

# PAWILON POLSKI W WENECJI

## układane

kurator: Jacek Sosnowski

Dokumentacja (fragment) złożona do konkursu  
na kuratorski projekt wystawy w Pawilonie Polskim  
na 18. Międzynarodowej Wystawie Architektury  
w Wenecji w 2023 r.

projekt zwycięski

## **koncepcja wystawy**

krótka idea projektu, w języku polskim i angielskim  
(upubliczniana po ogłoszeniu wyników konkurs)

---

*„W owym Cesarstwie Sztuka Kartografii osiągnęła taką doskonałość, że Mapa jednej tylko Prowincji zajmowała całe Miasto, a Mapa Cesarstwa całą prowincję. Z czasem te Niezmierne Mapy okazały się już niezadowolające i Kolegia Kartografów sporządzili Mapę Cesarstwa, która posiadała Rozmiar Cesarstwa i pokrywała się z nim w każdym Punkcie. Mniej Oddane Studiom Kartografii Następne Pokolenia doszły do wniosku, że ta obszerna Mapa jest Nieużyteczna i nie bez Bezbożności oddali ją na Pastwę Słońca i Zim. Na Pustyniach Zachodu zachowały się rozczłonkowane Ruiny Mapy.”*

**Jorge Luis Borges „O ścisłości w nauce”**

Zupełnie inaczej niż w powyższym cytacie, współczesny zapis informacji (w tym kartograficznej, urbanistycznej, architektonicznej itd.) nie jest odwzorowaniem rzeczywistości a zbiorem danych natywnych dla cyfrowych narzędzi, którymi się posługujemy. Najpopularniejsza współcześnie mapa – Google Maps – składa się z około 20 petabajtów czyli 20 tysięcy terabajtów. Te same dane w formie bitowej, zapisanej na kartkach A4, stworzyłyby tom obszerny na 6,6 bilionów stron. Rozłożone na płasko zajęłyby powierzchnię 396 tys. kilometrów kwadratowych – o jedną czwartą więcej niż powierzchnia Polski. Współczesna technologia powoduje, że cała ta nieporęczna wiedza mieści się w kieszeni naszych spodni. A przecież zdigitalizowane mapy to jedynie wstęp do internetu, rzeczywistości wirtualnej i cyberprzestrzeni. Te koncepcje, opisane po raz pierwszy przez Williama Gibsona w „Wypalić Chrom” (1982), a osadzone w kontekście teorii architektury przez Williama Mitchela w „Miasto bitów: przestrzeń, miejsce a Infobahn” (1996), stały się rzeczywistością XXI w., w której świat materialny, rzeczywistość rozszerzona i wirtualna tworzą naszą przestrzeń życiową.

Każdy z nas stanowi wycinek tej nowej rzeczywistości – wymykającego się ludzkiej percepcji ogromu danych cyfrowych, które na bieżąco tworzymy, przetwarzamy i których projekcji dokonujemy. Dane wskazują, że codziennie ludzkość generuje 2.5 kwintylionów bajtów danych (statista.com, data never sleeps 9.0). W 2021 r. wytworzyliśmy 79 zetabajtów informacji, a prognozy wskazują, że w 2025 r. liczba ta będzie ponad dwukrotnie większa. Gdyby chcieć wszystkie te informacje pobrać na lokalny serwer, korzystając z typowego łącza internetowego, zajęłoby to niemal 2 miliardy lat.

Jednocześnie, w przeciwieństwie do przywołanych map Google, większość danych, mimo iż potencjalnie istotna dla twórczości architektonicznej, gubi się w przeciążeniu informacyjnym. Jest to termin ukuty przez Bertrama Grossa w „The managing of organizations: The administrative struggle” (1964) i spopularyzowany przez Alvina Tofflera w powieści futurologicznej „Szok przyszłości” (1970). Nie możemy skorzystać z danych, ponieważ przekracza to nasze uwarunkowane biologicznie możliwości poznawcze. Problem ten nie jest nowy i, co do zasady, odnosi się w równym stopniu do narzędzi analogowych, jak i cyfrowych, które od wieków stosujemy, aby radzić sobie z tzw. big data. W uproszczeniu, wszędzie tam, gdzie w przetwarzaniu danych nie wystarcza nam liczenie na palcach, tworzymy coraz bardziej skomplikowane, abstrakcyjne metody działania – algorytmy. Potwierdzają to badania „Bidirectional Modulation of Numerical Magnitude” (2016), przeprowadzone przez Qadeera Arshada. Wskazują one, że licząc do około 6 używamy prawej półkuli mózgu, a przy większych liczbach – lewej.

