

Maciej Gąbka

Portfolio 2025

www.maciejgabka.com

Statement

Artysta intermedialny; autor rzeźb, obiektów, fotografii. Absolwent Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej na kierunku Grafika Artystyczna (2017) oraz Wydziału Sztuki Mediów na kierunku Intermedia (2020) na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. W praktyce artystycznej posługuje się różnymi mediami, często współpracując z różnymi zespołami podwykonawców.

Konceptualna strona projektów realizowana przez Macieja Gąbkę opiera się na badaniu oddziaływania systemów normatywnych na ludzi – etycznej i moralnej kwalifikacji norm przez społeczeństwo. W głównym kręgu jego zainteresowań leżą czynniki nakłaniające każdego człowieka do podejmowania codziennych decyzji, wydawania osądów, czy poczucia powinności wykonywania konkretnych działań. Artysta dotyka także problematyki związanej ze sposobnością interpretacji otoczenia (w tym świata rzeczy) przez normy, niejednokrotnie odnosząc się do materialności przedmiotów i schematów obecnych w kulturze wizualnej.



Urodzony 1993 roku; mieszka i pracuje w Warszawie

edukacja:

2020 Dyplom magisterski na Wydziale Sztuki Mediów (Intermedia), Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

2017 Dyplom magisterski na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej (Grafika Artystyczna), Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

nagrody i wyróżnienia:

Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Finalista 15 oraz 18 edycji Artystyczna Podróż Hestii, Muzeum Sztuki Nowoczesnej

Finalista 40 edycji Konkursu im. Marii Dokowicz

Dwukrotnie nominowany do Nagrody im. Alicji Kępińskiej (2017; 2020)

Finalista Najlepszych Dyplomów Akademii Sztuk Pięknych

Nagroda Rektora Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku na X Biennale Grafiki Studenckiej

wybrane wystawy:

2024 User Experience, AV17 Gallery, Vilnius (wystawa indywidualna)

2023 Takas (The Path), International Contemporary Art Fair ArtVilnius, Wilno (wystawa indywidualna)

2022 Get out of the path, Spectra Art Space (Starak Family Foundation), Warszawa (wystawa indywidualna)

2022 40 edycja Konkursu im. Marii Dokowicz, Poznań

2020 Familiar feeling, Rodriguez Gallery, Poznań (wystawa indywidualna)

2020 Unessensial, SKALA, Poznań

2020 In praise of transience, 01_Gallery

2019 18 edycja Artystyczna Podróż Hestii, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie

2019 MESH, Polonez, Poznań

2018 Hybrydowość w grafice. Medium w poszukiwaniu czasu i sensu, Wozownia, Toruń

2018 Triennale Grafiki Polskiej, Muzeum Śląskie w Katowicach

2018 Międzynarodowe Triennale Grafiki Kolor w Grafice, Wozownia, Toruń

2018 Voyager's Record, SKALA, Poznań (Poznań Art Week)

2018 After Positive, Galeria AT, Poznań (wystawa indywidualna)

2018 After Positive, Pawilon Sztuki ERGO Hestia, Warszawa (wystawa indywidualna)

2018 Najlepsze Polskie Dyplomy – Grafika, SMTG, Kraków

2017 Międzynarodowa Wystawa Najlepszych Dyplomów Akademii Sztuk Pięknych, Zbrojownia Sztuki, Gdańsk

2017 Różnia, Galeria Miejska Arsenal, Poznań (wystawa indywidualna - projekt dyplomowy)

2016 15 edycja Artystyczna Podróż Hestii, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie

Get out of the path

instalacja site-specific, Spectra Art Space (Starak Family Foundation), 2022;
obiekty reliefowe

dokumentacja: Grzegorz Demczuk, Paweł Bobrowski, Marek Krzyżanek

Głównym motywem, który badam w swojej twórczości jest elastyczność znaczenia pojęcia normy i normatywności. Punktem wspólnym, łączącym każdy projekt jest analiza siły autorytetu społecznie obowiązujących zasad, które wzbudzają u ludzi powinność do konkretnego sposobu działania, patrzenia, mówienia, czy myślenia. Każda realizacja to poprzedzony researchem komentarz konkretnych norm, których wartość i miejsce w społeczeństwie odpowiadają treści pracy.

Motywy przewodnim cyklu *Get out of the path* są normy obecne w szeroko rozumianym designie – powielane schematy, które porządkują i segregują świat ludzi i rzeczy. Realizacje nawiązują do abstrakcyjnych form rodzących się w umyśle projektanta, które – poczynawszy od człowieka pracującego nad formą lusterka samochodowego, po programistę współpracującego z AI nad grafikami do smartfonów – zawsze ograniczone są różnymi regulacjami. Finalnie, kompozycje wpisane w obiekty wynikają z analizy powielanych wzorców, które stanowią fragmenty, kadry zaczerpnięte z kultury wizualnej. Tytuł serii odnosi się do zastąpienia mitycznego gestu artysty przez ścieżkę (z ang. path; termin używany w programie Illustrator) wyznaczaną w projekcie graficznym, po której głowica maszyny wycina każdą kompozycję.





