



Pavilion O2

Opava 2020

**PAVILION O2**  
**Venice Art Biennale 2019**

*Mediation Biennale*  
*GAD - Giudecca Art District*

Curated by Tomasz Wendland  
and Harro Schmidt

Pavilion 0, whose first edition took place in Palazzo Dona at Campo San Polo in 2013, initiated the presence of a national pavilion represented by 24 artists from around the world in the Biennale di Venezia divided into national pavilions, expressing the nineteenth concept of approaching cultures of European countries and beyond the world. Our pavilion marked with number 0 is a pre-national or rather transnational pavilion, and its aim is to draw attention to the slogan of the first edition for the future and future of the utopias.

The exhibition from 2013 gathered 24 artists whose work was the intuition of the coming future. However, they did not explicitly refer to specific problems. They were supposed to sow some anxiety, create a certain intellectual and cultural emptiness, and the man and his footsteps appeared quite subtly, pointing rather to loneliness, lack of values that would trigger euphoria, optimism, vitality, creating the goal, vision and desire for the future. The rooms were filled with the voice of Fidel Castro speaking innumerable numbers, building a sense of success and infinite development. One could see a transparent flag fluttering in the blue sky by Małgorzata Goliszewska. Labyrinth of empty highways - the work of Klemens Fuertler, shaped like a deserted planet suspended in space, and the most depressing was a black, empty, almost fascistish officer, offering the illusion of depth that Renato Nicolodi had expressed.

You could see a picture of a Chinese woman staring at the machine, presented by Li Xiaofei, and next to Saburo Teschigawara in the palace's palace, he presented the sublime Zero dance, based on the total control of the body, whose movements were as if in reverse - Backwards. In search of the perfect breed in genetics, Koen Vanmechelen presented three models of immune systems resulting from the crossbreeding of different breeds of hens. The circle was never interrupted by the expression of the best immune system. A journey through the labyrinth of emotions carried by the work and nooks and crannies of the palace unexpectedly closed the tiny Yoko Ono object. This small casket, like a compact box with a mirror, called Box of Smile, only allowed you to watch your own lips, encouraging you to smile. Such a future.

Now, it is in 2019 it seems that we are light years away in intuition, and even in the vision of the 21st century. This is the postglobal reality of parallel worlds: analog and virtual. Identity found itself at the crossroads between the physical body and the cloud. In connection with OBE (out of body experience) there is the phenomenon of exteriorization, the transfer of consciousness into a different dimension. With the rest, the escape becomes quite symptomatic in different dimensions,

from the excess of everything, to the search for the basis of existence, which is manifested by centuries of exodus from Africa and Asia towards Europe. Art that is not permanently connected with any medium researches and creates reality, confronts man with unconventional experiences.

Pavillion 02 also refers to oxygen (O<sub>2</sub>), an element present in matter, water and air, which is a condition for the existence of life, and at the same time reminds us of the common space that determines breathing in the subway, plane, tram, when it is impossible to keep distance, separateness, because every other person's breath becomes my breath, above racial, religious, national, generational and gender divisions. Referring to the idea of GAD - „Take care of Your garden”, we are interested in living in the dimension of bio and cyber space marking the new utopias of our civilization.

Our curatorial principle is not to anticipate the interpretation of the works, because only their dialogue will take place at the exhibition, and it is for the first time that the topics will be linked, the associations and intuitions of the future will emerge. Art is and will be all that besides words.

Pavilion 0, którego pierwsza edycja odbyła się 2013 w Palazzo Dona przy Campo San Polo, inicjował obecność ponad narodowego pawilonu reprezentowanego 24 artystów z całego świata w przestrzeni Biennale di Venezia podzielonej na pawilony narodowe, będące wyrazem XIX koncepcji zbliżania się kultur krajów Europy i dalej całego świata. Nasz Pawilon oznaczony numerem 0 jest pawilonem przed narodowym, lub raczej ponadnarodowym, a jego celem jest zwrócenie uwagi, jak głosiło hasło pierwszej edycji na wspólną przyszłość i utopie przyszłości.

Wystawa z 2013 roku zgromadziła 24 artystów, których prace były intuicją nadchodzącej przyszłości. Nie odnosiły się jednak jednoznacznie do konkretnych problemów. Miały raczej zasiać jakiś niepokój, wytworzyć pewną pustkę intelektualną, kulturową, a człowiek i jego ślady pojawiały się dość subtelnie wskazując raczej na osamotnienie, brak wartości, które wyzwałyby euforię, optymizm, witalność, tworzących cel, wizję i pragnienie przyszłości. W salach roznosił się głos Fidela Castrowy głaszające niezlizczoneliczby, budujące odczucie sukcesów i nieskończonego rozwoju. Napotkać można było transparentną flagę powiewającą na błękitnym niebie, autorstwa Małgorzaty Goliszewskiej. Labirynt pustych autostrad – dzieło Klemensa Fuertlera, kształtował jakby zawieszoną w kosmosie bezludną planetę, a najbardziej dołującym był czarny, pusty, niemalże faszystkowski ofiar, oferujący iluzję głębi, jaki prezentował Renato Nicolodi.

**Authors:**  
**Autorzy:**

Napotkać można było obraz nieruchomo wpatrującej się w maszynę Chinki, prezentowany przez Li Xiaofei'a, a tuż obok w kontrze Saburo Teschigawara w sypialni pałacu na monitorze prezentował wysublimowany taniec "Zero", polegający na totalnej kontroli ciała, którego ruchy były jakby wykonywane w odwrotnym czasie – do tyłu. W poszukiwaniu idealnej rasy w genetyce, Koen Vanmechelen prezentował trzy modele systemów immunologicznych, powstałych w wyniku krzyżówek różnych ras kur. Krąg nigdzie nie przerwany był wyrazem najlepszego układu odpornościowego. Podróż przez labirynt emocji jakie niosły prace i zakamarki pałacu niespodziewanie puentował malutki obiekt Yoko Ono. Ta mała szkatułeczka, jakby puderniczka z lusterkiem, zatytułowana Box of Smile, umożliwiała jedynie oglądanie własnych ust, zachęcając do uśmiechu. Taka przyszłość.

Dzisiaj, to jest w 2019 roku wydaje się, że jesteśmy lata świetlne dalej w intuicji, a nawet wizji XXI wieku. To rzeczywistość postglobalna, światów równoległych: analogowego i wirtualnego. Tożsamość znalazła się na rozdrożu pomiędzy fizycznym ciałem, a chmurą. W związku z OBE (out of body experience) pojawia się zjawisko eksterioryzacji, przenosin świadomości w inny wymiar. Z resztą ucieczka staje się dość symptomatyczna w różnych wymiarach, od nadmiaru wszystkiego, do poszukiwania podstaw egzystencji czego wyrazem jest wieki egzodus z Afryki i Azji w kierunku Europy. Sztuka nie związana na stałe z żadnym medium bada i kreuje rzeczywistość, konfrontuje człowieka z niekonwencjonalnymi doświadczeniami. Pavillion 02 odnosi się również do tlenu (O2), pierwiastka obecnego w materii, wodzie i powietrzu, który jest warunkiem istnienia życia, a równocześnie przypomina istnieniu przestrzeni wspólnej jaką wyznacza oddychanie w metrze, samolocie, tramwaju, gdy nie sposób zachować dystans, odrębność, bo każdy oddech innego człowieka staje się moim oddechem, ponad podziały rasowe, religijne, narodowe, pokoleniowe i płci. Odnosząc się do idei GAD - "Take care of Your garden" interesuje nas życie w wymiarze bio i cyber przestrzeni wyznaczających nowe utopie naszej cywilizacji.

Naszą zasadą kuratorską jest nie uprzedzanie interpretacji prac, gdyż dopiero ich dialog wydarzy się na wystawie i to tam po raz pierwszy zawiążą się wątki, pojawią skojarzenia i intuicje przyszłości. Sztuka jest i będzie tym wszystkim co poza słowami.

