



Projekt graficzny i skład:
Emilia Wernicka

Redakcja: Daria Majewska

Wydawca: ASP w Gdańsku
Wydział Grafiki 80-830 Gdańsk

Druk: Drukarnia Biały Kruk Milewscy
ISBN 978-83-66271-77-7
Sp.J. 15-509 Białystok Sobolewo

ISBN 978-83-66271-77-7
Nakład: 180

Reprodukcje i zdjęcia:
Kamil Kocurek

Loading the game Kamil Kocurek, grafika 2013–2021



AKADEMIA
SZTUK
PIEKNYCH
W GDANSKU



**Graphic design and
typesetting:** Emilia Wernicka

Editing: Daria Majewska

Publisher: Academy of Fine Arts
in Gdansk, Faculty of Graphic Arts

Print: Drukarnia Biały Kruk Milewscy
ISBN 978-83-66271-77-7
Sp.J. 15-509 Białystok Sobolewo

ISBN 978-83-66271-77-7
Number of copies: 180

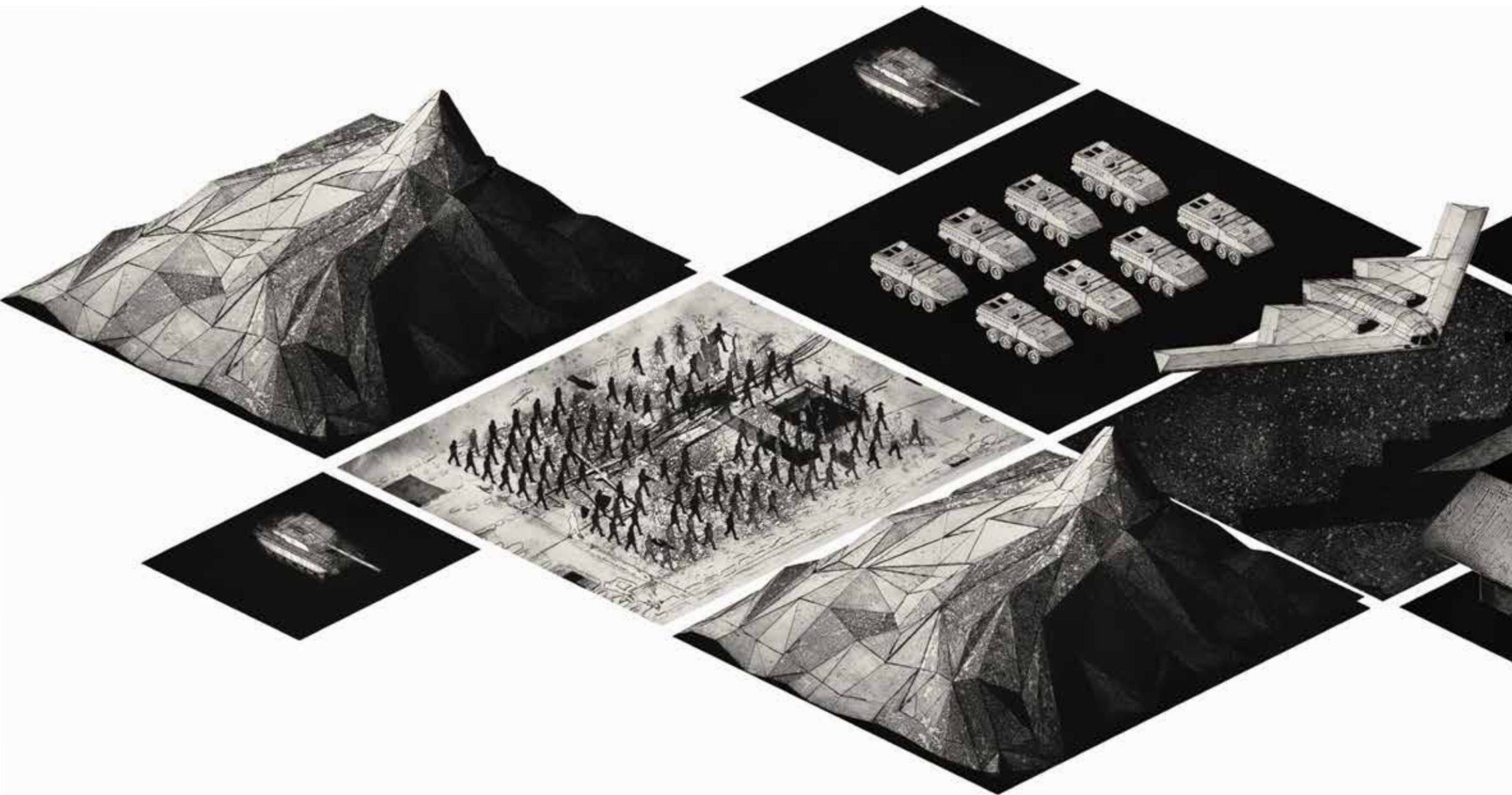
Reproductions and photographs:
Kamil Kocurek

Loading the game Kamil Kocurek, graphic art 2013–2021



AKADEMIA
SZTUK
PIĘKNYCH
W GDANSKU







Katalog Loading the game,
Kamil Kocurek,
grafika 2013-2021
wydano dzięki przyznanym
dla dr Kamila Kocurka
środkom na utrzymanie i rozwój
potencjału badawczego
Wydziału Grafiki Akademii Sztuk
Pięknych w Gdańsku

Gdańsk 2022

Kamil Kocurek
"Loading the game"
catalogue graphics
2013-2021.
Published thanks
to the upkeep and
research development
fund of the Fine Arts
Academy in Gdańsk.

Gdańsk 2022

spis treści



(na poprzedniej stronie)

Topografia wojny,
instalacja graficzna,
druk wklęsły,

150 × 515 cm, 2015

Topography of war,
graphic art installation,
intaglio print,

150 × 515 cm, 2015

| | |
|---|------------|
| Kamil Kocurek, koncepcja artystyczna Kamil Kocurek, artistic concept | 10 |
| Osiągnięcia artystyczne Artistic achievements | 14 |
| Marta Raczek-Karcz, tekst Marta Raczek-Karcz, text | 22 |
| Marcin Białas, tekst Marcin Białas, text | 30 |
| Gracze, 2013–2014 Players, 2013–2014 | 34 |
| Topografia wojny, 2015–2016 Topography of war, 2015–2016 | 60 |
| Gra platformowa, 2016–2017 Platform game, 2016–2017 | 86 |
| Arena, 2017–2019 Arena, 2017–2019 | 108 |
| Granice, 2020–2021 Boundaries, 2020–2021 | 138 |
| Małe formy graficzne, 2014–2021 Small graphic forms, 2014–2021 | 168 |
| Dokumentacja fotograficzna wystaw Photo documentation of exhibitions | 188 |

Kamil Kocurek



kamilkocurek@gmail.com

+48 695 226 262

www.kamilkocurek.blogspot.com

https://pl-pl.facebook.com/kamilkocurekgraphicart

https://www.instagram.com/kamil_kocurek

Wybór wyeksponowanych w katalogu prac ma na celu ukazać grafiki reprezentujące w sposób komplementarny i całościowy cykle graficzne powstałe w latach 2013-2021. Selekcja ta, jest zatem swego rodzaju przekrojem kilku intensywnych lat pracy twórczej opartej w głównej mierze, na tradycyjnym warsztacie wklęsłodrukowym, a także najnowszych osiągnięciach technologicznych z zakresu grafiki cyfrowej. Grafiki te, mimo kilku różnych, ale nawiązujących do siebie obszarów tematycznych i ideowych, opierają się na podobnych założeniach formalnych. Pozwalają im one funkcjonować zarówno jako rozbudowane modułowe instalacje graficzne, jak również samodzielne obiekty graficzne.

Zastosowane wielopłaszczyznowe konfiguracje i narracje wynikają z własnych poszukiwań ideowych. Oscylują wokół tematu zacierających się granic percepcji, iluzji przestrzennej, realnych i fikcyjnych barier, horyzontów

i ograniczeń, a zarazem wielowątkowej manipulacji, problemów związanych z massmediami, terroryzmem i konfliktami zbrojnymi. Forma grafik, a także zaadaptowana przestrzeń ekspozycyjna wchodzi w interakcję z odbiorcą, jednocześnie oczekując reakcji zwrotnej, zmuszając widza do wejścia w osobisty świat pełen gier, zabaw i manipulacji. Tytułowe wczytywanie gry (*Loading the game*) jest symbolem i parafrazą znanego z przestrzeni gier cyfrowych sformułowania, które w tym przypadku stawia odbiorcę wobec metaforycznego komentarza rzeczywistości i interpretacji problemów otaczającego świata. Dokonana próba zainscenizowanego zobrazowania osobistych przemyśleń podkreśla nowe zagrożenia współczesności, nowo wytyczone granice i ograniczenia oparte na kruchości ludzkiej egzystencji oraz globalnej cywilizacji.





Osiągnięcia artystyczne Artistic achievements



Nagrody, wyróżnienia oraz stypendia (wybór)

2013

- Nagroda Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Warszawa, Polska

2014

- I nagroda, I Międzynarodowy Konkurs Ekslibrisu, Granada, Hiszpania
- Nagroda równorzędna, Hong Kong Graphic Art Fiesta, Hongkong
- Wyróżnienie, X Międzynarodowy Konkurs na Exlibris, Gliwice, Polska
- Wyróżnienie honorowe, II Międzynarodowe Triennale Mediów Cyfrowych, Radom, Polska
- Stypendium Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego, Warszawa, Polska

2015

- Grand prix, Nagroda Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, *Triennale Grafiki Polskiej*, Katowice, Polska
- Nagroda Rektorów Akademii Sztuk Pięknych, Najlepsze Dyplomy ASP, Gdańsk, Polska
- Nagroda Młodych, IX Biennale Grafiki Studenckiej, Poznań, Polska
- Wyróżnienie honorowe, IX Biennale Grafiki Studenckiej, Poznań, Polska
- Medal, III Międzynarodowa Wystawa, Triennale Grafiki, Brześć, Białoruś

2016

- Nagroda główna, I Międzynarodowe Biennale Grafiki Xuyuan, Pekin, Chiny
- Nagroda główna, IV Międzynarodowe Biennale Grafiki Szeklerland, Sfântu Gheorghe, Rumunia
- II nagroda, V Międzynarodowe

Biennale Druku Wklęsłego, Valladolid, Hiszpania

- III nagroda, II Ogólnopolski Konkurs Malarski im. Leona Wyczółkowskiego, Bydgoszcz, Polska
- III nagroda, I Międzynarodowy Konkurs Małe Formy Plastyczne, Rzeszów, Polska

2017

- I nagroda, I Ogólnopolski Konkurs Grafiki Artystycznej Grafiteka, Warszawa, Polska
- Nagroda Miasta Gdańska dla Młodych Twórców w Dziedzinie Kultury, Gdańsk, Polska
- Wyróżnienie honorowe, XLV Międzynarodowa wystawa im. Carmen Arozena, Madryt, Hiszpania
- Wyróżnienie honorowe, III Międzynarodowy Konkurs Graficzny im. Jose Guadalupe Posada, Aguascalientes, Meksyk

2018

- I nagroda, Pomorska Grafika Roku 2017, Gdańsk, Polska
- Nagroda specjalna Fundacji im. Kulisiewicza, Międzynarodowe Triennale Grafiki, Kraków, Polska
- Wyróżnienie honorowe, III Międzynarodowy Konkurs Ekslibrisu, Warna, Bułgaria

2019

- Nagroda specjalna jury, Międzynarodowy Konkurs na Ekslibris, Bursa, Turcja
- Wyróżnienie, XVII Międzynarodowy Konkurs Małej Formy Graficznej, Ostrów Wielkopolski, Polska
- Wyróżnienie, Międzynarodowy Konkurs Exlibrisu, Moskwa, Rosja

2021

- Nagroda równorzędna, XXI Międzynarodowe Biennale Grafiki, Warna, Bułgaria

**Awards, distinctions
and sholarships (selected)**

2013

- Award of the Ministry of Culture and National Heritage, Warsaw, Poland

2014

- 1st Award, 1st ExLibris International Granada Contest, Granada, Spain
- Equal Award, Hong Kong Graphic Art Fiesta, Hong Kong
- Honourable mention, 10th International Graphic Competition for ExLibris, Gliwice, Poland
- Honourable mention, 2nd International Digital Media Triennial, Radom, Poland
- Scholarship of the Ministry of Science and Higher Education, Poland

2015

- Grand Prix, Ministry of Culture and National Heritage Award, 9th Polish Graphic Art Triennial, Katowice, Poland
- The Award of Rectors, Esteemed Graduates of Polish Academies of Fine Arts Exhibition, Gdansk, Poland
- Young Artist Award, 9th Students Graphic Art Biennial, Poznan, Poland
- Medal, 3rd International Exhibition-Contest of Small Graphics Forms and Exlibris, Brest Print Triennial, Brest, Belarus

2016

- Main prize, 1st Xuyuan International Print Biennial China, Beijing, China
- Main prize, 4th Graphic Art Biennial of Szeklerland, Transylvanian Art Center, Sfântu Gheorghe, Romania
- 2nd Award, 5th International

Biennial of Engraving Etching, Valladolid, Spain
- 3rd Award, 2nd National Painting Contest name Leon Wyczolkowski, Bydgoszcz, Poland
- 3rd Award, 1st International Contest Small Visual Forms, Rzeszow, Poland

2017

- 1st Award, 1st National Graphic Art Contest Grafiteka 2017, DAP1 Gallery, Warsaw, Poland
- Award of the City of Gdansk for Young Artists in the Field of Culture, Gdansk, Poland
- Honourable mention, 45th International Print Award Carmen Arozena, Madrid, Spain
- Honourable mention, 3rd International Engraving Competition Jose Guadalupe Posada, Aguascalientes, Mexico

2018

- 1st Award, Pomeranian Graphic of the Year 2017, Gdansk, Poland
- The Special Award of the Tadeusz Kulisiewicz Foundation, International Print Triennial 2018, Cracow, Poland
- Honourable mention, 3rd International ExLibris Competition, Varna, Bulgaria

2019

- Special Jury award, International Exlibris Competition, Bursa, Turkey
- Honourable mention, 17th International Competition of Small Graphic Forms and Exlibris, Ostrow Wielkopolski, Poland
- Honourable mention, International Exlibris Contest, Moscow, Russia

- Stypendium Ministra Edukacji i Nauki dla wybitnych młodych naukowców, Warszawa, Polska
- Nagroda specjalna za rozwój współczesnej międzynarodowej grafiki artystycznej, X Międzynarodowe Triennale Grafiki, Bitola, Macedonia
- Wyróżnienie, XXVII Międzynarodowe - Biennale Ekslibrisu Współczesnego, Malbork, Polska

Wystawy indywidualne

2014

- *Punkt zapalny*, Galeria Dwie Lewe Ręce, Katowice, Polska

2015

- *Topografia wojny*, Galeria Spectra Art Space, Fundacja Rodziny Staraków, Warszawa, Polska

2016

- *Topografia wojny*, Galeria Ateneum, Katowice, Polska
- *Wojna odrealniona*, Galeria Aula, Poznań, Polska

2017

- *Rozgrywka*, Galeria Wspólna, Bydgoszcz, Polska
- *Le jeu*, Galeria Engramme, Quebec City, Kanada
- *The Game*, Galeria Concrete, ASP Wrocław, Wrocław, Polska

2018

- *Arena of Games*, Keresztes House, Galeria Magma, Sfantu Georghe, Rumunia
- *Arena rozgrywek*, Galeria Rondo +, Rondo Sztuki, Katowice, Polska

2019

- *Przestrzeń zasymulowana*, Galeria Refektarz, Kartuzy, Polska
- *The Power of Intaglio* (z Dominikiem Włodarkiem), Centrum Grafiki i Badań Wizualnych, Belgrad, Serbia

2020

- *Graficzny komentarz rzeczywistości. Odpowiedź na świat zastany na bazie własnych doświadczeń i obecnych ograniczeń*, Galeria Wydziału Grafiki ASP Gdańsk, Gdańsk, Polska

2021

- *Kamil Kocurek grafika*, Galeria Koszarowa 19, ASP Katowice, Katowice, Polska

Wystawy grupowe (wybór)

2013

- VI Splitgraphic 2013, Międzynarodowe Biennale Grafiki, Split, Chorwacja
- *Zielona Marchewka*, II ogólnopolski konkurs malarski, Białystok, Polska
- *Międzynarodowa wystawa rysunku figuratywnego „Figurama 2013”*, Praga, Czechy
- Biennale Grafiki Studenckiej, Galeria Arsenał, Poznań, Polska

2014

- *Hong Kong Graphic Art Fiesta*, Jockey Club Creative Arts Centre, Hongkong
- I Międzynarodowy Konkurs Ekslibrisu, Granada, Hiszpania
- Premio Fibrenus XXVIII Edizione Carnello cArte ad Arte, Isola del Liri, Włochy
- X Międzynarodowy Konkurs

Graficzny na Ekslibris, Gliwice, Polska
- I Międzynarodowy Konkurs Ekslibrisu, Largo Art Gallery, Warna, Bułgaria
- XV Biennale Małej Formy Graficznej i Ekslibrisu, Muzeum Miasta, Ostrów Wielkopolski, Polska
- XVI Międzynarodowe Biennale Grafiki, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taichung, Tajwan
- XV Międzynarodowe Triennale Małe Formy Grafiki, Galeria Willa, Łódź, Polska
- *Mini Print Finland 2014*, Hyvinkää Art Museum, Lahti, Finlandia

2015

- *Commedia New Prints 2015/Autumn*, International Print Center, Nowy Jork, Stany Zjednoczone
- III Międzynarodowa Wystawa, Triennale Grafiki, Brześć, Białoruś
- XVIII Międzynarodowe Biennale Grafiki, Warna, Bułgaria
- IX Triennale Grafiki Polskiej, Muzeum Śląskie, Katowice, Polska
- XXV Międzynarodowe Biennale Ekslibrisu Współczesnego, Muzeum Zamkowe, Malbork, Polska
- IX Biennale Grafiki Studenckiej, Galeria Arsenał, Poznań, Polska
- IV Międzynarodowe Triennale Grafiki i Rysunku, Uniwersytet Silpakorn, Bangkok, Tajlandia

2016

- I Międzynarodowe Biennale Grafiki Xuyuan, Pekin, Chiny
- XVII Międzynarodowe Biennale Grafiki, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taichung, Tajwan
- IV Międzynarodowe Biennale Grafiki Szeklerland, Sfântu Gheorghe, Rumunia
- V Międzynarodowe Biennale Druku

Wkłęśtego, Valladolid, Hiszpania
- VIII Międzynarodowy Konkurs na Ekslibris i Małą Formę Graficzną, Gdańsk, Polska
- IX Międzynarodowe Biennale Miniatury, Ośrodek Promocji Kultury, Częstochowa, Polska
- I Międzynarodowy Konkurs Małe Formy Plastyczne, Galeria r_z ZPAP, Rzeszów, Polska
- *I luoghi del segno, Incisioni del Premio Carnello*, Castello di San Michele, Cagliari, Włochy

2017

- VI Międzynarodowe Biennale Grafiki Guanlan, China Printmaking Museum, Guanlan, Shenzhen, Chiny
- IX Międzynarodowa Wystawa Druku Wkłęśtego, The Secret Gesture, Cultural Center Santa Maria della Pietà, Cremona, Włochy
- *49 Contemporary Artists*, Enter Art Foundation, KantgaragenPalast, Berlin, Niemcy
- XLV Międzynarodowa Wystawa im. Carmen Arozena, Madryt, La Palma, Hiszpania
- X Triennale Grafiki Kochi, Muzeum Inocho Paper, Kochi, Japonia
- III Międzynarodowy Konkurs Graficzny im. Jose Guadalupe Posada, Aguascalientes, Meksyk

2018

- XVIII Międzynarodowe Triennale Grafiki, Frechen, Niemcy
- VI Międzynarodowe Biennale Druku Wkłęśtego, Palacio de Pimentel, Valladolid
- IX Międzynarodowe Biennale Grafiki Douro, Vila Nova De Fozcoa, Portugalia
- Gdańskie Biennale Sztuki 2018, Gdańska

2021

- Equal Award, 21th International Print Biennial Varna 2021, Varna, Bulgaria
- Scholarship of the Minister of Education and Science or outstanding young scientists, Warsaw, Poland
- Special award for development of world contemporary graphic art, International Triennial of Graphic Art Bitola, Bitola, Macedonia
- Honourable mention, 27th International Biennial Exhibition of Modern Exlibris, Malbork, Poland

Individual exhibitions**2014**

- *Inflammatory point*, Dwie Lewe Rece Gallery, Katowice, Poland

2015

- *Topography of war*, Spectra Art Space Gallery, Starak Family Foundation, Warsaw, Poland

2016

- *Topography of war*, Ateneum Gallery, Katowice, Poland
- *Unreal war*, Aula Gallery, Poznan, Poland

2017

- *Le jeu*, Engramme Gallery, Quebec City, Canada
- *The Game*, Wspolna Gallery, Bydgoszcz, Poland
- *The Game*, Concrete Gallery, ASP Wrocław, Wrocław, Poland

2018

- *Arena of games*, Keresztes House, Magma Gallery, Sfantu Gheorghe,

Romania

- *Arena of games*, Rondo + Gallery, Rondo Sztuki Gallery, Katowice, Poland

2019

- *Simulated space*, Refektarz Gallery, Kartuzy, Poland
- *The Power of Intaglio* (exhibition with Dominik Wlodarek), Center for Graphic Art and Visual Researches, Belgrad, Serbia

2020

- *Graphical commentary on reality. The answer to the existing world based on the author's personal experience and current limitations*, Faculty of Graphic Arts Gallery, Gdansk, Poland

2021

- *Kamil Kocurek – Graphic art*, Koszarowa 19 Gallery, ASP Katowice, Katowice, Poland

Group exhibitions (selected)**2013**

- 6th Splitgraphic 2013, International Graphic Art Biennial, Split, Croatia
- *Green Carrot*, 2nd National Painting Competition, Bialystok, Poland
- *International figurative drawing exhibition, Figurama 2013*, Praha, Czech Republic
- 8th Students Graphic Art Biennial, Arsenal Gallery, Poznan, Poland

2014

- Hong Kong Graphic Art Fiesta, Jockey Club Creative Arts Centre, Hong Kong

- 1st Ex Libris International Granada Contest, Granada, Spain

- Premio Fibrenus 28th Edizione Carnello cArte ad Arte, I sola del Liri, Italy
- 10th International Graphic Competition for Ex Libris, Gliwice, Poland
- 1st International ExLibris Competition Varna, Art Gallery Largo, Varna, Bulgaria
- 17th International Competition of Small Graphic Forms and Exlibris, Ostrow Wielkopolski, Poland
- 16th International Biennial Print Exhibit: 2014 ROC, National Taiwan Museum of Fine Arts, Taiwan
- 15th International Triennial of Small Graphic Forms, Villa Gallery, Lodz, Poland
- *Mini Print Finland 2014*, Hyvinkää Art Museum, Lahti, Finland

2015

- *Commedia: New Prints 2015/ Autumn*, International Print Center, New York, USA
- 3rd International Exhibition, Contest of Small Graphics Forms and Exlibris, Brest, Belarus
- 18th International Print Biennial, City Art Gallery „Boris Georgiev”, Varna, Bulgaria
- 9th Polish Print Triennial, Silesian Museum, Katowice, Poland
- 25th International Biennial Exhibition of Modern Exlibris, Malbork Castle Museum, Malbork, Poland
- 9th Students Graphic Art Biennial, Arsenal Gallery, Poznan, Poland
- 4th Bangkok Triennale International Print and Drawing Exhibition, Silpakorn University, Bangkok, Thailand

2016

- 1st Xuyuan International Print Biennial, Xuyuan Gallery, Beijing, China
- 17th International Biennial Print Exhibit: 2016 ROC, National Taiwan Museum, Taichung, Taiwan
- 4th Graphic Art Biennial of Szeklerland, Transylvanian Art Center, Sfântu Gheorghe, Romania
- 5th International Biennial of Engraving Etching of Valladolid, Valladolid, Spain
- 8th Gdańsk International Exlibris and Small Graphic Form Competition, Gdansk, Poland
- 9th International Biennial of Miniature Art, The Centre of Culture Promotion, Czestochowa, Poland
- 1st International Contest Small Visual Forms, Rzeszow, Poland
- *I luoghi del segno, Incisioni del Premio Carnello*, Castello di San Michele, Cagliari, Italy

2017

- 6th Guanlan International Print Biennial, China Printmaking Museum, Guanlan, Shenzhen, China
- 10th International Engraving Exhibition, The Secret Gesture, Cultural Center Santa Maria della Pietà, Cremona, Italy
- *49 Contemporary Artists*, Enter Art Foundation, Kantgaragen-Palast, Berlin, Germany
- 45th International Print Award Carmen Arozena, Madrid, La Palma, Spain
- The 10th Kochi Triennial Exhibition of Prints, Ino-cho Paper Museum, Japan
- 3rd International Engraving Competition Jose Guadalupe Posada, Museum Jose Guadalupe Posada, Aguascalientes, Mexico

Galeria Miejska 2, Gdańsk, Polska
- InterArt, VII Międzynarodowe
Biennale Małych Grafik, Aiud,
Rumunia

- XII Międzynarodowy Konkurs
Graficzny na Ekslibris, Gliwice,
Polska

- III Międzynarodowy Konkurs
Ekslibrisu, Galeria Largo, Warna,
Bułgaria

- *TransPRINT*, Noesis Thessaloniki
Science Center and Technology
Museum, Saloniki, Grecja

- Międzynarodowe Biennale Sztuki
Książki SaintMihiel, Saint Mihiel,
Francja

- Międzynarodowe Triennale
Grafiki w Krakowie, Galeria Bunkier
Sztuki, Kraków, Polska

- *Dacos Prize*, Muzeum La Boverie,
Liège, Belgia

- *Segni Di Guerra*, Biblioteca
statale isontina, Gorizia, Włochy

2019

- *Exchange Exhibition of Polish
Printmaking*, Muzeum Centralnej
Akademii Sztuk Pięknych, Pekin,
Chiny

- *Mini Maxi Print Berlin 2019*, Galeria
Kuchling, Galeria Heike Arndt DK,
Berlin, Niemcy

- Międzynarodowy Konkurs BIPB
„Crossing Borders”, Bukareszt,
Rumunia

- V Międzynarodowy Konkurs Prac
Graficznych aLfaRa, Oviedo
Asturias, Hiszpania

- II Międzynarodowe Biennale Druku
Graficznego, Yerevan, Armenia

- Festiwal Grafiki Artystycznej Uni
Graphica 2019, Krasnodar, Rosja

- Międzynarodowy Konkurs Ekslibrisu,
Muzeum Ekslibrisu, Moskwa, Rosja

- XX Międzynarodowe Biennale
Grafiki, Warna, Bułgaria, „Iosif Iser”

Międzynarodowe Biennale
Współczesnej Grafiki, Ploiesti,
Rumunia

- VII Międzynarodowe Biennale
Grafiki Guanlan, China Printmaking
Museum, Guanlan, Shenzhen, Chiny

2020

- Gdańskie Biennale Sztuki 2020,
Gdańska Galeria Güntera Grassa,
Gdańsk, Polska *httpaintings//*,

Galeria Miejska, Wrocław, Polska
- *Cyfrowe Konfrontacje*, Galeria Aula,
ASP Gdańsk, Gdańsk, Polska

2021

- III Międzynarodowe Biennale Druku
Graficznego, Yerevan, Armenia

- XXI Międzynarodowe Biennale
Grafiki, Warna, Bułgaria

- XXVII Międzynarodowe Biennale
Ekslibrisu Współczesnego, Muzeum
Zamku Malborskiego, Malbork, Polska

- Międzynarodowe Triennale Grafiki
2021, Kraków, Polska

- *Przynęty i pułapki*, Galeria Śluza,
Poznań, Polska

2018

- 18th German International Triennial of Graphic Art Frechen, Frechen, Germany
- 6th International Etching 'Biennial of Valladolid, Palacio de Pimentel, Valladolid, Spain
- 9th International Printmaking Biennial of Douro 2018, Vila Nova De Fozcoa, Portugal
- Gdansk Biennale of Art 2020, Gdansk City Gallery 2, Gdansk, Poland
- Inter-Art, 7th Intercontinental Biennial of Small Graphics, Aiud, Romania
- 12th International Graphic Competition for Ex Libris, Gliwice, Poland
- 3rd International ExLibris Competition Varna, Art Gallery Largo, Varna, Bulgaria
- *TransPRINT*, Noesis Thessaloniki Science Center and Technology Museum, Thessaloniki, Greece
- International Ex-Libris contest,

Saint Mihiel, France

- International Print Triennial 2018, Bunkier Sztuki Gallery of Contemporary Art, Cracow, Poland
- *Dacos Prize*, Muzeum La Boverie, Liège, Belgium
- *Segni Di Guerra*, Biblioteca statale isontina, Gorizia, Italy

2019

- *Exchange Exhibition of Polish Printmaking*, Central Academy of Fine Arts Museum, Beijing, China
- *Mini Maxi Print Berlin 2019*, Kuchling Gallery, Heike Arndt DK Gallery, Berlin, Germany
- Bucharest International Print Biennale "Crossing Borders", Bucharest, Romania
- 5th Printmaking Competition aLfaRa, Oviedo Asturias, Spain
- 2nd International Print Biennale Yerevan, Yerevan, Armenia
- The International Graphic Art

Festival UNI Graphica, Krasnodar, Russia

- International Ex-libris competition „It's so good that there is theater“, Moscow, Russia
- 20th Biennial Varna 2019, Varna, Bulgaria
- Iosif Iser International Contemporary Print Biennial, Ploiesti, Romania
- 7th Guanlan International Print Biennial, China Printmaking Museum, Guanlan, Shenzhen, China

2020

- Gdansk Biennale of Art 2020, Günter Grass Gallery, Gdansk, Poland
- *httpaintings://*, The City Gallery, Wroclaw, Poland
- *Digital Confrontations*, Aula Gallery, ASP Gdansk, Gdansk, Poland

2021

- 3rd International Print Biennale Yerevan, Yerevan, Armenia
- 21st International Print Biennial, Varna, Bulgaria
- 27th International Biennial Exhibition of Modern Exlibris, The Malbork Castle Museum, Malbork, Poland
- International Print Triennial 2021, Cracow, Poland
- *Lures and traps*, Sluza Gallery, Poznan, Poland

Marta Raczek-Karcz

Gry i ludzie – modułowe światy graficzne Kamila Kocurka.

Twórczość Kamila Kocurka to nieustanna gra prowadzona na wielu polach. Od ponad dekady artysta dialoguje z medium graficznym, zwłaszcza z techniką wklęsłodruku, podważając klasyczne zasady i poszerzając tym samym pole eksperymentów, w ramach których to, co analogowe, łączy się z obrazowaniem cyfrowym. Mistrzostwo warsztatowe pozwala mu na swobodne rekonfiguracje reguł, przynosząc niezwykłą syntezę materialnego z niematerialnym.

Innym poziomem gry prowadzonej przez Kamila Kocurka jest badanie relacji przestrzennych. Zarówno tych wytwarzanych w obrębie jasno zdefiniowanej płaszczyzny papieru, jak i tych bardziej zaawansowanych, powstających na podstawie układów zadrukowanych kształtów. Z zestawienia tych ostatnich wyłaniają się kompozycje i instalacje igrające z przyzwyczajeniami percepcyjnymi odbiorcy.

Ostatnim polem artystycznej rozgrywki Kamila Kocurka jest rzeczywistość. W tym obszarze reprezentuje podejście, które przywodzi na myśl metodę stosowaną przez Jamesa Joyce'a podczas tworzenia *Ulissesa*. Podobnie jak irlandzki pisarz, związany obecnie z Gdańskiem grafik czerpie pełnymi garściami z codzienności – tej opisywanej w przekazach informacyjnych i tej należącej do obszaru popularnej rozrywki: gier cyfrowych, filmów i komiksu.

Twórczości Kamila Kocurka nie można zamknąć w kilku słowach i opatrzyć jednoznacznymi etykietami. Bazuje ona na zderzeniu światów na ogół funkcjonujących rozłącznie.

Kamila Kocurka odpowiedź na postcyfrowość Jak zauważył jeden z najwybitniejszych współczesnych badaczy mediów Jussi Parikka: „[...] jako archeolodzy medialni musimy zrozumieć, w jakim sensie to, co nowe, jest

niemal zawsze czymś starym, i nieustannie zadawać pytanie o to, co rzeczywiście jest politycznie nowe, jeśli chodzi o rolę kulturowych wynalazków medialnych, gdy w gruncie rzeczy lepiej byłoby mówić o epoce rosnącej przestarzałości urządzeń technicznych¹. Zaryzykuję w tym miejscu tezę, że tego typu namysł jest jednym z istotnych aspektów twórczości Kamila Kocurka, ma on bowiem jako artysta grafik szczególny rodzaj świadomości wynikającej z pracy z medium matrycowym. Techniczne możliwości grafiki i związane z nimi ograniczenia były od zawsze jednym z istotnych czynników wpływających na końcowy efekt współpracy pomiędzy człowiekiem i maszyną. Wrażliwość na dwoistość procesu twórczego, w znacznie mniejszym stopniu determinująca aktywność malarzy czy rzeźbiarzy, jest immanentną cechą metody stosowanej przez artystów sięgających po techniki graficzne.

Wynalazki i eksperymenty Gutenberga i jego następców doprowadziły do przekształcenia znanej od wieków techniki drukarskiej w pierwsze medium masowej komunikacji. Przyczyniło się to do znaczącego przekształcenia rzeczywistości kulturowej, społecznej, politycznej, a nawet religijnej. Tę wyjątkową rolę druku podkreślał Francis Bacon w wydanym w 1620 roku traktacie filozoficznym *Novum Organum*, uznając go za jeden z trzech wynalazków – obok busoli morskiej i prochu strzelniczego – które „zmieniły całkowicie oblicze rzeczy i stosunki na świecie”². Pojawienie się pierwszych urządzeń cyfrowych odbierane było jako podobny przełom. Prognozowano, że doprowadzi on do całkowitej zmiany rzeczywistości i relacji międzyludzkich. O potencjalnej przemianie pisali

futurysta i biznesmen Alvin Toffler, określając ją mianem „trzeciej fali”³, i filozof oraz teoretyk komunikacji Marshall McLuhan, zwiastujący „medialne przedłużenie człowieka”⁴. Ostatecznie jednak rację wydaje się mieć Parikka, gdyż – ujmując sprawę być może nieco przewrotnie – większość z pytań, postawionych przed użytkownikami przez owe „nowe” media należała do grupy tych, na które zarówno drukarze, jak i graficy artystyczni po wielokroć już wcześniej sobie odpowiadali.

Nim zacytuję samego artystę, warto przywołać wypowiedź znakomitej teoretyczki nowych mediów – Christiane Paul, która zajmuje się badaniem różnych aspektów sztuki cyfrowej. W tekście poświęconym genealogii cyfrowości Paul zauważa, że: „[...] terminy takie jak postcyfrowy i post-internetowy są próbą opisanego kondycji dzieł sztuki i «obiektów», które zarówno pod względem konceptualnym, jak i rzeczywistym zostały ukształtowane przez Internet i procesy cyfrowe – przyjmując jednocześnie ich język jako oczywistość – często jednak manifestujących się w formie materialnej jako obrazy, rzeźby lub fotografie”⁵. Do tej wyliczanki należałoby dodać jeszcze jedno medium artystyczne, grafikę. Jest ona w sposób naturalny, wynikający z jej istoty, najbliższym powinowatym wszelkich działań tworzonych z wykorzystaniem technik cyfrowych. Przekonanie wyrażone przez Paul to doskonały komentarz do twórczości Kamila Kocurka, który stwierdza: „wzajemnie się przenikające, transgresywne aspekty grafiki, jej nowe terytoria, budujące nowe wzorce oraz nową artystyczną wymowę, odnoszą się w bezpośrednio do kontekstu świata współczesnego,

- ◀ 1. Jussi Parikka, *Media Archeology: Questioning the New in Media Arts [w:] Histories of the Post Digital*, ed. Ekmel Ertan, Akbank Kültür Sanat, Istanbul 2015, s. 146.
- 2. Francis Bacon, *Novum Organum*, tłum. Jan Wikarjak, PWN, Warszawa 1955, aforyzm 129, s. 159.
- 3. Por. Alvin Toffler, *Trzecia fala*, PIW, Warszawa 1997.
- 4. Por. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media: Przedłużenia człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.
- 5. Christiane Paul, *Genealogies of the Digital: A Post-Critique [w:] Histories...*, dz. cyt., s. 121.
- 6. Kamil Kocurek, *Graficzny komentarz rzeczywistości. Odpowiedź na świat zastany na bazie własnych doświadczeń i obecnych ograniczeń, rozprawa doktorska udostępniona autorce przez artystę*, mps, s. 3.

w którym tak ogromną rolę odgrywa technologia cyfrowa i eksperymenty z nią związane”⁶. Jak zatem w twórczości Kamila Kocurka manifestuje się postcyfrowość i jakie konsekwencje wynikają z tego faktu zarówno dla proponowanej przez niego koncepcji artystycznej, jak i dla samej grafiki? Chcąc udzielić odpowiedzi na to pytanie, trzeba zrozumieć znaczenie cyfrowych transferów dokonywanych przez artystę na powierzchnię matryc wklęsłodrukowych. Mogłoby się wydawać, że ten gest unieważnia ostatni „ludzki” element procesu tworzenia grafiki, zastępując rysowanie na płycie, oparte na umiejętnościach manualnych, podążaniem za projektem wytworzonym dzięki programom do obróbki graficznej. Jednak Kamil Kocurek unieważnia ów gest, dokonując dalszych, już analogowych ingerencji w przetransferowany obraz cyfrowy. Zacierając, przekształcając lub wymazując całe jego partie, przywraca mu intymny i ludzki charakter. Te działania prowadzą do specyficznego efektu końcowego. Uzyskana za pomocą cyfrowo-manualnych zabiegów wizualność z jednej strony uwodzi odbiorcę matematyczną precyzją i ostrością linii, z drugiej wytrąca go z utartych schematów odbioru.

Metoda stosowana przez Kamila Kocurka jest jedną z możliwych reakcji na cyfrową niematerialność współczesności i jedną z jej konsekwencji. Mam tu na myśli pogoń za perfekcją obrazu, tak techniczną (ostrość, precyzja), jak i estetyczną (niwelowanie niedoskonałości, usuwanie brudów i błędów). Częściowe unieważnienie perfekcji cyfrowego obrazu, wyzyskanie pojawiających się błędów, manualne ingerencje w zaprojektowaną

komputerowo wizję pozwalają artyście na wyrwanie się z charakterystycznej dla cyfrowości konwencji symulakrum. W ten sposób Kamil Kocurek częściowo zachowuje, a częściowo dekonstruuje doskonałość tego obrazu. Stawia to odbiorcę w niewygodnej i pociągającej zarazem roli jednocześnie uwodzonego i oszukiwanego.



Rozgrywka czy rywalizacja – skomplikowana struktura agonu. Śledząc wątki pojawiające się w grafikach Kamila Kocurka, zauważamy dwie dominujące konwencje. Pierwszą jest obraz silnie zmilitaryzowanej rzeczywistości, drugą – przestrzeń rywalizacji. Przy czym ta ostatnia nie wynika z konfliktu politycznego, lecz z współzawodnictwa o charakterze sportowo-rozgrywkowym.

Cyklem, który od początku silnie na mnie oddziaływał, jest *Arena*. Być może rezonans wywoływany przez kolejne należące do niego grafiki wynika z ich uniwersalizmu. Tytułowa arena staje się poruszającą metaforą współczesnych społeczeństw i naszej codziennej rzeczywistości. Najbardziej uderzająca pod tym względem jest wieloelementowa instalacja graficzna, która została nagrodzona podczas Międzynarodowego Triennale Grafiki 2018 w Krakowie. Przed naszymi oczami ukazuje się otoczona pustymi trybunami arena, na której zgromadziły się rozmaite jednostki militarne. To różne strony konfliktu oczekujące uwagi i wysłuchania, a także akceptacji swoich argumentów. Kto jednak miałby być odbiorcą i słuchaczem? Kto ma udzielić akceptacji, skoro widownia pozostaje pusta? Taką areną jest dzisiaj przestrzeń Internetu

oferująca wiele platform przeznaczonych do dystrybucji poglądów, takich jak Facebook, Tweeter, Instagram czy YouTube. Każdy z tych kanałów codziennie dostarcza nam tysiące nowych wpisów, filmików, zestawów zdjęć i opinii. Czy jednak ktoś w ogóle ich słucha poza tymi, którzy sami zaangażowani są w ich głoszenie lub bezpośrednio wspieranie ich propagatorów? Czy mają one szansę dotrzeć do kogokolwiek spoza tak zwanej internetowej bańki wykreowanej każdorazowo wokół danego kanału czy indywidualnego użytkownika?

Rysuje się tu z całą mocą specyfika współczesnego agonu społecznego. Sam termin „agon” ewoluował na przestrzeni tysiącleci od określenia rywalizacji o charakterze czysto fizycznym ku mechanizmowi interakcji społecznych. Pojęcie agonu ma genealogię starożytną i oznacza ten rodzaj gry, którą – zgodnie ze słowami Rogera Caillois’a – cechuje współzawodnictwo. Warunki początkowe zostają jasno określone, a każdy z biorących udział w grze na wstępie ma teoretycznie równe szanse. Natomiast ostateczny wynik konfrontacji uzależniony jest od lepszego wyzyskania posiadanych umiejętności⁷. W starożytności agonem określano przede wszystkim rywalizację o charakterze sportowym, taką jak zapasy. Następnie znaczenie tego pojęcia przekształciło się z opisu indywidualnego starcia dwóch jednostek na określenie rywalizacji sportowej w ogóle, w tym także grupowej, by – w połowie lat osiemdziesiątych XX wieku – trafić do słownika pojęć socjologicznych. Uznano je wówczas za poręczny termin określający stosunki panujące pomiędzy przeciwnikami ścierającymi się w sferze i przestrzeni publicznej.

W wydanej w 1985 roku książce *Hegemony and Socialist Strategy. Towards a Radical Democratic Politics* Ernesto Laclau i Chantal Mouffe zaproponowali nową koncepcję demokracji będącej rozwinięciem modelu liberalnego. Określili ją mianem radykalnej. Została ona oparta na zasadzie pluralizmu głosów pojawiających się w obrębie sfery politycznej, które sprzyjały przełamaniu hegemonii mającej swoje źródło we władzy dążącej do narzucenia społeczeństwu pewnych haseł i koncepcji leżących w interesie pewnych grup społecznych. Hasła te były sformułowane w taki sposób, aby mogła je zaakceptować większość członków danego społeczeństwa. W modelu Laclau i Mouffe polityka rysuje się jako nieustająca walka o hegemonię, w której jedne poglądy są stale podważane przez konkurencyjne programy i opinie. Ich główna teza opiera się na przekonaniu, że „społeczna przedmiotowość konstytuowana jest poprzez akty władzy”⁸. Zauważają także, że „jeśli każdy porządek polityczny jest wyrazem hegemonii, specyficznego wzorca stosunków władzy, [to] praktyki politycznej nie można uważać za zwykłą reprezentację interesów wcześniej już ukonstytuowanych tożsamości, lecz za praktykę, która konstytuuje te tożsamości na niepewnym i stale narażonym na niebezpieczeństwa terytorium”⁹. Terytorium tym staje się arena walki społecznej, która – zgodnie z koncepcją opracowaną przez Mouffe i przedstawioną w wydanej w 2000 roku książce *Paradoxs demokracji* – nie toczy się już według mechanizmów antagonistycznych, lecz agonistycznych.

7. Por. Roger Caillois, *Ludzie i gry*, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.
8. Chantal Mouffe, *Paradoks demokracji*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005, s. 116.
9. Tamże, s. 117
10. Tamże, s. 118.
11. Tamże, s. 119.
12. Tamże, s. 120.

Pisząc o „tym, co polityczne”, Mouffe odwołuje się do antagonistycznego wymiaru stosunków międzyludzkich i konkluduje: „«polityka» [...] odsyła do zespołów praktyk, dyskursów, instytucji mających na celu ustanowienie pewnego porządku i zorganizowanie współżycia ludzi w warunkach, które zawsze obciążone są potencjalnym konfliktem, ponieważ pozostają pod wpływem oddziaływania «tego, co polityczne»”¹⁰. Jednak w tekstach Mouffe antagonizm ustępuje miejsca agonizmowi, co powoduje, że konflikt pomiędzy wrogami przekształca się w spór pomiędzy przeciwnikami. Najważniejszym wymiarem nowego typu demokracji, u której podstaw leży „agonistyczny pluralizm”, jest więc postrzeganie osoby o sprzecznych z naszymi poglądach nie jako wroga, którego należy wyeliminować, lecz jako adwersarza, którego idei się przeciwstawiamy, ale którego praw nie kwestionujemy. Zdaniem Mouffe „takie jest faktyczne znaczenie liberalno-demokratycznej tolerancji, która nie zakłada pogodzenia się z ideami, którym się sprzeciwiamy lub obojętności wobec stanowisk, na które nie przystajemy, lecz traktowanie tych, którzy ich bronią, jak pełnoprawnych oponentów”¹¹. Tym samym celem demokratycznej polityki staje się przekształcenie antagonizmu w agonizm. Przy czym jest to proces, który zamiast wykluczać emocje, inkorporuje je jako istotny element budowania tożsamości przeciwników. Wynika z tego, że „istotna różnica w stosunku do modelu «deliberacyjnej demokracji» polega na tym, że dla «agonistycznego pluralizmu» zasadniczym celem polityki demokratycznej nie jest eliminacja namiętności ze sfery politycznej po to, aby umożliwić racjonalny konsens, lecz mobilizowanie owych namiętności na rzecz demokratycznych celów”¹². W ten sposób istotą demokracji staje się uprawomocniony – i nieunikniony – konflikt. Społeczeństwo

przestaje być organiczną całością, staje się natomiast dynamicznym zbiorem cechującym się pluralizmem postaw i poglądów, które nieustannie się ze sobą ścierają. Koncepcja agonistycznego pluralizmu opisanego przez Mouffe powstała w przededniu gwałtownego rozwoju wspomnianych platform cyfrowych. To w ich przestrzeń w znacznej mierze przeniósł się konflikt społeczny. W swojej teorii autorka nie tylko nie mogła uwzględnić konsekwencji tego zwrotu, ale nie była również w stanie opisać zmieniającego się modelu debaty publicznej, w której tak wielu jest mówiących, a tak niewielu słuchających, o znikomej liczbie rozumiejących nie wspominając.

