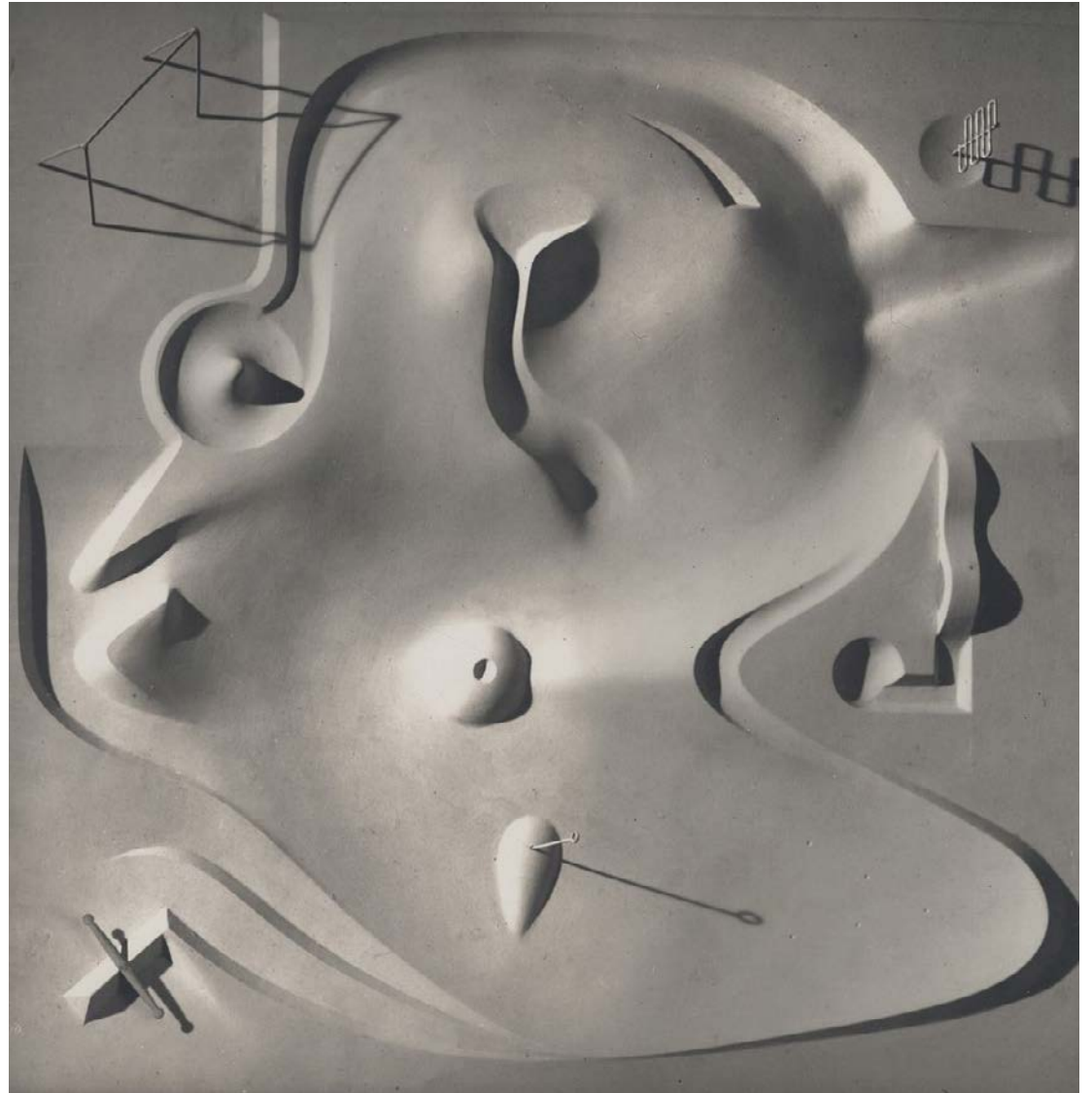
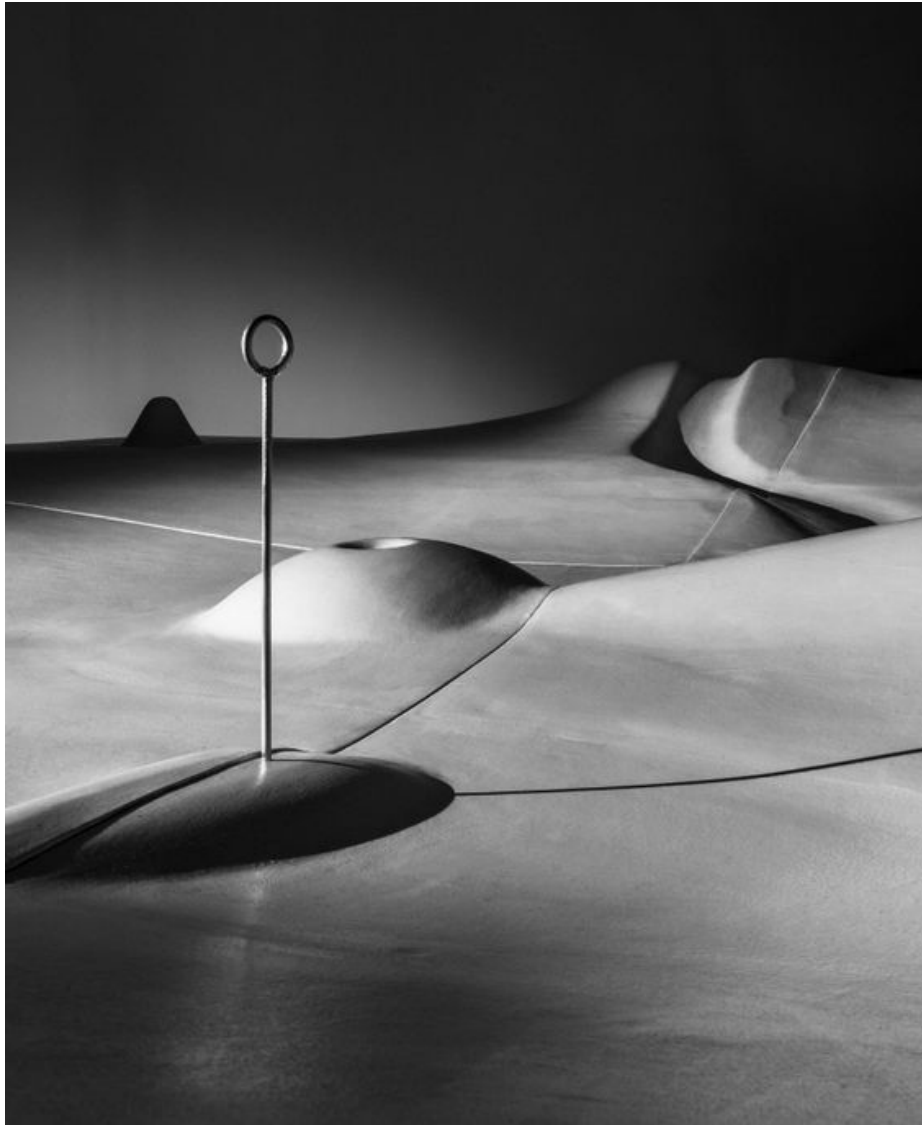


Józef Gałązka | Sprawozdanie z realizacji IPB

Formy rzeźbiarskie i kompozycje przestrzenne jako narzędzia kształtowania przestrzeni wspólnych, na przykładzie wybranych projektów placów zabaw z drugiej połowy XX wieku.

Badania nad fenomenem wybranych placów zabaw z lat 1945-1999, jako punkt wyjścia do działań rzeźbiarskich i projektowych oraz analiza polskich realizacji na tle światowych tendencji. Wykonanie projektu zagospodarowania wybranej miejskiej przestrzeni publicznej przy użyciu narzędzi rzeźbiarskich czerpiących z rozwiązań funkcjonalnych i estetyki przestrzeni zabaw oraz realizacja serii rzeźb inspirowanych wynikami badań.

Słowa kluczowe: rzeźba, rzeźba w przestrzeni publicznej, sztuka publiczna, dostępność sztuki, place zabaw, architektura krajobrazu, urban studies, krajobraz miejski, woda, rośliny, projektowanie międzygatunkowe.



Isamu Noguchi, *Contoured Playground*, 1941.

Źródło: The Noguchi Museum/ARS, fot. Rudolph Burchardt.