Tomasz Wendland

**Jakub Cikała**  
**Dariusz Gajewski**  
**Filip Gajewski**  
**David Rodriguez Gimeno**  
**Andreas Guskos**  
**Arkadiusz Ignaszak**  
**Zbyněk Janáček**  
**Pavel Korbička**  
**Kosaara and People**  
**Tao Ya Lun**  
**Arkadiusz Marcinkowski**  
**Maciej Osmycki**  
**Jakub Palka**  
**Harro Schmidt**  
**Marek Sibinský**  
**Tajny Projekt: Kacper Mutke**  
**Tajny Projekt: Michał Urbański**  
**Tomasz Wendland**



**Marek  
Sibinskiý**

**Jakub  
Cikała**

**Dariusz  
Gajewski**

***Tensegrity  
Napięcia***

*“All structures, properly understood, from the solar system to the atom, are tensegrity structures. Universe is omnidimensional integrity.”*

R.B. Fuller

R. Buckminster Fuller used the word „tensegrity” to describe a structure whose form relies both on compression and tension. A good example of a tensegrity structure might be a balloon. The balloon’s form depends both on the discontinuous compression (pushing) of the air molecules bouncing against the inner surface of the balloon, and the continuous tension (pulling) of the balloon, which remains stretched around the air inside it.

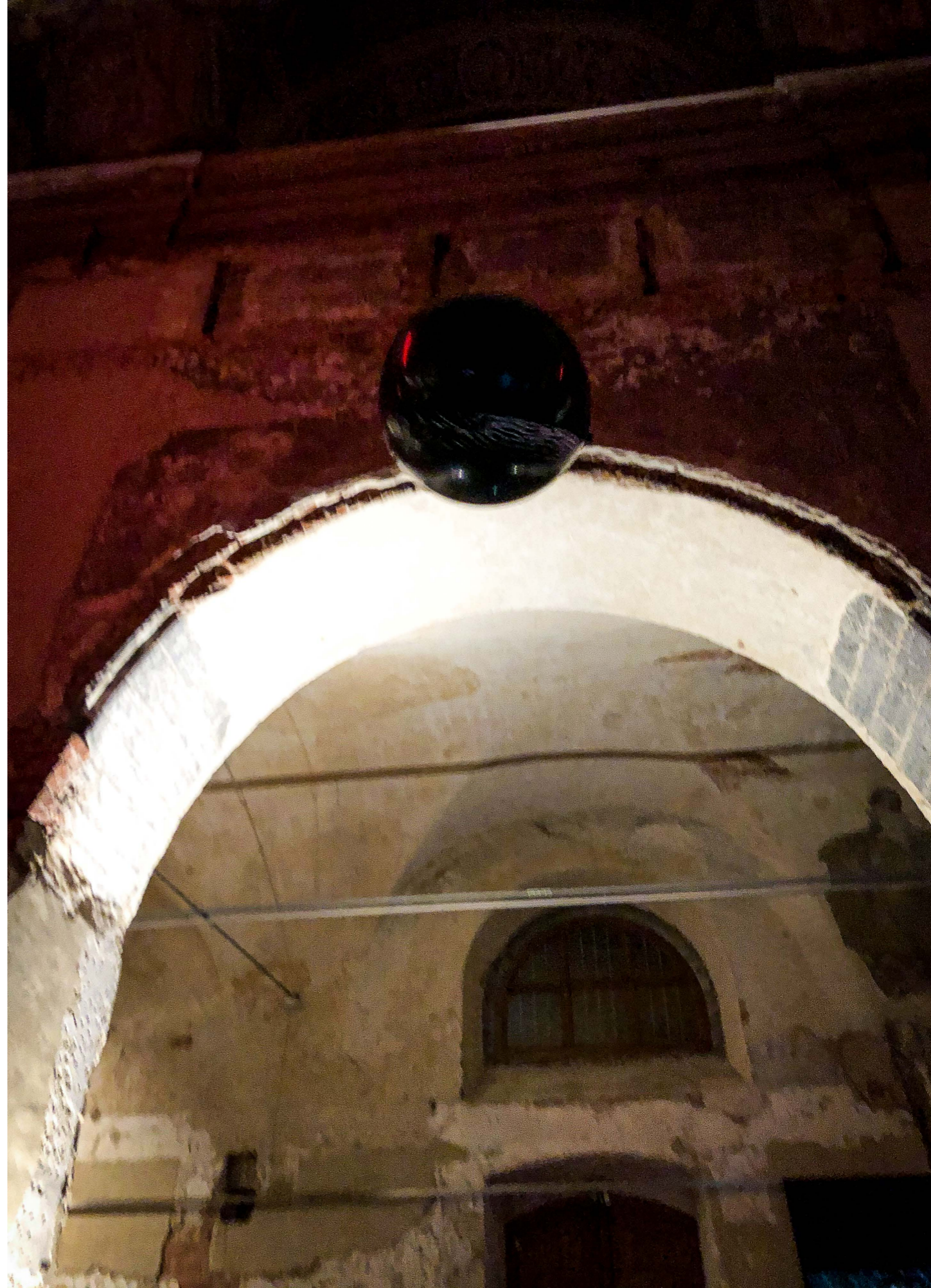
The air in the balloon is at a higher pressure compared to the air pressure in its surroundings. It is pressed into the field opposite to the membrane pressing into the interior. If the air pressure in the balloon increases, the tensile forces in the membrane increase and it becomes larger hard to deform balloon. Vibration is almost always transmitted to the entire balloon. Similar behavior can be seen in the most tense structures made of linear elements. If the tensegrity structure is pressed down, it deforms, but regains its initial position after the end of the forces. The same is true for the balloon. If the pressure is strong it is enough that the tensegrity structure collapses, and under a sufficiently strong impact the balloon can also be exploded. Inverse analogies are also possible. The concept of tensegrity was developed in the field of biology by Donald E. Ingber (1985) to explain the behavior of biological systems. Work on tensegrity prompted him to explore the role of mechanical forces in biological development, and propose it as a basic design principle and mechanism governing the structure of living systems, from single molecules and cells to entire tissues, organs and organisms.

*„Wszystkie struktury, właściwie zrozumiane, od układu słonecznego do atomu, to struktury tensegrity. Wszechświat jest rzeczywistością wielowymiarową, zintegrowaną.”*

R.B. Fuller

R. Buckminster Fuller użył słowa „tensegrity”, aby opisać strukturę, której forma opiera się zarówno na ściskaniu, jak i napięciu. Dobrym przykładem struktury tensegrity może być balon. Kształt balonu zależy zarówno od nieciągłego ściskania (popychania) cząsteczek powietrza odbijających się od wewnętrznej powierzchni balonu, jak i ciągłego napięcia (ciągnięcia) balonu, który pozostaje rozciągnięty wokół powietrza wewnątrz niego.

Powietrze w balonie ma wyższe ciśnienie w porównaniu do ciśnienia powietrza w jego otoczeniu. Jest wciskany w pole przeciwne do membrany wciskanej do wnętrza. Jeśli ciśnienie powietrza w balonie wzrasta, siły rozciągające w membranie rosną i balon staje się trudniejszy do odkształcenia. Wibracje są prawie zawsze przenoszone na cały balon. Podobne zachowanie można zaobserwować w najbardziej napiętych konstrukcjach wykonanych z elementów liniowych. Jeśli struktura tensegrity zostanie wciśnięta, odkształca się, ale odzyskuje swoje początkowe położenie po zakończeniu sił. To samo dotyczy balonu. Jeśli ciśnienie jest silne, wystarczy, że struktura tensegrity zapadnie się, a pod wystarczająco silnym uderzeniem balon może również wybuchnąć. Możliwe są również odwrotne analogie. Pojęcie tensegrity zostało opracowane w dziedzinie biologii przez Donalda E. Ingbera (1985) w celu wyjaśnienia zachowania systemów biologicznych. Prace nad tensegrity skłoniły go do zbadania roli sił mechanicznych w rozwoju biologicznym i zaproponowania jej jako podstawowej zasady projektowania i mechanizmu rządzącego strukturą żywych układów, od pojedynczych cząsteczek i komórek po całe tkanki, narządy i organizmy.