Patrząc z tej perspektywy na Arenę Kamila Kocurka, widzimy żywą ilustrację tez Mouffe. Niepokój do naszej obserwacji wprowadza jeszcze jeden element: zawieszony nad areną ekran. Kogo i co widzą walczące ze sobą na arenie jednostki, właściwie nie wiemy, gdyż ich kłębiący się tłum w zasadzie uniemożliwia rozeznanie się w sytuacji. Natomiast zewnętrzni obserwatorzy konfliktu – w tym także my jako odbiorcy kolejnych grafik – widzą wyraźnie jedynie obraz przedstawiony na wielkich telebimach. Medialne zapośredniczenie, niwelujące bezpośredniość kontaktu, wpływa zasadniczo na odbiór samego konfliktu.

Patrzymy na obraz, który został nam przekazany. Czy odpowiada on temu, co rzeczywiście dzieje się na arenie? Nigdy nie będziemy mieli co do tego pewności. Podobnie jak nie mogą jej mieć widzowie przekazów telewizyjnych sformatowanych przez wydawcę i odzwierciedlających politykę nadawczą poszczególnych stacji. Z kolei na samej arenie także panuje chaos. W kogo rzeczywiście celują działa

czołgów? W kogo próbują trafić składający się do strzału? Wszystko to pozostaje wyłącznie w sferze domysłów.

Cykl Granice wydaje się być kontynuacją pewnych wątków obecnych w Arenie. Nie zaskakują nas tak bardzo wizerunki rozmaitych elementów, które wyznaczają granice placu budowy, miejsca parkingowego czy przejścia międzypaństwowego – zdążyliśmy się do nich przyzwyczaić. Nauczono nas, że są symbolem i narzędziem bezpieczeństwa. Pozwalają uniknąć wypadku, wprowadzają porządek do przestrzeni publicznej i zabezpieczają nas przed niepożądanym obcym. Nasz spokój zostaje zaburzony dopiero wówczas, gdy dostrzegamy pozornie niewinną granicę, która towarzyszy nam od najmłodszych lat. To zwyczajna obudowa piaskownicy i jednocześnie rama, w której nie tylko rozgrywają się rozliczne konflikty i walka – a to o wiaderko, a to o lepiej zbudowany zamek – ale która od początku przyzwyczaja kolejnych członków społeczeństwa do istnienia nieprzekraczalnych barier, w których obrębie funkcjonują autonomiczne reguły gry.

Z jednej strony mamy do czynienia z grą, która implikuje rozgrywkę, z drugiej stale znajdujemy się w dyskursywnym porządku konfliktu narzucającego rywalizację. Konflikty, który nie tylko wyznacza i zagarnia kolejne obszary dla własnych potrzeb, ale także stawia granice wykluczające jednych i przekształcające innych we wspólnotę zogniskowaną wokół jednego celu.

Konflikt i agon definiują ramy współczesnej dyskusji. Poszczególne grupy tworzą bariery lub są nimi odgradzane. A odbiorcom prac Kamila Kocurka pozostaje jedynie nadzieja, że piętrzące się wokół granice uda się w końcu zneutralizować albo chociaż od czasu do czasu otworzyć.

Symulakrum świata, które przerosło rzeczywistość .

Gry – dzisiaj nazywane cyfrowymi, dawniej wideo lub komputerowymi – to najprężniej rozwijające się medium współczesnej rozrywki. Pojawiły się po raz pierwszy w kręgach akademickich jako narzędzie demonstrowania stale udoskonalanych możliwości cybernetyki. To właśnie na tym uczelnianym etapie do głosu doszedł aspekt rozrywkowy, który z czasem stał się jednym z najważniejszych impulsów rozwoju nowego segmentu produktów komercyjnych. Już w 1962 roku udostępniono grę Spacewar! rozwijaną w Massachusetts Institut of Technology, która łączyła w sobie dwa najważniejsze obszary ówczesnej amerykańskiej strategii politycznej: wojnę (był to rodzaj tak zwanej strzelanki) oraz podbój kosmosu (gra przebiegała w przestrzeni kosmicznej, a gracze operowali statkami kosmicznymi i ich uzbrojeniem). Od tego czasu gry, których narracja opiera się na rozmaitych strategiach walki i rywalizacji, stały się istotnym segmentem rynku.

Do tego typu gier odwołuje się Kamil Kocurek w cyklu Players. Na części grafik oglądamy przetworzone ekrany, na które zwykle patrzą gracze starający się pokonać czającego się za węgłem wroga. Intensywna symulacja, wzmocniona coraz doskonalszymi metodami generowania obrazu i wzrastającymi formatami ekranów, wciąga bardziej niż widok za oknem. W grafikach Kamila Kocurka ten aspekt zostaje zanegowany dzięki rezygnacji z wyrafinowanej kolorystyki oraz zaburzeniu ostrości konturów. Pozostaje naga rzeczywistość walki i osamotnione figury żołnierzy rzuconych na kolejny odcinek frontu. W tym samym zestawie znalazły się prace nawiązujące do innych

13. Martika,
Toy Soldiers, 1988
– tłumaczenie własne
autorki dokonane z pełną
świadomością,
że frazę „heart to heart”
można tłumaczyć jako
szczerze, ale celowo
zastąpioną tłumaczeniem
dostównym.

form rozrywki opartej na rywalizacji, na przykład do klasycznych „piłkarzyków”, które wywoływały swego czasu wypieki na twarzy uczestników kolonii. Figurki połączone prętem stoją w równych rzędach. Kim są? Bo, sądząc po wyglądzie pomieszczenia, w którym je umieszczono, raczej nie piłkarzami. Może to my – połączeni ze sobą różnymi zależnościami i podporządkowani ruchom wykonywanym przez jakiegoś gracza, którego obecność wyczuwamy, ale który pozostaje dla nas enigmą. W tym cyklu najbardziej porusza mnie grafika zatytułowana Toys. Rzędy żołnierzy i kolumny czołgów wyjeżdżające z hangaru. Obraz ścisłego podporządkowania, postępowania podług z góry ustalonych procedur. Całość przywodzi na myśl początek piosenki Toy Soldiers Martiki: „Krok za krokiem, serce przy sercu, lewa, prawa, lewa, wszyscy upadamy niczym ołowiane żołnierzyki”¹³. Co prawda Martika śpiewała o relacji między kochankami, ale przywołane słowa idealnie opisują wspomnianą grafikę. Jednocześnie kierują ku szerszemu kontekstowi podporządkowania i posłuszeństwa, na których opiera się działanie wszystkich służb mundurowych. Procedury stosuje się po to, aby maksymalnie wykorzystać możliwości ludzkie i zapobiec nieprzewidzianym zwrotom akcji. Czasem jednak stają się one bronią obosieczną, gdy obowiązek i przysięga pchają w stronę upadku. Gdy to, co miało być źródłem chwały, okazuje się powodem do pogardy. Gdy rodzi się sprzeczność pomiędzy głosem serca, a czasem także rozumu i bezduszną siłą rozkazu.

Gry są także punktem odniesienia dla cyklu Platform Game. Schodkowe układy pomieszczeń rozwijających się od lewej do prawej strony ekranu/powierzchni zadruku zostały wypełnione meblami, przedmiotami, pojedynczymi osobami i grupami ludzi. Patrząc na ten cykl dzisiaj, pięć lat od momentu,

w którym powstał, nie sposób odciąć się od doświadczeń minionego roku. Pandemia koronawirusa kilkakrotnie zamykała nas w przestrzeniach domowych. Dla wielu osób dom przekształcił się z zacisza, do którego chętnie się wraca, w nieznośne więzienie ograniczające swobodę. Grafiki z cyklu można zastawiać modułowo, tworząc nowe konfiguracje. Dopuszcza to swobodę ze strony interpretującego. Pozwolę sobie zatem na odczytanie ich tym razem w pandemicznym kluczu, podkreślając tym samym ich uniwersalizm. W dolnych partiach przedstawiono postacie w pontonach, powyżej ostrzeżenia przed minami – wszystko sugeruje stan zagrożenia. Czy w pontonach siedzą żołnierze czy migranci, a może ocaleni z powodzi? Postacie umieszczone na wyższych piętrach zdają się ich nie dostrzegać. Zarówno pojedyncze osoby, jak i grupy ludzi sprawiają wrażenie zamkniętych w swoich światach – niczym w internetowych bańkach. Nie komunikują się ze sobą i pozostają obojętni na siebie nawzajem. Przerazająca wizja spetryfikowanego społeczeństwa rozłożonego na różnych piętrach społecznej budowli, przyporządkowanego do konkretnych ram. Co prawda gdzieś widać drabiny, ale czy rzeczywiście dokądś prowadzą?

Ostatnie miesiące pokazały dwa oblicza społeczeństw. Z jednej strony obserwowaliśmy sceny nadludzkiego heroizmu, z drugiej byliśmy świadkami obojętności, hejtu i rosnącego w siłę buntu przeciwko solidarności społecznej. Pozamykani w czterech ścianach mieszkań i bańkach informacyjnych coraz bardziej oddalaliśmy się od siebie. Wizja zatamizowanego społeczeństwa, którą dostrzegam w grafikach z tego cyklu, napawa mnie przerażeniem. Ale pocieszam się, że może artysta miał na myśli zupełnie coś innego...

Marcin Białas



Let's play Szukając definicji określającej współczesnych artystów, w dużym uproszczeniu możemy założyć, że dzielą się na tych, którzy są artystycznie zdeterminowani poprzez imperatyw introspekcji, i tych starających się zachować status obiektywnych obserwatorów teraźniejszości. Jeszcze inni, swoje działania opierają na potrzebie społecznych aktywności – istnieją osobowości cichych społeczników, w skupieniu drążących skałę, lub tak zwanych radykalnych aktywistów, ekspresywnych, pragnących krzyknąć. Kamil jest typem, który z pewnością ma dużo do zakomunikowania, natomiast nie musi podnosić głosu, aby jego opinia została usłyszana. Potrafi umiejętnie balansować z wykorzystaniem powyższych postaw i metod artystyczno-badawczych, kreując własną formę artystycznych konstatacji. Z potrzeby poznania, jak również dzięki zdolności wnikliwej obserwacji i umiejętnej selekcji wydarzeń,

potrafi pozyskać, a następnie posortować informacje z różnych źródeł, które są dla niego głównym impulsem kreacji. Z czasem z tej postawy zaczął stopniowo się wyłaniać obraz artysty starającego się zrozumieć i ulokować znaczenie współczesnego człowieka pośród mechanizmów kierujących aktualnymi strukturami społecznymi.

Kreacyjna aktywność Kamila stała się graficznym głosem współczesnego pokolenia, wychowywanego w dużym stopniu wśród bodźców płynących z przestrzeni wirtualnych. Wiedza o wydarzeniach rozgrywających się w odległych miejscach naszego globu, przekazywana za pośrednictwem serwisów internetowych, miała i zapewne wciąż ma największy wpływ na ocenę świata ludzi, a później przesłanie płynące z graficznych kompozycji Autora. Nie jest to jednoznaczna ocena i raczej daleko jej do pozytywnych wniosków. Jego sztuka wywołuje refleksje

obnażające ludzką hipokryzję, bazującą często na karykaturalnych ideałach, poczuciu nietrwałej, lokalnej tożsamości, uzależnianej najczęściej od dominującego na danym terenie ustroju. Wszystko to idzie ściśle w parze z próbą podporządkowania zastanych ekosystemów, zamieniając ich zasoby na dobra, służące ostatecznie człowiekowi do zaspokojenia potrzeb, podprogowo wyreżyserowanych przez innych w imię kolejnych profitów. Grafiki są przepętnione aluzyjnymi wątkami, w których dramaty nieobecnej jednostki czy zunifikowanych zbiorów społecznych w formie symulowanej rozgrywki stają się od pewnego momentu jedynie towarem. Rodzajem atrakcji, która istnieje przede wszystkim dzięki nieustającemu na nią zapotrzebowaniu. Tym eufemistycznym przedstawieniom już nie tak daleko do prymitywnych i brutalnych doznań idących w prostej linii z tych znanych nam z przedstawień filmowych, na przykład z rzymskiego Koloseum. Inscenizowana przemoc, o której opowiedział Kamil, stosowana codziennie przez miliony ludzi przed ekranem komputerów i telewizorów, odwołuje się do pierwotnych, prymitywnych instynktów. Obecnie ten rodzaj bezdusznej brutalności praktykuje się w białych rękawiczkach, za pomocą kontrolerów sterujących destrukcją wirtualnych przeciwników. Następstwem takich działań jest stopniowe pogłębianie procesu dehumanizacji – przedmiotowe traktowanie istoty żywej jako pionka na mapach geopolitycznych wpływów. Możliwe, że z tego właśnie powodu na żadnej z grafik Kamila nie pojawia się figuracja autentycznej postaci, natomiast w następstwie mamy do czynienia jedynie z przypominającymi ludzi sylwetkami. Twórczość Kamila Kocur odkrywa część

prawdziwej natury tak zwanego cywilizowanego człowieka, którego egzystencjalny determinant zawsze będzie zależny od potrzeby posiadania oraz przede wszystkim będzie opierał się na pojęciu terytorialności. Może to mało optymistyczne założenie, ale ludzki gatunek zawsze będzie wytyczał przestrzeń, chcąc ją sobie w całości podporządkować. Strategie przetrwania i ambicje rozwoju będą wymuszać kolejne antagonizmy, walkę o wpływy, a ostatecznie zbrojne konflikty.

Zapewne wiele nas różni od ludzi żyjących setki czy tysiące lat temu, natomiast prawie oczywiste się wydaje, że człowiek epoki antropocenu potrzebował określonego zakresu przestrzeni życiowej. Koncepty miejsc, złożonych lokacji wciąż zatem przeobrażać się będą w złożone plany, na których zostaną zainscenizowane kolejne konfrontacje. Te w wyniku zwycięstw wyznaczą nowe granice, dając czasowe poczucie bezpieczeństwa i stabilizacji.

Na tych ostatnich wartościach Kamil oparł swój najnowszy cykl zatytułowany właśnie Granice, w którym pojawia się już zdecydowanie mniej obiektywnych wątków. Cykl, pomimo próby syntezy form i zdecydowanie większej ilości osobistych podtekstów, ujawnił potrzebę artysty określenia własnego terytorium, na którym sam będzie się starał osiągnąć spokój i równowagę. Scenograficzny obszar wytyczony nowymi pracami otwiera przestrzeń opartą na prywatnych wyzwaniach Kamila – zaadaptowaniu i zoptymalizowaniu otoczenia dla właściwego rozwoju i koegzystencji najbliższych mu osób. Wierzę, że te realizacje będą zarówno dla nas, jak i dla Kamila nowym rozdziałem, stanowiąc wstęp do kolejnego rozdziału Jego artystycznej drogi.



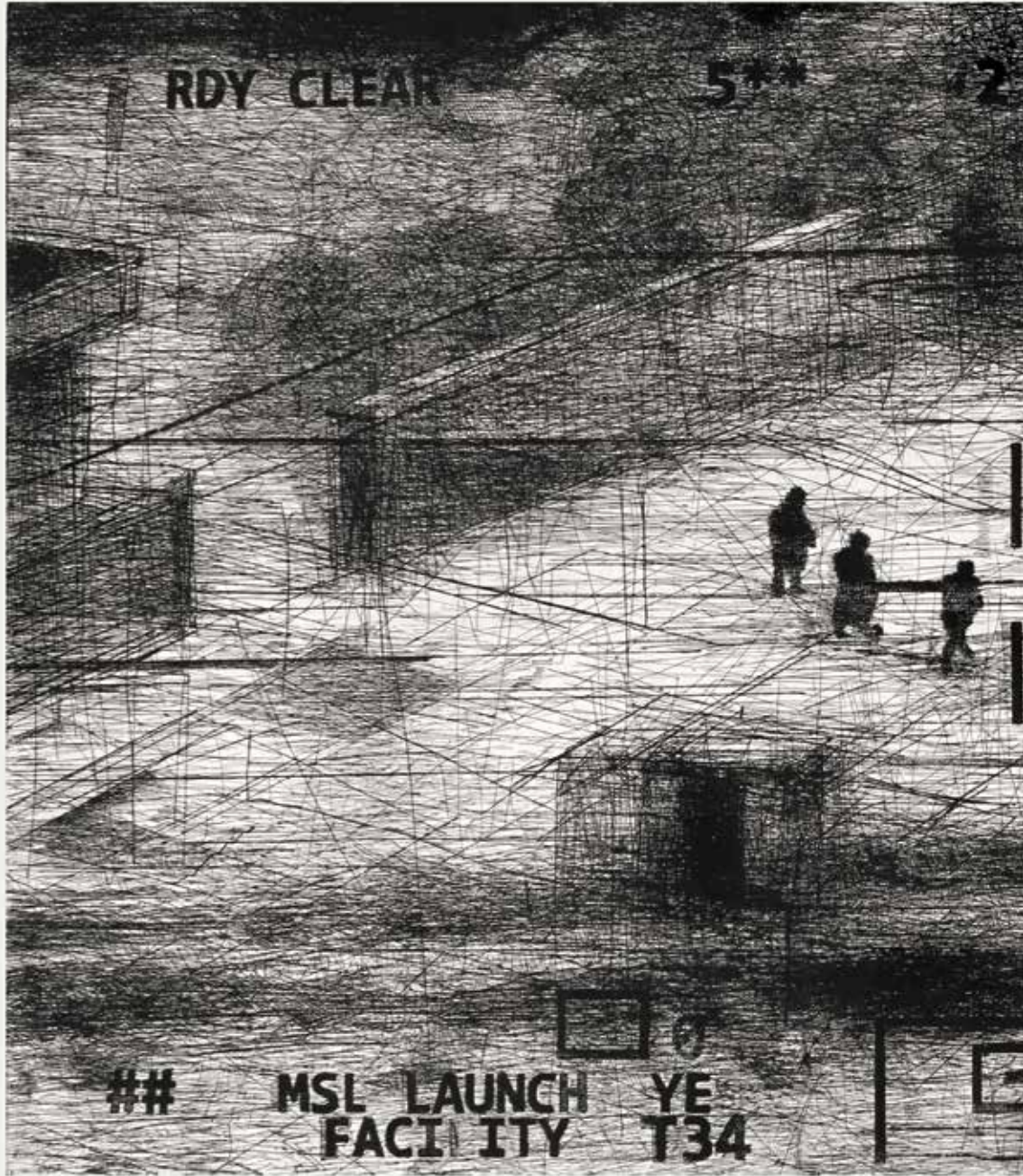
Gracze 2013–2014 Players 2013–2014

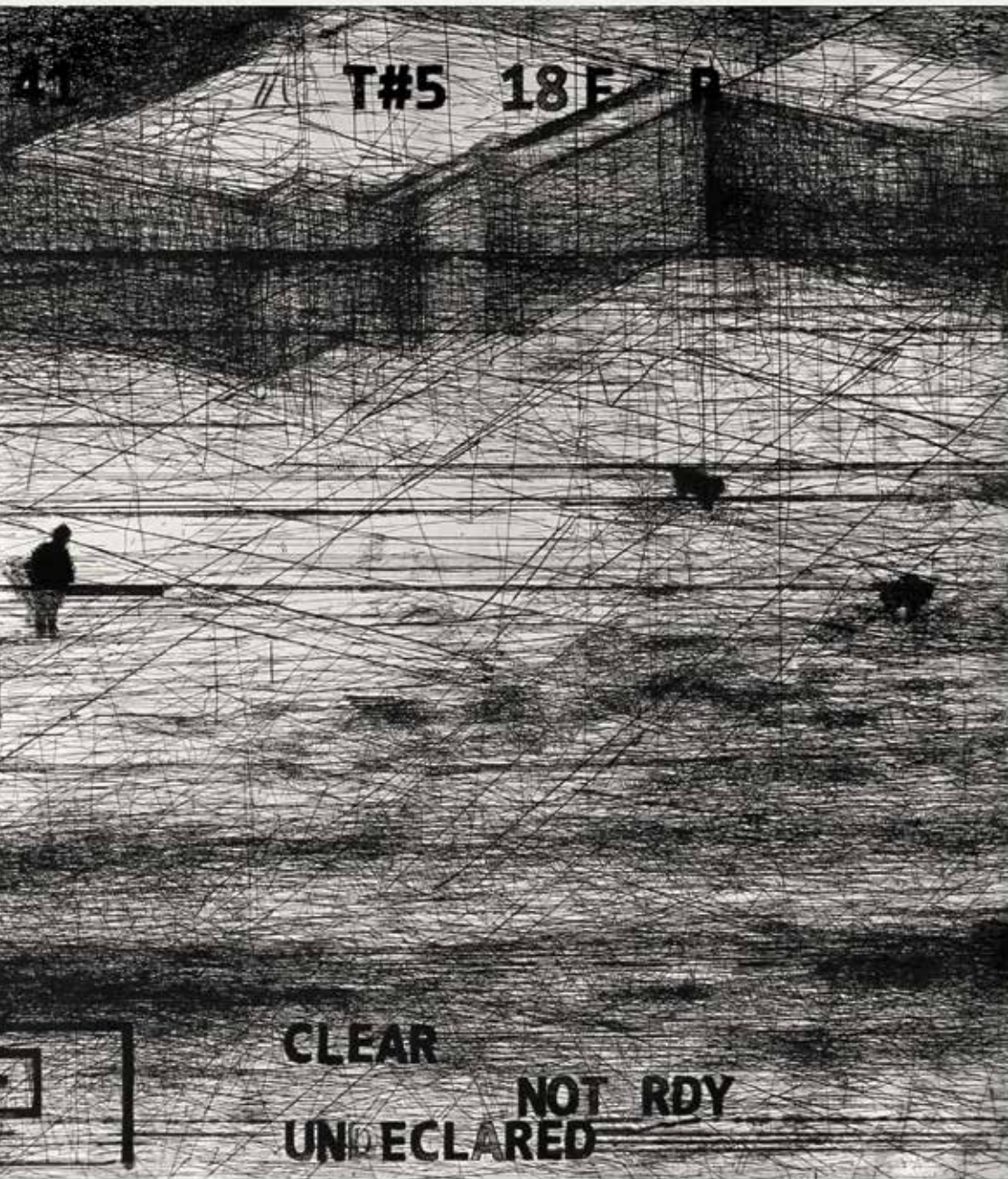






Demistyfikacje 2,
druk wklęsły,
50 × 89 cm, 2013
Demystification 2,
intaglio print,
50 × 89 cm, 2013





Demistyfikacje 3,
druk wklęsły,
50 × 89 cm, 2013
Demystification 3,
intaglio print,
50 × 89 cm, 2013



Komora 1, druk wklęsły, 70 × 100 cm, 2014 *Chamber 1, intaglio print, 70 × 100 cm, 2014*





Key Unit



Attackers



Security forces



Tortured people

Upper floors

120

crowded

0

Second floor

First floor

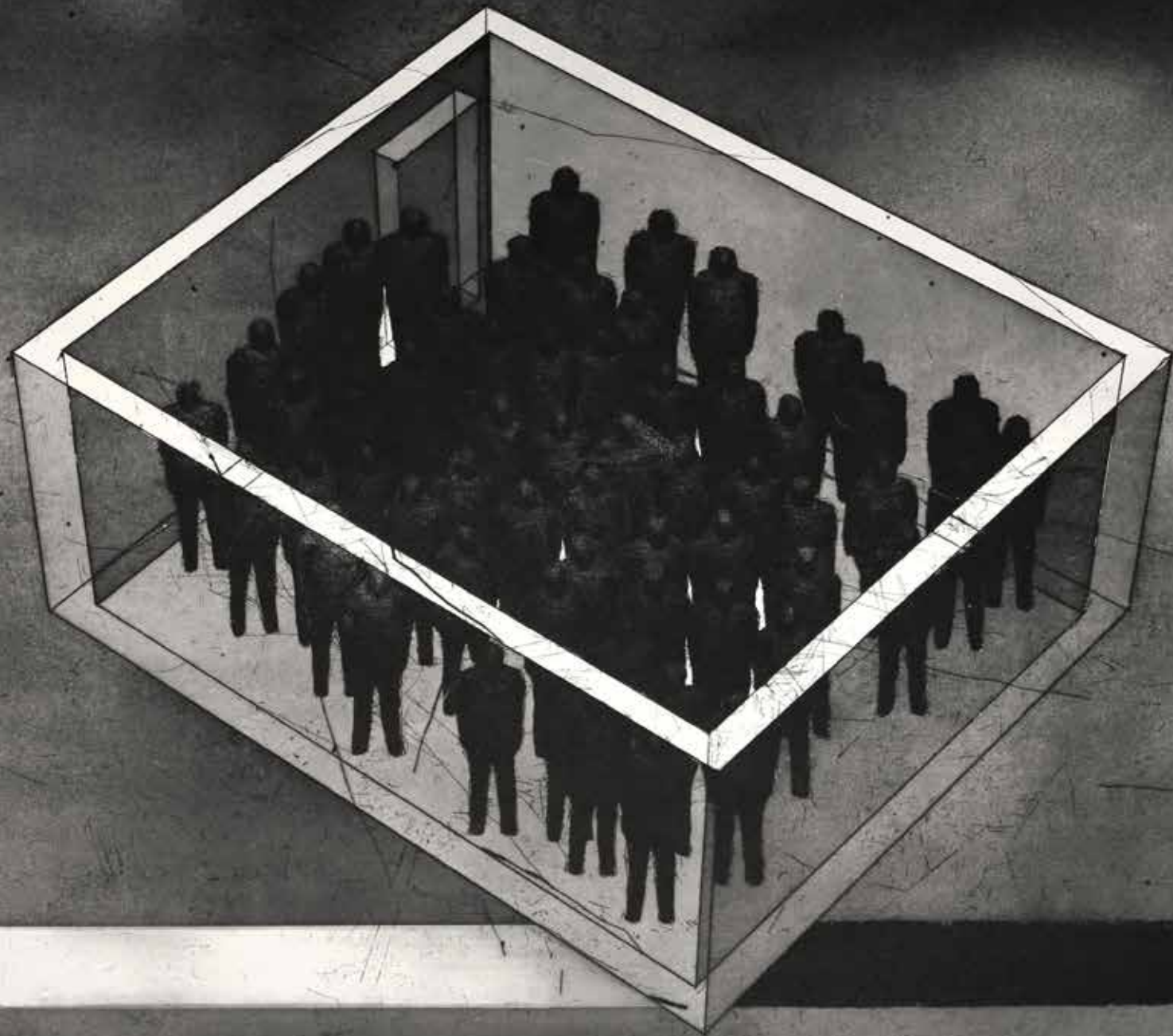
Ground floor

Underground floor

Cellar of torture



Military forces



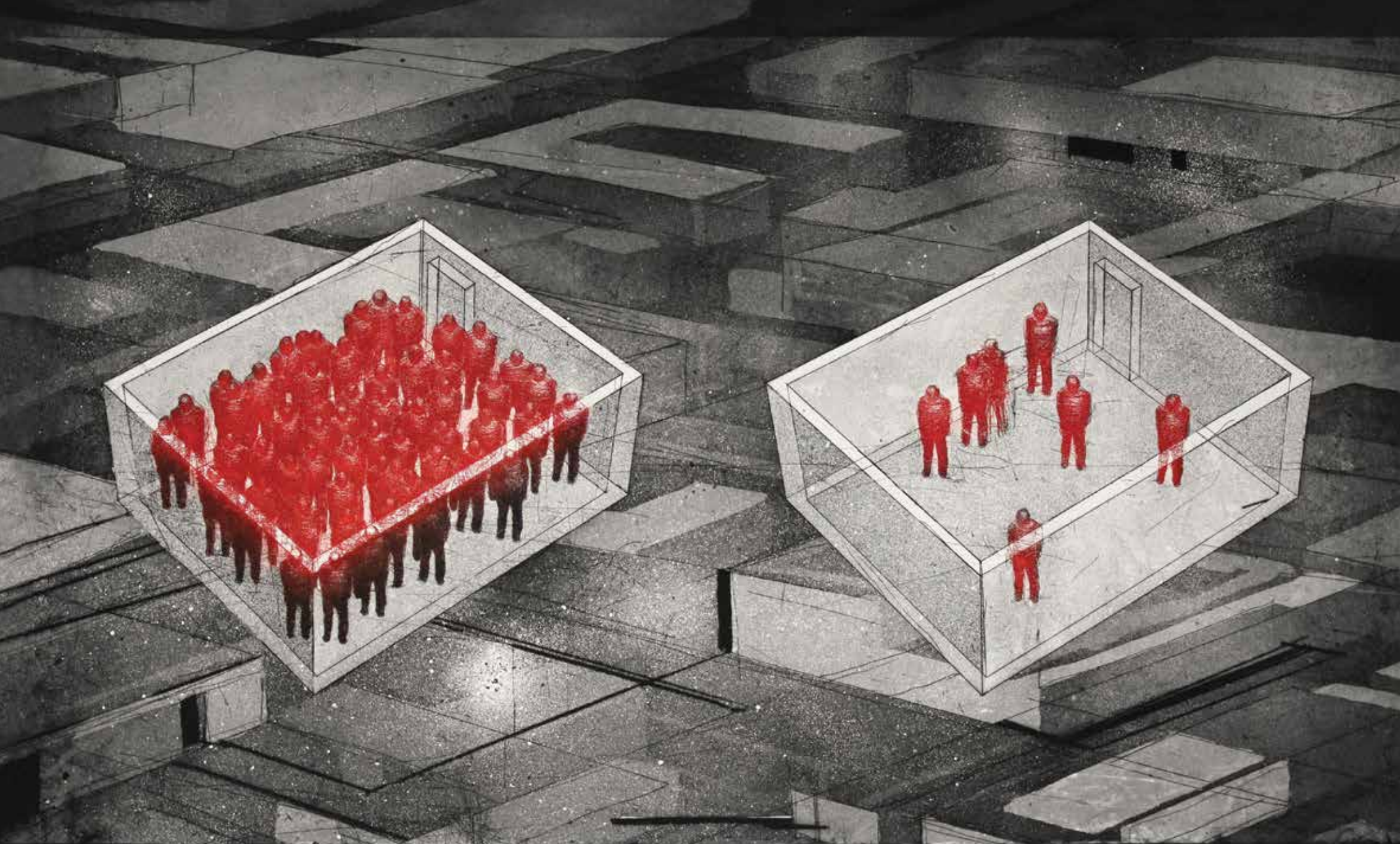






Komora 2, druk wklęsły, 70 × 100 cm, 2014 *Chamber 2, intaglio print, 70 × 100 cm, 2014*



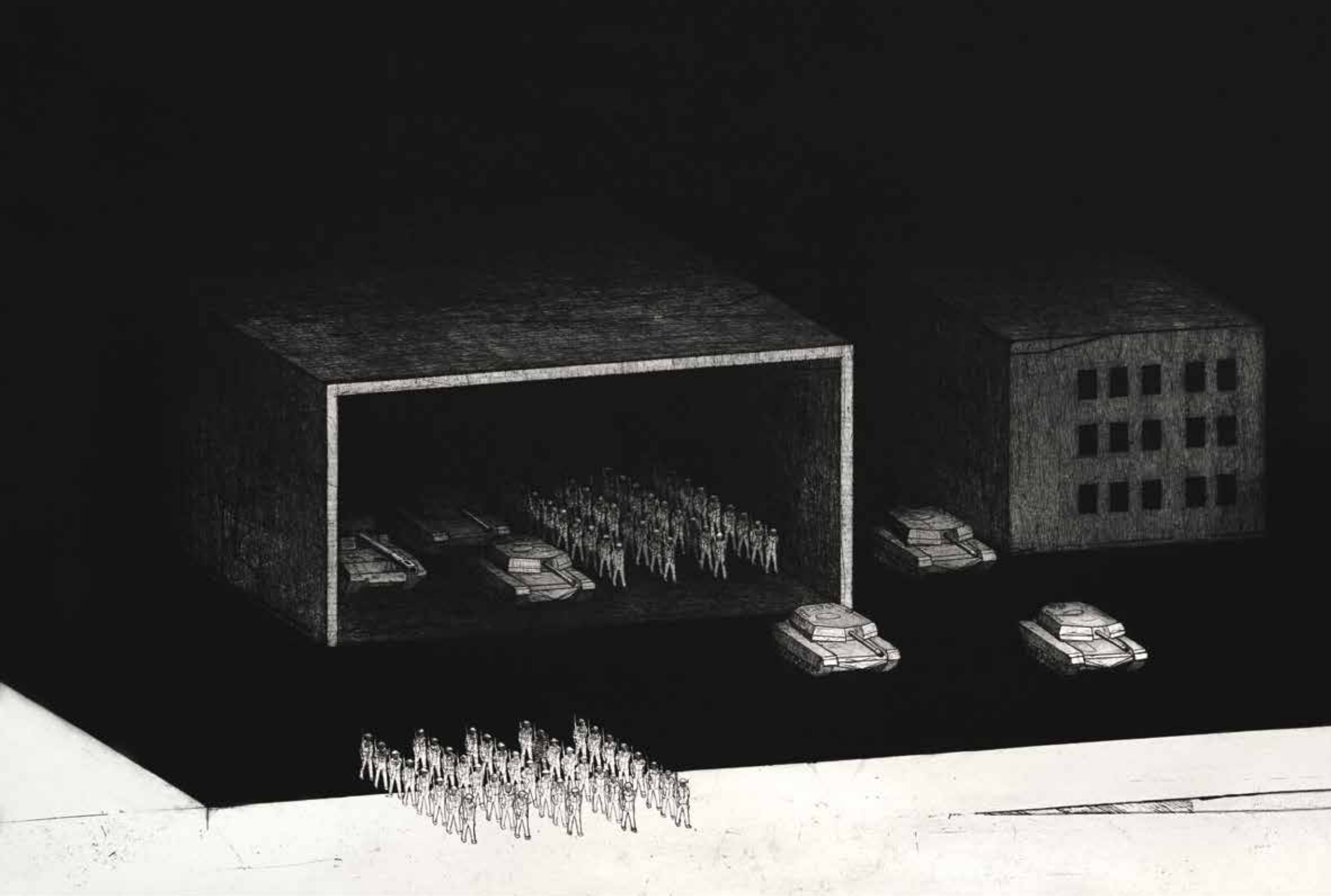


Tlat N 42* 11.00 1000 01 394 AIC 551 8082 7Svria59 Nev Inert-0) Ar
Lat.N 27.07 907 100 2.0K*FD 423 401.3 000 -19.4 11/ Nov-13 04



Zabawki, druk wklęsły, 70 × 100 cm, 2014 Toys, intaglio print, 70 × 100 cm, 2014

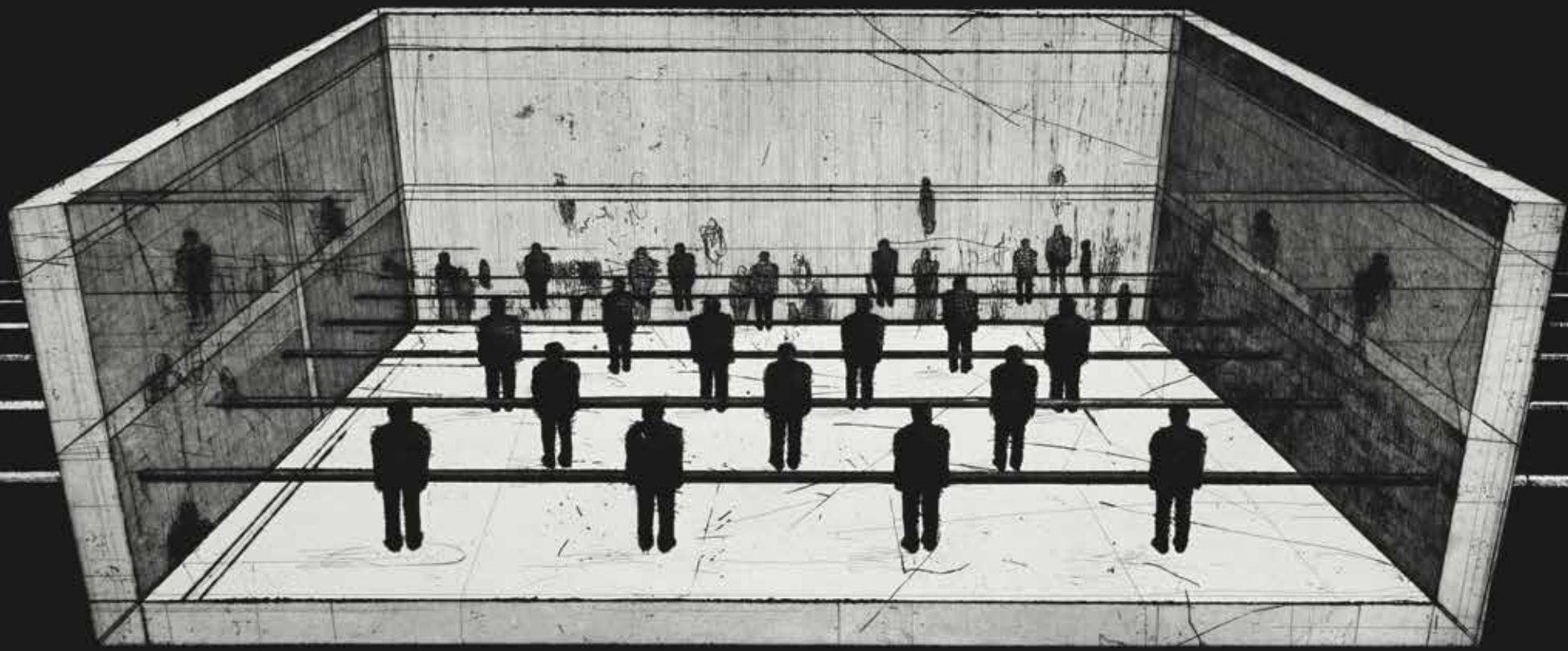






Gracze, druk wklęsły, 70 × 100 cm, 2014 *Players, intaglio print, 70 × 100 cm, 2014*

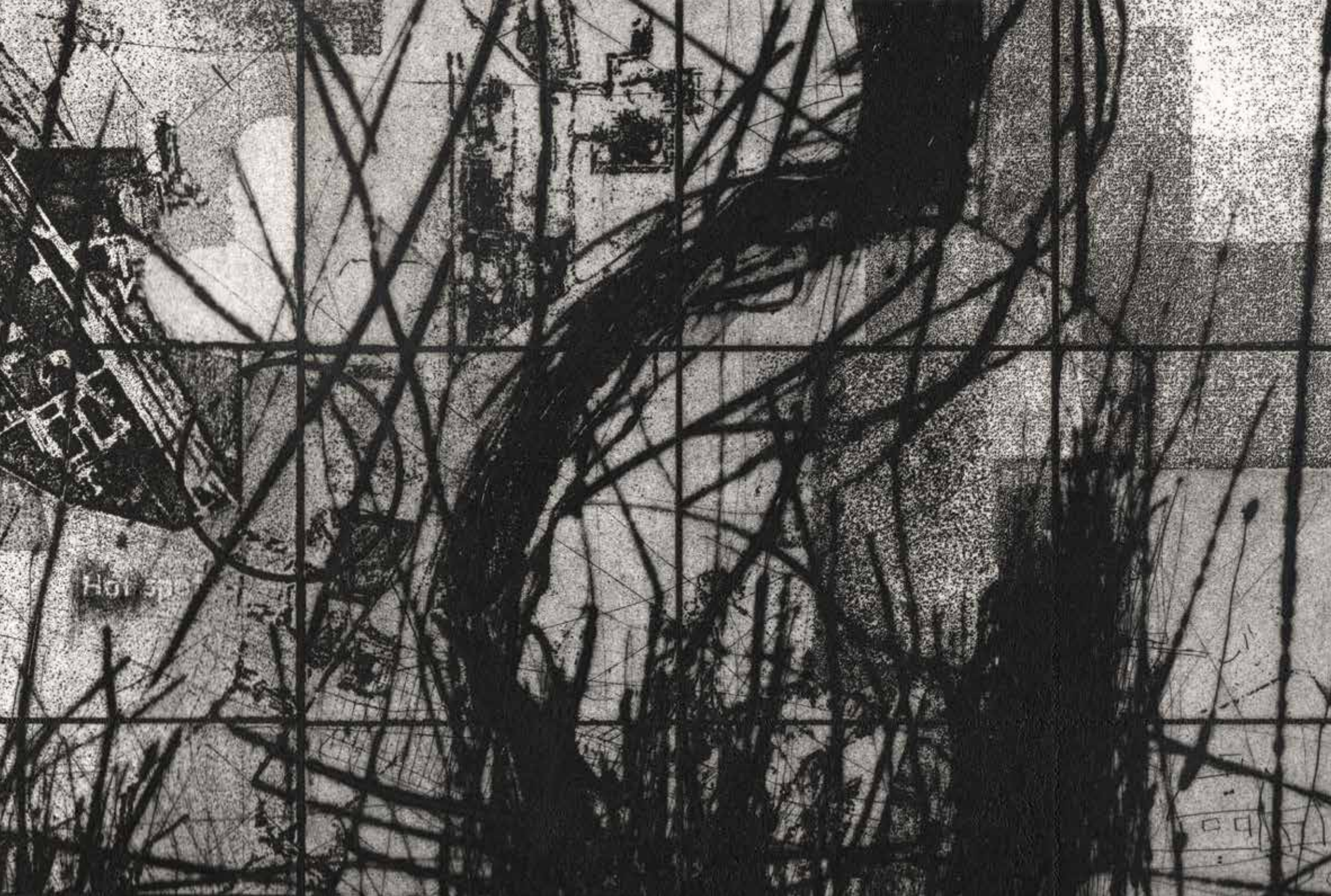






► **Gra Korea Północna, instalacja graficzna, druk wklęsły, 100 × 100 cm, 2013** *North Korea Game graphic, art installation, intaglio print, 100 × 100 cm, 2013*

◀ 54

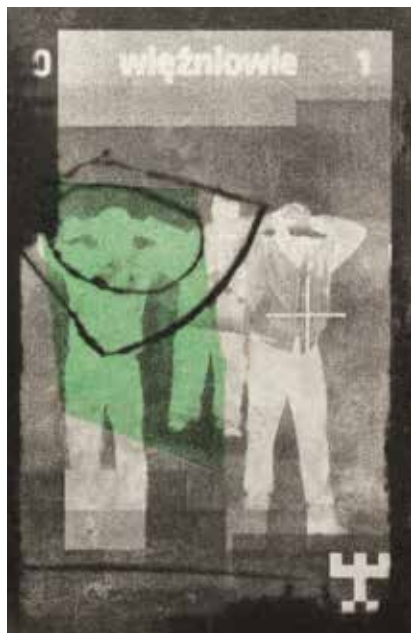


Hot spot

Target no. 2

An aerial photograph of an industrial or research facility, possibly a laboratory. The image shows a complex of buildings, roads, and utility lines. A white rectangular box is drawn around a specific area in the upper-middle part of the image, highlighting a cluster of structures. The overall image is grainy and has a high-contrast, black-and-white appearance.

Radiochemistry
Laboratory



1.



2.



3.



4.



6.



7.



8.



9.



5.



10.

