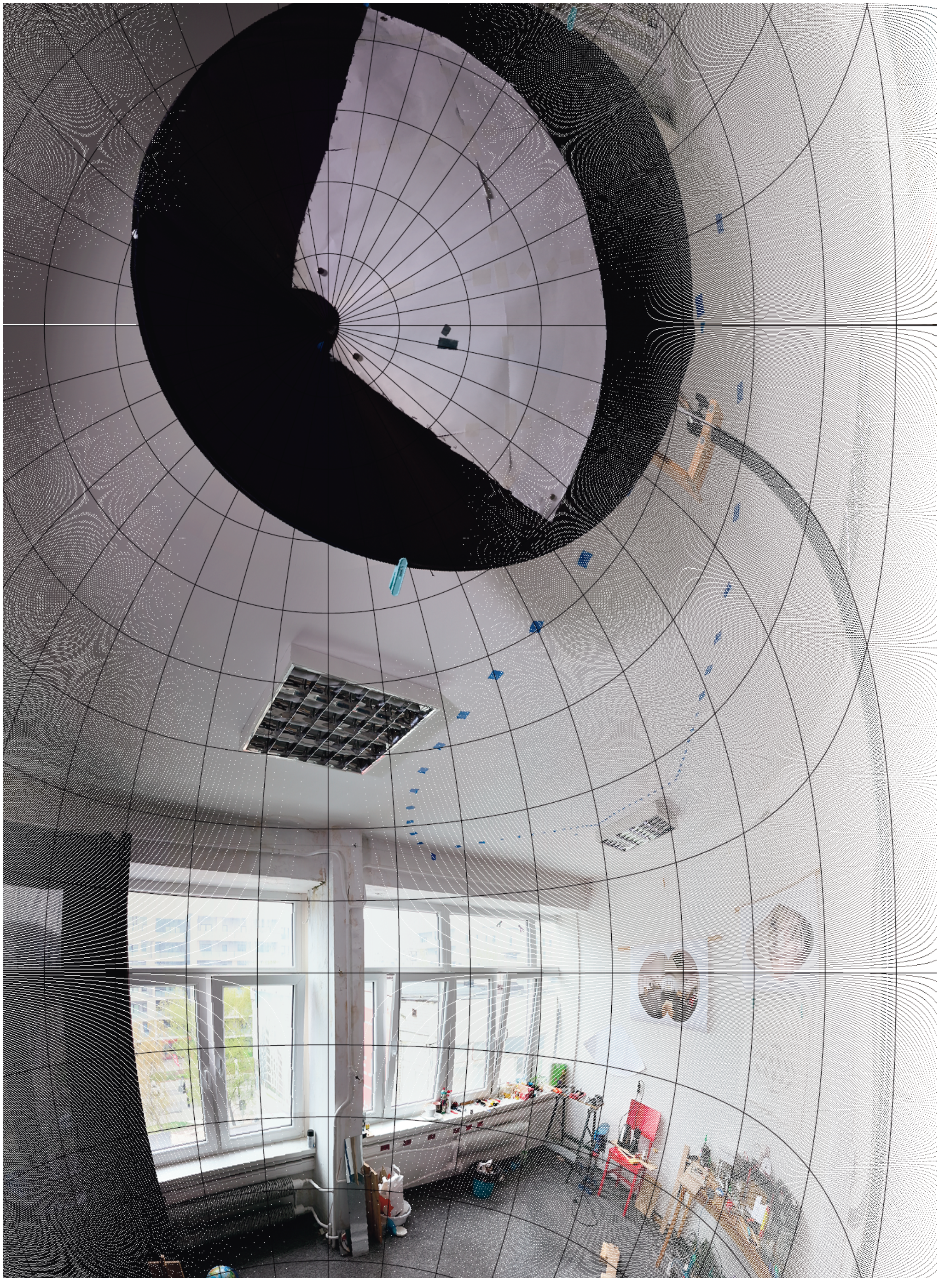
ATTILA CSÖRGŐ

SKWER NIEZNANYCH PRZESTRZENI

SQUARE OF UNFAMILIAR SPACES



z serii *Kartograficzne projekcje I*, 2022 fot. dzięki uprzejmości artysty/from the *Cartography Projections I* series, 2022, photo courtesy of the artist

ATTILA CSÖRGŐ
SKWER NIEZNANYCH PRZESTRZENI
SQUARE OF UNFAMILIAR SPACES

„Bawię się pojęciami. Wiele z nich to pojęcia matematyczne, ale wszystkie te kwestie dają się postrzegać metaforycznie. Ludzie wymyślili geometrię, aby mieć punkty odniesienia do orientacji w przestrzeni. W pewnym sensie moje prace są rozwinięciem tej zasadniczej koncepcji. Są osobliwymi mapami".

