

KALEJDOSKOP. MAGAZYN KULTURALNY ŁODZI I WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO — 07—08/21

# Kalejdoskop

magazyn kulturalny Łodzi  
i województwa łódzkiego

07—08/21

Temat numeru:  
Nowe media

Temat numeru:  
„Teatr” Alles  
Reinkarnacje sztuki  
Próciennik nieznaný

cena 5 zł  
(w tym 5% VAT)

nr ind. 323489 | ISSN 0860-3057  
nakład 1450 egz.

ISSN 0860-3057



07





**KOLEKCJA MONIDEŁ  
ANDRZEJA RÓŻYCKIEGO.**

Wystawa  
„Andrzej Różycki, przejęcia.  
Między zbieractwem  
a fotozfiją” w ramach  
Fotofestiwalu.

Czynna w dniach 10-27 VI  
w Art\_Inkubatorze

**WYDAWCA**

**ŁÓDZKI DOM KULTURY**  
INSTYTUCJA KULTURY SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO

**ADRES REDAKCJI**

ŁDK, 90-113 Łódź, ul. Traugutta 18  
tel. 797 326 217  
e-mail: [kalejdoskop@ldk.lodz.pl](mailto:kalejdoskop@ldk.lodz.pl)  
[www.e-kalejdoskop.pl](http://www.e-kalejdoskop.pl)

**REDAGUJĄ**

Bogdan Sobieszek  
- p.o. redaktora naczelnego,  
Aleksandra Talaga-Nowacka

**PROJEKT GRAFICZNY**

Jakub Stępień,  
współpraca Oliwia Adamkowska

**DRUK**

Kolumb Krzysztof Jański  
ul. Kaliny 7, 41-506 Chorzów

Nakład: 1450 egz.

**INFORMACJE O IMPREZACH**

prosimy przesyłać na adresy:  
[kalejdoskop@ldk.lodz.pl](mailto:kalejdoskop@ldk.lodz.pl)  
[kalendarium@ldk.lodz.pl](mailto:kalendarium@ldk.lodz.pl)

PARTNEREM PISMA JEST

**MONOPOLIS**

**PRENUMERATA**

„Kalejdoskopu”  
Cena za numer - 4 zł

RUCH - mieszkańcy Łodzi  
i województwa mogą zamówić  
prenumeratę, korzystając ze strony  
[www.prenumerata.ruch.com.pl](http://www.prenumerata.ruch.com.pl)  
pytania: [prenumerata@ruch.com.pl](mailto:prenumerata@ruch.com.pl)  
lub tel.: 22 693 70 00,  
801 800 803 (pn.-pt. w godz. 7-17).  
KOLPORTER - tylko instytucje mogą  
zamawiać prenumeratę w oddziałach  
firmy Kolporter S.A.  
na terenie całego kraju.  
Informacje pod numerem infolinii  
0 801 205 555  
lub na stronie internetowej  
<http://sa.kolporter.com.pl/>

# Czerwona LAMPKA

Bogdan Sobieszek, p.o. redaktora naczelnego

To działa niepostrzeżenie, stopniowo przyzwyczajamy się, uzależniamy. Opanowuje nas głód ciągłej obecności online i towarzyszący mu lęk, że ominie nas coś ważnego, gdy nie będziemy połączeni z siecią. Nowe media kuszą kolejnymi atrakcjami, większymi możliwościami, ułatwiają pracę, kontakt ze światem, przyjaciółmi, dostarczają rozrywek, nowych przeżyć.



Nasza kulturowa egzystencja przenosi się do mediów. Zmieniamy się. Nowy człowiek ma rękę zakończoną ekranem, choć to tylko stadium przejściowe. Będziemy częścią sieci bez protez, łączników i adapterów – interfejs niebawem znajdzie się w naszym mózgu. Kontrola stanie się bardziej doskonała.

Wierzimy, że technologie nas uszczęśliwiają, otwierają nowe perspektywy, jednak nie zauważamy, że coraz częściej to nie my decydujemy o sobie. Algorytmy – a raczej ci, którzy je projektują – podsuwają nam właściwe słowa, podpowiadają, co lubić i jakie poglądy są nam bliższe, odgadują, czego chcemy, zanim o tym pomyślimy. Niepostrzeżenie staliśmy się towarem, zadowolonym z siebie i nieświadomym, co tak naprawdę się dzieje.

Paradoksalnie, błyskawiczny postęp wcale nie jest nam na rękę. Im szybciej nowe media się rozwijają, tym mniej je rozumiemy. Potrzebujemy czasu, by pojąć ich działanie, poznać ich wpływ na naszą psychikę, wiedzieć, jak unikać zagrożeń i nauczyć się bezpiecznie korzystać z zalet. Piszemy o tym w „Kalejdoskopie”, by zapalić w głowach czerwoną lampkę, nawet jeśli w starciu z globalnymi korporacjami technologicznymi znaczymy tyle, co pyłek w kosmosie.

# SPIS TREŚCI

## 16

Spotkanie,  
wspólnota...  
**Rozmowa**  
z **Tomaszem**  
**Rodowiczem**  
i **Anną**  
**Maszewską**

---



---

## 20

Bo tu susza  
słów.  
**Andrzej**  
**Poniedziałki**

---



---

## 22

Władza w no-  
wych mediach  
czy władza  
nowych me-  
diów?  
**Patrycja**  
**Chuszcz**

---



---

## 25

Panofonia  
i syntetyczne  
głosy.  
**Monika**  
**Górska-**  
**Olesińska**

---



---

## 28

Hakowanie  
umysłu.  
**Bogdan**  
**Sobieszek**

---



---

## 32

Zdobywcy  
wirtualnych  
łądów.  
**Bogdan**  
**Sobieszek**

---



---

## 35

Galeria  
**Karoliny Kruk**

---



---

## 40

200 dni  
z 90 lat.  
**Rozmowa**  
z **Dominikiem**  
**Kacprem**  
**Płazą**

---



---

## 45

Razem lepiej.  
**Aleksandra**  
**Talaga-**  
**Nowacka**

---



---

## 49

Piekła nie ma.  
**Paulina Ilka**

---



---

## 50

Wartość  
dodana  
kostiumu.  
**Piotr**  
**Grobliński**

---



---

## 52

Galeria  
**Henryka**  
**Płóciennika**

---



---

07-08/21

56

Fotoprzestrze-  
nie Urszuli  
Czartoryskiej.  
**Gustaw  
Romanowski**



58

Świat  
w jednym  
słowie.  
**Bogdan  
Sobieszek**



60

Polka tysięc-  
lecia.  
**Bogdan  
Sobieszek**



61

Buszujący  
w zbożu.  
**Mieczysław  
Kuźmicki**



62

Całkiem  
nowa Łódź.  
**Maciej  
Cholewiński**



63

Ekspertek  
nigdy dość.  
**Piotr Kasiński**



64

Bibliotekarka.  
**Łukasz  
Maciejewski**



66

Śladami Strze-  
mińskiego...  
**Monika  
Nowakowska**



68

Skarb  
Radziwiłłów.  
**Dawid  
Brykalski**



71

Wszystko  
(w) płynie.  
**Pienisty**



72

Kalendarium



NOWE MEDIA - NOWY CZŁOWIEK

I str. okładki: Kadr z doświadczenia VR „Nightsss”  
Weroniki Lewandowskiej i Sandry Frydrysiak  
- czytaj na str. 21-34

# WŁADZA W NOWYCH MEDIACH CZY WŁADZA NOWYCH MEDIÓW?

Patrycja Chuszcz

Truizmem jest dziś stwierdzenie, że żyjemy w społeczeństwie medialnym. „Nasze życie toczy się raczej w mediach niż z mediami – żyjemy życiem medialnym” – pisze Mark Deuze w artykule w „Media, Culture & Society” z 2011 roku. Natomiast wciąż nie przestaje zaskakiwać szybkość zachodzących w mediach zmian oraz ich konsekwencje dla funkcjonowania społeczeństw. Przez pandemię koronawirusa przemiany technologiczne nabrały jeszcze większego rozpędu. W kilka miesięcy wydarzyły się lata. Niektórzy powiedzą, że media cyfrowe w ostatnim czasie nas ocaliły – pozwoliły pracować zdalnie, spotykać się w internecie i uczestniczyć w kulturze sprzed ekranu komputera. Ale ułatwiając nam życie, stały się jeszcze bardziej wszechobecne, a zarazem niewidoczne. Pozwala na korporacjom technologicznym na efektywniejsze działania, które – podobnie jak nasza egzystencja w sieci – nie są przecież bezinteresowne.

## Niewidzialne i lukratywne

Przemysł nowomediálny i media cyfrowe uzależniły człowieka, stając się nie tylko nieodłącznym elementem jego życia, ale także warunkiem istnienia niektórych zawodów i praktyk społecznych. Oprogramowanie oraz technologia szybko zawłaszczyły poza sferą publiczną również prywatną, domową przestrzeń. Wpłynęły na codzienność człowieka: sposób komunikacji, formę spędzania wolnego czasu czy podejmowanie decyzji. To z kolei sprawiło, że ludzie przestali zauważać media, stały się one niewidzialne, a jednocześnie spowodowały mieszanie się różnych sfer życia: publicznego i prywatnego, indywidualnego i zbiorowego, lokalnego i globalnego. Poza tym, że media są częścią ludzkich doświadczeń, pozwalają też

człowiekowi na komunikację w internecie w określonym celu i mogą być lukratywne. Zysk oznacza tu np. zdobycie nowych klientów, sympatyków, elektoratu, dóbr materialnych i finansowych. Ich liczba/zasięg/wielkość decyduje z kolei o tym, jaką władzę – rozumianą jako umiejętność wywierania wpływu na działania swoje lub innych – ma jednostka lub grupa w społeczeństwie i co dzięki niej może osiągnąć. Przykładem remiksowania się różnych kategorii życiowych i czerpania z tego zysku są influencerzy. Spójrzmy na łódzkie podwórko.

## Siła i pozorność władzy

Mieszkająca na Bałutach Michalina Grzesiak – w środowisku internetowym znana przede wszystkim z bloga oraz Instagrama, „Krystyno, nie denerwuj matki” – zaczynała od prowadzenia bloga parentingowego, na którym opisywała swoje macierzyństwo. Napisała też dwie książki. Jednak to Instagram, na którym pokazuje uroki życia rodzinnego i wychowywania dzieci, przyniósł jej największy rozgłos. Wraz ze wzrostem liczby obserwatorów zaczęła angażować się m.in. w akcje społeczne, a także poruszać aktualne, trudne tematy (np. związane z kobiecością, samoakceptacją czy tolerancją). Dziś Michalina Grzesiak mówi do ponad 150 tysięcy obserwatorów. Dzięki tak dużej liczbie odbiorców może m.in. nawiązywać płatne współprace z firmami, reklamując ich produkty lub usługi. Może także być ambasadorką projektów charytatywnych czy kampanii publicznych, jak było w wypadku akcji promocyjnej funduszy europejskich w naszym województwie. Może wreszcie realizować nowe działania nie tylko jako twórczyni internetowa, ale i jako osoba kształtująca opinię publiczną.

# HAKOWANIE UMYSŁU

**Bogdan Sobieszek**

**Wirtualna Rzeczywistość (VR) to medium o wielkiej sile oddziaływania i szerokich zastosowaniach – od medycyny, przez szkolenia, komunikację i pracę na odległość, po terapię, sport i rozrywkę. Ma zarówno moc traumatyzowania, jak i wyciągania z traumy. Jest się czego bać?**

To medium, nazywane czasem filmem 360 stopni, działa silniej, głębiej angażuje odbiorcę niż na przykład film oglądany na płaskim ekranie. Tu ekran otacza widza, co sprawia, że jest on zanurzony w świecie, który ogląda. O utworze VR mówi się „doświadczenie”, podkreślając bezpośredniość doznań. Zakładając gogle i słuchawki (tzw. headset), trafiamy do zaprojektowanego przez twórców środowiska, gdzie poddawani jesteśmy rozmaitym iluzjom. Trzy podstawowe opisał w 2009 roku Mel Slater, brytyjski badacz środowisk wirtualnych. Pierwsza to iluzja miejsca – poczucie przebywania w danym miejscu. Iluzja prawdopodobieństwa odpowiada za wrażenie, że świat reaguje na obecność uczestnika. Za iluzja ucieleśnienia (w awatarze) daje mu poczucie sprawstwa, czyli kontroli ciała i działania. Ktoś powie, że nawet książka może dać efekt zanurzenia czy przemiany, może wpływać na nasze zachowanie. Za sprawą gogli jesteśmy jednak odseparowani od rzeczywistości fizycznej, znajomego nam otoczenia, a nasz mózg nie jest w stanie zdystansować się do wirtualnego środowiska, w którym przebywamy. Nie łatwo też – w razie dyskomfortu – wycofać się z niego. VR skutecznie obezwładnia widza.

Niewiele pomoże nam świadomość, że właśnie założyliśmy gogle i oglądamy doświadczenie VR, czyli coś, co nie dzieje się naprawdę. Nasz mózg zostaje oszukany w ułamku sekundy. – Świadomość kontekstu „wirtualności” przychodzi po refleksyjnie, a emocje pierwotne są przedrefleksyjne. Zanim zdamy sobie sprawę z tego, co się dzieje, reaguje serce, wzrasta tętno, występuje reakcja galwaniczna skóry, czyli potliwość – tak ten mechanizm tłumaczy

Polu Borkiewicz, prowadząca projekt „Nowe formy i technologie narracji” w Pracowni VR/AR Laboratorium Narracji Wizualnych (vnLab) Szkoły Filmowej w Łodzi. – Część naszych emocji to są automatyzmy. Jeśli jest ciemno – natychmiast odczuwamy napięcie. Cały czas mamy radar nastawiony na ewentualne zagrożenia. To są atawistyczne, wrodzone zachowania, wynikające z naszych biologicznych korzeni.

Dochodzi do tego znaczeniowa, czyli retoryczna, perswazyjna funkcja nowego medium. Doświadczenia VR nie mają jeszcze wykrystalizowanych konwencji odbioru i komunikacji pomiędzy nadawcami i odbiorcami. W związku z tym widzowi trudno jest rozpoznać zabiegi, za pomocą których ktoś stara się go do czegoś przekonać. – Dystrans jest związany z konwencjami komunikacyjnymi, z estetyką, ale też z dyspozytywem, jak mawiają filmowcy, czyli z tym, w jaki sposób (w jakich okolicznościach) odbieram przekaz – mówi Michał Pabiś-Orzeszyna, filmoznawca z Uniwersytetu Łódzkiego, współpracujący z vnLab. – Gdy siedzę w domu i mam możliwość komentowania na przykład wiadomości telewizyjnych, omawiania ich z najbliższymi, wymiany informacji, jest łatwiej. Widz, oglądając doświadczenie wiarowe, jest odcięty. Można powiedzieć, że VR pozbawia go szansy zdystansowania się.

O VR wiemy tyle, ile o naszym umyśle, czyli stosunkowo niedużo. Wpływ tego medium na aparat percepcyjny człowieka nie jest jeszcze dobrze zbadany. Nie wiemy, jaki ślad doświadczenia wiarowe zostawiają w naszym wewnętrznym nerwowo-poznawczym oprogramowaniu w dłuższej perspektywie. To, czego doświadczamy

# Zdobywcy wirtualnych łądów

Tekst: Bogdan Sobieszek

**Nowe media dla twórców i odbiorców nie są już takie nowe, ale im szybciej się rozwijają, tym mniej o nich wiemy. Jak osiągnąć zakładane efekty? Jak działają na naszą percepcję? Pionierskie badania na ten temat prowadzi Laboratorium Narracji Wizualnych.**

Laboratorium, zwane z angielska vnLab, działa od 2019 roku. Powstało dzięki grantowi (12 mln zł), przyznanemu Szkole Filmowej w Łodzi w ramach pilotażowego konkursu „Regionalna Inicjatywa Doskonałości”, ogłoszonego przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego. Czteroletni program jest odpowiedzią pedagogów sztuki filmowej na dokonującą się właśnie transformację sfery wizualnej. Ale tu nie ma mądrych. W Szkole nikt dotąd nie uczył np. biologicznych uwarunkowań postrzegania obrazu. Te kompetencje dopiero trzeba wypracować. – Laboratorium jest otwartą platformą dialogu i katalizatorem – mówi jego szef Krzysztof Pijarski. – Stworzyliśmy przestrzeń, gdzie z jednej strony będziemy produkowali wiedzę, a z drugiej – ona będzie przenikała do Szkoły.

Obszar zainteresowań podzielono pomiędzy sześć pracowni – Doświadczeń na Żywo, Eseju Filmowego, Narracji Interaktywnych, Percepcji i Badań Odbiorców, S3D (stereoskopii) oraz VR/AR (wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości). Co roku ogłaszane są konkursy na udział w programie artystyczno-badawczym. W ramach programu powstają utwory, odbywają się warsztaty z ekspertami z całego świata, spotkania prowadzących pracowni specjalistów z różnych dziedzin, twórców i badaczy z uczestnikami, które mają im pomóc sfinalizować projekty. – Działalność pracowni pomyślana jest tak, że realizując kolejne projekty, coraz więcej uczymy się o nowych mediach – dodaje Pijarski. – Budujemy kompetencje, które będziemy przekazywać dalej. Dobrze to widać na przykładzie Pracowni VR (największy budżet, najwięcej osób). To nie jest tak, że mistrzowie przekazują wiedzę uczniom. Budujemy społeczność, która generuje wiedzę

we współpracy i w dialogu. Ważne było znalezienie partnerów, którzy zainteresowani są podobnymi sprawami, żebyśmy mogli współpracować również w przyszłości.

Pandemia pokrzyżowała plany Laboratorium. Trzeba było przeprogramować działania, choć przejście na tryb zdalny w wypadku produkcji filmowych czy multimedialnych jest trudnym zadaniem. Doszło do przesunięcia i zawieszenia różnych pomysłów. Ale w Pracowni S3D nie było opóźnień, bo mały zespół z robotem motion control (najdroższy zakup w historii Szkoły) realizował film eksperymentalny w technice poklatkowej 3D. Kierownik pracowni Piotr Matysiak i reżyserka Anita Kwiatkowska-Naqui badają dramaturgiczny potencjał stereoskopii. Technologia ta kojarzona była raczej z filmowym efekciarstwem niż sztuką. Czy możemy zbudować pogłębioną relację emocjonalną widza z bohaterem, jeśli film uprzestrzennimy? Nikt tego nie badał. Robot służy do precyzyjnego zapisu ustawień kamery. Dzięki temu widzimy, jak wpływały one na percepcję filmu.

– Podczas pierwszej konferencji w ramach Filmteractive w 2019 roku gościliśmy prof. Piotra Francuzę, znanego badacza psychofizjologii percepcji, który stwierdził, że nie ma sensu tego badać, bo tak jest to trudne w wypadku obrazu ruchomego – wspomina Pijarski. – Liczyliśmy na jego tekst do książki, ale to się nie wydarzy, bo profesor zmarł na COVID. Mamy tylko nagranie jego wykładu. Twórcy animacji – Matysiak i Kwiatkowska-Naqui – mimo wszystko sprawdzają, jak to działa. Poszczególne sceny pomyślane są jako laboratoria badające konkretne rzeczy. Powstanie normalny film animowany, który będzie miał premierę i będzie zgłaszany na



# RAZEM LEPIEJ

**Aleksandra Talaga-Nowacka**

20. Fotofestiwal, zgodnie z ideą kuratora głównego programu Józefa Robakowskiego poświęcony przede wszystkim sztuce łódzkiej w najróżniejszych odsłonach, rozniósł się po całym mieście. Główna wystawa – „Reinkarnacje” – znalazła się w centrum festiwalowym w Art\_Inkubatorze, zajmując całe piętro dawnej fabryki. To autorski wybór prac 35 twórców związanych z Łodzią, dokonany przez Robakowskiego. Tak ten wybitny artysta i organizator życia artystycznego widzi w tym momencie łódzką sztukę – patrząc szeroko, kierując uwagę na trzy pokolenia: i na mainstream, i na pobocza (w tym „podziemia”, które reprezentują Wiktor Skok czy Andrzej Miastkowski), i na twórczość sprzed lat, i na tę najaktualniejszą, na dojrzałą i na początkującą. To spojrzenie zaciekawione, życzliwe, wspierające – i oczywiście wybiórcze, bo nie da się nim objąć wszystkiego. Brakuje wielu godnych nazwisk, ale to nie przeszkadza, bo ten wybór imponuje. Przede wszystkim różnorodnością i oryginalnością – nie ma tu dwóch podobnych do siebie działań, artyści pracują nad różnymi problemami, idą różnymi drogami, poszukując różnych metod twórczych, form i rozwiązań, także w ramach tych samych dziedzin sztuki. A jest to wystawa multimedialna. Są na niej instalacje, prace wideo, fotografie, obiekty. Co ciekawe – z malarstwa tylko arcyinteresujący cykl stu kilkudziesięciu małych, skromnych obrazków Pawła Hajncla (parę ma wielkość znaczka pocztowego!), komentujących bieżącą rzeczywistość, antysystemowych. Oglądane pojedynczo intrygują, ale dopiero w masie widać, jak

WYSTAWA / RECENZJA

# WARTOŚĆ DODANA KOSTIUMU

**Piotr Grobliński**

Najpierw w świetle punktowego reflektora widzimy plecy siedzącego mężczyzny. Wyciemnienie i nowy obraz – ktoś ubrany tylko w spodnie i buty biegnie po ruchomej bieżni. Tak zaczyna się „Mizantrop” Moliera w reżyserii Edwarda Wojtaszka, wystawiony na Dużej Scenie Teatru im. Jaracza. Wyportowany, młody mężczyzna to Alcest, tytułowy mizantrop (grany inteligentnie przez Krzysztofa Wacha), a jego siedzenie tyłem do świata i męczący bieg w miejscu to synteza całej sztuki. Mizantrop czuje niechęć do ludzi, odwraca się od nich, krytykuje wszystkich i wszystko. Skutkuje to bezowocnością wszelkich jego wysiłków. Mimo że bardzo się stara, nie posuwa się do przodu, a jego siła i sprawność niczemu nie służą. Gdyby to był teatr awangardowy, na tym bieganiu przedstawienie mogłoby się skończyć.

Już to widzę: aktor najpierw świeci plecami, a potem biegnie, dopóki ktoś z publiczności nie zareaguje. Po godzinie ludzie zaczynają wychodzić i chcą zwracać bilety. Publiczność mogłaby się czuć zawiedziona, podobnie pozostali aktorzy, scenograf, nie mówiąc o suflerze. No i nie zobaczylibyśmy świetnych kostiumów Weroniki Karwowskiej, których kolorystyka tworzy kod do opisania postaci. Ani nie posłuchalibyśmy nowego, nowocześniejszego brzmienia przekładu autorstwa Jerzego Radziwiłowicza. Porzucmy zatem tę odważną koncepcję i zobaczmy, co było dalej.

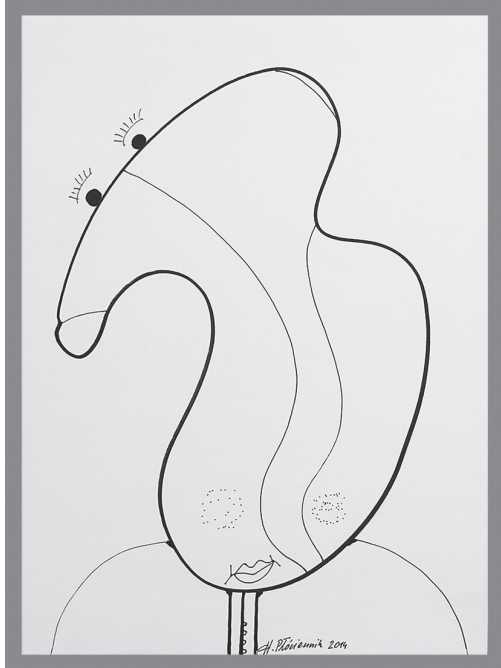
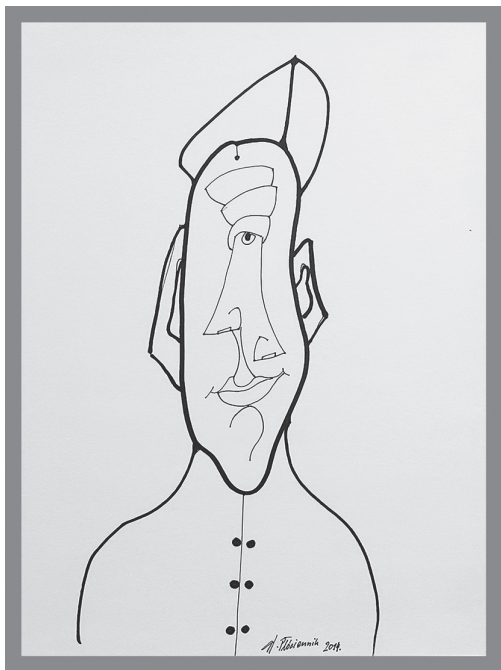


fot. Krzysztof Bieliński

## Z potrzeby serca

Henryk Płóciennik to wybitny grafik, malarz i rysownik. Choć odniósł ponadlokalny sukces, całe życie spędził w rodzinnym mieście, tu miał pracownię w domu przy Pryncypalnej, tutaj zmarł 8 lipca 2020 r. w wieku 87 lat. Mięgo, szarmanckiego starszego pana nie spotkamy już na łódzkich wernisażach (sam ostatnią wystawę indywidualną miał w Galerii ZPAP Na Piętrze latem 2018 r.). Możemy za to obcować z jego imponującą warsztatem i intrygującą formą twórczością, wciąż nie do końca zbadaną, tak jak cykl ekspresyjnych rysunków z lat 2014–2017, zrealizowanych podczas prywatnych spotkań z kolekcjonerem i malarzem, a prywatnie przyjacielem artysty – Krzysztofem Gockiem. Spotkania odbywały się raz, dwa razy w tygodniu przy Pryncypalnej. Podczas rozmów o sztuce, polityce i codziennych sprawach spontanicznie, flamastrem (rzadziej pastelami) artysta rysował portrety i autoportrety, akty, humorystyczne scenki rodzajowe, bawiąc się kompozycją i eksperymentując z kreską. Niektóre prace żartobliwie podpisywał, datując czasami do przodu – 2076 lub do tyłu –1810, nie unikał groteski. Tak powstało kilkaset rysunków. – Umówiliśmy się, że zostaną upublicznione dopiero po śmierci któregoś z nas – opowiada Krzysztof Gocek. – Odpowiednim momentem jest pierwsza rocznica śmierci mojego Mistrza i mentora, który namówił mnie do malowania, recenzował moje prace i powtarzał: słuchaj rad, ale idź swoją drogą. On też podążał własną drogą, był konsekwentny, pracowity, potrafił dbać o swoje interesy. Był optymistą, emanowała od niego dobra energia, nigdy nie narzekał. Bawił się sztuką, a zarazem traktował ją bardzo poważnie. Tworzył z potrzeby serca. Takim go zapamiętam.

*Monika Nowakowska*



**HENRYK PŁÓCIENNIK.**  
Rysunki