

Stanisław Dróżdż w ms2

Artysta zaproponował w niej odbiorcom działanie zgodne z instrukcją: jesteś uczestnikiem gry; rzuć kośćmi; ułóż je w rząd; znajdź ten układ na ścianie pośród 46 656 możliwych kombinacji; jeśli znajdziesz – wygrasz, jeśli nie – przegrasz. Praca obejmuje stół z sześcioma kostkami do gry oraz panele wypełnione rzędami kostek do gry, ukazujące wyniki możliwych rzutów i pokrywające jednolicie ściany pomieszczenia.

W niniejszej rekonstrukcji pracy "Alea iacta est" wykorzystane są jej elementy oddane przez Stanisława Dróżdża w depozyt do Muzeum Sztuki w Łodzi w 2003 roku, bezpośrednio po prezentacji pracy na Biennale. Artysta planował podarowanie instalacji tej instytucji, która znajdzie dla niej stałe miejsce prezentacji. Był przychylny idei zrekonstruowania jej w przestrzeniach ekspozycyjnych nowo powstającego oddziału Muzeum Sztuki – dzisiejszego ms2. W wywiadzie wspomina, że odtworzenie instalacji miało się dokonać w przeciągu dwóch lat od momentu przekazania pracy. Odmienny kontekst architektoniczny prezentacji nie stanowił dla niego trudności; artysta stwierdził, że rekonstruując swoje instalacje, za każdym razem dostosowuje się do miejsca realizacji.

Ekspozycja pracy "Alea iacta est" w budynku ms2 nawiązuje do Sali Neoplastycznej, zaprojektowanej przez Władysława Strzemińskiego i zlokalizowanej w budynku ms1. O ile ta ostatnia ma charakter uniwersalny – zorientowana jest na całościową przebudowę nowoczesnego życia, o tyle projekt Stanisława Dróżdża nosi w sobie przede wszystkim wymiar egzystencjalny – stymuluje każdego z odbiorców do namysłu nad wyjątkowością własnego losu.

Ogromna sala polskiego pawilonu – opisywał artysta swoją pracę w wywiadzie – została szczelnie wyłożona kostkami do gry. Były ich setki tysięcy na wszystkich ścianach poza podłogą i sufitem. Na środku stał stół do gry w kości. Każdy, kto wyrzucił określony układ, mógł go następnie odszukać na ścianie. Jeśli mu się to udało, wygrywał. Było to jednak bardzo trudne, ponieważ cały system rozmieszczenia kostek, opracowany wraz ze mną przez informatyka, był pomyślany w ten sposób, by to utrudnić. (...) Zdarzały się wyjątki.

"Alea iacta est" ma charakter interaktywny, stymuluje odbiorców do podjęcia określonych działań, wywołuje stan niepewności związanej z podjęciem gry, przyciąga możliwością wygranej. Decyzje odbiorcy nie są w niej zdeterminowane – jak u Katarzyny Kobro i Strzemińskiego – prawami przestrzeni zbudowanej zgodnie z obliczeniem rytmu czasoprzestrzennego. Jak każda loteria, instalacja Dróżdża aktywizuje widza – wiąże ze sobą ryzyko przegrania, oferuje możliwość kolejnych podejść do gry, wabi perspektywą spełnienia. W pracy tej nic nie jest definitywnie przesądzone; nie można odbierać jej w sposób bierny – percepcja jest tu tożsama z zaangażowaniem w grę. Niesie ona, ponadto, w wymiar filozoficzny – stymuluje odbiorcę do namysłu nad koniecznością określonego przebiegu zdarzeń. Artysta stwierdził, że w pracy tej chodzi o losowość:

W kości gra się pięcioma kośćmi, natomiast w moim regulaminie w kości gra się sześcioma kośćmi, ponieważ każda kostka ma sześć płaszczyzn. Jeśli wyrzuciło się już swój los, należało go zapamiętać albo zapisać, i chodziło o to, żeby w przestrzeni (...) odnaleźć swoje wartości.

Wprowadzeniem do "Alea iacta est" stanowi niewielka ekspozycja innych prac Stanisława Dróżdża, odpowiadających istotnym aspektom instalacji weneckiej. Są to prace zbudowane z cyfr albo znaków językowych stymulujące odbiorców do zaangażowanej percepcji. Eksponują one wątki permutacji elementów, trójwymiarowości tekstu oraz immersyjności oferowanego przez niego

doświadczenia, a także intensywnej lektury angażującej zdolności kombinatoryczne odbiorcy. Formuła ekspozycji wprowadzającej ma charakter otwarty i dopuszcza możliwość wymiany prezentowanych na niej prac.