

U-jazdowski

03/10/2025—01/02/2026

wystawa

JEŚLI/TO

Artystki i artyści

2Girls1Comp
Andrei Chodera-Isakau
Anna Bidzilia
Cassie McQuater
Dorijan Šiško
Filip Kostic
Jan Możdżyński
Janne Schimmel
Joshua Citarella
Kévin Bray
Léa Porré
Levi van Gelder
Lucie Gottlieb
Maciej Krygier
Sara Bezovšek
Sebulec
Sonia Górecka
Theo Triantafyllidis
Tomas Sjögren
Wendi Yan
Wojtek Didkowski
Yi Xie
Yuliia Frolova

Centrum Sztuki Współczesnej
Zamek Ujazdowski

Jazdów 2, Warszawa
www.u-jazdowski.pl

Kuratorki

Sara Szostak,
Marta Grytczuk

Główna koordynatorka

Julia Lipiec

Koordynatorki

Anna Dąbrowa,
Joanna Saran

Architektura wystawy

Elżbieta Szurpicka

Realizacja wystawy

Adam Bubel,
Grzegorz Gajewski,
Siergiej Kowalonok,
Bartosz Pawłowski,
Paweł Słowik,
Stanisław Wieczorek

Specjalista audio-wideo

Krzysztof Klósek

Koordynatorka partnerstw

Klaudia Iwanek

Komunikacja

Karolina Gawrońska,
Kateryna Shylo,
Agnieszka
Niedziela-Kowalska,
Agnieszka Tiutiunik

Projekt narracji

Stanisław Świącicki

Identyfikacja wizualna,
projekt graficzny i skład

Alexey Layfurov

Korekta

Milena Napiórkowska

Koordynacja wydawnicza

Sabina Winkler-
-Sokołowska

Wydawca

Centrum Sztuki
Współczesnej
Zamek Ujazdowski

Wystawa sfinansowana ze środków



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



KRAJOWY
PLAN
ODBUDOWY

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



Partner



Partner technologiczny

gleevery

Partnerzy medialni





Jak opowiadać dzisiaj historie? Narracje nie rozwijają się liniowo – rozgałęziają się, ulegają fragmentaryzacji i załamują w błąd. Wystawa zbiorowa *JESI/TO* w Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski bada warunkowość zbiorów reguł językowych, z których konstruowane są opowieści w epoce algorytmów, gier i kultury cyfrowej.

Tytuł wystawy, zapożyczony z języka programowania, odnosi się do najbardziej podstawowego warunku: jeśli wydarzy się to, wtedy nastąpi tamto. Tę strukturę rozpoznajemy nie tylko w kodzie, lecz także w prorocत्वach, baśniach i codziennych decyzjach. Każde działanie rozwija się między warunkiem a konsekwencją.

Łącznie dwudziestu trzech uczestników, w tym międzynarodowe grupy oraz indywidualne osoby artystyczne – 2Girls1Comp, Andrei Chodera-Isakau, Anna Bidzilia, Cassie McQuater, Dorijan Šiško, Filip Kostic, Jan Mozdzyński, Janne Schimmel, Joshua Citarella, Kevin Bray, Léa Porré, Levi van Gelder, Lucie Gottlieb, Maciej Krygier, Sara Bezovšek, Sebulec, Sonia Górecka, Theo Triantafyllidis, Tomas Sjögren,

Wendi Yan, Wojtek Didkowski, Yi Xie i Yuliia Frolova – bada narrację jednocześnie jako technologię i ideologię. W swoich pracach wykorzystują mechanikę gier, instalacje interaktywne, fikcję spekulatywną i strategię glitchu (celowego wykorzystania błędów cyfrowych jako środka artystycznego), pokazując, w jaki sposób historie mogą być pisane, przepisywane lub zakłócone.

Wystawa sugeruje, że żyjemy w stanie postnarracyjnym. Opowiadanie jednak się zakończyło, a jedynie rozlewa się w nowe formy. Historie pojawiają się między tym, co wybieramy, a tym, co wybiera nas; przenikają ekrany i urządzenia, przemykają pod progiem świadomości.

JEŚLI/TO pokazuje, że nawet najdrobniejszy wybór – spojrzenie, krok, pauza – może przekierować opowieść na inny tor. Wiele prac celebrytuje załamania: glitche, zacięcia i błędy są tu metodami, a nie porażkami. Tworzą bowiem pęknięcia, przez które prześlizgują się nowe znaczenia. Budują momenty pozwalające historii pójść w różnych kierunkach. Te nośniki rozdźwięku wskazują na politykę narracji: kto może opowiadać historię, kto zostaje w niej zapisany, a co pozostaje niewypowiedziane.

Wystawa pyta również, w jaki sposób logika gier kształtuje nasze rozumienie życia. Punkty zapisu, odrodzenia, grindowanie (powtarzalne wykonywanie tej samej, zazwyczaj monotonnej czynności), NPC-e (ang. Non-Player Characters, czyli postaci sterowane przez komputer, a nie gracza) i role głównych bohaterów przestają być jedynie metaforami – stają się warunkami, przez które doświadczamy i wyobrażamy sobie rzeczywistość. **JEŚLI/TO** nie używa gier do ilustrowania sztuki, lecz wychodzi z założe-

nia, że to one stanowią narzędzie do doświadczania alternatywnych światów. A rzeczywistość coraz bardziej przypomina grę.

Narracja towarzysząca wystawie – rozgrywającej się w wielowątkowych przestrzeniach Zamku Ujazdowskiego – budowana jest w dialogu z prezentowanymi pracami. Pełni rolę przewodnika, kontrapunktu, czasem zakłócenia, i przypomina, że każda wystawa jest również opowieścią, której doświadcza się w niepowtarzalny sposób.

JEŚLI/TO nie proponuje rozwiązań ani dróg ucieczki z naszej warunkowej teraźniejszości. Zamiast tego oferuje przestrzeń do świadomego, krytycznego, a czasem zabawowego spotkania z tymi warunkami.





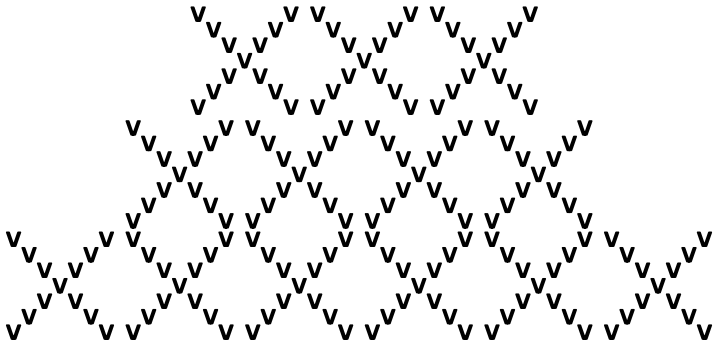




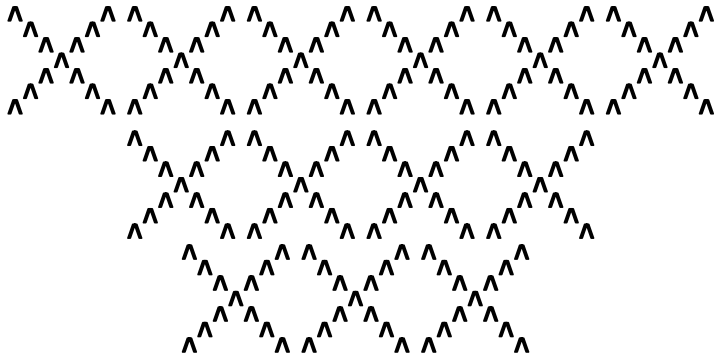
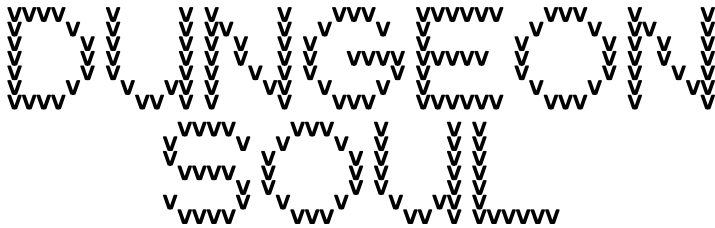




Stanisław Świącicki



JEŚLI/TO



Tekstowa gra fabularna z elementami
wyboru – część I

WPROWADZENIE:

⋮

Doświadczasz błogiej ciemności. Puls
nicości rozchodzi się kojącym ciepłem
w twojej nieistniejącej czaszce.

Oplywa cię słodkim nurtem minionych,
nierozróżnialnych pustek. Oddychasz
ontologią tak subtelnie przesłoniętą, że
twój wzrok przenika kolejno przez wszyst-
kie światy, zatrzymuje się wciąż na tym
samym punkcie niebytu, nie porusza się
choćby o włos.

A potem pojawia się coś. Myśl. Nić formy,
przyciągająca swą nieubłaganą grawi-
tacją twoje ulotne, słodkie nieistnienie.

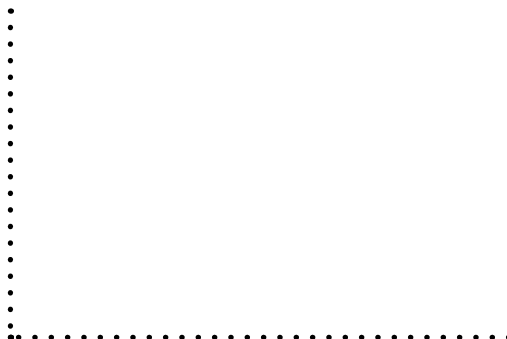
Otchłanie, które narosły wokół ciebie,
roziewają się jedna po drugiej i... istnieją.
Zaczynasz widzieć.

⋮

Opierasz się temu
doznaniu – przejdź do
strony A

Ulegasz mu – przejdź
do strony B

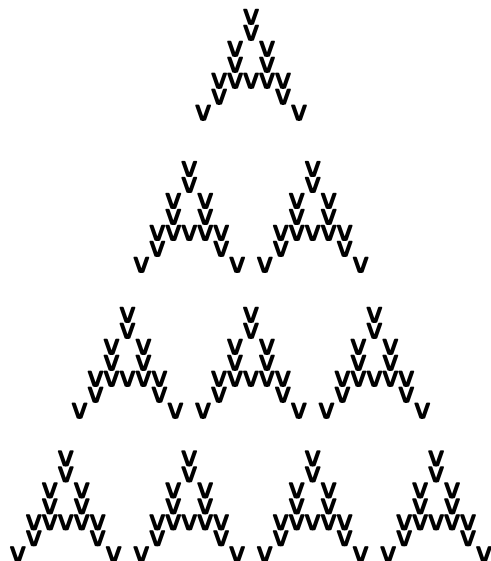
STRONA A



Usiłujesz przeciwstawić się grawitacji. Dusisz w zarodku myśli, które pojawiają się jedną po drugiej. Czujesz wilgoć posadzki, na której spoczywasz. Wyobrażenie oddechu. Mrowiący lęk, który toruje sobie drogę ku czemuś, co wydaje się twoją skórą. Rozpaczliwie chwytasz ciemność, wciągasz ją w samo jądro swego istnienia.

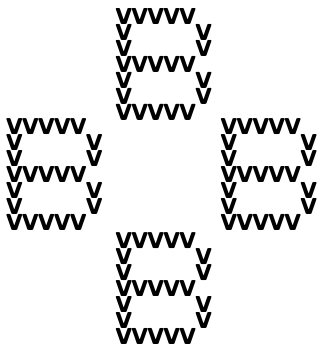
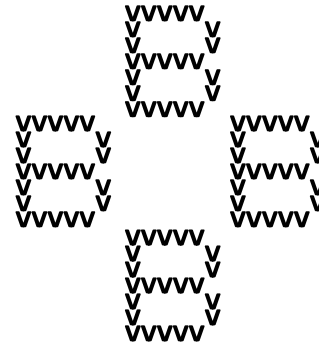
Na krótką chwilę powraca mrok. Moment wytchnienia pośród ciepła nicości.

Lecz oto siła znów zaczyna nieubłaganie cię przyciągać. Kurczowo trzymasz się ciemności. Starasz się wytrwać, aż w końcu ciemność ustępuje – załamuje się, a jej fragment pozostaje w twoich dłoniach.



Zdobywasz przedmiot – odłamek ciemności

STRONA B



Pozwalasz myślom wypełnić umysł, a zmysłom otworzyć się. Przenika cię świadomość istnienia. Neurony w twoim mózgu – tak, twoim – zaczynają wysyłać impulsy.

Nie odczuwasz radości, lecz poczucie istnienia – a to dwie różne rzeczy.

