



EDUKACJA DZIECI W PRZESTRZENIACH MUZEALNYCH

CHILDREN'S EDUCATION IN MUSEUM SPACES

Anna Martyka
mgr inż. arch.

Politechnika Krakowska
Wydział Architektury

STRESZCZENIE

Instytucja muzeum może stwarzać zwiedzającym szansę efektywnego samorozwoju i uczenia się, ponieważ proponuje elementy nieoczekiwane i nieformalne w ramach rozrywki na wysokim poziomie. Proces zdobywania wiedzy następuje między innymi podczas działania – interakcji z obiektami i ludźmi. Zaangażowanie wszystkich zmysłów, w tym także zmysłu estetycznego, a także zaangażowanie emocjonalne sprawiają, że zwiedzający niezależnie od wieku mimowolnie „prześlą” nowymi wiadomościami.

Słowa kluczowe: edukacja, przestrzenie muzealne, dzieci.

ABSTRACT

Museum institution can give a chance for effective self-learning and education for visitors, because it is proposing unexpected and informal elements that are part of quality entertainment. The learning process takes place, among the other things during this activity – interaction between objects and people. Involvement of all senses, including the sense of an aesthetic, as much as emotional commitment can cause visitors of all ages to involuntarily "soak up" new information.

Key words: education, museum's spaces, children.

WSTĘP

Kolekcjonowanie przedmiotów o walorach artystycznych to jedna z pasji człowieka znana już od czasów starożytnych. Początkowo dzieła sztuki zdobyły najczęściej świątynie i pałace. Muzeum w starożytności natomiast było instytutem naukowo-badawczym i ośrodkiem wymiany myśli – museion (łac. ‘museum’). Najsłynniejsze muzeum antyczne założył Ptolemeusz I Soter w Aleksandrii. Wchodziło ono w skład królewskiego kompleksu pałacowego wraz z Biblioteką Aleksandryjską, pracownią chirurgiczną, obserwatorium astronomicznym oraz ogrodem botanicznym i zoologicznym¹. W okresie renesansu dzieła sztuki były insygniami władzy, prestiżu i majątku. Kolekcjonowano je też z potrzeby odczuwania wzniosłych doznań estetycznych.

Instytucja muzeum, taką jaką znamy obecnie, powstała dopiero w epoce oświecenia. Jej pojawienie związane było z przemianami społecznymi oraz z rozwojem wielu dziedzin nauki. Systematycznie rozrastające się zbiory dzieł sztuki wymagały odpowiednich budynków do ich kolekcjonowania. Dlatego od drugiej połowy XVIII w. zaczęto ogłaszać konkursy architektoniczne na nowe obiekty muzealne. Równocześnie adaptowano istniejące budynki, często zabytkowe. Mimo że muzea były dostępne głównie dla wąskiego grona uprzywilejowanych odbiorców i erudytów, popularność nowego typu obiektów kulturalnych rosła bardzo szybko. Udostępnianie kolekcji szerokiej publiczności stało się normą w modernizującej się Europie. Z czasem każde państwo stawiało sobie za cel zgromadzenie i wyeksponowanie kolekcji narodowej, a z nią również wykreowanie zespołu symboli oraz mitów spajających i pobudzających zbiorową wyobraźnię².

W połowie XIX w. okazałe gmachy instytucji muzealnych nadawały rangę zarówno całym miastom, jak i poszczególnych przestrzeniom publicznym. W stolicach europejskich modne stawały się muzea bliźniacze, prezentujące obiekty sztuki i natury, oraz rozległe zespoły muzeów wielotematycznych i artystycznych. Przez cały XIX w. związki muzeum ze strukturą miasta zacieśniały się. Rozwiązania projektowe kompleksów muzealnych wyróżniały się reprezentacyjnymi przestrzeniami ogólnodostępnymi, sekwencyjnie połączonymi z innymi przestrzeniami publicznymi. Kompleksy te współtworzyły harmonijną kompozycję urbanistyczną miasta. W wizji miasta z 1917 roku autorstwa Tony’ego Garniera muzea wraz z budynkami szkolnymi, obiektami sportowymi i biblioteką stanowiły kulturalne centrum „miasta przemysłowego”³.

W modernizmie szczególną uwagę przywiązywano do oddzielenia wewnętrznych przestrzeni muzealnych od świata zewnętrznego. Muzea projektowano wtedy według zasad tak rygorystycznych, jak zasady budowania średniowiecznych katedr. Budynki muzeów funkcjonowały podobnie jak budynki sakralne niejako „poza czasem”, stanowiąc świadectwo dla potomności. B. O’Doherty opisuje obowiązujące w tym czasie kanony: białe ściany i brak okien. Muzeum nabierało symbolicznego znaczenia „zawieszenia w wieczności”. Eksponaty zapewniały kontakt z absolutem. Aby zintensyfikować ich odbiór, należało zredukować do minimum przejawy życia we wnętrzu i na zewnątrz⁴.

Pod wpływem przemian związanych z rozwojem technologii informacyjnych zarzucano koncepcję całkowitej izolacji wnętrz ekspozycyjnych na rzecz rozszerzenia ich o sferę wirtualną⁵. Dziś muzea za pośrednictwem Internetu udostępniają zbiory i edukują, dzielą

¹ Zob. B. Homiński, *Wpływ współczesnych przemian cywilizacyjnych na nową rolę bibliotek w strukturze miasta*, praca doktorska, Politechnika Krakowska, Kraków 2012, wersja PDF dostępna w bibliotece, s. 27, 28.

² Zob. G. Piątek, *Nowa mapa symboliczna Warszawy. Co nam (na razie) zostało po XXI wieku*, [w:] B. Świątkowska, red., *Coś, które nadchodzi. Architektura XXI wieku*, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2012, s. 293, 294.

³ Zob. M. Gyurkovich, *Rola muzeów przełomu wieków XX i XIX w tworzeniu miejskiej przestrzeni publicznej*, praca doktorska, Politechnika Krakowska, Kraków 2005, wersja PDF dostępna w bibliotece.

⁴ Zob. B. O’Doherty, *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London 1986, s. 7-64.

⁵ Powstają też muzea, które nie mają w ogóle swoich odpowiedników w świecie rzeczywistym, np. LIMAC (Museo de Arte Contemporáneo de Lima).

się wiedzą i doświadczeniem, a także gromadzą opinie i wrażenia coraz szerszego grona zwiedzających. M. Castells twierdzi, że najważniejszą cechą nowych technologii jest to, że „ (...) włączają one w obręb swojej domeny większość ekspresji kulturowych, w całym ich zróżnicowaniu. (...) Wszystkie ekspresje kulturowe, od najgorszej do najlepszej, od najbardziej elitarnej do najbardziej popularnej, wkraczają razem w ten cyfrowy wszechświat, który łączy w gigantycznym ahisterycznym hipertekście przeszłe, teraźniejsze i przyszłe manifestacje umysłu komunikacyjnego”⁶.

