



Muzealna sala zabaw
Neuroinkluzywna przestrzeń dedykowana dzieciom



**Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818**



**Wydział Architektury Wnętrz
ASP im. J. Matejki w Krakowie**

Architektura Wnętrz
Projektowanie Przestrzeni ekspozycyjnych

Agata Świąć
nr albumu: 11460

Muzealna sala zabaw. Neuroinkluzywna przestrzeń dedykowana dzieciom.

promotor: mgr Sylwia Siudak - Bielecka

Kraków, 2025

Spis treści:

Część I. Analiza i inspiracje

1. Wstęp
2. Poznawcze możliwości dziecka
3. Neuroróżnorodność, neuroatypowość, neuroinkluzywność
4. Sala zabaw, czy muzeum – inspiracja obiektami kierowanymi do dzieci

Część II. Praca projektowa

1. Lokalizacja
2. Odbiorcy
3. Temat ekspozycji
4. Ekspozaty
5. Układ funkcjonalny
6. Od Drogowskazu do Śpiewającej dżdżownicy, czyli jak doświadczać ekspozycji
7. Podsumowanie
8. Literatura cytowana
9. Spis ilustracji

CZĘŚĆ I

ANALIZA I INSPIRACJE

1. Wstęp

Odwiedzanie instytucji kultury przez dzieci we współczesnych czasach nikogo nie dziwi. Wręcz odwrotnie. Zachęca się dzieci by odwiedzały muzea, czy uczestniczyły w wydarzeniach kulturalnych. Same instytucje również starają się modyfikować swoją ofertę tak, by była ona atrakcyjna dla najmłodszych. Duży nacisk kładzie się na interaktywność ekspozycji czy możliwość samodzielnego doświadczania zjawisk. W wyniku tego szczególną popularnością zaczęły cieszyć się wszelakie centra naukowe, czy podobne im miejsca, w których dziecko ma szansę poeksperymentować. Jednocześnie ośrodki związane bardziej ze sztuką niż nauką mierzą się z wyzwaniem udoskonalania swojej działalności tak, aby zainteresować najmłodsze pokolenia.

Przebywając w muzeach czy galeriach, łatwo odpowiedzieć sobie na pytanie, dlaczego to te instytucje powinny ze szczególną uwagą podejść do tematu dzieci jako zaangażowanych odbiorców sztuki. Przeszkłone gabloty, umieszczone powyżej dziecięcych oczu eksponaty, czy długie opisy prezentowanych dzieł sprawiają, że większość dzieci w tego typu instytucjach zwyczajnie się nudzi, często przy tym przeszkadzając innym odwiedzającym. Ta sytuacja oraz obserwacja zmian, które sprawiają, że kultura i sztuka stają się coraz bardziej dostępne stanowiły pierwszą inspirację do stworzenia niniejszego projektu.

Chciałabym w nim poruszyć nie tylko problem dzieci jako możliwych odbiorców sztuki, ale także kwestię neuroinkluzywności. Jako społeczeństwo powoli dojrzewamy do tworzenia miejsc dostępnych, inkluzywnych. Korzystamy z rozwoju nauki, aby tworzyć miejsca przyjazne dla jak najszerzej grupy odbiorców. Neuroróżnorodność jest cechą, która może utrudniać codzienne funkcjonowanie w przestrzeni publicznej, dlatego szczególnie ważne jest zaprojektowanie tej przestrzeni tak, by była dostępna także dla ze spektrum autyzmu czy ADHD.

2. Poznawcze możliwości dziecka

Od momentu narodzin, do osiągnięcia dorosłości, a nawet dłużej, człowiek przechodzi przez niesamowitą ilość procesów rozwojowych. Im młodsze dziecko tym ten rozwój jest bardziej intensywny i dynamiczny. Powstało wiele teorii opisujących psychologię rozwojową, jednak tutaj chciałabym przywołać te odnoszące się głównie do rozwoju poznawczego, których omówienie wydaje się nieodzowne, jeśli dyskutowany jest projekt wystawy kierowanej do dzieci. Najbardziej wpływową jest teoria Jeana Piageta, który wyznaczył cztery główne okresy rozwojowe istotne z punktu widzenia rozwoju poznawczego. Są to:

- Stadium sensomotoryczne (od narodzin do 2. roku życia),
- Stadium przedoperacyjne (od 2 do 7 lat),
- Stadium operacji konkretnych (od 7 do 11 lat),
- Stadium operacji formalnych (od 11, 12 lat).

Z uwagi na planowany przedział wiekowy odbiorców wystawy od 3 do 12 lat, skupię się tutaj tylko na opisie stadium przedoperacyjnego i stadium operacji konkretnych, które pozwolą przedstawić potrzeby i kompetencje dzieci w tych okresach rozwojowych. Jednym z ważniejszych wydarzeń rozpoczynających stadium przedoperacyjne jest pojawienie się funkcji symbolicznej. Oznacza ona możliwość sprawienia by jedna rzecz reprezentowała inną. Przykładami wykorzystania funkcji symbolicznej jest chociażby język i rozpoczęcie tworzenia zdań oraz zabawa w udawanie.

Z kolei największym ograniczeniem w myśleniu operacyjnym jest egocentryzm, czyli tendencja do postrzegania świata z własnej perspektywy i trudność w przyjmowaniu innej. W chwili obecnej badacze zauważają, że Piaget nie doceniał zdolności dzieci i nawet młodsze dzieci w odpowiednich warunkach lepiej poradziłyby sobie w przeprowadzanych przez niego badaniach (Shaffer i Kipp, 2010).

W stadium operacji konkretnych dzieci są już bardziej świadome istnienia innych perspektyw niż swoja własna. Potrafią zauważyć więcej aspektów sytuacji, a także lepiej i później mogą dokonywać porównań. Potrafią organizować oraz klasyfikować obiekty w myśle (Shaffer i Kipp, 2010). Jednocześnie w tej chwili badacze odchodzą od koncepcji stadiów rozwoju na rzecz bardziej holistycznego podejścia. Trudno sobie wyobrazić, aby dziecko przeskakiwało rozwojowo pomiędzy stadiami, zmiany zachodzą raczej stopniowo, a rozwój stadialny jest coraz częściej poddawany w wątpliwość (Bjorklund, 2011, Siegler, 2000; za: Schaffer i Kipp). Jednocześnie teoria Piageta pozwala zapoznać się z podstawowymi ograniczeniami i cechami rozwoju poznawczego zachodzącego u dzieci w tym przedziale wiekowym.

Drugą teorią, niezwykle istotną w zrozumieniu tego jak dzieci poznają i doświadczają świata jest społeczno-kulturowa perspektywa Wygotskiego. Lew Wygotski uważał, że zrozumienie jednostki jest niemożliwe bez odniesienia do uwarunkowań środowiskowych, dlatego przykładał dużą wagę do interakcji społecznych jednostki. Sformułował pojęcie strefy najbliższego rozwoju, którą definiował jako różnicę obserwowaną między stanem faktycznym rozwoju, a możliwym do osiągnięcia stanem rozwoju przy pomocy i wsparciu bardziej doświadczonej osoby, np. opiekuna (Skibska, 2014). Znajomość pojęcia strefy najbliższego rozwoju pozwala zrozumieć istotę wagi jaką ma wsparcie i pomoc rodzica w odkrywaniu świata przez dziecko.

