

**PAWILON
POLSKI
W WENECJI**

**Strukturalizm iteracji: w kierunku kształtowania
nowej przestrzeni**

kurator: Artur Zaguła

artyści: Tomasz Frasoński, Anna Jaruga-Rozdolska

Dokumentacja złożona do konkursu
na kuratorski projekt wystawy w Pawilonie Polskim
na 60. Międzynarodowej Wystawie Sztuki
w Wenecji w 2024 r.

STRUKTURALIZM ITERACJI: W KIERUNKU KSZTAŁTOWANIA NOWEJ PRZESTRZENI.

We współczesnym świecie, czasach płynnej nowoczesności, której charakter określa ciągła zmiana zachodząca w zakresie i tempie dotychczas nieznanym, coraz mocniej zaciera się granica między światem realnym a cyfrowym. Zmiany dotyczą również świata sztuki, którego reguły na zawsze zmieniło przedstawienie ogólnodostępnych narzędzi wspomaganych przez sztuczną inteligencję. Obraz cyfrowy - stworzony w ciągu kilku sekund, zaczyna konkutować z dziełami stworzonymi przez człowieka. Wygenerowane środowisko wirtualne - dzięki technologii zdolnej wywołać zjawisko immersji, w coraz doskonalszy sposób oszukuje ludzkie zmysły, wstępując na ścieżkę realnego konkurowania ze światem realnym. Mnogość i różnorodność bodźców - głównie wzrokowych - powoduje, że środowisko wykreowane przez komputer stanowi dla odbiorcy alternatywę, której nie należy ignorować. Artysta zyskał realnego oponenta.

Podejmując decyzję o włączeniu skryptów generatywnych w proces powstawania projektu, od początku deklaracją twórców było otwarte zakomunikowanie faktu ich udziału. Efekty pracy *maszyny* nie stanowią gotowego produktu, są jedynie dodatkowym narzędziem włączonym w nowoczesną praktykę projektową. Wnioski płynące z etapu koncepcji pozwoliły na wskazanie problemów i szans dla sztuki. Detal, taktylność, budowanie zmiennego poczucia przestrzeni, zaplanowane zatrzymanie: pauza, atrakcyjny wieloplan, zmienność w czasie oraz interakcja - zarówno z dziełem jak i współużytkownikami jest jakością stanowiącą oręż w walce o uwagę odbiorcy.

Fuzja sztuk - architektury i tkaniny stworzyło nowy obszar ich ekspresji. Przestrzeń - naturalne medium, jakim posługuje się architekt, przeniosło pomijaną we współczesnym kanonie sztukę tekstyną w trzeci wymiar. Ta zaś dodała architekturze pożądanych cech, wzbogacając jej wyraz dzięki ażurowości, miękkości i niedosłowności.

Wybrana technika produkcji tkaniny znajduje miejsce na zaplanowany przypadek. Rzemieślnicza praktyka, polegająca na zatapianiu siatki w roztworze włókien wtórnych i ponownych - pochodzących z recyklingu sprawia, że powstająca grafika jest niemożliwa do powtórzenia. Wybrana technika modyfikacji włókien oparta o wykorzystanie naturalnych enzymów w celu utworzenia masy celulozowej, stanowi tworzywo - dzianą strukturę w której zostały zatopione włókna lniane, konopne – pozyskane z lokalnych odpadów włókienniczych oraz włókna kozo, użyte w dalszym etapie do kreowania formy anektującej wewnątrz. Z uwagi na bezpieczeństwo pożarowe, tkanina zostanie pokryta aerozolem zwiększającym rezystancję ogniową struktury.

