Marek Glinkowski

Marek Glinkowski (ur. 1977) artysta wizualny, kurator oraz wykładowca akademicki. Pracuje w medium grafiki (szczególnie sitodruku i wklęsłodruku), filmu, obiektu oraz instalacji przestrzennych o charakterze site-specific. W swojej praktyce artystycznej często podejmuje krytyczną analizę instytucjonalnego i społecznego kontekstu dzieła sztuki, dyskursu muzealnego oraz uwarunkowań polityczno-historycznych. Interesuje go szeroko pojęta kategoria matrycy oraz projekty społeczne oparte na procesie badawczym (research-based art).

Jest absolwentem Wydziału Malarstwa, Grafiki i Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu (dyplom w 2002 roku). Dziesięć lat później, w 2012 roku, uzyskał stopień doktora w dyscyplinie sztuk plastycznych na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu (UAP). W latach 2006–2021 był związany zawodowo z macierzystą uczelnią jako pracownik naukowo-dydaktyczny na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej oraz Wydziale Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa. Obecnie prowadzi Pracownię Serigrafii w Katedrze Grafiki Artystycznej na Wydziale Grafiki Akademii Sztuki w Szczecinie.

Jako kurator współtworzył Festiwal Sztuki „Precedens" (2001–2003) oraz przez wiele lat (2004–2016) prowadził Galerię Aula na UAP w Poznaniu. Jest autorem uznanych instalacji graficznych, takich jak: „Kolekcja" (2002–2004), „Fundacja" (2006), „Dylematy" (2008), „Prowizorka" (2012), „Węzeł" (2014) oraz „Happy Factory" (2026). Swoje prace prezentował na kilkudziesięciu wystawach indywidualnych i zbiorowych w kraju oraz za granicą.

Jest trzykrotnym stypendystą Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Jego dzieła znajdują się w kolekcjach muzealnych, galeryjnych i prywatnych.

Marek Glinkowski (born 1977) is a visual artist, curator, and academic lecturer. He works with various media, including printmaking (specifically screen printing and intaglio), film, objects, and site-specific spatial installations. His artistic practice often involves a critical analysis of the institutional and social contexts of artworks, museum discourse, and political-historical conditions. He is interested in the broad concept of the „matrix" (or template/plate) and in social projects rooted in research-based art.

He graduated from the Faculty of Painting, Graphic Arts, and Sculpture at the Academy of Fine Arts in Poznań (receiving his diploma in 2002). Ten years later, in 2012, he earned a doctoral degree in the fine arts from the University of the Arts Poznań (UAP). From 2006 to 2021, he was professionally affiliated with his alma mater, serving as a faculty member in the Department of Graphic Arts and Visual Communication and the Department of Art Education and Curatorial Studies. He currently leads the Serigraphy Studio within the Department of Artistic Printmaking at the Faculty of Graphic Arts of the Academy of Art in Szczecin.

As a curator, he co-founded the „Precedens" Art Festival (2001–2003) and, for many years (2004–2016), directed the Aula Gallery at the University of the Arts Poznań. He is the creator of acclaimed graphic installations, such as „Collection" (2002–2004), „Foundation" (2006), „Dilemmas" (2008), „Makeshift" (2012), „Knot" (2014), and „Happy Factory" (2026). He has presented his work in dozens of solo and group exhibitions, both in Poland and abroad.

He is a three-time recipient of a scholarship from the Minister of Culture and National Heritage. His works are held in museum, gallery, and private collections.

Zadanie
"Cykl autorskich wystaw Galerii Wschodniej (wrzesień-grudzień 2026)"
jest realizowane dzięki dofinansowaniu z budżetu Miasta Łodzi w ramach konkursu organizowanego przez Wydział Kultury UMŁ