Opis założeń pracy doktorskiej:

W swojej pracy chciałbym przyjrzeć się temu czy sztuka w przestrzeni publicznej może być czymś więcej niż artefaktem ustawionym w zastanym otoczeniu. Interesują mnie przestrzenie zaprojektowane jako większa zaplanowana całość wpisująca się w pejzaż otoczenia.

Punktem wyjścia do badań będzie fenomen placów zabaw, szczególnie tych z lat 60-tych i 70-tych XX wieku, projektowanych przez rzeźbiarzy i architektów, które swoją formą wykraczały poza czysto funkcjonalny charakter inwestycji, stwarzały miejsca unikatowe, wpisane w otoczenie, posiadające wysokie walory artystyczne. Chciałbym na przykładzie wybranych realizacji przyjrzeć się placom zabaw, jako wielkoformatowym kompozycjom rzeźbiarskim. Interesuje mnie przede wszystkim to, czy artystyczne zabiegi stosowane w analizowanych obiektach można przełożyć na praktykę rzeźbiarską w kontekście przestrzeni publicznych. Istotna w tej analizie będzie relacja obiektu z otoczeniem, charakterem danego miasta oraz kontekst ekonomiczny i polityczny powstawania dzieła.

Obserwacje płynące z analizy historycznych obiektów chciałbym przefiltrować przez własną wrażliwość i ekspresję twórczą, uwzględniając współczesne potrzeby i realia związane z kryzysem klimatycznym czy współistnieniem z innymi gatunkami zamieszkującymi miasto. Chciałbym aby moja praca miała charakter interdyscyplinarny i wykorzystywała takie media jak rzeźba, rysunek, makieta, kolaż, fotografia czy techniki cyfrowe.



Maria i Kazimierz Piechotkowie, *Muszla bielańska*, plac zabaw u zbiegu ul. Skalmierskiej i Kulczyckiej, Bielany, Warszawa, lata 50-te XX wieku.

Fot. Edmund Kupiec, ze zbiorów Michała Piechotki

Dlaczego:

Jako artysta, ale przede wszystkim jako użytkownik przestrzeni publicznych, uważam, że mają w sobie niewykorzystany potencjał, przykryty przez powierzchowność gotowych produktów i katalogowych rozwiązań. Wierzę, że miasto potrzebuje przestrzeni wychodzących poza racjonalne ramy funkcjonalności a człowiek kontaktu ze sztuką i pięknem.

Celem rozprawy będzie poszerzenie wiedzy na temat wybranych przykładów placów zabaw o wyjątkowych walorach przestrzennych i artystycznych powstałych w 2 połowie XX wieku. Zbadanie zjawiska pod kątem zabiegów projektowych i rzeźbiarskich w celu sprawdzenia możliwości użycia ich przy tworzeniu przestrzeni publicznych o innych funkcjach.

Wnioski z badań pomogą mi stworzyć modele i rzeźby obrazujące możliwości przekształcania lub tworzenia nowych przestrzeni publicznych. Zdaję sobie sprawę, że przemodelowanie przestrzeni publicznych, szczególnie w miastach, to zadanie karkołomne wymagające przychylności władz i dużych budżetów, dlatego pozwalam sobie na komfort czysto hipotetycznego i spekulatywnego podejścia do tematu, jednocześnie żywiąc nadzieją na to, że kiedyś będzie możliwe wykorzystanie wypracowanych w tym projekcie rozwiązań i pomysłów.



*Fontanna na pl. Kasztelańskim, instalacja mojego autorstwa,
we współpracy z Bemowskim Centrum Kultury, Warszawa, 2018.
Fot. Kinga Porucznik*

Teza:

Publiczne przestrzenie miejskie, służące odpoczynkowi, zabawie i rekreacji mogą być kreowane, badane i zmieniane za pomocą narzędzi artystycznych, a ich użycie przyczynia się do poprawienia jakości estetycznej, społecznej i przyrodniczej niniejszych przestrzeni.

Hipotezy:

- Projektowanie placów zabaw i przestrzeni rekreacyjnych jest dobrym pretekstem do wprowadzania sztuki do przestrzeni publicznych, a włączenie artystów w proces projektowy zwiększa dostępność sztuki w przestrzeniach publicznych.
- Nowe odczytanie pojęcia “zabawy”, oraz jego pokoleniowego znaczenia, jest istotnym czynnikiem w interpretacji i kreacji przestrzeni publicznych.
- Eksperymenty formalne na przecięciu dyscyplin projektowych i artystycznych pozwalają na wymyślenie nowatorskich rozwiązań oraz przyspieszają proces twórczy.
- Działania artystyczne “site specific” w przestrzeni publicznej pogłębiają świadomość doświadczenia danego miejsca.



Fragment podwórka z murowanymi elementami małej architektury przy ul. Bonifraterskiej, Warszawa, 2026.
fot. Autor

Zakładane efekty badawcze:

- Stworzenie listy placów zabaw, posiadających cechy dzieła sztuki, zrealizowanych na terenie Polski w latach 1945-1999.
- Stworzenie listy najważniejszych realizacji światowych, posiadających cechy dzieła sztuki, z okresu 1945-1999.
- Analiza wybranych przykładów; tendencje i nurty w projektowaniu; analiza typologiczna.
- Wykonanie cyklu rzeźb - interpretacja bazująca na dialogu z materiałem badawczym.
- Wybór publicznej przestrzeni miejskiej i projekt eksperymentalnej kompozycji rzeźbiarsko-krajobrazowej służącej odpoczynkowi, zabawie lub rekreacji.
- Wykonanie projektu, który przyczyni się do poprawienia jakości estetycznej, społecznej i przyrodniczej wybranej przestrzeni (rysunki, modele, prototypy).
- Prezentacja efektów pracy artystycznej i badawczej w formie wystawy i publikacji oraz katalogu dobrych praktyk.



***Kompozycja przestrzenna Bródno 2020, instalacja mojego autorstwa
zrealizowana we współpracy z Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie,
Park Rzeźby na Bródnie, Warszawa, 2020.***
fot. Autor

Etap I: Badanie najważniejszych światowych przykładów artystycznych placów zabaw z lat 1945-1999

Planowany efekt: Opracowanie listy najważniejszych, ikonicznych przykładów realizacji o wysokich walorach artystycznych, zaprojektowanych przez artystów i architektów.

Stopień realizacji zadania: 100 %

Od października 2024 do listopada 2025 zgromadziłem bardzo interesujący materiał badawczy dotyczący światowych tendencji w projektowaniu placów zabaw. Wyodrębniłem grupę kilkunastu artystów realizujących place zabaw na pograniczu działań rzeźbiarskich i urbanistycznych. Przy wyborze kierowałem się potencjałem wykorzystania zabiegów, stosowanych przez artystów, do tworzenia przyjaznych miejsc służących odpoczynkowi i zabawie. Analizie poddałem kilkadziesiąt przykładów realizacji, cechujących się różnorodnością zabiegów formalnych, użytych materiałów i kontekstu miejskiego.

