

wystawa / exhibition

STANISŁAW DRÓŹDŹ

Alea Iacta Est

otwarcie / opening

29.11.2023
środa, godz. 18⁰⁰ | **Wednesday, 6 p.m.**

miejsce / place

ms²

Muzeum Sztuki w Łodzi
ul. Ogrodowa 19
msl.org.pl

Stanisław Dróżdź,
Alea Iacta Est, 2003, fragment instalacji / fragment of the installation

kolekcja prywatna / private collection



ms
Muzeum Sztuki

Institucja Kultury Samorządu
Województwa Łódzkiego
współprowadzona przez Ministra
Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

województwo
łódzkie

ZACHĘTA
Narodowa Galeria Sztuki

Instalacja Alea Iacta Est została wyprodukowana
przez Zachętę – Narodową Galerię Sztuki
Installation Alea Iacta Est has been produced
by Zachęta – National Gallery of Art

Instalacja Stanisława Dróżdża *Alea Iacta Est* była prezentowana po raz pierwszy na 50. Biennale Sztuki w Wenecji w 2003 roku. Artysta zaproponował w niej odbiorcom działanie zgodne z instrukcją: *jesteś uczestnikiem gry; rzuć kośćmi; ulóż je w rząd; znajdź ten układ na ścianie spośród 46 656 możliwych kombinacji; jeśli znajdziesz – wygrales, jeśli nie – przegraleś*. 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 wystawieniu 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.

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.

Alea Iacta Est ma charakter interaktywny, stymuluje odbiorców do podjęcia określonych działań, wywołuje stan niepewności związanej z podjęciem gry, przyciąga możliwością wygranej. Jak każda loteria, instalacja Dróżdża aktywizuje widza – wiąże ze sobą ryzyko przegranej, 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.

Wprowadzenie do *Alea Iacta Est* stanowi niewielka ekspozycja innych prac Stanisława Dróżdża, odpowiadających istotnym aspektom instalacji weneckiej. Są to prace numeryczne, zbudowane z zapisów cyfrowych, albo prace tekstowe stymulujące odbiorców do zaangażowanej percepcji. Ekspozycja 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.

Stanisław Dróżdź's installation *Alea Iacta Est* was exhibited for the first time in the Polish Pavilion at the 50th Venice Art Biennale in 2003. In this work, the artist wanted the viewers to follow a certain set of instructions: *you are a participant in the game; roll the dice; arrange them in a row; find this dice pattern on the wall from among the 46,656 possible combinations. If you happen to find yours, then you have won, if you don't, then that means you have lost*. The installation included a table with six dice and panels filled with rows of dice, showing the results of possible throws and uniformly covering the walls of the room.

The Muzeum Sztuki's reconstruction of *Alea Iacta Est* uses the elements deposited by Stanisław Dróżdź in the museum in 2003, following his presentation at the Biennale. Declaring a wish to donate the installation to an institution that would find it a permanent home, Dróżdź was open to the idea of reconstructing the installation in the exhibition space of the newly established branch of the Muzeum Sztuki, which is today's ms². In an interview, the artist recalls that the installation was meant to have been reassembled within two years. The different architectural context of the presentation did not pose any difficulties for the artist, with Dróżdź stating that, when reconstructing his installations, he always adapted to the new space.

The enormous space that was the Polish pavilion – the artist so relates in an interview – was replete with dice. Indeed, there were hundreds of thousands of dice on every wall except the floor and ceiling. There was a craps table in the middle of the space. Anyone who rolled a particular combination could then try and find it on the wall.

