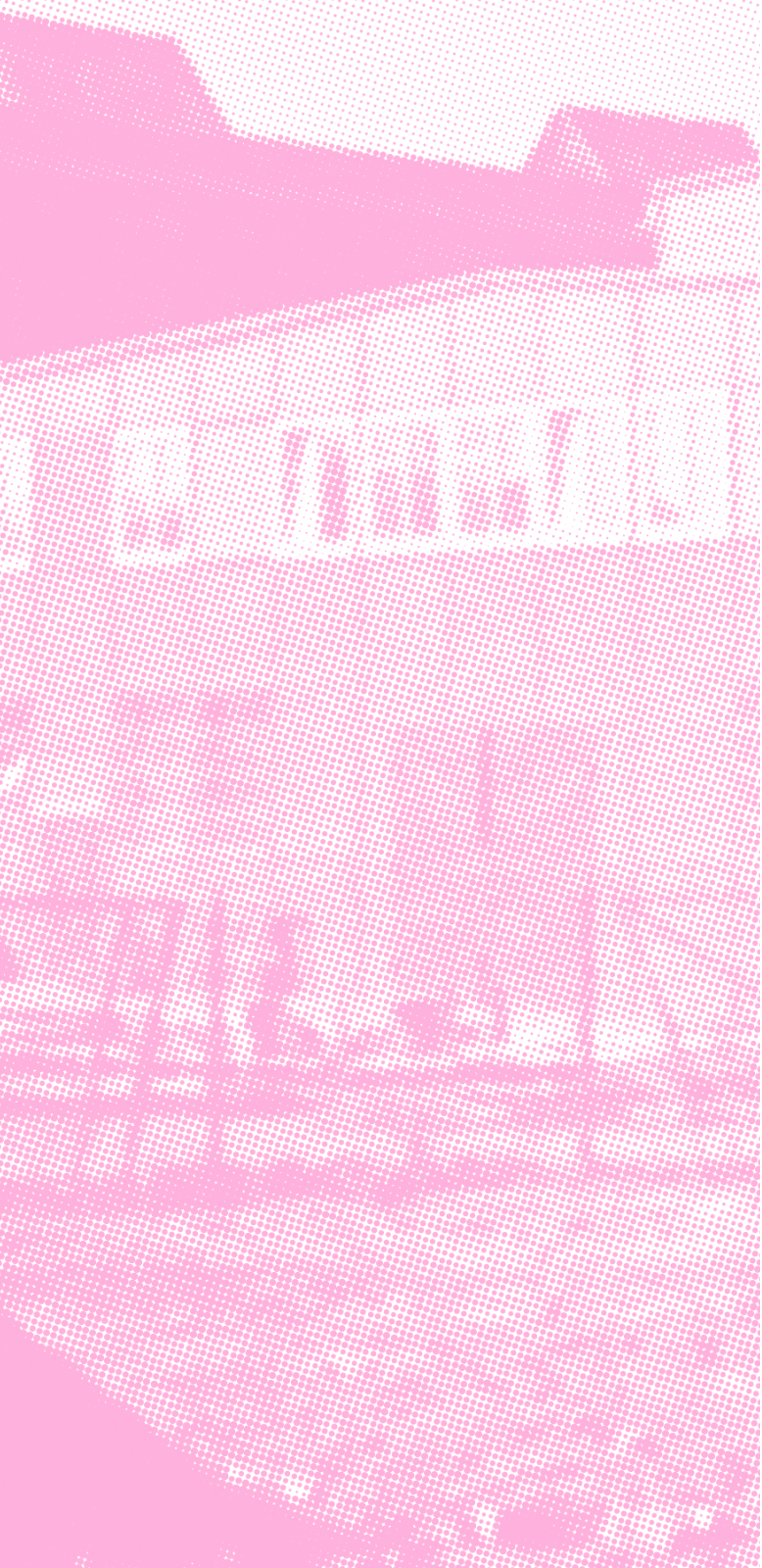
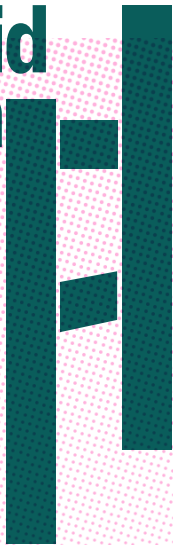


# Grid Zin

No  
zero



# Wstęp

Oddajemy w Wasze ręce pierwsze w Gdańsku miejsce pracy twórczej powstałe z prywatnej inicjatywy w przestrzeni dawnej Stoczni Gdańskiej. To projekt, który wyrasta z głębokiego przekonania, że Stocznia – od zawsze będąca miejscem narodzin idei – wciąż ma do odegrania ważną rolę w życiu społecznym, artystycznym i miejskim. Dziś wraca jako przestrzeń pracy kreatywnej, wymiany myśli i kolektywnego działania.

Statki nie mogłyby wypłynąć z Gdańska, gdyby nie projektantki i projektanci, którzy nadawali im formę. Tak samo idee Solidarności – jednej z najważniejszych społecznych sił transformacyjnych XX wieku – nie narodziłyby się bez wspólnoty, rozmów i odwagi pracowników stoczni.

Nasz hub kontynuuje tę tradycję. Łączy potrzebę tworzenia wspólnoty, przestrzeni dla krytycznych spotkań, komfortowych warunków pracy oraz troski o osoby twórcze. Chcemy walczyć z mi-tem kreatywności jako samotnego aktu. Wierzymy, że to właśnie dzięki spotkaniom, relacjom i wielości głosów rodzą się przełomowe idee. To one są sercem tego miejsca.

Zine, który przed sobą trzymacie, idealnie obrazuje miks postaci, stylów i branż, które zadomawiają się w Gridzie. To miejsce będzie silne nie tylko ekipą stałych rezydentów i rezydentek, ale również dzięki publiczności. Dlatego dziękujemy, że do nas wpadliście i mamy nadzieję, że wrócicie jeszcze nie raz. Obiecujemy was zaskakiwać, sieciować, poruszać, bawić – i wszystko pomiędzy.

Stół jako centrum – przestrzeń wymiany

W centrum hali 31B postawiliśmy wspólny stół. Jest on dla nas narzędziem demokratycznego spotkania – przestrzenią, w której wszyscy widzimy się nawzajem, a wiedza krąży swobodnie, bez uprzywilejowania, hierarchii i przypisanych ról. Nie interesuje nas jednostronny przekaz ze sceny – stawiamy na dialog, współtworzenie, wzajemne uczenie się. Wierzymy, że kreatywność to proces społeczny, a jej podmiotem zawsze jest zbiorowość: środowisko, kolektyw, sieć. Interesuje nas także recycling idei – czemu nie wracać do wątków i tematów, które raz wprowadzone w obieg nie pojawiły się ponownie? Nie wstydzimy się powracać do projektów, które nie straciły na aktualności, ale wymagają ponownego odkrycia i umieszczenia w aktualnym kontekście.

Oduczenie – praca nad sobą i strukturą

Kiedy wejdiesz na pierwsze piętro hali 31B, spójrz pod nogi. Parkiet, po którym stąpasz, pochodzi z sali gimnastycznej Ośrodka Przygotowań Olimpijskich w Cetniewie. Przełożony w nowym kontekście, z przypadkowym glitchem w strukturze, symbolicznie zrywa z porządkiem instytucjonalnym i edukacyjną hierarchią. Staje się metaforą programu odszkalniania – praktyki badania własnych przyzwyczajęń zawodowych, porzucania utartych schematów działania w branży kreatywnej i budowania bardziej wspólnotowych modeli pracy.