Dotychczas zawierzyliśmy algorytmom, ponieważ w dużym stopniu stanowiły one formalne odzwierciedlenie naszych metod

## **koncepcja wystawy**

krótka idea projektu, w języku polskim i angielskim  
(upubliczniana po ogłoszeniu wyników konkurs

---

myślenia, a jedynie ciężar obliczeń i przetwarzania informacji przenoszony był na komputery. Współcześnie jednak tempo rozwoju biologicznego/kulturowego/społecznego jest niewspółmiernie niższe od tempa rozwoju technologii informatycznych. Ta przepaść poszerza się z każdym wytworzonym bitem informacji, a operując w niej nie możemy czerpać z mądrości pokoleń. Nie możemy polegać na organicznym ulepszaniu metod i narzędzi, gdyż wiele z nich staje się bezwartościowe/nieadekwatne na przestrzeni dekad, a nawet kilku lat.

W post-cyfrowej rzeczywistości zmuszeni jesteśmy całkowicie zawierzyć nowym, cyfrowym metodom radzenia sobie z danymi, takimi jak uczenie maszynowe (często nazywane, notabene niepoprawnie, sztuczną inteligencją). A zatem zawieramy logice algorytmów, które w sensie poznawczym, nie są odzwierciedleniem naszej optyki. Tworząc wypaczone procesy przetwarzania informacji, ryzykujemy tworzenie wypaczonego świata.

Celem projektu jest materialna wizualizacja pewnego wycinka danych dotyczących mieszkalnictwa. Obraz zbudowany na podstawie fragmentarycznych informacji, jedynie w zarysie odpowiadający rzeczywistości. Forma ta okazuje się być pełna przekłamań. W dobitny sposób pokazuje, że architektura budowana wyłącznie w oparciu o zbiory zmiennych i określone wskaźnikami cele traci swoją podmiotowość - dobrostan człowieka.

## **streszczenie scenariusza wystawy**

krótki opis projektu, w języku polskim i angielskim

---

Proponowana wystawa będzie ilustracją tego jak dane, ich przetwarzanie i interpretacja wpływają na proces architektoniczny. W oparciu o przykłady z różnych części świata zostanie zaprezentowany trójwymiarowy model ilustrujący to jak bardzo potrafią być one mylne i nieobiektywne, a ich interpretacja czysto relatywna. W ten sposób widzowie zaproszeni zostaną do dyskusji na temat roli humanistycznego aspektu architektury, który powinien być w niej wartością nadrzędną.

Prezentacja będzie zapisem dialogu pomiędzy artystką a architektem. Anna Barlik zajmuje się sztuką wizualną, kontekstami lokalnymi oraz zagadnieniami kompozycji. Marcin Strzała jest architektem, badającym zależności między danymi cyfrowymi a ich fizyczną manifestacją w projektowaniu. Razem opracują oni formę przestrzenną bazującą na cyfrowej analizie danych dotyczących mieszkalnictwa w różnych częściach świata. Powstanie on na bazie uśrednionych i uogólnionych danych na temat kształtu, rozmiaru i układu funkcjonalnego mieszkań w różnych strefach geograficznych. Odwzorowane w skali 1:1 za pomocą stalowych kubików, które zachodzą na siebie i wzajemnie się przenikają, tworząc pozornie chaotyczną przestrzeń. Każde z tych pomieszczeń odtworzone zostało w przestrzeni pawilonu cztery razy, prezentując ich średnie powierzchnie wyliczone na podstawie danych dla Ameryki Północnej, Europy Zachodniej, Europy Wschodniej i Azji. Widzowie jednocześnie będą doświadczać wszystkich modeli, chaosu informacyjnego jaki generują, wejść do środka instalacji i skonfrontować się z niedorzecznością płynącą z czystej analizy technicznej zebranych danych.

Prezentacja w pawilonie będzie działać na dwóch poziomach. Czysto empirycznym, gdzie widzowie skonfrontowani są z imponującą bryłą reprezentującą to jak różnorodny i nieprzystający do siebie jest charakter funkcjonalny architektury w ujęciu globalnym oraz dyskursywnym, gdzie pod dyskusję zostaje poddany postępujący proces ujednoczenia, optymalizacji i standaryzacji architektury motywowany czynnikami ekonomicznymi i iluzorycznym pragmatyzmem płynącym z zawierzenia technikom informatycznym. Kluczowym elementem tej kontekstualizacji będzie fakt, że forma zostanie opracowana przy użyciu nowoczesnych narzędzi architektonicznych służących automatyzacji procesów projektowych, ale użytych w artystyczny sposób.