

Dokumentacja (fragment) złożona do konkursu na kuratorski projekt
wystawy w Pawilonie Polskim na 16 Międzynarodowej Wystawie
Architektury w Wenecji w 2018r.

Tytuł: WSZYSTKIE ZABAWY DOZWOLONE
Kuratorzy: Jan Bagiński, Dominika Kubieniec

NO-B ALL GAMES ALLOWED

*Democratic and cognitive potential of urban playgrounds
– origins, downfalls and perpetuation of the phenomenon.*

WSZYSTKIE ZABAWY DOZWOLONE

*Demokratyczny i poznawczy potencjał miejskich placów zabaw
– początki, porażki i trwanie zjawiska.*

Koncepcja wystawy

Miasta zdefiniowane jako struktury służące mieszkaniu, handlowaniu i produkowaniu, od okresu industrializacji aż do dzisiejszego modelu ponowoczesnego miasta hybrydowego, znajdują się w opozycji do utopijnego świata Natury. Jednym z niewielu wyjątków w ich przestrzeni są miejsca zabaw, doświadczeń i marzeń dziecięcych – oazy spontaniczności odstające od pragmatycznego krajobrazu. Doceniając szersze znaczenie tych idyllicznych wysp osadzonych w kontakcie z Ziemią, budujemy subiektywny komentarz ich pociągającej specyfiki.

Punktem wyjścia dla prezentacji jest idea i wartości znajdujące urzeczywistnienie w *ogrodach zabaw*. Zaprogramowana dla zwiedzających przestrzeń ukazuje trzy wycinki utopijnego świata – trzy komentarze odmiennych perspektyw: historycznej, teraźniejszej i spekulatywnej. Uwypuklona zostaje wspólna narracja i ponadczasowe elementy – archetyp miejsca hojnego wobec uczestników teatru zdarzeń. Prezentowane prace, posługując się środkami formalnymi pokrewnymi opisywanej obok-rzeczywistości, skłaniają do dostrzegania z pozoru błahych zdarzeń i kontemplowania ich znaczenia.

Motywy i nastrój ekspozycji w Pawilonie Polskim określono w paraleli do Oświadczenia głównych kuratorek Biennale. Prezentacja odnosi się do metod badań idei XIX i XX-wiecznych oraz do współczesnej spekulacji. Ukazuje główną treść przestrzeni zabaw: łatwość i jednocześnie konieczność nawiązywania więzi społecznych w środowisku pierwotnym. Poznawanie świata przez dzieci i pielęgnowanie świata przez starszych, budują społeczne doświadczenie, stymulują komunikację między ludźmi. Stałym kontekstem tych działań, nadającym im realny wymiar i fizyczną dosłowność, jest osadzenie ich w Naturze. Wspólna zabawa to transfer doświadczeń, zbiorowy wysiłek i laboratorium wolnej innowacji, to inkluzywne pole wzajemnego poznania budującego autentyczną demokrację. W szerszym kontekście *ogród zabaw* jest kompletnym i wyidealizowanym odbiciem obrazu miasta i społeczeństwa.

Wobec dominacji pragmatyzmu, ale też zwątpienia i niepewności zniewalających społeczeństwa, dostrzeganie opoki w egalitarnych okruchach naszej rzeczywistości, odnalezienie oparcia w Naturze i w najszczerzych relacjach między ludźmi jest ideą pociągającą. Wystawa komentuje te elementy zjawiska, które wydają się trwać niemal nienaruszone. Trwać mimo globalnych zmian i ścierających się tendencji – finansowych, politycznych i kulturowych – przekształcających, a nierzadko niemal niszczących obraz zjawiska.

„Społeczeństwo staje się wielkie, kiedy starcy sadzą drzewa, w cieniu których nigdy nie będą siedzieć” Czy odkrywanie na nowo i kultywowanie idei *ogrodów zabaw*, zgodnie z mottem *freespace*, daje nam nadzieję na przyszłość?

Streszczenie scenariusza wystawy

Ekspozycję zaplanowano w trzech Gabinetach nawiązujących do tradycji wystawienniczej Kunstkamer — bezpośredniego i osobistego kontaktu z obiektem. Każdy z Gabinetów zaprasza do refleksji i obcowania z innym wycinkiem rzeczywistości stanowiącej temat wystawy — przestrzeni gier i zabaw. Zawartość Gabinetów nie jest statyczna — ma ewoluować, intrygować, wciągać w relacje i obdarzać widzów autentycznym doświadczeniem.

Gabinet 1 *Źródło* zawiera obiekt — rzeźbę haptyczną nawiązującą do idei i kompozycji przestrzennej krakowskiego Parku Jordana z 1889 roku. Zbudowana z wielu rodzajów drewna o zróżnicowanej strukturze i wykończeniu, oświetlona jest rzutowaną na nią projekcją — mieniającą się animacją zsynchronizowaną z płaszczyzną rzeźby.

Gabinet 2 *Ślady* ukazuje serię wielkoformatowych fotografii dokumentujących zawładnięte przez Naturę i zapomniane place zabaw z lat powojennych — betonowe i stalowe ostańce oraz spontaniczne miejsca gier i zabaw — pociągające elementy krajobrazu miejskiego. Kolorowe, analogowe fotografie w tradycyjnej technice 4 × 5" operować będą surową estetyką w jesienno-zimowej scenografii. Kompozycja i skala podświetlonych wydruków będą budowały silne wrażenie realizmu i wciągały widza w obraz.

Gabinet 3 *Nadzieja* to instalacja z trzech obiektów — huśtawek wokół okrągłej miski z piaskiem, oświetlonej animowaną projekcją. Obiekty wyplecione z wikliny umożliwiają zwiedzającym wejście do środka, odczucie naturalnego materiału i jego struktury. Projekcja, wokół której zawieszono będą obiekty, jest animacją o charakterze kolażu wizualnego — ma mieszać się z materią, na którą zostanie rzucona, tworząc odrealniony i marzycielski efekt.

Kolejność zwiedzania gabinetów nie jest dopowiedziana. Widz wprowadzony jest w przestrzeń fotografii — Gabinet 2, który mieści się w centrum; można z niego przejść do Gabinetu 1 lub 3. Zróżnicowanie Gabinetów o narysie obiektywnych figur geometrycznych — kwadrat, koło i trójkąt — ma eksponować na zasadzie kontrastu prace artystów reprezentujące świat Natury.

Podobnie jak dziecięce place zabaw, przestrzeń Gabinetów oferuje doznania sensoryczne — zaprasza do poznania poprzez dotyk, dźwięk i zapach. Instalacje wykonane są z naturalnych materiałów: drewna, wikliny, piasku, mogą i powinny być dotykane. Wystawa pozbawiona jest odhumanizowanych środków interaktywnych, wyposażenie multimedialne jedynie wspomaga kreowanie zamierzonej atmosfery.

Poszczególne elementy wystawy zostały zaplanowane na podobieństwo magicznego labiryntu-ogrodu — do wspólnego odkrywania. Podobnie jak plac zabaw, wystawa jest przestrzenią, gdzie różni użytkownicy współdziałają, wpleceni w otwarty scenariusz miejsca.