

Akademia Sztuk Pięknych
Im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
Wydział Grafiki i Sztuki Mediów

Rysunki niepotrzebne

**– wizualne urealnienie przedmiotów i zjawisk nieistniejących.
Konfrontacje z warsztatem twórczym**

Praca doktorska w dziedzinie sztuki,
w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Autor: Magdalena Stachowiak
Promotor: prof. Jacek Szewczyk

Wrocław 2025

Geneza tematu

Czyli skąd się wzięły rysunki niepotrzebne

Rysunek to coś, w naszej cywilizacji jest od zawsze, coś co poznaje i praktykuje każdy człowiek. Pierwsze „domowe” próby rysowania są jeszcze niekontrolowanymi gestami, których ślady na papierze, a często także ścianie zostawiają kolorowe kredki lub pisaki. Z tych „śladów” stopniowo, wraz z coraz większą sprawnością manualną wyłaniają się domy, postaci, zwierzęta i cały świat. Wraz z rozpoczęciem edukacji wczesnoszkolnej wpadamy w ramy, które określają to, co w danym wieku powinniśmy umieć narysować. Czterolatek powinien umieć odwzorować rysowanie kwadratu, koła, linii oraz krzyżyka. Umiejętności 4-latka w zakresie rysowania pozwalają mu także narysować człowieka, u którego można wyodrębnić głowę, oraz 2-3 inne części ciała np. tułów, ręce i nogi. Z kolei 7-latek potrafi rysować postać ludzką z profilu. Postacie są pokolorowane, całe rysunki – barwne, czasem mają zamalowane tło. Dziecko zaczyna przywiązywać wagę do używania kolorów zgodnie z rzeczywistością. Prawidłowo odwzorowuje figury. I tak dalej...

Potem nagle, nie wiadomo właściwie kiedy i w jakim wieku większość z nas przestaje rysować, unika tej czynności, broni się przed nią, twierdząc uparcie, że nie potrafi rysować. W okresie edukacji wpadamy w pewne ramy, dostajemy oceny za rysunki na plastyce, ale chwilę później rysunek staje się nam obcy, niejako niepotrzebny, zostaje wyparty przez pismo, zarzucony, jako jakaś elitarna dyscyplina i niezwykle działanie. Osobiście należę jednak do grona osób, które nigdy nie przestały rysować, związały się z rysunkiem na długo i w dodatku zawodowo, jako grafik-artysta oraz projektant. Rysunek

zawsze był i mam nadzieję, że już na zawsze pozostanie dla mnie ważny i przede wszystkim potrzebny. Temat mojej rozprawy doktorskiej jest więc dla mnie samej dość przewrotny, ale także jednak dość wyjątkowy, ponieważ jakiś czas temu dowiedziałam się, że tworzę rysunki...niepotrzebne.

To historia banalna, może trochę też zabawna. Pamiętam ten dzień i to, że zapisałam sobie w notatniku cytaty i datę, bo jakoś od początku wiedziałam, że to ważne spostrzeżenie, że do tego wrócę, że jeszcze może mi się przydać. Usłyszałam ważne słowa, od ważnej dla mnie osoby. W trakcie przeglądu semestralnego w Pracowni Rysunku Kreatywnego pokazywałam serię prac i wśród licznych komentarzy padło określenie „kolejny, świetny, nikomu niepotrzebny rysunek”. Zapisałam sobie w notatniku, że robię „nikomu niepotrzebne rysunki”. Bardzo spodobało mi się to określenie. Pamiętam też moje niezdecydowanie, analizowanie czy to dobrze, czy jednak źle. Rysunki, nad którymi wtedy pracowałam rozwinęły się i „zakończyły” w swoim czasie, zaprowadziły mnie też po drodze i przy okazji do tematu mojego dyplomu magisterskiego, żeby po raz kolejny powrócić na studiach doktoranckich. Przegląd z 29 listopada 2016 roku okazał się być dla mnie niezwykle, długo i mocno rezonującym wydarzeniem, a świadomość i wiadomość o tym, że robię „rysunki niepotrzebne” stały się zaczątkiem moich poszukiwań, rozważań, eksperymentów i prób, które postaram się przedstawić w niniejszej rozprawie.

„Rysunki niepotrzebne” to tytuł przewrotny w stosunku do materiałów źródłowych, które posłużyły mi do zbudowania całej serii grafik. A materiały te to rysunki techniczne, schematy, przekroje i instrukcje obsługi. Elementy różnego rodzaju maszyn, ich drobne części, o których zastosowaniu i roli mają pojęcie tylko prawdziwi fachowcy i inżynierowie, starałam się zamienić na nową, związaną głównie z estetyką materią rysunkową. Z mojego procesu

twórczego wyniknęły jednak nie tylko grafiki, ale także dociekania i rozważania dotyczące rysunku, jego historii, istoty oraz sensu, które postaram się pokrótce przedstawić w niniejszej rozprawie. W dobie kultury wizualnej, w której obrazy stają się dominującym sposobem komunikacji, pojawia się pytanie o granice ich potrzeby i zasadności. "Rysunki niepotrzebne" to nie tylko określenie prowokacyjne, ale również krytyczny punkt wyjścia do refleksji nad nadprodukcją obrazów, ich funkcjonalnością, wartością poznawczą, estetyczną oraz rolą we współczesnym obiegu informacji. Niniejsza praca podejmuje temat rysunków uznanych za zbędne, ale też analizuje ich potencjał jako narzędzi umożliwiających wizualizację tego, co nie istnieje lub co zostało uznane, wytworzone od samego początku już jako niepotrzebne. Konfrontując teorię z warsztatem twórczym, chciałabym pokazać, że rysunek może pełnić funkcję spekulatywną, krytyczną, a nawet w pewien sposób poetycką.

Moim celem podczas rysowania serii „rysunków niepotrzebnych” była analiza mechanizmów, poprzez które rysunek – jako medium – nadaje kształt nieistniejącym bytom oraz wizualizuje przedmioty zbędne. Chciałam, aby moja praca korzystała z interdyscyplinarnego, wielowymiarowego podejścia, łącząc grafikę artystyczną z narzędziami historii sztuki, semiotyki, filozofii obrazu oraz doświadczenia warsztatowego. Moje pytania badawcze brzmią: jakie znaczenia może przyjąć rysunek niepotrzebny? W jaki sposób rysunek materializuje to, co niematerialne? Jaką rolę odgrywa warsztat twórczy w konstruowaniu alternatywnej ontologii przedmiotów?

Żeby jednak dotrzeć do tych pytań postanowiłam zrobić kilka kroków wstecz i przyjrzeć się dziedzinie rysunku technicznego, która leży u podstaw całego cyklu moich grafik.

Definicja i krótka historia rysunku technicznego

Rysunek to ślad pozostawiony na płaszczyźnie. Tylko tyle, ale i aż tyle. Stworzenie kompleksowej, ale też jasnej definicji tego pojęcia, nie jest proste i jednoznaczne. Historycznie, jako odrębna, autonomiczna forma sztuki przedstawiającej rysunek to zjawisko narodzone w europejskim kręgu kultury nowożytnej. Jako medium towarzyszył człowiekowi jednak od zawsze (...) *i trudno wyobrazić sobie, by przestał mieć znaczenie, nawet jeśli rozwój technologii (...) będzie wciąż przyspieszać.*¹

Rysunek jest w jakimś sensie czymś właściwie zawsze niedokończonym² – zarys, szkic, projekt wstępny, koncepcja, wizualna notatka, czy nawet rysunkowe studium – często widać w nich niepewność, poprawiane błędy, błędzenie linii, wahania rysunkowych gestów, zmiany, poszukiwania, a przede wszystkim etapy pracy, która ostatecznie i tak prowadzić ma często do innych dyscyplin, takich, jak malarstwo, architektura czy rzeźba. Proces szkicowania można nazwać rodzajem manualnych eksperymentów, prób weryfikowania potencjału, prób dla absurdalnych nawet koncepcji. Szkice to wewnętrzna rozmowa rysownika, weryfikacja jego rozumowania wyjęta z głowy na płaszczyznę kartki. To także dialog z rzeczywistością, tworzenie nowych struktur w oparciu o te już znane, przekształcanie ich, dzielenie na fragmenty. I chociaż final-

¹ A. Kostołowski, *Piramida rysunku* [w:] Dyskurs, Zeszyty Naukowo- Artystyczne ASP we Wrocławiu, nr 11/2010, s.9

² E. Drexler, *Vitamin D. New Perspectives In Drawing*, London – New York 2005, s.005

na forma w rysunku często umykała w kierunku dzieła w odmiennym medium, to właśnie szkic, który można przecież przez to nazwać elementem służebnym, bywa równocześnie kluczowym filarem warsztatu artysty i projektanta. Ten pewnego rodzaju paradoks równoważy w tym samym czasie to, że rysunek może być bardzo precyzyjnym i trafnym nośnikiem intelektualnych i emocjonalnych odniesień do tego, co potrafi wytworzyć ludzka wyobraźnia w bardzo szerokim, abstrakcyjnym zakresie. Wstępne szkice to migawki procesu myślowego, które ujawniają inteligencję oraz zasoby pamięci rysownika. Imaginatywne, nieograniczone możliwości rysunku już w prehistorii uznawano za magiczne, a nawet sprawcze.³

Na długi czas przed wykształceniem się pisma to właśnie rysunek stał się sposobem wypowiedzania się i porozumiewania się ludzi. Przeskakując jednak na osi czasu nieco dalej, kiedy jaskinie były już prehistorią, a na horyzoncie pojawiły się pierwsze cywilizacje, gdzie technologia otaczająca człowieka rozwijała się z dnia na dzień, napotykamy początek rysunku technicznego (zwanego też zawodowym). Według podręcznika Mieczysława Gwiazdeckiego „rysunki związane z wytwarzaniem, z działalnością techniczną człowieka (...) są podstawą realizacji każdego zamierzenia technicznego, zasadniczym środkiem porozumiewawczym między projektantem a wykonawcą. Rysunki zawodowe stanowią jeden z najważniejszych dokumentów produkcji, określających budowę i zasadę działania maszyn i urządzeń lepiej oraz dokładniej niż najdoskonalszy opis. Rysunku nie może zastąpić żaden, nawet najbardziej szczegółowy opis słowny.”⁴

³ A. Kostołowski, *Piramida rysunku* [w:] Dyskurs, Zeszyty Naukowo- Artystyczne ASP we Wrocławiu, nr 11/2010, s.1

⁴ M. Gwiazdeczki, *Rysunek zawodowy w przemyśle szklarskim*, Warszawa 1978, s.7

Próbując zbudować pewnego rodzaju „historię” rysunku technicznego natrafiłam na wzmianki o piśmie klinowym i pierwszych prymitywnych rysunkach planów budowli oraz schematów systemów nawadniających z Mezopotamii (ok. 3000 roku p.n.e.) Uznanie tych uproszczonych, wykonanych na glinianych tabliczkach „szkiców” za prekursorskie dla projektów architektonicznych wspiera ich funkcjonalne wykorzystywanie przez ówczesnych „inżynierów” skupionych wokół biegu dwóch wielkich rzek.

W delcie Nilu, rysowane na papirusach projekty świątyń, grobowców i systemów nawadniających można chyba uznać za dzieła pierwszych inżynierów w dziejach, bo chociaż brakowało w nich zasad i porządku geometrii wykreślnej, to zawierały precyzyjne podziały przestrzeni. Projekty Egipcjan „często uwzględniały dokładne proporcje i symetrię, a budowle były zorientowane względem stron świata, co było dyktowane wierzeniami religijnymi. Egipcjanie z powodzeniem stosowali geometrię, która zapewniała trwałość i symetrię ich budowli, mimo że ich metody rysunkowe były bardzo prymitywne w porównaniu z późniejszymi czasami.”⁵

Przełom w rozwoju rysunku technicznego nastąpił w Grecji i Rzymie, kiedy rysunek zaczął być wspierany teorią matematyczną. Uczni, którzy położyli podwaliny pod geometrię byli także wynalazcami narzędzi geometrycznych, które pozwalały na precyzyjne opisywanie przestrzeni. Proces projektowy wyraźnie zaznaczył inżynier i architekt z I wieku p.n.e – Witruwiusz, który w swoim traktacie *De architectura*, pisał: „Rysunek składa się z obrazu i projek-

⁵ <https://sabner.com/pl/historia-rysunkow-technicznych-1/> , dostęp 20.05.2025

tu dzieła mającego powstać, wykonanego za pomocą linijki i cyrkla.”⁶ W swoim traktacie opisywał rzymskie i greckie techniki budowlane, a ponadto omówił aspekty projektowania, proporcji i geometrii. Zwracał on równocześnie uwagę nie tylko na formę, lecz także na objaśnienie zasad działania narysowanych konstrukcji, co czyni jego rysunki pewnego rodzaju pierwowzorem dla wszelkich projektów konstrukcyjnych. Ponadto jego dziełem jest również pojęcie człowieka witruwiańskiego, który stał się symbolem idealnych proporcji ludzkiego ciała w relacji do geometrii i architektury.

Chociaż wieki ciemne przyniosły w Europie Środkowej i Zachodniej swoisty regres naukowy, to rysunek techniczny przetrwał w warsztatach budowniczych i cechach rzemieślniczych. Powstawały tzw. rysunki warsztatowe – tworzone przez mistrzów murarskich i architektów gotyckich katedr. Chyba można stwierdzić, że rozwinęła się praktyka bez teorii – nie istniały jeszcze zasady przedstawiania rzutu czy perspektywy, a rysunki, mimo, że często dość detaliczne, były raczej notatkami wykonawczymi niż pełną dokumentacją. W użyciu były dwie proste zasady geometryczne *ad quadratum* oraz *ad triangulum*, które polegały na rysowaniu na planie kwadratu lub trójkąta. Obie te figury geometryczne zapewniały stabilne punkty konstrukcyjne i harmonijne proporcje budynków. Opierające się na trójkącie w podstawie łuki odpowiednio rozkładały ciężar, dzięki czemu powstawać mogły strzeliste struktury z obszernymi przestrzeniami wewnętrznymi.

⁶ Vitruvius, *De Architectura*, Księga I, rozdz. 2

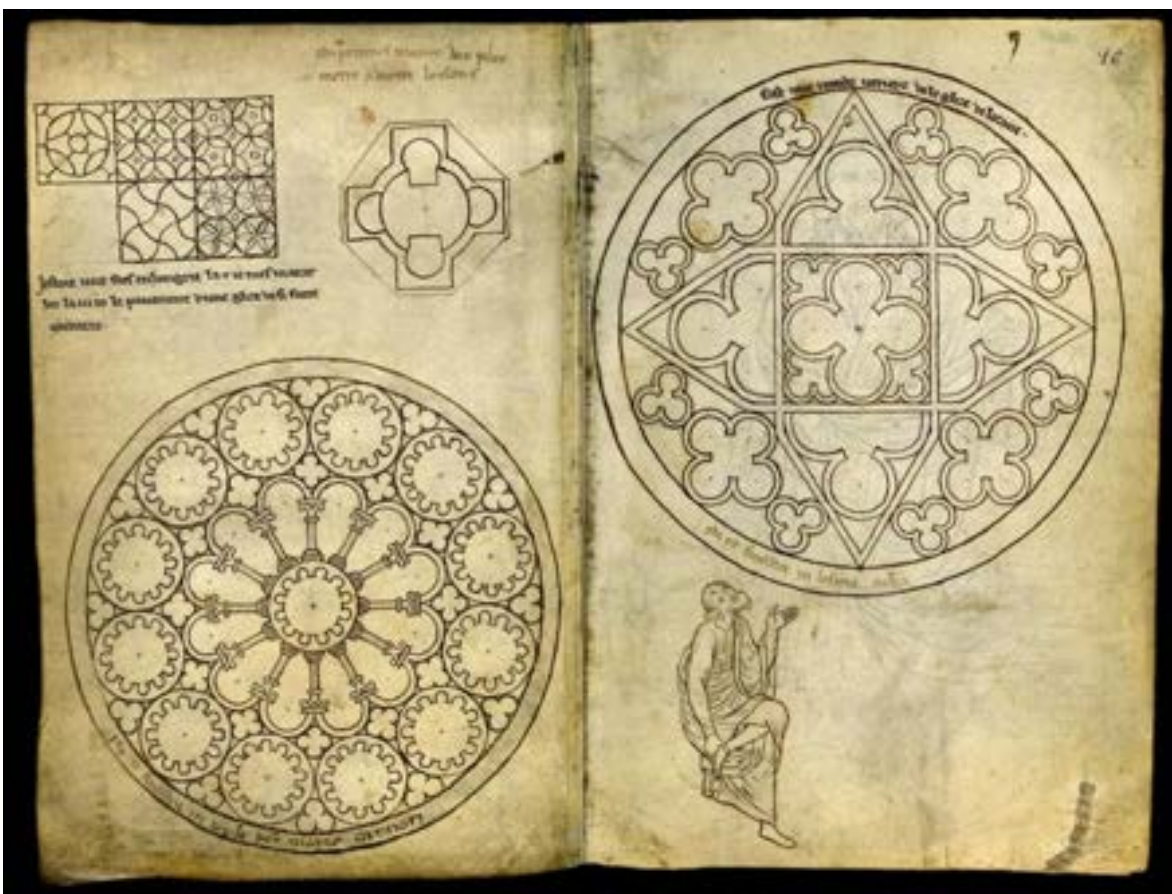
Źródło (tłum.autorskie z ang.): https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Vitruvius/1*.html , dostęp 27.05.2025

Jednym z najstarszych zachowanych zbiorów rysunków technicznych jest szkicownik architekta Villarda de Honnecourta⁷ z Francji. Jego notatki rysunkowe ujawniają wielki talent i wszechstronność – szkice architektoniczne, rysunki para-techniczne oraz projekty rzeźbiarskie, skupione na detalach to jedno z nielicznych źródeł, które ujawniają średniowieczne praktyki architektoniczne, planistyczne i artystyczne. Ponadto de Honnecourt zainteresowany był samymi technikami budowlanymi i artystycznymi, badał proporcje i struktury budowli, układy ornamentów. W jego szkicowniku można natrafić także na szkice mechanizmów takich, jak koła napędowe i dźwigi. Przy tym wszystkim był on także podróżnikiem, który nie tylko dokumentował zdobycze ówczesnej architektury, ale najprawdopodobniej dzielił się wiedzą z młodszymi adeptami swojego zawodu. Z technicznego punktu widzenia szkicownik Villarda de Honnecourta można uznać za wczesną próbę dokumentacji i kodyfikacji wiedzy inżynierskiej, chociaż jego rysunki trudno oceniać jako formalne plany czy rzuty architektoniczne.

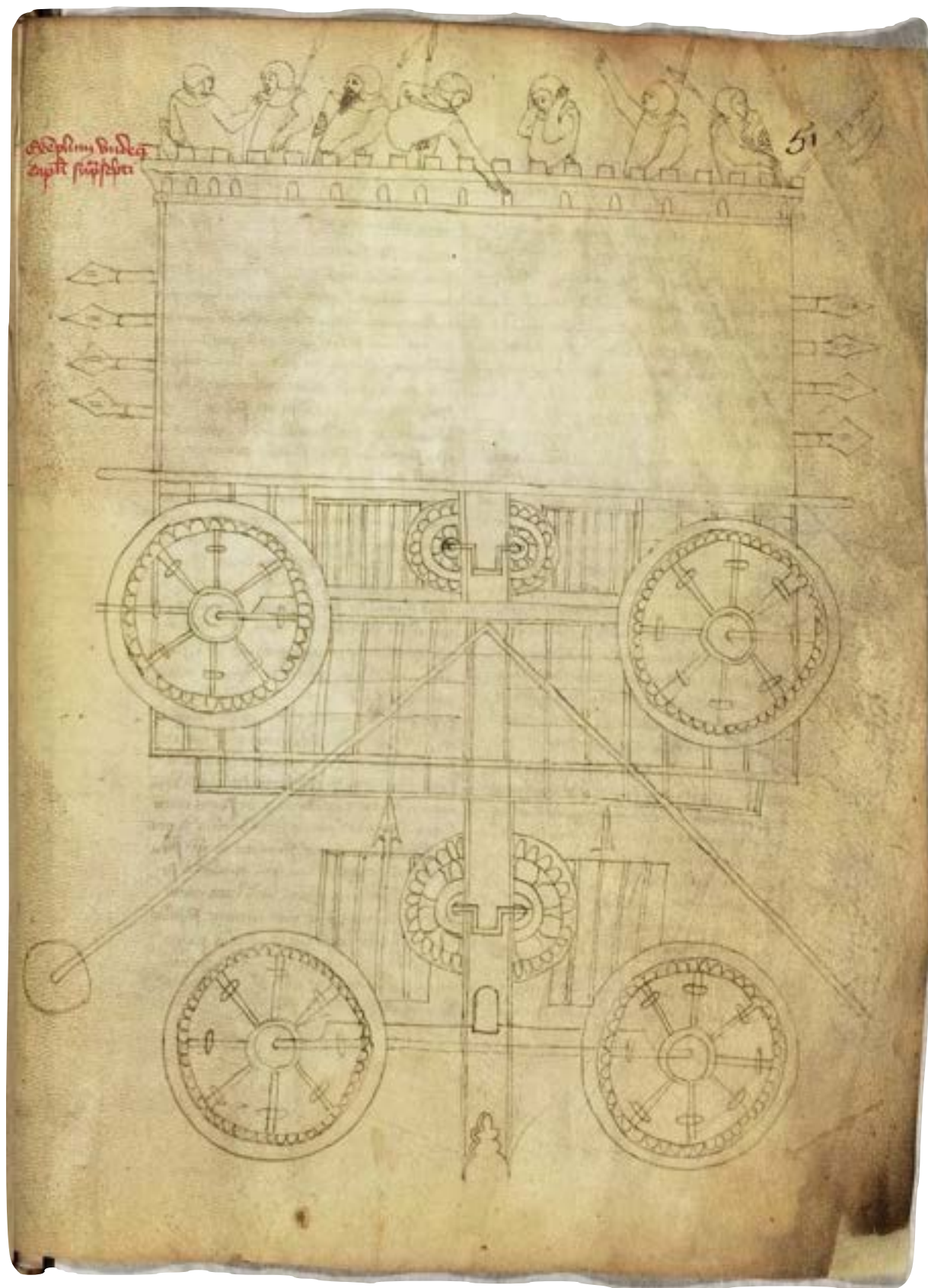
Nieco później, ale wciąż jeszcze w średniowieczu tworzył włoski wynalazca i chirurg dworski Guido da Vigevano, który wslawił się głównie swoimi projektami maszyn wojennych. W 1335 roku stworzył on *Texaurus regis Francie*⁸ – dzieło zawierające liczne rysunki projektów maszyn oblężniczych, pojazdów wojennych, opancerzonych rydwanów i pojazdów napędzanych wiatrem. Księga miała pomóc królowi Francji, Filipowi VI odnieść sukces w krucjacie. Rysunki oprócz instrukcji budowy konstrukcji oblężniczych miały także być zachęcające dla „sponsorów”, którzy mogliby sfinansować ich budowę.

⁷J. Jarzewicz, Rysunek architektów średniowiecza (Villard de Honnecourt i inni) [w:] Disegno – rysunek u źródeł sztuki nowożytnej, Toruń 2001, s. 73.

⁸ Skan całości: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b520009994/f97.item>, dostęp 21.05.2025



11



Stronica z *Texaurus regis Francie*, Guido da Vigevano
 źródło: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b520009994/f111.item>

Prace da Vigevano pokazują początki tworzenia rysunków technicznych jako narzędzi inżynierskich, ale także jako środków komunikacji biznesowej – ilustracje miały naświetlać użyteczność, funkcjonalność, przewagę technologiczną i innowacyjność dzieł projektanta. Całość jest zapowiedzią przyszłych dzieł twórców renesansowych, bo choć plany nigdy nie zostały zrealizowane widać w nich i w sposobie myślenia ich twórcy starania, aby wyjaśnić szczegóły i sposoby działania konstrukcji z zastosowaniem mechaniki i geometrii.

