



THE NEW YORK TIMES

LAWRENCE
LAWRENCE
LAWRENCE

LAWRENCE
LAWRENCE
LAWRENCE

LAWRENCE

LAWRENCE
LAWRENCE
LAWRENCE

Handwritten notes on a piece of paper, possibly a letter or a report, with several paragraphs of cursive text.



INSTRUKCJE
GIER DLA
POCZĄTKUJĄCYCH
I ZAAWANSOWANYCH/
**INSTRUCTIONS
FOR BEGINNERS
AND ADVANCED
PLAYERS**

manual^{cc}

SPIS TREŚCI/ CONTENT

Sebastian Cichocki

Instrukcje dla początkujących, czyli pytania, które zadalbym sobie, nie wiedząc czym jest **manual**[®] i odpowiedzi, których mógłbym sobie udzielić **4**

A handbook for beginners, or: questions I would ask myself if I knew nothing about **manual**[®], with answers **8**

INSTRUKCJE/INSTRUCTIONS **11**

Joanna Warsza

GRYWALNOŚĆ/PARTYCYPACJA/DZIAŁANIE
nieinwazyjne sposoby angażowania widza **126**

PLAYABILITY/PARTICIPATION/ACTION
non-invasive methods of involving the spectator **132**

Michał Latko

Pudełka i meble/Boxes and Furniture **138**

manual[®] w Kronice/at Kronika **140**

Andrzej Szczerski

Podyplomowe Studia Kuratorskie w Krakowie **142**

Post-Graduate Curatorial Studies in Cracow **143**

INSTRUKCJE DLA
POCZĄTKUJĄCYCH,
CZYLI PYTANIA,
KTÓRE ZADAŁBYM
SOBIE, NIE WIEDZĄC
CZYM JEST **manual**®
I ODPOWIEDZI,
KTÓRYCH MÓGŁBYM
SOBIE UDZIELIĆ

Manual. Co to jest?

Możemy założyć, że jest to po prostu wystawa, jak głosi podtytuł, złożona z „instrukcji dla początkujących i zaawansowanych”, w której wzięło udział ponad siedemdziesięciu artystów. Liczba ta, tak jak i liczba „użytkowników” projektu, stale rośnie. Każdy z zaproszonych artystów przysłał do galerii na identycznej karcie instrukcję wykonania swojej pracy. Na ich podstawie widzowie mogą własnoręcznie, zarówno w galerii lub poza nią, zrealizować pomysły artystów. Projekty te są gramy, przeznaczonymi zarówno dla jednego odbiorcy, jak i dla większej grupy osób. Gry jako takie nie podlegają ochronie praw autorskich, a instrukcje gier są dostępne na jednej z licencji Creative Commons. Dzięki temu prace mogą być rekonstruowane również po zakończeniu wystawy, w dowolnym miejscu, czasie i konfiguracji. Także bez wiedzy samych pomysłodawców, którzy wyrazili uprzednio na to zgodę.

Czy to aby na pewno jest wystawa?

Tak, aczkolwiek jej format stale się zmienia i projekt nieustannie dryfuje w stronę nowych obszarów wykorzystując przeróżne media – drukowanej wkładki do magazynu, stołu z kartami w holu galerii, serii pocztówek, załączników do e-maili etc. Niemniej jednak wystawa ta nie składa się z namacalnych dzieł sztuki, nie ma jasno zakreślonych ram, ani czasowych, ani przestrzennych. Jest ewoluującym zbiorem instrukcji, który może zostać wykorzystany na różne sposoby.

Z czego więc składa się manual?

Jego główną część stanowi kolekcja instrukcji – scenariuszy gier nadesłanych przez artystów na specjalnie wydrukowanych kartach. Wszystkie karty są identycznej wielkości. Podczas wystawy umieszczone są one w gablotach z miejscem na odbitki oryginalnych instrukcji, które mogą być zabierane i kolekcjonowane przez

publiczność. Bywa, że oprócz kart w skład wystawy wchodzi również meble – stół i krzesła, zaprojektowane przez дизайнера Michała Latko (str. 138–139) albo niewidzialne moduły Bartka Muchy.

Manual, jak to działa?

Instrukcje gier, które składają się na wystawę zostały zaprojektowane przez artystów, a ich „grywalność” (w tradycyjnym ujęciu) bywa dyskusyjna. Są to zazwyczaj konceptualne propozycje, polegające na zainicjowaniu jakiejś rozgrywki – z samym sobą, innymi widzami, przechodniami etc. – z reguły z otwartym zakończeniem i niepewnym rezultatem. Zazwyczaj trudno też określić, kto jest zwycięzcą rozgrywki. Tak czy inaczej, publiczność wybiera instrukcje, które chce realizować. Zakładamy, że prace można wykonać przy zerowym albo minimalnym nakładzie finansowym. Nie jest ważne, gdzie i kiedy użytkownik zdecyduje się na „wyprodukowanie” projektu artysty. Etap ten ułatwia fakt, że do wielu prac niepotrzebne są żadne dodatkowe rekwizyty, wystarczy sama *wiedza*, jak je wykonać. W przypadku niniejszej książki sytuacja jest jeszcze prostsza – to skonsolidowany manual (podręcznik) wystawy, z selekcją prac do wykonania w dowolnym miejscu i czasie, według gustu i preferencji użytkownika.

Manual, jak to się zaczęło?

Wszystko zaczęło się od inicjatywy grupy dwunastu dziewczyn – kuratorek studiów kuratorskich Uniwersytetu Jagiellońskiego (Marianny Dobkowskiej, Magdaleny Drągowskiej, Anny Grajewskiej, Ewy Kobylarczyk, Magdaleny Lipskiej, Cecylii Malik, Noriko Nagashige, Agnieszki Pindery, Moniki Rendzner, Anny Sulich, Magdaleny Torbus i Mariki Zamojskiej), które postanowiły stworzyć wystawę poświęconą grom i partycypacji. Po długich i czasami prowadzących na manowce dyskusjach, postanowiliśmy pozbyć się

ciężaru namacalnych obiektów i pofolgować swoim fascynacjom ortodoksyjnym konceptualizmem i mail-artem. Zapragniemy wplątać artystów w bardzo rygorystyczną rozgrywkę, opartą o precyzyjnie ustalony zestaw reguł. Projekt przybrał ostateczny kształt latem 2007 roku. Jego pierwsza manifestacja, w postaci wystawy, miała miejsce w bytomskiej Kronice we wrześniu 2007. Kolejnym wcieleniem Manual CC jest chociażby niniejsza książka i seria interwencji w drukowanych magazynach artystycznych. Dalsze losy projektu są trudne do przewidzenia.

Jakie inspiracje pojawiły się podczas pracy nad manuałem?

Oczywiście w trakcie pracy nad wystawą pojawiło się mnóstwo tropów, odniesień i referencji. Niektóre z nich to Fluxus, John Baldessari, eksperymentalna muzyka z lat 60., fenomen usług pocztowych, Kwiekulik, filmy Jaspiera Jargila, Robert Barry (z nim wiąże się o wiele dłuższa historia, która być może wyjdzie kiedyś na jaw), Oskar Hansen i jego teoria Formy Otwartej, warcaby, niektóre przepisy kulinarne, Dot Dot Dot, wielki Marcel Duchamp, Simon Starling, Andrea Fraser, poor-design, Ryszard Winiarski, Martin Creed, Liam Gillick, Michael Asher, ruch Dogmy, stale patronujący nam z zaświatów John Cage, Felix Gonzales-Torres, Mark Lombardi, spam o wygraniu wielkiej fortuny, Cabinet Magazine, zniknięcie Jana Bas Adera oraz wiele, wiele innych osób i zdarzeń.

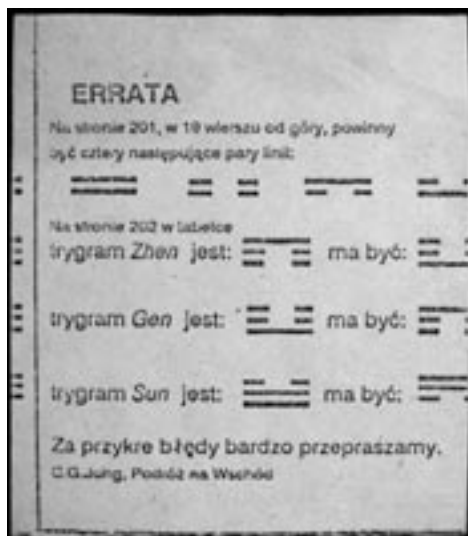
Manual, a jak to się skończy?

Liczymy na to, że projekt będzie się toczył siłą rozpędu jeszcze przez długi czas. Że będzie się zmieniał i rozpadał na pojedyncze, pączkujące elementy. Chcielibyśmy na przykład, aby ktoś zrekonstruował naszą wystawę z września 2007 roku za jakieś 50 lat, tylko i wyłącznie na podstawie odnale-

zionych instrukcji. Albo, aby rozpadła się ona na kilka niezależnie snutych od siebie relacji, funkcjonujących w sferze niekontrolowanego rozprzestrzeniających się plotek.

Czy jest coś, co chciałbyś dodać, co wiąże się z tym projektem?

Tak, chciałbym zacytować Lawrence Weinera, który powiedział kiedyś coś niezwykle istotnego o ekonomii swojej sztuki. Myślę, że mogłoby to być w ogóle motto projektu Manual CC : *Kiedy już się dowiesz o mojej pracy, zaczynasz ją posiadać. Nie ma takiej możliwości, żebym wślizgnął się do twojej głowy i zabrał ją z powrotem.*



Adam Witkowski
ERRATA do I CHING
(ja też nie mam nic do powiedzenia)

ERRATA for I CHING
(I don't have anything to say as well)

A HANDBOOK FOR
BEGINNERS,
OR: QUESTIONS I
WOULD ASK MYSELF,
IF I KNEW NOTHING
ABOUT **manual**[©],
WITH ANSWERS

Manual. What is it?

We can assume that it is simply, as stated in the subtitle, an *exhibition* composed of “manuals for beginners and advanced users” with over seventy artists involved. The number of participants, both artists and “users”, is constantly growing. Invited artists submitted construction instructions for their artworks, written on identical cards. Following the manuals, the visitors can, inside or outside the gallery, personally recreate the artists’ projects which are single player or group games. Games as such are not protected by copyright, and game instructions are available under one of the Creative Commons licenses. Works can therefore be reassembled even after the end of the exhibition, in any place, time or configuration. Also without the authors’ knowledge, as they have given permission to this beforehand.

Are you sure this is an exhibition?

Yes, even if its format is constantly changing and the project is continually drifting towards unexplored areas by utilizing various media such as magazine inserts, a table with cards in the gallery hall, a set of postcards, e-mail attachments etc. However, this exhibition is not composed of tangible artworks, it does not have clearly defined time or space limits. It is an evolving set of instructions which can be used in many different ways.

So what does manual consist of?

The core of manual is the set of game manuals-scenarios submitted by artists on special cards, all of which are of the same size. During the exhibition, the cards are placed in special display cases with holders for copies of the original instructions, which can be picked up and collected by visitors. Sometimes, the exhibits are not only cards but also furniture - tables and chairs designed by Michał Latko (page 138-139) or invisible modules by Bartek Mucha.

Manual – how does it work?

Game manuals displayed at the exhibition were designed by artists, and their playability (as traditionally understood) might sometimes be questioned. They are mostly conceptual projects, focused on the mere act of initialising a game – against oneself, against other visitors, passers-by etc., mostly with an open ending and uncertain results. In most cases it is even hard to declare the winner. Anyway, visitors choose manuals they want to realize. The assumption is that the works can be assembled with minimal or no financial resources. It doesn’t matter where or when the user decides to “produce” the artist’s project. The construction stage is made even simpler by the fact that most artworks can be assembled without any extra items – manual instructions should be enough. Everything gets even less complicated in the case of the book – what we are given is the consolidated exhibition manual, with artworks selected for reconstruction in any time and space according to users’ tastes and preferences.

Manual – how did it start?

The project was initiated by a group of twelve female-curators from the Jagiellonian University Curatorial Studies programme (Marianna Dobkowska, Magdalena Dragowska, Anna Grajewska, Ewa Kobylarczyk, Magdalena Lipska, Cecylia Malik, Noriko Nagashige, Agnieszka Pindera, Monika Rendzner, Anna Sulich, Magdalena Torbus and Marika Zamojska) who decided to create an exhibition devoted to games and participation. After long and sometimes inconclusive discussions we decided to get rid of the burden of tangible objects and succumb to our fascination of orthodox conceptualism and mail-art. We decided to involve the artists in a very rigorous game based on a precisely defined set of rules. The project took its final shape in summer 2007 and its first manifestation,

in the form of an exhibition, took place at Bytom's Kronika in September 2007. The next embodiment of manual is i.a. a book and a series of interventions in printed art magazines. The future of the project is hard to predict.

What inspirations came to existence in the course of manual development?

Of course, work on the exhibition gave rise to a lot of tracks, associations and references. Some of them are Fluxus, John Baldessari, experimental music from the 60's, the phenomenon of postal service, KwieKulik, films by Jasper Jargil, Robert Barry (this is another story which will perhaps someday be revealed), Oskar Hansen and his Open Form theory, draughts, some cooking recipes, Dot Dot Dot, the great Marcel Duchamp, Simon Starling, Andrea Fraser, poor-design, Ryszard Wiśniarski, Martin Creed, Liam Gillick, Michael Asher, the Dogma movement, John Cage – our protector from the beyond, Felix Gonzales-Torres, Mark Lombardi, spam about winning a fortune, Cabinet Magazine, the disappearance of Jan Bas Ader and many, many other people and events.

Manual, how will it end?

We hope that the project will continue under its own momentum for a long time now. That it will evolve and fall apart into multiple budding elements. We would like someone, for instance, to reconstruct our September 2007 exhibition in some 50 years, only on the basis of discovered manuals. Or let it disintegrate into several independent stories, functioning in the sphere of uncontrollably spreading rumors.

Is there anything about the project you would like to add?

Yes, I would like to quote Lawrence Weiner, who once said something important about

the economics of his art. I think this could be the motto of our Manual CC project: *Once you know about a work of mine you own it. There's no way I can climb inside somebody's head and remove it.*

INSTRUCTIONS/ INSTRUKCJE

4!

Mark Aerial Waller
Pawel Althamer
Anatka Barczewska
Bas van Beek
Tomek Bierkowski
Sanford Biggers
Karin Bühler
Yane Calovski
Martin Conrads
Holly Crawford
Hubert Czerepok
Julien Diehn & Nick Oberhaler
Christoph Draeger
Stanislaw Drózdź
Drumlander
Marcius Galan
Haimo Ganz
Ingo Gerken
Simon Goldin & Jakob Senneby
Leszek Golec & Tatiana Czekalska
Ryszard Górecki
Henry Grahn
Grupa Whitney Houston
Marek Glinkowski
Małgorzata Jabłońska & Piotr Szewczyk
Łukasz Jastrubczak
Olivier Kosta -Thefaine
Elżbieta Krajewska

Anna Krenz
Igor Krenz
Pawel Kruk
Wojtek Kucharczyk
Agnieszka Kurant
Robert Kuśmirowski
Maciej Landsberg
Jan Löchte
Sara MacKillop
Anna Mandoki
Christian Mayer & Yves Mettler
Nuria Montiel
Bartek Mucha
Jacek Niegoda
Anna Niesterowicz
Parfyme
Ben Petersen
Robert Rumas
Jadwiga Sawicka
Jochen Schmith
Maciej Sierńczyk
Janek Simon
Bruno Steiner
Rudolf Steiner
Superflex
Pawel Susid
Adam Witkowski
Julita Wójcik

Rebeliant ©

Gra strategiczno-zręcznościowa w przestrzeni miejskiej
Przeznaczona dla dwóch pełnoletnich graczy
Udział w grze na własną odpowiedzialność

Reguły gry:

Gra dzieli się na II równoległe tury
Każdy gracz zbiera określoną liczbę kamieni
(Mały Rebeliant - 5, Duży Rebeliant - 10)
Na określonym obszarze gry w przestrzeni
miejskiej każdy z uczestników rozgrywki
rozmieszcza swoje kamienie
Kolejnym etapem jest odnalezienie kamieni
przeciwnika i właściwe ich wykorzystanie

Cel gry:

Dywersja miejska
Zdobycie jak największej ilości punktów
[odgłos tłuczonego szkła sygnalizuje zdobycie
jednego punktu]

Wskazówki:

Podążaj zatłoczonymi arteriami, szlakiem
korporacyjno kapitalistycznych neonów
Miej baczenie na szklane oczy telewizji
przemysłowej – pamiętaj: twój wizerunek jest
reprodukowany średnio 200 razy dziennie!
Czas gry ograniczony, Jurto może być za
późno!



Rebeliant CC

Strategic - manual game in urban space.

For two adult players.

Game participation at players own responsibility.

Game rules:

The game is divided into two simultaneous rounds.

Each player gathers a limited amount of stones.

(Small Rebel-5, Big Rebel-10) in the restricted game area in the urban space each participant deploys their stones.

The next stage is to find your enemy's stones and use them appropriately.

Game purpose:

To score as many points as possible

[the sound of broken glass means scoring 1 point].

Tips:

Walk on crowded streets; choose routes set by corporate - capitalist neon lights.

Watch out for CCTV - remember your image is recorded at least 200 times a

day. Game time duration is limited, tomorrow could be too late!

4!

Michał Grochowiak

(Polska/Poland)

urodzony/born 1977

mieszka i pracuje w Poznaniu
lives and works in Poznan

Marcin Gwiazdowski

(Polska/Poland)

urodzony/born 1985

mieszka i pracuje w Londynie
lives and works in London

Paweł Dziemian

(Polska/Poland)

urodzony/born 1983

mieszka i pracuje w Poznaniu
lives and works in Poznan

Jakub Jasiukiewicz

(Polska/Poland)

urodzony/born 1983

mieszka i pracuje w Poznaniu
lives and works in Poznan

BE THE GALLERY MANAGER FOR THE DAY!

(SINGLE PLAYER OR TEAM GAME)

HOW YOU CAN EXCEL AT GALLERY MANAGEMENT:

1. HELPFUL MANAGER: STAND AROUND NEAR THE DOOR BEFORE CLOSING TIME AND DIRECT PEOPLE INTO THE TOILET OR OFFICE, SAYING THAT DUE TO MAINTENANCE WORK THE EXIT HAS BEEN MOVED. YOU COULD EVEN CLOSE EARLY IF YOU FEEL LIKE IT.
2. ENTHUSIASTIC MANAGER: WALK AROUND AND ASK PEOPLE HOW THEY LIKE THE SHOW, SAY YOU ARE DELIGHTED TO SEE SUCH A CHIC VISITOR AND WOULD YOU LIKE TO POSE FOR THE UPCOMING 10 YEAR ANNIVERSARY ISSUE OF THE MUSEUM BROCCURE. TAKE THEIR PHOTO AND DO IT LIKE A FASHION PHOTOGRAPHER: GORGEOUS, LOVELY, YOU'RE SO HOT. LOVELY.

3. THE SUSPICIOUS MANAGER: GO UP TO SOMEONE AND SAY, PLEASE COME WITH ME.

WE NEED YOU TO GIVE A STATEMENT REGARDING AN INCIDENT THAT HAS JUST OCCURRED HERE. TAKE THEM TO A BROOM CUPBOARD OR ANTE ROOM AND TAKE NOTES ON HOW THEY TRAVELED HERE, WHAT TIME THEY GOT UP, WHAT THEY HAD FOR BREAKFAST, AND 'DID YOU SEE A GROUP OF MEN IN THEIR MID THIRTIES CARRYING PAINTINGS UP THE ROAD?'

THE REST IS UP TO YOU. ENJOY YOUR NEW POSITION OF
GALLERY MANAGER!

Nick And Walker '07

Bądź menadżerem galerii przez jeden dzień

Gra jednoosobowa.

W jaki sposób możesz doskonalić się w zarządzaniu galerią :

1. Pomocny menadżer:

Stój w pobliżu drzwi zaraz przed zamknięciem galerii kierując zwiedzających do toalet lub biura, tłumacząc, że zmieniono sposób wyjścia. Możesz też zamknąć wcześniej, jeżeli masz na to ochotę.

2. Entuzjastyczny menadżer:

Krąż wokół zwiedzających pytając, czy podoba im się ekspozycja, opowiadaj jak bardzo byłbyś zachwycony, gdyby tak sztywni goście zechcieli zapoznać się z zdjęciami, które pojawi się w broszurze wydanej na okoliczność 10-tej rocznicy powstania galerii. Rób im zdjęcia jak prawdziwy fotograf mody! Wspaniale, cudownie, jesteście wspaniali! Cudownie.

3. Podejrzliwy menadżer:

Podejdź do kogoś mówiąc: „Proszę pójść ze mną, musi Pan/Pani zdać relacje z wydarzenia, jakie właśnie miało tu miejsce”. Weź tę osobę/osoby do pomieszczenia gospodarczego i rób notatki zadając pytania: w jaki sposób znaleźli się w galerii, o której rano wstali, co jedli na śniadanie, i „czy widzieli grupę trzydziestoletnich mężczyzn niosących na ulicy obrazy” ?

Reszta zależy od Ciebie. Ciesz się ze swojej nowej roli – menadżera galerii!

Mark Aerial Waller

(Wielka Brytania/Great Britain)

urodzony/born 1969

mieszka i pracuje w Istanbule i Londynie

lives and works in Istanbul and London

ZRÓB COŚ DLA SIEBIE

Do something for yourself

Pawel Althamer

(Polska/Poland)

urodzony/born 1967

mieszka i pracuje w Warszawie

lives and works in Warsaw

DIRECTIVES

- 1 Someone has betrayed you. Go immediately to the train. You are out.
- 2 The hunger is slowing you down. Go 2 steps backwards.
- 3 Your hiding place has been discovered. Go immediately to the train. You are out.
- 4 A stranger shares his slice of bread with you. Go 1 step forward.
- 5 It's a trap. Go immediately to the train. You are out.
- 6 The border guards have seen you. Go immediately to the train. You are out.



To play this game you need 1 dice and 1 item per player to walk with. And a little bit of hope.

Bieg o życie

Do gry potrzebne są po jednej kostce i jednym pionku na każdego gracza oraz odrobina nadziei.

1. Ktoś Cię zdradził.
Natychmiast kieruj się do pociągu. Wypadasz z gry.
2. Oslabia Cię głód. Przesuń się dwa pola do tyłu.
3. Twoja kryjówka została odkryta.
Natychmiast kieruj się do pociągu. Wypadasz z gry.
4. Obcy człowiek dzieli się z Tobą kromką chleba.
Przesuń się jedno pole do przodu.
5. Jesteś w pułapce!
Natychmiast kieruj się do pociągu. Wypadasz z gry.
6. Zostałeś dostrzeżony przez straż graniczną.
Natychmiast kieruj się do pociągu. Wypadasz z gry.

Start – Bieg o życie

Meta – Gratulacje! Jeśli doszedłeś do pola nr 6. Jesteś uratowany.

Anatka Barczewska

(Izrael/Szwecja/Israel/Sweden)

urodzona/born 1971

mieszka i pracuje w Sztokholmie

lives and works in Stockholm



MANUAL FOR AN INSTANT TURKISH INTERIOR USING THE ATATÜRK EYEBROW LOGO

CHOOSE ONE OR MORE OF THE FOLLOWING OPTIONS

**ENLARGE
STAMP
CUT
SEW
PROJECT
PAINT
EMBOSS
DRAW
TRACE
EMBROID**

APPLY ON WALLS, DOORS, FURNITURE, CURTAINS, CARPETS, CERAMICS

Instrukcja natychmiastowego zaaranżowania wnętrza w stylu tureckim przy pomocy logo - brwi Atatürka

Wybierz jedną lub więcej z poniższych opcji:

powiększ
przystempluj
wytnij
uszyj
wyświetl
namaluj
wytłocz
narysuj
odrysuj
wyhaftuj

Umieszczaj na ścianach, drzwiach, meblach, zasłonach, dywanach, ceramice.

Bas van Beek

(Holandia/The Netherlands)

urodzony/born 1974

mieszka i pracuje w Istambule

lives and works in Istanbul

"Znajdź Żyda" opr. Tomasz Bielewski

- I krok: z dośrodkowego zbioru ludzi wyselekcjonuj przedstawicieli: wolnych narodów
- II krok: z tej grupy wybierz mężczyzn o tzw. "stępnym wyglądzie"
(ciemne karnacja, ciemne lub wde ołowy, zdecydowany nos, niewłaściciele, cięty wyrostek, brzoło i kciuki)
- III krok: wybierz - powścią - osoby, które zachowują się przestro, nadmierne gestykulacja, dźwięki
- IV krok: kon im się pniegnac; dla pewności wielu partów to czynności killekultnie i wad,
- V krok: wyselekcjonuj osoby, które zachowały się lub wie potrofię tego wyznać, bądź czynię to - Twoim zdaniem - niewłaściciele, niepewnie lub podjęcie, zretencję w Steiner, imięm wyznaniem w b włościę wyznaniem,
- VI krok: wybrane osoby muszą w dowolny sposób i oddzielny od siebie potereistnie / grupy

Find the Jew

Step 1: from any group of people select those who are self employed as a profession

Step 2: from these people choose men with so called "bad looks" (dark skin, dark or red hair, curved nose, dishonest expression, cunning face, lack of hygiene)

Step 3: choose - leave people who behave loudly, over-gesticulate, talk too much.

Step 4: tell them to make the sign of The Cross, tell them to repeat it a few times and to do it slowly.

Step 5: select people who hesitated or were unable to do this, or, in your opinion, doing it improperly, doubtfully, suspiciously, they are concealing themselves behind atheism, another religion or freedom of religion belief.

Step 6: Mark the selected people in any way and isolate them from the rest of society.