Analizując te klasyczne teorie można dojść do wniosku, że dzieci w okresie od 3 do 12 lat znacząco będą różniły się kompetencjami poznawczymi. Młodsze dzieci będą koncentrować się na doświadczeniach percepcyjnych i trudno im będzie przyjmować cudze punkty widzenia, a starsze prawdopodobnie lepiej już będą potrafiły organizować obiekty w umyśle i będą posiadały umiejętność przyjmowania innych perspektyw. Dużym wsparciem dla dzieci będzie obecność opiekuna, z którym interakcja pomoże zdobywać nowe umiejętności.

3. Neuroróżnorodność, neuroatypowość, neuroinkluzywność.

Kiedy mówi się o dostępności dla osób neuroatypowych najczęściej pojawiają się odniesienia do jednego z dwóch albo obu zaburzeń neurorozwojowych: zaburzenia ze spektrum autyzmu (ASD) oraz zespołu nadpobudliwości ruchowej z deficytem uwagi (ADHD). Oba te zaburzenia zostały sklasyfikowane jako neurorozwojowe w 11. wersji Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób (ICD-11).

Zaburzenie ze spektrum autyzmu charakteryzuje się gamą powtarzalnych, ograniczonych i sztywnych wzorców zachowań czy aktywności, wyraźnie nietypowych w odniesieniu do kontekstu społeczno-kulturowego i wieku danej osoby. Wiąże się ono z deficytami w zakresie inicjowania i podtrzymywania relacji i komunikacji międzyludzkiej. Z tych deficytów wynikają znaczne trudności w funkcjonowaniu na wielu poziomach i objawiają się one w różnych obszarach życia osoby (ICD-11). Osoby z ASD mogą korzystać z psychoterapii, pomocy psychologicznej czy psychoedukacji w ramach wsparcia w funkcjonowaniu.

Zespół nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi charakteryzuje się występowaniem nadmiernej impulsywności bądź nadaktywności oraz/lub deficytami w zakresie uwagi. Oba elementy mogą występować w różnych proporcjach, tzn. ADHD może występować z przewagą deficytu uwagi bądź nadpobudliwości. Szczególną trudnością dla osób z ADHD jest utrzymanie uwagi na zadaniach monotonnych, mało stymulujących. Nadpobudliwość zaś wiąże się z trudnościami w pozostawaniu w bezruchu i nadmierną aktywnością ruchową (ICD-11). Osoby z ADHD mogą korzystać z terapii farmakologicznej, psychoterapii, pomocy psychologicznej czy psychoedukacji w ramach wsparcia w funkcjonowaniu.

Pojęcie neuroróżnorodności/neuroatypowości zostało pierwszy raz użyte przez Judy Singer w latach 90. XX. wieku i wciąż budzi dyskusje i kontrowersje zarówno w świecie naukowym, jak i wśród samych osób neuroatypowych, z ASD czy ADHD (Botha, M. i Gillespie-Lynch, K., 2022). Nie jest celem tej pracy wchodzenie w szczegóły tych dyskusji, więc dla uproszczenia będę korzystać z pojęcia neuroatypowość w odniesieniu do osób z zaburzeniami neurorozwojowymi opisanymi w ICD-11, z których najczęściej wymieniane są ASD i ADHD, ale można wyróżnić jeszcze m.in. niepełnosprawność intelektualną czy dysleksję. Szczególną trudnością dla osób neuroatypowych jest funkcjonowanie w miejscach publicznych, w których wyuczone schematy przestają działać, panuje nadmiar bodźców, a interakcje z innymi ludźmi są rzeczą społecznie oczekiwaną. Dlatego też coraz więcej instytucji publicznych stara się zminimalizować negatywne działanie tych czynników w swoich przestrzeniach tak, aby stać się neuroinkluzywne, czyli bardziej dostępne dla osób neuroatypowych.

Zwłaszcza muzea mają możliwości wdrożenia działań takich jak: edukacja personelu na temat dostępności i zaburzeń neurorozwojowych, wprowadzenie dni sensorycznych, czy oferowanie sensorycznych map ekspozycji (Hutson i Hutson, 2022). Mapy sensoryczne często powstają podczas tworzenia materiałów, które potem są udostępniane przed wizytą dla osób ze spektrum autyzmu (Fortuna, J. K. i in., 2024). Prowadzone są badania mające na celu sprawdzanie jakich trudności doświadczają osoby neuroatypowe podczas zwiedzania wystaw i jak można uczynić muzea bardziej dostępnymi (np. Woodruff, A. W., 2019 czy Svaler, T. B., 2024). Aby stworzyć możliwość bardziej inkluzywnej i angażującej aktywności dla osób neuroatypowych i neuroróżnorodnych konieczne jest holistyczne podejście do odbiorcy i jego sposobu doświadczania ekspozycji (Hutson i Hutson, 2023).

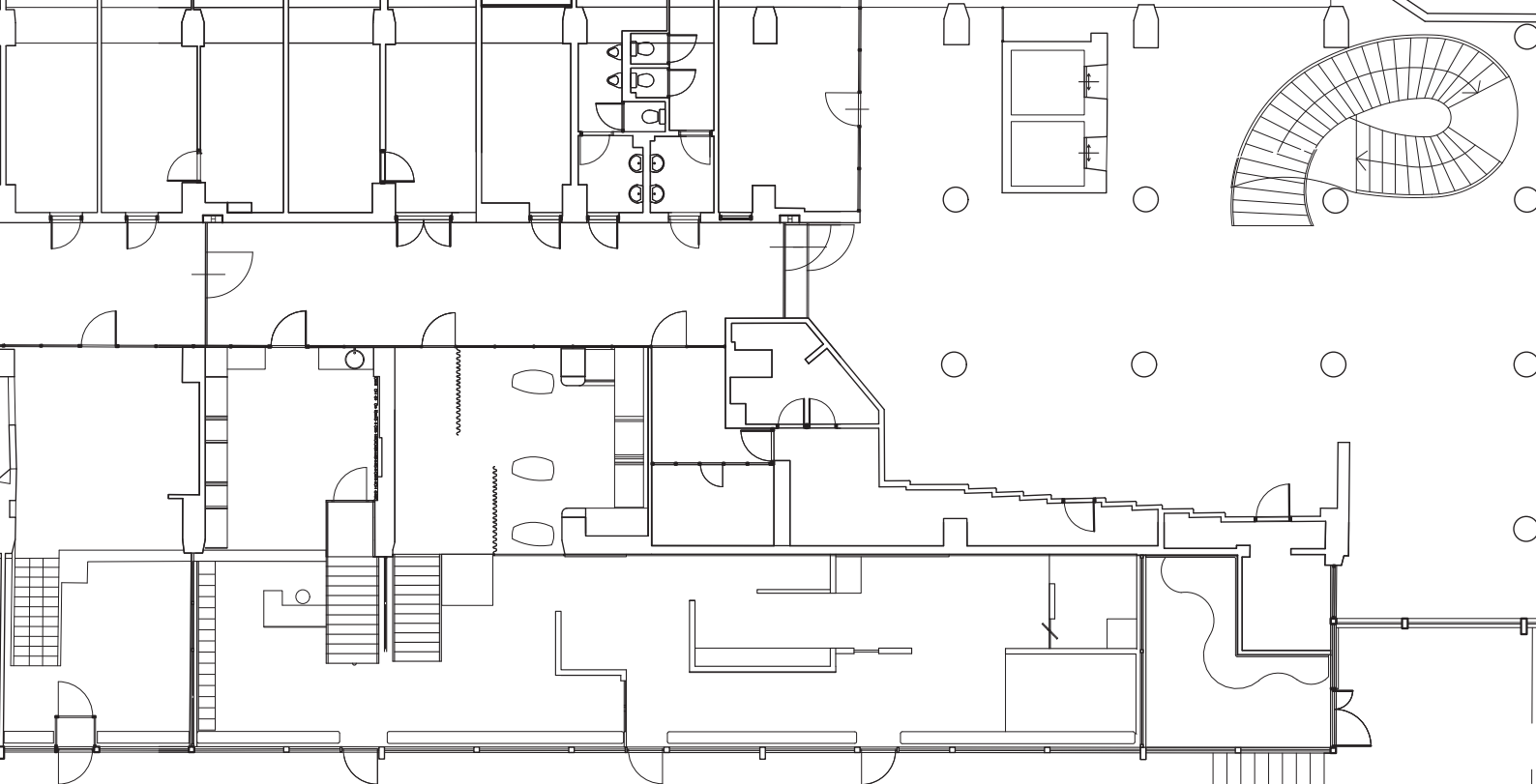
4. Sala zabaw, czy muzeum – inspiracja obiektami kierowanymi do dzieci

Tworząc projekt przestrzeni, w której dziecięca zabawa ma odgrywać istotną rolę, poszukiwałam inspiracji w różnorodnych miejscach stworzonych do zabawy. Pierwszą z nich są klasycznie rozumiane place zabaw, które przyjmują formę tradycyjnych przestrzeni z huśtawkami i zjeżdżalnią, jakie znajdziemy na większości osiedli. Jednocześnie plac zabaw może być też stworzony z zamysłem projektowym i chęcią przekazania jakiejś idei. Przykładem tu mogą być projekty Mike’a Hewsona, które prowokują sensorycznie i zachęcają do podejmowania ryzyka.

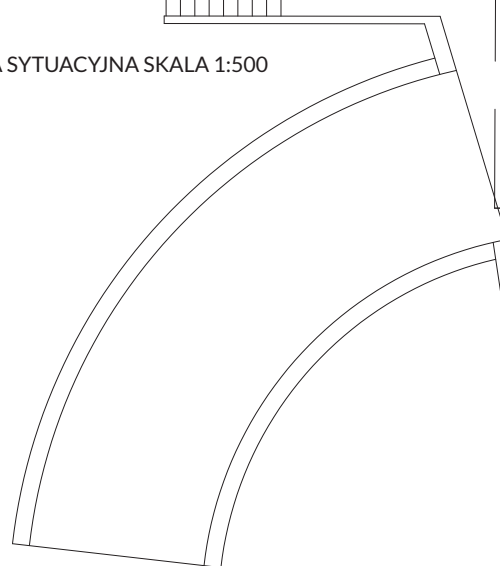
Również można zauważyć metamorfozę, jaką obecnie przechodzą wewnętrzne sale zabaw. Kiedyś pełne wibrujących kolorów, z nieodłącznymi basenami z kulkami i osiatkowanymi piankowymi strukturami, teraz stawiają na bardziej naturalne materiały, stonowane kolory, czy zabawki rozwijające konkretne umiejętności.

Także muzea starają się dostosowywać swoje wystawy pod kątem potrzeb najmłodszych zwiedzających. Prym wiodą centra nauki i doświadczeń, takie jak Centrum Nauki Kopernik, w których dzieci własnoręcznie mogą eksperymentować i doświadczać nauki. Jednak muzea związane bardziej z kulturą i sztuką również podejmują działania zwiększające dostępność ekspozycji dla dzieci, przede wszystkim poprzez zwiększenie jej atrakcyjności dla najmłodszych odbiorców. Tak stało się na przykład na wystawie *Zmysłowe Miasto* w Muzeum Podgórze, która zachęcała odwiedzających do eksplorowania za pomocą zmysłów. Znowu w Gmachu Głównym Muzeum Narodowym w Krakowie (MNK) na wystawie *XX i XXI wiek. Galeria Sztuki Polskiej* pojawiły się obiekty zachęcające do interakcji, związane z tematyką prezentowanych dzieł.





5
MAPA SYTUACYJNA SKALA 1:500



CZĘŚĆ II PRACA PROJEKTOWA

1. Lokalizacja

Projekt zdecydowałam się umiejscowić w hotelu Cracovia, ze względu na jego planowaną adaptację dla potrzeb muzealnych. Przestrzeń projektowałam z założeniem teoretycznym, że uzupełni ona ofertę muzeum i docelowo stanie się jego częścią. Jednocześnie pomieszczenia, które wybrałam pozwalają na pewne oddzielenie przestrzeni od ekspozycji typowo muzealnych.

Hotel Cracovia projektu architekta Witolda Cęckiewicza został otwarty w 1965 roku i stanowi przykład architektury powojennego modernizmu. Należący niegdyś do grupy Orbis hotel wyróżniał się elementami, które obecnie uznajemy za perły polskiego designu. W 2016 roku hotel został częściowo wpisany do rejestru zabytków przez Małopolskiego Wojewódzkiego Konserwatora Zabytków oraz stał się własnością Muzeum Narodowego w Krakowie. Po latach debaty publicznej ustalono, że w obiekcie powstanie Muzeum Architektury i Designu, za którego projekt odpowiadać będą wyłonieni na drodze konkursu Biuro Projektów Lewicki Łatak we współpracy z Dariuszem Hermanem. Budynek Cracovii koresponduje z okoliczną architekturą, m.in. z Kinem Kijów, również projektu Cęckiewicza, czy Gmachem Głównym MNK (źródło internetowe).

Zdecydowałam się na wykorzystanie do projektu lokali znajdujących się w obniżonej części budynku, wychodzących na ulicę Ferdynanda Focha. Opracowywany obszar obejmuje pomieszczenie obok głównego wejścia do hotelu i dalsze dwa lokale z antresolami. W związku z powyższym pojawiło się dodatkowe wyzwanie projektowe wynikające z różnicy poziomów pomiędzy lokalami z wejściem od strony ulicy, antresolami oraz pomieszczeniem na poziomie parteru hotelu. Różnica poziomów pomieszczeń wymagała także przemyślenia ciągów komunikacyjnych pomiędzy nimi, a także odniesienia się z jednej strony do szlaku pieszego przed hotelem, a z drugiej do korytarza wewnątrz hotelu.

Na główną ekspozycję przeznaczyłam największy z wybranych lokali, który przykuwa uwagę swoją cechą charakterystyczną - imponującą mozaiką. Pomieszczenie w czasach świetności Cracovii służyło za biuro turystyczne, a mozaika Miasta, autorstwa Heleny i Romana Hussarskich, tematyką nawiązuje do podróży. Mozaika wykonana została z wykorzystaniem techniki piropiktury, czyli nanoszenia płynnego szkliwa ceramicznego na poddaną działaniu wysokiej temperatury powierzchnię (źródło internetowe). Mozaika dominuje nad pomieszczeniem i nie sposób myśleć o projektowaniu tej przestrzeni bez uwzględnienia tego dzieła. Dlatego też mozaika stała się inspiracją do palety kolorystycznej wykorzystanej w projekcie, a także służyła za wskazówkę przy poszukiwaniu rozwiązań kompozycyjnych.

