
 drawn shape of the drawing on a 100-element field. mutable lot – a die
 sorteggiata la forma del disegno nel campo 100 el. variabile aleatoria – dado da gioco
 losowany kształt rysunku na polu 100 el. zmienna losowa – kostka do gry



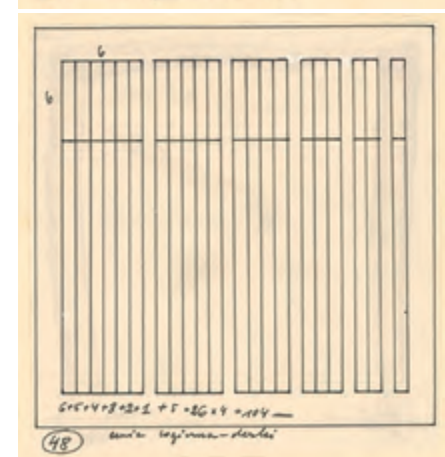
46.
 animation – square degradation through arched transition along one of its sides
 animazione – degradazione del quadrato passaggio lungo arco di uno dei suoi lati
 animacja – degradacja kwadratu poprzez przejście po łuku jednego z jego boków

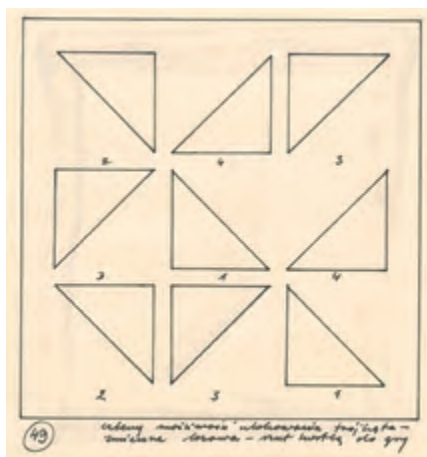


47.
 animation – arched transition with figure deformation in 9 frames
 animazione – percorso lungo arco con la deformazione della figura in 9 caselle
 animacja – przejście po łuku z deformacją figury w 9 klatkach



48.
 logical series – planks
 serie logica – assi
 seria logiczna – deski



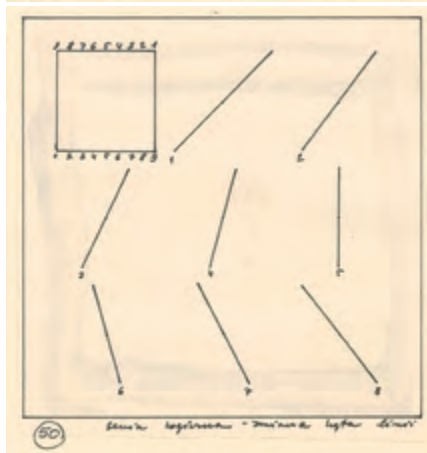


49.

four triangle location options – mutable lot – casting a die

quattro possibilità di sistemare un triangolo – variabile aleatoria – lancio del dado da gioco

cztery możliwości ulokowania trójkąta – zmienna losowa – rzut kostką do gry

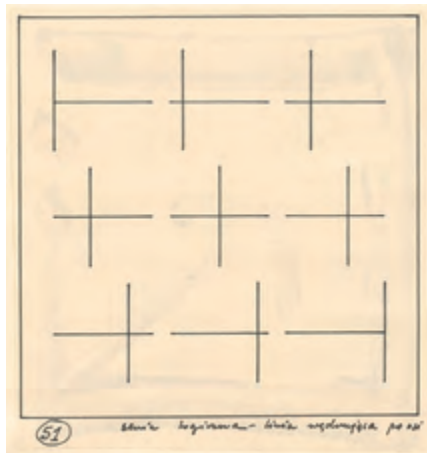


50.

logical series – line angle variable

serie logica – variabile dell'angolo della linea

seria logiczna – zmienna kąta linii

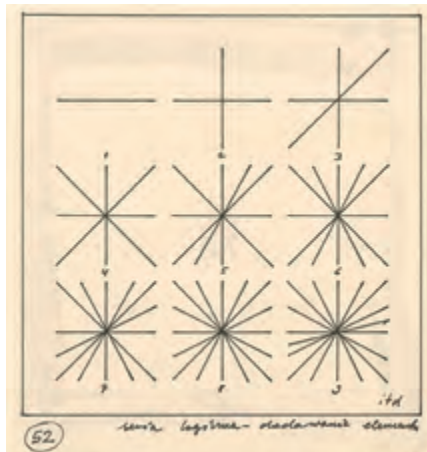


51.

logical series – line moving along the axis

serie logica – linea che si sposta lungo asse

seria logiczna – linia wędrująca po osi



52.

logical series – adding an element

serie logica – aggiunta di un elemento

seria logiczna – dodawanie elementu

53.

% black. 1, 2, 3, 4, 5, 6 – white. 100 elements with a different probability of occurrence of “black”. mutable lot – a die

% nero. 1, 2, 3, 4, 5, 6 – bianco. 100 elementi dalla probabilità diversa del comparire del „colore nero”. variabile aleatoria – dado da gioco

% czerni. 1, 2, 3, 4, 5, 6 – białe. 100 elementów o różnym prawdopodobieństwie pojawienia się „koloru czarnego”. zmienna losowa – kostka do gry

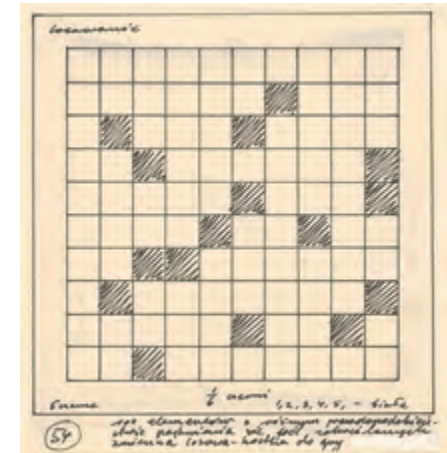


54.

1/6 black. 1, 2, 3, 4, 5 – white, 6 – black. 100 elements with a different probability of occurrence of marked fields. mutable lot – a die

1/6 nero. 1, 2, 3, 4, 5 – bianco, 6 – nero. 100 elementi dalla probabilità diversa del comparire dei campi cancellati. variabile aleatoria – dado da gioco

1/6 czerni. 1, 2, 3, 4, 5 – białe, 6 – czarne. 100 elementów o różnym prawdopodobieństwie pojawienia się pól zakreślanych. zmienna losowa – kostka do gry

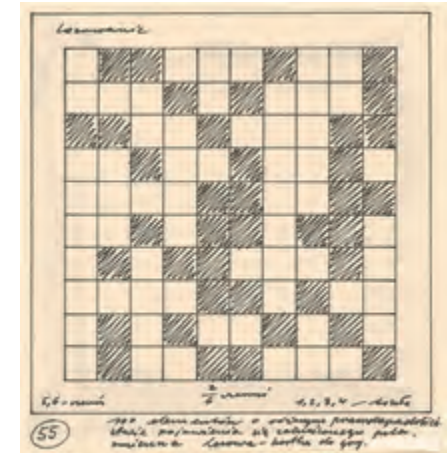


55.

2/6 black. 1, 2, 3, 4 – white, 5, 6 – black. 100 elements with a different probability of occurrence of a marked field. mutable lot – a die

2/6 nero. 1, 2, 3, 4 – bianco, 5, 6 – nero. 100 elementi dalla probabilità diversa del comparire del campo cancellato. variabile aleatoria – dado da gioco.

2/6 czerni. 1, 2, 3, 4 – białe, 5, 6 – czarne. 100 elementów o różnym prawdopodobieństwie pojawienia się zakreślonego pola. zmienna losowa – kostka do gry

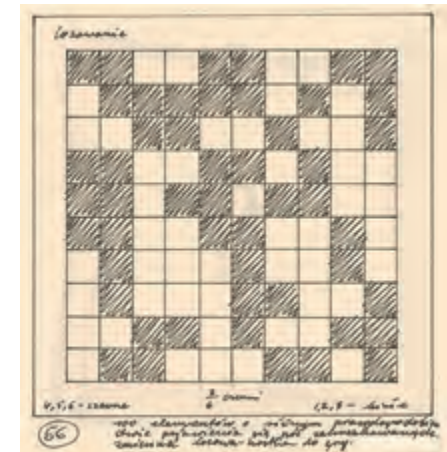


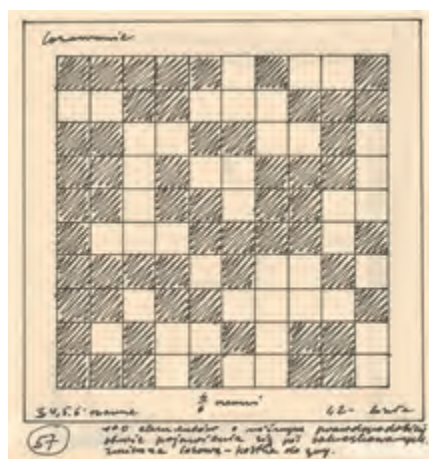
56.

3/6 black. 1, 2, 3 – white, 4, 5, 6 – black. 100 elements with a different probability of occurrence of hatched fields. mutable lot – a die

3/6 nero. 1, 2, 3 – bianco, 4, 5, 6 – nero. 100 elementi dalla probabilità diversa del comparire dei campi tratteggiati. variabile aleatoria – dado da gioco campito

3/6 czerni. 1, 2, 3 – białe, 4, 5, 6 – czarne. 100 elementów o różnym prawdopodobieństwie pojawienia się pól zakreskowanych. zmienna losowa – kostka do gry



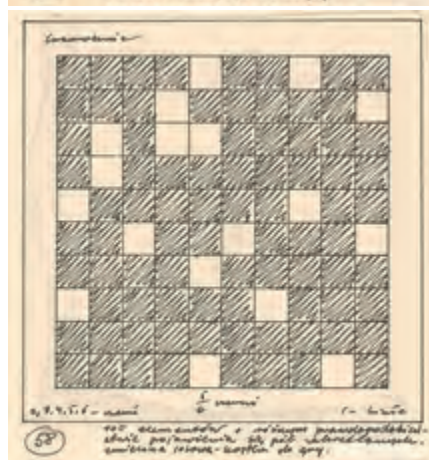


57.

$\frac{4}{6}$ black. 1, 2 – white, 3, 4, 5, 6 – black. 100 elements with a different probability of occurrence of hatched fields. mutable lot – a die

$\frac{4}{6}$ nero. 1, 2 – bianco, 3, 4, 5, 6 – nero. 100 elementi dalla probabilità diversa del comparire dei campi tratteggiati. variabile aleatoria – dado da gioco

$\frac{4}{6}$ czerni. 1, 2 – białe, 3, 4, 5, 6 – czarne. 100 elementów o różnym prawdopodobieństwie pojawienia się pól zakreskowanych. zmienna losowa – kostka do gry

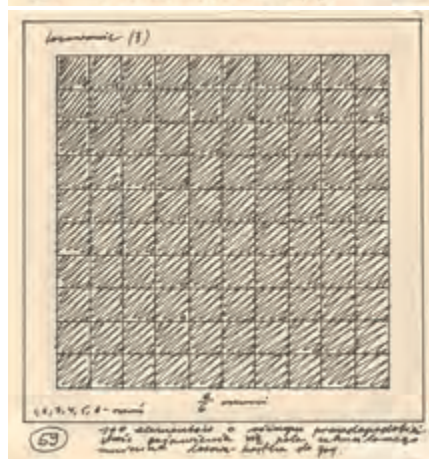


58.

$\frac{5}{6}$ black. 1 – white, 2, 3, 4, 5, 6 – black. 100 elements with a different probability of occurrence of marked fields. mutable lot – a die

$\frac{5}{6}$ nero. 1 – bianco, 2, 3, 4, 5, 6 – nero. 100 elementi dalla probabilità diversa del comparire dei campi cancellati. variabile aleatoria – dado da gioco

$\frac{5}{6}$ czerni. 1 – białe, 2, 3, 4, 5, 6 – czarne. 100 elementów o różnym prawdopodobieństwie pojawienia się pól zakreślonych. zmienna losowa – kostka do gry

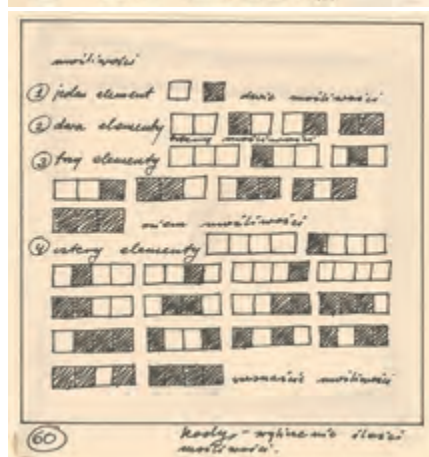


59.

$\frac{6}{6}$ black. 1, 2, 3, 4, 5, 6 – black. 100 elements with a different probability of occurrence of a marked field. mutable lot – a die

$\frac{6}{6}$ nero. 1, 2, 3, 4, 5, 6 – nero. 100 elementi dalla probabilità diversa del comparire del campo cancellato. variabile aleatoria – dado da gioco

$\frac{6}{6}$ czerni. 1, 2, 3, 4, 5, 6 – czarne. 100 elementów o różnym prawdopodobieństwie pojawienia się pola zakreślonego. zmienna losowa – kostka do gry



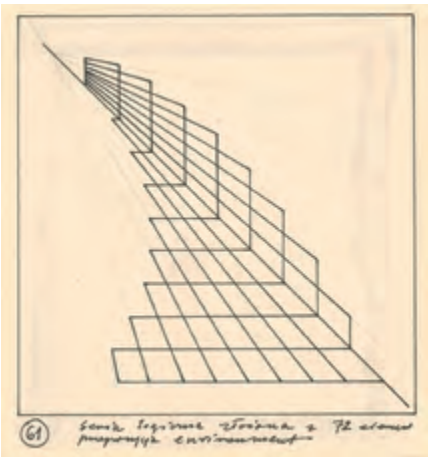
60.

codes – calculating the number of possibilities. one element – two possibilities, two elements – four possibilities, three elements – eight possibilities, four elements – sixteen possibilities

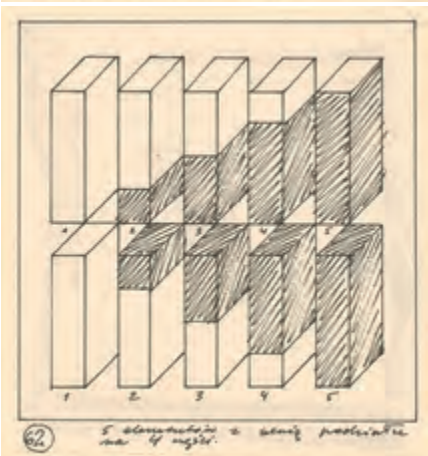
codici – calcolo del numero di possibilità. uno elemento – due possibilità, due elementi – quattro possibilità, tre elementi – otto possibilità, quattro elementi – sedici possibilità

kody – wyliczenie ilości możliwości. jeden element – dwie możliwości, dwa elementy – cztery możliwości, trzy elementy – osiem możliwości, cztery elementy – szesnaście możliwości

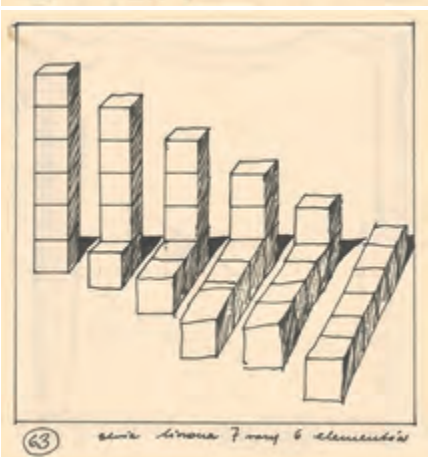
61.
 logical series composed of 72 elements. environment proposal
 serie logica composta di 72 elementi. proposta environment
 seria logiczna złożona z 72 element. propozycja environment



62.
 5 elements with a series of division into 4 parts
 5 elementi con serie di divisione in 4 parti
 5 elementów z serią podziału na 4 części