Get out of the path, Spectra Art Space (Starak Family Foundation), 155 x 700 cm, drewno, akryl, plexiglass, 2022









Bez tytułu XXXVI (Get out of the path), 120 x 90 x 5,5 cm, drewno, farba poliuretanowa, plexiglass, 2024





Bez tytułu XXXVII (Get out of the path), 120 x 90 x 5,5 cm, drewno, farba poliuretanowa, plexiglass, 2024





Bez tytułu XL (Get out of the path), 120 x 90 x 5,5 cm, drewno, farba poliuretanowa, plexiglass, 2024





User Experience
(AV17) Gallery, 2024

dokumentacja: Laima Milkintė

Głównym motywem, który badam w swojej twórczości jest elastyczność znaczenia pojęcia normy i normatywności. Punktem wspólnym, łączącym każdy projekt jest analiza siły autorytetu społecznie obowiązujących zasad, które wzbudzają u ludzi powinność do konkretnego sposobu działania, patrzenia, mówienia, czy myślenia. Każda realizacja to poprzedzony researchem komentarz konkretnych norm, których wartość i miejsce w społeczeństwie odpowiadają treści pracy.

Motywy przewodnim cyklu *Get out of the path* są normy obecne w szeroko rozumianym designie – powielane schematy, które porządkują i segregują świat ludzi i rzeczy. Realizacje nawiązują do abstrakcyjnych form rodzących się w umyśle projektanta, które – począwszy od człowieka pracującego nad formą lusterka samochodowego, po programistę współpracującego z AI nad grafikami do smartfonów – zawsze ograniczone są różnymi regulacjami. Finalnie, kompozycje wpisane w obiekty wynikają z analizy powielanych wzorców, które stanowią fragmenty, kadry zaczerpnięte z kultury wizualnej. Tytuł serii odnosi się do zastąpienia mitycznego gestu artysty przez ścieżkę (z ang. path; termin używany w programie Illustrator) wyznaczaną w projekcie graficznym, po której głowica maszyny wycina każdą kompozycję.

Tekst do wystawy *User Experience*, (AV17) Gallery, 20204





User Experience, (AV17) Gallery, 2024









Familiar feeling

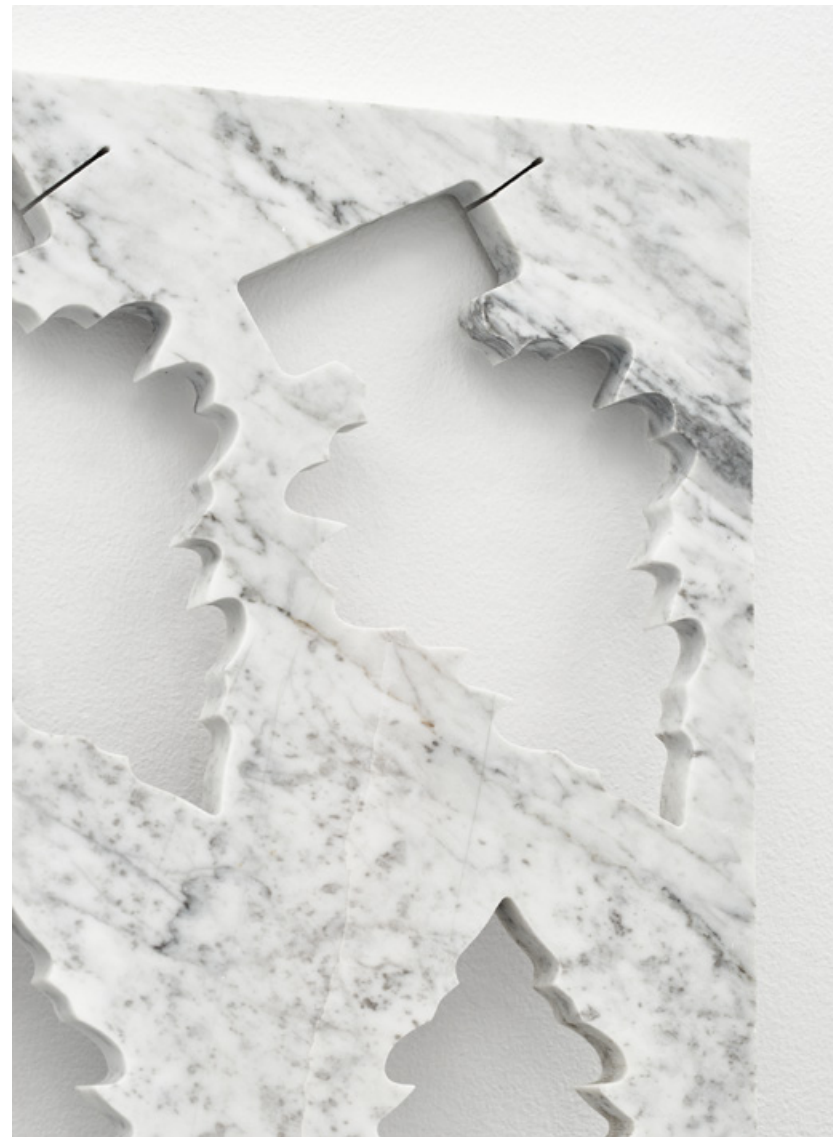
Rodriguez Gallery, 2020

dokumentacja: Tomasz Koszewnik

Podobno niezgodności występujące podczas próby definiowania pojęcia normy można porównać do wahania między paradoksem kłamcy a iluzją prawdy. Obok jej nadrzędnego zadania, które sprowadza się do, jakkolwiek paradoksalnie by to nie zabrzmiało, standaryzacji oraz narzucania pewnych ideałów, w granicach normy należy zatem spodziewać się serii mnożących się sprzeczności. Poświęcenie jej znaczeniu stosunkowo niewielkiej ilości czasu, pozwala dostrzec niektóre z nich. Normatywne absurdy kryją się pod postacią językowych konstrukcji, które przestały mieć dla nas jakąkolwiek wartość, gestów przeradzających się w płytkie automatyzmy, przedmiotów, które całkowicie nam zubożyły, czy absurdalnych aspiracji człowieka dowodzących autorytarnego wpływu norm.

Familiar feeling przedstawia wizualizację poszczególnych reprezentacji zachowań normatywnych. Modelowy sposób pokazywania sztuki służy do eksponowania obiektów, których treść nawiązuje do modelowego myślenia przez pryzmat towarzyszących nam norm kulturowych.

Tekst do wystawy *Familiar feeling*, Rodriguez Gallery, 2020



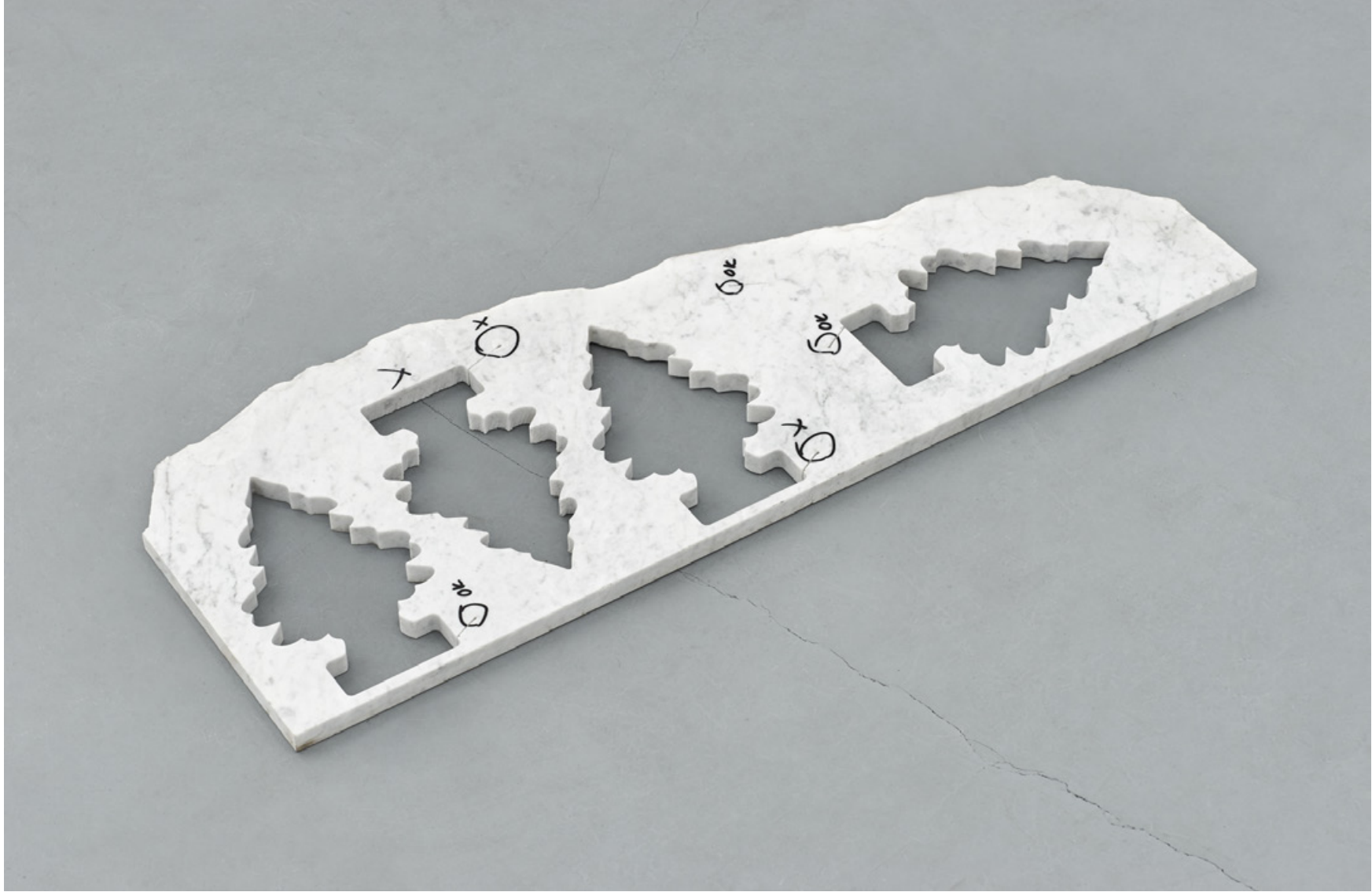


Familiar feeling, Rodriguez Gallery, 2020













Familiar feeling (USB 2.0), 50 x 72 cm, druk pigmentowy, 2020



Familiar feeling (Memory card), 50 x 72 cm, druk pigmentowy, 2020



Familiar feeling (Fintrop; 365+), 50 x 72 cm, druk pigmentowy, 2020



Soft touch I, 25 x 145 x 95 cm, druk UV na materiale syntetycznym, 2020





Soft touch II, 145 x 72,5 x 5 cm, druk UV na materiale syntetycznym, 2020





Soft touch III, 5 x 110 x 30 cm, druk UV na materiale syntetycznym, 2020



Familiar feeling (Wunder-baum), 20 x 11,8 x 2 cm (wymiar każdej pracy), marmur, 2019





Non-functional objects

rzeźby ze stali satynowanej, 2019

dokumentacja: Tomasz Koszewnik

Relacja jaka zawiązuje się pomiędzy człowiekiem a przedmiotem jest wynikiem uprzedniego zaznajomienia się z jego materialnością. Dochodzi do integracji rzeczy z ogólnie przyjętymi normami określającymi stosunek poznawczy w danym środowisku, dzięki czemu odbiorca jest w stanie połączyć prezentowane obiekty z ich pierwotną funkcjonalnością i umiejscowić je w konwencjonanej, codziennej scenerii. Najdrobniejsza interwencja na opatrzonym elemencie równoznaczna jest z wytrąceniem widza z jego wizualnych przyzwyczajeń i tworzeniem nowego mechanizmu poznawania (rozumienia) własnego otoczenia.

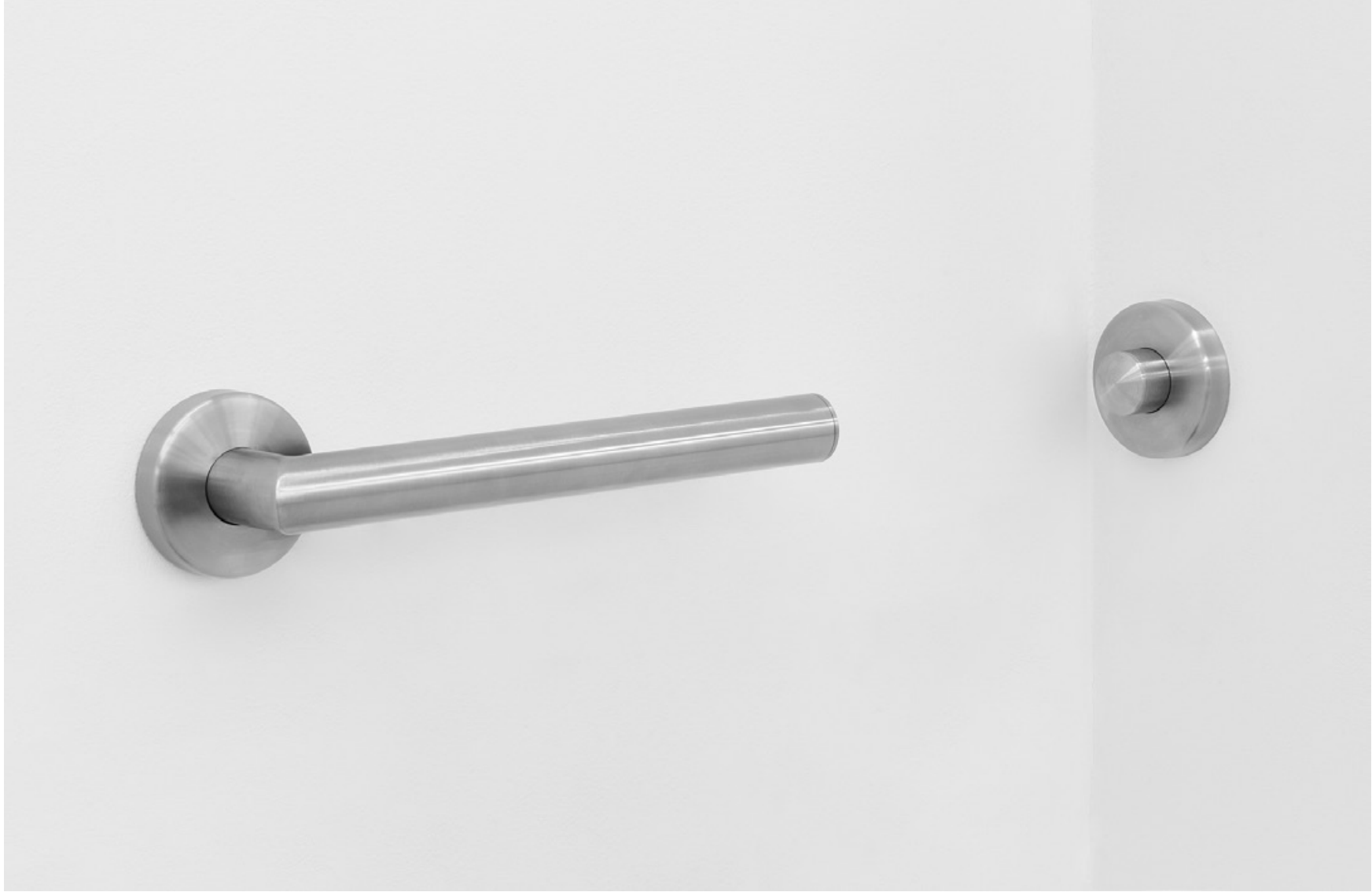
Zaprojektowane obiekty, poprzez możliwość dowolnej konfiguracji oraz uniwersalny charakter, mają zdolność dostosowywania się do każdej przestrzeni.