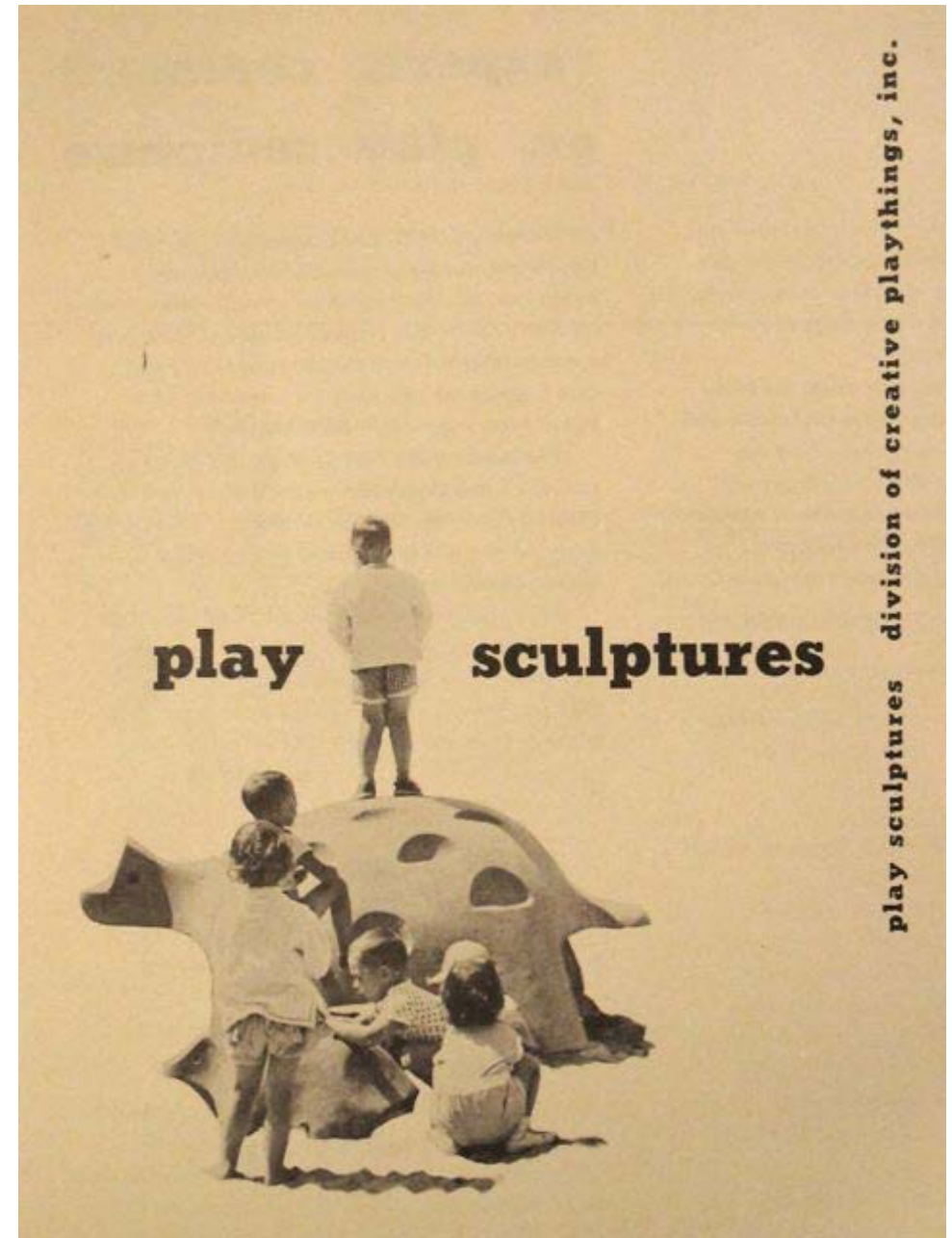
Główną metodą badawczą w tym procesie była analiza materiałów wizualnych, bardzo cennym źródłem wiedzy na temat ruchu powstawania nowoczesnych placów zabaw są publikacje szwajcarskiej badaczki Gabrieli Burkhalter. Przeanalizowane przykłady pomogły mi zrozumieć jak stosowanie poszczególnych zabiegów wpływa na odbiór przestrzeni, interesowało mnie również świadome korzystanie z materiałów, to jakie są ich możliwości ekspresji, ale również jak znoszą upływ czasu.



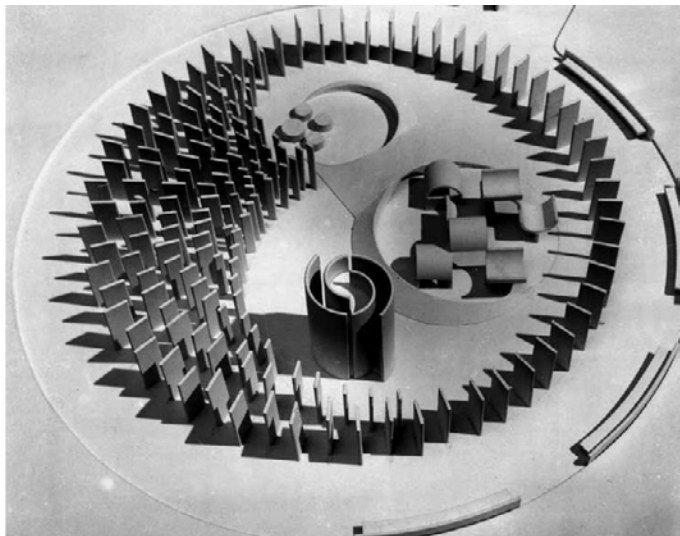
The Playground Project,
Gabriela Burkhalter, 2023



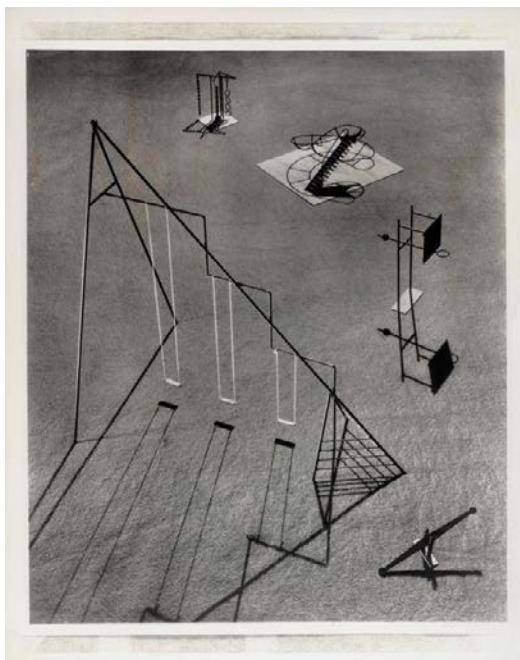
Okladka magazynu: *Process Architecture 30, Playgrounds and play apparatus.* 1982.



Katalog firmy Creative Playthings, produkującej rzeźby służące do zabawy.



Charles Forberg, *Cypress Hills Playground*, Brooklyn, New York, 1963.



Isamu Noguchi, *Projekt urządzeń placu zabaw dla Ala Moana Park w Honolulu, Hawaje*, 1940.



Isamu Noguchi, *Playscapes*, Piedmont Park, Atlanta, 1975–1976.



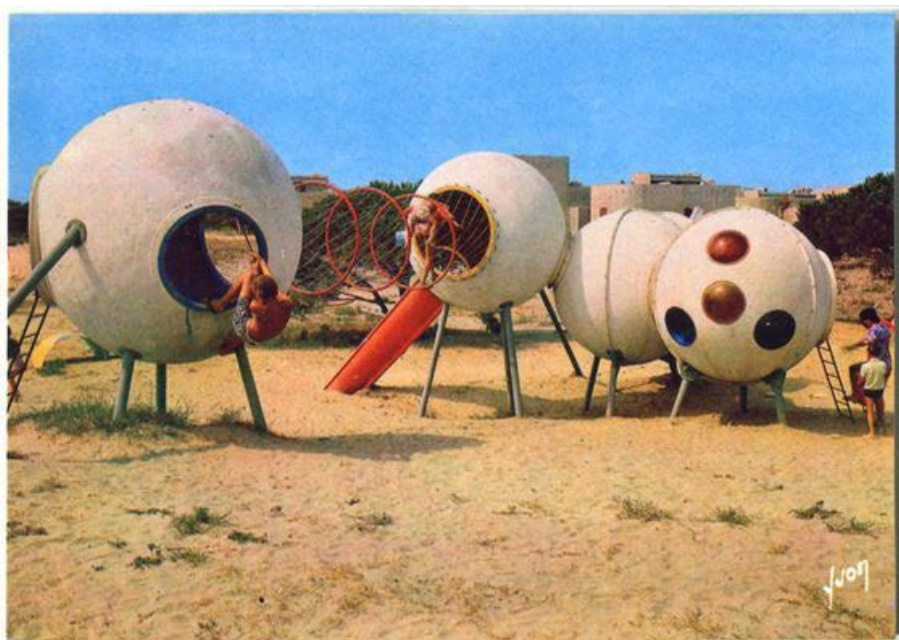
Isamu Noguchi, *Slide Mantra*, Biennale Wreckie, 1986.



Pierre Székely, *La Dame du Lac*, Evry, 1975.