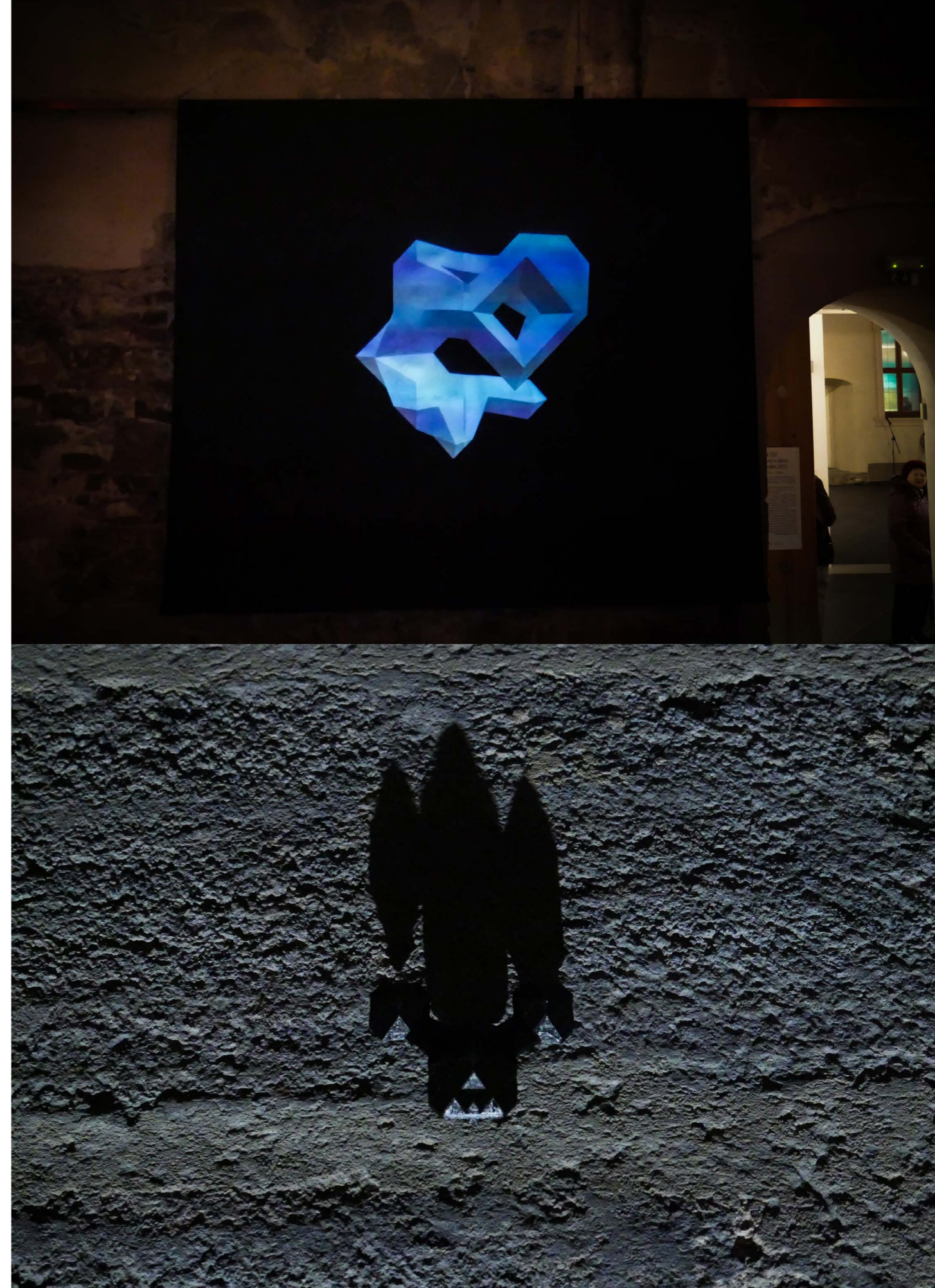
# Jakub Cikała

## *Augmented Reality Garden Pomost – możliwości ogrodu*

ARGarden to dedykowane oprogramowanie stworzone na potrzeby prowadzonych przeze mnie badań naukowych oraz tego doktoratu, które pozwala na edycję, interakcję i oglądanie cyfrowej wirtualnej matrycy i grafiki w rzeczywistości rozszerzonej. Do prawidłowego działania oprogramowania niezbędny jest płaski lub przestrzenny znacznik graficzny, który można pobrać za pomocą linku umieszczonego w aplikacji. Znacznik należy następnie wydrukować oraz, w przypadku znacznika przestrzennego, nakleić w odpowiedni sposób na sześcian. Rozmiar znacznika jest ściśle powiązany z rozmiarem wyświetlanej grafiki.

ARGarden działa na urządzeniach mobilnych. Telefonach i tabletach z zainstalowanym systemem operacyjnym Android lub iOS. Aplikacja po pobraniu i uruchomieniu umożliwia natychmiastową pracę. Interfejsem, którego używa aplikacja jest kamera wbudowana w urządzenie. Obraz z kamery jest odczytywany i przetwarzany przy użyciu platformy Vuforia na rotację układu współrzędnych XYZ oraz jego skalę. Oprogramowanie na podstawie położenia w przestrzeni obrazu znacznika graficznego odczytuje odległość urządzenia od znacznika jego położenie oraz rotację w osiach XYZ. Środek fizycznego znacznika graficznego staje się środkiem wirtualnego układu współrzędnych. Wirtualna matryca cyfrowa zbudowana jest na konstrukcji przestrzennej 51x51x51 punktów tworzących sześcian, którego środek umiejscowiony jest w środku wirtualnego układu współrzędnych. Każdy punkt na tej siatce opisany jest koordynatą XYZ. Metodą wykorzystaną do tworzenia modeli 3D w oparciu o siatkę przestrzenną jest Marching Cubes. Komórki powstałe w wyniku podziału przestrzeni na równomierną siatkę są często nazywane voxelami (volume element), elementami przestrzeni analogicznymi do pikseli, które są elementami obrazu (picture element). Marching Cubes (MC) jest algorytmem, wprowadzonym przez Lorensen i Clinea do wyodrębniania powierzchni z zestawu danych 3D. Działa poprzez podzielenie całego zestawu danych na siatkę kostek. W każdej kostce tworzone są trójkąty, aby określić, czy każdy narożnik w kostce jest wewnątrz lub na zewnątrz obiektu. Ponieważ możliwych jest  $2^8=256$  różnych konfiguracji sześcianu pozwala to na skuteczną implementację dowolnej formy przestrzennej. Przy użyciu funkcji przeszukiwania macierzy określa się gdzie powinny być umieszczone poszczególne trójkąty.

Użytkownik poruszając urządzeniem mobilnym w przestrzeni fizycznej aktywuje kolejne punkty na wirtualnej siatce w wyniku czego powstaje przestrzenny obiekt będący jednocześnie pierwszą odbitką z cyfrowej matrycy. Dodatkowym atrybutem jest prosty i naturalny, intuicyjny interfejs, który nie wymaga specjalnego przeszkolenia w celu użytkowania. Pozwala na dodawanie kolejnych elementów w „ogrodzie”, podmianę istniejących lub usuwanie zbędnych elementów. Dostępnych jest kilka wielkości obiektu aktywującego punkty matrycy. Pozwala to regulować ilość jednocześnie aktywowanych punktów, co bezpośrednio przekłada się na kształt tworzonego obiektu.





# Filip Gajewski

## *Structures Struktury*

Through crystallographic observations, we can say a lot about the physical properties of materials. Structures define various material properties, among others strength or plasticity. But apart from their properties, the structures themselves are graphic. Based on points, lines and areas. The analogy of graphics to the natural sciences shows that every created form has a meaning. The lines are read in a specific way and have their own meaning, which is universal in various environments.

In crystallography, various graphic signs indicate structural defects. The increase in dislocation at the grain boundaries, twin boundaries and other defects visible as lines, talk about the crystal structure. It is the defects that stimulate the observer's imagination.

Crystals are like people, it is the defects in them which tend to make them interesting!" Colin Humphreys.

My research involves transforming microscopic images of metallic material structures and transferring them as textures to 3D objects.