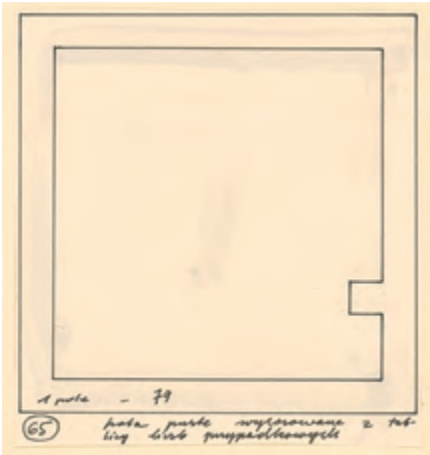


63.
 series counted 7 times 6 elements
 serie calcolata 7 volte 6 elementi
 seria liczona 7 razy 6 elementów

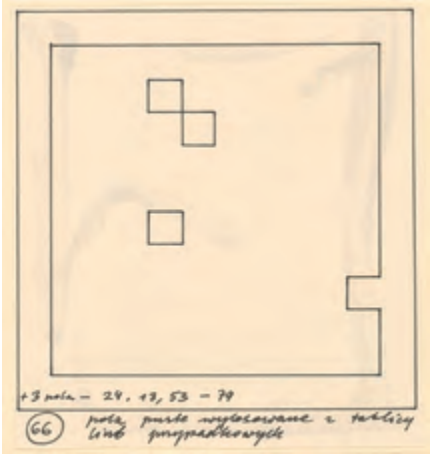


64.
 field of game of 100 elements = 10×10
 campo di gioco di 100 elementi = 10×10
 pole gry 100 elementów = 10×10

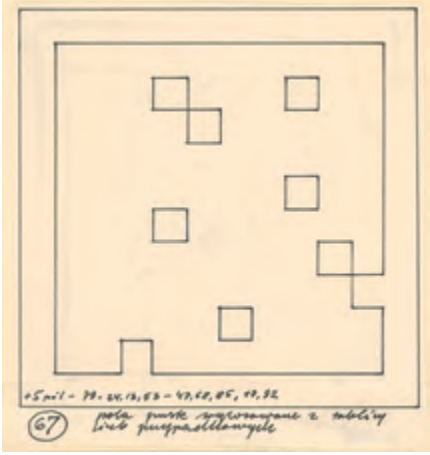




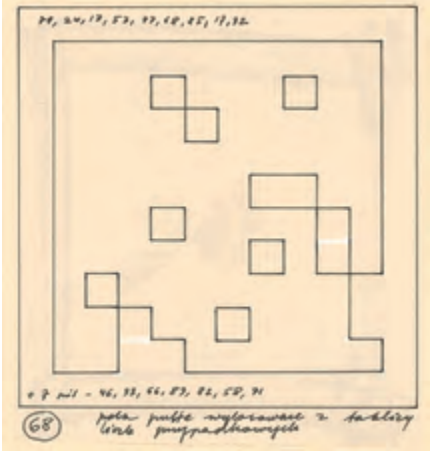
65.
empty fields drawn from the table of random numbers
campi vuoti sorteggiati dalla tavola di numeri casuali
pola puste wylosowane z tablicy liczb przypadkowych



66.
empty fields drawn from the table of random numbers
campi vuoti sorteggiati dalla tavola di numeri casuali
pola puste wylosowane z tablicy liczb przypadkowych

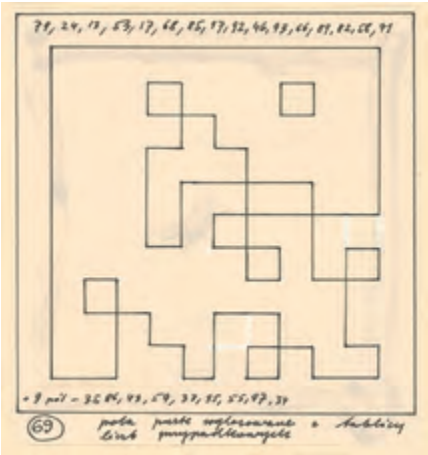


67.
empty fields drawn from the table of random numbers
campi vuoti sorteggiati dalla tavola di numeri casuali
pola puste wylosowane z tablicy liczb przypadkowych

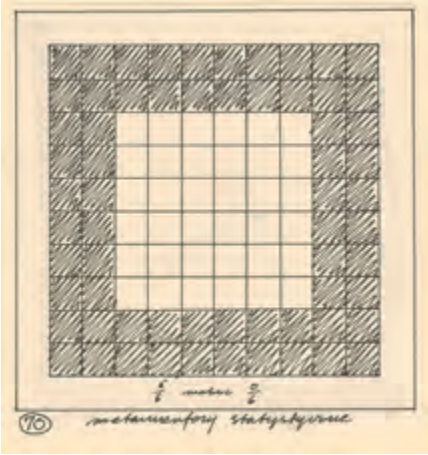


68.
empty fields drawn from the table of random numbers
campi vuoti sorteggiati dalla tavola di numeri casuali
pola puste wylosowane z tablicy liczb przypadkowych

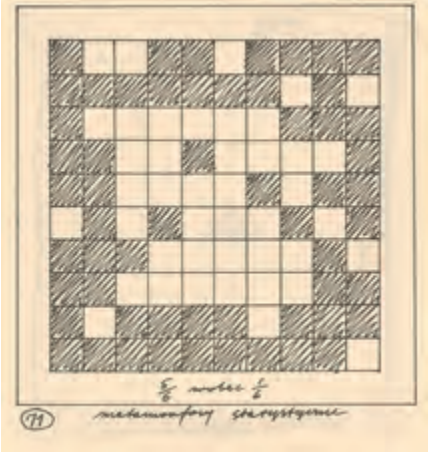
69.
empty fields drawn from the table of random numbers
campi vuoti sorteggiati dalla tavola di numeri casuali
pola puste wylosowane z tablicy liczb przypadkowych



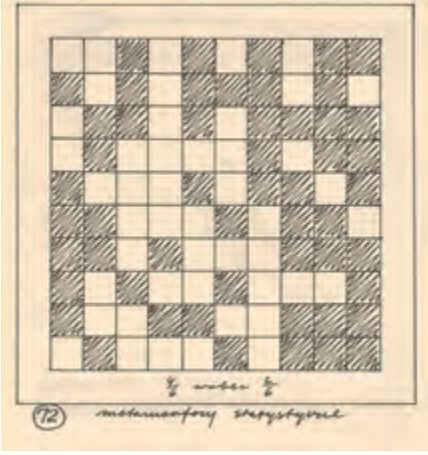
70.
% against %. statistical metamorphoses
% rispetto a %. metamorfosi statistiche
% wobec %. metamorfozy statystyczne

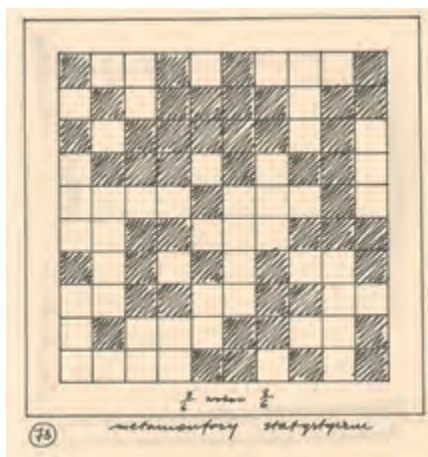


71.
5% against 1%. statistical metamorphoses
5% rispetto a 1%. metamorfosi statistiche
5% wobec 1%. metamorfozy statystyczne



72.
4% against 2%. statistical metamorphoses
4% rispetto a 2%. metamorfosi statistiche
4% wobec 2%. metamorfozy statystyczne



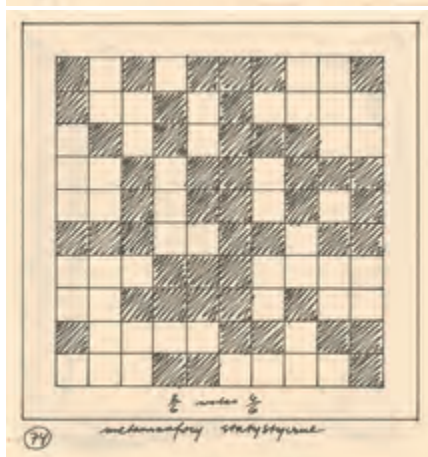


73.

3/6 against 3/6. statistical metamorphoses

3/6 rispetto a 3/6. metamorfosi statistiche

3/6 wobec 3/6. metamorfozy statystyczne

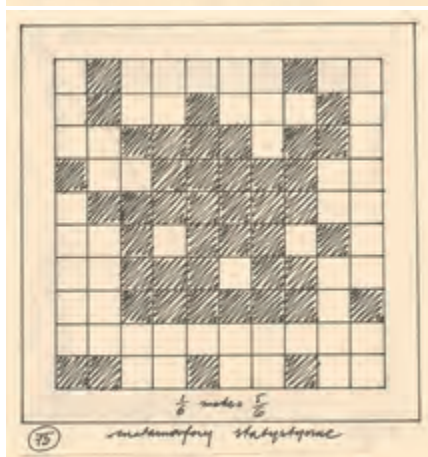


74.

2/6 against 4/6. statistical metamorphoses

2/6 rispetto a 4/6. metamorfosi statistiche

2/6 wobec 4/6. metamorfozy statystyczne

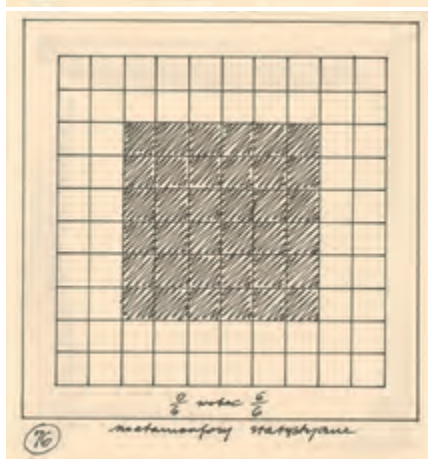


75.

1/6 against 5/6. statistical metamorphoses

1/6 rispetto a 5/6. metamorfosi statistiche

1/6 wobec 5/6. metamorfozy statystyczne



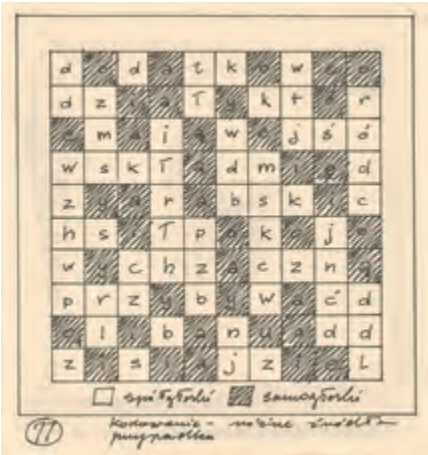
76.

6/6 against 6/6. statistical metamorphoses

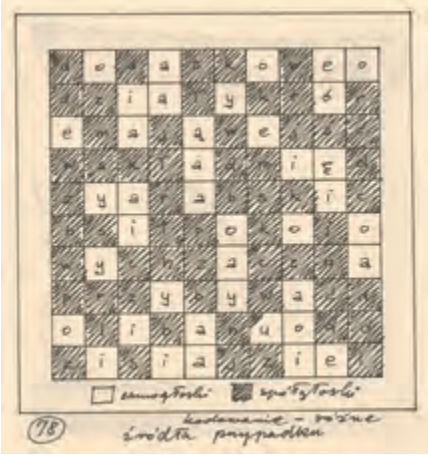
6/6 rispetto a 6/6. metamorfosi statistiche

6/6 wobec 6/6. metamorfozy statystyczne

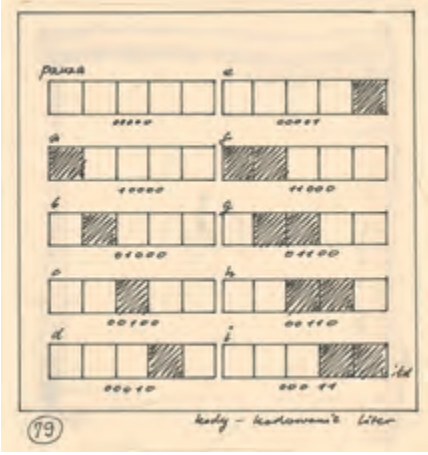
77.
vowels – consonants. coding – various sources of chance
vocali – consonanti. codifica – diverse fonti del caso
spółgłoski – samogłoski. kodowanie – różne źródła przypadku



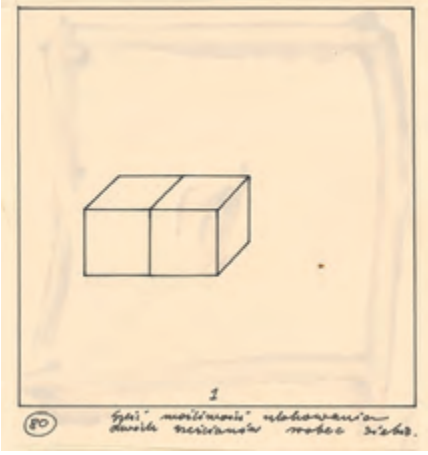
78.
consonants – vowels. coding – various sources of chance
consonanti – vocali . codifica – diverse fonti del caso
samogłoski – spółgłoski. kodowanie – różne źródła przypadku



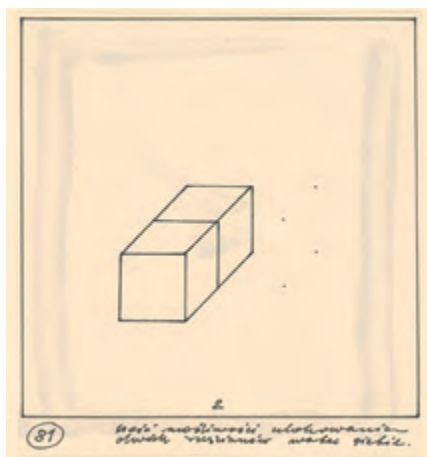
79.
codes – coding letters
codici – codificazione di lettere
kody – kodowanie liter



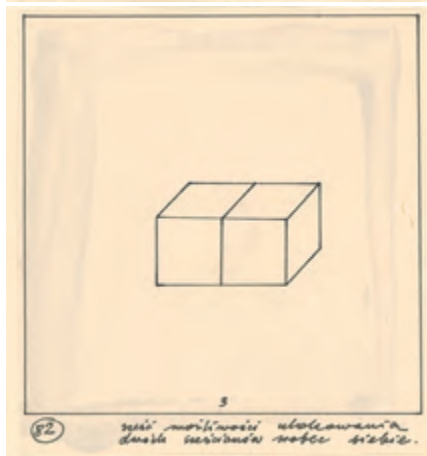
80.
six possibilities of locating two cubes in relation to each other
sei possibilità di sistemare due cubi uno rispetto all'altro
sześć możliwości ułożenia dwóch sześcianów wobec siebie



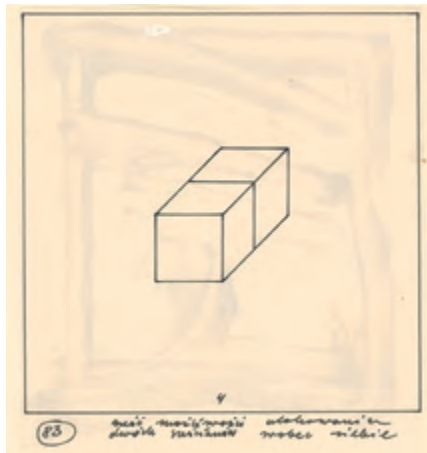
1979



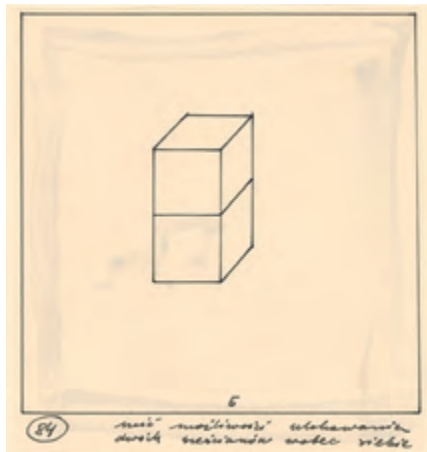
81.
six possibilities of locating two cubes in relation to each other
sei possibilità di sistemare due cubi uno rispetto all'altro
sześć możliwości ulokowania dwóch sześcianów wobec siebie