Wyzwaniem nowoczesnej instytucji muzeum od lat 70. ubiegłego wieku – traktowanej poprzednio jako sacrum, budującej świadomość narodów – stało się przystosowanie do warunków wolnorynkowych⁷. Mimo wszystko jednak muzea starają się nie ulegać presji konsumeryzmu i kultywować raczej idee zawarte w definicji sformułowanej w połowie XX w. przez G. H. Rivièrę⁸, w której wyraźnie podkreśla się nieekonomiczny aspekt tego typu placówek:

„Muzeum jest instytucją trwałą, o charakterze niedochodowym, służącą społeczeństwu i jego rozwojowi, dostępną publicznie, która prowadzi badania nad materialnymi świadectwami działalności człowieka i jego otoczeniem, gromadzi je, konserwuje i zabezpiecza, udostępnia i wystawia, prowadzi działalność edukacyjną i służy rozrywce”⁹.

VICTOR D'AMICO – PREKURSOR EDUKACJI ARTYSTYCZNEJ

Odwiedzając obecnie jakiegokolwiek muzeum, czy fizycznie, czy wirtualnie, nie trudno natknąć się na specjalne programy edukacyjne dla dzieci, młodzieży, rodzin, a także na szkolenia dla nauczycieli i edukatorów muzealnych. Pionierem tych programów był Victor D'Amico, niezwykle aktywny i kreatywny animator zajęć edukacyjnych. Stworzył on autorski „laboratoryjny” styl podejścia do edukacji artystycznej, polegający na łączeniu modernistycznej sztuki i wzornictwa z doświadczeniami codziennego życia dzieci¹⁰. Według niego nauka powinna opierać się na praktykach artystycznych w „laboratorium”, pod opieką ekspertów muzealnych¹¹. W muzeum sztuki można odkrywać nowe techniki pedagogiczne, które mogą być później adaptowane przez szkoły i inne instytucje.

„Tak jak współczesna nauka odkrywa i rozwija nowe idee i techniki umożliwiające nam lepsze życie, tak nowoczesna edukacja artystyczna odkrywa i rozwija nowe koncepcje i metody rozwoju kreatywności. Prezentacja zbiorów bez porównania wzbogaca doświadczenie sztuki poprzez wnoszenie do edukacji artystycznej nowych spostrzeżeń, olbrzymich możliwości dla stymulacji kreatywności, różnorodności środków i materiałów oraz niezliczonych dróg odwołujących się do zmysłów”¹².

⁶ M. Castells, *Spółczesność sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s. 377.

⁷ Ale nie tylko muzea poddały silnej presji konsumeryzmu. Biura, kościoły, lotniska, obiekty sportowe musiały włączyć do swojej przestrzeni funkcje handlowe i komercyjne, aby przetrwać w nowych warunkach.

⁸ Georges Henri Rivièrę (1897-1985) był twórcą nauki o muzeach zdefiniowanej jako muzeologia na początku lat 50. XX wieku. Był też stałym doradcą Międzynarodowej Rady Muzeów UNESCO.

⁹ D. Folga-Januszewska, *Raport o muzeach*, <http://www.kongreskultury.pl/title,pid,139.html>.

¹⁰ D'Amico swoje podejście do edukacji artystycznej dzieci opierał na pedagogicznej koncepcji Johna Deweya (1859–1952), filozofa i pedagoga amerykańskiego, twórcy nowego kierunku w pedagogice. J. Dewey uważał, że doświadczenie może być źródłem zdobywania i weryfikowania wiedzy („uczenie się przez działanie”). Filozof ten stworzył „szkołę pracy”, w której dzieci nie uczyły się poszczególnych przedmiotów, lecz miały rozwiązywać problem z życia codziennego. Rozwiązanie problemu miało doprowadzić do procesu nabywania nowej wiedzy. Akcent w szkole położony był na aktywność praktyczną i manualną, pobudzanie wrodzonych zdolności i zainteresowań, wzbogacanie doświadczeń, a tylko przy okazji na zdobywanie wiedzy. Dewey był także orędownikiem połączenia sztuki z codziennym życiem.

¹¹ Zob. D.C. McGill, *VICTOR D'AMICO, 82, A PIONEER IN ART EDUCATION FOR CHILDREN*, 'The New York Times', April 03, 1987, <http://www.nytimes.com/1987/04/03/obituaries/victor-d-amico-82-a-pioneer-in-art-education-for-children.html>.

¹² V. D'Amico, A. Buchman, *Assemblage: A New Dimension In Creative Teaching In Action*, N. 81, October 2, 1972, The Museum of Modern Art, broszura do książki, s. 1, http://www.moma.org/docs/press_archives/4861/releases/MOMA_1972_0090_81.pdf?2010.

Victor D'Amico rozpoczął pracę w Museum of Modern Art (MoMA) w 1937 roku na stanowisku pierwszego dyrektora projektu edukacyjnego. Swoją kadencję zapoczątkował otwarciem nowej *Galerii Młodych (Young People's Gallery)*, włączonej do stałego programu muzeum w roku 1939, oraz czasowymi eksperymentami artystycznymi poza terenem muzeum, których celem było przybliżenie sztuki dzieciom szkolnym¹³. Dyrektor zapraszał także najmłodszych do współpracy przy tworzeniu innych czasowych ekspozycji muzealnych. Interesującym przykładem obrazującym zaangażowanie dzieci we współpracę z muzeum była pierwsza wystawa architektoniczna: *Nowoczesna Architektura. Wystawa Międzynarodowa (Modern Architecture. International Exhibition)* w 1932 roku, w ramach której dzieci rozmieszczały bryły geometryczne tworzące interaktywny model na zewnątrz, przed budynkiem muzeum¹⁴. Natomiast na wystawie *Sztuka Maszyny: Nowoczesne Wnętrza (Machine Art: Modern Interiors)* w 1940 roku dzieci mogły eksperymentować z rozmieszczeniem miniaturowych ścian i mebli.