- | | | |
|--|--|---|
| <p>◀ 1. Karta Gry Korea Północna 7a, druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm, 2013 <i>North Korea</i> <i>Game Card 7a,</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm, 2013</p> | <p>5. Karta Gry Korea Północna 5a, druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm, 2013 <i>North Korea</i> <i>Game Card 10a</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm, 2013</p> | <p>9. Karta Gry Korea Północna 15a druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm, 2013 <i>North Korea</i> <i>Game Card 17a,</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm, 2013</p> |
| <p>2. Karta Gry Korea Północna 8a, druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm, 2013 <i>North Korea</i> <i>Game Card 8a,</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm, 2013</p> | <p>6. Karta Gry Korea Północna 4a, druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm, 2013 <i>North Korea</i> <i>Game Card 12a,</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm 2013</p> | <p>10. Karta Gry Korea Północna 1a druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm, 2013 <i>North Korea Game Card 1a,</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm, 2013</p> |
| <p>3. Karta Gry Korea Północna 10a druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm, 2013 <i>North Korea</i> <i>Game Card 10a</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm, 2013</p> | <p>7. Karta Gry Korea Północna 9a, druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm, 2013 <i>North Korea</i> <i>Game Card 16a</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm, 2013</p> | |
| <p>4. Karta Gry Korea Północna 16a, druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm, 2013 <i>North Korea</i> <i>Game Card 16a</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm, 2013</p> | <p>8. Karta Gry Korea Północna 12a druk wkłęsty, 13 × 8,5 cm 2013 <i>North Korea</i> <i>Game Card 15a,</i> intaglio print, 13 × 8,5 cm 2013</p> | |

Korea Północna,
instalacja graficzna,
gra planszowa,

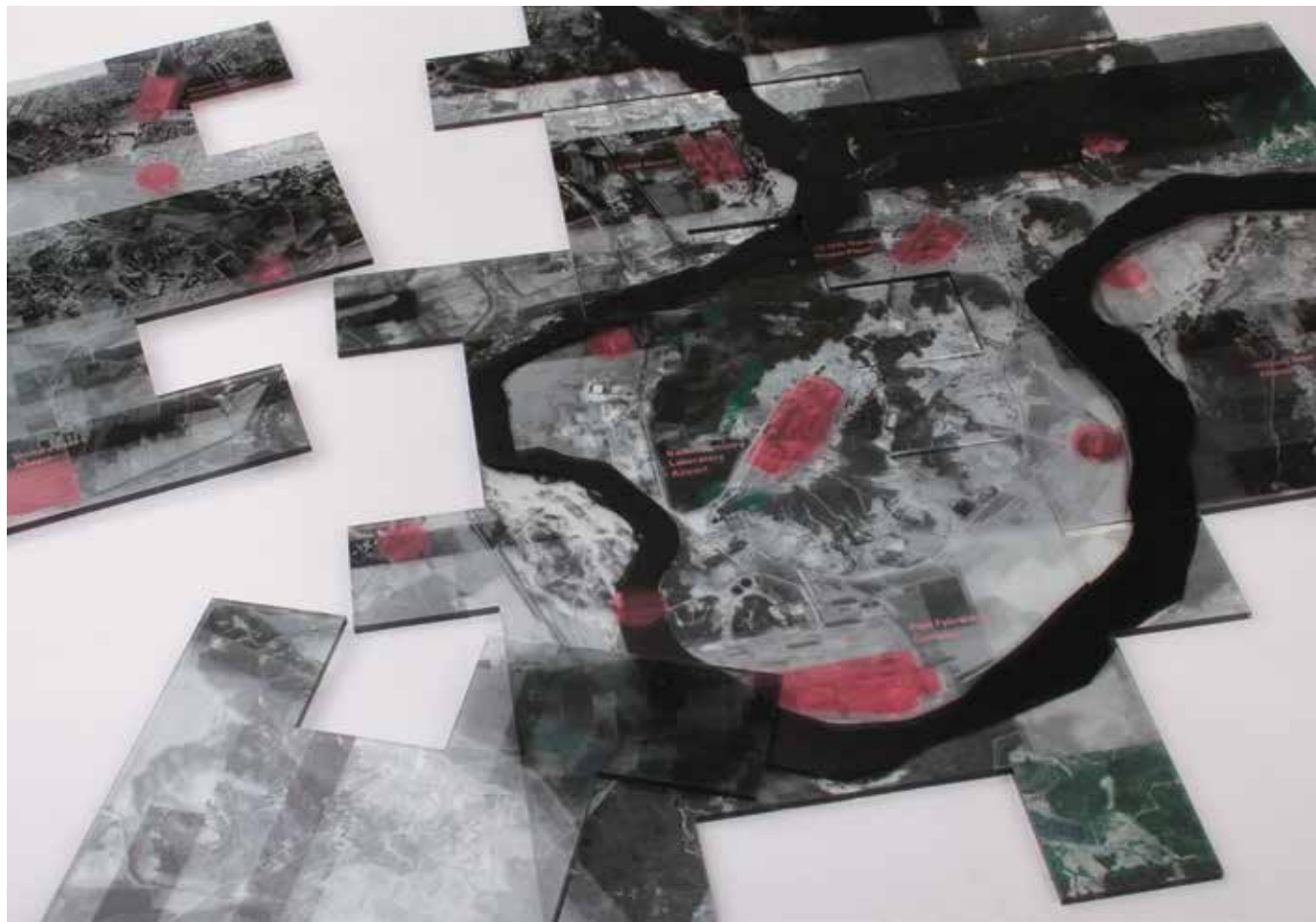
70 × 70 cm, 2014

North Korea,
graphic art installation,
board game,
70 × 70 cm, 2014





Korea Północna,
instalacja graficzna,
gra planszowa,
70 × 70 cm, 2014
North Korea,
graphic art installation,
board game,
70 × 70 cm, 2014

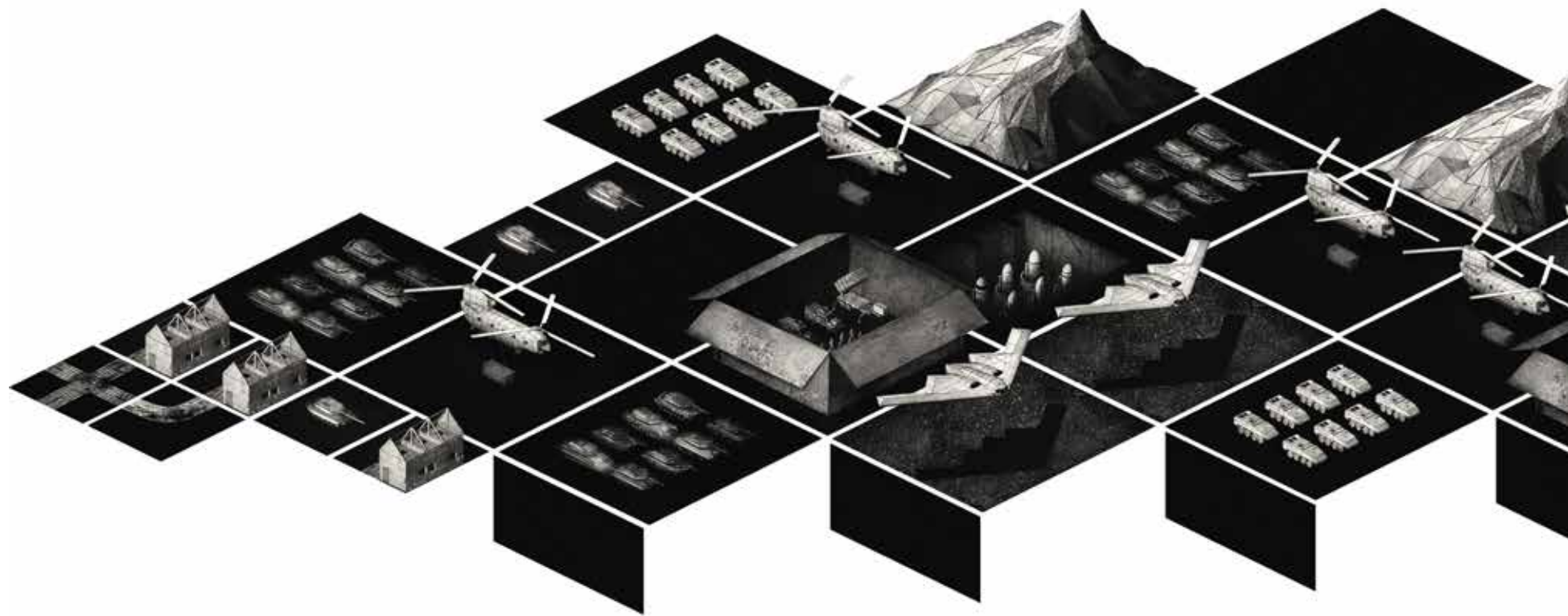


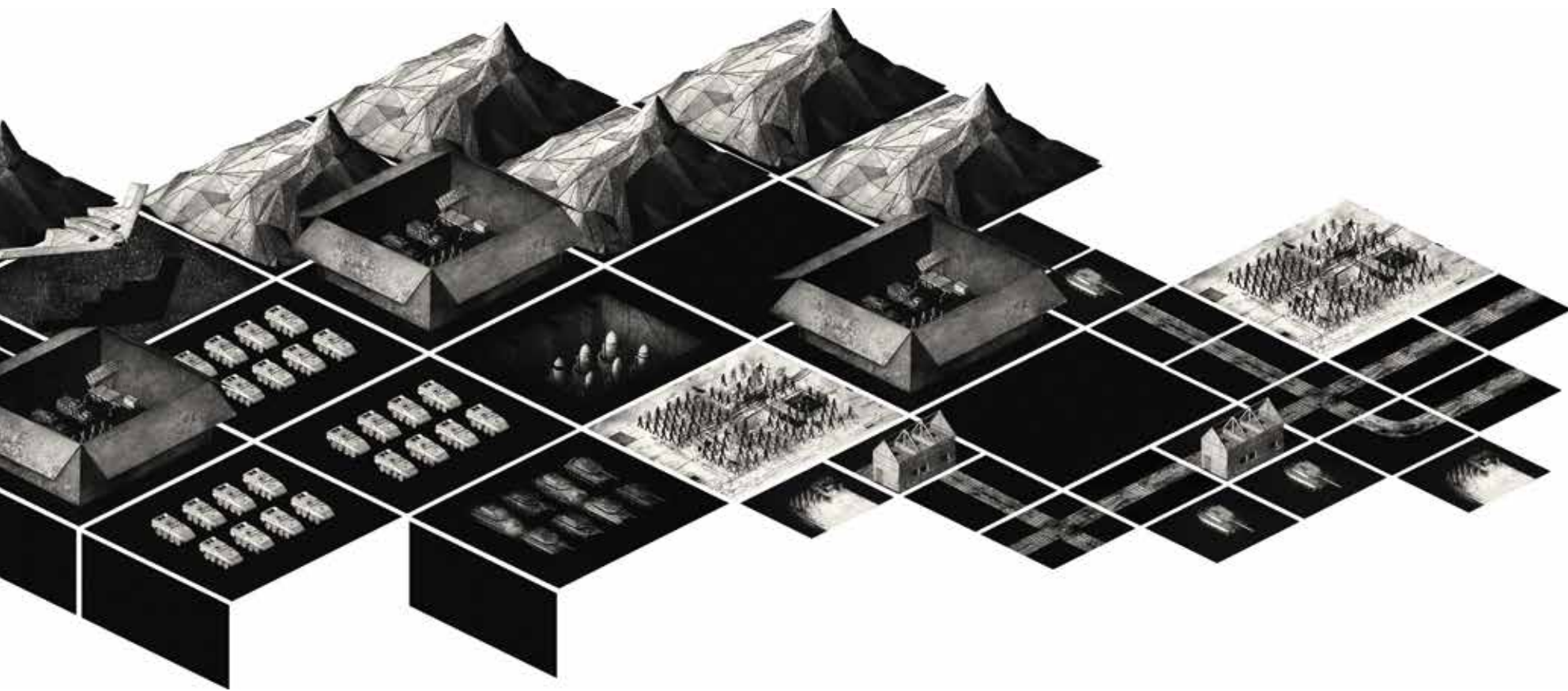




Topografia wojny, 2015–2016 Topography of war, 2015–2016

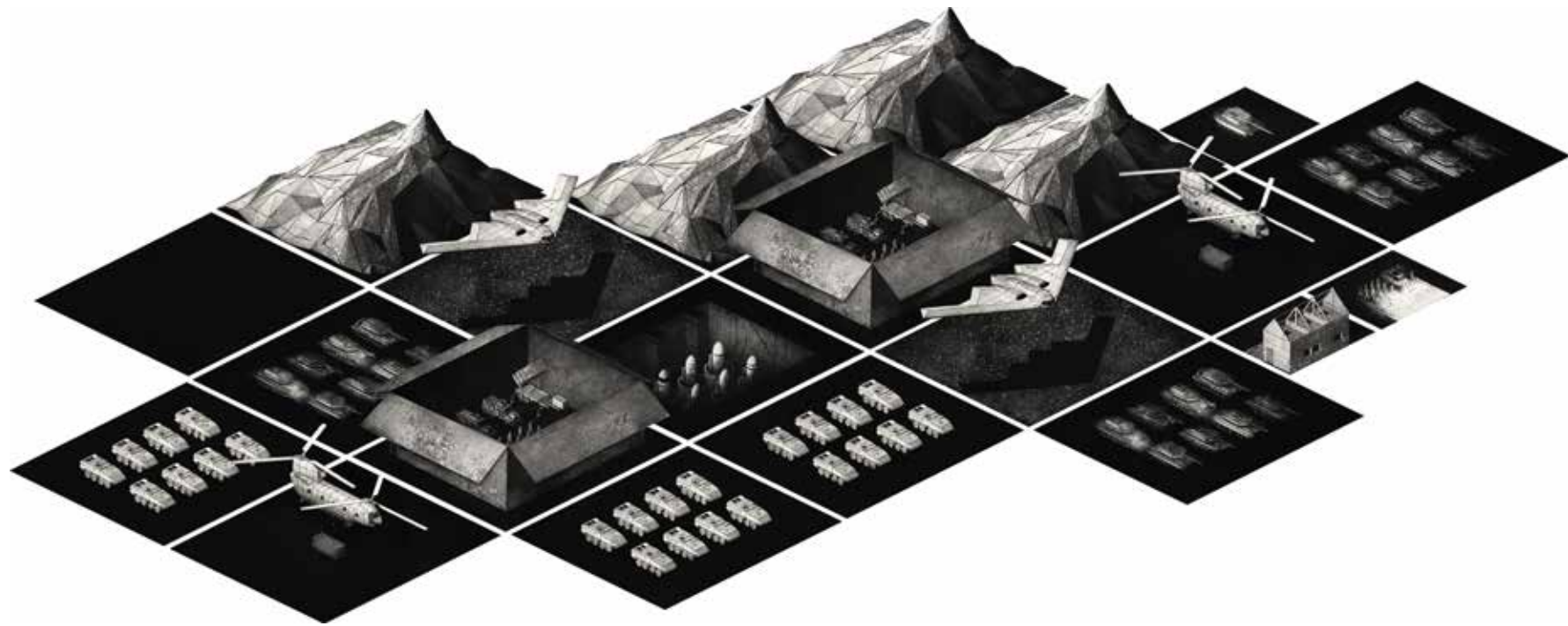




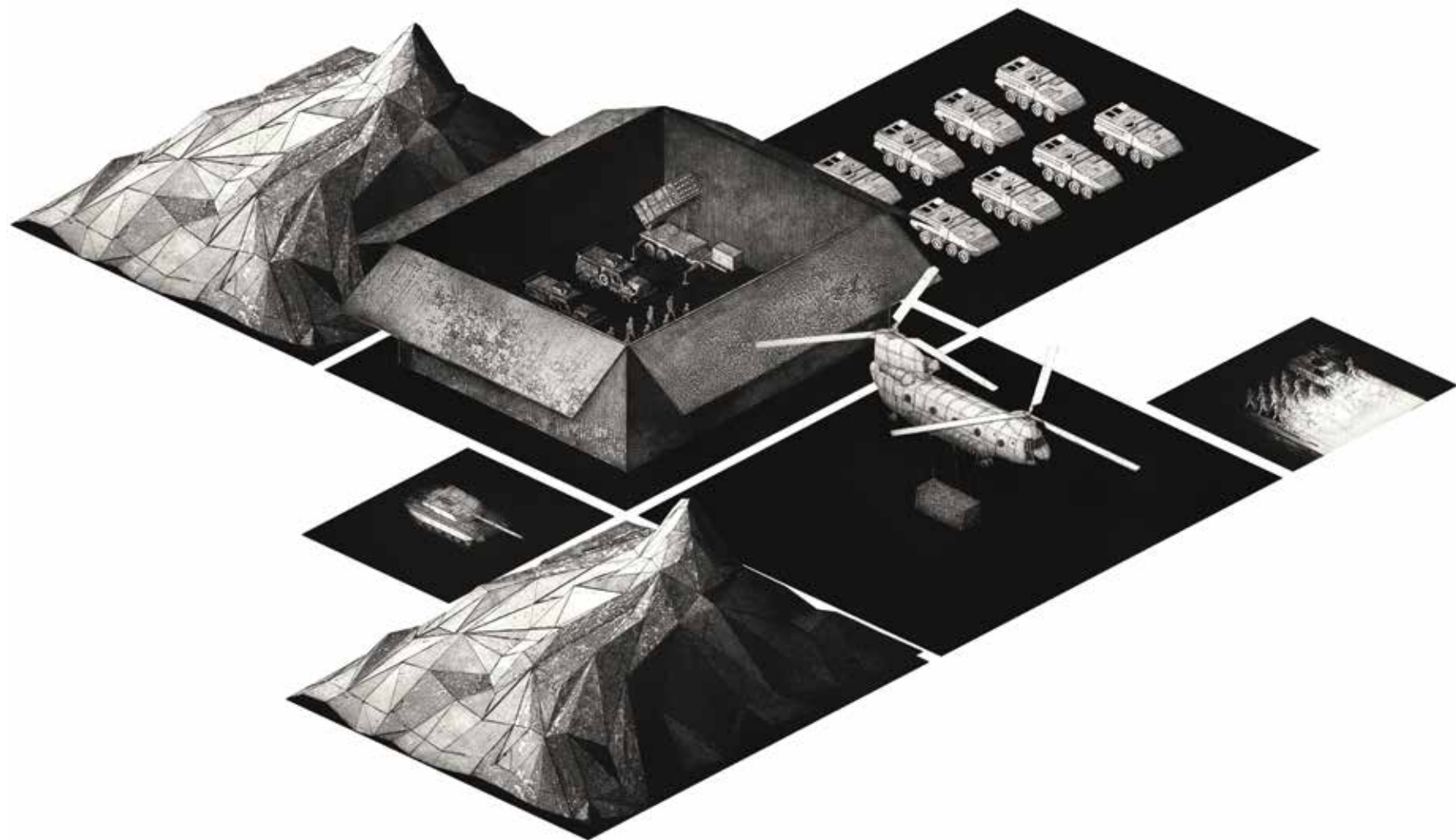


◀ *Topografia wojny*, instalacja graficzna, druk wklęsły, 220 × 1150 cm, 2015
Topography of war, graphic art installation, intaglio print, 220 × 1150 cm, 2015

67 ► **Topografia wojny, instalacja graficzna, druk wklęsły, 220 × 560 cm, 2015** *Topography of war, graphic art installation, intaglio print, 220 × 560 cm, 2015* ◀



69 ► **Topografia wojny 1, instalacja graficzna, druk wklęsły, 194 × 340 cm, 2015** *Topography of war 1, graphic art installation, intaglio print, 194 × 340 cm, 2015* ◀

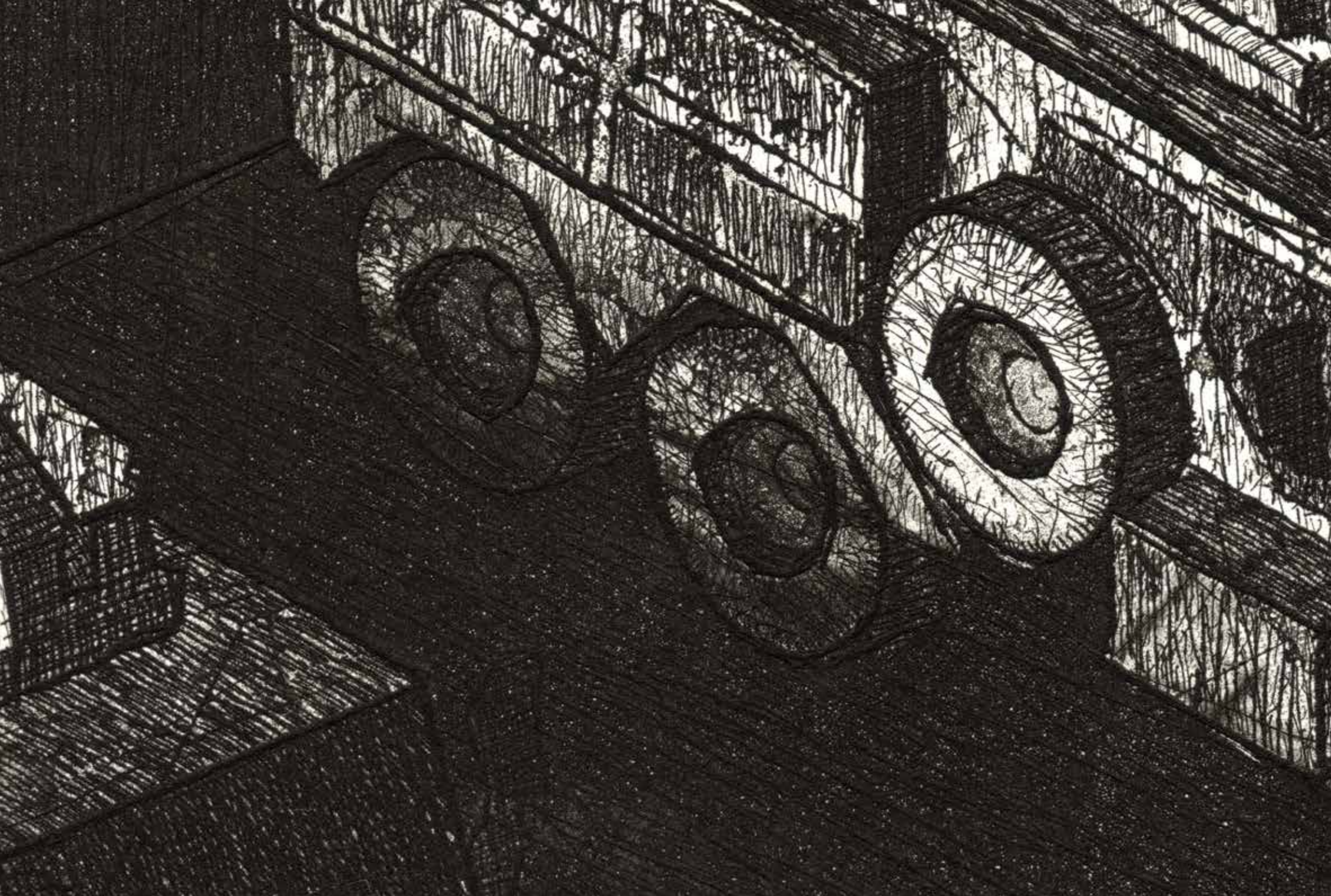




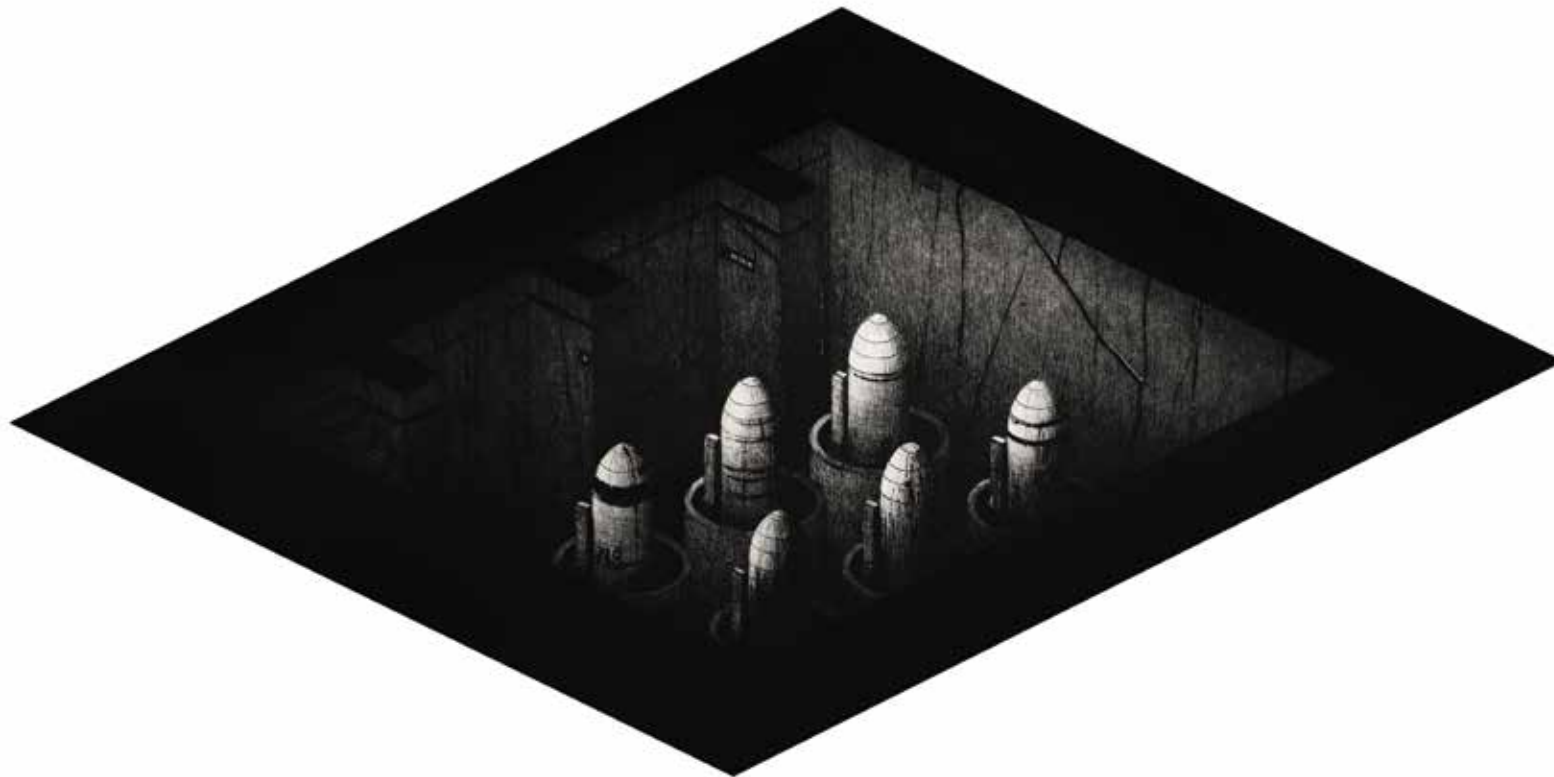
Topografia wojny, Pudełko, druk wklęsły, 115 × 75 cm, 2015. Topography of war, Box, intaglio, 115 × 75 cm, 2015



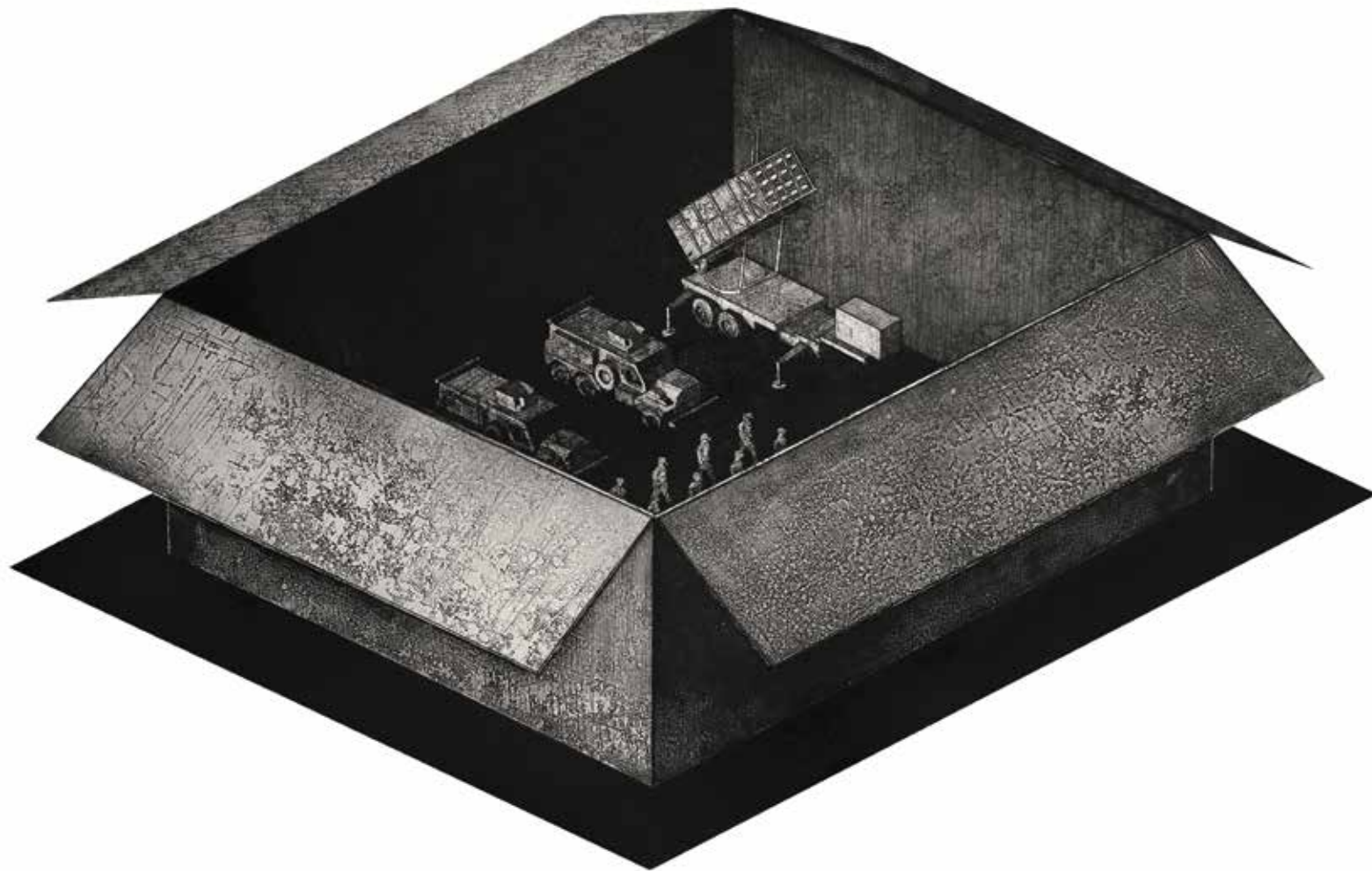


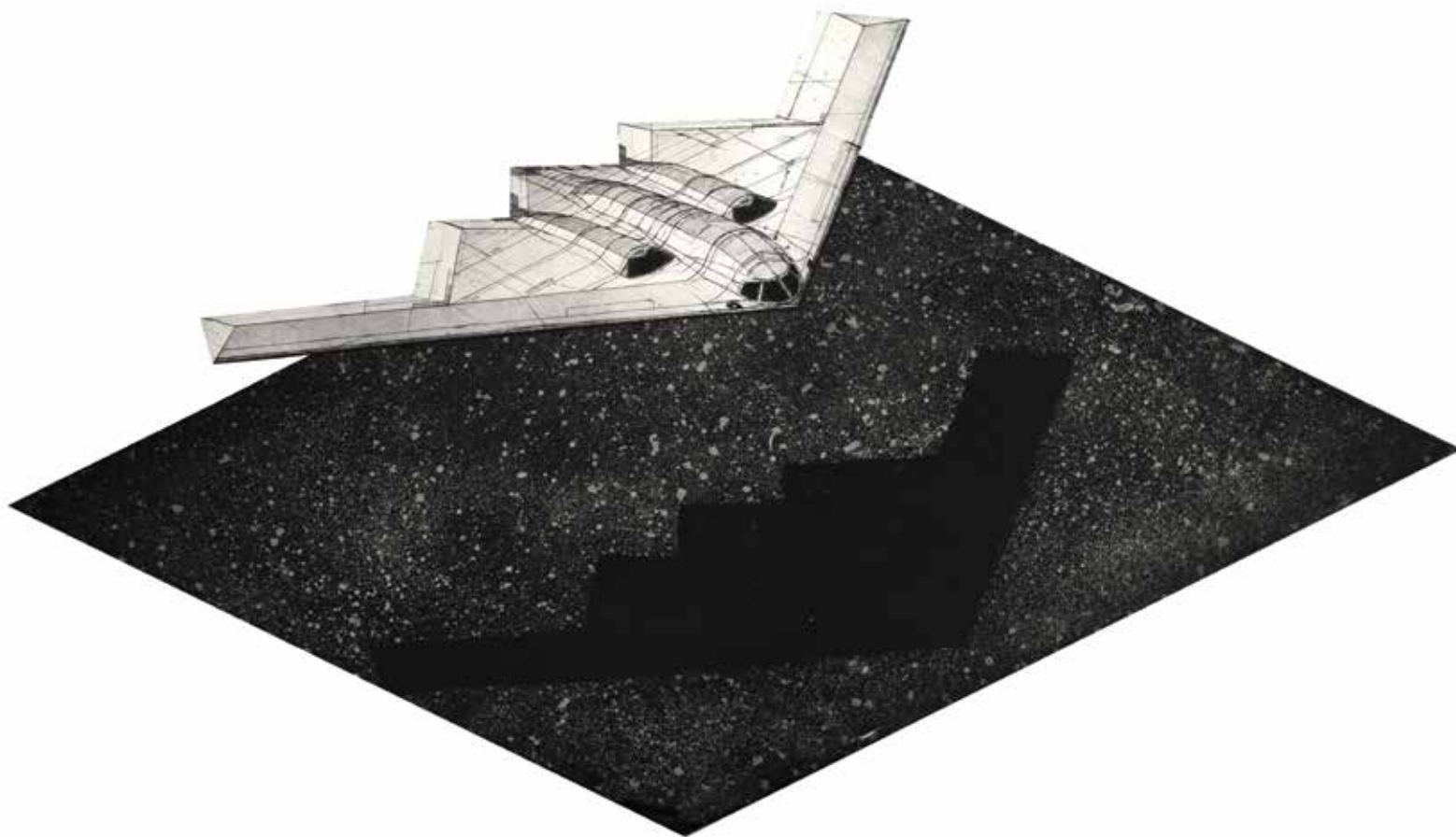




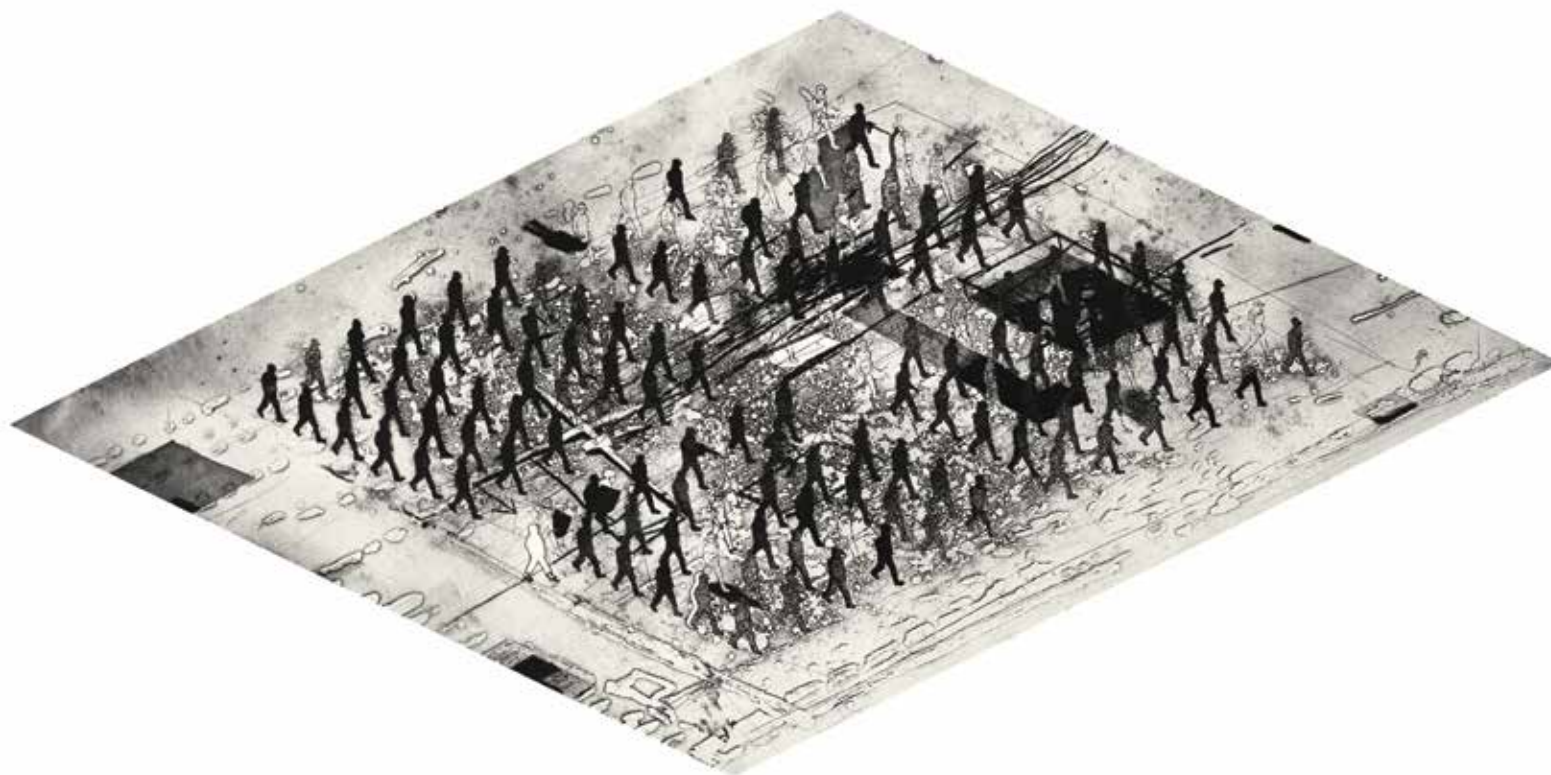


◀ **Topografia wojny, Rakiety, druk wklęsły, 58 × 118 cm, 2015**
Topography of war, Rockets, intaglio print, 58 × 118 cm, 2015



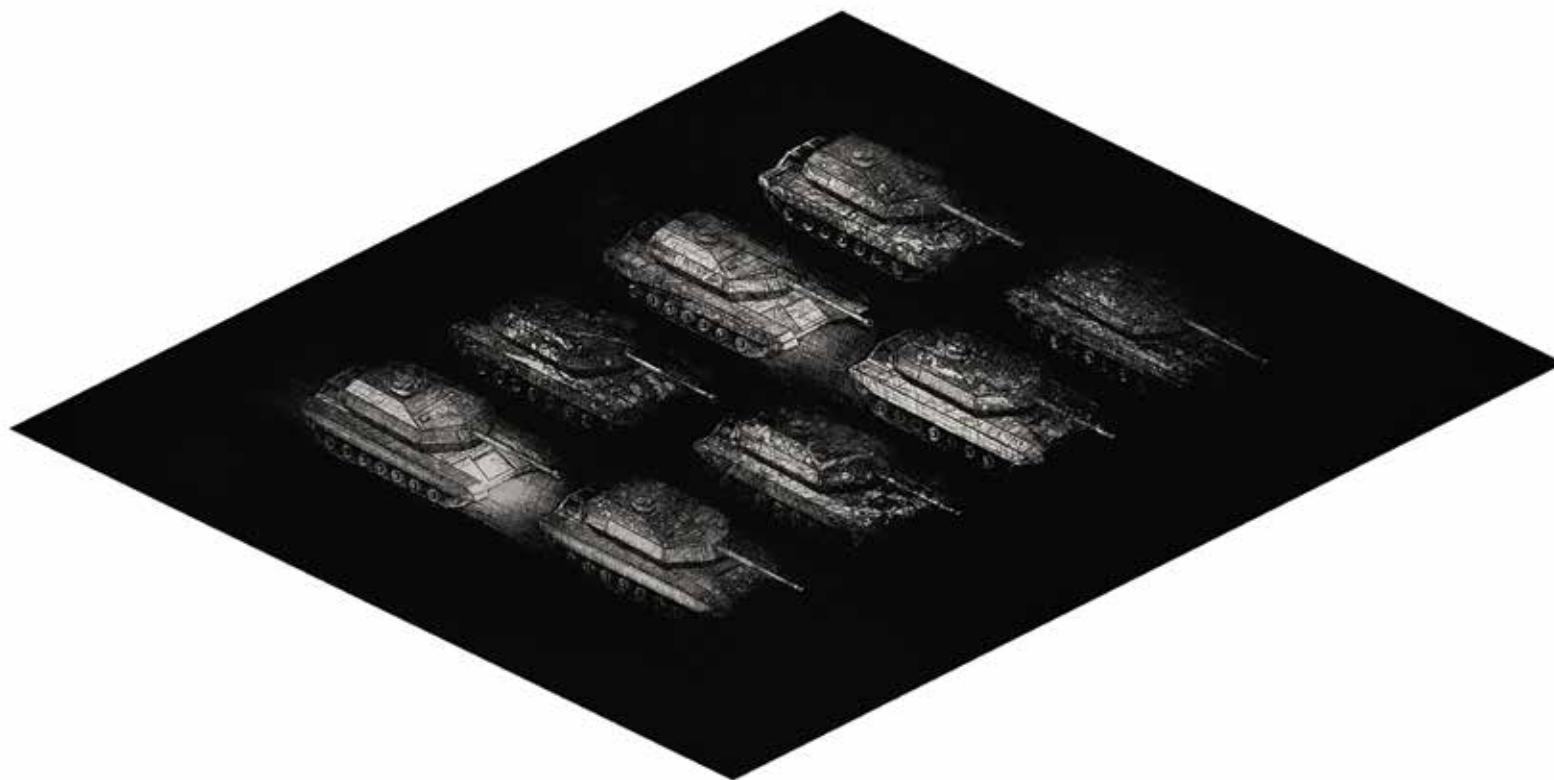


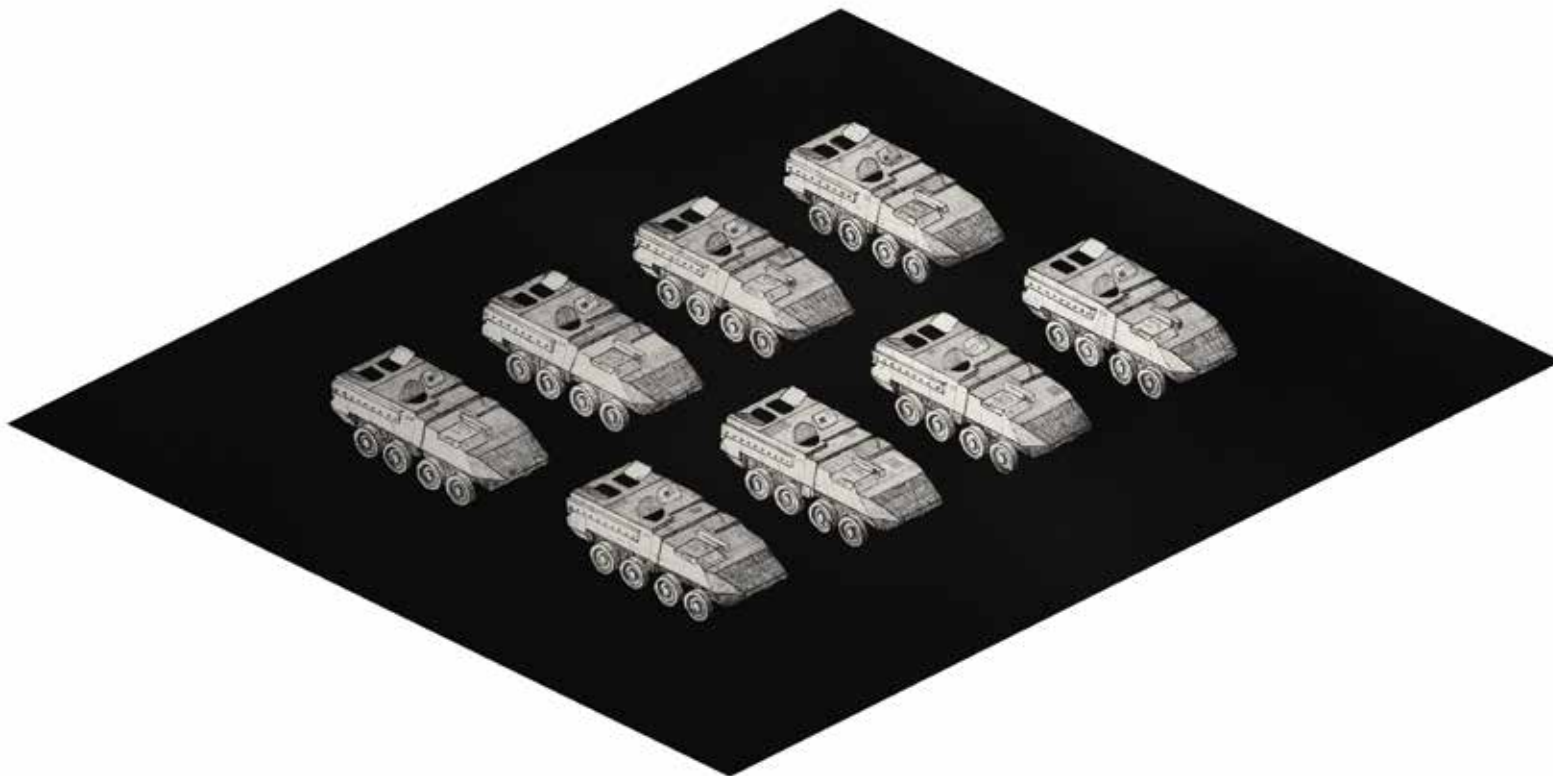




◀ **Topografia wojny, Żołnierze, druk wklęsły, 58 × 118 cm, 2015**
Topography of war, Infantry, intaglio print, 58 × 118 cm, 2015



