

# PAWILON POLSKI W WENECJI

## OWN

kuratorka: Alicja Głuszek

uczestnicy: Aleksandra Kot, Wiesław Bartkowski,  
Klementyna Jankiewicz

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



Zbliżyć się do Innego to kwestionować swoją wolność,  
swoją spontaniczność żywej istoty, swoje władanie  
rzeczami – tę wolność „pędzącej siły”, ten niepowstrzymany  
pęd, któremu wolno wszystko, nawet zabić

**Emmanuel Levinas, *Całość i nieskończoność. Esej o zewnętrżności***

## Temat przewodni projektu

Instalacja „OWN” odnosi się do dogłębnie i przenikliwie ogarniającej nas rzeczywistości społecznej, politycznej, ekonomicznej, w której przemoc i naruszanie granic, w tym cielesnych i państwowych, jest bardziej normą niż wyjątkiem. Proponowana instalacja unaocznia odbiorcy dynamikę współczesnych relacji międzyludzkich, w których istnieje co najmniej kilka scenariuszy: współpraca, obojętność, agresja, zawłaszczanie i kontrola. Tytułowy obiekt OWN stanowi wyobrażenie ożywionego podmiotu, który jest niepodzielny i unikalny. Jego niezależność i integralność powinna być chroniona, tymczasem są one zagrożone, przez przemoc psycho-fizyczną, manipulację, agresję.

OWN należy do siebie, deklaruje swoją jedność i podmiotowość. Jest swój i dla siebie, ale też jest w świecie, reaguje na inne byty. Plastycznie i dynamicznie przeobraża się pod wpływem działania ludzi oraz ich reakcji na siebie. To pod wpływem przybliżenia się odbiorców do OWN i przekraczania przez nich niewidzialnego perymetru wokół bryły OWN, on sam zaczyna się przekształcać, przeobrażać w masywny tekst, trójwymiarowy „OWN”. Aktywowanie tej zmiany w formie OWN, z kolei sygnalizuje odbiorcy, że ma on chwilę swobody wyboru, jaki rodzaj relacji chce mieć z OWN i gdzie wytyczy on sam granicę i jaką formę zachowań przyjmie. OWN funkcjonuje na styku świata fizycznego i cyfrowego. Jest obiektem partycypacyjnym, problematyzującym treść i formę relacji między ludźmi i pomiędzy ludźmi a meta rzeczywistością, zakodowaną w oparciu o struktury i systemy symboliczno-instytucjonalne świata ludzkiego, w tym o istniejącą w nich przemoc.

## Opis projektu

Projekt zakłada stworzenie instalacji łączącej materię cyfrową i fizyczną, aktywowanej i stymulowanej przez odbiorcę podczas ekspozycji. Powstała instalacja wypełni wnętrze Pawilonu Polskiego w Wenecji. Obiekt będzie miał następujące parametry: 5 metrów szerokości, 3 metry wysokości i od 1 do 1,5 metra głębokości. Będzie zawieszony 0,5 metra nad posadzką. OWN, obiekt materialny sterowany cyfrowo, będzie miał bryłę skonstruowaną ze stelażu aluminiowego, gąbki, obleczonej tkaniną, poruszanej za pomocą serwo-mechanizmów, dzięki którym ruch obiektu będzie bardzo płynny i precyzyjny. Położenie i ruch widzów analizowany będzie możliwy za pomocą podwieszonych pod sufitem kamer wyposażonych w akceleratory uczenia maszynowego. Dotyk będzie wykrywany przez wplecione, w tkaninę pokrywającą obiekt, czujniki dotyku. Dzięki połączeniu możliwości, jakie daje programowanie, elektronika i fabrykacja cyfrowa, OWN pokonuje barierę ekranu jako medium doświadczania interaktywnej sztuki cyfrowej.

Bez obecności odbiorców w pawilonie obiekt OWN pozostaje w bezruchu i bezkształtnej formie. By „ożyć” potrzebuje obecności człowieka. W sytuacji gdy w przestrzeni wystawy pojawia się jedna osoba, obiekt zaczyna reagować delikatnymi, prawie niezauważalnymi ruchami, co wzbudza ciekawość widza, zaskoczonego ruchem pozornie statycznej formy.

Ruchy OWN zachęcają odbiorcę do eksploracji, sprawiają, że zbliża się do niego. Wtedy nasilają się one i różnicują, odbiorca odkrywa następnie swoją sprawczość. Poszukuje zależności między swoim ruchem a ruchem obiektu. Zbliża się do obiektu jeszcze bardziej albo oddala się, jednocześnie wywołując zmiany w natężeniu ruchu OWN. Gdy odbiorca przemieszcza się wzdłuż obiektu widząc ruch OWN podążający za nim/nią lub wychodząc mu naprzeciw, wówczas odkrywa jak złożoność jego/jej ruchu przekłada się na złożoność reakcji ucieleśnionej OWN. Ruch, który jest doświadczany przez odbiorców jest powolny i płynny, bardzo organiczny w odbiorze. Ciekawość odbiorcy wzmacnia się. Chce poczuć jaki obiekt jest w dotyku. Zatem decyduje się na przekraczanie niewidzialnej granicy na perymetrze OWN. Odbiorca wkracza w przestrzeń osobistą OWN. Wówczas zachowanie obiektu zmienia się gwałtownie. Odbiorca ma poczucie, że zrobił coś niewłaściwego, oddala się i widzi jak obiekt kurczy się w sobie i napina. Obiekt przeobraża się w słowo OWN. Gdy pojawiają się w przestrzeni pawilonu kolejne osoby jedni będą śmielsi i włączają się w interakcję z OWN. Inni będą obserwatorami z oddali kontemplując estetykę tej sceny. Obiekt reaguje niezależnie na każdą zbliżającą się osobę, w części obiektu, do której ona podchodzi. W momencie gdy większość z odbiorców zachowuje rezerwę, nie ingeruje w przestrzeń OWN, jeżeli widzowie nie zbliżą się z nadmierną wytworzą się rodzaj symbiozy, harmonii ruchu widzów i obiektu. Zgromadzenie się zbyt wielu widzów wokół obiektu spowoduje, że OWN "poczucie się" osaczony, wówczas jego ruchy będą gwałtowne, nieprzyjemne w odbiorze. Z płynnego, kojącego, kontemplacyjnego i ograniczonego, zmieni się w mechaniczny, spazmatyczny i nerwowy, a potem agresywny. W każdym wariancie kiedy widzowie oddalą się i pozwolą obiektowi poczuć się ponownie bezpiecznie, wtedy obiekt rozluźnia się, powoli rozmywa się zarys słowa OWN, a obiekt jest gotowy na interakcję z widzami. Przebieg interakcji nigdy nie jest taki sam. Algorytm sterujący obiektem jest generatywny, co gwarantuje, że ruch na poziomie detalu jak i generalne zachowanie obiektu nigdy się nie powtórzą. Każda interakcja z obiektem jest unikalna i jedyna w swoim rodzaju. Wizualizacja przykładowych transformacji OWN i poszczególnych sekwencji jest zaprezentowana w załączniku do opisu projektu.

Oczekiwany efekt to estetyka interakcji, która wytwarza się w dynamice akcji i reakcji w sprzężeniu zwrotnym pomiędzy działaniem odbiorcy a reakcjami OWN. W pracy wytwarza się napięcie pomiędzy obiektem a odbiorcą. Delikatna równowaga pomiędzy potrzebą kontaktu z odbiorcą niezbędna do zaistnienia obiektu w pełnej formie, a realnością granicy, której przekroczenie wywołuje wycofanie, zamknięcie, odrzucenie relacji.

Projekt opiera się na założeniach teoretycznych fenomenologii Aloisa Reigla i Maurice'a Merleau Ponty'ego. Nawiązuje też do estetyki partycypacyjnej, relacyjnej w ujęciu Claire Bishop. OWN zarówno wzbudza pewne zachowania odbiorcy, jak i jest podatny na gesty odbiorcy. Ich relacja jest interakcyjna, sprzężona i wzajemnie warunkująca się. Ponadto pozwala odbiorcy doświadczyć tego, że nasza wolność jak i bezpieczeństwo zakotwiczone są primordialnie w naszej egzystencji i cielesności.