Tomasz Bierkowski

(Polska/Poland)

urodzony/born 1974

mieszka i pracuje w Rachowicach

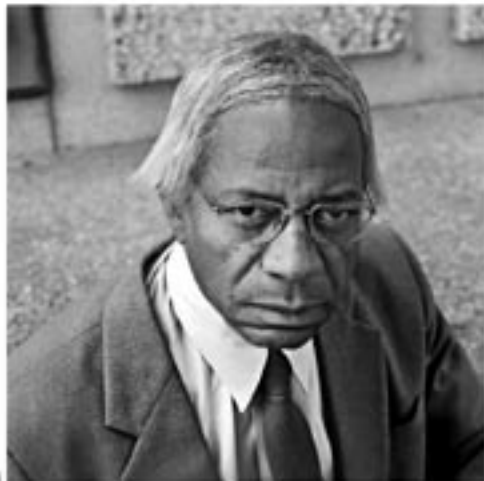
lives and works in Rachowice

CHALLENGES FOR INCREASING INTERPERSONAL WELL-BEING

(OR, GET OFF YOUR COMPUTER ASSHOLE AND GET INVOLVED!!)



1. BEFRIEND THREE PEOPLE OF A DIFFERENT ETHNICITY
2. DO A RANDOM ACT OF KINDNESS
3. TELL A STORY TO SOMEBODY AT LEAST 30 YEARS OLDER OR YOUNGER THAN YOU
4. MAKE A STRANGER SMILE



Zadania służące poprawie relacji międzyludzkich

(albo odejdź od komputera dupku i zaangażuj się!)

1. Okaż sympatię trzem osobom o różnym pochodzeniu etnicznym.
2. Wykonaj przypadkowy gest uprzejmości.
3. Opowiedz historię komuś młodszemu lub starszemu od Ciebie, o co najmniej 30 lat.
4. Spraw, aby uśmiechnął się nieznajomy człowiek.

Sanford Biggers

(USA)

urodzony/born 1970

mieszka i pracuje w Nowym Jorku

lives and works in New York

Thoughts and Other Sounds

Instructions for 1 person

you need:

- a chair
- a window
- your eyes
- your imagination

to intensify the concentration:

- ear drops

take a chair. place it in front of a closed window. sit down. if the place where you are sitting is noisy use ear plugs. now watch the scene that is revealed through the window. think about the sounds and voices that might be associated with what you can see.

(a) imagine a sound to complete what you see; a sound which is directly suggested by what you observe (birds, wind, traffic, sounds of movement of every kind).

(b) imagine a background noise that could accompany a fantasy story constructed around this scene, but which is otherwise unrelated to it (music, voices, machinery etc.).

(c) combine (a) and (b).

karin bühler, switzerland

www.kuenstlerarchiv.ch/karinbuehler

Myśli i inne dźwięki

Instrukcja dla jednej osoby.

Wymagane:

krzesło

okno

oczy

wyobraźnia

Aby wzmocnić koncentrację:

krople do oczu

Weź krzesło. Ustaw je na przeciwko okna. Usiądź. Jeśli w miejscu, w którym usiadłeś jest głośno, użyj zatyczek do uszu. Oglądaj to, co dzieje się za oknem. Pomyśl o dźwiękach i głosach, które kojarzą się z tym, co widzisz za oknem.

(a) Wyobraź sobie dźwięk, który towarzyszy temu, co widzisz na pierwszym planie, jak ruch uliczny, stukanie butów przechodniów, szum wiatru, gruchanie gołębi.

(b) Wyobraź sobie głosy dochodzące z oddali, które uzupełniają to, co widzisz o to, czego nie widać np. muzykę dobiegającą z jakiegoś otwartego okna, rozmowy.

(c) Połącz (a) i (b).

Karin Bühler

(Szwajcaria/Switzerland)

urodzona/born 1974

mieszka i pracuje w St. Gallen

lives and works in St. Gallen

In 1993 the exhibition "The Return of the Cadavre Exquis" curated by Ingrid Schaffner opened at the Drawing Center in NYC. She was inspired by the studio "cadavre exquis" collaborations of artists Kim Jones and Leonard Tizter, and envisioned this surrealist parlor game as the focus of an exhibition project engaging a large group of artists. They have published a catalogue (this is how I know about the project) and on the back of the cover they offer the rules of the game. Here they are:

CADAVRE EXQUIS

THE RULES OF THE GAME:

TERMS:

- PAPER** → SELECT ANY PAPER YOU WISH, FROM LARGE SHEET TO SMALL NAPKIN.
- DRAWING** → DEFINED IN ITS MOST BASIC TERMS A DRAWING IS SIMPLY A WORK ON PAPER TO RIP, RENDER, WRITE, PRINT, PAINT, PASTE COLLAGE.
- MATERIALS** → A WORD OF ADVICE FROM THE SURREALISTS, DISCLOSING THE IDENTITY OF MATERIALS (i.g. colored pencil, egg tempera, local newspaper) can result in very exquisite ^{copies}.
- CONCEALMENT** → IT IS IMPORTANT THAT PLAYERS DO NOT SEE EACH OTHERS DRAWINGS BEFORE THEY BEGIN.

HOW TO PLAY:

- NUMBER OF PLAYERS** → 3 OR 4 ARTIST CAN PLAY. FOLLOWING IS A DESCRIPTION FOR 3 ARTISTS (BUT IT CAN BE ANYONE ELSE, TOO)
- PLAYER 1** → WORKING ON THE TOP SECTION OF THE PAPER YOU ARE RESPONSIBLE FOR CREATING THE HEAD.
b) WHEN YOU ARE FINISHED, CONCEAL YOUR DRAWING, leaving a portion revealed for the next player.
- PLAYER 2** → WORKING IN THE MIDDLE SECTION RESPONSIBLE FOR THE TORSO. REPEAT THE b) PART OF THE RULE.
- PLAYER 3** → WORKING ON THE LAST-BOTTOM SECTION YOU ARE RESPONSIBLE FOR CREATING THE LEGS.
- WHEN ALL SECTION OF THE DRAWING ARE COMPLETED, UNFOLD THE DRAWING AND THE EXQUISITE CORPSE IS BORN!

Wyborny trup

W 1993 roku w Drawing Center w Nowym Jorku została otwarta wystawa „Powrót wybornego trupa”, której kuratorem była Ingrid Schaffner. Schaffner zainspirowana efektami współpracy dwójki artystów Kim Jones i Leonarda Titaer nad “wybornym trupem” - surrealistyczną grą salonową - posłużyła się nią, jako punktem wyjścia do stworzenia własnej wystawy, do udziału w której zaprosiła większą liczbę artystów. Na okładce katalogu wystawy (tak dowiedziałem się o istnieniu projektu) znalazły się zasady gry. Oto one:

Wyborny trup

Punkt wyjścia:

Papier: wybór papieru wedle uznania - od dużej plachty kartonu do małej serwetki.
Rysunek: rozumiany bardzo szeroko - od kilku symbolicznych kresek do kolażu.
Materiały: im większy zasób materiałów, tym „trup” będzie bardziej „wyborny”.
Surrealiści, którzy są oryginalnym pomysłodawcą tej gry korzystali ze wszystkich dostępnych materiałów: od ołówka i farb po gazety.

Zakrywanie: ważne, aby gracze nie widzieli swoich rysunków podczas gry.

Przebieg gry:

Liczba graczy: grać może trzech lub czterech artystów. Poniżej reguły dla trzech artystów (choć w grę może grać każdy).

Gracz 1: zaczyna rysować w górnej części kartki – rysuje głowę. Kiedy skończy, zagina kartkę tak, aby zakryć swój rysunek i przekazuje ją kolejnemu uczestnikowi.

Gracz 2: jest odpowiedzialny za narysowanie tułowia. Kiedy skończy rysować, ponownie zagina kartę.

Gracz 3: Ostatni gracz jest odpowiedzialny za narysowanie dolnej części ciała – kończyn.

Kiedy rysunek jest skończony, rozkładamy rysunek i „Wyborny trup” jest gotowy!

Yane Calovski

(Macedonia)

urodzony/born 1973

mieszka i pracuje w Skopje

lives and works in Skopje

exchange mechanisms 2002 (cc) attribution marking cards

a game based on a) Jeff Mason's "Hubert's rule" and b) a spam message

a) "Just remember Hubert's rule: $R = V + \text{or} - H$, where H is Hubert's constant, in the common tongue; any given worth of reality can only be swapped for the equivalent worth of virtuality, plus or minus

0.267125 of the original worth."

"This is part of the deal, part of the game deal; all things, in all worlds, must be kept in balance."

b) "Read the news, think about the impact, and jump on this first thing tomorrow morning! \$0.42 is a gift at this price..."

The owner of a copy of a copyrighted work does have fair use rights of time-shifting and media-shifting.

You tell me what to do, but I decide how."

The game:

- necessary: \$0.42 in coins on a playing table (alternatively: a suitable spot in public space, a bar, or a bank office)
- number of players: unlimited, but only one player at once
- course of the game: the first player is asked to replace the coins worth \$0.42 by sth else of his/her choice which has an equivalent worth plus or minus 0.267125 .
 - : the next player is asked to replace this/these object/s by sth else of his/her choice which has an equivalent worth plus or minus 0.267125 .
 - : this process continues from player to player.
 - : each player can take and keep the object/s found on the table in exchange for the object/s given and left by him/her.
 - : there won't be a written record of the objects swapped.
 - : the game is over and can be started again with a new set of coins worth \$0.42 as soon as either the latest object/s disappear(s) due to its/their high worth or due to its/their low worth. The aim of the game is to avoid it being stopped for either reason.
- game variants: it is possible, but it might be dangerous to change the amount of 0.267125

Mechanizmy wymiany

Gra w oparciu o „zasadę Hobarta” Jeffa Noon (a) oraz spam (b).

a) „Zapamiętaj zasadę Hobarta: $R = V + [\text{lub}] - H$, gdzie H jest stałą Hobarta. Inaczej mówiąc, jakkolwiek wartość rzeczywista (R) może być wymieniona na jej ekwiwalent (V) powiększony lub pomniejszony o $0.267125 (H)$ ”.

„To jest część umowy, część umowy w ramach tej gry, wszystkie rzeczy, we wszystkich światach, muszą być zachowane w równowadze.”

b) „Przeczytaj wiadomości, pomyśl o ich wpływie, jutro rano skrytykuj tę pierwszą rzecz! 42 centy to podarunek za tę cenę... Właściciel kopii pracy objętej prawem autorskim posiada pełne prawo do zmiany czasu i mediów. Mówisz mi co robić, ale ja decyduję jak”.

Gra:

Przybory:

42 centy na stole do gry (ewentualnie: odpowiednie miejsce w przestrzeni publicznej, barze lub banku)

Liczba graczy:

nieograniczona, jeden gracz w danym momencie

Przebieg gry:

Pierwszy gracz wymienia 42 centy na ekwiwalent - jakkolwiek rzecz o podobnej wartości, powiększonej lub pomniejszonej o 0.267125 .

Kolejny gracz wymienia rzecz położoną przez poprzednika na rzecz, której wartość jest powiększona lub pomniejszona o 0.267125 w stosunku do poprzedniej.

Proces trwa, od gracza do gracza.

Każdy uczestnik może wziąć i zatrzymać jakikolwiek przedmiot leżący na stole w zamian za przedmiot, który sam położył.

Nie należy zapisywać rzeczy, które uległy wymianie.

Gra kończy się i może zostać rozpoczęta od nowa z nowym zestawem 42 centów, gdy ostatni przedmiot znika ze względu na swą zbyt wysoką lub zbyt niską wartość. Niemniej celem gry jest unikanie takich sytuacji.

Warianty gry:

Jest możliwe, choć niebezpieczne, by zmienić stałą 0.267125 na inną liczbę.

Martin Conrads

(Niemcy/Germany)

urodzony/born 1969

mieszka i pracuje w Berlinie

lives and works in Berlin

2. THE OBJECT CREATION GAME

Rules for individuals or collaborative groups

level 1: BASIC

- CREATE ROUND OBJECTS WITH WAND AND BUBBLE SOLUTION FOR ONE MINUTE ONLY

• PLAY AGAIN

level 2: ADVANCED - COUNT

- DOCUMENT - photographs, time data, place, names & notes
- CRITICISM & theories
- MULTIPLE SUBMISSION ACCEPTED

Holly Crawford h.c.c earthlink.net -
<http://objectgame.blogspot.com/>

as PLAY ANYTIME is needed

2007

Gra w tworzenie obiektu

Reguly gry dla pojedynczych graczy i grup.

Poziom 1: podstawowy

W ciągu minuty stwórz owalny obiekt przy użyciu zabawki do robienia baniek mydlanych. Zagraj jeszcze raz.

Poziom 2: zaawansowany

Stwórz dokument z przebiegu tworzenia obiektu (zdjęcie, czas powstania, miejsce, nazwę)

- dodaj tekst teoretyczno-krytyczny
- dozwolone są wielokrotne powtórzenia

Graj kiedy masz ochotę!

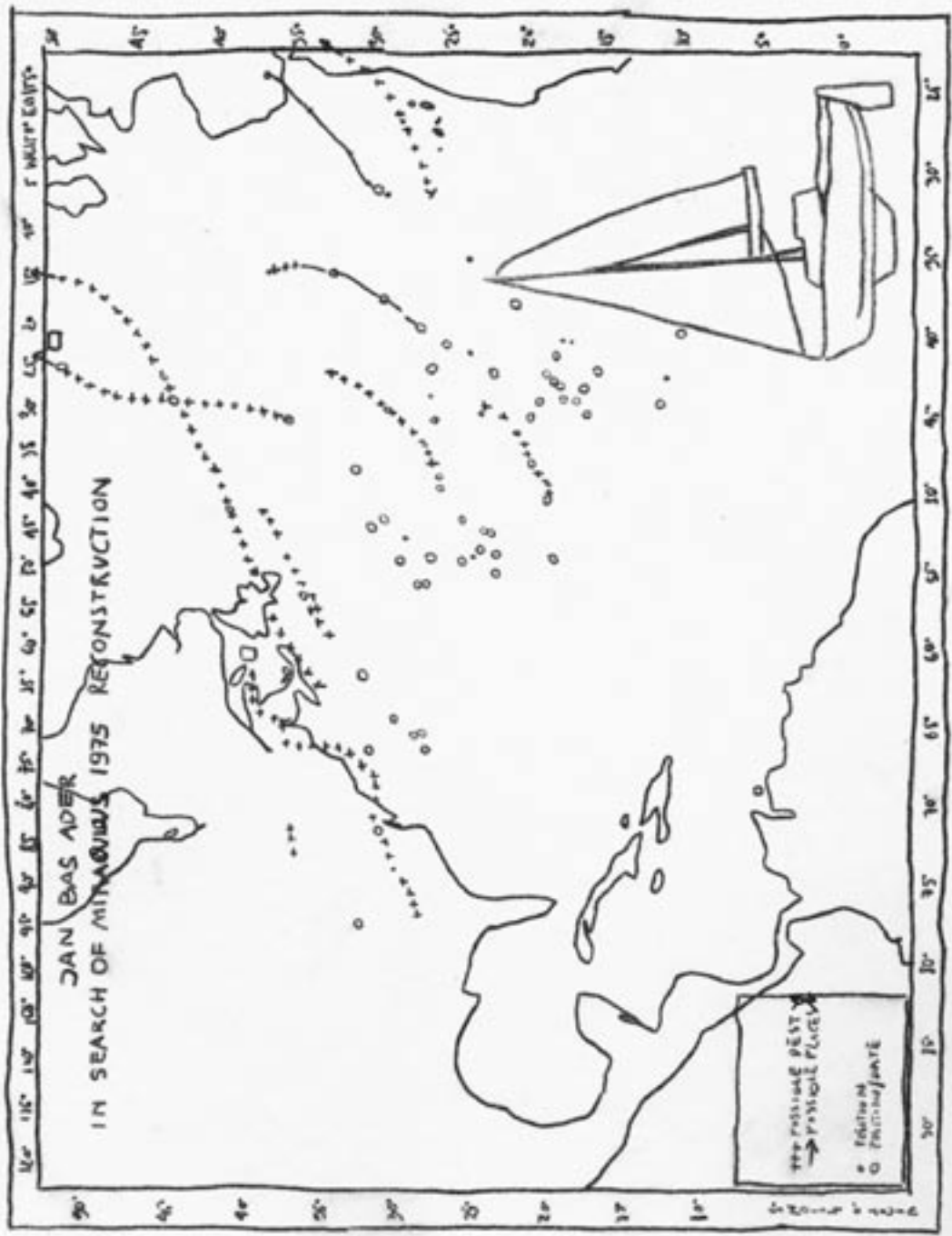
Holly Crawford

(USA)

urodzona/born 1949

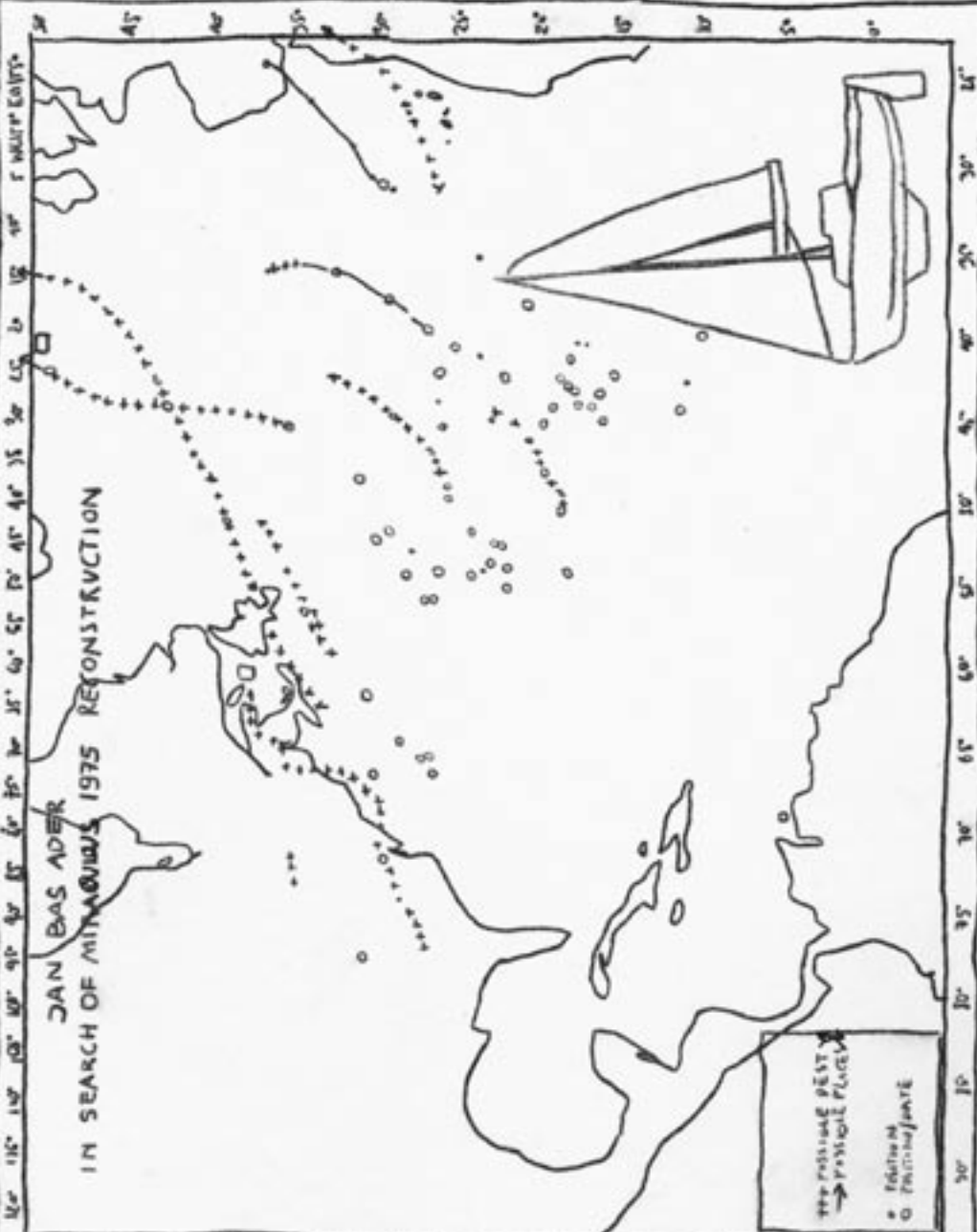
mieszka i pracuje w Nowym Jorku

lives and works in New York



JAN BAS ADER
 IN SEARCH OF MITOSQUID'S 1975 RECONSTRUCTION

~~~~~ THE POSSIBLE BEST  
 → POSSIBLE PLACE  
 ● FISHERY  
 ○ PRIMARY DATA



# Jan Bas Ader In search of Miraculous rekonstrukcja

**Hubert Czerepok**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1973

mieszka i pracuje w Warszawie

lives and works in Warsaw

# TEKSAS BLOW'EM POKER

Texas Blow'em Poker is a funny game for the whole family to be played by two or more players. The game requires:

1. A set of Texas poker cards



2. One or two locally

manufactured shotglasses



3. A bottle of local brandy



Start the game by placing the opened bottle upright on a table. Put the whole stack of poker cards face up on the top of the bottle (picture #1).



2



Player 1 now takes a deep breath of air and tries to blow off one or more cards from the bottle (Pic. #2)

**ATTENTION:** Only one breath of air per turn is permitted. Don't blow off the whole stack!

Then the next player (Player 2) takes his turn (Pic.#3)

If it happens that either no card or the whole stack is blown off, the player must take a shot out of the bottle (Pic. #4, #5, #6). It will then again be his turn to blow. If the stack is blown off, put it back on the bottle and move on from there.

3



4



DAMN  
KURWA

5



Repeat the procedure until the bottle is empty. There is no winner nor loser.

6



# Teksas Blow'em Poker

Teksas Blow'em Poker jest zabawną grą dla całej rodziny, w którą grać może dwóch lub więcej graczy.

Do gry niezbędne są:

- zestaw kart do Teksas Blow'em Poker
- jeden lub dwa lokalnie wyprodukowane kieliszki do wódki
- butelka lokalnego trunku wysokoprocentowego

Grę rozpoczynamy stawiając butelkę pionowo na stole. Na szyjce butelki kładziemy całą talię kart figurami do góry (patrz obrazek nr 1).

Gracz nr 1 bierze głęboki wdech i zdmuchuje jedną lub więcej kart z butelki (obrazek nr 2).

Uwaga: tylko jeden wdech przysługuje w jednej kolejce, nie wolno zdmuchiwać całej tali.

Następnie gracz nr 2 przystępuje do gry.

Jeśli zdarzy się, że żadna z kart nie spadnie lub spadnie cała talia w jednym dmuchnięciu, gracz musi wypić kolejkę (obrazek 4, 5, 6). Jednocześnie przysługuje mu kolejna runda.

Jeśli cała talia zostaje zdmuchnięta, umieszczamy ją z powrotem na miejscu i kontynuujemy grę.

Powtarzaj procedurę do momentu opróżnienia butelki.

Gra nie przewiduje wygranych ani przegranych.

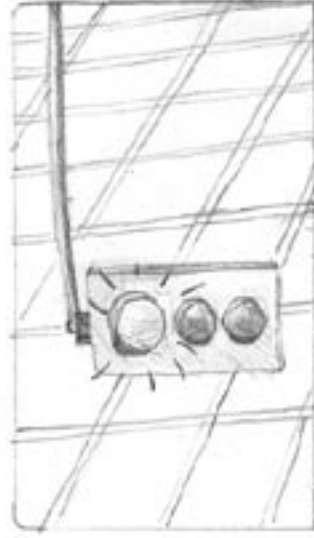
## **Nick Oberthaler**

(Austria)  
urodzony/born 1981  
mieszka i pracuje w Wiedniu  
lives and works in Vienna

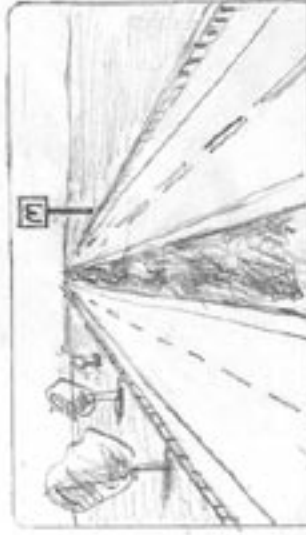
## **Julien Diehn**

(Niemcy/Francja/Germany/France)  
urodzony/born 1975  
mieszka i pracuje w Wiedniu  
lives and works in Vienna

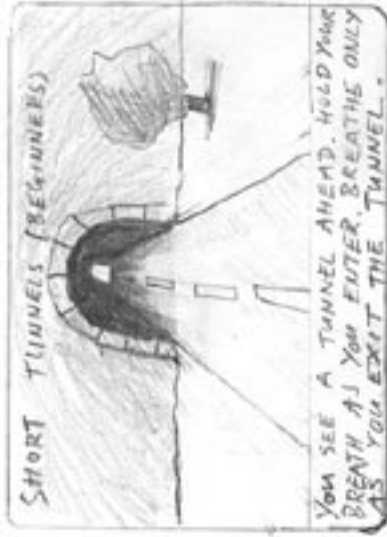
# HOLD YOUR BREATH → a game to shorten your ride / Christoph Draeger 2007



WHEN YOU STOP AT A RED LIGHT YOU MAY START HOLDING YOUR BREATH AS YOUR VEHICLE STOPS. BREATHE ONLY AT GREEN.



YOU SEE A SIGN AHEAD IN THE DISTANCE. START HOLDING YOUR BREATH WHEN YOU THINK YOU CAN HOLD IT TO THE SIGN.



SHORT TUNNELS (BEGINNERS)

YOU SEE A TUNNEL AHEAD. HOLD YOUR BREATH AS YOU ENTER. BREATHE ONLY AS YOU EXIT THE TUNNEL.

LONG TUNNELS (ADVANCED PLAYERS)



YOU ARE IN A TUNNEL. WHEN YOU THINK YOU CAN MAKE IT TO THE EXIT WITHOUT AIR, START HOLDING YOUR BREATH.

P.S. when Ben comes from <sup>his</sup> people are holding a cemetery...

their breath each time they pass  
(Hawthorne, Nevada)

# Wstrzymaj oddech

Gra, która skróci Ci podróż.

Zatrzymując się na czerwonym świetle wstrzymaj oddech w momencie, w którym zatrzymujesz samochód. Zaczynj oddychać dopiero, gdy zapali się zielone światło.

Widzisz przed sobą w oddali znak drogowy. Wstrzymaj oddech, kiedy uznasz, że możesz nie oddychać aż do tego znaku.

Krótkie tunele (początkujący)

Widzisz przed sobą tunel. Wstrzymaj oddech wjeżdżając do niego. Zaczynj oddychać dopiero przy wyjeździe z tunelu.

Długie tunele (zaawansowani gracze)

Jesteś w tunelu. Jeśli myślisz, że możesz dotrzeć do wyjazdu bez powietrza, przestań oddychać.

P.S. Tam skąd pochodzi Ben (Hawthorne, Nevada) ludzie wstrzymują oddech za każdym razem, gdy przechodzą obok cmentarza.

## **Christoph Draeger**

(Szwajcaria/Switzerland)

urodzony/born 1965

mieszka i pracuje w Nowym Jorku

lives and works in New York

"Warcaby"

Wszystkie pionki w jednym kolorze.

Szachownica bez białych i czarnych pól.

(z zaznaczonymi polami)

Należy grać według przyjętych zasad w warcaby.



# Draughts

All pawns in one colour.

Chessboard without white and black squares

(only the outline is marked)

Play according to the rules of draughts.

**Stanisław Drózd**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1939

mieszka i pracuje w Wrocławiu i Sławkowie

lives and works in Wrocław and Sławków

# FRIGIDAIRE IN A SNAKE

A GAME BY DRUMFLANDER

## PREPARATION:

- ALL PLAYERS HAVE TO CREATE 5 ART WORKS ON PIECES OF CARDBOARD ABOUT THE SIZE OF A PLAYING CARD.
- TAPE 1 COIN FROM YOUR SPARE CHANGE BEHIND EVERY ART WORK. THE COINS MUST STAY HIDDEN FROM THE OTHER PLAYERS AT ALL TIMES.
- IF YOU HAVE LESS THAN FIVE COINS, YOU WILL START THE GAME WITH LESS THAN 5 ART WORKS (EX.: 3 COINS = 3 ART WORKS)
- ALL PLAYERS TAKE THEIR ART WORKS IN HAND WITH THE COINS HIDDEN FROM VIEW OF THE OTHER PLAYERS.

## HOW TO PLAY:

THE PLAYER WITH THE MOST BEAUTIFUL ART WORK BEGINS.

1. PLAYER CHOOSES AN OPPONENT
2. BOTH PLAYERS PLACE AN ART WORK ON THE TABLE (COIN HIDDEN)
3. THEY LOOK AT THE COINS (STILL HIDING THEM FROM THE OTHER PLAYERS):

\* BIGGEST VALUE WINS!

\* EXCEPTION: 1 CENT ALWAYS BEATS 2 EURO OR 1 EURO!

\* IN CASE OF A TIE, EACH PLAYER TAKES BACK HIS ART WORK.

4. WINNING PLAYER HANGS ONE ART WORK IN HIS GALLERY (HE PUTS IT ON THE TABLE, COIN HIDDEN, AND IT CAN'T BE PLAYED FOR THE REST OF THE ROUND) AND TAKES THE OTHER ONE BACK IN HIS HAND

5. PROCEED TO NEXT PLAYER CLOCKWISE. IF NEXT PLAYER HAS NO ART WORKS IN HIS HAND, THE ROUND IS OVER.

## END OF ROUND:

- IF A PLAYER HAS NO MORE ART WORKS BOTH IN HIS HAND AND GALLERY, HE IS OUT OF THE GAME.

- THE REMAINING PLAYERS CHOOSE UP TO 5 ART WORKS FROM THEIR COLLECTION (HAND AND GALLERY) TO PUT IN THEIR HAND. THE REST MUST GO IN THE GALLERY.

- BEGIN A NEW ROUND

## END OF GAME:

WHEN ONLY ONE PLAYER HAS ANY ART WORKS LEFT, HE IS DECLARED THE WINNER.

# Frigidaire in a Snake

Przygotowanie:

Wszyscy gracze muszą przygotować 5 dzieł sztuki na kartonikach wielkości karty do gry.

Z monet, które masz w portfelu, wybierz pięć i każdą przyklej na tylnej stronie dzieła sztuki tak, aby inni jej nie widzieli. Jeśli nie masz 5 monet, możesz zmniejszyć ilość dzieł sztuki tak, aby na każdym rysunku była 1 moneta (jeśli masz tylko 3 monety, przygotowujesz 3 dzieła sztuki itd.)

Zasady gry:

Zaczyna ten, kto ma najładniejsze dzieło sztuki.

1. Każdy gracz wybiera sobie przeciwnika.
2. Każdy z graczy umieszcza po jednym dziele sztuki na stole tak, aby monety nie były widoczne.
3. Każdy gracz spogląda, jaki jest nominal monety znajdującej się na odwrocie dzieła sztuki (bez pokazywania jej przeciwnikowi).  
\* Ten, kogo nominal monety jest większy, wygrywa (chyba że to 1 grosz, który przebijają wszystkie pozostałe, nawet te o większym nominale!).  
\* Jeśli jest remis i dwie osoby mają na spodzie swoich rysunków identyczne nominały monet, każdy z graczy wycofuje dzieło sztuki.
4. Wygrany wiesz swoje dzieło w „Galerii” (kładzie kartę na stole, moneta pozostaje niewidoczna). W tej rundzie nie bierze już ona udziału w grze.
5. Kolejny ruch należy do osoby siedzącej po lewej stronie (ruch zgodnie ze wskazówkami zegara).

Runda kończy się wtedy, gdy kolejny wyznaczony gracz nie ma już żadnego dzieła sztuki.

Koniec rundy:

Jeśli gracz nie ma już żadnego dzieła sztuki ani w ręce, ani w „Galerii”, odchodzi z gry.

Pozostali gracze wybierają do pięciu dzieł sztuki ze swojej kolekcji (z ręki i z „Galerii”), resztę przekazują do „Galerii”.

Rozpoczynij nową rundę.

Koniec gry:

Gracz, który jako pierwszy pozbędzie się kart, wygrywa.

## Drumlander

### Louis Blackburn

(Kanada/Canada)  
urodzony/born 1974  
mieszka i pracuje w Saint-Alban  
lives and works in Saint-Alban

### Angelo Vermeulen

(Belgia/Belgium)  
urodzony/born 1971  
mieszka i pracuje w Sint-Niklaas  
lives and works in Sint-Niklaas

## the 'loser or winner' game

The game is played with only two cards (10 x 7 cm each)

One card has the word winner and the other has the word loser written on it.

The reverse side of the cards are identical (a colour or print - as in any conventional deck of cards) as shown below:



The cards must be well shuffled and dealt face down.

The players must turn their cards at the same time.

The player who turns over the winner card wins.

The player who turns over the loser card loses.

The players know the result of the match at the exact time they turn over the cards.

The game drastically reduces players anxiety.

# Zwycięzca albo Przegrany

Do gry potrzebne są jedynie dwie karty (każda o wymiarach 10 x 7 cm.)

Na jednej karcie umieszczony jest wyraz zwycięzca, a na drugiej przegrany.

Grzbiety kart, tak jak w konwencjonalnych taliach, powinny być identyczne (kolor lub nadruk).

Karty muszą być bardzo dokładnie potasowane i rozdane grzbietami do góry.

Gracze odkrywają karty w tym samym momencie.

Gracz, który odwróci kartę Zwycięzca, wygrywa.

Gracz, który odkryje kartę Przegrany, przegrywa.

Gracze poznają wynik rozgrywki dokładnie w momencie odwrócenia kart.

Gra drastycznie obniża poziom zdenerwowania wśród graczy.

## **Marcus Galan**

(Brazylia/Brasil)

urodzony/born 1972

mieszka i pracuje w São Paulo

lives and works in São Paulo

plastic bag

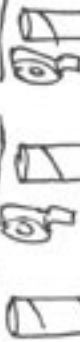
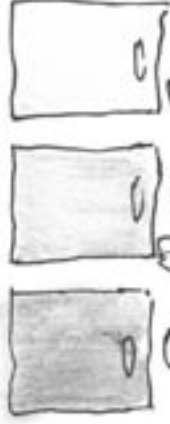
wood 2x 30-15-18cm

1x 45-15-18cm

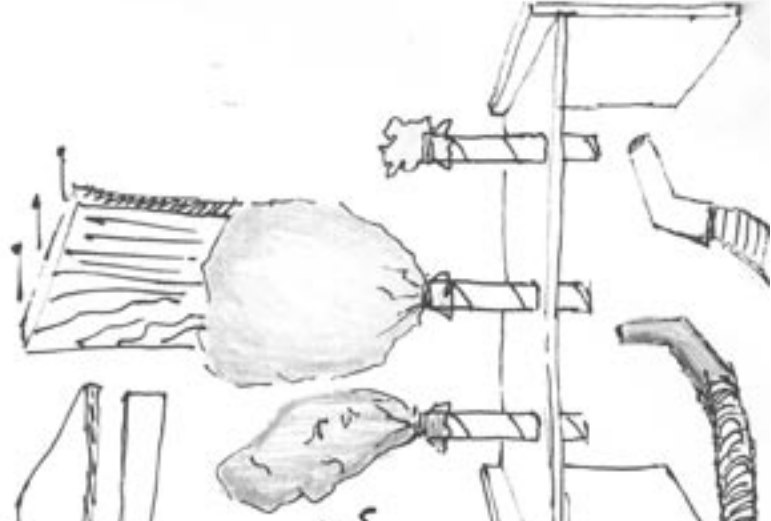
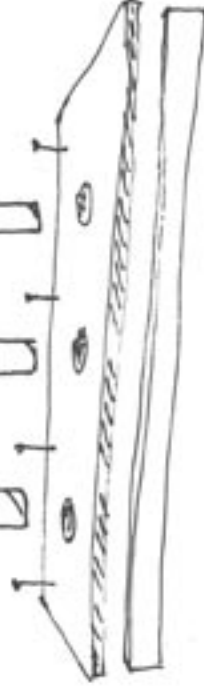
1x 45-4-18cm

11x nails

stichytape



cardboard  
Pipa (aluminium foil)



vacuum cleaner: take out the air filter  
and stick a old vacuum cleaner hose with  
stichytape on the air exit.

Blow up or suck  
down the bags

# Torebkowe organy

Do zagrania potrzebne są następujące materiały:

trzy plastikowe torebki

4 kawałki drewna

(o wielkości 2 x 30>15>18 cm, 1x 45>15>18 cm, 1x 45>4>18 cm)

taśma klejąca

karton

folia aluminiowa.

Z odkurzacza wyjmij filtr powietrza. W miejsce filtra powietrza przy pomocy taśmy klejącej zainstaluj rurę do odkurzacza. Przyłóż rurę do foliowych torebek zasysając i wydychając powietrze z odkurzacza.

**Heimo Ganz**

(Szwajcaria/Switzerland)

urodzony/born 1967

mieszka i pracuje w Bazylei

lives and works in Basel

## INSTRUCTION:

1. FIND A PERSON YOU <sup>REALLY</sup> DON'T KNOW.
2. TRY TO GET IN CONTACT BY EYE-BLINKING.
3. IF THE PERSON ANSWERS BY EYE-BLINKING, START SMILING.
4. IF THE PERSON DOES NOT SMILE BACK, TRY ONCE AGAIN.
5. IF THE PERSON SMILES BACK, ASK A PERSON YOU <sup>REALLY</sup> KNOW FOR FURTHER INSTRUCTION.



1. Znajdź osobę, której naprawdę nie znasz.
2. Spróbuj nawiązać z nią kontakt mrugając.
3. Jeśli osoba odpowie mrugnięciem na Twoje mruganie, odpowiedz uśmiechem.
4. Jeśli osoba nie odpowie na uśmiech uśmiechem, spróbuj jeszcze raz.
5. Jeśli osoba odpowie uśmiechem na Twój uśmiech, spytaj kogoś, kogo naprawdę znasz o dalsze instrukcje.

**Ingo Gerken**

(Niemcy/Germany)  
urodzony/born 1971  
mieszka i pracuje w Berlinie  
lives and works in Berlin

## KRYTYKANCTWO.PL

### WARUNKI GRY:

1. GRA PRZEZNACZONA JEST DLA POJEDYNYCHEGO GRACZA LUB NIEODZIANIZOWANEJ LIGI  
GRACZY W WIEKU OD 10 DO 100 LAT.
2. GRA POWINNA ODBYWAĆ SIĘ W GALERII, MUSEUM LUB DOWOLNEJ PRZESTRZENI.
3. DO GRY POTRZEBNY JEST OBIEKT ARTYSTYCZNY (OBRAZ, RZEŹBA, RYSUNEK, FILM WIDEO, INSTALACJA, POMNIK LUB OBIEKT ARCHITEKTONICZNY) STOPER  
ORAZ ARBITER (NAJLEPIEJ PRACOWNIK GALERII).

### ZASADY GRY:

1. GRA POLEGA NA WYBRANIU JEDNEGO DZIEŁA SZUKI I OPISANIU JEGO CECH.
2. OPIS MUSI BYĆ WYPOWIEDZIANY NA 60S, WYRAŻENIE I NIE MOŻE ZAWIERAĆ  
PRZERW DŁWSZYCH NIŻ 5 SEKUND !!!  
KRYTYKA MA BYĆ BARDZO DYNAMICZNA SUBIEKTYWNA I CIĄGŁA !!!  
WYPOWIEDZ NIE MOŻE BYĆ PRZEZ NIKOGO NAGRYWANA ANI CENZUROWANA !!!

### ETAPY GRY:

- 1 ETAP - GRAZ MA 60 SEKUND NA NEGATYWNY - KRYTYCZNY OPIS DZIEŁA.
- 2 ETAP - GRAZ MA 120 SEKUND NA BARDZO NEGATYWNY - MAKSYMALNIE KRYTYCZNY  
OPIS DZIEŁA.
- 3 ETAP - FINALE - GRAZ MA 180 SEKUND NA BARDZO POZYTYWNY OPIS DZIEŁA  
Z UWZGLĘDNIENIEM WSKAZYWANIEM MOCZYLIWYCH OKOLICZNOŚCI.

□ DO KOLEJNYCH ETAPÓW I FINALE PRZECMODZAJĄ OSOBY, KTORE UZYSKAJĄ NAJ-  
DŁUŻY CZAS CIĄGŁEJ WYPOWIEDZI I ZOSTANĄ ODCENIONE NAJLEPIEJ ZA SIĘ  
(JAKOŚĆ WYPOWIEDZIENIA KRYTYKI).

□ ZWYCIĘZCZA MOŻE ZOSTAĆ NABRODZONY PRZEZ DIREKTORA GALERII LUB OSIĄGAĆ  
SIĘ O TYTUŁ "MISTRZA KRYTYKANCTWA.PL"

□ WSZELKIE WĄTPLIWOŚCI NALEŻY WYJASNIĆ U PROJE  
DIPLOMACYJNEJ DYSKUSJI.

SUKCESÓW I DOBRZEJ ZABAWY  
TYCH MAREK GŁYNKOWSKĄ

# Fault-finding.pl

1. The conditions under which the game is played

- the game is for one player or for an unlimited number of players, from 10 to 100 years of age
- the game should take place in a museum or gallery
- the game needs: an artistic object (picture, sculpture, drawing, installation, video film etc.), stopwatch or watch with a second hand and arbitrator (a gallery employee is the best)
- the game can also take place in other places with other objects such as: building, monument, book, poem (it is important to know the name of the author)
- under special circumstances the subject of the game can be an immaterial situation (political, social or economic situation)

2. The rules of the game:

- to play choose one work from all the works gathered in the exhibition and describe its features
- the description should be spoken out loud, clearly without a break and last longer than 5 seconds!!!

Any criticism should be very subjective, dynamic and continuous!!! A statement can't be recorded or censured!!!

The game consist of three stages:

Stage 1: a player has 60 seconds for a negative - critical description of the proposed work

Stage 2: a player has 120 seconds for a very negative - maximum critical description of the proposed work

Stage 3: a player has 180 seconds for a very positive description of the work taking into consideration every possible circumstance

- those who move on to the next stage and the final stage are people who give the longest, undeviating statement, and in addition, receive better notes for the authority and force of their criticism
- the winner can be reward by the gallery director or go onto the next competition with other winners for a championship fault-finding. PL

3. all doubts arising from the lack of precision of these instructions and doubts which emerge during the game should be resolved by the players and the arbitrator in a democratic manner.

**Marek Glinkowski**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1977

mieszka i pracuje w Tarnowskich Górach i Poznaniu

lives and works in Tarnowskie Góry and Poznań

# The Tetris Effect

INSTRUCTION: Sing, hum or play in an ever increasing pace\*

The image shows a musical score for 'The Tetris Effect'. It consists of two staves, a treble clef on the left and a bass clef on the right, both in 4/4 time. The melody is written in the treble clef and features a repeating rhythmic pattern of eighth notes. The bass line provides a simple accompaniment. The score is divided into four measures, with measure numbers 1, 2, 3, and 4 written above the staff. The melody starts with a quarter rest in measure 1, followed by a series of eighth notes in measures 2, 3, and 4. The bass line consists of a steady eighth-note accompaniment.

\*FOOTNOTE: The most distributed computer game ever was developed in a state research department of the Soviet Union in the mid 1980's. Organizing blocks of four soon became addictive among the computer savvy in Moscow. Within a year it had spread to Budapest. There a British company got hold of the game, and without securing the rights started sub-licensing to several global companies. Back in Moscow a new state department was constructed solely for this game, wanting to pressure the British for some of the global licensing profits. Meanwhile the arrangement of geometric figures made its way into the dreams and procedural memory of millions. To this day, when hearing the "Korobainiki" tune (originally about traveling salesmen in pre-revolutionary Russia) people around the world start seeing their street, their home, or their local grocery shop as an arrangement of geometrical figures needing to be put together.

G+Sof

# Efekt Tetris

INSTRUKCJA: śpiewaj, pomrukuj i graj, stale zwiększając tempo\*.

\*przypis:

Najpopularniejsza w historii gra komputerowa, powstała w państwowym instytucie badawczym Związku Radzieckiego w połowie lat 80-tych. Organizowanie opadających bloków uzależniło wkrótce wielu użytkowników komputerów w Moskwie. W ciągu roku gra dostała się do Budapesztu. Tam weszła w jej posiadanie brytyjska firma, która nie uzyskawszy do niej żadnych praw zaczęła ją licencjonować wielu międzynarodowym korporacjom. Aby wywrzeć nacisk na Brytyjczyków i uzyskać część zysków z licencji globalnych, w Moskwie utworzono specjalny departament wyłącznie w dla tej gry. W międzyczasie możliwe ułożenia figur geometrycznych weszły do myśli i snów milionów ludzi. Do dzisiaj słysząc melodię piosenki „Korobeiniki” (oryginalnie o sprzedawcach obwoźnych w przedrewolucyjnej Rosji), ludzie na całym świecie zaczynają widzieć swoją ulicę, dom czy osiedlowy sklep spożywczy, jako kombinacje figur, które trzeba złożyć w jedną całość.

## **Simon Goldin**

(Szwecja/Sweden)

urodzony/born 1981

mieszka i pracuje w Sztokholmie

lives and works in Stockholm

## **Jakob Senneby**

(Szwecja/Sweden)

urodzony/born 1971

mieszka i pracuje w Sztokholmie

lives and works in Stockholm

# GRA O ŻYCIĘ

- DWIE OSOBY LUB WIĘCEJ, PORUSZAJĄ SIĘ JEDNA ZA DRUGĄ, GĘSIEGO - MINIMALIZUJĄ, ZAKTĘCENIĄ.
- SPACERUJ PO ZIEMI UWAŻNIE NIE ZAKTĘCĄC SPOKOJU, DROBNYM ŻYWIYM RUCHOMYM<sup>1</sup> I NIE RUCHOMYM<sup>2</sup> CZUJĄCYM ISTOTOMI.
- WYGRYWA NAJLEPSZY.
- A P L A U Z.



1. DROBNE, ŻYWE RUCHOME CZUJĄCE ISTOTY, KTÓRE W TYM ŻYCIU OTRZYMAŁY NIEKORZYSTNE TYMCZASOWE CIĄTO OŁWADA.



2. DROBNE, ŻYWE NIÉRUCHOME CZUJĄCE ISTOTY, KTÓRE W TYM ŻYCIU OTRZYMAŁY NIEKORZYSTNE TYMCZASOWE CIĄTO ROŚLINY.

CZEKAŁSKA

+  
GÓLEC  
2007

# A Game for Life

- at least two people should form an Indian file – they should minimize any cluttering.

- you should stroll very carefully trying not to disturb small, living, moving (1) (2) feeling creatures.

- the best man wins.

- applause.

(1) small, living, moving and feeling creatures, which were given disagreeable and temporary insect bodies.

(2) small, living, immobile and feeling creatures, which were given disagreeable and temporary plant bodies.

## **Leszek Golec**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1959

mieszka i pracuje w Orońsku

lives and works in Orońsko

## **Tatiana Czekalska**

(Polska/Poland)

urodzona/born 1966

mieszka i pracuje w Orońsku

lives and works in Orońsko