Renowacja jako akt troski

Hala 31B to dawna suszarnia drewna – część infrastruktury przemysłowej Stoczni Gdańskiej. Podczas wielomiesięcznej renowacji postawiliśmy na zachowanie jej pierwotnego charakteru: pozostawiliśmy m.in. oryginalne tory kolejowe, drzwi i windę przemysłową. Zrezygnowano z planowanej dominandy architektonicznej, aby zachować ludzką skalę miejsca i jego społeczną funkcję. Wiele elementów wnętrza powstało z materiałów z odzysku. Parkiet z Cetniewa, świetliki pełniące rolę ścianek pracowni, czy kafle w łazienkach – to gesty świadomego oporu wobec nadprodukcji. To także wyraz troski jako wartości, której nie da się skrócić, uprościć, ani zautomatyzować. Decyzja o ponownym użyciu materiałów kosztuje więcej: czasu, energii i zaangażowania – ale właśnie dlatego ma sens.

Przestrzeń w ruchu.  
Dzielnica w przemianie

Z okien naszej hali widać, jak błyskawicznie zmienia się otoczenie. Nowe inwestycje wyrastają z tygodnia na tydzień, a gentryfikacja i overturyzm tej części miasta przybierają na sile. W tym kontekście nasz projekt to także próba zatrzymania – dania sobie i innym przestrzeni na refleksję o kierunku tych przemian. Czy zachowamy społeczną funkcję postoczniovych terenów? Jakiego miejsca może zająć praca twórcza w tkance miasta i w procesie jego zmiany?

Naszymi stałymi rezydentami są osoby od lat obecne na Stoczni, znające kontekst, analizujące zmiany urbanistyczne i społeczne. Chcemy być miejscem spotkań i współpracy różnych środowisk: od architektury, przez rzemiosło, po nauki społeczne czy sztukę.

Rozpoznanie i wsparcie

Zaczęliśmy od rozmów: uważnych, pogłębionych spotkań z osobami tworzącymi w Trójmieście. Ich głos był jednoznaczny: potrzeba komfortowej, stabilnej przestrzeni do pracy jest palącą. Pomimo miejskich programów wsparcia, pozyskanie pracowni wciąż stanowi ogromne wyzwanie.

Nasze działania nie kończą się na otwarciu. Proces mapowania potrzeb trójmiejskiego środowiska twórczego będzie trwał. Chcemy spotykać się przy wspólnym stole z przedstawicielami różnych branż kreatywnych, wsłuchiwać się w ich doświadczenia i współtworzyć odpowiedzi. Trójmiasto to nie tylko miejsce pracy – to także przestrzeń regeneracji. Nadmorskie położenie, umiarkowany klimat i oddech, jaki daje bliskość natury, przyciągają osoby poszukujące równowagi między twórczością a życiem. Wierzymy, że jesteśmy miejscem, z którego się odpływa – ale do którego się wraca. Chcemy wprowadzić tu refleksję o tym, jakie jest nasze środowisko – co nas zatrzymuje i wspiera w rozwoju, a gdzie w Trójmieście są bariery dla rozwoju osób tworzących.

Stocznia zawsze była kreatywna

Czy branża kreatywna zawsze miała swoje miejsce w Stoczni? Wierzymy, że tak – nawet jeśli nikt tak jej nie nazywał. Tworzyli ją nie tylko inżynierowie i rzemieślnicy, ale też autorzy monumentalnych pomników, ołtarza papieskiego, graficy, muzycy oraz inicjatywy, takie jak Instytut Sztuki Wyspa czy dawna Kolonia Artystów. Dziś nawiązujemy do tej tradycji, kontynuując ją na nowych zasadach. Budujemy siatkę połączeń – środowisk, idei i działań. I chcemy, by było ich jak najwięcej.

## Sztuka na Stoczni Gdańskiej - krótka historia niezależnych działań artystycznych

Od początku XXI wieku tereny postoczniove w Gdańsku stały się jednym z ważniejszych miejsc dla sceny artystycznej w Polsce. Wcześniej był to teren przemysłowy, zamknięty i pilnie strzeżony - zwykły człowiek nie miał prawa wstępu. Zmiana przyszła wraz z wystawą „Drogi do Wolności” w 2000 roku, zrealizowaną przez CSW Łaźnia w historycznej sali BHP - to był pierwszy krok ku kulturowemu oswojeniu przestrzeni Stoczni.

Wkrótce potem w dawnej centrali telefonicznej powstała legendarna już Kolonia Artystów - miejsce pracowni, życia i alternatywnych galerii, które przyciągało twórców dzięki przystępnym warunkom i wspólnocie środowiskowej. Kolonia była otwarciem Stoczni na scenę alternatywną. To wtedy pojawiły się pojęcia, takie jak „robotnicy sztuki”, podkreślające związek twórczości z dziedzictwem pracy.

W różnych częściach Stoczni funkcjonowały także inne inicjatywy: Teatr Znak w Willi Dyrektora, kino Miłość Blondynki, działania efemeryczne i pracownie w Modelarni czy projekt Galeria Gablotka w dawnym Budynku Dyrekcji.

Ważnym miejscem był Instytut Sztuki Wyspa, prowadzony przez Anetę Szyłak i Grzegorza Klamana. Wyspa nie tylko dokumentowała historię Stoczni, ale poddawała ją krytycznemu namysłowi - wokół tematów wspólnotowości, pracy i pamięci. Kulminacją tych praktyk był międzynarodowy festiwal Alternativa, który ukazywał postindustrialny krajobraz jako przestrzeń intensywnego dialogu sztuki z rzeczywistością. Imprezowym towarzyszem Wyspy był Buffet - klub i kawiarnia, która w ciągu dnia oferowała przestrzeń do pracy, a wieczorami stawała się miejscem pokazów wideo, performansów i koncertów. Miejsce to, zgodnie z duchem artystycznej bohemy, było otwarte „do ostatniego rozsądnego klienta”.

Stocznia - Młode Miasto, wciąż ewoluuje. W tym samym budynku, gdzie kiedyś mieściła się Wyspa i Buffet, dziś funkcjonują ich następcy: NOMUS - Nowe Muzeum Sztuki i kompozyt.

W innych częściach Stoczni powstały kolejne miejsca: Mleczny Piotr z pracowniami i wystawami oraz Galeria Lay-up, eksponująca graffiti i sztukę miejską w dużej skali. Wciąż aktywne są też niezależne przestrzenie, jak studio Luks Sfera Aliny Żemojdzin w budynku 132B, które od lat łączy funkcje artystyczne i kulturalne.

Ważnym głosem w tym krajobrazie jest także Europejskie Centrum Solidarności (ECS) - instytucja łącząca dziedzictwo tego ruchu z aktualnymi tematami społeczno-politycznymi, otwarta na działania NGO i debaty publiczne.

Obecnie do tego wielowarstwowego pejzażu dołącza Grid Arthub - nowa przestrzeń kultury i twórczości zlokalizowana w hali 31B. Grid nawiązuje do idei wspólnotowego działania, tworząc miejsce pracy, wymiany myśli i praktyk twórczych. W jego strukturze znajdują się pracownie artystyczne, przestrzenie rezydencyjne oraz radio Ingrid. Szczególnie istotny jest fakt, że w Gridzie swoje pracownie znajdują artyści od lat związani ze Stocznia, którzy wcześniej tworzyli w takich lokalizacjach, jak Szatniowiec, Modelarnia, a nawet w samej hali 31B przed jej remontem. Grid wpisuje się w długą tradycję inicjatyw na Stoczni, zapewniając ciągłość artystycznej obecności w tej przestrzeni.

