

# Verkehrshaus der Schweiz od Gigon/ Guyer Architekten jako junk playground



dr inż. arch.  
**MAŁGORZATA BALCER-ZGRAJA**  
Politechnika Śląska  
Wydział Architektury  
ORCID: 0000-0001-7609-8866

Celem opracowania jest zbadanie rozwiązań przestrzennych Verkehrshaus der Schweiz pod kątem pełnionej funkcji edukacyjnej. Verkehrshaus w Lucernie to współczesne muzeum edukacyjne korzystające z XX-wiecznych wzorców architektury dla dzieci.

## Wprowadzenie: zwrot edukacyjny w kulturze, stan badań

Paradygmat edukacji ustawicznej zmienia sposób postrzegania instytucji kultury [1] jako miejsc osobistego rozwoju, transferu wiedzy i wydarzeń edukacyjnych („zwrot edukacyjny w kulturze” [2]). Publikacje poświęcone architekturze dla dzieci w XX w. pokazują plac zabaw jako miejsce istotne dla kształtowania architektury współczesnej przestrzeni publicznej [3], [4], [5], [6].

## Spółeczny projekt placu zabaw i jego wpływ na projektowanie

W latach 40. w Danii narodziła się idea *Adventure Playgrounds (junk, natural)*, miejsc nieograniczonej zabawy, bez rodziców, pod opieką pedagogów, w dowolnych gru-

pach wiekowych (Kopenhaga – Emdrup, T. Sørensen, J. Bertelsen). Pozostawione na placach materiały budowlane, rupiecie i narzędzia umożliwiały majsterkowanie oraz kreowanie środowiska zabawy. Uprawianie roślin, hodowanie zwierząt, budowanie schronów stanowiło substytut życia na łonie natury [7]. Koncept miał stymulować społeczny i moralny wzrost, sprzyjając nieograniczonej wolności oraz eksperymentowaniu. Model spopularyzowano w Europie po II wojnie światowej, a następnie w USA i Azji (polskie pomysły konstrukcyjnych placów zabaw pojawiły się wcześniej w Ogrodach Jordanowskich, [8]). Idea przyjęła się w Szwajcarii w latach 50. za sprawą Ledermanna & Trachsela [9]. Pierwszy park Robinsona Crusoe powstał w Limmat w Zurychu-Wipkingen ze społecznym centrum „Robi”, proj. Trösch. Ciągłość,

swoboda, cykliczność, dynamika, zmienność, ruch, narracyjność, metaforyczność, przetwarzanie, eksperymentowanie, dobroć, satysfakcja, ekspresja – charakterystyka zabawy okazała się inspirująca dla modelu centrum społecznej aktywności, edukacji i uczestnictwa w kulturze.

## Verkehrshaus der Schweiz – studium przypadku

Verkehrshaus der Schweiz [10] w Lucernie jest placówką wielofunkcyjną o tematyce ekspozycji poświęconej transportowi, mobilności i telekomunikacji. Działa od 1959 r. W 1999 r. rozstrzygnięto konkurs na rozbudowę muzeum. Biuro Annette Gigon / Mike Guyer Architekten [11] zaprojektowało pawilony: Futurecom (F.) i Halę Transportu Drogowego (H.T.D.). Pierwszy, ze strefą wejściową oraz I-factory dedykowaną nowym mediom i częścią konferencyjną, łączy kino IMAX, ekspozycję transportu kolejowego, Muzeum Hansa Erni oraz Planetarium. Fasada zewnętrzna F. to „gabloty” z dyli szklanych (fot. 1.) – ekspozycja pochodzących z recyklingu elementów urządzeń związanych z ruchem obrotowym. H.T.D. to magazyn składowanych w regałach samochodów-eksponatów. Automatyczny system parkingowy umożliwia „przywołanie” wybranego modelu w celu obejrzenia go z bliska (fot. 2.). Pomiędzy regałami prezentowane są wystawy tymczasowe. Okładzina fasady to odpowiednio dobrane znaki drogowe, ostrzegawcze i informacyjne pozyskane z recyklingu (fot. 3.). Na wewnętrznym dziedzińcu (Arenie) zgromadzono wielkogabarytowe eksponaty (samoloty, łodzie, rury kanałowe, fot. 4.). Przy wejściu do budynku ustawiono głowicę tunelownicy TBM. Oferta edukacyjna dla szkół obejmuje tematykę komunikacji, informatyki, astronomii, historii pojazdów, ruchu, mobilności, technologii przyszłości oraz ich wpływu na kulturę, koncentruje