Attila Csörgő

MAGDA KARDASZ: Twoje najnowsze prace koncentrują się wokół sposobów odwzorowania przestrzeni na płaszczyźnie, map i siatek geograficznych. Możesz powiedzieć coś więcej na ten temat?

ATTILA CSÖRGŐ: Weźmy mapę, która jest zdefiniowana matematycznie. Pewne obszary są na niej bardziej zniekształcone — na przykład Antarktyka może być większa od Azji, choć w rzeczywistości wcale taka nie jest. Inne obszary, zwykle w środku mapy, znacznie lepiej zachowują oryginalne proporcje. W różnych rzutach map stosuje się różne metody i obliczenia, niejako różne podejścia do tego, jak przedstawić globus w postaci obrazu na płaszczyźnie.

Te właściwości można rozpatrywać w dwoistym kontekście. Jeśli narysuję na Ziemi duży kwadrat i obliczę moją mapę świata, to kwadrat będzie mocno zniekształcony. Jeśli odwrócę ten proces i narysuję kwadrat na mapie, zakładając, że jest on reprezentacją pewnego układu przestrzennego, mogę wyliczyć za pomocą tej „odwróconej kartografii" faktyczny wygląd tego trójwymiarowego kształtu. Uzyskany wynik może być różny od kwadratu. Trudno się czasem zorientować, że powstałe kształty mają coś wspólnego z idealnie regularnym kwadratem.

Bawię się tą dwoistością: to, co jest regularne, staje się nieregularne i na odwrót, ponieważ znajduje się w odmiennych systemach. Lubię rysować rzeczy w odmiennym systemie, a nie w swoim.

Przypomina to trochę anamorfozę, choć logika jest inna. Istnieją różne rodzaje anamorfozy, wywodzące się np. z renesansu i baroku. Jak w obrazie Hansa Holbeina *Ambasadorowie* (1533), w którym czaszkę można zobaczyć jedynie pod pewnym kątem. Anamorfoza jest niejako problemem poznawczym. Na pierwszy rzut oka nie widać, co to jest, ani jaka jest tego funkcja, ale jeśli znajdziemy pewien punkt widzenia, wszystko stanie się jasne. Bardzo lubię anamorfozę rozumianą jako metoda czy też metafora. Podobnie jak w życiu: zastanawiamy się, czy czegoś nie rozumiemy, bo nie udało się znaleźć tego punktu albo zrozumienie wykracza poza naszą logikę lub możliwości. Nie wiedząc, gdzie istnieje ten punkt, nie mamy pewności, czy jesteśmy w stanie odkryć tajemnicę.

Mój projekt związany z mapowaniem opiera się na anamorfozie, lecz robi to w niekonwencjonalny sposób, bo jego podstawą jest ukryta logika mapy, a nie to, co sami jesteśmy w stanie zobaczyć z odpowiedniej perspektywy, jak w przypadku zwykłej anamorfozy.

MK: Twoje prace bardzo często dotyczą poszukiwania punktów orientacyjnych czy punktów odniesienia.

AC: Tak, w znacznej mierze o to chodzi. Czytałem teksty Wiktora Szkłowskiego, radzieckiego pisarza, krytyka i teoretyka filmu, który również pisał o Tatlinie. Kluczową dla niego koncepcją była kategoria udziwnienia/uniezwyklenia — rzeczy z czasem stają się banalne, nudne i konieczne jest ich oczyszczenie, aby dotrzeć do pierwotnego znaczenia. Bardzo bliskie jest mi to podejście.

MK: Całą grupę tych prac nazywasz *Kartograficznymi projekcjami*?

AC: Tak, ale to określenie techniczne, bo posługuję się autentycznymi rzutami wymyślonymi przez kartografów.

MK: Co zamierzasz pokazać w niższej części galerii?

AC: Będą tam zdjęcia przestrzeni mojej pracowni, przedstawionej w postaci rzutów map, filmy oraz modele odnoszące się do różnych etapów tego procesu.