82.
six possibilities of locating two cubes in relation to each other
sei possibilità di sistemare due cubi uno rispetto all'altro
sześć możliwości ulokowania dwóch sześcianów wobec siebie

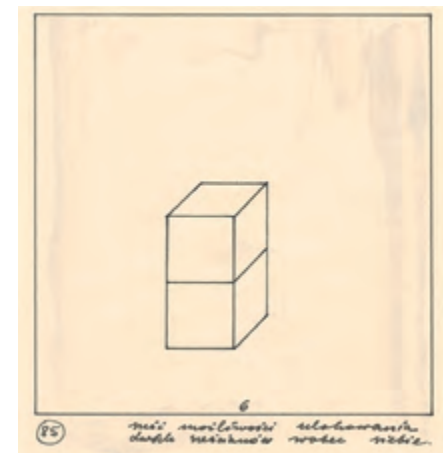


83.
six possibilities of locating two cubes in relation to each other
sei possibilità di sistemare due cubi uno rispetto all'altro
sześć możliwości ulokowania dwóch sześcianów wobec siebie

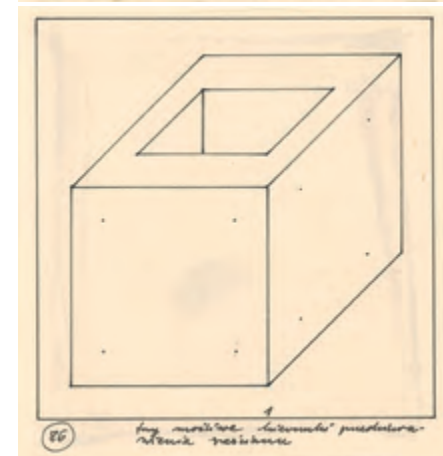


84.
six possibilities of locating two cubes in relation to each other
sei possibilità di sistemare due cubi uno rispetto all'altro
sześć możliwości ulokowania dwóch sześcianów wobec siebie

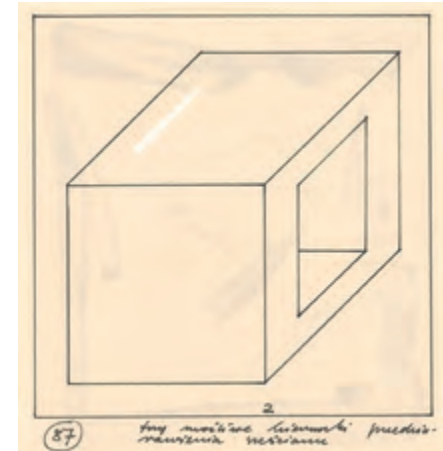
85.
 six possibilities of locating two cubes in relation to each other
 sei possibilità di sistemare due cubi uno rispetto all'altro
 sześć możliwości ulokowania dwóch sześcianów wobec siebie



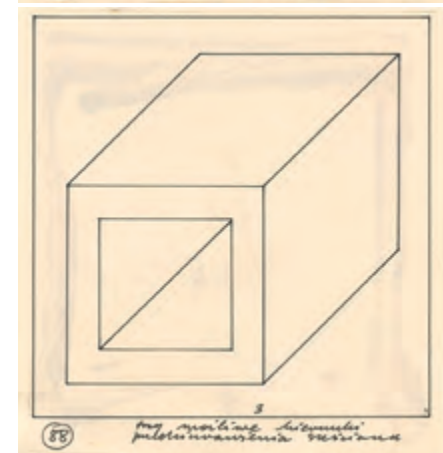
86.
 three possible directions of punching a hole in a cube
 tre direzioni possibili di foratura del cubo
 trzy możliwe kierunki przedziurawienia sześcianu

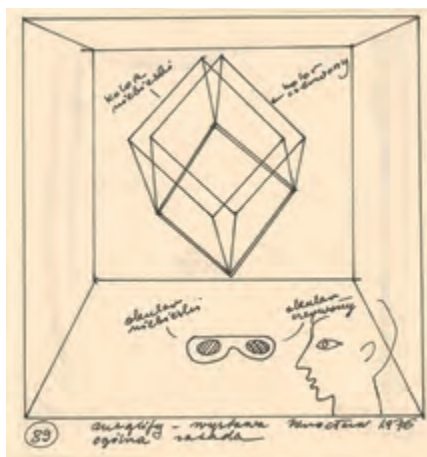


87.
 three possible directions of punching a hole in a cube
 tre direzioni possibili di foratura del cubo
 trzy możliwe kierunki przedziurawienia sześcianu

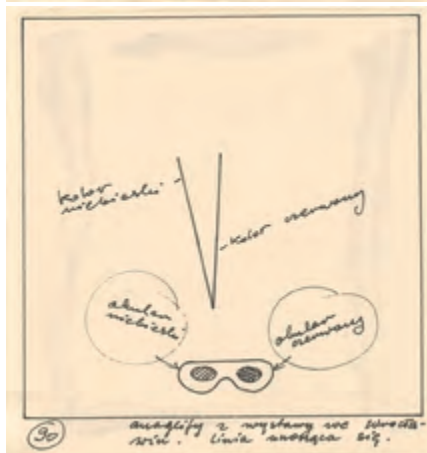


88.
 three possible directions of punching a hole in a cube
 tre direzioni possibili di foratura del cubo
 trzy możliwe kierunki przedziurawienia sześcianu

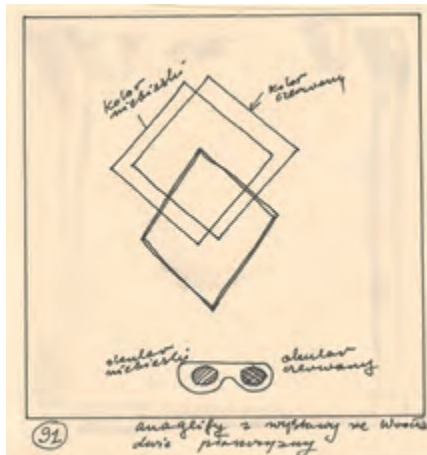




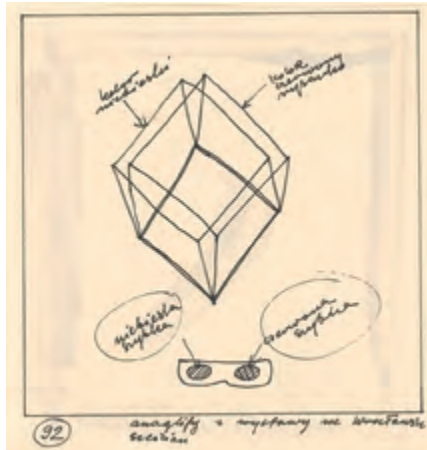
89.
anaglyphs – Wrocław 1976 exhibition. general rule
anaglifi – mostra Wrocław 1976. regola generale
anaglify – wystawa Wrocław 1976. ogólna zasada



90.
anaglyphs from the Wrocław exhibition. rising line
anaglifi dalla mostra di Wrocław. linea in ascesa.
anaglify z wystawy we Wrocławiu. linia unosząca się.

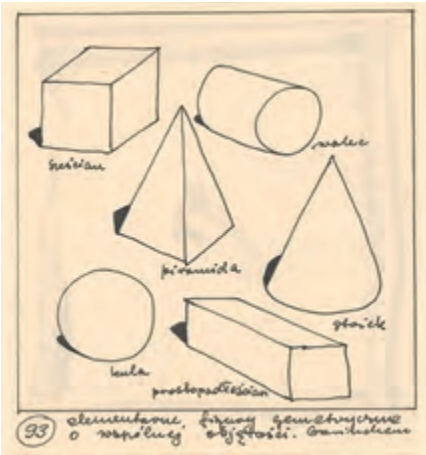


91.
anaglyphs from the Wrocław exhibition. two planes
anaglifi dalla mostra di Wrocław. due piani
anaglify z wystawy we Wrocławiu. dwie płaszczyzny

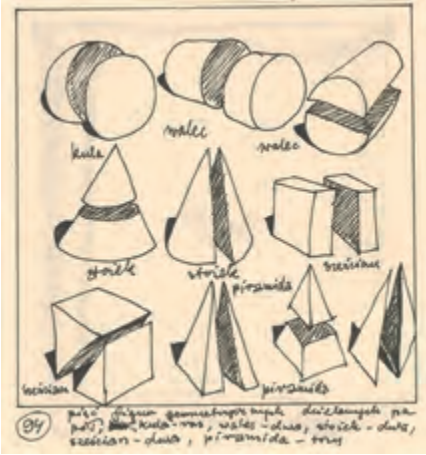


92.
anaglyphs from the Wrocław exhibition. cube
anaglifi dalla mostra di Wrocław. cubo
anaglify z wystawy we Wrocławiu. sześćcian

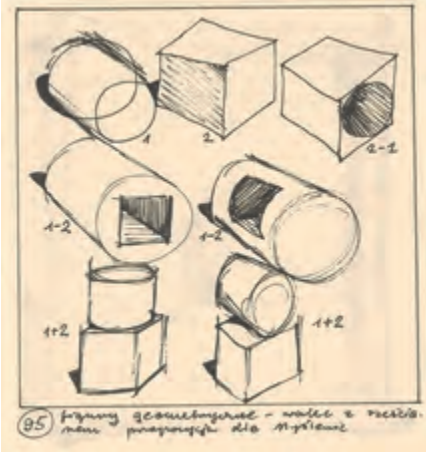
93.
 elementary geometrical figures with the same volume. Gorinchem
 figure geometriche elementari dal volume comune. Gorinchem
 elementarne figury geometryczne o wspólnej objętości. Gorinchem



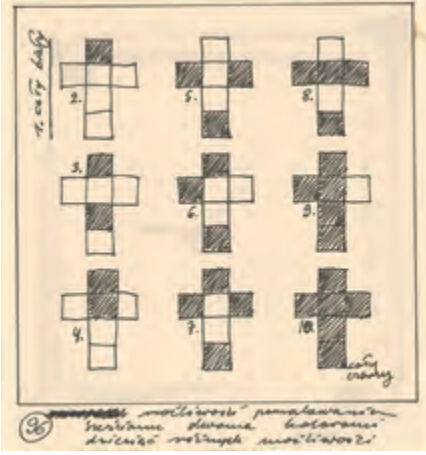
94.
 five geometrical figures divided in half.
 sphere – one, cylinder – two, cone – two, cube – two, pyramid – three
 cinque figure geometriche divise a metà. sfera – una volta, cilindro – due volte,
 cono – due volte, cubo – due volte, piramide – tre volte.
 pięć figur geometrycznych dzielonych na pół.
 kula – raz, walec – dwa, stożek – dwa, sześcian – dwa, piramida – trzy



95.
 geometrical figures – cylinder with cube. proposal for thinking
 figure geometriche – cilindro con cubo. proposta per ragionamento
 figury geometryczne – walec z sześcianem. propozycja dla myślenia



96.
 possibilities of painting cubes in two colours. ten different possibilities
 possibilità di colorare il cubo con due colori. dieci possibilità diverse
 możliwości pomalowania sześcianu dwoma kolorami. dziesięć różnych możliwości



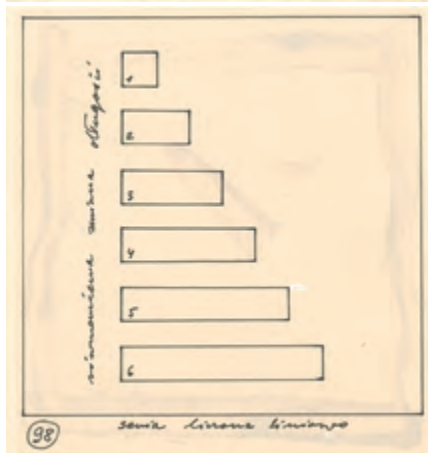


97.

stroboscope – half-tone screening space and time from the exhibition held in the Contemporary Gallery

stroboscopio – rasterizzazione dello spazio e del tempo dalla mostra in Galleria Moderna

stroboskop – rastrowanie przestrzeni i czasu z wystawy w Galerii Współczesnej

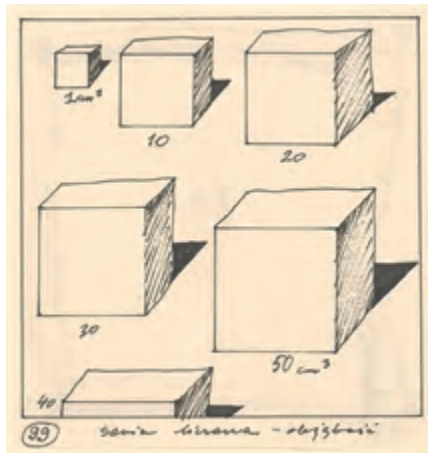


98.

counted series in a linear manner

serie calcolata linearmente

seria liczona liniowo

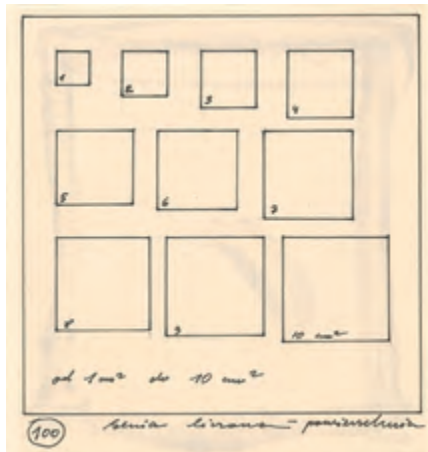


99.

counted series – volume

serie calcolata – volume

seria liczona – objętość



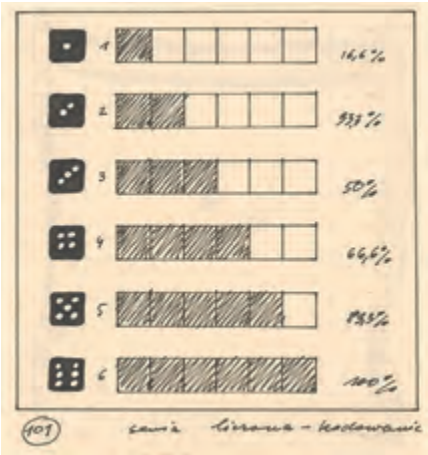
100.

counted series – area

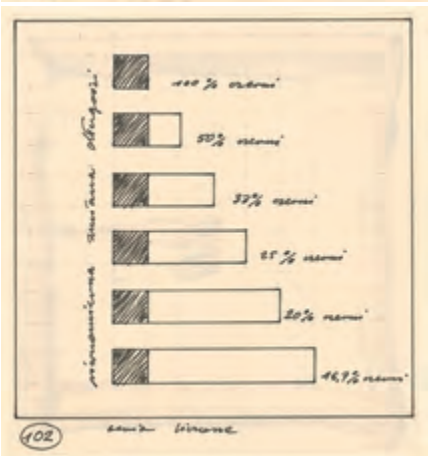
serie calcolata – superficie

seria liczona – powierzchnia

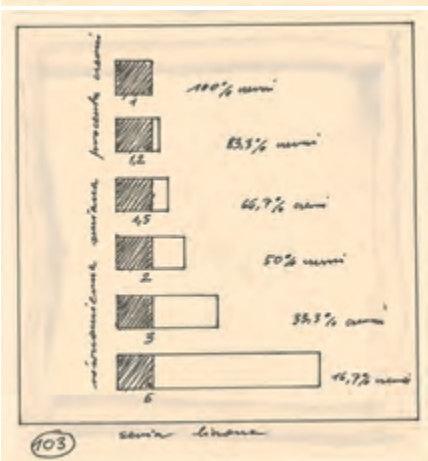
101.
counted series – coding
serie calcolata – codificazione
seria liczona – kodowanie



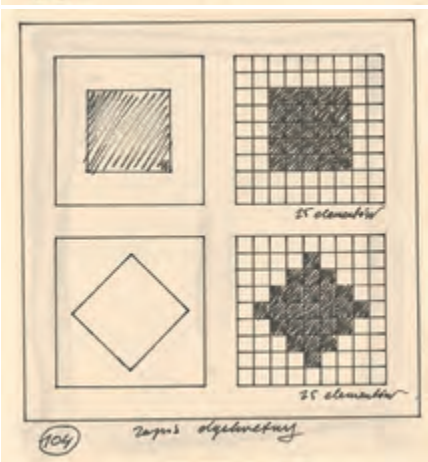
102.
counted series
serie calcolata
seria liczona



103.
counted series
serie calcolata
seria liczona

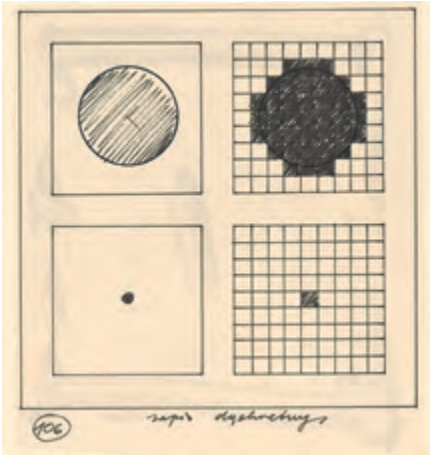


104.
discrete notation
registrazione discreta
zapis dyskretny

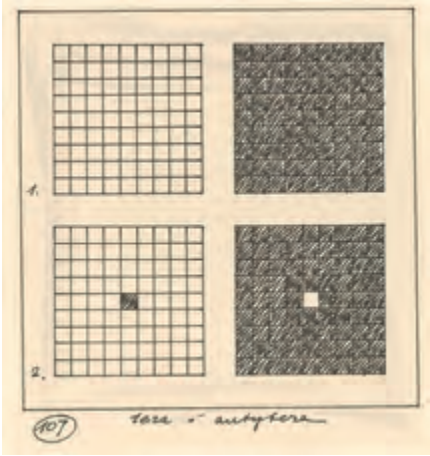




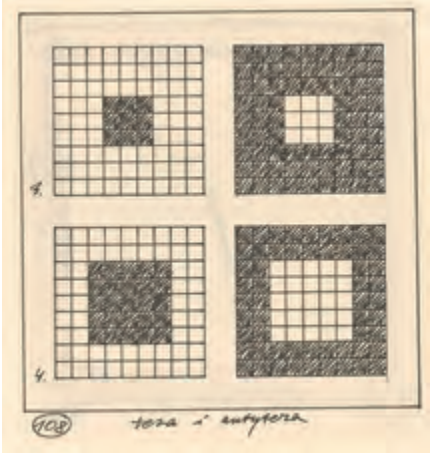
105.
discrete notation
registrazione discreta
zapis dyskretny



106.
discrete notation
registrazione discreta
zapis dyskretny

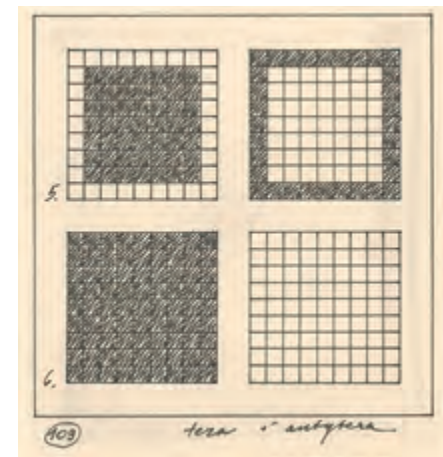


107.
thesis and antithesis
tesi e antitesi
teza i antyteza

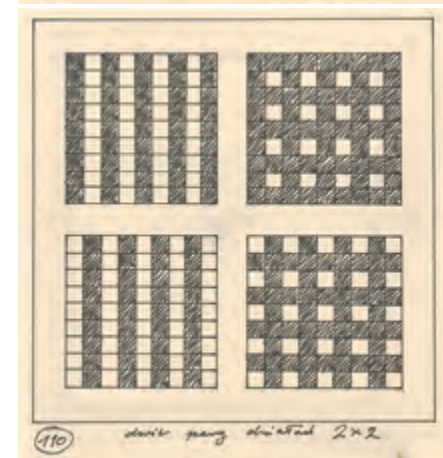


108.
thesis and antithesis
tesi e antitesi
teza i antyteza

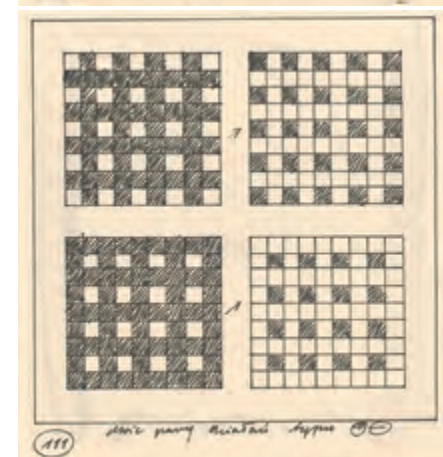
109.
thesis and antithesis
tesi e antitesi
teza i antyteza



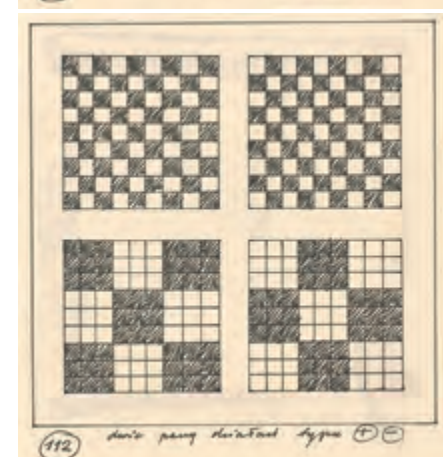
110.
two pairs of calculations 2×2
due copie di operazioni 2×2
dwie pary działań 2×2



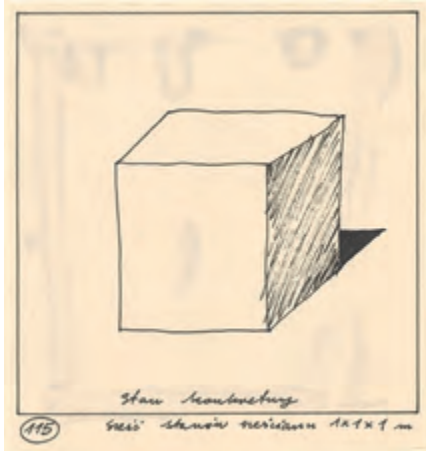
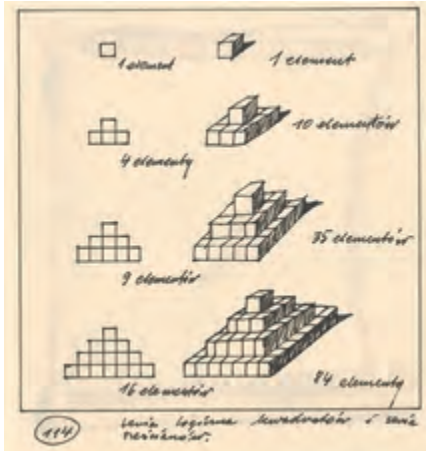
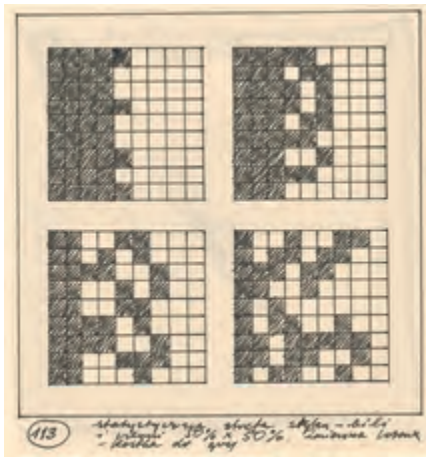
111.
two pairs of "+" "-" type calculations
due copie di operazioni del tipo "+", "-"
dwie pary działań typu "+", "-"



112.
two pairs of "+" "-" type calculations
due copie di operazioni del tipo "+", "-"
dwie pary działań typu "+", "-"



1980



113.

statistical contact zone – of white and black 50%×50%. mutable lot – a die

statistica zona di contatto – bianco e nero 50%×50%. variabile aleatoria – dado da gioco

statystyczna strefa styku – bieli i czerni 50%×50%. zmienna losowa – kostka do gry

114.

logical series of squares and series of cubes

serie logica di quadrati e serie di cubi

seria logiczna kwadratów i seria sześcianów

115.

specific state. six states of a 1×1×1 m cube

stato concreto. sei stati del cubo 1×1×1 m

stan konkretny. sześć stanów sześcianu 1×1×1 m

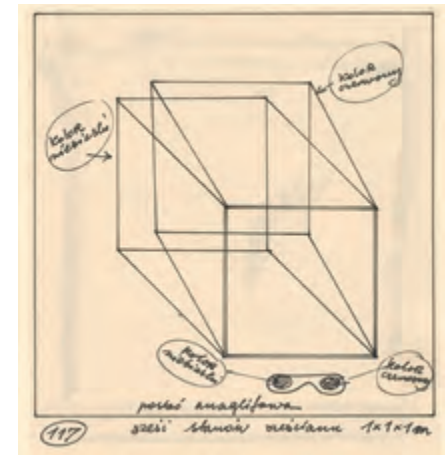
116.

axonometric notation. six states of a 1×1×1 m cube

registrazione assonometrica. sei stati del cubo 1×1×1 m

zapis aksonometryczny. sześć stanów sześcianu 1×1×1 m

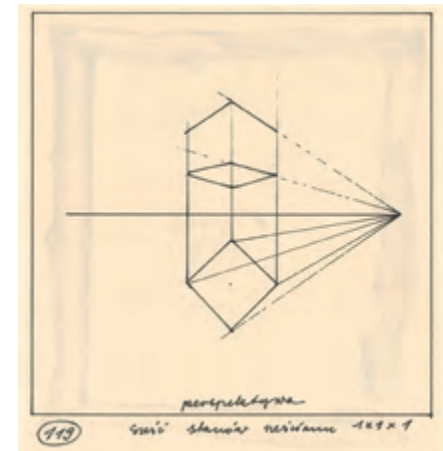
117.
 anaglyph form. six states of a $1 \times 1 \times 1$ m cube
 forma anaglifica. sei stati del cubo $1 \times 1 \times 1$ m
 postać anaglifowa. sześć stanów sześcianu $1 \times 1 \times 1$ m



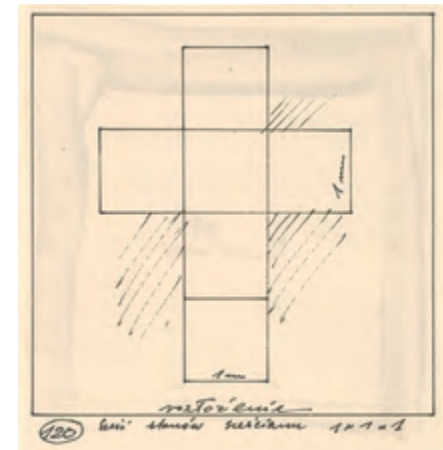
118.
 noted state. six states of a $1 \times 1 \times 1$ m cube
 forma registrata. sei stati del cubo $1 \times 1 \times 1$ m
 postać zapisana. sześć stanów sześcianu $1 \times 1 \times 1$ m

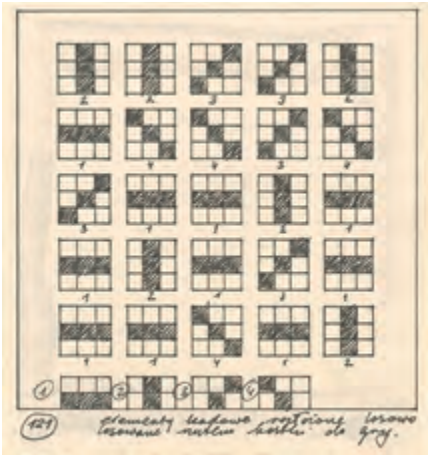


119.
 perspective. six states of a $1 \times 1 \times 1$ m cube
 prospettiva. sei stati del cubo $1 \times 1 \times 1$ m
 perspektywa. sześć stanów sześcianu $1 \times 1 \times 1$ m

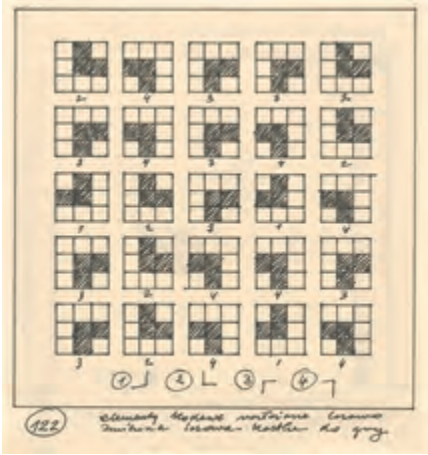


120.
 distribution. six states of a $1 \times 1 \times 1$ m cube
 sistemazione. sei stati del cubo $1 \times 1 \times 1$ m
 rozłożenie. sześć stanów sześcianu $1 \times 1 \times 1$ m

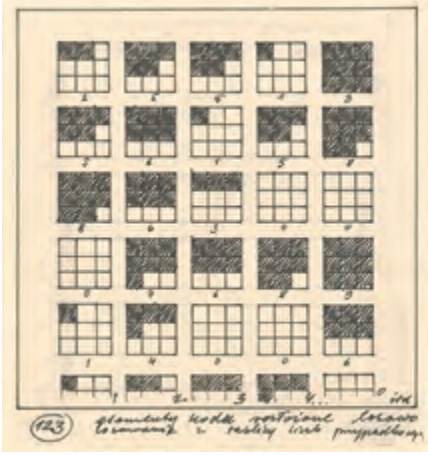




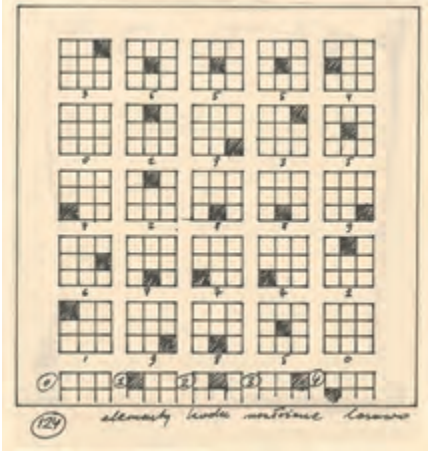
121.
code elements distributed randomly. drawn by casting a die
elementi di codice sistemati in modo casuale. sorteggiati con il lancio di un dado da gioco
elementy kodowe rozłożone losowo. losowane rzutem kostki do gry



122.
code elements distributed randomly. mutable lot - a die
elementi di codice sistemati in modo casuale. variabile aleatoria - dado da gioco
elementy kodowe rozłożone losowo. zmienna losowa - kostka do gry

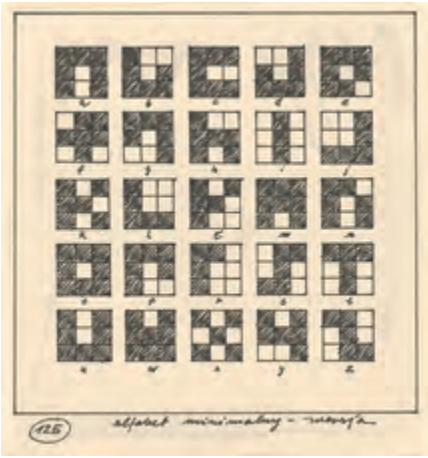


123.
code elements distributed randomly. drawn from the table of random numbers
elementi di codice sistemati in modo casuale. sorteggio dalla tavola di numeri casuali
elementy kodowe rozłożone losowo. losowanie z tablicy liczb przypadkowych

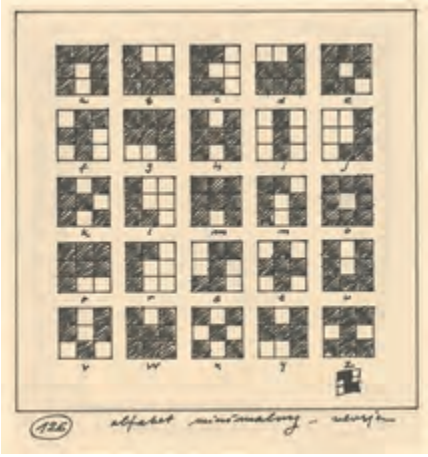


124.
code elements distributed randomly
elementi di codice sistemati in modo casuale
elementy kodu rozłożone losowo

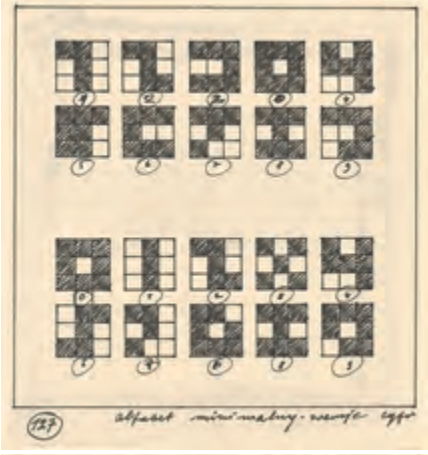
125.
minimum alphabet – version
alfabeto minimo – versione
alfabet minimalny – wersja



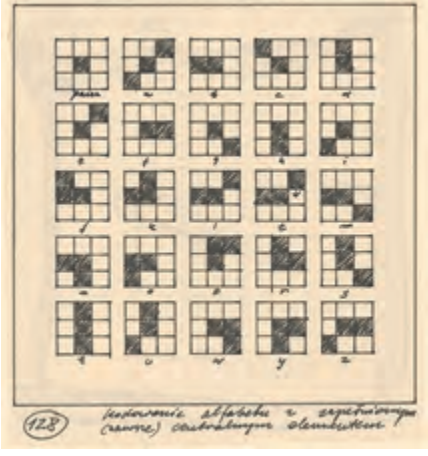
126.
minimum alphabet – version
alfabeto minimo – versione
alfabet minimalny – wersja

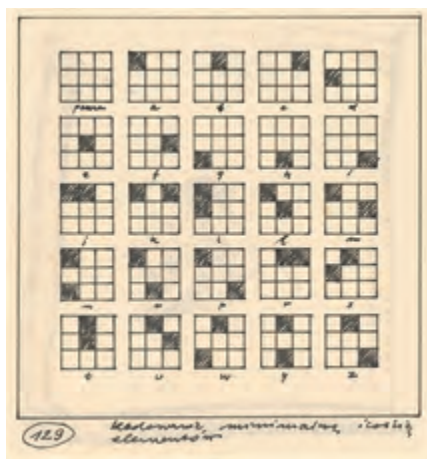


127.
minimum alphabet – digit versions
alfabeto minimo – versione cifre
alfabet minimalny – wersje cyfr

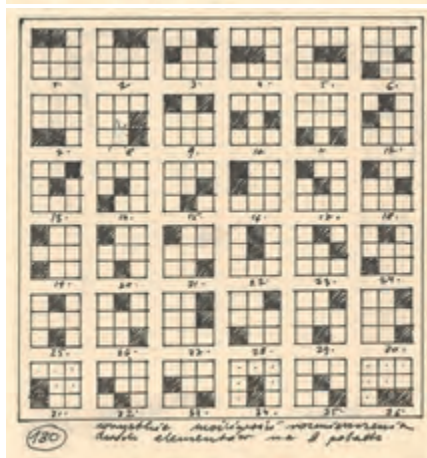


128.
coding the alphabet with the central element (always) filled in
codificazione dell'alfabeto con elemento centrale pieno (sempre)
kodowanie alfabetu z zapelnionym (zawsze) centralnym elementem

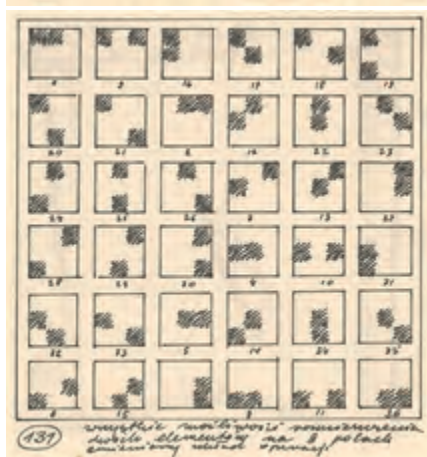




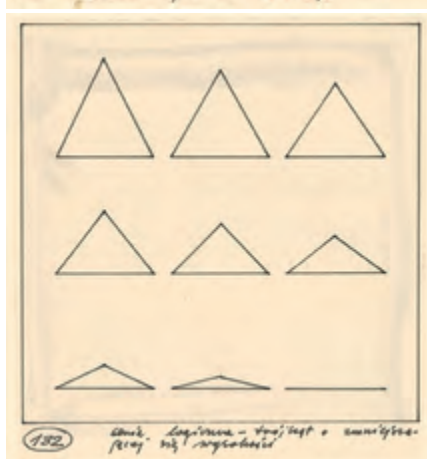
129.
coding with the minimum number of elements
codificazione con numero minimo di elementi
kodowanie minimalną ilością elementów



130.
all possibilities of distributing two elements on 9 fields
tutte le possibilità della sistemazione di due elementi su 9 campi
wszystkie możliwości rozmieszczenia dwóch elementów na 9 polach

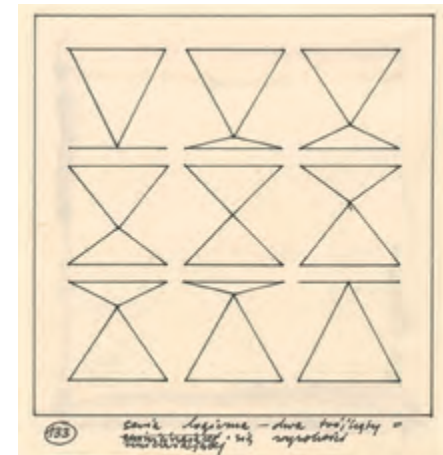


131.
all possibilities of distributing two elements on 9 fields.
variable layout of operations
tutte le possibilità della sistemazione di due elementi su 9 campi.
schema variabile di operazioni
wszystkie możliwości rozmieszczenia dwóch elementów na 9 polach.
zmienny układ operacji

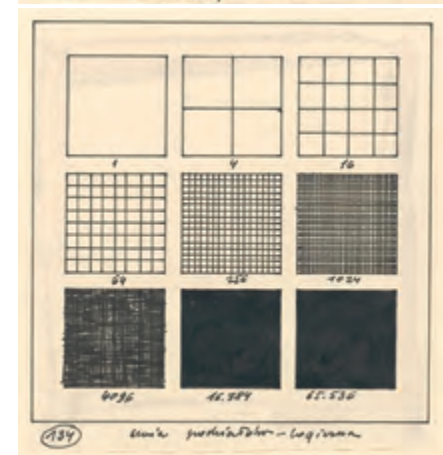


132.
logical series – triangle with diminishing height
serie logica – triangolo dall'altezza in via di riduzione
seria logiczna – trójkąt o zmniejszającej się wysokości

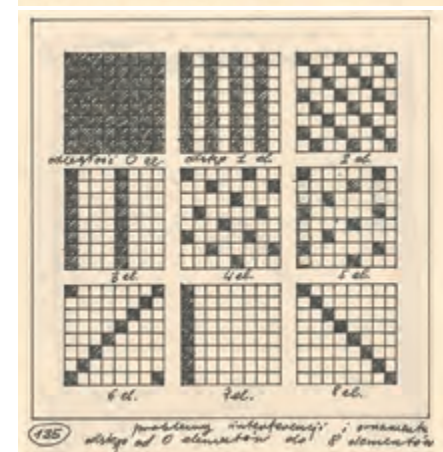
133.
 logical series – two triangles with varying heights
 serie logica – due triangoli di varie altezze
 seria logiczna – dwa trójkąty o zmieniającej się wysokości



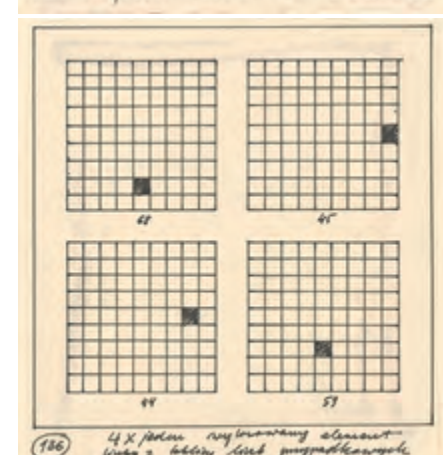
134.
 series of divisions – logical
 serie di divisioni – logica
 seria podziałów – logiczna

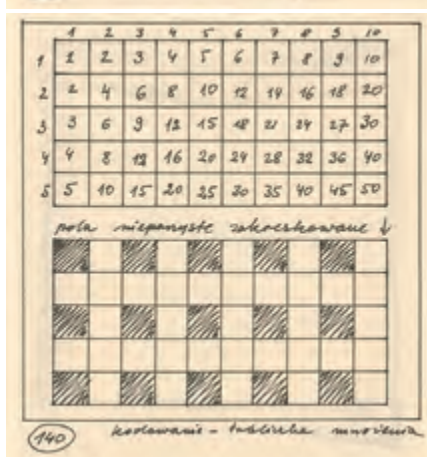
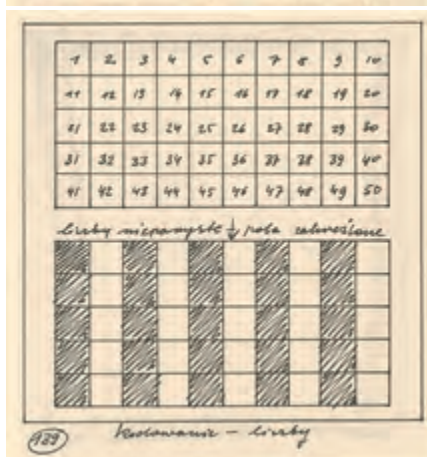
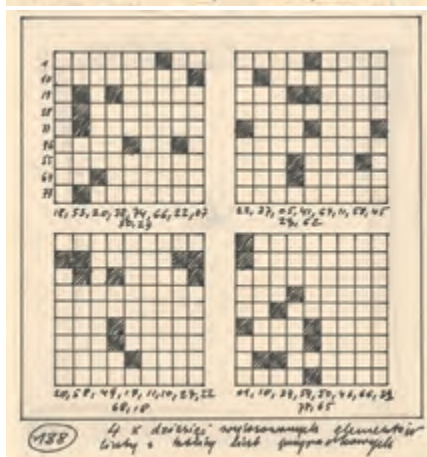
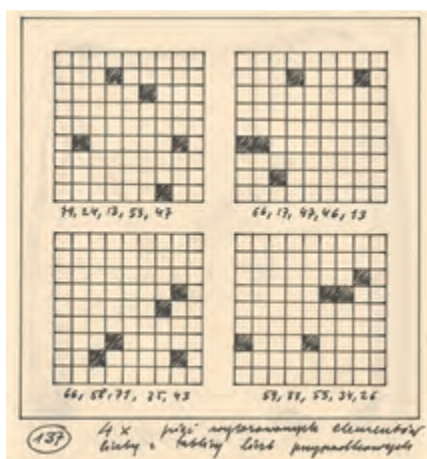


135.
 interference and ornament problems. spacing from 0 elements to 8 elements
 problemi di interferenza e ornamento. distanza da 0 elementi a 8 elementi
 problemy interferencji i ornamentu. odstęp od 0 elementów do 8 elementów



136.
 4xone drawn element. numbers from the table of random numbers
 4xun elemento sorteggiato. numeri dalla tavola di numeri casuali
 4xjeden wylosowany element. liczby z tablicy liczb przypadkowych





137.

4×five drawn elements. numbers from the table of random numbers

4×cinque elementi sorteggiati. numeri dalla tavola di numeri casuali

4×pięć wylosowanych elementów. liczby z tablicy liczb przypadkowych

138.

4×ten drawn elements. numbers from the table of random numbers

4×dieci elementi sorteggiati. numeri dalla tavola di numeri casuali

4×dziesięć wylosowanych elementów. liczby z tablicy liczb przypadkowych

139.

odd numbers marked fields

coding – numbers

numeri dispari – campi cancellati

codificazione – numeri

liczby nieparzyste – pola zakreślone

kodowanie – liczby

140.

odd fields hatched

coding – multiplication table

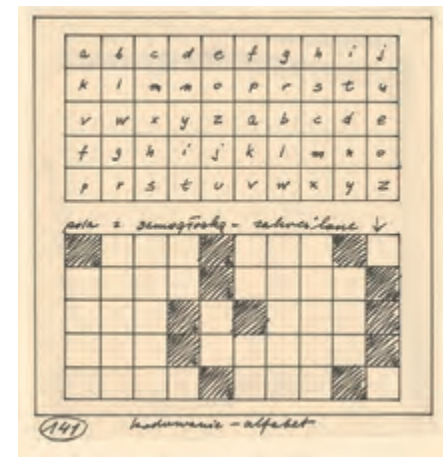
campi dispari – tratteggiati

codificazione – tavola pitagorica

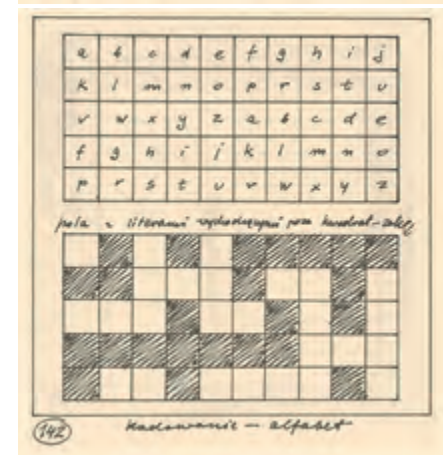
pola nieparzyste – zakreskowane

kodowanie – tabliczka mnożenia

141.
fields with vowel hatched
coding – alphabet
campi dispari – tratteggiati
codificazione – alfabeto
pola z samogłoską zakreślone
kodowanie – alfabet



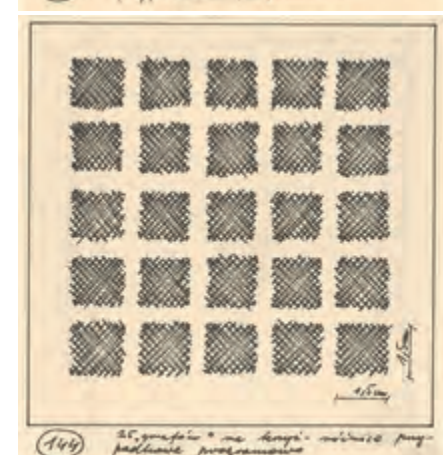
142.
fields with letters falling out of square hatched
coding – alphabet
campi con lettere che escono fuori il quadrato – cancellati
codificazione – alfabeto
pola z literami wychodzącymi poza kwadrat zakr[esłone]
kodowanie – alfabet



143.
25 "graphs" of hatches – random differences in terms of programme
25 „grafi” tratteggiati – differenze per principio casuali
25 „grafów” zakreskowań – różnice przypadkowe programowo



144.
25 "graphs" crosswise. random differences in terms of programme
25 „grafi” con tratteggio in due direzioni diverse. differenze per principio casuali
25 „grafów” na krzyż. różnice przypadkowe programowo



ARTIST

Many people regard Ryszard Winiarski as a brilliant, innovative artist and a committed teacher; for us, he will always be a fantastic and exceptional Dad. His great sensitivity, generous-heart and masterful sense of humour were irreplaceable. Other fathers were doctors or fire fighters and our Dad was the man with dice and black and white squares...

In our childhood memories, a simple wood table in a small flat at Bonifraterska in Warsaw comes to the foreground as the central place at home. During the day, it served family customs. It provided space for playing and doing homework. We ate all meals at that table and our mum sewed her Gobelins there. And it was here, where Ryszard Winiarski developed, drew, calculated and, in effect, arranged and painted his “areas.” At that time we did not understand the idea by which he was guided. We did not know, that this paintings presented a certain process and that process itself was more important than the final effect. The radio was on in the background while we were making ready to go to bed and Dad “relied on chance.” That was an extraordinary experience.

The awareness of the significance of our Dad’s artistic achievements, which lay dormant for a long time, has powerfully revived recently. On the occasion of the “Event – Information – Image” exhibition presented during La Biennale di Venezia, thanks to the enormous engagement of the Starak Family Foundation and Ania Muszyńska, Ryszard Winiarski’s name is coming back to the most prestigious exhibition salons.

We are most thankful.

Ania and Ola Winiarski



Ryszard Winiarski, per molti eccellente artista, precursore innovativo che univa l'arte alle scienze tecniche, insegnante impegnato e ricordato, per noi rimarrà per sempre il Papà fantastico e eccezionale. La sua grande sensibilità, l'enorme cuore e il fenomenale senso dell'umorismo sono indimenticabili. Gli altri padri erano medici, pompieri, mentre il nostro Papà straordinario era il signore del dado da gioco e dei quadrettini bianchi e neri.

Quando ricordiamo la nostra infanzia il posto centrale è occupato dal semplice tavolo in legno nel piccolissimo appartamento in via Bonifraterska a Varsavia, oggetto più importante nella nostra casa. Di giorno serviva ai rituali familiari. Era luogo di gioco e dove fare i compiti. Lì ci sedevamo per mangiare insieme e mamma ci cuciva i suoi gobelin. Ma di sera diventava sempre un inusuale atelier dell'artista – ingegnere. È qui che Ryszard Winiarski elaborava, tracciava e faceva i calcoli, e come conseguenza componeva e dipingeva le sue „aree”. A quell'epoca non capivamo ancora l'idea dalla quale si faceva guidare. Non sapevamo che le tele presentavano un certo processo e che il processo stesso doveva essere più importante dell'effetto finale. Sullo sfondo suonava la radio, noi ci preparavamo ad andare a dormire, e Papà „si affidava al caso”. Fu un'esperienza straordinaria.

La consapevolezza dell'importanza del patrimonio artistico di nostro Padre, latente per anni, è rinata nell'ultimo periodo con forza incredibile. Con la mostra „Event – Information – Image”, presentata nel corso della Biennale di Venezia grazie all'enorme impegno della Fondazione Famiglia Starak e di Ania Muszyńska, il nome di Ryszard Winiarski ritorna nei più prestigiosi saloni espositivi.

Grazie di cuore.

Ola e Ania Winiarski

Ryszard Winiarski pozostaje dla wielu znakomitym, innowacyjnym artystą i zaangażowanym pedagogiem; dla nas, pozostanie na zawsze – fantastycznym i wyjątkowym Tatą. Jego wielka wrażliwość, ogromne serce i mistrzowskie poczucie humoru były niezastąpione. Inni ojcowie bywali lekarzami, strażakami, a nasz Tato był panem od kostki do gry i biało czarnych kwadracików...

Wspominając dzieciństwo, na pierwszy plan wysuwa się drewniany stół w malutkim mieszkaniu na Bonifraterskiej w Warszawie, który był najważniejszym miejscem w naszym domu. W ciągu dnia służył rodzinnym zwyczajom. Był przestrzenią do zabawy i odrabiania lekcji. To przy nim siadaliśmy do wszystkich posiłków, a mama szyła swoje gobeliny. I to tu Ryszard Winiarski opracowywał, kreślił i obliczał, a w efekcie komponował i malował swoje „obszary”. Wtedy jeszcze nie rozumialiśmy idei, którą się kierował. Nie wiedzieliśmy, że obrazy prezentowały pewien proces i proces ten miał być ważniejszy niż efekt końcowy. W tle grało radio, my szykowaliśmy się do snu, a Tato „zdawał się na przypadek”. Było to niezwykle doświadczenie.

Świadomość wagi dorobku artystycznego naszego Taty, przez lata uśpiona, odrodziła się w ostatnim czasie z niesamowitą siłą. Wraz z wystawą „Event – Information – Image” podczas La Biennale di Venezia, dzięki ogromnemu zaangażowaniu Fundacji Rodziny Staraków oraz Ani Muszyńskiej nazwisko Ryszarda Winiarskiego powraca na najbardziej prestiżowe salony wystawowe.

Bardzo dziękujemy.

Ania i Ola Winiarskie

Ryszard Winiarski

Artist, painter, stage designer, teacher. Precursor of conceptual art and leading representative of indeterminism in Polish art.

He was born on 2 May 1936 in Lviv and died on 14 December 2006 in Warsaw.

In the period 1953–1955 he studied at the Faculty of Mechanical Engineering, Łódź University of Technology, and afterwards between 1955 and 1959 he studied at the Faculty of Precision Mechanical Engineering, Warsaw University of Technology, where he earned the Master of Science degree. From 1955 he attended classes run by Zofia Matuszczyk-Cygańska at an arts centre in Warsaw's Muranów neighbourhood. In 1958, he began attending Aleksander Kobzdej's workshop at the Academy of Fine Arts in Warsaw as an auditing student, where he undertook his studies in 1960 at the Faculty of Painting, supervised by Stanisław Szczepański, Jan Wodyński and Aleksander Kobzdej. In addition, he studied stage design under Władysław Daszewski and typography under Julian Pałka. At the end of his studies he participated in the seminar dedicated to the relations of science and art delivered by Prof. Mieczysław Porębski. In 1966, he completed his studies with the diploma thesis titled "Event-Information-Image", which constituted a theoretical interpretation for the series of paintings called "Attempts to Visually Represent Statistical Distributions". In the same year Winiarski received the main prize at the I Symposium of Artists and Scientists "Art in the Changing World" in Puławy for an „innovative theoretical concept executed by means of art”.

From that moment on, Ryszard Winiarski persistently followed his own original art programme, the sole subject

of which were "selected mathematic problems, statistics, games, fortune and other objective and logical processes". The artist "made an attempt to use nomenclature and signage derived from mathematics in his artistic oeuvre, and more precisely from statistics and theory of information. In his opinion, it was possible to build bridges between life, science, technology and art." He does not create "images" but "areas," which come into being based on increasingly more complicated functions of random variables. At the same time the selected method allowed the artist to diversify techniques: he made three-dimensional, relief, kinetic, colourful objects. A project of arranging the interior of an individual exhibition in Zachęta National Gallery of Art as a monumental, prostrate image was a large-scale experiment (1970).

Mieczysław Porębski, an outstanding Polish art critic and historian, wrote as follows in the introduction to the catalogue for the first individual exhibition of Winiarski (Contemporary Gallery, Warsaw, 1967): "There is also the language of mathematics. If I try to learn it, I do not do it because of snobbery or pedantry. Simply it seems to me that – at our age – it is not possible to express certain matters which I find interesting and care for in a different language. Not merely express. More: see. I cannot agree that there is such a language and that I would be forced to capitulate before it in advance. If engineers, biologists, economics can use it – it is not right that philosophers, linguists, art critics, artists cannot make expressions in it".

Contacts with the Dutch circles, friendship with Herman de Vries, resulted in an invitation to the Symposium in

Gorinchem in 1974, where Ryszard Winiarski executed two projects in the town's public space under the common title "Geometry in a Landscape". There he attracted attention of distinguished art theoreticians and artists, which contributed to Winiarski's participation in numerous important international exhibitions.

In 1971, during the symposium of Golden Grape in Wrocław Winiarski for the first time used sets of square mirror boards in his compositions to capture image variability and introduce viewers thereto.

In 1972, Winiarski adapted one of the rooms in the Contemporary Gallery in Warsaw to a game parlour, as an event accompanying an exhibition. The viewers joined the "game" proposed by the artist. The results of the game, in line with the prior determined rules, were black and white or coloured visual effects. The 1972 event was a starting point for a range of experiments and exhibitions home and abroad, where the artist tried to turn the viewer into a true partner and co-creator of a piece of art ("Author's Poster" 1972; "5×5", 1974; "Stroboscope", 1975; "Abacuses" 1975; "Workshop" 1976; "Anaglyphs" 1976; "Games", 1976; "Drawings for Colouring" 1976).

The concept of interaction with the audience led to the return, from 1976 on, to simplest combinations of programme and fortune in Winiarski's oeuvre and to creation of paintings from the „Games” series.

In the period 1976 - 1981 he worked in the Institute of Artistic Education, Maria Curie-Skłodowska University in Lublin, as a lecturer, from 1979 as an associate professor. In 1981 he took over the workshop "Problems of painting in architecture and in human environment" at the Academy of Fine Arts in Warsaw, where in the period 1985-87 and 1987-90 he acted also as a vice-rector. In 1990 he was awarded the title of Professor. As a guest professor he delivered lectures at HFG in Offenbach in 1983.

„Winiarski's workshop at the Academy of Fine Arts, pursuing a programme that went beyond the nominal scope of painting in architecture, in the period 1983-1987 became a seat of an informal group composed of his students and at the same time a gallery presenting a broad spectrum of artistic search, not excluding the 'new expression' tendencies prevailing at that time."

In 1984, Winiarski formulated the concept of "Geometry Under Tension," created a manifesto and an installation (exhibition in RR Gallery in Warsaw) and "Wood tangram" at "Intellectual stream in Polish art" exhibition, BWA Lublin. In the same year he presented an installation titled "Black Square or Flying Geometry" at Bożena Kowalska's "Language of Geometry" exhibition in Warsaw's Zachęta National Gallery of Art. In an interview of 1985 he added:

"Over all the past years I rejected an emotional attitude to my own art by principle [...]. the action programme was not subject to any emotional evaluation. So the change consists in the emotion being granted equal rights at the moment. There is a game permitting expression to participate in the artistic practice."

1987 saw the first installation from "Geometry or the Chance of Meditation" series, built using burning grave lanterns or bricks.

Ryszard Winiarski completed more than fifty stage design projects for the theatre and the television, most of them for the Polish Theatre in Warsaw.

In 1996 Ryszard Winiarski became the laureate of the Jan Cybis Award. The award granting ceremony was accompanied by a big retrospective exhibition in the House of the Visual Artist in Warsaw.

In 1999, "One Painting and Many Dedications" exhibition presented one work by Ryszard Winiarski and 52 paintings dedicated and given to him over the years by his artist friends, among others: Christo&Jeanne-Claude, Sol Le Witt, Dora Maurer, Jacob and Max Bill, Shizuko Yoshikawa, Georg Karl Pfahler, Jan Eric Visser, Zbigniew Gostomski, Tomasz Ciecierski, Tomasz Tatarczyk.

Ryszard Winiarski's works were presented at more than 500 collective exhibitions in Poland and abroad, including Canada, Colombia, Denmark, England, France, Germany, Portugal, Greece, Italy, India, Norway, Romania, Switzerland, Sweden, USA, Venezuela, Spain. Major exhibitions: International Biennial in Sao Paulo (1969, 1971), Constructivist Biennial in Nuremberg (1969, 1971), Symposium in Gorinchem (1974), Historical Aspects of Constructivism, Düsseldorf (1977), "System and Coincidence," Stuttgart (1978), "Polish Avant-Garde," Edinburgh, Glasgow (1979), "Construction in Progress," Łódź (1981), "The Language of Geometry," Warsaw (1984), "Doppelte Identität," Wiesbaden (1991), "Das offene Bild," Münster (1992), "Polnische Avantgarde 1930-1990," Berlin (1992), "Reduktivismus," Vienna (1992).

Ryszard Winiarski's pieces can be found in the Museum of Art in Łódź, National Museums in Warsaw, Wrocław, Kraków and Poznań, the National Gallery of Art "Zachęta" in Warsaw, the Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle in Warsaw, District Museums in Bydgoszcz and Chełm, the Museum of Bochum, the Wilhelm-Hack-Museum in Ludwigshafen, the National Galerie Berlin West, MOCA Los Angeles, the McCeory collection in New York, the National Gallery of Modern Art in New Delhi, the Soto Museum in Venezuela and numerous museum and private collections.

Ryszard Winiarski

Artista, pittore, scenografo e pedagogo. Precursore dell'arte concettuale e uno dei maggiori rappresentanti dell'indeterminismo nell'arte polacca.

Nacque il 2 maggio 1936 a Leopoli e morì il 14 dicembre 2006 a Varsavia.

Negli anni 1953–1955 studiò presso la Facoltà di Meccanica del Politecnico di Łódź, e successivamente, negli anni 1955–1959, presso la Facoltà di Meccanica di precisione del Politecnico di Varsavia, dove ottenne il diploma di dottore ingegnere. Dal 1955 partecipò alle attività artistiche guidate da Zofia Matuszczyk-Cygańska presso il centro di arti plastiche nel quartiere di Muranów a Varsavia. Dal 1958 invece frequentò, come studente uditore, lo studio di Aleksander Kobzdej presso l'Accademia delle Belle Arti di Varsavia, e dal 1960 vi intraprese gli studi seguendo il corso alla Facoltà di Pittura sotto la direzione di Stanisław Szczepański, Jan Wodyński e Aleksander Kobzdej. Inoltre studiò scenografia nella classe di Władysław Daszewski e tipografia da Julian Pałka. Verso la fine del corso di studi partecipò al seminario condotto dal prof. Mieczysław Porębski, dedicato ai legami tra la scienza e l'arte. Nel 1966 si laureò con la tesi „Evento-informazione-immagine” che costituiva l'interpretazione teorica per una serie di dipinti denominati „Prove di presentazione visiva delle distribuzioni statistiche”. Nello stesso anno Winiarski si aggiudicò il primo premio nel I Simposio di Artisti e Scienziati „L'arte in un mondo che cambia” a Puławy, per „il concetto teorico innovativo realizzato con i mezzi plastici”.

Da quel momento Ryszard Winiarski realizzò con costanza un proprio programma d'arte, nel quale apparivano

quali soggetti principali „problemi scelti di matematica, statistica, giochi, casualità e altri processi oggettivi e logici”. L'artista „intraprese il tentativo di utilizzare nella creazione artistica la nomenclatura e il simbolismo derivati dalla matematica, o più esattamente, dalla statistica e dalla teoria dell'informazione”. Non creò „quadri” ma „aree”, che scaturivano da sempre più complesse funzioni di variabili aleatorie. Nel contempo il metodo scelto consentì all'artista di usare tecniche differenti. Nacquero così oggetti tridimensionali, in rilievo, in movimento, colorati. Un esperimento su grande scala fu il progetto di allestimento della sua mostra individuale a Zachęta – Galleria Nazionale d'Arte, quale un quadro monumentale al pavimento. (1970).

Nell'introduzione al catalogo della prima mostra individuale di Winiarski (Galleria Contemporanea, Varsavia, 1967), l'eminente critico e storico d'arte polacco Mieczysław Porębski scrisse: „Esiste ancora la lingua di matematica. Se cerco di conoscerla non lo faccio per snobismo né per pedanteria. Mi sembra semplicemente che – nel nostro secolo – alcune cose che mi interessano e sono per me importanti non sia possibile esprimerle in un linguaggio diverso. Anzi: più che esprimerle, vederle! Non posso accettare che tale lingua esista e che io debba a priori capitolarle di fronte ad essa. Se la possono utilizzare gli ingegneri, i biologi, gli economisti – non esiste nessun motivo perché non possano usarla nei loro interventi i filosofi, i sociologi, i linguisti, i critici d'arte, gli artisti.”

I contatti con l'ambiente olandese e l'amicizia che lo univa a Herman de Vries gli garantirono l'invito a partecipare al Simposio in Gorinchem nel 1974, dove Ryszard Winiarski

realizzò due progetti nello spazio della città, sotto un unico titolo „Geometria nel paesaggio”. Attirò in tal modo l’attenzione dei teorici d’arte ed artisti di spicco e, come effetto, partecipò a numerose mostre internazionali importanti.

Nel 1971, al Simposio „Grappolo d’Oro” a Breslavia, per catturare la mutevolezza dell’immagine e inglobare in essa l’osservatore Winiarski per la prima volta utilizzò nelle sue composizioni insiemi di piastrelle quadrate a specchio.

Nel 1972 Winiarski, nell’ambito dell’evento collaterale alla mostra, trasformò una delle sale della Galleria Contemporanea di Varsavia in una sala giochi. Gli spettatori parteciparono al „divertimento” proposto dall’artista. In seguito all’andamento del gioco condotto in conformità alle regole in precedenza definite, furono creati effetti visuali bianconeri oppure a colori. L’evento del 1972 diede inizio ad una serie di esperimenti e di mostre nazionali e internazionali, nel corso dei quali l’artista cercava di trasformare lo spettatore in un autentico collaboratore e co-creatore dell’opera d’arte („Poster d’autore”, 1972; „5x5”, 1974; „Stroboscopia”, 1975; „Abaco”, 1975 „Laboratorio”, 1976; „Anaglifi”, 1976; „Giochi”, 1976; „Disegni da colorare”, 1976).

A partire dal 1976, sfruttando il concetto di interazione con il pubblico, Winiarski ritornò alle più semplici connessioni di programma e caso, nonché alla realizzazione dei dipinti della serie „Giochi”.

Negli anni 1976–1981 lavorò come docente all’Istituto di Istruzione Artistica all’UMCS [Università „Maria Curie-Skłodowska – n.d.t.] di Lublino. Nel 1981 assunse la conduzione del corso di studi „I problemi della pittura nell’architettura e nell’ambiente umano” presso l’Accademia delle Belle Arti di Varsavia, dove – negli anni 1985–1987 e 1987–1990 – ricoprì anche la funzione di vice rettore. Nel 1983, come professore ospite, tenne le lezioni presso l’HFG [Università delle arti e del design] a Offenbach.

Nel 1990 ricevette il titolo di professore.

„Il piano di studi di Winiarski tenuto all’Accademia delle Belle Arti svolgeva il programma sconfinando dall’ambito nominale della pittura nell’architettura. Negli anni 1983–1987 diventò sede del gruppo informale composto dai suoi allievi e, nel contempo, galleria che presentava l’ampio repertorio di ricerche artistiche, incluse quelle relative alle tendenze di nuove-espressioni, dominanti in quel periodo.”

Nel 1984 Winiarski formulò il concetto di „Geometria in stato di tensione”, presentò il manifesto e l’installazione (mostra nella Galleria RR a Varsavia) e il „Tangram in legno” alla mostra „Corrente intellettuale nell’arte polacca”, BWA Lublino.

Lo stesso anno, nell’ambito della mostra „Lingua della geometria” nella Galleria Nazionale d’Arte Zachęta a Varsavia, allestita da Bożena Kowalska, presentò l’installazione

„Quadrato nero ossia la geometria volante”. Nell’intervista concessa nel 1985 precisò: „In tutti gli anni passati ho rifiutato in maniera programmatica l’approccio emozionale alla propria arte [...]. Il programma dell’azione non era soggetto ad alcuna valutazione emozionale. Il cambiamento consiste dunque nel fatto che adesso l’emozione diventa di pari importanza. Ha luogo il gioco in cui alla procedura artistica viene ammessa l’espressione.”

Nel 1987 creò la prima installazione della serie „Geometria, ossia opportunità di meditazione”, costruita con utilizzo di candele accese o mattoni.

Ryszard Winiarski realizzò inoltre più di cinquanta progetti scenografici per il teatro e la televisione, la maggior parte dei quali destinati a Teatr Polski di Varsavia.

Nel 1996 Ryszard Winiarski vinse il Premio „Jan Cybis”. L’assegnazione del premio fu accompagnata da una grande mostra retrospettiva presso la Casa dell’Artista Plastico a Varsavia.

Nel 1999, nell’ambito della mostra „Un quadro e molte dediche”, Ryszard Winiarski presentò una sua opera e 52 quadri a lui dedicati e ricevuti in dono nel corso degli anni da artisti suoi amici, tra cui: Christo&Jeanne-Claude, Sol Le Witt, Dora Maurer, Jacob e Max Bill, Shizuko Yoshikawa, Georg Karl Pfahler, Jan Eric Visser, Zbigniew Gostomski, Tomasz Ciecierski, Tomasz Tatarczyk.

Le opere di Ryszard Winiarski sono state esposte in più di 500 mostre collettive in Polonia e all’estero, tra cui in Canada, Columbia, Danimarca, Inghilterra, Francia, Germania, Portogallo, Grecia, Italia, India, Norvegia, Romania, Svizzera, Svezia, negli USA, Venezuela, Spagna. Tra le più importanti ricordiamo: Biennale Internazionale di San Paolo (1969, 1971), Biennale di Costruttivismo a Norimberga (1969, 1971), Simposio a Gorinchem (1974), Historical Aspects of Constructivism, Düsseldorf (1977), „System and Coincidence”, Stoccarda (1978), Polish Avant-Garde, Edimburgo, Glasgow (1979), „Struttura nel processo”, Łódź (1981), „Il linguaggio della geometria”, Varsavia (1984), „Doppelte Identität, Wiesbaden (1991), „Das offene Bildes”, Münster (1992), „Polonische Avantgarde” 1930–1990”, Berlino (1992), „Reduktivismus”, Vienna (1992).

Le opere di Ryszard Winiarski sono custodite in numerose collezioni, tra le quali presso Museo d’Arte di Łódź, Musei Nazionali di Varsavia, Breslavia, Cracovia, Poznań, Stettino e Danzica, Galleria Nazionale d’Arte „Zachęta” di Varsavia, Centro d’Arte Contemporanea Castello Ujazdowski di Varsavia, musei distrettuali di Bydgoszcz e Chełm, Museo Bochum, Wilhelm-Hack-Museum Ludwigshafen, National Galerie Berlin West, MOCA di Los Angeles, McCaory Collection di New York, Museo d’Arte Moderna di New Delhi, Museo Soto in Venezuela e in molte altre collezioni museali e private.

Ryszard Winiarski

Artysta, malarz, scenograf, pedagog. Prekursor sztuki konceptualnej oraz czołowy przedstawiciel indeterminizmu w polskiej sztuce.

Urodził się 2 maja 1936 roku we Lwowie, zmarł 14 grudnia 2006 roku w Warszawie.

W latach 1953–1955 studiował na Wydziale Mechanicznym Politechniki Łódzkiej, a następnie w latach 1955–1959 na Wydziale Mechaniki Precyzyjnej Politechniki Warszawskiej, gdzie uzyskał dyplom magistra inżyniera. Od 1955 roku brał udział w zajęciach Zofii Matuszczyk-Cygańskiej w ognisku plastycznym na warszawskim Muranowie. Od 1958 roku uczęszczał jako wolny słuchacz do pracowni Aleksandra Kobzdeja na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, gdzie rozpoczął studia w 1960 roku na Wydziale Malarstwa, pod kierunkiem Stanisława Szczepańskiego, Jana Wodyńskiego i Aleksandra Kobzdeja. Dodatkowo studiował scenografię u Władysława Daszewskiego i typografię u Juliana Pałki. Pod koniec studiów uczestniczył w seminarium prof. Mieczysława Porębskiego, poświęconemu związkowi nauki i sztuki. W 1966 roku ukończył studia pracą dyplomową *Zdarzenie – Informacja – Obraz*, która stała się teoretyczną wykładnią dla serii obrazów nazwanych *Próbami wizualnej prezentacji rozkładów statystycznych*. W tym samym roku, „za nowatorską koncepcję teoretyczną, zrealizowaną środkami plastycznymi”, Winiarski otrzymał główną nagrodę na I Sympozjum Artystów Plastyków i Naukowców w Puławach – „Sztuka w zmieniającym się świecie”.

Od tego momentu Ryszard Winiarski konsekwentnie realizował swój autorski program sztuki, w którym głównym przedmiotem stały się wybrane problemy matematyczne,

statystyka, gry, przypadek i inne obiektywne i logiczne procesy. Artysta podjął próbę użycia w twórczości artystycznej nomenklatury i znakowania zaczerpniętego z matematyki, a ściślej mówiąc statystyki i teorii informacji. Nie tworzył „obrazów”, a „obszary”, które powstawały w oparciu o coraz bardziej skomplikowane funkcje zmiennych losowych. Jednocześnie wybrana metoda pozwalała artyście na różnicowanie technik. Tworzył obiekty trójwymiarowe, reliefowe, kinetyczne, barwne. Eksperymentem w skali był projekt zaaranżowania wnętrza wystawy indywidualnej w Zachęcie Narodowej Galerii Sztuki, jako monumentalnego, leżącego obrazu (1970).

We wstępie do katalogu pierwszej wystawy indywidualnej Winiarskiego (Galeria Współczesna, Warszawa, 1967), wybitny polski krytyk i historyk sztuki, Mieczysław Porębski napisał: „Istnieje jeszcze język matematyki. Jeżeli staram się go poznać, nie robię tego ani przez snobizm, ani przez pedanterię. Po prostu wydaje mi się, że – w naszym wieku – pewnych spraw, które mnie interesują i obchodzą w innym języku wypowiedzieć się nie da. Nawet nie wypowiedzieć. Więcej: zobaczyć. Nie mogę zgodzić się, żeby istniał taki język i żebym z góry musiał przed nim kapitulować. Jeżeli mogą się nim posługiwać inżynierowie, biologowie, ekonomiści – nie ma żadnej racji, żeby nie mogli nim wypowiadać się filozofowie, socjologowie, językoznawcy, krytycy sztuki, artyści.”

Kontakty ze środowiskiem holenderskim, przyjaźń z Hermanem de Vriesem zaowocowały zaproszeniem do udziału w Sympozjum w Gorinchem w 1974 roku, gdzie Ryszard Winiarski zrealizował dwa projekty w przestrzeni publicznej

miasta pod wspólnym tytułem „Geometria w krajobrazie”. Zwrócił tam na siebie uwagę wybitnych teoretyków sztuki i artystów, co przyczyniło się do udziału Winiarskiego w wielu ważnych międzynarodowych wystawach.

W 1971 roku na sympozjum Złotego Grona we Wrocławiu Winiarski po raz pierwszy wykorzystał w swoich kompozycjach zbiory kwadratowych płytek lustrzanych dla uchwycenia zmienności obrazu i wprowadzenia doń widzów.

W 1972 roku Winiarski zaadoptował jedną z sal Galerii Współczesnej w Warszawie na salon gier, jako imprezę towarzyszącą wystawie. Widzowie włączyli się w zaproponowaną przez artystę „zabawę”. Rezultatem przebiegu gry, zgodnie z wcześniej określonymi regułami były czarno-białe lub kolorowe efekty wizualne. Zdarzenie z 1972 roku zapoczątkowało szereg eksperymentów oraz wystaw krajowych i zagranicznych, w których artysta starał się przemienić widza w autentycznego partnera i współtwórcę dzieła sztuki (*Plakat autorski* 1972; *5×5*, 1974; *Stroboskop*, 1975; *Liczyła* 1975; *Warsztat* 1976; *Anaglify* 1976; *Gry*, 1976; *Rysunki do kolorowania* 1976).

Koncepcja współdziałania z publicznością sprawiła, że od roku 1976 nastąpił w twórczości Winiarskiego powrót do najprostszych połączeń programu i przypadku oraz realizacji obrazów z serii *Gry*.

W latach 1976–1981 pracował w Instytucie Wychowania Artystycznego UMCS w Lublinie jako wykładowca, od 1979 jako docent. W 1981 roku objął pracownię „Problemy malarstwa w architekturze i w otoczeniu człowieka” na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, gdzie w latach 1985–87 i 1987–90 pełnił również funkcję prorektora. W 1990 roku otrzymał tytuł profesora. Jako profesor gościnny prowadził w 1983 roku wykłady w HFG w Offenbach.

„Pracownia Winiarskiego na Akademii Sztuk Pięknych, realizowała program wybiegający poza nominalny zakres malarstwa w architekturze, stała się z lat 1983–1987 siedzibą nieformalnej grupy złożonej z jego uczniów i razem galerią prezentującą szeroki repertuar poszukiwań artystycznych, nie wyłączając dominujących wówczas tendencji ekspresyjnych.” (za: Maryla Sitkowska, maszynopis, Archiwum ASP w Warszawie).

W 1984 roku Winiarski sformułował koncepcję „Geometrii w stanie napięcia” – powstaje manifest oraz instalacja (wystawa w Galerii RR w Warszawie) oraz *Drewniany tangram* na wystawie „Nurt intelektualny w sztuce polskiej” (BWA Lublin).

W tym samym roku na wystawie Bożeny Kowalskiej „Język geometrii” w warszawskiej Zachęcie zaprezentował instalację *Czarny kwadrat czyli fruująca geometria*. W wywiadzie udzielonym w 1985 dopowiada: „Przez wszystkie mione lata programowo odrzucałem emocjonalny stosunek

do własnej sztuki [...]. program działania nie podlegał żadnej ocenie emocjonalnej. Zmiana polega więc na tym, że obecnie emocja staje się równouprawniona. Następuje gra z dopuszczeniem ekspresji do udziału w artystycznym procederze.”

W 1987 roku powstała pierwsza instalacja z serii *Geometria czyli szansa medytacji*, które budowane były w oparciu o zapalone znicze lub ułożone cegły.

Ryszard Winiarski zrealizował ponad pięćdziesiąt projektów scenograficznych dla teatru i telewizji, najwięcej dla Teatru Polskiego w Warszawie.

W 1996 roku Ryszard Winiarski został laureatem Nagrody im. Jana Cybisa. Przyznaniu nagrody towarzyszyła duża wystawa retrospektywna w Domu Artysty Plastyka w Warszawie.

W 1999 roku na wystawie „Jeden obraz i wiele dedykacji” Ryszard Winiarski zaprezentował jeden swój obraz oraz 52 dzieła, zadedykowane i подарowane mu na przestrzeni lat przez zaprzyjaźnionych artystów, wśród nich m.in.: Christo&Jeanne-Claude, Sol Le Witt, Dora Maurer, Jacob i Max Bill, Shizuko Yoshikawa, Georg Karl Pfahler, Jan Eric Visser, Zbigniew Gostomski, Tomasz Ciecierski, Tomasz Tatarczyk.

Prace Ryszarda Winiarskiego były prezentowane na ponad 500 wystawach zbiorowych w Polsce i zagranicą, w tym w Kanadzie, Kolumbii, Danii, Anglii, Francji, Niemczech, Portugalii, Grecji, we Włoszech, w Indiach, w Norwegii, Rumunii, Szwajcarii, Szwecji, USA, Wenezueli, Hiszpanii. Do najważniejszych z nich należą: międzynarodowe Biennale w São Paulo (1969, 1971), Biennale Konstrukttywizmu w Norymberdze (1969, 1971), Sympozjum w Gorinchem (1974), „Historical Aspects of Constructivism”, Düsseldorf (1977), „System and Coincidence”, Stuttgart (1978), Polish Avant-Garde”, Edynburg, Glasgow (1979), „Konstrukcja w procesie”, Łódź (1981), „Język geometrii”, Warszawa (1984), „Doppelte Identität”, Wiesbaden (1991), „Das offene Bildes”, Münster (1992), „Polnische Avantgarde 1930-1990”, Berlin (1992), „Reduktivismus”, Wiedeń (1992).

Prace Ryszarda Winiarskiego znajdują się w Muzeum Sztuki w Łodzi, Muzeach Narodowych w Warszawie, Wrocławiu, Krakowie i Poznaniu, Narodowej Galerii Sztuki „Zacheta” w Warszawie, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie, w Muzeach Okręgowych w Bydgoszczy i Chełmie, w Muzeum Bochum, w Wilhelm-Hack-Museum Ludwigshafen, National Galerie Berlin West, MOCA Los Angeles, w kolekcji McCeory w Nowym Jorku, w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w New Delhi, Muzeum Soto w Wenezueli i wielu innych muzealnych i prywatnych kolekcjach.

Index

- 19 *Self-portrait*, acrylic, fibreboard, wood, Collection of the artist's family / *Autoritratto*, acrilico, pannelli di fibre, legno, Collezione della famiglia dell'artista / *Autoportret*, akryl, płyta pilśniowa, drewno, Kolekcja rodziny artysty 64×64×4 cm | 1974–89
- 33 *Area with three values (with an equal probability of occurrence of each of them). Mutable lot – casting a die.*, oil, canvas, Muzeum Sztuki in Łódź Collection / *Area dai tre valori (con pari probabilità del verificarsi di ciascuno di essi). Fonte della variabile aleatoria – lancio del dado.*, olio, tela, Collezione Muzeum Sztuki di Łódź / *Obszar o trzech walorach (z równym prawdopodobieństwem pojawienia się każdego z nich). Źródło zmiennej losowej – rzut kostką*, olej, płótno, Kolekcja Muzeum Sztuki w Łodzi 60×36 cm | 1966
- 35 *Area. Penetration of industrial space with the probability of the appearance of the chaos dependent on the movement of the spectator*, acrylic, fibreboard, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *Area. La penetrazione dello spazio industriale con la probabilità di apparizione del caos dipendente dal movimento dello spettatore.*, acrilico, pannelli di fibre, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Obszar. Penetracja przestrzeni industrialnej z prawdopodobieństwem wystąpienia chaosu zależnego od ruchu widza.*, akryl, płyta pilśniowa, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 100×100×5 cm | 1970
- 36 *Area 105 with a mechanically variable position of the drawn zone. Mutable lot – table of random figures and dice.*, acrylic, fiberboard, aluminum, Teresa and Andrzej Starmach Collection / *Area 105 con posizione variabile in modo meccanico della zona sorteggiata. Variabile aleatoria – tavola di numeri casuali e il dado.*, acrilico, pannelli di fibre, alluminio, Collezione di Teresa e Andrzej Starmach / *Obszar 105 o zmiennym w sposób mechaniczny położeniu wylosowanej strefy. Zmienna losowa – tablica liczb przypadkowych i kostka do gry*, akryl, płyta pilśniowa, aluminium, Kolekcja Teresy i Andrzeja Starmachów 73,7×73,8×12 cm | 1971
- 37 *Area 104 with a mechanically variable position of the drawn zone. Mutable lot – table of random figures.*, acrylic, fiberboard, aluminum, Teresa and Andrzej Starmach Collection / *Area 104 con posizione variabile in modo meccanico della zona sorteggiata. Variabile aleatoria – tavola di numeri casuali.*, acrilico, pannelli di fibre, aluminium, Collezione di Teresa e Andrzej Starmach / *Obszar 104 ze zmiennym w sposób mechaniczny położeniu wylosowanej strefy. Zmienna losowa – tablica liczb przypadkowych.*, akryl, płyta pilśniowa, aluminium, Kolekcja Teresy i Andrzeja Starmachów 73,4×73,5×12 cm | 1971
- 38 *Area*, acrylic, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *Area*, acrilico, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Obszar*, akryl, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 50×50×10 cm | 1970

- 39 *Penetration of real space of equal probability to black and white colour appearance. Mutable lot – dice.*, acrylic, fibreboard, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *La penetrazione dello spazio reale con l'equivalente probabilità di apparizione del colore nero e bianco. Variabile aleatoria – dado da gioco.*, acrilico, pannelli di fibre, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Penetracja przestrzeni realnej z równym prawdopodobieństwem występowania koloru czarnego i białego. Zmienna losowa – kostka do gry.*, akryl, płyta pilśniowa, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 104×104×10 cm | 1972
- 41 *Surface 101. Experiment to divide the area by lot into four surfaces.*, oil, plywood, wood, mirrors, Anna and Jerzy Starak Collection / *Area 101. La prova di separazione casuale dell'area in quattro superfici. Variabile aleatoria – dado da gioco.*, olio, compensato, legno, specchi, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Obszar 101. Próba losowego rozdzielania obszaru na cztery płaszczyzny. Zmienna losowa – kostka do gry, olej, płyta pilśniowa, drewno, lustra, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 74×74×4 cm | 1972*
- 43 *Area 53. Statistical surface in third dimension.*, fibreboard, wood, mirrors, acrylic, Anna and Jerzy Starak Collection / *Area 53. Area statistica prendendo in considerazione la terza dimensione.*, pannello di fibre, legno, specchio, acrilico, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Obszar 53. Obszar statystyczny z uwzględnieniem trzeciego wymiaru.*, płyta pilśniowa, drewno, lustra, akryl, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 104×104×11 cm | 1971
- 45 *Area 130. Penetration of the illusory space with the point of convergence in the centre of the area. Mutable lot – dice.*, acrylic, fibreboard, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *Area 130. Penetrazione dello spazio illusorio con il punto di convergenza al centro dell'area. Variabile aleatoria – dado da gioco.*, acrilico, pannelli di fibre, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Obszar 130. Penetracja przestrzeni iluzorycznej z punktem zbiegu w środku obszaru. Zmienna losowa – kostka do gry, akryl, płyta pilśniowa, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 104×104×12 cm | 1973*
- 46 *Penetration of illusory space. Mutable lot – dice.*, acrylic, canvas, Anna and Jerzy Starak Collection / *Area 169. Penetrazione dello spazio illusorio. Variabile aleatoria – dado da gioco.*, acrilico, tela, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Obszar 169. Penetracja przestrzeni iluzorycznej. Zmienna losowa – kostka do gry.*, akryl, płótno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 100×100 cm | 1973
- 47 *Area 135. Penetration of illusory space with the vanishing point in the centre of area. Mutable lot – dice.*, acrylic, canvas, Anna and Jerzy Starak Collection / *Area 135. Penetrazione dell'area illusoria con il punto di fuga nel centro dell'area. Variabile aleatoria – dado da gioco.*, acrilico, tela, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Obszar 135. Penetracja przestrzeni iluzorycznej z punktem zbiegu w środku obszaru.*, akryl, płótno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 100×100 cm | 1973
- 48 *Area 177. Penetration of real space with various probability of black colour appearance. Mutable lot – table of random figures and dice.*, acrylic, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *Area 177. Penetrazione dello spazio reale con la differente probabilità di apparizione del colore nero. Variabile aleatoria – tavola dei numeri casuali e i dadi.*, acrilico, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Obszar 177. Penetracja przestrzeni realnej z różnym prawdopodobieństwem pojawienia się koloru czarnego. Zmienna losowa – tablica liczb przypadkowych i kości.*, akryl, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 102×102×12 cm | 1973
- 49 *Area 199 with changeable axis of symmetry. Mutable lot – dice.*, acrylic, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *Area statistica 199 con la posizione variabile dell'asse di simmetria. Variabile aleatoria – dado da gioco.*, acrilico, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Statystyczny obszar 199 ze zmiennym położeniem osi symetrii. Zmienna losowa – kostka do gry.*, akryl, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 102×102×10 cm | 1974
- 50 *Set 151 with the drawn border line.*, acrylic, fibreboard, wood, Muzeum Sztuki in Łódź Collection / *Insieme 151 con la linea del bordo sorteggiata.*, acrilico, pannelli di fibre, legno, Collezione Muzeum Sztuki di Łódź / *Zbiór 151 z wylosowaną linią brzegową.*, akryl, płyta pilśniowa, drewno, Kolekcja Muzeum Sztuki w Łodzi 120×100×5 cm | 1973
- 51 *Set 197 with the drawn border line.*, acrylic, fibreboard, wood, Muzeum Sztuki in Łódź Collection / *Insieme 197 con la linea del bordo sorteggiata.*, acrilico, pannelli di fibre, legno, Collezione Muzeum Sztuki di Łódź / *Zbiór 197 z wylosowaną linią brzegową.*, akryl, płyta pilśniowa, drewno, Kolekcja Muzeum Sztuki w Łodzi 120×120×5 cm | 1973

- 52 *Triptych: Set A, B, C*, acrylic, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *Il trittico: Serie A, B, C*, acrilico, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Tryptyk: Zestaw A, B, C*, akryl, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 3×33×33×10 cm | 1974
- 53 *Triptych: Series 4*, acrylic, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *Il trittico: Serie 4*, acrilico, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Tryptyk: Seria 4*, akryl, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 3×30×30×10 cm | 1974
- 54 *Area 190 penetration of a real space with 30×30 cm elements. Mutable lot – dice.*, acrylic, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *L'area 190 la penetrazione dello spazio reale dagli elementi 30×30 cm. Variabile aleatoria – dado da gioco.*, acrilico, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Obszar 190 penetracja przestrzeni realnej przez elementy 30×30 cm. Zmienna losowa – kostka do gry.*, akryl, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 102×102×12 cm | 1974
- 55 *Abacus*, spatial composition, acrylic, wood, steel, Anna and Jerzy Starak Collection / *Abacus*, composizione spaziale, acrilico, legno, acciaio, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Abacus*, kompozycja przestrzenna, akryl, drewno, stal, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 104×104×8 cm | 1974
- 56–57 *Attempts to visually represent statistical distributions. Set 233 with drawn vertical line of division. Mutable lot – dice.*, acrylic, fibreboard, wood, Collection of artist's family / *Prove di presentazione visiva delle distribuzioni statistiche. Insieme 233 con la linea di divisione verticale sorteggiata. Variabile aleatoria – il dado.*, acrilico, pannelli di fibre, legno, Collezione della famiglia dell'artista / *Próby prezentacji rozkładów statystycznych. Zbiór 233 z wylosowaną linią podziału przebiegającą pionowo. Zmienna losowa – kostka do gry.*, akryl, płyta pilśniowa, drewno, Kolekcja rodziny artysty 100×100×4 cm | 1975
- 58–59 *Attempts to visually represent statistical distributions. Set 232 with drawn horizontal line of division. Mutable lot – dice.*, acrylic, fibreboard, wood, Collection of artist's family / *Prove di presentazione visiva delle distribuzioni statistiche. Insieme 232 con la linea di divisione orizzontale sorteggiata. Variabile aleatoria – il dado.*, acrilico, pannelli di fibre, legno, Collezione della famiglia dell'artista / *Próby prezentacji rozkładów statystycznych. Zbiór 232 z wylosowaną linią podziału przebiegającą poziomo. Zmienna losowa – kostka do gry.*, akryl, płyta pilśniowa, drewno, Kolekcja rodziny artysty 100×100×4 cm | 1975
- 61 *Transition VI. Attempts of visual presentation of statistical layouts. Mutable lot -dice.*, acrylic, tempera, canvas, Anna and Jerzy Starak Collection / *Passaggio VI. Le prove di presentazione visuale dei sistemi statistici. Variabile aleatoria – dado da gioco.*, acrilico, tempera, tela, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Przejście VI. Próby wizualnej prezentacji układów statystycznych. Zmienna losowa – kostka do gry.*, akryl, tempera, płótno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 102×100 cm | 1975
- 63 *One hundred dual events*, acrylic, canvas, Anna and Jerzy Starak Collection / *Cento eventi doppi*, acrilico, tela, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Sto zdarzeń podwójnych*, akryl, płótno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 102×102 cm | 1980
- 64–65 *Black square or flying geometry.*, acrylic, wood, Private Collection / *Il quadrato nero, ovvero la geometria volante.*, acrilico, legno, Collezione Privata / *Czarny kwadrat, czyli fruwiąca geometria*, akryl, drewno, Kolekcja prywatna 19×85–45×45–25 cm | 1983
- 66–67 *2327 events, 2307 events, 2344 events*, ink, paper, Anna and Jerzy Starak Collection / *2327 eventi, 2307 eventi, 2344 eventi*, inchiostro, carta, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *2327 zdarzeń, 2307 zdarzeń, 2344 zdarzeń*, tusz, papier, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 3×65×65 cm | 1988
- 68 *Chance in vertical game 5×5*, acrylic, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *Gioco di sorte verticale 5×5*, acrilico, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Gra losowa pionowa 5×5*, akryl, drewno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 130×5×4 cm | 1983
- 69 *Chance in game*, acrylic, canvas, Anna and Jerzy Starak Collection / *Gioco di sorte*, acrilico, tela, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Gra losowa*, akryl, płótno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 100×100 cm | 1990
- 70–71 *Chance in game*, acrylic, wood, Anna and Jerzy Starak Collection / *Gioco di sorte*, acrilico, legno, Collezione di Anna e Jerzy Starak / *Gra losowa*, akryl, płótno, Kolekcja Anny i Jerzego Staraków 30×50×6×3,5 cm | 1990

List of authors and sources of reproductions / Elenco autori e fonti delle riproduzioni / Wykaz autorów i źródeł reprodukcji

Anna and Jerzy Starak Collection / Collezione di Anna e Jerzy Starak / Kolekcja Anny i Jerzego Staraków

Starak Family Foundation / Fondazione Famiglia Starak / Fundacja Rodziny Staraków

p. / pag. / str.: 35, 38–39, 41, 43, 45–49, 52–55, 61, 63, 66–71, 87, 89, 91, 93, 95, 97, 99 photo / fot. Maciej Jędrzejewski

p. / pag. / str.: 81–86, 88, 90, 92, 94, 96, 98 photo / fot. Hendrik Jan van Brandwijk

Collection and archive of the artist's family / Collezione e archivio della famiglia dell'artista / Kolekcja i archiwum rodziny artysty

p. / pag. / str. 19, 56–57, 58–59 photo / fot.: Maciej Jędrzejewski

p. / pag. / str. 143 photo / fot.: Andrzej Rybczyński

Museum Sztuki in Łódź Collection / Collezione Muzeum Sztuki di Łódź / Kolekcja Muzeum Sztuki w Łodzi

p. / pag. / str.: 33, 50–51, 104–139

Teresa and Andrzej Starmach Collection / Collezione di Teresa e Andrzej Starmach / Kolekcja Teresy i Andrzeja Starmachów

p. / pag. / str.: 36–37 photo / fot. Marek Gardulski

Private collection / Collezione privata / Prywatna kolekcja

p. / pag. / str.: 64–65

Sources of quotes / Fonti di citazioni / Źródła cytatów

¹ Winiarski R., *Puławy 66. Moje próby i poszukiwania*, „Polska”, nr 11, 1966

² Katalog wystawy: *Aspekty Nowoczesnej Sztuki Polskiej*, Galeria Współczesna, Warszawa, 1975

³ Taranienko Z., *Od strategii do kontemplacji, Rozmowa z Ryszardem Winiarskim, Dialogi o sztuce*, Warszawa, 2004

⁴ Skaryszewska D., Wywiad z Ryszardem Winiarskim, „Projekt”, 30/5 (164), 1985

⁵ Katalog wystawy: *Geometria w stanie napięcia*, Galeria RR, Warszawa, 1984

⁶ Taranienko Z., *Od strategii do kontemplacji, Rozmowa z Ryszardem Winiarskim, Dialogi o sztuce*, Warszawa, 2004



la Biennale di Venezia

57. Esposizione
Internazionale
d'Arte

Eventi Collaterali

RYSZARD WINIARSKI EVENT • INFORMATION • IMAGE

Official Collateral Event of Biennale Arte 2017.
Evento Collaterale della Biennale Arte 2017.
Oficjalne wydarzenie towarzyszące Biennale Arte 2017.
13.05–26.11 2017

Founders / Fondatori / Fundatorzy:
Anna i Jerzy Starak

Promotor / Organizzatore / Organizator:
Fundacja Rodziny Staraków
Spectra Art Space
www.starakfoundation.org

President of the Foundation Board / Presidente
della Fondazione / Prezes Zarządu Fundacji:
Elżbieta Dzikowska

Curator / Curatrice / Curatorka:
Ania Muszyńska

Team / Equipe / Zespół:
Magdalena Marczak-Cerońska
Kama Kieremkamp

The Starak Family Foundation would like to thank
all individuals and institutions involved
in the preparation of the exhibition / La Fondazione Starak
desidera ringraziare tutte le istituzioni e le persone impe-
gnate nella preparazione della mostra / Fundacja Rodziny
Staraków dziękuje wszystkim instytucjom i osobom
zaangażowanym w przygotowanie wystawy

Special thanks go to / Un ringraziamento
particolare va a / Specjalne podziękowania
zechcą przyjąć:

Anna i Aleksandra Winiarskie
Muzeum Sztuki w Łodzi
Teresa i Andrzej Starmach
dr Bożena Kowalska
dr Sebastian Dudzik
Boris Kudliča

The concept and layout of the album / Concetto e layout del catalogo / Koncepcja i układ katalogu
Fundacja PSW Promocji Sztuki Współczesnej
www.fpsw.org

Content editor / Redattore dei contenuti / Redakcja merytoryczna
Ania Muszyńska, Magdalena Marczak-Cerońska
Translation to English / Traduzione in inglese / Przekład na język angielski
Wojciech Makowski
Translation to Italian / Traduzione in italiano / Przekład na język włoski
Dorota Jodkowska

©Fundacja Rodziny Staraków



Bobrowiecka 6
00-728 Warszawa
www.starakfoundation.org

All rights reserved. No part of this publication or the content on it may be reproduced, stored or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without full attribution / Tutti i diritti riservati Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata né divulgata con uso di dispositivi elettronici, meccanici, fotocopiatrici, registratori o altri, senza autorizzazione scritta del titolare dei diritti d'autore. / Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej publikacji nie może być powielana ani rozpowszechniana za pomocą urządzeń elektronicznych, mechanicznych, kopiujących nagrywających i innych bez pisemnej zgody właściciela praw autorskich.

ISBN 978-83-64381-08-9
Warszawa 2017