D'Amico był przekonany, że wszystkie dzieci są kreatywne i wrażliwe, ale wymagają stymulacji przez wrażliwych nauczycieli. W muzeum dzieci miały odkrywać własny sposób widzenia świata i znajdować okazję do samoekspresji¹⁵. Wiele ekspozycji w MoMA świadczyło o tym, jak ogromną wagę ta instytucja kultury przykładła do rozwoju i edukacji młodego pokolenia w swoim programowym działaniu. Były to między innymi: *Understanding the Child through Art (Zrozumieć dzieci przez sztukę, 1944)*, *Developing Creativeness in Children (Rozwijanie kreatywności dzieci, 1955)*, *Art of the Young Child (Sztuka małych Dzieci, 1955–56)* czy *Art Education for Every Child (Edukacja artystyczna dla każdego dziecka, 1960)*.

Innym znanym przedsięwzięciem D'Amica był doroczny *Children's Festival of Modern Art (Dziecięcy festiwal sztuki nowoczesnej)*, organizowany nieprzerwanie w latach 1942-1969¹⁶. Ogólnodostępny festiwal odbywał się zazwyczaj w dwóch pomieszczeniach, które zaprojektował sam pomysłodawca: jedno było przeznaczone do inspiracji, drugie – do partycypacji. Tyko dzieci (wraz z animatorami z muzeum) miały dostęp do laboratorium, przez „zaczarowaną bramę”, wykonaną z metalowych drutów o wysokości odpowiadającej wzrostowi 12-letniego dziecka. Pierwsze 30 minut dzieci spędzały w przyciemnionej „galerii inspiracji”, w ciszy sprzyjającej kreatywności, z zabawkami i grami artystycznymi oraz z muzyką w tle. Następnie przechodzono do sali warsztatowej: jasnej i otwartej przestrzeni z regulowanymi sztalugami, obrotowymi stołami i niezliczoną ilością materiałów plastycznych. Program festiwalu okazał się tak wielkim sukcesem na całym świecie, że D'Amico wprowadził jego mobilną wersję: *Children's Art Carnival (Dziecięcy festiwal sztuki)*, organizowaną od Harlemu przez Barcelonę, Mediolan, Hongkong, do New Delhi¹⁷.

Victor D'Amico nie tylko angażował się w edukację dzieci. W czasach traumy po II wojnie światowej, w trakcie zimnej wojny oraz wojny w Wietnamie był twórcą *The People's Art Center*, w którym artyści eksperymentowali z różnymi metodami pedagogicznymi. Dodatkowo założył *Committee on Art Education (Komitet Edukacji Artystycznej)*, który działał w latach 1942-1957. W jego ramach co roku odbywało się forum dyskusyjne na temat edukacji artystycznej, z udziałem edukatorów, pedagogów, psychologów, dyrektorów artystycznych, artystów i nauczycieli.

¹³ Galeria Młodych cieszyła się dużą popularnością. W 1941 r. odnotowano ponad 10 tys. dzieci, które odwiedziły wystawę zlokalizowaną na trzecim piętrze budynku.

¹⁴ W tym roku powołano także Departament Architektury w MoMA.

¹⁵ Dodatkowo do praktyk edukacyjnych D'Amico włączył edukację dzieci w zakresie projektowania przedmiotów codziennego użytku (wśród nich zabawek). Wierzył, że zabawki kształtują wrażliwość artystyczną i wycucie stylu. Zabawki mają znaczenie w rozwoju kreatywności, ponieważ są pierwszą rzeczą, którą dzieci posiadają na własność. Poprzez nie dzieci są wprowadzane w świat faktury, koloru, wzorów, form i rytmu.

¹⁶ Wydarzenie to było kontynuowane pod różnymi nazwami: *Children's Holiday Fair*, *Children's Holiday Circus*, *Children's Holiday Carnival*.

¹⁷ Zob. http://www.moma.org/explore/inside_out/2009/12/07/making-art-at-moma.

EDUKACJA PRZEZ ZABAWĘ W RÓŻNYCH PRZESTRZENIACH EKSPOZYCYJNYCH

W roku 1953 D'Amico został jednym z jurorów konkursu artystycznego *Play Sculpture*, zorganizowanego przez Museum of Modern Art. Celem przedsięwzięcia było stworzenie jak najbardziej kreatywnych i stymulujących placów zabaw¹⁸. Wybrano 11 prac młodych projektantów i artystów. Modele projektów, wykonane w rzeczywistej skali, można było oglądać na terenie muzeum przez całe lato 1954 roku. Trzy propozycje finałowe: *Fantastic Village*, *Satlagmite Cave* i *Tunnel Maze*, zostały później zrealizowane, pod patronatem *Play Sculpture*, przez specjalnie w tym celu założoną firmę. Dzieci odwiedzające muzeum najbardziej lubiły ostatnią z wymienionych konstrukcji, ponieważ zachęcała ona do biegania, skakania, chowania się, ślizgania, zjeżdżania, turlikania, siedzenia. *Tunnel Maze* składał się z modułowych jednostek przypominających swą formą most. Moduły można było komponować w labirynty o dowolnych konfiguracjach.

Doniosłym wydarzeniem w historii instytucji muzealnych – choć nie pierwszym tego typu¹⁹ – które stało się inspiracją dla nowych form organizacyjnych w muzeach na całym świecie, był eksperyment *The Model: A Model for a Qualitative Society*. Eksperyment przeprowadził w roku 1968 artysta Palle Nielsen. Instalacja umieszczona w przestrzeniach Moderna Museet w Sztokholmie miała na celu „humanizowanie – uszlachetnianie instytucji sztuki”²⁰. Cel został osiągnięty, o czym świadczą między innymi zdjęcia z ówczesnych gazet, emanujące witalnością i przedstawiające rozbawione dzieci w przestrzeniach, które do tej pory kojarzono wyłącznie z powagą i majestatem sztuki (ryc. 1).



Ryc.1. *The Model: A Model for a Qualitative Society*. Źródło: www.murum.wikispaces.com, (CC)-BY-SA.

Fig.1. *The Model: A Model for a Qualitative Society*. Source: www.murum.wikispaces.com, (CC)-BY-SA

The Model zbudowano przy współdziałaniu studentów i projektantów. Wsparcia udzieliło ministerstwo edukacji oraz inne instytucje publiczne, społeczne i naukowe²¹. W katalogu do wystawy wyartykułowano ekstrawaganckie, jak na tamte czasy, założenia:

„Zabawa jest ekspozycją. Ekspozycja to dzieło dzieci. To nie jest ekspozycja. To jest tylko wystawa, ponieważ dzieci bawią się w muzeum sztuki. To jest tylko wystawa dla tych, którzy się nie bawią. Stąd nazwa model. (...) Być może dzieci mogą powiedzieć nam więcej o swoim świecie i to może być też modelem dla nas. Mamy taką nadzieję. (...)”

¹⁸ Zob. J. Kinchin, A O'Connor, *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000*, The Museum of Modern Art, New York 2012, s. 180, 181.

¹⁹ Na początku XX w. *The Whitechapel Gallery* zorganizowała w londyńskim East Endzie widowisko dla dzieci na zewnątrz, z żywymi obrazami i wystawą zabawek. Pionierem w poszukiwaniu nowych programów w muzeach był też wspomniany wcześniej D'Amico, który w MoMA od 1940 r. organizował festiwale i warsztaty dla dzieci.

²⁰ L. B. Larsen, *The Mass Utopian of Art Activism: Palle Nielsen's The Model for a Qualitative Society*, MACBA, Barcelona 2010, http://www.macba.cat/PDFs/lars_bang_larsen_eng.pdf, s. 30.

²¹ Ibidem, s. 49.

Wierzmy, że dzieci są zdolne do artykułowania własnych potrzeb. Chcą też czegoś zupełnie innego niż to, czego się od nich oczekuje²².

Przez trzy tygodnie w październiku 1968 roku *The Model* zdominował aktualną wystawę. Umożliwiał swobodną zabawę i zaspokajał ogromną dziecięcą potrzebę interakcji w grupie w interesującym środowisku. Rozległa konstrukcja zawierała rusztowania, podesty, drabiny, obrotowe stoły, domki na różnych poziomach, z których można było skakać do wypełnionych bryłami z miękkiej pianki podestów. Były też rampy i zjeżdżalnie, sznurowe huśtawki, wodospady, narzędzia i materiały budowlane oraz niewyczerpane ilości materiałów plastycznych²³. Całkowicie nieograniczonej dziecięcej zabawie, budowaniu i malowaniu ścian w chaotycznym środowisku, towarzyszyła głośna muzyka rockowa i poważna, odgłosy miasta i hałasy fabryk. Aby włączyć do zabawy dzieci z każdej warstwy społecznej, muzeum zorganizowało specjalną akcję informacyjną w przedszkolach i szkołach.

Eksperyment *The Model* czerpał inspirację z przygodowych placów zabaw. Pomysłodawca, P. Nielsen, który wcześniej współpracował z architektami, lokalnymi artystami i aktywistami oraz z mieszkańcami podczas nielegalnej budowy placów zabaw w zaniedbanych częściach Kopenhagi, postanowił swoje doświadczenia wykorzystać w instytucji sztuki²⁴. Zabawa dzieci w muzeum była też urzeczywistnieniem marzenia na temat przestrzeni miejskich, które powinny być projektowane z myślą o nowych społecznych potrzebach. Zabudowa miejska w tym okresie w Danii i w Szwecji była chaotyczna i nie zapewniała odpowiednich warunków mieszkaniowych.

Pomysł Nielsena właściwie opierał się na paradoksie, gdyż w ramach ortodoksyjnej instytucji miały miejsce zupełnie nieortodoksyjne działania. *The Model* nazwano nawet dziecięcym koniem trojańskim wewnątrz instytucji kultury²⁵. Po latach doceniono ogromny potencjał sztuki społecznej projektu, który uwarścił społeczność na kwestie związane z kondycją życia dzieci w środowisku miejskim i który również radykalnie odmienił podejście skostniałych instytucji kultury do najmłodszych członków społeczeństwa. Nielsen oczywiście znalazł naśladowców. Do najciekawszych przedsięwzięć wykorzystujących ideę spontanicznej zabawy w przestrzeniach ekspozycyjnych należały: *Kinderplanet* i *Children are the People*.

W 1971 r. grupa studentów i naukowców (profesorowie: Thomas Bayrle i Wolfgang Schmidt) z University of Art and Design w Offenbach zorganizowała podobny do *The Model* projekt w postaci placu zabaw *Kinderplanet*. Pomysłodawcy nie wybrali jednak przestrzeni muzealnej na miejsce głównej ekspozycji. Została ona zrealizowana w wesołym miasteczku we Frankfurcie, w przestrzeni podobnie jak przestrzeń muzealna wyraźnie zdefiniowanej i zinstytucjonalizowanej. Główna idea wystawy polegała na braku jakichkolwiek zasad, reguł i ograniczeń – animatorzy przychodzili z pomocą incydentalnie – aby wyzwolić kreatywność dzieci. Ponad tysiąc dzieci każdego dnia przez trzy tygodnie lipca uczestniczyło w otwartych warsztatach, swobodnej zabawie, w grach, wydarzeniach muzycznych i teatralnych²⁶. Projekt ten zwrócił uwagę opinii publicznej na aktywności dzieci podczas zabawy i działania w terenie (stukanie, zbijanie, sklepanie, piłowanie, wbijanie, malowanie, szycie itd.).

Drugim ważnym pod względem artystycznym i symbolicznym przedsięwzięciem było *Children are the People*, które przeprowadzono w Louisiana Museum of Modern Art

²² Ibidem, s. 70–71.

²³ Royal Theatre dostarczył maski osobistości ze świata polityki, m.in. Charlesa de Gaulle'a, Mao Tse-Tunga, Fidela Castro, prezydenta Johnsona, które dzieci mogły przymierzać.

²⁴ W czerwcu Nielsen otrzymał grant doktorski w Royal School of Architecture w Kopenhadze, który wykorzystał, aby nadać *The Model* wartość badawczą. Projekt wykonano przy wsparciu mediów oraz przy współudziale instytucji edukacyjnych i prywatnych: Ministry of Education, The Swedish Building Research Institute, The Stockholm Council for Children's Welfare.

²⁵ L. B. Larsen, *The Mass Utopian of Art Activism...*, op. cit., s. 97.

²⁶ M.in. warsztaty sitodruku czy papier mâché.

w Humlebæk Danii, pod kierunkiem kuratora Kjelda Kjeldsena. Projekt zorganizowany został w roku poprzedzającym Międzynarodowy Rok Dziecka (1979, ogłoszony przez UNESCO). Już sama nazwa tego environmentu²⁷, a także założenia programowe zwracały uwagę na fakt, że dzieci są nie tylko pełnoprawnymi jednostkami, ale również odgrywają ogromną rolę w tworzeniu kultury. Wystawę, która zawierała instalacje stworzone przez różnych artystów, odwiedziło 160 tys. rodziców i dzieci. Podobnie jak inne projekty tego typu *Children are the People* również wywołał krytyczną debatę na temat sytuacji dzieci w społeczeństwie.

MUZEALNE WYSTAWY I PROGRAMY EDUKACYJNE DZIŚ

Obecnie prawie każde muzeum na świecie ma specjalne programy edukacyjne dla dzieci i całych rodzin. Organizowane są liczne lekcje muzealne, kursy dla nauczycieli i animatorów kultury, często z wykorzystaniem najnowszych technologii (wirtualne galerie eksponatów, multimedialne programy edukacyjne itd.). Warto na koniec wspomnieć przynajmniej o dwóch znamienych przedsięwzięciach.

W maju 2008 roku z okazji 40. rocznicy *The Model: A Model for a Qualitative Society* miało miejsce wydarzenie inspirowane *The Model* właśnie oraz *Kinderplanet*. Całą przestrzeń wystawową w Frankfurt Kunstverein przekształcono w plac zabaw. Ideę pod nazwą *The Great Game to Come* zainicjowali Chus Martínez, Tobi Maier i Katja Schroeder. Projekt zrealizowano z pomocą Palla Nielsena i Thomasa Bayrle'a (autorów *The Model* i *Kinderplanet*) oraz grupy studentów ze szkół artystycznych. Co ciekawe, wszyscy (dzieci, młodzież i dorośli) zostali zaproszeni do aktywnego udziału w przebudowie klasycznych przestrzeni muzealnych oraz do eksperymentowania. Ogromny plac zabaw powstał z absurdalnych, artystycznych konstrukcji z wykorzystaniem przeróżnych elementów z drewna i tektury. W efekcie nieskrępowanych i kreatywnych prac powstały zawiłe i złożone obiekty, nieskończone rzeźby czy statki kosmiczne.

Ryc.2. Edukacyjne eksponaty przed wejściem na wystawę *Century of the Child* w MoMA. Odzwierciedlają one skalę przedmiotów, które otaczają dziecko. Źródło: Fot. autorki.

Fig. 2. Educational exhibits in front of the main entrance to the exposition *Century of the Child* in MoMA, which illustrate the scale of objects which surrounded the child. Source: The author's photo.



Innym spektakularnym wydarzeniem była wstawa *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000* (2012, MoMA), retrospektywa podsumowująca osiągnięcia w projektowaniu dla dzieci w okresie ubiegłego wieku (ryc. 2)²⁸. Wystawa prezentowała wizję dziecka i dzieciństwa w ujęciu indywidualnym i społecznym, w odniesieniu do rozważań, ambicji

²⁷ Environment to działanie artystyczne w otoczeniu (w środowisku), spopularyzowane w latach 50. w kręgu artystów związanych z pop-artem. W Polsce po raz pierwszy environment zorganizował w 1958 roku Wojciech Fangor i Stanisław Zamecznik w Salonie Nowej Kultury, pt. *Studium przestrzeni – environment*.

²⁸ Wcześniejszym eksperymentem był projekt *Bauhaus LAB 2009-2010* (wydarzenie towarzyszące wystawie *Bauhaus 1919-1933: Workshop for Modernists*) Studenci i nauczyciele wspólnie eksperymentowali w interaktywnej przestrzeni, która przypominała historyczną klasę w Bauhausie.

i działań w nowoczesnej architekturze, urbanistyce, sztuce i projektowaniu przedmiotów codziennego użytku. Warto odnotować, iż wystawa miała również interesujące akcenty polskie: film dokumentalny w reżyserii Andrzeja Wolskiego z 2011 roku, w którym Tomasz Jastrun wypowiada się na temat swojego dzieciństwa przypadającego na lata powojenne, oraz plakaty Jana Lennicy i Zenona Januszewskiego. W ramach przedsięwzięcia zgromadzono spektrum znanych i nieznanymi obiektów, przedmiotów, idei oraz zgrupowano w ujęciu chronologicznym (style w sztuce i architekturze; materiały; lokalizacja; narodowość). Zaprezentowano projekty szkół, szpitali, placów zabaw, ale także ubrania, książki, zabawki, meble i gry. Wystawie towarzyszył bogaty program edukacyjny dla dzieci, młodzieży, rodzin, dorosłych oraz profesjonalistów, w tym architektów, których celem było promowanie i rozwijanie interakcji z naturą, technologią i codziennym otoczeniem poprzez działanie w grupie i kreatywną zabawę. Serie warsztatów, pojedynczych akcji i projektów oraz dyskusje, konferencje, wykłady uznanych artystów i pedagogów, oraz pokazy filmów odbywały się w środowisku multi sensorycznym – integrującym takie elementy jak światło, natura, materiały, gry i technologie (ryc. 3)²⁹.



Ryc.3. Obecna interaktywna sala edukacyjna w MoMa znajdująca się na parterze budynku w bezpośrednim sąsiedztwie dziedzińca. Źródło: Fot. autorki.

Fig.3. There is currently interactive laboratory located on the building's first floor, in the neighborhood of courtyard. Source: The author's photo.

Od czasu *Young People's Gallery* Victora D'Amico naprawdę wiele się zmieniło. Różnego typu programy edukacyjne organizowane przez współczesne instytucje muzealne przyjmowane są przez dzieci z ogromnym entuzjazmem. Dzieci kochają zajęcia łączące elementy z zakresu teorii i praktyki za ich „mistrzowski” charakter oraz za przełamywanie szkolnej rutyny. Co więcej, młodzi ludzie traktowani są podczas tych zajęć poważnie, doceniane są ich sposób myślenia, wiedza, intuicja i kreatywność.

MUSEUM'S SPACES AND EDUCATION – DEVELOPMENT OF IDEAS

INTRODUCTION

Collecting objects of artistic value is one of humankind's passions known since ancient times. Initially, art works were usually adorning temples and palaces. However, museums during ancient times were research institutes and centers of thought exchange – *museion* (latin: *museum*). Ptolemy and Soter established a most famous antique museum located

²⁹ <http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1284/>.

in Alexandria. It was a part of the royal palace complex together with the Library of Alexandria, surgical workshop, astronomical observatory, botanic and the zoological garden³⁰. During the Renaissance, art works were the insignias of power, prestige and wealth.

A museum institute, the way we know it today, was founded in the Age of Enlightenment. Its foundation was due to social changes and development of many fields of science. Systematically expanding collection of art works required appropriate buildings for them. This is why from the second half of 18th century they began to publish architectural competitions for new museum objects. In the same time, historic buildings which were then adapted. Sharing collections with the public has become the standard in modernizing Europe. Over time, each country was setting a goal of collecting and exposing a national collection and what goes with it³¹.