Epoka renesansu to istna eksplozja zainteresowania geometrią, perspektywą i precyzyjnym przedstawianiem przestrzeni. Rysunek jako dziedzina zyskuje pewien rodzaj autonomiczności i szlachetności – jako samodzielna dyscyplina zaczyna odgrywać zupełnie nową rolę. Twórcy zaczęli posługiwać się nowymi narzędziami, takimi jak kredki, węgiel czy rysik, a zerwanie ze średniowiecznymi schematami przedstawień wytworzyło zupełnie nowy i świeży język ekspresji. Rysunek techniczny przeszedł rewolucję za sprawą zwrócenia się do klasycznych źródeł takich, jak starożytna geometria. W tej epoce znacząco wzrosło pragnienie dokładnego przedstawiania rzeczywistości, co doprowadziło do wynalezienia zasad perspektywy.

Jako pierwszy to malarz Paolo Uccello zastosował „wykreśloną” perspektywę w swojej twórczości. Tworzący na przełomie epok Uccello był nie tylko artystą, ale i matematykiem zafascynowanym geometrią – prowadził badania nad przedstawianiem głębi na dwuwymiarowych powierzchniach. Jego odkrycia na temat prawideł i sposobów przedstawiania perspektywy były wielkim krokiem w rozwoju rysunku technicznego – zwłaszcza w przedstawieniach architektury i mechanizmów, ponieważ pozwalały lepiej oddać ich rzeczywiste wymiary i strukturę. Istotne było też umiejętne uchwycenie proporcji, głębi

i przestrzennych relacji między elementami konstrukcyjnymi, co z kolei pozwoliło na większą precyzyjność, złożoność i szczegółowość w projektach. Swoje odkrycia sam Uccello najczęściej wykorzystywał jednak w malarstwie, które, trudne do interpretacji w jego czasach, bo pełne autorskich prób i eksperymentów z głębią, zwróciło uwagę kubistów i surrealistów – poprzez swoją geometryczną precyzję, wyliczoną, nieco jakby sztuczną trójwymiarowość i stylistykę łączącą typ przedstawień średniowiecznych z renesansowymi. W swoich eksperymentach malarz potrafił na jednym obrazie zastosować różne punkty widzenia, wiele perspektyw na raz, zróżnicowane pozy ludzi oraz zwierząt. Jego styl można chyba śmiało określić jako nowoczesny, ale i w jakiś sposób baśniowy.



Paolo Uccello, „Święty Jerzy, księżniczka i smok”, ok. 1470,

National Gallery, Londyn, Anglia, [wikimedia.org](https://www.wikimedia.org), domena publiczna

Pionierem w stosowaniu perspektywy w architekturze był Filippo Brunelleschi, który jako konstruktor kopuły katedry Santa Maria del Fiore we Florencji na dobre utrwalił i uświetnił sposoby i zasady wykreślenia skomplikowanych konstrukcji. To on jako pierwszy zastosował w swoich projektach perspektywę linearną. Jej „pierwszym elementem jest linia horyzontalna, czyli pozioma linia na wysokości wzroku oglądającego. Na tejże linii umieszczony jest punkt zbieżny, inaczej nazywany znikającym punktem. Jest on miejscem, z którego rozchodzą się ukośnie przecinające się linie. To właśnie one pokazują nam, jak przedmioty znajdujące się w oddaleniu powinny stopniowo zmniejszać rozmiar w kierunku punktu zbieżnego.”⁹ Dzięki Brunelleschiemu narzędzie perspektywy stało się w pełni narzędziem technicznym, wykraczając poza dotychczasowe stosowanie go najczęściej w malarstwie.

Jako pierwszego, w pełni świadomego projektanta historycy sztuki wymieniają Mariano di Jacopo, zwanego Taccola, który wykorzystywał rysunek nie tylko do dokumentacji istniejących konstrukcji, jak jego poprzednicy, ale przede wszystkim jako metodę projektowania za pomocą wizualizacji rysunkowej. Posługiwał się on nieco innymi technikami poprzez zastosowanie perspektywy z oddaniem objętości dzięki cieniowaniu.

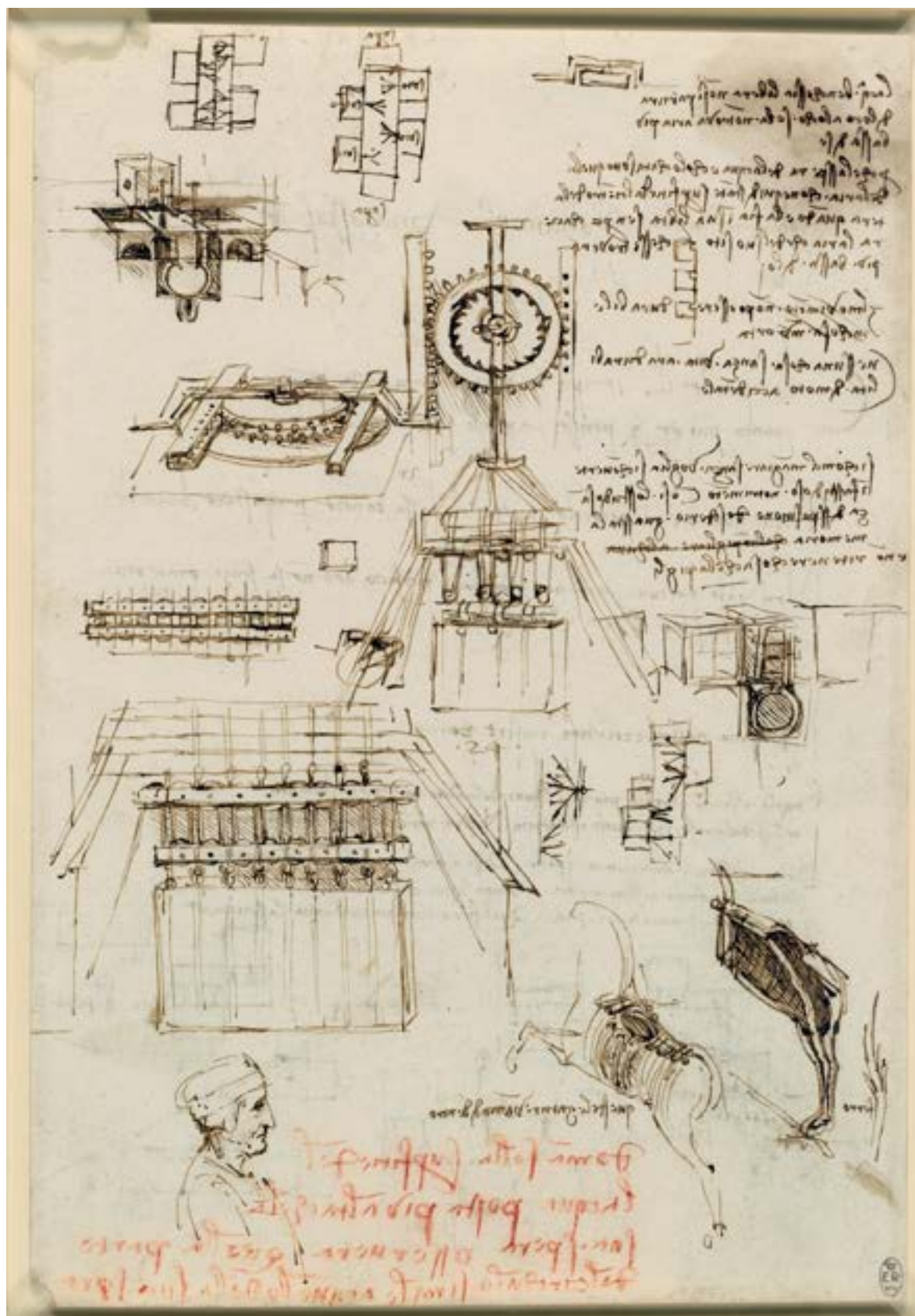
Pierwsze przedstawienia, które najbardziej przypominają współczesne rysunki techniczne stworzył na początku XVI wieku Leonardo da Vinci. Innowacją były wtedy widoki w rzutach, szczegółowe przekroje w różnorodnych ujęciach i rysunki montażowe. Projekty wszelkiego rodzaju machin wyprzedzały ówczesną myśl i miały prekursorskie znaczenie. Sam Leonardo w swoim dziele *Codex Atlanticus* pisał o rysunku, że „to język mózgu – narzędzie poznania rze-

⁹ <https://goldenmark.com/blog/sztuka-historii-perspektywa-linearna-bez-tajemnic/> , dostęp 21.05.2025

czy, których nie można opisać słowem.”¹⁰ Leonardo wprowadził przekroje, strzałki ruchu, opisy funkcji i proporcji, tworząc pierwowzór rysunku wielowymiarowego – jego szkice to właściwie początek aksonometrii. Oprócz rysunków da Vinci był pierwszym twórcą, który wykonywał drewniane modele swoich konstrukcji.

W rozwoju rysunku technicznego istotne okazuje się także być zapoczątkowanie formalnego kształcenia w weneckiej Accademi delle Arti del Disegno. Malarze, rzeźbiarze i architekci uczeni byli stosowania pewnych wzorców i standardów projektowania i odwzorowywania obiektów. Działania Accademi to pierwsze kroki w kierunku normalizacji w rysunku technicznym – do tej pory wszelkim ujednoliceniom i wprowadzeniu „wspólnego języka-systemu” projektowego przeciwni byli rzemieślnicy cechowi, którzy obawiali się utraty pewnego rodzaju monopolu na zamknięte systemy szkoleń, projektów oraz realnego wykonawstwa.

¹⁰ <https://www.leonardodigitale.com/en/search-in-text/> dostęp 23.05.2025

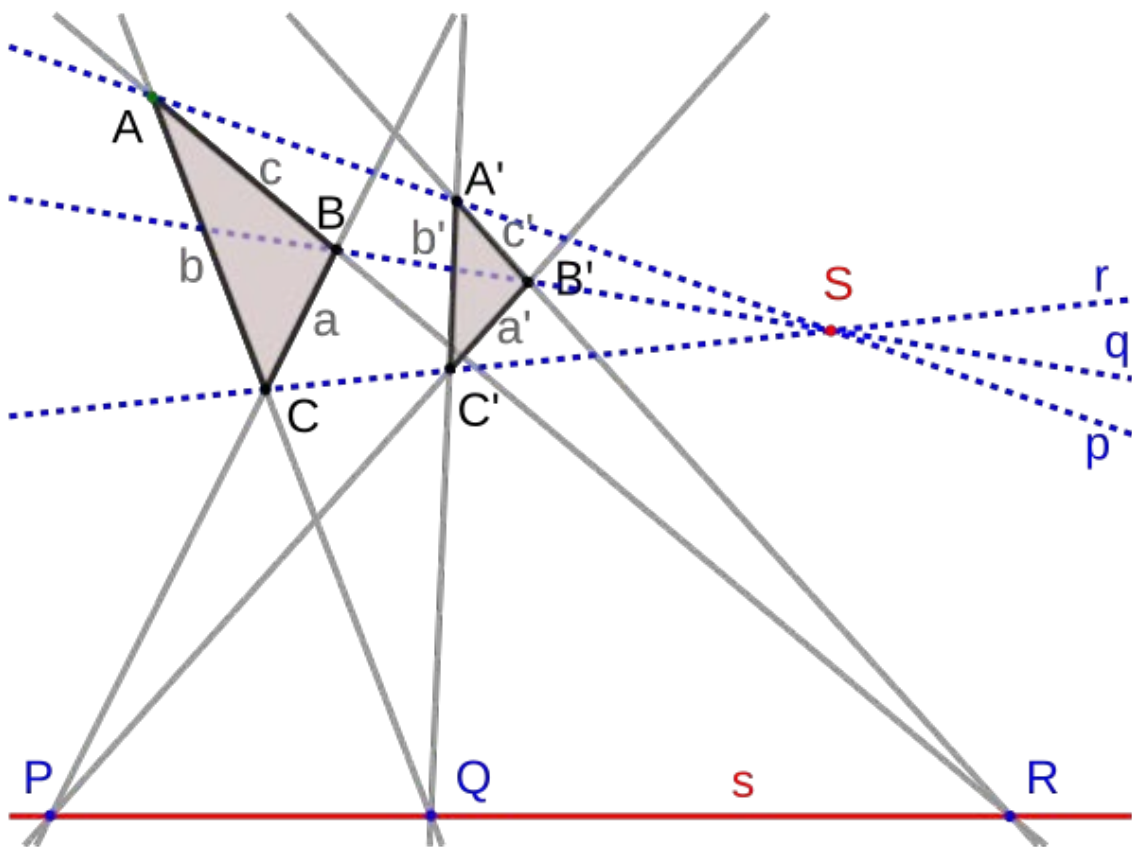


Karta ze szkicownika Leonarda da Vinci

Źródło: bridgemanimages.com

Kolejna istotna zmiana w dziedzinie rysunku technicznego wydarzyła się dopiero w XVII wieku. Francuski inżynier-architekt Gerard Desargues opracował system geometrii rzutowej, który służył do matematycznego przedstawiania obiektów w trzech wymiarach. Francuz posiadał niesamowitą zdolność do myślenia i przetwarzania struktur i przestrzeni w sposób, jakiego inni nie potrafili osiągnąć. Jego zainteresowania szczególnie mocno koncentrowały się na perspektywie oraz matematycznych zasadach widzenia głębi i kształtów. Jego imieniem nazwano jedno z pierwszych twierdzeń geometrii rzutowej – twierdzenie Desargues’a. Wyrażone w języku geometrii euklidesowej mówiło o tym, że „jeśli dwa trójkąty są ułożone w przestrzeni tak, że linie łączące ich odpowiednie wierzchołki spotykają się w jednym punkcie (nazywa się to perspektywą od punktu), wówczas przecięcia ich odpowiednich boków zawsze będą leżeć na jednej prostej (w perspektywie od linii).”¹¹ Opis ten może brzmieć dość abstrakcyjnie i za życia jego twórcy nie cieszył się popularnością i zrozumieniem, mimo, iż Desargues opublikował kilka prac z szerokimi analizami i rozważaniami nad tematem. Geometria rzutowa była rewolucyjna, ponieważ uwolniła się od sztywnych ograniczeń, takich jak pomiary, i zamiast tego skupiła się na relacjach między punktami, liniami i płaszczyznami. Dopiero po długim czasie została odkryta na nowo i uznana za „prawowity” dział matematyki. A wydarzyło się to dopiero w XIX wieku, za sprawą Jeana-Victora Ponceleta. Twierdzenie i teoria Desarguesa nawet dziś jest fundamentalną zasadą geometrii, wykorzystywaną we wszystkim – od modelowania 3d do perspektywy w rysunkach artystycznych.

¹¹ <https://mathsciencehistory.com/gerard-desargue-a-geometry-genius/> , dostęp 23.05.25, tłumaczenie autorskie

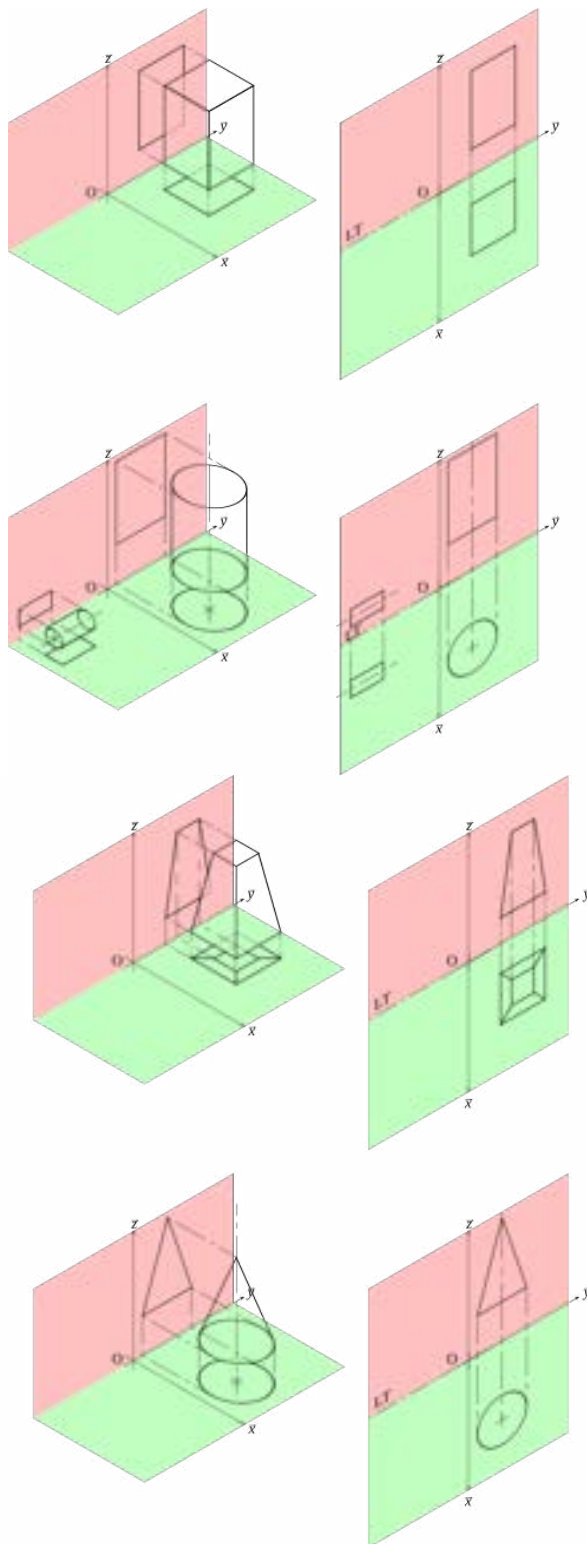


Twierdzenie Desarguesa na płaszczyźnie *rzutowej* : dwa (niepłaskie) trójkąty ABC i $A'B'C'$ mają swoje wierzchołki na 3 różnych liniach $p = (AA')$, $q = (BB')$ i $r = (CC')$; wtedy te 3 linie są współbieżne (w S) wtedy i tylko wtedy, gdy punkty $P = (BC) \cap (B'C')$, $Q = (AC) \cap (A'C')$ i $R = (AB) \cap (A'B')$ są wyrównane (po prawej stronie).

Źródło: https://pl.frwiki.wiki/wiki/Théorème_de_Desargues

Następny milowy krok wydarzył się niemal na przełomie wieków. W 1799 roku pojawiła się pierwsza publikacja dotycząca geometrii wykreślnej, która stała się formalizacją odwzorowania w rysunku technicznym. *Géométrie descriptive* autorstwa Gasparda Monge'a to wydawnictwo, od którego datuje się początek nowoczesnego rysunku technicznego. Francuz usystematyzował zasady rzutów prostokątnych i tworzenia obrazów trójwymiarowych w dwóch wymiarach: „Geometria wykreślna polega na przekładaniu trzech wymiarów rzeczywistości na dwuwymiarowy rysunek, zgodnie z zasadami rozumowania geometrycznego.”¹² To „rozumowanie geometryczne” to przewidywanie w jaki sposób poszczególne elementy projektowanego obiektu będą ze sobą współgrały w rzeczywistości. Rzuty Monge'a to rodzaj rzutowania równoległego, w którym pokazujemy spłaszczone widoki obiektu odniesione na płaszczyzny – rzutnie. Najczęściej wykorzystywane są dwie podstawowe rzutnie, pozioma i pionowa, ustawione do siebie pod kątem prostym, które można porównać do podłogi i ściany. Rzutowanie umożliwia także rozwiązywanie złożonych problemów przestrzennych, takich jak wzajemne przenikanie brył, pozwala tworzyć obrazy zarówno prostych figur geometrycznych, jak i skomplikowanych kształtów. Innowacja Monge'a była na początku objęta tajemnicą wojskową, ponieważ swojego odkrycia dokonał on podczas projektowania umocnień fortyfikacji – miało to więc strategiczne znaczenie. Dopiero po rewolucji francuskiej Monge mógł podzielić się swoją wiedzą wprowadzając ją do programu nauczania w École Normale oraz nowo założonej École Polytechnique. Wprowadzenie tej techniki do praktyki projektowej było nieocenionym wkładem Gasparda Monge'a, który uczynił z geometrii wykreślnej

¹² Monge, *Géométrie Descriptive*, 1799, pełny tekst: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bp-t6k110642j>, dostęp 24.05.2025, tłumaczenie autorskie



Bryły elementarne reprezentowane w geometrii wykreślnej

źródło: <https://sabner.com/pl/geometria-wykreslna/>

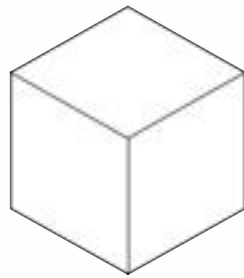
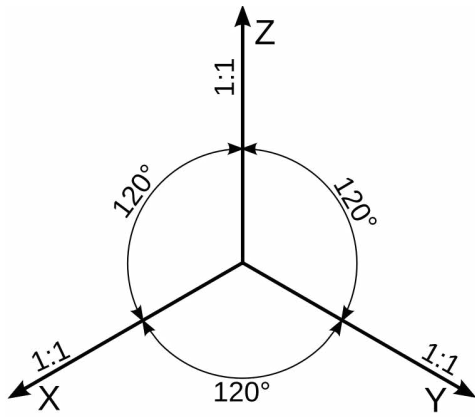
narzędzie łączące precyzję matematyczną z estetyką i funkcjonalnością. Powstały pierwsze normy inżynierskie w Niemczech i Francji. Nowa jakość projektowa trafiła do szkół wojskowych, gdzie uczono kreślenia przy pomocy liniałów, cyrkla i tuszu. Projekty zawierały linie konstrukcyjne, przekroje, symbole materiałów, tolerancje i opis technologii wykonania. „Odkrycie” geometrii wykreślnej to także rozwój zawodu kreślarza, czemu z kolei sprzyjała rewolucja przemysłowa – znacząco wzrosło zapotrzebowanie na precyzyjnie zaprojektowane części zamienne, a rysunki projektowe pozwalały na ominięcie etapu budowania próbných modeli, co miało znaczący wpływ na ekonomię.

Geometria wykreślna była fundamentalnym krokiem w kierunku uporządkowania przestrzennego myślenia, zmieniła sposób w jaki ludzie projektowali i rozumieli konstrukcje. Stała się uniwersalnym językiem projektowania, aktualnym do dziś. Monge stworzył podstawy, które były udoskonalane przez kolejne pokolenia twórców-projektantów. Idea łączenia funkcjonalności z estetyką zyskała nowy wymiar.

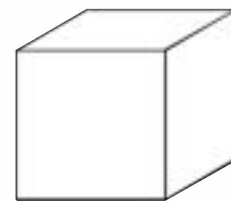
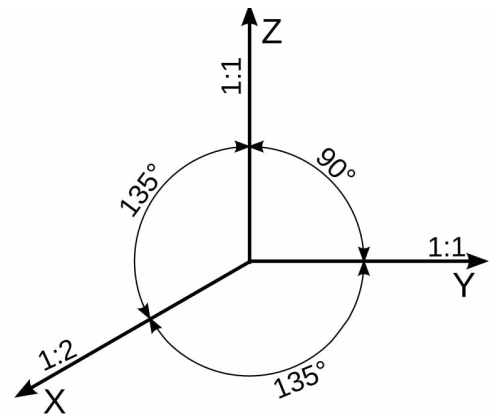
Niedługo po odkryciu Mongea sformalizowana została kolejna technika odwzorowania technicznego – w 1822 roku William Farish opisał technikę¹³, która pokazała obiekty odwzorowane na płaszczyźnie w trójwymiarowej przestrzeni zbudowanej dzięki trzem wzajemnie prostopadłym osiom: x, y, z , które zbiegały się w punkcie o . Aksonometria różni się od innych rodzajów rzutowania tym, że zawsze zachowuje prawdziwe wymiary rzutowanych obiektów przynajmniej w jednym wybranym kierunku (na jednej osi). Aksonometrię dzieli się na trzy główne typy: izometryczną, dimetryczną oraz ukośną.