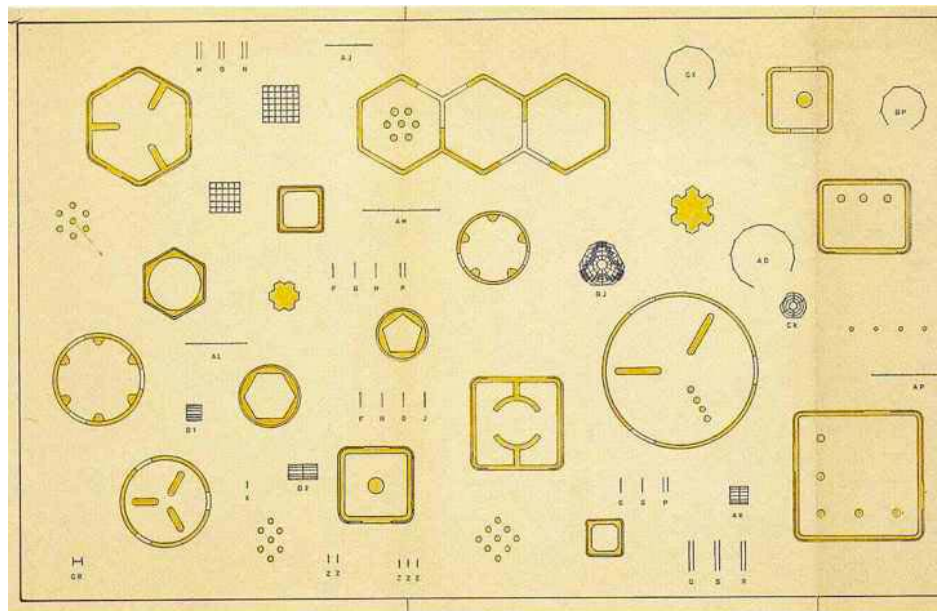


Pierre Székely, *Plac zabaw przy L'Haj-les-Roses*, Paryż, 1958.



Group Ludic, *Playground for La Grande Delle*, Hérouville-Saint-Clair, Francja, 1968.
fot. Xavier de la Salle





Aldo van Eyck, *Zeedijk Playgroung*, Amsterdam, 1955. Aldo van Eyck, *Projekty piaskownic do miejskich placów zabaw*, 1960.
Źródło: Amsterdam City Archive



Jean Dubuffet, *Closerie Falbala*, Périgny-sur-Yerres, Francja, 1971–1976.
Źródło: Fondation Dubuffet

Podsumowanie:

Zrealizowałem Etap I zgodnie z założeniami IPB, przeprowadzając analizę kluczowych przykładów artystycznych placów zabaw z lat 1945–1999. Opracowałem listę realizacji, ukazujących różnorodność podejść formalnych, materiałowych i urbanistycznych oraz ich wpływ na odbiór przestrzeni. Zgromadzony materiał stanowi podstawę do dalszych etapów badań.

Etap II: Badanie artystycznych placów zabaw z lat 1945-1999 na terenie Polski

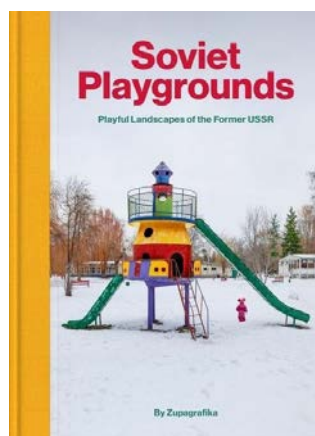
Planowany efekt: Opracowanie jak najszerszej listy przykładów realizacji o wysokich walorach artystycznych, zaprojektowanych przez artystów i architektów.

Stopień realizacji zadania: 85 %

Zrealizowałem Etap II w 85% zgodnie z założeniami IPB, prowadząc kwerendę, która pozwoliła mi zgromadzić informacje o kilkunastu istotnych realizacjach artystycznych placów zabaw w Polsce, zlokalizowanych w Warszawie, Lublinie, Tychach, Krakowie czy Elblągu. Materiał ten daje mi możliwość analizy oraz przetworzenia wybranych rozwiązań w ramach własnych eksperymentów twórczych. Równolegle, poprzez regularne spacer po warszawskich osiedlach, badam bezpośrednio działanie przestrzeni i jej elementów w odbiorze zmysłowym i społecznym. Prowadzę dokumentację fotograficzną oraz eksperymentuję ze skanowaniem 3D z wykorzystaniem technologii LiDAR.



Alina Scholtz. *Projektantka warszawskiej zieleni*, 2021



Soviet Playgrounds, Kolektyw Zupagrafika, 2022



Tychy. Sztuka w przestrzeni miasta, Patryk Oczko, 2020



Maria i Kazimierz Piechotkowie, *Muszla bielańska*, Bielany, plac zabaw u zbiegu ul. Skalmierskiej i Kulczyckiej, Warszawa, lata 50-te XX wieku. Stan obecny, fot. autor.

Wyjazd badawczy do Tychów



Przeplotnia Żubr, projekt Andrzej Musialik, Tychy 1957.
Stan obecny, fot. Autor.



Wojciech Firek i Andrzej Getter, Plac zabaw na osiedlu G., Tychy 1979.
Stan obecny, fot. Autor.

Wizyta w pracowni rzeźbiarza Augustyna Dyrdy w Tychach



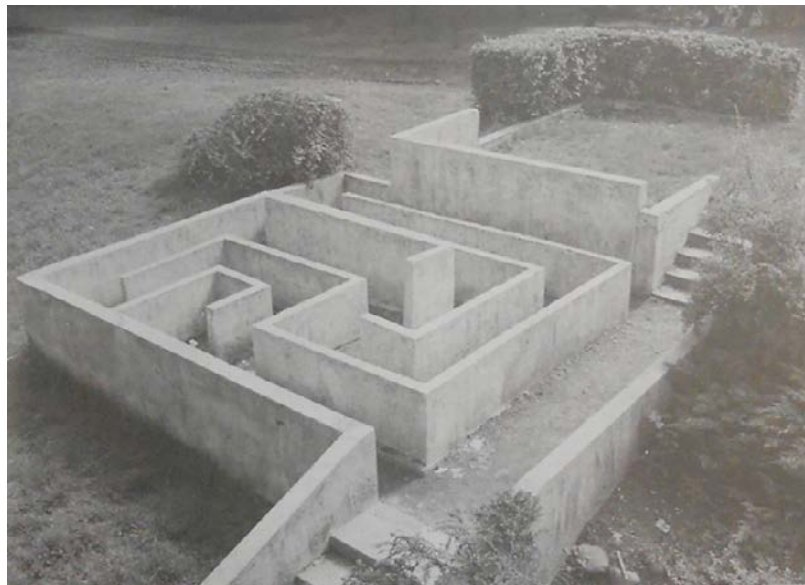
Syn artysty prezentujący rzeźby, w pracowni Augustyna Dyrdy. Podczas spotkania miałem okazję obejrzeć warsztat artysty i podłuchać o kontekście realizacji rzeźb miejskich w okresie powstawania miasta Tychy.



Niedźwiadki, rzeźba miejska autorstwa Augustyna Dyrdy, która stała się miejscem zabaw. Tychy lata 70-te XX wieku.



Halina Skibniewska i Alina Scholtzówna, betonowy labirynt dla dzieci na osiedlu Swoleżerów w Warszawie.
Stan obecny, fot. Autor.



Halina Skibniewska i Alina Scholtzówna, betonowy labirynt dla dzieci na osiedlu Swoleżerów w Warszawie.
Źródło: Marta Leśniakowska, Architektura w Warszawie 1965–1989, s. 69.

Labirynt stanowi interesującą formę łączącą element architektury z funkcją zabawową. Interesujące w tym przypadku jest wykorzystanie ukształtowania terenu.



Spółdzielnia mieszkaniowa “Starówka” w Warszawie, podwórko przy ul. Bonifraterskiej murowane elementy małej architektury: murek-przeplotnia i piaskownica.
Stan obecny, fot. Autor.

Podsumowanie:

Zebrany materiał uważam za wystarczający do przejścia do kolejnych etapów realizacji IPB. Planuję jego niewielkie uzupełnienie o przykłady, które z pewnością pojawią się w dalszym toku pracy. Planuję również odwiedzić m.in. osiedle Zofii i Oskara Hansenów w Lublinie w poszukiwaniu ciekawych zabiegów urbanistycznych oraz Elbląg w kontekście Biennale Form Przestrzennych, żeby sprawdzić czy na peryferiach imprezy artystycznej nie powstały realizacje, które mogły posłużyć jako miejsca do zabawy.