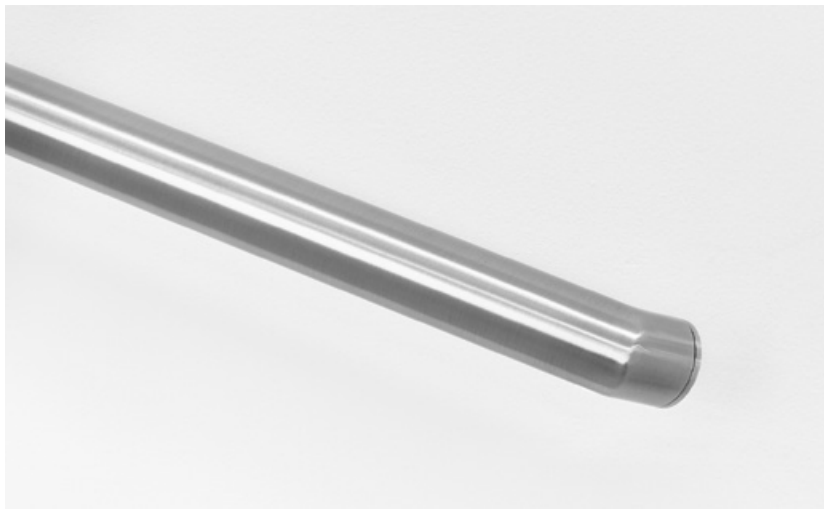


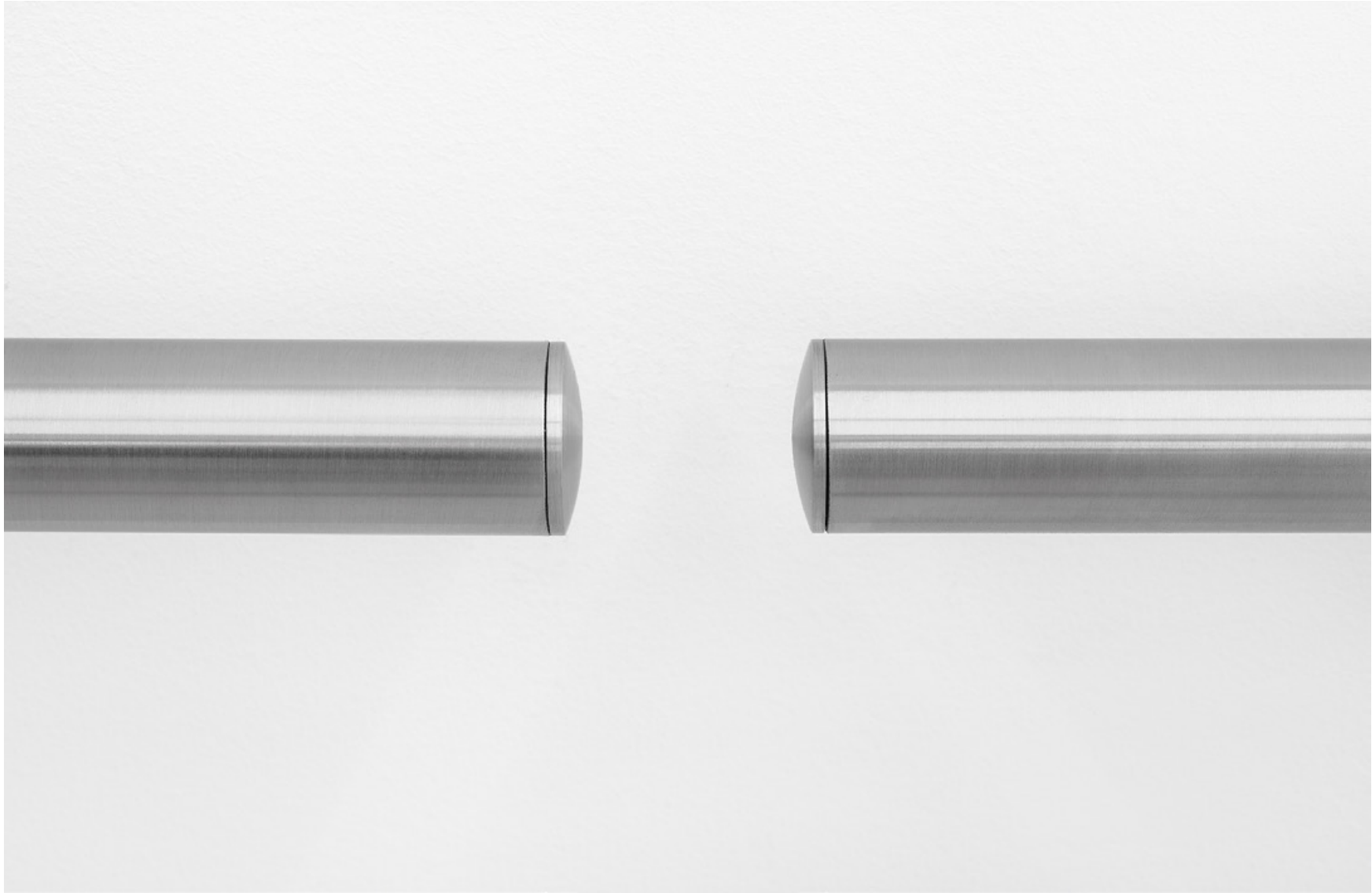


Non-functional objects, wymiary zmienne, stal satynowana, 2019









After positive

rzeźby ze stali satynowanej i plexiglass, 2019

dokumentacja: Tomasz Koszewnik

Rzeźby w subtelny, lecz jednocześnie wyrazisty sposób zderzają ze sobą dwa skrajnie różne, sprzeczne materiały. Metalowe elementy kontrastują i