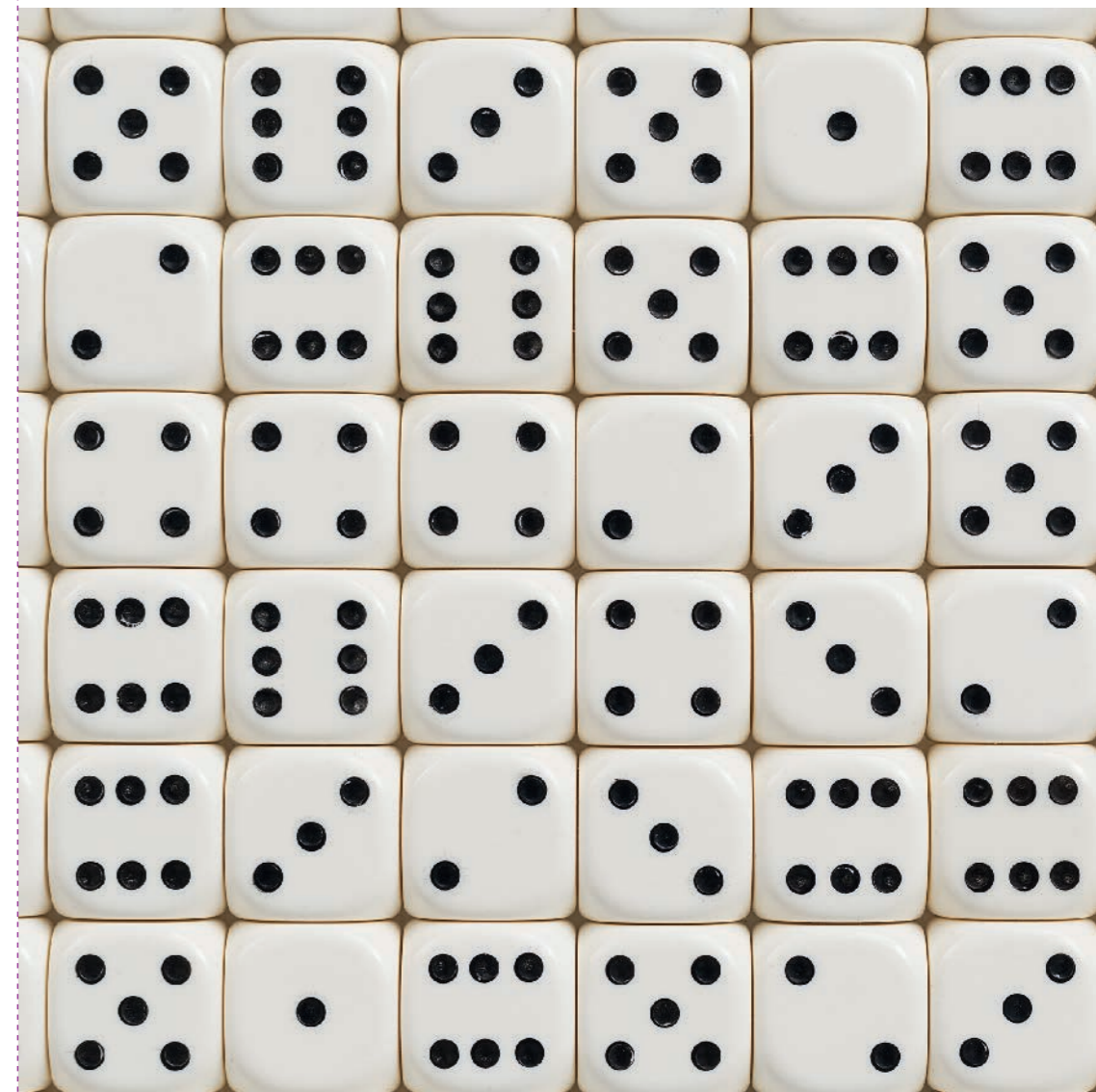
Alea Iacta Est is interactive in nature; stimulating recipients to take specific actions. It creates a state of uncertainty related to chance and the possibility of winning. Like any lottery, Dróżdź's installation activates the recipient – it involves the risk of losing; it offers the possibility of repeated attempts at playing the game, and it lures with the prospect of fulfilment. Nothing is definitive in this work; and it cannot be perceived in an unreceptive sense. Perception here is synonymous with an engagement in the game. Moreover, it carries a philosophical dimension in that it stimulates the recipient to reflect on a specific course of events. Relating to this concept, the artist has stated that this installation is all about randomness:

Craps is played with five dice, but in my variation, craps is played with six dice because each dice has six faces. When you throw the dice, you either have to remember the thrown combination or write it down, and the idea is to find the combination (...) in the given space.

An introductory chapter to *Alea Iacta Est* is a small exhibition of other works by Stanisław Dróżdź, corresponding to important aspects of the Biennale installation. These are numerical works, built from digital records, or textual works that stimulate engagement. They highlight the permutations of elements, the three-dimensionality of a text and the immersiveness of an experience; and also, that intensive reading activates combinatorial abilities. This introductory part admits the possibility of a fluid exchange of works.

STANISŁAW DRÓŹDŹ

ms²



Alea Iacta Est