In the mid-19th century magnificent museum buildings gave rank to whole cities, as well as individual public spaces. In European capitals museums became fashionable that were presenting objects of art and nature, and large teams of artistic and multiple-subject museums. Throughout the 19th century, relations between museums and cities structures were strengthening. Design solutions of museum complexes were distinguishing by public representative spaces, sequentially connected with other public spaces. These complexes co-created a harmonious urban composition of the city. The vision of a city in 1971 by Tony Garnier was having museums as well as school buildings, sports facilities and libraries where cultural centers of industrial cities³².

In modernism, special attention has been paid to the separation of internal museum spaces from outside world. Then, museums were designed by rules as strict as those of building medieval cathedrals. B. O' Doherty describes them as: white walls and no windows. Museums took on a symbolic meaning "suspended in eternity". Exhibits were providing contact with the absolute. To intensify their reception, signs of life both inside an outside had to be reduced to minimum³³.

Under the influence of changes associated with the development of technology it criticized the concept of complete isolation of the exhibition design for the expansion of the virtual realm³⁴. Today museums via Internet are providing collections and educate, share knowledge and experience, but also, they gather opinions and experience of wider range of visitors. M. Castells argues that the most important feature of the new technology is that: "These include your domain in the sphere of cultural expression most, in all their diversity. (...) All cultural expressions, from the worst to the best, the most elite of the most popular are entering together in the digital universe, which combines giant hypertext ahistorical past, present and future manifestations of mind communication"³⁵.

The challenge of modern museum institution since the 1970's, previously treated as sacred, building awareness of the nations – became adapted to free market conditions³⁶. Nonetheless museums tend not to be subject to pressures of consumerism and they

³⁰ See B. Homiński, *Wpływ współczesnych przemian cywilizacyjnych na nową rolę bibliotek w strukturze miasta*, Ph.D. thesis, Politechnika Krakowska, Kraków 2012, PDF version available in library, p. 27, 28.

³¹ See G. Piątek, *Nowa mapa symboliczna Warszawy. Co nam (na razie) zostało po XXI wieku*, [w:] B. Świątkowska, red., *Coś, które nadchodzi. Architektura XXI wieku*, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2012, p. 293, 294.

³² See M. Gyurkovich, *Rola muzeów przełomu wieków XX i XIX w tworzeniu miejskiej przestrzeni publicznej*, Ph.D. thesis, Politechnika Krakowska, Kraków 2005, PDF version available in library.

³³ See B. O'Doherty, *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London 1986, p. 7-64.

³⁴ There are also created museums that do not have their counterparts in the real world, such a LIMAC (Museo de Arte Contemporáneo de Lima).

³⁵ M. Castells, *Spółczesność sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, p. 377.

³⁶ But not only museums undergo strong pressure of consumerism. Offices, churches, airports, sports facilities need to incorporate commercial and business functions into one's space in order to survive in the new conditions.

rather cultivate ideas contained in the definition formulated in the mid-20th century by G. H. Rivière³⁷, which clearly highlights the noneconomic aspects of institutions of this kind:

“A museum is a permanent and non-profit institution, serving society and its development, available to the public and involved in conducting studies on the testimony of human activity and man’s environment, that it amasses, conserves and protects collections, renders them accessible and features them, as well as carries out educational undertakings and entertains”³⁸.

VICTOR D’AMICO – PRECURSOR OF ART EDUCATION

Currently while visiting any museum, whether physically or virtually, it is easy to come across the special education programs for children, youth, families and trainings for teachers and museum educators. The pioneer of these programs was Victor D’Amico, a very active and creative animator of classes. He created the original “laboratory” style of approaching art education, consisting in combination of modernist art and design with daily life experiences of children³⁹. According to him, science should be based on artistic practices in the “laboratory”, under supervision of museum experts⁴⁰. In art museums new pedagogical techniques are to be explored, and later, they can be adapted by schools and other institutions.

“Just as modern science has discovered and developed new ideas and techniques to enable us to live better, so modern art education has discovered and developed new concepts and methods for creative growth. The introduction assemblage has vastly enriched the art experience by bringing new insights to art education, a variety of mediums and materials, and innumerable ways of appealing to the senses”⁴¹.

Victor D’Amico started working in Museum of Modern Art (MoMA) in 1937 as its first director of an educational project. His term of office began with opening of the new *Young People’s Gallery*, included in the permanent museum program in 1939, and timing experiments outside the art museum, to introduce art to school kids⁴². The director invited the youngest to cooperate in creating other temporary museum exhibitions. An interesting example illustrating the involvement of children cooperating with the museum was the first exhibition of architecture: *Modern Architecture. International Exhibition* in 1932 in which children were placing geometric solids in the front of the museum building⁴³. However, the exhibition *Machine Art: Modern Interiors* in 1940, children could experiment with placing a miniature wall and furniture.

³⁷ Georges Henri Rivière (1897-1985) was a founder of the museum’s science, defined as the Museology at the beginning of the 50s of the twentieth century. He was also a regular advisor to the International Council of Museums, UNESCO.

³⁸ D. Folga-Januszewska, *Report about museum*, <http://www.kongreskultury.pl/title,pid,139.html>.

³⁹ D’Amico his approach to art education based on teaching children the concept of John Dewey (1859-1952), American philosopher and educator, creator of a new direction in education. J. Dewey believed that experience can be a source of knowledge acquisition and verification (“learning by doing”). The philosopher has created “school work”, in which children were taught different subjects, but had to solve the problem of daily life. Solving the problem would lead to a process of acquiring new knowledge. Emphasis in school was located on the practical and manual activities, stimulating innate abilities and interests, enriching experiences, and only with the opportunity to acquire knowledge. Dewey was also a proponent of the connection of art with everyday life.

⁴⁰ See D.C. McGill, VICTOR D’AMICO, 82, A PIONEER IN ART EDUCATION FOR CHILDREN, ‘The New York Times’, April 03, 1987, <http://www.nytimes.com/1987/04/03/obituaries/victor-d-amico-82-a-pioneer-in-art-education-for-children.html>.

⁴¹ V. D’Amico, A. Buchman, *Assemblage: A New Dimension In Creative Teaching In Action*, N. 81, October 2, 1972, The Museum of Modern Art, brochure for the book, p. 1, http://www.moma.org/docs/press_archives/4861/releases/MOMA_1972_0090_81.pdf?2010.

⁴² *Young People’s Gallery* was enjoyed by great popularity. There were more than 10 thousand children who visited the exhibition located on the third floor of the building in 1941.

