

U-jazdowski

{Project Room} 2019

28/03—05/05/2019

Marta Krześlak

16/05—23/06/2019

Dom Mody Limanka

04/07—11/08/2019

Jan Moszumański-Kotwica

22/08—29/09/2019

Wiktoria

Walendzik

*please somebody
game end me*

10/10—17/11/2019

Horacy Muszyński

28/11/2019—05/01/2020

Róża Duda i Michał Soja

01/2020

Rozdanie nagród

{Project Room}

Cykl wystaw młodych polskich artystów. Wszystkie wystawy są przygotowywane specjalnie dla tej przestrzeni i mają charakter premierowy. Zaproszeni twórcy otrzymują jednakowy budżet i pomoc producencką ze strony Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski. W styczniu 2020 roku międzynarodowe jury wybierze dwie wystawy i nagrodzi je I Nagrodą – w wysokości 20 000 zł i II Nagrodą – 10 000 zł.

Kurator

Kuba Borkowicz

Koordynatorka wystawy

Ewa Kozik

Kurator cyklu wystaw

Michał Grzegorzek

Koordinator cyklu wystaw

Kamil Kuskowski

Promocja i komunikacja

Justyna Gill-Maćkiewicz

Magdalena Gorlas

Maria Nóżka

Jakub Polakowski

Agnieszka Tiutiunik

Arletta Wojtala

Redakcja i korekta

Sylwia Breczko

Projekt graficzny

Tomasz Bersz

Skład i koordynacja

wydawnicza

Arletta Wojtala

Tekst
Kuba
Borkowicz

Praca nad wystawą była dla artystki okresem spajania licznych wątków w formalną całość.

Równocześnie ujawniając wszechobecność nostalgicznych wyobrażeń i niejednoznaczność sceny, aktywuje narracje, które przekraczają czas i miejsce. Dotychczasowe projekty i nowe produkcje artystyczne związane z kolekcją będą programowane działaniami w całym procesie twórczym.

Pierwsze trzy zdania tego tekstu zostały wygenerowane przez algorytm czerpiący z bazy danych opublikowanych w sieci tekstów kuratorskich Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski. W tym gramatycznie poprawnym, na pozór pasującym do opisu akapicie daje się wyczuć swego rodzaju dziwność, zbyt bezpieczną i jednocześnie kanciastą nijakość, przesadną encyklopedyczność i mąszynowość. Obszar, na którym doświadczamy tego typu nieprzystawalności, został nazwany „doliną niesamowitości”. To właśnie pole wyrastające na przecięciu cyfrowych i ludzkich uwarunkowań oraz granica wymiany między światem wirtualnym a rzeczywistym stanowią główny obszar zainteresowań Wiktorii Walendzik.

Umieszczając w internecie wytwory swoich umysłów, użytkownicy sieci tworzą zbiór kolektywnej wyobraźni ludzkości, który od razu staje się autonomiczny: konwertowany, kopiowany, analizowany i rozpoznawany przez algorytmy, restrukturyzowany, przeformułowywany, udostępniany na nowo. Katalog obrazów, generowany każdorazowo po wpisaniu hasła do wyszukiwarki, jest czymś pomiędzy skrojoną pod nasz profil słownikową definicją a najchętniej klikalną w danym temacie zawartością, która stopniowo przechodzi w echo swojego pierwowzoru. Zmechanizowana personalizacja niemal za każdym razem otrze się o zaproponowanie nieco nieprzystającej, osuwającej się w dziwność obrazkowej interpretacji poszukiwanej treści. Te obrazy, a także upubliczniona zawartość profili społecznościowych, strony z zabawnymi i niesamowitymi rzeczami, fora z memami czy filmiki na YouTube stanowią bazę wyjściową w praktyce Wiktorii Walendzik. Artystka wybiera konkretne elementy, kataloguje, grupuje w nowe sieci połączeń i przetwarza, układając własną, jeszcze bardziej spersonalizowaną kolekcję. Obrazy, będące cyfrową reprezentacją sytuacji lub idei ze świata rzeczywistego, przechodzą drogę analogizacji, stając się wydrukami, papierowymi kolażami, szkicami, a na końcu – fizycznymi rzeźbami, na pozór ociosanymi ze swojej cyfrowej natury. Na każdym etapie translacji pomiędzy mediami zachodzą zmiany i błędy, tzw. glitche, które decydują o ostatecznej formie.

Wystawa *please somebody game end me* składa się z rzeźb przywołujących skojarzenia z podwórkiem, ulicą, placem zabaw; z przestrzeniami publicznymi, które posiadają określony zestaw reguł, a ich funkcją jest tworzenie przyjaznych warunków dla interakcji pomiędzy użytkownikami. Możemy je odczytywać jako symboliczne odniesienie do otwartej i interaktywnej architektury internetowej platformy lub digitalizacji codzienności penetrującej coraz bardziej intymne obszary ludzkiej aktywności. Jest także krajobrazem błędu, glitchu, cyfrowo-analogowej ułomności.

Tytuł wystawy, będący cytatem użytkownika gry Roblox, zapisanym na wydrukowanym przez Wiktorię Walendzik screenshocie, także funkcjonuje jako element cyfrowego/analogowego kolażu. Na zachowanym obrazku żółty, przypominający nieco figurkę lego awatar gracza wypowiada na publicznym czacie prośbę o zakończenie jego rozgrywki. Wybrzmiewa w nim beznadziejne wołanie o pomoc w znalezieniu końca w środowisku zaprojektowanym w otwarty sposób nieprzewidyujący tego typu konkluzji.

Wiktoria Walendzik

(ur. 1994) W 2018 roku obroniła dyplom licencjacki w pracowni prof. Kamila Kuskowskiego na kierunku multimedia na Wydziale Malarstwa i Nowych Mediów Akademii Sztuki w Szczecinie. Obecnie kontynuuje studia magisterskie. Wystawa w Project Roomie jest jej pierwszą wystawą indywidualną.

Centrum Sztuki Współczesnej
Zamek Ujazdowski

Jazdów 2, Warszawa
www.u-jazdowski.pl

Institucja
finansowana
przez

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

Partnerzy medialni

TOKiE Pracownia
Publika
i Promocja **cojestypane24** **ams**

**K
MAG** **AKTIVIST** **NNGT**
www.nngt.com