MK: Wybrałeś własną pracownię, bo pracujesz z obiektami, które są ci dobrze znane? Czy traktujesz pracownię artysty jako temat sam w sobie?

AC: Nie, odpowiedź jest znacznie prostsza. Proces przygotowania jest długotrwały i wymaga zastosowania dużej ilości sprzętu. Badań, prób i jeszcze raz prób. Znacznie łatwiej pracować we własnej pracowni niż gdzie indziej. Niemniej to projekt, który nadal trwa i w dalszej perspektywie nie chcę aż tak bardzo ograniczać się przestrzenią pracowni.

MK: Jesteś znany z budowy własnego sprzętu.

AC: Zbudowałem wiele maszyn, ruchomych obiektów — początkowo analogowych, obecnie cyfrowych. Te ostatnie powstają na bazie sterowanych cyfrowo silników i kodu, który trzeba napisać, aby mogły działać. To ciekawy proces, ponieważ wymaga nauczenia się wielu rzeczy — trochę z dziedziny elektroniki, trochę z pisania skryptów — rodzaj prostej inżynierii. Można powiedzieć, że to odmiana kultury majsterkowania, powszechnej niegdyś w krajach wschodnioeuropejskich ze względu na braki towarów. W ostatniej dekadzie rozpowszechniła się „kultura producentów", a ci są znacznie bardziej związani z programowaniem i elektroniką. Naturalnie znacznie prościej (i też taniej) buduje się konstrukcje w ten sposób.

W trwającym właśnie projekcie posługuję się kamerą cyfrową, która rejestruje całą przestrzeń dookoła. Projekt ruchu i rozwiązań technicznych opiera się na wspomnianej technologii.

MK: Tego typu eksperymenty z odwzorowywaniem przestrzeni zajmują cię już od jakiegoś czasu?

AC: Sprowadza się to do ogólnego pytania, jak odwzorowywać przestrzeń. Czy przedstawiać całą przestrzeń wokół nas, czy tylko jej część? Jeśli chcemy odwzorować całą, dochodzimy do sferycznej koncepcji przestrzeni. Aby to wyjaśnić, weźmy dwa różne rodzaje globusów szkolnych: Ziemi i sfery niebieskiej. Obydwa mają kształt sferyczny i odwzorowują relacje przestrzenne, ale w diametralnie różny sposób. Nasza planeta sama w sobie przypomina sferę, ma ciągłą powierzchnię, więc przedstawienie jej w ten sposób stanowi doskonałą analogię. Sfera niebieska jest czymś innym: gwiazdy na niebie znajdują się w bardzo różnych odległościach od siebie, są porozrzucane po wszechświecie i przez to nie tworzą ogólnej powierzchni. Mapa sfery niebieskiej to raczej widok nieba z Ziemi.

Mój problem jest podobny do tego, który dotyczy globusa sfery niebieskiej. Określiłem centrum, punkt widzenia kamery, rejestrując całą przestrzeń dookoła, a potem pokazując ją jako sferę.

MK: A potem przechodzimy na główne piętro galerii, z projektem site-specific, zainspirowanym przestrzenią Miejsca Projektów Zachęty.

AC: Będę badał ten sam problem. Stworzę wielkoskalowy obiekt o nieregularnym i nieciągłym kształcie, złożony ze znalezionych materiałów. Po wejściu do sali sprawia on wrażenie chaotycznego układu. Następnie za pomocą kamery zarejestruję przestrzeń i wykonam obliczenia mapy. Na mapie okaże się, że rozproszone elementy tworzą regularny kształt. Nie będzie tego widać gołym okiem, ale mapa ujawni ich ukryty porządek.

◊◊◊

"I play with ideas. Many of them are mathematical ideas, but all these things can be seen metaphorically. People invented geometry to have points for self- orientation in space. I would say, my things continue this essential concept. They are strange maps."

Attila Csörgő

MAGDA KARDASZ: Your latest works revolve around methods of representing space on a plane, around maps and geographical grids. Can you tell me something more about it?

ATTILA CSÖRGŐ: Let's take a map, which is mathematically defined. On the map some areas are more distorted — Antarctica for example can be bigger than Asia while in fact it is not like that. Other areas, usually in the middle of the map, keep the original proportions much better. The different map projections have different methods and calculations, let say different approaches about how to show the Globus as a planar image.