⁴³ Department of Architecture at MoMA also was established this year.

D'Amico was convinced that all children are creative and sensitive, but they require the stimulation of sensitive teachers. In the museum children could discover their own way of seeing the world and having opportunity to self-express⁴⁴. Many exhibitions in MoMA testified about how great importance this institution had on culture, development and education of the younger generation in their programmatic actions. These included: *Understanding the Child through Art* (1944), *Developing Creativeness in Children* (1955), *Art of the Young Child* (1955–56) or *Art Education for Every Child* (1960).

D'Amico's significant project was the annual *Children's Festival of Modern Art* continuously held in 1942-1969⁴⁵. Public festival usually takes place in two rooms, which were designed by the originator: one was designed for inspiration, the second – to participate. Only children (and animators from the museum) had access to the lab by the "enchanted gate" made of metal wires and as high as a 12-year-old child. The first 30 minutes children were spending in "gallery of inspiration", in silence conducive to creativity, with art toys and games and music in the background. Then, everyone was going to the workshop room: bright, open space with an adjustable easel, rotary tables and countless art materials. The festival program was so successful throughout the world, that D'Amico launched its mobile version: *Children's Art Carnival* organized from Harlem by Barcelona, Milan, Hong Kong, to New Delhi⁴⁶.

Victor D'Amico was involved not only in the education of children. In times of trauma after World War II, during the Cold War and the Vietnam War he was creator of *The People's Art Center*, in which artists have experimented with a variety of pedagogical methods. In addition, he founded *Committee on Art Education* which worked in the years 1942-1957. As a part of it, there was an annual discussion forum about art education with educators, counselors, psychologist, art directors, artists and teachers.

EDUCATION BY PLAYING IN VARIOUS EXHIBITION SPACES

In 1953, D'Amico was one of the judges of artistic competition - *Play Sculpture*, organized by Museum of Modern Art. The goal of the project was to create the most creative and stimulating playgrounds⁴⁷. They selected 11 works of young designers and artists. Models project, done in real scale, could be seen in the museum throughout the summer 1954. Final three proposals: *Fantastic Village*, *Satlagmite Cave* and *Tunnel Maze*, were realized later, under the auspices of *Play Sculpture*, by specially established company. Children visiting the museum liked the most the last of the construction, because it encourages running, jumping, hiding, slipping and sliding. Tunnel Maze was composed of modular units resembling in form the bridge. Modules could be composed in the labyrinths of any configuration.

An important event in the history of museums – but not the first one of this kind⁴⁸ – which became the inspiration for the new organizational forms in museums around the world was an experiment *The Model: A Model for a Qualitative Society*. The experiment was conducted in 1968, by the artist Palle Nielsen. The installation placed in areas of Mod-

⁴⁴ In addition to the educational practices D'Amico joined the education of children in the design of everyday objects (including toys). He believed that the toys shaped artistic sensibility and sense of style. Toys are important in the development of creativity, because they are the first thing you have children of their own. With no children are introduced to the world of texture, color, pattern, form and rhythm.

⁴⁵ The event was continued under different names: *Children's Holiday Fair*, *Children's Holiday Circus*, and *Children's Holiday Carnival*.

⁴⁶ See http://www.moma.org/explore/inside_out/2009/12/07/making-art-at-moma.

⁴⁷ See J. Kinchin, A O'Connor, *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000*, The Museum of Modern Art, New York 2012, p. 180, 181.

⁴⁸ At the beginning of the twentieth century, *The Whitechapel Gallery* held in London's East End children's show on the outside, with live exhibition of paintings and toys. A pioneer in the search for new programs in museums was also mentioned earlier D'Amico, which has organized festivals and workshops for children at MoMA since 1940.

erna Museet in Stockholm was about "humanization – finishing art institutions"⁴⁹. The goal has been achieved, as evidenced by images from contemporary newspapers, emanating with vitality and images of entertained children in areas that have so far been associated with solemnity and majesty of art (fig. 1).

The Model was built with the help of students and designers with support of the ministry of education, and other public, social and scientific institutions⁵⁰. In the leaflet for the exhibition there were articulated extravagant at that time:

"Their play is the exhibition. The exhibition is the work of children. There is no exhibition. It is only an exhibition because the children are playing in an art museum. It is an exhibition for those who are not playing. That's why we call it a model. (...) Perhaps children can tell us so much about their own world that this can also be a model for us. We hope so. (...) We believe children are capable of articulating their own needs. And that they want something different from what awaits them"⁵¹.

For three weeks in October 1968 *The Model* dominated the current exhibition. It allowed free play and satisfied a huge need for child interaction in the group in the interesting environment. Extensive design included scaffoldings, platforms, ladders, rotary tables, houses at different levels, from which you could jump into lumps filled with soft foam platforms. There were ramps and slides, rope swings, waterfalls, tools and materials and a vast quantity of art materials⁵². Completely unlimited children's games, building, and painting the walls in a chaotic environment were accompanied by loud rock and classical music, sounds and noises of city and factories. To enable children to have fun with each social class, the museum organized a special information campaign in schools and kindergartens.

The Model experiment was inspired by adventure playgrounds. Originator, P. Nielsen, who had previously been working with architects, local artists and activists and residents of the illegal construction of playgrounds in deprived parts of Copenhagen, decided to take advantage of their experience in the institution of art⁵³. Children's playing in the museum was also the realization of a dream for the city, which should be designed with a view to new social needs. Urban development in this period in Denmark and Sweden was disorganized and did not provide adequate housing.

Nielsen's idea was actually based on a paradox, because within the orthodox institutions there were completely unorthodox activities. The Model was even called Children's Trojan Horse within the culture institution⁵⁴. After years the enormous potential of social art project was appreciated, which made the public more sensitive to issues related to the health of children living in urban areas, and has also radically changed the approach of rigid cultural institutions of the youngest members of society. Nielsen, of course, found followers. The most interesting projects that use the idea of spontaneous play in exhibition spaces were: *Kinderplanet* and *Children are the People*.

In 1971 group of students and scientists (professors: Thomas Bayrle and Wolfgang Schmidt) from University of Art and Design in Offenbach organized project similar to *The Model*. Originators didn't choose the place for museum's main exhibition. It was realized

⁴⁹ L. B. Larsen, *The Mass Utopian of Art Activism: Palle Nielsen's The Model for a Qualitative Society*, MACBA, Barcelona 2010, http://www.macba.cat/PDFs/lars_bang_larsen_eng.pdf, p. 30.

⁵⁰ Ibidem, p. 49.

⁵¹ Ibidem, p. 70-71.