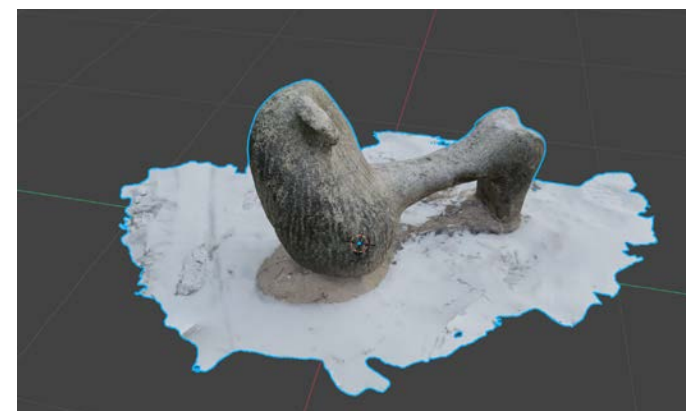
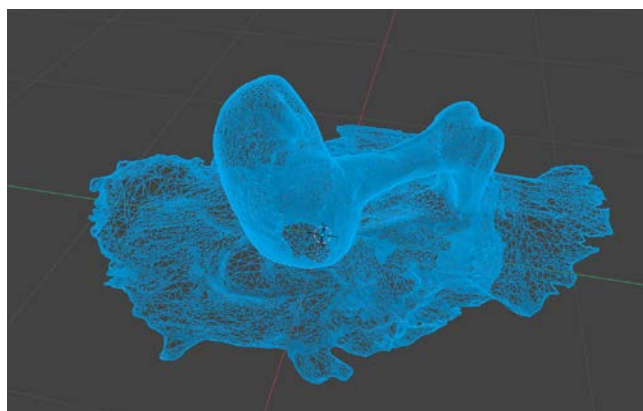
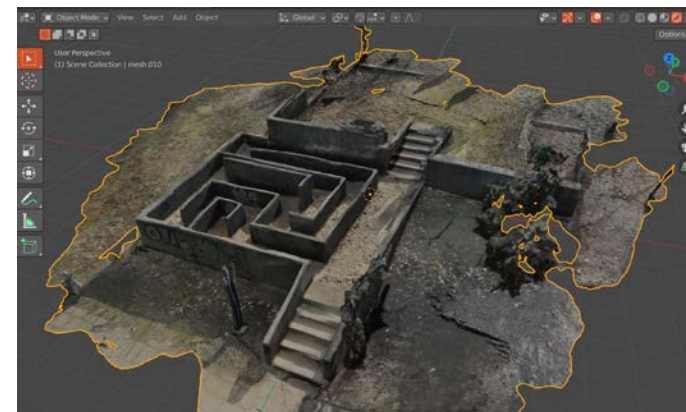
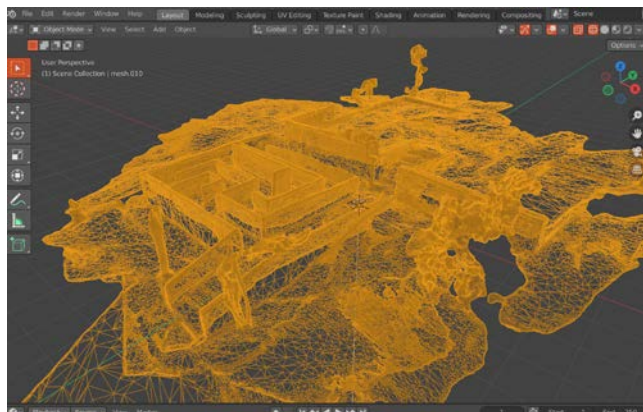
Maria i Kazimierz Piechotkowie, *Muszla bielańska*, Bielany, plac zabaw u zbiegu ul. Skalmierskiej i Kulczyckiej, Warszawa, lata 50-te XX wieku.
Stan obecny, fot. autor.

Etap III: Analiza zebranego materiału.

Planowany efekt: Opracowanie katalogu realizacji na terenie Polski, ze szczególnym uwzględnieniem zabiegów rzeźbiarskich i kompozycyjnych stosowanych przez twórców.

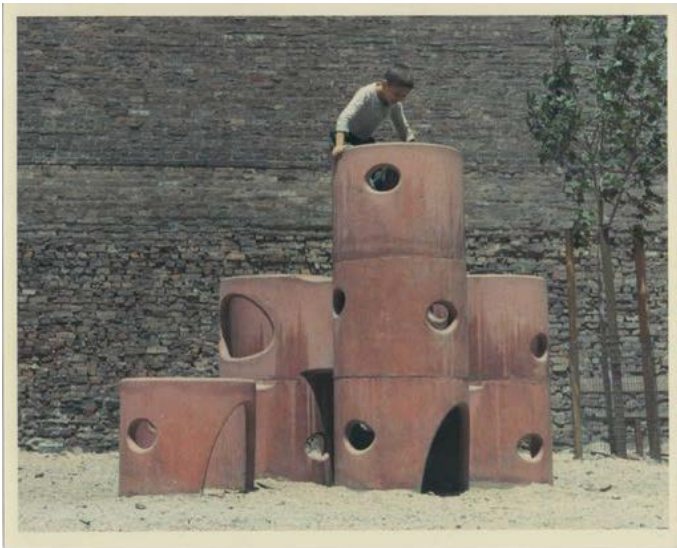
Stopień realizacji zadania: 70 %

Zrealizowałem ten etap w 70% zgodnie z założeniami IPB, prowadząc analizę zebranego materiału oraz eksperymenty ze skanami 3D, które pozwalają mi na badanie formy, struktury i relacji przestrzennych. Na tej podstawie opracowuję katalog realizacji z terenu Polski. Zebrany materiał postanowiłem uporządkować według subiektywnych kategorii, które będą punktem wyjścia do pracy nad moimi rzeźbami i projektami przestrzeni zbawy.



Obiekty zeskanowane za pomocą technologii Lidar. Skanowanie traktuję jako zabieg archiwizacyjny oraz punkt wyjścia do eksperymentów formalnych i analizy zabiegów rzeźbiarskich zastosowanych w wybranych pracach.

Modułowość



Castle - Play sculpture, Jim Miller-Melberg,
Źródło: Archiwum artysty



Formy zabawowe w Parku Niedźwiadków, lata 60. XX wieku.
Źródło: Archiwum Muzeum Miejskiego w Tychach



Centrum voor Cubische Constructies,
Jana Slothouber i William Graatsma, 1970

Organiczność



Robert Winston, Play Sculpture, 1961.



M. i K. Piechotkowie, Muszla bielańska, lata 50-te XX wieku.
Stan obecny, fot. Autor.



Egon Møller Nielsen, Spiral slide, 1959
Źródło: Katalog firmy Creative Playthings Inc.

Mimetyzm



John Bridgeman, *Billy the Bird*, Millpool Hill Estate, Warstock, Birmingham, 1959.

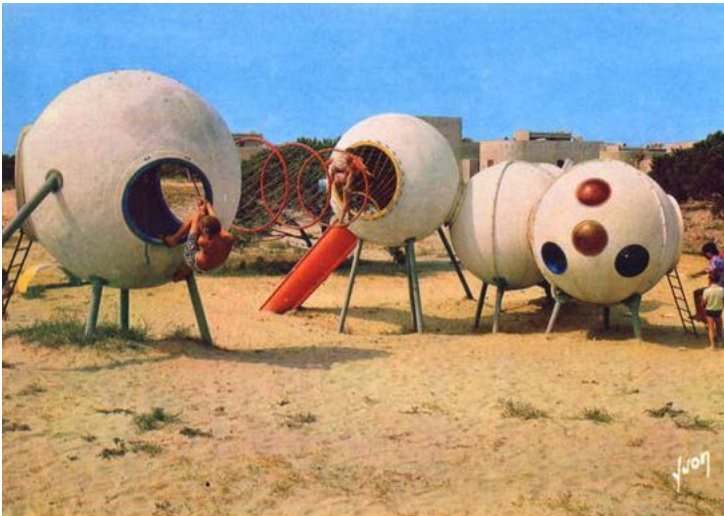


Lew na placu zabaw, Osiedle D, autor nieznany.
Stan obecny, fot. Autor.



Niki de Saint Phalle, *Zjeżdżalnia - Golem*, Parku Rabinovicha, Jerozolima, 1972.

Konstrukcyjność



Group Ludic, *Playground for La Grande Delle*, Hérouville-Saint-Clair, Francja, 1968.
fot. Xavier de la Salle



Isamu Noguchi, *Playscapes*, Piedmont Park, Atlanta, 1975–1976.



Antanas Sutkus, *Fotografia z cyklu osiedle Lazdynai w Wilnie*, 1980.