wyodrębniają z otoczenia to, co zwyczajowo jest przez widza pomijane. Wyróżnione zostaje tworzywo, które na ogół umyka ludzkiej percepcji; uchodzi za przedmiot marginalizowany. Wówczas, zastana sytuacja podaje w wątpliwość sposobność badania przez człowieka jego najbliższego otoczenia.





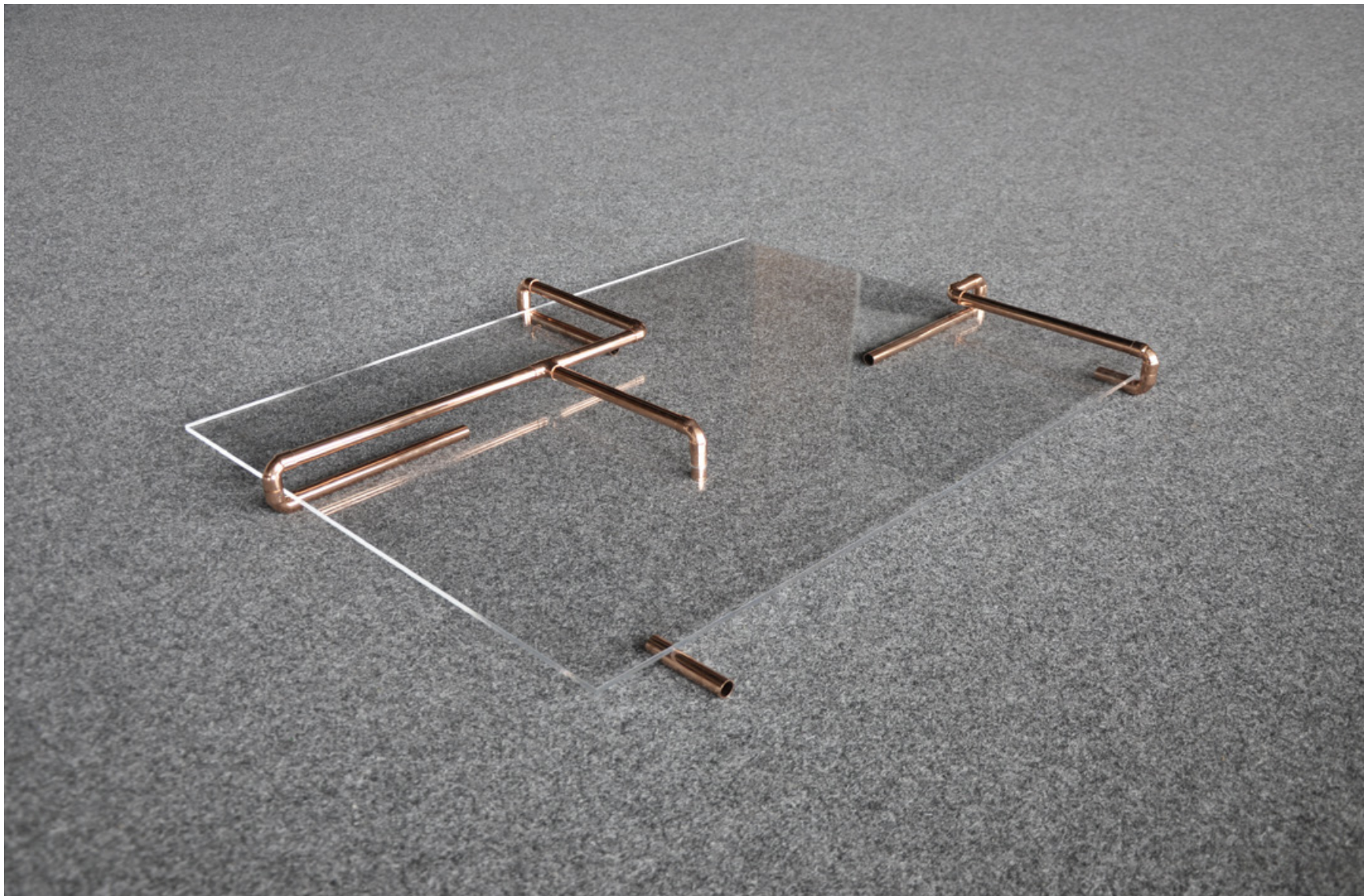
Bez tytułu LXIII, 30 x 140 x 83 cm, stal satynowana, plexiglass, 2019