2. Odbiorcy

Projekt skierowany jest do dzieci w wieku od trzech do dwunastu lat. Od początku tworzyłam go z myślą, by mógł trafić do grupy odbiorców w jak najszerszym przedziale wiekowym. Jednocześnie, dynamiczne procesy rozwojowe zachodzące w dzieciństwie powodują, że wśród dzieci mieszczących się w tym przedziale napotkamy ogromną różnorodność zarówno potrzeb jak i kompetencji. Zupełnie inne oczekiwania wobec wystawy będą miały 3- i 4-latki oraz ich rodzice, a inne dzieci, wchodzące w wiek nastoletni. Wybór takiej, a nie innej grupy odbiorców, był spowodowany faktem, że to właśnie dzieci w tym przedziale wiekowym najbardziej potrzebują uatrakcyjnienia wizyty w muzeum. Dzieci poniżej trzeciego roku życia do eksploracji potrzebują dużej ilości wsparcia opiekunów i nie są wystarczająco samodzielne, aby swobodnie poruszać się po ekspozycji. Z drugiej strony, nastolatki, choć mają zupełnie odrębny zestaw potrzeb, mogą już więcej wynieść z tradycyjnej wystawy w muzeum. Jednocześnie, dodatkowym odbiorcą projektowanej przeze mnie wystawy będą niewątpliwie opiekunowie dzieci, zwłaszcza młodszych. Tym samym, konieczne wydaje się zauważenie ich potrzeb pojawiających się w trakcie doświadczenia ekspozycji, takich jak chociażby potrzeba odpoczynku, nadzoru samodzielnie eksplorującej już pociechy, czy zapoznania się z większą ilością informacji na temat prezentowanych dzieł.

3. Temat ekspozycji

Wybór eksponatów przeznaczonych do prezentowania dzieciom jest, moim zdaniem, kwestią wymagającą dużej dawki uważności i refleksji. Pierwszą trudnością jest zawężenie obszaru wyboru dzieł. Należy tu odpowiedzieć sobie na pytania dotyczące tego co chcemy właściwie przekazać odbiorcom ekspozycji. W przypadku projektowania dla dzieci taki wybór wydaje się bardziej skomplikowany niż w przypadku dorosłych. Jakim tropem pójść żeby przestrzeń była interesująca, a jednocześnie nie dostarczała nadmiaru bodźców?

Planując koncepcję wystawy w ramach tego projektu mogłabym wybrać jej temat dowolnie, zakładając możliwości stworzenia kopii dzieł praktycznie z każdego zakątka świata. Jednak zdecydowałam się korzystać z elementów bliskich, w znaczeniu niewielkiego dystansu, ale przede wszystkim w znaczeniu bliskiej relacji z Cracovią, tak charakterystycznym miejscem na mapie Krakowa. Dodając do tego planowane przekształcenie hotelu w oddział Muzeum Narodowego nie wydaje się być dziwnym, że to eksponaty tego muzeum stały się wskazówką w realizacji projektu wystawy. Zdecydowałam się skorzystać z wystawy stałej w MNK pt. *XX i XXI wiek. Galeria Sztuki Polskiej*, jako inspiracji dotyczącej wyboru dzieł. Z drugiej strony lata działania Cracovii jako hotelu, z charakterystycznymi dla tego czasu wyborami projektowymi, dały mi wskazówkę dotyczącą okresu historycznego, z którego będą pochodzić wybrane przeze mnie eksponaty. Tym samym podjęłam decyzję o wykorzystaniu w ekspozycji dzieł polskich autorów, powstałych pomiędzy 1945, a 1989 rokiem, które znajdują się w kolekcji Muzeum Narodowego.

Taki, a nie inny wybór wynika z jeszcze jednej kwestii. W trakcie tworzenia pracy, starałam się rozmawiać z dziećmi o ich odbiorze wystaw muzealnych, ale także o tym w jaki sposób dzieci obecnie stykają się ze światem sztuki, czy jej historią. Na podstawie tych rozmów wyciągnęłam dwa wnioski. Pierwszy, dotyczący małej atrakcyjności typowych ekspozycji sztuki omówiony został we wcześniejszej części tekstu. Natomiast drugi dotyczy rozpoznawalności dzieł istniejących w przestrzeni kultury i ogólnej znajomości historii sztuki.

Myślę, że łatwo uświadomić sobie jak wygląda edukacja dotycząca sztuk plastycznych i historii sztuki w szkołach podstawowych i przedszkolach. Jeśli nie są to instytucje przykładające dużą wagę do edukacji artystycznej, to zazwyczaj tego typu edukacja pozostaje w gestii rodziców i nauczycieli przedmiotów takich jak plastyka, język polski, czy historia. Tym samym dziecko w procesie edukacji, zazwyczaj zapoznaje się tylko z głównymi dziełami, charakterystycznymi dla danych okresów, a często bywa i tak, że do drugiej połowy wieku XX i wieku XXI w swojej edukacji artystycznej w ogóle nie dociera. Ta sytuacja stanowi kolejną przyczynę, dla której zdecydowałam się w ekspozycji opowiadać o polskich dziełach drugiej połowy XX wieku. Chciałabym, aby młode pokolenie miało możliwość zetknięcia się ze sztuką, o której może w ogóle nie usłyszeć w trakcie tych tak rozwojowych dla umysłu lat dzieciństwa. Chciałabym, aby młode pokolenie miało możliwość zetknięcia się ze sztuką, o której może w ogóle nie usłyszeć w trakcie tych tak rozwojowych dla umysłu lat dzieciństwa.

4. Ekspozaty

Od samego początku pracy nad projektem wiedziałam, że chcę aby ekspozaty pozwalały odbiorcom na możliwie jak największą interakcję z nimi, dlatego w projektowanej wystawie z założenia korzystam z kopii dzieł, a nie ich oryginałów. Zależy mi aby dzieci miały możliwość dotknięcia przedmiotu, pocucia jego faktury, temperatury, czy kształtu, a prezentowanie oryginałów zazwyczaj wyklucza takie doświadczenia sensoryczne ze względu na konieczną ochronę dzieła.

Chcąc uniknąć nadmiaru bodźców w stosunkowo niewielkiej przestrzeni, zdecydowałam się na dokładny wybór ekspozatów, tak aby były jakościowo interesujące, a nie przytłaczające swoją ilością. Zależy mi przy tym na uniknięciu sytuacji, w której odwiedzający wystawę musi decydować, z którymi informacjami ma się zapoznać, a które powinien opuścić, żeby uniknąć uczucia zmęczenia i przebodźcowania w trakcie pobytu.

Wybrane przez siebie ekspozaty podzieliłam na trzy grupy. Grupa pierwsza zawiera dokładne kopie dzieł, najczęściej rzeźb, których można dotknąć i samodzielnie zbadać. Grupa druga to dzieła zmodyfikowane tak, aby pełniły rolę obiektów interaktywnych, prowokujących eksplorację, ale też refleksję. Grupa trzecia to dzieła, które podałam niewielkim modyfikacjom, tak aby stanowiły formy przestrzenne, wchodzące w skład ścian działowych, zachęcające aby zajrzeć przez nie w dalszą część ekspozycji. Idealne do fotografowania się w ich otoczeniu.