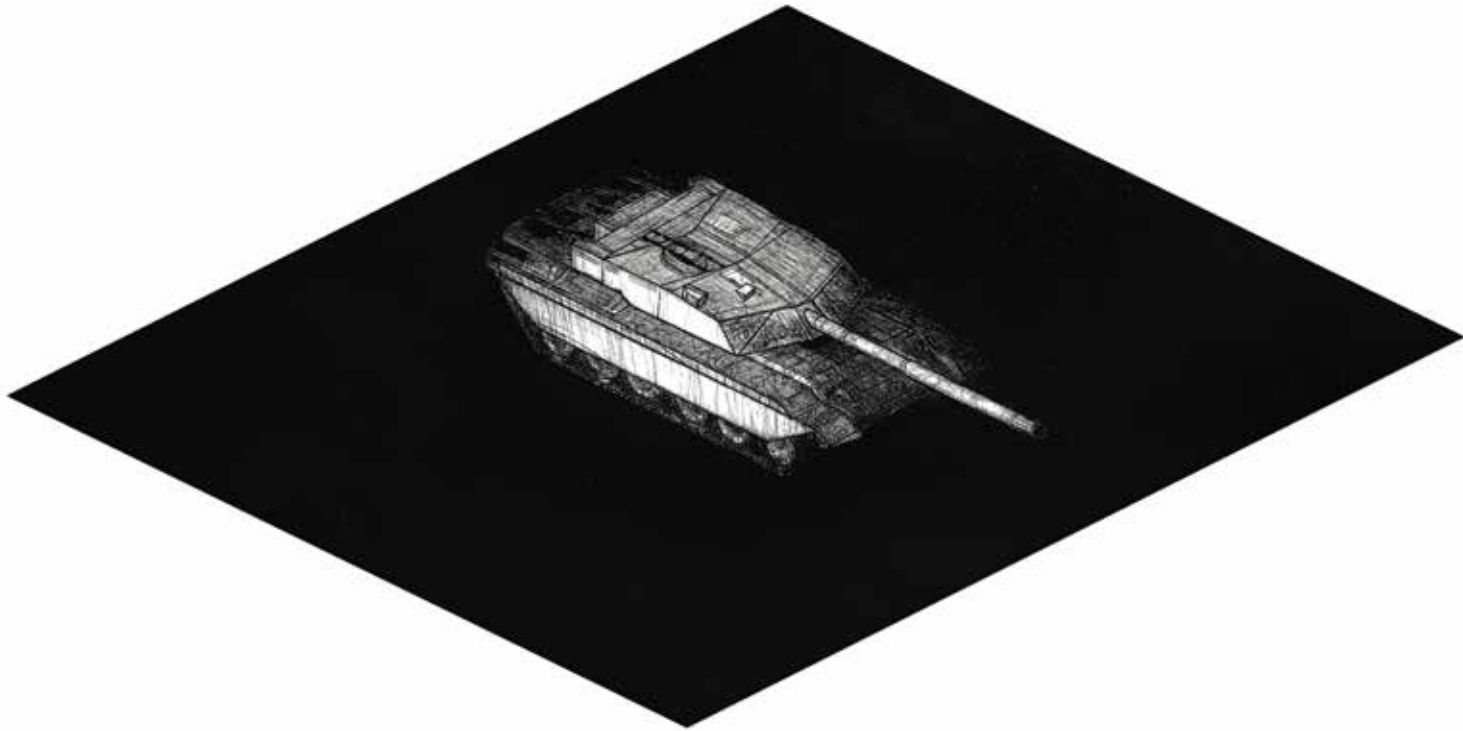


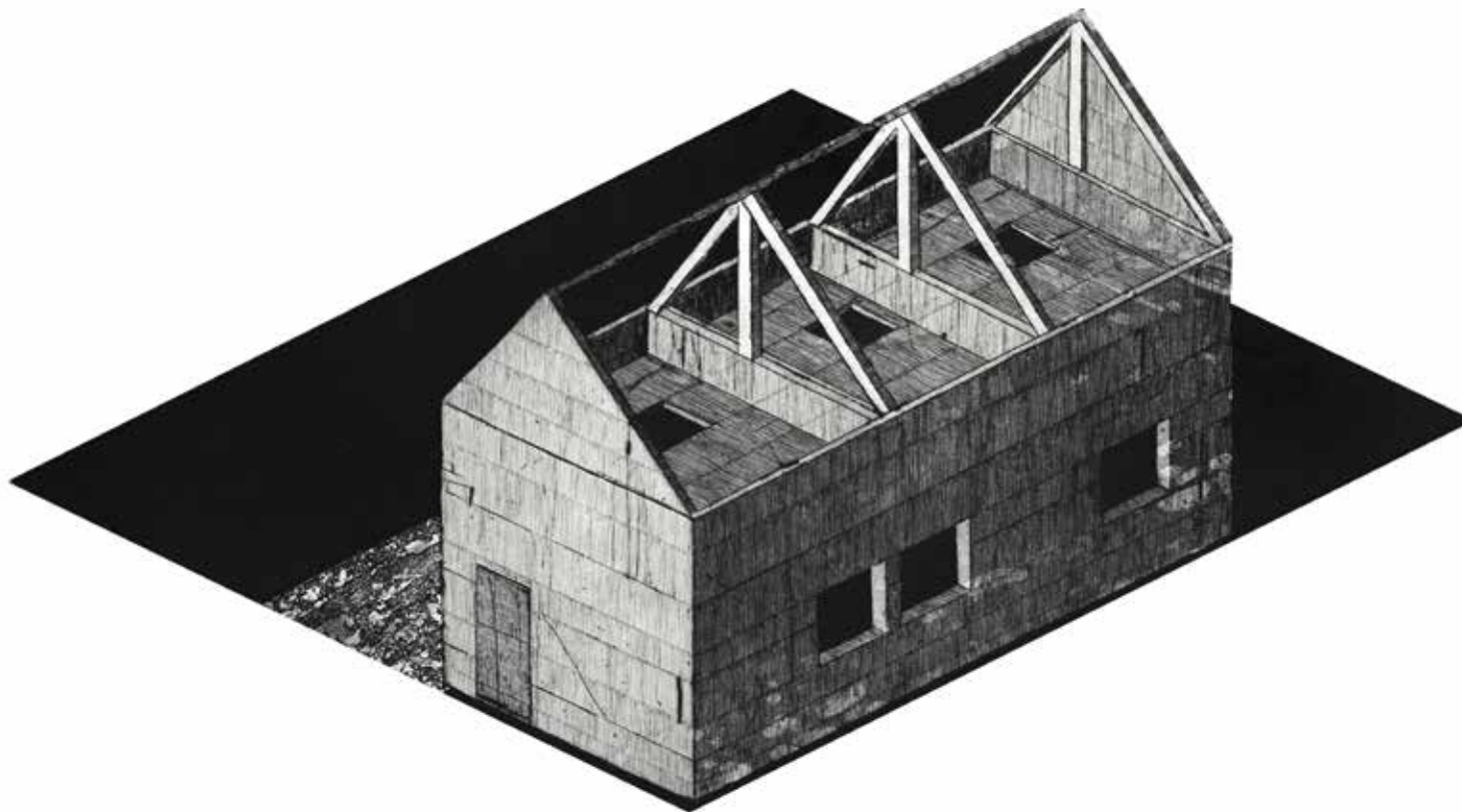


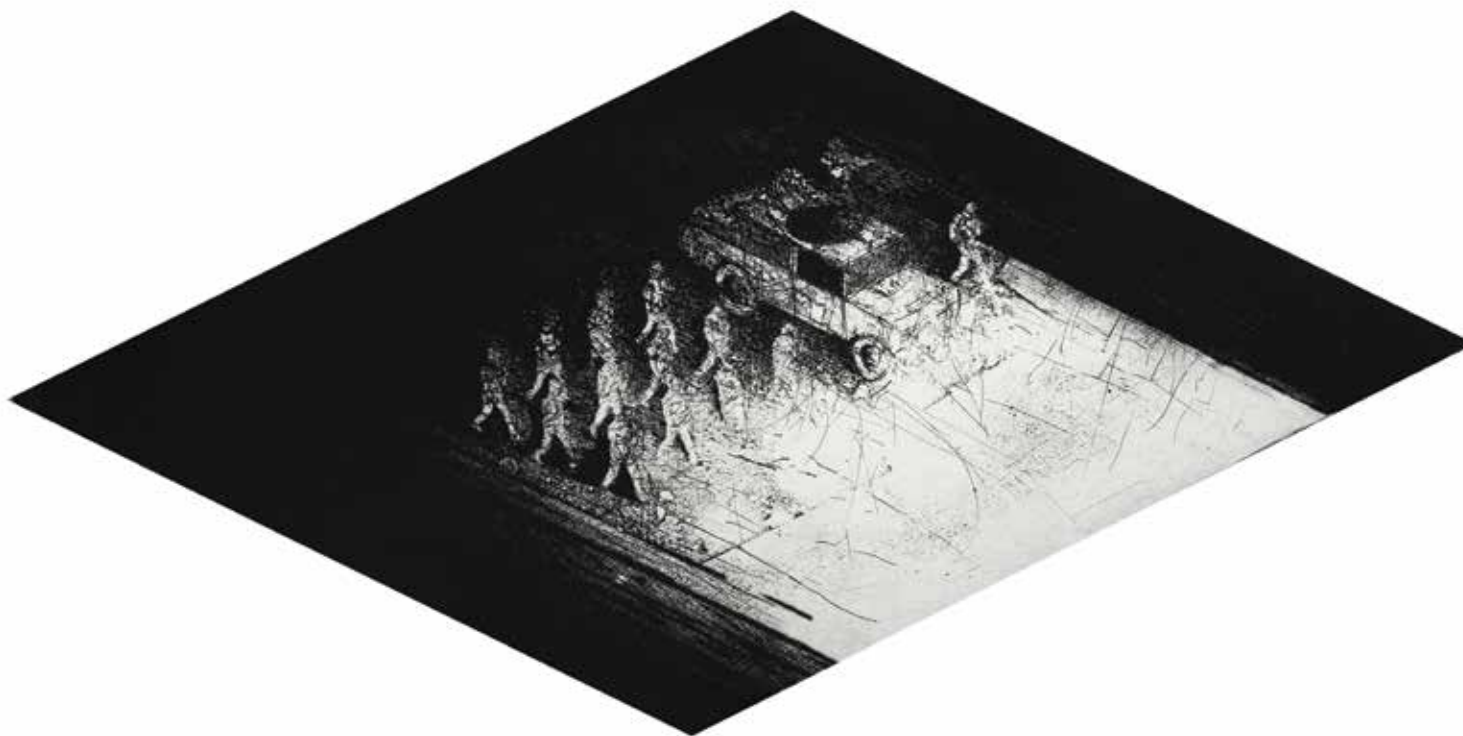


Topografia wojny. Czołg , druk wklęsły 28 x 57 cm 2015. *Topography of war. Tank, intaglio print, 28 x 57 cm, 2015*









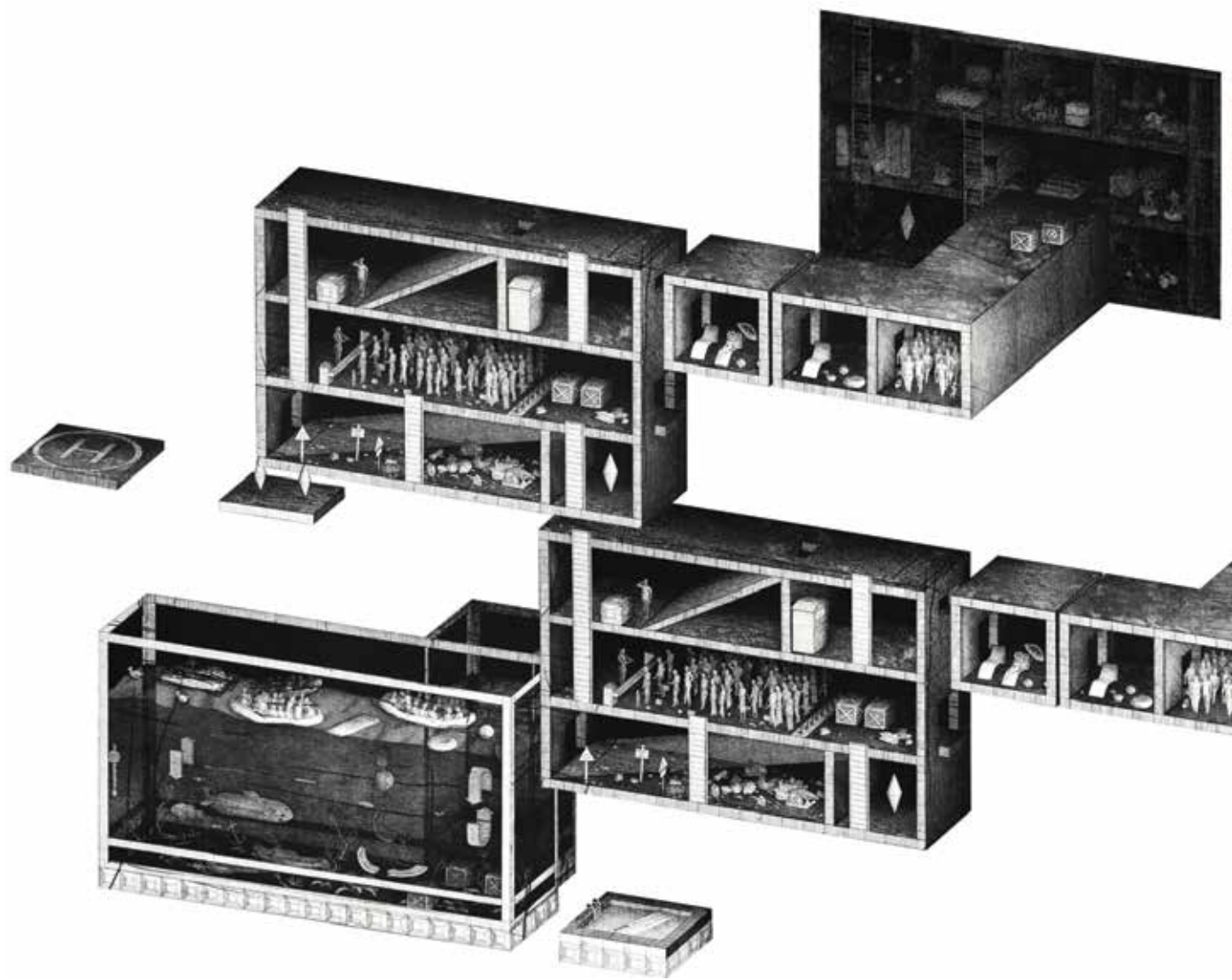


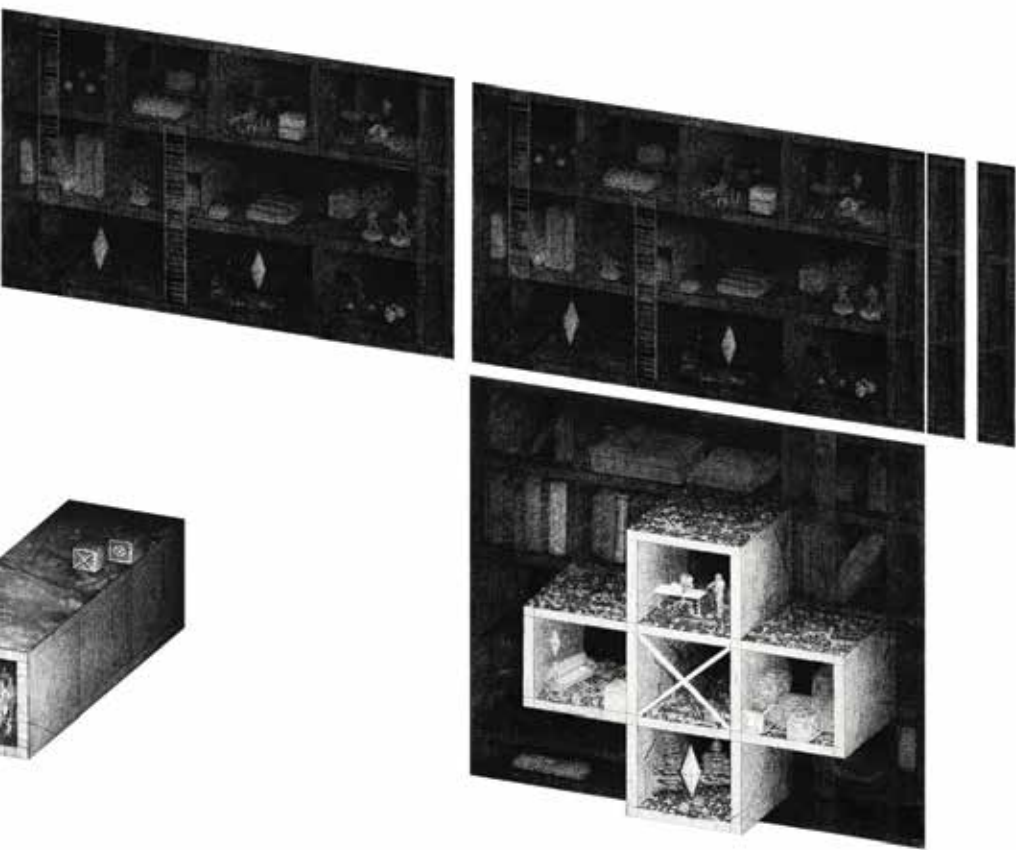


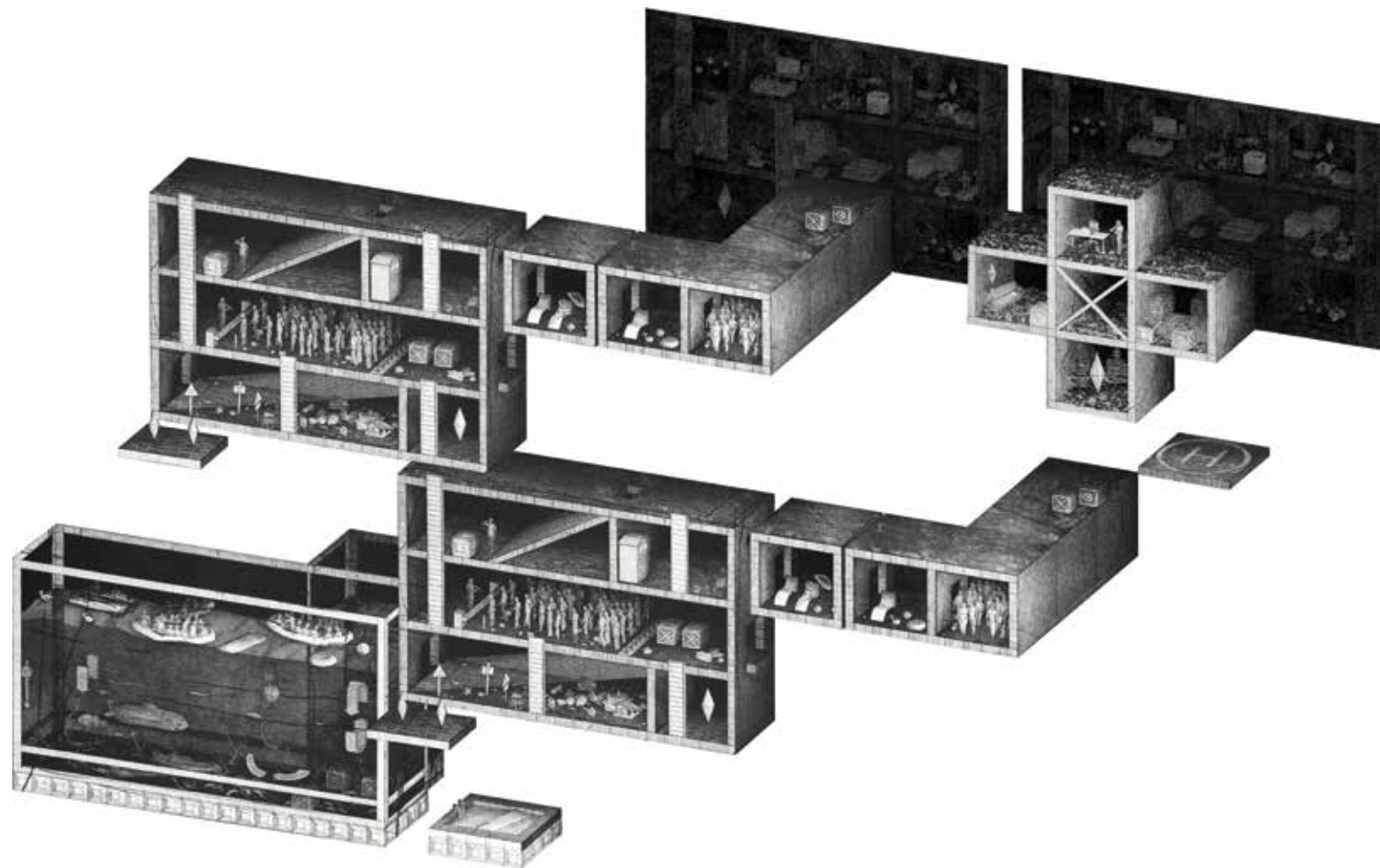


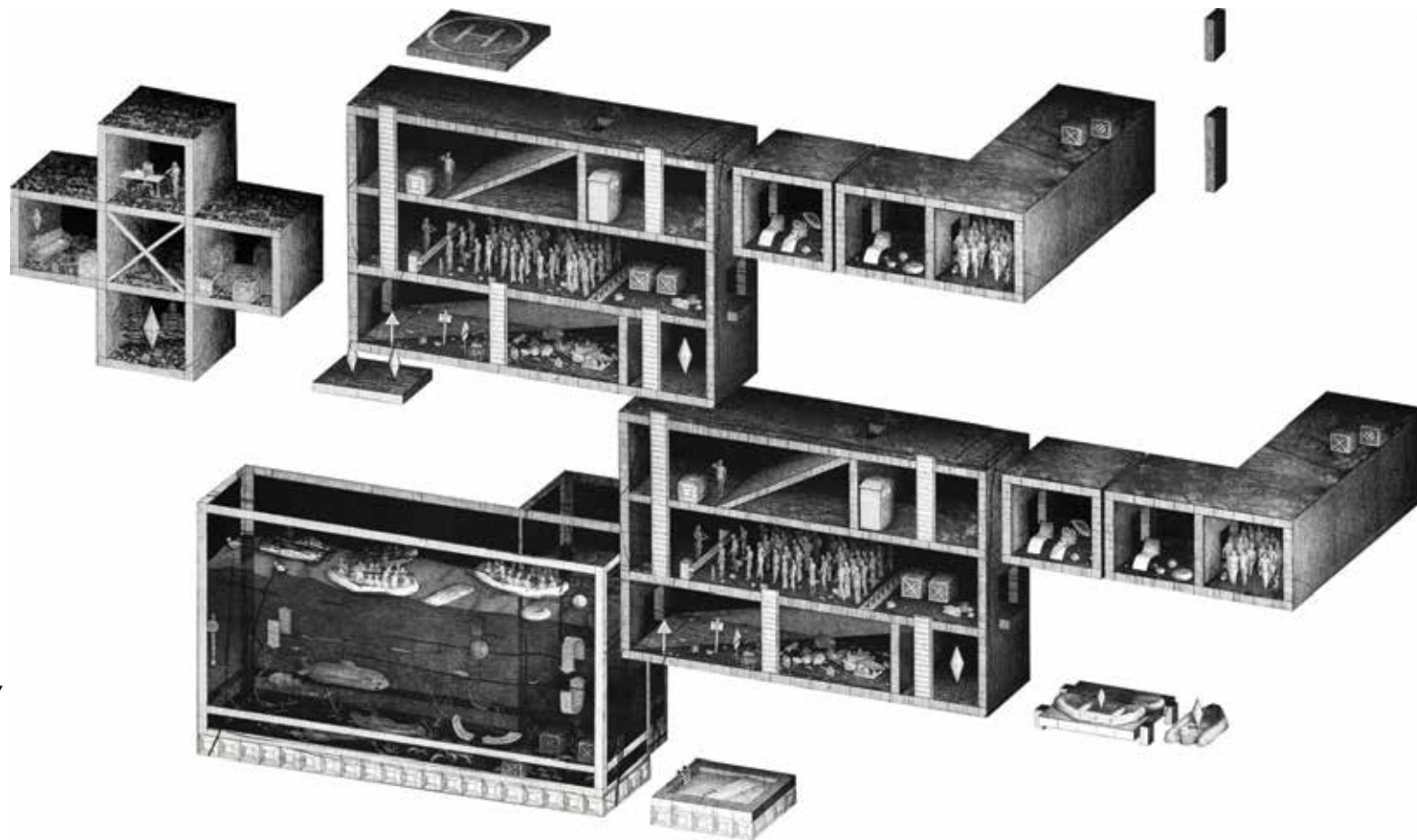
Gra Platformowa 2016–2017 Platform Game 2016–2017





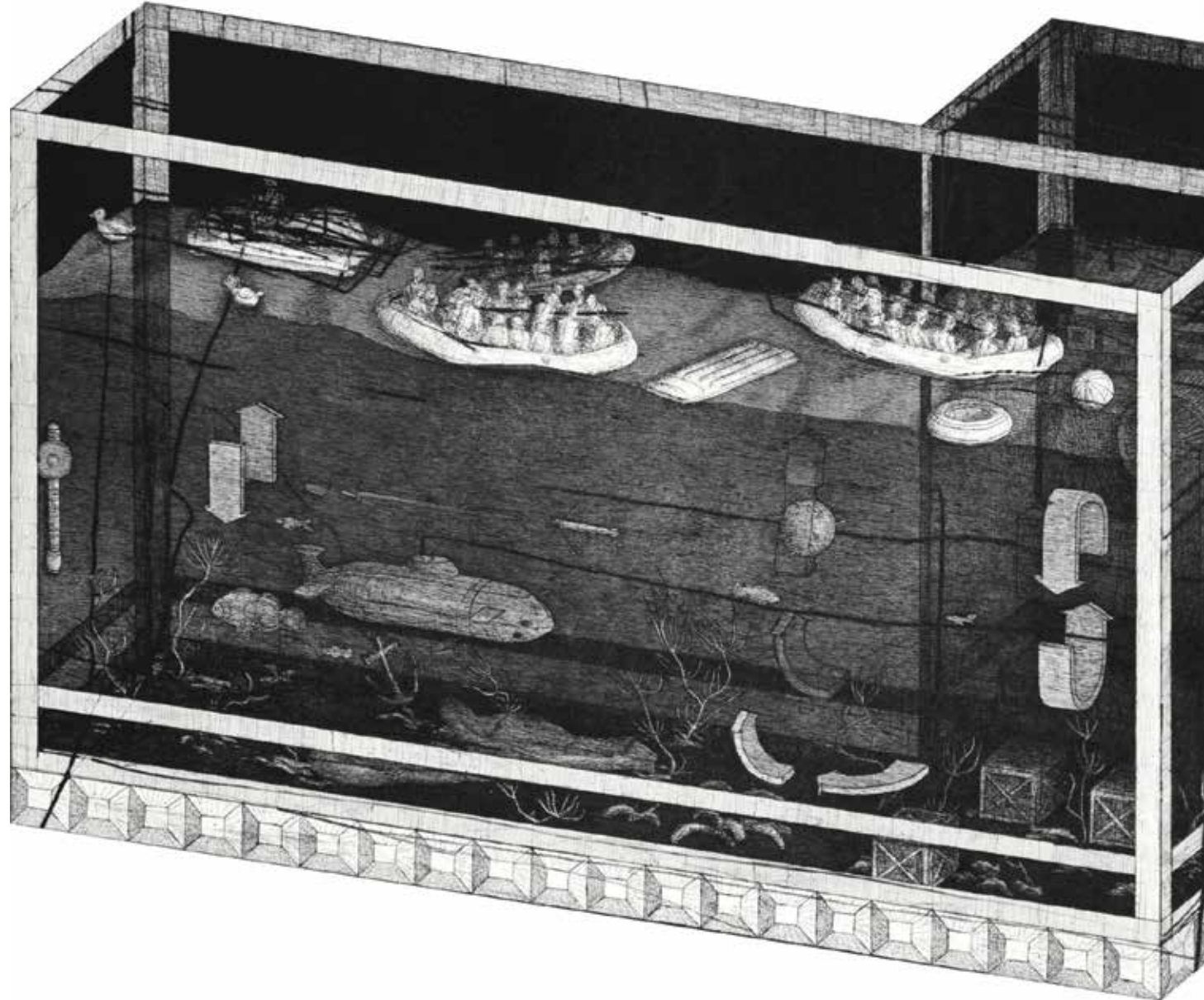


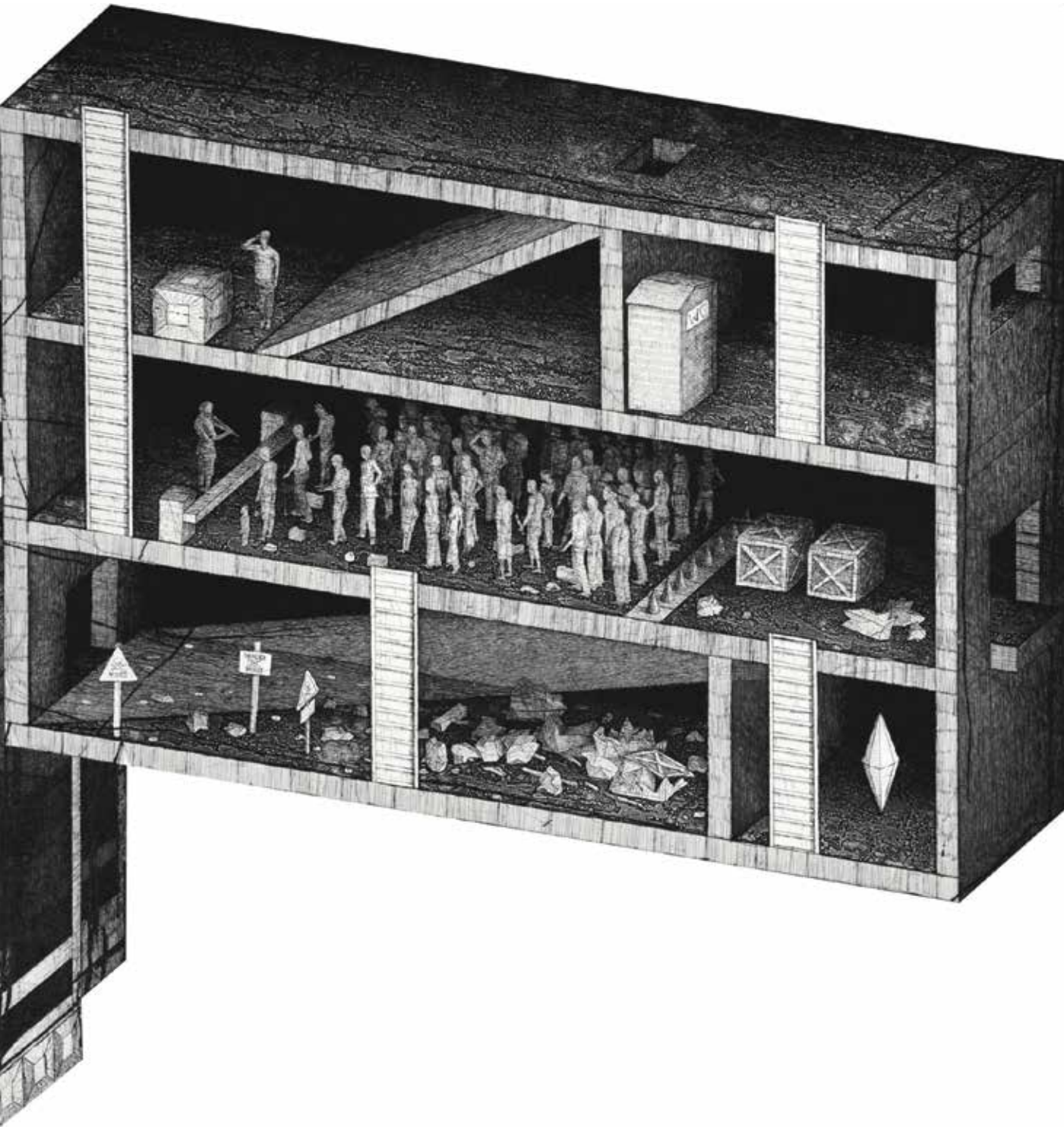


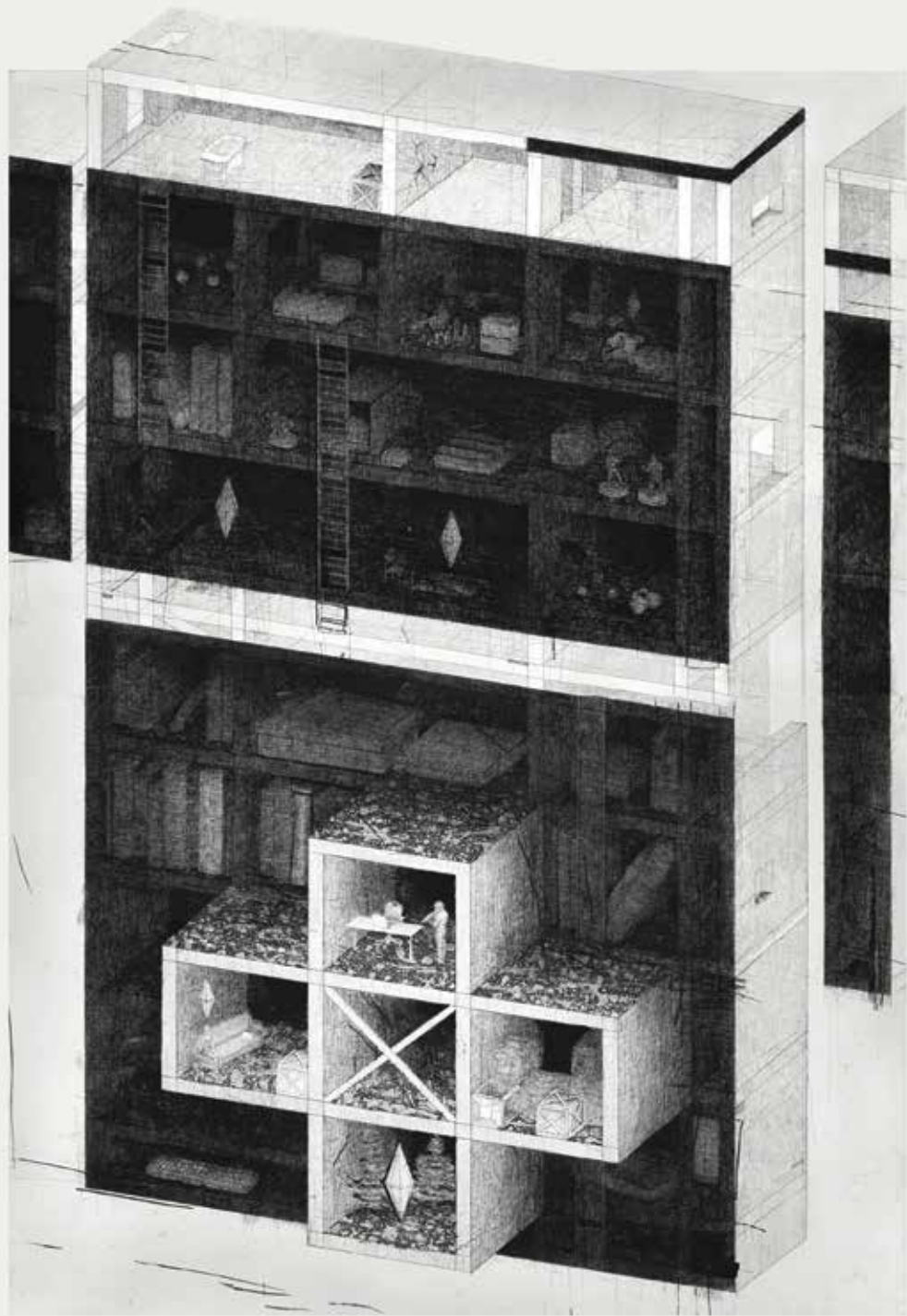


◀ **Gra Platformowa 14,**
druk wkłęsty,
170 × 270 cm, 2017
Platform Game 14,
intaglio print,
170 × 270 cm, 2017

▶ **Gra Platformowa 9,**
druk wkłęsty,
150 × 255 cm, 2017
Platform Game 9,
intaglio print,
150 × 255 cm, 2017

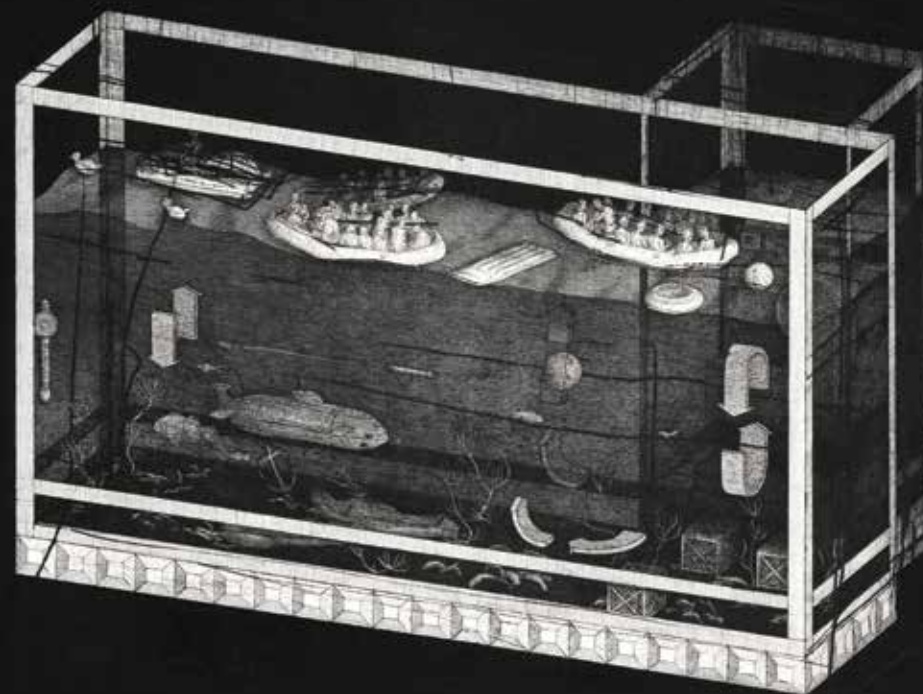
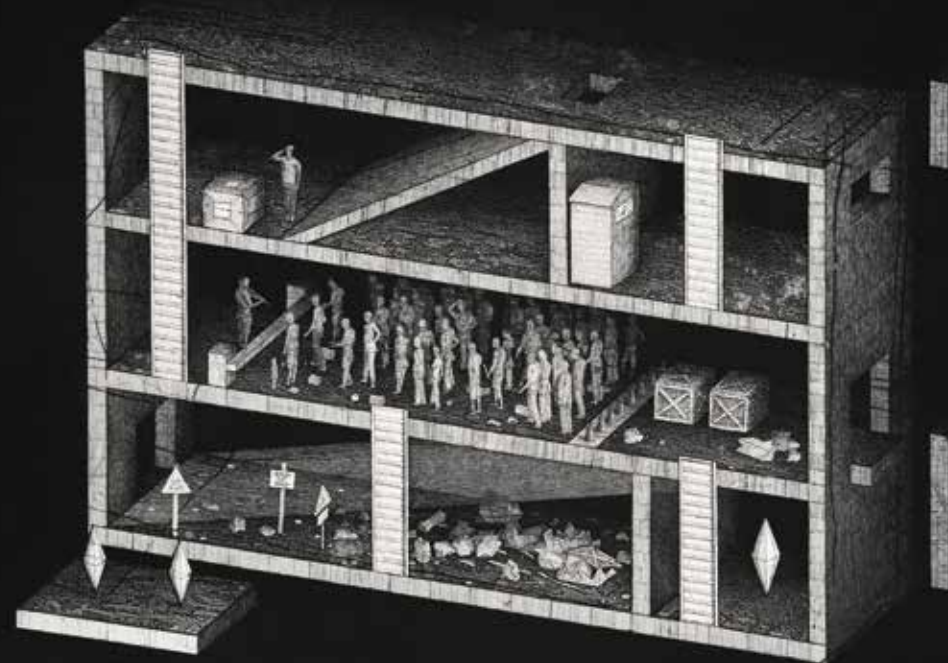






◀ **Gra Platformowa 6,**
druk wklęsły,
98 × 145 cm, 2017
Platform Game 6,
intaglio print,
98 × 145 cm, 2017

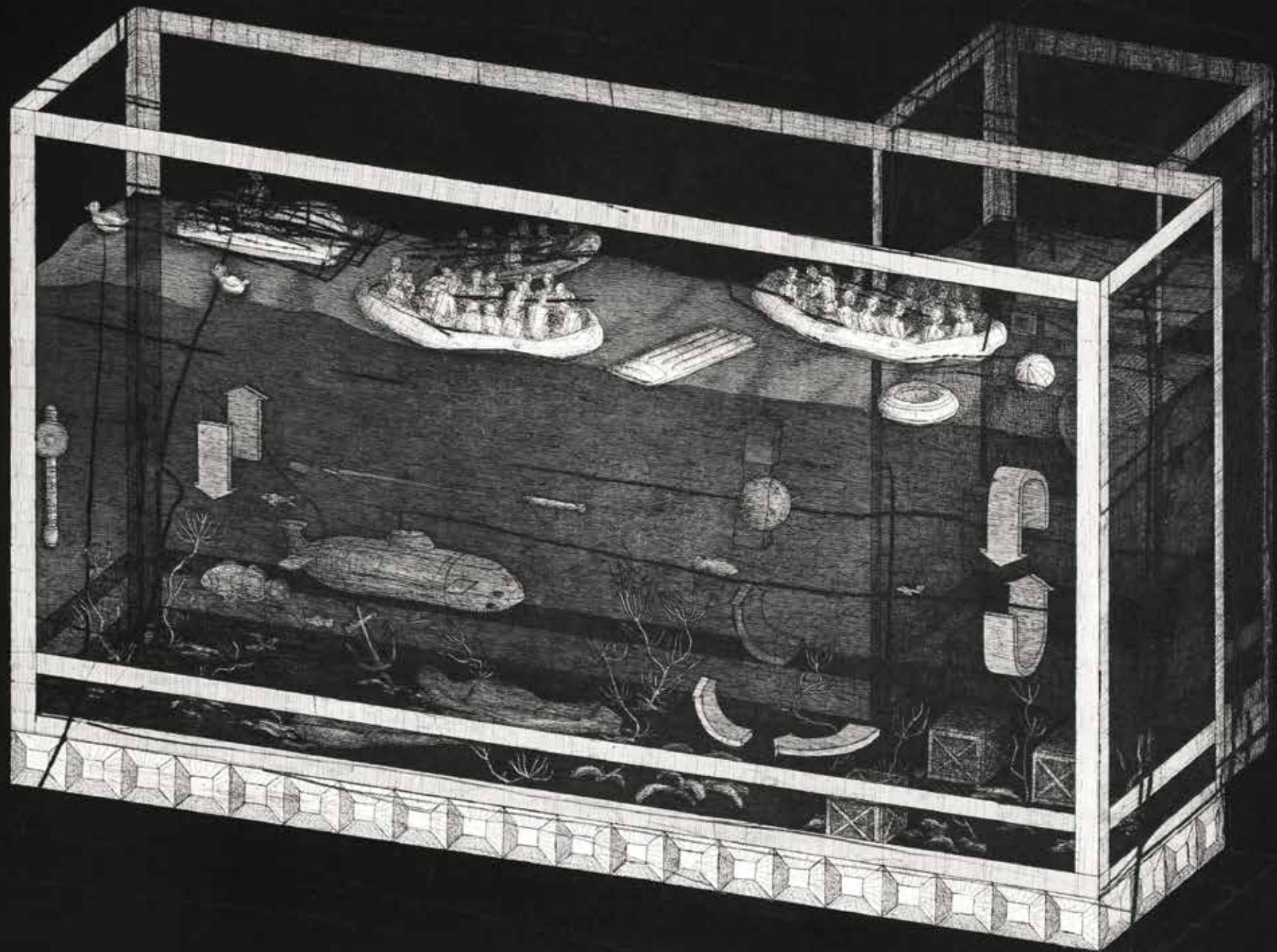
▶ **Gra Platformowa 2,**
druk wklęsły,
99 × 139 cm, 2016
Platform Game 2,
intaglio print,
99 × 139 cm, 2016





Akwarium, druk wklęsły, 69 × 99 cm, 2016 *Aquarium, intaglio print, 69 × 99 cm, 2016*

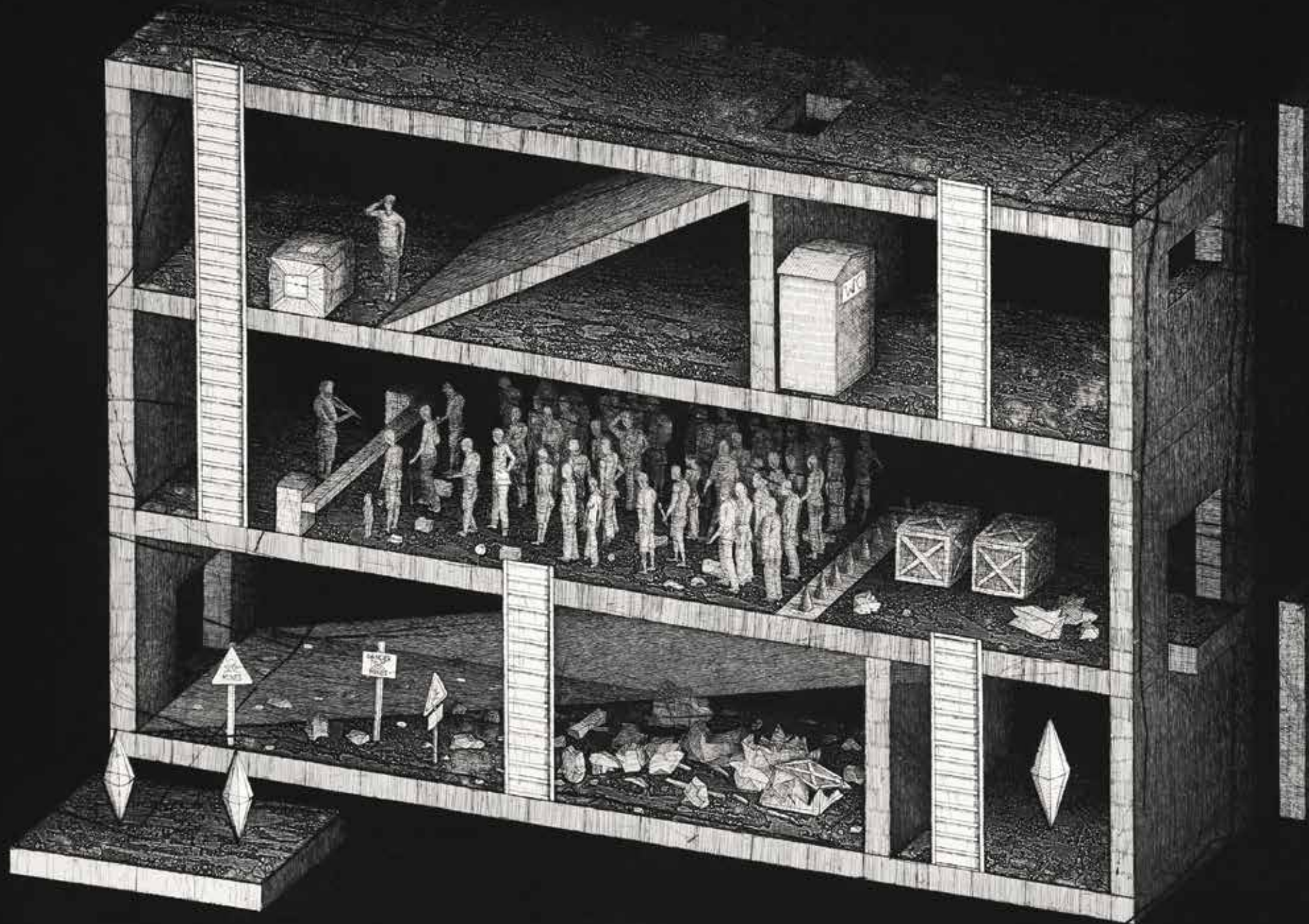






Gra platformowa 1, druk wklęsły, 69 × 99 cm, 2016 *Platform Game 1, intaglio print, 69 × 99 cm, 2016*

