

ODWIEŚĆ
Z SIATY

JOANNA ZABIELSKA

Pracuję na przecięciu sztuki zaangażowanej, designu społecznego, architektury i urbanistyki. Zajmuję się głównie społecznymi i przestrzennymi konsekwencjami miejskiej transformacji. Korzystając z różnych środków wyrazu - od instalacji VR, dmuchanych rzeźb po performansy kulinarne - tworzę projekty partycypacyjne, wspólnie z lokalną społecznością i charakterystyczne dla konkretnego miejsca.

“Myślę, że cała sztuka jest świadoma społecznie. Nie ma alternatywy. Wszystko, co produkujemy, zawiera deklarację polityczną i społeczną”. Zdecydowanie zgadzam się z Alfredo Jaarem i wierzę, że sztuka partycypacyjna i zaangażowana społecznie może przyczynić się do rzeczywistych zmian społecznych i politycznych. Nie akceptując społecznych ograniczeń, może pokazać alternatywy i prowokować do postrzegania tego samego w nowy sposób. Zgodnie ze stwierdzeniem Krzysztofa Wodiczki: “sama krytyka nie wystarczy, sztuka powinna także coś proponować”.

Jako że skończyłam Urbanistykę na Uniwersytecie Technicznym w Wiedniu i Projektowanie Społeczne oraz Sztukę Digitalną na Uniwersytecie Sztuk Stosowanych w Wiedniu, staram się łączyć praktyki projektowe i artystyczne.

Mieszkając pomiędzy Warszawą a Wiedniem, realizuję również projekty w międzynarodowych i wielokulturowych środowiskach (przez ostatnie lata także na Kaukazie - w Gruzji i Armenii, na Bliskim Wschodzie - w Libanie, ostatnio także w Tokio i Nowym Jorku).

Zgłosiłam się do otwartego naboru na projekty w Zamku Ujazdowskim z ogromnym entuzjazmem, wynikającym z chęci tworzenia sztuki w miejscu, w którym się urodziłam i do którego niedawno ponownie się przeprowadziłam. Mam również nadzieję na lepsze poznanie środowiska artystycznego działającego w Warszawie. Przez ostatnie dziesięć lat mieszkalam w Wiedniu, gdzie ukończyłam studia artystyczne i tworzyłam niezależnie sztukę. Niestety, z tego powodu nie miałam okazji poznać polskiej sceny artystycznej, co bardzo chciałabym teraz nadrobić.

Ponadto, mieszkając przez ostatnie lata za granicą, intensywnie pracowałam nad tematami związanymi z migracją. Mając głębsze zrozumienie tej problematyki, chciałabym przy realizacji projektu współpracować z osobami migranckimi, mieszkającymi obecnie w Warszawie, aby stworzyć wspólną przestrzeń dla działań kreatywnych. Projekt, który proponuję, jest mi bardzo bliski i ważny. Pracuję nad nim od 2019 roku, jednak w różnych formach – od interakcji w przestrzeni publicznej po świeżo opracowaną koncepcję performatywnej wystawy. Szczególnie interesuje mnie ta ostatnia forma, będąca na styku choreografii, działań performatywnych i sztuki wizualnej, którą chciałabym lepiej zrozumieć i dalej rozwijać. Wierzę, że Zamek Ujazdowski byłby idealnym miejscem na ten artystyczno-społeczny eksperyment.





Torby są stworzone do noszenia. To znaczy do przenoszenia czegoś lub kilku rzeczy w elastycznej siatce z jednego miejsca do drugiego. Gdzie indziej rzeczy mogą być rozpakowywane, pokazywane, rozdawane, przepakowywane, dodawane nowe, przechowywane i przenoszone dalej. Torby przechowują skarby, prezenty, rzeczy osobiste, praktyczne, potrzebne do przetrwania, przypadkowe, wspomnienia, znalezione, ciężkie i trudne, prawie zapomniane lub tajemnice. Torba powinna być otwierana tylko przez osobę do tego upoważnioną. Zagłębienie do cudzych toreb jest wykroczeniem. Zagłębienie do otwartej torby jest czymś wyjątkowym. Ponieważ torby zawierają nie tylko przedmioty, ale także tożsamości i osobiste historie.