Etap IV: Przełożenie obserwacji badawczych na język rzeźby

Planowany efekt: Realizacja cyklu rzeźb i impresji rzeźbiarskich opartych na obcowaniu z zebrany materiałem badawczym

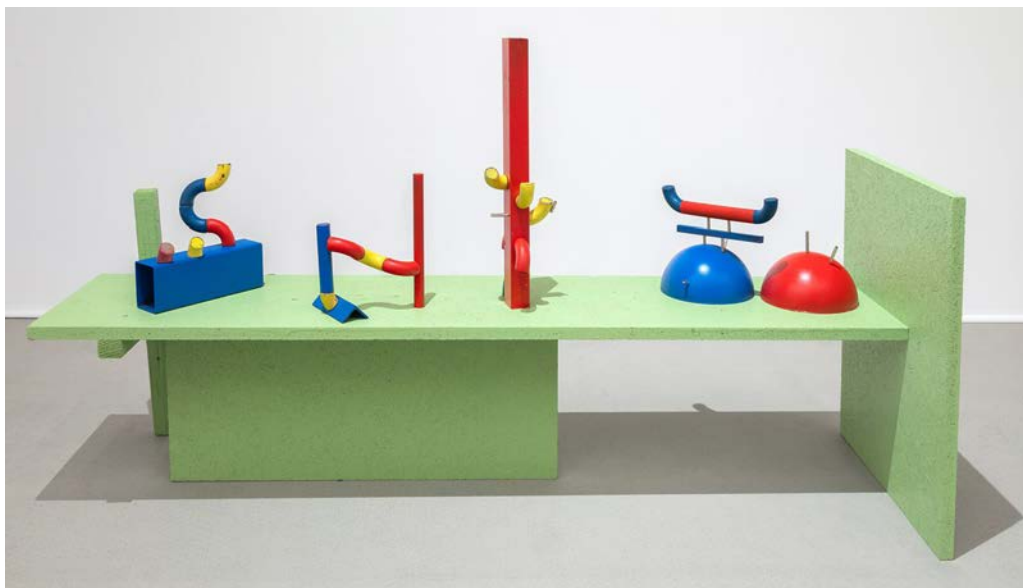
Stopień realizacji zadania: 45 %

**Wystawa *Plac prac*, Bunkier Sztuki, 2025
w ramach projektu *Odmiana przez przypadki*.**

W ramach zajęć w szkole doktorskiej zrealizowałem wystawę w Galerii Bunkier Sztuki.

Inspiracją dla tej prezentacji były moje badania poświęcone formalnym rozwiązaniom stosowanym przez projektantów placów zabaw w drugiej połowie XX wieku – szczególnie w okresie PRL.

Tytuł *Plac prac* odwołuje się do napięcia między zabawą a pracą – dwóch pozornie przeciwstawnych aktywności, które w procesie twórczym często przenikają się i współlistnieją. Centralnym elementem prezentacji jest instalacja przestrzenna, wykonana z materiałów z recyklingu, której forma i kolorystyka nawiązują do estetyki placów zabaw. Ekspozycja obejmuje także dwie prace z kolekcji Bunkra Sztuki i interaktywną rzeźbę modułową, zbudowaną z kolanek hydraulicznych – materiałów przemysłowych, które w nowym kontekście zyskują cechy zabawki.



Instalacja modułowa z kolanek hydraulicznych, pozwalająca odwiedzającym na zabawę formą. Fragment wystawy *Plac prac*, Bunkier Sztuki, Kraków 2025.



Plac prac, widok wystawy, Bunkier Sztuki, Kraków 2025.

Realizacja rzeźby miejskiej w formule kolektywnej zabawy, Zurych, 2026

Jestem w trakcie procesu realizowania projektu z artystą Pawłem Althamerem na terenie osiedla socjalnego w Zurychu. Na zaproszenie władz miasta wspólnie z mieszkańcami projektujemy i wykonujemy rzeźbę, która zostanie umieszczona w przestrzeni między blokami, traktując proces projektowy jako formę zabawy i narzędzie budowania relacji społecznych.

W trakcie realizacji projektu chcę zweryfikować możliwość praktycznego zastosowania pomysłów i rozwiązań zaobserwowanych w toku badań. Równolegle dokumentuję proces zarówno od strony społecznej, jak i w kontekście praktyki współpracy artysty z miastem, analizując mechanizmy partycypacji, komunikacji i wdrażania działań w przestrzeni publicznej.



Wohnsiedlung Letzi, Hohlstrasse 444 Zurych, Szwajcaria, miejsce planowanej realizacji rzeźby.
Stan realizacji inwestycji na luty 2026.



Warsztaty rysunkowo-projektowe z mieszkańcami osiedla,
które prowadziłem z Pawłem Althamerem, Zurych, 2026

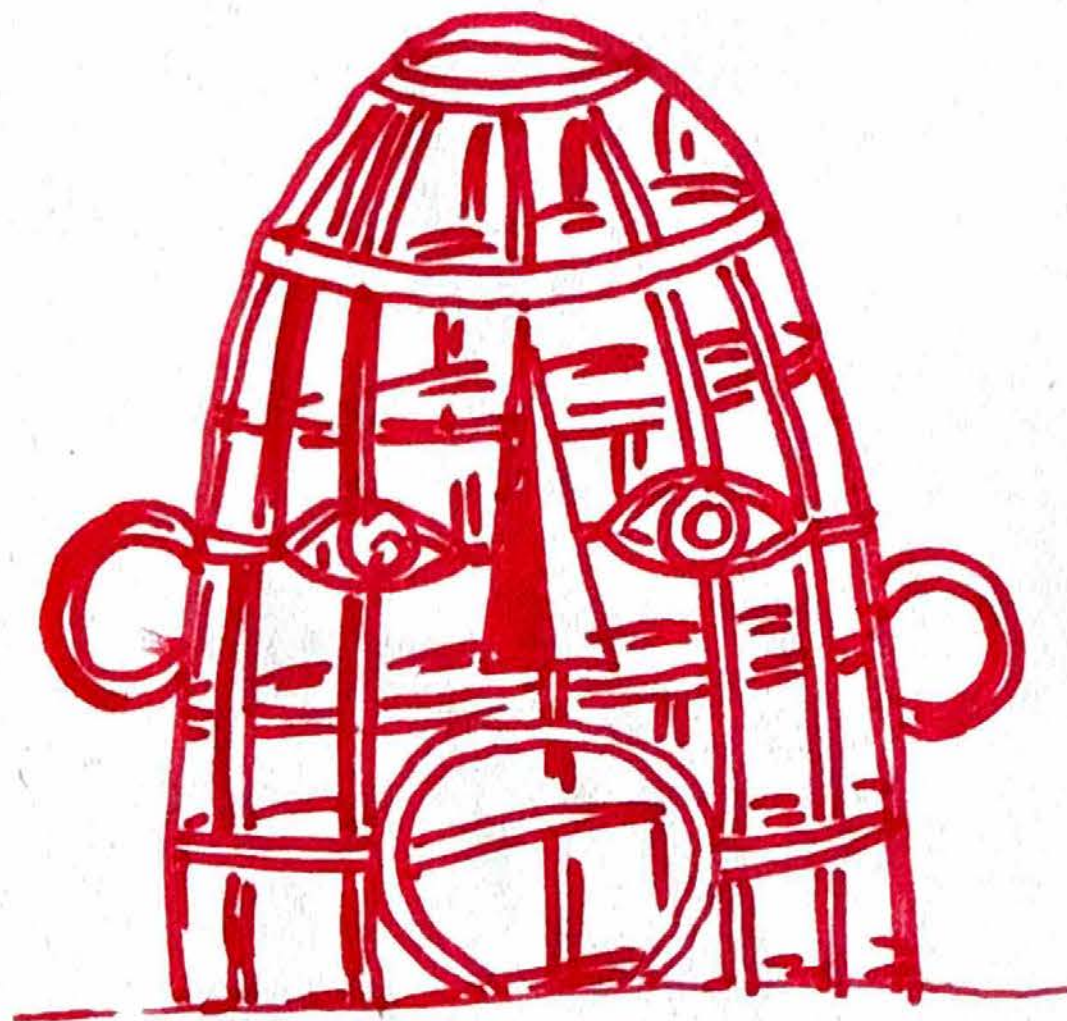
**Rzeźba miejska nad wisłą
realizacja planowana na sierpień 2026**



Realizacja instalacji planowana jest na skwerze Kahla przy bulwarach wiślanych na Warszawskim Powiślu w sierpniu 2026.