Poprzez obserwacje krystalograficzne jesteśmy w stanie powiedzieć bardzo dużo o właściwościach fizycznych materiałów. To struktury definiują różne własności materiałów, m. In. wytrzymałość czy plastyczność. Ale poza ich własnościami, same struktury mają charakter graficzny. Oparty na punktach, liniach i płaszczyznach. Analogia grafiki do nauk przyrodniczych pokazuje, że każda forma stworzona ma znaczenie. Linie są odczytywane w specyficzny sposób i mają swoje znaczenie, które w różnych środowiskach jest uniwersalne.

W krystalografii różne znaki graficzne wskazują na defekty strukturalne. Wzrost dyslokacji na granicach ziaren, granice bliźniacze i inne defekty widoczne jako linie, opowiadają o strukturze kryształu. To defekty rozbudzają wyobraźnię obserwatora.

„Kryształy są jak ludzie, to ich wady sprawiają, że są interesujące!”  
Colin Humphreys

Moje badania polegają na przekształcaniu zdjęć mikroskopowych struktur materiałów metalicznych i przenoszenie ich jako tekstury na obiekty 3D.





# David Rodriguez Gimeno

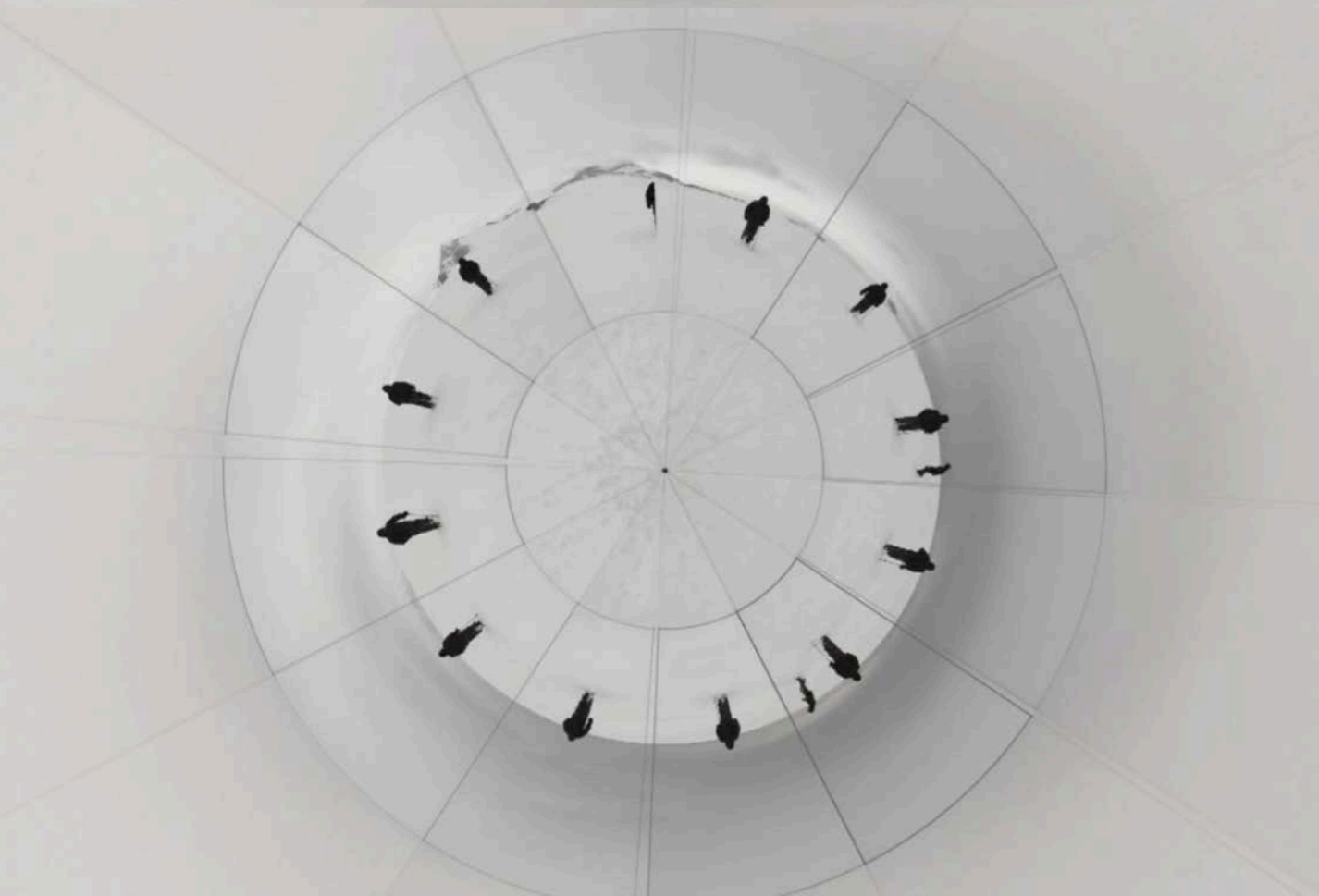
*Develop  
Movement NO.1*

DEVELOP/MOVEMENT N°1 (2011) 03'00". Director & choreography David Rodríguez Gimeno

Panoramic world filmed in Antarctica. A choreography wherein the real sound has an exceptional timing that is closer to memory than to the real experience.