¹³ W. Farish, *On Isometrical Perspective*. Cambridge Philosophical Transactions, 1822, fragment dostępny: <https://www.aproged.pt/biblioteca/farishisometrical.pdf>, dostęp 28.05.2025

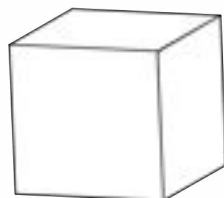
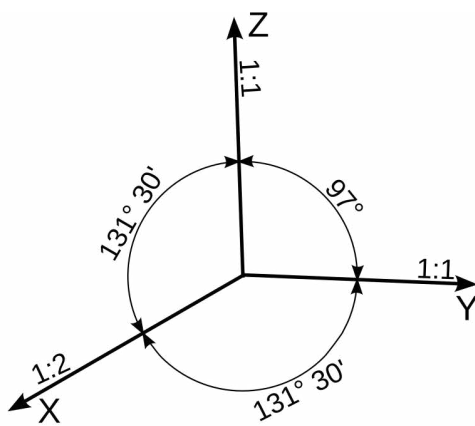
Główne typy aksonometrii



Izometria



Aksonometria ukośna



Dimetria

Różnią się one między sobą szerokością kątów między osiami, przez co zmieniają się także rysunkowe skróty w przedstawieniach obiektów. Farish posługiwał się w trakcie swoich wykładów o geometrii modelami, które zwykle przedstawiał w postaci rzutu izometrycznego i chociaż izometria była znana już wcześniej to właśnie jego uznaje się za pierwszą osobę, która ustanowiła zasady rysowania izometrycznego.¹⁴ Ten typ rysunków technicznych powstał z potrzeby dokładnych przedstawień, wolnych od zniekształceń optycznych. Izometria znaczy „równe miary” i tym właśnie się charakteryzuje, ponieważ dla wysokości, szerokości i głębokości stosowana jest w niej ta sama skala, a między każdą parą osi miary kątów wynoszą po 120° , przez co skrócenie perspektywiczne jest takie samo z widoku każdej osi. Aksonometria znalazła się po niedługim czasie w programie studiów architektonicznych i z powodzeniem funkcjonuje do dziś, jako uniwersalny język rysunku technicznego.

Znaczącą innowacją, dla rozwoju rysunku technicznego był wynalazek kopiowania – łatwe rozpowszechnianie rysunków technicznych ułatwiało znacząco proces produkcji masowej, bo nauczeni czytać rysunki robotnicy przestrzegali ściśle wymiarów, zaczęli pracować zespołowo, o wiele szybciej i dokładniej. Obniżył się przy tym poziom wymaganej przy pracy fachowości oraz doświadczenia – dobrze przedstawione na rysunkach konstrukcje były czytelne dla każdego, po krótkim przeszkoleniu.

W XX wieku rysunek techniczny ustandaryzowano na poziomie międzynarodowym. W 1901 r. utworzono ISO (International Organization for Standardization), która przyjęła normy rysunkowe, np. ISO 128 (linia ciągła, przerywana, cienka, gruba itd.) oraz zasady oznaczania wymiarów i tolerancji.

¹⁴ M. Janus, *Perspektywa i aksonometria w rysunku technicznym*, Kraków, 2012

Do roku 1914 w rysunkach technicznych pojawiał się także kolor, który oprócz zaznaczania istotnych elementów, zaznaczania przepływów i ruchu narysowanych konstrukcji używany bywał czysto estetycznie – do ozdabiania i cieniowania modeli urządzeń.

Kreślarze używali narzędzi takich jak grafiony, rapidografy, krzywki, kątomierze i tablice rysunkowe. Praca była żmudna, ale niezwykle precyzyjna – wiele rysunków wykonanych ręcznie do dziś zachwyca jakością.

W 1963 roku Ivan Sutherland stworzył *Sketchpad* – pierwsze narzędzie graficzne dla komputerów, działające na zasadzie cyfrowego pisaka i interfejsu. Program miał jednak dość małe możliwości – tworzył osi x-y, ale stał się początkiem dla projektowania obiektowego typu CAD (Computer Aided Design).¹⁵

W latach 80. firma Autodesk wprowadziła AutoCAD, który umożliwił tworzenie rysunków 2D (a później 3D) w środowisku komputerowym. Program ten zrewolucjonizował pracę inżynierów, architektów i projektantów, pozwalał na upraszczanie projektów motoryzacyjnych, ale ze względu na brak mocy obliczeniowej wymagał także sporych możliwości inżynierskich i finansowych.

Dziś rysunek techniczny jest jednym z elementów cyfrowego procesu projektowego. Coraz częściej korzysta się z modelowania 3D, metod parametrycznych i środowisk BIM (Building Information Modeling). Programy takie jak Revit, Inventor, SolidWorks czy Fusion 360 generują rysunki automatycznie z modeli – uwzględniając tolerancje, zestawienia materiałów i dynamiczne zmiany konstrukcyjne. W środowisku BIM rysunek nie istnieje jako samodzielny dokument – to widok wygenerowany z modelu, który zawiera dane geome-

¹⁵ <https://sabner.com/pl/wprowadzenie-do-oprogramowania-cad/> , dostęp 29.05.2025

tryczne, materiałowe, eksploatacyjne i kosztowe. Technika ta umożliwia także zastosowanie VR i AR, dzięki czemu użytkownicy mogą zobaczyć obiekt „na żywo” przed jego powstaniem. Rysunek techniczny ewoluował więc w kierunku dynamicznego interfejsu informacji przestrzennej.

Rysunek techniczny przeszedł drogę od prostych symboli rytualnych do złożonych modeli informacyjnych. Jako narzędzie komunikacji i dokumentacji konstrukcyjnej, odzwierciedla rozwój wiedzy technicznej, nauki i technologii. Współcześnie jest nie tylko formą zapisu projektu, ale także interfejsem łączącym projektanta, wykonawcę i użytkownika. Postaram się udowodnić w mojej rozprawie doktorskiej oraz poprzez cykl autorskich grafik, że bywa też artystyczną inspiracją podatną na eksperymenty, przekształcenia i twórcze poszukiwania.

Próba definicji pojęcia „rysunku niepotrzebnego”

Zawarty we wcześniejszym rozdziale, dość skrócony i przekrojowy opis historii rozwoju rysunku technicznego oraz jego normalizacji jest także pewnego rodzaju zbiorem moich inspiracji. Im bardziej zagłębiałam się w poszukiwania historycznie istotnych twórców, ich dzieł i odkryć w tej techniczno-naukowej dziedzinie, tym bardziej zwiększałam także swoją kolekcję obrazów i wzorców do przetworzenia. Skomplikowane schematy, idealnie wykreślone przekroje, a czasami pomyłona, pogubiona, połamana w nich wręcz perspektywa zawsze przyciągały moją uwagę – są czymś w rodzaju realizmu magicznego, bo moje opatrzone z pewnymi prawidłami oczy zawsze zwracają na nie uwagę, szukając rozwiązania, korekty albo nowej interpretacji. Szczególnie zachwycała mnie izometria – tak prosta i równocześnie mająca możliwość zagęszczenia i skomplikowania rysunku. Zauważyłam, że jeśli odręcznie rysuję jakieś bryły to zwykle odruchowo przedstawiam je bez skrótów, jakbym miała wgrany w głowę jakiś błąd, a równocześnie chciała oddać też pewnego rodzaju porządek i symetrię w rozmiarach danego obiektu.

Tytułowe „rysunki niepotrzebne” to w całej tej opowieści zupełnie nowe, nie do końca określone pojęcie, które to właściwie sama powołałam do istnienia. Jest moje. Nie posiada ścisłej definicji, zakresu czy tradycji, (przynajmniej takiej „oficjalnej”, opracowanej w jakikolwiek sposób) co sprawia, że jest otwar-

te na wieloaspektowe interpretacje i budowanie odniesień. W niniejszym rozdziale chciałabym podjąć próbę uporządkowania, a może właściwie zbudowania jego znaczenia.

Koncepcja moich prac od samego początku opierała się na dwóch „kategoriach niepotrzebności”: funkcjonalnej (brak zastosowania praktycznego), oraz poznawczej (brak wartości informacyjnej lub poznawczej). Wykorzystałam zmasowaną ilość wszelkiego rodzaju elementów, które zaimplikowałam do tworzenia kompozycji moich grafik z szerokiej rzeki źródeł i prawdziwych rysunków technicznych. Pierwotnie każdy najmniejszy szczegół odgrywał rolę w jakiejś konstrukcji, jednak rozbijając większe układy i kompozycje na szczegóły i drobne elementy pozbawiam je w pewien sposób zaprojektowanego, przypisanego znaczenia i istoty – stały się tym samym zupełnie niepraktycznymi, niefunkcjonalnymi drobnostkami. Być może przez przypadek zestawiałam kilka z nich w „odpowiedni”, nadając im na nowo sens tandem, ale robiłam to w pełni nieświadomie. Celowo nigdy nie sprawdzałam nazw, użyteczności i pochodzenia rysunków technicznych, z których potem korzystałam, żeby uniknąć wikłania się w praktyczne informacje i nie układać z nich sensownych połączeń. Jedyne czym się kierowałam w twórczym procesie to moje wyczucie (a może raczej poszukiwanie) kompozycji, moja własna pomysłowość, ciekawość i spontaniczność. Kategoria poznawcza gubi się tutaj w graficznym przegadaniu, w obrazowych paradoksach, powtórzeniach elementów. Równocześnie zdarzyło mi się pomyśleć o imitacji, o falsyfikowaniu oryginałów, naśladownictwie – moje warsztatowe poszukiwania obejmują próbki serigrafii na starym, pożółkłym papierze. Ułuda przekazywanej informacji miała być wzmocniona przez „podłoże z epoki” – trzydziesto, może

czterdziestoletni papier, który dostałam już jakiś czas temu, nie pamiętam nawet od kogo, doczekał się swojego momentu.

Kolejna kategoria odnosi się do rozważań dotyczących tego, czy przedstawione na moich rysunkach kompozycje, obiekty, przedmioty, które są fikcyjne, hipotetyczne, wymyślone, zyskują tymczasowy status bytu poprzez to, że zostały narysowane. Myślę, że można uznać, iż moje rysunki, mimo swojej formalnej „poprawności”, nie wnoszą żadnej nowej wartości ani do wiedzy, ani do komunikacji wizualnej, ale mogą funkcjonować jako narzędzia i wyniki działania wyobraźni i eksperymentu.

Ontologia, rozumiana tutaj jako nauka o istnieniu, bycie i jego statusie, pozwala spojrzeć na rysunek nie tylko jako na ślad rzeczywistości, ale jako na akt twórczy, który z kolei nie tylko przedstawia, ale ustanawia, konstytuuje istnienie.¹⁶ W tym sensie rysunek niepotrzebny może pełnić funkcję ontologicznego projektu – materializacji czegoś, co do tej pory nie miało bytu, a jedynie potencjalność. Rysunki niepotrzebne ontologicznie nie odnoszą się do konstrukcji istniejących w świecie materialnym, ale do spekulatywnych możliwości istnienia. To pewien rodzaj bytów wcześniej przez nikogo nieudokumentowanych, ale wyobrażonych przeze mnie, niepowtarzalnych, wziętych z mojej fantazji artystycznej. Wprowadzenie moich geometrycznych eksperymentów do obiegu wizualnego przez rysunek nadaje im formę, a więc czyni je obecnymi w określonym „reżimie” percepcji. Rysunek w tym kontekście nie ilustruje istnienia – on je produkuje. Takie podejście zbliża się do koncepcji „ontologii spekulatywnej”¹⁷, w której byt nie musi być empirycznie weryfikowalny,

¹⁶ V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, Warszawa 2015

¹⁷ G. Harman, *Traktat o przedmiotach*, Warszawa 2013

aby mógł być traktowany jako realność estetyczna, mentalna czy konceptualna.

Zatem rysunek niepotrzebny – w sensie ontologicznym – staje się narzędziem kreacji alternatywnego porządku rzeczy, w którym granica między tym, co istnieje, a tym, co możliwe, zostaje zawieszona. Niepotrzebność nie oznacza tu braku znaczenia – przeciwnie, ujawnia potencjał rysunku jako aktu twórczego przekraczającego granice przedstawienia, wchodzącego w relację z ontologicznym statusem bytu. W tym ujęciu rysunek niepotrzebny nie jest pomyłką czy błędem – jest celowym gestem artystycznym, który kwestionuje dominujące hierarchie znaczenia, funkcji i użyteczności.

Samo rysowanie może być rozumiane jako proces „przywoływania bytu” – nie poprzez naśladowanie (*mimesis*), lecz poprzez stwarzanie. W tym kontekście rysunek nie jest reprezentacją, lecz performancją bytu: poprzez akt narysowania obiekt zostaje wprowadzony do obiegu kulturowego, poznawczego lub estetycznego. Może nie mieć masy, faktury, skali – ale ma formę, kontur, obecność. Istnieje w przestrzeni wizualnej i poznawczej, wchodzi w relacje, prowokuje interpretacje. Tym samym uczestniczy w ontologii możliwości, jak określiliby to przedstawiciele spekulatywnego realizmu.¹⁸ W tym sensie rysunek pełni funkcję ontologicznego projektu – wskazuje, co mogłoby być, choć jeszcze nie jest. Jest narzędziem fikcyjnej inżynierii rzeczywistości, w której rysownik działa jak demiurg: poprzez gest narysowania wprowadza w świat coś, co nie miało wcześniej formy, nazwy ani celu. Mam nadzieję, że udało mi się to osiągnąć w cyklu moich grafik.

Myszę, że tym, co odróżnia moje rysunki niepotrzebne od błędu projektowego

¹⁸ KRONOS 1/2012, Realizm Spekulatywny, praca zbiorowa

czy nieudanego szkicu, jest ich potencjalny charakter. Choć mogą nie być „wdrożone”, nie muszą być „ładne” ani informacyjnie wartościowe, to chyba udaje im się pełnić funkcję eksperymentu ontologicznego – testowania granic istnienia poprzez obraz. Moje rysunki odnoszą się do bytów możliwych, których status pozostaje zawieszony – między byciem a nie-byciem, między projektem pełnym sprzeczności a snem. Umieściłam moje rysunkowe konstrukcje w pustej przestrzeni chyba nie bez powodu – to trochę oddanie tego zawieszenia w pewnej „nieokreśloności”. Dodatkowo naśladowanie i imitowanie prawdziwych rysunków technicznych podbija chyba nieco ich spekulatywne cechy. Nie mają one zastosowania praktycznego, ale posiadają ontologiczną siłę – przyciągają uwagę, stymulują wyobraźnię, pozwalają myśleć o rzeczach, które „mogłyby być”.

Z perspektywy filozofii obrazu takie rysunki są symulakrami drugiego rzędu – nie kopiami, lecz czystymi produkcjami formy, które istnieją wyłącznie jako obrazy, a mimo to stają się integralną częścią rzeczywistości kulturowej. W ich przypadku obraz nie jest reprezentacją, lecz światem samym w sobie.¹⁹

Rysunek projektowy, szkic, niedbały lub absurdalny zapis, który nie służy „czemuś” (czyli celowi zdefiniowanemu zewnętrznemu), jest marginalizowany lub odrzucany. Osobiście jednak myślę, że to właśnie te „nieudane”, „niekompletne” lub „niedokończone” rysunki mogą stanowić najciekawsze przypadki dla analizy kulturowej – jako wyrazy oporu wobec racjonalizacji obrazu i podporządkowania go funkcji użytkowej oraz celowości.

Dlatego „niepotrzebność” – zamiast oznaczać brak wartości – może być aktywną formą krytyki, alternatywnym sposobem istnienia obrazu poza logiką

¹⁹ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005

rysunku akademickiego i technicznego, poza potrzebami instytucji i utilitaryzmu. Rysunek niepotrzebny staje się przestrzenią wolności – ontologicznej, estetycznej oraz intelektualnej.

Rysunki niepotrzebne w historii sztuki

przykłady i inspiracje

Moje, właściwie autorskie pojęcie „rysunku niepotrzebnego” znajduje swoje liczne odpowiedniki w praktyce twórczej różnych epok, szczególnie tam, gdzie artysta lub projektant porusza się poza granicami funkcjonalności czy realizmu. Sadzę, że w tym sensie warto przywołać kilka historycznych przykładów, które ukazują różne oblicza ontologii możliwego, wyobrażonego lub zbędnego.

Wspominany już w niniejszej pracy jako jeden z twórców podstaw rysunku technicznego Leonardo da Vinci pozostawił po sobie setki szkiców maszyn, broni i urządzeń, które nigdy nie zostały zbudowane ani wdrożone. Choć wiele z nich miało potencjalnie praktyczne zastosowanie (np. maszyna latająca, projekty mostów), ich rysunkowa dokumentacja pełniła przede wszystkim funkcję spekulatywną. Dla współczesnych da Vinci’emu projekty te były nieczytelne, czasem przesadnie złożone, często też zupełnie nieprzydatne w ówczesnym kontekście technologicznym. Jednak z perspektywy ontologii obrazu można uznać te rysunki za akty „przywoływania możliwości” – potencjalnych bytów mechanicznych.



Most zwodzony, 1761 , akwaforta z cyklu *Wieżenia wyobraźni* Giovanni Battista Piranesi

Źródło: <https://artmuseum.princeton.edu/collections/objects/2969>

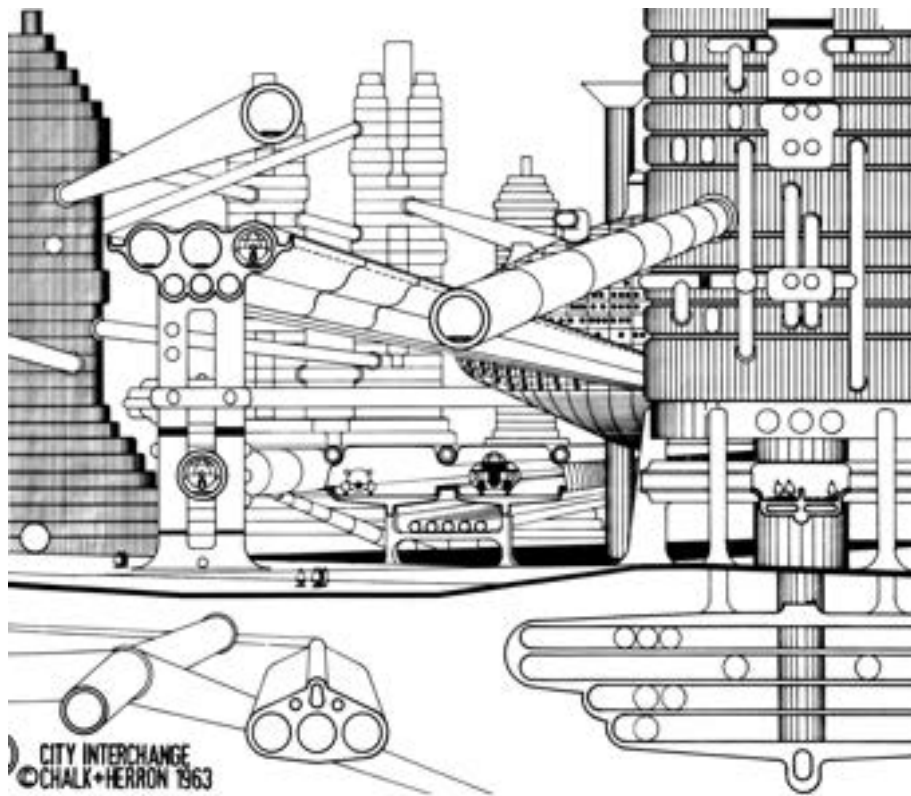
W XVIII wieku Giovanni Battista Piranesi stworzył serię akwafort przedstawiających wyimaginowane więzienia – monumentalne, nierealistyczne przestrzenie architektoniczne, których skala, układ i funkcja były niemożliwe w rzeczywistości. Schody błędzące niczym figury niemożliwe, przedstawione w rysunkowej masie kresek i kierunków to oryginalna, wyróżniająca się na tle czasów, w których tworzył Piranesi wizja. Grafiki z serii „Carceri d’Invenzione”²⁰ (Więzienia wyobraźni) to przykłady rysunkowej fikcji przestrzennej, która nie odnosi się do żadnego realnego projektu, a jednocześnie stwarza poczucie istnienia miejsca pełnego dramaturgii i przedziwnej logiki architektonicznej.

W nurcie architektury XX wieku pojawiło się wiele koncepcji, które miały charakter czysto rysunkowy – na przykład w pracach grupy Archigram²¹. Ich projekty – miasta na gąsienicach, infrastruktury utopijne – były celowo oderwane od rzeczywistości inżynierskiej. Rysunki te, mimo że „niepotrzebne” w sensie budowlanym, stanowiły krytykę utowarowionej przestrzeni oraz eksperymenty wyobrażeniowe.

Kolejnym znaczącym przykładem rysunków funkcjonujących w przestrzeni między realnością a spekulacją są prace Lebbeusa Woodsa. Jego wizje architektoniczne, zwłaszcza z lat 80. i 90., ukazują miasta postapokaliptyczne, struktury w stanie ciągłej transformacji i niestabilności, zniszczone, odkształcone, mutantyczne. Woods nie tworzył planów budowlanych, ale „architekturę jako teorię w formie rysunku” – jego dzieła były manifestami myślenia przestrzennego wyrażonego graficznie, odwołującymi się często do filozofii chaosu i destrukcji. Rysunek w jego przypadku pełni funkcję dyskursywną, staje

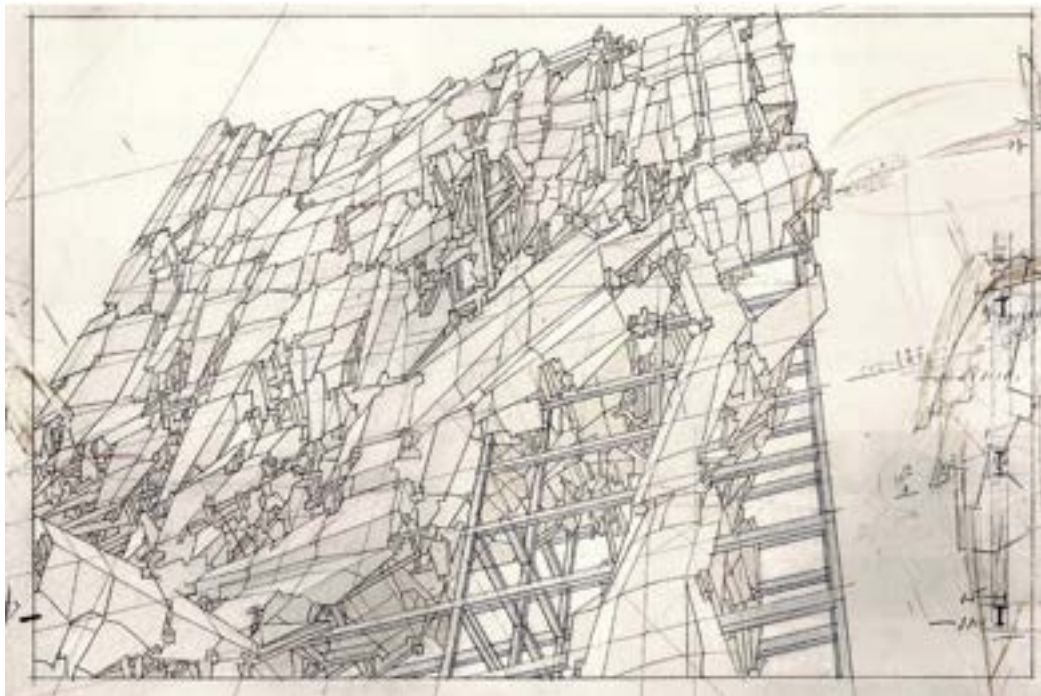
²⁰ Cały cykl grafik dostępny pod linkiem: <https://artmuseum.princeton.edu/object-package/giovanni-battista-piranesi-imaginary-prisons/3640> , dostęp 3.06.2025

²¹ Strona i internetowe portfolio: <https://www.archigram.net/portfolio> , dostęp 3.06.2025



City Interchange Project, 1963, rysunek samowystarczalnego miasta, Archigram

Źródło: <https://www.archigram.net/projects?view=article&id=49&catid=8>



Rysunek z serii *War and Architecture*, 1993, Lebbeus Woods

Źródło: <https://lebbeuswoods.wordpress.com/2011/12/15/war-and-architecture-three-principles/>

się językiem refleksji o kondycji człowieka i społeczeństwa. Woods celowo podkreślał, że jego architektura nie jest po to, by ją zbudować – ale by myśleć poprzez rysunek o kryzysach cywilizacji, polityce, katastrofie i utopii.²²

W podobnym duchu, choć bardziej konceptualnie, operowali artyści tacy jak Marcel Duchamp, który w pracy *Boîte-en-valise* (1935–1941) miniaturowo rekonstruował swoje wcześniejsze dzieła w formie dokumentacji i rysunków, tworząc fikcyjne archiwum własnej twórczości, które miało charakter autoironiczny i autoreferencyjny. Rysunek staje się tu elementem gry z ideą autentyczności, oryginału i reprodukcji.