Fot. 1. fot. aut., 2019



Fot. 2. fot. aut., 2019



Fot. 3. fot. aut., 2019



Fot. 4. fot. aut., 2019

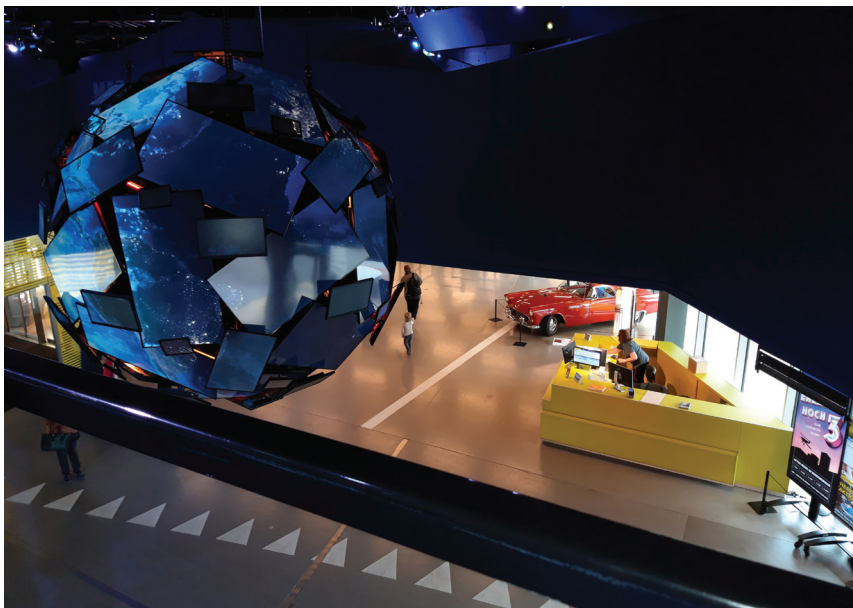
się na pokazaniu kontekstu zjawisk. Udostępniono wiele ścieżek zwiedzania, zapewniając różne scenariusze uczestnictwa – symulatory, rozwiązania interaktywne, scenografie, dostęp do eksponatów, zmienność i wielokierunkowość bodźców. Budynek jest przetworzeniem idei junk playground, rupieciarni, złomowiska, gdzie można bawić się, odkrywając interesujące starocie, by następnie wykorzystać je do celów edukacyjnych. Opiekunom zapewnia kontakt wzrokowy z rozproszoną grupą podążającą indywidualnymi ścieżkami zwiedzania (fot. 5.).

### Podsumowanie – wyniki analizy porównawczej

Verkehrshaus der Schweiz to swobodna kompozycja pawilonów oraz przestrzeni wystawienniczych. Na wzór terenów składowych i warsztatów mechanicznych stanowią obudowę wielofunkcyjnego placu-składowiska, rupieciarni, strefy majsterkowania i eventów na wolnym powietrzu (fot. 6.). Porządkowanie chaotycznej struktury odbywa się w ramach poszczególnych obiektów: mostu/bramy pomiędzy istniejącymi budynkami i prostej w układzie hali. Interaktywne ekspozycje, immersyjne spektakle, scenografie są źródłem doświadczeń muzealnych porównywalnych z eksperymentowaniem w Robinson Spiele Plätzen. Układ pozostawia dowolność wyboru scenariusza zwiedzania. Architektura jest kompozycją niezależnych urządzeń. Przestrzeń muzealna łączy potencjał środowiska naturalnego (lokalizacja nad Jeziorem Czterech Kantonów – tarasy, przezierność fasady), społecznego (przestrzeń przyjazna zajęciom zorganizowanym, tematyka ekspozycji), nawiązując do idei *junk playgrounds*. W XXI w. pedagogia muzealna wykorzystuje potencjał nowych technologii (środowisk interaktywnych i immersyjnych) – elementów wirtualnych placów zabaw. W architekturze edukacyjnego muzeum rozwijane są wzorce przestrzeni zabawy – środowiska sprzyjającego kreatywnemu uczeniu się.