W rezultacie potencjał interpretacyjny projektu OWN jest złożony i wielowarstwowy. Jest on interwencją artystyczną pozwalającą na fizyczne doświadczenie i emocjonalne przeżycie przemocy w relacjach prywatnych, jak i na zwrócenie uwagi na banalizację zła i powszechność agresji w społecznościach, lokalnych i globalnych.

Z racji wykorzystania znaków typograficznych i tekstu w j. angielskim (tytułowe OWN) projekt podkreśla kulturowe aspekty współczesnej przemocy. OWN zapisany jest i pomyślany w j. angielskim, aby oddać podwójną naturę wolności osobistej, wolności negatywnej i pozytywnej. Przynależenia (belonging) do siebie i posiadania siebie (owning). Język, w tym przypadku angielski, symbolicznie uwalnia nas, bo otwiera na wielość odbiorców i dwuznaczność pojęcia "own". Niemniej zdajemy sobie sprawę, że wykorzystanie języka angielskiego nie jest neutralne, jest to język kolonizatora dla wielu narodów i grup etnicznych, których wolność do stanowienia o sobie i posiadania siebie była ograniczona lub anulowana, w niedalekiej historii. OWN zatem i tu manifestuje cienką granicę pomiędzy wpływem, przemocą i zniewoleniem a przynależnością, przenikaniem, interdependencją.



To approach the Other is to question your freedom, your spontaneity of a living being, your mastery of things — this freedom of 'rushing force', this unstoppable drive that is allowed to do anything, even to kill

**Emmanuel Levinas, *Wholeness and Infinity. Essay on exteriority.***

## The main theme of the project

The installation 'OWN' refers to the social, political and economic reality that deeply and overwhelmingly embraces us and affects us, in which violence and violation of borders, including bodily and state borders, are the norm rather than the exception. The proposed installation shows the viewer the dynamics of contemporary interpersonal relations, in which there are at least three basic scenarios: cooperation, indifference, appropriation, power and control.

The OWN is a representation of an animate subject that is indivisible and unique. In turn, its independence and integrity should be protected, at the same time they are threatened by psycho-physical violence, manipulation, aggression and systemic abuses such as war, ecological threats.

OWN belongs to itself, declares its unity and subjectivity. It is its own and for itself, but it is also in the world and reacts to other beings. It transforms plastically and dynamically under the influence of people, their reaction to OWN. It is under the influence of the audience getting closer to OWN and crossing the invisible perimeter around the OWN block that it begins to transform itself into a massive text, a three-dimensional OWN. Activation of this change in the form of OWN, in turn, signals the viewer that he or she has a moment of freedom to choose what kind of relationship she/he wants to have with OWN and where she/he will draw the line and form of his/her behavior.

## Project description

The project assumes the creation of an installation combining digital and physical matter, activated and stimulated by the viewer during the exhibition. The resulting installation will fill the interior of the Polish Pavilion in Venice. The facility will have the following parameters: 5 meters wide, 3 meters high and 1 to 1.5 meters deep. It will be suspended 0.5 meters above the floor. OWN, a digitally controlled material object, will have a body made of an aluminum frame, sponge, covered with fabric, moved by servo-mechanisms, thanks to which the movement of the object will be very smooth and precise. The position and movement of viewers will be analyzed using cameras suspended from the ceiling equipped with machine learning accelerators. Touch will be detected by touch sensors woven into the fabric covering the object. By combining the possibilities offered by programming, electronics and digital fabrication, OWN overcomes the barrier of the screen as a medium for experiencing interactive digital art.