Fragments develop / movement nº1 David Rodríguez Gimeno 2011 davidrg-art.com



Fragments develop / movement nº1 David Rodríguez Gimeno 2011 davidrg-art.com

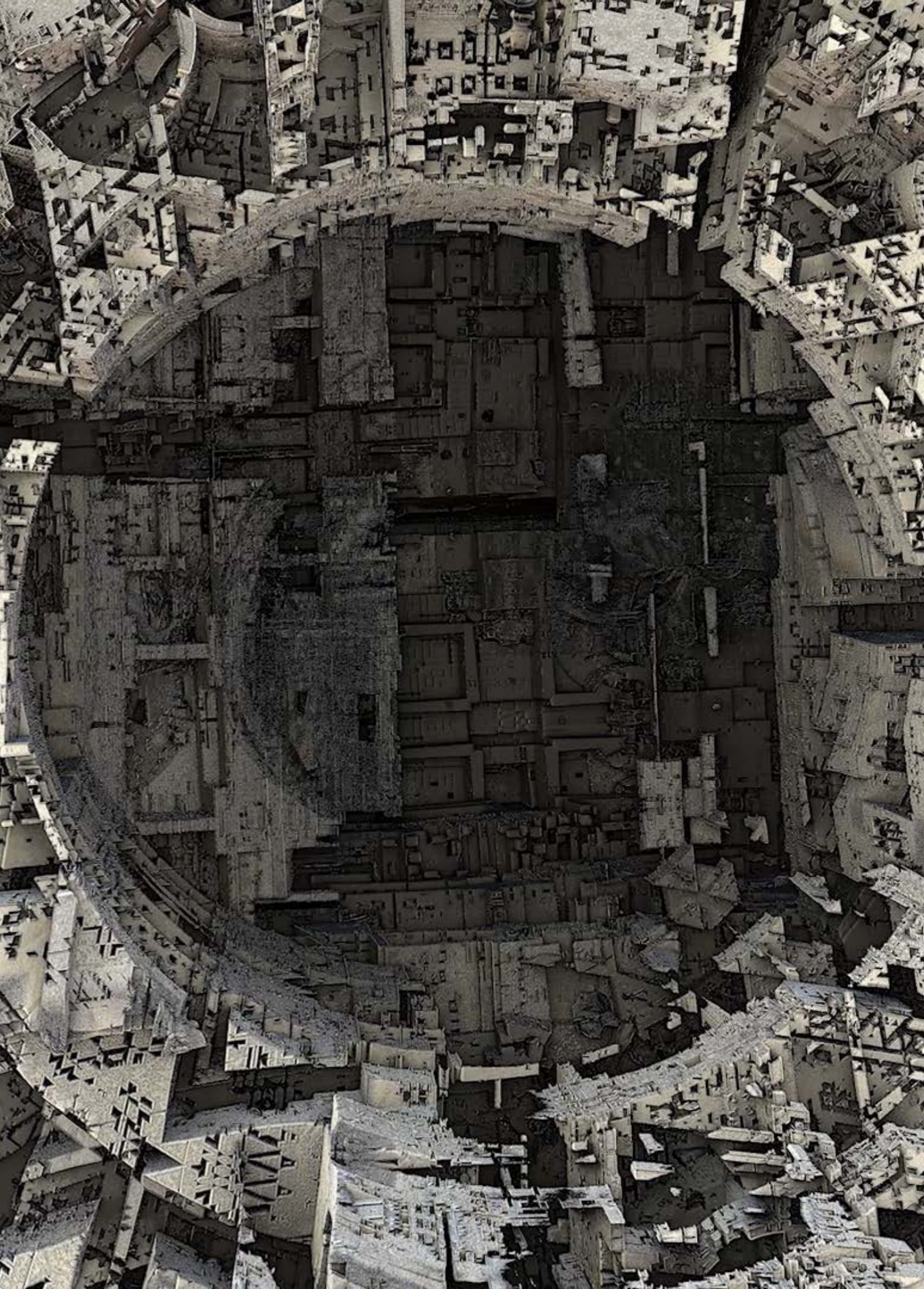




# Andreas Guskos

*Fractals  
Fraktale*

The physical world is made of matter which can be perceived by our senses in the human scale. By the power of nature or human skills matter can host information, for example, in the DNA code in living organisms, in ideas on the memetic layer, or in the products of technology and particularly in art designs. There is a huge part of the world that is existing beyond matter, so it is unreachable for our perception. One of such domains is mathematics. Mathematical objects, such as fractals, exists in a world beyond time and physical space, but they can be brought to the real world by making them available to human senses. In this project selected 3-dimentional fractal spaces are being made physical by digital visualization, sonification and 3d printing methods.







# Arkadiusz Ignaszak

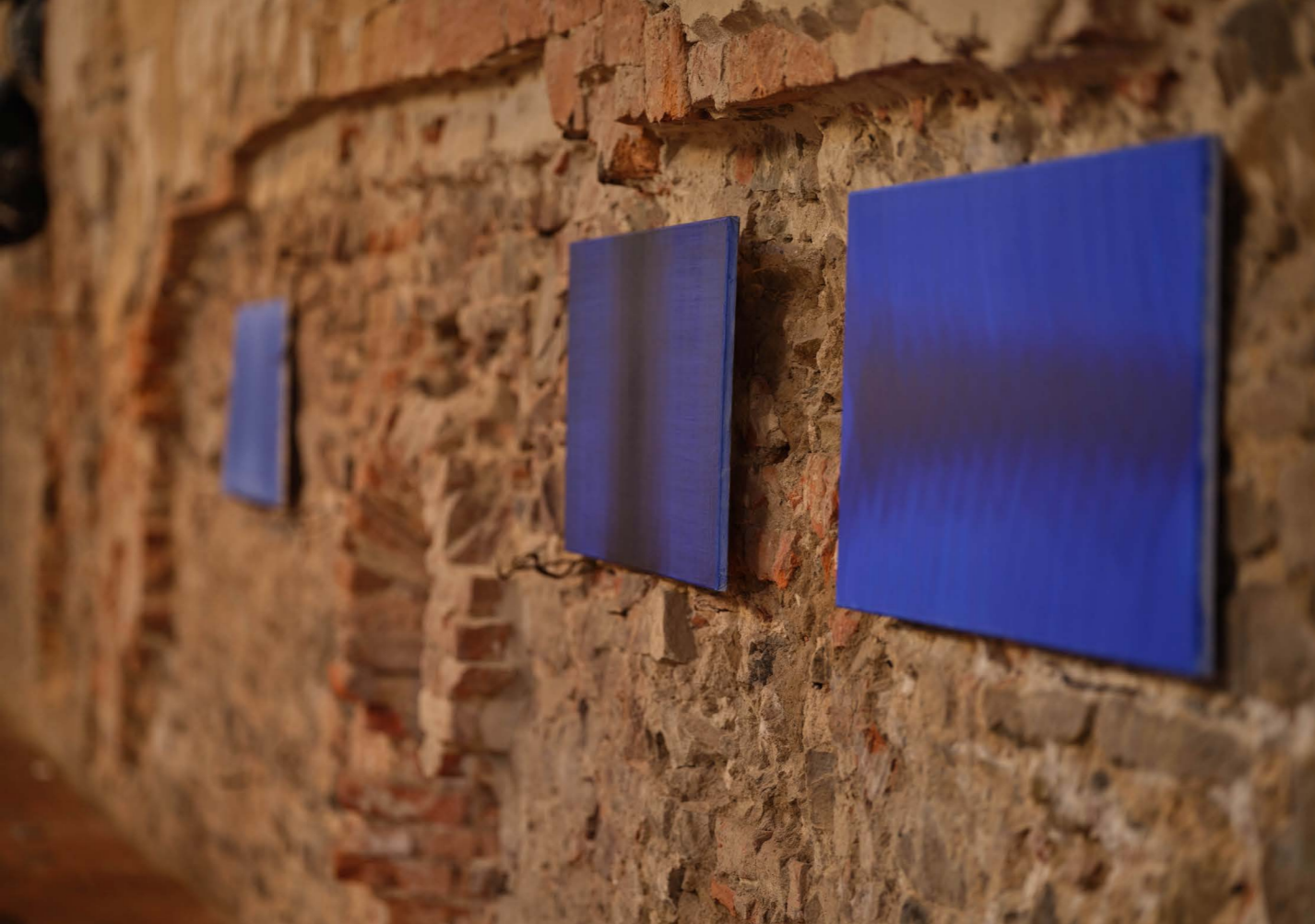
## *Bezkres*

Na pierwszy rzut oka- słowo bezkres wydaje się być neutralnym terminem, który nie niesie ze sobą znaczących konotacji. Ta jednak pozorna pustka po chwili wypełnia się treścią, która jest zaskakująca. Skojarzenia jakie przychodzą kiedy pomyśleć o słowie bezkres to błękit i zieleń: bezkres nieba, bezkres morza, bezkres łąk i stepów.... Bezkresy tak pojmowane kojarzą się pozytywnie. Stają się synonimami wolności, niosą wrażenie ukojenia i lekkości... przybliżają pojęcia, swobody, niczym niezakłóconej przestrzeni bez przeszkód. Bezkres łączy się z ogromem stepów, spokojem i jasnymi kolorami, ze swobodnym oddychaniem. Ze swobodą myślenia i gestów. Z ogromem mas powietrza i wody: niezbędnych do życia. łączy się z wolnością myślenia, wolnością działania, wolnością...

Bezkresność może się także wydawać nijaka: jakby nie posiadała punktów zaczepienia, momentów zatrzymania, tego „czegoś” co przykuwa wzrok i uwagę, powoduje że staje się w nieruchomości. Okazuje się jednak, że siła bezkresności wynika właśnie z tego braku elementów rozpraszających uwagę. Bezkresy: przywodzą na myśl oderwanie od tu i teraz, od codzienności w której myśli nie mogą swobodnie płynąć, bo napotykają na rafy ciągłych problemów... Wolność niezakłócona. Stan takich doznań jest właściwie niemożliwy do osiągnięcia i być może dlatego tak pociąga i zmusza nas do ciągłego poszukiwania. Stąd tak kuszące wydają się: rozpoczęta właśnie przez wędrowca wędrówka, w której droga prowadzi nie wiadomo dokąd, czy otwierające się przed okrętem morze. Dlatego kuszą otwarte drzwi. Bezkres staje się narkotykiem, przyczyną uzależnienia. Tęsknotą niemożliwą do zrealizowania, a jednak poszukiwaną. Ucieczka w bezkres przynosi ulgę oderwania się od codziennego świata. Dążenie do takiej ucieczki staje się jednak czasem zgubne: nie tylko dlatego, że dążenie staje się celem, ale także dlatego że dążąc pomijamy momenty doświadczania tej właśnie bezkresnej wolności.

Bezkres przywołuje trzy przynajmniej grupy skojarzeń: po pierwsze z drogą, podróżą, wędrówką. Po drugie z percepcją, chłonięciem, patrzeniem. Po trzecie z emocjami. Każde z tych skojarzeń wywołuje dalsze myśli, powoduje podążanie za rozpoczętym wątkiem.

