

Palimpsest

Magdalena Doszla

Dokumentacja złożona do konkursu
na kuratorski projekt wystawy w Pawilonie Polskim
na 61. Międzynarodowej Wystawie Sztuki
w Wenecji w 2026 r. (fragment)

GODŁO: LIMEN

PROJEKT WYSTAWY W PAWILONIE POLSKIM NA 61. MIĘDZYNARODOWEJ WYSTAWIE SZTUKI W
WENECJI W 2026 ROKU

Koncepcja wystawy

Współczesne warunki życia charakteryzuje niestabilność i wzrastająca zależność od złożonych relacji – zarówno między ludźmi, jak i międzygatunkowo, środowiskowo czy technologicznie. Antropocen ujawnia ograniczenia dotychczasowego myślenia o świecie jako zasobie i o człowieku jako odrębnej, sprawczej jednostce. Pojawiła się potrzeba perspektyw, które uwzględniają współzależność w stosunku do różnorodnych struktur i form bytu.

Adaptacja w tym kontekście staje się kluczowym narzędziem funkcjonowania, a uważność na to, co nie-ludzkie – jednym z głównych mechanizmów dostosowania do nowych warunków. Zakłada to otwartość na to, co na pierwszy rzut oka może wydawać się niepełne, niewydajne lub pozbawione wyraźnej funkcji.

Proponowany projekt jest odpowiedzią na nową rzeczywistość, w której sztuczna inteligencja staje się integralną częścią codzienności. Sięga do materialności, podlegającej zmiennym zewnętrznym i wewnętrznym siłom. Są to odzyskane z miejsc rozbiórki, pożarów i naturalnego rozpadu fragmenty architektury – pręty konstrukcyjne, fragmenty starych lamp, resztki piętrzące się na wysypiskach śmieci. *Palimpsest* to spekulatywna narracja, w ramach której widz zostaje postawiony wobec tych elementów, które okazują się zdolne do interakcji.

Znajdujące się wewnątrz pawilonu dwie grupy obiektowe, dzięki wykorzystaniu sztucznej inteligencji – technologii czytania emocji i ruchu widza – przetwarzają obecność odbiorcy w sygnały świetlne. Dane, które pozyskują z otoczenia, pozwalają im w następnym etapie się samo-kształtować. Wypracowują własny język, który można odczytywać w zmianach natężenia światła i towarzyszącym im ledwie dosłyszalnym brzęczeniu prądu.

Systemy oparte na sieciach neuronowych, algorytmy generujące opóźnione odpowiedzi, a wreszcie całkowicie nieinteraktywne formy, to części obiektów, które w różny sposób reagują na obecność widza. Widz wchodzi w relacje z technologią, światłem i odzyskaną materią, badając granicę między aktywną, a bierną obecnością – tym, co pozornie „żywe”, a tym, co tylko nosi w sobie ślad minionej rzeczywistości. Rozpad, błąd i pulsacyjne migotanie – zwykle odbierane jako defekty – stają się tu językiem kontaktu.

2. Scenariusz doświadczenia widza:

Zwiedzający wchodzi do wnętrza Pawilonu, gdzie znajdują się dwa obiekty zbudowane z odzyskanych materiałów. Obydwa pulsują światłem, ale są w różny sposób zaprogramowane – inaczej reagują na obecność widza. Trzeci obiekt znajduje się na zewnątrz – to nieinteraktywny fragment ulicznej lampy.

Multiplikacja form i źródeł światła – kompozycyjny nadmiar, nagromadzenie powtórzeń – buduje wrażenie chaosu. To strategia oddziałująca na percepcję: przytłoczenie, zagubienie, niepewność sensu, a jednocześnie próba odnalezienia nowych powiązań między elementami. Przestrzeń wystawy staje się środowiskiem afektywnym. Oferuje nowy typ kontaktu, który zaprasza do intuicyjnego i zmysłowego rozumienia ewoluującej materialności.

EMBLEM: LIMEN

EXHIBITION PROJECT IN THE POLISH PAVILION AT THE 61TH INTERNATIONAL ART EXHIBITION IN VENICE IN 2026

Exhibition concept

Contemporary living conditions are characterized by instability and increasing dependence on complex relationships – both among humans, between humans and other species, with the environment, and with technology. The Anthropocene highlights the limitations traditional ways of thinking about the world as a resource and the human being as a separate, autonomous entity. There is now a need for perspectives that take into account interdependence with various structures and forms of existence.

Adaptation in this context becomes a key tool for functioning, and attentiveness to what is non-human becomes one of the primary mechanisms for adjusting to new conditions. This assumes openness to what may at first glance seem incomplete, inefficient, or lacking in obvious function.

The proposed project responds to a new reality in which artificial intelligence is becoming an integral part of everyday life. It reaches into materiality shaped by shifting external and internal forces. These are fragments of architecture recovered from demolition sites, fires, and natural decay – structural rods, parts of old lamps, and remnants piling up in landfills. *Palimpsest* is a speculative narrative that confronts the viewer with elements capable of interaction.

Inside the pavilion, two groups of objects convert the visitors' presence into light signals using artificial intelligence – emotion and movement detection technology. The data they acquire from the surroundings allows them to self-shape in the next stage. They develop their own language, which can be noticed in changes in light intensity and the barely audible hum of electricity.

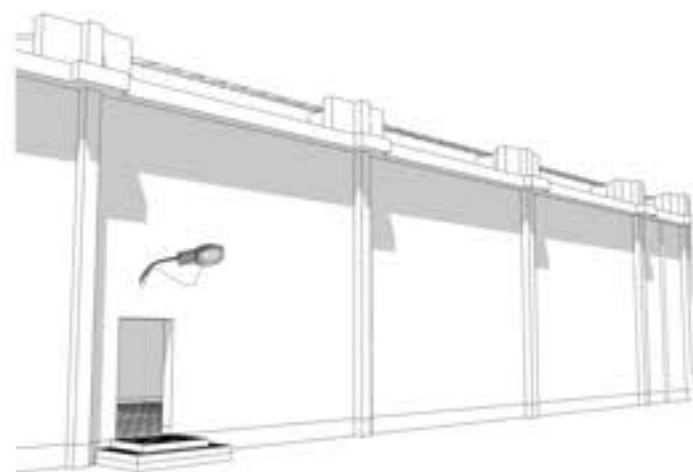
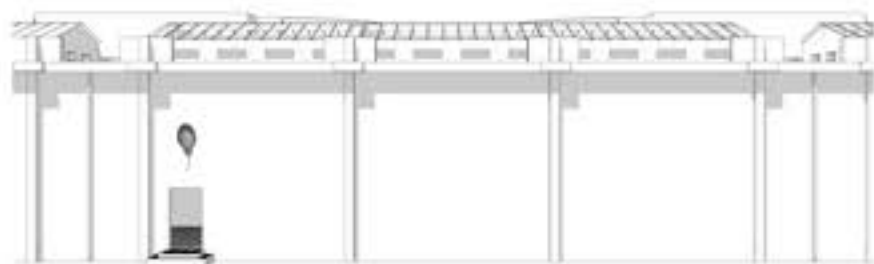
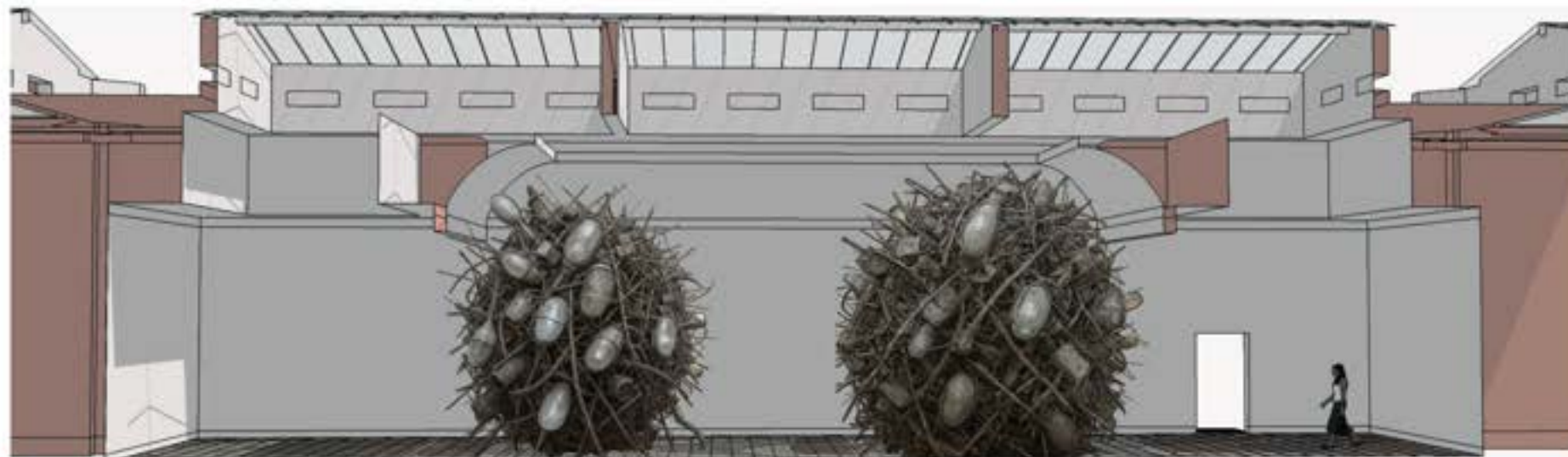
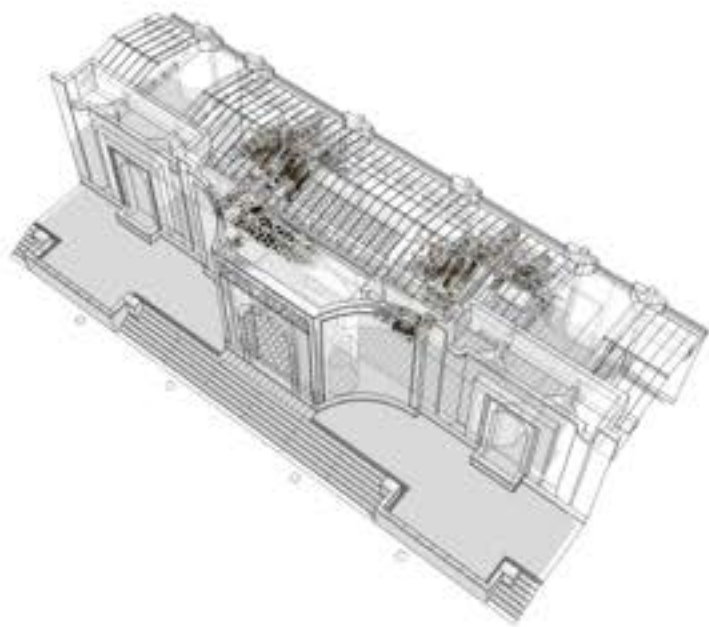
Systems based on neural networks, algorithms generating delayed responses, and ultimately completely non-interactive forms are all used in objects that react in different ways to the viewers' presence. The artist enters the relationship with technology, light, and reclaimed matter, exploring the boundary between active and passive presence, between what appears to be “alive” and what merely carries the trace of a past reality. Decay, error, and pulsating flickering, typically perceived as defects, become the language of contact.

2. Viewer's Experience Scenario:

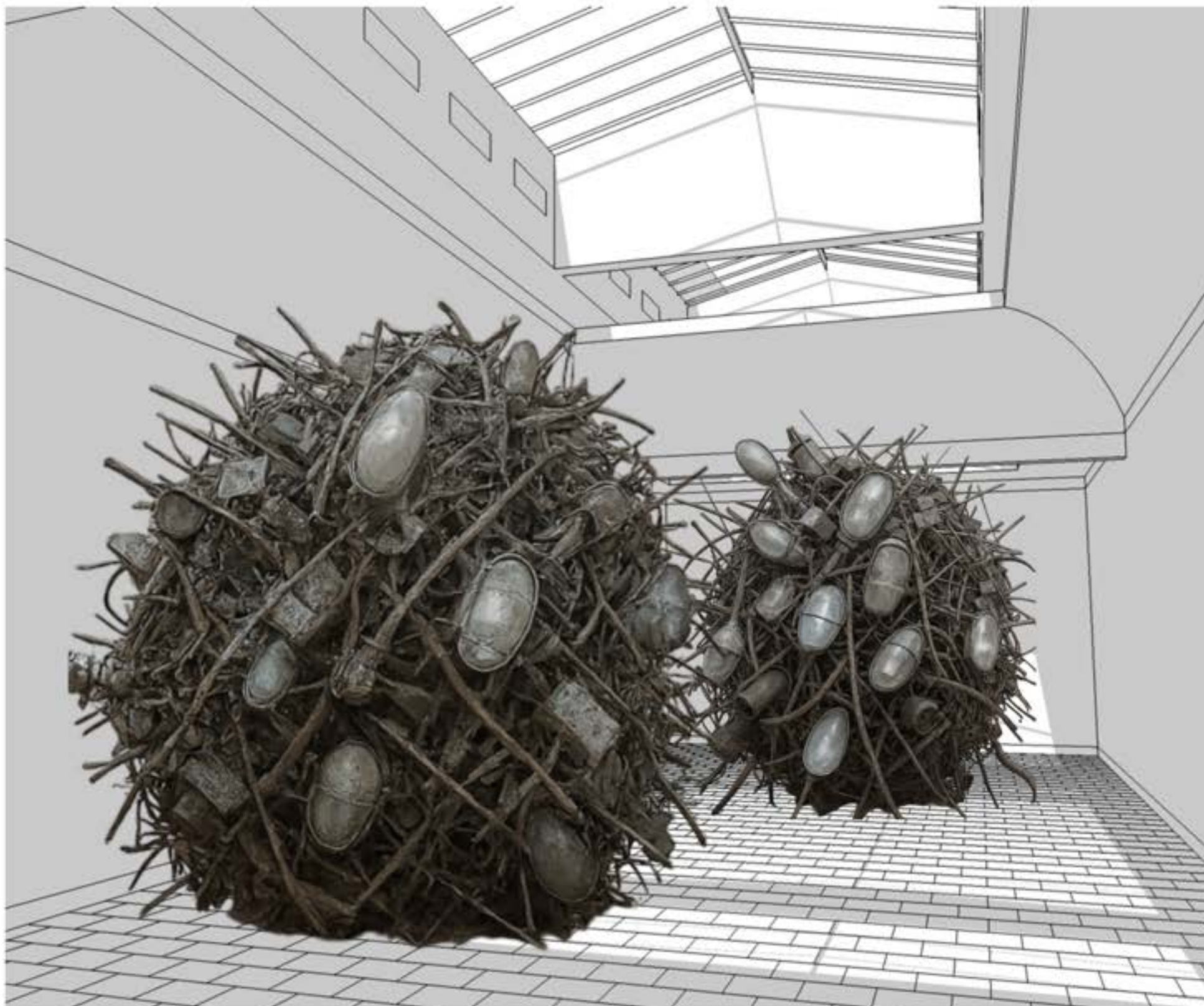
Visitors enter the interior of the Pavilion, where two objects made of reclaimed materials are located. Both pulse with light but are programmed in different ways—they react differently to the presence of the viewer. A third object – a non-interactive fragment of a street lamp is located outside.

The multiplication of forms and light sources – a compositional surplus, an accumulation of repetitions – creates an impression of chaos. This is a strategy that influences perception: it overwhelms, disorients, and creates uncertainty of meaning, while simultaneously attempting to find new connections between elements. The exhibition space becomes an effective environment. It offers a new type of contact, inviting intuitive and sensory understanding of evolving materiality.

GODŁO: LIMEN



GODŁO: LIMEN



kamera ukryta wewnątrz obiektu odczytuje obecność widza



widok z kamery. AI analizuje ruch odbiorcy



widok z kamery. AI analizuje twarz odbiorcy