Boîte-en-valise (1935–1941) Marcel Duchamp

Źródło: <https://www.moma.org/collection/works/80890>

²² A.Wagner, N. Spiller, *Lebbeus Woods: Exquisite Experiments, Early Years*, 2024

Współczesna artystka Katie Paterson również stosuje strategie wizualnej fikcji. W projekcie *Future Library* (2014–2114)²³, choć nie bezpośrednio rysunkowym, rysunki koncepcyjne służą do wizualizacji idei, która spełni się dopiero za sto lat. Podobne podejście stosuje Tomás Saraceno w swoich badaniach i szkicach koncepcyjnych do projektów „latających miast”²⁴ – architektury spekulatywnej, która integruje naukę, sztukę i środowisko naturalne w futurystycznych wizjach niezakorzenionych w technologii teraźniejszej.

Kolejni współcześni twórcy to Roland Raby i Fiona Dunne – prekursorzy tzw. designu spekulatywnego – wykorzystują rysunek i wizualizacje koncepcyjne do tworzenia przedmiotów, które nie mają być produkowane ani używane. Ich projekty mają charakter krytyczny i prowokacyjny – np. „Hertzian Tales” czy „Technological Dreams Series” – a przedstawiane obiekty pełnią funkcję fikcyjnych interwencji w wyobrażony świat przyszłości. Tego rodzaju prace są kwintesencją „ontologii możliwego” – nie istnieją, ale wpływają na sposób, w jaki myślimy o świecie, technice, ciele i społeczeństwie²⁵.

Do kategorii rysunków niepotrzebnych w rozumieniu ontologicznym zaliczyć można również praktyki tzw. „anarchitektoniczne”, jak te Bernarda Tschumiego w *Manhattan Transcripts* (1976–1981).²⁶ Jego seria rysunków ukazuje nieistniejące scenariusze urbanistyczne, zbudowane z napięcia między przestrzenią, czasem a działaniem. Rysunki nie ilustrują projektów, lecz je opowiadają – są narracją architektoniczną funkcjonującą poza realnym budownictwem

²³ Strona projektu: <https://www.futurelibrary.no/#/> , dostęp 12.06.2025

²⁴ Opis autora: <https://studiotomassaraceno.org/cloud-cities-hamburger-bahnhof/> , dostęp 12.06.2025

²⁵ Portfolio artystów: <https://dunneandraby.co.uk/content/projects> , dostęp 14.06.2025

²⁶ Opis autora <https://www.tschumi.com/projects/18> , dostęp 14.06.2025



Dessin automatique, 1982, André Masson

źródło: <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/czAzGRr>

Wreszcie, warto wspomnieć o rysunkach surrealistów, takich jak Max Ernst czy André Masson, którzy w swoich automatycznych rysunkach (*dessins automatiques*) wykorzystywali przypadkowość jako narzędzie wglądu w podświadomość. Choć pozbawione konkretnej funkcji poznawczej, stawały się wizualizacjami psychicznych krajobrazów, nie istniejących zjawisk i emocjonalnych bytów.

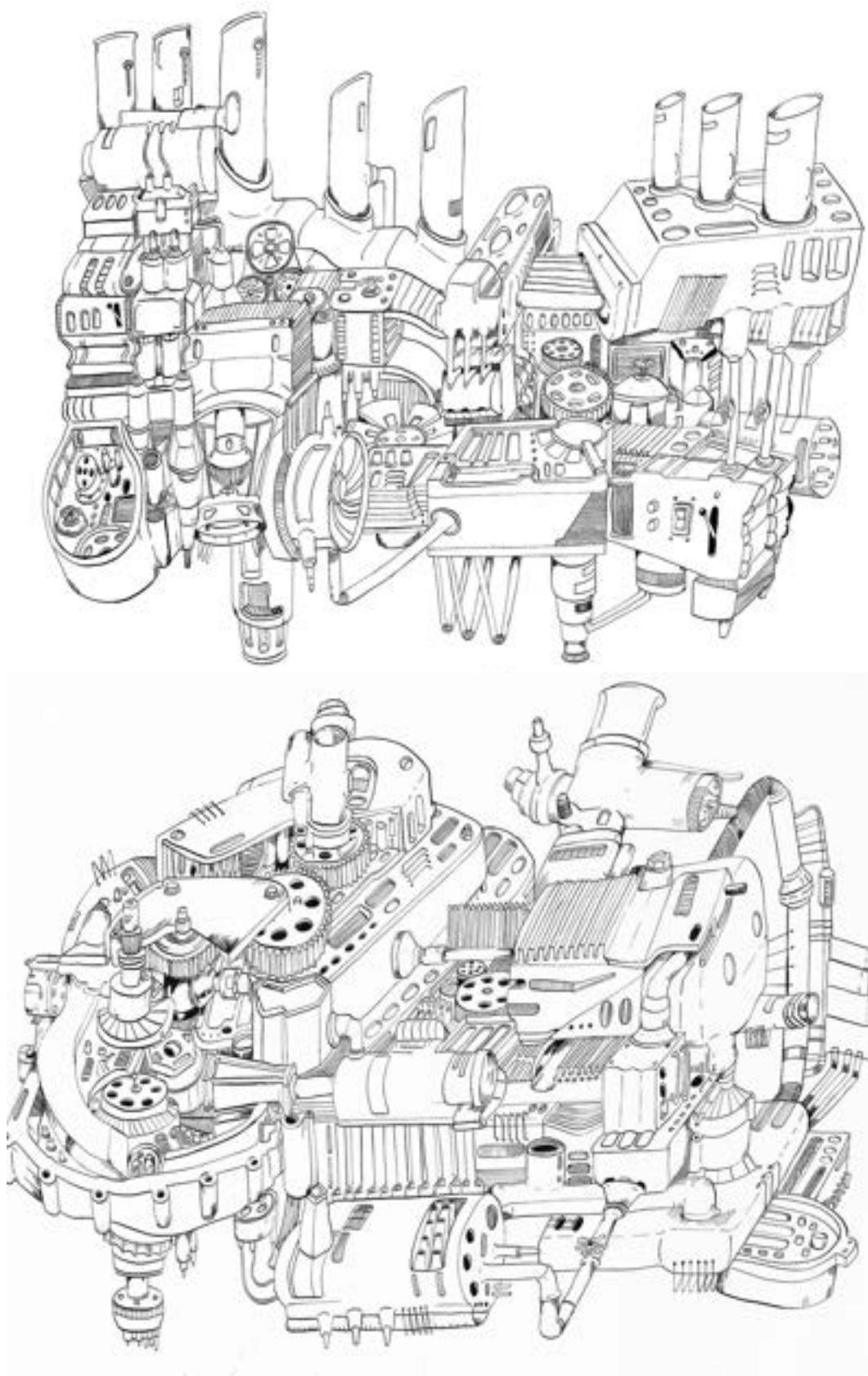
Wszystkie te przykłady pokazują, że rysunek niepotrzebny – w sensie tradycyjnych kategorii użytkowości – może być narzędziem pogłębionej refleksji, spekulacji i wizualnego eksperymentu. Fikcja wizualna nie tyle maskuje brak realności, co stanowi alternatywny model poznawczy i ontologiczny.

Proces twórczy i warsztat rysunkowo-graficzny

Wcześniejsze realizacje, etapy pracy

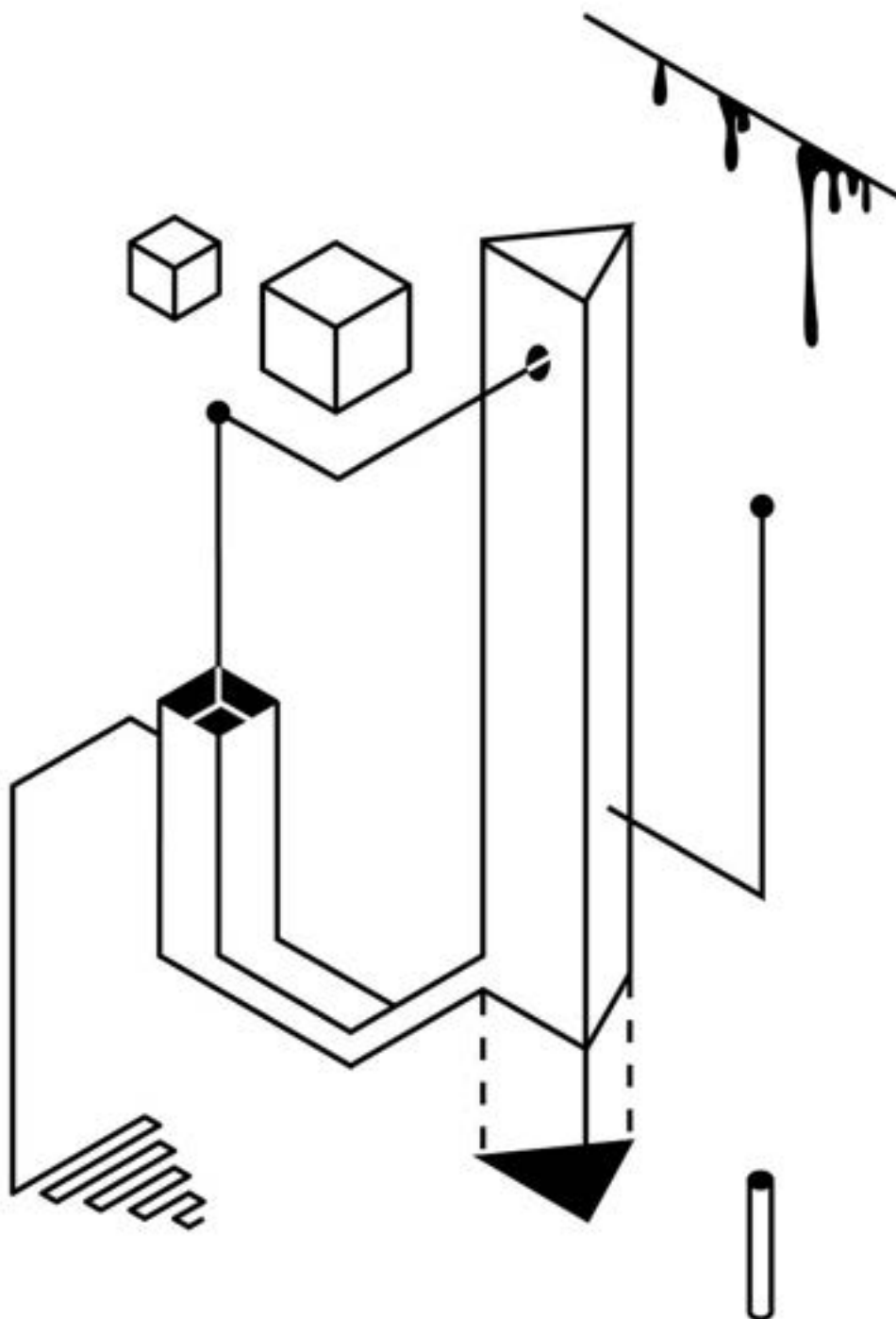
Moja fascynacja przedstawieniami technicznymi zaczęła się od małego, niepozornego rysunku statku kosmicznego na marginesie książki „Człowiek i jego znaki” Adriana Frutigera. Pisałam już o nim w pracy magisterskiej, ponieważ ten mały, prawie-piktogram dał początek dla cyklu rysunków „Samomechanizacja”, a potem rezonował również w moim projekcie dyplomowym. Rozpoczął mój „lot w kosmos”. Zapoczątkował także u mnie kolekcjonowanie różnego rodzaju książek, czasopism, wycinków, instrukcji, schematów i rysunków technicznych – w formach papierowych oraz cyfrowych. Nie do końca świadomie zbudowałam swoją własną bazę i pewnego rodzaju atlas, a może nawet archiwum wizualne, które posłużyło mi jako materiał źródłowy podczas tworzenia całego nowego cyklu graficznego. Machiny, zestawienia, schematy, analizy, niezgodności i absurdy... tak chyba można wstępnie określić wizualną warstwę cyklu „rysunków niepotrzebnych”.

W mojej głowie dość mocno utrwalony jest pewnego rodzaju typ przedstawienia, który ujawnił się podczas studiów magisterskich, kiedy pracowałam nad serią rysunków z wspomnianego już wcześniej cyklu „Samomechanizacja”. To ukazywanie wyobrażonych obiektów z kilku perspektyw na raz, które są ze sobą w sprzeczności, w celu oddania ich trójwymiarowości. Rysunki przedstawiające niby-silniki inspirowane były tymi prawdziwymi, ale z dodatkowymi



Rysunki z cyklu *Samomechanizacja*, 2016

Źródło: archiwum autorki



Serigrafia z cyklu *Pejzaże metafizyczne*, 2018

Źródło: archiwum autorki

zawilościami i nielogicznymi układami kierunków. Celowo unikałam zasad wykreślania perspektywy, nie posługiwałam się żadnymi przyborami kreślarskimi. Zorientowałam się jednak w pewnym momencie, że jakoś w naturalny sposób dążę w moich rysunkach do izometrii – przedstawiania trzech wymiarów: długości, szerokości i wysokości, które umożliwiają ukazanie trójwymiarowości obiektu na płaskiej, dwuwymiarowej powierzchni. Robiłam to „od ręcznie” w sposób celowo sprzeczny i pozbawiony porządku do momentu, aż natknęłam się na siatkę izometryczną- „wynałazek” bardzo prosty, bo głównym elementem siatki są linie równoległe, które tworzą siatkę równobocznych trójkątów, a ich przecięcia definiują wierzchołki izometryczne. Na niej oparłam kolejną serię moich prac – cykl „Pejzaże metafizyczne” to dość syntetyczne kompozycje geometryczne oparte na izometrii, w których pojawia się odrobina małych elementów organicznych. Siatka izometryczna, zbudowana z trójkątów okazała się być kluczem do szybkiej i efektywnej pracy, która znacząco wpłynęła na spójność całej serii. „Pejzaże metafizyczne” wydrukowałam w technice serigrafii, która pozwalała na oddanie precyzji wektorowych kształtów, z równoczesnym „śladem” druku tradycyjnego, odręcznego.

Mój dyplom magisterski „Na orbicie wyobraźni” także opierał się na geometrii. Seria prac w technikach trawionych, z dodatkiem przestrzennych kolaży to studium zmyślania, podświadomości, odczuć i snów, które zawieszone zostały w przestrzeni kosmicznej. Wizualne budowanie przestrzeni dla zmyślonych zdarzeń, historii i wyobrażeń było rodzajem eksperymentu, który zainspirowany został twórczością Stanisława Lema. Świat, który wyłaniał się z graficznego szumu matrycy był zawsze wykreślony z pomocą linijki, ekierki lub chociażby krzywika. Moją uwagę przykuły też figury niemożliwe i kilka z nich zawiesiłam w przestrzeni kosmicznej, nadając im tytuł „Niemożliwości”.

Zdarzało się, że bryły, bloki i dryfujące trójkąty obrastała jakaś nieokreślona roślinność, oblewa jakaś plazmo-podobna substancja, a wokół płaczą się jakieś nici i nieokreślone materie. Minęło już wiele lat od realizacji tej serii, a ja wciąż pamiętam drobne szczegóły, wciąż kojarzę tło, okoliczności, a nawet muzykę jaka towarzyszyła mi przy tworzeniu danej grafiki. Wtedy też nabrałam pewnej wprawy przy wykreślaniu figur geometrycznych na zawerniksowanej matrycy, chociaż nie wiedziałam, że to doświadczenie jeszcze kiedyś może mi się przydać.



Pełnia próżni, intaglio z cyklu Na orbicie wyobraźni, 2018

Źródło: archiwum autorki

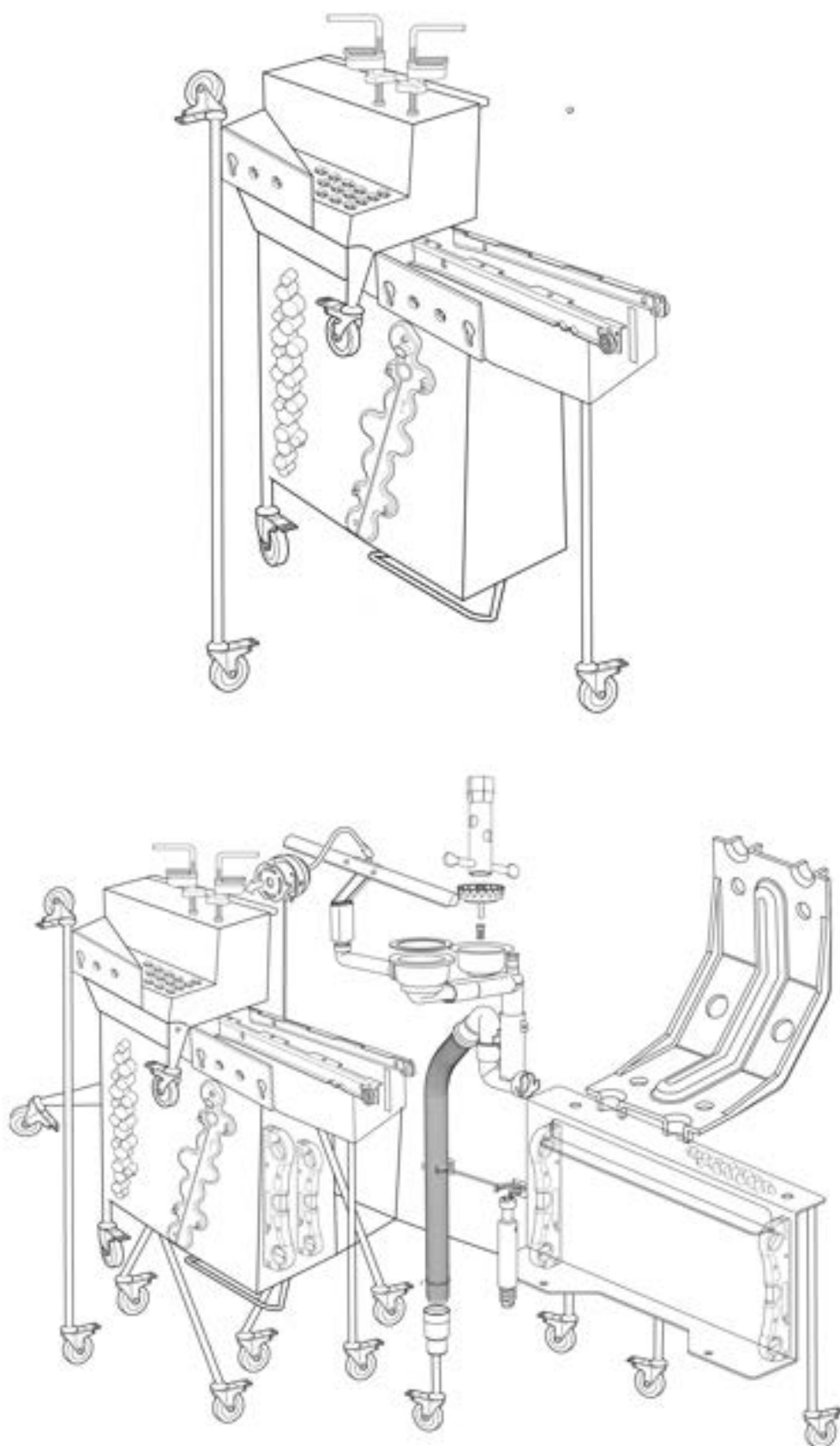
To właśnie przy okazji tych wcześniejszych realizacji zaczęła powstawać moja kolekcja rysunków technicznych i schematów oraz starych książek z działu ogólnie nazwanego jako „techniczny”. Rośnie ona w moich zasobach już od jakiegoś czasu nieprzerwanie. Lubię zbierać różne materiały wizualne, porządkować je, segregować i używać ich jako inspiracji. Nigdy nie wiem kiedy może mi się coś przydać – czasami wystarczy drobny szczegół do wywołania lawiny pomysłów w mojej wyobraźni. Od syllogomanii czyli zbieractwa patologicznego ratuje mnie chyba możliwość kolekcjonowania tych wszystkich „zdobyczy” także w formie cyfrowej. Zapełniam kolejne dyski i chmury komputerowe, karmię moją wyobraźnię i pamięć przez ekran komputera, by z niewiadomych często przyczyn wytworzyć co jakiś czas mniej lub bardziej złożony pomysł i przenieść go na papier.

W przypadku serii „Rysunki niepotrzebne” pierwszym etapem moich działań były szkice i kolażowe kompilacje na papierze. Korzystając ze schematów wyciętych ze starych książek szukałam odpowiedniego typu kompozycji i dodatków rysunkowych. Folia i kalka były pewnego rodzaju odpowiednikami warstw z programów graficznych, które pozwalały na wariantowanie i przemieszczanie dorysowanych kresek, figur czy strzałek. Szkicownik, który wtedy założyłam urósł objętościowo przez liczne wklejki, składane kawałki papieru, taśmy klejące i luzem dokładane wycinki ze starych książek. Zafascynowała mnie przy tym wstępnym procesie twórczym bardzo prawdopodobna dezaktualizacja urządzeń, które opracowane w szczegółowy sposób na przekrojach na pewno dawno już zostały zamienione na systemy nowszej generacji, z nowymi instrukcjami i rysunkami technicznymi. Stare układy stały się zapewne niepotrzebne. Jako kompletny laik w tematyce pomp, filtrów i urządzeń o niewiadomo-jakim przeznaczeniu używałam ich w swoich kompozycjach ze

względu na walory estetyczne i złożoność. Był to pewnego rodzaju trzon moich poszukiwań wokół formy, wczesna zapowiedź kolejnych pomysłów i odkryć.