Hanna Mamzer





# Zbyněk Janáček

## *Passe-partout*

Zbyněk Janáček's visual language has its roots in the revolutionary quest of 20th-century art to link the human mind more directly with the fundamental structures creating the world we see and imagine. This search soon found its most radical expression in geometric abstraction, aimed at revealing not only the fabric of order and space, but the complex dynamism of their interrelationships. Going beyond the traditionally assumed need for a narrative or illustrative description of reality, artists gave concrete form to the otherwise hidden principles of equilibrium, movement and transformation underlying outward appearances and actions. The desired consequence of this was a natural unity between individuality and universality.

Zbyněk Janáček follows on from the diversified development of abstract geometric trends of the past century, using their points of departure above all in his own exploration of the 'eternal tension' between static pictorial form and the kinetic energy it evokes in the perception of the viewer. Janáček's compositions tell of an intense 'graphic sensibility' orchestrating a subtle interplay between planes and configurations. Poised between poetry and reason, precision and play.

Język wizualny Zbyněka Janáčka ma swoje korzenie w rewolucyjnej pogoni za sztuką XX wieku, aby bardziej bezpośrednio połączyć ludzki umysł z podstawowymi strukturami tworzącymi świat, który widzimy i wyobrażamy sobie. Poszukiwania wkrótce znalazły swój najbardziej radykalny wyraz w abstrakcji geometrycznej, mającej na celu ujawnienie nie tylko struktury ładu i przestrzeni, ale złożonego dynamizmu ich wzajemnych relacji. Wychodząc poza tradycyjnie zakładaną potrzebę narracyjnego lub ilustracyjnego opisu rzeczywistości, artyści nadali konkretną formę skrywanym w inny sposób zasadom równowagi, ruchu i transformacji leżącym u podstaw zewnętrznych pozorów i działań. Pożądaną konsekwencją tego była naturalna jedność między indywidualnością a uniwersalnością.

Zbyněk Janáček kontynuuje zróżnicowany rozwój abstrakcyjnych trendów geometrycznych minionego stulecia, wykorzystując ich punkty wyjścia przede wszystkim we własnej eksploracji „wiecznego napięcia” między statyczną formą obrazową a energią kinetyczną, którą wywołuje w postrzeganiu widza. Kompozycje Janáčka mówią o intensywnej „wrażliwości graficznej”, która koordynuje subtelną grę płaszczyzn i konfiguracji. Łączony między poezją a rozumem, precyzją i zabawą.





# Pavel Korbička

*light*  
- VERTICAL

LIGHT AS AN EXPRESSION OF THE ART OF THE CONTEMPORARY WORLD,  
Miroslava Hajek, Novara, 2019

Pavel Korbička's work is founded on an aesthetic basis according to which the principal role in the origin of a work of art is not objectivity but rather perception, feeling, dream and imagination. Light and colour, electric light that the artist applies instead of pigments, but also as a suggestion of the colour spectrum, may be reminiscent of a musical composition. Light is the essential element of Korbička's creative concept, he considers it a prominent sign of the art of the modern world. It evokes tension resulting from the endeavour to find the means of expression for presenting something beyond reality.

Using neon light reminds us of the preeminence of Czech culture in the domains of art history and technology, as it was Czech artist Zdeněk Pešánek who was the first to use neon in the 1930s, and he even invented neon light modulator. In 1951 the founder of spatialism, Lucio Fontana, created a structure assembled exclusively from neon tubes for the 9th Milan Triennial, installed right at the entrance to the event. In his installations, informed by the works of these two artists, Pavel Korbička shifts the means of expression to be closer to the issues of contemporary art. He is interested in the diffusion of coloured light, which puts him side by side with Dan Flavin, who studied the impersonal nature of the cold neon light and its relationship with the space in which the work is set. Coloured light will saturate the surrounding space through its radiation, and it will also transform and change everything that this space contains.

Martial Raysse, who in a way anticipated Korbička's pre-occupation with dance movements, was closer to American popart in his idiom. In his works he continually merged painting in lively and intentionally unrealistic colours with thin neon tubes, employed to underline particular features of the figures, often women's faces, such as lips and glasses, or they may have been accompanied by symbols typical for pop. François Morellet is another artist in whose work we may trace relationships with Korbička's quest: he works with the neon in a geometrical and rhythmic sense. He uses neon to ponder on the possibilities of this material to delimit space by creating series of structures with a three-dimensional perspective, as a kind of geometrical flashing sculptures.

Korbička divides space by a structure with walls made of polycarbonate sheets which change the coloured light, diffuse it across the surrounding environment and create illusive, impossible to capture coloured rays. In this way the multilayered environment enables the artist to conjure up the experience of virtual timespace. The phases that the new project incorporates introduce a new meaning of time which metamorphoses into redefining the objectivity of the basic structure and does not end by merely adopting physical laws, but rather shifts the problem of subjective space into a position where it is simultaneously confirmed and refuted. The essential and most contemporary elements in Korbička's works are the using state-of-technology materials and his ability to trigger an emotional response. The final result achieved with a minimal scope of means of expression will impact the viewer through a large colour installation. A mysterious ebb and flow of colour, mutually communicating illuminated and dispersed structures, will surprise the viewer by unique sensual feelings. The flashes of coloured lights are most intensely perceived in great diffusion enabled by the large exhibition rooms. They create contents and virtual imagery which intertwine and depict what might be termed parallel space.

An important facet of Korbička's installation is communication with the viewer, who is overwhelmed by the installation, becomes its integral part and is given an opportunity to identify with it. This means that the work may enrich the imagination and open up new possibilities of expanded ability of perception.

Miroslava Hajek







# Kosaara and People

*Installation in  
the public square.*

Kosaara and people in Poznań. Installation in the public square.  
Robert Smithson Collection.

Kosaara and people in Poznań. Installation in the public square.  
Piotr Uklański Collection. Hotel Dance Floor

Kosaara and people in Poznań. Painting in the public square.  
Gustav Klimt Collection.

Kosaara and people in Poznań. Installation in the public square.  
Andriej Tarkowski Collection.

Kosaara and people in Poznań. Installation in the public square.  
Maurizio Cattelan Collection. MoMA The Museum of Modern Art  
- hotel Resurrection

do yourself art  
Kosaara and people in Szczecin. Installation in the public square.  
Marcel Duchamp and Ikea Collection. city do yourself art

Kosaara and people in Poznań. Painting in the public square.  
Jan Vermeer Collection. Hotel Kobieta z wagą (hol. Vrouw met weegschaal)  
in progress

Kosaara and people in Szczecin. Installation in the public square  
(Szczecin Academy of Arts). Damian Hirst Collection. Academy silver

Not Afraid of Love  
Kosaara and people in Poznań. Installation in the public square.  
Maurizio Cattelan and Monnaie de Paris Collection.  
Hotel Not Afraid of Love





# Tao Ya Lun

## *Hyper Reality*

超真實世界 > 創作自述

The implosion taking place between media and society resulted in the collapse of their boundaries. The blurred boundaries between true stories and media have made the latter little less than the real world. Nevertheless, the media-simulated world implies not so much that media represent the real world as that media, in their own right, produce a new world and dominate it.

Contemporary virtual imaging technology demonstrates unprecedented degree of ionization and alienation, accomplishing the four steps towards a world of simulacra:

- (1) It is a projection of an awe-inspiring reality.
- (2) It not only obscures the breathtaking reality, but also heterogenizes its noumenon.
- (3) It crumbles the magnificent reality into dust.
- (4) It becomes completely detached from the ultimate reality, turning into a sheer simulacrum of itself.

As simulation technology prevails and improves every day, the gap between public feelings and real-life experiences has been increasingly widened. The hyperreal world is composed of nothing but self-referential simulacra. Mimicry not only transforms the absent into the present and shapes the imaginary into the real, but also severs all its ties with reality and absorbs the reality into itself, rendering the differentiation between real and non-real utterly unnecessary. What is left is thus a world constructed exclusively with the self-reference of pure symbols (i.e. the signifiers without the signified), from which we may infer that, in the foreseeable future, the world built on the symbolic contents of computer simulation will be little more than reality. Such kind of reality replaces and transcends the original one, leading to the formation of a world of hyperreality. t

Hyperreality is produced from data and programs. It is not so much naturally generated as artificially simulated, specifically an embroidered reality created through hallucinatory resemblance. The prefix "hyper" ergo means something that rings truer to us than reality.

