

**PAWILON
POLSKI
W WENECJI**

Antique games

kurator: Jan Wiktor Sienkiewicz

artysta: Michał Jackowski

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

Opis projektu i uzasadnienie tematu projektu:

Antique Games

przygotowany na konkurs

Pawilonu Polskiego na 60. Międzynarodowej Wystawie Sztuki w Wenecji w 2024 roku

Bezpośrednią inspiracją dla powstania autorskiej koncepcji wystawy *Antique Games* była grupa sześciu marmurowych posągów dłuta Michała Anioła Buonarrotiego, wykonanych w XVI wieku do projektowanego wówczas przez artystę grobowca Juliusza II. W szerszym ujęciu *Antique Games* to oryginalny intermedialny projekt będący twórczym dialogiem artysty z tradycją kultury oraz sztuki europejskiej i jednocześnie niezwykle interesujący komentarz do kultury współczesnej.

Kluczowym pojęciem dla zrozumienia projektu jest termin „gra”. Po pierwsze, jest to gra jaką prowadzi współczesny artysta z dziedzictwem kultury i sztuki europejskiej (ożywiając i aktualizując dawne idee i estetyki w nowym kontekście). Po drugie, jest to gra, którą proponuje on publiczności za pośrednictwem swojej sztuki. Zaprasza ją bowiem do odczytywania ponadczasowych form, pojęć i idei poprzez wrażliwość człowieka ponowoczesnego.

Nic zatem dziwnego, że „antyczne gry” autora pawilonu są pełne ambiwalencji. Dotyczą bowiem tego co uniwersalne, „odwieczne” (jak niewzruszone piękno form dawnej sztuki i niezmiennie cechy ludzkiej natury) i tego, co partykularne, bieżące (pop-artowska ironia i kicz, urynkowanie relacji międzyludzkich, konsumeryzm). Przyjęta zasada ambiwalencji, tzn. założenie strukturalnej dwuwartościowości zjawisk zawierających w sobie jednocześnie elementy przeciwstawne, pozwala artyście ujawnić w swojej sztuce pełną niejednoznaczności antropologię człowieka współczesnego; rozdartego między chwilowym konsumenckim szczęściem, a bolesną świadomością niespełnienia, między powierzchownością relacji typu „instant”, a potrzebą budowania pogłębionych więzi międzyludzkich. Ambivalentny wymiar ma także formalno-estetyczna strona ekspozycji łącząca znane z antyku formy i sposoby rzeźbiarskiego obrazowania, które artysta spoił z estetyką pop-artu i z elementami kultury popularnej.

Zasada ambiwalencji znajduje też odzwierciedlenie w kompozycji wystawy. Przestrzeń Pawilonu Polskiego podzielona została na 3 sale, które reprezentują niejednoznaczność ludzkiej podmiotowości i egzystencji. Pokój czarny, usytuowany na prawo od sali centralnej, reprezentuje egotyczną i roszczeniową tożsamość współczesnego konsumenta. Pokój biały, znajdujący się na lewo, wyraża bardziej refleksyjną i empatyczną naturę podmiotu. Sala centralna (utrzymana w tonacji szarości), to jakby strefa pośrednicząca między wymienionymi obszarami. W intencji artysty przechodzenie zwiedzających z jednego pomieszczenia do drugiego ma stanowić bardzo ważny aspekt ideowy projektu. Widzowie wykonując odpowiedni ruch dokonują zarazem określonego wyboru egzystencjalnego i etycznego; albo zmierzają w stronę hedonizmu i bezrefleksyjnej konsumpcji, albo idą w kierunku kontemplacyjnego namysłu nad swoją egzystencją i pogłębionymi relacjami z innymi ludźmi. Właśnie ten wcale nieoczywisty wybór oraz napięcie (a nawet wewnętrzne rozdarcie), na który wariant się zdecydować (wraz ze wszystkimi stanami pośrednimi między symboliczną czernią i bielą) jest, według rzeźbiarza, niezmienną cechą bytu definiującą człowieczeństwo podmiotu w każdej epoce.