Fotografie przygotowanych wcześniej fragmentów tkanin stanowiły punkt odniesienia dla narzędzi generatywnych - cyfrowe pliki graficzne zostały wprowadzone w kod źródłowy. Następnie, wygenerowane obrazy zostały poddane analizie przez twórców - wnioski, determinowane przez indywidualne wrażenia znajdujące genezę we wcześniejszych doświadczeniach każdego z członków zespołu pozwoliły na sformułowanie wytycznych projektowych, a następnie ustalenie ostatecznego wyrazu dzieła. Całość procesu projektowego zostanie ujawniona i stanowić będzie element ekspozycji. Złożoność procesu powstawania materiału tworzonego ręcznie z lokalnych odpadów włókienniczych, jego ekspresja połączona z praktyką architektoniczną, wspomagana przez sztuczną inteligencję (AI) pozwala ukazać potencjał oraz wskazuje na potrzebę dalszych badań w obszarze kreacji materiałów wspomaganych przez współczesną technologię. Proces tworzenia materiału tekstylnego oraz próba scalania jego wyniku w strukturę przygotowaną z zastosowaniem architektonicznych środków wyrazu jest szacunkiem dla jakości świata realnego, zmiennego wraz z upływem czasu. W trakcie trwania wystawy uczestnicy będą zachęceni do badania dzieła przez dotykanie; naturalne zużycie materiału będzie dokumentowane w trakcie trwania wystawy i stanowić

będzie źródło informacji będących podstawą naukowych badań. Zachęta do bezpośredniego obcowania z materią, jej taktylnością i haptycznością, angażować ma zmysły często pomijane.

Wykorzystanie formy tekstylnej w przestrzeni architektonicznej sprawia, że całość staje się miejscem bogatych metafor, w którym udział odbiorcy umożliwia interakcje i scalenie się z otoczeniem - udział w tworzeniu dzieła. Obserwowanie jak struktura zmienia się wraz z wkroczeniem w nią obserwatorów, wprowadzających do achromatycznej przestrzeni przypadkowy kolor, zaplanowane ścieżki oglądania dzieła - momenty pauzy, odosobnienia, wywołanie określonych wrażeń dzięki zaplanowaniu miejsc wzmagających poczucie zbiorowości - obcowania ze sztuką i drugim człowiekiem, stającym się jej częścią, ma zwrócić uwagę na wartość jaką niesie określony, niepowtarzalny moment w czasie i obecność - pełne zmysłowe doświadczanie. To zwrócenie uwagi na ludzką zdolność postrzegania i przeżywania, indywidualnej i zbiorowej emocji i projekcji wywołanej obcowaniem ze sztuką.

THE STRUCTURALISM OF ITERATION: TOWARD SHAPING A NEW SPACE.

In the modern world, an era of liquid modernity, the nature of which is determined by constant change occurring to an extent and at speed hitherto unknown, the boundary between the real and digital worlds is becoming increasingly blurred. Changes are also affecting the world of art, the rules of which have been forever changed by the introduction of freely accessible tools supported by artificial intelligence. The digital image - created in a matter of seconds, begins to compete with man-made works. The generated virtual environment - with the help of technology capable of inducing the phenomenon of immersion, deceives the human senses in an increasingly superior way, ascending to the path of real competing with the real world. The multitude and variety of stimuli - mainly visual - makes the environment created by the computer an alternative for the viewer, an alternative that should not be ignored. The artist has been given a viable opponent.

Deciding to include generative scripts in the process of creating the project, the creators' declaration from the very beginning was to openly communicate the fact of their involvement. The effects produced by the machine are by no means a finished product, but merely an additional tool incorporated into modern design practice. Conclusions from the concept stage made possible to identify problems and opportunities for the art. Detail, tactility, constructing a changing sense of space, a planned hold: a pause, an attractive multi-plot, variation over time and interaction - both with the work and with fellow users is a quality that is a weapon in the battle for the viewer's attention.

The fusion of the arts - architecture and textile has created a new realm for their expression. Space - the natural medium used by architects - has moved textile art, overlooked in the contemporary canon, into the third dimension. In turn, it has added desirable qualities to architecture, enriching its expression through openwork, softness and non-literalism.

The selected textile production technique finds a place for the planned case. The artisanal practice of embedding the mesh in a solution of recycled and reused - recycled fibers makes the resulting graphic impossible to replicate. The chosen fiber modification technique, based on the use of natural enzymes to create a pulp, provides a material - a knitted structure in which were embedded flax fibers, hemp fibers - obtained from local textile waste, and kozo fibers, used in a further stage to create a form annexing the interior. For fire safety reasons, the fabric will be coated with an aerosol that increases the fire resistance of the structure.