## Ryszard Górecki, Rytuał

W banalności i stresie mijających dni nie masz czasu i możliwości by skoncentrować się na tym „co najważniejsze, a czego nie widać”. Może Ci w tym pomóc praktykowanie prostego rytuału. Na drodze, którą idziesz codziennie po zaledwie do pracy lub szkoły wybierz twą detale architektury lub infrastruktury ulicznej i uczyni go miejscem kultu. Może to być np. nawiązanie krawężnika, środek pokrywy kanatu lub złączenie ulicznego słupka. Im bardziej obskurny i banalny będzie to obiekt tym bardziej będzie pobudzał i koncentrował Twoje myślenie. Dotknij lub nadepnij codziennie to miejsce i pomyśl o nim. Po pewnym czasie „miejsce” zacznie oddawać zgromadzoną w nim energię i pomagać Ci w trudnych chwilach. Jeżeli oczywiście będziesz w to wierzyć.





# Ritual

In the banality and stress of the days passing by you have neither time nor the possibility to concentrate on “what is most important, but cannot be seen”. What could help you here is the practice of a simple ritual. Along your day-to-day route, shopping, going to work or to school, choose an architectural detail or a feature in the street, and make it a place of worship. It could be the edge of the pavement, a manhole cover, or the top of an electricity pole. The more rudimentary and banal the object is, the more it will stimulate and concentrate your thinking. Touch or step into this place everyday, and think about it. After a certain time this “place” will give you back its collected energy and will help you get through those difficult moments.

Of course, you have to believe in this.


## **Ryszard Górecki**

(Polska/Niemcy/Poland/Germany)

urodzony/born 1956

mieszka i pracuje w Berlinie

lives and works in Berlin



SO I WANT TO INVITE YOU TO PLAY MY OWN LITTLE MIND GAME.  
IT CAN BE PLAYED IN ANY COMPANY, IN ANY PLACE, AT ANY TIME,  
IT'S FOR FREE AND YOU CAN ONLY WIN (IF U WANT).

WHEREVER I GO MADRID, LONDON, THE COUNTRYSIDE,  
OR FOR EXAMPLE IN MEETINGS I TRY TO STRETCH MY MIND  
TO ALWAYS FIND BEAUTY IN  
UGLYNESS.

IT GIVES A CHANCE FOR DISCUSSIONS WITH YOURSELF AND OTHERS  
FOR EXAMPLE ABOUT WHAT IDEAS CONTROLS OUR MINDS, HOW THEY  
GUIDE OUR ACTIONS, AND WHERE THOSE IDEAS COME FROM?

BEST WISHES

*Henry Grahn Hermunen*



e-mail: [henry.grahn.hermunen@hotmail.com](mailto:henry.grahn.hermunen@hotmail.com)

Chciałbym Was zaprosić do udziału w mojej małej grze umysłowej. Można w nią grać w jakimkolwiek towarzystwie, w jakimkolwiek miejscu, o jakimkolwiek czasie. Uczestnictwo nic nie kosztuje i tylko Ty możesz wygrać (jeśli zechcesz).

Kiedykolwiek podróżuję do Madrytu, Londynu, na wieś lub gdy spotykam się z ludźmi, staram się wytężyć umysł by odnaleźć piękno w brzydocie.

To daje mi szansę na dyskusję z samym sobą i innymi, na przykład o ideach, które kontrolują nasze myśli - w jaki sposób kierują one naszymi czynami i skąd te idee się biorą?

**Henry Grahn Hermunen**

(Finlandia/Szwecja/Finland/Sweden)

urodzony/born 1963

mieszka i pracuje w Sztokholmie

lives and works in Stockholm

CZY MOŻNA ZAGRÓC W TĘ GRĘ

1. KIE RACÓ W NIE GRĘ ?

2. NIE CTAQ ILESI PRÓSGA

3. CRA NEI PRZIMÓJ SIF.

4. NO DOBRA

5. WYEBAYES



• Główny: WŁADZ H  
• Główny: WŁADZ H



2000

Is it possible to play the non-game?

How to play the non-game?

1. Non-game is easy
2. Play don't worry
3. Ok
4. You won

#### **Grupa Whitney Houston**

##### **Paulina Ołowska**

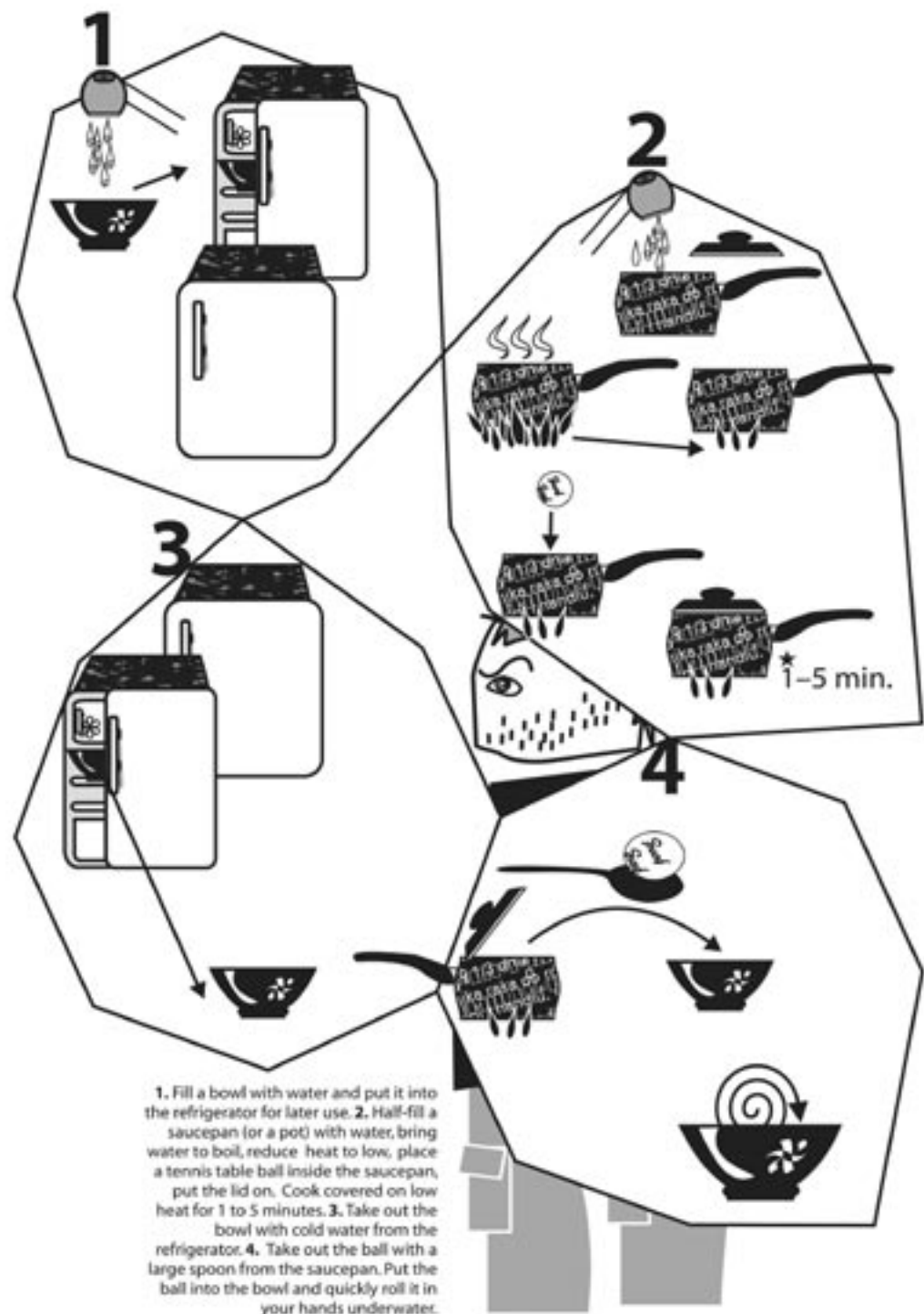
(Polska/Poland)  
urodzona/born 1976  
mieszka i pracuje w Berlinie  
lives and works in Berlin

##### **Bartek Przybył**

(Polska/Poland)  
urodzony/born 1970  
mieszka i pracuje w Berlinie  
lives and works in Berlin

##### **Aleksander Wawrzyniak**

(Polska/Poland)  
urodzony/born 1988  
mieszka i pracuje w Gdańsku  
lives and works in Gdańsk



1. Fill a bowl with water and put it into the refrigerator for later use. 2. Half-fill a saucepan (or a pot) with water, bring water to boil, reduce heat to low, place a tennis table ball inside the saucepan, put the lid on. Cook covered on low heat for 1 to 5 minutes. 3. Take out the bowl with cold water from the refrigerator. 4. Take out the ball with a large spoon from the saucepan. Put the ball into the bowl and quickly roll it in your hands underwater.

1. Napełnij miskę wodą i wstaw do lodówki, użyjesz jej później.
2. Napełnij wodą do połowy rondel lub garnek, zagotuj wodę, zmniejsz ogień, włóż piłeczkę pingpongową do rondla i zakryj pokrywką. Gotuj pod przykryciem, na małym ogniu przez 1 do 5 minut.
3. Wyjmij miskę z zimną wodą z lodówki.
4. Dużą łyżką wyjmij piłeczkę z rondla, włóż do miski i szybko obracaj ją w rękach pod wodą.

**Małgorzata Jabłońska**

(Polska/Poland)

urodzona/born 1976

mieszka i pracuje w Gliwicach

lives and works in Gliwice

**Piotr Szewczyk**

(Polska/Poland)

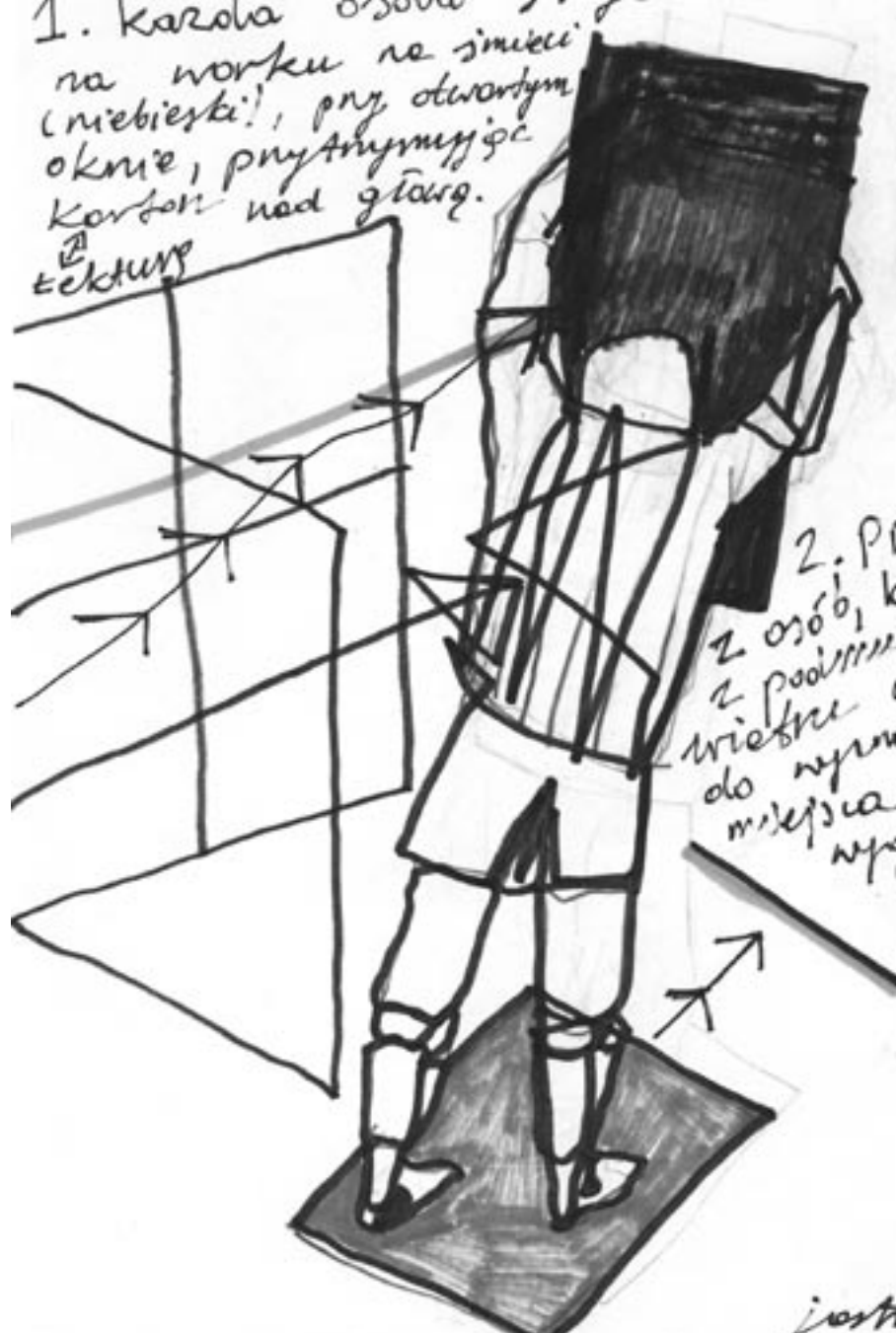
urodzony/born 1974

mieszka i pracuje w Gliwicach

lives and works in Gliwice

# TELEPORTACJA 1 - $\infty$ osób

1. Każda osoba staje  
na worku na smieci  
(niebieski!), przy otwartym  
oknie, przytulając  
karton nad głowę.  
tekstura



2. Pierwina  
z osób, która  
z podmuchem  
wiatru oblatuje  
do równoległego  
miejsca i  
wypływa

jostrubruk



# Teleportation

1. Each person has to stand on a rubbish bag (blue) in front of an open window with a carton over their head.
2. The winner is the first person who with a breath reaches the marked point.

**Łukasz Jastrubczak**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1984

mieszka i pracuje w Katowicach

lives and works in Katowice

PROJECT: OLIVIER KOSTA - THEFAINE  
TITLE: LOW BUDGET.

Material: an HALF EMPTY SPTAYCAN & a wall.

Instructions: take a spraypaint can - Don't  
Cate OF the Color. Am Half empty  
SPTAY CAN COULD FIT ALSO  
CHOOSE A wall (inside or Outside),  
use the SPTAYPAINT to write the  
Following Sentence on it:

"THIS IS A Low Budget Attwork."  
(Better if you translate it in Polish)

Now you Can Start to play everywhere  
on the name OF Att!

Olivier.

More PICS OF "Low Budget" Attworks: WWW.OK-T.TK

# Niski budżet

## Materialy:

pół puszki farby w spreju i ściana

## Instrukcje:

Weź puszkę z farbą w dowolnym kolorze. Wystarczy pół puszki. Wybierz ścianę (wewnątrz lub na zewnątrz) i wykonaj następujący napis:

„To jest niskobudżetowe dzieło sztuki”.

Teraz, w imię sztuki, możesz zacząć grać w tę grę wszędzie!

## **Olivier Kosta-Thefaine**

(Francja/France)

urodzony/born 1972

mieszka i pracuje w Paryżu

lives and works in Paris



# Herenowyoume for 2 (+) voices

## Materials:

a piece of A4 paper, markers in different colours, easy to distinguish/recognizable

To raise the level of participant sensitivity all the movements in the game take place one by one, in the continuous presence of all the players (you cannot go “for a smoke”, when another player is “thinking”).

## STAGES OF THE GAME

### I. The time of the place

1. Players divide the “board”, marking out individual codes and directives (for 2 players the board is divided into 2 halves with one line; for 3 players - each receives a field in the shape of a triangle, and so on).

2. One by one, the players create (on their own field) a long line of numbers (without gaps, without comas, etc.) and a parallel list of explanations (numbers on the field of codes, explanations on the field of the directives) following the rule that each line of numbers has its explanation in the directives (unambiguous and known to the other players). Definitions refer to the issues directly (though subjectively) linked to the subject, (here, now, myself, yourself), till all the fields are filled in. The order of the definitions is chosen freely, the category of the definition is subjective.

### II. Timing the game

One by one, following the directives (see the picture), the players identify the digital relation – they choose digits and join them into relations based on comparable digital interrelations (such as  $1=1$ ,  $5>1+1$ ,  $a+c$ ) – provoking by every graphical move an unambiguous physical interpretation by the opponent (a meaningful gesture, sound or other nonverbal behavior).

Differences in the value can be interpreted by intensity of the behaviors.

## THE DIRECTIVES (square dominates)

Equality declared by B; Domination declared by B; Submissiveness declared by B;  
Equality declared by A; Domination declared by A; Submissiveness declared by A

## Examples of the game:

Equality declared by B; Domination declared by A; Submissiveness declared by A

A value can be a combination of digits (a sum)

Submissiveness declared by B

## Examples of physical interpretation:

Equality – shaking hands with an eye contact and mutual singing.

Domination – patting the other on the back.

Submissiveness – giving away the private property, a cry, gestures of submission.

## Elka Krajewska

(Polska/Poland)

urodzona/born 1967

mieszka i pracuje w Nowym Jorku

lives and works in New York

① Prepare notes/ballots with various sentences...

② Put the notes in wine glasses at the exhibition opening...

③ Announce the winner among the public....



The prize is a tote-a-tote with the artist's bottle of wine! (Adults only!)

There is only ONE winning ballot!

WINNER!



by Anna Jovene

ART is all about...

# W sztuce chodzi o to, kto wygrywa.

1. Przygotuj kilka losów z różnymi zdaniami.
2. Włóż losy do kieliszka z winem w trakcie wernisażu.
3. Ogłoś, kto z publiczności jest zwycięzcą.

Tylko jeden los wygrywa.

Nagrodą jest małe sam na sam z artystą przy butelce wina (tylko dla dorosłych!).

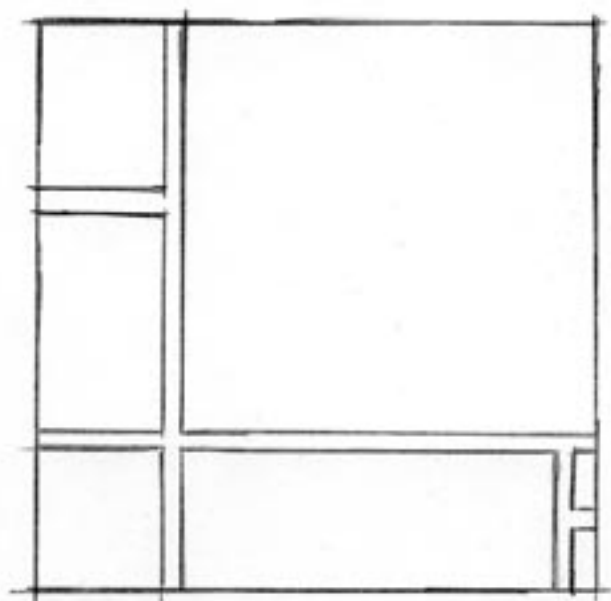
## **Anna Krenz**

(Polska/Niemcy/Poland/Germany)

urodzona/born 1976

mieszka i pracuje w Berlinie

lives and works in Berlin



POKOLORU  
PRAWIDŁOWO



# Colour in properly

**Igor Krenz**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1959

mieszka i pracuje w Warszawie

lives and works in Warsaw

B-A-N-C-I-A-L

A GAME EITHER FOR ONE GIRL  
AND ONE BOY.

~  
THE OBJECT OF THE GAME IS TO NOT  
ACCRUE THE FIVE LETTERS IN THE  
WORD "BANCIAL".

TWO PERSONS, FACING EACH OTHER  
AT THE DISTANCE OF THE LENGTH  
OF THE HAND, START LOOKING  
INTO THE EYES OF THE OTHER  
WHEN ANY COMMAND IS GIVEN.

THE PLAYER WHO BLINKS FIRST  
RECEIVES THE FIRST LETTER FROM  
THE WORD "BANCIAL". FOR  
EVERY BLINK THE PLAYER  
RECEIVES THE NEXT LETTER IN THE  
WORD. THE FIRST PLAYER  
TO COLLECT ALL THE LETTERS  
TO SPELL OUT THE WORD "BANCIAL"  
LOSES.

PAWEL WRUK  
JUNE, 2007

~  
BANCIAL  
BY - BANCIAL  
TWO STICKS.  
HE WHO DOESN'T HIDE SEES.

# B-A-N-C-I-A-L

Gra raczej dla jednej dziewczyny i dla jednego chłopaka.

Celem gry jest uniknięcie zgromadzenia wszystkich liter słowa „BANCIAL”.

Dwie osoby zwrócone twarzami do siebie na odległość otwartej dłoni na dowolną komendę zaczynają wpatrywać się sobie w oczy. Osoba, która jako pierwsza mrugnie powiekami/-ką, przegrywa rundę i otrzymuje pierwszą literę ze słowa „BANCIAL”.

Przegrywa osoba, która zgromadzi jako pierwsza wszystkie litery ze słowa „BANCIAL”.

BANCIAL

BA-BANCIAL

Dwa kije,

Kto się nie schowa,

ten kryje

**Paweł Kruk**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1976

mieszka i pracuje w Warszawie

lives and works in Warsaw

11 DLA POZCZĄTKUJĄCYCH W CELU ZAANANSOWANIA

OPCJA BASIC:

NIECH 7 DO 13 OSÓB STANIE W KOLE  
TWARZANI DO SIEBIE. PODOBNIŁO JAK SIĘ  
TO DZIEJE W POPULARNEJ GRZE "GŁUCHY  
TELEFON" NIECH PRZEKAZUJĄ SOBIE  
SZEPTEM Z UCHA DO UCHA, SŁOWO, LECZ  
TYM RAZEM JEDENIEM MÓWIĄ "ZAAANANSOWANI".  
WŚLISZY STAJĄ W KÓŁKO, ZATEM MOIWA  
"ZAAANANSOWANI" PRZEKAZYWAĆ SOBIE  
(W DOKŁADNĄ STRONĘ, CILI W LEWO LUB  
W PRAWO) BEZ KOŃCA, A PRZYNAJMNIEJ  
NALEŻY ROBIĆ TO TAK DŁUGO, AŻ COŚ  
CIEKAWEGO SIĘ WYDARZY. EFEKT Gwarantowany!

OPCJA 2 - NIECH STANĄ TWARZANI  
NA ZEWNĄTRZ.

OPCJA 3 - WARTO SPRÓBOWAĆ RÓWNIEM  
INTYMNEJ WERSJI, MINIMUM 4 OSÓB  
LUB TĄŻ OSOBY.

PIĘTĄ ANANSOWANI!

Wojciech  
Kucman  
18.07.07

# For beginners in order to make them advanced

Basic option:

With 7 to 13 people form a circle in which they stand face to face. This is similar to the popular game, 'Chinese whispers'. They pass around the word 'advanced' – they whisper it from ear to ear. Since everyone stands in the circle the word can be passed in any direction. The game lasts till something interesting happens. Guaranteed effect!

Option 2 – participants stand in the circle facing outside the circle

Option 3 – the intimate version is worth trying, minimum 2-3 people

**Wojtek Kucharczyk**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1969

mieszka i pracuje w Skoczowie

lives and works in Skoczów

# It Happened Tomorrow

## (To zdarzyło się jutro)

Grę prowadzi jedna osoba, która zna jej zasady, nie bierze jednak w niej czynnego udziału. Osoba ta wybiera dwóch rywalizujących zawodników, którzy nie znają przebiegu całej gry ani jej kompletnych reguł.

Prowadzący wybiera pierwszą stronę lokalnej gazety (np. Wyborcza, NY Times etc.) z bieżącego dnia. Wybiera z niej jeden, najważniejszy artykuł. Każdy z dwóch zawodników musi powtórzyć treść artykułu dwójce dowolnie wybranych dzieci poniżej lat 6-ściu (takiemu, które nie umie czytać). Przekazywaniu nie mogą służyć żadne notatki lub nagrania. Przekazanie wiadomości odbywa się tylko ustnie poprzez bezpośredni kontakt tak, aby upewnić się, że kolejna osoba nie notuje usłyszanych informacji.

Każde z wybranych dzieci ma powtórzyć usłyszaną treść wybranej przez siebie jednej osobie dorosłej. Każda z osób dorosłych, która usłyszy wiadomość powtarza ją kolejnemu dziecku, a ono kolejnemu dorosłemu, ten zaś trzeciemu dziecku, ono kolejnemu dorosłemu a ten czwartemu dziecku, które powtarza usłyszaną treść ostatniemu, dorosłemu zawodnikowi. W ten sposób w przekazaniu każdej z dwóch wiadomości o treści artykułu bierze udział czworo dzieci i pięcioro dorosłych. Gdy wiadomość dociera do ostatniego zawodnika musi być

zapisana przez niego z powrotem w formie artykułu gazetowego zawierającego ostateczną formę wiadomości przekazanej przez czwarte dziecko. Gra trwa jeden dzień, wszystkie wiadomości muszą być przekazane tego samego dnia. Drużyny tworzą się stopniowo w miarę wyboru przez każdego kolejnego uczestnika kolejnej osoby, której przekazuje on wiadomość. Kolejni uczestnicy powinni mieć przeświadczenie, iż celem gry jest jak największa wierność oryginalnemu artykułowi, a więc rzeczywistości.

Wygrywa jednak drużyna, której końcowy artykuł jest najdalszy od oryginalnych zdarzeń.

# It Happened Tomorrow

One person, who knows the rules, leads the game but doesn't take part in the game. The leader chooses two competing players who don't know the complete set of rules of the game.

The leader chooses the first page from a local daily (Wyborcza, New York Times etc.) from an actual day and picks one, the most important article. Each player has to repeat the contents of the article to two chosen children less than 6 years of age. (the children have to be unable to read). The players can't use any notes or recordings during the description process. The message is passed on through an oral narrative; only make sure that the persons receiving the story make no notes during the listening part of the story.

Each child has to repeat the part they have listened to, which had been chosen by the adult. The adult who receives the message should repeat it to the next child. In this way four children and five adults take part in the process of sending two messages from two articles. The message has to be written down again by the last player as an article as he receives it from the last child. The game continues during the day and all the messages have to be passed on that same day. Teams are constructed gradually by choosing new players for the next parts of the game. The incoming participants should be convinced that the point of the game is to remain as faithful to the original, that is reality, as possible.

The winners are the team whose final article is the furthest from the original story.

## **Agnieszka Kurant**

(Polska/Poland)

urodzona/born 1978

mieszka i pracuje w Warszawie i Paryżu

lives and works in Warsaw and Paris



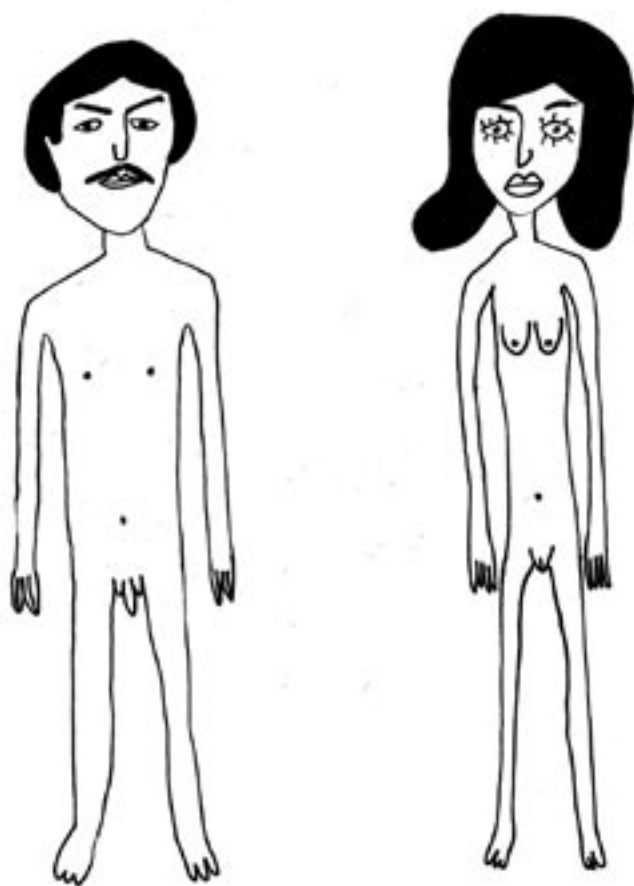


# Bez tytułu/Untitled

Nieczytelny list/An illegible letter

**Robert Kuśmirowski**  
(Polska/Poland)  
urodzony/born 1973  
mieszka i pracuje w Lublinie  
lives and works in Lublin

## GRA „ZWIĄZEK”



NA POCZĄTKU GRY DOBIERAMY SIĘ W PARY. ZAMIESZKUJEMY RAZEM, ROZMAWIAMY, KOCHAMY, BIERZEMY ŚLUB, ROBIMY DZIECI... GRE MOŻEMY PRZERWAĆ W KAŻDYM MOMENCIE I ROZPOCZĄĆ NOWĄ, GRE Z NOWYM PARTNEREM. WYGRYWA TA PARA, KTÓRA DOTRWA RAZEM DO ŚMIERCI.

# Relationship Game

At the beginning we match in couples. We live together, talk, (make) love, get married, conceive children... We can discontinue at any moment and start the game with a new partner. The couple which stays together until death wins.

**Maciej Landsberg**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1980

mieszka i pracuje w Warszawie

lives and works in Warsaw

# ROAD TRAFFIC MOVEMENT

TAKE 8 PEOPLE AND CAST LOTS TO FIND OUT WHO WILL TAKE CARE OF EACH OF THESE COLOURS: RED / WHITE / BLACK / BLUE / GREY AND SILVER / GREEN / YELLOW, ORANGE & VIOLET. THEN GO FOR A WALK THROUGH THE CITY NEAR A RATHER BUSY STREET. EVERYTIME YOU SEE A CAR IN YOUR COLOUR YOU WILL HAVE TO PERFORM A TASK BY DOING A CERTAIN MOVEMENT.

IF YOUR COLOUR IS RED, STOP WALKING IMMEDIATELY, PUT A BIG GRIN ON AND SHAKE YOUR HEAD AND YOUR SHOULDERS IN A CIRCLE FROM SIDE TO SIDE. DO IT SEVEN TIMES RELAXED BUT ACCURATE.

FOR WHITE CARS YOU WILL HAVE AN EASY JOB: JUST SPREAD YOUR LEGS A BIT TO STAND STABLE, THEN START WAVING IRREGULARLY WITH BOTH ARMS ABOVE YOUR HEAD. DO THIS FOR ONE AND A HALF SECONDS AND TURN A LITTLE BIT IN THE DIRECTION OF THE STREET FOR PERFORMING BLACK MEANS: JUMP IN THE AIR FORWARDS. WHILE JUMPING STRETCH YOUR BODY, LOOK AND FEEL PROUD AND BEAT ON YOUR CHEST WITH YOUR RIGHT HAND. FOUR TIMES!

THE BUSINESS OF BLUE IS TO STOP SUDDENLY, PUT BOTH HANDS ON YOUR FOREHEAD, THEN TURN AROUND AND DO SIX FAST STEPS. THEN STOP SUDDENLY... AT THE END YOU SHOULD HAVE TURNED AROUND SIX TIMES.

IF YOU HAVE CHOSEN GREY & SILVER, LOOK SERIOUS AND A LITTLE BIT SOPHISTICATED WHENEVER YOU SEE A CAR IN THESE COLOURS. LEAN OVER ON ANY CAR, WINDOL SILL OR SOMETHING ELSE SUITABLE TO PUT ONE ELBOW ON. REST YOUR HEAD ON YOUR HAND (LIKE ROBIN'S THINKER) WHILE YOU ARE MOVING YOUR HIPS, LEGS AND FEET FOR SOME TWIST DANCE MOVEMENTS. KEEP THE OTHER HAND IN YOUR POCKET AND DO THIS FOR FIVE SECONDS.

GREEN IS RATHER EASY, JUST SQUAT AND ANGLE YOUR ARMS AS STRONG AS POSSIBLE IN HORIZONTAL POSITION. WALK EIGHT STEPS LIKE THAT AND ALWAYS LOOK CAREFULLY TO THE LEFT AND RIGHT SIDE. FOR YELLOW, ORANGE AND VIOLET SING THE REFRAIN OF ABBAS'S "THANK YOU FOR THE MUSIC" WITHOUT ANY SOUNDS BUT ACTING WITH YOUR WHOLE BODY LIKE BEING A STAR ON STAGE IN FRONT OF A SCREAMING CROWD. BE HAPPY AND ENJOY THE PUBLIC AUDIENCE.

PERSON NO. 8 CAN CHOOSE ANY COLOUR AND CHANGE IN IF ANY PUBLIC TRANSPORT VEHICLE IS PASSING.

JAN LÖCHTE 7/2007 Jan Lochte

# Ruch uliczny

Weź 8 osób i podziel ich na role tak, by każdy z nich opiekował się jednym z kolorów: czerwony/biały/czarny/niebieski/szary i srebrny/zielony/żółty/pomarańczowy i fioletowy. Potem idź na spacer przez miasto w pobliżu dość ruchliwej ulicy. Za każdym razem, gdy zobaczysz samochód w swoim kolorze będziesz musiał wykonać określony ruch.