Grupa pierwsza składa się z następujących ekspozatów:

1. *Drogowskaz* - rzeźba autorstwa Bronisława Chromego, powstała w 1960 roku.
2. *Głowa* - rzeźba autorstwa Władysława Zycha, powstała w latach 1960-1961.
3. *Głowa z łyżką* - rzeźba autorstwa Aliny Szapocznikow, powstała w 1966 roku.
4. *Portret Tadeusza Kantora (Pół do dwunastej)* - rzeźba autorstwa Stanisława Rzeckiego, powstała w 1960 roku.
5. *Śpiewająca dżdżownica* - rzeźba autorstwa Krystyny Borkowskiej-Niemojewskiej, powstała w 1964 roku.



Grupa druga zawiera:

1. *Koleje żelazne* - obraz Jerzego Nowosielskiego, powstały w 1971 roku. Przekształcony przeze mnie na użytek ekspozycji na obiekt interaktywny - tablicę magnetyczną, na której można swobodnie umieszczać magnetyczne elementy pociągu.
2. *Pociąg podmiejski* - obraz autorstwa Józefa Czapskiego, powstały w 1967 roku. Przekształcony przeze mnie na użytek ekspozycji na rodzaj dioramy z ruchomymi elementami.
3. *Plaża* - obraz autorstwa Piotra Potworowskiego, powstały ok 1960 roku. Przekształcony przeze mnie na użytek ekspozycji na obiekt interaktywny. Na jego podstawie stworzyłam element oddziałujący na zmysły, obiekt sensoryczny, z miękkimi elementami do dotykania i zabawy.
4. *Szofer autobusu* - obraz autorstwa Andrzeja Wróblewskiego, powstały w 1956 roku. Przekształcony przeze mnie na użytek ekspozycji na obiekt interaktywny. Wykorzystałam obraz Wróblewskiego jako fragment dużej tablicy suchociścialnej w taki sposób aby możliwe było rozszerzenie perspektywy i dorysowanie elementów spoza kadru.
5. *Kompozycja* - assemblage autorstwa Adama Marczyńskiego, powstała w latach 1970-1971. Przekształcona przeze mnie na użytek ekspozycji na obiekt interaktywny, w którym możliwe jest obracanie poszczególnych płaskich elementów - blaszek.
6. *Kompozycja architektoniczna* autorstwa Henryka Stażewskiego, powstała ok. 1960 roku. Przekształcona przeze mnie na użytek ekspozycji na obiekt interaktywny - ramkę z możliwością przemieszczania większych elementów oraz naciskania mniejszych (podłużnych walców).



12



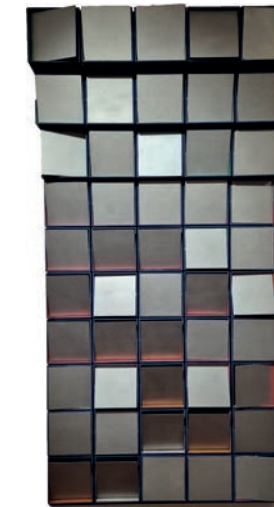
13



14



15



16



17

Grupa trzecia to dzieła:

1. *Układ wieloelementowy X* autorstwa Jana Pamuły, powstały w 1979 roku. Zmodyfikowany przeze mnie na użytek ekspozycji jako element ściany działowej.
2. *Wszystko w czerni* autorstwa Jana Berdyszaka, powstałe ok. 1972 roku. Zmodyfikowane przeze mnie na użytek ekspozycji jako element ściany działowej z ruchomymi elementami. Umożliwienie odbiorcy poruszania elementami obiektu, poprzez obracanie ich wokół osi pionowej obiektu.
3. *Dialogi* autorstwa Jana Berdyszaka, powstałe w latach 1972-1974. Zmodyfikowane przeze mnie na użytek ekspozycji jako element ściany działowej.



18



19



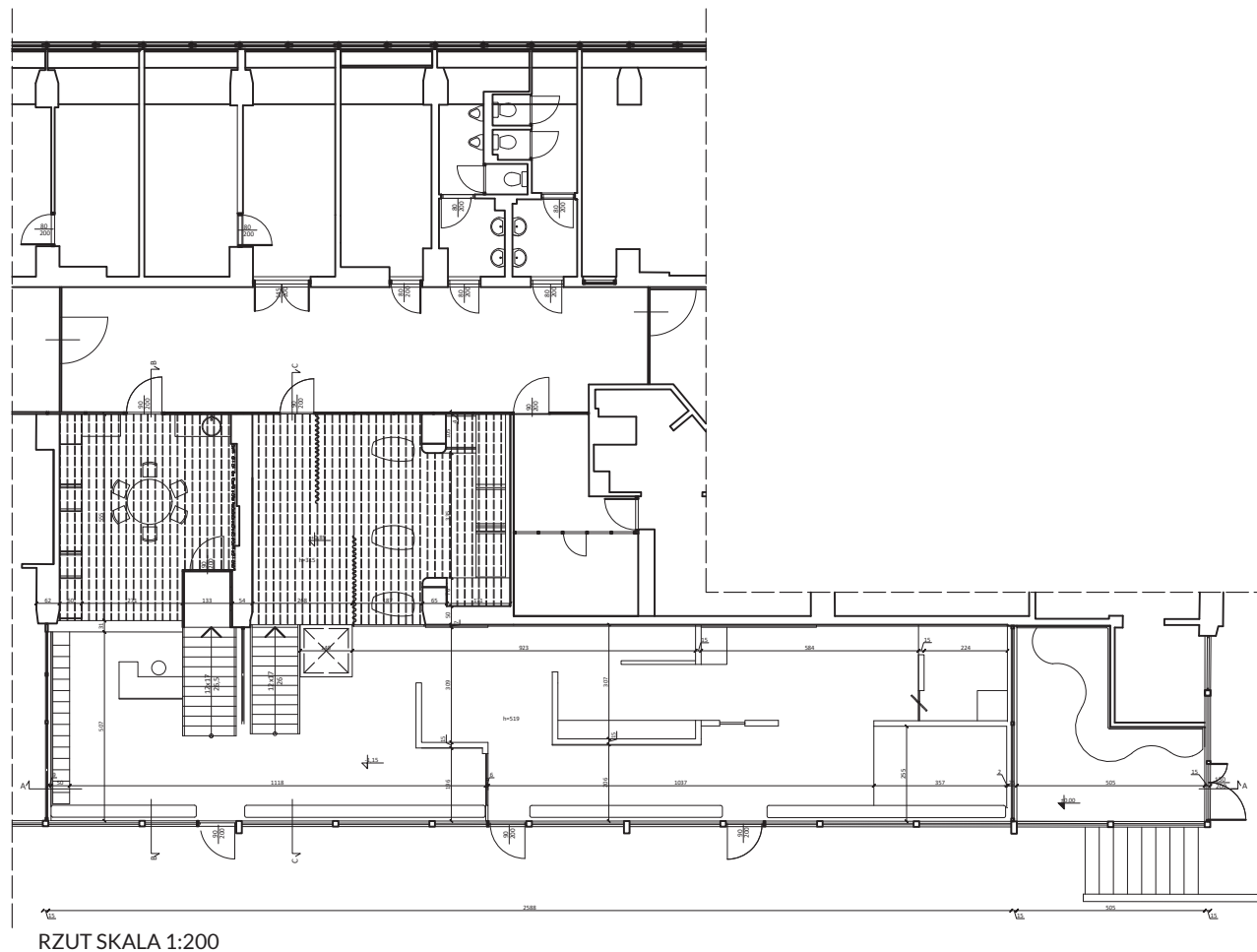
20

5. Układ funkcjonalny

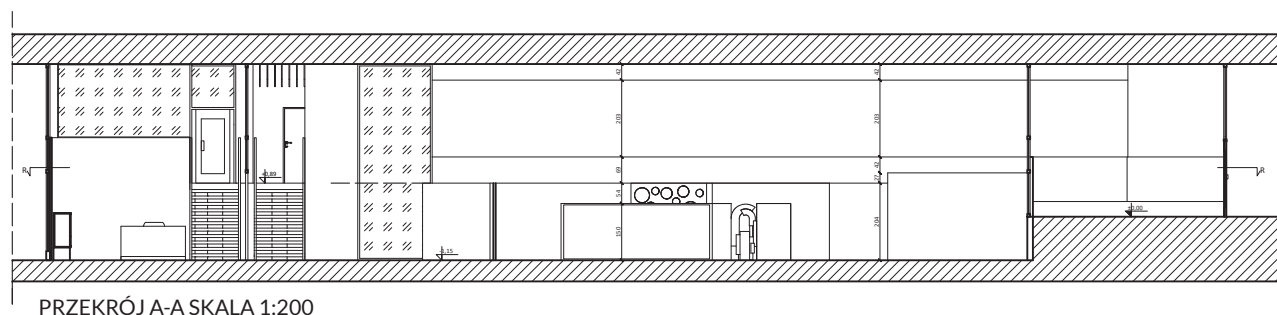
Do procesu projektowego podeszłam wyposażona w wiedzę dotyczącą procesów rozwojowych człowieka oraz neuroatypowości. Wiedziałam, że moim celem jest podział przestrzeni na strefy, tak by ułatwić odbiorcom zarówno aktywne doświadczanie, jak i możliwość wyciszenia się. Pracowałam ze świadomością, że potrzebuję unikać nadmiaru bodźców i informacji, a przy tym możliwie uatrakcyjnić eksponaty, tak by zaciekać dzieci, ze skłonnością do rozprośnień i dużej aktywności. Jednocześnie elementy interaktywne projektowałam tak aby wspierać kompetencje nabywane w trakcie rozwoju, takie jak umiejętności manualne, rozpoznawanie mimiki twarzy czy umiejętność czytania.

Umieszczenie wystawy w istniejącym już układzie pomieszczeń, ale na trzech poziomach wysokości stanowiło pierwsze wyzwanie w pracy projektowej. Jednocześnie taki podział pozwolił mi wyodrębnić poszczególne strefy w taki sposób, aby nie nachodziły na siebie. Największą salę (poziom - 1,15) przeznaczyłam na główną ekspozycję i w niej za pomocą ścianek działowych wyodrębniłam jej poszczególne części oraz zaprojektowałam komunikację pomiędzy nimi. Ze względu na długość pomieszczenia, przeznaczyłam wszystkie drzwi prowadzące do niego od ulicy Focha na drogi ewakuacyjne, jednocześnie wyłączając je z codziennego użytkowania. Do głównej ekspozycji zatem możliwe jest dostanie się z sąsiedniego pomieszczenia tworzącego strefę wejściową lub z antresoli (poziom +0,89). Aby komunikację pomiędzy antresolą a ekspozycją uczynić dostępną umieściłam w pomieszczeniu windę pozwalającą na przemieszczanie się na antresolę osobom z ograniczeniami ruchu.

Pomieszczenie na antresoli powyżej głównej sali zaadaptowałam na strefę wyciszenia umieszczając w niej miękkie hamaki, a także tworząc obiekt - „dziupłę”, pozwalający na odpoczynek w bardziej ograniczonej przestrzeni. Organizacja tego pomieszczenia uwzględnia również ciąg komunikacyjny pozwalający na przemieszczanie się od schodów i windy do drzwi prowadzących na korytarz hotelu dający dostęp do sanitariatów. Wykorzystałam kotary, aby oddzielić strefę wyciszenia od koniecznego przejścia komunikacyjnego. Ze strefą wyciszenia i strefą głównej ekspozycji sąsiadują dwie, analogicznie rozmieszczone sale.



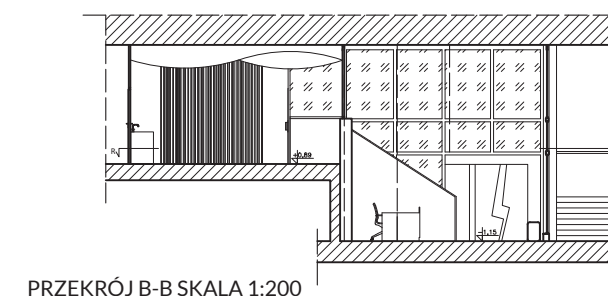
21



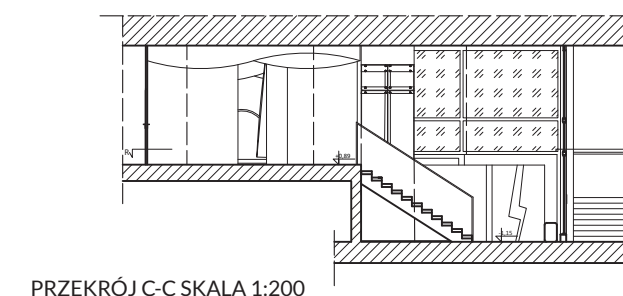
22

Pomieszczenia na poziomie ekspozycji głównej (poziom - 1,15) stał się strefą wejściową dostępną od strony ulicy Focha. Umieściłam w nim recepcję oraz szafki pozwalające na przebranie odzieży wierzchniej i butów. Z tego pomieszczenia można bezpośrednio przejść do sali ekspozycyjnej lub schodami przenieść się do drugiego pomieszczenia na antresoli, które zaadaptowałam na salę warsztatową (poziom +0,89). Pozwala ona na przeprowadzenie warsztatów związanych z tematyką wystawy dla grupy ok. 8 osób. Wykorzystując istniejącą wnękę w jednej ze ścian w sali warsztatowej umieściłam dodatkowy element przykuwający uwagę i działający sensorycznie - instalację z metalowych rurek wydających dźwięk po uderzeniu w nie. Z sali warsztatowej również istnieje możliwość przemieszczenia się na korytarz wewnętrzny budynku z dostępem do sanitariatów. Oba pomieszczenia na antresoli wyposażałam w sufit podwieszany, wykonany z elementów filcowych, tak aby obniżyć odczuwaną wysokość pomieszczeń i stworzyć wrażenie większej przytulności.

Ostatnim pomieszczeniem uwzględnionym w projekcie jest przeszklony pokój na poziomie wejścia głównego (poziom 0,00) do budynku, do którego można dostać się tylko od strony tego wejścia. Lokal posiada przeszklenia umożliwiające obserwację zarówno ulicy Focha jak i sali ekspozycyjnej. Tym samym przeznaczyłam go na rodzaj poczekalni, która może służyć zarówno opiekunom oczekującym na starsze dzieci przebywające na wystawie, jak i innym osobom odwiedzającym Muzeum Architektury i Designu. Przeszklenia dają możliwość obserwacji uczestników wystawy, ale nie dają możliwości przemieszczenia się do sali ekspozycyjnej.



23

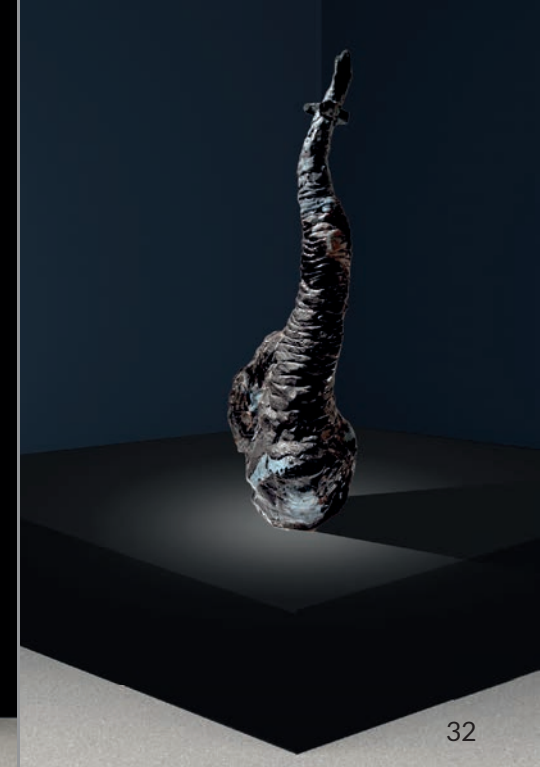


24



Główna sala ekspozycyjna jest podłużnym pomieszczeniem, nad którym góruje mozaika *Miasta Hussarskich*. Tworząc układ funkcjonalny inspirowałam się podziałami zachodzącymi w mozaice oraz wykorzystałam niektóre eksponaty w charakterze ścian działowych. Inne dzieła zainspirowały mnie do szczególnego sposobu ich prezentacji. Przykładowo, rzeźbione głowy można oglądać nie tylko bezpośrednio, ale także przez okrągłe przeszklenia zniekształcające obraz. Rzeźba *Śpiewająca dżdżownica* jest umieszczona w odcinającym znacząco dopływ światła i dźwięku kubiku, aby stworzyć atmosferę ukrytego, tajemniczego obiektu. Obraz *Plaża* wychodzi z ram i jest rozciągnięty na fragment posadzki. Ściany działowe przyjmują różne wysokości, tak aby stworzyć wewnątrz przyjazne dla niższych osób - dzieci.

Wybrane przeze mnie do projektu pomieszczenia są umieszczone w ciągu lokali, przeznaczonych na usługi, dostępnych zarówno od wewnątrz, z korytarza budynku, jak i od zewnątrz, od strony ulicy Focha. Dlatego w dokumentacji technicznej zamieściłam sugestię podziału dostępnego korytarza tak, by wydzielić strefę umożliwiającą dostęp z zaprojektowanych przeze mnie pomieszczeń do korytarza i wyznaczonych tam sanitariatów, lecz pewne oddzielenie od reszty korytarza - zaplecza usług i docelowego prawdopodobnie głównego holu muzeum. W całym projekcie chciałam zachować możliwie dużo istniejących (w przyszłości prawdopodobnie odrestaurowanych) elementów. Poza mozaiką, chcę utrzymać istniejące przeszklenia oraz sufit w biało-czarne pasy. Na posadzce zdecydowałam się umieścić marmoleum, ze względu na jego naturalne pochodzenie i właściwości sensoryczne.



6. Od Drogowskazu do Śpiewającej dżdżownicy, czyli jak doświadczać ekspozycji

Ekspozycja została zaplanowana w taki sposób, by pełne jej doświadczenie nie trwało dłużej niż godzinę ze względu na krótki czas koncentracji uwagi dzieci (szczególnie neuroatypowych). Dlatego też odwiedzenie wystawy może być przystankiem przed spacerem po pobliskich Błoniach, czy elementem rodzinnego zwiedzania muzeum. Oczywiście wystawa może być też celem samym w sobie, szczególnie w przypadku osób z zaburzeniami koncentracji uwagi. Projekt zakłada przebywanie w przestrzeni dziecka z opiekunem lub małej grupy dzieci pod opieką. Niewielkie grupy mogą wykorzystać także przestrzeń warsztatową na dodatkowe aktywności związane z tematyką wystawy. Obecność rodzica/opiekuna jest o tyle istotna, że odkrywanie ekspozycji, szczególnie przez najmłodsze dzieci będzie bardziej efektywne przy wsparciu bliskiej osoby dorosłej.



Pobyt rozpoczyna się w strefie wejściowej, gdzie odwiedzający są proszeni o zmianę butów oraz zdjęcie odzieży wierzchniej. Mogą także zakupić bilet na wystawę lub wykorzystać aktualny bilet do któregoś z oddziałów MNK. W strefie wejściowej istnieje możliwość zaopatrzenia się w słuchawki wygłuszające oraz przewodniki po wystawie w formie papierowe przeznaczone dla osób chcących uniknąć z korzystania z telefonu w trakcie zwiedzania. Po ekspozycji odbiorcy są kierowani za pomocą cyfr wskazujących obiekty interaktywne. Przy każdej z nich możliwe jest zeskanowanie kodu QR, pozwalającego na obejrzenie fotografii oryginalnego dzieła i pozyskanie dodatkowych informacji. Na ścianach obok obiektów interaktywnych są widoczne hasła lub pytania odnoszące się do danego eksponatu, takie jak:

- Usłysz ten śpiew!
- Kim jest osoba w kapeluszu?
- Co widzi szofer autobusu?

Hasła zachęcają do zatrzymania się i zastanowienia nad prezentowanym obiektem, jego formą i treścią. Zarówno tekst, jak i cyfry stanowią elementy kontrastowe, łatwo widoczne i przykuwające uwagę. Stanowią kontekst to obiektów interaktywnych, które pozwalają dziecku na interakcję z danym eksponatem. Jednocześnie, starsze dziecko bądź opiekun może zeskanować kod QR aby uzyskać więcej informacji. Cyfry są wskazówką, za którą można podążać, natomiast nie wymuszają na odwiedzającym konkretnego kierunku zwiedzania. Możliwe jest szybkie dotarcie do każdego eksponatu, aby skupić się tylko na jednym, wybranym elemencie. W przerwach lub po zakończeniu części ekspozycyjnej odbiorcę zaprasza strefa wyciszenia, w której można skorzystać z przytulnych hamaków czy skorzystać z materacy i poduszek obciążeniowych. W tej strefie umieszczone są jeszcze dwa obiekty interaktywne, przeznaczone w szczególności dla osób z nadpobudliwością psychoruchową, które potrzebują stymulacji nawet w momentach relaksu.



36



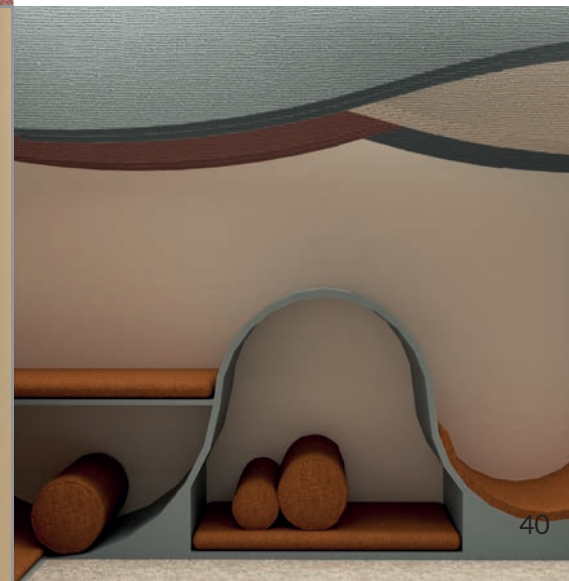
37



38



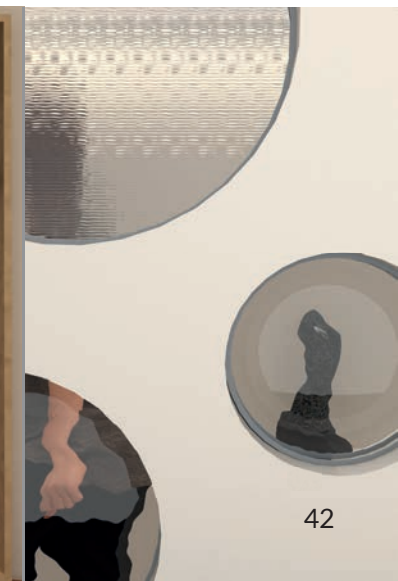
39



40



41



42

7. Podsumowanie

Zabawa jest jednym z podstawowych sposobów dzieci do doświadczania czy testowania nowych dla nich sytuacji czy relacji. Nauka poprzez zabawę powoduje nabieranie doświadczenia i poznawanie nowości. Dlatego też w tytule mojej pracy zawiera się odniesienie do sali zabaw. Jednocześnie ta sala nie przypomina tych znanych nam sal, pełnych basenów z kulkami, drabinek czy tuneli, w których dziecko może spędzić długie godziny, ale też łatwo przytłoczyć się nadmiarem bodźców. Moim celem podczas projektowania tej wystawy było stworzenie miejsca, w którym poprzez zabawę można obcować ze sztuką. Można samodzielnie poznawać twórczość, którą w muzeum widzimy z daleka. Chciałam stworzyć miejsce przyjazne osobom, które mają trudności z utrzymaniem koncentracji na dłużej. Dostępne dla tych, którzy w trakcie wizyty w muzeum często biegają i dotykają, zamiast spokojnie stać i podziwiać. Miejsce zapraszające tych, którzy po obejrzeniu jednego eksponatu potrzebują odpocząć. Miejsce dedykowane dzieciom, w którym będą mogły rozwijać się i uczyć jednocześnie dobrze się bawiąc. Myślę, że powoli dojrzewamy do tego by wpuścić dzieci do świata sztuki i dać im większą swobodę odkrywania. Bardzo cieszy mnie, że miejsc dostępnych jest z roku na rok coraz więcej i mam nadzieję, że ta praca kogoś zainspiruje do przyjrzenia się odwiedzanej wystawie właśnie pod kątem tego, czy kilkunastu mógłby się nią zainteresować.

8. Literatura cytowana

Pozycje naukowe:

- Botha, M., i Gillespie-Lynch, K., (2022). Come as you are: Examining autistic identity development and the neurodiversity movement through an intersectional lens. *Human Development*, 66(2), 93-112.
- Fortuna, J. K., Chamberlain, E., Filice, L., Kurt, M., Porter, T., Twichell, S., i Ogren, S. (2024). Exploring the usefulness of pre-visit materials for children with autism at a public museum. *Translational Science in Occupation*, 1(1), 5.
- Hutson, P. i Hutson, J., (2022). Neurodivergence and Inclusivity in Cultural Institutions: A Review of Theories and Best Practices. *Creative Education*, 13, 3069-3080.
- Hutson, P., & Hutson, J. (2023). Neurodiversity & Placemaking in Exhibition Design. *Exhibition: A Journal of Exhibition Theory & Practice for Museum Professionals*, 42(2).
- Svaler, T. B. (2024). On making libraries and museums more accessible for autistic people. *IFLA journal*, 50(1), 42-52.
- Shaffer, D. R., & Kipp, K., (2014). *Developmental psychology: Child and adolescence*.
- Skibska, J., (2014). Myśl Lwa S. Wygotskiego we współczesnej edukacji małego dziecka.
- Woodruff, A. W. (2019). Finding museum visitors with autism spectrum disorders: Will art help in the search?. *Museum & Society*, 17(1), 83-97.
- World Health Organization, (2019). ICD-11.

Źródła internetowe:

str. 15 <https://mnk.pl/artykul/dawny-hotel-cracovia> dostęp: 30.03.2025r.

str. 16 <https://mnk.pl/fotogalerie/mozaika-miasta-w-hotelu-cracovia> dostęp: 30.03.2025

9. Spis ilustracji

1. Plac zabaw autorstwa Mike’a Hewsona. Źródło: <https://mikehewson.co.nz/2022/11/rocks-on-wheels>
2. Centrum Nauki Kopernik. Źródło: <https://polskazachwyca.pl/ciekawostki/centrum-nauki-kopernik-edukacja-zabawa/>
3. Elementy interaktywne na wystawie w MNK. Fotografia autorki.
4. Krakowska sala zabaw TuTa. Źródło: <https://tuta.org.pl/>
5. Mapa sytuacyjna. Opracowanie własne.
6. Dawne biuro Orbisu. Fotografia autorstwa Henryka Hermanowicza Źródło: <https://ct.mhk.pl/wps/portal/mhmk/main/strona-artefaktu?artefactId={CC7A591C-8644-4396-9836-4E5982AC23BE}>
7. Drogowskaz. Autor Bronisław Chromy. Źródło: Fotografia autorki.
8. Głowa. Autor: Władysław Zych. Źródło: Fotografia autorki.
9. Portret Tadeusza Kontora (Pół do dwunastej). Autor: Stanisław Rzecki. Źródło: Fotografia autorki.
10. Głowa z łyżką. Autorka: Alina Szapocznikow. Źródło: Fotografia autorki.
11. Śpiewająca dżdżownica. Autorka: Katarzyna Borkowska-Niemojewska. Źródło: Fotografia autorki.
12. Koleje żelazne. Autor Jerzy Nowosielski. Źródło: Fotografia autorki.
13. Pociąg podmiejski. Autor: Józef Czapski. Źródło: <https://polaneis.pl/wydarzenia-imprezy/jozef-czapski-malarstwo-rysunek-dzienniki-koniec-wystawy-13-09-2020>
14. Plaża. Autor: Piotr Potworowski. Źródło: Fotografia autorki.
15. Szofer autobusu. Autor: Andrzej Wróblewski. Źródło: <https://www.andrzejwroblewski.pl/galeria/szofer-autobusu/>
16. Kompozycja – assemblage. Autor: Adam Marczyński Źródło: Fotografia autorki.
17. Kompozycja architektoniczna. Autor: Henryk Stażewski. Źródło: Fotografia autorki.
18. Układ wieloelementowy X. Autor: Jan Pamuła. Źródło: Fotografia autorki.
19. Wszystko w czerni. Autor: Jan Berdyszak. Źródło: Fotografia autorki.
20. Dokumentacja techniczna. Opracowanie własne.
21. Dokumentacja techniczna. Opracowanie własne.
22. Dokumentacja techniczna. Opracowanie własne.
23. Dokumentacja techniczna. Opracowanie własne.
24. Dokumentacja techniczna. Opracowanie własne.
25. Wizualizacja wykonana przez autorkę.
26. Wizualizacja wykonana przez autorkę
27. Miasta. Autorzy: Roman i Helena Hussarscy. Autor fotografii: Paweł Mazur.
28. - 42. Wizualizacje wykonane przez autorkę.