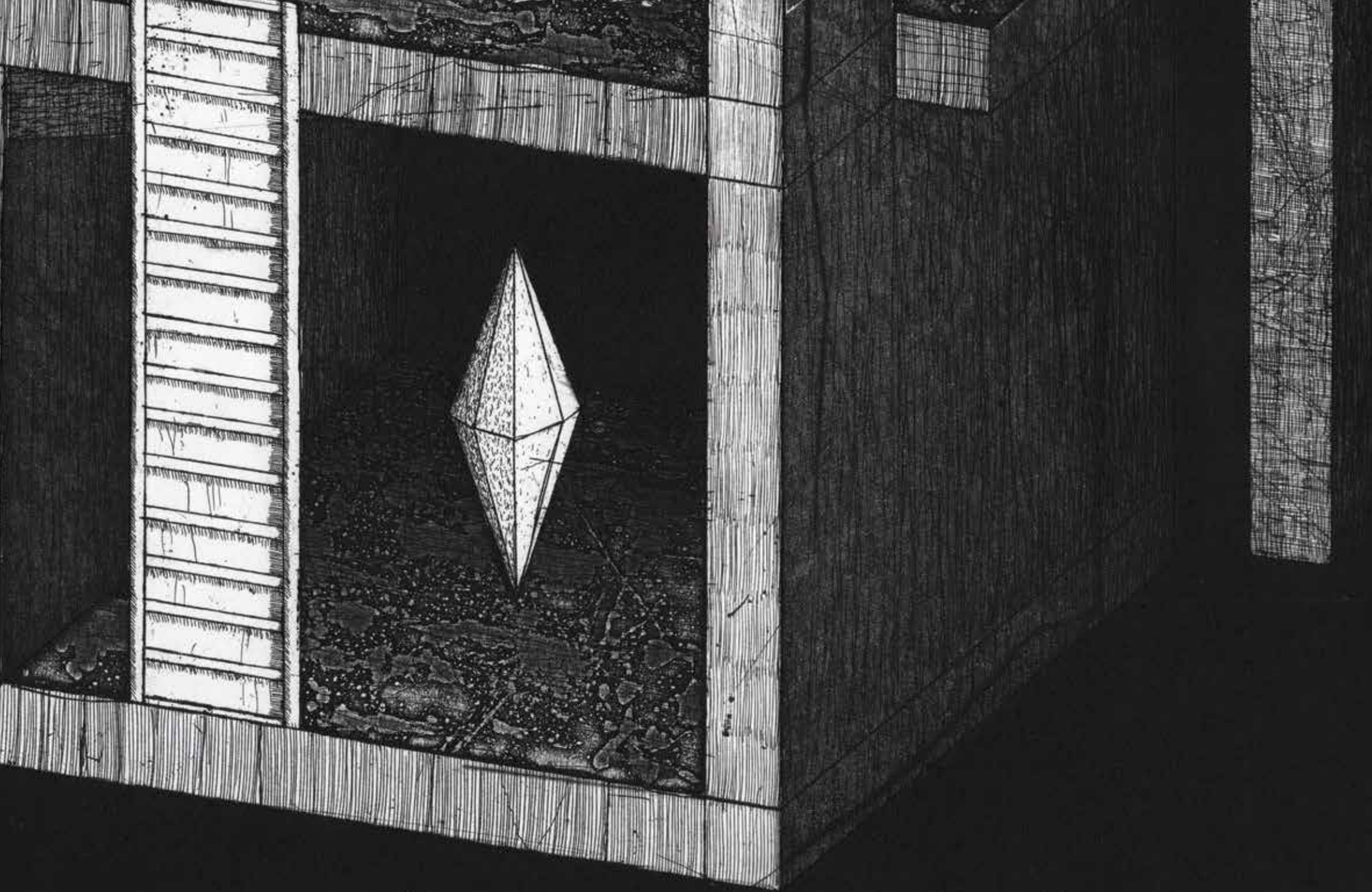






Gra platformowa 1 (detail), druk wklęsły, 69 × 99 cm, 2016 *Platform Game 1 (detail), intaglio print, 69 × 99 cm, 2016*

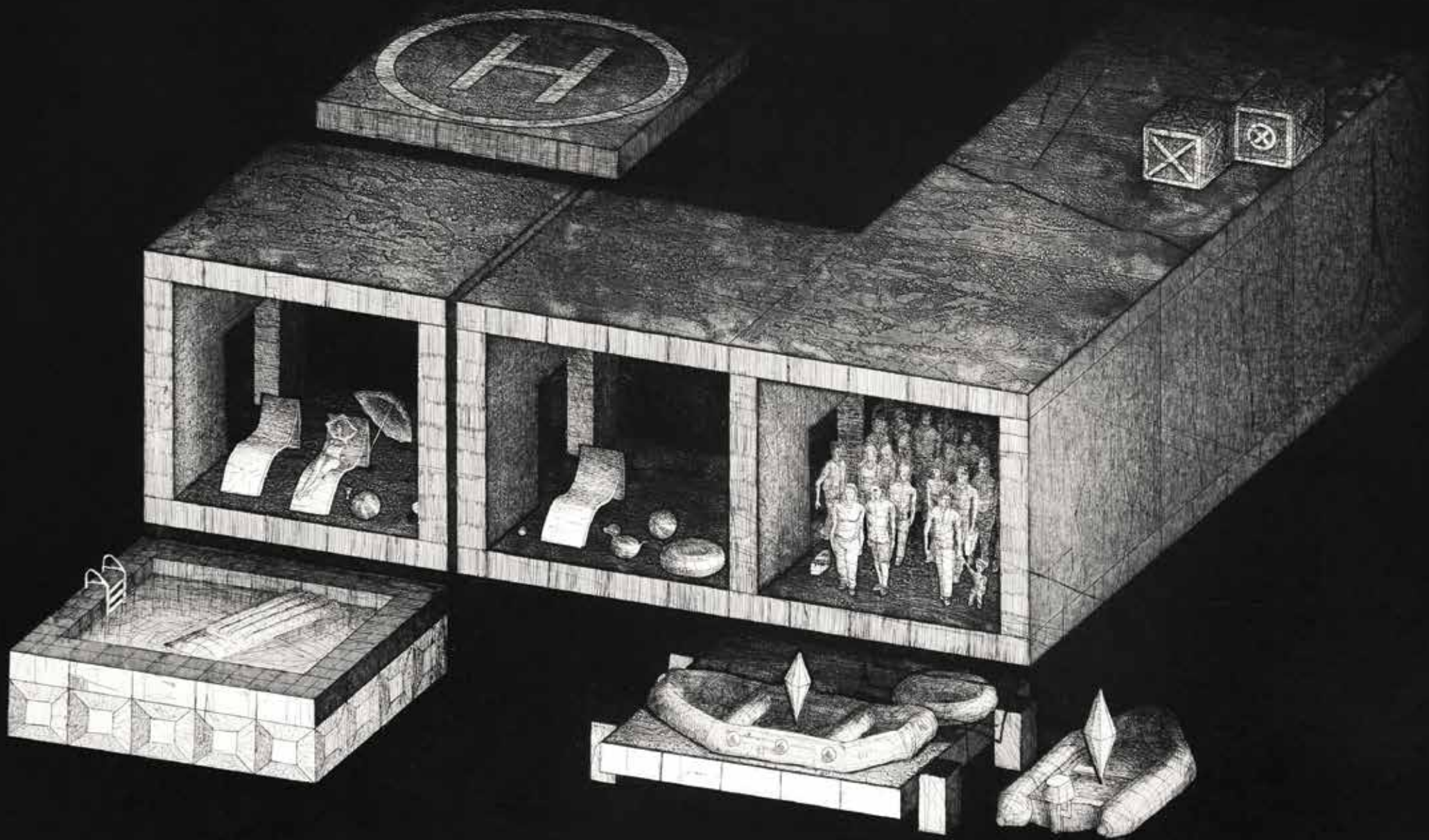






Gra Platformowa 3, druk wklęsły, 59 × 99 cm, 2016 *Platform Game 3, intaglio print, 59 × 99 cm, 2016*

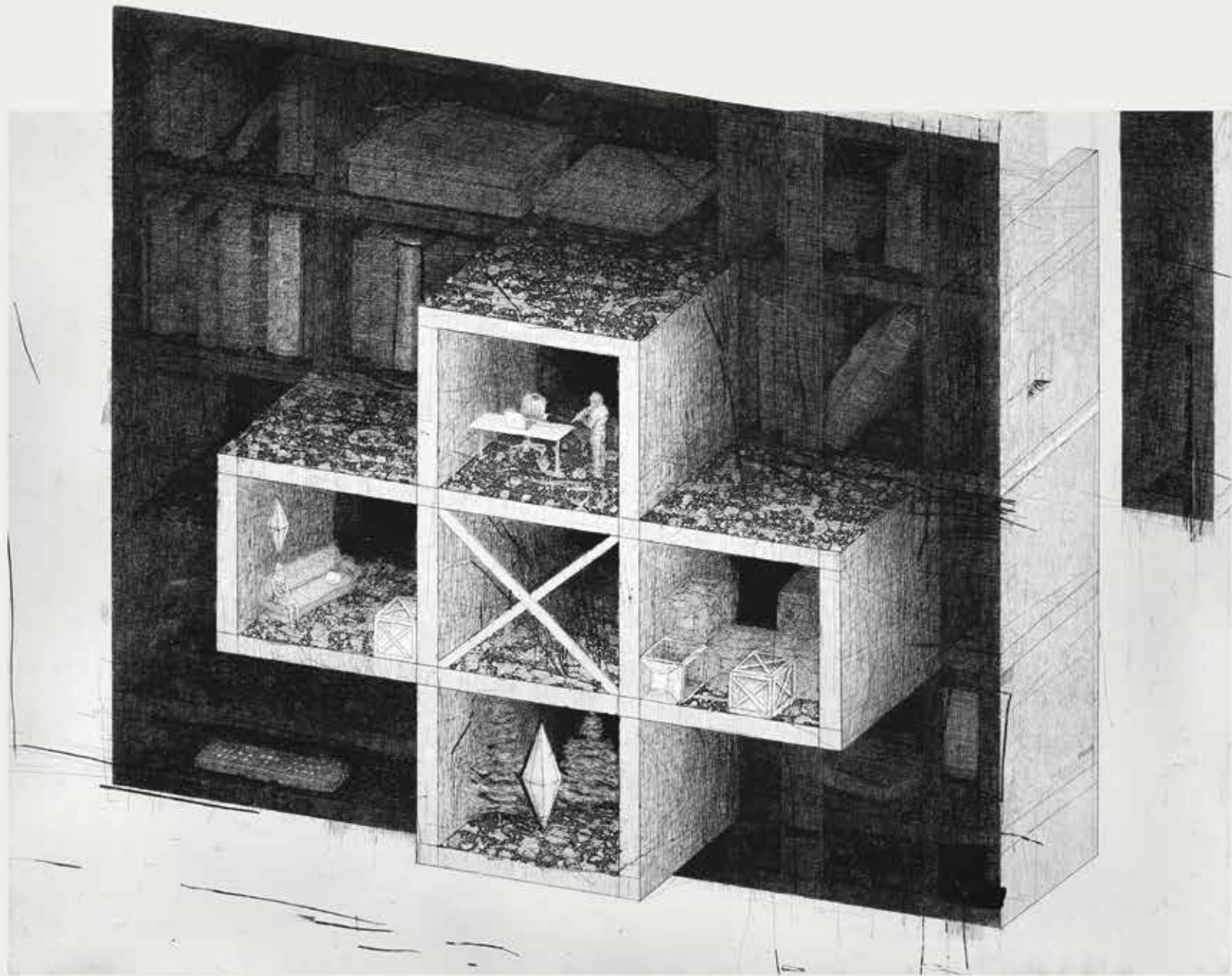






Gra platformowa 8, druk wklęsły, 77 × 99 cm, 2017 *Platform Game 8 intaglio print 77 × 99 cm, 2017*

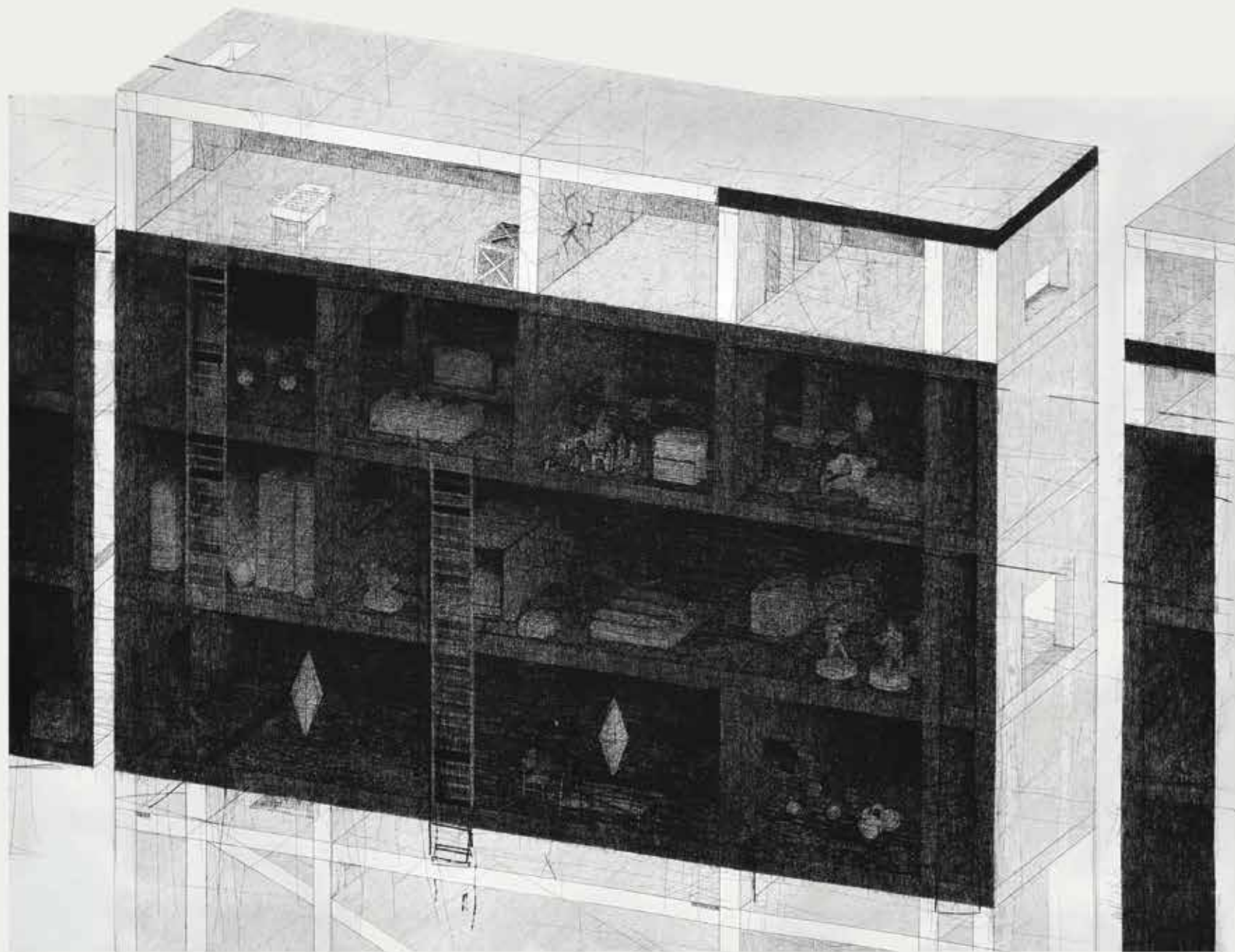






Gra platformowa, 7 druk wklęsły, 77 × 99 cm, 2017 *Platform Game 7, intaglio print, 77 × 99 cm, 2017*





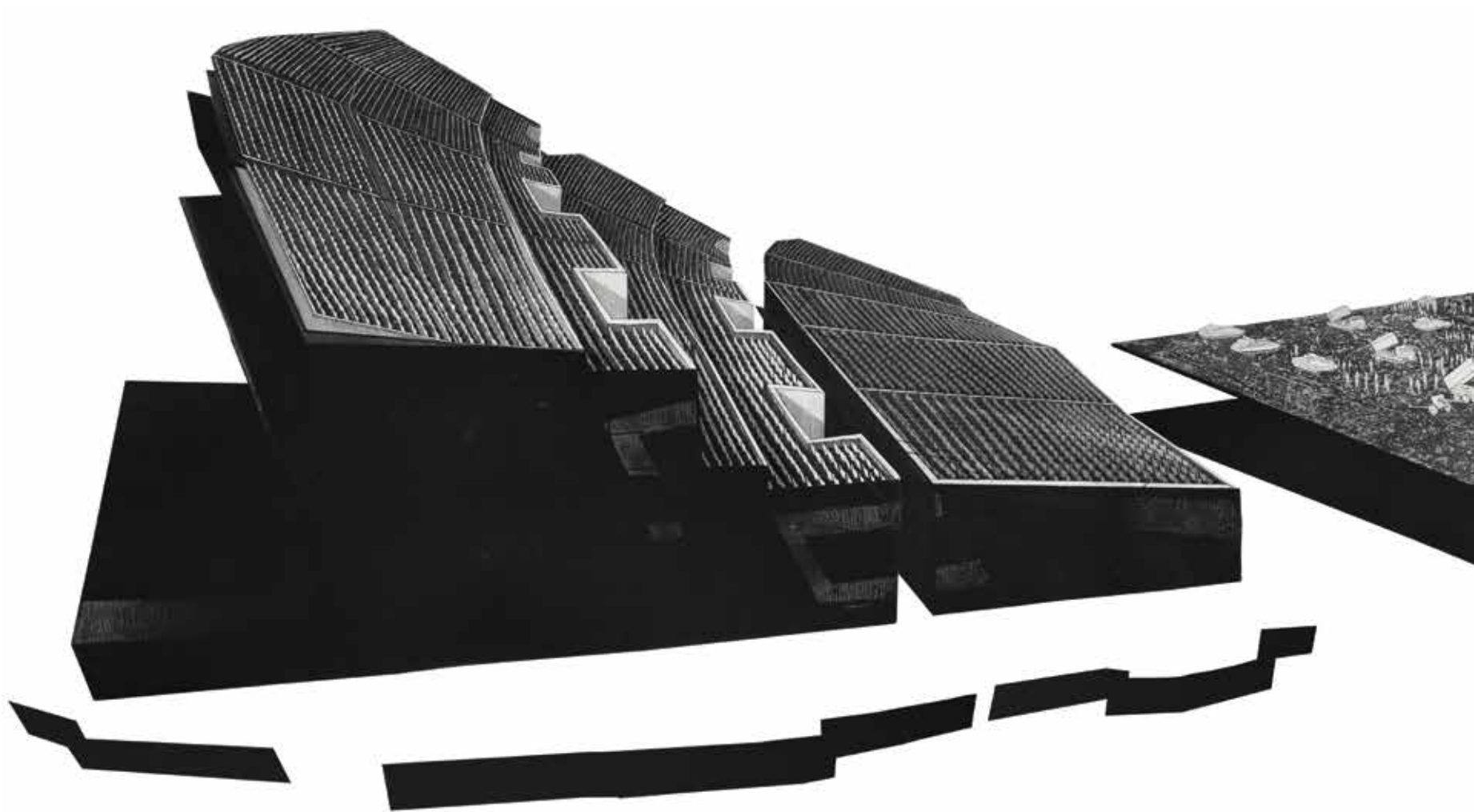


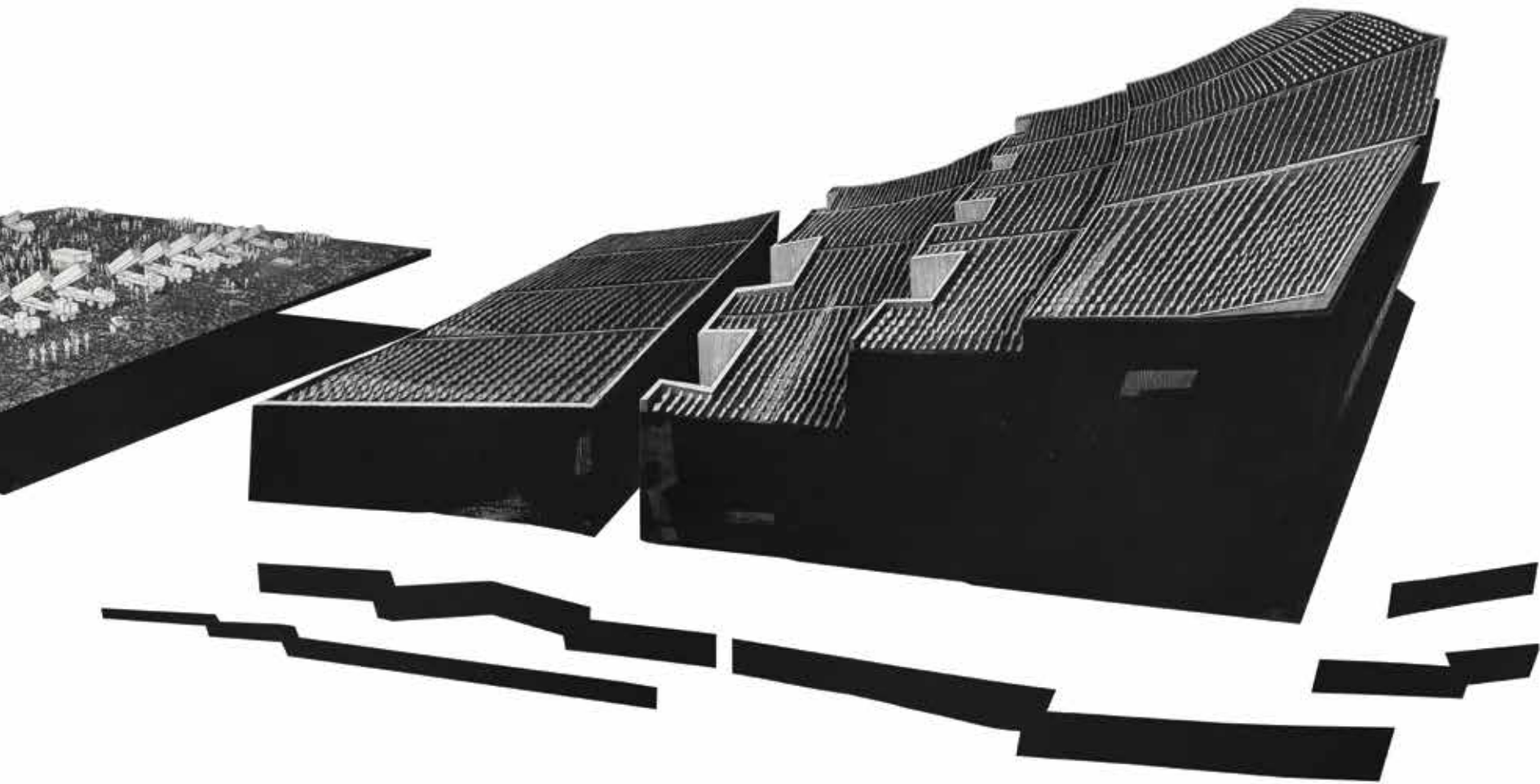
Arena, 2017–2019 Arena, 2017–2019



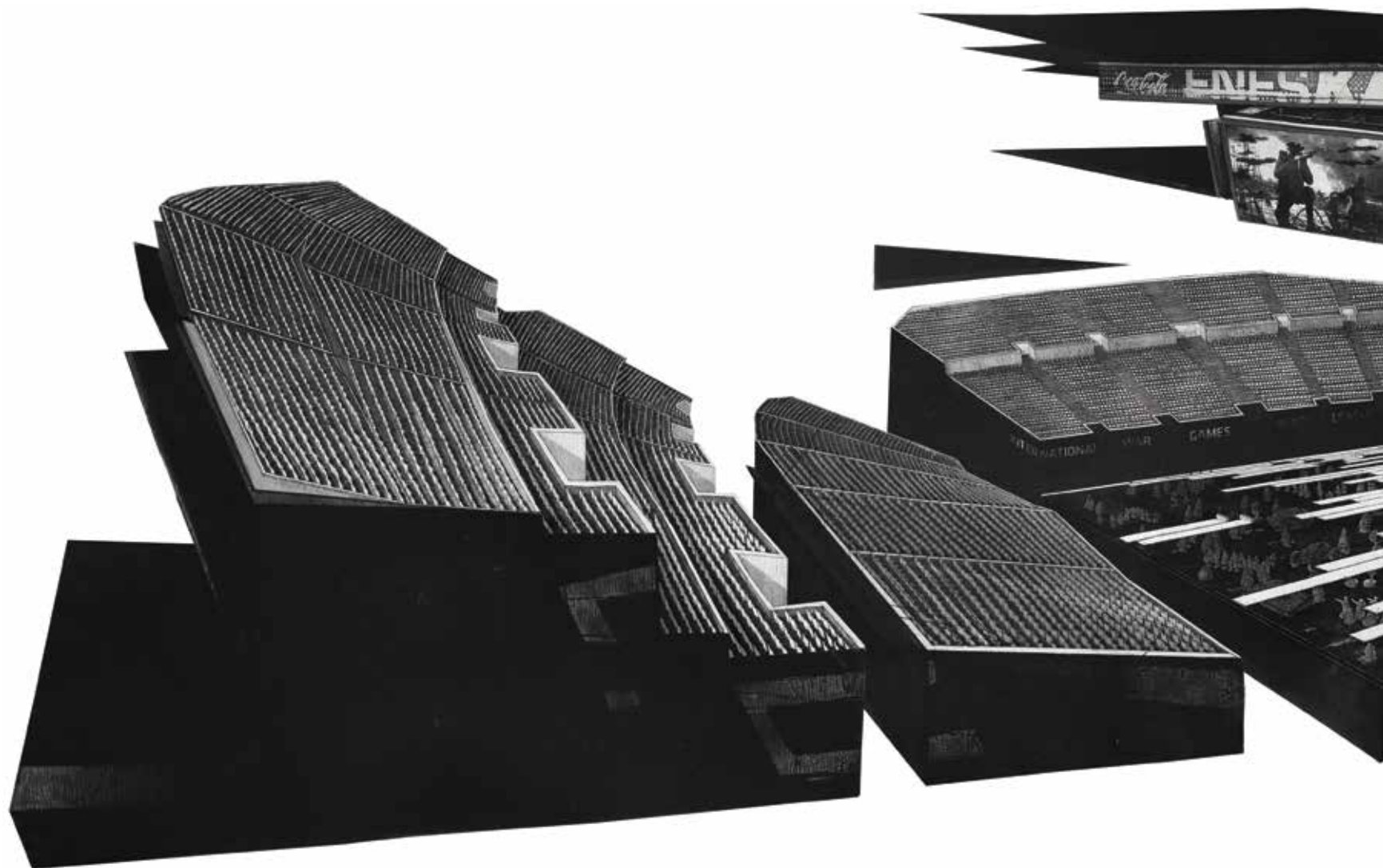
► **Arena,**
instalacja graficzna,
druk wklęsły,
325 × 91 cm, 2018

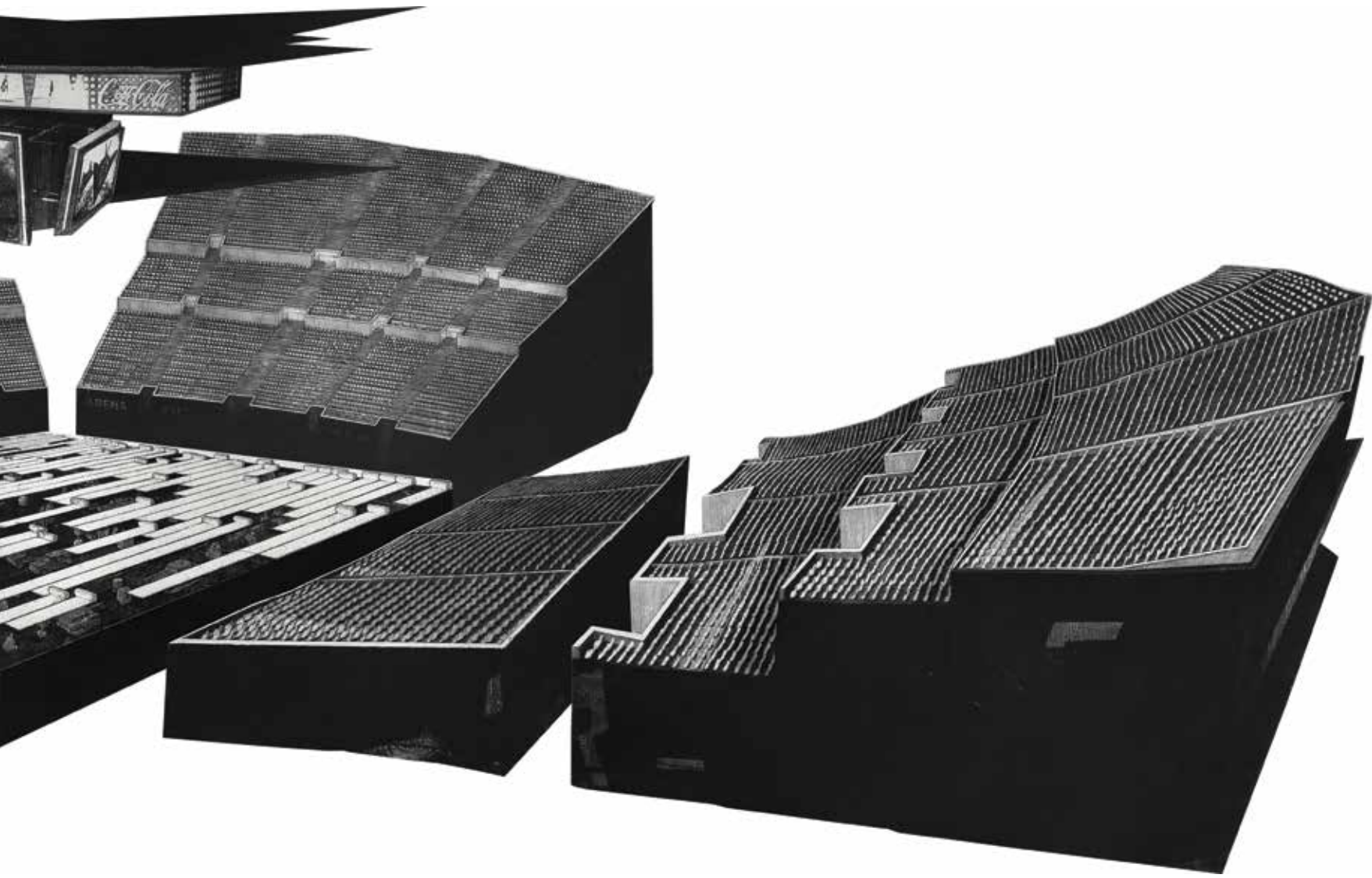
Arena
graphic art installation,
intaglio print,
325 × 91 cm, 2018





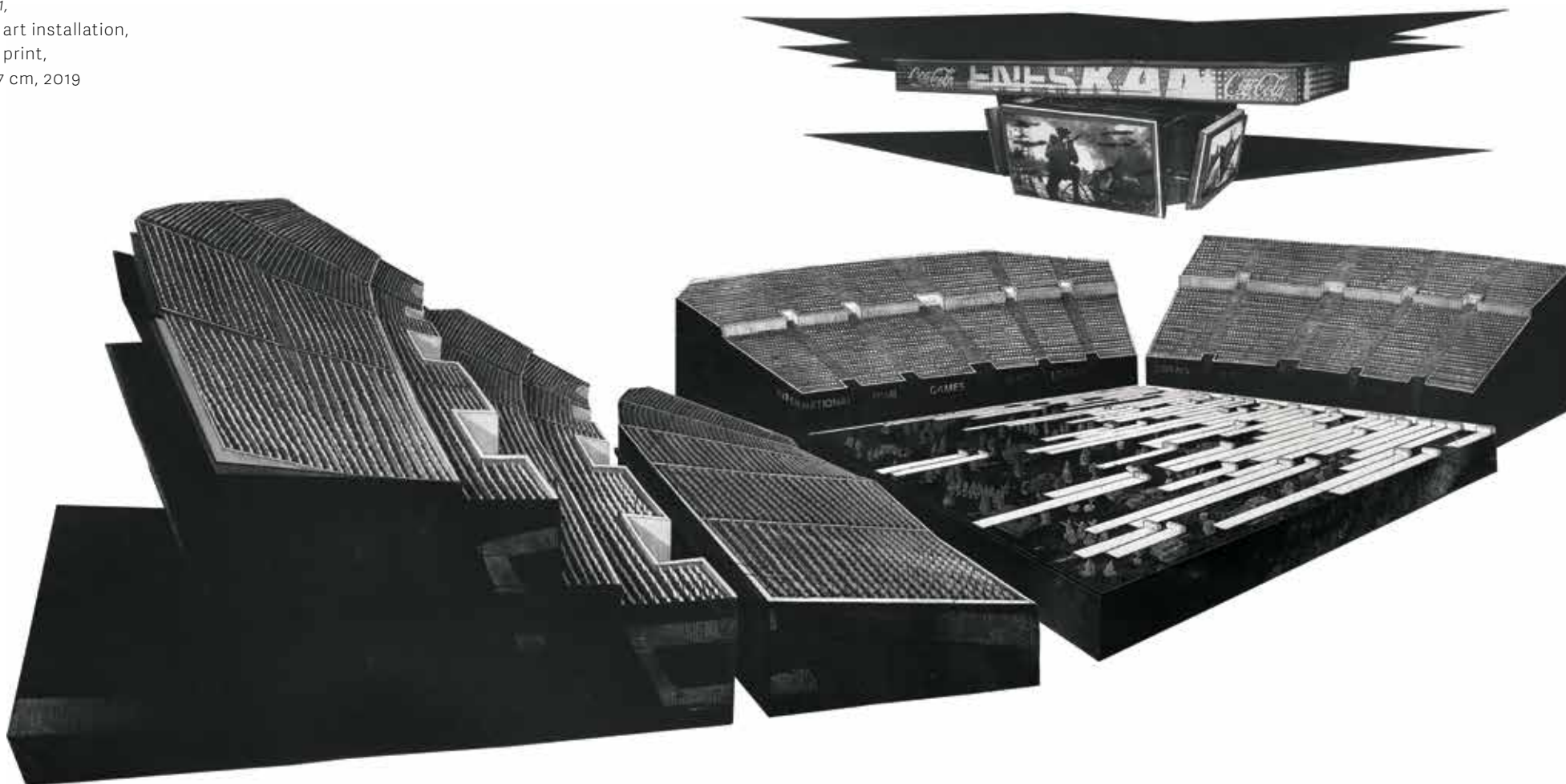
- **Arena 2,**
instalacja graficzna,
druk wklęsły,
94 × 295 cm, 2018
Arena 2,
graphic art installation,
intaglio print,
94 × 295 cm, 2018

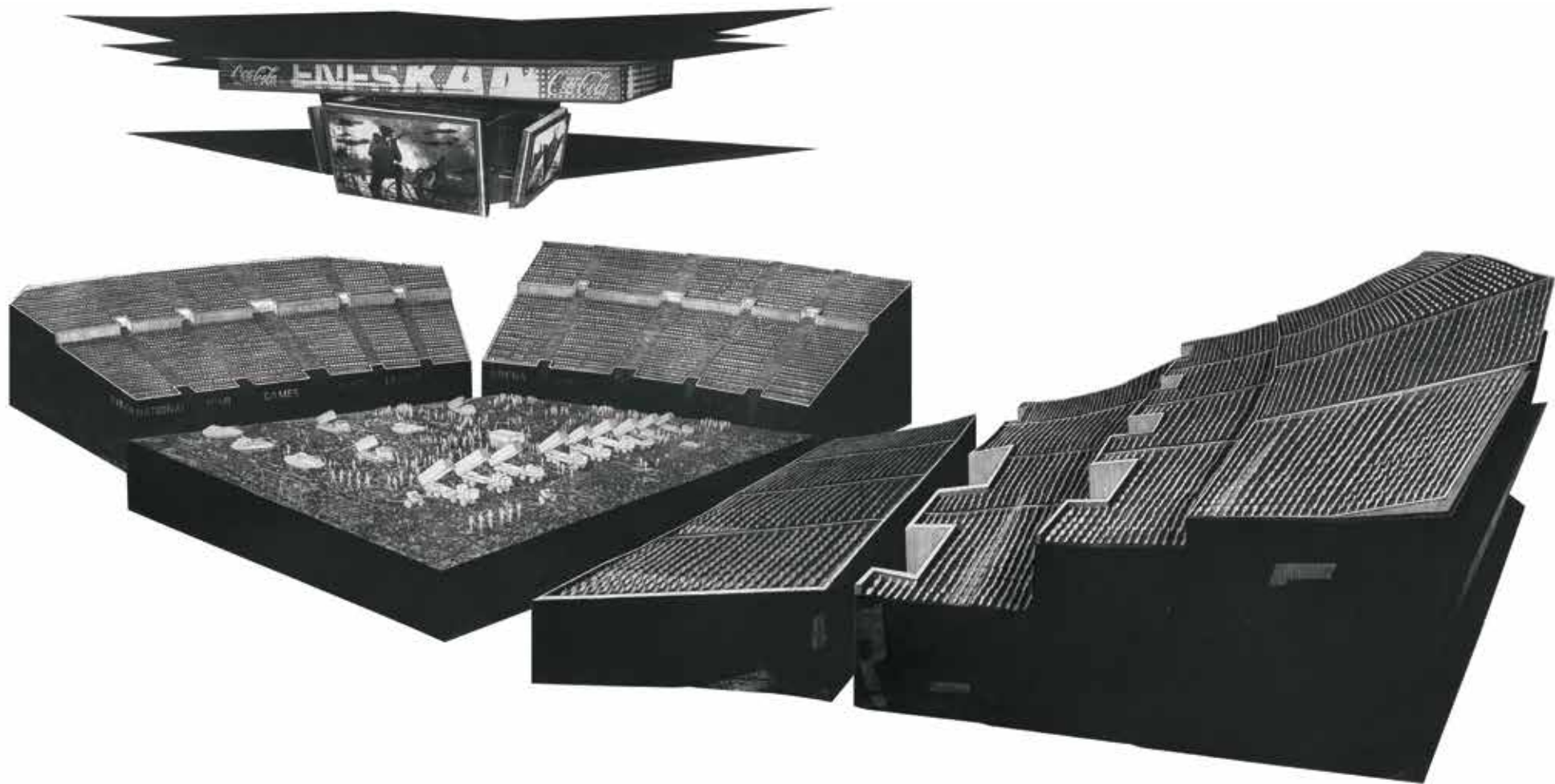




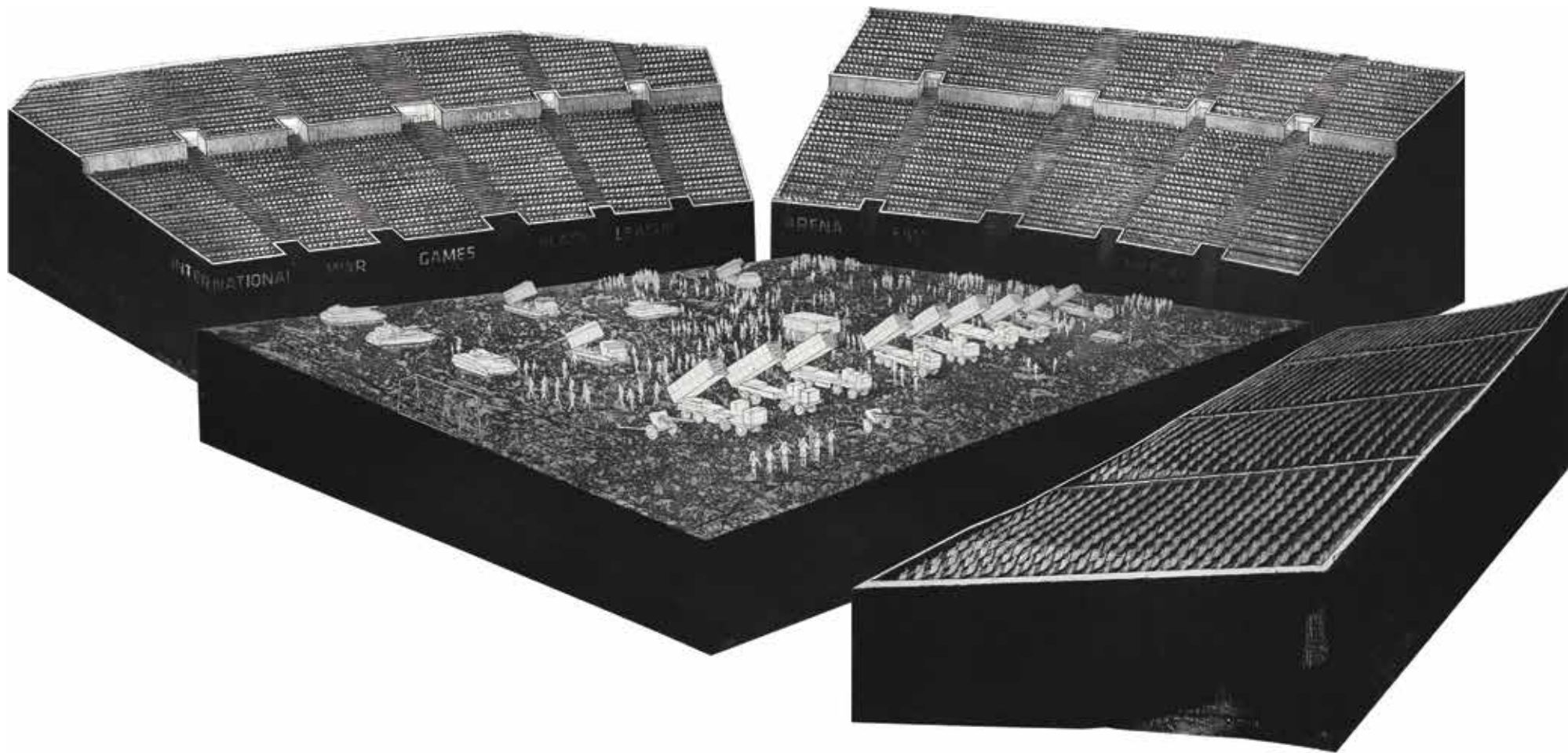
► **Arena 21,**
instalacja graficzna,
druk wklęsły,
94 × 295 cm, 2019