Jeśli Twój kolor jest czerwony: zatrzymaj się natychmiast, pokręć głowę i ramionami z boku na bok w kolistym ruchu. Powtórz tę czynność siedem razy w sposób zrelaksowany lecz dokładny.

Jeśli chodzi o białe samochody będziesz miał prostą pracę: stań w pewnym rozkroku. Potem zacznij wymachiwać ramionami nieregularnie ponad głowę. Powtarzaj to przez 1,5 sekundy, odwracając się trochę w stronę ulicy w czasie wykonywania tej czynności.

Czarny kolor oznacza, że musisz wykonywać podskoki w powietrzu kierując się przed siebie. Podczas podskoku rozciągaj swoje ciało, wyglądaj i czuj się przy tym dumnie. Uderz się w pierś prawą dłoń cztery razy!

Zadanie niebieskiego koloru jest następujące: zatrzymaj się natychmiast, połóż obie dłonie na czole, potem obróć się dookoła i wykonaj 6 szybkich kroków. Następnie zatrzymaj się nieoczekiwanie... A na koniec obróć się wokół własnej osi 6 razy!

Jeśli wybrałeś kolor szary lub srebrny, kiedykolwiek zobaczysz samochód w tym kolorze wyglądaj powżnie i wytwornie. Pochyl się nad parkującym samochodem, oprzyj łokieć o dach lub parapet okna, oprzyj głowę na dłoni tak, byś wyglądał niczym „Myśliciel” Rodina. Podczas wykonywania tej czynności twoje biodra, nogi i stopy powinny poruszać się w rytmie tanecznego twista. Trzymaj drugą rękę w kieszeni i wykonuj całą tę czynność przez 5 sekund.

Zielony jest raczej łatwym kolorem. Rozprostuj, następnie zegnij ramiona, utrzyjmyj je w pozycji horyzontalnej. Zrób w ten sposób 8 kroków rozglądając się uważnie na lewo i na prawo.

Dla żółtego, pomarańczowego i fioletowego koloru zaśpiewaj refren piosenki ABBY „Thank you for the music” nie wydając z siebie żadnego dźwięku, grając natomiast całym swym ciałem, jakbyś był gwiazdą stojącą na scenie przed wyjąca z zachwytem publicznością. Bądź szczęśliwy i rozkoszuj się publicznością.

Osoba nr 8 może wybrać jakikolwiek kolor i przeobrażać się w niego, jeśli będą przejeżdżać pojazdy transportu publicznego.

## Jan Löchte

(Niemcy/Germany)  
urodzony/born 1977  
mieszka i pracuje w Szutgarcie  
lives and works in Stuttgart

## INSTRUCTIONS.

- 1) TAKE 5 OBJECTS FROM THE SURROUNDING AREA
- 2) ORGANISE THEM IN A LINE ACCORDING TO SIZE.  
WITH THE SMALLEST OBJECT ON THE LEFT-HAND SIDE MOVING TO THE LARGEST OBJECT ON THE RIGHT HAND SIDE.
- 3) THE JUDGEMENT ABOUT THE SIZE OF THE OBJECT SHOULD BE OF A PURELY VISUAL NATURE AND BASED ON THE PLAYERS PERCEPTION OF THE SIZE OF THE OBJECT.

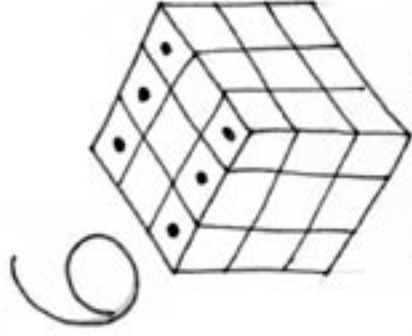
SARA MACKILLOP

Sara.MacKillop@yahoo.co.uk.

# Instrukcje

1. Weź 5 przedmiotów z otoczenia.
2. Poukładaj te przedmioty od najmniejszego po Twojej lewej stronie, do największego po prawej.
3. Ocena wielkości przedmiotów powinna polegać na percepcji rozmiaru obiektu, właściwej dla każdego gracza.

**Sara Mackillop**  
(Wielka Brytania/Great Britain)  
urodzona/born 1973  
mieszka i pracuje w Londynie  
lives and works in London



accessory: 27 sugar cubes, marker, notebook

starting position: in preparation for the game, the 27 pieces of sugar cubes have to be arranged on a gambling table as a cube. on the overhead side of the arrangement (cube) 6 sugar cubes have to be marked with a dot each. (see drawing)

number of players: unlimited, but only one player at once

aim: the aim is to always have 6 dots on the top side of the cube, so that everyone comes off as a winner.

the course of the game: player one takes the arrangement of the sugar cubes in one hand and jumbles. as the parts of the cube are loose, it collapses and falls down on the table into several pieces, so no number can be metered. now the big cube has to be rebuilt of the single sugar cubes by the player, with no regard whether a dot is located on them or not. depending on how many dots are visible on the top side of the new arrangement, they now have to be completed with the marker by as many dots as needed to get a "6". after that the player has to make a quick note of what comes first to his/her mind concerning the number "6" in a displayed notebook.

the end: the game is over, when no more dot can be added to get a "6". a new game can be started with fresh sugar cubes.

the notes are getting collected and can be gleamed by the players themselves.

© attribution ana mandoki



# 6

Akcesoria: 27 kostek cukru, marker, notes

Pozycja wyjściowa:

Aby przygotować się do gry, ułóż sześćcian z 27 kostek cukru na stole do gry. Na wierzchniej części sześćcianu 6 kostek oznacz kropką (tak jak na rysunku).

Liczba graczy:

nieograniczona, ale każdy gracz po kolei

Cel gry:

Celem gry jest uzyskanie 6 kropek na szczycie sześćcianu tak, aby każdy mógł być zwycięzcą.

Przebieg gry:

Pierwszy gracz bierze w rękę wszystkie poukładane kostki, miesza i rozrzuca na stole tak, żeby nie móc zgadnąć, która kostka jest oznaczona kropką, a która nie. W zależności od tego, ile kropek jest widocznych w tej nowej konfiguracji, tyle należy uzupełnić markerem tak, by uzyskać liczbę 6. Grający musi też szybko zanotować w notesie pierwsze słowo związane z liczbą 6, które przyjdzie mu do głowy.

Koniec:

Grę uważa się za skończoną, gdy nie da się już dodać ani jednej kropki tak, żeby osiągnąć liczbę 6. Nową grę rozpoczyna się zawsze świeżymi kostkami. Notatki zbierają i kolekcjonują sami gracze.

**Anna Mandoki**

(Węgry/Hungary)

urodzona/born 1977

mieszka i pracuje w Berlinie

lives and works in Berlin



## Spielregeln

Es wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt, die Augen werden zusammengezählt:

- Summe 3,5,6,8,9,10,11: Wenn das Zimmer mit dieser Zahl auf dem Spielfeld leer ist, muß eine Münze auf das Feld gelegt werden. Liegt dort bereits eine Münze, so darf diese weggenommen werden.
- Summe 4: Ein Zimmer mit der Zahl 4 existiert nicht - nichts passiert, der nächste bitte.
- Summe 7: Die Hochzeit! Zur Hochzeit bringt man immer ein Geschenk mit, also bitte eine Münze auf das Zimmer mit der 7 legen, egal ob dort schon andere liegen oder nicht.
- Summe 2: Glück gehabt! Das ganze Brett - bis auf das Hochzeits-Zimmer 7 - darf abgeräumt werden.
- Summe 12: Helvetia! Das ganze Brett - auch die Hochzeit - darf abgeräumt werden.

## Game Rules

Players take turns throwing a pair of dice and the numbers are added up:

- Total 3,5,6,8,9,10,11: If the room with this number is empty, a coin has to be placed on that field. If there is already one, it can be taken.
- Total 4: A room with this number doesn't exist - nothing happens. Next please!
- Total 7: The wedding! For a wedding you should bring a present. So please place a coin on the field, no matter if there are already other coins or not.
- Total 2: Good luck! You can take all the coins, except those of the wedding-room number 7.
- Total 12: Helvetia! You can take all the coins, also the ones of the wedding.

# Hotel Helvetia

Gracze kolejno rzucają parą kostek dodając liczbę wyrzuconych oczek:

Suma 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11:

Jeśli pokój o tym numerze jest pusty, gracz kładzie na tym polu monetę.

Jeśli znajduje się tam moneta, gracz ma prawo ją zabrać.

Suma 4:

Pokój o tym numerze nie istnieje - wszystko pozostaje bez zmian.

Grę kontynuuje następny gracz.

Suma 7:

Ślub! Na ślub powinien być przyniesiony prezent. Gracz proszony jest o umieszczenie na tym polu monety, bez względu na to, czy znajdują się na nim inne monety.

Suma 2:

Sukces! Masz prawo zabrać wszystkie monety za wyjątkiem tych, które znajdują się w pokoju nowożeńców nr 7.

Suma 12:

Helvetia! Wszystkie monety, także te z pola „ślub”, należą do Ciebie.

## **Christian Mayer**

(Niemcy/Germany)

urodzony/born 1976

mieszka i pracuje w Wiedniu

lives and works in Vienna

## **Yves Mettler**

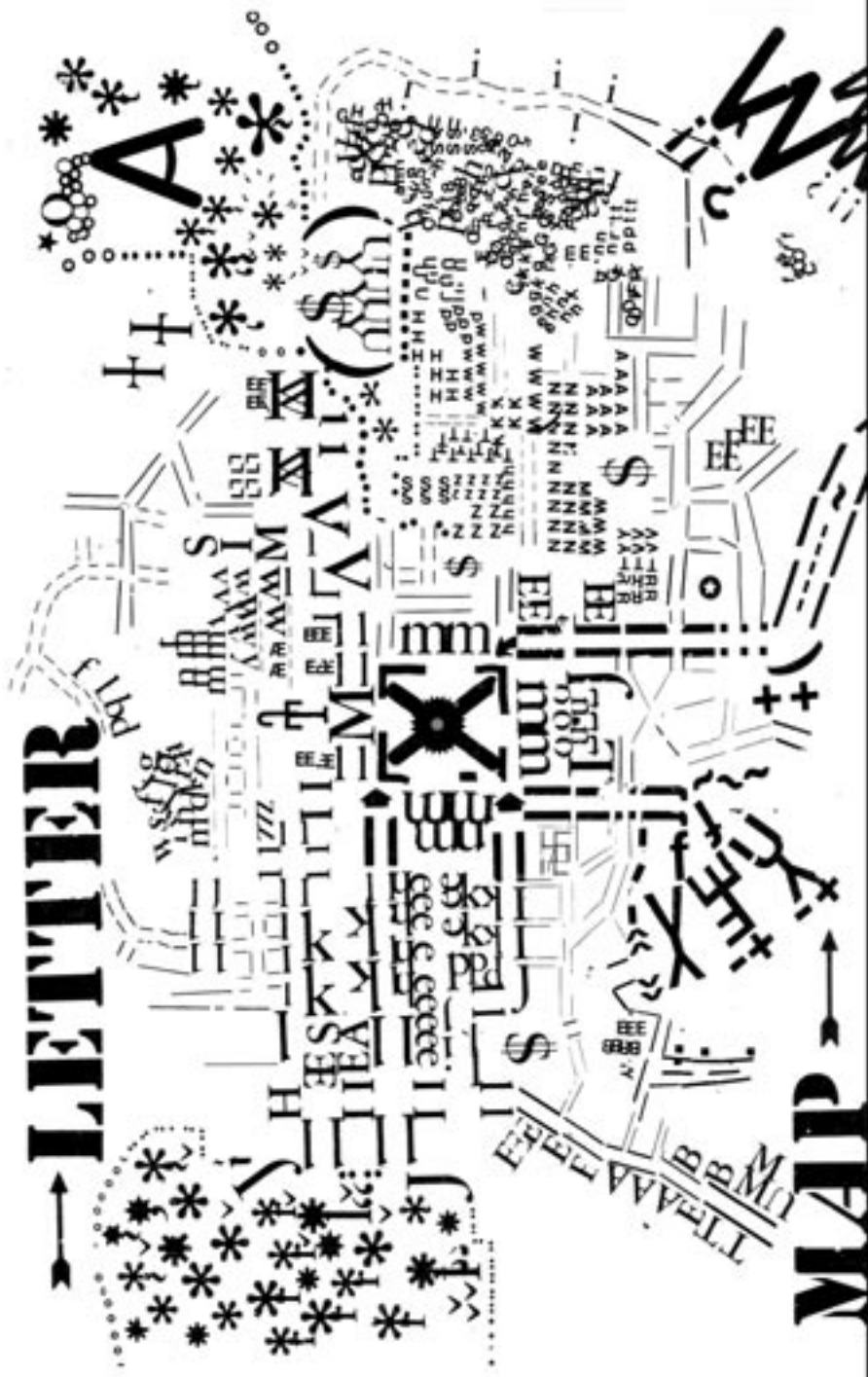
(Szwajcaria/Switzerland)

urodzony/born 1976

mieszka i pracuje w Berlinie

lives and works in Berlin

# LETTER



NUMBER OF PLAYERS: UNLIMITED

THE GAME IS PLAYED WITH AN UNLIMITED NUMBER OF LETTER PIECES. THE SIZE AND FONT WILL VARY IN EACH PIECE. THE LETTER PIECES WILL BE GLED TO A SURFACE SUCH AS A WALL OR PAPER. WE SUGGEST THE USE OF LETTERSET OR STENCIL.

THE PLAYER WILL HAVE TO BUILD A MAP OF A REAL OR IMAGINARY CITY, WITH PARKS, SQUARES, AVENUES, STREETS, BUILDINGS, HOUSES, MOUNTAINS, AND EVERYTHING HE THINKS IS PART OF A METROPOL.

# Literowa mapa

Liczba graczy: nieograniczona.

Zasady:

W grę gra się nieograniczoną ilością liter. Wielkości i rodzaje czcionek znacznie różnią się między sobą. Litery są przyklejane do takiej powierzchni jak ściana czy papier. Sugerowane jest zastosowanie typoffsetu lub użycie szablonu.

Gracz buduje za pomocą liter mapę rzeczywistego lub wymyślnego miasta (ulice, aleje, parki, domy – wszystko co stanowi część metropolii).

**Nuria Montiel Pérez Grovas**

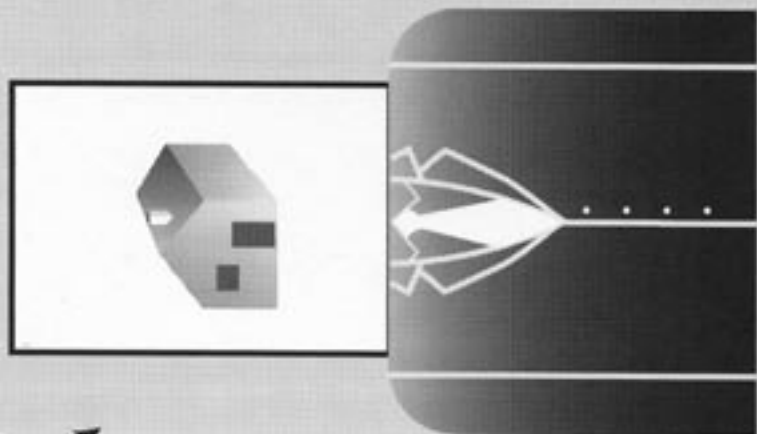
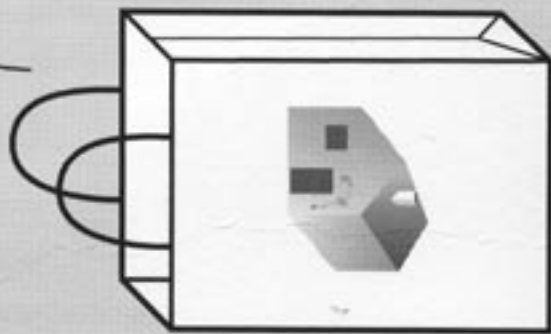
(Meksyk/Mexico)

urodzona/born 1982

mieszka i pracuje w Mieście Meksyk

lives and works in Mexico City

1. Załóż na kilka sekund torbę na głowę
2. Odłóż torbę na miejsce



1. Put the bag on your head for a couple of seconds.
2. Take it off.

**Bartosz Mucha**  
(Polska/Poland)  
urodzony/born 1978  
mieszka i pracuje w Krakowie  
lives and works in Cracow

## HEALTH AND SAFETY AT WORK. A USER'S MANUAL

FOR REVITALIZATION OF POST WORKING CLASS'S TERRITORIES



### GENERAL REMARKS

Revitalization of post working class's territories can be done by artists and cultural activists who are:  
1 aware



### BEFORE START OF REVITALIZATION

Artists and cultural activists should:  
1 perform tests for social problems sensitivity



### SAFETY REVITALIZATION'S RULES AND METHODS

During revitalization artists and cultural activists are obliged:

1. to find attractive situated territories with high concentration of low profitability working class activity
2. to rise desirability of post working class's territories with EU culture programs support



### EMERGENCY SITUATIONS' RULES

1. in case of risk of revitalization being discontinued, inform the media immediately



### ACTIONS TO PERFORM AFTER REVITALIZATION'S END

1. to join actively into the new symbols and meanings production cycle



### PROHIBITED ACTIONS

Artists and cultural activists must not:  
1. deconstruct in an uncontrolled way mechanics of global employee's market



oland

TOWARDS SECURITY AND COOPERATION



# Bezpieczeństwo i higiena pracy. Manual użytkownika.

Rewitalizacja terytoriów klasy post-robotniczej

E

Uwagi ogólne

Rewitalizacja terytoriów klasy post-robotniczej może być realizowana przez artystów i aktywistów kultury, którzy są:

1. świadomi

U

Zanim zaczniesz rewitalizację

Artyści bądź aktywiści kultury powinni:

1. wykonać test wrażliwości na problemy społeczne

R

Bezpieczeństwo rewitalizacji - zasady i metody

Podczas rewitalizacji artyści bądź aktywiści kultury są zobowiązani:

1. znaleźć atrakcyjnie usytuowane terytorium o wysokim natężeniu mało opłacalnej działalności klasy robotniczej.

2. zwiększyć atrakcyjność terytoriów klasy post-robotniczej dzięki wsparciu programów kulturalnych EU.

O

Sytuacje wyjątkowe

1. w razie wystąpienia ryzyka przerwania rewitalizacji niezwłocznie poinformuj media.

P

Działania, które należy podjąć po zakończeniu rewitalizacji

1. aktywnie włączyć się w cykl produkcji nowych symboli i znaczeń.

A

Działania niedozwolone

Artyści i aktywiści kultury nie mogą:

1. dekonstruować w niekontrolowany sposób mechanizmów globalnego rynku zatrudnienia.

Polska dla dobra bezpieczeństwa i kooperacji

**Jacek Niegoda**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1972

mieszka i pracuje w Gdańsku

lives and works in Gdańsk

WIRYMGIRĄ

GIRĄ DLA JEJNEJ IUB WIELU

(OSÓB) ZCISCIŁY SIĘ (PIR)STE:POCZCITKIEM  
jest SŁOWO (DO) KTÓREGO (NALEŻY) WY

myśleć (RYMOWANY) WIERSZYK ZŁOŻONY

z minimum <sup>3</sup> SŁÓW nie ma wygrci  
nych <sup>TIRWA</sup> ILE CHCEMY

# Rhymegame

A game for one or more persons. The rules are simple: the beginning of the game is a word to which you have to invent a rhyme. The rhyme should consist of at least three words. There are no winners; it lasts as long as we want it to.

**Anna Niesterowicz**

(Polska/Poland)

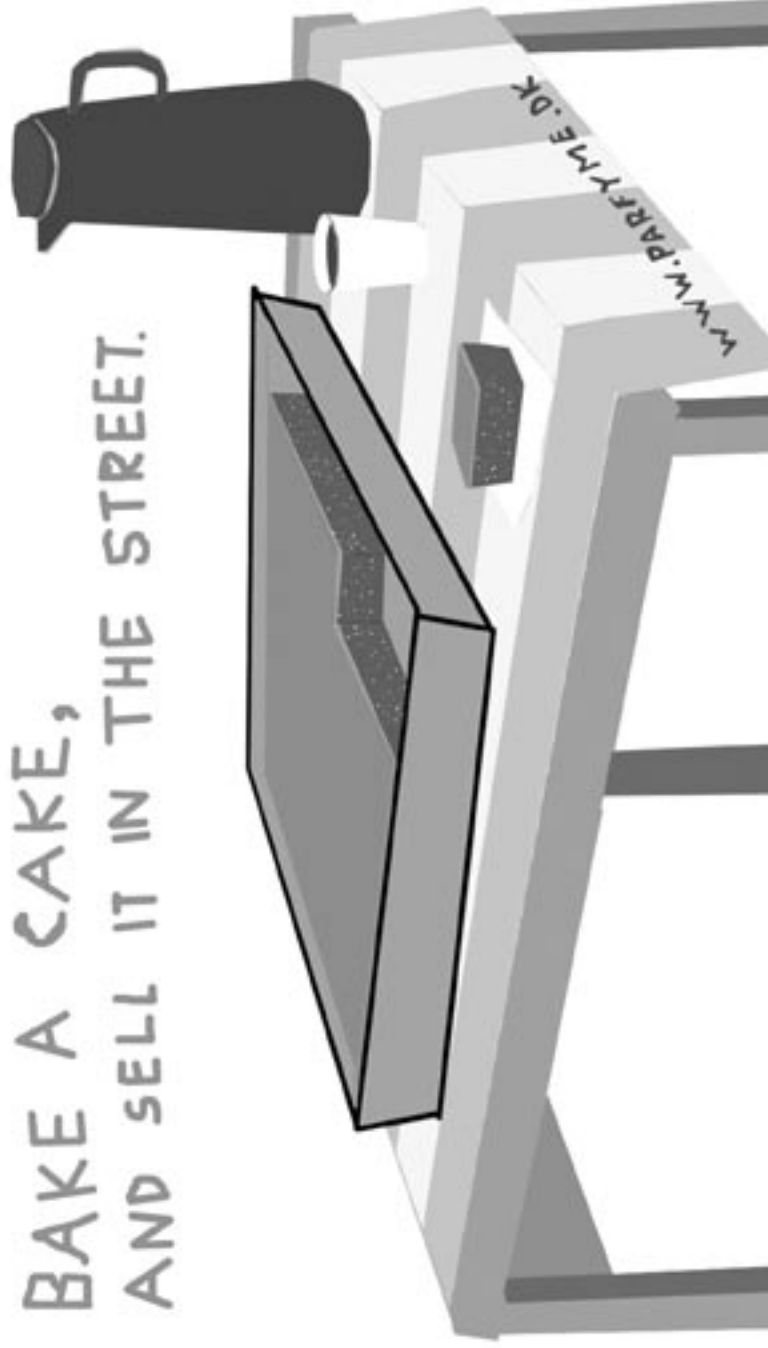
urodzona/born 1974

mieszka i pracuje w Warszawie

lives and works in Warsaw

"Bake a cake. Decorate it nicely. Cut it in slices, ready to eat. Make a small stand in the street. Such could preferably be made of materials accessible in your public space, e.g. cardboard boxes, a piece of plywood. When the stand is up, put a tablecloth on top, to make it look extra inviting. Bring a dishcloth to put over the cake, so that it stays moist and fresh. Sell it for a reasonable price, -one euro per slice. Remember to bring something to sit on, so you are comfortable while waiting for costumers. Use your possible profit for upgrading your stand, inexpensive, but inviting gadgets, such as a flag, napkins, small stools, which you clientele can sit on. Enjoy."

BAKE A CAKE,  
AND SELL IT IN THE STREET.



Upiecz ciasto. Ładnie je udekoruj. Pokrój w kawałki gotowe do jedzenia. Przygotuj małe stoisko na ulicy. Najlepiej, by było zrobione z materiałów dostępnych w Twojej przestrzeni publicznej, jak karton, pudła, kawałki sklejk. Kiedy stoisko będzie gotowe, nakryj go obrusem, by wyglądało szczególnie zapraszająco. Nakryj ciasto ściereczką, by nie wyschło i pozostało świeże. Sprzedawaj je w rozsądnej cenie np. 1 zł. za kawałek. Pamiętaj o przyniesieniu sobie czegoś do siedzenia, by było Ci wygodnie czekać na klientów. Wykorzystaj prawdopodobny dochód na unowocześnienie Twojego stoiska za pomocą niedrogich, ale zachęcających gadżetów, jak flagi, serwetki, małe stołeczki, na których Twoi klienci mogliby usiąść.

Baw się dobrze.

## **Parfyme**

### **Pelle Brage**

(Dania/Denmark)  
urodzony/born 1978  
mieszka i pracuje w Kopenhadze  
lives and works in Copenhagen

### **Ebbe Dam Meinild**

(Dania/Denmark)  
urodzony/born 1980  
mieszka i pracuje w Kopenhadze  
lives and works in Copenhagen

### **Laurids Sonne**

(Dania/Denmark)  
urodzony/born 1980  
mieszka i pracuje w Kopenhadze  
lives and works in Copenhagen

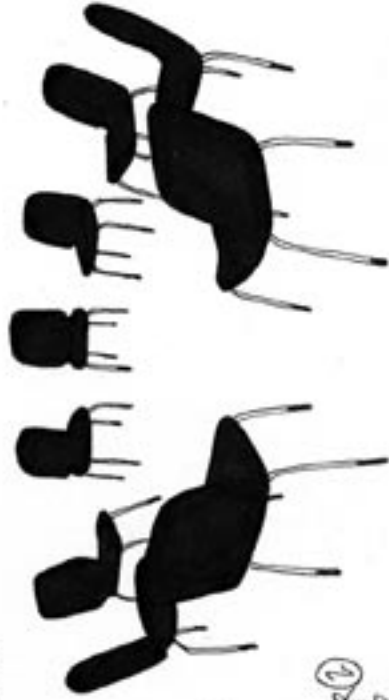
FIRST - PLACE CHAIRS IN CIRCLE.  
SECOND - DESIGNATE A LEADER OR "ELEPHANT"  
THIRD - MOVING LEFT IN A COUNTER CLOCKWISE MOTION ANYONE PLAYS A "GESTURE" (SEE EXAMPLES) INCREASING IN COMPLEXITY AS YOU AGAIN APPROACH THE POSITION OF ELEPHANT.  
 NOTE - THE "GESTURES" YOU ASSIGN SHOULD MIRROR THE EVOLUTIONARY PROCESS.  
 i.e. FROM FISH TO MAMMALS

FOURTH - AFTER GESTURES HAVE BEEN ASSIGNED THE ELEPHANT LEADS THE GROUP IN A RHYTHMIC CLAPPING GAME. THE ELEPHANT CLAPS THEIR HANDS TO THE TOP OF THEIR THROATS ① AND THEN RAISES THEM CLAPPING THEM TOGETHER ② THE ELEPHANT REPEATS THIS UNTIL EVERYONE IS CLAPPING IN THE SAME RHYTHM. (1-2-1-2-1)

## "EVOLUTION"

A GAME FOR 4 TO 40

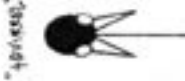
YOUTUBE - "STOMP CLAP GAME"



FIFTH - NOW THAT THE GAME HAS BEGUN THE ELEPHANT (WITHOUT BREAKING THE RHYTHM) WILL MAKE THE ① CLAP AND SUBSTITUTE IT'S GESTURE FOR THE ② CLAP. WITHOUT BREAKING THE RHYTHM THE ELEPHANT WILL AGAIN MAKE THE ① CLAP. THIS TIME MAKING THE GESTURE OF ANOTHER PLAYER ON THE ② CLAP THIS IS CALLED "PASSING".

SIXTH - THE PLAYER WHO HAS "PASSED" TO WILL REPEAT THE BEGINNING WITH THEIR GESTURE.

SEVENTH - ONLY PLAYERS INVOLVED IN PASSING NEED TO CORRECTLY NAME GESTURES. AN ERROR IS MADE WHEN A PLAYER FAILS TO MAKE A CORRECT GESTURE OR BREAKS RHYTHM. PLAYERS MUST STAND UNTIL THE VACANT CHAIR IS FILLED THEREBY "EVOLVING"



# Ewolucja

Gra dla 4 do 40 osób.

Jeden – ustaw krzesła w kręgu.

Dwa – określ prowadzącego czyli „Słonia”.

Trzy – poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara przydziel graczom „gesty” (patrz załączone przykłady), których złożoność będzie wzrastała aż do pozycji gestu Słonia.

\* „Gesty”, które przydzieliłś powinny odzwierciedlać proces ewolucji, od ryby do ssaka.

Cztery – gdy gesty zostaną już przydzielone Słoń prowadzi grupę w grze rytmicznego klaskania. Słoń klaszcze w uda (1), a następnie w dłonie (2). Słoń powtórza ten gest klaskania dopóki wszyscy gracze będą klaskali w zaproponowanym rytmie: 1+2+1+2+1.

Pięć – teraz, gdy gra się już rozpoczęła Słoń (bez zmieniania rytmu) klaszcze w uda (1) i zamienia klaśnięcie w dłonie (2) na swój gest. Bez zmieniania rytmu Słoń znów wykonuje klaśnięcie w uda (1), a następnie zamiast klaśnięcia w dłonie pokazuje gest innego gracza. To nazywa się „Przekazywanie”.

Sześć – gracz, któremu została przekazana kolejka powtórzy punkt Piąty z wykorzystaniem swojego gestu, wraz z „Przekazaniem” kolejnemu graczowi.

Siedem – tylko gracze zaangażowani muszą wykonywać w odpowiedni sposób swoje gesty. Błąd zostaje popełniony, gdy gracz, który przekazuje gest lub go odbiera, pomyli się wykonując gest lub zgubi rytm. Przegrany spada na koniec łańcucha ewolucji – zajmuje ostatnie miejsce w kręgu i dostaje ostatni gest. Tym samym wszyscy gracze poniżej gestu, który utracił, awansują o jeden stopień.

Przykłady:

słoń, rześpa wodna, ryba, wiewiórka, szop prac, koń, żyrafa, hipopotam

**Ben Peterson**

(USA)

urodzony/born 1977

mieszka i pracuje w Filadelfii

lives and works in Philadelphia

# \* LÉKTURY OBOWIĄZKOWE \* (wersja nie weryfikowana - skrzynkowa)

Miejsce: tramwaj lub. Każdy inny model komunikacji miejskiej

czas: około zadomowiona (niezależna nowość)

1. Celan, gry jest sabotaż wymierzony w toższość, marny, społeczny
2. Gra jest akcją o Abateyni, sfera ekonomicznej, aktywistycznej
3. (wzrost) o wiek, sublimacja
4. (wzrost) dla kogoś tylko w obecności.

5. Akcja wrażliwa, wywołująca, wywołująca, wywołująca, wywołująca

6. (wzrost) gry jest sabotaż

7. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

8. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

9. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

10. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

11. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

12. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

13. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

14. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

15. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

16. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

17. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

18. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

19. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

20. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

21. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

22. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

23. (wzrost) gry jest sabotaż, wywołująca, wywołująca, wywołująca

Wszystko dostępne w bibliotece



12.09.2007



# Set books

(version non directed – schizophrenic)

Place: tram or any other means of public transport as in any subliminal, domestic, contemporary situation

Time: the time for one set cannot be more than 15 minutes

1. The intention of this game is to sabotage the social machine.
2. The game is one of active and situation strategy (prior information regarding the action is not permitted)
3. Action is not taken by someone but against someone.
4. The number of players is unlimited.
5. 'Literature partisans' read or recite aloud. The choice of the respective sabotage is made at random: situation: (Debord, Vayer, Vaneigem), Bolo Bolo, The Anarchia Cook Book, Clauzewitz 'O naturze wojny', Hakim Bey 'Poetycki Terroryzm').

The score in each set is random and based on emotions though it can be adjusted by the choice of texts and the number of performers-players as well as to the momentum of the vehicle (number of stops, the time of the ride between the stops, stopovers at crossroads) and other passengers' behaviour (friendly, unfriendly). The text should be read so that its construction makes a spatial and emotional contrast allowing for different intonations and potency of the voice, from whispering to shouting.

The action is an intrusion into the 'public communication' order, a utopian creation of a 'communication machine' inside the system.

Respective expressions should be brief, up to 2-3 minutes long so that they make an impression of poetic and literary terrorism, a collage of thoughts which do not make a whole at first sight.

In case there is only one player - saboteur it is recommended to get into the vehicle and to make the most of his or her vocal cords. After each set we change and start from the beginning.

A choice of texts is available at [www.rumas.art.pl](http://www.rumas.art.pl)

## **Robert Rumas**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1966

mieszka i pracuje w Gdańsku

lives and works in Gdańsk

## ZABIJ POWOLI

GROTESKOWA DOSYĆ ZABAWA SPRZYJAJĄCA JEDNAK EGZYSTENCJALNEJ REFLEKSJI. MOŻE BYĆ RÓWNIŻ GRĄ NA PUNKTY. ROZWIJA WYOBRAŹNIĘ.

GRAMY W PARACH, ALE ILOŚĆ GRAJĄCYCH JEST NIEOGRANICZONA; PRZY WIĘKSZEJ ILOŚCI GRACZY PO KAŻDEJ RUNDZIE MOŻNA WYMIENIAĆ SIĘ PARTNERAMI.

POMOCE: GAZETY CODZIENNE LUB CZASOPISMO. MINIMUM 1 EGZEMPLARZ, ALE MOŻE BYĆ TO JEDNA STRONA.

CELEM JEST DOPROWADZENIE DO ŚMIERCI PARTNERA UŻYWAJĄC JAKO PRZYCZYŃ FAKTÓW/ SŁÓW Z TYTUŁÓW GAZETOWYCH (ELEMENTÓW NARRACJI). NALEŻY ZBUDOWAĆ LOGICZNY CIĄG ZDARZEŃ PROWADZĄCY DO ŚMIERCI PARTNERA. OSOBA, KTÓRA SKONSTRUJE NAJDŁUŻSZY (SKŁADAJĄCY SIĘ Z NAJWIĘKSZEJ ILOŚCI ELEMENTÓW) CIĄG NARRACYJNY WYGRYWA. KAŻDY ELEMENT CIĄGU NARRACYJNEGO LICZY SIĘ JAKO 1 PUNKT. JEDEN TYTUŁ/SŁOWO MOŻE BYĆ PODSTAWĄ TYLKO JEDNEGO ELEMENTU CIĄGU (NP. „TOKSYCZNY” – „OLIWKI, KTÓRE ZJADŁAŚ ZAWIERAŁY TOKSYCZNE KONSERWANTY” – 1 ELEMENT; 1 PKT).

JEŚLI OBYDWOJE GRACZY UŻYJE TEGO SAMEGO SŁOWA W JEDNAKOWYM KONTEKŚCIE, OBYE OSOBY TRACĄ PUNKT.

NALEŻY USTALIĆ LIMIT CZASOWY DLA STWORZENIA NARRACJI NP. 5–10 MIN.

PO PODLICZENIU PUNKTÓW PRZECHODZIMY DO NASTĘPNEJ RUNDY. MOŻNA TERAZ UŻYĆ INNEJ GAZETY, LUB (DLA ZWIĘKSZENIA TRUDNOŚCI) ZAWĘZIĆ WYBÓR DO JEDNEJ STRONY.

# Kill slowly

This is quite a grotesque game however favourably it appears on the existential level. It can also be a game of points. It amplifies the imagination. We play in pairs, but the amount of people playing is unlimited; if there are many players you can change partners after every bout / round. Materials: newspapers or magazines (at least one copy, but this can also be only one page).

The object of the game is to lead death to your partner using as the basis the facts/words from the newspaper titles (the units of the narration). You should build a logical sequence of events leading to the death of your partner. The person, who constructs the longest narrative sequence (consisting of the largest quantity of units) wins. Every unit of the narrative draft yields 1 point. One title / one word can be the basis of only one unit in the sequence (e.g. "toxic" - olives which you ate contained the toxic conservatives"- 1 word, 1 point). If both players use the same word in a similar context, both lose 1 point.

You should establish a time limit for the creation of the narration, e.g. 5-10 minutes.

After adding up the points you can start a new game. You may use a different newspaper, or restrict the choice to one page (to make the game more difficult).

**Jadwiga Sawicka**

(Polska/Poland)

urodzona/born 1959

mieszka i pracuje w Przemyślu

lives and works in Przemyśl

## PATIENCE VARIATIONS

### VERA VERSION

SMILE AND GREET A PERSON YOU'VE NEVER SEEN BEFORE IN A WARM AND EXUBERANT WAY, BY SAYING "HI, HOW ARE YOU DOING". BUT DON'T GET INVOLVED IN ANY CONVERSATION, FINISH THE TALK PROMPTLY WITH "NICE TO SEE YOU".

JAN VERSION  
PLAY THE VERA VERSION, BUT GET HEAVILY INVOLVED IN THE CONVERSATION AND TRY TO KEEP IT UP AS LONG AS POSSIBLE.

### STEREO LOOK

PUT ON YOUR STEREO LOOK!

(TO PRACTICE THE STEREO LOOK, SPREAD YOUR ARMS TO EACH SIDE AND FIX ONE FINGER OF YOUR LEFT HAND WITH YOUR LEFT EYE AND ONE FINGER OF YOUR RIGHT HAND WITH YOUR RIGHT EYE. WHEN YOU LOOSE FOCUS IN FRONT OF YOU, TAKE YOUR HANDS DOWN.

ALL VERSIONS ARE BEST PLAYED IN CROWDED AREAS.

# Wariacje na temat cierpliwości

## Wersja Very

Uśmiechnij się i słowami: „Co słyhać?” pozdrów ciepło i wylewnie osobę, której nigdy wcześniej nie widziałeś. Nie angażuj się jednak w żadną konwersację, zakończ ją natychmiast stwierdzeniem: „Milo mi było Cię poznać”.

## Wersja Jana

Zagraj w wersję Very, jednak poważnie się zaangażuj w konwersację, starając się podtrzymać ją możliwie najdłużej.

## Widzenie stereo

Włącz widzenie stereo!

(Żeby wyćwiczyć widzenie w stereo rozkładaj ramiona w dwie strony i lewym okiem podążaj za jednym palcem lewej ręki, a prawym okiem podążaj za jednym palcem prawej ręki. Kiedy stracisz ostrość widzenia przed sobą opuść ręce).

Wszystkie wersje najlepiej odgrywać w zatłoczonych miejscach.

## Jochen Schmith

### Carola Wagenplast

(Niemcy/Germany)  
urodzona/born 1975  
mieszka i pracuje w Hamburgu  
lives and works in Hamburg

### Peter Hoppe

(Niemcy/Germany)  
urodzony/born 1971  
mieszka i pracuje w Hamburgu  
lives and works in Hamburg

### Peter Steckroth

(Niemcy/Germany)  
urodzony/born 1972  
mieszka i pracuje w Hamburgu  
lives and works in Hamburg

# Gra 2-40

GRA PRZEDZACZONA JEST DLA JEDNEJ OSOBY, A ZE WZGLĘDU NA SZCZĘŚLIWĄ SRODKÓW, JAKIE POTRZEBNE SĄ, DO JEJ ZORGANIZOWANIA, MOŻE TO BYĆ OSOBA NIEZAPOBÓŻNA, BEZ NAJLEPIJ NAJPOPRAWEJ SPOKOJNEJ SYTUACJI.



WYPMIĘMI ZAPALIKI Z RUCHEŁKA (W OBRÓTIWIENIU ZNAJDUJE SIĘ OK. 40 ZAPALIKÓW) I NUMERUJEMY JE PO KOLEI OD 1 DO 40.

GRACZY MA TRZY SZANSE, JEŻELI GRACZONI UDA SIĘ WYLOSOWAĆ WŁASNYM ZAPALIKIEM, MOŻE POMEDEĆ.

JAK TRUDNO! MOJA MAŁA, WŚRÓD INNYCH CIĘ ODWALEC ALE JĘŻE MAM OCHOTĘ ZACZYNAĆ OD POZYTAKU CZAS PŁYNIE NAJBYSTRZEJ! BIAKULEMI ROZSZARUKU BY ZAPALIKIEM. > 2-40 < W RUCHEŁKU OD ZAPALIK.

JEŻELI NIE UDA SIĘ WYLOSOWAĆ ZAPALIKI Z ZADANYM NUMEREM, MOŻNA ZACZYNAĆ GRĘ OD NOWA.



MOŻEMY JĘŻE ZACZYNAĆ GRĘ WKŁADANYM ZAPALIKI Z POWROTEM DO RUCHEŁKA, MIESZANYMI NIE PRZYZAC, WYSPRUCIEMY TERAZ WYPMIĘMI GŁOŚNO JAKĄS LICZBĘ OD 1 DO 40, NASTĘPNE PROBLEMY MOŻE NIE PRZYZAC, WYLOSOWAĆ ZAPALIKIEM Z WYBRANYM NUMEREM.

ABY LICZYĆ ZABAWĘ NIECO BARDZIEJ ATRAKCYJNA, GRACZ MOŻE SIEDZIEĆ ZA CZYSTO NAKRYTYM STOLEM, ELEGANCKO UBRANY, PRZY KIELISKU WINA.

# Gra 2-40



# Game Z- 40

The game is designed for one person, and because of the substantial procedures which are necessary to organize it, this can be an impoverished person with no hope of improving their situation.

We take the matches out of the box (there are approx. 40 matches in a box) and we number them from 1 to 40.

We are now ready to begin the game. We put the matches back into the box, shake them up and without looking empty the matches out. We shout out a random number from 1 to 40 and we try, still not looking, to extract the match with that number.

A player has three chances. If he is successful and extracts the proper match, he can say,

"It is so hard, My Dear, to find you among all the others.

But I really want to start from the beginning.

Time flows too quickly! I lack the wisdom.

To close "Z-40" in the match box".

If he is not successful in extracting the match with the given number the game can be started from the beginning.

To make the game a bit more interesting, players can sit dressed smartly, with a glass of wine, at a clean, covered table.

**Maciej Sieńczyk**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1972

mieszka i pracuje w Warszawie

lives and works in Warsaw

Rozprostować torbętkę i

1

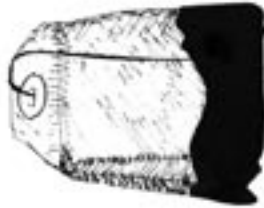


Rozciąć i wyrzucić  
metalową  
spilkę

2



wyrzucić  
herbatę



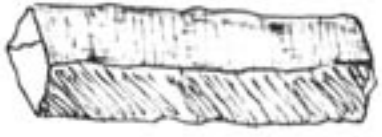
3

Dokładnie rozprostować  
ścianki, uformować  
postopadościan i postawić  
torbętkę na stole

4



Podpalić  
od góry  
równomiernie  
ze wszystkich  
stron





[A game for one person or more. A tea bag is needed].

1. Straighten the metal clip.
2. Throw away the contents.
3. Smooth out the sides of an empty tea bag, form a cube and place it on the table.
4. Set it on fire from the top evenly on all sides.

**Janek Simon**

(Polska/Poland)

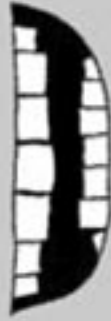
urodzony/born 1977

mieszka i pracuje w Warszawie

lives and works in Warsaw

# Asche&Speuz

Fast Smokers get black Teeth!



The fastest Smoker takes a finger full of this pulp and paint a black tooth.



Play again!

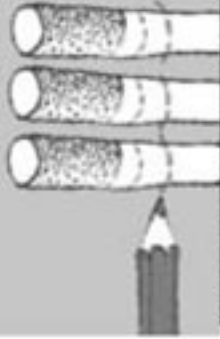


...to pulpify the ash with spittle to a mush.



Game is over,  
when the first Smoker has 3 black teeth.

Sign them all at the same level.



Start to smoke at the same time.

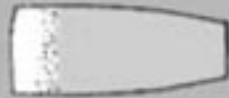


Smoke slow!

The fastest smoker of the game  
has to be detained...



Clean the thooth with water.



# Zęby najszybszego palacza robią się czarne

Wszyscy palacze biorą po jednym papierosie tej samej marki.

Następnie wszyscy, na jednym poziomie, rysują na swoim papierosie linię.

Wszyscy gracze zaczynają palić w tym samym momencie. Należy palić powoli!

Kiedy pierwszy papieros dopali się do zaznaczonej linii, należy przerywać grę, a zwycięzca otrzymuje tytuł Najszybszego Palacza.

Aby oznaczyć Najszybszego Palacza:

Zrób papkę przy użyciu popiołu dopiero co spalonego papierosa i własnej śliny.

Następnie przy pomocy takiej papki Najszybszy Palacz ma za zadanie pomalować sobie zęba na czarno.

Zagraj raz jeszcze!

Gra jest zakończona, gdy Najszybszy Palacz ma trzy czarne zęby.

Wypłucz zęby wodą.

**Bruno Steiner**

(Szwajcaria/Switzerland)

urodzony/born 1970

mieszka i pracuje w Bazeli

lives and works in Basel

- 1.) Bite a person unknown to you in the arm, the leg or the neck.
- 2.) Together with the bitten person you lay out the pattern of the dental impressions with coins on the floor.
- 3.) Leave it there.

1. Ugryź nieznaną sobie osobę w ramię, nogę lub szyję.
2. Wraz z ugryzioną osobą ulóż na podłodze posługując się monetami impresje na temat użębienia.
3. Pozostaw wszystko na miejscu.

**Rudolf Steiner**

(Szwajcaria/Switzerland)

urodzony/born 1964

mieszka i pracuje w Biel-Bienne

lives and works in Biel-Bienne

# Free Beer and Counter-Game Strategies

Potato Machine, for 2 players

One player puts a potato in the tube. The other player tries to hit it with the hammer.

Poetry Machine, for 2 players

One player (the 'poet') produces poems, represented here by potatoes placed in the launching tube. The other player (the 'critic') expresses their opinion of the poems using the hammer provided.

Anti-Piracy Machine, for 2 players

This machine models the noble struggle against counterfeit goods of all kinds. One player (the 'pirate') places bootleg material (represented here by potatoes) into the marketplace (represented by the launching tube). The other player (the 'police') uses the subtle and finely-tuned instrument of the law (represented here by a hammer) to remove pirate material from circulation. Five points to the pirate for every potato missed, one point to the police for every potato hit.

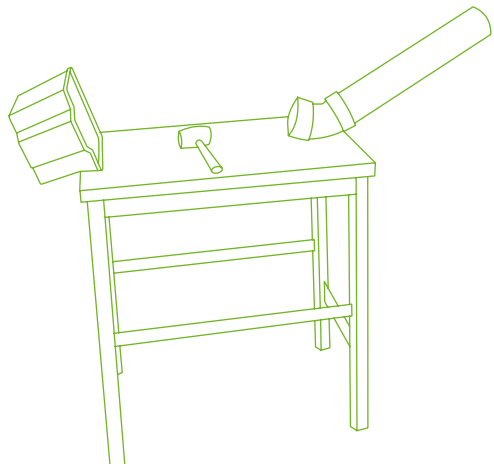
Cracking Machine, for 2 players

One player (the 'industry') plays the role of a vendor of DRM-protected digital material, represented here by potatoes placed in the launching tube. The other player (the 'cracker') uses the distributed resources of a shadowy underground community (represented here by a hammer) to try and crack the DRM protection, clearly for the purpose of funding international terrorism.

Artworld Machine, for 2 or more players

One player (the 'artist') feeds hand-crafted works of genius (represented here by potatoes) into the artworld system. The other players (the 'collectors') attempt to acquire these works by striking them with the hammers provided.

text in collaboration with Will Bradley



# Darmowe piwo i strategie gier stolikowych

Maszyna Ziemiaczana dla 2 graczy

Gracz pierwszy wrzuca ziemniak do rury. Gracz drugi stara się trafić go młotkiem.

Maszyna Poetycka dla 2 graczy

Gracz pierwszy (poeta) produkuje wiersze, których reprezentacją są ziemniaki wrzucane do rury. Gracz drugi (krytyk), używając młotka wyraża swoją opinię o wierszach.

Maszyna Antypiracka dla 2 graczy

Maszyna ta przedstawia szlachetną walkę z podrabianiem różnego rodzaju towarów. Gracz pierwszy (pirat) wprowadza na rynek (którego reprezentacją jest rura) podrobiony towar (którego reprezentacją jest wrzucany do rury ziemniak). Drugi gracz (policjant), używając subtelnie i precyzyjnie dostrojonego instrumentu prawa (reprezentowanego tutaj przez młotek), usuwa podrobiony towar z obiegu. Za każdy nietrafiony przez policjanta ziemniak pirat zdobywa pięć punktów. Za każdy trafiony ziemniak policjant zdobywa jeden punkt.

Maszyna Hakerska dla 2 graczy

Gracz pierwszy (przemysł) gra rolę dostawcy chronionych materiałów cyfrowych (których reprezentacją jest wrzucany do rury ziemniak). Drugi gracz (haker) stara się złamać ich zabezpieczenia używając dostępnych zasobów mrocznej, podziemnej organizacji (reprezentowanych tutaj przez młotek), oczywiście w celu wspierania międzynarodowego terroryzmu.

Maszyna świata sztuki dla 2 i więcej graczy

Gracz pierwszy (artysta) karmi świat sztuki wytworami swego geniuszu (których reprezentacją jest wrzucany do rury ziemniak). Drugi gracz (kolekcjoner) usiłuje wejść w posiadanie tych dzieł poprzez uderzenie młotkiem.

Teksty powstały w kooperacji z Willem Bradleyem

## Superflex

### Jakob Fenger

(Dania/Denmark)  
urodzona/born 1968  
mieszka i pracuje w Kopenhadze  
lives and works in Copenhagen

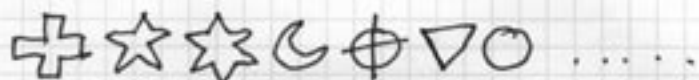
### Bjørnstjerne Reuter Christiansen

(Dania/Denmark)  
urodzony/born 1969  
mieszka i pracuje w Kopenhadze  
lives and works in Copenhagen

### Rasmus Nielsen

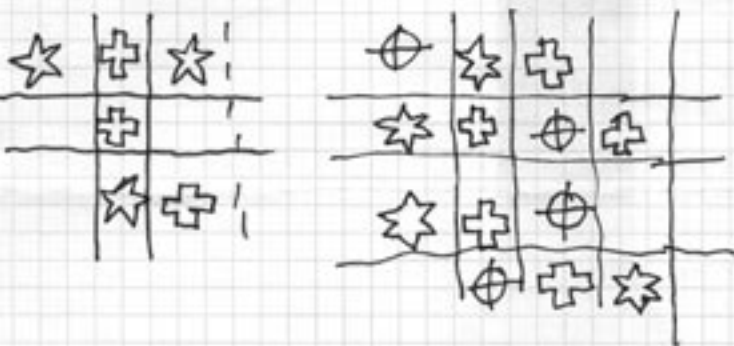
(Dania/Denmark)  
urodzony/born 1969  
mieszka i pracuje w Kopenhadze  
lives and works in Copenhagen

# GRA DLA 2 / LUB WIĘCEJ / OSÓB



WYBIERASZ ODPowiedni DLA siebie  
ZNAKOW / LUB DODAJESZ NOWY /  
WAŻNE: ABY ZE ZROWNIENIEM

GRAMY JAK W KOŁKO I KRZYŻYK  
/ W RAZIE POTRZEBY DODAJEMY KRAJEK /



PANI MAGOO. Z BÓLEM INFORMUJĘ, ŻE  
TYLKO TYŁE PRZYŚLIŁO MI DO GŁOWY.  
MOGŁO BYĆ LEPIEJ DO GRY TO TAKŻE  
KADNÉ PLANSZE ITD.

ZA TO SERDECZNIE POKŁADAM.

PAWEŁ SUŚID.



# Game for 2 or more persons

Choose the mark (or add the a new one)

important: play with understanding

Play as you do in noughts and crosses

**Pawel Susid**

(Polska/Poland)

urodzony/born 1952

mieszka i pracuje w Warszawie

lives and works in Warsaw

To gra, w której wygrać można wolność. Nie ma zasad, są tylko odpowiedzi w formie zadań do wykonania.

1. Przypomnij sobie co robiłeś 5 minut temu. Wróć wspomnieniami do tej chwili

Kolejne zadanie jest trudne!

2. Znajdź kilka różnic między twoimi wspomnieniami z tej chwili a wspomnieniami z ostatniego snu. Nie przyjmuj się jeść nie znajdziesz żadnej różnicy.

Kiedy następnym razem rozpoznasz, że śnisz:

3. Skoncentruj się na jednym punkcie i utrzymaj na nim swoją uwagę jak najdłużej.

To sen, wszystko jest kwestią wyobraźni i elastyczności:

4. Zmień swoją wielkość, stań się mały jak ziarenko piasku o półmiej wielki jak słońce lub jeszcze większy.

5. Przjrzyj się którejś z rzeczy znajdujących się wokół Ciebie, na pewno coś znajdziesz. Spróbuj za miast jednego przedmiotu pojawić się milion jego klonów. Jeśli masz tysiąc problemów zmień je w jeden molutki.

6. Jeśli poczujesz strach lub nienawiść zamień to uczucie w miłość. To zadanie jest wyjątkowo proste, przecież to tylko sen.

7. Zwolnij czas, możesz w ciągu minuty doświadczyć tylu doznań na których pozycje potrzebowałbyś milionów lat.

8. Osiągnij to o czym zawsze marzyłeś. Wystarczy chwila.

9. Zmień swoją postać w inną istotę, ptak, smoka, magę...

10. Odbądź najdalszą podróż jaką możesz sobie wyobrazić, nie ograniczaj się do kuli ziemskiej i trzech wymiarów.

11. Doświadcz to czego jeszcze nigdy nie miałeś okazji doświadczać, spadaj z nieba jak płatek śniegu.

12. Wyjdź poza te zadania i zrób to co podpowie ci wyobraźnia.

Sugestia: Zamień się w pozytywny sposób.

Powodzenia. Adam Witkowski

This is a game in which you can win freedom. There are no rules; there are only answers, in the form of exercises.

1. Try to recall what you were doing 5 minutes ago. Bring back the memories of that moment!

The next task is difficult!

2. Find differences between your memories from that moment and your last dream.

Don't worry if you don't find any differences.

When you realize the next time, then you are dreaming:

3. Focus on one point and try to keep your attention on it as long as possible.

This is a dream; it's all a question of your imagination and flexibility:

4. Change your size, become as small as a grain of sand and as big as the sun or even bigger.

5. Examine one of the things around you, inevitably you'll find something. Multiply the object so that instead of one thing there appear millions of them. If you have millions of problems change them into one little problem.

6. If you feel anger or hatred try to change these feelings into love. This task is unbelievably easy as it's only a dream.

7. Slow down the time, you can experience as much in one minute as during a million years.

8. Achieve what you have been always dreaming of. You just need a moment.

9. Change into another creature - bird, dragon ...

10. Go on the furthest journey you can imagine, don't limit yourself to our earthly globe and three dimensions.

11. Experience what you have never been able to do; fall from the heavens like a snowflake.

12. Leave these tasks behind and try to do whatever your imagination tells you.

Suggestion: change yourself in a positive way.

**Adam Witkowski**

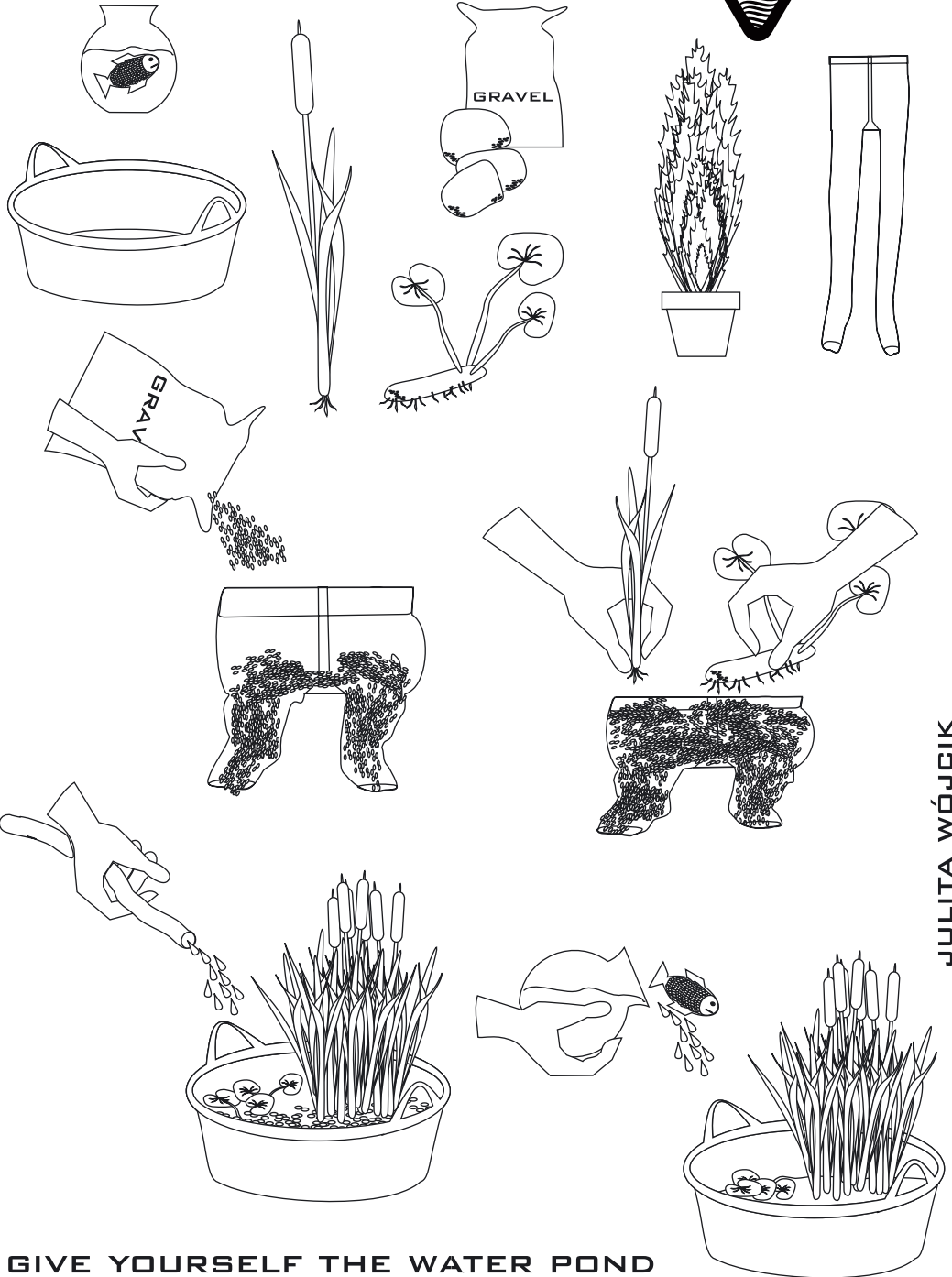
(Polska/Poland)

urodzony/born 1978

mieszka i pracuje w Gdańsku

lives and works in Gdańsk

# FULFILL YOUR DREAMS



JULITA WÓJCIK

GIVE YOURSELF THE WATER POND  
ON THE BALCONY

# Spełnij swoje marzenia

Podaruj sobie staw na balkonie.

**Julita Wójcik**

(Polska/Poland)

urodzona/born 1971

mieszka i pracuje w Gdańsku

lives and works in Gdańsk

GRYWALNOŚĆ/  
PARTYCYPACJA/  
DZIAŁANIE –  
NIEINWAZYJNE SPO-  
SOBY ANGAŻOWANIA  
WIDZA