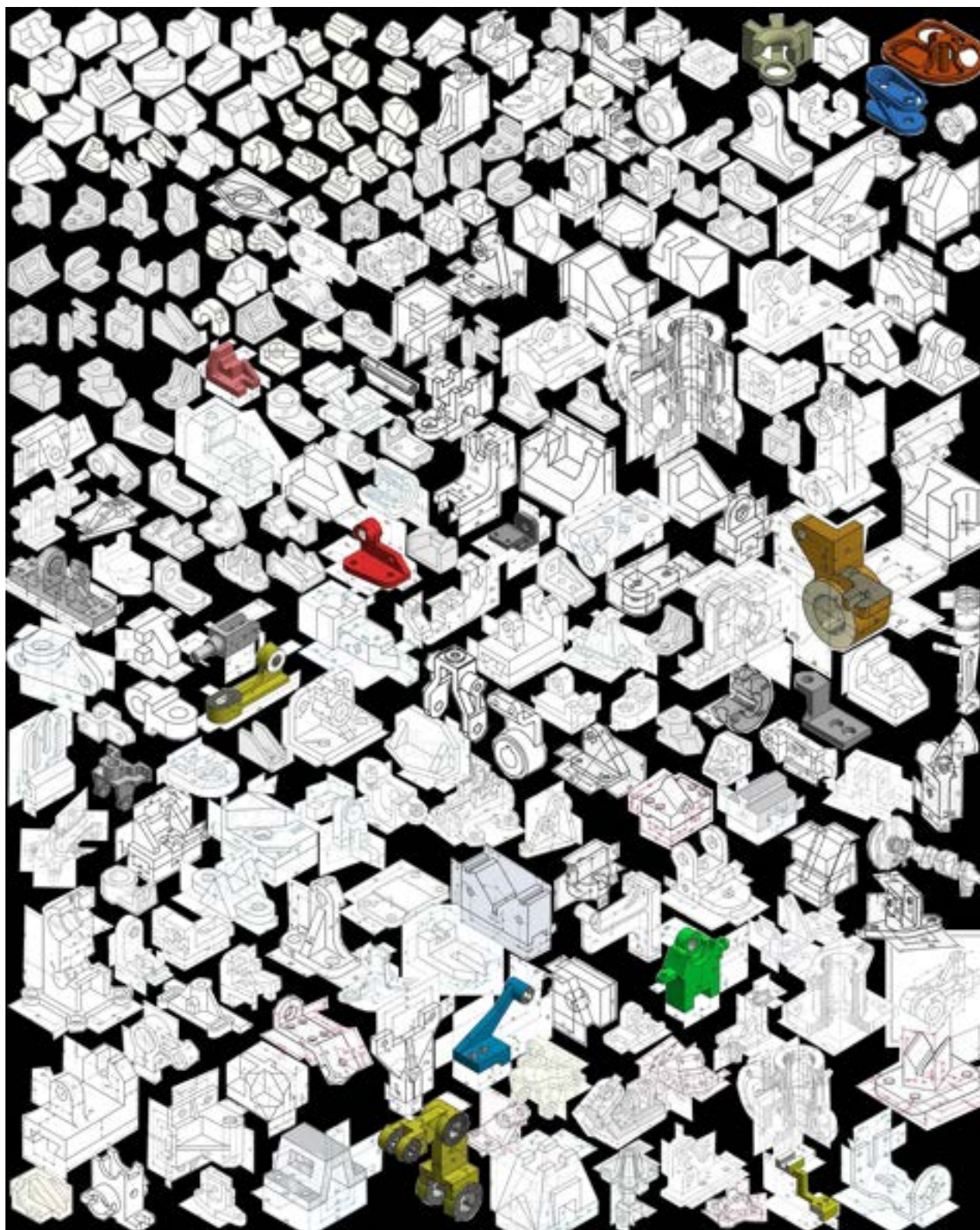
Następne próby i poszukiwania skupiły się wokół bardzo konkretnych i charakterystycznych materiałów „źródłowych”- każdy mebel, lampa czy nawet zabawka z sieci sklepów Ikea posiada bowiem instrukcję składania, montażu lub sam rysunek poglądowy produktu. Są one na tyle charakterystyczne, że stanowią markowy element „ikeowskiego” designu. Oprócz tego, że instrukcje otrzymuje się zawsze wraz z zakupionym meblem, można także pobrać je jako pliki pdf ze strony sklepu. Program Adobe Illustrator pozwolił mi na przekształcenie plików pdf w pliki robocze, w których każdy element mógł być przeze mnie edytowany i dowolnie przekształcany. Opracowywanie nowych, zupełnie absurdalnych meblo-urządzeń było jak układanie puzzli, które układać można bez końca. Estetyka, jaką wtedy przybrały moje próby bliska była pewnego rodzaju retro-futurystycznym eksponatom lub też rekwizytom do niskobudżetowego filmu. Nie byłam zadowolona z otrzymywanych kompozycji na tyle, by powstała większa ich seria. Okazało się wtedy jednak, że praca przy komputerze daje znacznie więcej możliwości niż szkice czy też kolaże na papierze. Przede wszystkim istotna okazała się bardzo szybka multiplikacja oraz obracanie różnych elementów, z równoczesną ingerencją w ich kształt. Postanowiłam wykorzystać także moje doświadczenie rysowania na wektorach przy użyciu narzędzia krzywej Béziera i zmienić tryb pracy projektowo-szkicowej z odręcznego na niemal całkowicie cyfrowy.

Izometria, na którą ostatecznie się zdecydowałam nadała moim kolejnym realizacjom pewnego rodzaju spójności, seryjności, sprawiła, że następne grafiki zaczęły wyglądać jak cykl, który „mówi” w tym samym języku, daje



Szkice oparte na instrukcjach ze sklepu IKEA

Źródło: archiwum autorki

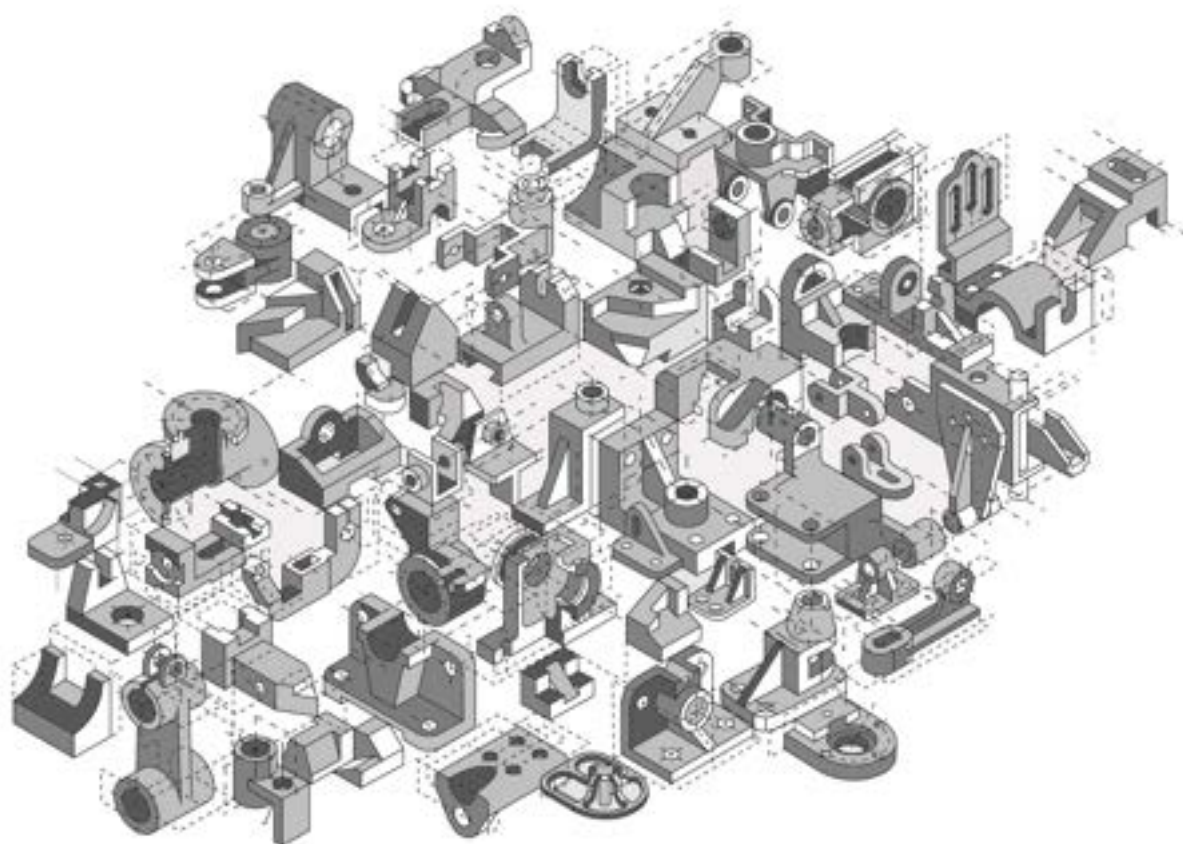
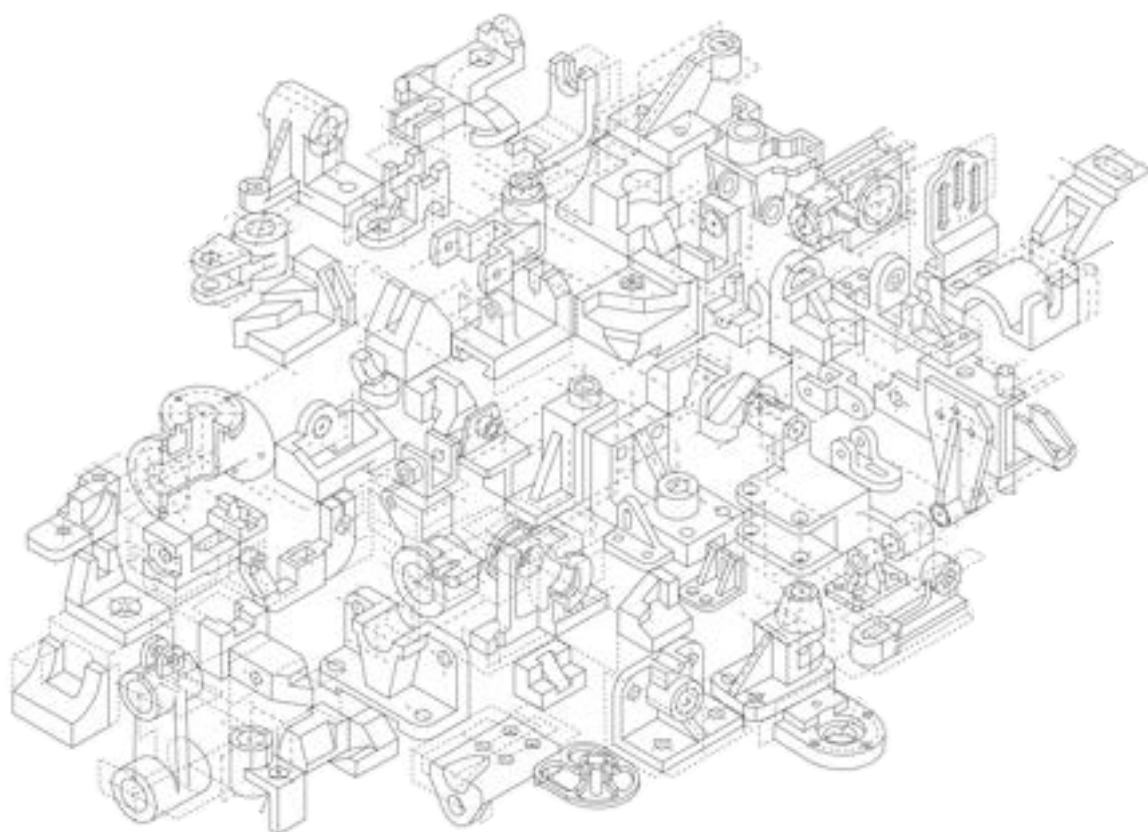


Zrzut ekranu z elementami w trakcie pracy nad obrysowywaniem ich wektorowo

Źródło: archiwum autorki

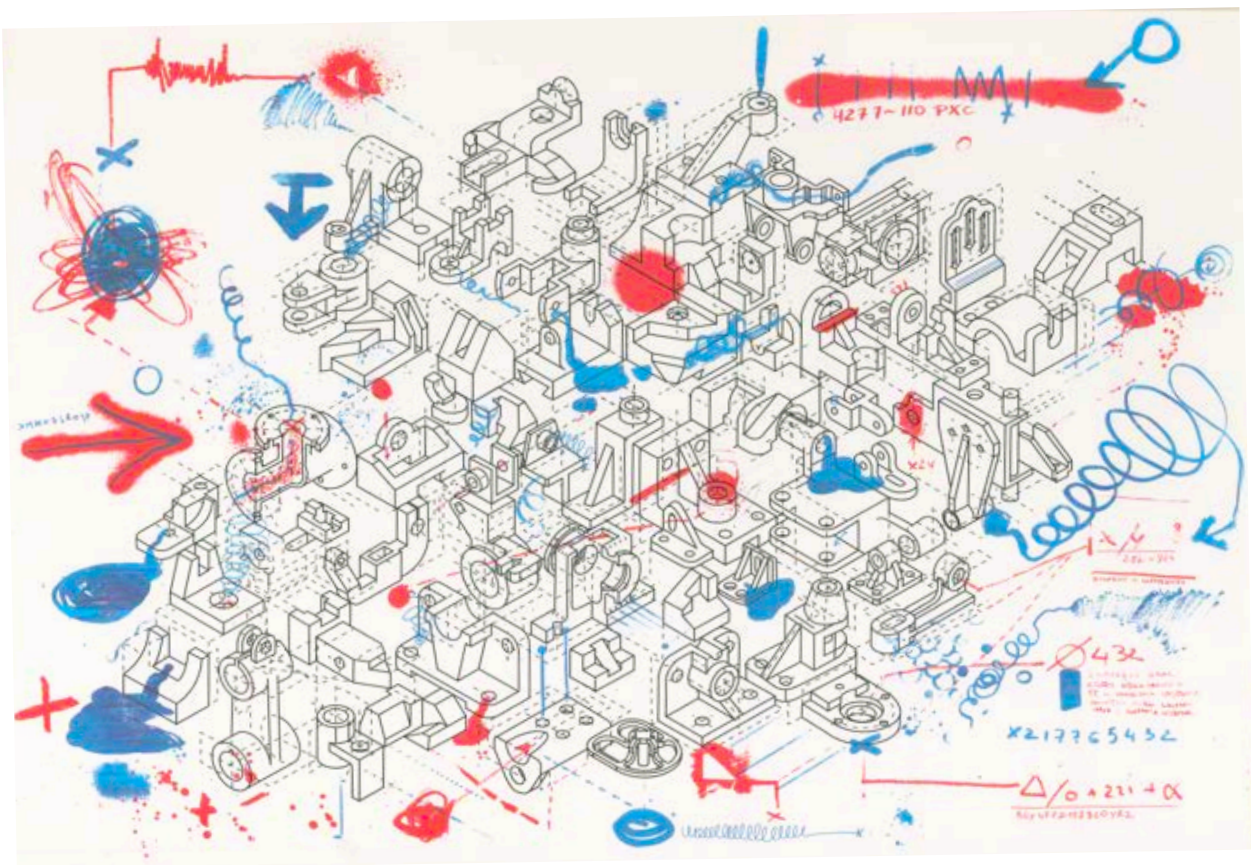
widzowi jedną, spokojną perspektywę i nieco porządkuje bałagan, który jest nieodzowną cechą wielo-elementowych kompozycji. Same elementy, które dobierałam w pierwszym etapie, w momencie klarowania się pewnej wizji se-ryjności i charakterystyczności postanowiłam opracować za pomocą wektorowych krzywych. Ten żmudny, ale przyjemny w pewien sposób dla mnie proces mógłby trwać w nieskończoność, bo mnogość możliwości elementów i ich przekształceń to prawdziwy ocean rysunkowy. Kiedy zaczęłam składać pierwsze kompozycje, z przygotowanych w wektorach elementów nie chciałam ich dublować, więc na bieżąco rysowałam kolejne, które akurat były potrzebne do zabudowania pustej przestrzeni wirtualnej kartki. Nie potrafię zliczyć ile drobnych elementów powstało, nie potrafię też sprawdzić, czy przypadkiem nie narysowałam od podstaw identycznego, albo bardzo podobnego pierwiastka dwa razy. Horror vacui zapanował w plikach i nie bardzo dawał się opanować. Zaczęłam rozbijać te nieprzebrane połączenia wektorowych drobno-stek na osobne pliki i starałam się skupić na ograniczeniu i zatrzymaniu tej ry-sunkowej produkcji, tym bardziej, że każdy element mogłam bardzo łatwo skopiować i zmodyfikować wedle potrzeby. To, co pokazuje załączony zrzut ekranowy to zaledwie ułamek moich wektorowych „pól uprawnych”. Pierwsze próby kompozycji na większych formatach były pewnego rodzaju testowa-niem skali, szerokości linii i pierwszych układów. Instynktownie chyba wróci-łam do kompozycji centralnych, które w swojej formie przypominały rysunki z serii „Samomechanizacja”. Były jednak na innym poziomie precyzji i zaawan-sowania, opierały się na siatce izometrycznej, co mimo zagęszczenia linii nadało im pewnego rodzaju harmonii i zgodności. W całej zawłości kon-strukcji starałam się maksymalnie dopasowywać do siebie poszczególne ele-menty, by gładko łączyły się w całości, posiadały jeden kierunek „przepływu”.

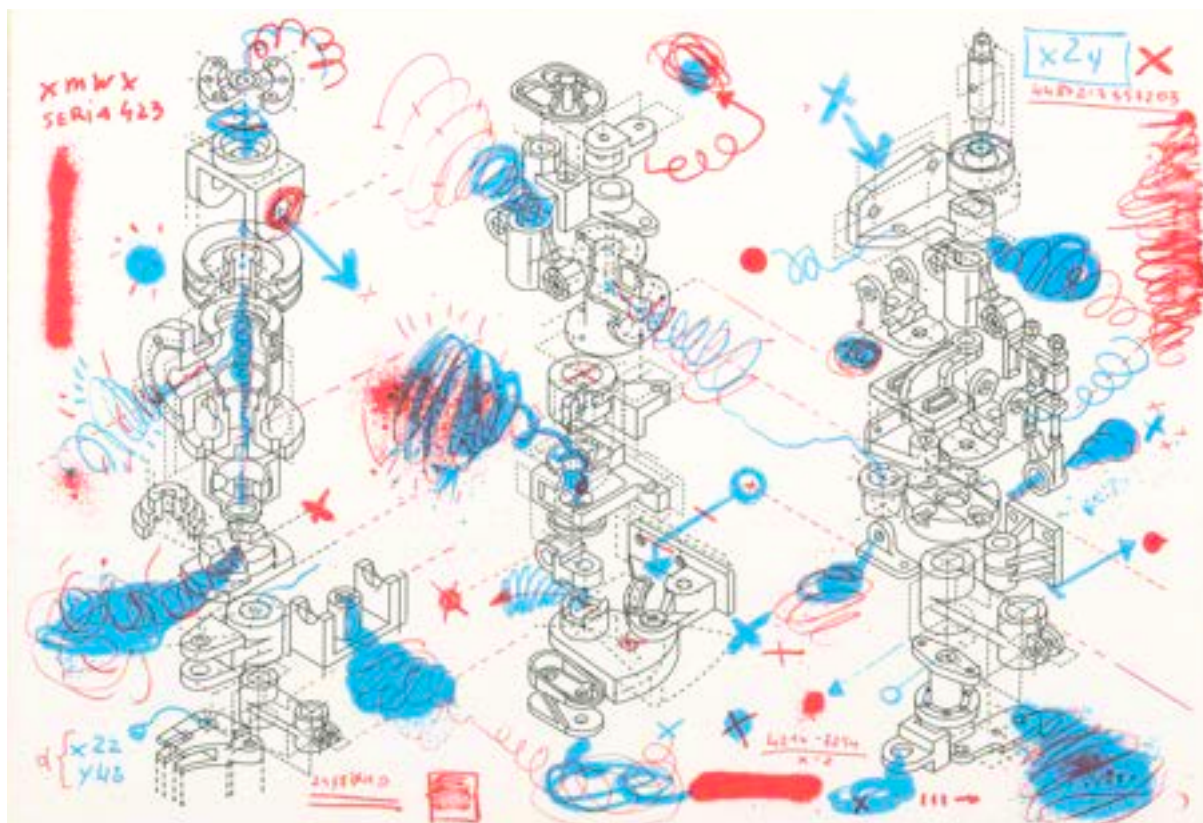
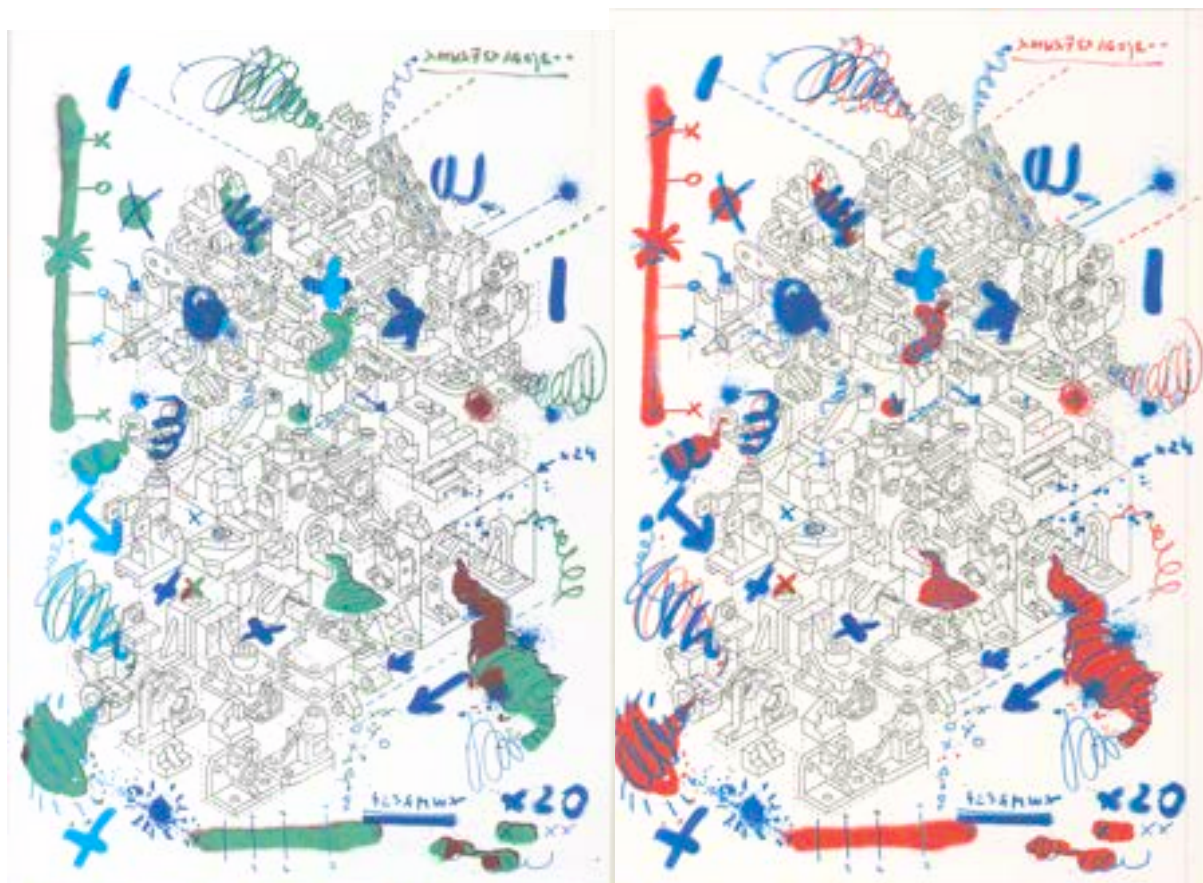
Jako pierwsze powstały kompozycje przypominające maszyny, którym najbliższej chyba wizualnie jest do silników. Po opracowaniu kilku projektów w technice wektorowej rozpoczęłam poszukiwania i próby dotyczące światłocienia – stosowałam rastry i gładkie odcienie szarości, ale ostatecznie odsunęłam je na dalszy plan, ponieważ zależało mi na operowaniu najważniejszym dla rysunku elementem, czyli czystą linią (ma ona swoje mocne uzasadnienie także w technikach trawionych, które także opiszę) Moje początkowe próby w technice grafiki warsztatowej wykonałam w pracowni serigrafii. Pierwszą, zasadniczą warstwę stanowił wydruk wektorowego projektu i naświetlenie go na siatce. Wstępne odbitki na papierze kredowym, w formacie B1 wzbogaciłam o rastry, plamy, odręczne dopiski w postaci strzałek i absurdalnych, kompletnie zmyślonych wzorów. Nie pamiętam ile warstw zastosowałam, ale przygotowywałam je odręcznie, rysując na kalce, wycinając kształty rastrów z wydrukowanych wcześniej formatów na A4. To właśnie fascynuje mnie w sitodruku – wolność, ogrom możliwości przy równoczesnej potrzebie planowania. Kolejne walory można oprócz tego uzyskać przy druku, bo przeciskana przez sito farba jest materia, która odpowiednio potraktowana przynosi nieoczekiwane efekty – gradienty, kolorystyczne przejścia, czy chociażby „niedobicia”, które dla mnie samej bywają w tej technice wartością dodaną do grafiki. Powstała seria odbitek, nad którą przez pewien czas się wahałam, a z której ostatecznie nie byłam jednak zadowolona. Główny jej problem tkwił chyba w grubości i czystości rysunkowej linii. Idealnie naświetlone na siatce wektory zbliżały się do jakości wydruku cyfrowego, a tego raczej wolałam uniknąć. Chciałam, żeby w grafice ożyła materia czysto rysunkowa – rozedrgana linia, większa szkicowość, rysunkowy gest. Ta próba w serigrafii wskazała mi, żeby zwrócić się w moich poszukiwaniach w kierunku technik wklęsłodrukowych.