## 超真實世界 > 創作自述

「媒體」與「社會」之間的「內爆」過程，導致邊界的瓦解，「真實事件」與「媒體」之間是界線模糊的，形成了「媒體就是世界」。因此「媒體模擬世界」，不是「再現」真實世界，而是「媒體自身」產出其所擁有的新世界。

當代虛擬影像科技展現了前所未有的游離性與疏離性，全面完成了「擬像」世界的四個步驟：

第一層：它是某個壯麗真實的投影。

第二層：它遮蓋了壯麗的真實，並異質它的本體。

第三層；它讓這個壯麗的真實化為烏有。

第四層；它和所謂的真實全然失去關係，它是自身最純粹的擬仿物。

「擬像」技術的興盛，導致人心漸漸遠離了「經驗」的本質。超真實的世界，僅僅是自身指涉的「擬像」所構成。「擬仿」不但將「不在場」的顯示為「在場」，將「想像」的塑造成「真實」的這麼簡單，它更破壞一切與「真實」之間的關聯，將「真實」吸納到自身當中，以至於在「真實」與「非真實」之間作區別已經毫無必要。這樣一來，所剩的就僅僅是由「純粹符號」（沒有所指的能指）的自身指涉建構起來的世界。未來，電腦影像的符號內容所形塑出的世界即是真實，這種真實不僅取代原有之真實，更超越了它，完成了「超真實」的世界。

「超真實」是根據數據與程式產製的，不是自然生成，而是人造的真實，經由「幻覺相似」的真實本身，重新修飾過的，所以「超」這個字代表的意義是「比真實還要更真實」。







# Arkadiusz Marcinkowski

*Palindromic Prime  
151!*

M\_74207281, 2018, video

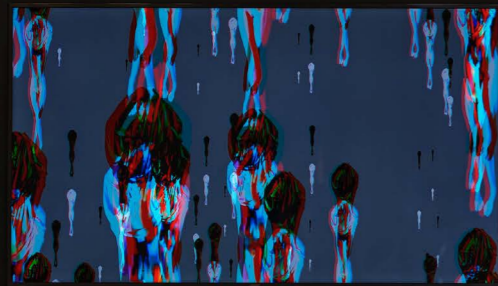
2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79,  
83, 89, 97, 2018, video

97 101 103 107 109 113 127 131 137 139 149 151 157 163 167 173 179  
181 191 193 197 199 211 223 227 229 233 239 241 251 257 263 269 271  
277 281 283 293 307 311 313 317 331 337 347 349 353 359 367 373 379  
383 389 397 401 409 419 421 431 433 439 443 449 457 461 463 467 479  
487 491 499 503 509 521 523 541 547 557 563 569 571 577 587 593, 2018,  
video

Work is an algorithm of prime numbers transported into a video image.

The first numbers are used in some known cryptographic algorithms; one of them is RSA.

The development of these algorithms ensures the evolution of search projects for huge prime numbers, such as GIMPS.





# Maciej Osmycki

## *Koło*



Koło, manifestacja doskonałości, to zniesienie wszelkich przeciwieństw, absolutna jedność, prawdziwa pustka. Symbolizuje ono, bez formy i bez barwy, prawdziwą istotę wszystkich rzeczy, „pierwotne oblicze przed narodzinami” (...) esencję wszechświata. Jakże bowiem inaczej wyrazić to, czego nie można ani dokonać, ani zobaczyć – jak nie przez koło, pustkę pełni, nieskończoność, całość, jedność buddy ze wszystkimi bytami. Ensō – to symbol absolutu, prawdziwej rzeczywistości przebudzenia. Znaczenie ensō jest otwarte, nieskończone, niestatyczne. Jest to znak aktywności trwającej w czasie, otwarty na pełnię życia. Ensō malowane przez mistrzów chan/zen jest zwykle dynamiczne, nasycone energią. Ze sposobu namalowania da się szczególnie dobrze odczytać stan świadomości malującego. Tylko ten bowiem, kto ma umysł oczyszczony, wewnątrz skupiony, jest w stanie wykonać pełen energii i





# Harro Schmidt

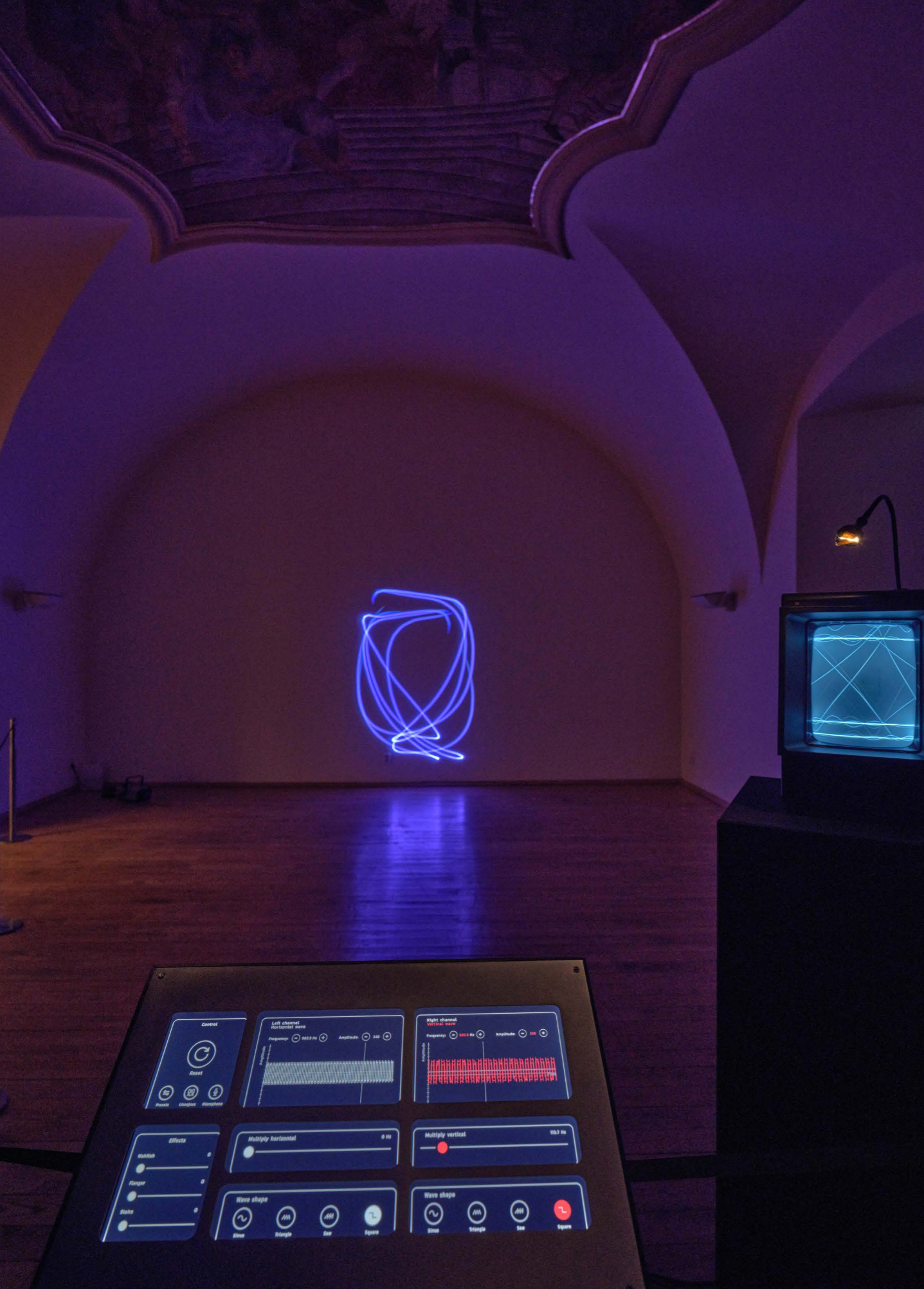
## *Crossing the universe III - a walk in space*

"Harro D. B. Schmidt's group of works" crossing the universe „is an installative experimental setup, which could also be described as a walk-in laboratory situation. With the background knowledge of two diplomas in geology / paleontology and free art, there are always natural scientific aspects in his artistic work. Thus, the group of works uses various analog and digital apparatuses from natural science and their imagery.

