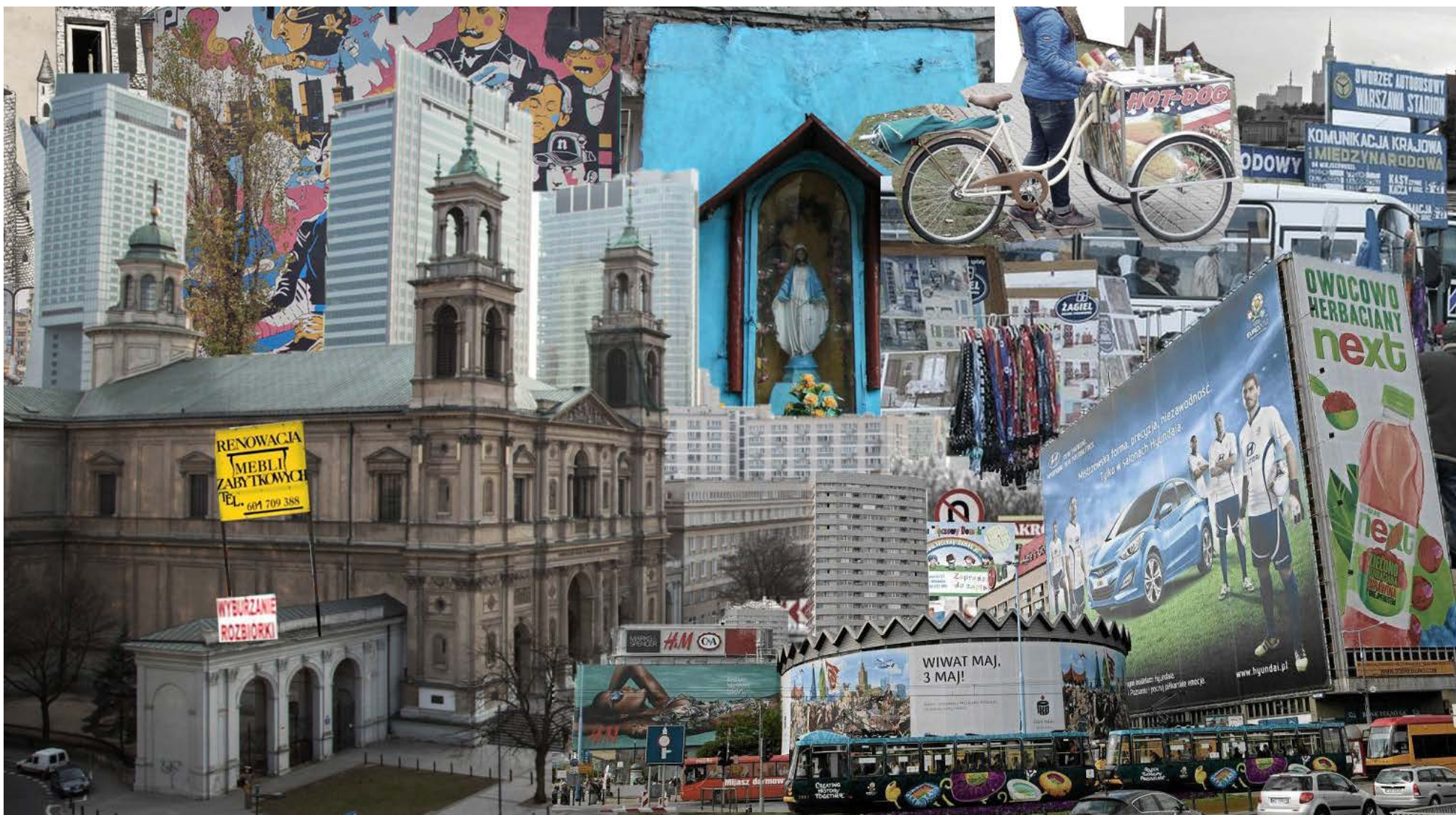
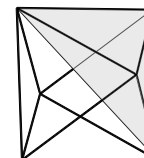


Dokumentacja złożona do konkursu na kuratorski projekt wystawy w
Pawilonie Polskim na 16 Międzynarodowej Wystawie Architektury w
Wenecji w 2018r.

Tytuł: CHAOS ZAPLANOWANY
Kuratorzy: Edyta Augustynowicz, Aleksandra Dobrowolska,
Maria Śmigielska

CHAOS ZAPLANOWANY

KONKURS NA KURATORSKI PROJEKT WYSTAWY NA BIENNALE ARCHITEKTURY 2018



1.1 Koncept wystawy

“Chaos often breeds life, when order breeds habit”

Henry Adams

Warszawa jest miastem wyjątkowym. Nie uwodzi od pierwszego wejrzenia, wręcz przeciwnie - wydaje się wroga i niezrozumiałą. Wszechogarniający chaos objawia się na wielu płaszczyznach - w nie uporządkowaniu przestrzennym, swobodzie administracyjnej, zaskakujących tymczasowych strukturach, natłoku informacyjnym, który wydobywa się z wszechobecnych reklam i murali. Wrażenie to potęguje obraz nieuregulowanej linii brzegowej rzeki, porośniętej miejscowo dziką naturą. Potrzeba czasu i otwartości, aby zrozumieć, że właśnie w tym nieokiełznanym żywiole tkwi atut miasta i jego piękno. Dzięki swojemu nie zaprogramowaniu, staje się strukturą plastyczną, którą każdy może kształtować.

Miasto jest niczym gra o skomplikowanych regułach. Poznając te zasady, jego mieszkaniowiec może wziąć w niej udział. Przestrzeń w grze stanowi arenę możliwości, którą chwilowo może zawłaszczyć każdy, nadając jej nowe znaczenia. Staje się przestrzenią elastyczną i demokratyczną, niewartościującą, w której obok obiektów deweloperskich i oficjalnych miejsc pamięci jest miejsce na oddolne inicjatywy, miejskie rzeźby, skateparki czy targowiska.

Można mnożyć przykłady czasowego zawłaszczania miejsca: zaanektowanie Placu Grzybowskiego przez „Dotleniacz” autorstwa J.Rajkowskiej, liczne warszawskie murale, które przywracają stare ściany do życia, historia Stadionu Dziesięciolecia, Skwery Sportów Miejskich, sztuka praskich podwórek, UFO E.Rudnickiej na Placu na Rozdrożu, projekt „Odzyskiwanie” na Targówku Fabrycznym H. Nowak-Radziejowskiej i M.Grochowskiej oraz liczne inicjatywy oddolne na Pradze.

W naszej instalacji porównujemy Warszawę do dynamicznego systemu z teorii chaosu deterministycznego. Jej chaos jest pozorny i wynika ze złożoności procesów, które ją kształtują. Podobnie jak w zdefiniowanym przez E.Lorenza w 1972 roku efekcie motyla, pojedyncze wydarzenia mogą spowodować nieprzewidywalne i kompleksowe konsekwencje dla całego systemu. Widzimy miasto jako strukturę złożoną, którą można zredefiniować poprzez indywidualne działania ludzkie. Dzięki swojej elastyczności Warszawa nadąża za zmieniającymi się potrzebami swoich mieszkańców i staje się sprzyjającą przestrzenią do życia - przestrzenią wolności. Freespace to dla nas miejsce demokratyczne, nie zaprogramowane i dostępne dla działań człowieka.

Tę ideę pragniemy przedstawić w pawilonie polskim w postaci pozornie chaotycznej instalacji przestrzennej z elementami interakcji, która wciągając widza do gry, pozwala na stopniowe zrozumienie jej logiki i odkrycie piękna Warszawy.

1.2 Scenariusz wystawy

IDEA I CEL WYSTAWY

Ideą wystawy jest ukazanie chaotycznego żywiołu Warszawy jako „freespace”. Służy temu :

1. Sugestywne odwzorowanie miasta poprzez przestrzenną instalację z elementami interakcji, która wciąga widza do gry, w wyniku której następuje zrozumienie jej logiki i wydobyć jej piękna.
2. Wrażliwa prezentacja zrealizowanych projektów i zjawisk, które ukazują potencjał twórczy przestrzeni warszawskiej.

Naszym celem jest intelektualne i emocjonalne zaangażowanie widza w odkrywaniu Warszawy, która choć w pierwszym kontakcie onieśmiela, w momencie zrozumienia istniejących reguł staje się przestrzenią sprzyjającą wolności i kreatywności.

PRZESTRZEŃ WYSTAWY

Intrygujący chaos, nieuporządkowana i dezorientująca przestrzeń – takie pierwsze wrażenie będzie można odnieść odwiedzając polski pawilon. Już w chwili zbliżania się do głównego wejścia zobaczymy strukturę przestrzenną typu wireframe, gęsto okalającą ściany i sufit przedsionka tego obiektu w formie trójwymiarowej pajęczyny. Ta modułowa struktura intryguje, a nawet wciąga widza do sali głównej.

Główna przestrzeń wystawowa jest zaciemniona. Podłoga pokryta została materiałem przypominającym beton, który nawiązuje do płyt chodnikowych. Ściany są szare i matowe, absorbują wszelkie odbicia świetlne. Struktura przestrzenna wykonana została z giętego pręta, gęsto wypełnia wnętrze, pokrywa sufit, a także wisi miejscowo w formie stalaktytów. Miejscami wyrasta z ziemi przeistaczając się w organiczną kolumnę. Pomiędzy prętami rozpięte są trójkątne membrany. Na kilku z nich są wyświetlane pozornie przypadkowe zdjęcia z Warszawy, które co pewien czas się zmieniają. Jest to głównym źródłem światła w pawilonie. Zwiedzający widzi na podłodze, przed sobą, podświetlone od góry kwadraty, z narysowanymi numerami, które kojarzą się z grą w klasy. Jednak numery nie pojawiają się w naturalnej kolejności. Po chwili może dostrzec brakujące elementy gry rozmieszczone w różnych częściach pawilonu. Jest zaintrygowany i przystępuje do interakcji. Szybko orientuje się, że chaos ten ma swoją logikę. W momencie, kiedy się staje na którymś z kwadratów, ilość zdjęć wyświetlanych w jednym obszarze pawilonu ulega zagęszczeniu, ukazując coraz większy fragment danej historii. Poprzez przejście na kolejny kwadrat, aktywuje inną część struktury, dzięki temu zostaje rozwinięta kolejna historia. Wraz z rosnącą aktywnością odwiedzających, membrany ożywiają się coraz to nowymi obrazami i odkrywają kolejne historie. Jednocześnie przestrzeń pawilonu zostaje rozświetlona. Staje się coraz bardziej zrozumiała i wywołuje narastające zainteresowanie. Wtedy też oczarowuje swoim nieregularnym pięknem i lekkością.

ELEMENTY WYSTAWY

A) SPACEFRAME

Głównym elementem wystawy jest nieregularna przestrzenna struktura wykonana z metalowego pręta, która stanowi przestrzenną interpretację chaosu deterministycznego. Podobnie jak Warszawa, struktura jest chaotyczna tylko pozornie – tworzą ją powtarzalne moduły w kształcie ośmiościanu foremnego o długości boku 50cm. Kolejne elementy łączą się ze sobą według prostej reguły, niczym trójwymiarowy fraktal. Każdy z 667 modułów jest powtarzalny i składa się z 3 płaskich metalowych elementów i membrany. Są one łatwe do produkcji, transportu i złożenia. Elementy przymocowane są do standardowej sufitowej podkonstrukcji aluminiowej o regularnej kwadratowej siatce 50x50cm.

B) PROJEKCJE

Pojedyncze płaszczyzny w przestrzennych modułach wypełnione są membranami, z których około połowa pełni funkcję ekranów. Ich lokalizacja w strukturze została zaprojektowana tak, by znalazły się w zasięgu przynajmniej jednego z ośmiu rozmieszczonych w pawilonie projektorów. Projekcje będą wyświetlane na trójkątnych płaszczyznach i mają charakter wrażeniowy. Do obsługi technicznej projektorów i ustawienia mappingu zaproszona zostanie firma Eidotech z Warszawy. Wyświetlane obrazy pełnią również rolę głównego źródła światła we wnętrzu.

Na wystawie zaprezentujemy osiem fotoreportaży o wybranych realizacjach i zjawiskach, ukazujących przestrzeń chaosu warszawskiego, w postaci ogólnie dostępnego pola do różnorodnych działań. Konkretnie projekty zostaną starannie wyselekcjonowane i udokumentowane na potrzeby Biennale (we współpracy kuratorskiej z Aleksandrą Kędziorek).

Proponowane projekty przykładowe:

- „Pozdrowienia z Alej Jerozolimskich” Joanny Rajkowskiej
- Skwer Sportów Miejskich Grzegorza Gądka
- „Typopolo” Rene Wawrzkievicza
- Murale (np. mural przedstawiający Żołnierzy-Marionetki przy ulicy Siennej 45)
- Sztuka praskich podwórek
- Projekt „Odzyskiwanie” na Targówku Fabrycznym Hanny Nowak-Radziejowskiej i Miki Grochowskiej
- Samolot z gastronomią na prywatnej działce należącej do Tadeusza Kossa na Placu Defilad

Do współpracy zamierzamy zaprosić między innymi: Jakuba Certowicza, Michała Szlagę, Michała Łuczaka, kolektyw Sputnik Photos. Każdy z artystów zostanie poproszony o fotograficzne zaprezentowanie jednej z historii.

C) ZASADY GRY

Na osi wejścia do sali głównej, na podłodze, rozmieszczone są delikatnie podświetlone kwadraty z odręcznie narysowanymi numerami. Jednoznacznie kojarzą się one z powszechnie rozpoznawalną podwórkową „grą w klasy”. Analogicznie do przestrzeni warszawskiej, reguły gry są nieoczywiste – numery na poszczególnych blokach rosną nieliniowo, pola rozjeżdżają się, a zagubione numery pojawiają się kilkakrotnie w różnych miejscach w głębi pawilonu. Każda cyfra reprezentuje jedną historię. W momencie, w którym widz podejmuje grę i staje na jednym z pól, czujnik ruchu zlokalizowany powyżej rejestruje aktywność i przesyła tę informację do odpowiedniego projektora, zwiększając zakres projekcji. Poprzez partycypację, widz staje się aktorem, redefiniując otaczającą go przestrzeń. Wraz z rosnącą liczbą osób poruszających się po polu z tym samym numerem, w pawilonie zwiększa się ilość zdjęć z danego projektu i w konsekwencji większa część struktury zostaje wydobyta z ciemności. Po kilku minutach obniżonej interakcji, obrazy stopniowo znikają, wracając do stanu początkowego.

EPILOG

To, co pozornie wydaje się niedostępne i chaotyczne, nabiera sensu w procesie poznawczym. Osoba odwiedzająca pawilon nadaje chwilowe znaczenie przestrzeni poprzez swoją aktywność. Początkowo widz jest zdezorientowany, później zaintrygowany oraz wciągnięty do gry i historii opowiedzianych w jej trakcie. W końcu poprzez zrozumienie specyficznych zasad i wyświetlanych treści, zostaje zafascynowany i zauroczony. Projekty, z którymi może się zapoznać, pokazują mu Warszawę z innej perspektywy - jako przestrzeń miejscami zaskakującą, przy tym plastyczną i pełną możliwości. W ten sposób pragniemy podkreślić niejednoznaczny urok chaosu warszawskiego, jako przestrzeni wolności, „Freespace”.

Konsultacje kuratorskie: Aleksandra Kędziorek

Konsultacje projekcyjne: Eidotech, Demetris Shammas

1.3 Streszczenie scenariusza wystawy

Ideą wystawy jest zaprezentowanie chaotycznego żywiołu Warszawy jako „freespace”. Ma służyć temu przestrzenna instalacja z elementami interakcji, jak również wrażeniowa prezentacja wybranych projektów i zjawisk warszawskich. Naszym celem jest intelektualne i emocjonalne zaangażowanie widza w odkrywaniu Warszawy jako miejsca sprzyjającego wolności i kreatywności.

Wystawa składa się z dwóch elementów, połączonych ze sobą interaktywną grą. Pierwszą częścią jest nieregularna przestrzenna struktura, która gęsto wypełnia wnętrze. Podobnie jak Warszawa, struktura jest chaotyczna tylko pozornie – tworzą ją powtarzalne moduły w kształcie ośmiościanu foremnego, złożone z trzech płaskich metalowych części i tekstylnej membrany. Kolejne elementy łączą się ze sobą według prostej reguły, niczym trójwymiarowy fraktal, co stanowi przestrzenną reprezentację chaosu deterministycznego.

Drugim elementem wystawy są projekcje, wyświetlane na membranach. Fotoreportaże wykonane przez ośmiu zaproszonych artystów na temat wybranych realizacji i zjawisk, ukazują przestrzeń chaosu warszawskiego jako ogólnie dostępne pole do różnorodnych działań. Konkretnie projekty zostaną starannie wyselekcjonowane i udokumentowane na potrzeby Biennale.

Widz wpływa na projekcje i odbiór przestrzeni biorąc udział w interaktywnej grze. Na podłodze na osi wejściowej do sali głównej, rozmieszczone są kwadraty z narysowanymi numerami, które nawiązują do „gry w klasy”. Analogicznie do przestrzeni warszawskiej, reguły gry są nieoczywiste - numery na poszczególnych blokach rosną nieliniowo, pola rozjeżdżają się, a zagubione numery pojawiają się w różnych miejscach w głębi pawilonu. W momencie, w którym widz podejmuje grę i staje na jednym z pól, ilość zdjęć wyświetlanych w jednym obszarze pawilonu ulega zagęszczeniu, ukazując większy fragment danej historii. Poprzez przejście na kolejny kwadrat, aktywuje się inna część struktury, przedstawiona zostaje inna historia. Wraz z rosnącą aktywnością zwiedzających, membrany ożywają się nowymi obrazami, a przestrzeń zostaje rozświetlona. Uczestnicząc w grze, widz staje się aktorem, redefiniując otaczającą go przestrzeń. Po kilku minutach obniżonej interakcji, obrazy stopniowo znikają, wracając do stanu początkowego.

Osoba odwiedzająca pawilon nadaje chwilowe znaczenie przestrzeni poprzez swoją aktywność. Początkowo widz jest zdezorientowany, później zaciekawiony oraz wciągnięty do gry i historii opowiedzianych w jej trakcie. Projekty pokazują Warszawę z innej perspektywy - jako przestrzeń miejscami zaskakującą, ale pełną możliwości. W ten sposób pragniemy podkreślić niejednoznaczny urok chaosu warszawskiego, jako przestrzeni wolności, „Freespace”.

2.1 Wystawa przed podjęciem interakcji



2.2 Wystawa w trakcie interakcji



2.3 Plan pawilonu

Przestrzeń pawilonu:

W - Westybul
S - Sala wystawowa
M - Magazyn

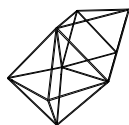
Elementy wystawy ukryte:

- oświetlenie
- sensory ruchu

Elementy wystawy widoczne:



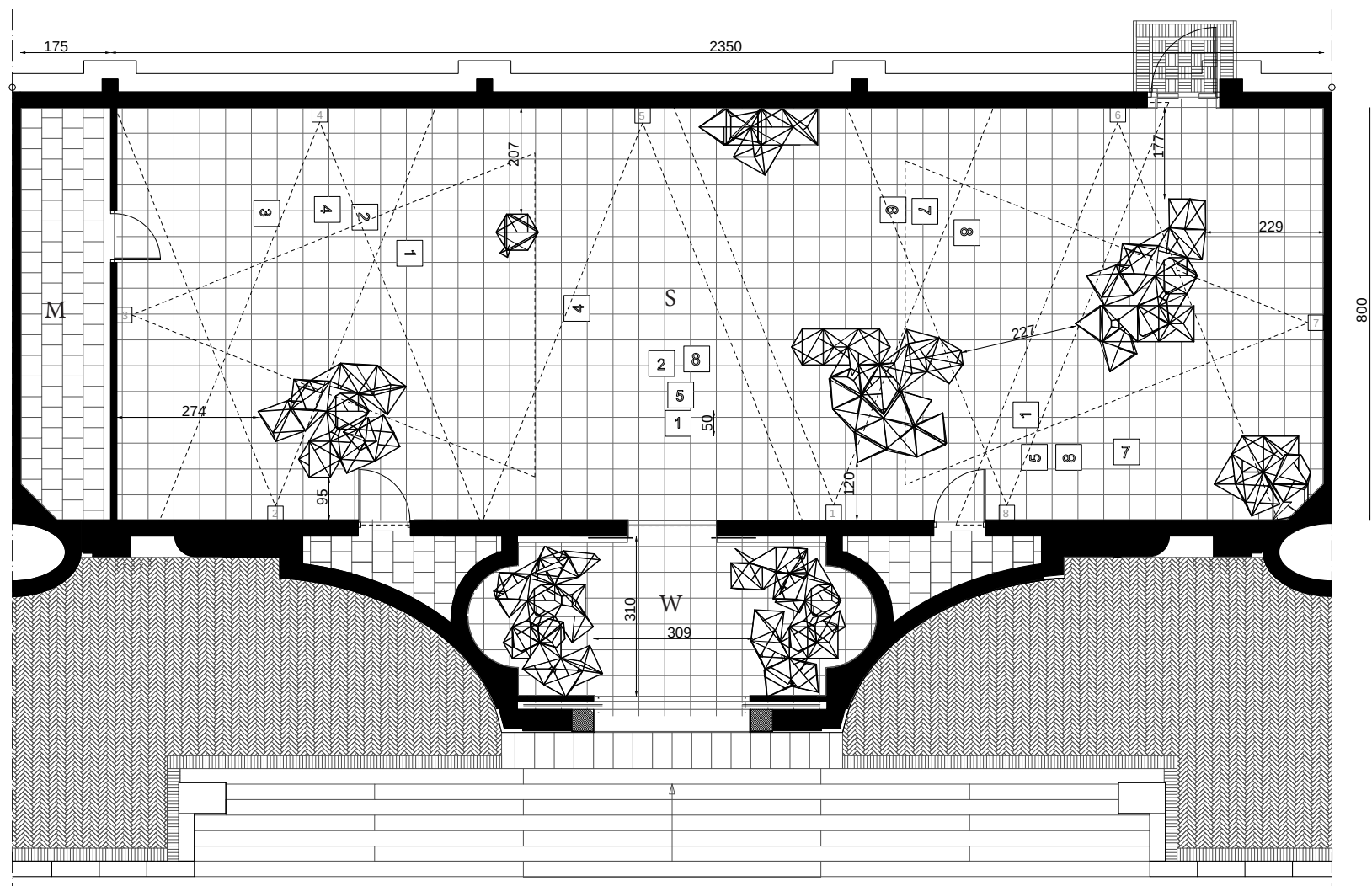
Gra w klasy



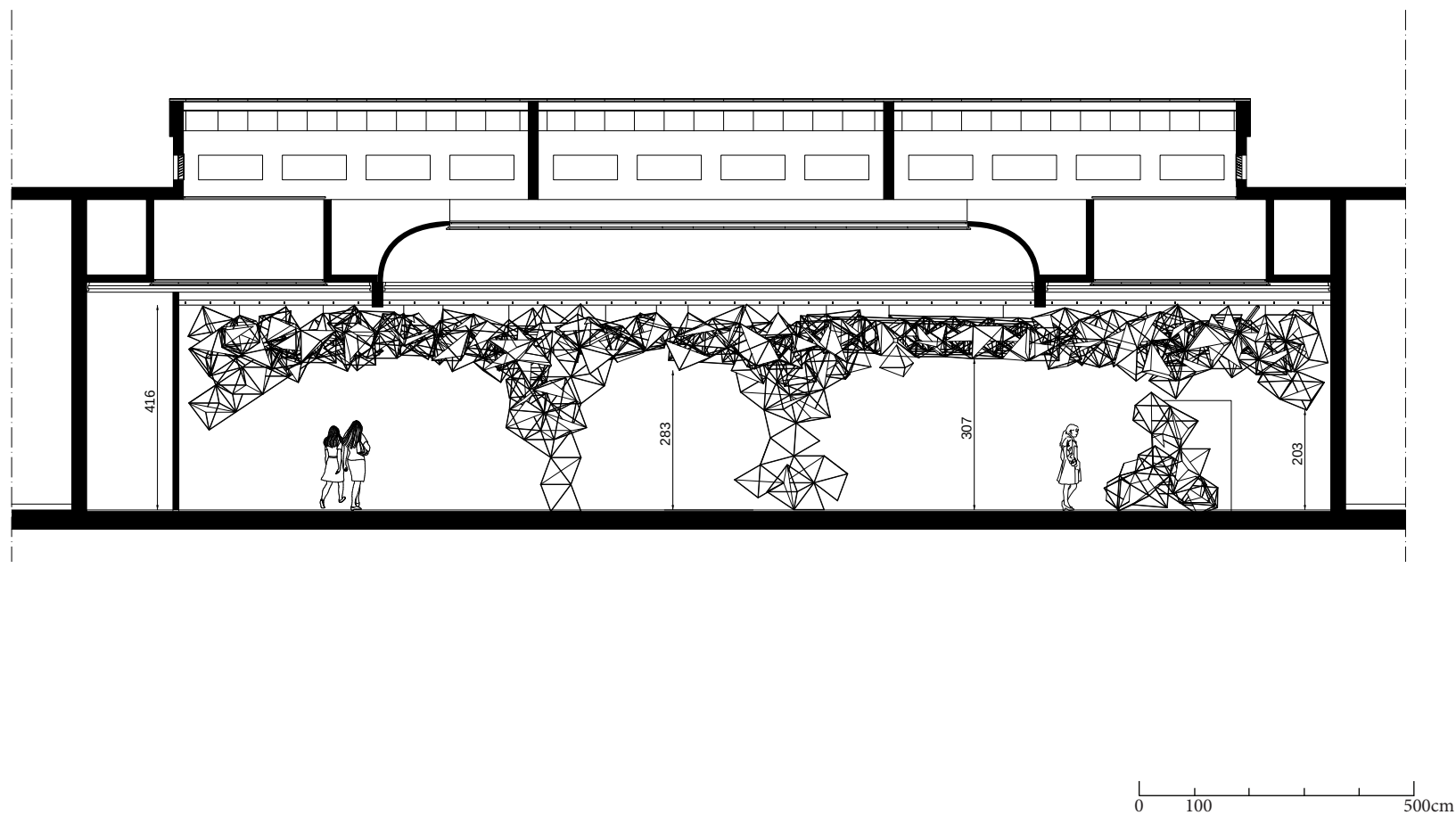
Instalacja
przestrzenna



Projektory



2.4 Przekrój podłużny



2.5 Schemat zwiedzania pawilonu

INSTALACJA-WEJŚCIE:

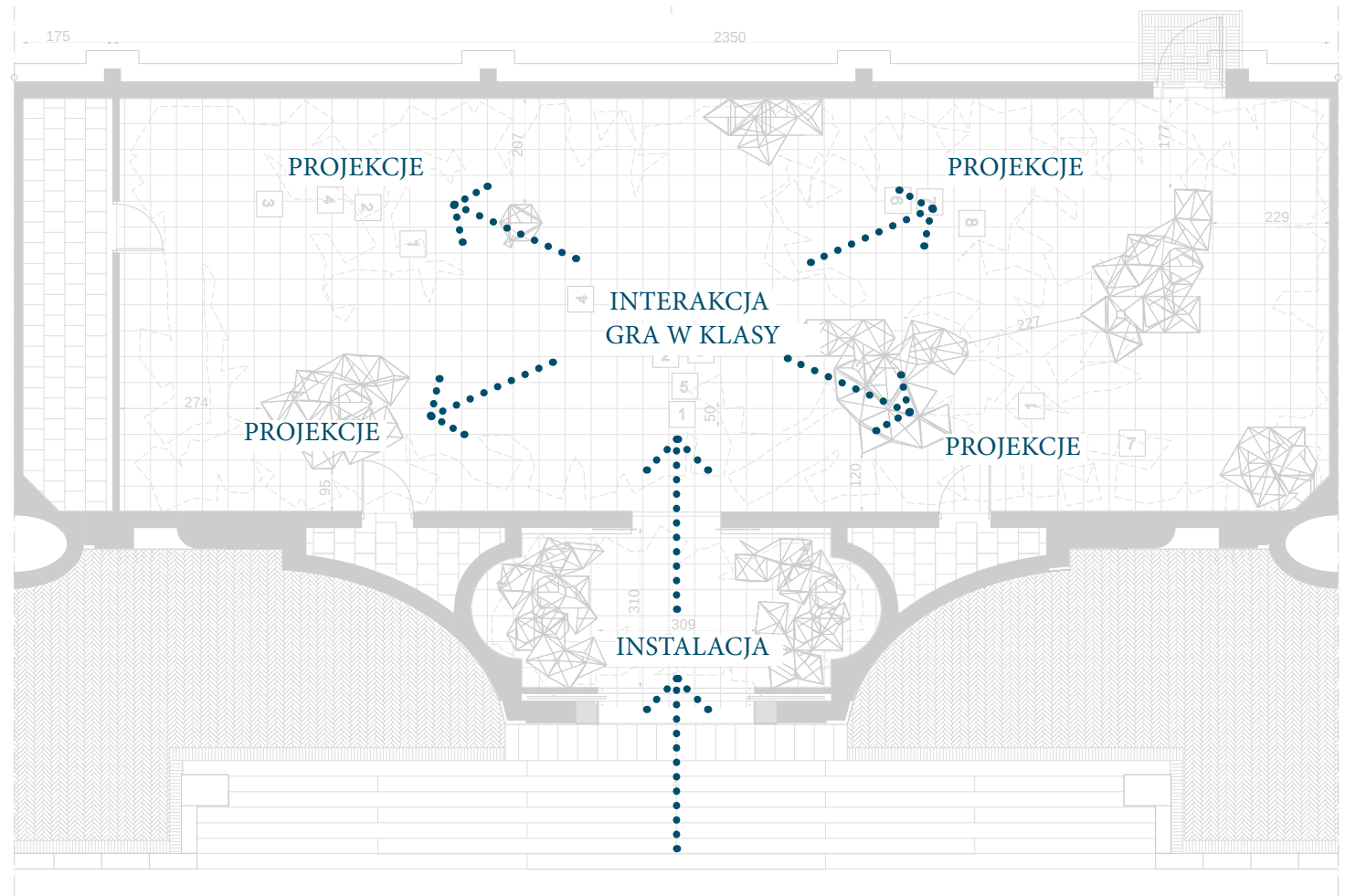
Emocje mieszane
Chaos
Dezorientacja
Niepewność
Zaciekawienie

GRA W KLASY:

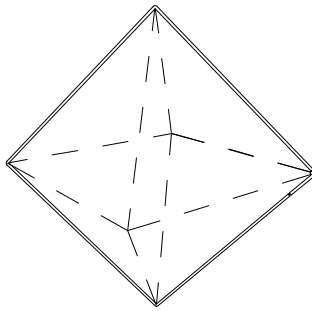
Emocje pozytywne
Rozpoznanie kodu
Interakcja
Wciągnięcie w grę

PROJEKCJE:

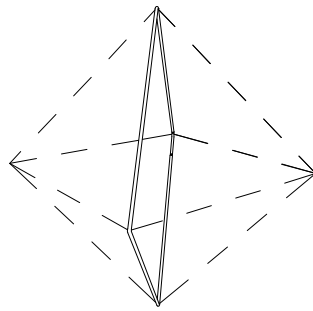
Emocje pozytywne
Informacja
Oswojenie
Zrozumienie
Impresja
Rozpoznanie jakości



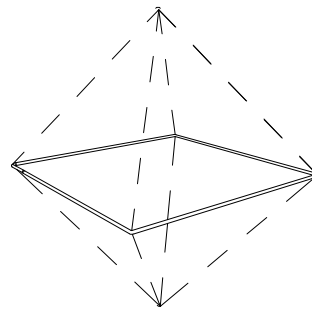
2.6 Schemat modułu



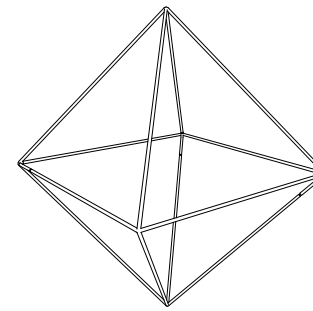
pojedynczy element gięty
TYP 1



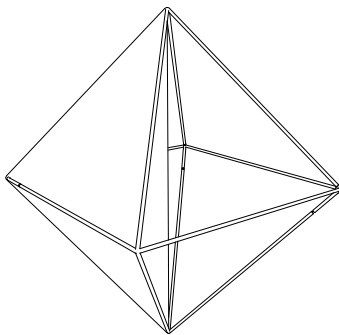
pojedynczy element gięty
TYP 2



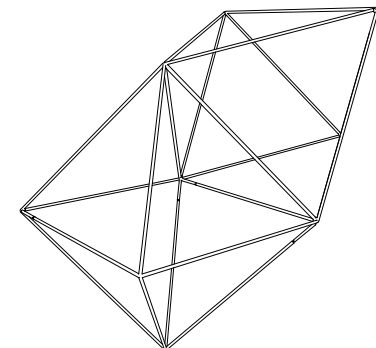
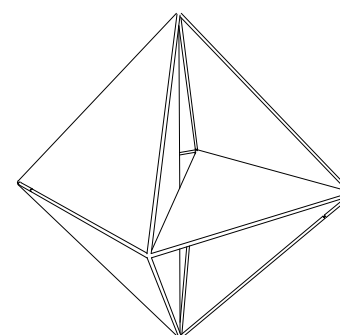
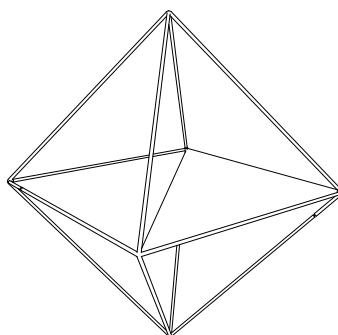
pojedynczy element gięty
TYP 1



moduł złożony z 3 elementów



konfiguracje montażu membran



łączenie modułów