### Bibliografia

- [1] Kosińska M., Skórzyńska A., Szykowna S., Walczyk J. „Kultura Współczesna” 2019. 2(105).
- [2] O’Neill P., Wilson M., Curating and the Educational Turn, Open Editions, London & de Appel, Amsterdam 2010.
- [3] Kinchin J., O’Connor A., Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000, MoMA, 2012.
- [4] Burkhalter G., When play got serious, Etc. Essay: Art and the playground, Tate, London 2014; na: <https://www.tate.org.uk> [dostęp: 19.03.21].
- [5] Aguillano S., Hawkins A., Design & Play Imagination Needs Places to Thrive, Design Museum Foundation 2017.
- [6] Baumann D., Burkhalter G., de la Salle X., The Playground Project JRP/Ringier, 2016/2018.
- [7] Brett A., Moore R.C., Provenzo E.F., Jr., The Complete Playground Book, Syracuse University Press, 1993.
- [8] Chmieleńska I., Kossakowska I., Krawczyk M., Wierzbicka Z., Ogród Jordanowski, PZWS, Warszawa 1961, s. 45.
- [9] Lederemann A., Trachsel A., Creative Playgrounds and Recreation Centers (Stuttgart: Verlag Gerd Hatje/F. A. Praeger, 1959), Frederick A. Praeger, Publishers, 1968.
- [10] <https://www.verkehrshaus.ch/en/learn/schools.html> [dostęp: 19.03.21].
- [11] <https://www.gigon-guyer.ch/de/project/verkehrshaus-halle-strassenverkehr/> [dostęp: 19.03.21].



Fot. 5. fot. aut., 2019



Fot. 6. Sale ekspozycji jak w warsztacie mechanicznym stanowią obudowę wielofunkcyjnego placu-rupieciarni, strefy majsterkowania i eventów na otwartym powietrzu, fot. aut., 2019

DOI: 10.5604/01.3001.0014.9351

PRAWIDŁOWY SPOSÓB CYTOWANIA  
 Balcer-Zgraja Małgorzata, 2021, Verkehrshaus der Schweiz od Gigon/Guyer Architekten jako junk playground, „Builder” 7 (288). DOI: 10.5604/01.3001.0014.9351

**Streszczenie:** Celem opracowania jest zbadanie rozwiązań przestrzennych Verkehrshaus der Schweiz pod kątem pełnionej funkcji edukacyjnej. Zestaw metod badawczych: przegląd i analiza dostępnej literatury przedmiotu, źródeł internetowych, badania empiryczne *in situ*. Krytyczna analiza porównawcza zebranych danych posłużyła wyprowadzeniu wniosków. Verkehrshaus w Lucernie to współczesne muzeum edukacyjne korzystające z XX-wiecznych wzorców architektury dla dzieci.

**Słowa kluczowe:** Verkehrshaus der Schweiz, śmieciowy plac zabaw, muzeum edukacyjne

**Abstract:** GIGON/GUYER ARCHITECTEN'S VERKEHRSHAUS DER SCHWEIZ AS A JUNK PLAYGROUND. The aim of the study is to examine the spatial solutions of Verkehrshaus der Schweiz in terms of its educational function. A set of research methods: review and analysis of the available literature on the subject, internet sources, empirical research *in situ*. A critical comparative analysis of the collected data was used to draw conclusions. Verkehrshaus in Lucerne is a contemporary educational museum, that uses 20th-century models of architecture for children.

**Keywords:** Verkehrshaus der Schweiz, junk playground, educational museum