“Pierwszym narzędziem służącym rozwojowi kultury była prawdopodobnie torba. (....) Wielu teoretyków uważa, że najwcześniejsze wynalazki cywilizacji musiały być pojemnikami do przechowywania zebranych produktów i pewnego rodzaju chustą lub siatką.”

“The Carrier Bag Theory of Fiction”, Ursula Le Guin



Czerwono-biało-niebieska torba stała się symbolem migracji, niosąc ze sobą nadzieje, marzenia i niepewność tych, którzy z różnych powodów opuszczają swój kraj. Znana na całym świecie, ale pod różnymi nazwami (często wyrażającymi obawy wobec przesiedlonych grup imigrantów w kraju przyjazdu): Ruska Torba w Polsce, ale Polska Siata w Czechach, Türken Koffer w Austrii, Bangladeshi Bag w Wielkiej Brytanii, Ghana-Must-Go Bag w Nigerii, Zimbabwe Bag w RPA. Dla wielu kojarzy się również z upadkiem Związku Radzieckiego, wojną, złamanym życiem i załamaniem gospodarczym. Inni łączą ją z zakupami na pobliskich bazarach lub marketach, z nieformalną gospodarką, handlem transgranicznym i walką o utrzymanie. Niedawno ta torba za 2 euro została absurdalnie wprowadzona do branży mody luksusowej przez marki takie jak Balenciaga i Louis Vuitton.





“Opowieści z siaty” otwierają eksperymentalną, immersyjną przestrzeń w postaci nadmuchiwanej rzeźby i instalacji z elementami VR- fizycznej i cyfrowej przestrzeni dla osób, które mogą obcować z przedmiotami, materiałami i narracjami. Liczne zszyte ze sobą torby tworzą ściany, tak jakby namiot- przestrzeń działania w sensie fizycznym i symbolicznym, przestrzeń pokazywania i wymiany. Znajdujemy się w torbie i otwieramy nasze torby. Opowiedziane historie są przenoszone i wyświetlane na “fasadzie” instalacji i przestrzeni wystawienniczej, pozwalając mówić ludziom, którzy już odeszli. W ten sposób, w tej społecznej narracji i doświadczalnej przestrzeni, nawet osoby, które nigdy się nie spotkały, spotykają się metaforycznie. Projekt “opowieści z siaty” jest anonimowy, ponieważ nie opiera się na żadnym pojedynczym autorstwie, a może nawet nie tyle na wielokrotnym, ponieważ zadaje inne pytania. Potrzebuje materialności prostej torby, który wszyscy znamy. A jednak ten projekt nie jest materialny. Jest efemeryczny i fizyczny, bliski i daleki, wyobrażony i rzeczywisty.

Zainicjowany w 2019 r. projekt, rozpoczął się jako instalacja w różnych przestrzeniach publicznych w nowo powstałych dzielnicach Wiednia i otrzymał wsparcie od Basis.Kultur.Wien. W 2023 r. rozwinął się w partycypacyjne, performatywne laboratorium dla przestrzeni publicznej, przy wsparciu MA7 i bmkoes. Niedawno przekształcił się w performatywną wystawę z instalacją VR w ramach Turbo Research Residencies 2024 na międzynarodowym festiwalu ImPulsTanz. Projekt nie był jeszcze pokazany w Polsce.

“Przyszłość w science fiction jest tylko metaforą teraźniejszości.”

Listening to the Unheard Voices

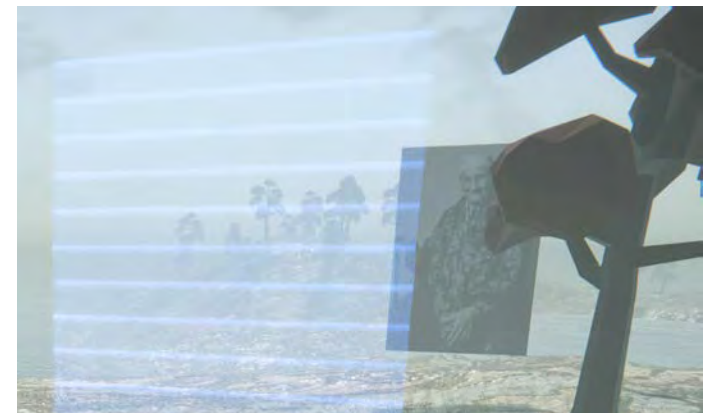


Land ohne Land *Purabi Pur*



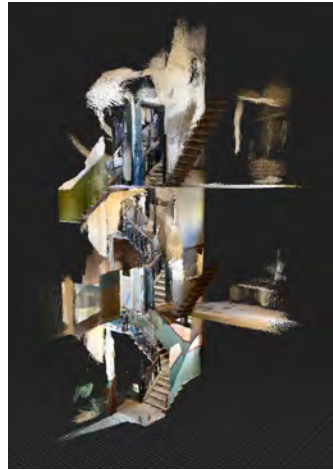


"Land ohne Land," delves into the narrative of two siblings from the Romani community navigating the complex realms of political struggle. The storyline unfolds as they embark on a journey to obtain Austrian citizenship, only to find themselves entangled in the bureaucratic web of exclusion and violence upon reaching Serbia to renounce their previous citizenship. The play takes an unexpected turn by introducing the concept of "Romaverse," a Metaverse world designed to be a digital representation of the country the Roma people have never had. This visionary proposal offers a space for political participation, cultural exchange, and the archival of a rich heritage. Romaverse emerges as a powerful and transformative idea, potentially becoming a real-world tool for empowering the Roma community. The narrative not only sheds light on the struggles of a specific community but also sparks a broader conversation about the possibilities of digital realms in addressing real-world challenges of political and cultural disenfranchisement.



"Land ohne Land", Dschungeltheater Wien
directed by Simonida Selimovic
visuals und VR world by Joanna Zabielska

We want to tell a story of displacement. Displacement of heritage, culture, architecture and most importantly people. Alame family has been living in the southern part of Beirut for the last hundreds of years. In an area that has witnessed a transformation from orchards to dense concrete towers. Traditional architecture and the smell of yasmine flowers erased by war. Over the years, Dahieh became synonymous with militia, checkpoints and urban decay. Through the story of the Alame tower, we tell a story of a neighbourhood, a community, a story of a house displaced. The developments of Dahieh, are an outcome of the development of Beirut and the political events of Lebanon (the civil war and the wars with Israel).



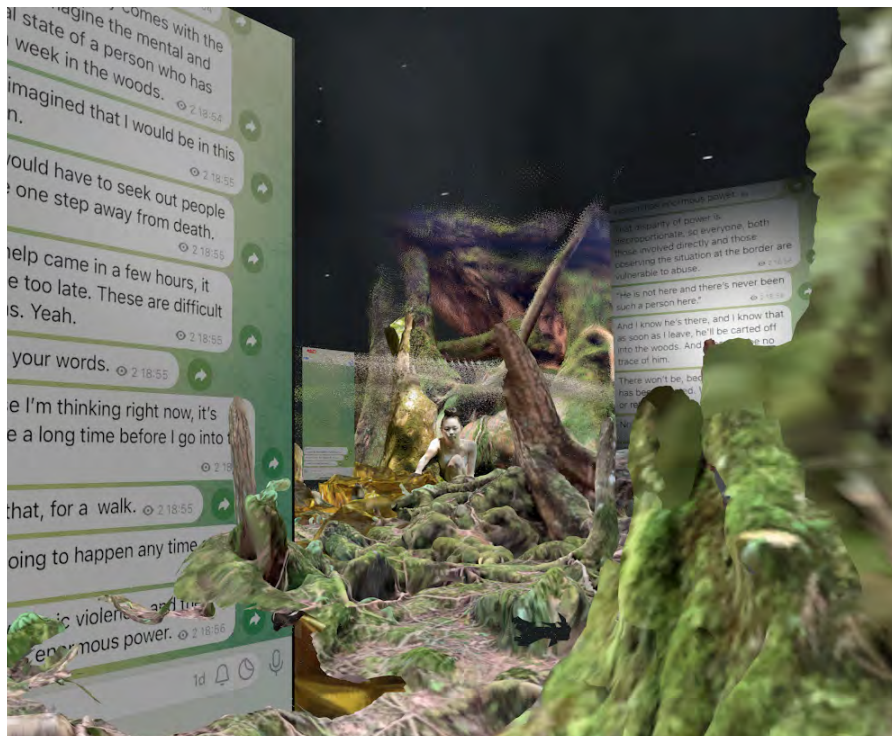
"After that buildings have become hopeless and decided to leave too."