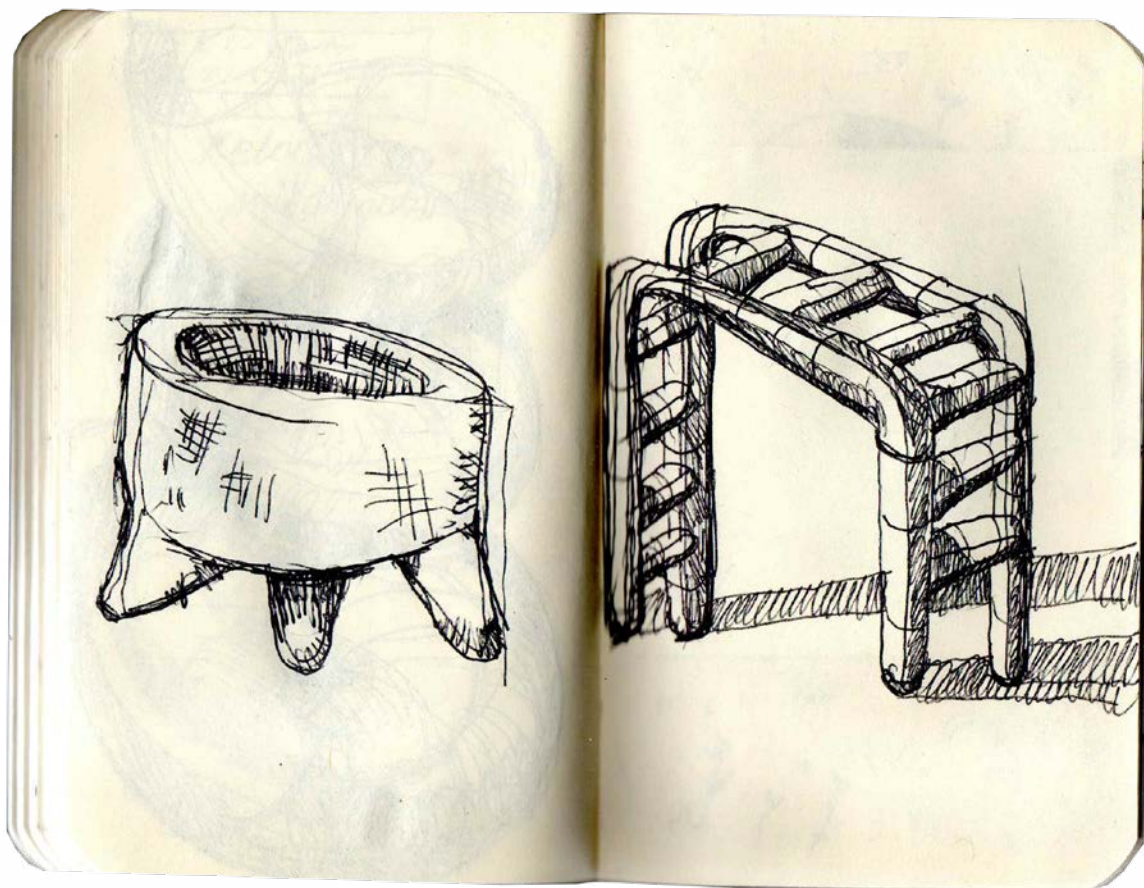


Aldo van Eyck, *Igloo*, Amsterdam, 1960.



Zostałem zaproszony do realizacji rzeźby miejskiej na bulwarach wiślanych w Warszawie, w ramach projektu „Zmiany zachodzą w ciszy i świetle. Sztuka ekologiczna w przestrzeni miejskiej” organizowanego przez Centrum Myśli Jana Pawła II i Miasto st. Warszawa. Dzięki wsparciu miasta będę mógł zrealizować autorską instalację, która będzie umieszczona w bardzo ciekawym i chętnie odwiedzanym miejscu na Powiślu.

Moja praca jest inspirowana m. in. Igloo z rur Aldo van Eycka oraz konstrukcjami które dobrze znamy z rodzimych placów zabaw oraz urnami twarzowymi wczesnej epoki żelaza.



Szkic elementów betonowych, tusz na papierze, 2025.

Podsumowanie:

Analizując zebrany materiał konfrontuję się ze swoimi wspomnieniami oraz z archetypami miejsc zabawy. Moje intuicje krążą wokół podstawowych form kojarzących się z osiedlowymi placami zabaw

Pociągają mnie interwencje w tkankę miejską, zastąpienie generycznych obiektów unikatowymi, które mają moc wytrącenia przechodnia ze stanu równowagi i dających potencjał zmiany perspektywy i utartych schematów

Planowane działania:

Praca w różnej skali od kameralnych rzeźb i szkidy do koncepcji zagospodarowania większych oszarów. Ponadto planuję pracę w formule warsztatowej z osobami z różnych grup wiekowych i społecznych oraz formę ankiety połączonej z ćwiczeniami rysunkowymi kierowaną do różnych grup wiekowych.

Etap V: Projekt zagospodarowania wybranej przestrzeni miejskiej jako kompozycji rzeźbiarsko-krajobra- zowej, bazujący na doświadczeniach zebranych w czasie badań.

Planowany efekt: Wykonanie projektu koncepcyjnego zagospodarowania przestrzeni dla wybranego wcześniej miejsca, prezentacja projektu za pomocą rysunków, modeli, rzeźb i prototypów. Działania w różnych skalach od mikrointerwencji do dużych koncepcji zagospodarowania terenu, pomysły możliwe do zrealizowania ale również utopijne i spekulatywne.

Stopień realizacji zadania: 15 %

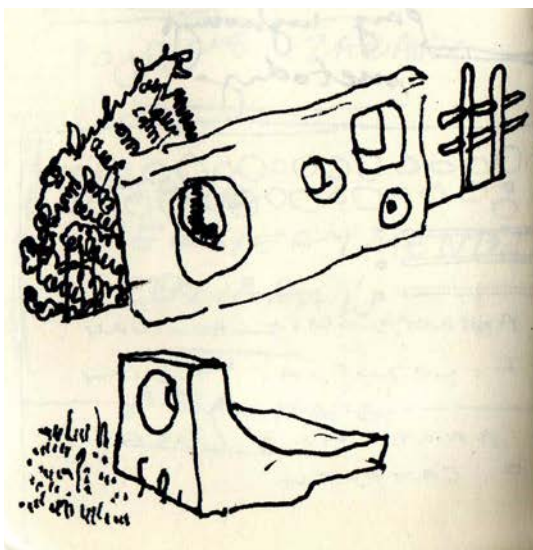
Refleksja I: Chodzenie po krawężniku i kopanie kamyka.

W tej sekcji planuję się skupić na mikrointerwencjach takich jak zastąpienie płyty chodnikowej czy fragmentu krawężnika unikatowym elementem rzeźbiarskim lub prefabrykowaną formą, która zachęci przechodnia do zmiany perspektywy przypomni o możliwości zabawy. Takie interwencje mogą być kierowane również do zwierząt czy roślin zamieszkujących miasto.

Uważam, że te małe elementy naszego otoczenia mają wielki potencjał zmiany i modyfikacji. Dlatego pociągające jest dla mnie działanie w skali, którą będzie łatwo wprowadzić w życie. Takie podejście przyczyni się również do wprowadzenia działania artystyczne do codziennych przestrzeni i aktywności.



Element o wymiarach płyty chodnikowej, pozwalający na urozmaicenie monotonnego krajobrazu miasta.



Murki, krawężniki i inne elementy małej architektury również mogą być wymieszane z elementami posiadającymi walory artystyczne



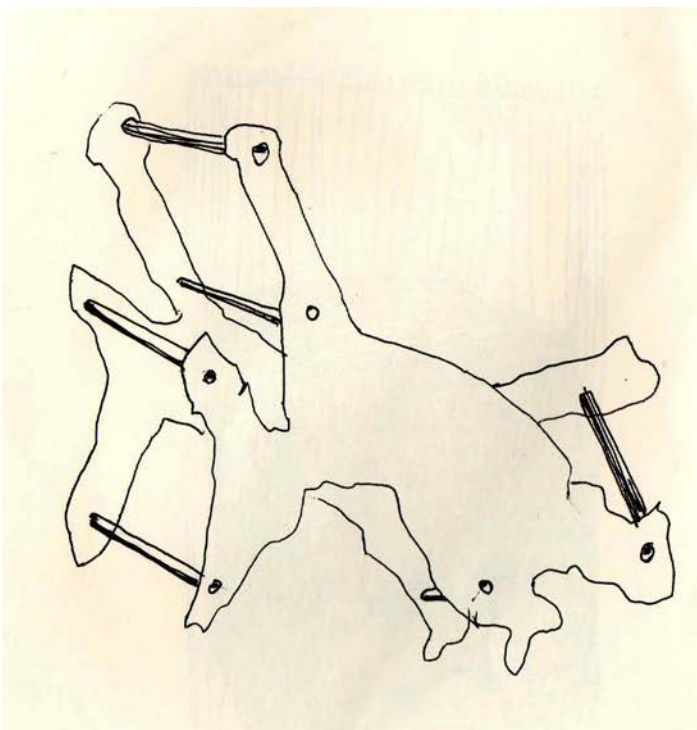
Variations on a bird cage, instalacja, Studio ossidiana, Slessandra Covini and Giovanni Bellotti 2021.

Projekt Studia Ossidiana pokazuje, że przestrzeń miejska może też troszczyć się o potrzeby innych mieszkańców miasta i nie wymaga to specjalnie dużych nakładów.

Refleksja II: Niespodzianka

Ten obszar swoich poszukiwań poświęcę, najbardziej klasycznemu rozumieniu rzeźby w przestrzeni publicznej. W tym przypadku chciałbym, żeby natknięcie się na rzeźbę było elementem zabawy, niespodzianką dla przechodnia.

Studium nad tym zagadnieniem będzie dotyczyło formy, która zaprasza do interakcji ale również tego jak umiejscowienie i relacja z otoczeniem wpływa na odbiór rzeźby. Będę szukał środków które sprawiają, że kontakt z dziełem będzie dawał uczucie odkrywania, zaskoczenia oraz haptycznej przyjemności bezpośredniego obcowania ze sztuką.

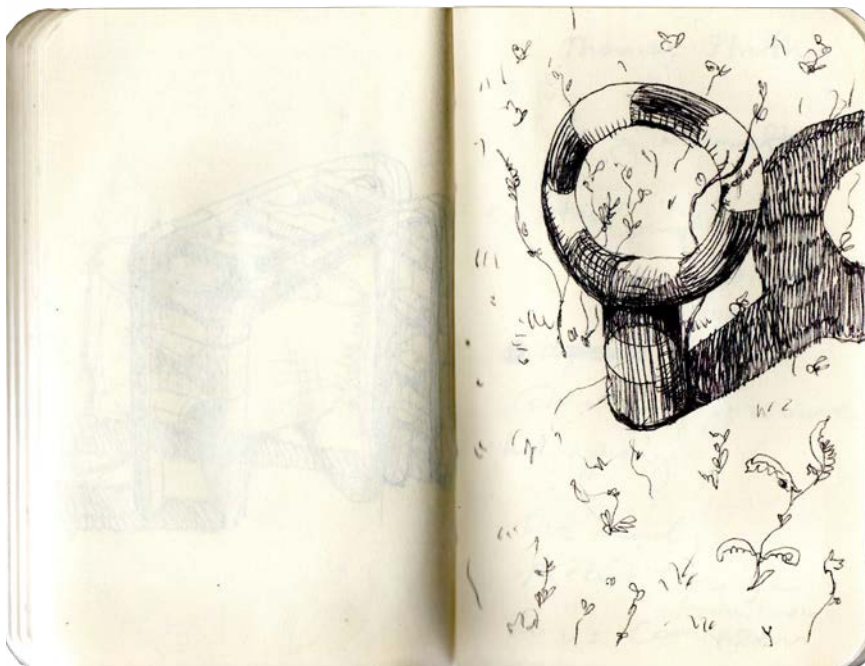


Pomysł na rzeźbę która może być prefabrykowana i dzięki temu tańsza w produkcji i dostępna dla szerszej publiczności w wielu miejscach.



Schronienie, 2021. Rzeźba mojego autorstwa nawiązująca do wspomnień obcowania z materiały lastryko w czasach dzieciństwa spędzonego w bloku z wielkiej płyty.

Chciałbym kontynuować pracę z taką formą ekspresji oraz prostymi i powszechnymi materiałami



Szkic rzeźby, którą chciałbym spotkać podczas spaceru.

Refleksja III: Zmiana stanu skupienia

Etap polega na refleksji nad funkcją zabawy i infrastruktury z nią związanej. Interesuje mnie wymiar estetyczny i społeczny. Planuję poszerzenie lub przeunięcie grupy wiekowej i społecznej, poprzez przeniesienie moich działań w kontekst akademicki.

Zakłada zaproponowanie władzom Uniwersytetu Warszawskiego budowy zjeżdżalni łączącej Kampus Główny (umieszczony na szczycie skarpy wiślanej) z Wydziałem Neofilologii (ulożonym u jej podnóża) jako elementu realnej infrastruktury komunikacyjnej dla pracowników i studentów UW

Działanie będzie również rodzajem eksperymentu społecznego, kluczowa będzie dokumentacja reakcji instytucji i użytkowników, w tym przebiegu korespondencji. Będzie to propozycja użytkowa i gest performatywny, konfrontujący funkcję i powagę przestrzeni akademickiej z formą kojarzoną z zabawą.

Jeżeli uda się zrealizować pomysł, chciałbym zaproponować zbadanie tego czy możliwość zabawy i rozprężenia ma wpływ na pracę naukowców.



Wizualizacja zjeżdżalni łączącej Kampus Główny UW z Wydziałem Neofilologii.
Ilustracja wykonana z pomocą AI na bazie zdjęć z portalu ukosne.um.warszawa.pl.

Refleksja IV: miejsce odrębności i przygody

Ważną obserwacją podczas badań terenowych było dla mnie to, że odrębna przestrzeń zabawy daje poczucie autonomii i budowania oraz uczenia się swojej odrębności i samodzielności. Podczas tego etapu chciałbym zaplanować większą przestrzeń, która będzie dawała osobom odwiedzającym również autonomię estetyczną, w kontekście odcięcia się od bodźców typowych dla przestrzeni miejskiej.

Pomysł na poszukiwania w tym etapie zakłada adaptację nieczynnego wybiegu dla niedźwiedzi w Warszawskim ZOO na przestrzeń łączącą funkcje zabawy i działań artystycznych. Punktem wyjścia jest potraktowanie tego miejsca jako autonomicznego uniwersum estetycznego. Będzie to kontynuacja projektu "Złota Wyspa", który współtworzyłem z Pawłem Alhamerem, podczas którego poznałem specyfikę i potencjał tej przestrzeni.

Zakładam zupełnie nową koncepcję wykorzystania tego miejsca i rozszerzenie założenia poza sam wybieg dla niedźwiedzi korzystając z sąsiedztwa Parku Praskiego i proponowanie autorskiego układu przestrzennego oraz ingerencji rzeźbiarskich.



Wybieg dla niedźwiedzi przy al. Solidarności, Warszawa, 2022.

Źródło: ukosne.um.warszawa.pl



Wybieg dla niedźwiedzi brunatnych przy al. Solidarności, Warszawa, 2012.

fot. Adrian Grycuk, źródło: wikipedia.org



Akcja Złota wyspa Pawła Alhamera, Warszawa, 2023.

fot. Jakub Celej, źródło: nn6t.pl

Etap VI: Projekt i przygotowanie wystawy oraz publikacji podsumowującej badania.

Planowany efekt: Wystawa prezentująca zebrane materiały o Polskich placach zabaw, cykl rzeźb oraz kompozycję rzeźbiarsko-krajobrazową stworzoną z myślą o przestrzeni publicznej.

Stopień realizacji zadania: 5%

W ostatnim etapie chciałbym zaprezentować najważniejsze elementy procesu badawczo-twórczego w formie wystawy, która umożliwi spójne i czytelne pokazanie kolejnych faz pracy i jej końcowe efekty. Na ekspozycji zaprezentuję m.in. szkice rzeźbiarskie, rysunki i szkicowniki, modele oraz wydruki 3D, a także dokumentację fotograficzną powstałych obiektów i działań.

Istotną częścią będą również materiały z procesu badawczego: wyniki warsztatów, ankiet oraz rejestr reakcji uczestników. Wystawa ma ukazać zarówno rozwój koncepcji, jak i ich weryfikację w praktyce, łącząc elementy artystyczne z dokumentacją analityczną.

Równolegle planuję próby realizacji interwencji o mniejszej skali w przestrzeni miejskiej, we współpracy z odpowiednimi instytucjami.



Prezentacja mojego projektu *Bazarek - miejsce spotkań*, aneks do dyplomu magisterskiego, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie, 2019.

fot. Autor

Józef Gałązka | Kraków 2026

Szkoła Doktorska
Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki
Rok akademicki 2025/2026