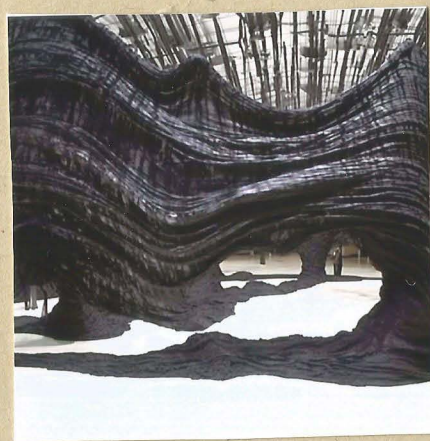
The photographs of previously prepared fabric swatches served as a reference point for generative tools - digital graphic files were inserted into the source code. Then, the generated images were analyzed by the creators - the conclusions, determined by individual impressions finding their genesis in the former experiences of each member of the team allowed to formulate design guidelines and then establish the final expression of the work. The entire design process shall be revealed and become a part of the exhibition. The complexity behind the process of creating a material created by hand from local textile waste, and its expression combined with the architectural practice, assisted by artificial intelligence (AI) allows to show the potential and indicates the need for further research in the area of material creation assisted by modern technology.

The process of creating a textile material and the attempt to merge the result into a structure drawn up using architectural means of expression is a tribute to the quality of the real world, which changes over time. Throughout the exhibition, participants will be encouraged to examine the work by touching it; the natural wear and tear of the material will be documented throughout the exhibition and will provide information that is the basis for scientific research. The encouragement of direct contact with matter, its tactility and haptics, will engage senses often overlooked.

Incorporating textile form into the architectural space makes the entire site a place of rich metaphors, where the viewer's participation enables interaction and fusion with the environment - a participation in the creation of the work. Observing how the structure changes as observers step into it, introducing incidental color into the achromatic space, planned paths of the artwork's perception - moments of pause, seclusion, evoking specific sensations by planning places that intensify the sense of collectivity - communing with art and another human being becoming a part of it, is to draw attention to the value carried by a specific, unique moment in time and presence - a full sensory experience. It is to draw attention to the human ability to perceive and experience, individual and collective emotion and projection caused by communing with art.

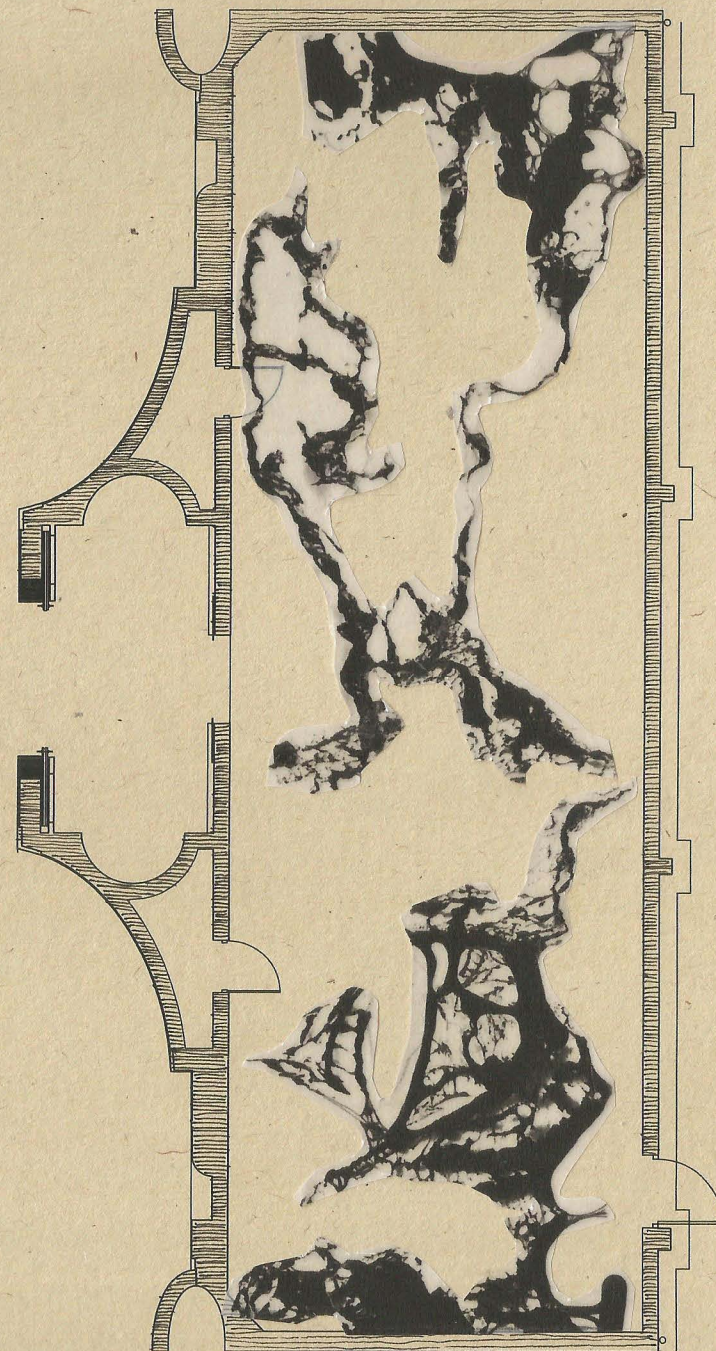




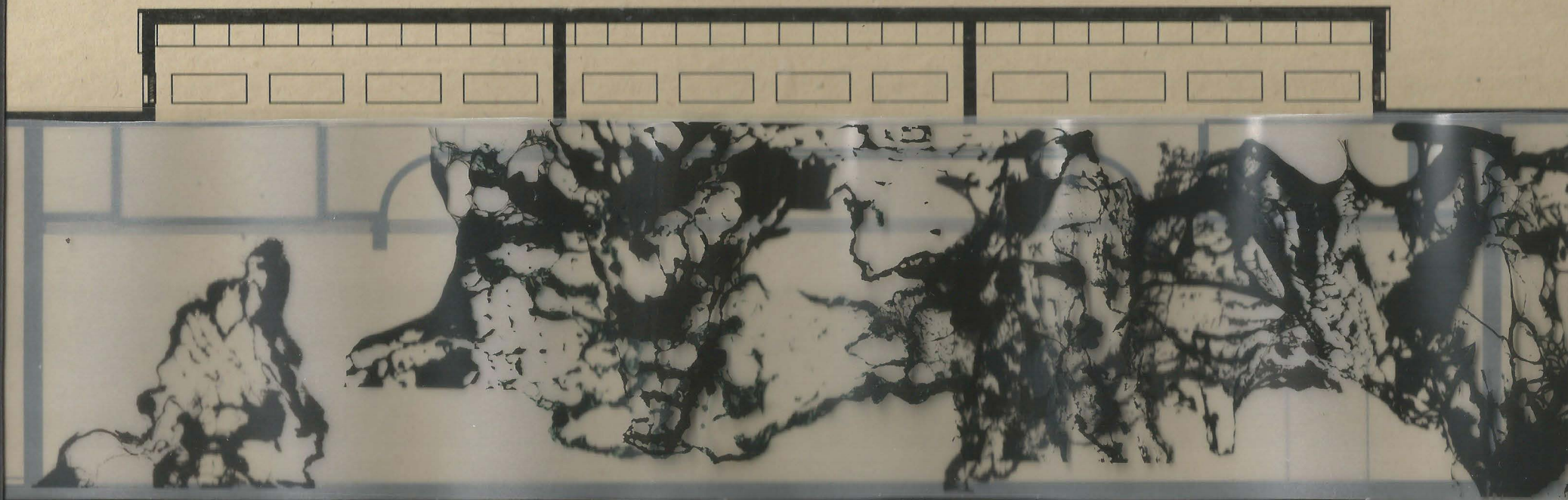


PLANSZA I.

91 - 002.



RZUT



PRZEKRÓJ, A-A'