Wciskasz jednocześnie „rec” i „play”. Kasetka zaczyna szumieć, a ty – może pierwszy raz – puszczasz coś w wyobrażony eter. Radio Ingrid zaczyna się właśnie tam: w dziecięcych marzeniach o własnej audycji, w dźwiękach nagrywanych w pokoju za małolata, w potrzebie dzielenia się tym, co gra w środku. Chcemy do tego wrócić.

Radio Ingrid to nie stacja z gotową ramówką, jinglem i nadajnikiem. Tworzymy ją oddolnie – zaczynając od ludzi, od zajawki, od rozmowy. Zamiast planu działania mamy luźną mapę inspiracji i przekonanie, że w Trójmieście jest wiele osób, które mają coś do powiedzenia, podzielenia się swoimi inspiracjami – i potrzebują miejsca, by to wybrzmiało.

Dla jednych będzie to młody jazz, dla innych trójmiejski hip-hop, dźwięki miasta, opowieść o filmie, wspomnienie z dzieciństwa albo pasja do nieoczywistej muzyki lub kolorów. Nie narzucamy struktury – ważniejsza jest lekkość i oddolny impuls.

Na razie nadajemy pierwszy sygnał w ramach weekendu otwarcia Gridu. Co będzie dalej? Zależy od tego, kto ten sygnał przechwyci.

Jeśli masz coś do powiedzenia – wpadaj do Gridu lub napisz do nas maila:

[info@gridarthub.pl](mailto:info@gridarthub.pl)

# Rotacja tworząca ferment

Grid Arthub to nowy rytm twórczej pracy. To nie tylko przestrzeń pracowni, ale też środowisko wymiany myśli, wspólnych inicjatyw i eksperymentów. Ważnym elementem tego ekosystemu są trzy pracownie rezydencyjne - każda o innym charakterze, każda otwarta na inne potrzeby.

Jedną z nich zarządzana jest przez Akademię Sztuk Pięknych w Gdańsku i zakłada półroczne rezydencje rotacyjne. Co semestr pracownię przejmuje nowa osoba studencka z innego wydziału ASP - z innym warształem, temperamentem, sposobem pracy. Uczelnia ma pięć wydziałów, więc pełen cykl potrwa dwa i pół roku. Latem (lipiec-wrzesień) przestrzeń trafia w ręce kół naukowych lub samorządu - kolektywne działania, inne rytmy, nowe energie. Każda z tych rezydencji, niezależnie od długości, kończy się wystawą. To okazja, by pokazać efekty pracy, przetestować pomysły, wejść w dialog.

Drugą z rezydencyjnych pracowni zaopiekuje się Miasto Gdańsk. Będzie to miejsce pracy twórczej w ramach programu Gdańskiego Stypendium Kulturalnego Fundusz Twórczy. Pracownia pomyślana została jako przestrzeń wsparcia dla osób świeżo po studiach - takich, które dopiero budują swoją obecność w środowisku. Rezydencja w Gridzie może być dla nich pierwszym krokiem - do zakorzenienia się w lokalnej sieci kontaktów, rozwinięcia własnego projektu, znalezienia ludzi do współpracy.

Trzecią pracownię prowadzi zespół Gridu. Tu nie narzucamy jednej formuły - to miejsce otwarte na krótsze i dłuższe pobyty, na osoby pracujące w takich obszarach jak: sztuki wizualne, pisanie, krytyka, sztuki kulinarne, nowe technologie. Interesuje nas eksperyment i testowanie różnych modeli działania. Planujemy też open calle, żeby szerzej otworzyć się na środowisko kreatywne i dać przestrzeń tym, których jeszcze nie znamy - a chcielibyśmy poznać. To właśnie sytuacja spotkania osób z różnym doświadczeniem i z różnych kontekstów może doprowadzić do powstawania nowych projektów.

Jak widać, pracownie rezydencyjne będą miejscem dla osób na różnych etapach twórczego rozwoju - studentów, absolwentek, osób z mniejszym i większym doświadczeniem. Rezydenci i rezydentki zyskają też dostęp do wspólnej przestrzeni Gridu - dużego stołu, regału pełnego inspiracji, atmosfery, która sprzyja spotkaniom. Tu nie chodzi tylko o miejsce pracy, ale o możliwość współobecności, rozmów, prób i błędów. Towarzystwo osób rezydujących w stałych pracowniach i obecność zespołu Gridu to grunt, na którym - mamy nadzieję - zakiełkuje niejeden twórczy ferment.

# Projekt otwarty.

## Rozmowa z arch. Filipem Kozarskim

Jaki jest główny zamysł projektowy przyświecający renowacji hali 31B, a w szczególności znajdującemu się na pierwszym piętrze Arthubowi?

FK: Cała hala przeszła gruntowny remont, a przez nadanie jej nowych funkcji, uniknęła tragicznego losu – wyburzenia. Ja jestem odpowiedzialny za architekturę wnętrz. Głównym celem było stworzenie przyjaznej przestrzeni dla różnych działań kulturalnych, miejsca z potencjałem, stanowiącego dobrą ramę: bazę do pracy, spotkań czy wydarzeń. Zależało mi na pozostawieniu projektu otwartym – podatnym na zmiany, oferującym możliwości, elastycznym. Uważam, że przestrzeń o takiej funkcji musi mieć możliwość dorastania, musi być pozostawione miejsce na życie i przyszłe, nieprzewidziane dziś, użycia i zmiany.

Dobra, przejdźmy teraz z poziomu meta na detal...

FK: Chcieliśmy, aby przestrzeń miała charakter bardziej domowy niż instytucjonalny. Zależało nam na mądrym projektowaniu z użyciem jak największej ilości materiałów z recyklingu, z odzysku, łatwo demontowalnych. Udało nam się zrealizować parę ciekawych rzeczy – pozyskaliśmy parkiet z sali sportowej Ośrodka Przygotowań Olimpijskich w Cetniewie, przeszklenia witryn pracowni są zrobione ze zdemontowanych przeszkleń świetlika 31b. Wspólnie z lokalnymi artystami z pracowni Mozi stworzyliśmy plastik z odpadów stoczniowych i wykonaliśmy z niego pochwyty i blaty. Odzyskaliśmy stare płytki kamionkowe i użyliśmy je ponownie na posadźce, eksperymentowaliśmy z odpadkami kamienia, wykonaliśmy meble z elementów przemysłowych i z odzysku metodami D.I.Y.

Zatrzymajmy się chwilę przy parkiecie. Skąd taki pomysł i jak przebiegała realizacja?

FK: Posadzka drewniana wydawała się być najbardziej odpowiednią dla tej przestrzeni. Zaczęło się od przeszukiwania ogłoszeń i rozpuszczania wici wśród parkieciarzy, że poszukujemy podłogi z demontażu. O ile małe metraże nie są problemem, tu potrzebowaliśmy przynajmniej 600 m<sup>2</sup> drewna, a idealnie ponad 1000 m<sup>2</sup> posadzki zdrowej, bez lepiku, z jednego źródła – co było nie lada wyzwaniem. Szczęśliwie znalazł się wykonawca, który wymieniał parkiet w hali w Cetniewie, skąd mogliśmy go nabyć. Fart. Niestety, to nie działa tak prosto jak kupowanie w sklepie – wiąże się z delikatnym, ręcznym demontażem, później magazynowaniem, ręcznym oczyszczaniem każdej pojedynczej klepki i finalnie – ponownym montażem. Wiele osób miało sceptyczne podejście do tego rozwiązania, zdecydowaliśmy się nie cyklinować posadzki,

w związku z czym jest nierówna. Ale dzięki pozostawieniu wzoru z kolorowych linii boisk, ma charakter i widać jej historię. Myślę, że było warto.