Arena 21,
graphic art installation,
intaglio print,
97 × 407 cm, 2019





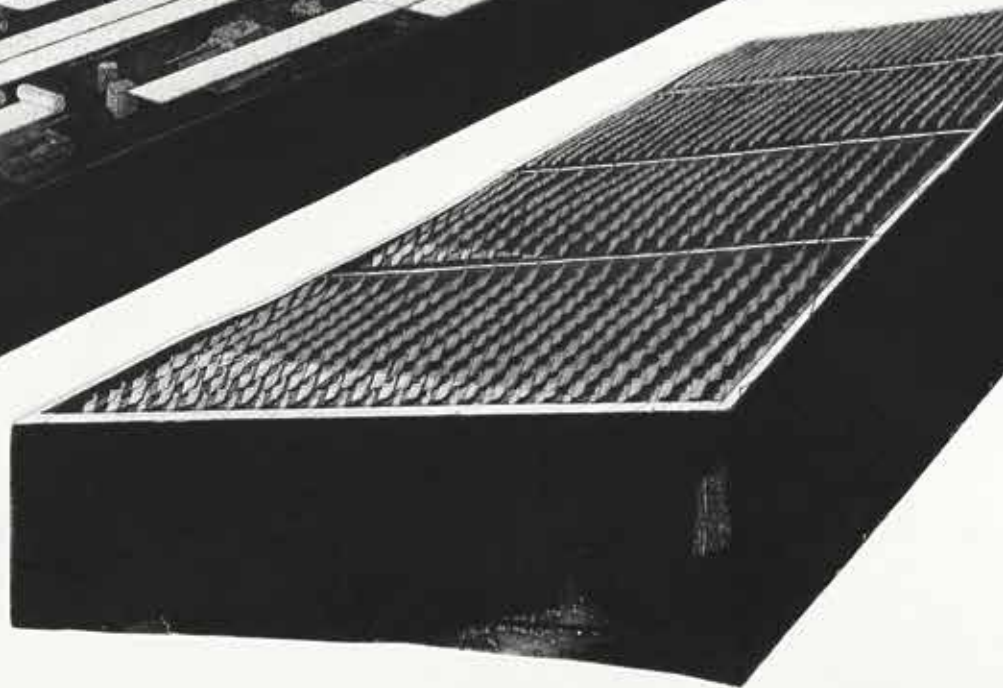
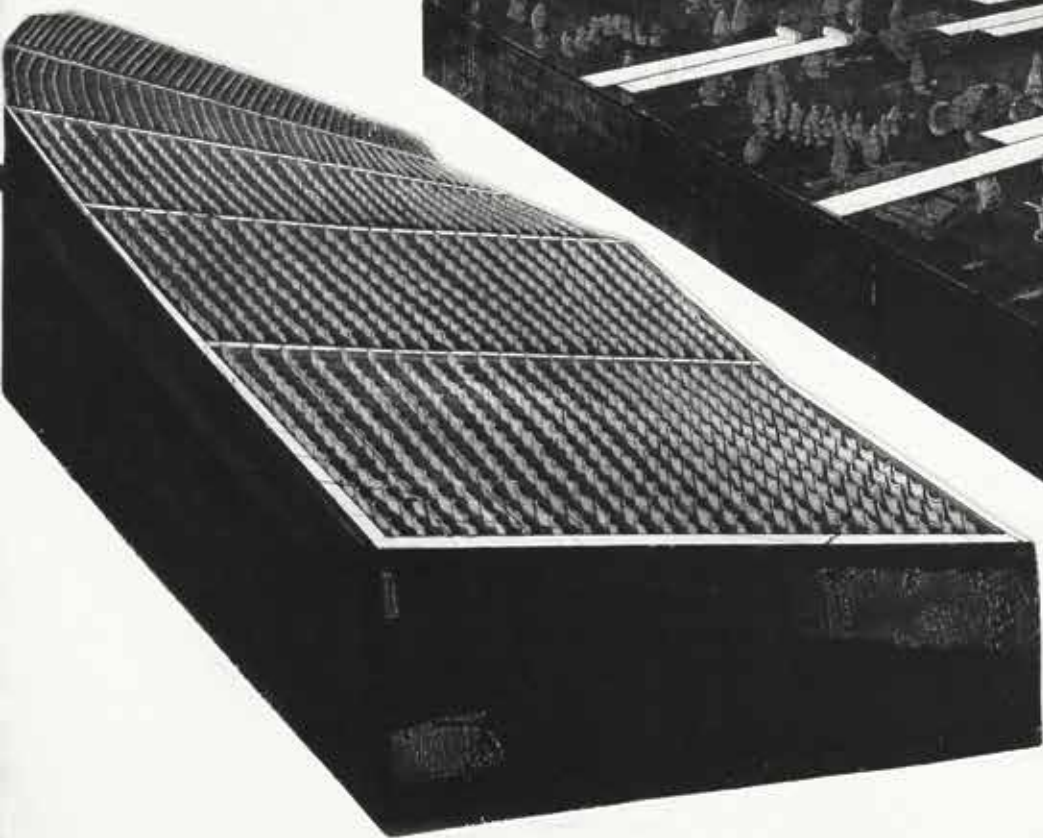
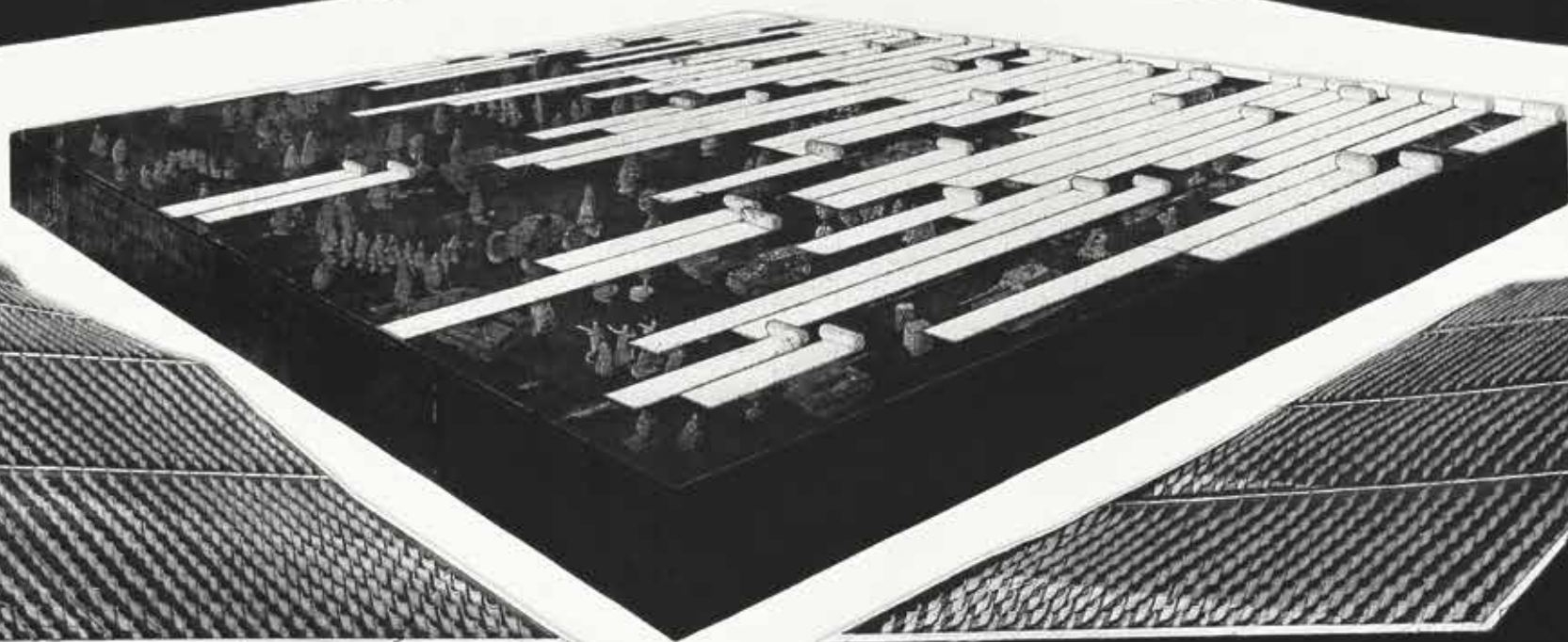
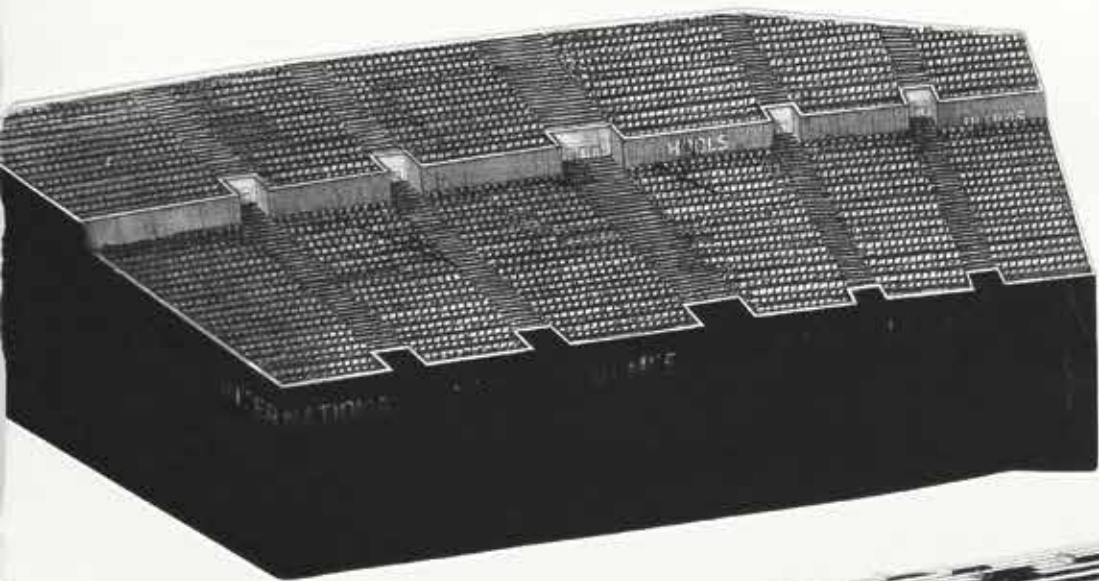
▶ **Arena 7, instalacja graficzna, druk wklęsły, 60 × 120 cm, 2018** *Arena 7, graphic art installation, intaglio print, 60 × 120 cm, 2018* ◀





Arena 8, druk wklęsły, 79 × 120 cm, 2017 *Arena 8, intaglio print, 79 × 120 cm, 2017*

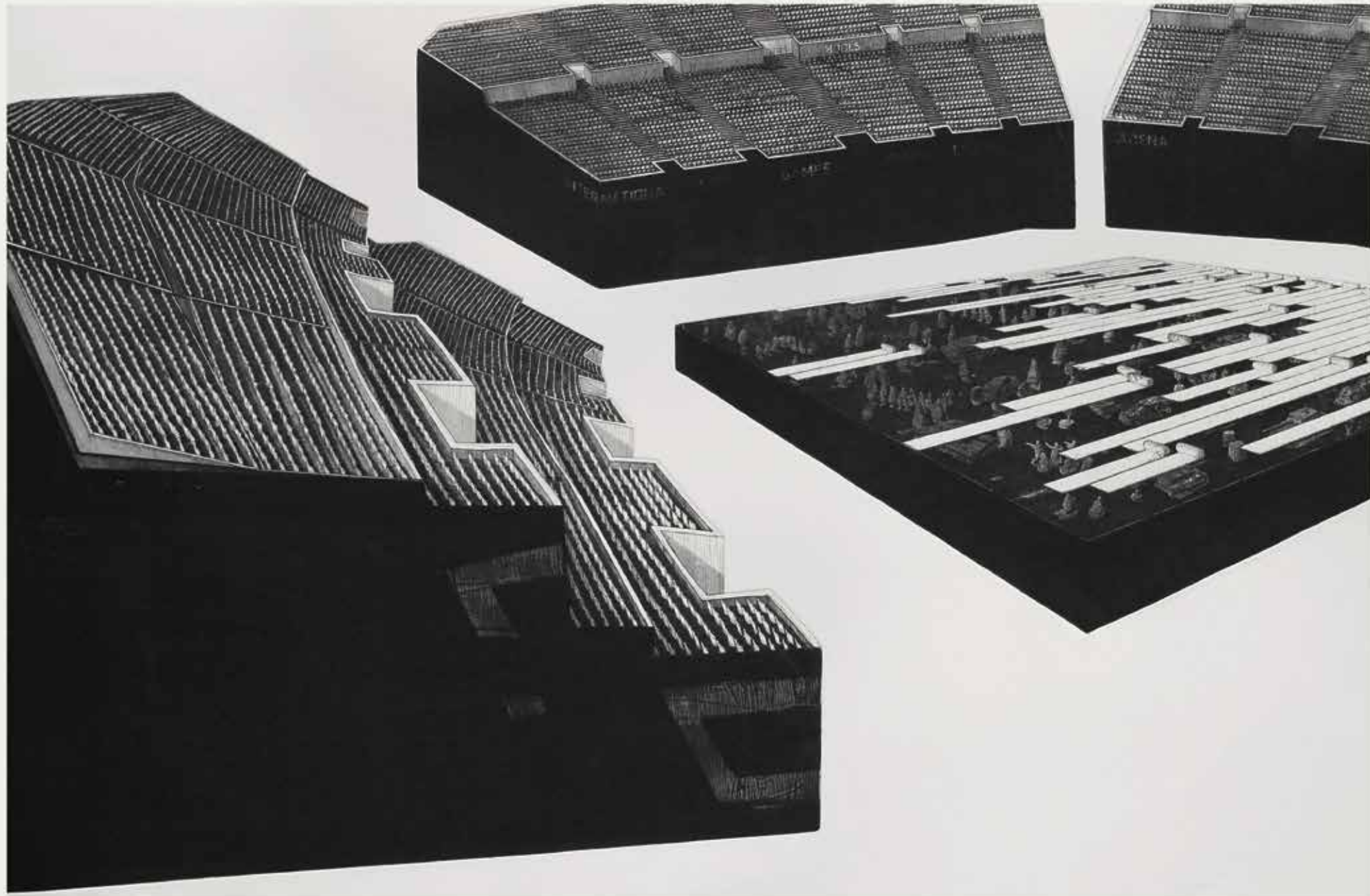






Arena 16, druk wklęsły, 80 × 120 cm, 2018 *Arena 16, intaglio print, 80 × 120 cm, 2018*







Arena 9, druk wklęsły, 79 × 120 cm, 2018 *Arena 9, intaglio print, 79 × 120 cm, 2018*

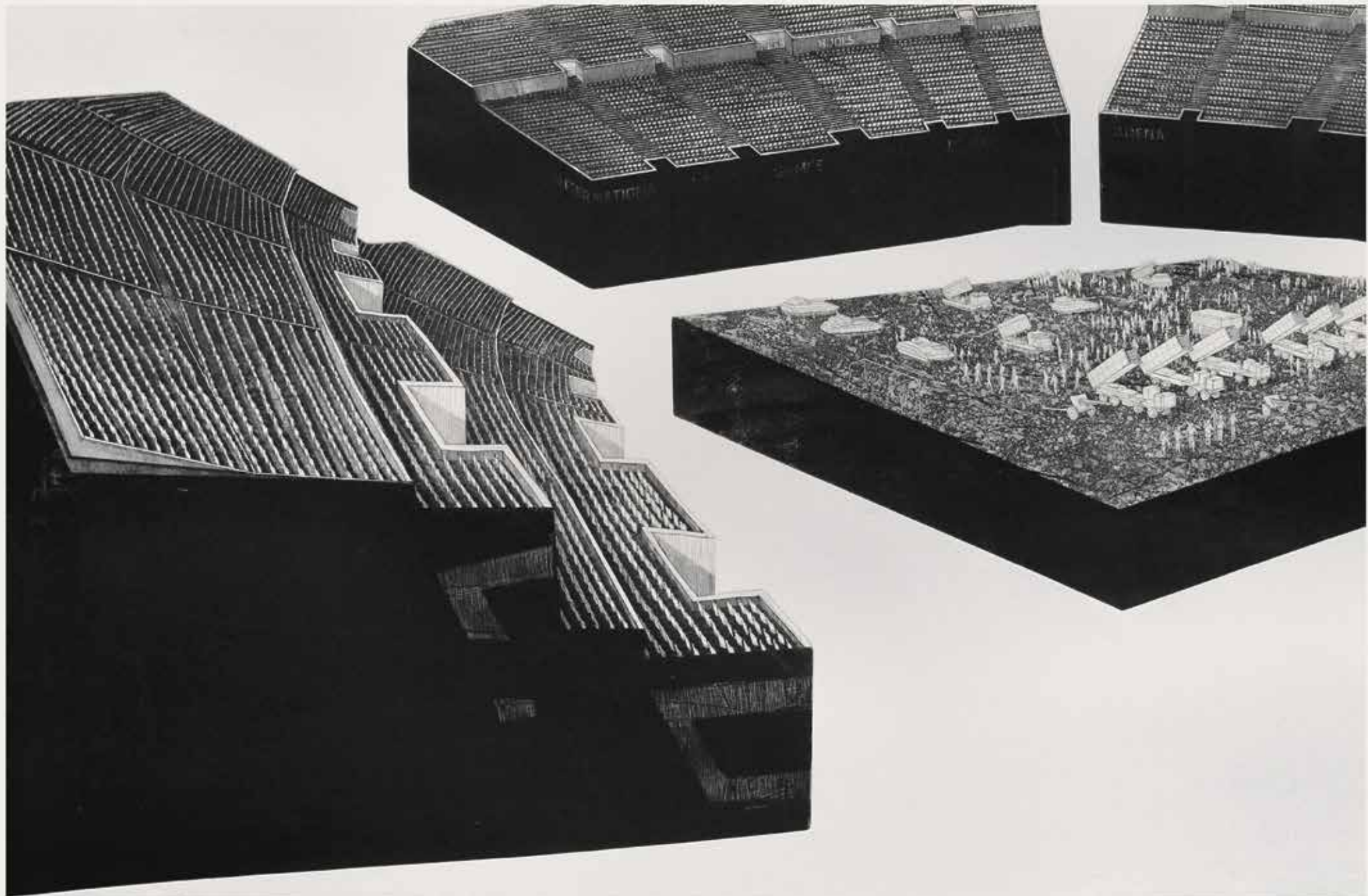






Arena 15, druk wklęsły, 79 × 120 cm, 2018 *Arena 15, intaglio print, 79 × 120 cm, 2018*

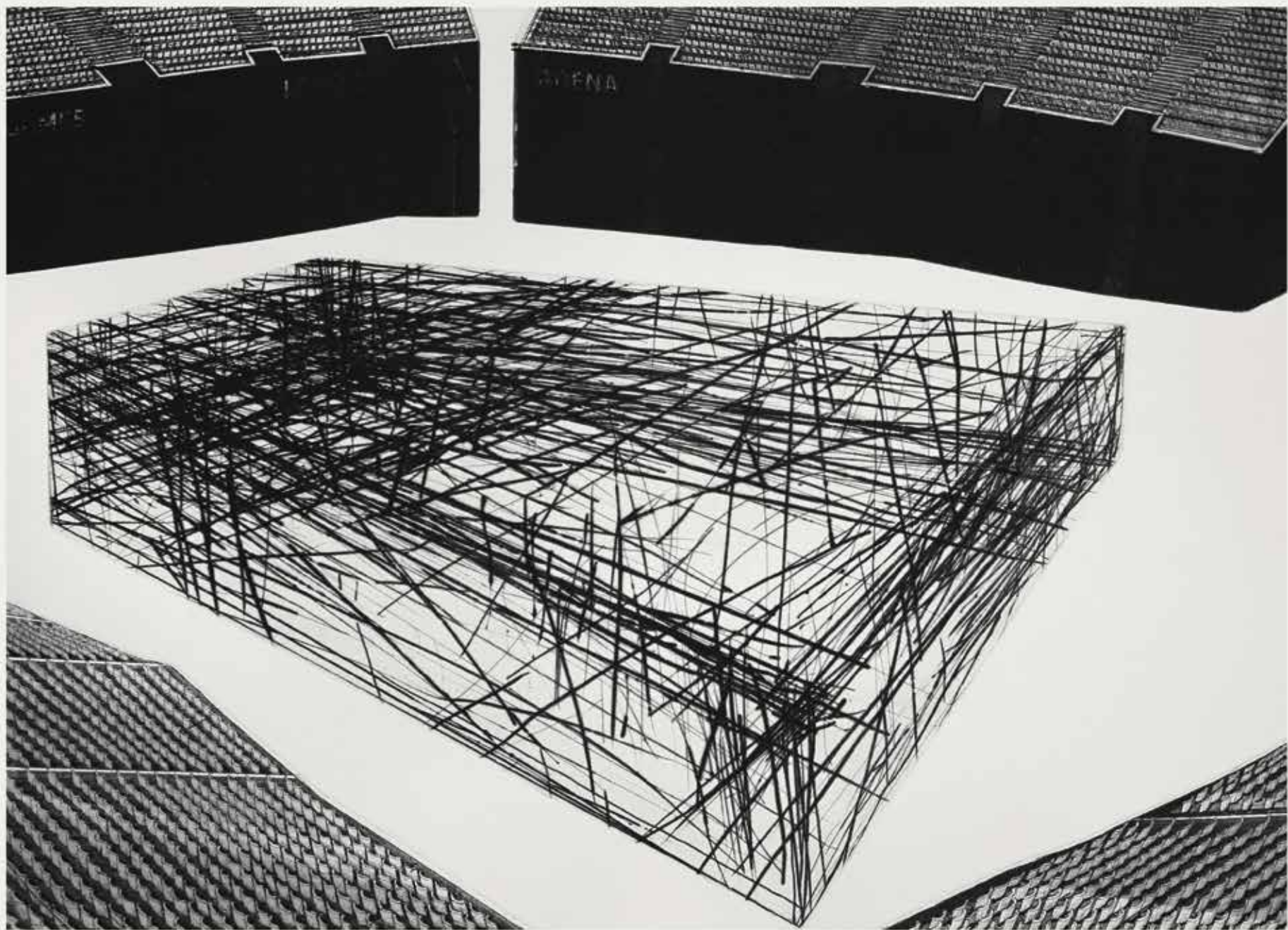






Arena 19, druk wklęsły, 50 × 70 cm, 2019 *Arena 19, intaglio print, 50 × 70 cm, 2019*







Arena 10, druk wklęsły, 80 × 120 cm, 2017 *Arena 10, intaglio print, 80 × 120 cm, 2017.*







Arena 4, druk wklęsły, 70 × 100 cm, 2018 *Arena 4, intaglio print, 70 × 100 cm, 2018.*

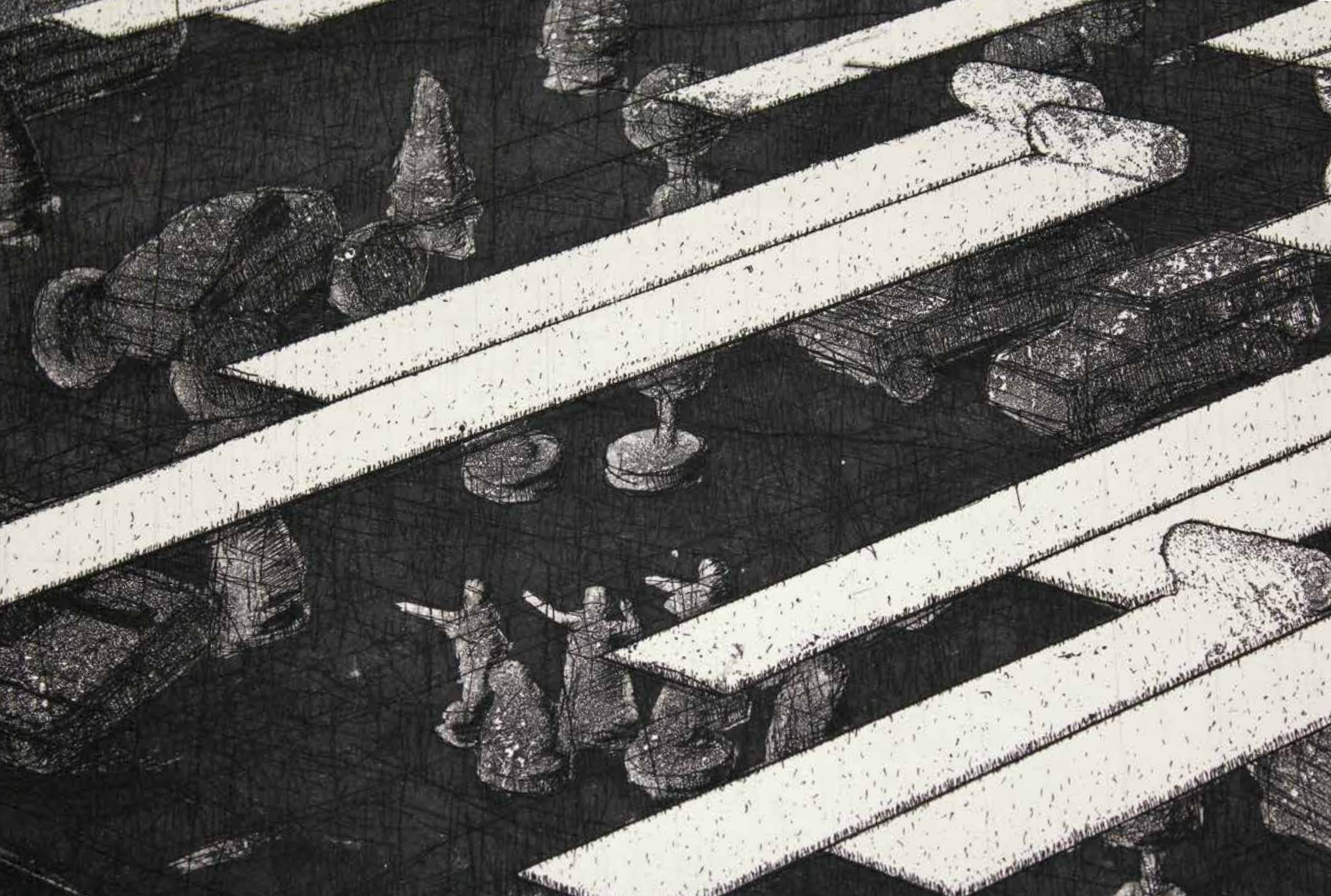






Arena 4 (detal), druk wklęsły, 70 × 100 cm, 2018 *Arena 4 (detail), intaglio print, 70 × 100 cm, 2018*

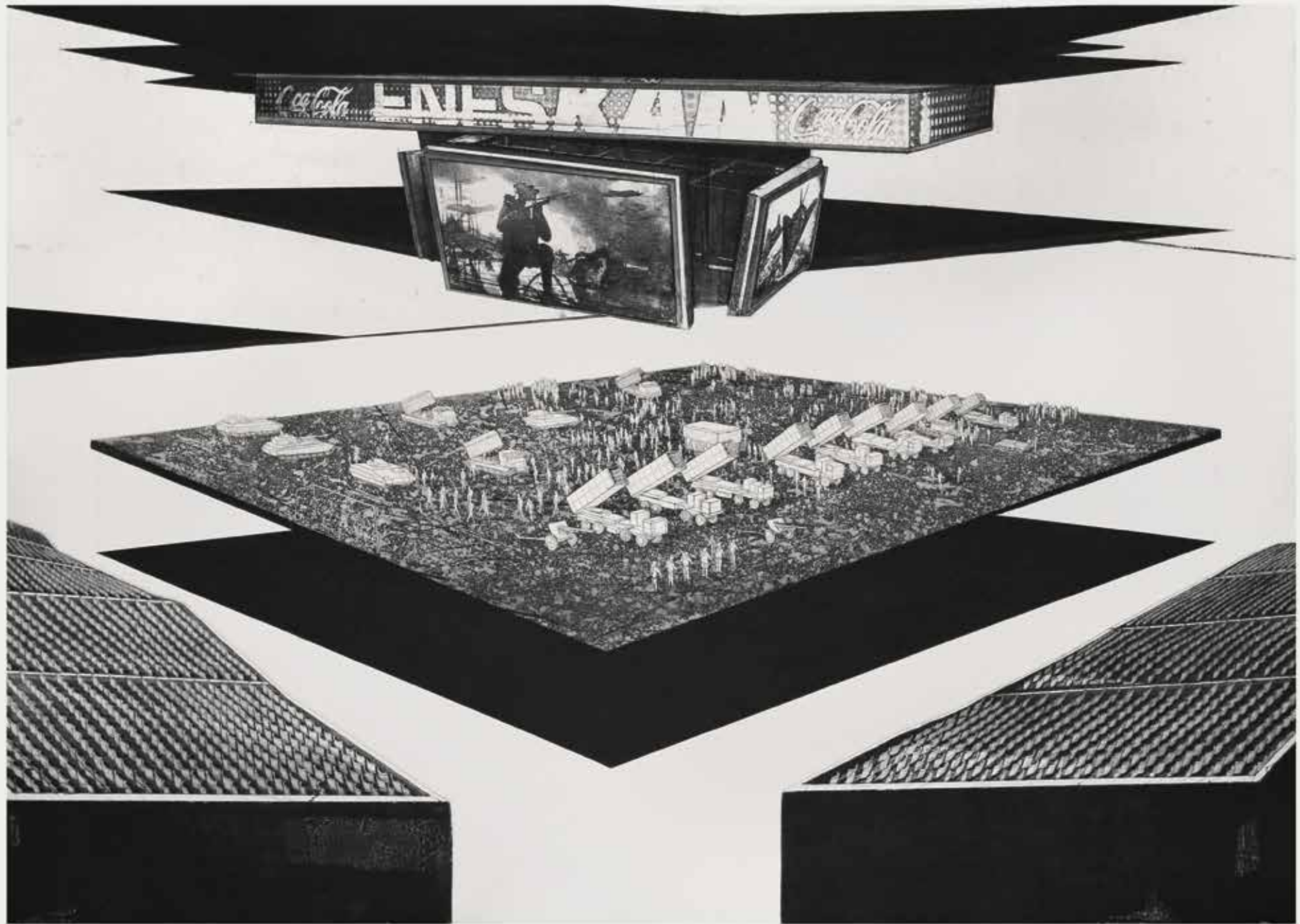


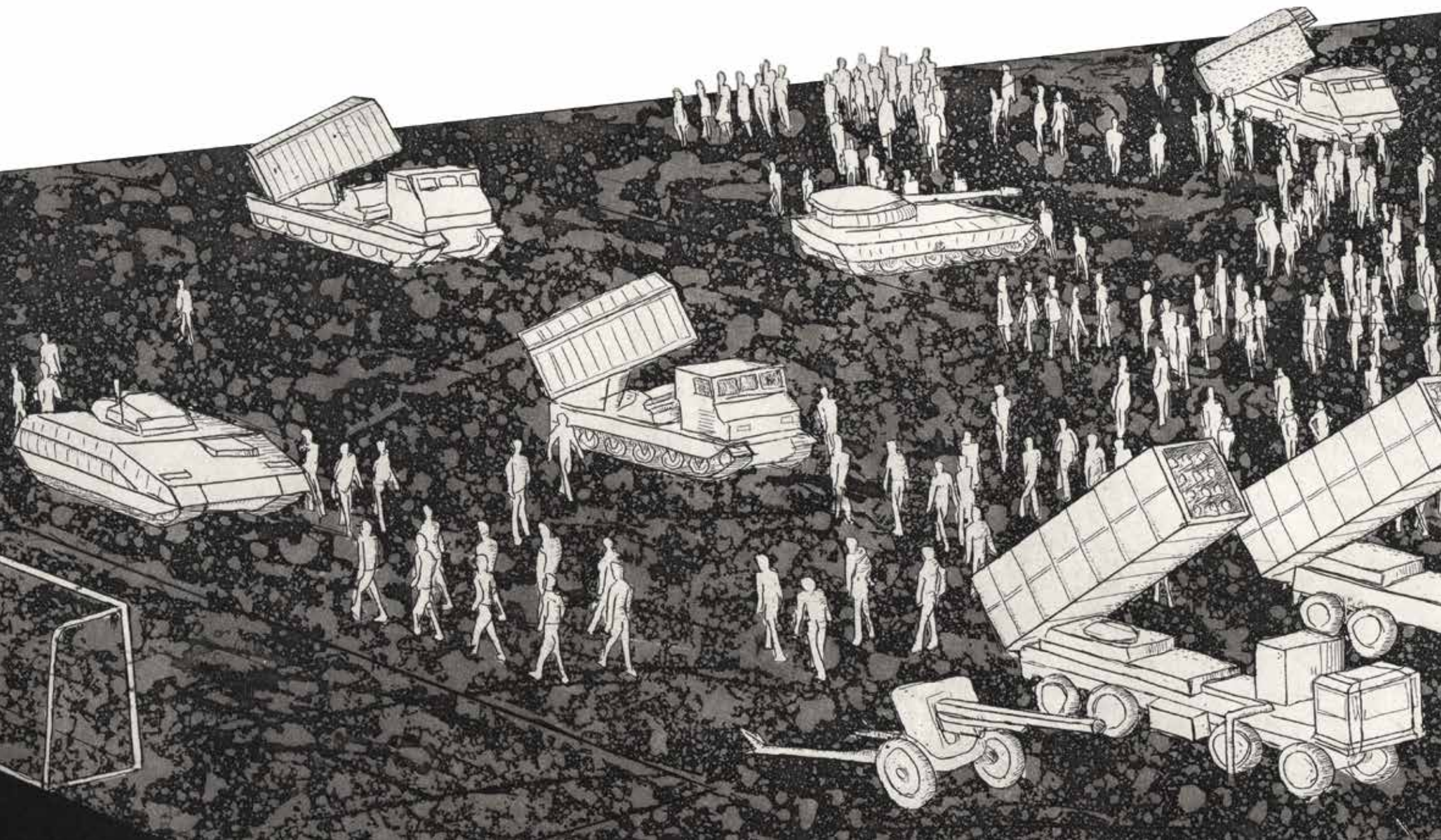


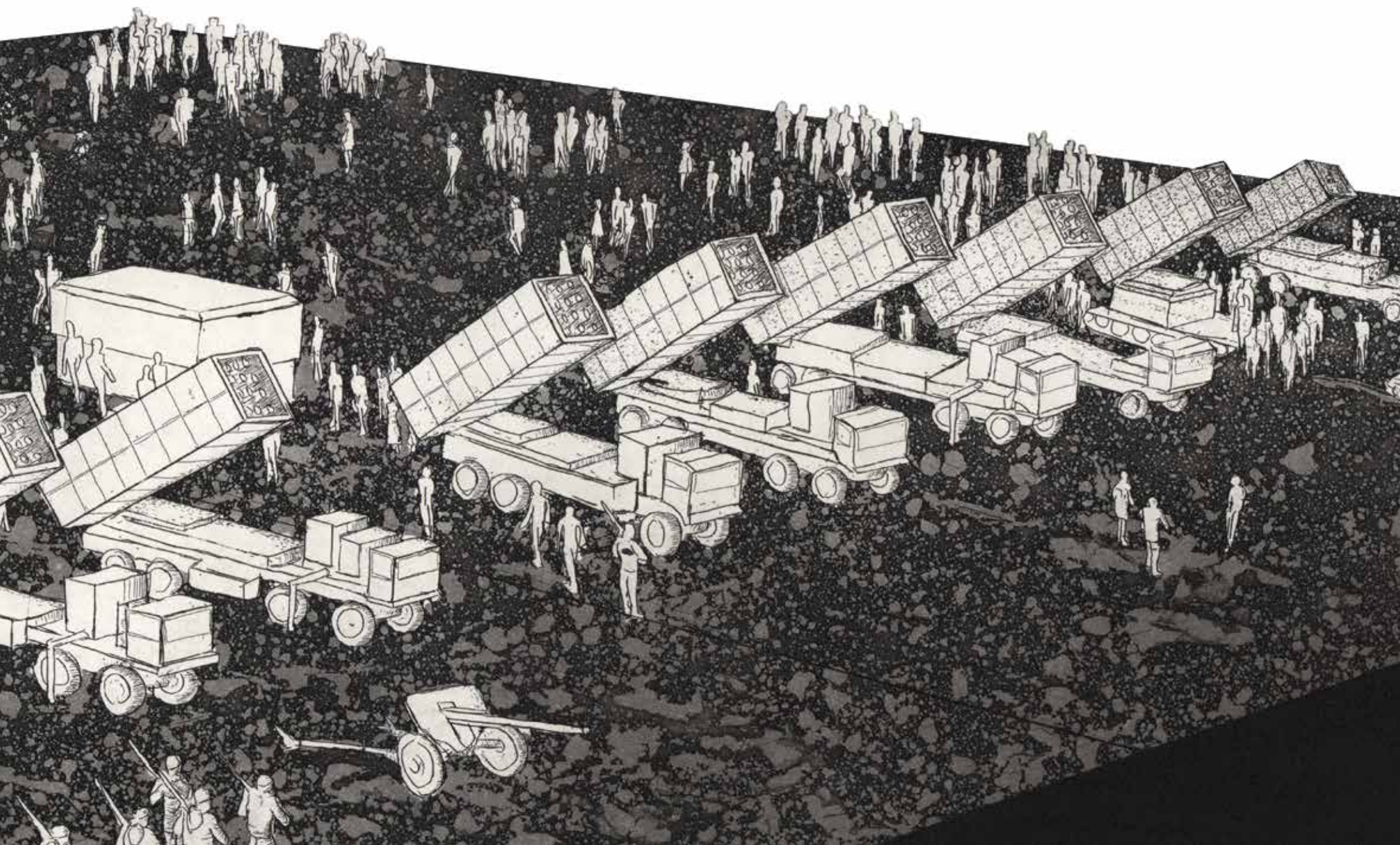


Arena 5, druk wklęsły, 70 × 100 cm, 2018 *Arena 5, intaglio print 70 × 100 cm, 2018*











Granice, 2020–2021 Boundaries, 2020–2021

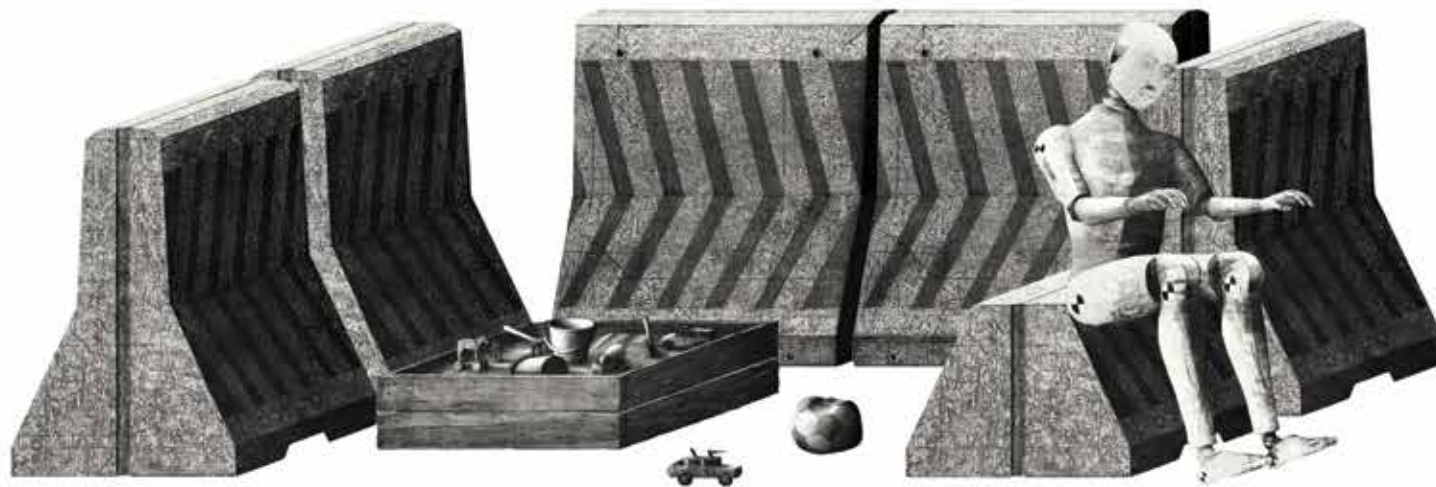


143

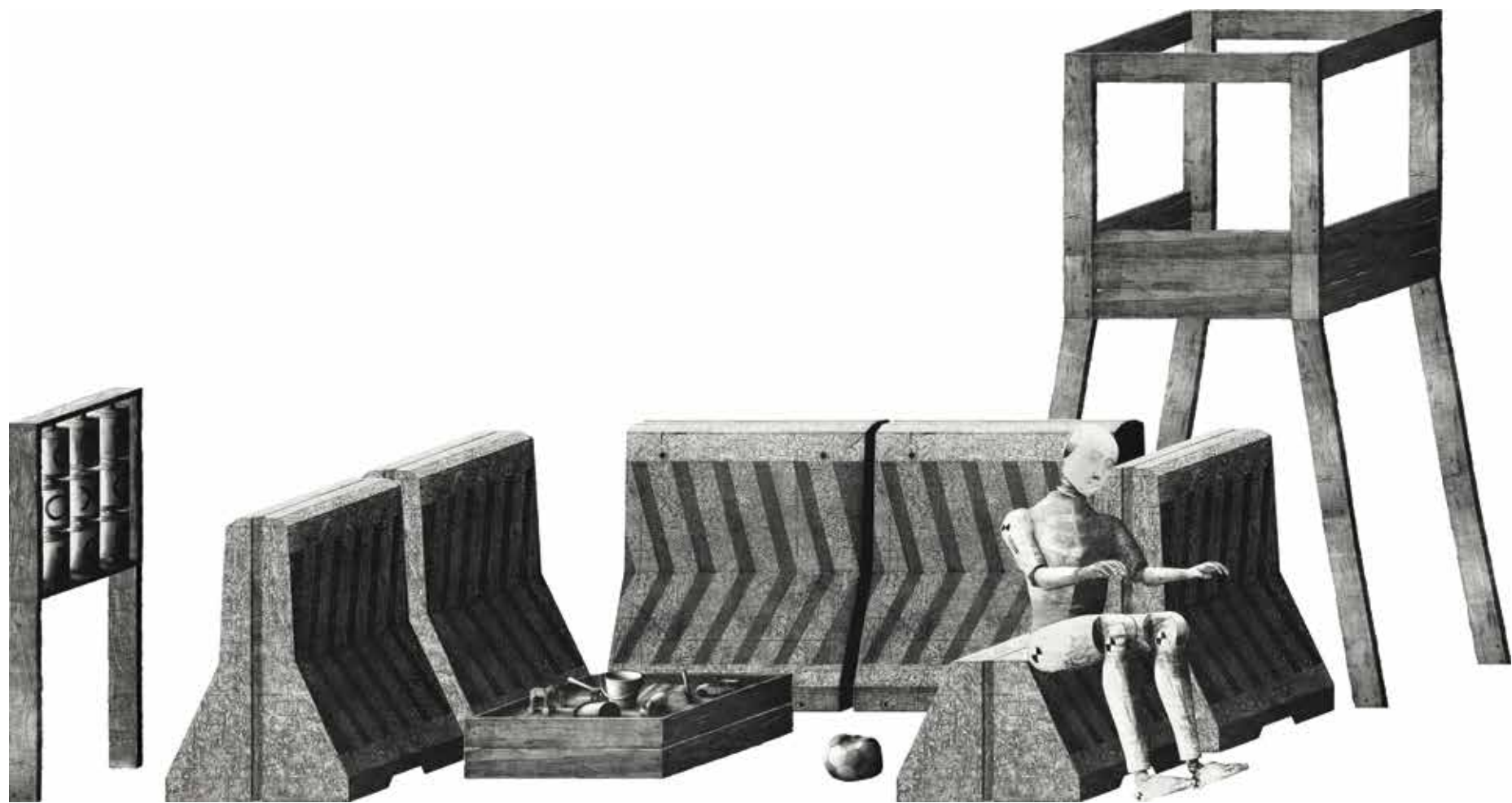
- ▶ **Granica 2,**
instalacja graficzna,
druk wklęsły,
240 × 300 cm, 2020
Boundary 2,
graphic art installation,
intaglio print,
240 × 300 cm, 2020

- ▶ **Granica 1,**
instalacja graficzna,
druk wklęsły,
153 × 470 cm, 2020
Boundary 1,
graphic art installation,
intaglio print,
153 × 470 cm, 2020

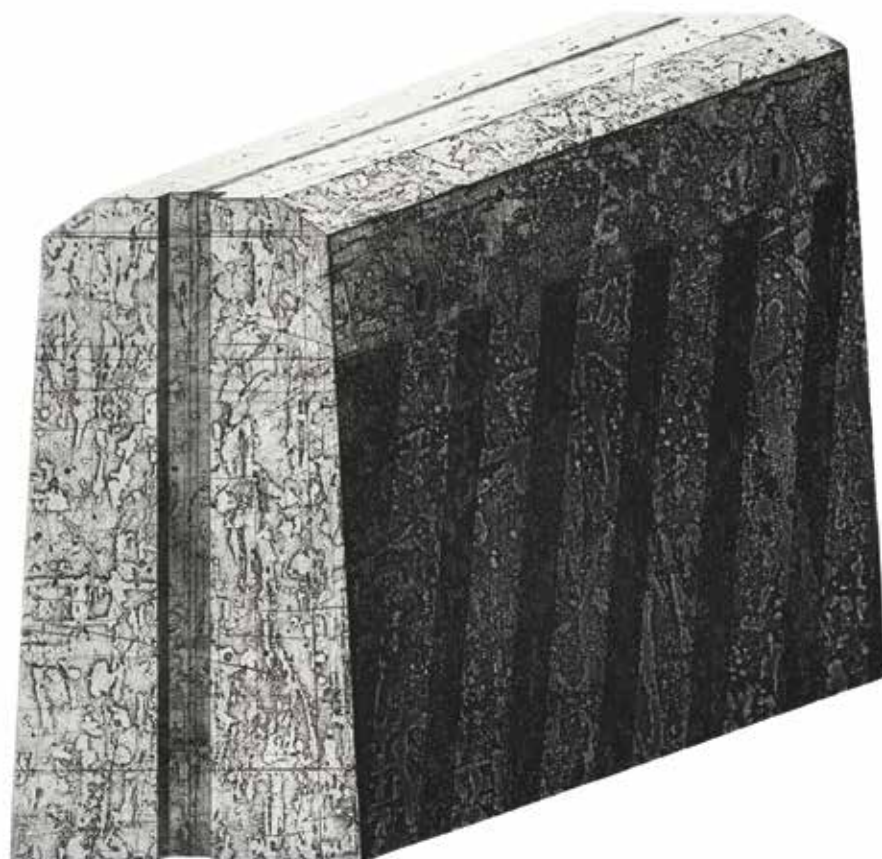




145 ► **Granica Bezpieczna Przestrzeń, instalacja graficzna, druk wklęsły, 265 × 505 cm, 2020** *Boundary Safe Space, graphic art installation, intaglio print, 265 × 505 cm, 2020* ◀



