

Architektura wobec kryzysu społecznego projektu dzieciństwa – muzeum dziecięce jako pole innowacji



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

Artykuł przedstawia kierunki rozwoju współczesnej architektury dedykowanej dzieciom w momencie, gdy tradycyjna dychotomia dziecko/dorosły zanika, ustępując miejsca rozwiązaniom zintegrowanym. Celem jest zbadanie wybranych współczesnych muzeów dziecięcych w kontekście kryzysu społecznego „projektu dzieciństwa”, którego integralną częścią w XX w. stała się architektura.

Wprowadzenie

R. Kozlovsky [1] zwraca uwagę na to, że w dyskursie dotyczącym architektury dla dzieci u progu XXI wieku następuje przesunięcie centrum zainteresowania z przestrzeni zamieszkania, edukacji formalnej oraz rekreacji na świeżym powietrzu (dom – szkoła – plac zabaw) do przestrzeni pamięci oraz

spektaklu (panoptikum) w muzealnych placówkach edukacji pozaszkolnej. Stan ten uznaje on za wynik wewnętrznych sprzeczności, które ujawniły się w XX wieku, doprowadzając do upadku społecznej idei zwanej Stuleciem Dziecka, a więc nadziei na przebudowę świata w oparciu o potencjał młodego pokolenia czy też przejawu osiągnięcia

„dojrzałości” w problematyce, którą możemy nazwać „dzieciństwem w architekturze”. Słuszność tezy potwierdzają nowe realizacje – strefa muzeum jest polem innowacji i zostaje ujęta jako przestrzeń dedykowana dzieciom.

Badaniom poddano 11 obiektów zrealizowanych w USA, Płd. Korei, Bułgarii, Austrii,



Fot. 1. Centrum Nauki Experiment w Gdyni, AEC Krymow Architekci, ekspozycje *hands on* 2017 (fot. aut.)

Niemczech i w Polsce, kształtowanych w odmiennych kulturowo kontekstach i przy innych uwarunkowaniach lokalnych. Są to muzea w całości dedykowane dzieciom lub ekspozycje wydzielone w muzeach ogólnodostępnych oraz na otwartym powietrzu, które pomimo typologicznego zróżnicowania, wykazują wiele cech wspólnych.

Stan badań – muzea edukacyjne

Stan opisany przez R. Kozlovsky'ego jest kryzysem, czyli stadium poważnego konfliktu, przesileniem czy też załamaniem procesu wzrostu. Skutkuje on radykalnymi rozwiązaniami, regresem, zachwianiem systemu wartości i przełomem. Sprzeczności, które doprowadziły do przewartościowania dyskursu, to uwarunkowania społeczne. Rozmycie, a więc zanikanie w kulturze dychotomii dziecko / dorosły (będące rezultatem wpływu mediów oraz nowych technologii „zanikanie dzieciństwa” N. Postmanna [2]), które sprawia, że pokoleniowe strefowanie przestrzeni zaczęło ustępować rozwiązaniom ogólnodostępnym i uniwersalnym.

Komerccjalizacja oraz stypizowanie architektury dla dzieci (przygodowych placów zabaw, szkół, wyposażenia i wzornictwa) wypaczyły pierwotny sens idei, u której podstaw leżała innowacyjność stymulująca kreatywność użytkowników. Kiepska jakość przestrzeni edukacji u schyłku XX wieku, agresywna oraz infantylna estetyka wyposażenia przestrzeni rozrywki i zabawy, zdominowana przez wzorce popkulturowe (disneylandyzacja), troska o prawidłowe warunki rozwoju ograniczona do zapewnienia bezpieczeństwa użytkownika, wskazują na to, że proces „projektowania” dzieciństwa nie zakończył się pełnym sukcesem. We współczesnym mieście swoboda eksploracji przestrzeni, eksperymentowanie czy rozwój wyobraźni zostały w poważnym stopniu ograniczone.

Częściowo w odpowiedzi na ten deficyt pojawiły się nowe trendy w projektowaniu obiektów użyteczności publicznej. Edukacyjny zwrot w kulturze (O’Neill & Wilson [3]) prowadzi do przekształcania przestrzeni jej instytucji w rozwiązania przyjazne szeroko rozumianej edukacji, z włączeniem dzieci jako odbiorców przekazywanych treści.

Muzeum to placówka gromadząca ekspozycje, prowadząca badania i pełniąca funkcje kulturowe. Pedagogia muzealna (Karwasz, Kruk [4]) stanowi pole poszukiwań nowych metod oraz środków przekazu. Podstawą organizacji przestrzeni jest nauczanie pogłębione, aktywne (integrujące techniki) i interaktywne (bazujące na komunikacji). Interdyscyplinarne wystawy to układy między zwiedzającymi / ekspozycjami / otoczeniem, strefy eksperymentów *hands on* (z ang. praktycznych) oraz środowiska immersyjne – otaczające i absorbujące odbiorcę (immersja – czyli



Fot. 2. Zewnętrzne ścieżki edukacyjne, Centrum Nauki Kopernik 2021 (fot. aut.)



Fot. 3. Pawilon Paleontologiczny w Krasiejowie 2021 (fot. aut.)

narzędzie „muzealnej pedagogii widowiska” [4], pochłaniające, wielozmysłowe przeżycie, silnie oddziaływujące na psychikę, związane z uczestnictwem w rzeczywistości wirtualnej). Ważne w takim podejściu jest przygotowane otoczenie oraz pomoce dydaktyczne. Istotną cechą ekspozycji historycznych (Kowal, Wolska-Pabian [5]) staje się narracyjność, ponieważ multimedialne opowieści bazują na emocjach, wyobraźni i spektaklu. Otoczenie jest natomiast scenografią.

Odrębny temat to dziecięce parki edukacyjne poświęcone nauce, gdzie halom wystawowym towarzyszą wystawy *open air* (z ang. na „wolnym powietrzu”), ekspozycje *in situ* (z ang. „na miejscu”), tematyczne placce zabaw, obszary rekreacyjne oraz urządzenia multimedialne.

Adresatami rozwiązań edukacyjnych (w zależności od prezentowanej tematyki

i przygotowanego otoczenia) mogą być dzieci od wczesnego dzieciństwa do późnej adolescencji (0-18). Każda placówka określa sugerowany wiek użytkownika. Najmłodszym mogą towarzyszyć opiekunowie, co powiększa grono zwiedzających. W niektórych muzeach dzieci eksplorują specjalnie wydzielone i zaprojektowane strefy juniora – w ramach organizowanych zajęć popularyzatorskich.

Muzeum dla dzieci jako pole innowacji

Nowojorskie The Brooklyn Children’s Museum [6] (usytuowane przy Brooklyn Ave w sąsiedztwie Brower Park, otwarte w 1899 r.) było pierwszą tego typu placówką na świecie. Powstało na bazie starych ekspozycji i kilku pomieszczeń zwolnionych po wyprawdzie siedziby Brooklyn Institute of Arts do nowego budynku. Muzeum zaczęło się





Fot. 4. Hol wejściowy, Muzeum Żydów Polskich POLIN 2021 (fot. aut.)



Fot. 5. „U króla Macusia” w POLIN 2021 (fot. aut.)

rozrastać w miarę jak program eksperymentów praktycznych oraz zajęć terenowych dla dzieci zaczął się cieszyć coraz większą popularnością. W latach 70. XX wieku przeniesiono ekspozycję do futurystycznego, poziomego tunelu (arch. Hardy Holzman Pfeiffer), który w 2007 r. został powiększony o kontrowersyjną w swojej formie nadbudowę (arch. Rafael Viñoly, certyfikat LEED Silver). Model muzeum dla dzieci rozpowszechnił się w Stanach Zjednoczonych oraz na całym świecie, a współcześnie rozwija aktywnie, ciesząc się nieustannym zainteresowaniem rodzin i szkół, a także stanowiąc pole badań nad efektywną przestrzenią edukacji.

Innowacje są źródłem edukacji nieformalnej – nowa struktura The Pittsburgh Children’s Museum [7], założonego w kwartale zabudowy przy Allegheny Park w 1983 r., z kinetyczną, rzeźbioną wiatrem fasadą, połączyła w 2005 r. historyczną pocztę i planetarium (arch. Koning Eizenberg Architecture, Perkins Eastman, Ned Kahn), tworząc pierwsze na świecie muzeum dla dzieci ze srebrnym certyfikatem LEED, które wykorzystowało recykling oraz rozwiązania pasywne. W ramach włączenia Carnegie Free Library of Allegheny zaprojektowano metalowo-tekstylną instalację sufitową (proj. FreelandBuck, 2019) [8], optyczną iluzję imitującą dawne sklepienie, *trompe l’oeil* – wielkoskalową pomoc dydaktyczną w Museum Lab – miejscu prowadzenia warsztatów artystycznych [9].

Pierwszym dziecięcym muzeum nauki typu *hands on* było Exploratorium w San Francisco [10] (inicjatywa F. Oppenheimera 1969 roku.), otwarte w sali The Palace of Fine Arts wzniesionej w 1915 r. z okazji wystawy Panama-Pacific. W 2013 r. zostało ono przeniesione do specjalnie zaadaptowanej na ten cel, jednoprzestrzennej hali byłego magazynu na molo przy ul. The Embarcadero nad Zatoką S. F. Był to budynek spełniający po modernizacji standard Zero Net Energy (arch. EHDD Architecture, 2014, Platynowy certyfikat LEED NC 2009). Zoptymalizowane rozwiązania wpisują się w istniejące ekosystemy, a więc uwzględniają pływy oceanu, okresy lęgowe ptaków i ochronę siedlisk morskich. Edukacja o zmianach klimatycznych jest prowadzona na bazie danych z monitorowania oceanu. Innowacje stanowią narzędzie edukacji ekologicznej oraz STEM (akronim: Science, Technology, Engineering, Mathematics), które są priorytetowymi punktami współczesnej polityki makro-edukacyjnej.

Amerykański trend tworzenia muzeów dziecięcych z ekspozycjami *hands on* jest obecnie popularyzowany na całym świecie. Model jest przenoszony w różne lokalizacje, z wykorzystaniem edukacyjnego potencjału miejsca – środowiska kulturowego i przyrodniczego. Dziecięca kreatywność, potencjał zabawy oraz rozwoju to inspiracje rozwiązań projektowych.

Tematyka ekspozycji w bułgarsko-ame-rykańskim m.n. Muzeiko w Sofii, usytuowanym przy zespole obiektów sportowych przy ul. Professor Boyan Kamenov [11], została poświęcona eksploracji czasu i przestrzeni. Arch. Lee H. Skolnick Architecture & Design Partnership odwołują się do lokalnego krajobrazu oraz rękodzieła, wpisując w kubaturę architektoniczne glazy ze stylizowanymi ornamentami.

Muzeum dla dzieci FRida & freD w Graz [12] (arch. fasch&fuchs.architekten, 2002-3) przy Friedrichgasse, w pobliżu Parku Augarten, jest połączeniem ekspozycji i rozwiązań typu *open air*, wpisanych w kubaturę „wyrastającą” z terenu. Warsztat, audytorium, wystawy oraz strefy relaksu (zwiedzane przez dzieci „w skarpetkach”) tworzą ciąg otwartych przestrzeni, zaprojektowanych między ekspozycją a parkiem, a kształtowanych na wzór swobodnie rozwijanego scenariusza dynamicznej zabawy.

Motyw „wydobycia” bryły budynku z ziemi został wykorzystany również w projekcie Centrum Nauki Kopernik [13] (arch. Rar-2 Laboratorium Architektury, J. Kubec, Z. Bujniewicz, M. Łukasik (Gilner), M. Tomanek, 2005-11), które jest położone nad Wisłą, przy ul. Wybrzeże Kościuszkowskie w Warszawie. Największe polskie muzeum nauki można (wraz z ogrodem na dachu) zwiedzać dodatkowo z zewnętrznych ścieżek dydaktycznych oplatających kubaturę oraz zintegrowanych, przestrzennie z nadziemnym bulwarem i z piątą elewacją Biblioteki Uniwersytetu Warszawskiego. To miejsce edukacji STEM, realizowanej dzięki aranżacji, która pozwala dotknąć architektury oraz przyręczyć się ukształtowaniu budynku z bliska.

Potencjał miejsca jest wykorzystywany w projektach parków edukacyjnych będących rodzinną przestrzenią uczenia się i rekreacji. Przykładem może być Pawilon Paleontologiczny w Krasiejowie (Goczołowie Architekci Studio Autorskie & OVO Grąbczewscy Architekci, 2002-9) [14], znajdujący się na terenie Parku Nauki i Ewolucji Człowieka. Obiekt ekspozycyjny usytuowano nad czynnym stanowiskiem paleontologicznym. Betonowa architektura definiuje miejsce, a wielkopowierzchniowe przeszklenia zapewniają prawidłowe doświetlenie stanowiska oraz kontakt wzrokowy z parkiem dinozaurów na zewnątrz.

Specyfika procesów uczenia się, podobnie jak dynamika zabawy, jest wykorzystywana w tworzeniu rozwiązań programowych muzeów edukacyjnych, a także jest inspiracją kształtowania ich formy architektonicznej. Odczytanie metafory wymaga często objaśnienia ze strony opiekunów – przewodników podczas zwiedzania ekspozycji. Koncepcja organicznie kształtowanych powłok południowo-koreańskiego Incheon Children Science Museum [15], przy Bangchuk-ro, u podnóża Góry Gyeyang (arch. HAEAHN Architecture



Fot. 6. Park Wolności Muzeum Powstania Warszawskiego 2021 (fot. aut.)



Fot. 7. Sala Małego Powstańca w Muzeum Powstania Warszawskiego 2021 (fot. aut.)

+ Yoosin Architects & Engineers + Seongwoo Engineering & Architects, 2011), przypomina „gąbkę”. W tym przypadku chłonicie, intuicyjne przyswajanie wiedzy stało się dla projektantów motywem dla rozwiązań przestrzennych.

W wielu muzeach poświęconych trudnej (np. historycznej czy wymagającej odpowiedniego przygotowania) tematyce są organizowane dla najmłodszych użytkowników strefy juniora z programem zintegrowanym, zawierającym główną narrację muzeum. Aranżacja Miejsca Edukacji Rodzinnej „U króla Maciusia” (proj. WERK 2013-15) [16] w Muzeum Żydów Polskich POLIN, wybudowanym przy ul. M. Anielewicza, w dzielnicy Muranów, na terenie warszawskiego getta [17] (arch. Lah-

delma & Mahlamäki + Kuryłowicz & Associates, ekspozycje: Event Communications; Nizio Design International, 2005-14) jest kontynuacją i przetworzeniem płynnych form głównego holu. Ukształtowanie foyer inspirowane jest obrazem przejścia Izraelitów przez morze, wędrówką do Ziemi Obiecanej, a droga stanowi jeden z głównych motywów muzealnej ekspozycji. Design Miejsca Edukacji Rodzinnej jest próbą ich przełożenia na język architektonicznych form tworzonych dla dzieci. Inspiracją „przewodzenia ścieżki” w tej części obiektu stał się labirynt. Ciąg aranżacji pozwala realizować różnicowane programy zajęć warsztatowych, np. ruchowych czy edukacyjnych (zintegrowanych z tematyką muzeum, nawiązujących do żydowskiej kultury



i rytuału) w formie ćwiczenia aktywizujących różne zmysły dziecka, co jest osiągnięte dzięki wykorzystaniu odpowiedniego wyposażenia.

Sala – „dziecięcy pokój” w Muzeum Powstania Warszawskiego, przy ul. Grzybowskiej, na terenie dawnej Elektrowni Tramwajów Miejskich [18] (arch. W. Obtulowicz z zespołem: Ł. Kępski, G. Lechowicz, P. Gerock, M. Mondalska-Duma, 2003-5; ekspozycja Nizio Design International), wpisuje się w główną narrację wystawy. Rekwizyty wyposażenia, wykorzystywane do zajęć popularyzatorskich, nawiązują do tematyki i charakteru „powstańczej opowieści”.

Świat Dziecka ANOHA (Olson Kundig, 2020) [19] przy Fromet-und-Moses-Mendelssohn-Platz, obok Jüdisches Museum w Berlinie (arch. Daniel Libeskind, 2001), zaprojektowany w zaadaptowanej i brutalistycznej hali targowej, wzbogaca funkcję Muzeum Żydowskiego o ekspozycję adresowaną do najmłodszych użytkowników. Projekt integruje inspiracje biblijnym motywem Arki Noego z potencjałem ekoedukacji. Drewniana konstrukcja ze 150 rzeźbami zwierząt (artystyczny upcycling) to plac zabaw, na którym dzieci intuicyjnie odkrywają prawa rządzące światem, uczą się poszanowania zasobów oraz uświadamiają sobie powagę sytuacji klimatycznej.

Architektura, kształtowana przez globalne trendy i lokalne uwarunkowania, intensyfikuje przekaz muzeów dziecięcych dzięki właściwości integrowania z układem funkcjonalno-przestrzennym kontekstów oraz znaczeń. Budynki pełnią funkcję wielkogabarytowych eksponatów w muzealnej narracji, zwiększając efektywność edukacji osadzonej w miejscu (*place based education*). Programy łączą potencjał zasobów lokalnych, międzypokoleniowej współpracy oraz możliwości IT. Rozwiązania są syntezą tradycji i innowacji, czyli adaptowanej istniejącej już tkanki, rodzimych sztuk budowlanych oraz nowych technologii w rozwiązaniach zrównoważonych. Kreowanie lokalnych dominant zachęca do aktywności, współpracy, studiowania, eksperymentowania i do praktycznych ćwiczeń warsztatowych przez afordancje, czyli przez „kodowanie” w przedmiotach oraz w aranżacji instrukcji użytkowania (Gibson, za: [20]). Wyniki badań nad percepcją dziecięcą są uwzględniane w rozwiązaniach przestrzeni muzealnej dla rodziny.

Wnioski

Idee XX wieku, skupione wokół zapewnienia optymalnych warunków rozwoju dziecka w nowoczesnym mieście przez tworzenie bezpiecznych enklaw w domu, szkole i na placu zabaw, straciły potencjał kreatywne go wpływu na innowację w architekturze dla dzieci. Stan kryzysu i zachwianie systemem wartości sprawiły, że uwaga twórców przestrzeni zwróciła się poza wydzielone obszary, w kierunku realnych kontekstów, jakimi są miejsca gromadzenia zasobów wiedzy i edukacji poza szkołą. Strefowanie zastąpiono dążeniem do tworzenia środowisk zintegrowanych. Programy bazują na łączeniu wiedzy globalnej, lokalnej, kreatywności dziecka, doświadczeń dorosłych, pamięci historycznej, sztucznej inteligencji czy teorii z eksperymentem. Rozwiązania przestrzenne wykorzystują kontekst kulturowy, przyrodniczy oraz społeczny. Takie podejście wyznacza kierunek rozwoju miejsc dla dzieci w inteligentnym mieście, inspirując twórców architektury.

Bibliografia

- [1] Kozlovsky R., *The Architectures of Childhood: Children, Modern Architecture and Reconstruction in Postwar England*, Routledge, 2013.
- [2] Postman N., *The Disappearance of Childhood*, Vintage Books, A Division of Random House, Inc., New York 1982, 1994.
- [3] O'Neill P., Wilson M., *Curating and the Educational Turn*, Open Editions, London & de Appel, Amsterdam 2010.
- [4] Karwasz G., Kruk J., *Idee i realizacje dydaktyki interaktywnej - wystawy, muzea i centra nauki*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2012.
- [5] Kowal P., Wolska-Pabian K., *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, Muzeologia, t. 16, Universitas, Warszawa-Kraków 2019.
- [6] <https://www.brooklynkids.org>, dostęp: 29.10.21
- [7] <https://www.kearch.com>, dostęp: 29.10.21
- [8] <https://www.freelandbuck.com>, dostęp: 29.10.21
- [9] Sweeney C. <https://www.azuremagazine.com/article/the-wonderful-trompe-loeil-ceiling-at-the-childrens-museum-of-pittsburgh/>
- [10] <https://www.exploratorium.edu/>, dostęp: 29.10.21
- [11] <https://www.muzeiko.bg/en>, dostęp: 29.10.21
- [12] <https://www.fridaundfred.at>, dostęp: 29.10.21
- [13] <https://www.kopernik.org.pl/>, dostęp: 29.10.21
- [14] <http://www.ovo-grabczewscy.pl/>, dostęp: 29.10.21
- [15] <https://m.haeahn.com>, dostęp: 29.10.21
- [16] <https://werk.pl/pl/vn%C4%99trza/u-kr%C3%B3la-maciusia>
- [17] <https://polin.pl/pl/ukrolamaciusia2>, dostęp: 29.10.21
- [18] <https://www.1944.pl/>, dostęp: 29.10.21
- [19] <https://olsonkundig.com>, dostęp: 29.10.21
- [20] Koutamanis A., *Buildings and Affordances*, Design Computing and Cognition '06, s. 345-364, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4020-5131-9_18, dostęp: 08.04.2019 <http://www.rudyrbruneraward.org/winners/childrens-museum-of-pittsburgh/>

DOI: 10.5604/01.3001.0015.7468

PRAWIDŁOWY SPOSÓB CYTOWANIA
Balcer-Zgraja Małgorzata, 2022, Architektura wobec kryzysu społecznego projektu dzieciństwa – muzeum dziecięce jako pole innowacji, „Builder” 3 (296). DOI: 10.5604/01.3001.0015.7468

Streszczenie: Artykuł w syntetycznej formie przedstawia kierunki rozwoju współczesnej architektury dla dzieci, gdy tradycyjna dychotomia dziecko/dorosły zanika, ustępując miejsca rozwiązaniom zintegrowanym. Celem opracowania jest zbadanie wybranych współczesnych przykładów muzeów dziecięcych w kontekście kryzysu społecznego „projektu dzieciństwa”, którego integralną częścią w XX wieku stała się architektura. Zestaw metod badawczych: przegląd i analiza dostępnej literatury przedmiotu, źródeł internetowych, studium przypadku, badania empiryczne *in situ*. Krytyczna analiza porównawcza zebranych danych posłużyła wprowadzeniu wniosków o tym, że muzeum dziecięce jest obecnie polem innowacji w zakresie definiowania miejsca dziecka w architekturze.

Słowa kluczowe: kryzys, architektura dla dzieci, muzeum, eksponat

Abstract: ARCHITECTURE AGAINST A BACKGROUND OF THE CRISIS OF THE SOCIAL PROJECT OF CHILDREN DESIGN – CHILDREN'S MUSEUM AS A FIELD OF INNOVATION. The article presents, in a synthetic way, directions of development of the contemporary architecture for children, where the traditional dichotomy child/adult disappears, giving way to integrated solutions. The paper aims to investigate selected contemporary examples of children's museums in the context of the crisis of the social project of 'Children Design' which was so well embedded in the 20th-century architecture. A set of the research methods included: a review and analysis of available subject literature, Internet sources, case study and empirical *in-situ* investigations. A critical comparative analysis of the collected data made it possible to draw conclusions – children's museum is nowadays a field of innovations within the scope of defining the child's place in architecture.

Keywords: crisis, children architecture, museum, exhibit