## 1. Reguły gry

Praca meksykańskiego artysty Gustavo Artigasa *The Rules of the Game* (Reguły gry) polegała na jednoczesnym rozegraniu dwóch rozgrywek w tym samym miejscu i w tym samym czasie. Na jednym boisku spotkały się dwie drużyny z San Diego grające w koszykówkę i dwie meksykańskie drużyny z Tijuany rozgrywające mecz piłki nożnej. Mecz odbył się w sali gimnastycznej liceum na pograniczu amerykańsko-meksykańskim w październiku 2000 roku<sup>1</sup>. Nałożenie na siebie rozgrywek w obrębie jednego boiska przeniosło uwagę z samego mechanizmu reguł gry na rzecz społecznej dynamiki sytuacji i kontekstu politycznego – walki o miejsce w zagęszczonej przestrzeni, sposobów wypracowania tożsamości, zdolności do zbudowania siatki relacji, popisu umiejętności i wreszcie doskonałości w symulowaniu walki (terminologia wielu gier zaczerpnięta jest z militarnego słownika, jak na przykład napastnik, obrońca; układ monarchiczny zaś porządkuje gry w karty). Z drugiej strony montaż dwóch rozgrywek przesunął na dalszy plan zasady rywalizacji i cel samej gry. Stał się nim raczej proces nawiązywania relacji, wyrwanie widzów z ukutych mechanizmów reagowania i ułożenie sobie zasad współzycia w podwójnej rzeczywistości. Tytułowe „reguły gry” wyabstrahowały się z meczu i ujawniły się jako zespół czynności i zasad, które wypracujemy na co dzień w procesie negocjacji.

Instrukcje gier dla początkujących i zaawansowanych, jako punkt wyjścia wystawy *Manual CC*, jest propozycją partycypacji widza w procesie powstawania dzieła i przyjrzenia się sposobom realizacji gier wymyślonych przez artystów, ich konstrukcji oraz roli widza jako współautora działania. Wystawa ma miejsce przede wszystkim wtedy, kiedy jest grana, kiedy dzieje się w akcji i kiedy widz praktykuje karty z instrukcjami. Jakość danej

pracy zależy nie tylko od artysty, ale może przede wszystkim od odbiorcy. Definiuje się ona każdorazowo przez pojęcie grywalności, czyli satysfakcji gracza z udziału w grze oraz skuteczności strategii partycypacji, które uruchamia. Strategie te (wykorzystywane przez wielu artystów współczesnych nie tylko w grach) zakładają niehierarchiczny model współpracy pomiędzy graczem (widzem) a grą (jej autorem). Dzięki potencjalowi grywalności są one w stanie całkowicie pochłonąć grającego, sytuując go w pewnej ustanowionej przestrzeni o jednorazowym porządku, powołując jednocześnie do życia relacje społeczne, często całkowicie zaskakujące i odmienne od logiki dnia codziennego, jak wyżej wymieniona piętrowa rozgrywka meksykańsko-amerykańska.

Johan Huizinga, holenderski historyk i teoretyk kultury, w książce *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* wskazuje na centralną rolę gier i zabaw w funkcjonowaniu kultury. Analizując wątki ludyczne obecne w kulturze pierwotnej, orientalnej i współczesnej zauważa, że każda z nich wywodzi się z zabawy w większym lub mniejszym stopniu. Huizinga dowodzi, że zabawy i gry są impulsem kulturotwórczym w kreowaniu społecznych praktyk i instytucji, a także inspirują nowe formy relacji społecznych<sup>2</sup>. Tezy Huizingi bezpośrednio wpłynęły na powstanie ludologii – nauki poświęconej badaniu gier i zabaw, przede wszystkim tych wirtualnych. Ludologia stara się pokazać różnicę pomiędzy tradycyjnymi badaniami wytworów kultury opartymi głównie na analizach przedstawienia a grą, która jest nie tylko przedstawieniem, ale i „dzianiem się”. Teoretycy ludologii przyjmują, że tradycyjne badania literaturoznawcze czy kulturoznawcze, odnosząc się do reprezentacji, pomijają centralny dla gier wymiar akcji – grywalność i partycypację. Nauka ta powstała w odpowiedzi na wzrost znaczenia i zainteresowania grami komputerowymi,

jednak wypracowane przez nią teorie służą badaniu różnych rodzajów gier, również tych przeżywanych na żywo<sup>3</sup>.

Podczas instruktażowego wieczoru manualowego w Kronice w Bytomiu zaproponowałam przeprowadzenie warsztatów, które eksperymentowały z kluczowym pojęciem ludologii, jakim jest grywalność. Inspirując się pracą Artigasa, zaproponowałam nałożenie na siebie wybranych z wystawy gier.

## 2. Jak zmierzyć grywalność?

Akcja przeprowadzona 20 września 2007 w Kronice była propozycją konkursu gier, które zagrały ze sobą nawzajem, badając w ten sposób swój poziom grywalności. Jeżeli akcja zostanie powtórzona, jej wyniki okażą się całkowicie odmienne, ponieważ, jak już wspominałam, grywalność mierzy się nie tylko skutecznością samej gry, ale osobą gracza i napięciem, jakie występuje pomiędzy grającym a grą. Akcja polegała na zagranium na czas w kilka wybranych spośród manuala gier. Chętna osoba miała 5 minut na wykonanie danej gry w obrębie bytomskiego rynku, doskonale widocznego przez szerokie okna galerii. Świadcami i jurorami konkursu były pozostające w galerii osoby. Wybrane do akcji gry miały charakter sytuacyjny, umożliwiające szybką inscenizację w przestrzeni miejskiej (np. *Znajdź Żyda* lub *Impresje na temat nieznanomych ludzi i miejsc*). Osoba grająca była wyposażona w mikroport, co umożliwiało bezpośrednią relację z przebiegu gry wobec zgromadzonej w galerii widowni. W ten sposób gra była doświadczana nie tylko przez grających, ale i przez samą publiczność. Podczas każdych 5 minut grała tylko jedna osoba, dbając o jak najefektywniejsze przeprowadzenie gry, jednocześnie wcielając się w postać gracza. Okna Kroniki stały się dużymi ekranami, które „transmitowały” przebieg akcji. Wybór gry przez gracza odbywał się

w drodze losowania. Publiczność otrzymała tabelkę z następującymi kryteriami oceny gry.

### Ocena grywalności gier

|                                                                                              | 1<br>gra | 2<br>gra | 3<br>gra | 4<br>gra | 5<br>gra |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Kryterium samorealizacji (potrzeba posiadania celów, potrzeba spełnienia swojego potencjału) |          |          |          |          |          |
| Kryterium poznawcze (potrzeby wiedzy, rozumienia, nowości)                                   |          |          |          |          |          |
| Kryterium pomysłowości                                                                       |          |          |          |          |          |
| Kryterium orientacji w polu gry (tu: przestrzeni publicznej)                                 |          |          |          |          |          |
| Osobowość gracza                                                                             |          |          |          |          |          |
| Przyjemność, którą czerpie gracz z gry                                                       |          |          |          |          |          |
| Ocena „grywalności” tej akcji                                                                |          |          |          |          |          |

Jurorzy oceniali każdą grę wg skali od 1 do 5. Ocena była wystawiana po zakończeniu każdej rundy, jednak odczytana po zakończeniu wszystkich rund. Testowi poddana została również grywalność samej akcji. Akcja – sumując oceny gier i graczy – uzyskała średnią ocenę 4. Wybrane w loterii gry:

*Bez tytułu*, Rudolf Steiner  
*Impresje na temat nieznanomych ludzi i miejsc*, Karin Bühler  
*Gra służąca zachowaniu równowagi pomiędzy dobrem i złem na świecie*, Justyna Köke  
*Bez tytułu*, Sarah Mackillop  
*Znajdź Żyda*, Tomek Bierkowski

## 3. Gry a sztuka partycypacyjna

Gry i zabawy są zaledwie jedną z form partycypacji wykorzystywaną przez sztukę współczesną. Partycypację charakteryzuje uczest-



nictwo widza, działanie, współprzeżywanie oraz zniesienie podziału na autora i odbiorcę. Praktyki partycypacji były mocno obecne m.in. w polskiej sztuce lat 70. (między innymi *Gra z publicznością* duetu Kwiekułik, gdzie artyści tworzyli kontekst, w którym aktywny był widz); w sztuce kontekstualnej (manifesty Jana Świdzińskiego) czy sytuacionistycznej (miejskie *dérive*). Guy Debord, założyciel Międzynarodówki Sytuacionistycznej, jako jeden z pierwszych postulował odrzucenie spektaklu jako medium unieruchamiającego widza i uniemożliwiającego komunikację na rzecz konstruowania sytuacji i uaktywniania uczestników – nie tak, żeby to, na co się patrzy było interesujące, ale tak, by sam uczestnik w tej sytuacji był interesujący i kreatywny. Wbrew Brechtowskiemu efektowi obcości, sytuacioniści postulowali tworzenie aktów „przeżywania” oraz granie w gry pozbawione elementu rywalizacji.

Do doświadczenia sytuacji w latach 90. na Zachodzie powraca między innymi sztuka relacyjna zdefiniowana przez Nicolas Bourriaud, której podłożem jest intersubiektywność, tematem nadrzędnym bycie-razem (*l'être-ensemble*) i spotkanie pomiędzy obrazem a oglądającym. Francuski krytyk przygląda się pracy takich artystów jak Philippe Parreno, Rirkrit Tiravanija czy Carsten Höller, widząc ich w roli osób odpowiedzialnych za oferowanie ludziom drobnych usług/akcji/sytuacji, odwołujących się do podstawowych ludzkich gestów daru i wymiany, które zanikają w zmechanizowanym świecie bankomatów i automatycznego budzenia. Parreno zaproszony do galerii w Dijon chciał zamiast 10m<sup>2</sup> użyć miary czasu – 2 godzin, urządzając w galerii imprezę, albo organizował pierwszomajową akcją uprawiania swojego hobby przy fabrycznej taśmie produkcyjnej. Tiravanija, podczas weneckiego Biennale, organizował kurs gotowania zupy tajskiej lub zapraszał na wspólne przyrządzanie azjaty-

kich potraw do domu słynnego kolekcjonera. Tak szeroko rozumiana sztuka relacyjna, posługująca się partycypacją jako efemerycznym związkiem między ludźmi, może jednak wpaść w pułapkę powierzchowności. Czyni mianowicie z kontaktów między ludźmi mechanizm samowystarczalny, który czasem efemerycznie i wręcz pasożytniczo angażuje widza na potrzeby spektakularności sytuacji, niebezpiecznie ocierając się o popularne dziś zjawiska marketingowe jak *team-building* lub *event*. Partycypację zaś, wydaje mi się, cechować powinna dodana wartość symboliczna jak na przykład rewitalizacja społeczna lub obudzenie świadomości krytycznej poprzez gest i akcję; biorąc jednocześnie pod uwagę oczekiwania i kontekst, w jakim znajduje się widz/uczestnik.

Przykładem tak rozumianej sztuki partycypacyjnej jest projekt *Call Cutta* niemieckiej grupy Rimini Protokoll zrealizowany w Hebbel Theater w Berlinie<sup>4</sup>. Widz zamiast biletu otrzymywał w kasie telefon komórkowy. Czyjś ciepły głos z dziwnym akcentem, po angielsku, prowadził go po okolicznej dzielnicy, opisywał historię mijanych budynków, zwracał uwagę na dziurę w chodniku, prowadził do nieznanых miejsc. Podczas przechadzki nawiązywała się nieformalna relacja pomiędzy rozmawiającymi a jego niewidzialnym przewodnikiem, padały pytania: „Czy kiedyś zakochałeś/aś się już przez telefon?”. Kiedy spacerowiczowi wydawało się, że już za chwilę spotka prowadzącą go przez telefon osobę, ta prosiła go o wejście do sklepu z telewizorami. Na jednym z ekranów wyświetlał się obraz pracownika hinduskiego call-center w Kalkucie, który był jednocześnie jego berlińskim przewodnikiem. Praca w takim call-center w Indiach, obsługującym duże europejskie firmy turystyczne, informacyjne, komunikacyjne, jest jedną z lepiej opłacanych. Widz wyruszał jako bierny obserwator, a po drodze stawał się użytkownikiem, partnerem,

postacią tej historii, współautorem flirtu. Innym ciekawym przykładem partycypacji jest pomysł duńskiego artysty Jensa Haaninga pt. *Turkish jokes* (Żarty tureckie)<sup>5</sup>. Haaning zainstalował na jednym z placów centralnych w Oslo głośnik, który emitował tureckie dowcipy oraz typowo lokalne sugestie i aluzje. Adresatami były naturalnie tylko osoby mówiące po turecku, w większości emigranci. Centralna przestrzeń publiczna stała się nagle mniej przynależna do białych Norwegów, a równie lub może nawet bardziej dostępna dla tureckich emigrantów. Przez czas trwania projektu odwrócona została logika obowiązującego języka urzędowego, płynności i transparentności rdzennych przechodniów. Dowcipy jako wspólna historia, której chce się jeszcze raz posłuchać, doprowadziły do kolektywnego przeżycia i integracji emigrantów oraz chwilowego wykluczenia klasy dominującej.

Przyglądając się wyżej wymienionym przykładom i innym podobnym działaniom, od dłuższego czasu zastanawiam się, jak dziś realizować utopijną wizję rzeźby społecznej Beuysa, według której każdy jest artystą, wiedza jednostki buduje kapitał społeczny, a proces kreatywnego myślenia i politycznego zaangażowania są ważniejsze od stworzenia obiektu sztuki. Jak produkować dziś sztukę partycypacyjną, która z szacunkiem, a nie wyższością, będzie odnosiła się do potencjalnego widza, da mu wolność i nie będzie go instrumentalizować?

Francuski filozof Jacques Rancière w niepublikowanym eseju *The Emancipated Spectator*<sup>6</sup> (Widz wyemancypowany) krytykuje normatywny podział ustanowiony głównie w teatrze, sztuce i edukacji, ale także i w życiu codziennym, na stronę aktywną (twórcę) i pasywną (odbiorcę). Binarność świata i nabyty dualizm zawsze kończą się – mówi filozof – dzieleniem rzeczywistości na tych,

którzy mają możliwości działania i potencjał, oraz tych, którzy go nie mają, co prowadzi do ustanowienia niesprawiedliwości. Rancière twierdzi, że emancypacja widza nie polega tylko na przejściu w stan aktywności, ale na doprowadzeniu do sytuacji, w której wszyscy są autorami, w której istnieje pełny pluralizm lektury oraz równość predyspozycji do odbierania sztuki; sytuacji, w której widzowie przyswajają będą prace artystów na takie sposoby, o którym ich autorom się nawet nie śniło.

Partycypacja jako życie codzienne? Jak ją zacząć od gier manuala?

<sup>1</sup> <http://www.sandiegometro.com/2000/oct/insite>

<sup>2</sup> Por. Johan Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1998.

<sup>3</sup> Należy dodać, że termin grywalność powstał właśnie wraz z rozwojem świata wirtualnego.

<sup>4</sup> <http://www.rimini-protokoll.de>

<sup>5</sup> Jens Hoffmann, Joan Jonas, *Action*, Thames&Hudson, Paris 2005.

<sup>6</sup> Cytuję za: Claire Bishop, *Participation, Documents of Contemporary Art*, London, Cambridge 2006, s. 16.

PLAYABILITY/  
PARTICIPATION/  
ACTION –  
NON-INVASIVE METH-  
ODS OF INVOLVING  
THE SPECTATOR

## 1. Rules of the game

*The Rules of the Game*, a work by a Mexican artist Gustavo Artigas, consisted of playing two games simultaneously in the same place and time. Two basketball teams from San Diego and two Mexican football teams from Tijuana met on one playing field. The match took place in a gymnasium of a secondary school on the Mexican-American border in October 2000<sup>1</sup>. The superposition of games on one field transferred the focus from the rules of the game mechanism to social dynamics of the situation and to a political context – fight for space, ways to work out one's identity, ability to build a network of relations, show of skills and finally perfection in fight simulation (terminology of many games originates from the military vocabulary, e.g. attacker, defender; and in cards we will find the monarchical system). On the other hand, due to the assembly of two games, the rules of competition and the aim of the game itself became of secondary importance. They were replaced by the process of establishing relations, freeing the spectators from the rigid mechanism of reaction and creating rules of coexistence in a double reality. The title 'rules of the game' abstracted themselves from the game and appeared as a complex of activities and rules that are worked out daily in the process of negotiation.

Game instructions for beginners and advanced, being the point of departure for the Manual CC exhibition, are a proposition for the spectator to participate in the process of creation and to look closer at the realisation methods of games invented by artists, at their structure and at the role of the spectator as the co-author of the activity. The exhibition takes place mainly when it is played, when it happens through the action and when the spectator practices instruction cards. The quality of a given work depends not

only on the artist but mainly on the spectator. It is defined each time by the notion of playability, i.e. the satisfaction of the player from their participation in the game and the effectiveness of the participation strategies they set in motion. These strategies (used not only in games by many contemporary artists) assume the non-hierarchical model of cooperation between the player (spectator) and the game (its author). Due to the playability potential they can totally absorb the player, situating them in a certain established space of one-off order, at the same time setting up social relations, often surprising and completely different from the everyday logic, as the above mentioned Mexican-American superposed game.

In his book *Homo ludens, a Study of the Play-Element in Culture*, Johan Huizinga, a Dutch historian and a culture theorist, indicates the central role of games and plays in the functioning of the culture. Analysing ludic elements present in primitive, oriental and contemporary cultures he notices that, to a larger or smaller extent, each of them originates from the play. Huizinga proves that plays and games are a culture-shaping impulse in creating social practices and institutions, and they inspire new forms of social relations<sup>2</sup>. The theses of Huizinga directly influenced the creation of ludology – a science devoted to analysis of games and plays, mainly the virtual ones. The ludology tries to indicate the difference between the traditional research on the products of culture, based mainly on analyses of the representation, and the game, which is not limited only to the representation but which also 'happens'. Theorists of ludology assume that the traditional literature or culture studies, referring to the representation, ignore the dimension of action, central for games – the playability and the participation. This science was created in response to the growing importance of and

interest in computer games; however the theories it works out are used in research on different kinds of games, also live games<sup>3</sup>.

During the instruction manual evening in the Kronika Gallery in Bytom, I proposed training that would experiment with the key notion of ludology, i.e. the playability. Inspired by the work of Artigas, I proposed superposition of games chosen among the exhibition games.

## 2. How to measure the playability?

The action carried out on 20 September 2007 in the Kronika Gallery was a proposition of the competition of games, which would play with themselves thus testing their level of playability. If the action is repeated its results will be completely different because, as I already mentioned, the playability is measured not only by the effectiveness of the game itself but also by the person of the player and tension that occurs between the player and the game. The action consisted of playing several games, chosen from the manual, on time. The player had 5 minutes to perform a given game on the Bytom market square, perfectly visible through large windows of the gallery. People remaining in the gallery were witnesses and constituted the jury of the competition. Games chosen for the actions were of situational character, allowing their quick staging in the urban space (e.g. *Find a Jew* or *Impressions on unknown people and places*). The player was equipped with a microport, what allowed direct relation of the course of the game to the spectators gathered in the gallery. Thus the game was experienced not only by the player but also by the audience. During each 5 minutes only one person played, ensuring the most effective realisation of the game and impersonating the player at the same time. The windows of 'Kronika' became large screens 'broadcasting' the course of the action. Games were

chosen at random. The audience obtained a table with the following game evaluation criteria.

### Evaluation of the playability of the games

|                                                                                 | 1<br>game | 2<br>game | 3<br>game | 4<br>game | 5<br>game |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Criterion of self-realisation (need to have a goal, to fulfill one's potential) |           |           |           |           |           |
| Cognitive criterion (need of knowledge, understanding, novelty)                 |           |           |           |           |           |
| Criterion of inventiveness                                                      |           |           |           |           |           |
| Criterion of orientation in the game field (here: public space)                 |           |           |           |           |           |
| Personality of the player                                                       |           |           |           |           |           |
| Pleasure the players draws from the game                                        |           |           |           |           |           |
| Average note of each game                                                       |           |           |           |           |           |

The jurors evaluated each game according to the scale from 1 to 5. The note was given after each round but read out only at the end of all rounds. Also the playability of the action itself was evaluated. After summing up the notes given to the games and the players, the action obtained 4 points.

Games that were drawn:  
*Untitled* Rudolf Steiner,  
*Impressions on unknown people and places* Karin Bühler,  
*Game serving to preserve the balance between the good and the evil in the world* Justyna Köke,  
*Untitled* Sarah Mackillop,  
*Find a Jew* Tomek Bierkowski.

### 3. Games and the participation art

Games and plays are only one of the participation forms used by the contemporary art. The participation is characterised by presence of the spectator, by action, co-experience and elimination of the division author-receiver. The practice of participation was present in the Polish art of the seventies (e.g. Play with the audience of the KwieKulik duet, where the artists created the context in which the spectator was active); in the contextual (manifests of Jan Świdziński) or situationist art (urban *dérive*). Guy Debord, founder of the Situationist International, was one of the first to postulate rejection of the spectacle as a medium immobilising the spectator and making impossible the communication aiming at construction of the situation and activation of participants – so that not the thing they watch is interesting but they themselves become interesting and creative. Contrary to the Brechtowski's effect of alienation, the situationists postulated creation of acts of 'experiencing' and playing games devoid of the element of competition.

In the nineties, one of the arts referring to the experiencing of the situation in the West was the relation art defined by Nicolas Bourriaud. This art was based on intersubjectivity and its main subject was being-together (*l'être-ensemble*) and the meeting of the painting and the spectator. The French critic looks at the work of such artists as Philippe Parreno, Rikrit Tiravanija or Carsten Höller, seeing them as responsible for offering people small services/actions/situations, referring to the basic human gestures of donation and exchange, now disappearing in the mechanised world of ATMs and automatic awakening. Parreno, invited to a gallery in Dijon, wanted to use the measure of time (2 hours) instead of space (10m<sup>2</sup>) while organising an event in the gallery

or organised the 1<sup>st</sup> May action of practicing his hobby at a production line. Tiravanija, during the Venetian Biennale, organised a Thai soup cooking course or invited to a house of a famous collector for cooking Asian food. Such widely understood relation art, using the participation as an ephemeral relation between people, can however fall into a trap of superficiality. It transforms relations between people into a self-sufficient mechanism which sometimes ephemerally or even parasitically engages the spectator for the purposes of the spectacularity of situation, dangerously close to the now popular marketing phenomena such as 'team-building' or 'event'. In my opinion, the participation should be characterised by a symbolic added value, such as social revitalisation or awakening of critical awareness through gesture and action; at the same time taking into consideration the expectances and context in which the spectator/participant finds itself.

An example of such participation art is the Call Cutta project of the German group Rimini Protokoll realised in the Hebbel Theater in Berlin<sup>4</sup>. In the box office spectators obtained a mobile phone instead of a ticket. A warm voice with a strange accent in English guided them around the local district, described the history of the buildings, drew their attention to a hole in the pavement, led to unknown places. During the walk an informal relation was created between the spectator and their invisible guide; even such questions as 'Have you ever fallen in love by phone?' were asked. When the stroller had the impression that they will meet their guide in a minute or two, they were asked to enter a TV store. One of the screens displayed the image of a Hindu call-center worker in Kalkuta, being their Berlin guide. The work in such call-center in India, servicing large European tourist, information, and communication companies is one of the best paid jobs. The spectator

started as a passive observer and on the way they became a user, partner, character of the story, co-author of a flirtation.

Another interesting example of participation is the idea of a Danish artist Jenie Haaning entitled *Turkish jokes*<sup>5</sup>. Haaning installed a loud speaker on one of the central squares in Oslo, emitting Turkish jokes and local suggestions and allusions. The addressees were naturally only Turkish speaking people, mainly emigrants. The central public space became suddenly less belonging to white Norwegians and equally or even more available to Turkish emigrants. For the duration of the project the logic of the official language, fluency and transparency of native passers-by, were reversed. Jokes, as a common history that one wants to listen to once again, led to a collective experience and integration and to a temporary exclusion of the dominating class. Observing the above mentioned examples and other similar actions I have been wondering for some time now how to realise today the Beuys' utopian vision of the social sculpture, according to which everybody is an artist, the knowledge of the individual builds the social capital and the process of creative thinking and political involvement are more important than creation of the object of art. How to produce the participation art which, with respect and not superiority, would address a potential spectator, would give them freedom and not instrumentalise them?

French philosopher Jacques Rancière in the non-published essay *The Emancipated Spectator*<sup>6</sup> criticises the normative division established mainly in theatre, art, and education but also in the everyday life - division into the active (creator) and the passive (receiver) party. The binarity of the world and the acquired dualism always end, says the philosopher, in dividing the reality into those who

have the possibilities and potential to act, and those who do not have it, what leads to injustice. Rancière claims that the emancipation of the spectator does not consist only of becoming active but also of achieving a situation where everybody are authors, where a full pluralism of lecture and equality of predispositions to receive the art exist; situation where spectators assimilate the works of artist in ways never dreamt of by their authors.

Participation as the everyday life? How to start it with the manual games?



<sup>1</sup> <http://www.sandiegometro.com/2000/oct/insite>

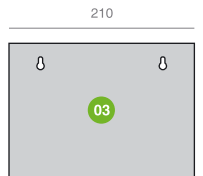
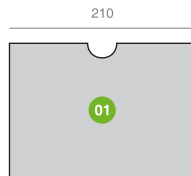
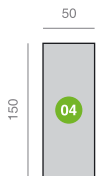
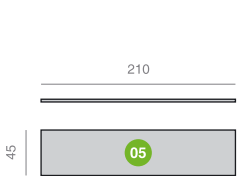
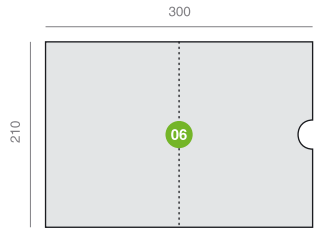
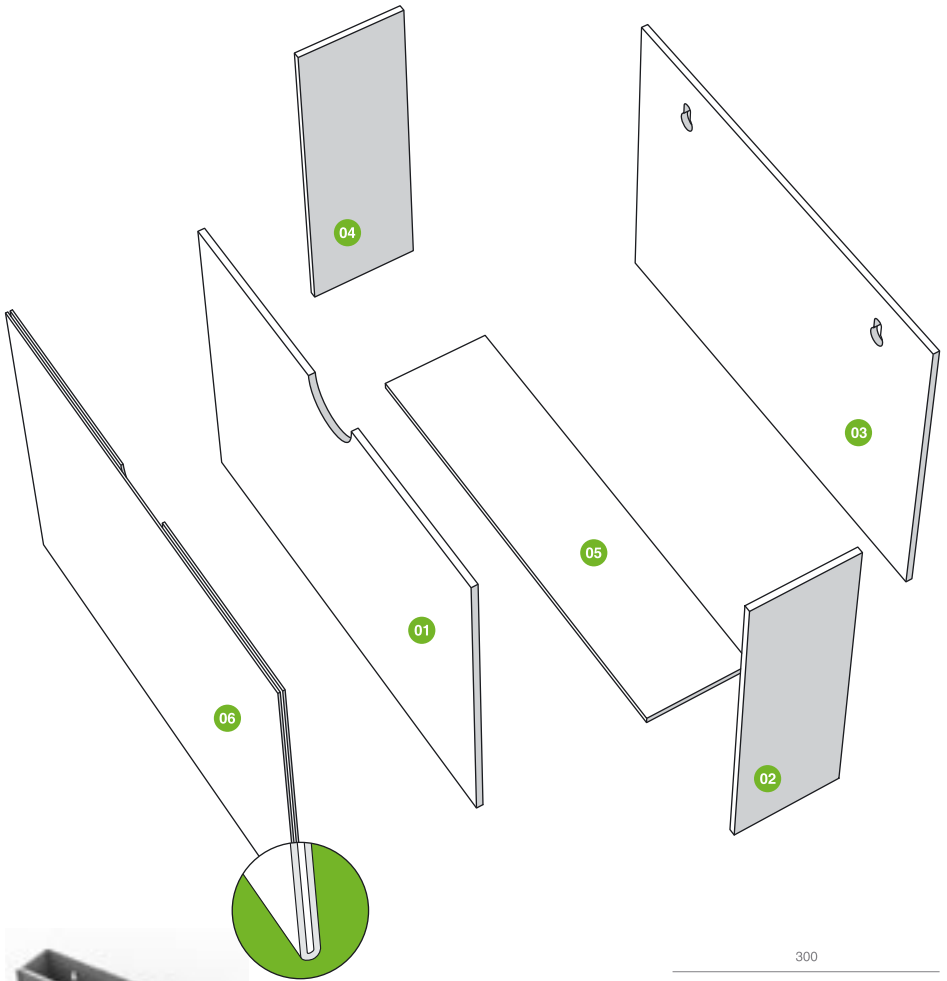
<sup>2</sup> Compare: Johan Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1998.

<sup>3</sup> We should add that the notion of playability was created together with the development of the virtual world.

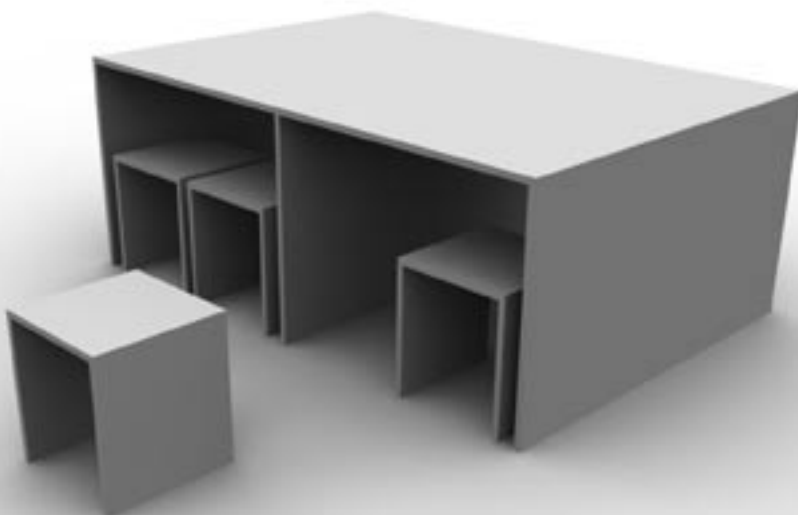
<sup>4</sup> <http://www.rimini-protokoll.de>

<sup>5</sup> Jens Hoffmann, Joan Jonas, *Action*, Thames&Hudson, Paris 2005.

<sup>6</sup> Quoted from: Claire Bishop, *Participation, Documents of Contemporary Art*, London, Cambridge 2006, p. 16.



# Pudełka i meble/Boxes and Furniture



## Michał Latko

(Polska/Poland)

urodzony/born 1979

mieszka i pracuje w Bytomiu

lives and works in Bytom





Podyplomowe studia kuratorskie w zakresie prezentacji sztuki współczesnej w Instytucie Historii Sztuki UJ powstały w roku akademickim 2005/2006, dzięki inicjatywie Marii Hussakowskiej, Adama Budaka i Andrzeja Szczerskiego. Od roku akademickiego 2007/2008 noszą nazwę Muzealnictwo i Studia Kuratorskie w zakresie sztuki współczesnej. W ramach edukacji uniwersyteckiej, w odróżnieniu od kursów kuratorskich na świecie sytuowanych zazwyczaj przy uczelniach artystycznych, postanowiliśmy przygotowywać studentów do zawodu kuratora, potrafiącego łączyć działalność o charakterze badawczym z aktywnym uczestnictwem w życiu artystycznym. Jak pisaliśmy w programie studiów: „podstawowym zadaniem kuratora jest aranżowanie wystaw sztuki współczesnej i inicjowanie towarzyszącego im programu badawczego. Kurator nie jest tylko i wyłącznie następcą muzealnego kustosa, a jego działalność nie ogranicza się do koordynowania organizacji wystaw. Kuratorzy powinni bowiem współtworzyć współczesne zjawiska artystyczne, a także intensyfikować wymianę artystyczną i kontakty między różnymi środowiskami twórczymi, zajmującymi się odmiennymi dziedzinami twórczości (sztuki wizualne, film, muzyka, architektura etc.). Działalność kuratorów uzupełnia funkcjonujące dotąd tradycyjne instytucje życia kulturalnego (muzeum, galeria) i nadaje im nową dynamikę. Kuratorzy mogą bowiem w bardziej bezpośredni i elastyczny sposób reagować na powstającą współcześnie sztukę, której charakter wymaga nowego, niekonwencjonalnego języka opisu i nowego podejścia ze strony instytucji zajmujących się wystawieniem i komentowaniem sztuki współczesnej.”

Studia kuratorskie przekazują studentom wiedzę, która nie mieści się w programie studiów uniwersyteckich, a w zmieniających się modelach

kariery zawodowej, związanych z powstawaniem nowych instytucji artystycznych w Polsce, okazuje się coraz bardziej potrzebna. Przede wszystkim jednak studia są projektem edukacyjnym, za sprawą którego powstają oryginalne projekty wystaw, nadające nową dynamikę życiu artystycznemu w Polsce i przyczyniające się do jego różnorodności. Program studiów, oparty o wykłady i seminaria prowadzone przez uznanych kuratorów, krytyków, historyków sztuki, architektów i artystów z Polski oraz zaproszonych gości zagranicznych, pozwala studentom na kontakt z bardzo różnymi modelami działalności kuratorskiej, a także zaznajamia ich z funkcjonowaniem instytucji artystycznych zajmujących się prezentacją sztuki współczesnej. Dzięki współpracy z galeriami i instytucjami w całej Polsce (Galeria Arsenal w Białymstoku, Galeria Bunkier Sztuki w Krakowie, Galeria BWA w Zielonej Górze, Kronika w Bytomiu, Instytut Sztuki Wyspa w Gdańsku) absolwenci studiów mogą zadebiutować jako kuratorzy i kuratorki, realizując własne projekty w ramach wystaw dyplomowych. Studia kuratorskie są jednocześnie próbą odpowiedzi na pytanie o nowy model edukacji historii sztuki i możliwość powstania nowych instytucji edukacyjnych, których program łączy współczesną problematykę nauk humanistycznych z inspiracjami ze świata sztuki, architektury i krytyki artystycznej.

Widocznym efektem studiów pozostają wystawy podyplomowe, których powstawaniu towarzyszy od początku studiów krytyczna refleksja na temat sztuki współczesnej i metod jej prezentacji. Krakowskie studia stają się więc nie tylko miejscem edukacji przyszłych kuratorów, ale także ośrodkiem, gdzie powstają nowatorskie projekty wystawiennicze, będące pretekstem do badań nad sztuką współczesną i jej funkcjonowaniem we współczesnym świecie.

**Dr Andrzej Szczerski** Instytut Historii Sztuki UJ  
kierownik studiów kuratorskich, [www.studiakuratorskie.studies.uj.edu.pl](http://www.studiakuratorskie.studies.uj.edu.pl)

Podyplomowe Studia Kuratorskie Instytut Historii Sztuki UJ  
katalogi wystaw dyplomowych vol.I

Post-graduate Curatorial Studies in presentation of the contemporary art at the Institute of Art History of the Jagiellonian University were founded in the academic year 2005/2006 on the initiative of Maria Hussakowska, Adam Budak and Andrzej Szczerski. As part of the university education, contrary to the art curator courses carried out generally in artistic schools, they prepare students to the profession of an art curator able to combine research activity with active participation in the artistic life. As we informed in the studies' programme: "the basic task of a curator is to arrange exhibitions of contemporary art and initiate the accompanying research programme. The curator is not only and exclusively a successor of the museum custodian and their activity is not limited to the coordination of the exhibitions organisation. Curators should be co-authors of contemporary artistic phenomena and should intensify artistic exchange and contacts between different artistic environment, specialising in different domains (visual arts, film, music, architecture etc.). The activity of curators completes the role of the traditional cultural life institutions (museum, gallery) and gives them new dynamics. Curators may more directly and more flexibly react to the contemporarily created art, the character of which requires new and non-conventional description language and new attitude on the part of institutions charged with exhibition and critique of the contemporary art".

Curator studies give students knowledge that is not included in the programme of university studies and that seems to be more and more necessary in the changing models of professional career, related to the creation of new art institutions in Poland. However, the studies are mainly an educational project, leading to original exhibition projects, giving new dynamics to the artistic life in Poland and

contributing to its diversity. The programme of the studies, based on lectures and seminars conducted by the appreciated curators, art critics and historians, architects and artist from Poland and abroad, allows students a close contact with very different models of curator activity, and gives them knowledge on the functioning of art institutions specialising in presentation of contemporary art. Due to cooperation with galleries and institutions of the entire Poland (Arsenal Gallery in Białystok, Bunkier Sztuki Gallery in Krakow, BWA Gallery in Zielona Góra, Kronika in Bytom, Wyspa Art Institute in Gdańsk), the graduates may start their work as curators, realising their own projects as part of their degree exhibition. Curator studies are at the same time an attempt to answer the question on the new model of art history education and the possibility of creation of new educational institutions, the programme of which combines contemporary issues of humanist sciences with inspirations of the world of art, architecture and art critics.

A visible effect of the studies are degree exhibitions, accompanied from the beginning of the studies by a critic reflection on the contemporary art and methods of its presentation. The studies in Krakow become then not only the place of education of future curators but also the centre of innovative exhibition projects, being the pretext for research on contemporary art and its functioning in the contemporary world.

**PhD Andrzej Szczerski** Institute of Art History of the Jagiellonian University  
Head of curatorial studies, [www.studiakuratorskie.studies.uj.edu.pl](http://www.studiakuratorskie.studies.uj.edu.pl)

Post-graduate Curatorial Studies Institute of Art History of the Jagiellonian University  
catalogues of diploma exhibitions vol.I

# manual<sup>CC</sup>

INSTRUKCJE GIER DLA POCZĄTKUJĄCYCH I ZAAWANSOWANYCH  
INSTRUCTIONS FOR BEGINNERS AND ADVANCED PLAYERS  
wersja 0.2: książka/version 0.2: book

**wydawca/publisher:** Kronika



Rynek 26  
41-902 Bytom  
Polska  
www.kronika.org.pl  
mail@kronika.org.pl

**KRONIKA**

**redakcja/edited by:** Sebastian Cichocki, Marianna Dobkowska, Magdalena Drągowska, Magdalena Lipska

**teksty/texts by:** artyści/the artists, Sebastian Cichocki, Andrzej Szczerski, Joanna Warsza

**tlumaczenia/translation:** Katarzyna Trzeciak, Anna Łaskarzewska

**projekt graficzny/design & layout:** Marianna Dobkowska, Krzysztof Bielecki

**zdjęcia/photography:** artyści/the artists, Marianna Dobkowska, Paweł Kulczyński

**druk/printed by:** Centrum Usług Drukarskich, Henryk Miller, Ruda Śląska

ISBN 978-83-920614-6-2

Bytom, 2007

Zarówno książka, jak i projekt Manual CC. Instrukcje gier dla początkujących i zaawansowanych udostępnione są na licencji Creative Commons – Uznanie autorstwa /Na tych samych warunkach 2.5 Ogólny/Both the publication and the exhibition project Manual CC. Instructions for Beginners and Advanced Players are licensed under Creative Commons – Attribution/Share Alike 2.5 Generic.

**wystawa/exhibition:**

*Manual CC. Instrukcje gier dla początkujących i zaawansowanych*

*Manual CC. Instructions for Beginners and Advanced Players*

Kronika, Rynek 26, Bytom

15.09 - 1.10.2007

**kuratorki/curated by :** Marianna Dobkowska, Magdalena Drągowska, Anna Grajewska, Ewa Kobylarczyk, Magdalena Lipska, Cecylia Malik, Agnieszka Pindera, Monika Rendzner, Anna Sulich, Magdalena Tarnowska Torbus, Marika Zamoj-ska (seminarium na Studiach Kuratorskich UJ/a seminar at Curatorial Studies UJ: Sebastian Cichocki)

**aranżacja wystawy/exhibition design:** Michał Latko

**podziękowania/special thanks:**

Katarzyna Bochenek, Jesper Jargil, Izabela Jasińska, Wojtek Kucharczyk, Michał Latko, Katarzyna Lazar, Agnieszka Termińska, Stach Ruksza, Zbyszek Kolenda, Zygmunt Nowak Soliński, Marta Orlikowska (Ambasada Królestwa Danii), Marcin Orzelowski, Julia Prus, Łukasz Ronduda, Agata Tecl, Joanna Warsza, Joanna Zielińska

Projekt zrealizowany dzięki wsparciu finansowemu Urzędu Marszałkowskiego Województwa Śląskiego oraz Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie/  
The project is made possible with the financial support by Silesian Voivodeship and Jagiellonian University in Cracow.



Województwo  
Śląskie



Patronat medialny/Media patronage:

**cabinet**

www.cabinetmagazine.org

**CzasKultury**

www.czaskultury.pl

**ultramaryna**

www.ultramaryna.pl