Jak to jest z ponownym wykorzystaniem materiałów? Czy bardziej zrównoważone podejście przekłada się na dużo droższe rozwiązania? Czy etyczne rozwiązania stoją w kontrze do budżetowych decyzji?

FK: Rozmawiamy jeszcze w momencie, gdy prace trwają, więc nie znam ostatecznych kosztów, ale niestety widać, że te rozwiązania są droższe. W naszym przypadku też duże znaczenie ma skala – przestrzeń Arthubu ma około 1000 m<sup>2</sup>, wszystkie materiały potrzebne są w dużych ilościach, co jest trudne i kosztowne przy ich pozyskiwaniu. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że budowanie z materiałów z odzysku będzie tanie, ale wszystkie rozwiązania nietypowe są po prostu droższe, a rynek materiałów wtórnych praktycznie u nas nie istnieje. Wbudowanie takich materiałów do budynku użyteczności publicznej stawia kolejne problemy – materiały muszą być certyfikowane, odpowiadać normom. Niestety, chcąc stosować materiały z odzysku trzeba liczyć się ze sporymi kosztami, pogodzić się z trudną dostępnością i zostawić miejsce na błąd. Coś za coś. Mam nadzieję, że doczekamy się miejsc takich jak Rotor DC i będzie to prostsze.

Co Ciebie osobiście najbardziej jara w tym projekcie?

FK: Bardzo mnie cieszy, że powstaje pozainstytucjonalne miejsce dla kultury tej skali, z taką ilością super osób w nie zaangażowanych. Bardzo się cieszę, że mogę być tego częścią i że możemy zrealizować tyle ciekawych rozwiązań, często dość eksperymentalnych.

Czego nie udało Ci się wprowadzić w tym projekcie?

FK: Czasami musieliśmy zrezygnować z materiałów z odzysku, bo okazywało się to zbyt czasochłonne, dużo droższe, do tego niepewne, a konieczny nakład pracy – nieproporcjonalny. Ale to pojedyncze przypadki. Muszę przyznać, że zdecydowana większość pomysłów jest zrealizowana, dzięki zaufaniu Ali, za które bardzo dziękuję.

Twoja historia ze Stocznia jest wiekowa. Pracowałeś w nieistniejącej już Modelarni z kolektywem Lowbudget, a w 2009 zainaugurowałeś pierwszą w Polsce PechaKucha Night w Instytucie Sztuki Wyspa. Teraz, 16 lat później, wprowadzasz się z pracownią do Gridu i w ramach otwarcia organizujemy nomen omen PechaKucha. Jak to jest wrócić na Stocznia po takim czasie?

FK: Na Stocznia wróciłem właściwie już cztery lata

temu do Layupa. Stocznia to super miejsce, bardzo dużo się tu zmieniło od tamtego czasu, ale myślę, że to tu dzieje się teraz najwięcej ciekawych rzeczy w Trójmieście.

# Out of the grid.

## Identyfikacja wizualna arthubu

W niektórych dziedzinach projektowania i działalności społecznej podejście cyrkularne – oparte na ponownym wykorzystaniu zasobów, minimalizacji odpadów i wydłużeniu cyklu życia materiałów – zostało już z powodzeniem zaadaptowane. Projektowanie graficzne jako dyscyplina zdaje się jednak wciąż funkcjonować w modelu liniowym, opartym na nieustannej produkcji nowych form, nośników i estetyk. Zaskakująco rzadko spotyka się systemowe próby wdrażania rozwiązań opartych na recyklingu i redystrybucji zasobów wizualnych w ramach identyfikacji graficznej.

Eksperymentalna identyfikacja wizualna dla Grid Arthub to próba zmiany kierunku. Jest to świadomy projekt bada, którego celem jest przesunięcie granic rozumienia identyfikacji wizualnej jako systemu nie tylko estetycznego, lecz również materialnego i ekologicznego. Kluczowe pytanie, które sobie postawiliśmy, brzmi: jak daleko można posunąć się w kierunku projektowania regeneratywnego – takiego, które nie tylko nie generuje nowych śladów środowiskowych, ale aktywnie reinterpretuje i przetwarza istniejące zasoby?

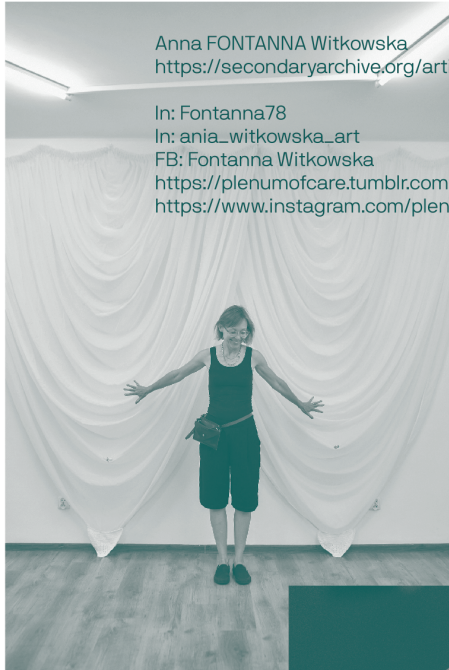
Dlatego przyjęliśmy kilka fundamentalnych założeń:

- maksymalizujemy wykorzystanie materiałów wcześniej już użytych – zarówno naszych, jak i dostępnych w otoczeniu;
- korzystamy z papierów, które były wcześniej zadrukowane – nanosząc nowe treści na uprzednio wykorzystane nośniki;
- współpracujemy z lokalnymi wykonawcami, świadomie wybierając te maszyny i procesy, które są już uruchomione lub dostępne, bez generowania potrzeby nowej produkcji;
- cyrkularne podejście stosujemy również w warstwie wizualnej: pracujemy na obrazach już istniejących w naszych archiwach lub generowanych w trakcie działań organizacji – świadomie akceptując wynikającą z tego estetykę repetycji, deformacji i palimpsestu.

System identyfikacji wizualnej Grid Arthub ma charakter dynamiczny i otwarty. Jego forma będzie się rozwijać w miarę powstawania kolejnych wydarzeń i komunikatów, które z czasem same staną się materiałem do dalszego przetwarzania. Zachęcamy do obserwowania tej ewoluującej narracji wizualnej – i do refleksji nad tym, czy współczesne projektowanie może funkcjonować w modelu cyrkularnym, nie rezygnując z siły wyrazu ani aktualności.







Anna FONTANNA Witkowska  
<https://secondaryarchive.org/artists/ania-witkowska/>

In: Fontanna78  
 In: ania\_witkowska\_art  
 FB: Fontanna Witkowska  
<https://plenumofcare.tumblr.com>  
[https://www.instagram.com/plenum\\_meminarium](https://www.instagram.com/plenum_meminarium)

