

Dokumentacja złożona do konkursu na kuratorski projekt wystawy w
Pawilonie Polskim na 57 Międzynarodowej Wystawie Sztuki w
Wenecji 2017.

Kuratorzy, zespół autorski: Antoni Burzyński, Kamila Szejnoch
Tytuł: IM-PLANTY

KONCEPCJA WYSTAWY W PAWILONIE POLSKIM

NA 57 MIĘDZYNARODOWEJ WYSTAWIE SZTUKI W WENECJI W 2017 ROKU

Projekt Kamili Szejnoch i Elizy Proszczuk odnosi się do pawilonu polskiego w Wenecji – jego formy oraz do historii polskiej obecności na biennale. Komentuje „sztuczność” wystaw w formacie „white cube”. Składa się z dwóch podstawowych warstw – realnej - oraz pozostającej do niej w kontraście - wirtualnej. Biennale w Wenecji wydaje się kwintesencją i symbolem formatu „white-cube”. Jako wydarzenie jest swoistą bańką wydzieloną w czaso-przestrzeni do wystawiania sztuki.

W kontekście współczesnych przemian w sztuce, prądów takich jak sztuka publiczna, społeczna, dematerializacja dzieła, sztuka internetu i postinternetowa – Biennale w Wenecji wydaje się być na pozycji wręcz akademickiej. Jego formuła – wyodrębnionego i sformalizowanego wydarzenia - ewoluuje, lecz wciąż funkcjonuje w zamkniętym i stałym formacie od ponad wieku. Odbywający się co dwa lata wielki pokaz, jest świętem klasycznego modelu.

W pawilonie polskim – proponujemy spojrzenie na klasyczne, „wielkie” dzieło akademizmu, które „reprezentowało” Polskę na pierwszej edycji Biennale – obraz *Dirce Chrześcijańska* Henryka Siemiradzkiego, ze zbiorów Muzeum Narodowego w Warszawie. Obraz który reprodukuje schematy artystyczne tak, jak teraz Biennale reprodukuje swój format.

Wyobraźmy sobie jednak, że nastąpiło zasadnicze zerwanie z tym modelem. Porzucamy więc Biennale w Wenecji – cała klasyczna infrastruktura artystyczna staje się nieużyteczna.

Projekt składa się z dwóch warstw:

1. Rzeczywistość fizyczna – składać się będzie z ekspozycji obrazu *Dirce Chrześcijańska*. Będzie to element przywołujący historię wystaw w Wenecji, oraz odnoszący się do historii polskiej obecności na biennale.
2. Rzeczywistość wirtualna – będzie trójwymiarowym obrazem – symulacją pawilonu pozostawionego na długi czas samemu sobie: nie użytkowanego, poddanemu działaniu warunków atmosferycznych. Instalacja wirtualna, oglądana za pomocą specjalnych gogli [Virtual Reality], ukaże wewnętrzną konstrukcję budynku oraz naturalną ekspansję roślinności. Stanowi to odniesienie do kontekstu i specyfiki terenu biennale jako tworu implantowanego na terenie miasta, inscenizowanej rzeczywistości biennale sztuki.

Widzowie oglądający w jednej przestrzeni realną ekspozycję, oraz ci, którzy ubrani w gogle oglądać będą wirtualny pawilon, staną się uczestnikami i jednocześnie częścią stworzonej, kontrastowej sytuacji.

W szerszym ujęciu instalacja ma być metaforą instytucjonalnych ram funkcjonowania sztuki oraz ich umowności. Przywołuje etap ich kształtowania oraz wyczerpywania. Tytuł projektu może odnosić się zarówno do pawilonów i artefaktów implantowanych w otoczenie, jak i do wprowadzonej przez nas do pawilonu wirtualnej rzeczywistości.

SCENARIUSZ WYSTAWY W PAWILONIE POLSKIM

NA 57 MIĘDZYNARODOWEJ WYSTAWIE SZTUKI W WENECJI W 2017 ROKU

Zawartość merytoryczna:

Historia weneckiego biennale sztuki jest nierozzerwalnie związana z zasadniczymi przemianami jakie przeszła sztuka w XX wieku. Traktowane jako najbardziej prestiżowe wydarzenie artystyczne na świecie (mające dodatkowo wciąż charakter konkursu), jest najpełniejszą emanacją modelu sztuki i jej wystawiania, który dominował w XX-wiecznym obiegu artystycznym.

Odbywająca się co dwa lata wystawa (bo można tak ująć zbiór pojedynczych wystaw w ramach większego wydarzenia) przekształciła się w tym czasie w prezentację najważniejszych osiągnięć artystycznych każdego z uczestniczących krajów. Z czasem wykształcił się też model pawilonów narodowych.

Wraz z przemianami w sztuce, od swojego powstania w 1895/7 roku Biennale przeszło drogę od prezentacji klasycznej sztuki akademickiej, do miejsca konfrontowania się najbardziej awangardowych prądów pojawiających się w krajach uczestniczących. Równolegle eksperymentowano również z formami ekspozycji.

Jednak wciąż centralnym konceptem, od którego nie potrafimy się uwolnić jest prezentowanie „sztuki jako sztuki”. W wydzielonej, przeznaczanej do tego przestrzeni, którą cechuje neutralność, pozwalająca wybrzmieć walorom dzieła. Niekoniecznie jest to zawsze fizyczną przestrzenią galerii, lecz jej symbolem, nieusuwalnym punktem odniesienia pozostaje „white-cube”. Biennale w Wenecji wydaje się kwintesencją white-cube’u. Jako wydarzenie jest też swoistą bańką wydzieloną w czasoprzestrzeni do wystawiania sztuki.

W kontekście współczesnych przemian w sztuce, prądów takich jak sztuka publiczna, dematerializacja dzieła sztuki, sztuka internetu i postinternetowa, sztuka społeczna, a przede wszystkim sztuka zrywająca z dualnym przeciwstawieniem sztuki i nie-sztuki, działalność nie odpowiadająca na pytanie czy jest sztuką czy nią nie jest – Biennale w Wenecji wydaje się być na pozycji wręcz akademickiej. W kwestii obecności sztuki w świecie odbywający się co dwa lata wielki pokaz, jest świętem klasycznego modelu, akademizmu.

Wyobraźmy sobie teraz, że nastąpiło zasadnicze zerwanie z tym modelem. To, co rozumiemy jako sztukę prezentowane jest w innych mediach, w inny sposób, rozplynęło się w „epoce post-artystycznej”. Porzucamy więc Biennale w Wenecji – cała klasyczna infrastruktura artystyczna staje się nieużyteczna.

No koniec – w pawilonie polskim – proponujemy spojrzenie na klasyczne, „wielkie” dzieło akademizmu, które „reprezentowało” Polskę na pierwszej edycji Biennale – obraz *Dirce Chrześcijańska* Henryka Siemiradzkiego. Oraz spojrzenie na to, co mogło by stać się z pawilonem. Spojrzenie w wirtualnej rzeczywistości na pawilon opustoszały, pozbawiony swojego znaczenia, jako świątyni sztuki, swojej użyteczności i opieki.

Prezentowana ekspozycja proponuje refleksję nad współcześnie obowiązującym paradygmatem wystawienniczym. Za punkt wyjścia przyjmuje tezę o „akademickości” i schematyzacji projektów artystycznych prezentowanych na Biennale w Wenecji, które pomimo wielu kwestionujących zastany porządek rozwiązań artystycznych, w znacznym stopniu formatowane są przez sam model tego wydarzenia – w sensie ogólniejszym, oraz w bardziej szczegółowym – przez dostępne na miejscu przestrzenie wystawiennicze.

Projekt proponuje dosłowne podkreślenie pętli, jaką zatoczyły praktyki artystyczne związane z Biennale, szczególnie w zakresie wykorzystania do ekspozycji pawilonów narodowych – od malarstwa akademickiego – przez ruchy awangardowe – do akademizacji wystaw i gestów artystycznych w ramach wielkiego międzynarodowego święta sztuki współczesnej. Nieproduktywność tego rodzaju praktyk zostanie skontrastowana z obrazem fizycznie opuszczonego i zaniedbanego pawilonu polskiego. Wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości ma również na celu podkreślenie umowności przestrzeni wystawienniczej, która w tym wypadku będzie fizycznie pusta.

Pierwszym, i kompozycyjnie centralnym elementem ekspozycji będzie obraz *Dirce Chrześcijańska* Henryka Siemiradzkiego. Resztapawilonu pozostanie neutralną białą przestrzenią. Drugim elementem projektu jest propozycja naoczego ukazania nieużywanego od lat pawilonu polskiego w formie wirtualnej rzeczywistości. Pokaz będzie dostępny za pośrednictwem zainstalowanych w pawilonie zestawów gogli.

Elementy ekspozycji:

1.

Klasyczna wystawa obrazu Henryka Siemiradzkiego *Dirce Chrześcijańska* eksponowanego centralnie na ścianie głównej (tylnej pawilonu). Obrazowi towarzyszyć będzie nie rzucająca się w oczy informacja (tekst / zdjęcia) nt. wystawy polskiej podczas I edycji Biennale w Wenecji w 1897 roku. (treść na podstawie m.in. książki Joanny Sosnowskiej *Polacy na Biennale Sztuki w Wenecji 1895 1999*).

Opis obrazu za portalem Culture.pl:

"Dirce chrześcijańska" Henryka Siemiradzkiego to wielkoformatowa kompozycja, ukazująca w scenerii rzymskiego amfiteatru cesarza Nerona, jego dwór i publiczność, przyglądających się martwemu ciłu umęczonej w trakcie rozegranego przed chwilą widowiska dziewczyny.

Ciało tytułowej Dirce, przywiązane do cielska byka, umieszczone zostało w środkowej części kompozycji, nieznacznie tylko przesunięte w prawą stronę. Po lewej stronie widać Nerona, obok niego stoi centurion, a w dalszym planie obrazu - przedstawiciele dworu cesarskiego. Skrajną prawą część płótna wypełniają sylwetki czarnoskórych niewolników niosących lektykę cesarza oraz więźniów - chrześcijan, którzy zapewne uczestniczyli w krwawym widowisku.

Obraz Henryka Siemiradzkiego zalicza się do wielkich akademickich "machin". Wielki jest tu zarówno temat jak i format samego płótna, odpowiadający randze treści. W akademickiej hierarchii gatunków najwyżej cenione były bowiem historie, obrazy "opowiadające" szeroko pojmowaną historię, obejmującą zarówno dzieje ludzkości i narodów, wydarzenia biblijne i zaczerpnięte z mitologii, jak i literackie epizody. „Dirce chrześcijańska” ten wymóg wysokiego malarstwa spełnia z nadmiarem, bowiem ukazując męczeństwo pierwszych chrześcijan oddających życie za wiarę, odsyła nie tylko do

historii starożytnego Rzymu I wieku n.e. Przez swój tytuł nawiązuje również do mitologii greckiej: Dirce, drugą żoną Likosa, króla Teb, przywiązali do rogów byka synowie Antiope, pierwszej żony króla, w akcie zemsty za jej złe traktowanie.

Dodatkowych znaczeń dzieło Siemiradzkiego nabrało w lekturze polskiej publiczności, która upatrywała w nim treści odnoszących się do historii narodowej i aktualnej sytuacji politycznej kraju. Zwłaszcza przez skojarzenie z wydaną rok wcześniej powieścią „Quo vadis” Henryka Sienkiewicza.”

Obraz zostanie wypożyczony ze zbiorów Muzeum Narodowego w Warszawie. W sytuacji braku możliwości wypożyczenia obrazu planowane jest wykonanie wiernej kopii.

2.

Obraz zdekonstruowanej przestrzeni pawilonu polskiego oglądany za pomocą okularów wirtualnych. Wizja odsłaniać ma wewnętrzną konstrukcję budynku z elementami ekspansji /lokalnej/ przyrody naturalnie zasiedlającej budynek (np. porosty, mchy, pnącza).

Okulary zainstalowane na kablach wychodzących z bocznych ścian pawilonu. Na potrzeby zainstalowania sprzętu pawilon zostanie lekko skrócony (ok. 50 cm z obu stron) za pomocą dobudowanych gipsowych ścianek maskujących, na których zawieszone będą okulary wirtualne na kablach (12 sztuk).

W pawilonie dostępnych będzie 12 kompletów do oglądania wirtualnej części projektu. Każdy z kompletów składać się będzie z gogli – urządzenia HTC VIVE, słuchawek, kabla łączącego gogle z komputerem, oraz komputera. Wykorzystanie najwyższej klasy urządzeń do prezentacji wirtualnej rzeczywistości umożliwi uzyskanie przekonującego obrazu i wywołać efekt tzw. immersji.

Tu przykładowy model 3D

<http://www.turbosquid.com/3d-models/3d-htc-vive-headsetmodel/1043345>.

Model wirtualnej rzeczywistości zostanie przygotowany przez doświadczonego partnera – studio MELT, które zaprojektuje trójwymiarowe ‘doświadczenie’. MELT to interdyscyplinarne studio zdobywające międzynarodową reputację w sferze projektów wizualnych, m.in. wirtualnej rzeczywistości, filmu, animacji, wydarzeń scenicznych i instalacji interaktywnych. Gwarantuje ono związanie obrazu z realnym układem budynku, oraz to, że zwiedzający będą widzieć się nawzajem. Na miejscu potrzebna będzie sieć wi-fi oraz opieka techniczna.

Dźwięk

Na potrzeby instalacji nagrany/wygenerowany zostanie subtelny ambientowy dźwięk we współpracy z dźwiękowcami. Np. nagranie dźwięków w opuszczonym budynku.