Próba zastosowania gładkiej szarości jako walor

Źródło: archiwum autorki





Próby i eksperymenty w technice serigrafii

Źródło: archiwum autorki

Zacząłam od pierwszej, niewielkiej matrycy, żeby sprawdzić czy rysowanie dość skomplikowanych, a jednak geometrycznych form jest możliwe na powierzchni werniksu. Używałam już wcześniej, przy okazji mojego projektu dyplomowego, przyborów kreślarskich przy rysowaniu igłą w werniksie, ale tutaj, w przypadku tak gęstych detali, rysowanych nie tylko za pomocą prostych linii, obawiałam się, że nie osiągnę precyzji jaką sobie chciałam narzucić. Po kilku próbach okazało się, że wiele zależy od skali elementów, a jeszcze więcej od narzędzia, za pomocą którego rysuję. Koniecznym okazał się dobór, a może raczej „trafienie” z doborem grubości rysowanej kreski do skali jaką przyjmują geometryczne pierwiastki na danym formacie. Odkryłam to dość szybko i chyba wtedy też podjęłam decyzję o zrezygnowaniu z zastosowania plam w technice akwatinty, które były bardzo kuszące, ale wiele mogły też popsuć. Postanowiłam też skonfrontować się z warsztatem twórczym i... własną cierpliwością. Zaplanowałam blachę o dużym formacie, bliskim B1 i przygotowałam projekt pełen najdrobniejszych części, jakie pomieściły się w moim wyobrażeniu o rysowaniu ich odręcznie. Horror vacui. W dodatku podwojony, ponieważ na początku musiałam przenieść wydrukowany projekt na powierzchnię zawierającą matrycę obrysowując go w całości, elemencik po elemenciku. Niekiedy odbijający się na werniksie grafit się nie dobijał niekiedy zdzierał powłokę w dość niekontrolowany sposób. Tajemnicą okazało się tutaj być użycie długopisu z cienką i twardą końcówką. Po przerysowaniu projektu rozpoczęłam rysowanie w werniksie, czyli właściwą część pracy. Był to rodzaj transu i zupełnie nowy stan skupienia. Ostatecznie powstały dwie narysowane odręcznie, podobne pod względem skali elementów matryce. Zastosowane do ich wypełnienia elementy powtarzają się, ale starałam się zachować między „powtórkami” odpowiednie odległości, czasami odbić je

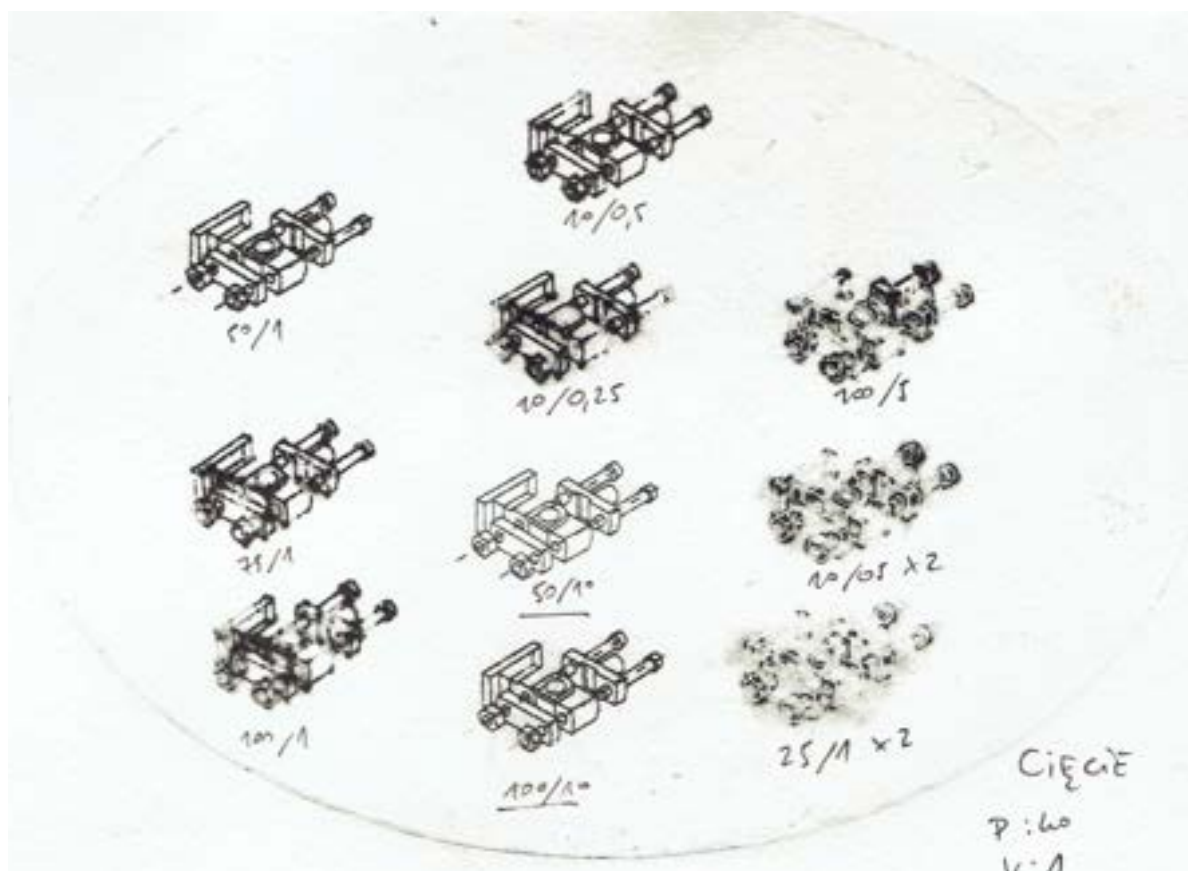
w pionie lub poziomie, co lekko zaburzało izometryczny porządek. Chciałam, aby opowiadały w jakiś sposób o „nadobrazowaniu”, o nadmiarze, o chaosie, który ten nadmiar buduje. Powierzchnia matrycy zapełniała się powoli, kawałek po kawałku, a przepych, który na niej panował był jak łąką pełna różnorodnych roślin, pole szumu informacyjnego, morze absurdu. Nie wyznaczyłam tu czegokolwiek, co miałoby przyciągnąć uwagę. Przy takim zagęszczeniu rysunkowym posługiwałam się małą, plastikową linijką, która mimo swojej lekkości ścierała werniks, co w pełni ujawniło się podczas trawienia matrycy. Reszta przetrwać, która powstała poprzez długotrwałe rysowanie i moje „opieranie się” o nawet zabezpieczoną papierem matrycę wyszła na jaw dopiero po wykonaniu pierwszej odbitki.



Próbna odbitka pierwszej matrycy w technice akwaforty

Źródło: archiwum autorki

Planowałam wykonać kilka takich „gęstych” matryc, żeby połączyć je w jedną, wielkoformatową grafikę. Po części to zrobiłam, ponieważ jeszcze w trakcie rysowania pierwszej z nich wpadłam na pomysł wykorzystania zupełnie innej technologii do opracowania matrycy – grawerunku laserowego. Nie miałam pewności, czy ten sposób w pełni się sprawdzi, zwłaszcza w kwestii grawerowania linii o odpowiedniej głębokości, czy też wielkoformatowej płyty pleksiglasu w roli matrycy. Przystąpiłam do testów w szkolnej pracowni z ploterem laserowym. Pierwsze próby wykonane na odpadkowych kawałkach płytek pleksi okazały się być obiecujące. Wykonałam szereg testowych odbitek linii grawerowanych przy pomocy różnych ustawień plotera i co ciekawe okazało się, że aby wygrawerowany na plastiku rysunek dobrze odbijał się na papierze wystarczyło zastosować płytki, delikatny wręcz grawer.



Odbitka matrycy wygrawerowanej na ploterze laserowym – testy ustawień mocy i prędkości

Źródło: archiwum autorki

Głębsze grawerowanie zatrzymywało farbę graficzną w rowkach. Czas grawerowania był początkowo dość długi, ale po kilkunastu kolejnych zmianach tempa i mocy plotera uzyskałam bardzo szybko i dokładnie rysowane matryce. To, co odręcznie rysowałam przez kilka tygodni zajmowało kilka godzin pracy laserowego plotera. Moje odręczne rysunki stały się... niepotrzebne. To oczywiście rodzaj przewrotnego żartu, bo ostatnie, o czym marzyłam przy całym tym projekcie to zabranie sobie najważniejszej i najprzyjemniejszej części pracy, czyli rysowania i trawienia. Wykorzystanie technologii takiej jak ploter było automatyzacją, która wydawała mi się czymś w rodzaju zastosowania półproduktu. Powstałe jednak przy pomocy lasera matryce postanowiłam wykorzystać zgodnie z pierwotnym pomysłem i wróciłam do rysowania w werniksie. Nie zarzuciłam rysowania na matrycach metalowych także dlatego, że przy ogromie możliwości, jakie oferuje laserowy ploter „odczuwałam” grawerowane matryce jako zupełnie inne w charakterze, niż te rysowane moją ręką – zbyt dokładne, czyste i rysunkowo sztywne. Wygrawerowałam kilka, które zaplanowałam jako próbne i pierwsze, i wróciłam do rysowania igłą i własną ręką. Przy kolejnych projektach zmieniałam jednak skalę rysowanych elementów i postanowiłam narysować coś innego niż pełna konstrukcja. Tak powstały trzy kolejne matryce, nazywane przeze mnie roboczo „tryptykiem analitycznym”. Wybrałam kilka elementów i postanowiłam poddać je wizualnemu rozpadowi, rodzajowi analizy, w której znikają i pojawiają się niektóre linie, a te które pozostają tworzą pochodną całości, jej wariację, niedomówienie, a czytane od lewej do prawej budują kolejne etapy i docierają do widoku całego, pełnego elementu. Postanowiłam też dodać więcej szumu, zakłóceń i ogólnej rysunkowej materii. Po wykonaniu próbnych odbitek nie byłam usatysfakcjonowana grubością linii i postanowiłam na nowo zawerniksować

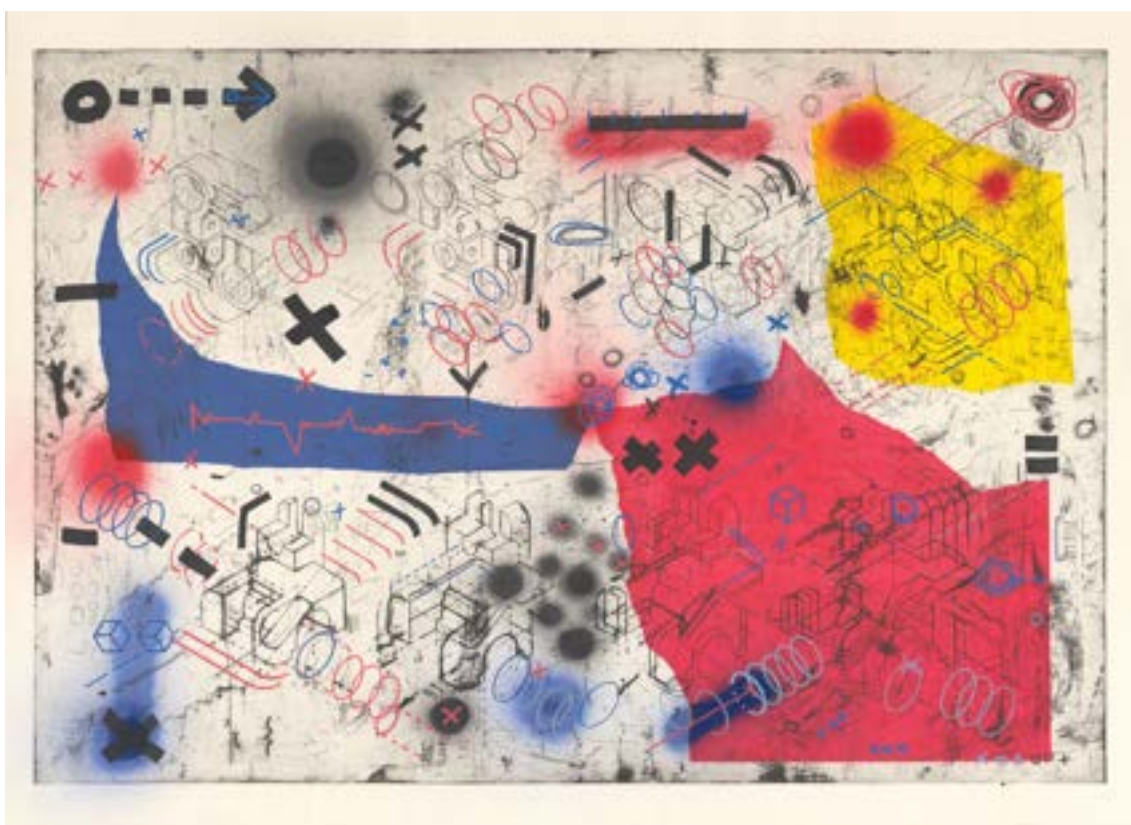
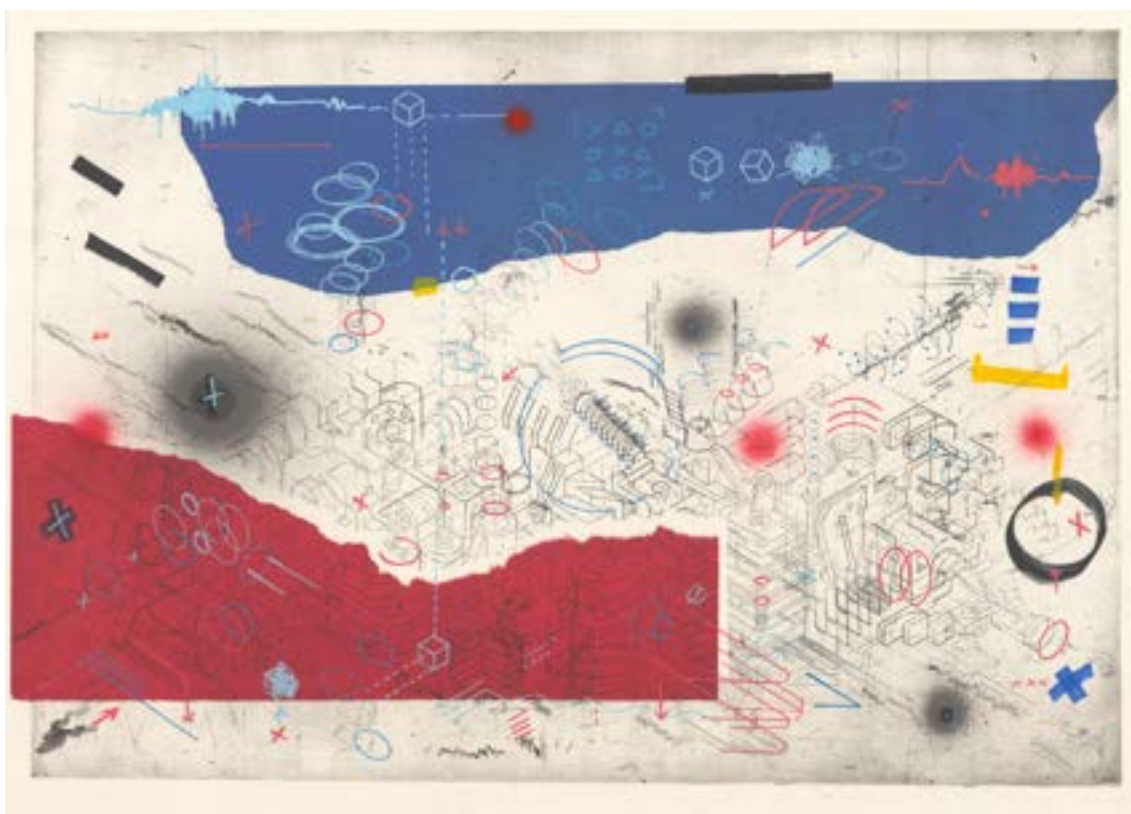
matryce, pogrubić linię, dodać więcej szumu i rysunkowego kurzu. Zmieniłam też narzędzie rysunkowe na igłę o ściętej końcówce, która odpowiednio kładzona na powierzchni pozwalała na rysowanie grubszych linii. Dodałam także ślady chwiejaka, który często wykorzystywałam dość nietradycyjnie – nie tylko „chwiejąc” nim kolejne ślady, ale także przeciągając jego grzebieniem na płasko po powierzchni werniksu. Wykorzystywałam także skrobak, rysując bokiem jego ostrza ostre, pulsujące jak wykresy linie. Przy kolejnych trawieniach danej matrycy wykorzystywałam napięcie powierzchniowe werniksu, które sprawiało, że zostawiał on małą, pustą otoczkę wokół wytrawionych wcześniej linii, przez co nie musiałam nawet ich pogrubiać – kwas trawił te miejsca i linie stawały się mocniejsze. Celowo też pozwoliłam alby w kilku miejscach zdarzyły się przetrawienia. Traktuje je zawsze jako element zaskoczenia dla mnie samej, trochę także jako coś unikalnego, wytworzonego w procesie, który nigdy nie będzie do końca w pełni kontrolowany przez naszą wiedzę i możliwości. Pozwalałam, żeby warstwa werniksu narażona była wręcz na przypadkowe zarysowania, „szturchnięcia” i przetarcia. Hodowałam w ten sposób szum, który zawsze lubię odkrywać, jako ten niekontrolowany, niespodziewany dodatek to narysowanych planowo linii, podczas odbijania matryc. Nie pamiętam dokładnie dalszej kolejności powstawanie kolejnych matryc, ale projektowałam je i rysowałam jak w transie – szukając pewnego porządku w chaosie, komponując układy, które budowały mikro-serie wewnątrz całego cyklu albo odrywały się i dryfowały wizualnie jako osobne przedstawienia. Nie wiem czy dotarłam w moich poszukiwaniach do jakiegoś punktu przesilenia, wydaje mi się, że mogłabym rysować kolejne izometryczne „rysunki niepotrzebne” do końca świata. Nabrałam przy ich rysowaniu pewnych przyzwyczajęń, mam zestaw swoich ulubionych szablonów geometrycznych

z elipsami, heksagonami czy okręgami, do tego kilka krzywików, które okazywały się niezawodne przy najbardziej wymagających kształtach. Po zrobieniu pierwszych odbitek, jeszcze na początku budowania całej serii pokusiłam się o eksperymenty z kolorem. Szlachetna technika, jaką jest chine-collé znalazła się w moim warsztacie przy okazji dyplomu magisterskiego, więc postanowiłam sprawdzić jej „działanie” także tym razem. Przez długi czas błądziłam w doborze kolorów, wypróbowałam całą paletę odcieni cienkich bibulek i szukałam dla nich odpowiednich kształtów – bardziej określonych, ostrych, dopasowanych do izometrii lub też zupełnie swobodnych, wydzieranych, poddanych przypadkowi fragmentów. Cieniutki papier, układany na matrycy, klejem „do góry” to materia kontrolowana tylko w pewnej części – trudno ułożyć ją na matrycy dokładnie tak, jak się planowało, potrafi przesunąć się „magicznie” pod naciskiem prasy albo z powodu... kichnięcia. To jednak element, który w moich zmaganiach z kompozycją i udaną odbitką zawsze przynosił mi sporo pozytywnych zaskoczeń. Decyzja ograniczenie kolorów bibuły przyszła z czasami i w finalnych odbitkach ograniczałam się to stosowania ultramaryny i czerwieni. To chyba jeden z moich ulubionych kontrastów kolorystycznych. Niebieski kolor nawiązuje też przy tej okazji do dawniej stosowanych przedruków rysunków technicznych na papierze światłoczułym, tak zwanych „blueprint’ów”. Ten charakterystyczny kolor widywałam zwykle w kreskówkach i filmach i to w zasadzie wystarczyło, aby przypisał się w mojej wyobraźni właśnie do rysunków techniczno-planistycznych. Mimo zastosowania barwnych plam, które znacząco zmieniły surową „aurę” panującą w rysowanych konstrukcjach wciąż jeszcze nie byłam w pełni zadowolona z uzyskanego efektu, wciąż odczuwałam brak i pewnego rodzaju niedopowiedzenie. Zaczęłam rysować po odbitkach, a chcąc, żeby ten odręczny rysunek wyróżniał się



Próbné odbitki i poszukiwania kolorystyczne

Źródło: archiwum autorki



w gęszczu czarnych linii po raz kolejny użyłam kolorów. Wtedy chyba dopiero zaczęłam docierać do punktu, kiedy moje grafiki zaczynały zyskiwać odpowiedni stopień nasycenia. Odważyłam się na zastosowanie także farb w sprayu, które zupełnie inne niż płaszczyzny koloru z bibuły, czy rysowane kolorami kreski dodały do izometrycznej głębi odrobiny lekkości. Ostatnim elementem było chyba „odkrycie” szablonów – niepotrzebnych resztek sklejk po wyciętych laserowo napisach, które znalazłam w pracowni z laserowym ploterem. Wpisały się one w grafiki jak pewnego rodzaju tablice informacyjne, które komunikują jakieś niepotrzebne treści. Długo pracowałam nad dopracowaniem odbitek, które przygotowałam – rysunkowe monologi i poszukiwania doprowadziły mnie do wielu wariantów, które często odzwierciedlały chyba mój ówczesny nastrój, oddawały zamiłowanie do porządku w chaosie (lub chociaż jego pozorów) i to, że lubię dużo wszystkiego wszędzie. Gdybym tylko mogła, to chciałabym tkwić w tym procesie już zawsze – rysować i szukać w tym rysunku właściwych kresek, kierunków i odpowiedzi.

Równocześnie wciąż nie dawały mi spokoju matryce wygrawerowane laserowo w pleksiglasie. Czułam, że nie do końca wykorzystałam drzemiący w nich potencjał. Pomyśl na to, że można wykorzystać je w zupełnie inny, niż pierwotnie zamierzałam, sposób przyszedł do mnie...w pociągu. Zauważyłam grawerowane szyby przy wejściach do przedziałów, które podświetlone ledami wyglądały jak wykonany świetlistą bielą rysunek. Ten stosowany w szyldach reklamowych zabieg postanowiłam wypróbować przy swoich matrycach i efekt może nie był idealny, ale rozpędził moją wyobraźnię na tyle, że wymyśliłam nawet osobną nazwę dla tak wykonanych obiektów – to „lumografie” – rysowane wiązką światła laserowego, a potem także przez światło ujawniane rysunki na przezroczystej powierzchni. Nie przeważałam jednak „szali”

ilościowej na ich korzyść i są właściwie dodatkiem do serii grafik.

Tytuły grafik najczęściej po prostu mi się „przydarzają”. Wynikają często z okoliczności towarzyszących twórczemu procesowi, z przypadków, które w jakiś istotny sposób łączą się czasowo z tym co akurat projektuje moja głowa. Niewątpliwie w serii „rysunków niepotrzebnych” pobrzmiewa mój ulubiony Stanisław Lem, który towarzyszy mi literacko od dyplomu magisterskiego. Trochę na jego cześć postanowiłam nazwać moje konstrukcje w jego stylu – stąd wzięły się numerowane „Mimoidy”, „Symetriady”, „Samowzbudnik”, czy też „Hydrops” albo „Astrocyd”.



„Lumografia” – próbka podświetlonej ledami matrycy

Źródło: archiwum autorki

Warsztat twórczy jako laboratorium ontologiczne

W kontekście cyklu „rysunków niepotrzebnych” zauważyłam, że mój warsztat twórczy przestał być w pewnym momencie jedynie miejscem produkcji estetycznej, a stał się przestrzenią badawczą, laboratorium eksperymentu i konfrontacji z tym, co być może jest nawet możliwe, lecz jeszcze nie istnieje. To właśnie na wykonanych przeze mnie matrycach i odbitkach doszło do wizualnego urealnienia – rysunek, narzędzie potencjalnie zbędne, zyskał funkcję spekulatywno-ontologiczną. Stał się medium, które nie odzwierciedla świata, ale właściwie go (współ)tworzy, otwierając przestrzeń dla bytów i idei, które dotąd pozostawały w sferze niewidzialnej, nieokreślonej lub niedostępnej. Być może to zbyt górnolotne określenia, ale mam nadzieję, że da się coś takiego zauważyć chociaż w ułamku moich grafik. Dopelnia tego sfera eksperymentów technologicznych przy powstawaniu matryc, która była dla mnie nie tyle wyzwaniem, co raczej przyjemnością. Lubię to od początku do końca – od polerowania matrycy, poprzez rysowanie, trawienie aż do podnoszenia gotowej odbitki z blatu prasy. To dla mnie rodzaj otwartych i zawsze pełnych możliwości działań i odkryć.

Grafika chyba od zawsze była dla mnie także przestrzenią generatywną, w której powstają byty wyobrażone, zapomniane, wykluczone lub jeszcze niezaistniałe w świecie realnym. Ujawnia się to także w moich wcześniejszych re-

alizacjach. W tym sensie warsztat graficzny jest swoistym „laboratorium ontologicznym” – miejscem, gdzie to, co potencjalne, zyskuje pierwszą formę materialną lub wizualną. Szczególne znaczenie ma w tym miejscu dla mnie powstawanie matrycy – cały proces jej przygotowania, a potem trawienia. To tutaj dokonuje się akt urealnienia idei, które dzięki swojej materializacji w rysunku projektowym, a finalnie na odbitce stają się „istniejącymi” bytami w przestrzeni myśli i wyobraźni. Na dodatek zawsze pozostaje po nich długowieczna matryca. Dla mnie samej tworzenie jest chyba pewnego rodzaju sposobem poznania – rysunek zawsze prowadził mnie do zauważenia czegoś nowego, nieznanego, do wędrówki po mojej własnej wyobraźni i pamięci. Z kolei proces twórczy jest możliwością zadawania pytań, badania intuicji, wizualnego „pomyślenia” tego, co jeszcze nie znajduje miejsca w znanym porządku świata. Myślę graficznie, pamiętam obrazami, zapamiętuję wizualne układy i drobnostki, jeśli są na tyle ważne i zaczepne dla moich oczu.

Niepotrzebność, którą sama wymyśliłam, na którą wpadłam tak, jak wpada się na czasami na dobre pomysły stała się dla mnie metodą eksperymentalno-poznawczą. Rysunki, które powstały mogą z pozoru wydawać się zbędne, ale dla mnie pełnią raczej rolę narzędzi spekulacji, umożliwiając eksplorację nowych idei i form. W ten sposób mój graficzny warsztat stał się „miejscem”, gdzie proces twórczy jest sam w sobie celem, a nie tylko środkiem do wytworzenia „produktu”. Tytułowy rysunek stał się medium łączącym eksperyment, poznanie i materializację. Twórczość rysunkowa to nie tylko akt tworzenia formy, ale również konfrontacja z oporem materii, błędem, przypadkiem i nieprzewidywalnością medium. Powstanie grafiki to „wydarzenie

obrazu”²⁷, to moment, w którym ten obraz staje się czymś więcej niż tylko reprezentacją, wchodzi w relację z twórcą, później z widzem i rzeczywistością, wywołując nowe znaczenia i doświadczenia.

Moje „rysunki niepotrzebne” powstały jako efekt celowego eksperymentu, intuicyjnego aktu, który dopiero z czasem zyskał dla mnie status poznawczy i ontologiczny. Nie wyczuwałam tego na początku, podczas pierwszych prób, szkiców, poszukiwań i ogólnych pomysłów. Okazało się, że rysunek, niezależnie od tego, czy prowadzi do konkretnego projektu, posiada moc kształtowania wyobraźni i redefiniowania granic tego, co uważamy za możliwe. Przekroczyłam te granice wielokrotnie w mojej głowie, konfrontując z rzeczywistością izometryczne układy, które jako „niepotrzebne” przeprowadziły mnie przez procesy wyobrażeniowe, warsztatowe eksperymenty i masę tekstów o twórczości technicznej.

Myślę, że warsztat artystyczny można rozumieć jako przestrzeń alternatywnego modelowania rzeczywistości. Zauważyłam to przebywając na uczelni, wśród kreatywnych, pełnych pasji osób. Twórczość to miejsce, gdzie powstają „światy możliwe” – konceptualne konstrukcje, które nie mają jeszcze swojej reprezentacji w dominującym porządku, ale które dzięki praktyce artystycznej zyskują swój czas i przestrzeń w strukturze możliwego. Dzieje się tak chyba zwłaszcza w grafice artystycznej, której etapowość, procesy rozłożone w czasie, wymagające czasami dokładnych, powolnych opracowań, ukoronowane „wypracowaniem” graficznej matrycy, a w kolejnym etapie cyklu odbitek są czasami jak pewnego rodzaju „magiczne czynienie”. W tym sensie warsztat staje się nie tylko miejscem pracy, ale przestrzenią ontologicznego ekspery-

²⁷ E.Barrett, *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*, 2007

mentu, w której artysta nie tylko rejestruje świat, ale go modeluje, przekształca i rozszczelnia. To laboratorium, w którym możliwe staje się realne, a granice między tym, co istnieje, a tym, co może zaistnieć, ulegają przesunięciu.

Ustawiając się „po drugiej stronie lustra”, czyli nie jako twórca, ale odbiorca sądzę, że „rysunki niepotrzebne” konfrontują odbiorcę z paradoksem percepcji: obraz jest widzialny, ale nie do końca myślowo czytelny. Stwierdzenie, które szczególnie lubię: „każdy widzi to, co wie”, oznacza w praktyce, że obrazy odbiegające od utrwalonych modeli poznawczych często stają się „niewidzialne” dla odbiorcy. I to nawet nie dlatego, że są niejasne formalnie, ale dlatego, że nie mają przypisanego miejsca w strukturze jego wiedzy. W tym sensie „rysunki niepotrzebne” można porównać do języka obcego, który – choć może zawierać znaczenia – nie zostaje rozpoznany bez wcześniejszego przygotowania kulturowego lub wyobrażeniowego. Taka sytuacja przypomina koncepcję, gdzie obraz nie jest tylko „dany” percepcyjnie, ale wymaga aktywnej interpretacji, która zależy od uprzedniej znajomości kodów. Kodów, które de facto odkodowują nam świat. Rysunki niepotrzebne – jako byty pozbawione zakotwiczenia w funkcji lub mimetyzmie – funkcjonują chyba właśnie na granicy percepcyjnej niezauważalności. Ich siła tkwi w pewnego rodzaju napięciu: prowokują akt spojrzenia, który nie może sięgnąć po żadną oczywistość. Doświadczenie wizualne wymaga nie tyle oczu, ile zdolności do niewiedzenia, zawieszenia oczekiwań i otwartości na nieznane. Tym samym rysunek niepotrzebny staje się przestrzenią treningu, a może raczej eksperymentu spojrzenia wyobrażeniowego, który nie tyle potwierdza znane, ile dopuszcza możliwe. W tej perspektywie obraz przestaje być ilustracją wiedzy, a staje się polem jej potencjalnego rozszerzenia. Rysunek, który nie przynosi żadnej rozpoznawalnej informacji, może jednak stać się momentem przełomu, poprzez

który do porządku poznania dostaje się element nieskategoryzowany. Takie rysunki stają się nie tylko obrazami rzeczy nieistniejących, ale także krytyką naszych sposobów widzenia, myślenia i pojmowania.

Podsumowanie

W niniejszej rozprawie przedstawiłam historię rysunku technicznego, moje inspiracje oraz warsztatowe zmagania z materią graficzną i „myślową”. Podjęłam też próbę spojrzenia na warsztat twórczy, rozpatrywany jako laboratorium ontologiczne. Zbudowałam niejako przestrzeń, w której moje „rysunki niepotrzebne” zyskały nową funkcję – stały się narzędziem spekulacji, eksperymentu, poznania i „stwarzania” nowych bytów. Seria grafik stała się po części miejscem, w którym proces twórczy wykracza poza produkcję estetyczną i użytkową, stając się przestrzenią generowania bytów możliwych i alternatywnych modeli rzeczywistości. Dzięki temu warsztat artystyczny pełni rolę epistemologiczną i ontologiczną, będąc miejscem, w którym sztuka staje się aktywnym uczestnikiem tworzenia świata. To wielkie słowa, ale mam nadzieję, że chociaż w małej części udało mi się zrealizować to „tworzenie świata” w moich grafikach.

Rysunki niepotrzebne od samego początku nie były dosłownie niepotrzebne. Były bardzo potrzebne mnie samej. Ta seria grafik jest najprawdopodobniej moim pożegnaniem z grafiką warsztatową. Pożegnaniem dla mnie samej dość smutnym i trudnym, bo wciąż jest to dla mnie dyscyplina pełna wielu rzeczy do odkrycia, ogromu możliwości i niewyczerpanych poszukiwań.

Pomimo tego, jak bardzo mocno cały ten projekt rozciągnął się w czasie, jak bardzo długo wszystko w nim dojrzewało, to po prostu chyba tego potrzebowałam. Potrzebowałam rysunków niepotrzebnych.

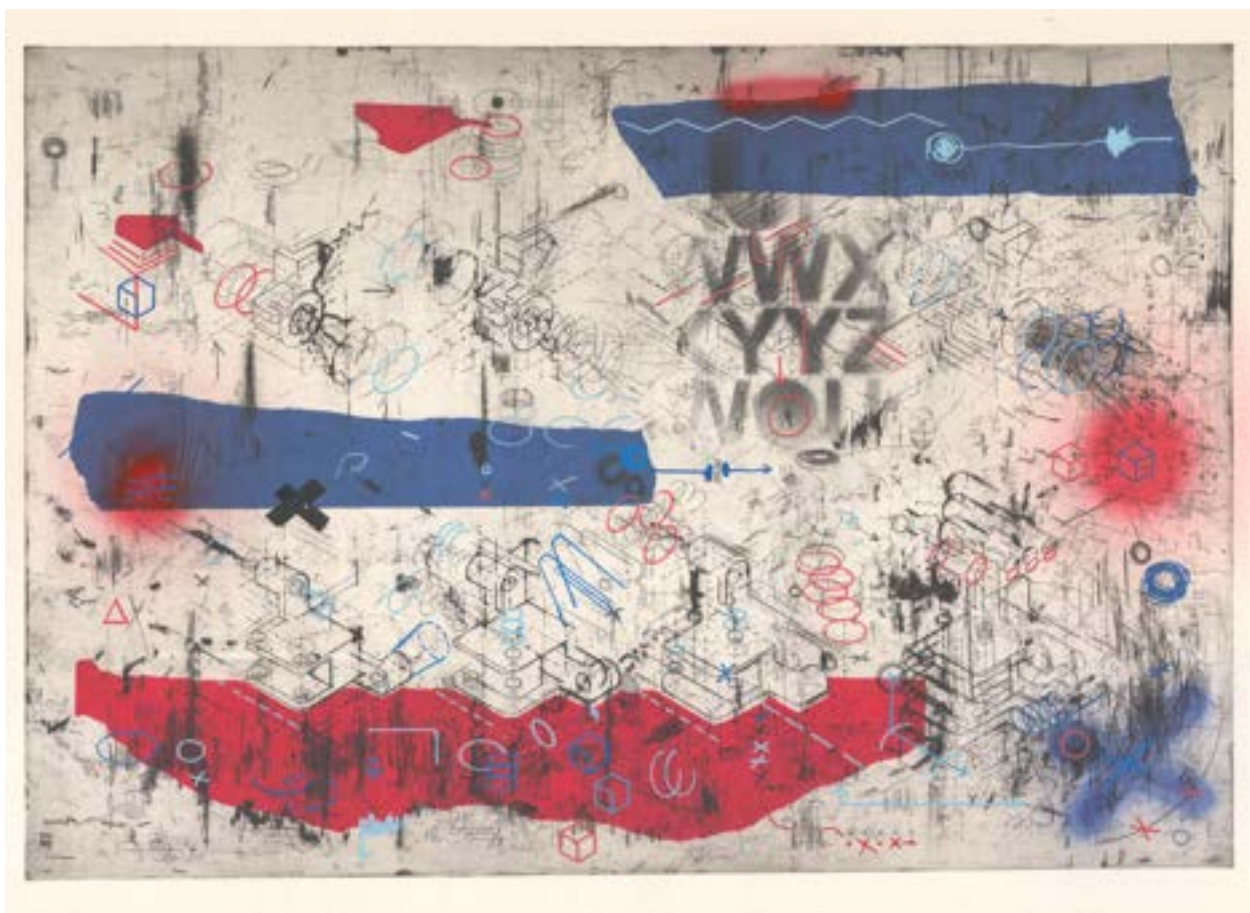
Będę za nimi tęsknić.

Rysunki niepotrzebne

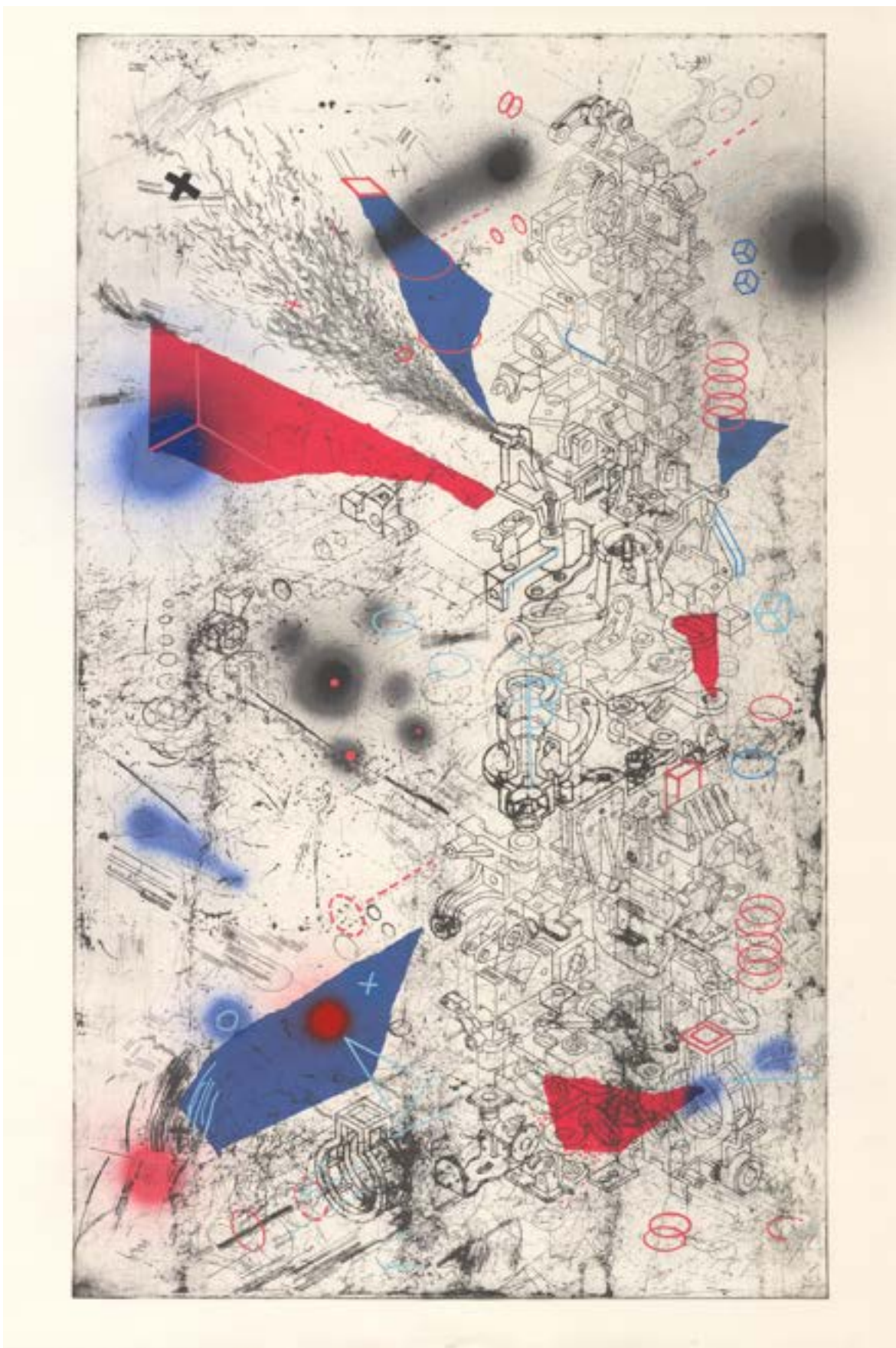
Cykl grafik wykonanych w technice intaglio,
z dodatkiem chine-colle oraz rysunku