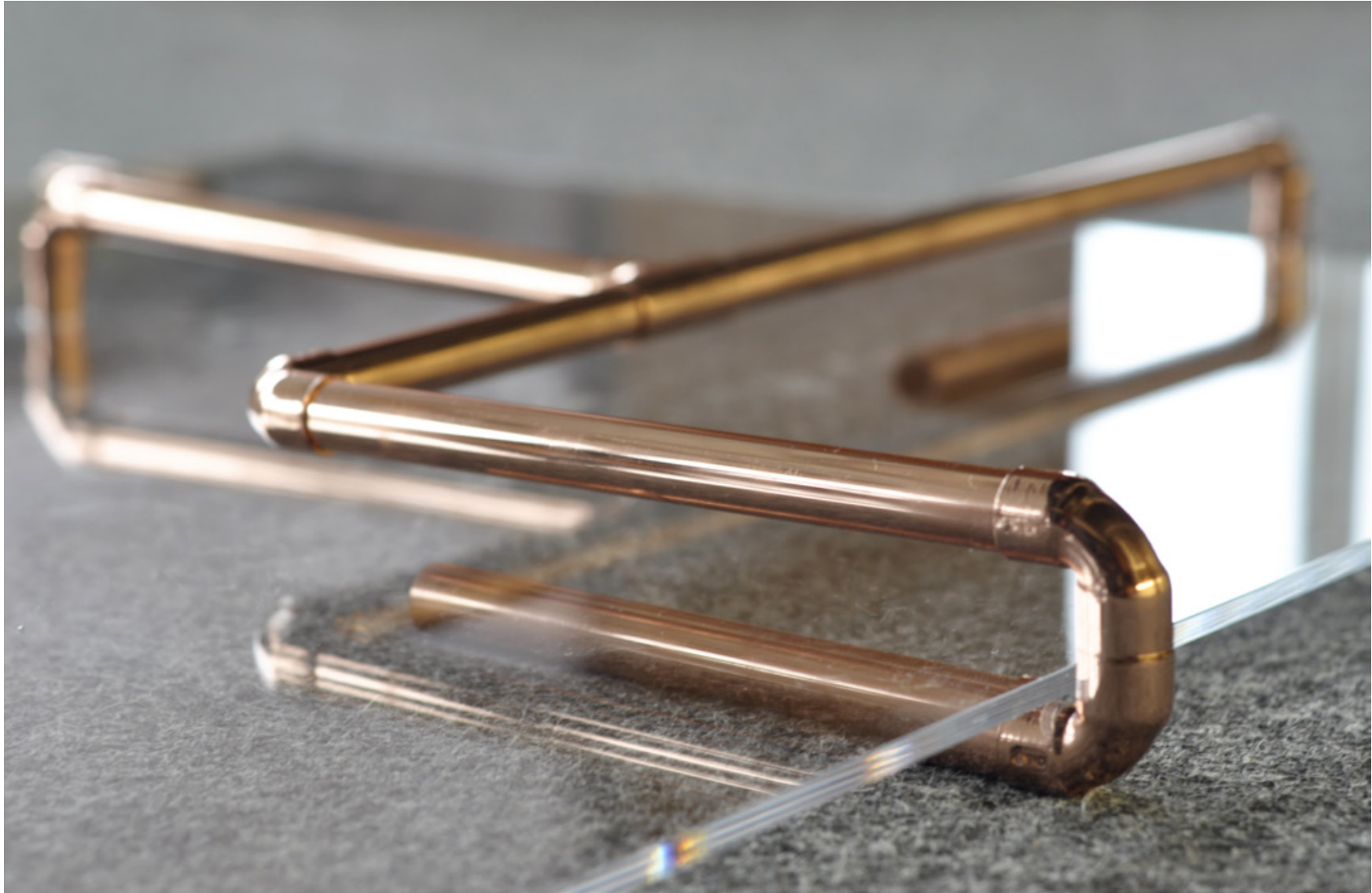


Bez tytułu CIII, 45 x 68 10 cm, stal satynowana, plexiglass, 2019





Bez tytułu CLXVIII, 6 x 80 x 60 cm, plexiglass, miedź polerowana, 2019





After positive

Pawilon Sztuki ERGO Hestia, 2018

dokumentacja: Piotr Litwic

After Positive trochę nas zwodzą, zacierając klarowność granicy pomiędzy obecnością a nieobecnością. Sugerują, że nasz nawyk postrzegania pozytywu jako mocno obecnego w rzeczywistości wcale nie powinien być taki oczywisty. Strategie łączenia białych powierzchni z przezroczystymi Maciej Gąbka za każdym razem rozgrywa inaczej. Myli tropy. Stawia nas w sytuacji permanentnego wątpienia i zadawania pytań o (nie)obecność. Wymaga od nas aktywności, ponieważ te prace balansują pomiędzy materialnością a dematerializacją. Grają z naszymi skłonnościami do stwierdzania, czy opartego na pewności oznajmiania, że coś jest lub czegoś nie ma. W konsekwencji wskazują na wątpienie jako inspirujący i pozytywny aspekt ludzkiej kondycji.