Ekspozycję zaprojektowano następująco. W centralnej sali, na rzucie prostokąta, z której dwa przejścia o klasycznej oprawie prowadzą do sali na osi podłużnej pawilonu, artysta umieścił wykonaną z brązu – największą rzeźbę, pt. „StickyPink”. To metafora powierzchownych relacji międzyludzkich w społeczeństwie konsumpcji: mężczyzny z kobietą – poprzez łączące się ze sobą wzrokiem rzeźbiarskie „maski”/twarze umiejscowione na końcach rozciągniętej (zakomponowanej w pop-artowskiej

konwencji) gumie do żucia. Ten stan poczucia bolesnej ambiwalencji wyrażający się w dążeniu konsumenta do maksymalizacji rozkoszy przy świadomości, że ostatecznie horyzont jej spełnienia jest nieosiągalny, podkreślają też zakomponowane w czterech rogach środkowej sali popiersia wykute z marmuru: „WhyShe...”, „Dreaming of Him”, „Social Mirror” i „Narcissus”. Odwołują się wprost, poprzez komiksowe dymki, do największych mistrzów amerykańskiego pop-artu z Royem Lichtensteinem na czele.

Pomieszczenie zaprojektowane po prawej stronie sali centralnej (czarna sala) ma kształt oktagonu osadzonego na ośmiu kolumnach. Na ścianie vis-a-vis wejścia do sali zainstalowano multimedialną prezentację ukazującą postać/akt mężczyzny, który w trakcie hedonistycznego tańca znika pochłonięty przez różową materię, którą wcześniej się bawił. To symboliczny obraz współczesnego Narcyza, którego uwagę absorbuje jedynie jego egocentryczne, narcystyczne konsumenckie „ja”, w którym jest zakochany. Pomiedzy kolumnami umieszczono cztery ruchome figury/kokony – instalacje rzeźbiarskie, animatikony pt. „Slaves of Pleasure” – również oplecione różową materią i o analogicznym wydźwięku ideowym.

Pomieszczenie znajdujące się po lewej stronie sali centralnej („biała sala”) ma również kształt oktagonu. Pomiedzy ośmioma filarami, artysta umieścił cztery marmurowe rzeźby tworzące korespondujące ze sobą pary. Rozkładane jak z puzzli – dwa torsy: żeński i męski, pt. „The Body Facade (Woman)” i „The Body Facade (Man)”, wykonane z białego marmuru kararyjskiego z wyłaczanymi wnętrzami oraz dwa męskie popiersia wykonane z białego marmuru pt. „Empty Gold” i „Empty Gold Man”. One również stanowią twórcze nawiązanie do kultury antycznej. W tym wypadku do legendarnego władcy Frygii Midasa, którego fatalny „złoty dotyk” może stanowić analogię do „dotyku” współczesnego konsumenta oceniającego rzeczywistość pod kątem jej wartości rynkowej. W środkowej części – na ścianie vis-a-vis wejścia do Sali białej, przedstawiono multimedialną prezentację ukazującą kobiecie i męskie torsy, przenikające się aż do ostatecznego zespolenia. To nawiązanie do aktualnego w świecie współczesnym dyskursu wokół nowej wielokulturowości i seksualności w charakterystycznej dla artysty, pełnej ambiwalencji popkulturowej odsłonie.

Dzieła tworzące narrację projektu przygotowanego specjalnie na konkurs Pawilonu Polskiego na 60. Międzynarodowej Wystawie Sztuki w Wenecji w 2024 roku, wpisują się w postmodernistyczną grę/zabawę rzeźbiarza zarówno formami antycznymi, jak i zaczerpniętymi ze świata chrześcijańskiego oraz ze współczesnej kultury popularnej. Są rodzajem artystycznego moralitetu, poprzez który artysta zadaje pytania o uniwersalne wartości i prawa, stanowiące podstawowy element tworzenia prawdy o człowieku. Jednocześnie zaproponowana przez autora pełna ambiwalencji gra w odczytywanie znaczeń pozostawia odbiorcy miejsce na samodzielne i twórcze interpretowanie niezwykle interesujących artystycznie i treściowo dzieł; rozpiętych między „wiecznością” a współczesnością „antycznych gier”.

Project Description and Justification:
Antique Games
prepared for the competition of the Polish Pavilion at the 60th
International Art Exhibition in Venice in 2024

The direct inspiration for the creation of the original concept of the Antique Games exhibition was a group of six marble statues sculpted by Michelangelo Buonarroti in the 16th century for the tomb of Julius II. In a broader sense, Antique Games is an original intermedial project that serves as a creative dialogue between the artist and the tradition of European culture and art, while also providing an incredibly interesting commentary on contemporary culture.

The key concept for understanding the project is the term "game." Firstly, it represents the game played by the contemporary artist with the heritage of European culture and art, revitalizing and updating ancient ideas and aesthetics in a new context. Secondly, it refers to the game that the artist proposes to the audience through his art. He invites them to interpret timeless forms, concepts, and ideas through the sensibility of the postmodern individual.

Therefore, it is not surprising that the "antique games" in the artist's project are full of ambivalence. They encompass the universal and timeless aspects, such as the enduring beauty of ancient art forms and the unchanging characteristics of human nature, as well as the particular and current elements, such as pop-art irony, kitsch, and the commercialization of human relationships and consumerism. The principle of ambivalence, which assumes a structural duality containing opposing elements within phenomena, allows the artist to reveal the full ambiguity of contemporary human anthropology in his art. It portrays the individual torn between temporary consumerist happiness and the painful awareness of unfulfillment, between the superficiality of "instant" relationships and the need for deep interpersonal connections. The formal-aesthetic side of the exhibition also reflects this ambivalent dimension, combining familiar forms and sculptural techniques from antiquity with pop-art aesthetics and elements of popular culture.

The principle of ambivalence is also reflected in the composition of the exhibition. The space of the Polish Pavilion is divided into three rooms that represent the ambiguity of human subjectivity and existence. The black room, located to the right of the central hall, represents the egotistical and assertive identity of the contemporary consumer. The white room, situated to the left, expresses a more reflective and empathetic nature of the subject. The central hall (maintained in shades of gray) serves as a mediating zone between these areas. The artist intends the movement of visitors from one room to another to be a significant ideological aspect of the project. By making the appropriate choices and movements, the viewers define their existential and ethical paths. They can either head towards hedonism and thoughtless consumption or move towards contemplative reflection on their own existence and deeper relationships with others. This non-obvious choice and tension, including the internal struggle, in deciding which path to take (along with all the intermediate states between symbolic black and white) are, according to the sculptor, the immutable characteristics of human existence that define human subjectivity in every era.

The exhibition was designed as follows. In the central hall, in the shape of a rectangle, with two classical passages leading to the rooms along the longitudinal axis of the pavilion, the artist placed the largest bronze sculpture titled "StickyPink." It is a metaphor for superficial human relationships in

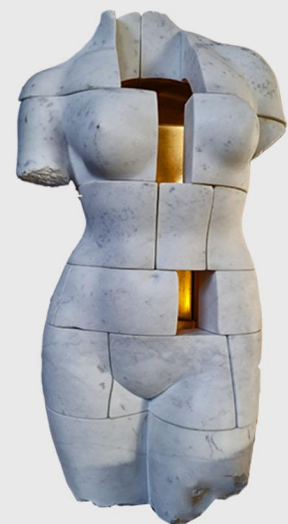
consumer society: a man and a woman connected by the sculptural "masks"/faces that meet each other's gaze, positioned at the ends of stretched (composed in a pop-art convention) chewing gum. This state of painful ambivalence, expressed through the consumer's pursuit of maximizing pleasure while being aware that the ultimate fulfillment is unattainable, is also emphasized by the four busts placed in the four corners of the central hall: "Why She...", "Dreaming of Him", "Social Mirror" and "Narcissus." They directly refer, through comic book speech bubbles, to the greatest masters of American pop art, led by Roy Lichtenstein.

The room designed on the right side of the central hall (black room) has the shape of an octagon supported by eight columns. On the wall opposite the entrance to the room, a multimedia presentation is installed, depicting the figure/nude of a man who disappears while being consumed by the pink matter with which he was playing during a hedonistic dance. It is a symbolic image of the contemporary Narcissus whose attention is solely absorbed by his egocentric, narcissistic consumerist "self" in which he is infatuated. Between the columns, four movable figures/cocoons are placed - sculptural installations titled "Slaves of Pleasure" - also entangled in pink matter and carrying a similar ideological message.

The room located on the left side of the central hall ("white room") also has the shape of an octagon. Between the eight pillars, the artist placed four marble sculptures forming corresponding pairs. Like puzzle pieces, two torsos: female and male, titled "The Body Facade (Woman)" and "The Body Facade (Man)," made of white Carrara marble with gilded interiors, and two male busts made of white marble titled "Empty Gold" and "Empty Gold Man." They also represent a creative reference to ancient culture, in this case, to the legendary Phrygian ruler Midas whose fatal "golden touch" can be seen as an analogy to the contemporary consumer's "touch" in assessing reality based on its market value. In the central part - on the wall opposite the entrance to the white room - a multimedia presentation is displayed, showing intertwining female and male torsos culminating in their ultimate fusion. This refers to the current discourse in the contemporary world surrounding new multiculturalism and sexuality, presented in the artist's characteristic, ambivalent, and pop-cultural fashion.

The works that form the narrative of the project prepared specifically for the Polish Pavilion at the 60th International Art Exhibition in Venice in 2024 fit into the postmodernist play/game of the sculptor, incorporating both ancient forms and elements drawn from the Christian world and contemporary popular culture. They serve as a kind of artistic morality play through which the artist raises questions about universal values and principles, which constitute a fundamental element in the creation of the truth about human beings. At the same time, the artist's ambivalent approach to interpreting meanings leaves room for the viewer's independent and creative interpretation of these artistically and thematically captivating works, spanning between the "eternity" and contemporaneity of "ancient games."

Empty Gold



Body Facade Woman



Empty Gold Man



Body Facade Man

Prace wykonane, gotowe do ekspozycji



Slaves of Pleasure

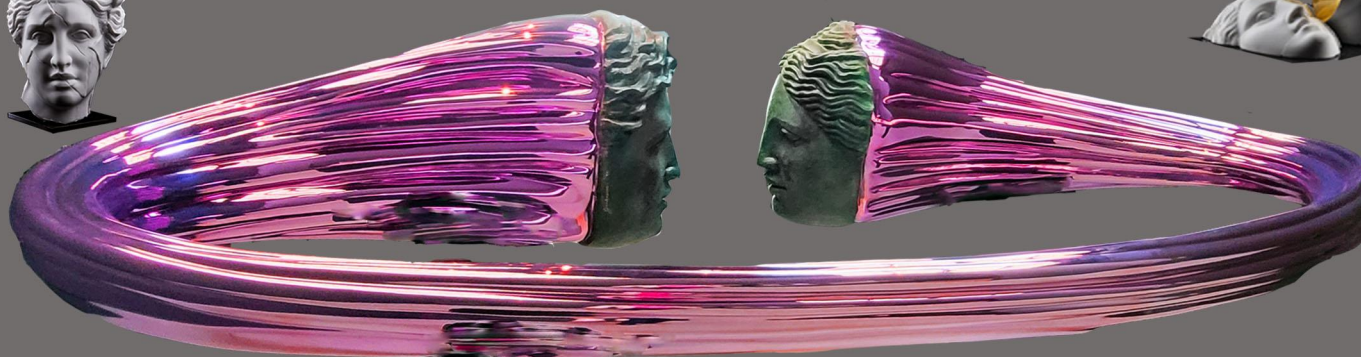
Prace w trakcie realizacji



Why she..



Dreaming of him



Sticky Pink

Prace wykonane, gotowe do ekspozycji

Social Mirror



Narcissus

