

**PAWILON
POLSKI
W WENECJI**

Play Ground Zero

Agata Abramowicz, Tomasz Górnicki

Dokumentacja złożona do konkursu
na kuratorski projekt wystawy w Pawilonie Polskim
na 61. Międzynarodowej Wystawie Sztuki
w Wenecji w 2026 r. (fragment)

AATG86



Koncepcja wystawy:

„Play Ground Zero” to wystawa oparta na zestawieniu dwóch znaczeń: „placu zabaw” – przestrzeni dziecięcej radości i „ground zero” – miejsca wybuchu, zniszczenia. Ta dwuznaczność jest kluczem do całej koncepcji. Wystawie towarzyszy publikacja zawierająca m.in. eseje zaproszonych autorów. W wymiarze indywidualnym wystawa jest próbą konfrontacji z własnymi wspomnieniami dzieciństwa. Odwołuje się do estetyki i rzeczywistości lat 80. i 90. w Polsce – czasu transformacji i nadziei, ale też surowych warunków społecznych i wychowawczych. Plac zabaw z tego czasu to miejsce dobrze znane: zimne, metalowe konstrukcje, grubo nałożona farba, ubita ziemia. Niosą wspomnienia zabawy, ale i pierwszych doświadczeń podporządkowania, wykluczenia czy przemocy. Wystawa wydobywa te emocje – nostalgię za wyidealizowanym czasem dzieciństwa, ale też niepokój. Poczucie straty i pustki.

Elementy placu zabaw, huśtawka, karuzela, piaskownica, równoważnia i wagonik-kaczka, są prawdziwe. Stoją na ubitej ziemi, wśród ścieżek z chodnikowych płyt (umożliwiających dostęp osobom na wózkach). Konstrukcji można dotknąć, poruszyć, wejść na nie. Widz staje się uczestnikiem, nie tylko obserwatorem, a jego obecność uruchamia znaczenia – jak łatwo wchodzimy w role narzucone przez kulturę.

Na placu zabaw znajduje się 6 postaci dzieci w skali 1:1 – rzeźby autorstwa Tomasza Górnickiego. Figury, choć pozostają w relacji z elementami placu zabaw, są jednocześnie wycofane, obojętne, jakby nieobecne. Przywodzą na myśl duchy lub powidoki czegoś utraconego. Są obrazem niezaleczonej traumy, ukrytej pod warstwą wspomnień.

W szerszym wymiarze społecznym i globalnym „Play Ground Zero” opowiada o mechanizmach przemocy, które wychodzą poza osobiste doświadczenie. Model wychowania oparty na rywalizacji, sile, bezwzględnym podporządkowaniu słabszego znajduje swoje odbicie w strukturach społecznych i politycznych. Przemoc rodzi traumę, która cyklicznie powtarza się w następnych pokoleniach. Efekt patriarchalnego formowania jednostki widzimy w globalnym wykwiecie populizmu, ideologii siły i braku dialogu. Plac zabaw to nie tylko dziecięca przestrzeń – to metafora świata urządnego według reguł silniejszego.

Brak barier w instalacji ma znaczenie. Widz, korzystając z urządzeń, staje się częścią gry.

Uświadamia sobie, że uczestniczy w systemie, który narzuca role i ogranicza możliwość dialogu. To doświadczenie ma wywołać refleksję nad tym, jak łatwo odtwarzamy mechanizmy opresji, nawet nie zdając sobie z tego sprawy.

W kulminacyjnym wymiarze wystawa mówi o przemocy w jej najbardziej brutalnej formie – wojny. Tam, gdzie spadają bomby i giną dzieci, nie ma przyszłości. Śmierć dzieci, nośników nadziei i narracji o jutrze, nie jest tylko prywatną tragedią – jest symbolicznym końcem opowieści o ciągłości i odnowie. To śmierć potencjału, narracji i historii, które jeszcze nie wybrzmiały. To także zagłada tych, którzy mają nieść pamięć, tożsamość, język danych społeczności. „Ground zero” nie jest przestrzenią odbudowy, lecz ciszy i wymazania pamięci po ofiarach silniejszego. Silniejszego, który być może kiedyś sam był ofiarą.