Without the spectators in the pavilion, the OWN remains motionless and shapeless. In order to "live" it needs the presence of a human being. When one person appears in the exhibition space, the object begins to react with delicate, almost imperceptible movements, which arouses the viewer's curiosity who becomes surprised by the movement of a seemingly static form. OWN's movements encourage the viewer to explore, make him or her come closer to it. When they intensify and differentiate, the viewer then discovers his/her agency. The viewer looks for a relationship between his/her movements and the movements of the object. The viewer moves closer to the object or moves further away, simultaneously causing changes in the intensity of OWN's movement flow. As the viewer moves along the object seeing the OWN's movement following or facing him/her, he or she discovers how the complexity of his/her movement translates into the complexity of the OWN's embodied response. The movement that is experienced by the spectator is slow and fluid,

very organic. The viewer's curiosity increases. He/she wants to feel what the object is to the touch. So she/he decides to cross the invisible border at the OWN perimeter. The recipient enters the personal space of the OWN. Then the behavior of the object changes dramatically. The viewer has the feeling that she/he has done something wrong, moves away and sees the object shrinking and tensing up. The object becomes the word OWN. When more people appear in the space of the pavilion, some will be bolder and engage in interaction with OWN. Others will be observers from a distance contemplating the aesthetics of the scene. The subject reacts independently to each approaching person in the part of the subject to which they approach. When most of the viewers are reserved, they do not interfere with the OWN space, if the viewers do not get too close, a kind of symbiosis is created, the harmony of the movement of the viewers and the object. Too many spectators gathered around the object will make the OWN "feel" cornered, then its movements will be violent, unpleasant in reception. From fluid, soothing, contemplative and limited, it will change into mechanical, spasmodic and nervous, and then aggressive. In either variant, when the viewers move away and allow the object to feel safe again, then the object relaxes, the outline of the word OWN slowly fades away, and the object is ready to interact with the viewers. The course of interaction is never the same. The algorithm controlling the object is generative, which guarantees that the movement at the detail level as well as the general behavior of the object will never be repeated. Each interaction with the object is unique and one of a kind. Visualization of exemplary OWN transformations and individual sequences is presented in the appendix to the project description.

The expected effect is interactional aesthetics, which is created in the dynamics of action and reaction in the feedback loop between the action of the spectator and the reactions of the OWN. The art process creates a tension between the object and the recipient.

A delicate balance between the need for contact with the recipient, necessary for the object to exist in its full form, and the reality of the border, the crossing of which causes withdrawal, closure, rejection of the relationship.

The project is based on the theoretical assumptions of phenomenology by Alois Reigl and Maurice Merleau Ponty. It also refers to the participatory, relational aesthetics in Claire Bishop's approach. OWN both arouses certain behaviors of the recipient and is susceptible to the gestures of the recipient. Their relationship is interactive, coupled and mutually conditioning. In addition, it allows the spectator to experience that our freedom and security are primordial anchored in our existence and corporeality.

In consequence, the OWN may be a subject of potential complex and multi-layered interpretations. It is an artistic intervention that allows for the physical and emotional experience of violence in interpersonal relationships, as well as a manifestation of a broader analysis of the contemporary social conflictive dynamics that sees the banality and universality of aggression in our communities, from local to global. Due to the use of typographic signs and text in English (title term – OWN), the project emphasizes the symbolic aspects of violence, including the fact that English is not a neutral language, and as such it often appears to us, while the use of English is a reference to the colonization past of the British Empire, as well as the contemporary technological and economic dominance of English-speaking countries. Due to the fact that the artistic object is based on a mechanism induced and controlled by a material code, the work can also be read as a kind of diagnosis of our era, when people and machines rediscover and define what humanity is. OWN operates at the junction of the physical and digital worlds. It is a participatory object problematizing the content and form of relations between people and between people, as well as between people and meta-reality, immaterial, encoded on the basis of structures and symbolic-institutional systems of the human world.

OWN is written and conceived in English to reflect the dual nature of personal freedom, negative and positive freedom. Belonging to oneself and owning oneself. The language, in this case English, symbolically frees us, because it opens us to the multiplicity of recipients and the ambiguity of the concept of "own". Nevertheless, we realize that the use of English is not neutral, it is a colonizing language for many nations and ethnic groups whose freedom to decide and own themselves has been limited or canceled in recent history. OWN, therefore, also here manifests a fine line between influence, violence and enslavement, and belonging, permeation, interdependence.