Marek Glinkowski

FRONTY I MARGINESY

Galeria Wschodnia, 28 listopada - 12 grudnia 2026

Marek Glinkowski

FRONTY I MARGINESY

Fronty i Marginesy to dwa pojęcia, które mają tak wiele znaczeń i przywołują tak bogate przykłady z całej historii cywilizacji, że łatwo o chaos pojęciowy i logiczny.
Tak, dla każdego z nas mogą być czymś innym i gdzie indziej.
Dlatego w przestrzeni sztuki stajemy wobec nich uzbrojeni w cały wachlarz interpretacji, skojarzeń, wrażliwości i emocji.
Tu zaczyna się niewinna zabawa, gra albo brutalna walka.
Gdy w czasie wystawy Galeria (Wschodnia) staje się przestrzenią gry o zmiennych regułach i nieoczywistym zakończeniu, widzowie stają się jej częścią.
Wątki geopolityczne, społeczne i ekonomiczne manipulują rolą i podmiotową funkcją gracza.
Pole gry to nie zwykła szachownica, nie plansza. Czarny kwadrat na białym tle to nie ten obraz, który tak dobrze znamy, ani nie element czarno-białej układanki.
Płynność idei i reguł ostatecznie wpływa na stabilność upływu czasu.
Zabawa w politykę przestała być domeną dużych, odpowiedzialnych dzieci.
Sterowanie zasadami jeszcze nigdy nie było takie proste. Propaganda jest powszechnym systemem komunikacji.
Pojęcie linii frontowej i pola konfliktu nabrało dodatkowych kilku wymiarów.
Punkt zaczepienia stracił swoje fizyczne właściwości.
Budowanie mostów jest bezpośrednią zachętą do wzmacniania ofensywnej argumentacji.
To, co widzimy, w teorii potwierdza stan faktyczny, lecz zmiana pozycji ujawnia strzępy innych rzeczywistości. Na marginesach często pojawiają się powidoki.
Strzemiona nie trzymają już nóg jeźdźca, lecz spajają zbrojeniową konstrukcję zalaną betonem. Architektoniczne schronienia stają się kruchymi pułapkami. Makieta jest realnym światem.
Wybuchowy charakter przybrał formę wirusową.
Skrajności leżą tak blisko siebie, że wielkość atomu wydaje się skalą makro.
Superinteligencja paradoksalnie przegrywa z brakiem energii.
Jaka zatem rama pomieści taki obraz?
„Obyś żył w ciekawych czasach". Ktoś to powiedział, ktoś powtórzył, a nam przyszło tego doświadczyć.

Słowa Klucze:

Główne pojęcia i koncepcje

- Fronty
- Marginesy
- Przestrzeń sztuki
- Gra / zabawa
- Reguły i zasady
- Matryca

Polityka, społeczeństwo i konflikt

- Geopolityka
- Propaganda
- Polityka
- Linia frontowa / pole konfliktu
- Manipulacja

Przestrzeń, architektura i rzeczywistość

- Galeria (Wschodnia)
- Architektoniczne schronienia / makieta
- Nowa rzeczywistość / stan faktyczny
- Stabilność / czas

Technologia i współczesność

- Super inteligencja
- Wirusowy charakter
- „Ciekawe czasy"

Marek Glinkowski

FRONTS AND MARGINS

„Fronts" and „Margins" are concepts that carry so many layers of meaning — evoking such a wealth of examples from the entire history of civilization — that conceptual and logical chaos can easily ensue.
Indeed, for each of us, they may represent something different and exist in distinct places.
Consequently, when we encounter them within the realm of art, we do so armed with a whole spectrum of interpretations, associations, sensibilities, and emotions.
Here, an innocent pastime, a game, or perhaps a brutal struggle begins.
During the exhibition, Galeria Wschodnia transforms into a space for a game with shifting rules and an unpredictable conclusion — a game in which the viewers themselves become participants.
Geopolitical, social, and economic threads manipulate the role and the agency of the player.
The playing field is no ordinary chessboard or game board. The Black Square on a white ground is neither the iconic image we know so well, nor merely a piece of a black-and-white puzzle.
The fluidity of ideas and rules ultimately affects the stability of the passage of time.
Playing at politics is no longer the exclusive domain of „grown-up" children bearing heavy responsibilities.
Manipulating the rules has never been easier. Propaganda has become a ubiquitous system of communication.
The notions of a „front line" and a „field of conflict" have taken on several additional dimensions.
The anchor point has lost its physical properties.
The act of building bridges serves as a direct invitation to bolster an offensive stance.
What we see may, in theory, confirm the actual state of affairs — yet shifting one's position reveals fragments of other realities.
On the margins, afterimages often emerge.
Stirrups no longer hold a rider's feet; instead, they bind together a framework of rebar encased in concrete. Architectural shelters become fragile traps. The model is the real world.
An explosive nature has taken on a viral form.
Extremes lie so close together that the size of an atom appears to be on a macro-scale.
Paradoxically, superintelligence loses out to a lack of energy.
What kind of frame, then, could contain such a picture?
"May you live in interesting times." Someone said it, someone else repeated it — and now, it has fallen to us to experience it.

Keywords:

Main concepts and ideas

- Fronts
- Margins
- Art space
- Game / play
- Rules and principles
- Matrix

Politics, society, and conflict

- Geopolitics
- Propaganda
- Politics
- Front line / field of conflict
- Manipulation

Space, architecture, and reality

- Gallery (Wschodnia)
- Architectural shelters / scale model
- New reality / actual state
- Stability / time

Technology and modernity

- Superintelligence
- Viral nature
- „Interesting times"