Twoje zmysły rozpalają, ocean barwnych igieł przenika każde doznanie.

Wchodzisz do kolejnej części przestrzeni.

Ścieżka prowadzi cię obok instalacji Wendi Yan i Yi Xie, prac Janne Schimmela i Soni Góreckiej.

Otwierasz oczy. Świat powoli wraca na miejsce. Znajdujesz się w komnacie luster. Spoglądasz w jedno z nich. Masz na sobie roboczy kombinezon. Jest na nim niewyraźny, jaskrawozielony napis, przypominający limonki błyszczące na smolistej powierzchni. Napis głosi:

TWORZENIE DUSZY W TOKU

Po prawej stronie dostrzegasz drzwi – zwykła sklejka rodem z katalogu szwedzkiego giganta meblowego.

Otwierasz je – przejdź do strony C

Nie otwierasz ich – nic się nie dzieje.

STRONA C

Otwierasz drzwi. Sala wokół ciebie pulsuje, jakby oddychała – ale nie po to, by cię pochłoniąć, lecz by nucić spokojną pieśń. To łagodny chór tysiąca nie ludzkich płuc złączonych w jeden spokojny oddech. Ze ścian wyrastają narośla, potężne mykonoidy lub drzewa pnące. Sklepienie powyżej otwiera się niczym usta i wydycha w twoją twarz obłok gwiazd.

Twoje zmysły – całkowicie już rozbudzone – przenika nowa fala ciepła. Nie jest to znajoma błoga ciemność, a raczej czuła tkliwość, która rozluźnia twoje ciało, wciąż skrępowane po okresie niemyślenia i zmaganiach z lustrzaną kopułą.

Jest tu coś promiennego – pradawny, organiczny sen, który przenika powietrze wewnątrz kopuły. Czujesz kosmiczną esencję. kojącej siły

Próbujesz uchwycić tę esencję zakłębionym wiązaniem – przejdź do strony D

Przywierasz do ściany i czule głaszczesz mykonoidy – przejdź do strony E

STRONA D

Środkowym palcem pospiesznie kreślisz na posadzce pentagram. Następnie intonujesz pieśń swych przodków – potężnych kolonizatorów – i zastawiasz metafizyczną pułapkę, zdolną ujarzmić otaczającą cię esencję. Twoja magia jest potężna, a zaklęcie działa.

Czujesz, jak komnata drży. Chór tysięcy głosów z żalem zamiera. Wpatrujesz się w pentagram i widzisz, jak kosmiczna esencja formuje się tuż przed twoimi oczyma. To supernowa złożona zarodników – świadomy mikrokosmos, gotów podjąć swą pieśń, gdy nadejdzie odpowiednia chwila.

Zdobywasz przedmiot –
galaktykę świadomych zarodników

STRONA E

Podchodzisz do ściany i pozwalasz, by kojący taniec botanikuli oplótł twój kombinezon i ciało. Tysiące ust śpiewają teraz o tobie, zapraszając cię do swej kolebki. W brzuchu czujesz lekkie mrowienie, jakby wnętrzości rozpląwały się w pierwotną ciecz, wolną od wszelkiego napięcia. Wiesz, że nigdy więcej nie doświadczysz bólu żołądka wywołanego lękiem. Drzewa i mykonoidy muskają twoje policzki – jesteś już jednym z nich – po czym zapadają z powrotem w sen.

**Podążasz dalej.
Ścieżka wiję się między pracami
Sebulca i Cassie McQuater.**

**Przed tobą pojawiają się kolejne białe
drzwi ze sklejki – bardzo szwedzkie.
Przechodzisz przez nie.**

**Znajdujesz się przed salą, której ścia-
ny falują czerwonym aksamitem.
Wyglądają jak morze, lecz to morze
krzyczy: „Ogniu, kroc z mną!”.
Sama materia rzeczywistości w tym
pomieszczeniu drży i się porusza.
Czujesz, jak twój kombinezon się napi-
na, a neonowo niebieskie linie oplatają
cię niczym pancierz.**

**Za chwilę wydarzy się coś doniosłego,
coś związanego z twoim zadaniem
w tym labiryncie. Coś, co dotknie two-
jej duszy.**

**Falujący aksamit rozstępuje i z za niego
wychodzi postać. Ma na sobie kom-
binezon, tak jak ty, lecz jej skóra jest
blada. Wiesz, że w tej istocie kryje się
niebezpieczeństwo. Wyciąga ku tobie
rękę – a jej dotyk jest samą śmiercią.**

**Jeśli posiadasz przedmiot
odłamek ciemności**

Jeśli nie – przejdź do strony G

Błada postać robi krok naprzód, a ty sięgasz do kieszeni po odłamek ciemności – fragment pierwszej kopty, wciąż ciepły od nieobecności. Odłamek rozrasta się w twojej dłoni niczym siniak.

Błada postać nieruchomieje. Jej śmiercionośna dłoń drży, jakby wyczuwała zwierciadło niebycia. Unosisz odłamek, który połyka światło między wami. Aksamitne fale milką, lękliwie wchłaniając pieśń.

Odłamek się otwiera. Ciemność staje się tarczą, potem płaszczem, wreszcie horyzontem. Już rozumiesz: nie tylko zatrzymuje postać, lecz odmawia jej racji bytu. Jej śmiercionośny dotyk nie może cię dotrzeć, ponieważ nie dajesz mu się określić. Jesteś niebytem, a gest tej istoty okazuje się bezsilny wobec tego, co nieobecne.

Lecz aksamit nie znosi milczenia. Fale miotają się dziko, oplatają ciebie i twojego utkanego z cienia sobowótora, próbując udusić was oboje. Prawie im się udaje, gdy nagle...

Z fałd wyskakuje stworzenie. Jego futro jest nastroszone, zęby chwytają czerwony blask. Pół lis, pół wilk, pół maskotka – potężny strażnik zszyty z pierwotnej miękkości i pamięci drapieżcy. Jego oczy płoną jak węgle pod wilgotnym popiołem.

Łąduje między tobą a bladą postacią. Jednym ruchem – nazbyt gładkim jak na zwierzę, nazbyt dzikim jak na człowieka – rozcina fale aksamitu, tworząc pęknięcie na tyle obszerne, by dał się przez nie stąd wydostać. Błada postać się cofa i znika w fałdach. Zostawia po sobie tylko woń soli i kredy.

Zyskujesz sojusznika – Futrzany Strażnik pojawi się – pojawi się, gdy kotary spróbują cię udusić. Razem ze Strażnikiem przechodzisz przez kolejne drzwi ze sklejki, które same uformowały się ze strzępów aksamitu.

STRONA G

⋮

Błada figura kładzie na tobie dłoń. Czujesz jej dotyk – nie na skórze, lecz w kościach. To nie cios, lecz rozłożenie na części. Litery na kombinezonie drgają i błędą.

TWORZENIE DUSZY W TOKU zmienia się w _____ DUSZY _____, a potem znika całkowicie.

Twoja dusza rozpada się na kawałki. Jedna jej część zostaje tu, uwięziona w aksamicie, druga brnie naprzód – niepełna, niczym uszkodzona linia kodu.

Aksamit triumfuje, zaciska się wokół ciebie i ciągnie ku bladej figurze. Nie jesteś stanie stawiać oporu. Już masz zostać pochłonięty przez fałdy, gdy nagle coś je rozdziera.

Futro. Żar. Warczenie, które brzmi jak hymn.

Z morza kotar wrywa się istota – pół lis, pół wilk, o oczach, które odczytały twoje błędy, zanim miały one miejsce. Wgryza się w ramię bladej postaci, a jej śmiertcionośna dłoń wiotczeje. Aksamit zawodzi, rozrywany ostrymi pazurami.

Strażnik cię odpycha i staje między tobą a bladą figurą. Jego pysk ociera się o twój policzek, futro pachnie ozonem i mokrą ziemią. Wydaje się, że Strażnik mówił: nie wszystko przepadło.

Błada postać upada i zostaje pochłonięta przez aksamit. Ty wciąż tu jesteś – oddychasz, utraciwszy część siebie, lecz żyjesz. Futrzany Strażnik mierzy cię spojrzeniem, jakby pytał, czy zasługujesz na ten dar, po czym rozszarpuje czerwone fałdy i otwiera przejście, wokół którego krystalizuje się rama ze sklejk – banalna i absurdalna.

Zataczasz się i przechodzisz przez drzwi, niosąc mniej, niż wcześniej.

⋮

owy stan – rozszczepiona dusza. Czasem nie będziesz wiedzieć, która wersja ciebie dokonuje wyboru.

⋮

Nowy sojusznik – Futrzany Strażnik – widział drugą stronę kotar i może ocalić cię ponownie.

Pojawia się kolejne przejście. Kiedy je przekraczasz, wkraczasz do kolejnej części wystawy, gdzie teren zaczyna się zmieniać pod wpływem dzieła Theo Triantafyllidisa.

Drzwi ze sklejk kruszą się jak wysuszony tynk i przechodzisz przez nie w pustkę.

Wokół rozciąga się bezkresna równina z betonu. Płyty są popękane, przekrzywione, sterczą jak tektoniczne kły. Horyzont nie istnieje – zamiast niego wisi nad tobą zmęczone niebo, szare jak mokry popiół, wydające z siebie cichy brzęk, jakby usiłowało przypomnieć sobie kolor błękitu.

W oddali mającą ruiny. Niedokończone konstrukcje sterczą jak połamane rusztowania. Piętra pozbawione ścian wiszą nad pustką, schody urywają się w powietrzu. Żuraw przechyla się na bok, a kable opadają w pył, wiecznie wyciągnięte ku nicości.

Powietrze jest tu suche, pozostawia na języku metaliczny posmak, dźwięczy na szklawie zębów.

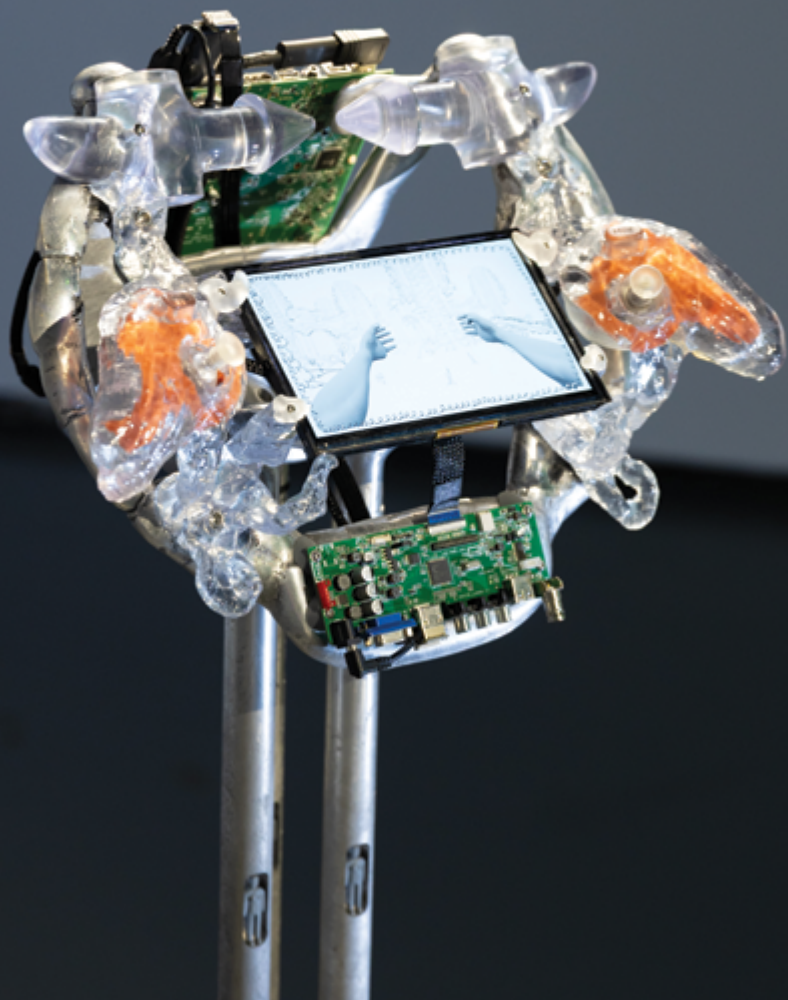
Wtedy dostrzegasz ruch.

Na równinie pojawiają się sylwetki zwierząt zespawane z dpadów przemysłowych. Widzisz bestię na czterech łapach z żelaznymi prętami zamiast zeber i dymem sączącym się z kręgosłupa. Człekopodobna wieża czołga się naprzód na stalowych kablach, które zastępują jej nogi. Kształty zderzają się ze sobą, rozrywają się nawzajem, by zaraz znów złożyć się z rozsypanych odłamków. Ziemia wibruje od ich nieustającej szarpaniny.

Z tej płataniny kształtów wyłania się coś większego.

Chodząca struktura. Jej tors to wydrążony gmach opleciony rusztowaniem, które drży przy każdym kroku. Tam, gdzie powinna być twarz, widnieje billboard. Migocze niemo, usiłuje przemówić, lecz wydaje z siebie tylko świetlny zgrzyt. Każdy błysk rozświetla pustkowie nierównym rytmem. Istoty zastygają w bezruchu. Ich uwaga kieruje się ku tobie. Kolos odwraca głowę i choć billboard nie ma oczu, wiesz, że cię obserwuje. Twój kombinezon się napina – neonowe nici oplatają cię niczym kajdany.

Powietrze staje się nieruchome. Już wiesz: jesteś tu, by opowiedzieć się po jednej ze stron.



JANNE SCHIMMEL

Widmowe wrota i ich schronienia ***Phantasmic Gateways and Their Housings***

(2021)

gra na konsolę, rzeźba (odlewane aluminium, odlewany brąz, odlewana cyna, ceramika, różne kamienie szlachetne, różne podzespoły komputerowe, elementy elektroniki, ekran LCD)
console game, sculpture (cast aluminium, cast bronze, cast tin, ceramics, various gemstones, various computer hardware, various electronics, LCD screen)

Homebrew Baby 2

(2025)

gra na Game Boy'a pt. Becoming 2, rzeźba (odlewany brąz, odlewana cyna, żywica drukowana w 3D, hardware z Game Boy'a, różne elementy elektroniczne, różne kamienie szlachetne)
Game Boy game Becoming 2, sculpture (cast bronze, cast tin, 3D printed resin, Game Boy hardware, various electronic hardware, various gemstones)

Between Modder and Mud

(2024)

gra pt. First Person Hugger, rzeźba (odlewane aluminium, żywica drukowana w 3D, tusz alkoholowy, różne podzespoły komputerowe, różne podzespoły elektroniczne, ekran LCD)
console game First Person Hugger, sculpture (cast aluminium, 3D printed resin, alcohol ink, various computer hardware, various electronic hardware, LCD screen)

W serii *Widmowe Wrota i Ich Schronienia* artysta traktuje komputer jako interfejs prowadzący do alternatywnej rzeczywistości, znanej z popularnych gier RPG (role-playing game), takich jak World of Warcraft czy The Elder Scrolls. Projekty tych gier są niezwykle immersyjne i szczegółowe – jaskiniowe pejzaże pełne są ezoterycznych, rytualnych obiektów: kryształów mocy, klejnotów, kamieni szlachetnych czy pradawnych kapliczek. Tymczasem konsole i komputery, które umożliwiają dostęp do tych światów, pozostają minimalistycznymi czarno-srebrnymi pudełkami z metalu i plastiku.

Zafascynowany ornamentálną rzeczywistością gier wideo, artysta wykorzystuje sprzęt komputerowy do tworzenia rzeźb pozwalających nawiązać połączenie z własnym cyfrowym ja. Na drugiej z rzeźb z tej serii prezentowana jest gra Demon Screamer, opowiadająca o losach typowego potwora, po tym jak gracz wylogował się z gry.

W *Homebrew Baby 2* i *Between Modder and Mud* artysta kontynuuje eksplorację sposobów, w jaki modyfikacje sprzętowe mogą nadawać grom nowe role konceptualne i kulturowe. *Homebrew Baby 2*, zmodyfikowany Game Boy grę *Becoming 2*, w której gracze przemieniają się w obiekty lub formy życia i wchodzą w dialog ze swoimi odpowiednikami. Zamiast akcentować szybkość czy walkę, gra podkreśla ciekawość i wielość perspektyw. *Between Modder and Mud*, komputer PC o zmodyfikowanej obudowie, wyświetla grę *First Person Hugger*, która podważa logikę gatunku first-person shooter, zastępując broń aktem przytulenia. W obu pracach artysta rekonfiguruje znane platformy gamingowe, aby zakwestionować dominujące mechaniki agresji i rywalizacji. Proponuje zamiast tego formy gry oparte na empatii, dialogu i trosce.

[With the Phantasmic Gateways and their housings series, the artist considers the computer as an interface to alternative realities, as experienced in popular RPGs (role playing games) such as World of Warcraft or The Elder Scrolls series. The design of these games is detailed and immersive, the grotto-like landscapes are littered with esoteric ritualistic objects such as power crystals, jewels, gems and ancient shrines. In contrast, the consoles and computers that provide access to these worlds remain minimalist black-and-silver boxes made of metal and plastic.]

Fascinated by the ornate reality of these video games, the artist reconfigures computer hardware into sculptures that create a connection to one's digital self. On the second sculpture in the series, the video game Demon Screamer is presented, focusing on the life of a generic monster character after the player has logged out.

Homebrew Baby 2 & Between Modder and Mud extend Schimmel's ongoing exploration of how hardware modifications can open up new cultural and conceptual roles for gaming. Homebrew Baby 2, a modified Game Boy Advance, runs the game Becoming 2, in which players transform into objects or lifeforms and engage in dialogue with their counterparts. Rather than privileging speed or combat, the game emphasises curiosity and the multiplicity of perspectives. Between Modder and Mud, a case-modified PC, hosts First Person Hugger, which subverts the logic of the first-person shooter genre by exchanging the weapon for the act of hugging. In both works, Schimmel reconfigures familiar gaming platforms to challenge dominant mechanics of aggression and competition, proposing instead forms of play centred on empathy, dialogue and care.]





WENDI YAN & YI XIE

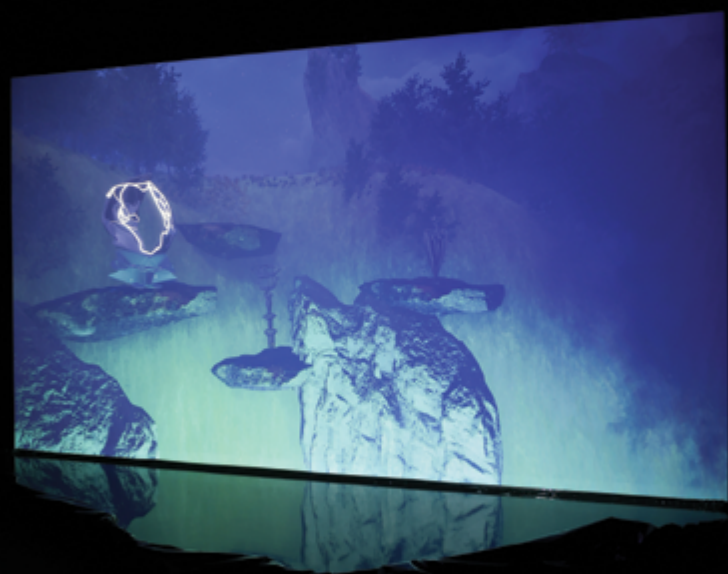
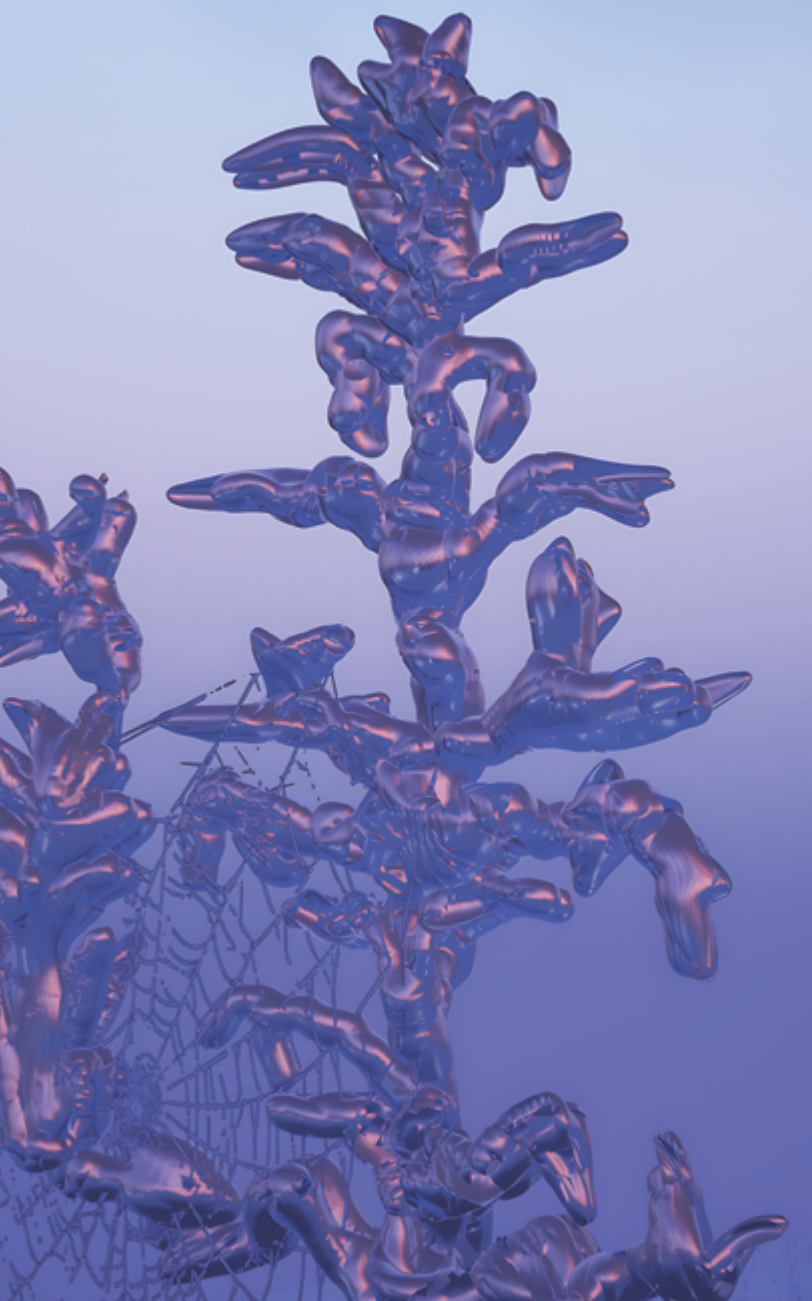
Wewnętrzny kanon węglowy
The Inner Carbon Classic

(2024)

gra, instalacja
game, installation

Gra logiczna, która dostraja indywidualny oddech do planetarnej cyrkulacji. Stylizowana na przyszłe faksymile wewnętrznej alchemii węglowej, prowadzi gracza przez trzy etapy praktyki łączącej taoistyczną filozofię cielesno-ekologiczną z biotechnologią klimatyczną. Odwołując się do mapy wewnętrznego krajobrazu Neijing Tu , gra przekształca medytację w działanie, a pismo w technologię, i przesuwa uwagę z ludzkiego ciała na ciało Ziemi. Pyta, jak praktykować geoinżynierię w zgodzie duchowej, budując i budować więź między osobistym oddechem a planetarnymi cyklami węglowymi.

[A puzzle game that aligns individual breath with planetary circulation. Framed as a future facsimile of Internal Carbonic Alchemy, the work guides players through three stages of practice that merge Daoist body-ecological philosophy with climate biotechnology. Drawing on the classic diagram Neijing Tu (Chart of the Inner Landscape), the game recasts meditation as action and scripture as technology, shifting attention from the human body to the body of Earth. It asks how geoen지니어ing might be practiced in spiritual alignment, cultivating a tangible connection between personal breathing and the planet's carbon cycles.]



SONIA GÓRECKA

Cuda wianki
Wreaths and Miracles

(2023 – 2025)

interaktywny krajobraz 3D
interactive 3D landscape

Ten interaktywny krajobraz 3D rozpościera się jako przestrzeń dla kształtowania post-słowiańskiej wyobraźni. Został stworzony przy użyciu domyślnych, wbudowanych narzędzi standardowego oprogramowania cyfrowego. Instalacja skłania do refleksji nad tym, czy lokalne i tożsamościowe reprezentacje mogą prawdziwie zaistnieć w kulturze cyfrowej. Cyfrowa rzeczywistość ujawnia niepojętą złożoność, pomieszanie znaczeń oraz trudną do uchwycenia duchowość tego, czym jest słowiańskość rozumiana jako zbiór doświadczeń, pamięci i wyobrażeń. Krajobraz został zaprojektowany jako przestrzeń do bezcelowego błądzenia i gubienia się, gdzie jedynymi możliwymi do odnalezienia śladami są fragmenty prymitywnej poetyki wygenerowanej przez sztuczną inteligencję, która na swój cyfrowy sposób próbuje zdefiniować słowiańskość.

Pejzaż dźwiękowy został stworzony we współpracy z Thomasem de Rijkem, z udziałem wokalnym Chóru Głośno, śpiewającego w językach starsłowiańskich pieśni o rozstaniu z matką, domem i miejscem pochodzenia.

[This interactive 3D landscape unfolds as a space for shaping a post-Slavic imagination. It was created using the default, built-in tools of standard digital software. The installation invites reflection

on whether local and identity-based representations can truly exist within digital culture. The digital reality reveals an elusive complexity, a blending of meanings and a subtle, hard-to-grasp spirituality of how Slavic identity is understood as a constellation of experiences, memories, and imaginings. The landscape is designed as a space for aimless wandering and getting lost, where the only traces to be found are fragments of primitive poetics generated by artificial intelligence, attempting in its own digital way to define Slavic identity.

The soundscape was created in collaboration with Thomas de Rijk, featuring vocals by Głośno Choir, singing songs in Old Slavic, echoing the themes of leaving the mother, the home and the place of one's origins.]



LUCIE GOTTLIEB & TOMAS SJÖGREN

Siedem grzechów w szkle zasianych, od korzenia po koronę z lewej w prawą drogą wiedzie stronę; pnij się z nimi, a tchu weźmij, by kod wskrzesić w życiu albo w śmierci

Seven sins are sown in glass, from rootmost branch to crown they pass; climb left to right, take first of breath, the code shall wake in life or death

(2025)

witraż wykonany techniką Tiffany, profile ołowiane, cynk i nić hafciarska na bawelnie
tiffany stained-glass, lead came, zinc,
and embroidery thread on cotton

Na długo przed drukiem i powszechną umiejętnością czytania, w epoce przekazu ustnego, pamięć i opowieści utrwalano w formach wizualnych i dotykowych. Haft, ceniony za trwałość i nośność, odgrywał w tym istotną rolę. Średniowieczne szaty liturgiczne, obrusy ołtarzowe czy gobeliny przedstawiały sceny biblijne i wydarzenia historyczne, a witraże w katedrach między XII a XV wiekiem pełniły rolę „wizualnych Biblii” dla niepiśmiennych wiernych. Półprzezroczyste sekwencje obrazów, podobne do współczesnych komiksów, za pomocą światła ukazywały fragmenty Pisma i żywoty świętych. Równocześnie w niemal wszystkich mediach artystycznych pojawiała się postać błazna – figury zarazem komicznej i tragicznej.

Czerpiąc z tych tradycji i łącząc swoje praktyki, artyści tworzą zagadkę utkaną z nici i szkła. Rzeczywistość oglądana przez szklaną powierzchnię jawi się jakby spowita mgłą i zniekształcona – haftowana namiastka prawdy. Błazen wędruje ku nieoczywistemu celowi, a jego decyzje zawieszono są między warun-

kiem a konsekwencją.

Artyści odwołują się do czasów, gdy obrazy niosły moc sakralną i wspólnotową, przekazywały moralne lekcje i duchowe prawdy poprzez fakturę i światło. Szczególnie fascynuje ich postać błazna – graniczna, jednocześnie mądra i naiwna, komiczna i tragiczna. To przewodnik po świecie niepewności, idealny nośnik narracji o wieloznaczności, zwodniczych tropach i chwiejnych prawdach.

[Long before the printing press and widespread literacy, when oral tradition prevailed, memory and storytelling were preserved through visual and tactile forms. Embroidery, valued for its durability and portability, played a key role. Medieval vestments, altar cloths and tapestries often depicted biblical scenes and historical events, while stained glass in cathedrals between the 12th and 15th centuries served as “visual Bibles” for largely illiterate audiences. Sequential panels, much like modern comics, narrated scripture and saints’ lives through light. At the same time, the figure of the fool appeared across nearly every artistic medium – both comic and tragic.

Drawing on these traditions, Gottlieb and Sjögren merge their practices to weave a riddle through glass and thread. Reality glimpsed through glass appears veiled and distorted – an embroidered semblance of truth. The fool journeys toward an uncertain goal, his choices suspended between condition and consequence.

The artists gesture toward a time when images carried both sacred and communal power, transmitting moral lessons and spiritual truths through texture and light. They are especially drawn to the fool – a boundary-crossing figure, at once wise and naïve, comic and tragic. He becomes a guide through uncertainty, a narrative vessel for layered meanings, misdirection, and unstable truths.]



SEBULEC

**Przebudowa ciała
Body Overhaul**

(2025)

instalacja
installation

Mody w Skyrimie to skrypty pozwalające zmieniać świat gry – budować miasta, wydłużać dzień, wywoływać tęczę, zmieniać odgłosy kroków. Ciała w grze – awatary i NPC – stają się istotami, o które można dbać, które można przebierać je i uczyć nowych rzeczy. Wirtualne ciała nie znają granic, przenikają przez siebie, zmieniają proporcje, przekraczając tradycyjne podziały płci i gatunku.

Modyfikacja gry staje się modyfikacją ciała – procesem bliskim tranzycji, gestem budowania nowej tożsamości, możliwością zamieszkania w wybranym ciele. W pracy artysty wirtualna fizyczność materializuje się w drzeniu silikonowej formy, echem kodu i cyfrowej fizyki. Praktyka Sebulca odwołuje się do cyborgowej teorii Donny Haraway i koncepcji „ciała bez organów” Gillesa Deleuze’a i Félix’a Guattari’ego, eksplorując intymność, queerową wolność i alternatywne cielesności.

[Mods, in Skyrim, are scripts that reshape the game world – building cities, changing the length of the day, creating rainbows, or altering footsteps. Bodies in the game – avatars and NPCs – become cared-for beings whom players can dress, teach and nurture. Virtual bodies know no boundaries, they pass through each other, shift proportions, can be hacked and transcend conventional divisions of gender and species.

Modding the game becomes modding the body – a process akin to transition, a gesture of building a new identity, a way of inhabiting a chosen body. In the artist’s work, virtual physicality materialises in the trembling of a silicone mould, echoing code and digital physics. Sebulec’s practice draws on Donna Haraway’s cyborg theory and Gilles Deleuze and Félix Guattari’s “body without organs,” exploring intimacy, queer freedom and alternative embodiments.]



CASSIE MCQUATER

**Potop Angeli
Angela's Flood**

(2020 – 2021)

film wideo
video film

Praca powstała na zamówienie Colección SOLO
commissioned by Colección SOLO

Potop Angeli to reinterpretacja środkowego panelu tryptyku Hieronima Boscha *Ogród rozkoszy ziemskich*. Ludzie, zwierzęta i naturalni aktorzy z oryginalnego obrazu zostają zastąpieni sprite'ami (pikselowymi postaciami) z wczesnych gier Arcade — bijatyk z lat 90. Zniewielkich, leśnych enklaw powstają ich własne, intymne ekosystemy pożądania.

Angela Belti, muskularna wojowniczką z serii *Power Instinct* (Atlus, Arcade, 1993), prezentuje swoją sylwetkę wśród fantastycznych drzew i lśniących fioletowych klejnotów. Super Kurara, również z serii *Power Instinct*, delikatnie jeździ na rolkach po betonowej ścieżce ozdobionej kwitnącymi krzewami (z *OutRun*, Sega, 1986) oraz złotymi automatami Arcade (z *Pretty Soldier Sailor Moon*, Arcade, 1995). Trzecia ludzka postać, Deliza z gry *Dragon Master* (UNiCO Electronics, Arcade, 1994), wykonuje stanie na rękach na skale w zielonej rzece, zamieszkałej przez czerwone koralowce i dziwne, jaszczuropolodobe stwory z gry *Blade Master* (Irem, Arcade, 1991).

[Angela's Flood is a re-imagining of the central panel of Hieronymus Bosch's Garden of Earthly Delights. The humans, animals and natural actors

of the original painting are replaced with sprites (pixelated characters) from early 1990s fighting/arcade video games. Small forest enclaves form their own intimate ecosystems of desire.

Angela Belti, a muscular fighter from the Power Instinct series (Atlus, Arcade, 1993), shows off her physique among fantastical trees and gleaming purple gems. Super Kurara, also from the Power Instinct series, rollerblades gently along a cement path decorated with flowering bushes (from OutRun, Sega, 1986) and golden arcade machines (from Pretty Soldier Sailor Moon, Arcade, 1995). A third human character, Deliza from Dragon Master (UNiCO Electronics, Arcade, 1994), performs a handstand on a rock in a green river populated by red coral and strange lizard-like creatures from Blade Master (Irem, Arcade, 1991).]



LEVI VAN GELDER

Ötza, Uninterrupted

(2025)

5-kanalowa instalacja wideo
5-channel video installation

dzięki uprzejmości Servais Family Collection
courtesy of Servais Family Collection

Kriodesykowana mumia i autorka fan fiction, Ötza, opowiada swoją historię w rozdziałach napisanych własną ręką. W pięciu zapętlonych scenach próbuje odzyskać narrację od dawna wywiedzioną (i zniekształconą) z rekonstrukcji naukowych, pozostając zamkniętą w muzealnej komorze chłodniczej.

Odkryta w 1991 roku w Alpach Ötztalskich we Włoszech najstarsza znana europejska mumia – Ötzi – była nieustannie mierzona, skanowana, sekcjonowana i interpretowana. Od 2019 roku artysta odpowiada na ten spektakl uwagi, alternatywną opowieścią, która przywraca sprawczość: Ötzi staje się Ötzą, bohaterką wpisującą się we współczesne światy poprzez fan fiction. Nieograniczona czasem i przestrzenią, porusza się między ironicznymi, popkulturowymi scenariuszami – przewodniczki, szefowej zespołu tanecznego, uroczej tyranki – testując granice tożsamości, pragnienia i widzialności. Poprzez performansy drag i viralowe treści Ötza w *Uninterrupted* przepisuje naukowe „prawdy” w auto-narrację, proponując fan fiction i drag jako narzędzia world-buildingu i autokreacji.

[A cryodesiccated mummy and fan-fiction writer, Ötza, recounts her story through chapters

she wrote herself. Across five looping scenes, she attempts to reclaim a narrative long extrapolated (and distorted) from scientific reconstructions, while confined to her museum’s refrigeration chamber.

*Discovered in 1991 in Italy’s Ötztal Alps, Europe’s oldest known human mummy – “Ötzi” – has been relentlessly measured, scanned, dissected and interpreted. Since 2019, the artist has responded by crafting an alternate storyline that restores agency: “Ötzi” becomes Ötza, a protagonist who writes herself into contemporary worlds through fan fiction. Unbound by time and space, she moves between wry, pop-cultural scenarios – tour guide, dance-company mastermind, lovable tyrant – testing the limits of identity, desire and visibility. Through drag performance and viral references, Ötza in *Uninterrupted* reframes scientific “truths” through self-narration, proposing fan fiction and drag as tools for world-building and self-creation.]*



LÉA PORRÉ

***Oto kres wszelkich wilgotnych rzeczy
Tis the ending of all moist things***

(2024 – 2025)

seria tapet site-specific
series of site-specific wallpapers

***Talizmany Versaliae
Versaliae Talismans***

(2021 – 2025)

grawerowane kamienie, kute stalowe haki
engraved stones, forged steel hooks

***Zbroja jaśniejąca
Armour Bright***

(2025)

drewno orzechowe, kuta stal, płyta MDF, tusz, akryl, lakier
walnut wood, forged steel, MDF, ink,
acrylic, varnish

W tej pracy artystka kontynuuje eksplorację pejzażami snu kształtowanych przez fragmentaryczną pamięć i powracające symbole. Tapety działają tutaj jak progi: portale, przez które cyfrowe światy składają się w przestrzeń fizyczną. Zadrukowane CGI i wycinane w ornamentalne formy, spływają po sztukateriach, przelewają się ze ścian na podłogę i przez kolejne pomieszczenia, zacierając granicę między renderowanym krajobrazem a architekturą. Odwołując się do tradycji panoramicznych tapet, artystka przekształca ścianę w powierzchnię

liminalną, w której symbol i ornament wyznaczają mnemoniczne ścieżki. Te „cyfrowe freski” działają jak pałace pamięci, kotwiczące fragmentaryczne historie i spekulatywne światy w teraźniejszości.

Talizmany Versaliae to instalacja rzeźbiarska złożona z dwunastu grawerowanych kamieni i stalowych haków - fizycznych reliktyw świata cyfrowego. Obiekty powstały z artefaktów w grze typu Choose Your Own Adventure, gdzie każdy kamień funkcjonował jako talizman zdobywany podczas rozgrywki. Rytowane symbolami - kluczami, koronami, bestiami, herbami - tworzą rytualny krąg, który zacierając granicę między realnym a wirtualnym, eksploruje logikę gry, fragmenty mitu i pamięci. Instalacja bada powtarzalność symboli i sposób, w jaki zyskują nowe znaczenia przy każdej iteracji, przekształcając cyfrowe doświadczenia w materialne, namacalne relikty.

Zbroja jaśniejąca redefiniuje zwieńczenie architektoniczne - nie jako ornament, lecz jako próg. Rozczłonkowane, zwielokrotnione formy bram promieniują na zewnątrz, stając się „radykalnymi ornamentami”: dekoracyjnymi, obronnymi, symbolicznymi i dezorientującymi. Połączenie rzeźbionego drewna, kutej stali i CGI tworzy progi między światem fizycznym a cyfrowym, sacrum a spekulacją, przywołując linie mocy i talizmaniczną geometrię. Zbroja jaśniejąca bada przesuwającą się granicę między ornamentem a siłą.

[In Tis the ending of all moist things, the artist continues her exploration of dreamscapes shaped by fragmented memory and recurring symbols. The wallpapers function as thresholds: portals through which digital worlds fold into physical space. Printed with CGI and cut into ornate forms, they cascade over mouldings, spill from walls to floors and across

rooms, blurring the boundary between rendered landscapes and architecture. Drawing on the tradition of panoramic wallpapers, the artist transforms the wall into a liminal surface where symbol and ornament map mnemonic pathways. These “digital frescoes” act as memory palaces, anchoring fragmentary histories and speculative worlds in the present.

Versaliae Talismans is a sculptural installation of twelve engraved stones and steel hooks – physical relics from a digital realm. The objects originated as artifacts in a Choose Your Own Adventure game, where each stone functioned as a talisman acquired during gameplay. Etched with symbols – keys, crowns, beasts and emblems – they form a ritual circle that blurs the boundary between the real and virtual, exploring game logic, fragments of myth and memory. The installation investigates the recurrence of symbols and how they gain new meanings with each iteration, transforming digital experiences into tangible, material relics.

Armour Bright redefines the finial – not as an ornament, but as a threshold. Fragmented, multiplied gate-forms radiate outward, becoming “radical ornaments”: decorative, defensive, symbolic and disorienting. Combining carved wood, forged steel and CGI, the work forms thresholds between the physical and digital, the sacred and the speculative realms, evoking ley lines and talismanic geometries. *Armour Bright* probes the shifting boundary between ornament and force.]





WOJTEK DIDKOWSKI

Rękawica taktyczna
Tactical gauntlet

(2021)

metal, liście judaszowych srebrników
(*Lunaria annua*), żywica
metal, leaves of a silver dollar plant
(*Lunaria annua*), resin

Rękawica ukazuje napięcie ręki kurczowo trzymającej się ściany, krawędzi, pustki i granic – jakby dalsza przestrzeń nie została jeszcze wyrenderowana. Zamrożony gest przywodzi na myśl chwyt podczas wspinaczki lub trzymanie myszy gamingowej w momencie oddawania strzału. Między palcami, zatopionymi w żywicy, wplecione są liście judaszowych srebrników. Te kontrastowe jakości formalne łączą świat realny z wirtualnym, naturę z digitalizacją, prawdę z wyobrażeniem.

Rękawica staje się metaforą współczesnego imperatywu podejmowania działań opartych na określonych strategiach, często kosztem własnych wartości. To nie tylko rywalizacja czy pojedynki, ale także chciwość i pogoń za pieniędzmi i sławą, które tworzą spekulatywne wartości współczesnego świata, w tym świata artystycznego. Jak pod ręką Midasa, dzieło sztuki musi zamieniać się w złoto, stając się ślepą afirmacją próżności i kurczowego trzymania się korzystnych, opłacalnych zależności.

Wartości ludzkie upodabniają się do tych z gry i wykraczają poza nią, przez co mają realny wpływ na rzeczywistość. Przykładem jest wciąż rozwijający się, ponad pięciomiliardowy rynek skinów do gry CS2, gdzie wymiana, inwestycja, prestiż, rzadkość,

wygląd i popyt wpływają na wartość wirtualnych przedmiotów. Ich powierzchowne piękno nie zmienia rozgrywki, ale poza nią przynosi realne korzyści finansowe i prestiż. W tym kontekście nawet rycerska rękawica trąci powierzchownością.

[The gauntlet depicts the tension of a hand gripping a wall, an edge, emptiness, a boundary – as if the space beyond has yet to be rendered. This frozen gesture evokes a climbing grip or holding a gaming mouse while taking a shot. Between the fingers, embedded in resin, lie leaves of the silver dollar plant. These contrasting formal qualities merge the real with the virtual, nature with digitalisation, reality with imagination.]

The gauntlet becomes a metaphor for the contemporary imperative to act according to specific strategies, often at the cost of personal values. It is no longer just competition or duel, but also greed and the pursuit of money and fame, shaping speculative values in the modern world, including the art world. Like Midas's touch, an artwork must turn to gold, becoming a blind affirmation of vanity and the clinging to profitable, advantageous dependencies.

Human values increasingly resemble those of games and extend beyond them, impacting real life. A clear example is the still-expanding market of over five billion CS2 skins, where trade, investment, prestige, rarity, appearance and demand determine the value of virtual items. Their surface beauty does not affect gameplay, but outside the game they yield tangible financial and social value. In this context, even a knight's gauntlet feels superficial.]



THEO TRIANTAFYLLIDIS

Feral Metaverse (Katapult MKII)

(2025)

instalacja, gra wideo dla wielu graczy, niestandardowy zestaw do gier dla ośmiu graczy, drewno, stal, technika mieszana
installation, multiplayer video game; a custom gaming rig for eight players, wood, steel, mixed media

Postaci trafiają półnagie i bez słów do surowego świata bez dróg i jasno wyznaczonych celów. Przetrawanie zależy od życzliwości i współdziałania. Błotnisty, oniryczny krajobraz utrudnia orientację, a rzadkie spotkania z innymi nadają relacjom wagę. Zbiór reguł manifestuje wspólnotowość jako jedyny prawdziwy warunek zwycięstwa, a świat reaguje strukturalnie na zachowania grupy. Instalacja wykorzystuje specjalnie zbudowaną katapultę – platformę dla ośmiu graczy i graczek, splatając choreografię ciał z wirtualną kooperacją i potencjalnym sabotażem. Projekt stanowi dziką, wyzwoloną kontrwizję wobec korporacyjnych metawersów, poprzez odrzucenie własności i inwentarz oraz testowanie niewerbalnych, improwizowanych, wspólnotowych form gry.

[Players are dropped half-naked and voiceless into a raw world with no roads or defined goals. Survival depends on kindness and collective action. The muddy, dreamlike landscape resists navigation, and rare encounters with others give weight to relationships. A set of rules frames togetherness as the only true “win state”, with the world structurally responding to group behaviour. The installation uses a custom-built catapult – a platform for eight players – intertwining physical choreography with virtual cooperation and potential sabotage. The project functions as a wild, liberated counter-vision to corporate metaverses, rejecting property and inventory, while exploring nonverbal, improvisational and communal forms of play.]



KEVIN BRAY

ProtoVise:
formowanie ID, przełączanie światów
ProtoVise:
Shaping IDs, Swapping Worlds

(2024)

instalacja, gra wideo dla wielu graczy;
niestandardowa instalacja do gry, rzeźby drukowane 3D
installation, multiplayer video game;
a custom gaming installation, 3D printed sculptures

Morpher

(2018 - obecnie/ ongoing)

tale rozrastające się jednokanałowe wideo
(co roku przybywa ok. 2 minut)
ever-growing single-channel video
(adds ~2 minutes each year)

Dwie zmotoryzowane, ludzkiej wielkości postacie stoją naprzeciw sobie, bez końca przerzucając jeden obiekt. Z każdą pętlą obiekt zmienia formę - w narzędzie, zabawkę, broń czy relikw - a video mapping przekształca też tło i otaczający je świat. Każdy rzut otwiera nową scenę, przenosząc widza do kolejnych rzeczywistości związanych z historią i funkcją przedmiotu.

Instalacja ukazuje innowację jako reakcję łańcuchową, a nie pojedynczy akt - odwołuje się do klasycznego motywu nieopanowanej mocy. Obiekt staje się katalizatorem, który kształtuje wyobraźnię społeczną, środowisko i politykę i wykracza daleko poza intencje twórcy. Czerpiąc z teorii ucieleśnionego poznania i „rozszerzonego umysłu” (Andy’ego

Clarka), praca traktuje przedmioty jako przedłużenia poznawcze, zmieniające sposób myślenia, działania i percepcji. Wymiana obiektu tworzy pętlę sprzężenia zwrotnego między ludzką sprawczością, technologią i zmieniającymi się światami, czym redefiniuje problemy i nas samych.

Morpher jest „żywym” wideo, które z roku na rok rozrasta i dostosowuje do każdej przestrzeni ekspozycyjnej. Ujęte jako opowieść o istocie poszukującej własnej tożsamości oraz zasad rządzących jej światem, dzieło bada, w jaki sposób konsumujemy informacje oraz gdzie przebiegają granice między prawdą subiektywną a obiektywną. Artysta celowo odsłania warstwy kompozycyjne obrazu (w duchu „breakdownów” VFX), uruchamiając brechtowski efekt obcości: zamiast zanurzyć się w iluzji, widzowie skłonieni są do bycia krytycznymi, aktywnymi obserwatorami. W tym zmiennokształtnym zwierciadle kultury danych montaż i wyobcowanie obnażają mechanikę wytwarzania obrazów, uświadamiając zarazem, jak szybko każde „uniesienie kurtyny” generuje nową fikcję.

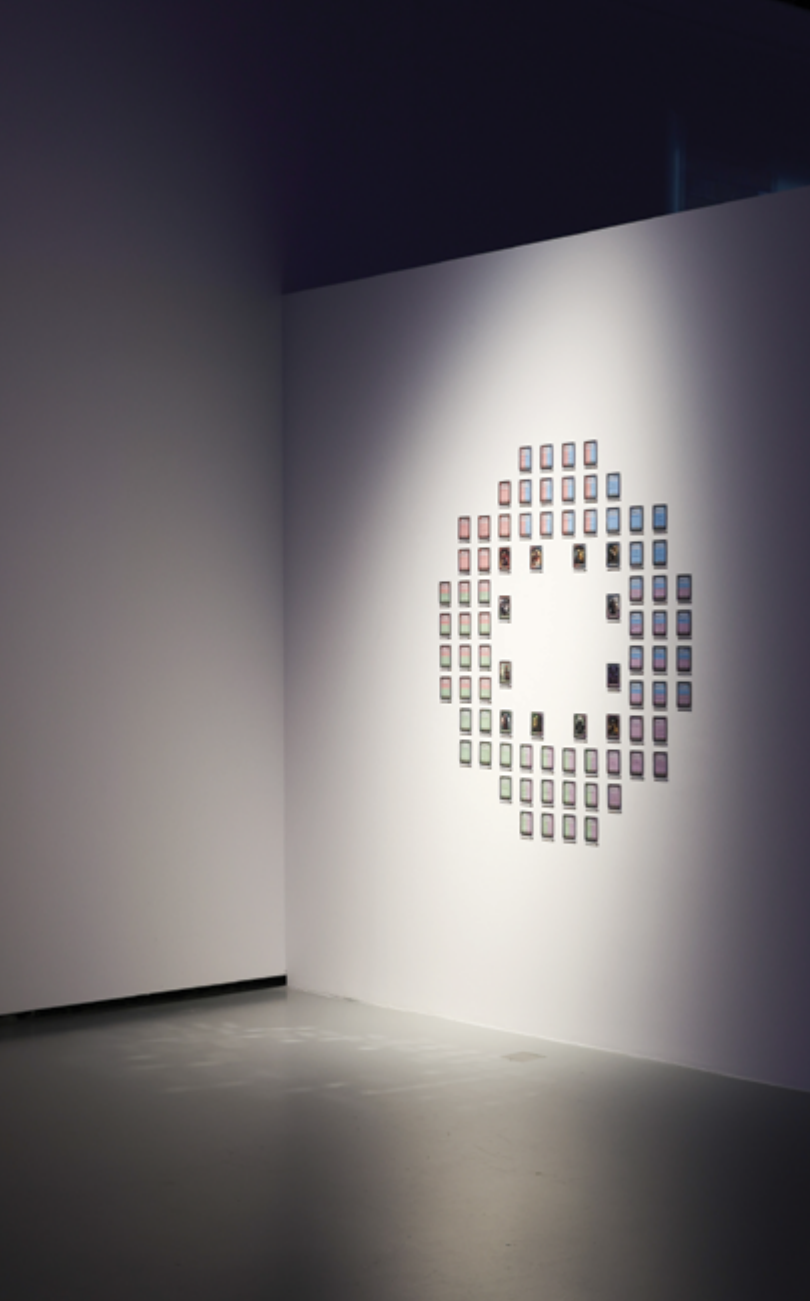
[Two motorised, human-scaled figures face each other, endlessly tossing a single object. With each loop, the object morphs – into a tool, a toy, a weapon, a relic – while video mapping transforms the surrounding world. Each throw opens a new scene, transporting viewers into different realities tied to the object’s history and function.]

The installation frames innovation as a chain reaction rather than a discrete act, reflecting on the classic motif of unleashed, poorly understood power. The object becomes a catalyst, reshaping social imagination, environments and politics beyond the creator’s intent. Drawing on embodied cognition and extended mind theory (Andy Clark),

the work treats objects as cognitive extensions that alter how we think, act and perceive. The exchange of the object generates a feedback loop between human agency, technology and shifting worlds, while simultaneously redefining problems and ourselves.

Morpher is a living video that expands annually and adapts to every exhibition space. Framed as the story of a being in search of its own identity – and of the terms of its world – the work probes how we consume information and where the boundaries between subjective and objective truth lie. By deliberately exposing the compositional layers of the image (in the spirit of VFX “breakdowns”), Bray deploys a Brechtian distancing effect: instead of sinking into illusion, viewers are prompted to become critical, active observers. In this shape-shifting mirror of data culture, montage and estrangement reveal the mechanics of image-making while acknowledging how quickly every “backstage” reveal generates a new fiction.]





JOSHUA CITARELLA

Fantazja klas
Class Fantasy

(2024)

gra karciana
card game

Fantazja Klas to karciana gra akcji RPG, która łączy klasy postaci z ideologiami politycznymi, poprzez nakładanie Kompas Politycznego na diagram Dungeons & Dragons. Rozgrywka opiera się na taktycznych sojuszach: gracze mogą współpracować, a zwycięstwo osiąga ta strona, która pokona przeciwników politycznych, Praworządnych czy Chaotycznych lub Dobrych czy Złych. Talia 90 kart zawiera kilkanaście klas postaci z unikalnymi zdolnościami, a także karty ataku, obrony i efektów modyfikujących starcia.

Odniesienia do gier Dungeons & Dragons, Magic: The Gathering i World of Warcraft pozwalają na zbadanie, jak odgrywanie ról i budowanie światów przenikają między grą a rzeczywistością. W tym procesie ideologia zmienia się ideologię w mechanikę strategiczną i jednocześnie stawia pytanie, czy utopia powstaje przez władzę, solidarność czy negocjację wartości.

[Class Fantasy is an action-RPG card game that overlays political ideologies onto Dungeons & Dragons character classes, creating shifting alliances. Players cooperate tactically with victory being achieved when one political side, Lawful over Chaotic, or Good over Evil, prevails. The 90-card deck includes a dozen character classes with unique abilities, plus attack, defence and effect cards.

Inspired by Dungeons & Dragons, Magic: The Gathering, and World of Warcraft, the game explores how role-play and world-building spill over into real life, turning ideology into strategic gameplay and asking whether utopia comes through authority, solidarity or the negotiation of values.]



MACIEJ KRYGIER

Art Raider 2

(2002)

wideo cyfrowe, mod gry
digital video, game mod

CSW_Patch

(2002)

wideo cyfrowe, mod gry
digital video, game mod

Zbudowany na silniku Unreal, *Art Raider 2* zamienia Zamek Ujazdowski w Warszawie w poziom strzelanki FPS (first-person shooter) – gracz przemierza się po wirtualnych przestrzeniach galerii z bronią, mogąc „zniszczyć” dzieła z kolekcji instytucji. Praca, po raz pierwszy pokazana w 2002 roku na wystawie w Centrum Sztuki Współczesnej *Młodzi są realistami*, plasuje się w szerszej linii artystycznych modów, które zawłaszczają komercyjne silniki gier, by analizować władzę, partycypację i rolę widza. Praca jest ciętą, ironiczną odpowiedzią na polskie debaty początku lat dwutysięcznych wokół sztuki współczesnej oraz na akty wrogości wobec niej – wykorzystuje taktyki patchowania gier, aby odzwierciedlić i skomentować realną przemoc wobec instytucji i dzieł.

Praca stworzona na silniku Unreal rozwija wątek „instytucjonalnego levelu” zapoczątkowany w *Art Raider 2*. Tym razem artysta konstruuje autonomiczną symulację – rodzaj „łatki” nakładanej na przestrzeń Centrum Sztuki Współczesnej. Rozgrywka toczy się sama, a reguły są minimalne: ważna jest

obserwacja, jak zasady gry modelują zachowania, przepływy i konflikty w instytucji.

Wykorzystując język FPS i logikę modów, praca krytycznie odbija napięcia wokół sztuki współczesnej początku lat dwutysięcznych – od debat o roli instytucji po gesty symbolicznej przemocy wobec dzieł. Ujawnia, jak proste algorytmy mogą eskalować w złożone sytuacje i kształtować to, co widzimy, akceptujemy i uznajemy za możliwe.

[Built on the Unreal engine, Art Raider 2 turns Warsaw's Ujazdowski Castle into a level of a first-person shooter: the player roams virtual gallery spaces with a weapon, able to “destroy” artworks from the institution's collection. First shown in 2002 in the CSW exhibition Młodzi są realistami, the work sits within a broader lineage of artistic mods that appropriate commercial game engines to analyse power, participation, and spectatorship. The piece is a sharp, ironic response to early-2000s Polish debates around contemporary art and to episodes of hostility toward it – using game-patching tactics to mirror and critique real-world aggression against institutions and artworks.]

Created in the Unreal engine, the work continues the “institution-as-level” thread from Art Raider 2. The artist builds an autonomous simulation – a “patch” applied to the space of the Ujazdowski Castle Centre for Contemporary Art – where minimal rules allow observers to watch how behaviours, flows and conflicts emerge within the institution.

Using FPS language and modding logic, the work mirrors early-2000s tensions around contemporary art – from debates over institutional roles to gestures of symbolic violence. The patch shows how simple algorithms can escalate into complex situations, shaping what we see, accept and consider possible.]



JAN MOŹDŹYŃSKI

Kitbash Proxy Fever

(2025)

ceramika, drewno
ceramics, wood

Artystę do gier figurkowych przyciągnął fantastyczny świat stworów, bohaterów i złoczyńców. W latach 90. w Polsce pokochał Warhammera – przede wszystkim za warstwę fabularną i wizualną. Urzekła go swoboda malowania figurek i tworzenia makiet; tereny do gry można było zbudować praktycznie ze wszystkiego, ograniczeniem mogła być tylko kreatywność. Za uzbierane kieszonkowe i prezenty kupował modele w księgarni Faber & Faber – wówczas centrum lokalnej „nerdozy” Warhammera. Z braku środków i modeli tworzył własne figurki i makiety, przerabiając istniejące, czyli praktykował kitbashing i proxowanie.

Jego instalacja na wystawie jest hołdem dla tamtych czasów. Prowizoryczne „lasy i górki” z kreatywności i funkcjonalności stołu do gry. Materiały nawiązują też do kruchości figurkowego świata – łatwo stracić godziny pracy przez złamany model. Kształt stołu, a zwłaszcza jego nogi, sugeruje ruch w kierunku, w którym wszystko się zaczęło: do księgarni Faber & Faber i dziecięcych marzeń.

[The artist was drawn to miniature games by the fantastic world of creatures, heroes and villains. In 1990s Poland, he fell in love with Warhammer – primarily for its story and visuals. He was captivated by the freedom of painting miniatures and building ter-

rain; game boards could be made from almost anything, limited only by creativity. Pocket money and birthday gifts went on buying models at Faber & Faber, then the hub of the local Warhammer fandom. Lacking funds and models, he made his own miniatures and terrain, or modified existing ones – a practice known as kitbashing and proxying.

His exhibition installation is a tribute to those times. Makeshift “forests and hills” recreate the creativity and functionality of a gaming table. The materials also reference the fragility of the miniature world – hours of work can be lost in a moment if a model breaks. The table’s shape, especially its legs, suggests movement toward where it all began: Faber & Faber and childhood dreams.]



FILIP KOSTIC

Pro Mouse Grip 1,2,3...7

(2025)

odlew na zimno z żywicy syntetycznej,
podkładki pod mysz
silicon-copper cold cast, mousepads

Counter-Strike spray pattern drawing 1,2,3...18

(2025)

ołówki na papierze, aluminiowe ramy,
podkładki pod mysz
graphite on paper, aluminum frame,
mousepad backing

Seria rzeźb *Pro Mouse Grip* wykonanych techniką odlewu na zimno z użyciem proszku miedzanego i krzemowego przedstawia ułożenia dłoni profesjonalnych graczy – już bez samej myszy. Na najwyższym poziomie gry optymalizacja sprzętu komputerowego nieuchronnie zderza się z ograniczeniami ciała. Proces negocjacji pomiędzy myszą a kończyną prowadzi do osobliwych układów dłoni, które – choć dziwne – okazują się celowymi zabiegami optymalizacji. Pozbawione kontekstu przywodzą na myśl napięcie dłoni i nadgarstków znane z rzeźby klasycznej czy malarstwa barokowego.

W *Counter-Strike*'u, podobnie jak w większości strzelanek, każda broń ma swój odrzut bądź wzór rozrutu pocisków. Wzory te destabilizują celownik gracza utrudniając oddanie precyzyjnego strzału i symulując jego siłę. Choć każdy wzór zawiera ułamek losowości, jego ogólny przebieg jest z góry ustalony, o czym przekonać się można opróżniając magazynek w ścianę.

W rozgrywkach turniejowych wzory te poddawane są analizie i praktyce. Gracze uczą się je kompensować poprzez poruszanie myszą po osi przeciwstawnej – gestem, który neutralizuje odrzut i utrzymuje celownik w miejscu. To, co sprawia wrażenie chaosu, okazuje się wyuczonym rytmem, kontrolowaną reakcją na mechaniczny skrypt.

Seria dyptyków przedstawia zarówno wzór odrzutu każdego rodzaju broni, jak i odpowiadający mu ruch kompensacyjny potrzebny do jego zneutralizowania.

[Pro Mouse Grip is a series of cold-cast sculptures in copper and silicon powder, taken from the hand positions of professional gamers with the mouse removed. At the highest levels of play, optimising a computer setup inevitably comes up against the limits of the body itself. The negotiation between the mouse and limb produces peculiar hand positions that are strange, though purposeful, optimisations. Once removed from their context, they resemble the tension of hands and wrists found in classical sculpture or baroque painting.]

In Counter-Strike, as in most shooter games, every weapon has a recoil or bullet spray pattern. These patterns shift a player's aim to simulate the force of firing and to add difficulty to the act of precision. While each pattern contains a small degree of randomness, the overall line is predetermined and can be revealed by emptying a full magazine into a wall.

In competitive play, these patterns are studied and practiced. Players learn to counter them by moving their mouse hand in a reciprocal path, a gesture that cancels out the recoil and keeps the crosshairs centred. What appears at first as chaos becomes a learned rhythm, a controlled response to a mechanical script. This series of graphite diptychs depicts both the recoil pattern of each gun and its reciprocal line movement required to negate it.]



SARA BEZOVŠEK & DORIJAN ŠIŠKO

Black Box

(2025)

gra, instalacja
game, installation

wsparcie: Ministerstwo Kultury Republiki Słowenii;
Miasto Lublana.
support: Ministry of Culture of the Republic
of Slovenia; Municipality of Ljubljana.

Manifest kuratorstwa napędzanego algorytmami w formie gry wideo. Ta instalacja intermedialna spleta sferę fizyczną i wirtualną i zaprasza graczy do eksploracji zdekonstruowanego systemu rekomendacji, który kształtuje, podtrzymuje i wzmacnia tożsamości online.

Zakorzeniona w memetycznych subkulturach *Black Box* mapuje współczesne ekosystemy estetyczne, gdzie ideologie coraz częściej ujawniające się jako styl pozwalają swobodnie błądzić po bańkach informacyjnych, „pigułkach” oraz rozmaitych konfiguracjach (buildach) postaci narzucanych przez kulturę algorytmiczną. W miarę eksploracji gracze tworzą estetyczny portret własnego, internetowo zapośredniczonego światopoglądu. W zależności od dokonywanych wyborów otrzymują spersonalizowanego „wojaka”, emblemat powoli zanikającego, oddolnego „głębokiego” internetu.

Praca, zarazem krytyczna i wierna temu materiałowi, bada, w jaki sposób logiki bazy danych (nieustanna rekombinacja, remiks, parodia) oraz ikonologia komór pogłosowych czynią z memów nośniki znaczeń w postprawdowej gospodarce uwagi.

[A manifestation of algorithmically driven curation in the form of a video game. This intermedia installation bridges physical and virtual space, inviting players to probe a deconstructed recommender system that forms, facilitates, and amplifies online identities.

Rooted in memetic subcultures, Black Box maps today's aesthetic ecosystems – where ideology often arrives as style – and allows players to wander through filter bubbles, “pills,” and character builds imposed by algorithmic culture. As they explore, players assemble an aesthetic portrait of their internet-mediated worldview and, based on their choices, receive a custom ‘wojak’, a totem of the deep, fading vernacular web.

Critical yet faithful, the work examines how database logics (recombination, remix, parody) and echo-chamber iconology turn memes into carriers of meaning in a post-truth attention economy.]



ANNA BIDZILIA & YULIIA FROLOVA

Łut snu
Luck of Sleep

(2025)

projekt multimedialny
multimedia project

Łut snu to multimedialna powieść wizualna stworzona w środowisku Unity, której bohaterką jest dziewczynka uwięziona w tajemniczym świecie snów. Jej celem, a tym samym celem gracza, jest odnalezienie drogi wyjścia.

Każdy kolejny poziom gry opiera się na snach osób odwiedzających wystawę, które mogą zostawić swoje wpisy w specjalnie przygotowanej przestrzeni wewnątrz projektu. Wybrane notatki staną się budulcem finalnej wersji gry, która zostanie zaprezentowana na zakończenie wystawy.

Projekt stanowi refleksję nad naturą snów – ich rolą we współczesnym świecie, wpływem na nasze decyzje oraz zdolnością ucieleśniania naszych lęków i pragnień. Być może na końcu uda się nam znaleźć odpowiedź na pytanie: „kim jesteśmy we śnie i kim jesteśmy poza nim?”

[Luck of Sleep is a multimedia visual novel created in the Unity engine, whose protagonist is a girl imprisoned in a mysterious dreamworld. Her goal – and that of the player’s – is to find a way out.

Each subsequent level of the game is built from the dreams of exhibition visitors, who can leave their notes in a dedicated space within the project. Selected entries will serve as building blocks for the final version of the game, presented at the end of the exhibition.

The project reflects on the nature of dreams – their role in the contemporary world, their influence on our decisions and their capacity to embody our fears and desires. By the end, perhaps we will arrive at an answer to the question: “Who are we in a dream, and who are we outside of it?”]



SARA BEZOVŠEK

***Któřędy zmierzasz, człowieku Zachodu?
Which Way Western Man?***

(2024)

2-kanalowa instalacja wideo
2-channel video installation

Któřędy zmierzasz, człowieku Zachodu? bada dwa odmienne scenariusze przyszłości przez pryzmat kultury internetu i wyobraźni popkulturowej. Złożona z obszernej kolekcji wizualnych tropów i klisz, instalacja ukazuje ponury świat zdominowany przez totalitarne systemy kontroli.

Prezentowana w formie dwóch równoległych kanałów, zestawia brutalne autokratyczne dyktatury z podupadającymi cyberpunkowymi megamiastami. Czerpiąc z nawyków cyfrowej konsumpcji i doom-scrollingu, ta znajoma ikonografia stanowi ostrzeżenie przed samospełniającą się przepowiednią, która być może już się urzeczywistnia.

[Which Way, Western Man? explores two distinct dystopian futures through the lens of the internet and our pop culture imaginarium. Assembling an extensive collection of visual tropes and clichés, the work depicts a bleak world dominated by totalitarian control systems.

Presented as two simultaneous streams, it contrasts brutal autocratic dictatorships with decaying cyberpunk megacities. Drawing on the habits of digital consumption and doom-scrolling, this familiar imagery warns of a self-fulfilling prophecy that may be upon us.]



... PARA RADIO ...

atic - Long road

— 1921 | 17.07.2023 —



ANDREI CHODERA-ISAKAU

**Trasa
Route**

(2025)

instalacja interaktywna VR; sztuczna inteligencja, rozbudowany model językowy / Unreal Engine Oculus 2/3, komputer PC, samodzielny fotel samochodowy; audio: Agata Chodera-Isakau
interactive VR installation; machine learning/
large language model / Unreal Engine Oculus 2/3, PC,
standalone car seat; audio: Agata Chodera-Isakau

Nocna, nieskończona podróż z perspektywy pasażera. W obecności wirtualnej kierowczynie widz przemieszcza się przez generowane proceduralnie „zony” – różnorodne krajobrazy powiązane z wybraną stacją radiową. Jedynym obszarem sprawczości jest radio w stylistyce retro: przełączanie stacji i regulowanie głośności uruchamia nowe sceny oraz narracje, a muzyka i audycje (reklamy, serwisy informacyjne) są tworzone przez sztuczną inteligencję. Odebranie kontroli nad jazdą podkreśla medytacyjny charakter doświadczenia, kierując uwagę na obraz i dźwięk.

[An endless, nocturnal journey from the passenger's seat: in the presence of a virtual driver, the viewer moves through procedurally generated "zones" – distinct landscapes tied to the selected radio station. The only agency lies in the retro-style radio: switching stations and adjusting the volume triggers new scenes and narratives, while music and broadcasts (ads, news) are created by AI. With the driving controls removed, the work takes on a meditative character, drawing attention to the audio and the visual.]



Let's move on to the most requested myth of all...

BEHIND A BARRIER OF A MERE

Mętne wody
Muddy Waters

(2025)

3-kanalowa instalacja wideo
3-channel video installation

Instalacja złożona z wideo, wydruków i pracy dźwiękowej bada proces konstruowania przekonań oraz splecione relacje i oddziaływania między widzami a systemami. Punktem wyjścia jest mit Potwora z Bagien w GTA V – szarobeżowego czworonoga, który rzekomo pojawia się w grze nocą. Choć istnienie tego cyfrowego kryptida pozostaje niepotwierdzone, w 2017 roku odkryto rzadki błąd, uznawany za przyczynę większości „obserwacji” Potwora. W określonej lokalizacji, w pobliżu obiektu wojskowego, podejście gracza powoduje nagłe pojawianie się wielu jeleni. Jedna z teorii głosi, że błąd wynikał z uszkodzenia modelu jelenia, który „odtwarzał” animację ćwiczących żołnierzy.

Potwór z Bagien uosabia rzeczywistość wytworzoną przez błąd oprogramowania, ale także pokazuje, jak mityczne cyfrowe istoty urzeczywistniają się poprzez sam akt interakcji z obserwowanym systemem. System ten nie jest więc zewnętrzną rzeczywistością, którą można oglądać neutralnie, lecz światem, w którym zjawiska powstają wskutek samego aktu obserwacji. Samo szukanie potwora „przywołuje” go, łącząc mit z szerszymi konsekwencjami logik teorii spiskowych oraz z zagadnieniami percepcji, epistemologii, metafizyki i fenomenologii.

[Through an installation comprising video, prints and an audio work, the project explores how beliefs are constructed and how viewers become entangled with the systems they act upon. Its point of departure is the myth of the Swamp Monster in GTA V – a grey-tan quadruped rumoured to appear at night. Although the existence of this digital cryptid remains unconfirmed, a rare glitch discovered in 2017 was thought to account for most reported sightings. At a specific location near a military facility, numerous deer spawn as the player approaches; one theory proposed that the glitch stemmed from a corrupted deer model “performing” the animation of soldiers exercising.

The Swamp Monster thus embodies a reality produced by a software error, while also revealing how mythical digital creatures are brought into being by the very act of interacting with the observed system. That system is not an external reality to be witnessed neutrally, but a world in which phenomena are generated by observation itself. The search for the monster summons the creature, tying the myth to broader implications: the logics of conspiracy and questions of perception, epistemology, metaphysics and phenomenology.]





How do we tell stories today? Narratives no longer unfold linearly – they branch, fragment, and mislead. The group exhibition *IF/THEN* at the Ujazdowski Castle Centre for Contemporary Art examines the conditional nature of the linguistic rules from which stories are constructed in an age of algorithms, games and digital culture.

The title, borrowed from the language of programming, refers to the most basic condition: IF this happens, THEN that will follow. We encounter this structure not only in code, but also in prophecies, fairy tales and everyday decisions. Every action unfolds between condition and consequence.

Twenty-three international groups and artists – 2Girls1Comp, Andrei Chodera-Isakau, Anna Bidzilia, Cassie McQuater, Dorijan Šiško,

Filip Kostić, Jan Możdżyński, Janne Schimmel, Joshua Citarella, Kévin Bray, Léa Porré, Levi van Gelder, Lucie Gottlieb, Maciej Krygier, Sara Bezovšek, Sebulec, Sonia Górecka, Theo Triantafyllidis, Tomas Sjögren, Wendi Yan, Wojtek Didkowski, Yi Xie, and Yuliia Frolova – explore narrative as both technology and ideology. Their works employ game mechanics, interactive installations, speculative fiction and glitch strategies (which deliberately use digital errors as an artistic medium), revealing how stories can be written, rewritten or disrupted.

The exhibition suggests that we inhabit a post-narrative condition. However, storytelling has not ceased; it is spilling over into new forms. Stories emerge between what we choose and what chooses us; they permeate screens and devices, slipping beneath the threshold of consciousness.

IF/THEN shows that even the smallest decision – a glance, a step, a pause – can redirect the story onto another path. Many of the works celebrate breakdowns – glitches, jams and errors – treated not as failures but as methods that open cracks through which new meanings slip, creating moments in which the story unexpectedly turns in another direction. These carriers of discord draw attention to the politics of narrative: who has the right to tell the story, who is inscribed within it, and what remains unsaid.

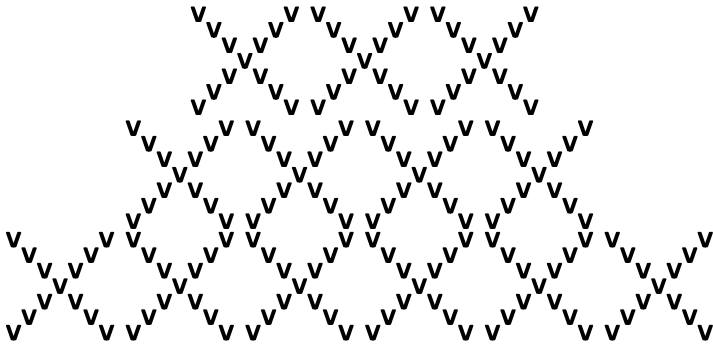
The exhibition also asks how the logic of games shapes our understanding of life. Save points, respawns, grinding (the repeated performance of a monotonous action), NPCs (Non-

-Player Characters controlled by the computer), and the roles of main characters cease to be mere metaphors: they become the conditions through which we experience and imagine reality. *IF/THEN* does not use games to illustrate art; it assumes that games themselves are tools for experiencing alternative worlds, even as reality increasingly resembles a game.

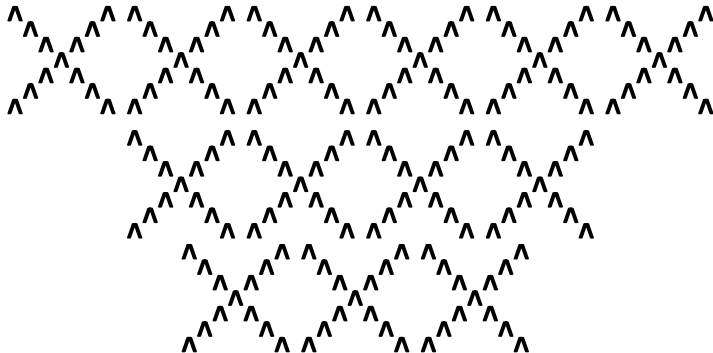
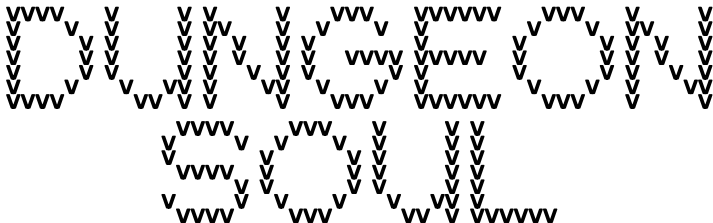
The narrative accompanying the exhibition – unfolding in the multi-threaded spaces of Ujazdowski Castle – is constructed in dialogue with the featured works. It functions as guide, counterpoint, and at times disruption, reminding us that every exhibition is also a story, experienced in a singular way.

IF/THEN does not propose solutions or offer an escape from our conditional present. Instead, it opens a space for a conscious, critical and, at times, playful encounter with these conditions.

Stanisław Świącicki



IF/THEN



A text based role-playing game with choices
Part 1

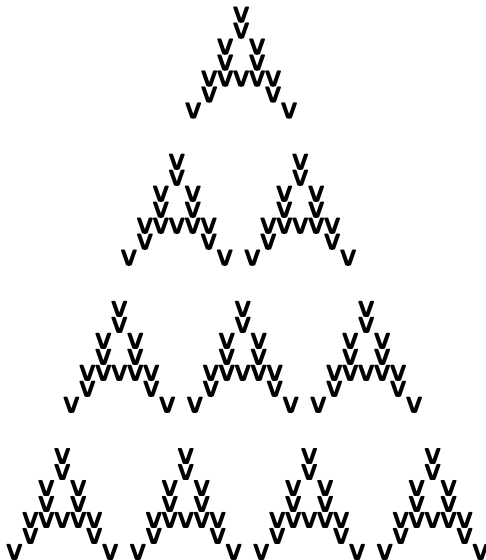
INTRO

You feel bliss darkness. The pulse of nothingness resonates warmly within the cranium of your non-being, leaving you enveloped by the sweet, sweet flow of by-gone, indiscernible nothings. Breathing with an ontology so thinly veiled, you can peer through all of the worlds, one at a time, looking at the same point of non-existence, not moving an inch. Then there is something. A thought. A fibre of form, pulling your transient, sweet nothingness into its relentless gravity. One after another, the sweet oblivions that have grown around you evaporate into being. You begin to see.

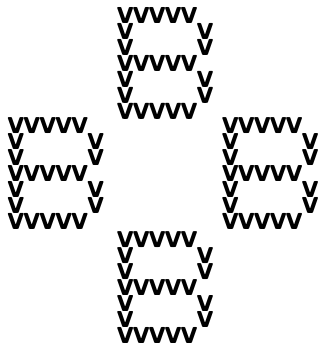
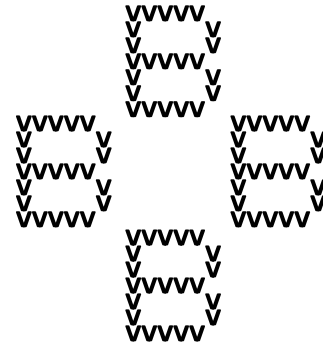
**If you fight it back
turn to page A**

**If you succumb to it
turn to page B**

You try to fight the gravity of form. You extinguish the thoughts that rise one after another. The moistness of the floor you are on. The notion of breathing. The tingling dread making its way into something that appears to be your skin. You claw at the darkness, desperately pulling it into the very core of your existence. A moment of darkness resumes. A moment of respite amongst the warmth of the nothingness. But then the force resumes its relentless pull. You cling to the darkness with all of your strength. You are unyielding, but the darkness itself yields - breaking off, still in your hands.



You gain an item – broken darkness



You allow yourself to succumb to the thoughts, your senses opening up. You are engulfed in an awareness of existence. Consciousness engulfs you. One by one, your neurons – which you have now discovered are yours – begin to send impulses. It is not joy you feel, but existence – and they are not the same. With your perceptions flaring up, an ocean of coloured needles make their way into your senses.

You step into the next part of the exhibition.
The trail carries you past the installations
of Wendi Yan & Yi Xie, Janne Schimmel and
Sonia Górecka.

You open your eyes. The world slowly stirs
itself into place. You find yourself in a room
of mirrors. You look into a mirror and see
that you are wearing a boiler suit. There is
lettering on it. Letters written in a bright,
green colour – green like neon limes shining
in a tub full of tar. The sign says:

SOUL COMPILING IN PROGRESS

There is a door on your right. It looks like a
plywood door from Swedish megastore.

If you open it,
turn to page C

If you don't open it,
do nothing

PAGE C

You open the door. You find yourself in a hall
where the walls are pulsing, as if they were
breathing. Not threatening, not here to swal-
low you – but a gentle, meditative hum of a
thousand nonhuman lungs, joint together in
a single song of peace. There are structures
growing out of them. Reaching towards the
ceiling - powerful myconoids, trees or both.
The ceiling itself is a kind of mouth – breathing
out stars straight into your face.

Your senses – now fully awoken - are touched
by a new kind of warmth. Unlike the bliss of
darkness, this feeling of tenderness some-
how opens up your chest, still constricted
from the struggle with the thoughtlessness
and the mirrored room.

There is something radiant here – an ancient,
organic slumber that has seeped into the very
air of this room. You feel the cosmic essence
of something soothing.

If you try to capture
the essence with
a binding spell,
turn to page D

If you press your
body against the wall to
caress the myconoids,
turn to page E

PAGE D

⋮

You quickly draw a pentagram on the floor with your middle finger. You then chant the song of your forefathers – the great colonisers – calling forth a metaphysical trap ready to ensnare the surrounding essence. Your magic is powerful and the spell is successful.

You feel the chamber around you tremble. The thousandfold song wistfully comes to a halt. You look at the pentagram and see a cosmic essence is forming there, right in front of your eyes. It is a supernova made of spores – a sentient microcosm ready to hum its song once again, when the need arises.

⋮

You gain an item – sentient spore galaxy

PAGE E

⋮

You walk up to the wall and allow the soothing dance of the botaniculas to connect to your boiler suit and your skin. The thousandfold mouths are now singing about you, welcoming you to their creche. You feel a tingling deep down your abdomen. As if your insides are melting into a primordial soup, devoid of any tension. You know you will now never again suffer from an anxiety-induced stomach ache. The myconoid trees kiss your cheeks - you are now one of them – and retreat into their slumber.

**You drift onward. The path threads now
between the works of
Sebulec and Cassie McQuater.**

**Another white, plywood door – very
Swedish – appears in front of you. You
pass through it.**

**You find yourself facing a room of
wavy, red velvet. As if you were look-
ing at the sea, but the sea was shout-
ing “fire, walk with me!”. The fabric of
reality in this room itself is stirring.
You feel your boiler suit tensing up –
it’s neon-lime-green lines are suddenly
wrapped around you like armour.**

**Something grand is about to happen
and it’s connected to your quest in this
labyrinth. It’s connected to your soul.**

**The velvety waves suddenly part and
behind them there is a figure. This fig-
ure is also wearing a boiler suit, but
their skin is very pale. You know they
are are dangerous. They reach out to-
wards you and their touch is death.**

**If you have the item
broken darkness, turn to page F**

If you do not, turn to page G

The pale figure steps forward, and you reach for the fragment in your pocket – the shard of void you tore from the first area, still warm with the feeling of absence. It blooms in your hand like a bruise given shape.

The pale figure freezes. Their death-hand trembles, as though sensing a mirror made of anti-being. You raise the shard, and it swallows the light that dared to exist between you. The velvet waves hush, sucking in their chant as though afraid.

The shard unfolds. Darkness becomes shield, then cloak, then horizon. You realise that it does not just block the figure, it refuses their premise. Their death-touch cannot reach you because it cannot define you. You are devoted to non-existence, and the figure's gesture is useless against what is already absent.

But the velvet does not like being silenced. The waves writhe, lashing around you, trying to strangle both you and your shadow-twin. They would have swallowed you both, if not for something new:

From the folds, a creature leaps. Fur bristling, teeth catching the red glow. Not predator, not pet. A being half-fox, half-wolf, half-mascot – a bulky guardian stitched together from primal softness and predatory memory. Its eyes burn like coals under wet ash.

It lands between you and the pale figure. With one movement - too fluid to be animal, too raw to be human – it tears through the velvet waves, ripping a hole wide enough for you to pass. The pale figure recoils, collapsing back into the folds, leaving behind only a faint smell of salt and chalk.

You gain an ally – the Furred Sentinel. It will appear when curtains try to strangle you. Together, you and the sentinel step through the new plywood door that assembles from the shredded velvet.

⋮

The pale figure touches you. Not skin – marrow. Not a strike – a dismantling. The letters on your boiler suit stutter and fade.

SOUL COMPILING IN PROGRESS becomes **SOUL** ——— and then nothing.

Your soul fragments. You feel it split into versions: one tethered here, bound to the velvet waves; the other staggering forward, incomplete, echoing like corrupted code.

The velvet rejoices, folding around you, dragging you toward the pale figure's chest. You cannot resist. You are about to vanish into the folds when something bursts through them.

Fur. Heat. A growl that is also a hymn.

The creature claws its way out of the curtain-sea – a hybrid, vulpine and canine, with eyes that have read your errors before you wrote them. It bites into the pale figure's arm, and the death-hand falls limp. The velvet shrieks, torn by the creature's claws.

The sentinel shoves you back, planting itself between you and the pale one. For a moment, its muzzle brushes your jaw, and the fur smells of ozone and wet soil. It is telling you: you are not entirely lost.

The pale figure collapses, dragged under the velvet again. You remain, breathing, fragmented but alive. The furry sentinel stares at you, as if deciding whether you deserve this reprieve, then slashes open a doorway in the red folds. A plywood frame crystallises around the wound, ordinary and absurd.

You stagger through, carrying less than you once had.

⋮

Condition gained – Soul Fragmented. Sometimes, you will not know which version of you is making the choice.

⋮

Ally gained – the Furred Sentinel. It has seen the inside of curtains, and it may save you again.

Another passage appears. Passing through it, you enter the next part of the exhibition, where the terrain begins to shift under the influence of Theo Triantafyllidis' work.

The plywood door cracks open like brittle plaster and you step through into absence.

A flatland stretches in every direction, made of poured concrete that was never meant to end. Each slab is cracked, slanted, lifted, jutting like tectonic teeth. There is no horizon, only an exhausted sky the colour of wet ash, buzzing faintly as if trying to remember how to be blue.

In the distance: ruins. Half-buildings rise like broken scaffolds, unfinished frames stabbing upward. Their floors hang open, empty, their staircases begin and end in mid-air. A crane tilts sideways, cables dangling into dust, forever reaching without task.

The air here is dry, metallic, baked into your tongue. It hums against your teeth. And then, movement.

Figures prowl the flats: animal shapes welded from industry. A four-legged creature with iron rods for ribs and smoke leaking from its spine. A man-shaped tower dragging itself forward on steel cables that serve as legs. Shapes collide with each other, tearing chunks free, only to rebuild themselves from scattered rubble. The ground vibrates with their endless brawling.

From this violence, something larger emerges.

A structure that walks. Its torso is a hollow building, scaffolding shaking with every step. Where its face should be, there is a billboard. It flickers, silent, trying to speak but producing only static light. Each flicker lights up the wasteland in erratic pulse.

The packs fall still. Their attention leans toward you. The colossus turns its head, and though the billboard has no eyes, you know it is watching. Your boiler suit tightens – the neon threads wrapping like restraints.

The air stills. You understand: you are being asked to declare yourself.



U-jazdowski

03/10/2025—01/02/2026
exhibition

IF/THEN

Artists

2Girls1Comp
Andrei Chodera-Isakau
Anna Bidzilia
Cassie McQuater
Dorijan Šiško
Filip Kostic
Jan Mozdzyński
Janne Schimmel
Joshua Citarella
Kévin Bray
Léa Porré,
Levi van Gelder
Lucie Gottlieb
Maciej Krygier
Sara Bezovšek
Sebulec
Sonia Górecka
Theo Triantafyllidis
Tomas Sjögren
Wendi Yan
Wojtek Didkowski
Yi Xie
Yuliia Frolova

Ujazdowski Castle
Centre for Contemporary Art

Jazdów 2, Warsaw
www.u-jazdowski.pl

Curators

Sara Szostak,
Marta Grytczuk

Executive coordinator
Julia Lipiec

Coordinators
Anna Dąbrowa,
Joanna Saran

Exhibition design
Elżbieta Szurpicka

Exhibition production
Adam Bubel,
Grzegorz Gajewski,
Siergiej Kowalonok,
Bartosz Pawłowski,
Paweł Słowik,
Stanisław Wiczorek

Audio-visual specialist
Krzysztof Klósek

Partnerships coordinator
Klaudia Iwanek

Communications
Karolina Gawrońska,
Kateryna Shylo,
Agnieszka
Niedziela-Kowalska,
Agnieszka Tiutiunik

Narrative design

Stanisław Świącicki

Visual identity,
graphic design, typesetting
Alexey Layfurov

Proofreading
Nick Faulkner

Publishing coordination
Sabina Winkler-
-Sokołowska

Publisher
Ujazdowski Castle
Centre for
Contemporary Art

The exhibition has been financed by



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



KRAJOWY
PLAN
ODBUDOWY

Sfinansowane przez
Unie Europejską
NextGenerationEU



Partner



Technology partner



Media partners





To