Through an experimental set - up, consisting of overhead projectors with respective flow vessels, various objects rotating in the water on their own axis. Their projected images allow different levels of interpretation: Visitors may observe molecular structures as well as moving ornamental geometry or space stations

A reference to the overcoming of gravity and territorial borders is provided by the figure ensemble of a Brazilian carnival parade circulating in a flow vessel, which can be read in its shadow projection as a conglomeration of dancers, musicians and acrobats, as well as an intergalactic conference of astronauts and extraterrestrials. Another clue is the projection of a launch of a Ariane rocket.





# Tajny Projekt Kacper Mutke Michał Urbański

## *Sound Observatory Obserwatorium Dźwięku*

Sound observatory is an interactive educational multimedia installation for observing sound. The installation consists of two parts. The first part of the installation is an animation that provides the user with basic knowledge about the physical properties of sound waves. The second part is interactive. By generating sound using a controller-synthesizer user gets a picture of the sound interpreted by a specially adapted Vectrex screen and laser. The installation allows us to see changes in the sound process after changing basic parameters, such as amplitude or frequency, adding effects and audio filters, or using a microphone. The whole experience brings the viewer closer to the nature of sound and shows the logic of images of harmonic vibrations known mathematically as the Lissajous figures.

Interaktywna edukacyjna instalacja multimedialna służąca do obserwacji dźwięku. Instalacja składa się z dwóch części. Pierwsza część instalacji to animacja dostarczająca użytkownikowi podstawowej wiedzy na temat fizycznych właściwości fal dźwiękowych. Druga część jest interaktywna. Generując dźwięk za pomocą kontrolera – syntezatora otrzymujemy obraz wytwarzanego dźwięku, interpretowanego poprzez specjalnie zaadaptowany do tego ekran Vectrex i laser. Instalacja pozwala zobaczyć nam zmiany zachodzące w przebiegu dźwięku po zmianie podstawowych parametrów, takich jak amplituda czy częstotliwość, dodaniu efektów i filtrów audio lub przy użyciu mikrofonu. Całość doświadczenia przybliży oglądającemu naturę dźwięku oraz pokazuje logikę obrazów drgań harmonicznycch znanych matematycznie jako figury Lissajous. sposób i mają swoje znaczenie, które w różnych środowiskach jest uniwersalne.



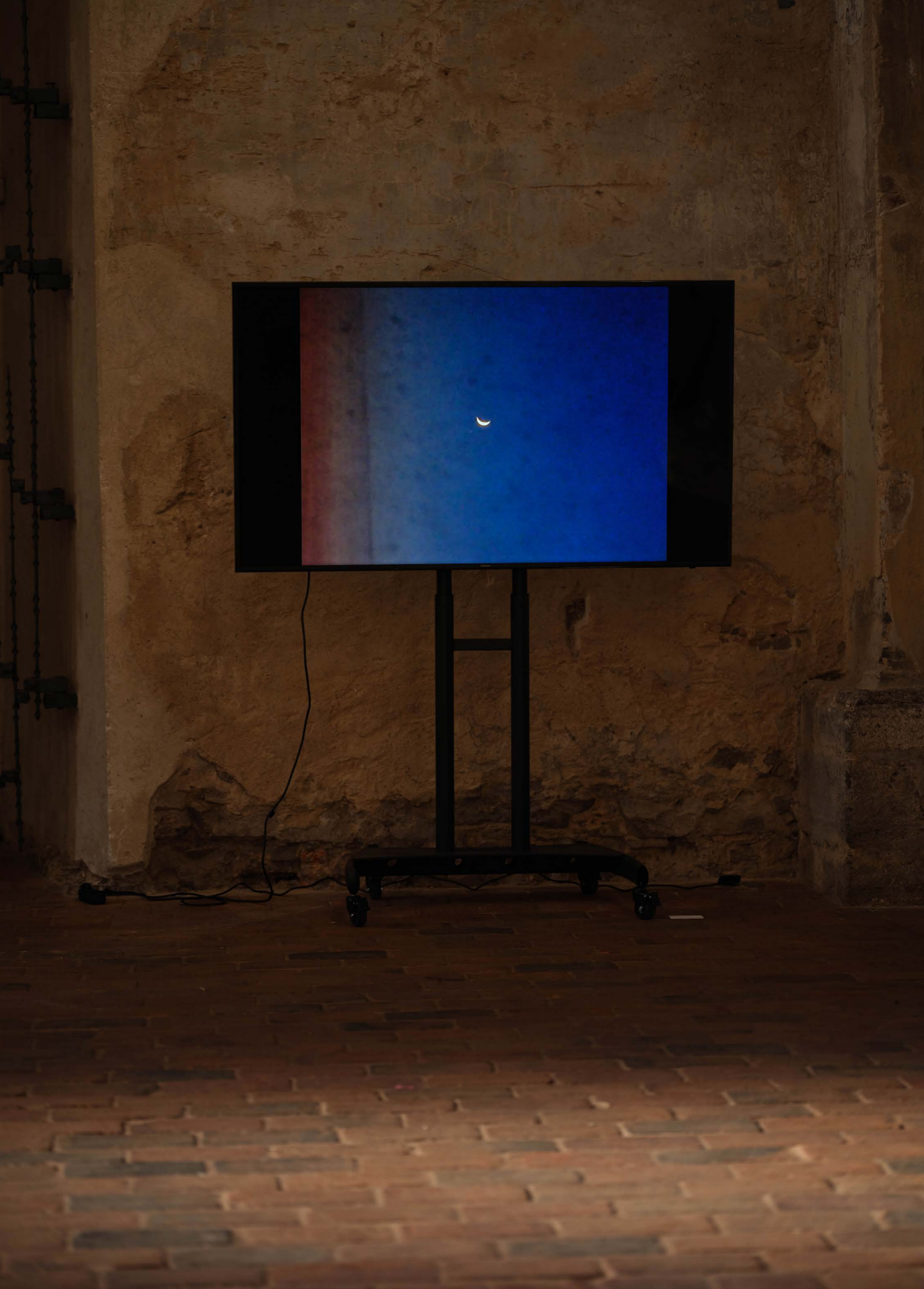
# Tomasz Wenland

## *Black Light* *Czarne Światło*

Black Light jest poświęcony fenomenowi mroku, który może mieć cechy aktywne, to znaczy podobnie jak światło promieniować, ale co więcej – nabierać konkretnych pozytywnych kształtów na podobieństwo dymu. Nasze ograniczone doświadczenia zmysłowe pozwalają nam obcować jedynie z częścią naszego otoczenia, środowiska. Sztuka stawia tezy wizualne, które sięgają znacznie dalej, pozwalając nam werbalizować nowe przypuszczenia: jeśli mrok jest aktywnością, która może odbijać się w lustrze lub stawać się lewitującą formą w przestrzeni, to musimy powątpiewać w antropocentryczny wizerunek wszechświata.

Mediacje są wynikiem pragnienia dialogu pomiędzy odmiennymi, często skrajnie różniącymi się postawami. Sztuka stwarza otwarte pole dialogu, gdyż działania artystów, niezależnie od ich pochodzenia, badają peryferia wiedzy, emocji, intuicji, a przede wszystkim kondycję ludzką, używając do tego uniwersalnego języka komunikacji, jakim jest obraz i dźwięk.







Opavská kulturní organizace  
Vás srdečně zve na zahájení výstavy

# PAVILION 02

*PROJEKT REALIZOVANÝ V RÁMCI  
BENÁTSKÉHO BIENÁLE 2019*

čtvrtek 16. ledna 2020 v 17:00 hodin  
v Domě umění v Opavě

Kurátor: Tomasz Wendland

Současně budou v Domě umění zahájeny další dvě výstavy.

Výstava potrvá do 1. 3. 2020, otevřeno út–ne od 10:00 do 18:00 hodin.

Dům umění, Pekařská 12, 746 01 Opava / [www.oko-opava.cz](http://www.oko-opava.cz)

[dum.umeni@oko-opava.cz](mailto:dum.umeni@oko-opava.cz) / +420 553 668 734 / +420 734 862 481