video and audio installation, fulldome

Joanna Zabielska and Bilal Alame

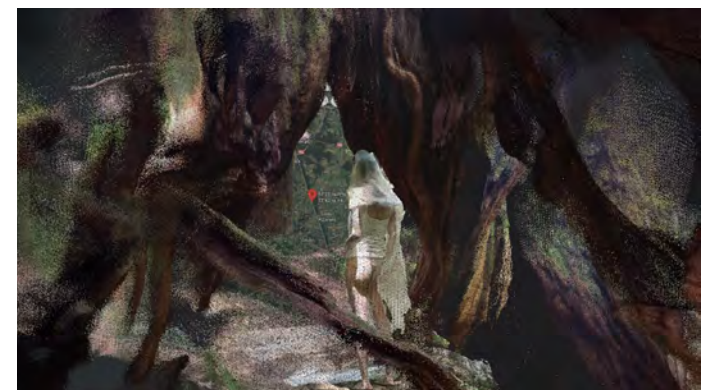
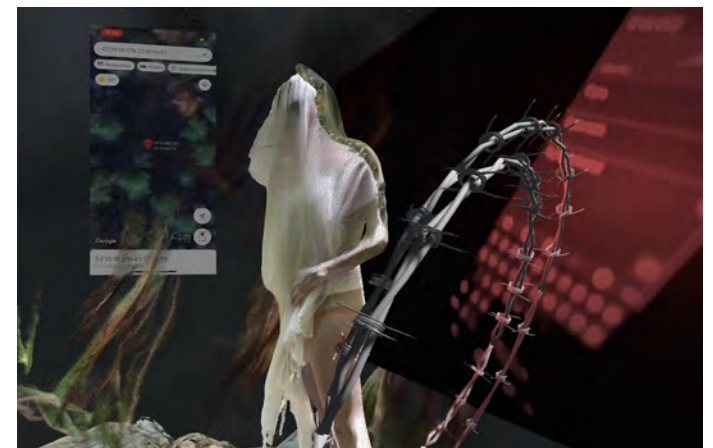






The Myth of the Liminal Old-Growth is a mythical forest, a liminal zone of transition between life and death, located in the virtual realm developed by Joanna Zabielska, enriched with sound composition by Zosia Holubowska and physical installation created by Alma Bektas, curated by Improper Walls.

This sci-fi/mythological forest is a digital habitat for spirits and ghosts- inspired by slavic, pre-christian beliefs and mythological stories of Perun and Veles, as well as Leshy and a nonfictional narrative based on documentary footage and testimonies. It consists of 3D scans taken in various, intentionally selected places in Austria (Wiener Wald and Wiener Alpen), Poland (Old Growth close to Polish-Belarusian Border) and Japan (Aokigahara and Yakushima), enriched with imaginary 3D models and textures.



"The Myth of the Liminal Old-Growth"

by Joanna Zabielska, music by Mala Herba
curated by Improper Walls at Belvedere 21