„Play Ground Zero” ma wydźwięk antyprzemocowy i antywojenny. Odnosi się do przeszłości, teraźniejszości i przyszłości ukazując, jak przemoc wobec najsłabszych odciska piętno i replikuje się w kolejnych pokoleniach, tak samo w wymiarze indywidualnym, jak i globalnym. Wystawa pyta o odpowiedzialność – osobistą i społeczną – za świat, w którym kolejne pokolenia mają dorastać. To przestrzeń, która nie daje łatwych odpowiedzi, ale zmusza do konfrontacji z tym, co chcielibyśmy przemilczeć.

"Play Ground Zero" is an exhibition based on the juxtaposition of two meanings: "playground" – a space of childhood joy, and "ground zero" – a place of explosion and destruction. This ambiguity is key to the entire concept. The exhibition is accompanied by a publication containing, among other things, essays by invited authors.

On an individual level, the exhibition is an attempt to confront one's own childhood memories. It references the aesthetics and reality of the 1980s and 1990s in Poland – a time of transformation and hope, but also harsh social and educational conditions. A playground from that period is a familiar place: cold, metal structures, thickly applied paint, and packed earth. They carry memories of play, but also of first experiences of subjugation, exclusion, and violence. The exhibition evokes these emotions – nostalgia for an idealized childhood, but also anxiety. A sense of loss and emptiness.

The playground elements, the swing, the carousel, the sandbox, the balance beam, and the duck wagon, are real. They stand on compacted earth, among paving slab paths (which allow wheelchair access). The structures can be touched, moved, and climbed. The viewer becomes a participant, not just an observer, and their presence triggers meanings – how easily we fall into roles imposed by culture.

The playground features six 1:1 scale children – sculptures by Tomasz Górnicki. Although they interact with the playground elements, the figures are simultaneously withdrawn, indifferent, as if absent. They evoke ghosts or afterimages of something lost. They are an image of unresolved trauma, hidden beneath a layer of memories.

In a broader social and global context, "Play Ground Zero" explores the mechanisms of violence that transcend personal experience. A model of upbringing based on competition, power, and the ruthless subordination of the weaker is reflected in social and political structures. Violence breeds trauma, which is cyclically repeated in subsequent generations. We see the effect of patriarchal individualization in the global rise of populism, the ideology of power, and the lack of dialogue. The playground is not just a children's space—it's a metaphor for a world organized according to the rules of the stronger.

The lack of barriers in the installation is significant. By using the devices, the viewer becomes part of the game. They realize they are participating in a system that imposes roles and limits the possibility of dialogue. This experience is intended to provoke reflection on how easily we reproduce the mechanisms of oppression, even without realizing it.

At its climax, the exhibition addresses violence in its most brutal form—war. Where bombs fall and children die, there is no future. The death of children, carriers of hope and narratives of tomorrow, is not just a private tragedy—it is the symbolic end of a story about continuity and renewal. It is the death of potential, narratives, and histories that have not yet been heard. It is also the destruction of those who are supposed to carry the memory, identity, and language of given communities. "Ground Zero" is not a space of reconstruction, but of silence and the erasure of the memory of the victims of the stronger. A stronger person, who may have once been a victim himself.

"Play Ground Zero" has an anti-violence and anti-war message. It addresses the past, present, and future, showing how violence against the most vulnerable leaves its mark and replicates itself in subsequent generations, both individually and globally. The exhibition questions responsibility—personal and social—for the world in which future generations will grow up. This is a space that offers no easy answers, but forces us to confront what we would rather remain silent about.

Referencje:



Obiekty:



