

Bartosz Mucha | Tetris House

Otwarcie: 01.05.2013 (środa), godz. 12

od 01.05.2013 do odwołania

Kuratorka: Anna Bargiel

Miejsce: plac przed Bunkrem

W ramach projektu *Będzie się Dzieło!*

Anna Bargiel: Przyjąłeś zaproszenie do zrealizowania pracy do Kolekcji Bunkra Sztuki. Co myślisz o koncepcji rozwoju naszej kolekcji?

Bartosz Mucha: Trzeba przyznać, że program rozwoju Kolekcji Bunkra jest ambitnym przedsięwzięciem. Szczególnie ujmuje mnie w nim postawienie na eksperyment, nietypowe techniki i interakcję z widzem; ale chyba przede wszystkim niezamykanie gromadzonych prac w magazynach i próba wyjścia z nimi do tych, dla których powstały. Hermetyczność sztuki bardzo mnie irytuje. Mam wrażenie, że prace z Kolekcji będą zwrócone przede wszystkim w stronę odbiorcy (niekoniecznie specjalnie do tego przygotowanego), nie do wąskiego artystycznego światka.

AB: Abstrakcja geometryczna? Gdzie szukasz inspiracji do swoich projektów? Skąd figura tetrisa? Wspominałeś o figurze niemożliwej, Escherze...

BM: Często w swoich projektach odwołuję się do doświadczeń z dzieciństwa. Mocno inspirują mnie też minimal art i konstruktywizm. Na *Tetris House* składa się połączenie tych doświadczeń. Z jednej strony jest to echo ośmiobitowych gier, w które grywałem (na nich w zasadzie zatrzymała się moja przygoda z komputerową rozrywką), ale przede wszystkim szukanie geometrycznych rozwiązań, w tym wypadku wchodzących w rejon figur niemożliwych. W jakimś sensie szukam skończonej formy; zapętlonej, trochę tajemniczej, pochodzącej z innej rzeczywistości fizycznej.

AB: Czym ma być *Tetris House*? Jakie jest jego przeznaczenie?

MB: Poza wspomnianą genezą, *Tetris House* (jak zawsze w przypadku moich paraarchitektonicznych działań) otwiera się na funkcję. Podprogowo nie potrafię się zgodzić na tworzenie zupełnie bezużytecznych bytów. W tym wypadku jest to jakiś rodzaj *meeting point* – inspirującego miejsca spotkań. Wyobrażam sobie, że w dzień biegają i skaczą po nim dzieci, przesiadują na nim turyści. Wieczorem służy młodzieży do długich rozważań o życiu. Oczywiście wszystko to dzieje się nieformalnie. Funkcję każdy musi sam sobie znaleźć i odważyć się na nielegalną interakcję z tą – jakby nie było – instalacją, rzeźbą.

AB: Jak praca wpisuje się w kontekst Bunkra?

BM: Staralem się oczywiście uwzględnić kontekst, miejsce w jakim *Tetris House* zostanie umieszczony. Budynek Bunkra, modernistyczny i surowy, jest dokładnie tym, co lubię, więc dość naturalnie przyszło mi się zmierzyć z tym zadaniem. Choć niewątpliwie wyzwanie stanowi kawiarnia i jej założenia „architektoniczne”.

AB: W swoich projektach wypowiadasz się na temat kondycji współczesnego człowieka, jego funkcjonowania w społeczeństwie, rodzinie. Wykazujesz się dużym dystansem, poczuciem humoru, a nawet autoironią. Na jakie problemy odpowiadają Twoje projekty?

BM: Moje projekty są oczywiście bardzo osobiste i opowiadają o mnie, moim podejściu do

świata, często lęku i potrzebie schowania się, schronienia. Podejmuję też tematy społeczne, na przykład dotyczące ludzi pozbawionych – na chwilę lub permanentnie – dachu nad głową. Koncentruję się na aspekcie potrzeby snu, tych 6–8 godzin, które jednak musimy codziennie gdzieś spędzić, w bezruchu, spokoju i ciepłe.

Bartosz Mucha (ur. 1978). Z wykształcenia artysta, grafik, projektant 2 i 3D. W 2004 uzyskał dyplom w pracowni projektowania plakatu prof. Piotra Kunce (ASP w Krakowie). Prowadzi zajęcia z projektowania graficznego na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Jego twórczość była prezentowana m.in. podczas indywidualnych wystaw w Galerii BB w Krakowie i we Wrocławiu (2005) oraz Galerii F.A.I.T. w Krakowie (2006). Współorganizator i uczestnik projektu Konsum.pl w Weimarze (2006). Brał udział w wielu wystawach zbiorowych, m.in.: Festiwal Plakatu (Kraków 1998, 1999 i 2002), Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej (Bunkier Sztuki, Kraków 2004), *Available art – sztuka na sprzedaż* (2004, 2005), *Odłot* (Wiedeń 2006). Twórczość Bartosza Muchy sytuuje się na pograniczu sztuki i dizajnu. Artysta posługuje się wprowadzonym przez siebie pojęciem „fiksacji funkcjonalnej”, które oznacza nieumiejętność dostrzeżenia nowego użycia obiektu skojarzonego uprzednio z innym celem, występuje przeciwko stereotypom dotyczącym funkcjonalności przedmiotów użytkowych i schematom dotyczącym sposobów życia we współczesnym społeczeństwie. W 2003 roku Mucha stworzył fikcyjną firmę POOR Design, będącą ironicznym komentarzem do współczesnego konsumpcjonizmu. W 2010 roku rozpoczął projekt *Pararch*, dotyczący alternatywnej architektury, którego efektem była wystawa *52 leniwe tygodnie. Paraarchitektura* (Projekt Kordegarda, 2012) oraz książka pod tym samym tytułem.

Zakup prac do Kolekcji Bunkra jest realizowany w ramach zadania *Będzie się Dzieło! Rozbudowa Kolekcji Bunkra Sztuki*. Współpracujący z nami artyści zostali zaproszeni do stworzenia dzieł, których istotą są działania artystyczne o interaktywnym i partycypacyjnym charakterze, zaplanowane specjalnie z myślą o Bunkrze Sztuki. Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Kuratorka Kolekcji: Anna Lebensztein