fot. Daria Szczygieł



fot. dzięki uprzejmości Zachęty Narodowej Galerii Sztuki



## SZARE WRONY

out of tenderness for tomorrow

**100% REUSE  
UPCYCLING**

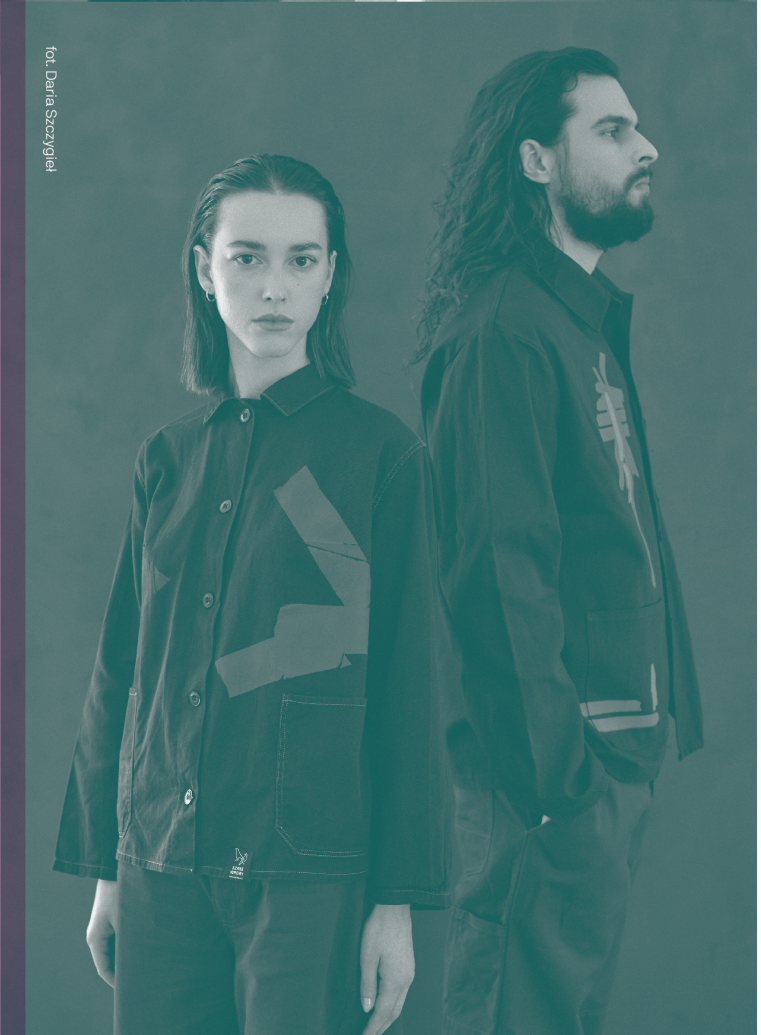
We discover the potential of used and unwanted vintage clothes, especially wool sweaters. We give them a new life to produce less. Each of them is unique.

SzareWrony

szare\_wrony

[www.szarewrony.com](http://www.szarewrony.com)

fot. Daria Szczygieł



NEVER GET  
TOO COMFORTABLE



STAY OFF  
THE INTERNET

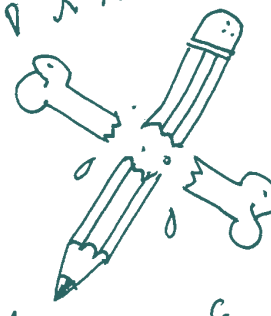


i prefer  
analog

BLESS  
THE  
MESS



DRAW  
MORE



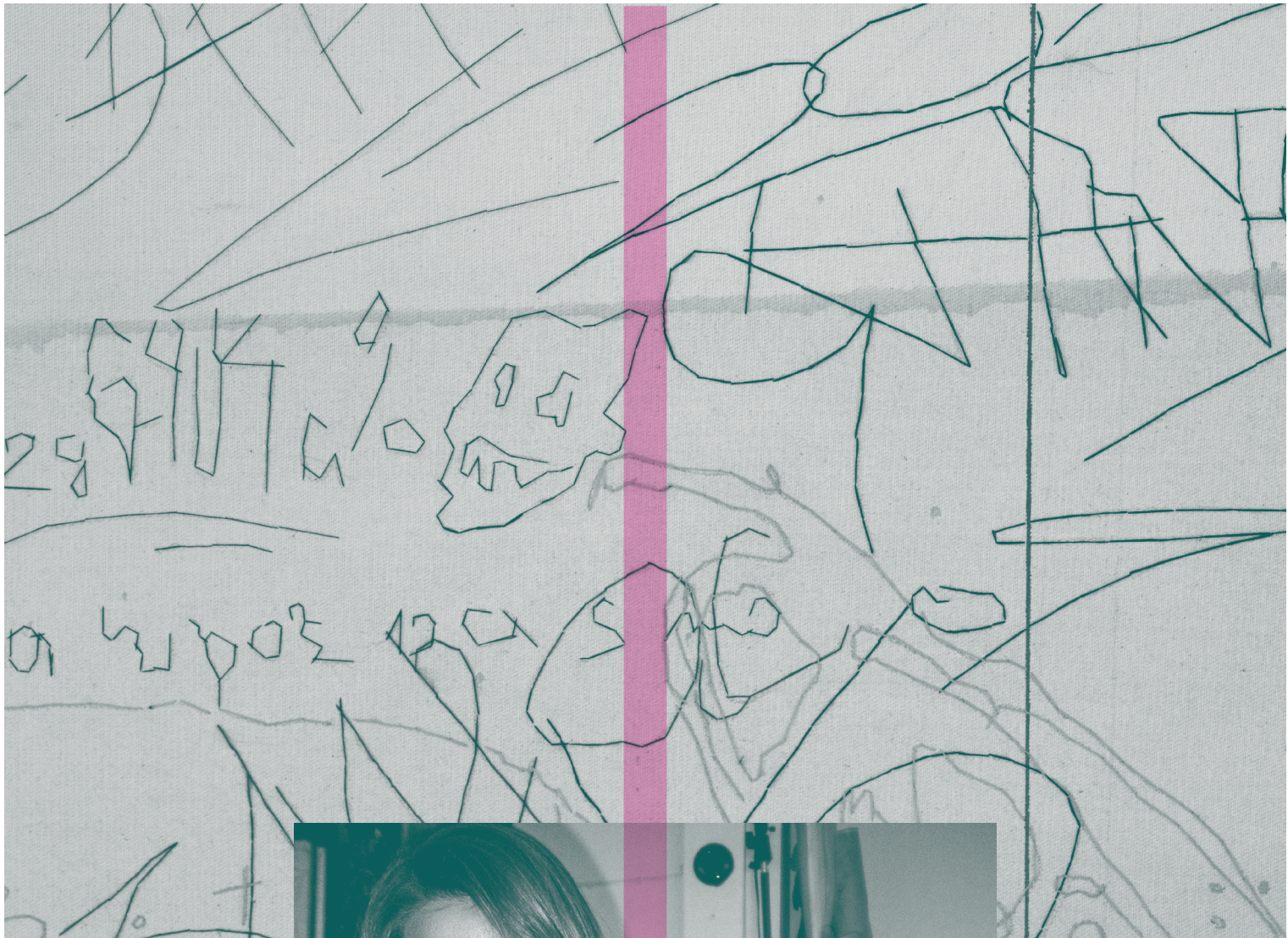
NIE MA BYĆ  
ŁADNIE  
MA BYĆ  
OD SERCA.

HUMAN  
MADE



KEEP IT  
INFORMAL







ciało miasta /  
artystyczny kolektyw badawczy

manifest trzech

Miasto to obfitość. Tworzy się z żywego i z trwającego w bezruchu. Obrasta w doświadczenia, karmi się Historią i historiami – tymi małeńkimi, z codzienności. Materializuje kulturowe konstrukty i pozwala im trwać przez dekady, stulecia. Jest wspólnotą gatunków, form, idei i opowieści.

Wędrując miastem, zerkam w głąb. Testuję granice, którymi architektura kształtuje publiczne życie, gdzie i w jaki sposób przysłania intymność. Intrygują mnie spotkania i napięcia drżące na stykach, bo to z nich wyłania się dynamika ulicy, sąsiedztwa, dzielnicy. Wierzę w siłę architektury w detalu i masie, ale dostrzegam miejsca, w których zaczyna się poddawać. W swojej bezradności wobec priorytetu opłacalności miesza porządku, gubi się w scenariuszu. Zynam się na partery przebite banalnym przeszkleniem, zza którego bezwstydnie sterczy biały kaloryfer. Żal mi przestrzeni rozpadających się, płynących bez celu. Marzę o miastach celebrujących ścianę wraz z jej otworami; potencjały, które oferuje okno, parapet, nisza, zasłona; fakturę pod palcami, meandry dźwięku, grę światła na fasadzie.