These properties can be put in a dual context. If I draw a big square on the Earth and calculate my world map the shape will be strongly distorted and not square-like anymore. If I go in a reversed way and draw a square on a map and suppose that this square is representing a spatial formation I can calculate with this 'reversed cartography' how the real 3-dimensional shape look like. The result can be very different to a square. Such shapes can come into being you would never say they have anything to do with our precisely regular square.

I play with this duality: what is regular, will be irregular and vice versa because there are in different systems. It is like drawing something in another system, not in my system.

It is a little bit similar to the anamorphosis, but the logic is different. There are different kinds of anamorphosis, for example, those from renaissance and baroque. Like on Hans Holbein's picture *Ambassadors* (1533) with the scull, which you see only at certain angle. Anamorphosis is like a cognition problem. At first glance, we do not see, what is this, what is its function, but if we find a certain point of view, everything will be clear. I like very much anamorphosis, understood as a method or as a metaphor. It is like in life: you ask yourself if you do not understand the thing, because, either you do not get the point or it is not understandable at all as it is beyond logic or our capability. Without knowing, where is that certain point, we are not sure we can discover the secret or not.

My mapping project is based on anamorphosis but in an unconventional way because is based on the hidden logic of the map and not on that what we can see with our own eyes from the right perspective as in case of the usual anamorphosis.

MK: Your works are very much about finding the points of orientation?

AC: Yes, they are very much about this. I read the texts of Viktor Shklovsky — Soviet Russian writer, film critic and theoretician, who also wrote about Tatlin. His key idea was estrangement — things are getting banal, boring after a while and we have to clean them to find their original meaning. This approach I like very much.

MK: You call the whole group of these works *Cartography Projections*, right?

Yes, but it is rather a technical label because I use real projections invented by cartographers.

MK: What will you show in the lower part of the gallery?

AC: Downstairs there will be photos of my studio space presented as map projections, videos and models referring to the different stages of the process.

MK: You choose your own studio as a subject, because you work with familiar objects? The artist's studio is a subject to you?

AC: No, no, the answer is much more simple. The preparation process is long and requires much equipment. Research, tests, tests, a lot of tests. It is easier for me to work in my studio than in another location. Nevertheless, it's an ongoing project and later I want to be less bound with the studio space.

MK: You are known for building your own equipment.

AC: I have built a lot of machines, lot of moving structures — in the beginning analogue and now digital ones. The latter are based on digitally regulated motors and you need to write code to make them work. It's an interesting process because you need to learn many things, a little electronics, a little script writing — a kind of simple engineering. We can say that the old analogue do-it-yourself culture, which was quite widespread in the East-European countries because of shortages of goods, has changed. In the last decade the 'maker culture' has become very present, and the makers are much more related with codes and electronics. Actually, it is simpler (and also cheaper) to build constructions in this way.

In the recent project I've used a digital camera which records the entire space around. The design of the motion, the technical solutions are based on the abovementioned technology.

MK: These experiments — representing space, you have been doing for some time already?

AC: It is the general question how to represent space. Represent the entire space around us or just a part of it? If you want to represent the entire space, it brings you to the spherical concept of space. Just to clarify the problem, let's take two different kind of school globes: our planet and the celestial globe. Both have a spherical shape and represent spatial relations. But the way they do it is crucially different. The planet itself is sphere-like, it has a continuous surface, thus showing it as a sphere is a perfect analogy. The celestial globe is another story: the stars in the sky are located at very different distances, they are scattered in the universe and thus they don't create an overall surface. The celestial map is rather a view of the sky from the Earth.

My problem is similar to that of the celestial globe. I set up a centre which is the view point of the camera, record the entire space around and then show it as a sphere.

MK: And then we go to the main floor of the gallery with site specific project, inspired by the space of Zachęta Project Room.

AC: It will investigate the same problem. I will construct a big scale object of scattered shapes from found materials. If you enter the room they look quite chaotic. Then I will use my camera, record the space and calculate the map. On the map it will turn out the scattered shapes create a regular shape. Just we can't see it with our naked eye but the map can reveal this hidden arrangement.