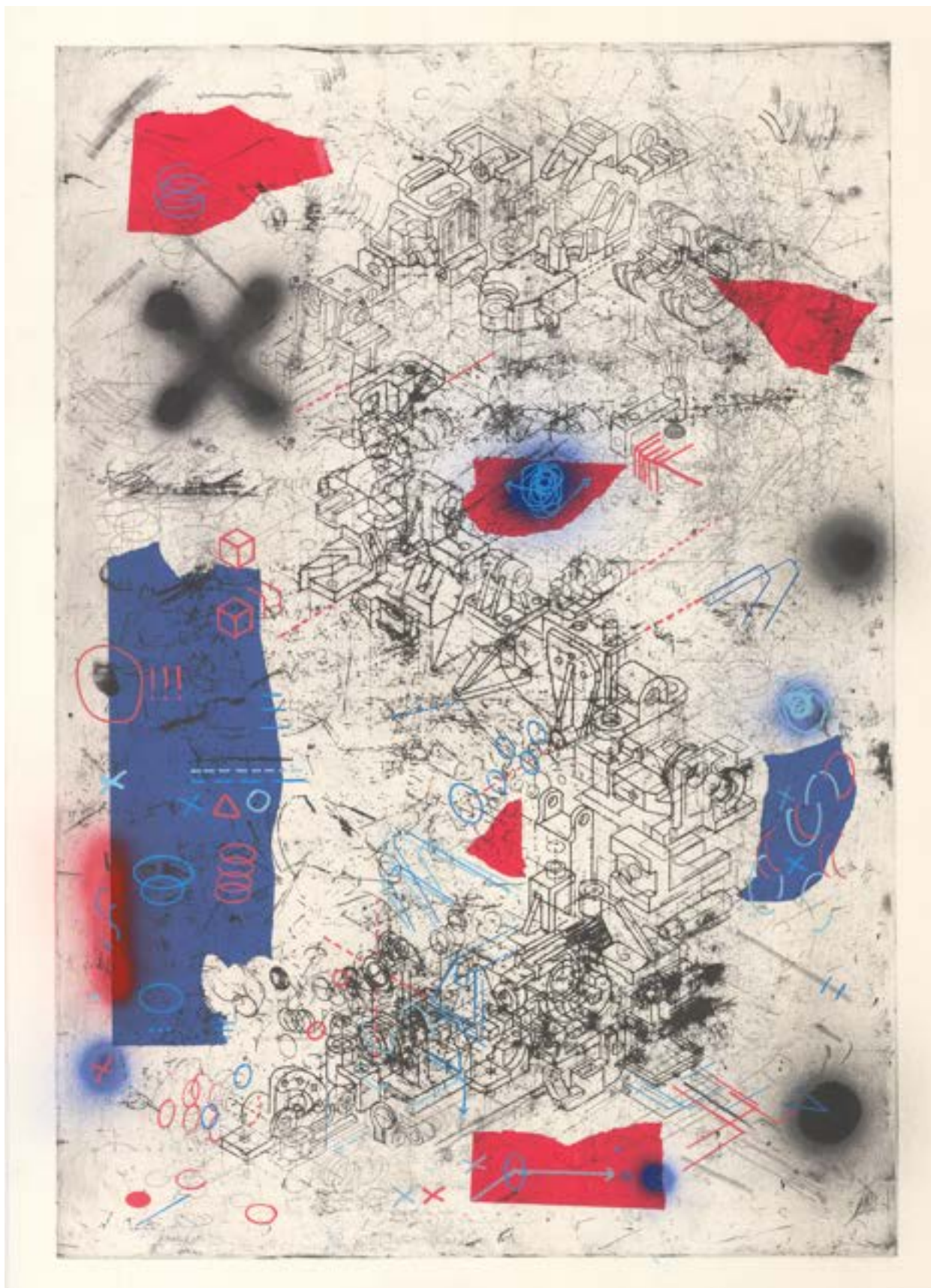
Mimoid analityczny



Mimoid analityczny II



Hydros prawostronny



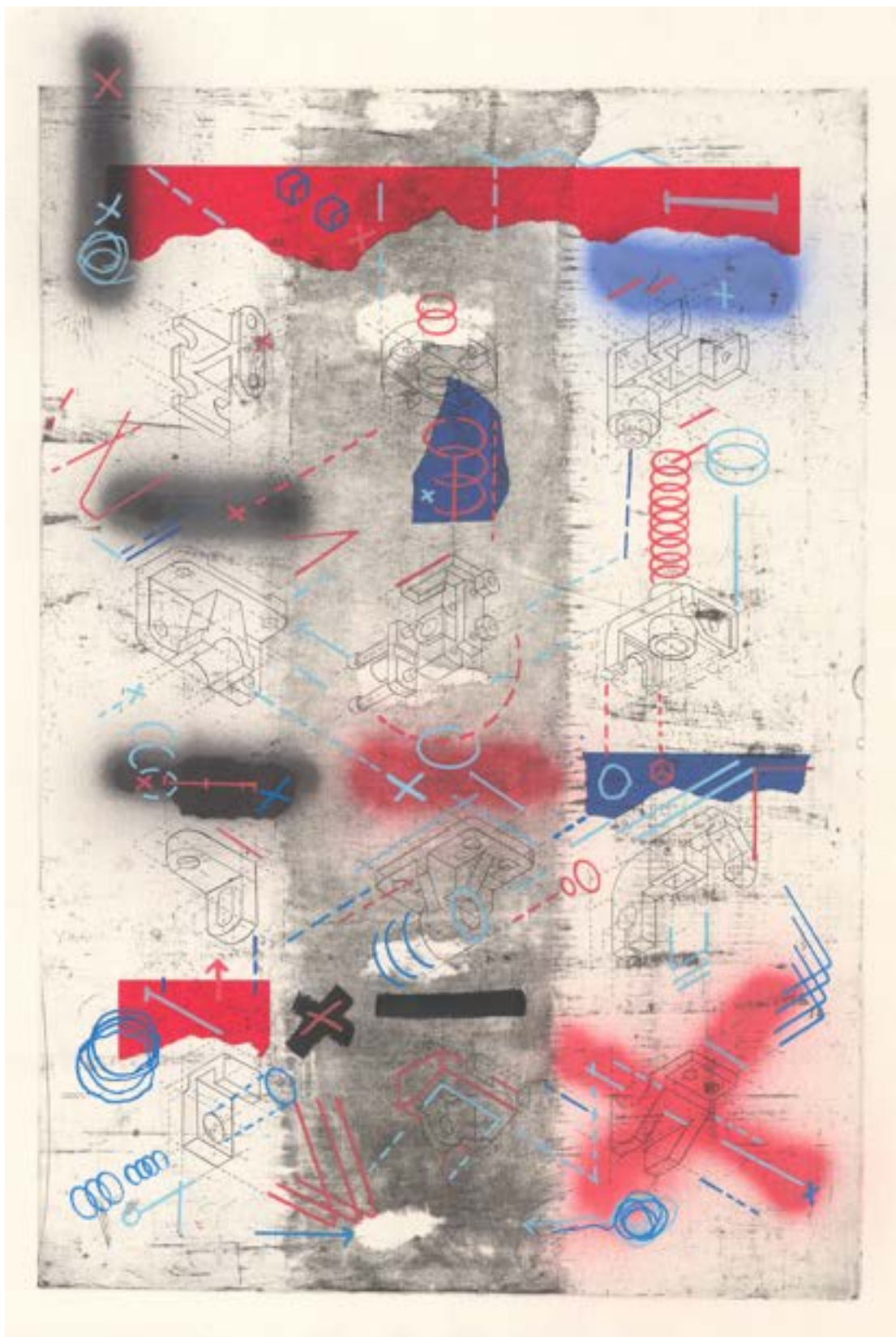
Hydrops wielostronny



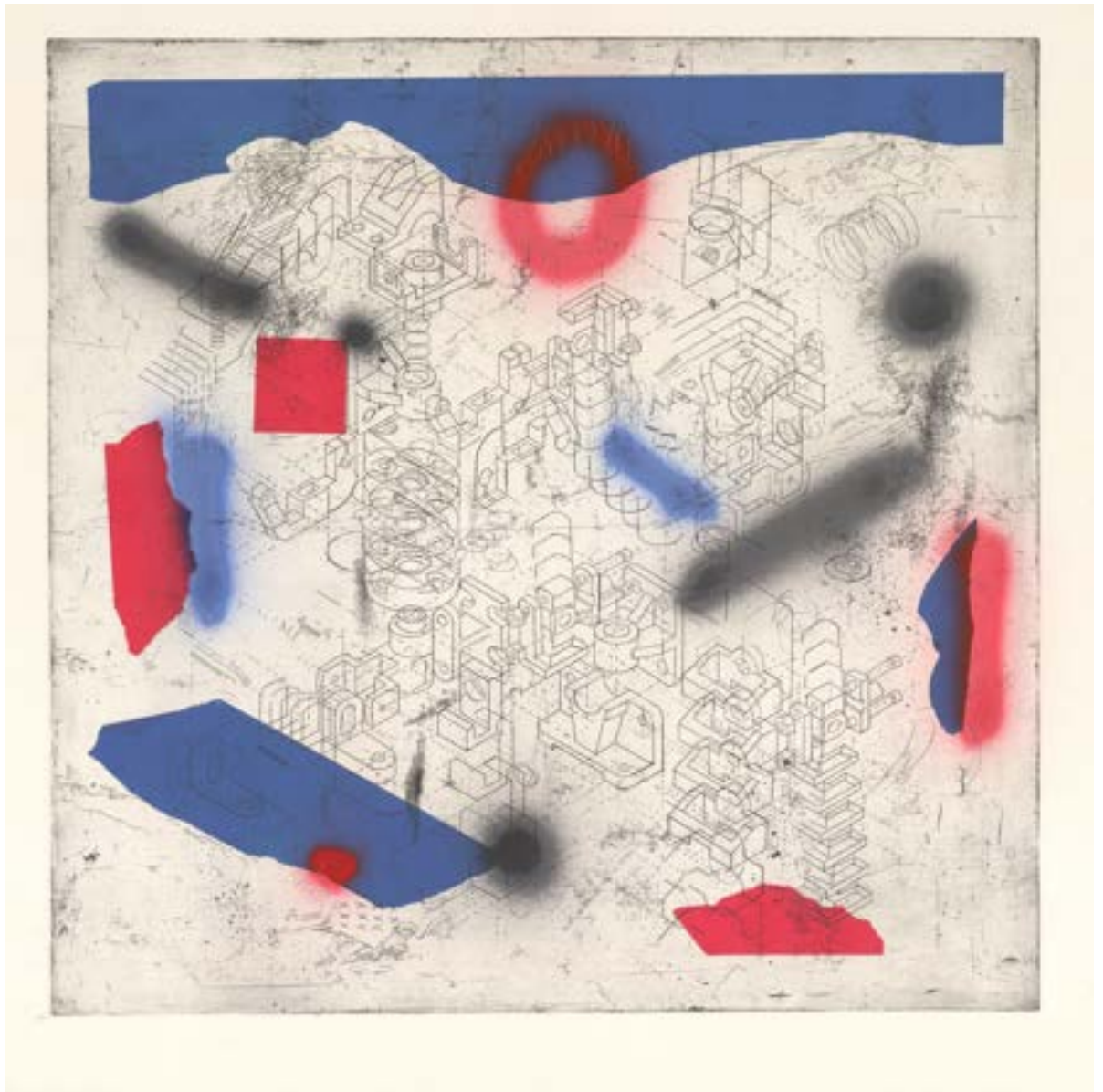
Samowzbudnik



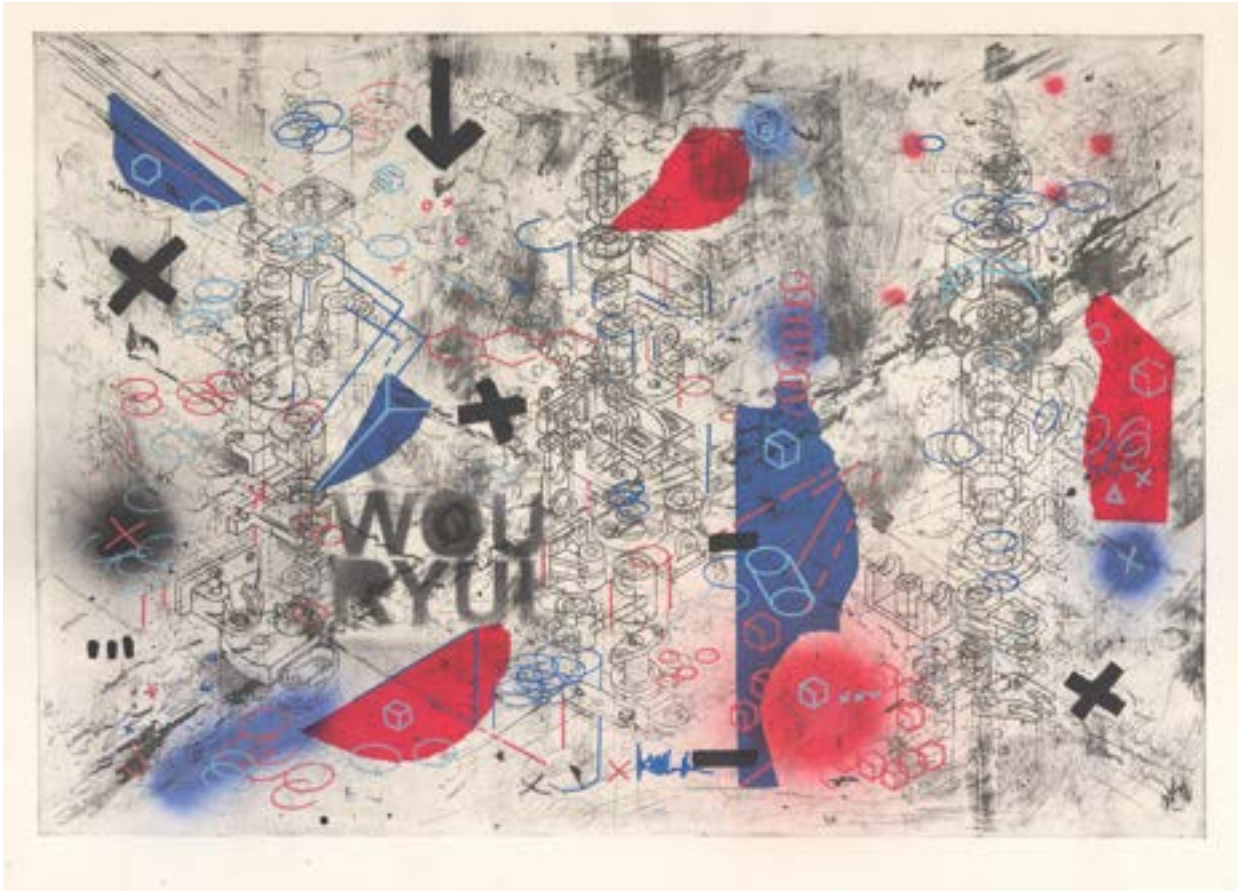
Symetriada pretendująca



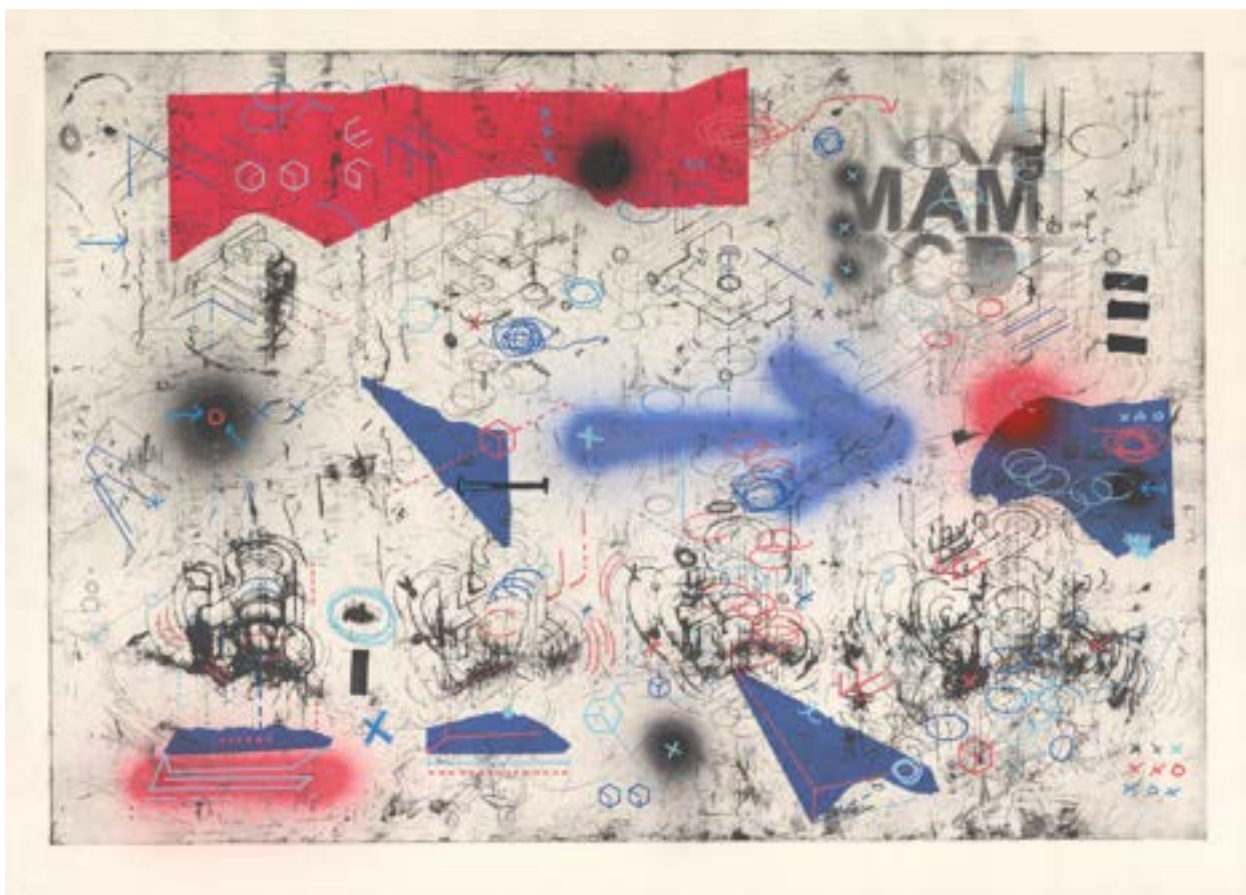
Sładowe Hydropsonowe



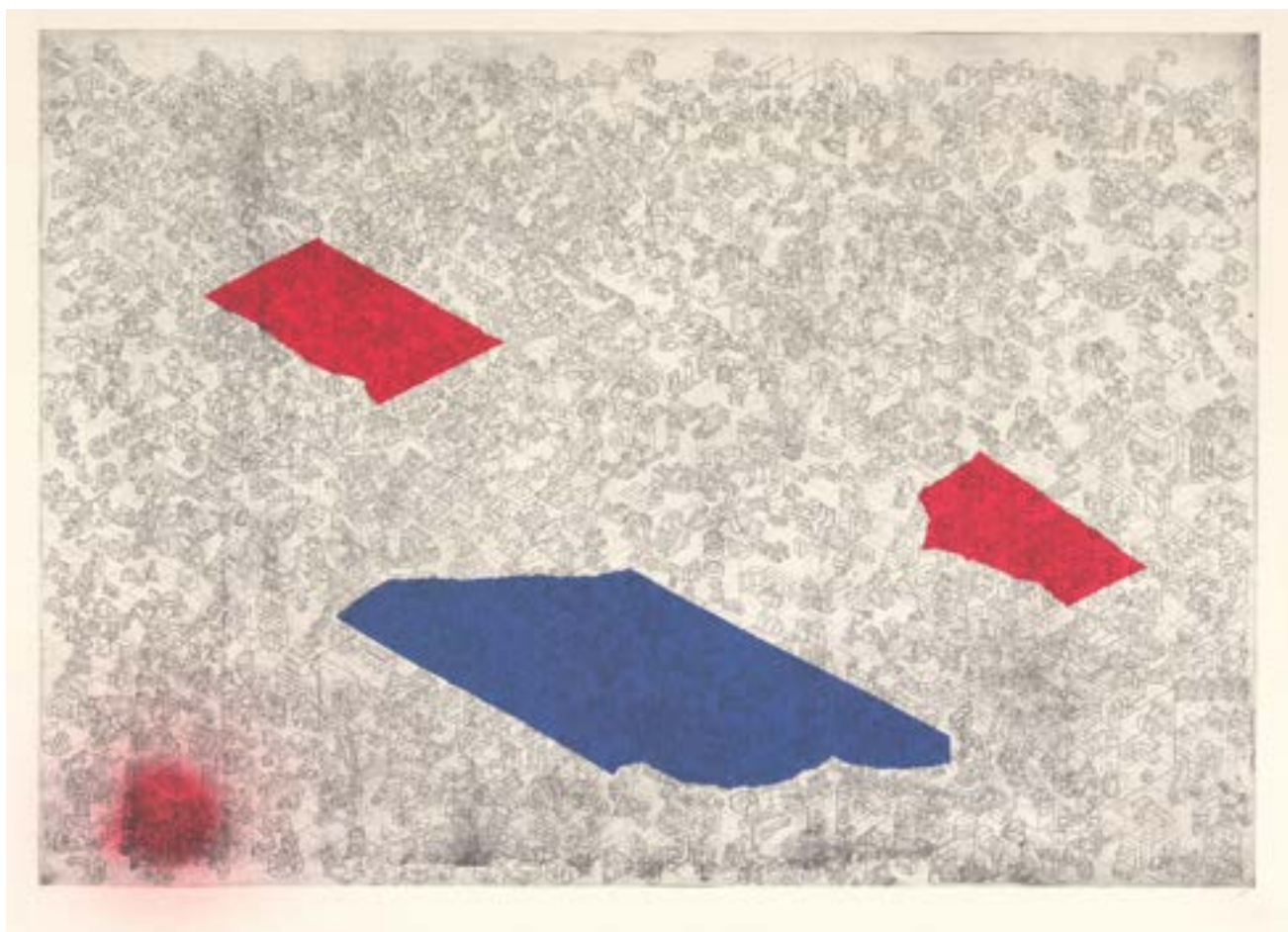
Hydrops I



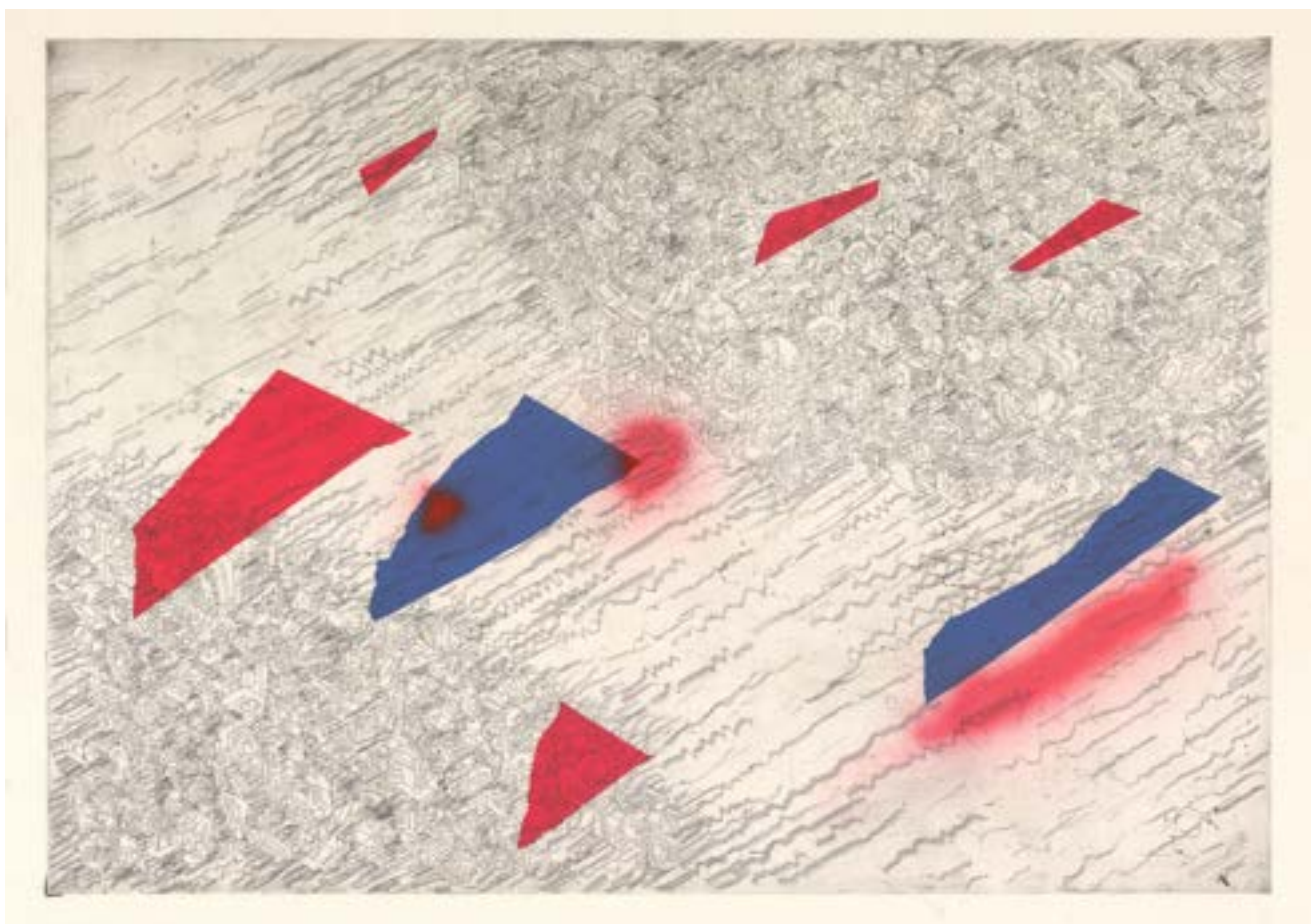
Astrocydy redundantne



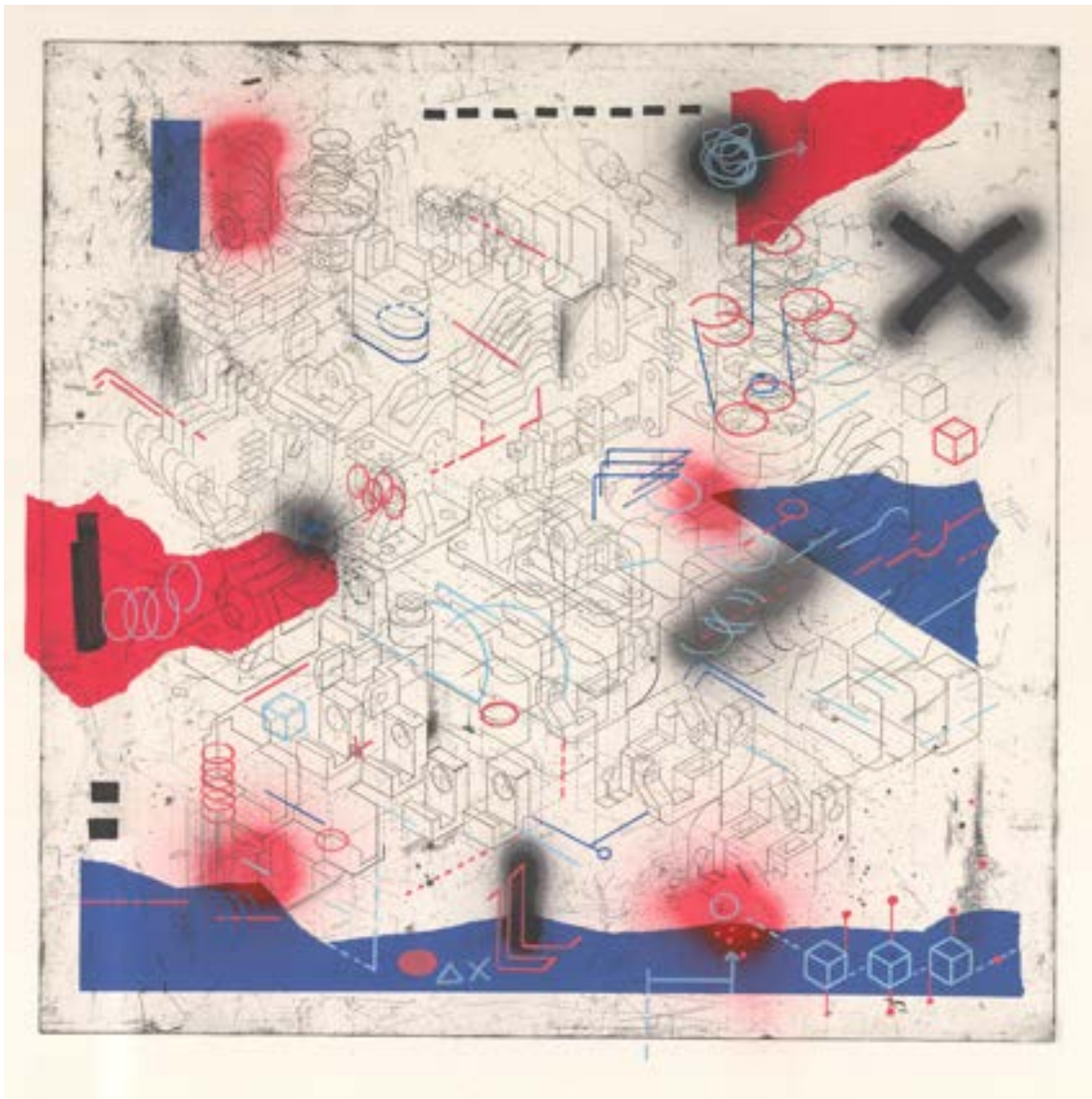
Mimoid analityczny III



Obiektywizorium



Obiektywizorium II



Hydrops II

Grafiki w lepszej rozdzielczości wraz z większą ilością szkiców i próbek

dostępne pod adresem internetowym:

<https://rysunkiniepotrzebn.wixsite.com/rysunki-niepotrzebne>



Bibliografia

E. Drexler, *Vitamin D. New Perspectives In Drawing*, London – New York 2005,

A. Kostołowski, *Piramida rysunku* [w:] Dyskurs, Zeszyty Naukowo- Artystyczne ASP we Wrocławiu, nr 11/2010,

M. Gwiazdeczki, *Rysunek zawodowy w przemyśle szklarskim*, Warszawa 1978,

Vitruvius, *De Architectura*, Księga I, rozdz. 2

Źródło: https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Vitruvius/1*.html , dostęp 27.05.2025

J. Jarzewicz, *Rysunek architektów średniowiecza (Villard de Honnecourt i inni)* [w:] Disegno – rysunek u źródeł sztuki nowożytnej, Toruń 2001,

Monge, *Géométrie Descriptive*, 1799, pełny tekst: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k110642j> , dostęp 24.05.2025, tłumaczenie autorskie

W.Farish, *On Isometrical Perspective*. Cambridge Philosophical Transactions, 1822 , fragment dostępny: <https://www.aproged.pt/biblioteca/farishisometrical.pdf> . , dostęp 28.05.2025

M.Janus, *Perspektywa i aksonometria w rysunku technicznym*, Kraków, 2012

V. Flusser, *Ku filozofii fotografii*, Warszawa 2015

G. Harman, *Traktat o przedmiotach*, Warszawa 2013

KRONOS 1/2012, Realizm Spekulatywny, praca zbiorowa

J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005

A.Wagner, N. Spiller, *Lebbeus Woods: Exquisite Experiments, Early Years*, 2024

E.Barrett, *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*, 2007