Zadawajmy miastu pytania. Przyglądajmy się, by zrozumieć, docenić i kontynuować. Ono jest z nas, a my z niego.

aneta lehmann / architektka, kulturoznawczyni, kobieta poetyzująca

Miasto to także przyroda, to także krajobraz. Nie ten z wizualizacji: idealny, barwny, niewzruszony. To dzikość, życie nieuchwytnie piękno. Ciągła zmiana, zwyczajność i codzienność. To mikroświaty mchów i trawników, rytmy kwitnienia i opadania, zapachy ziemi po deszczu i szeleszczące oddechy drzew. Krajobraz miejski nie jest tłem – jest współtwórcą narracji, pamięci i rytuałów. Sensy niosą tu nie tylko mury i ściany, ale też cień liścia, puls żdźbła, szepczarośli wzdłuż torowiska. Bios miasta nie kończy się na człowieku – tka się wśród

roślin, zwierząt, wilgoci, światła i wiatru. Tka się tu, codziennie, z nami i obok nas – milcząco, z czułością, z pamięcią o tym, że przed nami była tu przyroda, i po nas – również będzie

Miasto nie jest podzielone na to, co naturalne, i to, co zbudowane – ono jest utkane ze wzajemności. Korzeń szuka wody pod płytą chodnika, mech porasta krawędzie schodów, cień drzewa kładzie się na fasadzie, a ptasie gniazda splatają się z gzymsami i antenami. Ściany oddychają porami deszczu, rynnny śpiewają wiatrem, dachy kolekcyjniają opowieści przynoszone przez liście. Przyroda nie jest gościem w mieście – jest jego rdzeniem i obrzeżem, tłem i figurą. Raz cicha, raz niecierpliwa, raz niepozorna, raz wszystkopochołniana – przenika strukturę, rozsada szwy, ale też leczy pęknięcia. Współistnienie to nie kompromis – to taniec, współruch, wspólne trwanie. Jedno bez drugiego byłoby tylko cieniem samego siebie.

dominka gołębiwska / architektka przyrodniczka, graficzka, ajurwedyjka

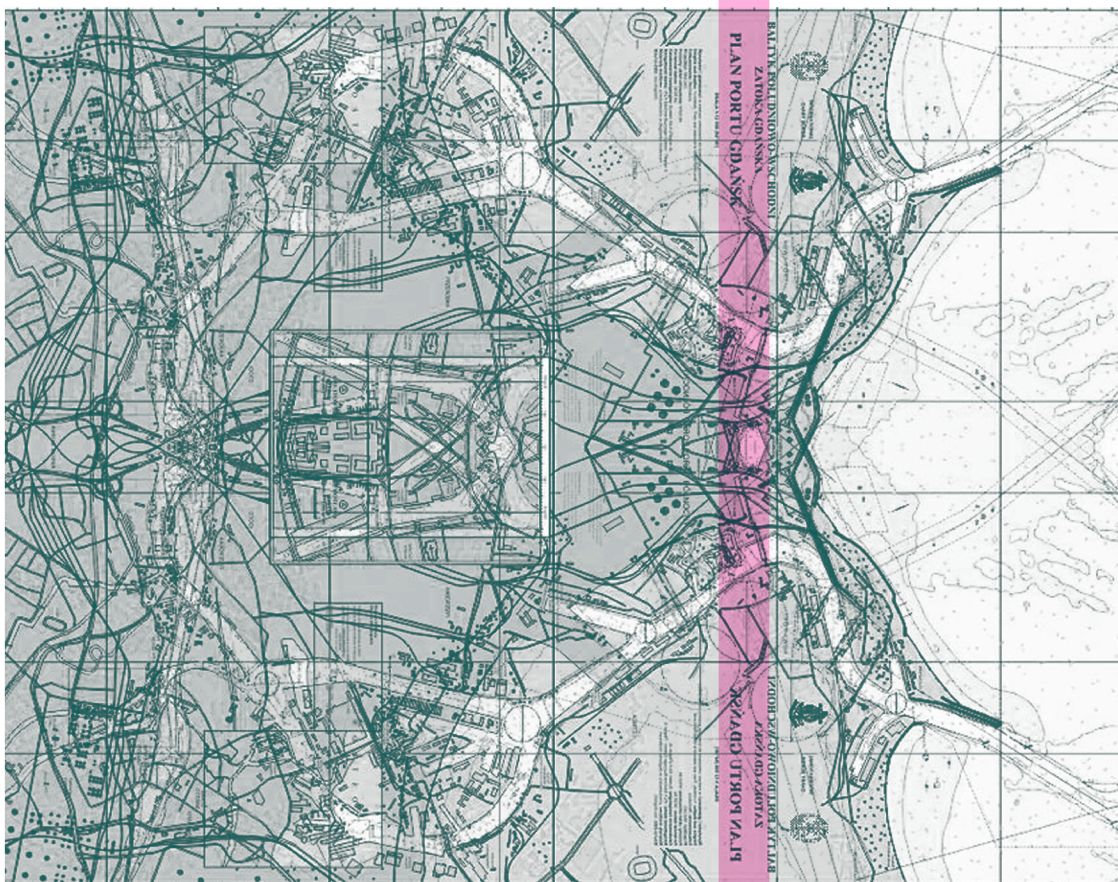
Osoba miejska to duży, złożony organizm o wielosercu dzielnic i porowatej skórze ścian – przewlekłe zwawy oraz bezsensy. Żyjąc nieporównanie dłużej niż jego mieszkańcy, trwa nieodmiennie jak pamiętający wszystko świadek. Tak zobaczona miejskość to nie historia i nie plan zagospodarowania, lecz biochemiczny związek czasu z reinkarnującą się cyklicznie wspólnotą.