⁵² Royal Theatre masks provided figures from the world of politics, including Charles de Gaulle, Mao Tse-Tung, Fidel Castro, President Johnson that children could try on.

⁵³ In June, Nielsen received a doctorate grant at the Royal School of Architecture in Copenhagen, which used to give *The Model* value of the research. The project carried out with the support of the media and with the help of educational institutions and the private: Ministry of Education, The Swedish Building Research Institute, The Stockholm Council for Children's Welfare.

⁵⁴ L. B. Larsen, *The Mass Utopian of Art Activism...*, op. cit., p. 97.

in the Frankfurt fairground, in the space of the museum as a space clearly defined and institutionalized. The main idea of the exhibition was based on the absence of any rules and limitations – animators came incidentally with the help – to unleash the creativity of children. Over a thousand children every day for three weeks in July participated in the open workshops, free plays, games, music and theater events⁵⁵. The project drew public attention to the activities of children at play and activities in the field (tapping, thrashing, gluing, sawing, driving, painting, sewing, etc.).

The second most important in terms of artistic and symbolic project was *Children are the People* which was performed at the Louisiana Museum of Modern Art in Humlebæk Denmark, under the direction of curator Kjeld Kjeldsen. The project was organized in the year preceding the International Year of the Child (1979, announced by UNESCO) The name itself of the environment⁵⁶, the program drew attention to the fact that children are not only full units, but also play a huge role in the creation of culture. The exhibition, which included installations created by various artists, was visited by 160 thousand parents and children. Like other projects of this type children are also the people sparked a critical debate on the situation of children in society.

MUSEUM EXHIBITIONS AND EDUCATIONAL PROGRAMS TODAY

Currently, almost every museum in the world has a special educational program for children and families. There are organized numerous museum lessons, courses for teachers and facilitators of culture, often using the latest technologies (virtual galleries of exhibits, multimedia educational programs, etc.). At the end, it is worth mentioning at least two variables ventures.

In May 2008, on the occasion of the 40th anniversary *The Model: A Model for a Qualitative Society* was inspired by an event *The Model and Kinderplanet*. The entire exhibition space at Frankfurt Kunstverein was transformed into a children's playground. The idea under the name of *The Great Game to Come* initiated Chus Martínez, Tobi Maier and Katja Schroeder. The project was carried out with the help of Palla Nielsen and Thomas Bayrle'a (authors of *The Model and Kinderplanet*) and a group of students from art schools. Interestingly, everyone (children, adolescents and adults) were invited to participate actively in the reconstruction of classical museum spaces and experimentation. A huge playground was built with the absurd, artistic design with the use of various elements of wood and cardboard. As a result, unfettered and creative work developed intricate and complex objects, sculptures and endless spaceships.

Another spectacular event was the exhibition *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000* (2012, MoMA), retrospective summarizing the achievements in the development of children during the last century (fig. 2)⁵⁷. The exhibition presented a vision of the child and childhood in terms of individual and social, ambitions and actions in urban planning, art and design of everyday objects. It is worth noting that the exhibition had also interesting Polish accents: a documentary film directed by Andrzej Wolski of 2011, in which Thomas Jastrun talks about his childhood attributable to the post-war years, and posters of John Lennica and Zenon Januszewski. As part of the performance there were a collected spectrum of known and unknown objects and ideas grouped chronologically (styles in art and architecture, materials, location, nationality). Designs of schools, hospi-

⁵⁵ Among other things, workshops on screen printing or paper mâché.

⁵⁶ Environment is an artistic activity in the external conditions (in environment), popularized in the 1950's in the circle of artists associated with the pop-art. In Poland, the environment for the first time organized Wojciech Fangor and Stanisław Zamecznik in 1958 at Nowa Kultura Gallery. The project was entitled *A Study of Space - Environment*.

⁵⁷ Previous experiment was a project *LAB Bauhaus 2009-2010* (events accompanying the exhibition *Bauhaus 1919-1933: Workshop for Modernisty*). Students and teachers experiment in an interactive space that resembled historic class at the Bauhaus.

tals, playgrounds, as well as clothes, books, toys, furniture and games were also presented.

The exhibition was accompanied by a rich educational program for children, youth, families, adults and professionals, including architects, whose purpose was to promote and develop interaction with nature, technology and everyday environment by acting in a fun and creative group. A series of workshops, individual actions and projects and discussions, conferences, lectures by renowned artists and educators, as well as film screenings take place in an environment integrating elements such as light, nature, content, games and technologies (fig. 3)⁵⁸.

Since the *Young People's Gallery* Victoria D'Amico many have changed, indeed. Different types of education programs which are organized by contemporary museum institutions are accepted by children with a great enthusiasm. Kids love activities combining elements of theory and practice for their masterful character and for breaking with the school routine. What's more, the young are treated very seriously during these activities, are appreciated for their way of thinking, knowledge, intuition and creativity.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Castells M., *Spółeczeństwo sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- [2] Folga-Januszewska D., *Raport o muzeach*, <http://www.kongreskultury.pl/title,pid,139.html>.
- [3] Gyurkovich M., *Rola muzeów przełomu wieków XX i XIX w tworzeniu miejskiej przestrzeni publicznej*, praca doktorska, Politechnika Krakowska, Kraków 2005, wersja PDF dostępna w bibliotece.
- [4] Homiński B., *Wpływ współczesnych przemian cywilizacyjnych na nową rolę bibliotek w strukturze miasta*, praca doktorska, Politechnika Krakowska, Kraków 2012, wersja PDF dostępna w bibliotece.
- [5] Kinchin J., O'Connor A., *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000*, The Museum of Modern Art, New York 2012.
- [6] Larsen L. B., *The Mass Utopian of Art Activism: Palle Nielsen's The Model for a Qualitative Society*, MACBA, Barcelona 2010, http://www.macba.cat/PDFs/lars_bang_larsen_eng.pdf,
- [7] O'Doherty B., *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, University of California Press, Berkley, Los Angeles, London 1986.
- [8] Świątkowska B., red., *Coś, które nadchodzi. Architektura XXI wieku*, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2012.
- [9] www.moma.org, dostęp: 12.01.2013
- [10] www.nytimes.com, dostęp: 12.01.2013

O AUTORZE

Doktorantka na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej. Interesuje się (nie)obecnością dzieci w przestrzeniach miejskich.

AUTHOR'S NOTE

Author of the article is a doctoral student at the Faculty of Architecture at Cracow University of Technology. She is interested in children's (non)presence in the city space.

⁵⁸ <http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/1284/>.