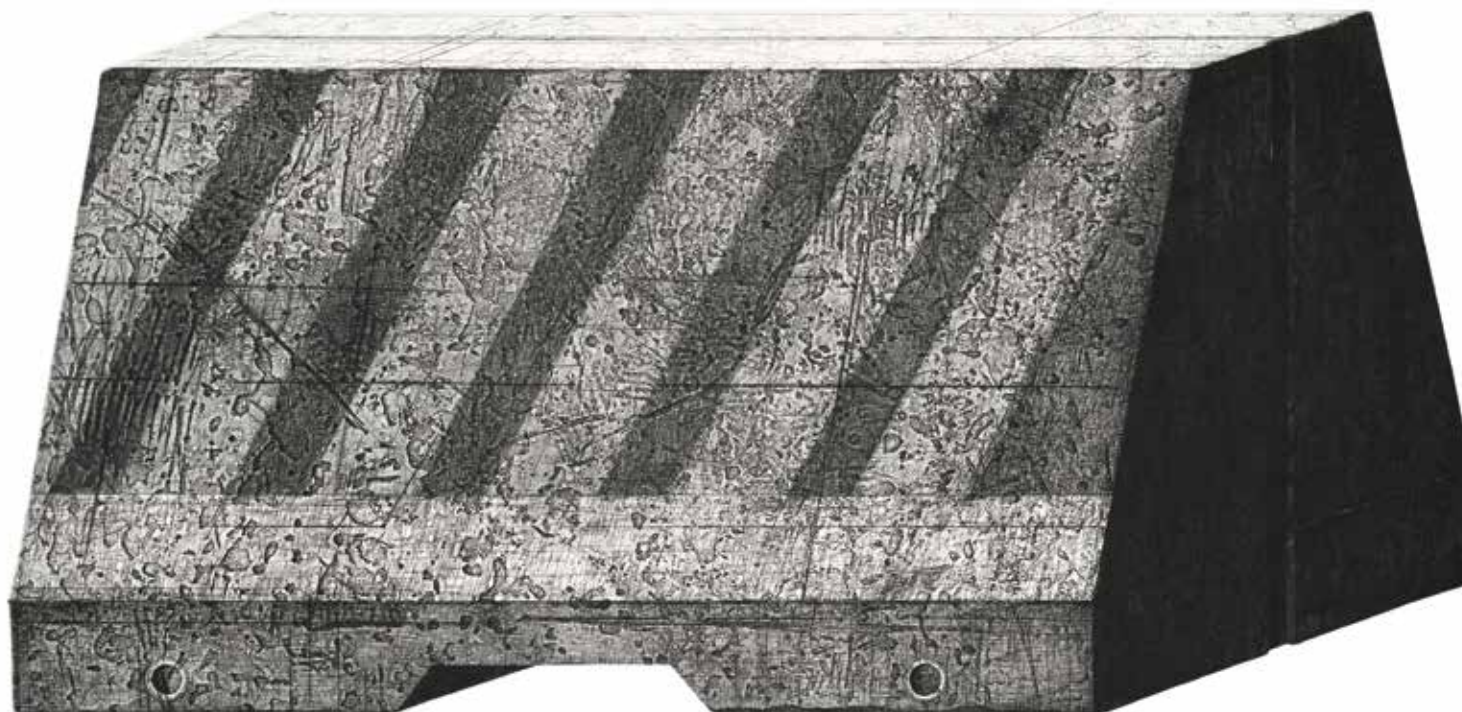




◀ **Bariera 1b, druk wklęsły, 59 × 100 cm, 2020**
Barrier 1b, intaglio print, 59 × 100 cm, 2020

▲ **Bariera 1a, druk wklęsły, 62 × 64 cm, 2020**
Barrier 1a, intaglio print, 62 × 64 cm, 2020





150

◀ **Bariera 2a, druk wklęsty, 50 × 90 cm, 2020**
Barrier 2a, intaglio print, 50 × 90 cm, 2020

▲ **Bariera 2b, druk wklęsty, 50 × 105 cm, 2020**
Barrier 2b, intaglio print, 50 × 105 cm, 2020







Piaskownica, druk wklęsły, 75 × 120 cm, 2020 Sandpit, intaglio print, 75 × 120 cm, 2020

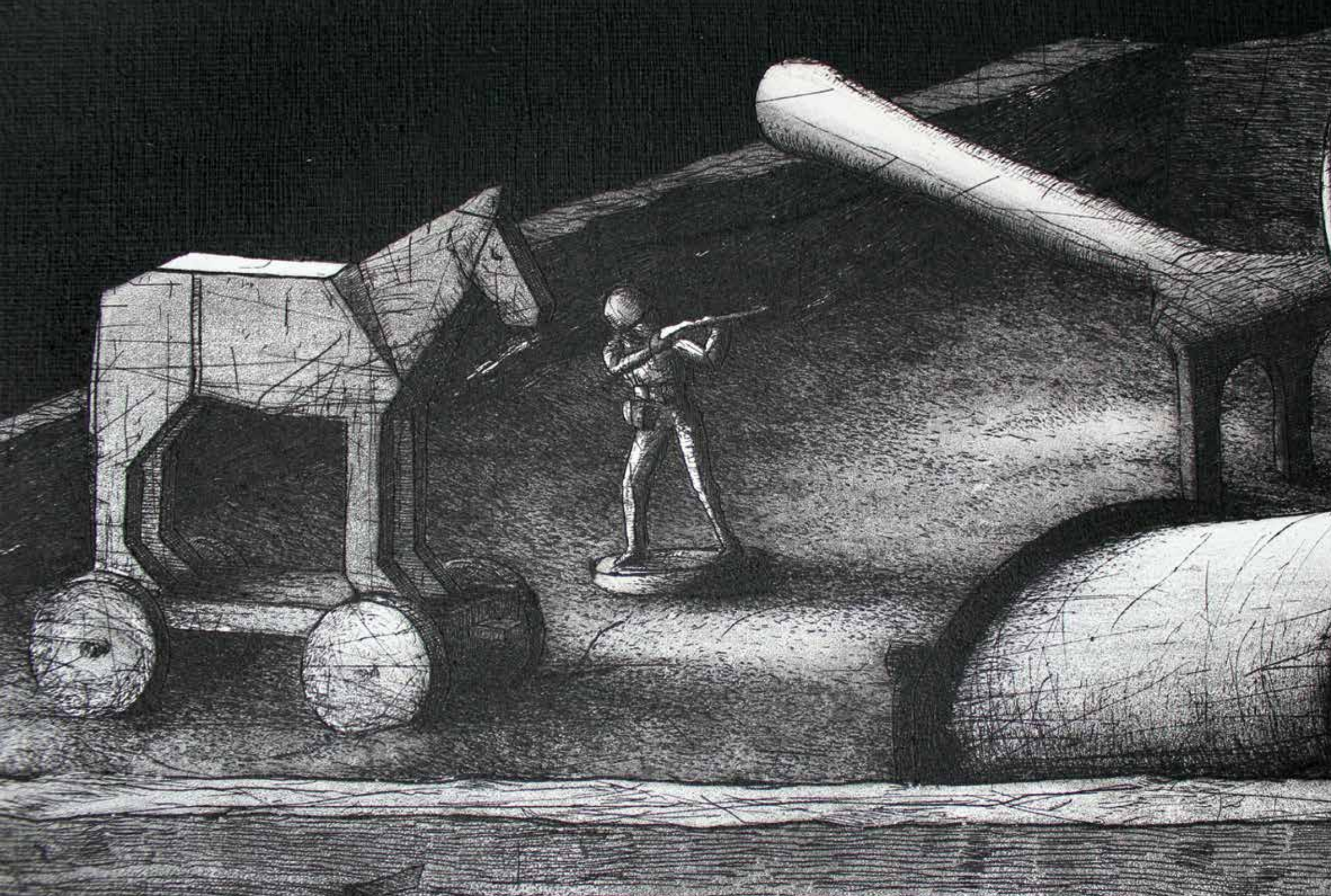






Piaskownica (detal), druk wklęsły, 75 × 120 cm, 2020 *Sandpit (detail), intaglio print, 75 × 120 cm, 2020*







Piaskownica (detal), druk wklęsły, 75 × 120 cm, 2020 Sandpit (detail), intaglio print, 75 × 120 cm, 2020

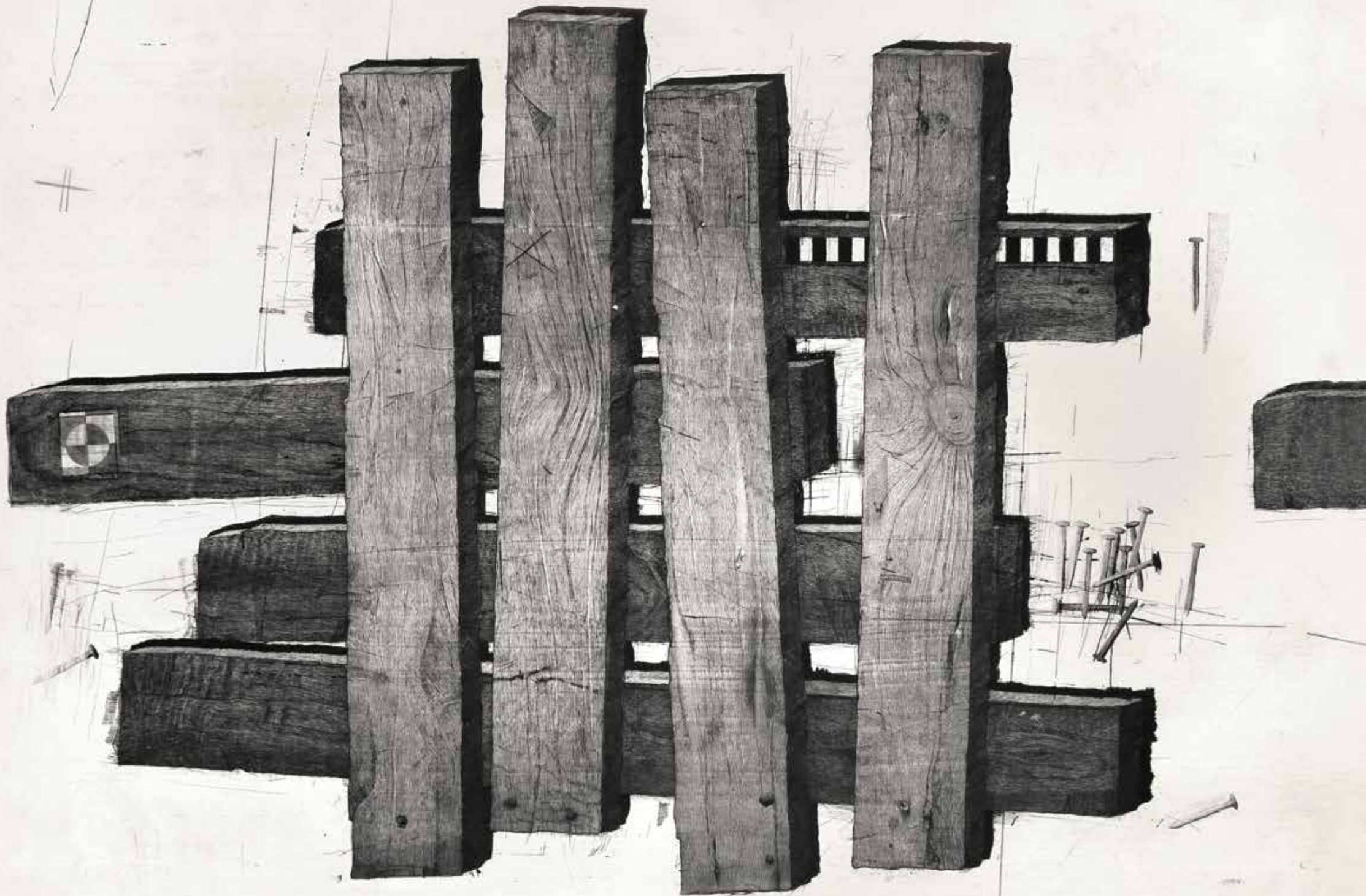






Deski, druk wklęsły, 75 × 115 cm, 2020 *Boards, intaglio print, 75 × 115 cm, 2020*





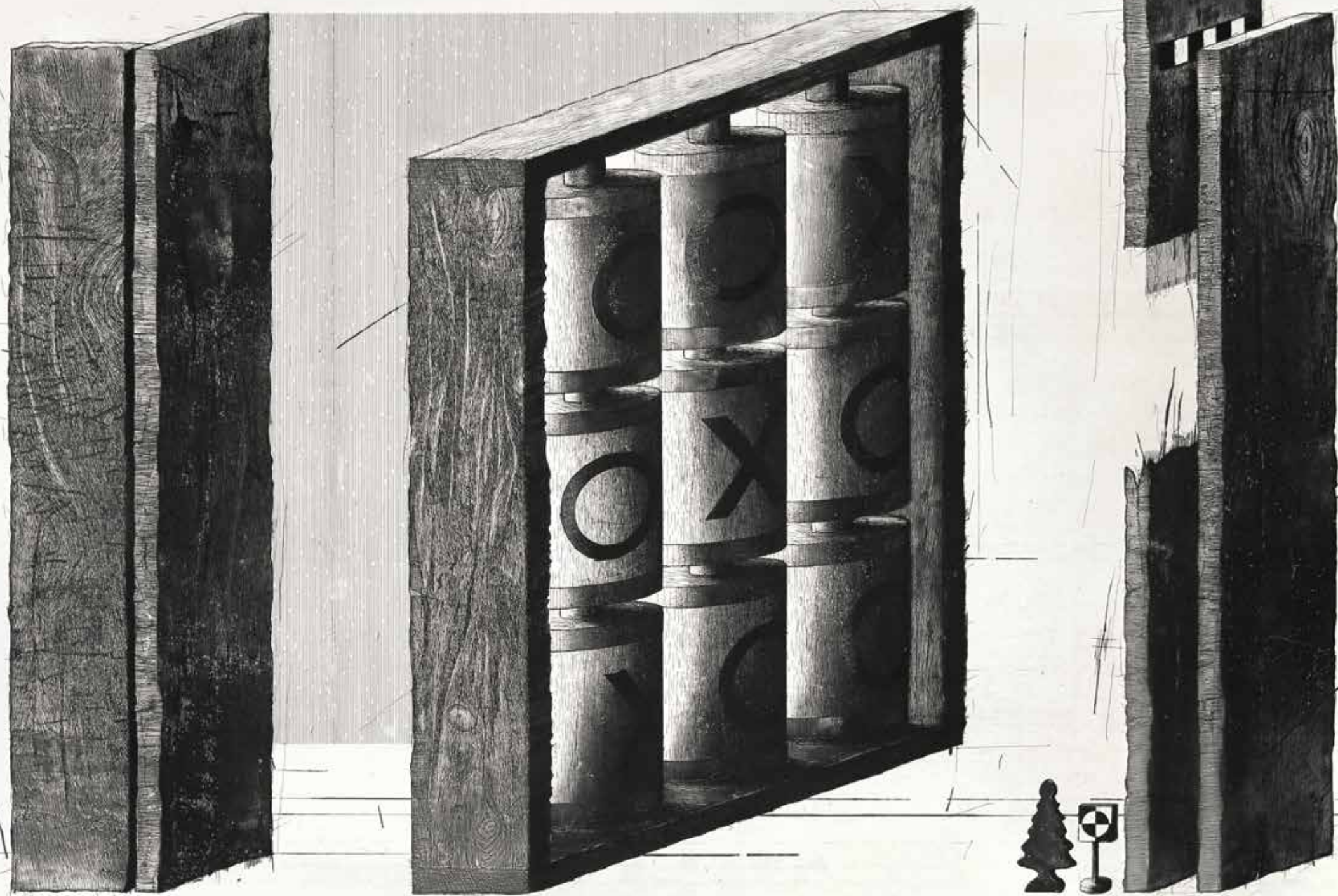




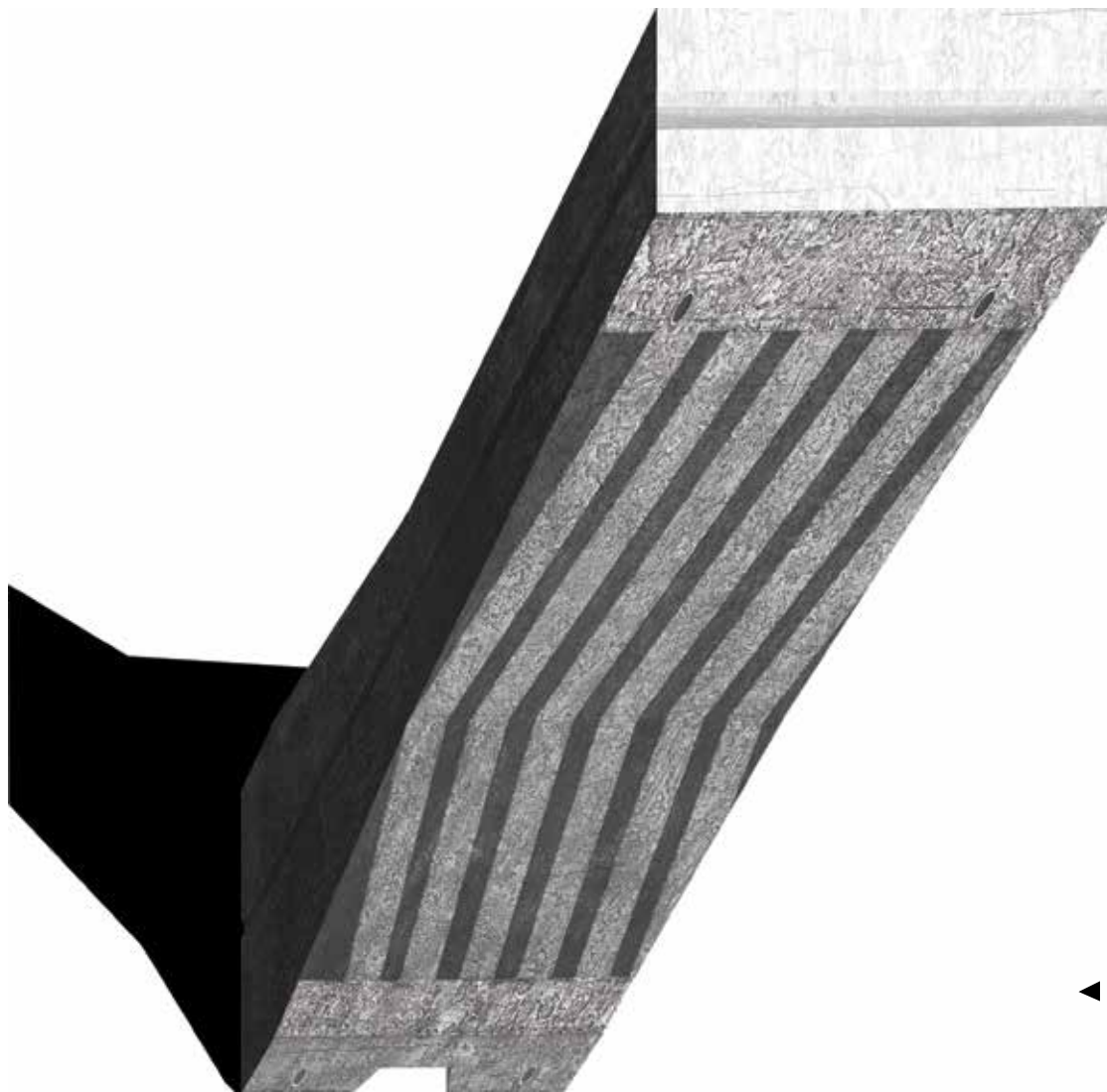


Plac Zabaw, druk wklęsły, 75 × 115 cm, 2020 *Playground, intaglio print, 75 × 115 cm, 2020*









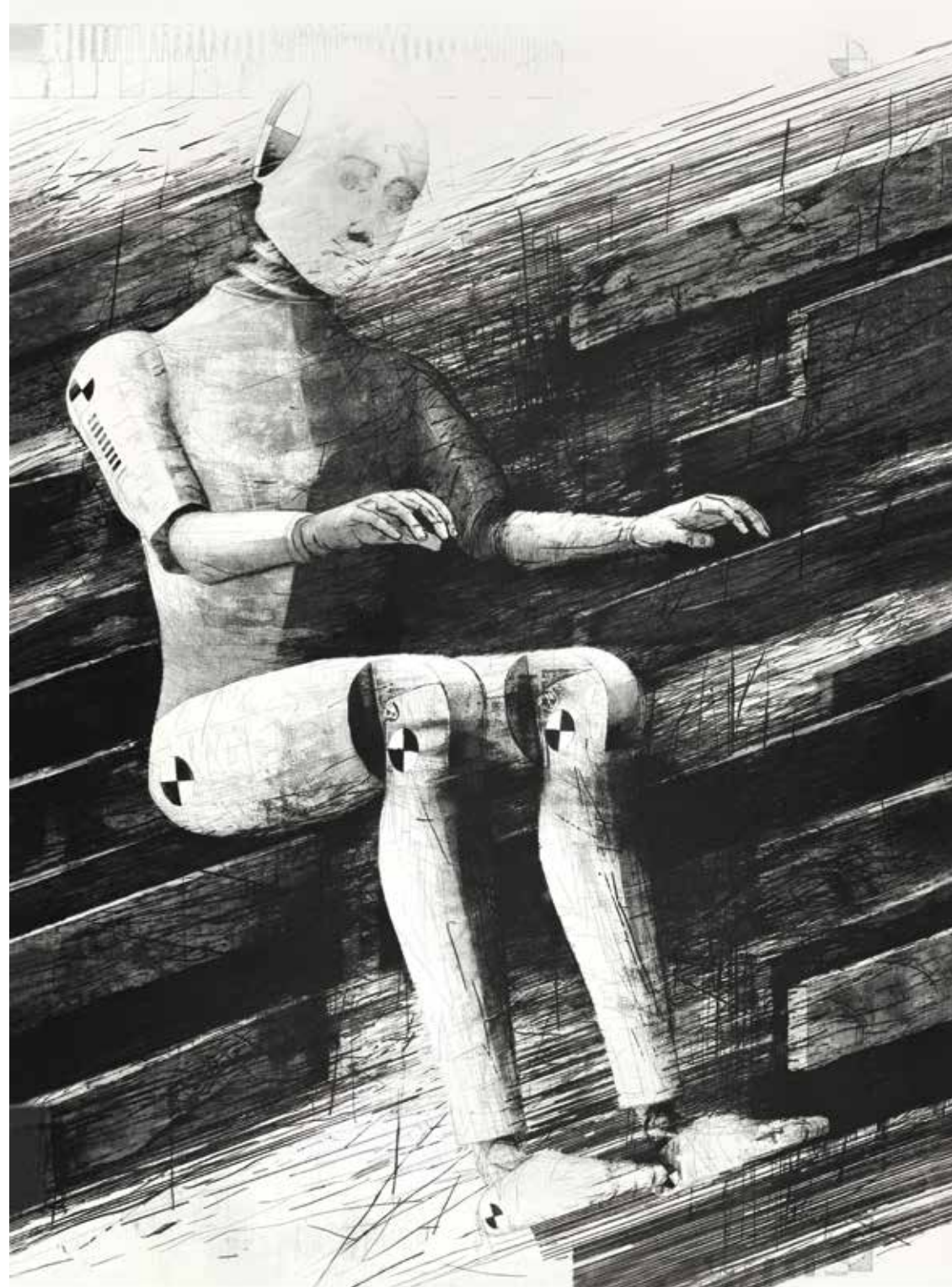
◀ **Bariera 2, grafika cyfrowa druk na bawelnie**
180 × 185 cm, 2020
Barrier 2 digital, graphic art printed on cotton,
180 × 185 cm, 2020

▶ **Bariera 1, grafika cyfrowa, druk na bawelnie**
165 × 190 cm, 2020
Barrier 1, digital graphic art printed on cotton,
165 × 190 cm, 2020



◀ **Manekin 1,**
druk wklęsły,
100 × 140 cm, 2020
Dummy 1,
intaglio print,
100 × 140 cm 2020

▶ **Manekin 2,**
druk wklęsły,
100 × 140 cm, 2020
Dummy 2,
intaglio print,
100 × 140 cm, 2020





Manekin 2 (detal), druk wklęsły, 100 × 140 cm, 2020 *Dummy 2 (detail), intaglio print, 100 × 140 cm, 2020*

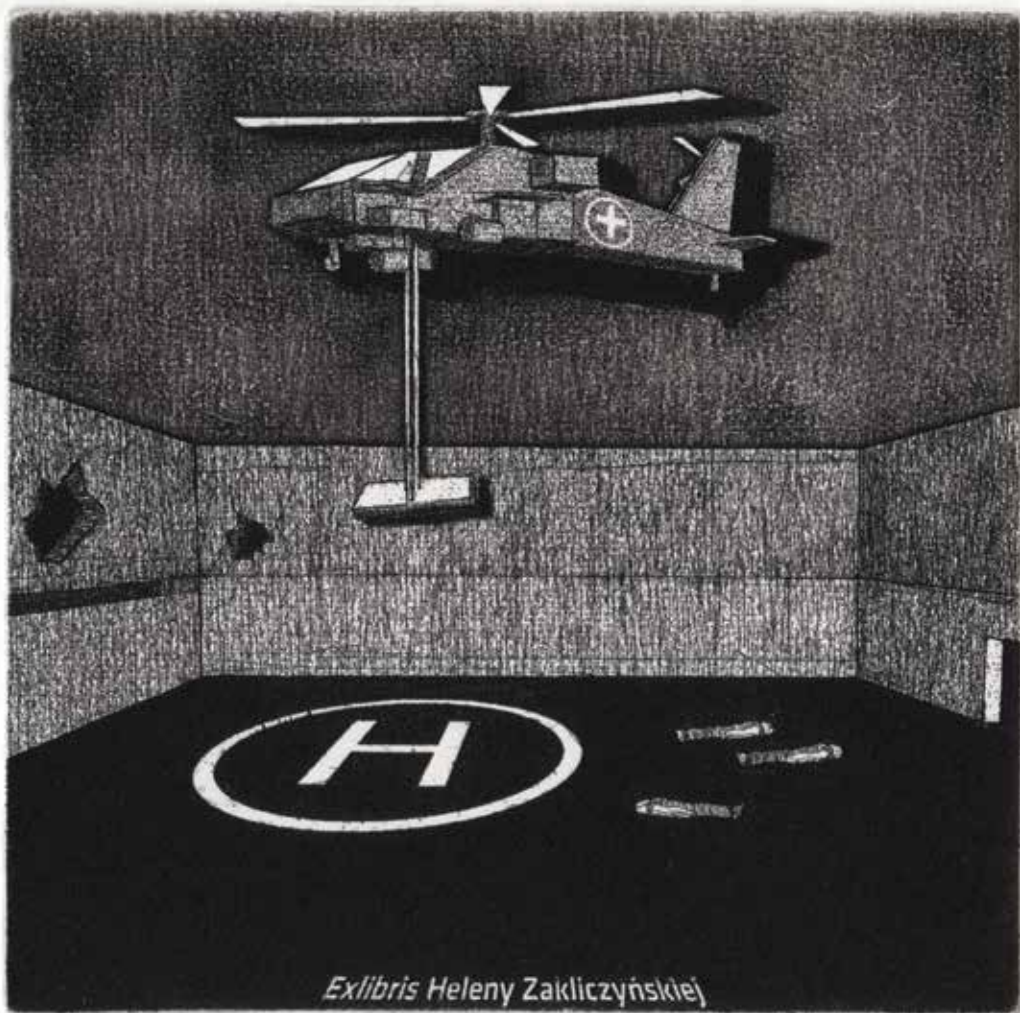






Małe formy graficzne, 2014–2021 Small graphic forms, 2014–2021





Exlibris Heleny Zakliczyńskiej

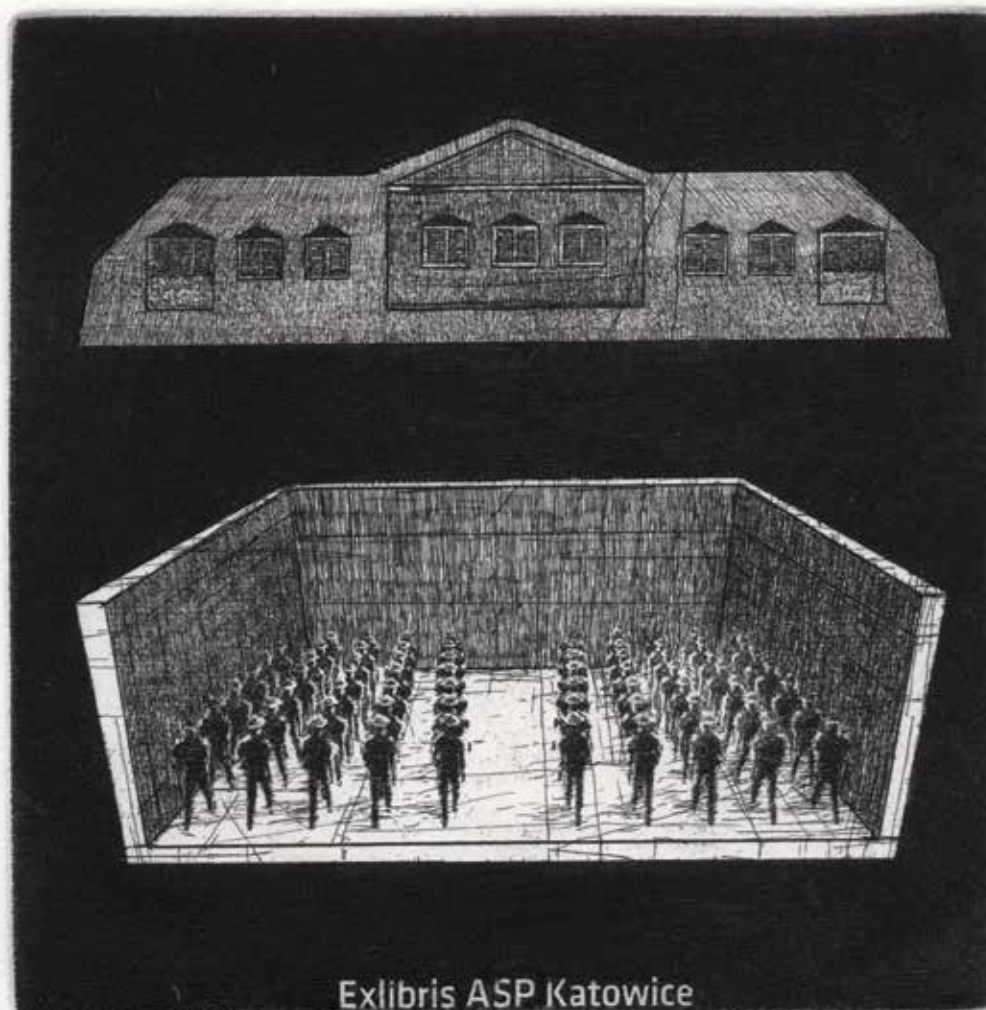
Exlibris Heleny Zakliczyńskiej c. F/A Król Kowalc 2019

- ◀ **Ekslibris**
Heleny Zakliczynskiej,
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2014

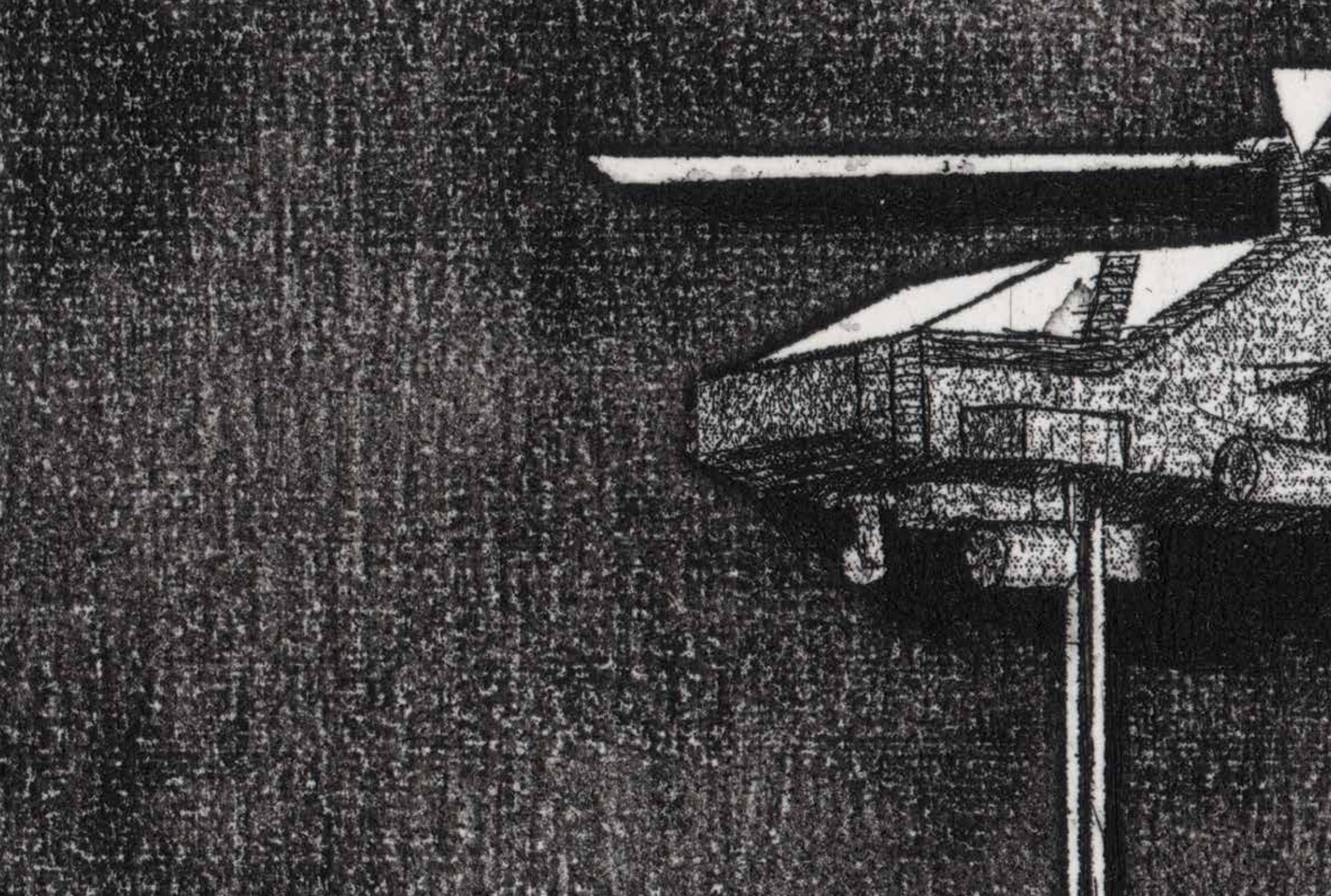
Exlibris
Heleny Zakliczynskiej,
intaglio print,
13 × 13 cm, 2014

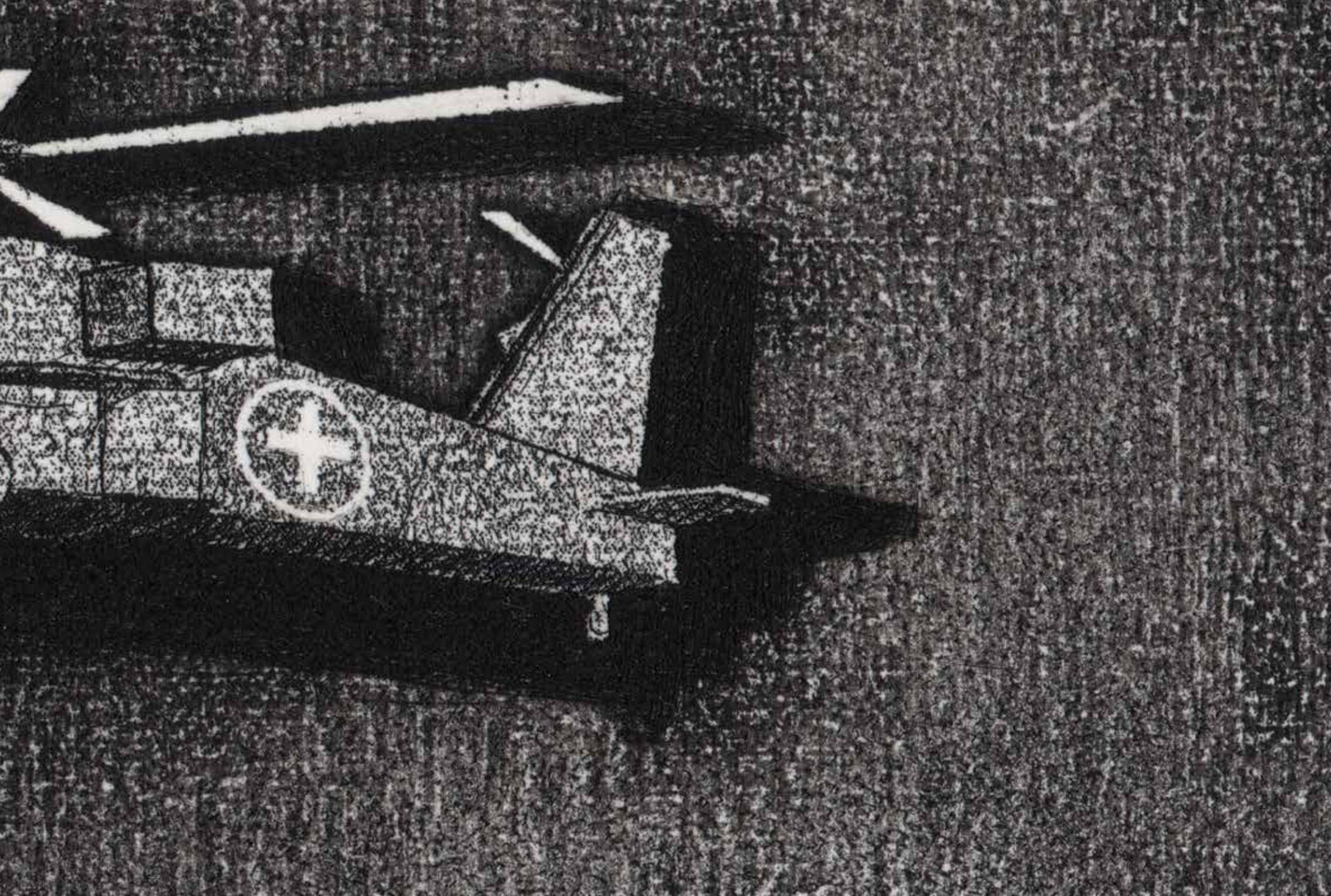
- ▶ **Ekslibris ASP Katowice,**
druk wklęsły,
13 × 13cm, 2014

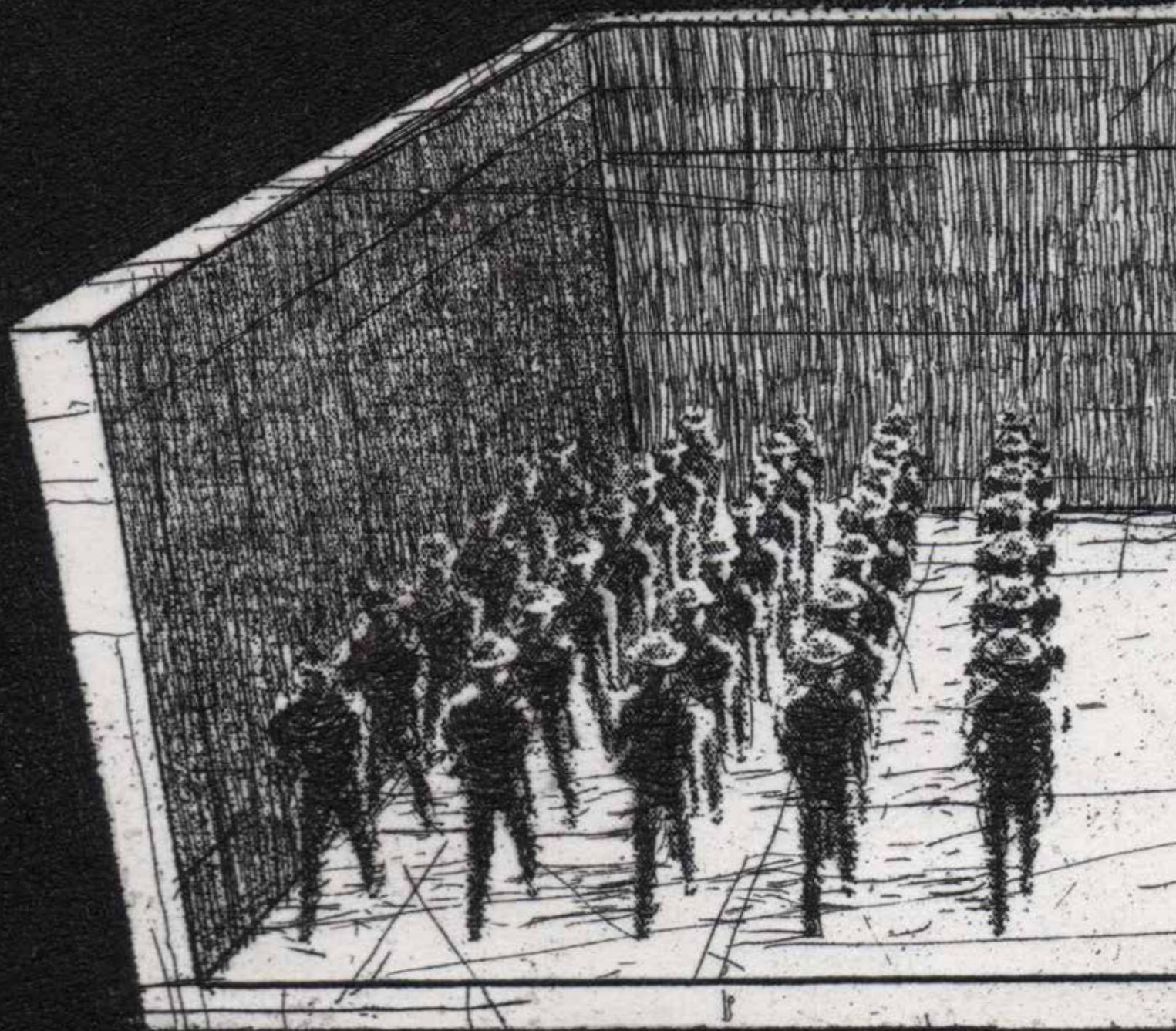
Exlibris ASP Katowice
intaglio print,
13 × 13cm, 2014

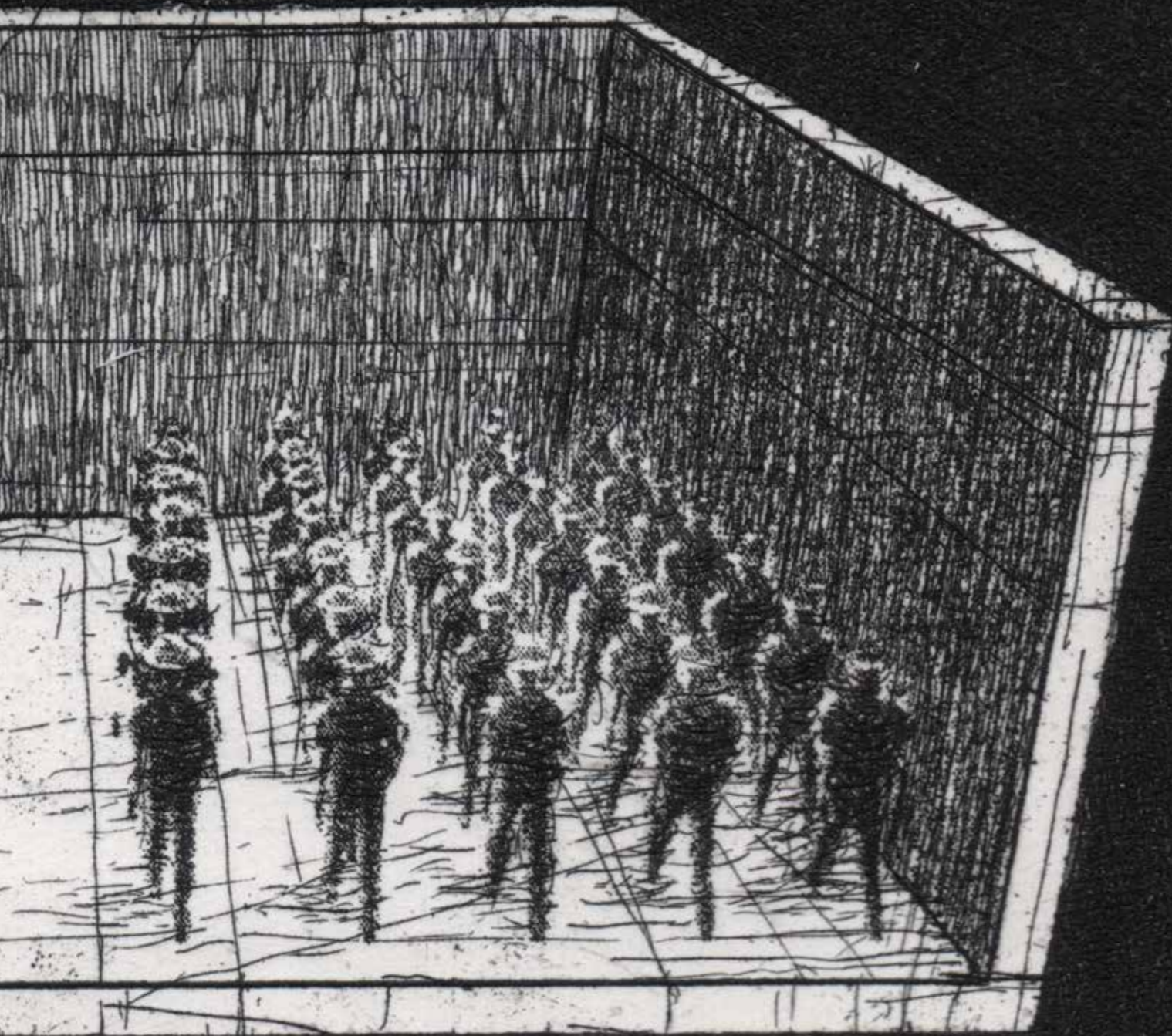


Exlibris ASP Katowice C 19/30 Kamil Kosak 2014









◀ **Ekslibris**
ASP Katowice,
druk wklęsły,
13 × 13cm, 2014
Exlibris
ASP Katowice,
intaglio print
13 × 13cm, 2014