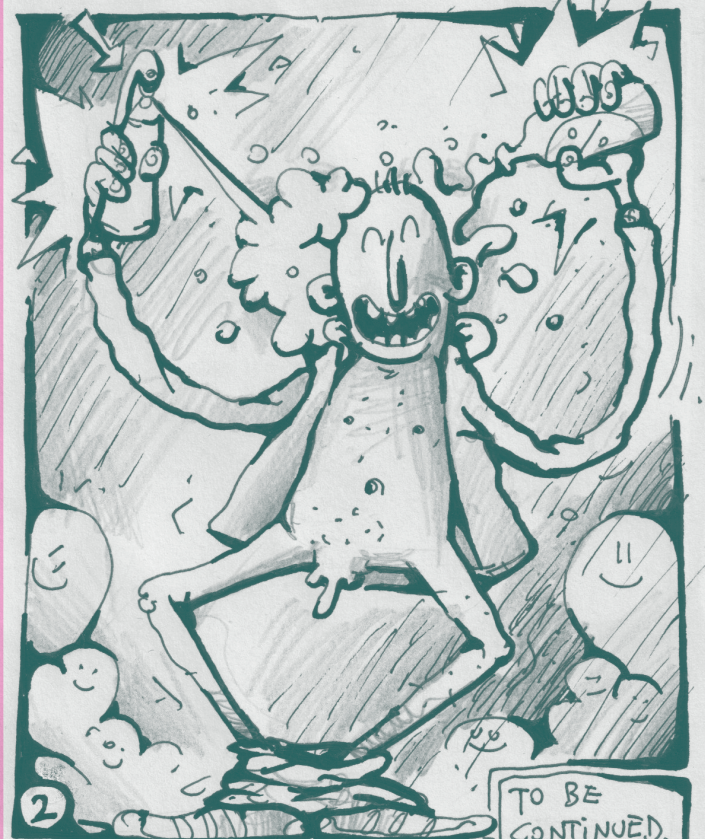
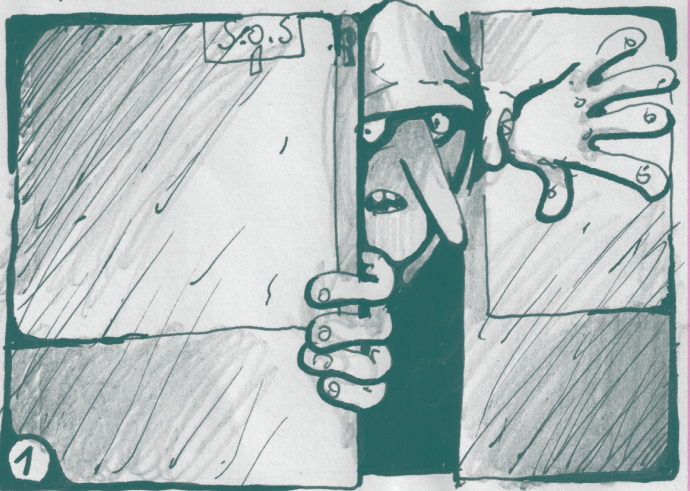
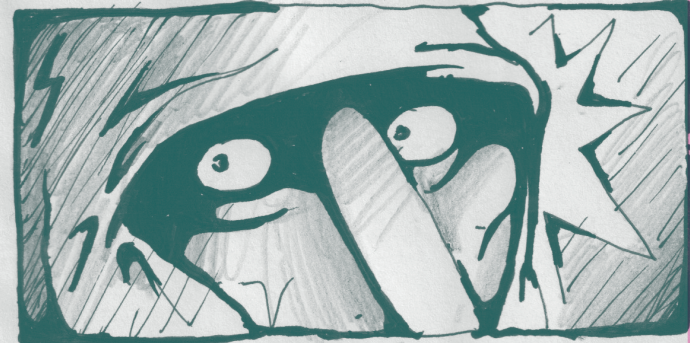
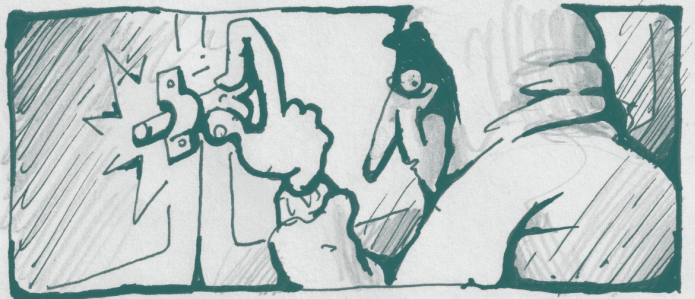
Miasto, które mam na myśli, włącza w siebie różnicę jak dojrzałe ciało zmarszczkę – raz z przykrością, raz z czułością, naturalnie. Bo nade wszystko, żywi je wielogatunkowa opowieść mieszkańców – oddaje przez grube ściany to, o czym się w ciągu dnia gada, i co się po nocach śni; w jego bramach pomieszkują układne demony, w przykurzonych zaułkach wzbiera i rodzi się przyszłość.

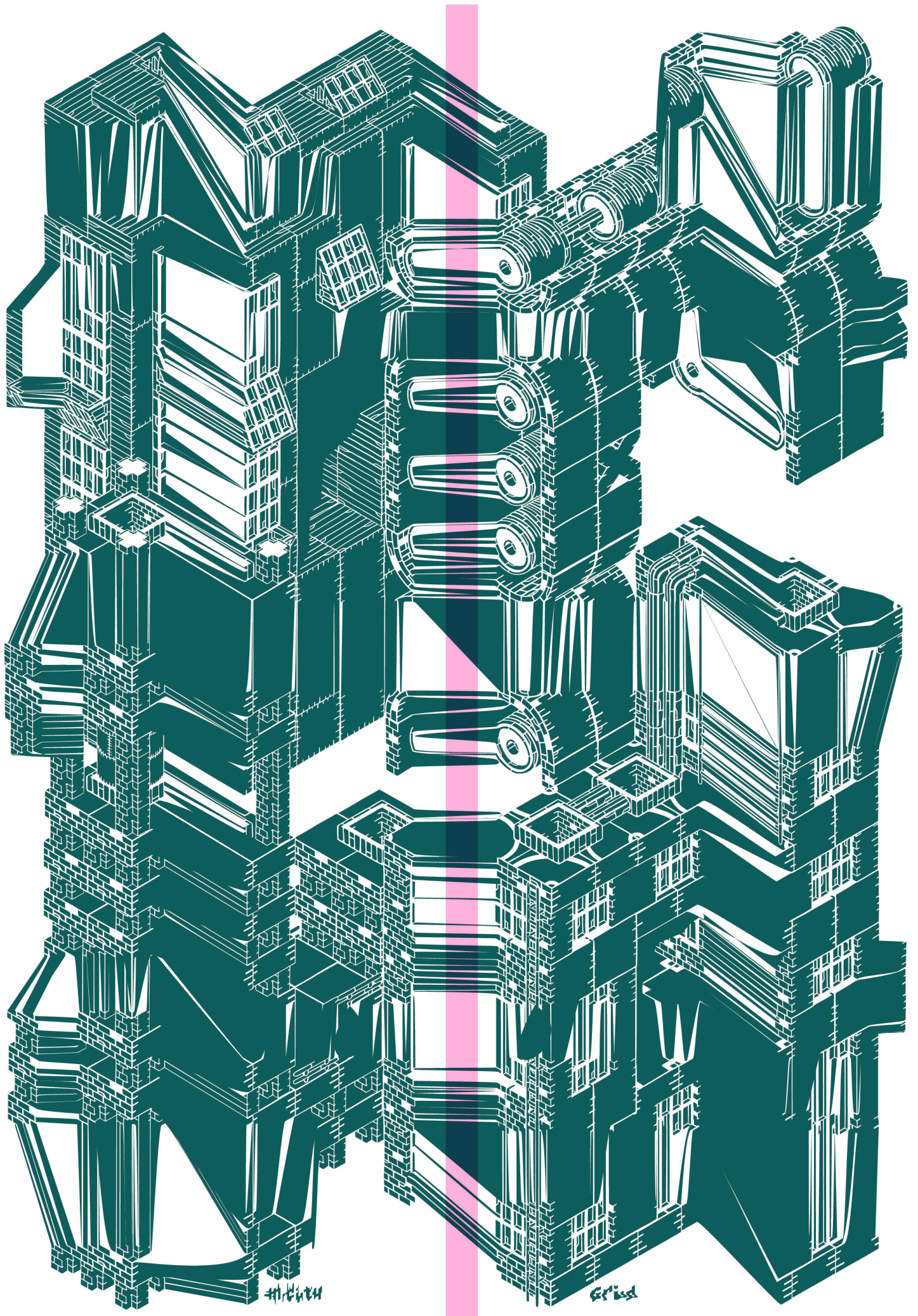
Mimo bezczasu, chronicznego nieładu, wypalenia i zgileku – jest wciąż natchnionym mówcą oraz mitotwórcą; miasto-pisarką, nadpisującą fem-językiem żywoty bohaterów z brązu; dj'em miksującym bity hamulców, kroki przechodniów, ptasie zaśpiewy, milczenie starszych, dziecięce wrzaski, północną ciszę. Słucham go w zapętleniu, uznając, że miasto to nie tylko miejsce, gdzie akurat mieszkam, lecz żywa materia planety, która ryczałtowo serwuje mi lęk, więź, żart i duszną melancholię. Sens mi serwuje.