Fragment tekstu Marty Smolińskiej *After Positive: pochwała wątpienia* do wystawy *After Positive* w Pawilonie Sztuki ERGO Hestia w 2018 roku





After positive, Pawilon Sztuki ERGO Hestia, 2018







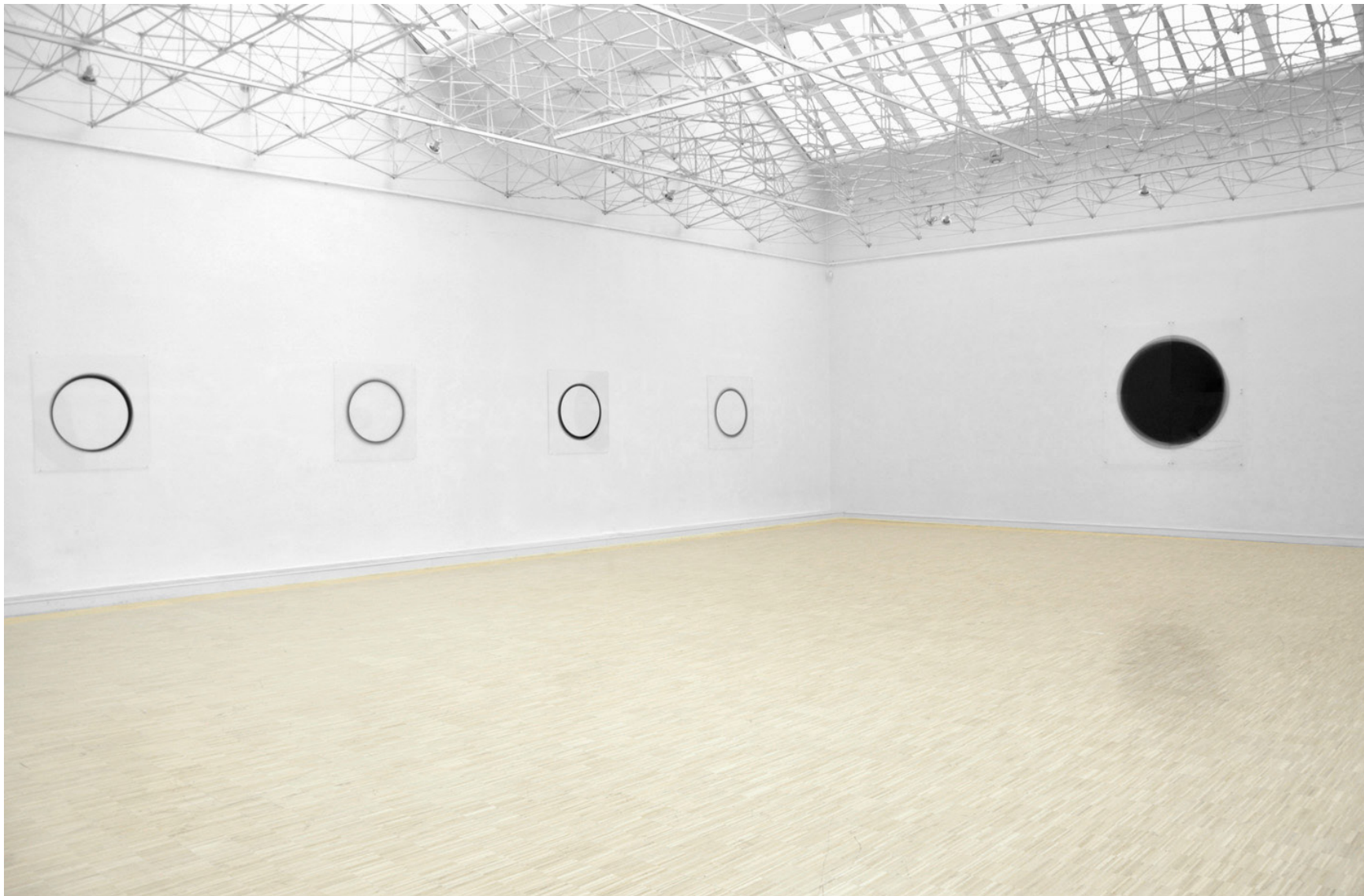


Różnia

Galeria Arsenał, 2017

Jednym z podstawowych założeń autora jest podanie w wątpliwość głęboko zakorzenionego w naszej kulturze systemu dwubiegunowego w kontekście poznawczym. Do dwóch kontrastujących względem siebie stanowisk, artysta nawiązuje wykorzystując parafrazę pozytywu i negatywu. Nacechowany dodatnio obraz pozytywowo odnosi się do poznania empirycznego – skończonego, pełnego, zaś jego odwrotnością jest wykreowane przedstawienie, które odwołuje się do negatywu. W wyniku poszerzenia znaczeń pozytywu i negatywu mamy do czynienia z dialektyzmem dwóch sprzecznych względem siebie postaw, które funkcjonują na płaszczyźnie jednego dzieła sztuki. Głównym celem zastosowanej przez autora metafory epistemologicznej jest postawienie pytania co znajduje się pomiędzy pozytywem, a negatywem. Stopniowe przejście od transparentnej materii, poprzez półprzezroczyste czernie, aż do jej głębokiej wartości, równoznaczne jest z niepewnym poruszaniem się między pozytywem a negatywem; tym co automatycznie nazywamy prawdą i fałszem.





Różnia, Galeria Miejska Arsenal, 2017









www.maciejgabka.com
www.instagram.com/maciej.gabka
mac.gabka@gmail.com
+48 792 567 321