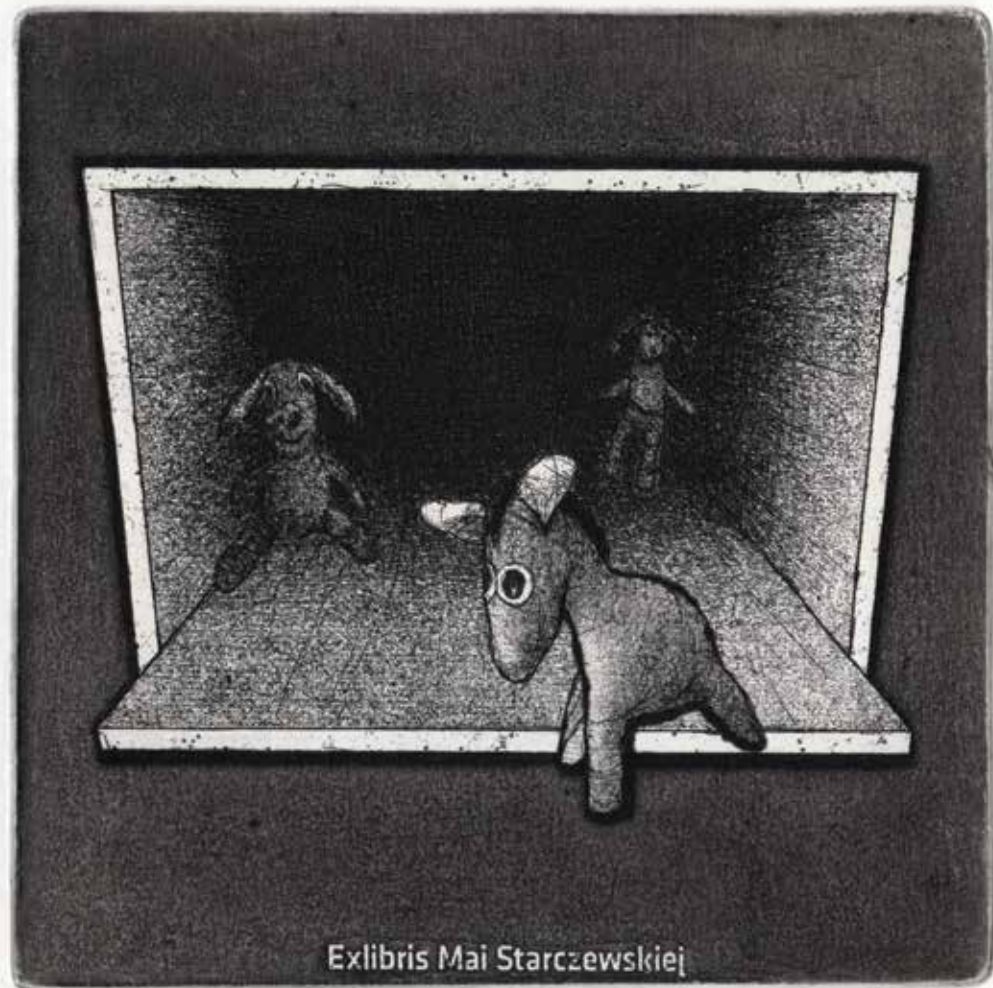


Ex Libris Luigi Bergomi

Ex Libris Luigi Bergomi C. E. A. Karel Kocenda 2014

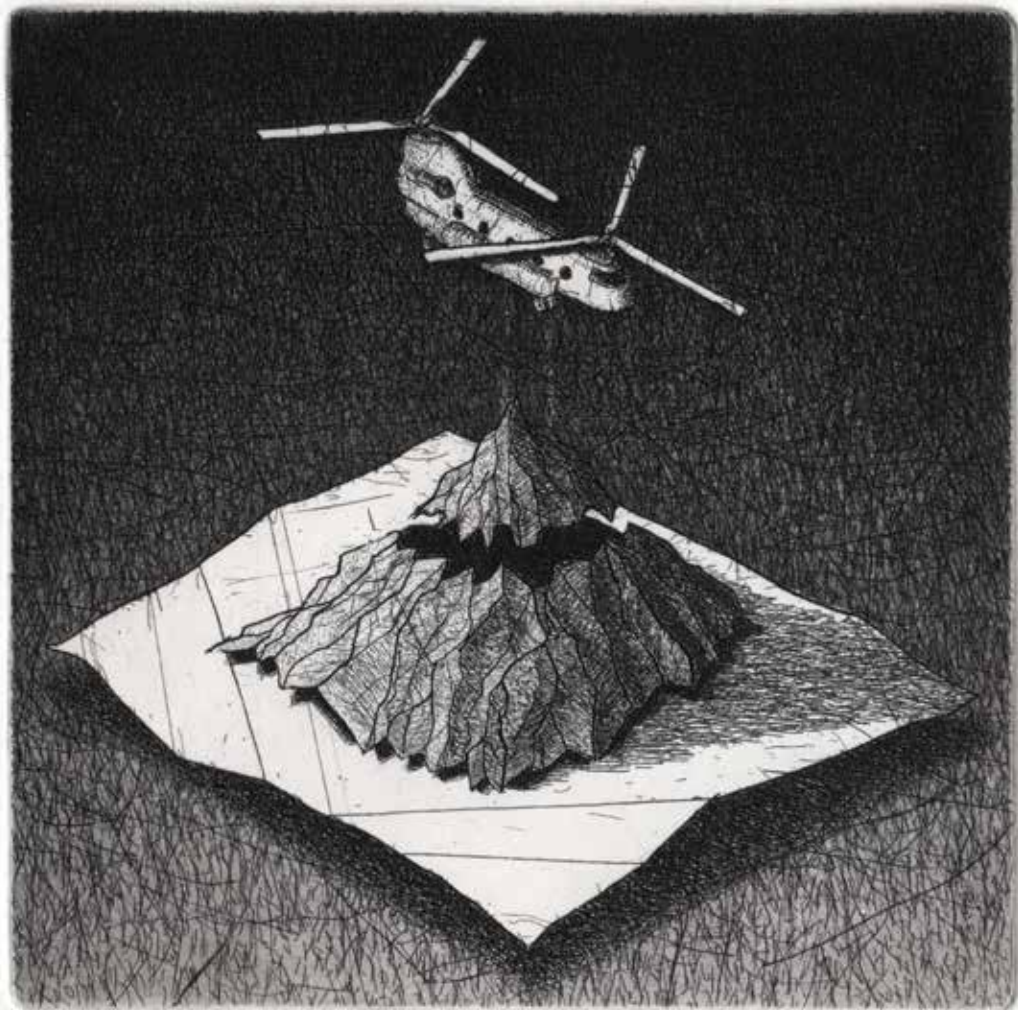
◀ **Exlibris Luigi Bergomi,**
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2014
Exlibris Luigi Bergomi
intaglio print,
13 × 13 cm, 2014

▶ **Exlibris Mai Starczewskiej,**
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2014
Exlibris Mai Starczewskiej,
intaglio print,
13 × 13 cm, 2014



Exlibris Mai Starczewskiej

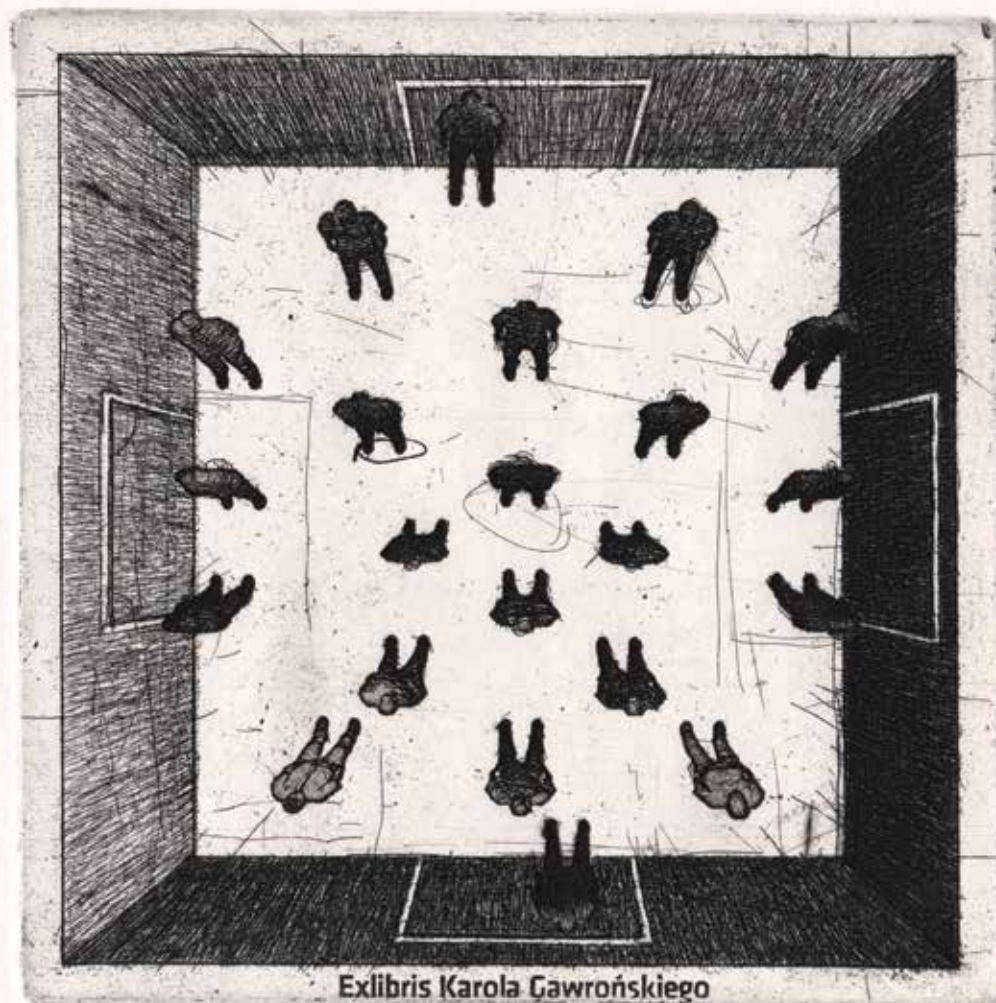
C 6/30 Karl Kern 2014



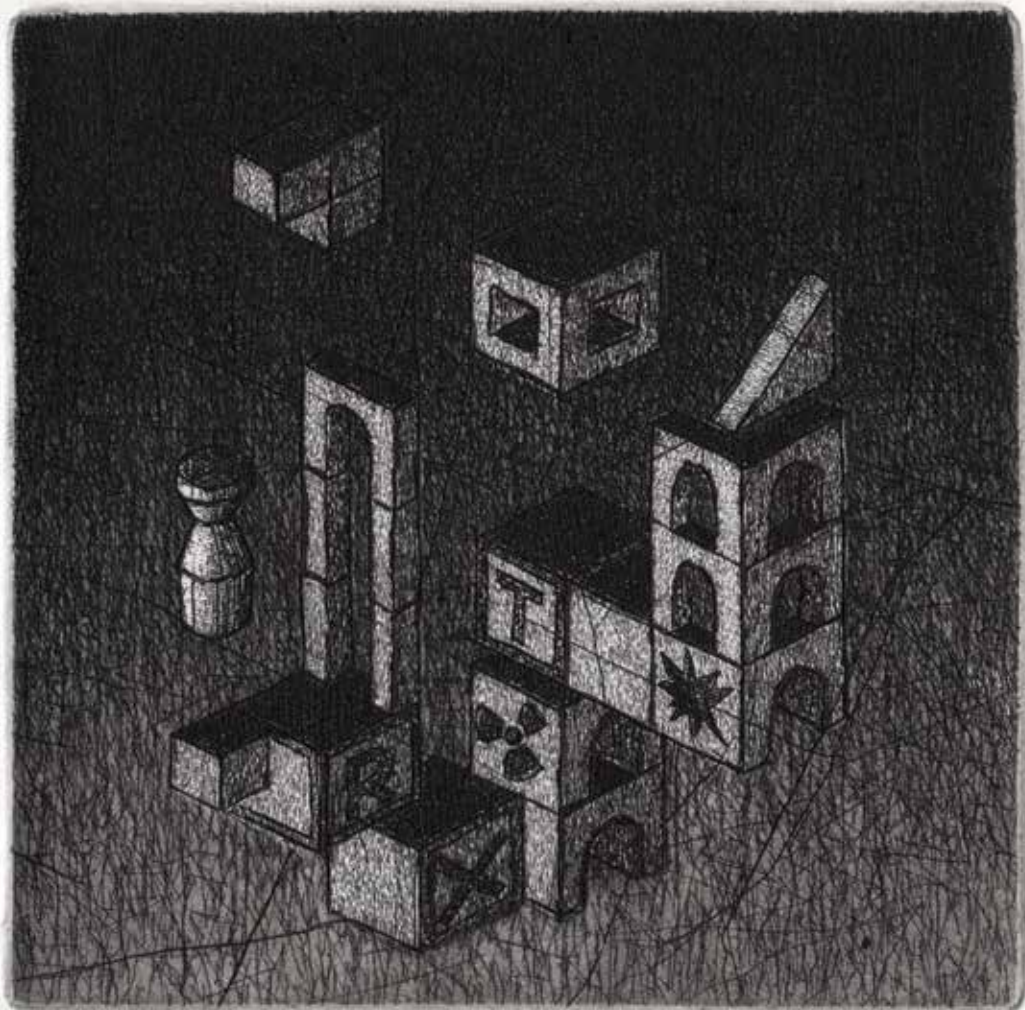
Reangawitaya C 14/30 Kavit Kowaku 2016

◀ **Reorganization,**
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2016
Reorganization
intaglio print,
13 × 13 cm, 2016

▶ **Exlibris Karola Gawrońskiego,**
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2014
Exlibris Karola Gawrońskiego,
intaglio print,
13 × 13 cm, 2014



C E/A Karol Kowk 2014

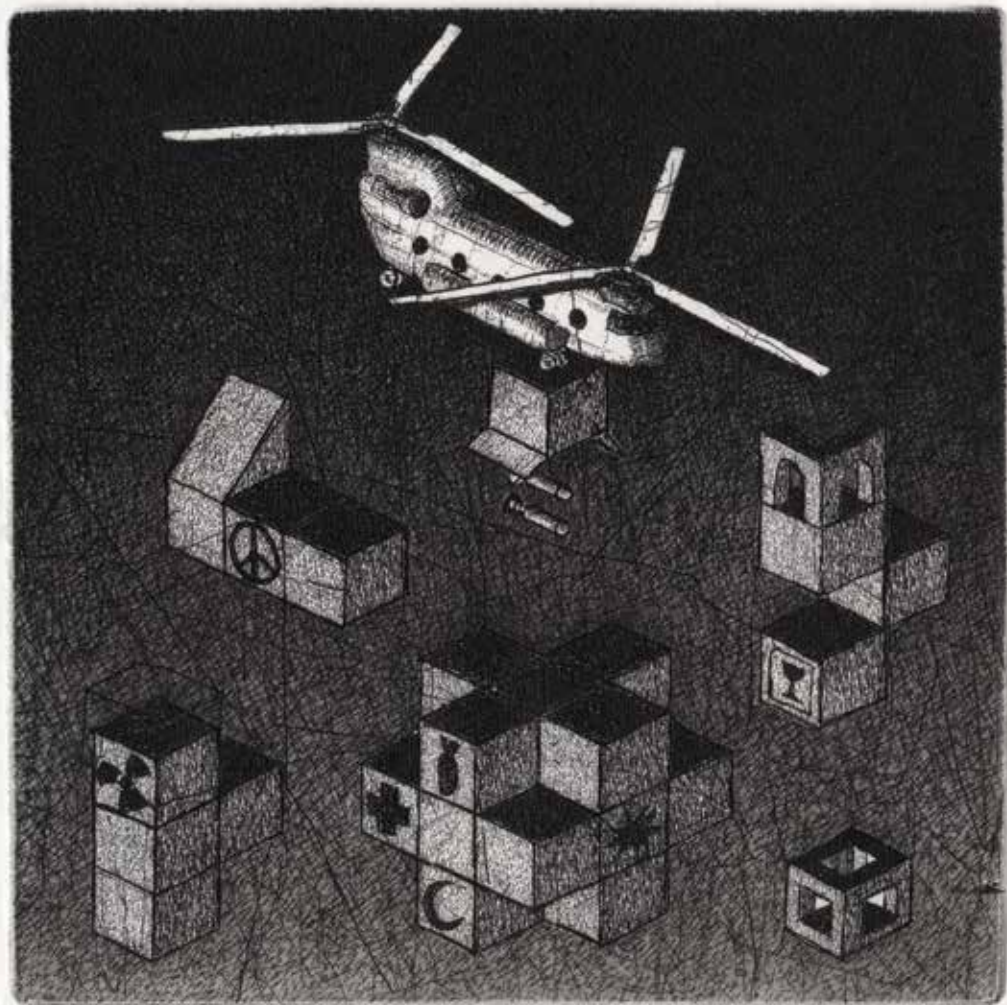


Constructor 5/30 integrò

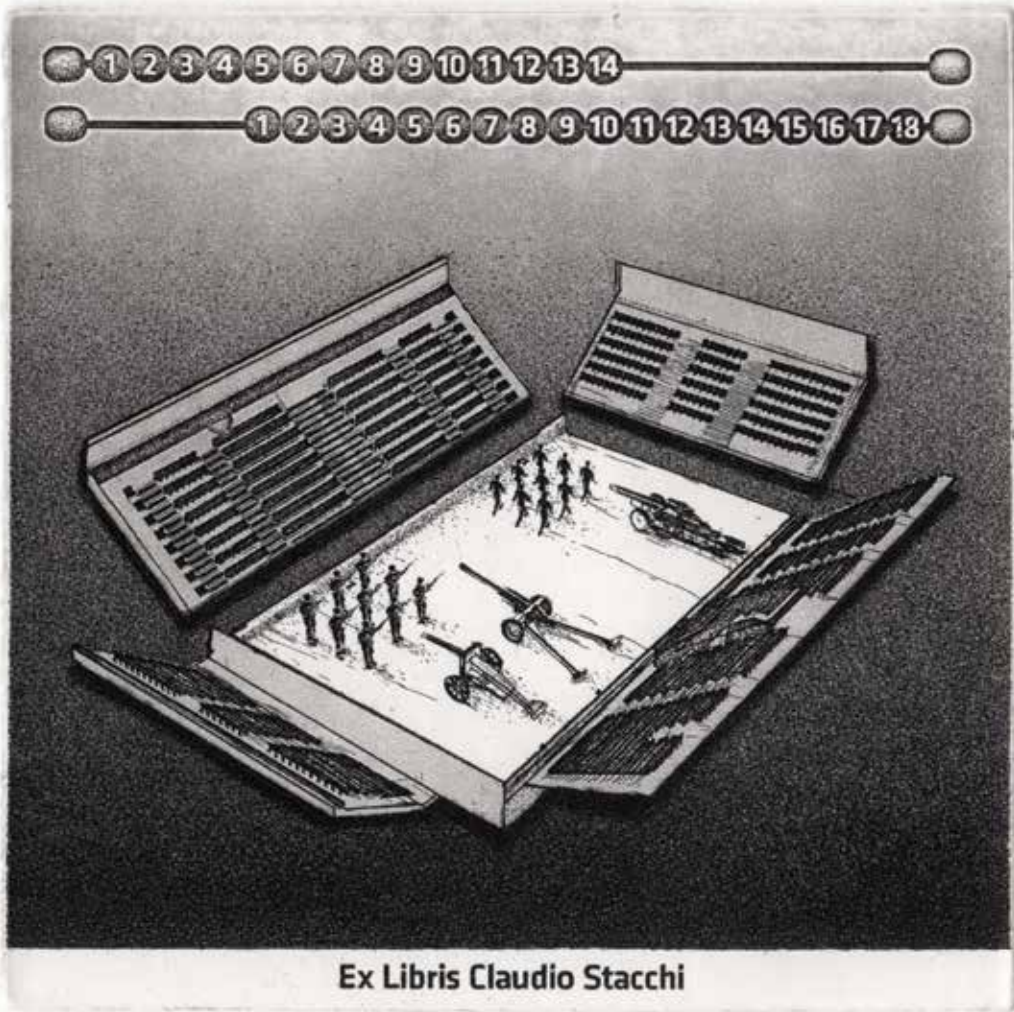
Karl Kark 20%

◀ **Konstrukcja,**
druk wklęsły,
10 × 10 cm, 2016
Construction,
intaglio print,
10 × 10 cm, 2016

▶ **Transport,**
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2016
Transport,
intaglio print,
13 × 13 cm, 2016



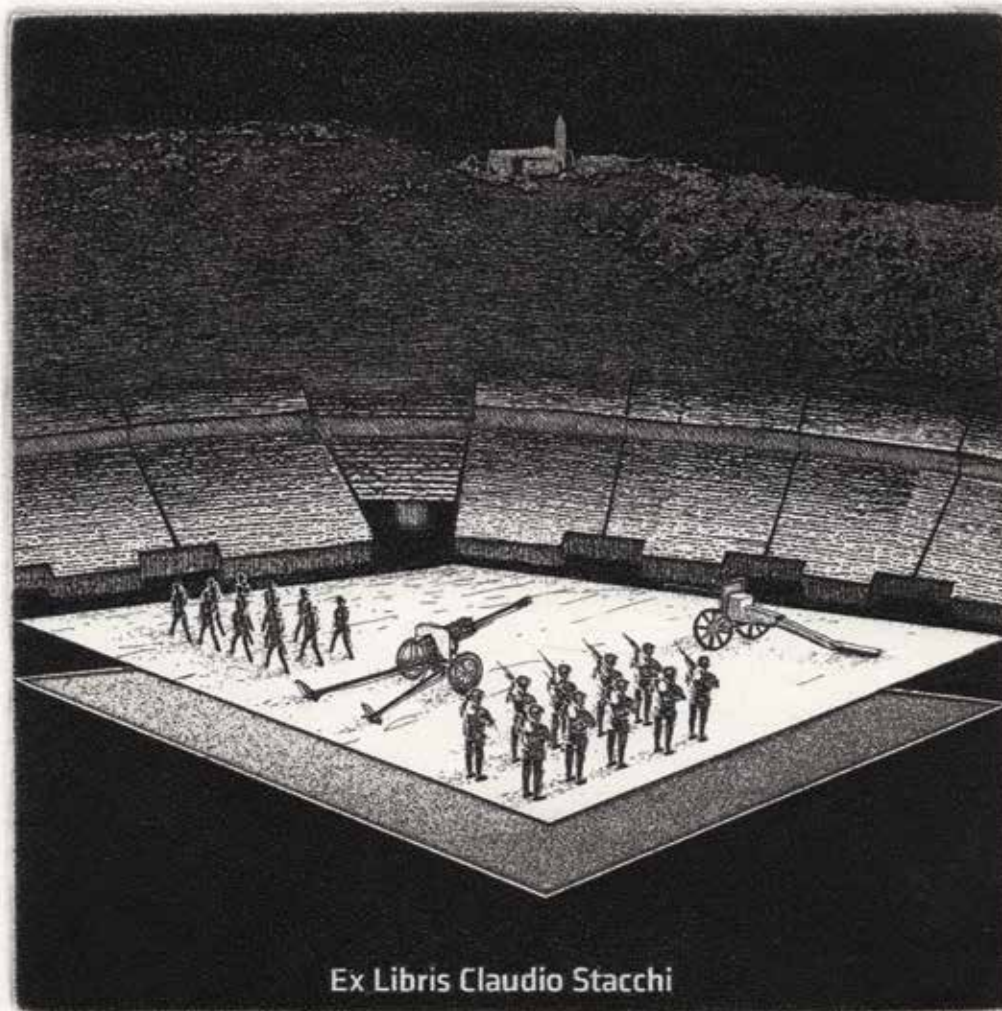
Transport C 9/30 kunkunkun 2016



Theater of War 2 C. E. A. Kowal 2017

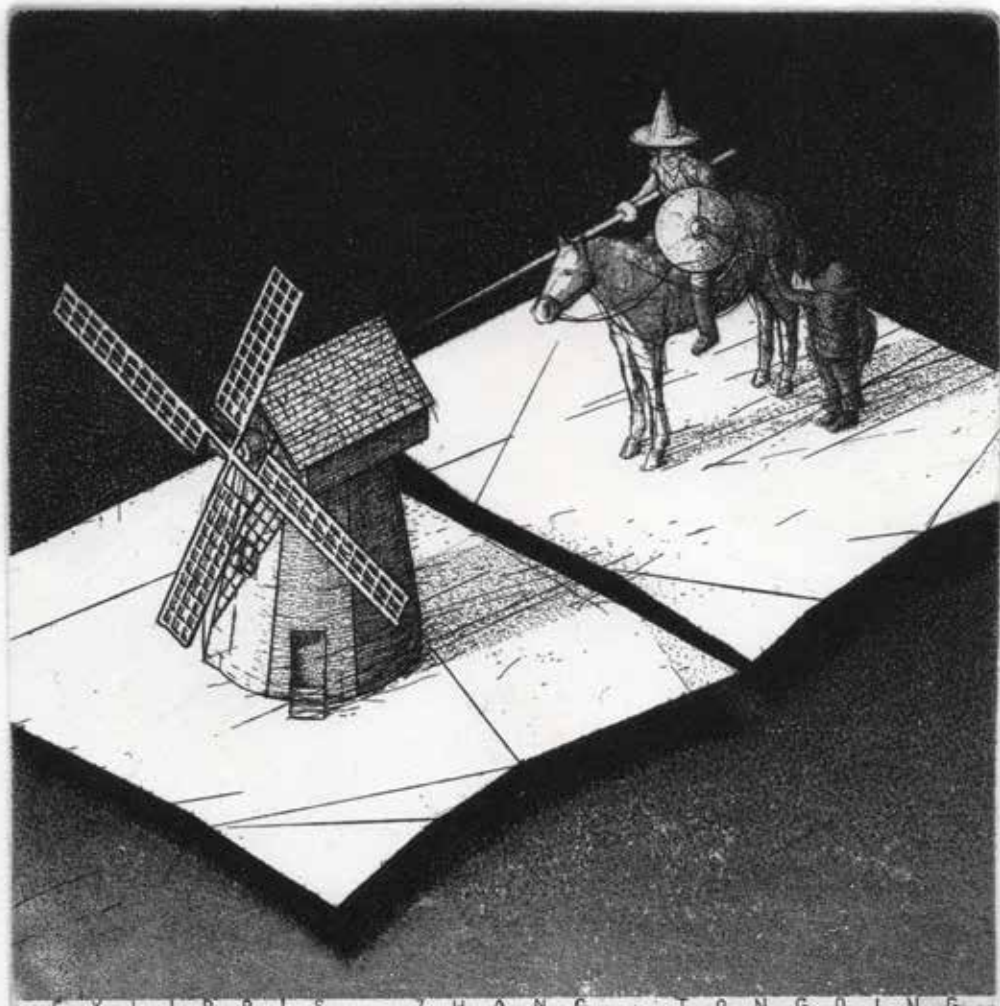
◀ **Teatr wojny 2,**
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2017
Theater of war 2,
intaglio,
13 × 13 cm, 2017

▶ **Teatr wojny,**
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2017
Theater of war,
intaglio,
13 × 13 cm, 2017



Ex Libris Claudio Stacchi

Theater of War 1 © EIA Kamil Kocuch 2017

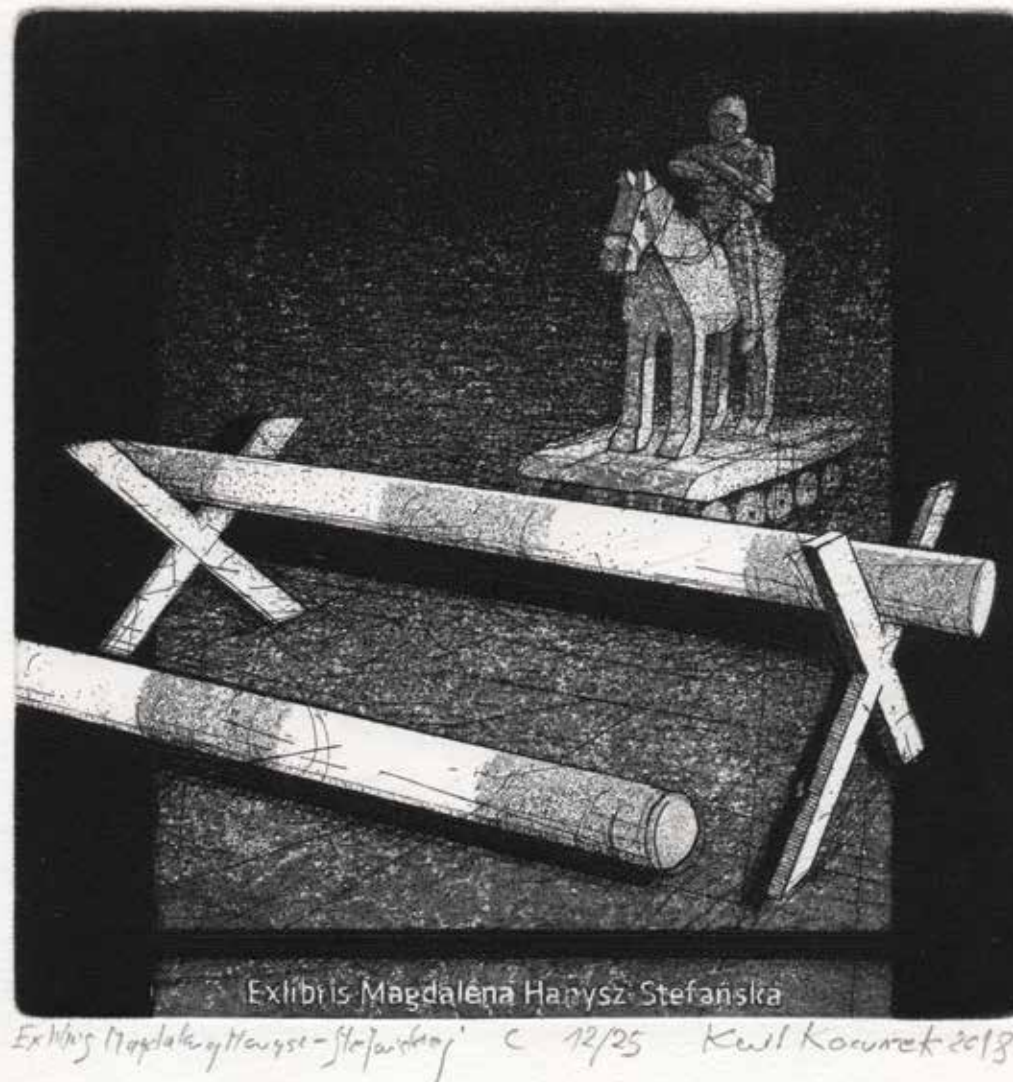


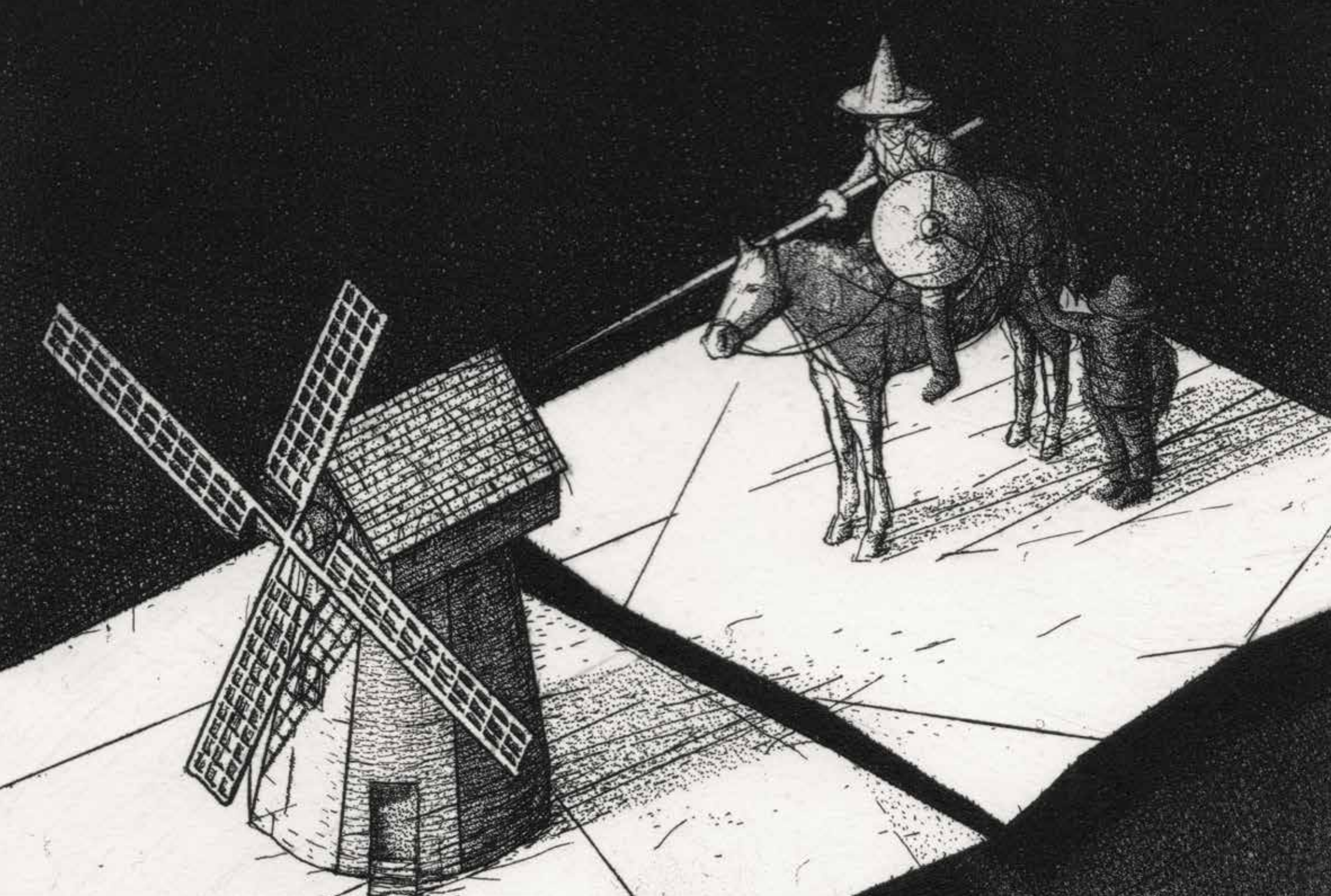
EXLIBRIS ZHANG TONGQING

Exlibris Zhang Tongqing < IIA Kunikacovsk 2018

◀ **Exlibris Zhang Tongqing,**
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2018
Exlibris Zhang Tongqing,
intaglio print,
13 × 13 cm, 2018

▶ **Exlibris**
Magdalena Hanysz-Stefańska,
druk wklęsły,
13 × 13 cm, 2018
Exlibris
Magdalena Hanysz-Stefanska,
intaglio print,
13 × 13 cm, 2018





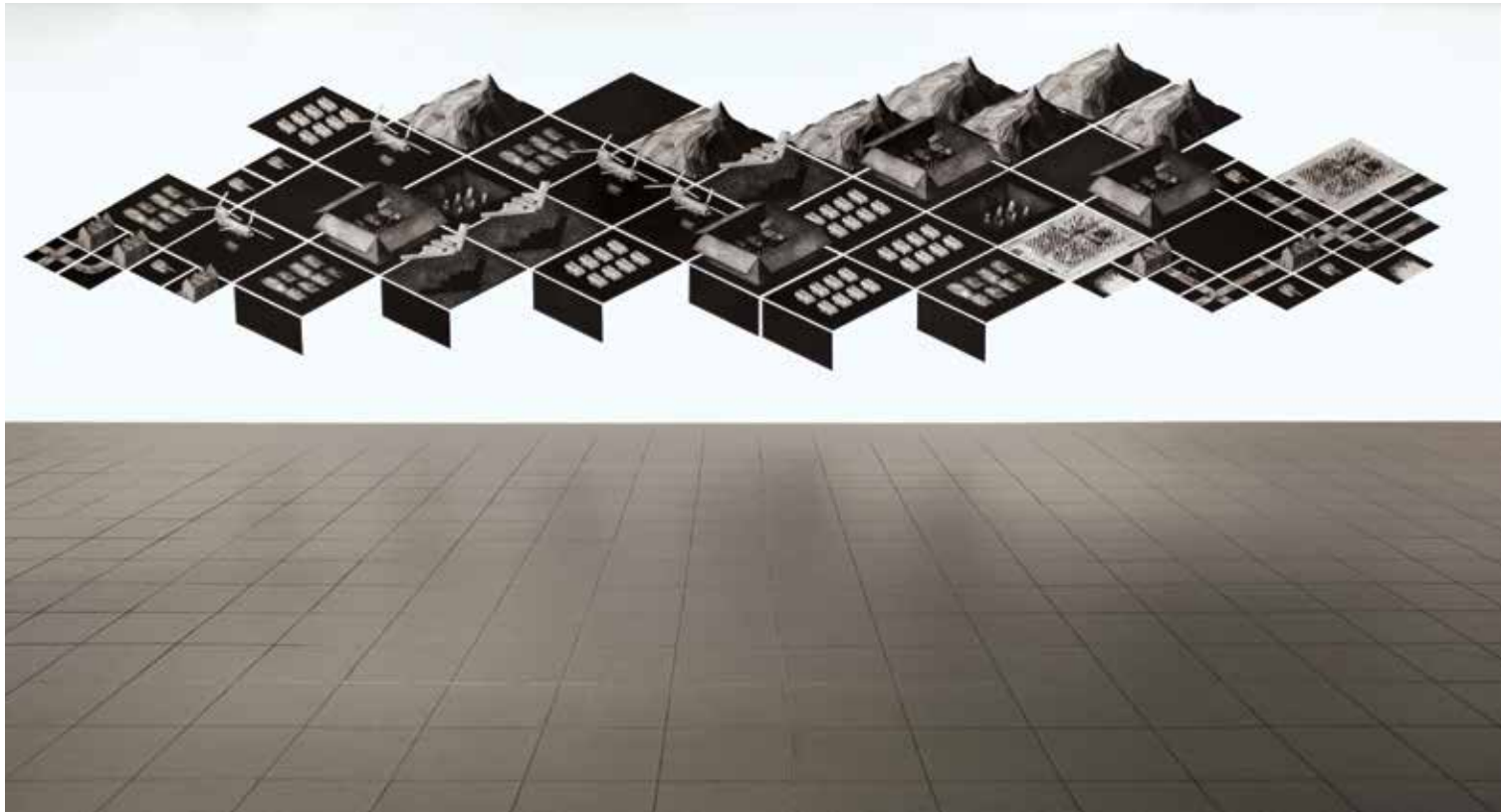
▶ ***Ekslibris Zhang Tongqing (detal), druk wklęsły, 13 × 13 cm, 2018*** *Exlibris Zhang Tongqing (detail), intaglio print, 13 × 13 cm, 2018*

◀ **190**



Dokumentacja fotograficzna wystaw Photo documentation of exhibitions







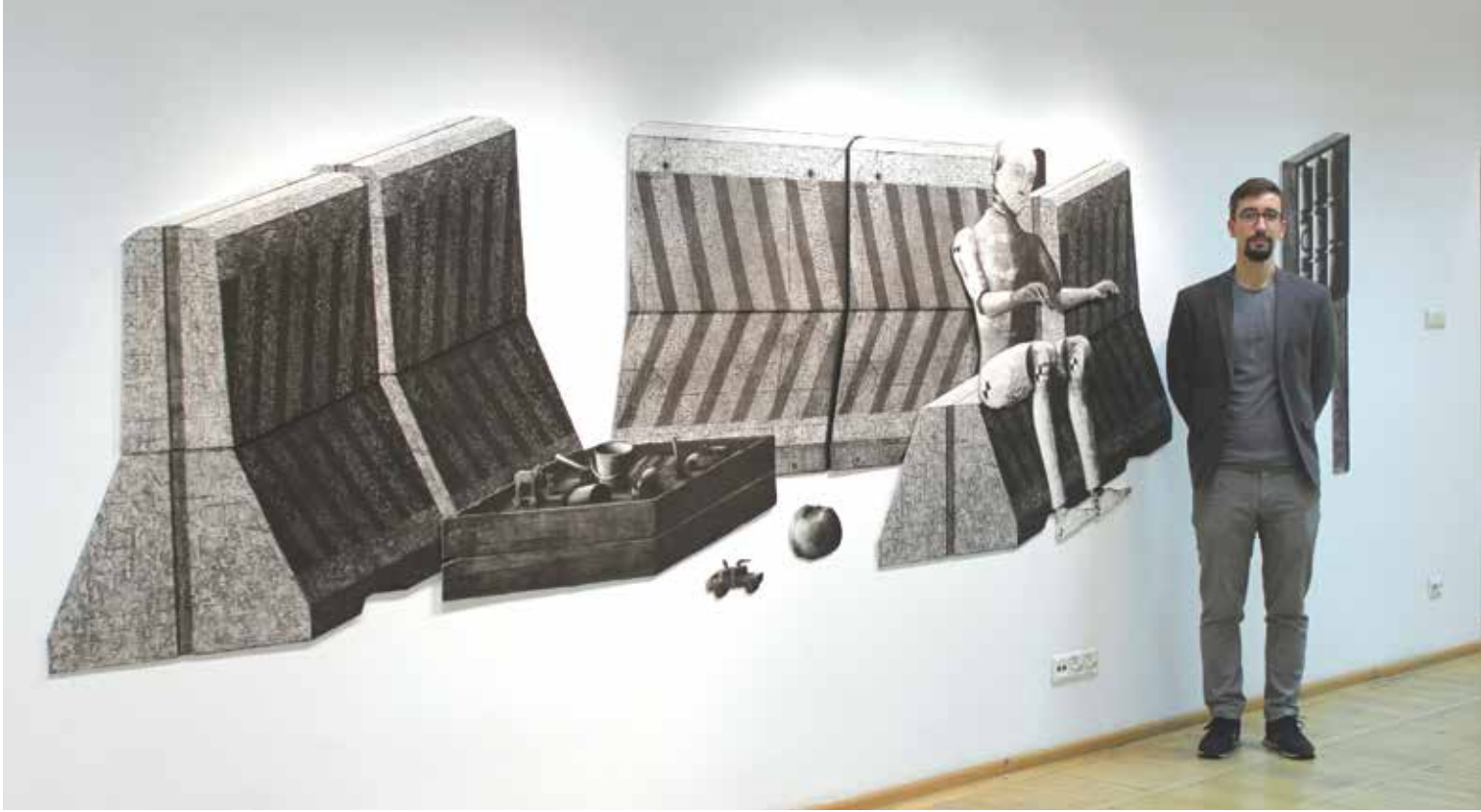












- ◀ 190 **Prezentacja dyplomu
magisterskiego,
Galeria BWA,
Katowice,
Polska, 2015**
Presentation
of the graduate diploma,
BWA Gallery, Katowice,
Poland, 2015
- 191 **Wystawa indywidualna
Topografia wojny, Galeria
Spectra Art Space,
Warszawa, Polska, 2015**
Individual exhibition
Topography of war,
Spectra Art Space,
Warsaw, Poland, 2015
- 192 **Wystawa indywidualna
Rozgrywka,
Galeria Wspólna,
Bydgoszcz, Polska, 2017**
Fot. Dariusz Gackowski
Individual exhibition
Rozgrywka,
Wspolna Gallery,
Bydgoszcz, Poland, 2017
Photo. Dariusz Gackowski
- 193 **Wystawa indywidualna,
Le Jeu, Galeria
Engramme, Quebec City,
Kanada, 2017**
Individual exhibition,
Le Jeu. Engramme
Gallery, Quebec City,
Canada, 2017
- 194 **Wystawa indywidualna
Arena of Games,
Keresztes House,
Galeria Magma,
Sfantu Georghe,
Rumunia, 2018**
Individual exhibition
Arena of Games,
Keresztes House,
Magma Gallery,
Sfantu Georghe,
Romania, 2018
- 195-197 **Wystawa indywidualna
Graficzny komentarz
rzeczywistości.
Odpowiedź na świat
zastany na bazie wła-
snych doświadczeń
i obecnych ograniczeń,
Galeria Wydziału
Grafiki ASP Gdańsk,
Gdańsk, Polska, 2020**
Individual exhibition
*Graphical commentary
on reality. The answer
to the existing world
based on the author's
personal experience
and current limitations*,
Gallery of the Faculty
of Graphic Art ASP
Gdansk, Gdansk,
Poland, 2020
- 202

kamilkocurek@gmail.com

+48 695 226 262

www.kamilkocurek.blogspot.com

<https://pl-pl.facebook.com/kamilkocurekgraphicart>

https://www.instagram.com/kamil_kocurek

Kamil Kocurek, urodzony w 1990 roku w Tychach, obecnie mieszka i pracuje w Gdańsku. W 2015 roku ukończył studia magisterskie na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Dyplom wyróżniony medalem zrealizował w Pracowni Druku Wklęsłego prof. Jana Szmatocha. Od 2015 roku pracuje na Wydziale Grafiki gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych, aktualnie jako asystent w Pracowni Serigrafii prof. ASP dr hab. Katarzyny Łukasik. W 2020 roku uzyskał stopień naukowy doktora sztuki. Zajmuje się grafiką artystyczną i tworzeniem instalacji graficznych. Od 2013 roku wielokrotnie nagradzany podczas międzynarodowych i krajowych konkursów oraz przeglądów współczesnej grafiki. Uczestniczył w ponad stu pięćdziesięciu wystawach grupowych na całym świecie.

Kamil Kocurek was born in 1990 in Tychy in Poland. Currently, he lives and works in Gdansk in Poland. He studied at the Faculty of Art in Academy of Fine Arts in Katowice. His diploma was obtained in the Intaglio Studio of Professor Jan Szmatoch in 2015 and he was awarded a medal. In 2015 he joined the academic staff of the Faculty of Graphics at Academy of Fine Arts in Gdansk in Poland. In 2020 he was awarded the Doctor of art degree. His main interest are graphic arts and graphic art installations. Since 2013, he has been awarded many times at international and national competitions and reviews of contemporary graphic art. He has participated in over 150 group exhibitions around the world.



AKADEMIA
SZTUK
PIĘKNYCH
W GDAŃSKU