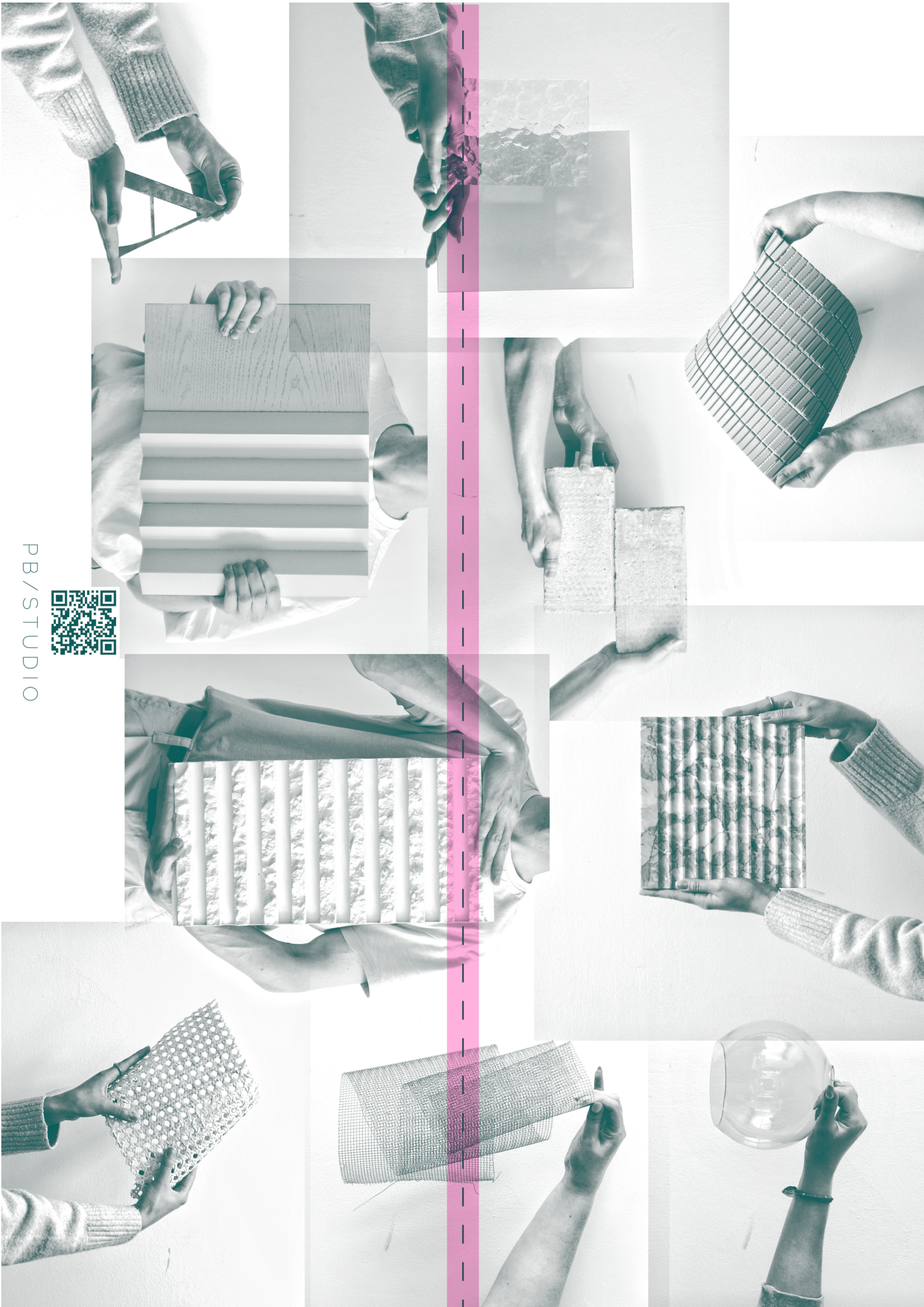
monika zawadzka / architektka, tarocistka, antropolożka

w kontakcie!  
ciało.miasta@gmail.com  
instagram.com/ciało.miasta  
ciałomiasta.substack.com  
linktr.ee/ciało.miasta









PB/STUDIO



## X-PRESS

» założona w 2017 roku przez Paulinę Jackowską i Jakuba Janika pracownia druku risograficznego

» współpracuje z artystami, uczelniami i instytucjami kultury

» zajmuje się realizacją zinów i plakatów w technologii Riso oraz organizacją warsztatów promujących ten sposób druku

[www.instagram.com/wydawnictwo.eksperymentalne](http://www.instagram.com/wydawnictwo.eksperymentalne)

Paulina Jackowska

» malarka i scenografka

» autorka i prowadząca warsztaty plastyczne dla dzieci i dorosłych

» koordynatorka i realizatorka projektów kulturalnych

» stypendystka Miasta Gdańsk

[www.instagram.com/jackowska.paulina](http://www.instagram.com/jackowska.paulina)

Jakub Janik

» beatmaker, producent wykonawczy i DJ działający pod pseudonimem EXPO 2000

» znany z kreatywnego podejścia do brzmienia, szczególnie lubujący się w pracy z klasycznymi samplernami

» pomysłodawca cyklu spotkań warsztatowych HEADZ dotyczących produkcji muzyki elektronicznej

» niezależny wydawca muzyczny, członek stowarzyszenia autorów ZAiKS

[www.instagram.com/expo.zweitausend](http://www.instagram.com/expo.zweitausend)

Piętro



Grid



Parter

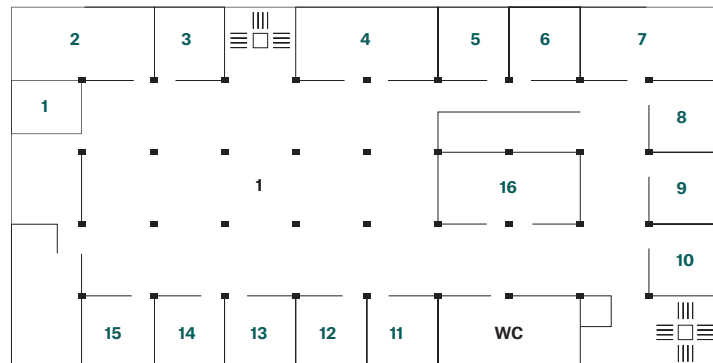
Plot



Dust



# Mapa



- 01 Grid Arthub
- 02 Waras
- 03 X-PRESS
- 04 PB/STUDIO
- 05 Ania Witkowska
- 06 ciało miasta
- 07 Pracownia S.O.S
- 08 Magdalena Pela
- 09 Filip Kozarski
- 10 ASP Gdańsk
- 11 roomART GDAŃSK
- 12/13/14 Visit Gdańsk Księgowość
- 15 Pracownia Grid
- 16 Sala konferencyjna

**Wydawca:** Grid Arthub  
**Teksty i redakcja:** Monika Chaka Domańska, Alicja Jelińska,  
Marian Misiak, Marek Rogala  
**Zdjęcia i materiały graficzne:**  
Ania Witkowska i Szare Wrony, ciało miasta, Filip Kozarski,  
Krik Kong - Pracownia S.O.S, Magdalena Pela,  
Mariusz Waras, PB/STUDIO, X-PRESS  
**Skład i projekt okładki:** Marian Misiak | Threedotstype  
**Korekta:** Lena Lorenc-Barańska | LovLetters  
**Produkcja:** X-PRESS

[www.gridarthub.pl](http://www.gridarthub.pl)