ATTILA CSÖRGŐ (ur. 1965 w Budapeszcie) W 1994 ukończył Wydział Malarstwa i Wydział Intermediów Akademii Sztuk Pięknych (MKE) w Budapeszcie. Studiował również w Rijksakademie van beeldende kunsten w Amsterdamie. Tworzy instalacje łączące w sobie elementy fotografii, rzeźby i rysunku, dla których inspiracją są tematy z matematyki i fizyki. Nieustannie zgłębia mechanizm percepcji, analizuje relacje pomiędzy płaszczyzną, czasem i przestrzenią, wykorzystując przy tym osiągnięcia takich dziedzin jak kinetyka, optyka oraz geometria. Wyniki jego eksperymentów są częstokroć zaskakujące, zabawne, a nawet poetyckie. Uczestniczył w licznych wystawach indywidualnych i zbiorowych, w tym: *VIVA ARTE VIVA*, 57. Biennale Sztuki w Wenecji (2017), dOCUMENTA (13) w Kassel (2012), *Revolution — Forms that Turn*, 16. Biennale w Sydney (2008) oraz *Poetic Justice*, 8. Biennale w Stambule (2008). Laureat Nam June Paik Award (2008). Jego prace można znaleźć w wielu międzynarodowych kolekcjach, np. Centre Pompidou, MUDAM — The Contemporary Art Museum w Luksemburgu, Hamburger Kunsthalle oraz Ludwig Múzeum w Budapeszcie.

ATTILA CSÖRGŐ (b. 1965 in Budapest) In 1994 he graduated from the Faculty of Painting and Faculty of the Intermedia at the Academy of Fine Arts in Budapest. He also studied at the Rijksakademie van beeldende kunsten in Amsterdam. He creates installations which combine photography, sculpture and drawing, inspired by topics from the area of mathematics and physics. In his continuing investigation of the mechanisms of perception, he analyses the relationships between plane, time and space, making use of the attainments of such disciplines as kinetics, optics and geometry. The results of his experiments are often surprising, amusing and even poetic. He participated in numerous individual and collective exhibitions, e.g. *VIVA ARTE VIVA*, 57th Venice Biennial (2017), dOCUMENTA (13) in Kassel (2012), *Revolution — Forms that Turn*, 16th Biennial of Sydney (2008) and *Poetic Justice*, 8th Istanbul Biennial (2003). Laureate of the Nam June Paik Award (2008). His works are exhibited in many international collections, e.g. at Centre Pompidou, MUDAM — The Contemporary Art Museum in Luxembourg, Hamburger Kunsthalle and Ludwig Múzeum in Budapest.

MIEJSCE PROJEKTÓW ZACHĘTY

ZACHĘTA PROJECT ROOM

wystawa/exhibition
ATTILA CSÖRGŐ
SKWER NIEZNANYCH PRZESTRZENI
SQUARE OF UNFAMILIAR SPACES
kurator/curator: Magda Kardasz
produkcja wystawy/exhibition production:
Pola Gadowska i zespół/and team

21.10.22–8.01.23
wtorek–niedziela 12–20/Tuesdays–Sundays 12–8 p.m.
ul. Gałczyńskiego 3, 00-362 Warszawa
+48 22 826 01 36
mpz@zacheta.art.pl
zacheta.art.pl

ZACHĘTA

wydawca folderu/folder publisher:
Zachęta — Narodowa Galeria Sztuki
pl. Małachowskiego 3, 0-916 Warszawa
dyrektor/director: Janusz Janowski

według projektu graficznego/after graphic design by Jakub Jezierski
tłumaczenie/translation: Tomasz Jurewicz
redakcja/editing: Jolanta Pieńkos
łamanie/typesetting: Piotr Antonów
© Zachęta — Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2022
tekst dostępny na licencji/text is licensed under CC BY-SA 4.0
druk/printed by ARGRAF, Warszawa

Wydrukowano na papierze Nautilus Classic 80 g/m2, pochodzącym w 100% z recyklingu. Papier posiada certyfikat FSC, który świadczy o tym, że celuloza pozyskiwana do produkcji papieru pochodzi z lasów zarządzanych w sposób zrównoważony/Printed on Nautilus Classic 80 g/m² paper, made from 100% recycled materials. The paper is FSC-certified, attesting that the cellulose sourced for paper production comes from sustainably managed forests.

sponsor MIEJSCA PROJEKTÓW ZACHĘTY
sponsor of ZACHĘTA PROJECT ROOM

BenQ

instytucja finansowana przez/institution financed by

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego