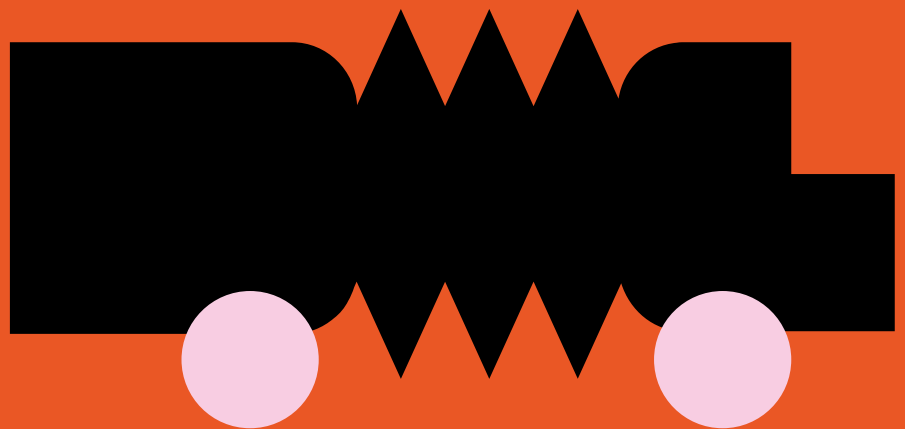


Witryna z zabawkami

Testowanie muzeum partycypacyjnego

Katarzyna Jagodzińska



Muzeum
Zabawek
Kraków

Witryna z zabawkami

Testowanie muzeum partycypacyjnego

Katarzyna Jagodzińska

Kraków 2022



Książka towarzyszy projektowi

Witryna z zabawkami

zorganizowanemu przez
Muzeum Zabawek w Krakowie



1 czerwca 2021 – 15 stycznia 2023

Ponieważ Muzeum Zabawek w Krakowie nie ma jeszcze swojej siedziby, projekt został zrealizowany w instytucjach partnerskich – Ośrodku Dokumentacji Sztuki Tadeusza Kantora Cricoteka, Muzeum Podgórze (oddział Muzeum Krakowa) oraz Kamienicy Szotajskich im. Feliksa Jasieńskiego (oddział Muzeum Narodowego w Krakowie).

Koordinacja projektu „Witryna z zabawkami”:
Katarzyna Jagodzińska, Melania Tutak (edycje #1 i #2),
Katarzyna Sosenko (edycje #3, #4 i #5)

Opieka merytoryczna:
Katarzyna Sosenko, Marek Sosenko

Projekt identyfikacji wizualnej projektu:
Studio Podpunkt

Współpraca:
Agata Cieślik, Anna Tłuczkiewicz, Paula Zawalska

Fotografie:
Wojciech Sosenko, Katarzyna Jagodzińska

Projekt i skład katalogu:
Dominika Szczałba-Żegleń

Partnerzy:



cricoteka

INSTYTUCJA KULTURY
WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

spis treści

PRZEDMOWA	6
WSTĘP	8
PODZIĘKOWANIA	9

CZY TO JEST MUZEUM? 13

WITRYNA Z ZABAWKAMI 33 JAKO PARTYCYPACYJNE NARZĘDZIE DLA MUZEUM BEZ DOMU

PROCES 62

WITRYNA Z ZABAWKAMI #1	63
WITRYNA Z ZABAWKAMI #2 – CO ZABAWKI MÓWIĄ O PODGÓRZU?	81
OPOWIEŚCI ZABAWKOWE – WITRYNA Z ZABAWKAMI #3	99
SZCZĘŚLIWE WSPOMNIENIA – WITRYNA Z ZABAWKAMI #4	121
DWORKI I POTWORKI – WITRYNA Z ZABAWKAMI #5	137

REFLEKSJE 155

Przedmowa

Owiana aurą tajemniczości krakowska kolekcja zabawek od wielu lat szuka swojego domu. Na co dzień jest zdeponowana w magazynie, mimo to dorobek wystaw i inicjatyw, takich jak współpraca z instytucjami kultury, artystami i uczelniami, jest imponujący. Pomysł na autorski projekt „Witryna z zabawkami” narodził się jako potrzeba otwarcia się na publiczność. Eksperymentalna forma współpracy stała się swojego rodzaju narzędziem konsultacji społecznych. Byliśmy ciekawi różnych sposobów interpretacji, spojrzenia na obiekty z innej perspektywy, zdefiniowana ich na nowo, w nowym kontekście i w niestandardowy sposób.

Oddając kolekcję w ręce krakowian, zrezygnowaliśmy z tego, co kolekcjoner lubi najbardziej – osobistego, autonomicznego, autorskiego podejścia do prezentowania własnej kolekcji. Kolekcjoner ma bowiem dogłębną znajomość tematu, świadomość mocnych stron kolekcji i umiejętność kreowania warstw przekazu jako koncepcji artystycznej.

Poprzez uspołecznienie procesu pracy z kolekcją stworzyliśmy demokratyczne wystawy. W subiektywnym wyborze społecznych kuratorów zaczęły wybrzmiewać różne głosy i interesy. Wszyscy biorący udział w projekcie poznawali wzajemnie swoje perspektywy. Osobom związanym z kolekcjonowaniem i muzeami zależało na poznaniu kolekcji i historii zabawki. Rodzice z dziećmi byli nastawieni

na funkcję zabawki. Z kolei osoby ze szczególnymi potrzebami zwracały uwagę na dostępność eksponatów i eliminowanie barier.

Innym aspektem „Witryny z zabawkami” była formuła współpracy z gospodarzami krakowskich instytucji oraz motyw prezentacji kolekcji w witrynie. Eksponaty w witrynach miały stać się swojego rodzaju wizytówką Muzeum Zabawek. Tu pojawił się aspekt wizerunkowy i pytanie: Jak pokazać urodę kolekcji w takich warunkach? Oddając głos publiczności, musieliśmy zmienić podejście. Już nie liczyły się ilość, jakość, historia, poprawność i kanon, lecz na pierwszym planie znalazły się emocje, osobiste przeżycia, sentymenty i wyobrażenia.

W finale projekt pokazał duże zróżnicowanie oczekiwań odbiorców. Nauczyło nas to, że nie ma jednej właściwej ścieżki interpretacji kolekcji. Każda będzie się bronić, bo każda ma walory poznawcze. Tym samym poza wartością materialną, historyczną i kulturową kolekcji, pojawiły się nowe znaczenia i wartości. Zyskaliśmy wiedzę i doświadczenie, którym dzielimy się za pośrednictwem tej publikacji ze wszystkimi, którzy pragną poznać od kuchni taki model pracy.

Katarzyna Sosenko
Dyrektorka Muzeum Zabawek w Krakowie
i Prezeska Fundacji Zbiorów Rodziny Sosenków



Wstęp

„Witryna z zabawkami” była eksperymentem, który rozpoczął życie Muzeum Zabawek w Krakowie. Muzeum, które jest i którego nie ma. Muzeum z mikroskopijnym zespołem, bez przestrzeni, bez finansowania, ale z dużymi ambicjami: rozwijania kreatywności i krytycznego myślenia, budowania społecznych więzi i relacji, oraz wpływania na rzeczywistość, nawet jeśli zmiana ma ograniczony zasięg. Kolekcja zabawek stała się narzędziem i jednocześnie testem – sprawdzeniem czy znajdą się osoby chętne do rozmowy, współpracy, współdziałania oraz sprawdzeniem, w jaki sposób w sytuacji wspólnego wymyślania treści i odwrócenia przyjętych w tradycji muzealnej ról odnajdzie się zespół muzeum.

Dla mnie osobiście Muzeum Zabawek jest niesamowitą przygodą. Dało możliwość zrealizowania działań programowych wspólnie z publicznością, bycia jednocześnie częścią tych procesów i ich obserwatorką. Obserwacje przełożyły się na analizy, porównania, wnioski. Jest ich wiele – dotyczą możliwości, potrzeb, potencjału, barier i problemów związanych ze współpracą z otoczeniem – publicznością, partnerami, współpracownikami, wolontariuszami.

Na kartach tej książki widać, że „Witryna z zabawkami” była wielkim przedsięwzięciem.

Przez półtora roku pracowało nad nim sześćdziesięcioro ośmiu społecznych kuratorów, którzy na pięciu wystawach pokazali łącznie około dwustu historycznych zabawek z kolekcji zgromadzonej przez rodzinę Sosenków. Ten projekt to dużo więcej niż wystawa i dużo więcej niż edukacja. Był to proces budowania relacji i badanie terenu dla nowego muzeum na mapie Krakowa.

Kiedy w Krakowie powstanie Muzeum Zabawek? – to pytanie słyszymy dość często. Ono istnieje, choć nie ma swojej siedziby. Krąży. Bywa w gościnie. Pokazuje swój potencjał. Mamy nadzieję, że będzie mogło zapraszać publiczność pod swój adres, bo ma wiele do zaoferowania – nie tylko niesamowite obiekty, o czym przekonali się kuratorzy „Witryny z zabawkami”, którzy musieli dokonywać selekcji zabawek na wystawę, ale też pomysł na niecodzienną pracę z kolekcją. Na muzeum, którego nie tylko w Krakowie, ale w całej Polsce jeszcze nie ma.

Katarzyna Jagodzińska
Dyrektorka ds. programowych Muzeum Zabawek
w Krakowie
Autorka koncepcji „Witryny z zabawkami”

Podziękowania

Zespół Muzeum Zabawek składa podziękowania wszystkim, którzy zaangażowali się w projekt „Witryna z zabawkami”, uwierzyli w niego i dali mu szansę. Jego realizacja nie byłaby możliwa, gdyby nie wsparcie finansowe Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego – był to pierwszy projekt realizowany pod marką Muzeum Zabawek, więc decyzja o jego dofinansowaniu wiązała się z ogromnym kredytem zaufania.

„Witryna z zabawkami” nie odbyłaby się, gdyby nie miejsca, w których mógł się rozgrywać cały proces przygotowywania wystaw. To trzy muzea, które zaryzykowały wejście w projekt partycypacyjny, z niepewnym efektem. W Muzeum Podgórza, które wyrosło z oddolnej tradycji i które regularnie pracuje z publicznością w formule partycypacyjnej, znaleźliśmy naturalnego partnera. Obie edycje „Witryny z zabawkami”, które tam zrealizowaliśmy, były szczególnie ciepło zaopiekowane przez Melanię Tutak, która w 2021 roku była także współkoordynatorką całego projektu. Muzeum Narodowe w Krakowie otworzyło na nasz pomysł swój oddział przy pl. Szczepańskim – Kamienicę Szotańskich – dając tym samym możliwość wniknięcia w miasto. Dwie wystawy zostały zaprezentowane w witrynach okiennych, a zabawki w gablotach były częściowo zwrócone w stronę publiczności sto-

jącej przed muzeum, a częściowo w kierunku widza w muzeum. Realizacja projektu w najstarszym polskim muzeum narodowym była możliwa dzięki ogromnej życzliwości i entuzjazmowi dla nieszablonowych projektów Pani Iwony Parzyńskiej. Cricoteka – pierwszy przystanek „Witryny z zabawkami” – była prawdziwym poligonem: tam wszystko zaczynaliśmy. Nie wiedzieliśmy jak projekt się rozwinie, jak ułoży się praca kuratorska. Dziękujemy serdecznie Pani Dyrektor Natalii Zarzeckiej za zaproszenie do wejścia w dialog z Tadeuszem Kantorem oraz Justynie Droń za opiekę i wsparcie.

Projekt nie udałby się, gdyby nie publiczność otwarta na zabawę i gotowa do zmierzenia się z nową rolą kuratorki/kuratora. Dziękujemy serdecznie za zaangażowanie, spotkania – te przewidziane w programie i dodatkowe, rozmowy, historie, pomysły. Bardzo wiele nauczyliśmy się dzięki Państwu!

Wreszcie podziękowania kierujemy w stronę naszych współpracowników i partnerów, którzy wspólnie z nami pracowali nad poszczególnymi etapami projektu: Mateuszowi Okońskiemu, który podjął się pracy nad aranżacją wystaw w 2022 roku, tworząc prawdziwe dzieła sztuki – zebro-biedronki, szopki krakowskie i obwiedziony czarną linią na białym tle dworek – w których umieszczone zostały zabawki oraz

Arturowi Wabikowi, który wspierał kuratorów przy tworzeniu oprawy plastycznej wystaw w 2021 roku. Pani Profesor Annie Myczkowskiej-Szczerskiej, która zrealizowała dla kuratorów w Podgórzu bajkowy kurs składania papierowych zabawek choinkowych według wzorów Warsztatów Krakowskich. Piotrowi Mentlowi z rodziną, wraz z którymi kuratorzy stworzyli tradycyjne drewniane zabawki. Krakowskiej Hucie Szkła przy ul. Lipowej 3, która specjalnie dla nas rozpałała piec i dała możliwość wykonania własnych szklanych zabawek. Drewniano, które zaimprovizowało zakład stolarski w Cricotece i uczyło obróbki drewna przy wykonywaniu marionetek oraz Teatrowi Groteska, w którym marionetki stroiliśmy. I wreszcie Terra – Studio Ceramiki, gdzie kuratorzy nabywali umiejętności lepienia zabawek w glinie.

W finale podziękowania kierujemy w stronę Towarzystwa Miłośników Historii i Zabytków Krakowa, które doceniając wagę tego projektu, wystąpiło w charakterze współwydawcy niniejszej książki. To już trzecia pozycja sygnowana wspólnie przez Muzeum Zabawek i Towarzystwo. Kolekcja zabawek rodziny Sosenków to bowiem dziedzictwo Krakowa. Na wszystkich wystawach pokazane zostały zabawki z Krakowa, dwukrotnie w Muzeum Podgórza narracja została zbudowana wokół lokalnej historii dzielnicy, a bożonarodzeniowa wystawa w Kamienicy Szotańskich odwoływała się do krakowskich tradycji.

Katarzyna Sosenko i Katarzyna Jagodzińska



Czy to jest muzeum?

Pytanie „czym jest muzeum?” jest z jednej strony bardzo proste, gdyż wymaga sięgnięcia do prawnej definicji, a z drugiej wyjątkowo złożone z uwagi na dynamikę instytucji muzealnej, pojawiające się nowe koncepcje, filozofie i konteksty oraz nieustannie ożywioną dyskusję nad zmieniającą się misją i odpowiedzialnością muzeów. Definicja pojęcia muzeum wypracowana na forum największej organizacji muzealnej na świecie, Międzynarodowej Rady Muzeów (International Council of Museums, ICOM), trzyma w ryzach istotę muzealnej działalności, która odnosi się do wszystkich typów muzeów rozsianych we wszystkich częściach świata i reprezentujących różne modele organizacyjne. Ta definicja także nie jest statyczna, choć zmiany zachodzą wolno i mają charakter ewolucyjny, nie rewolucyjny. Definicja ICOM-u jest drogowskazem dla legislacji krajowych – część krajów przyjęła jej brzmienie w swoim systemie prawnym, dla części stanowiła punkt wyjścia. Jest jednak wiele muzealnych formatów, które się tej definicji wymykają.

W 2022 roku po kilkunastu latach starań – zmaganiach, kryzysach i kompromisach – w ICOM-ie przyjęta została nowa definicja muzeum. Wielka debata nad istotą muzeum, jaka zdominowała muzealny dyskurs na kilka lat (zwłaszcza 2018–2022), pokazała, że mimo zastosowania chyba

najbardziej partycypacyjnej formuły wypracowywania uniwersalnej definicji, jej finalne brzmienie jest bardziej korektą odpowiadającą nowej rzeczywistości społecznej, niż fundamentalną zmianą. Utworzone w 2021 roku Muzeum Zabawek z uwagą śledziło rozwój międzynarodowej dyskusji, a sformułowana koncepcja programowa usytuowała je w jej konkretnym miejscu. Czy Muzeum Zabawek w Krakowie jest muzeum? To jedno z pytań, na które można udzielić długiej odpowiedzi. Ono właśnie będzie motywem przewodnim tego rozdziału obejmującego przegląd zmieniającego się podejścia do instytucji muzealnej, ze szczególnym naciskiem na okoliczności tworzenia i samo brzmienie najnowszej definicji ICOM-u. Przywołanie następujących po sobie definicji wydaje mi się istotne dla zrozumienia kontekstu, w którym powstało nowe muzeum.

Z tytułowym pytaniem wiąże się jeszcze jedno szersze: Czy w świecie konwergencji, zbliżania i nakładania się na siebie misji i sposobów działania różnych typów instytucji, mieszania porządków, płynności, elastyczności i otwartości, sztywne trzymanie się definicji określających charakter i zakresy instytucji kultury z sektora GLAM (akronim angielskich słów oznaczających galerie, biblioteki, archiwa i muzea) jest jeszcze konieczne?



Praca kuratorów z kolekcją zabawek – przygotowania do Witryny z zabawkami #3 w Kamienicy Szotańskich

Niniejszy tekst stanowi refleksję nad naturą instytucji muzealnej, w szczególności nad projektami, które wymykają się muzealnej definicji, natomiast mają aspiracje do bycia muzeum. Stanowi również podbudowę dla analizy projektu „Witryna z zabawkami”, która zostanie przeprowadzona w rozdziale drugim.

Jak zmieniała się definicja muzeum?

Nowożytne muzeum publiczne, czyli muzeum, którego zbiory są dostępne dla publiczności, w przeciwieństwie do wcześniejszych kolekcji królewskich, magnackich, kościelnych i innych prywatnych, które za zgodą właścicieli mogły oglądać jedynie wybrane osoby, najczęściej należące do najwyższych warstw społecznych, powstało w drugiej połowie XVII wieku, choć początkowo dostęp do niego wcale nie był powszechny. Instytucja o oświeceniowym rodowodzie miała służyć zachowaniu najcenniejszych

lub najbardziej znaczących obiektów dla potomności, systematyzacji i objaśnieniu świata. Powstała jako instytucja wiedzy i władzy.

Rozumienie pojęcia muzeum w dużej mierze zależy od perspektywy – przede wszystkim geografii i czasu. Do wczesnych muzeologicznych rozważań należy praca teoretyczna George’a Browna Goode ([1895]: 3) – według amerykańskiego ichtiologa i zarządcy muzeów

Muzeum jest instytucją, której zadaniem jest przechowywanie tych obiektów, które najlepiej ilustrują zjawiska przyrody i dzieła człowieka oraz wykorzystanie ich dla rozwoju wiedzy, kultury i oświecenia ludzi.

Na przestrzeni XX i początku XXI wieku pojawił się szereg definicji, które zapisały się w historii muzeologii, wskazując na ewolucję tego pojęcia i jednocześnie na problem w dążeniu do uniwersalizmu mogącego pogodzić różne tradycje, geografie i języki. W 2011 roku François Mairesse (2020: 351) w monumentalnym „Słowniku encyklopedycznym muzeologii” otworzył hasło „Muzeum” słowami:

Termin *muzeum* określa zarówno instytucję, jak i ośrodek lub inne miejsce intencjonalnie stworzone, aby dokonywać selekcji, poddawać badaniom i udostępniać materialne i niematerialne świadectwa działalności człowieka i jego środowiska.

Autorami kanonicznych prac na temat historii i rozwoju muzeów są Kenneth Hudson (1975), Tony Bennett (1995), Douglas Davis (1990), Victoria Newhouse (1998), Andrew McClellan (2008), François Mairesse (2020), Krzysztof Pomian (2022). Syntetyczne i obrazowe ujęcie historycznego rozwoju muzeum oferuje Dorota Folga-Januszewska (2015, 2020). Dyskusja nad zmieniającą się definicją muzeów prowadzona jest systematycznie na łamach „ICOFOM Study Series”. Głos na temat natury muzeów zabierają nie tylko muzeolodzy, ale też reprezentanci

innych dziedzin nauki, pisarze, artyści – Filippo Tommaso Marinetti krzyczał: „Muzea: cmentarze! [...] Muzea: publiczne sypialnie [...] Muzea: absurdalne rzeźnie malarzy i rzeźbiarzy” (Grab-ska, H. Morawska, 1969: 143), a Theodor Adorno bawiąc się fonetycznym podobieństwem słów muzeum i mauzoleum, wskazywał, że „Muzea są jak rodzinne groby dzieł sztuki” (Adorno, 2006: 91).

Na potrzeby niniejszego tekstu odwołam się jedynie do definicji wypracowywanych na forum ICOM-u, gdyż to właśnie tutaj toczyła się najszerzej zakrojona debata o istocie współczesnego muzeum, w cieniu której powstało Muzeum Zabawek. Nie jest to analiza historyczna, a jedynie wskazanie fundamentu, na jakim budowana była najnowsza, przyjęta

w 2022 roku definicja, stanowiąca nowy (a w każdym razie najbardziej aktualny) drogowskaz dla muzeów.

W Konstytucji utworzonego w 1946 roku w Paryżu ICOM-u sformułowana została pierwsza definicja:

Słowo *muzeum* obejmuje wszystkie kolekcje otwarte dla publiczności, zawierające materiały artystyczne, techniczne, naukowe, historyczne i archeologiczne, w tym ogrody zoologiczne i botaniczne, ale z wykluczeniem bibliotek, wyjątkiem są te (biblioteki), które mają charakter otwartych ekspozycji (tłumaczenie za: Folga-Januszewska, 2020: 32).

Definicja bardzo wąska, precyzująca jedynie, że muzea gromadzą kolekcje, do których musi być zaoferowany dostęp. Częścią definicji stała się także lista typów instytucji, które powinny być traktowane jak muzea. W kolejnych aktualizacjach statutu będzie ona rozwijana. Na przestrzeni siedemdziesięciu sześciu lat definicja zmieniła się zaledwie dziewięć razy, a większość zmian miała charakter kosmetyczny.

W statucie z 1951 roku definicja uległa znacznemu rozszerzeniu – pojawiły się w niej słowa klucze, które nadal znajdują się w centrum rozumienia muzeum – stała instytucja, interes ogółu, przyjemność, wiedza.

Słowo „muzeum” oznacza tutaj każdą stałą instytucję zarządzaną w interesie ogółu w celu zachowania, studiowania, z wykorzystaniem różnych środków, w szczególności poprzez wystawy dostępne dla publiczności po to, aby dostarczyć przyjemności oraz wiedzę o obiektach i okazach mających wartość kulturową: artystyczną, historyczną, naukową, a także kolekcjach technicznych, botanicznych, ogrodach zoologicznych i akwariach. Instytucje publiczne, takie jak biblioteki i archiwa udostępniające stałe wystawy, powinny być traktowane jak muzea. (tłumaczenie za: Folga-Januszewska, 2020: 32)

W kolejnym statucie z 1961 roku rozumienie muzeum jest podobne, chociaż w definicji zastosowano inne słownictwo, inna jest też gradacja celów. Zgodnie z nią muzeum to: „każda trwale istniejąca instytucja, która konserwuje i wystawia w celach studiowania, edukacji i rozrywki kolekcje obiektów mających znaczenie kulturowe i naukowe” (tłumaczenie za: Folga-Januszewska, 2020: 33).

Podczas gdy definicja tworzona w obrębie ICOM-u odzwierciedlała europejskie przywiązanie do przedmiotu, pod koniec lat sześćdziesiątych XX wieku po drugiej stronie Atlantyku narodziła się tzw. Łacińska Nowa Muzeologia. W jej centrum znalazło się przekonanie, że muzea są odpowiedzialne w szczególności wobec społeczności. Centralnym punktem dla tego myślenia, które zaczęło rozprzestrzeniać się również na inne regiony geograficzne, była Deklaracja z Santiago de Chile przyjęta w 1972 roku. W podobnym czasie w Stanach Zjednoczonych powstało muzeum sąsiedzkie – *neighbourhood museum* (Anacostia Community Museum w Waszyngtonie, 1967), a we Francji pojawiła się koncepcja ekomuzeum, które „łączy trwałą rozwój wspólnoty z zabezpieczaniem, udostępnianiem i objaśnianiem dziedzictwa natury i kultury danej wspólnoty, reprezentatywnego dla środowiska życia i pracy na danym terytorium, oraz badania naukowe, jakie się z nim wiążą” (Ekomuzeum, 2020: 691). Na gruncie ówczesnych dyskusji i realizowanych w różnych miejscach działań służba społeczeństwu i jego rozwojowi została uwzględniona w kolejnej definicji ICOM-u z 1974 roku:

Muzeum jest instytucją niedochodową, o statym charakterze, działającą na rzecz społeczeństwa i jego rozwoju, otwartą dla publiczności. Muzeum gromadzi, konserwuje, bada, upowszechnia i wystawia na rzecz

Prezentacja kolekcji i omówienie historii zabawek związanych z dzieciństwem w polskim dworze – przygotowania do Witryny z zabawkami #5 w Muzeum Podgórze



studiów, edukacji i rozrywki wszelkie materialne ślady działalności człowieka i jego środowiska. (tłumaczenie za: Folga-Januszewska, 2020: 32)

W definicji uwzględniona została również zasada *non profit*.

W statutach z lat 1989, 1995 i 2001 sama definicja pojawiała się właściwie bez zmian, rozszerzeniu natomiast ulegała lista typów instytucji uznawanych przez ICOM za muzea. W 2003 roku władze organizacji zainicjowały dyskusję, która miała doprowadzić do wypracowania nowej definicji. Coraz częściej podkreślano bowiem jej nieprzystawalność lub wyczerpanie się niektórych pojęć odnoszących do współczesnych muzeów, jak charakter niedochodowy, zważywszy na komercyjny charakter niektórych gałęzi działalności muzeów, czy charakter stały w odniesieniu do działalności wirtualnej, wystaw czasowych, niematerialnego charakteru obiektów (zob. Mairesse, Desvallées i Davis, 2010). Niemniej przyjęta w 2007 roku w Wiedniu definicja, choć zmieniła nieco brzmienie, utrzymała oba tradycyjne wyznaczniki muzeów. Zgodnie z nią:

Muzeum jest stałą, niedochodową instytucją działającą na rzecz społeczeństwa i jego rozwoju, dostępną publicznie. Muzeum nabywa, konserwuje, prowadzi badania, informuje i wystawia materialne i niematerialne dziedzictwo ludzkości i środowiska w celu edukacji, nauki i przyjemności. (tłumaczenie za: Folga-Januszewska, 2020: 36)

Dopiero w tej definicji znalazł się *passus* odnoszący do dziedzictwa niematerialnego, ale zachowawczość tego tekstu niemal od razu wywołała głosy wzywające do sformułowania nowego zorientowanego na realia XXI wieku.

Kamieniem milowym dla definicji ICOM-u było postużenie się nią w Zaleceniach UNESCO dotyczących ochrony i promowania muzeów i kolek-

cji, ich różnorodności oraz roli w społeczeństwie, które zostały przyjęte w 2015 roku. W dokumencie podkreślona została społeczna rola muzeów – pojawiło się odwołanie do Deklaracji z Santiago de Chile i wyrażone zostało przekonanie, że

muzea mogą wspomóc społeczności w stawianiu czoła głębokim przemianom społecznym, w tym również przemianom, które prowadzą do wzrostu nierówności i rozpadu więzi społecznych. (...) stanowią ważną przestrzeń publiczną, która powinna służyć wszystkim grupom społecznym i tym samym odgrywać istotną rolę w rozwoju więzi i spójności społecznej, budować świadomość obywatelską, z jednoczesnym uwzględnieniem tożsamości społecznej. (...) powinny także szerzyć idee poszanowania praw człowieka i równości płci. (Art. 16 i 17, UNESCO, 2015)

Muzealne poruszenie: 2019 i 2022

W tym samym 2015 roku zainicjowany został proces zmiany definicji, którego pożądanego efektu nie osiągnięto dopiero siedem lat później. Warto przyjrzeć mu się nieco uważniej, ponieważ po raz pierwszy ICOM sięgnął po partycypacyjne narzędzia na tak szeroką skalę, wskazując tym samym symbolicznie, że zmiany zachodzące w obrębie muzeów jeśli chodzi o nawiązywanie partnerstw, współpracę ze społecznościami i gotowość do współtworzenia z nimi treści, obowiązują także na poziomie ponadnarodowych konsultacji i wypracowywania wspólnego stanowiska wobec fundamentalnej kwestii, jaką jest definicja muzeum. Koncepcja Muzeum Zabawek wyrosła z obserwacji tego procesu. Już sama jego dynamika i rozmach sprawiły, że nowe muzeum tworzone w czasie tej ogólnoswiatowej debaty nie mogło się wobec niej nie odnieść.

W 2017 roku Zarząd ICOM-u powołał Stały Komitet ds. Definicji, Perspektyw i Potencjałów Muzeum

(Museum Definition, Prospects and Potentials committee, MDPP) z zadaniem zbadania roli i funkcji muzeów w szybko zmieniających się społeczeństwach i sformułowania zasad zmiany muzealnej definicji. Na jego czele stanęła Jette Sandahl, ceniona muzealnica, pierwsza dyrektorka Duńskiego Muzeum Kobiet w Kopenhadze i Muzeum Kultur Świata w Goteborgu.

Formuła pracy komitetu przybrała kształt otwartych i włączających konsultacji. Podstawowym narzędziem zbierania informacji była seria dyskusji o charakterze okrągłego stołu (*roundtable sessions*), do organizacji których zaproszone zostały wszystkie komitety narodowe ICOM-u. Uczestnicy sesji byli proszeni o udzielenie odpowiedzi na cztery, jednakowe dla wszystkich pytania:

– Jaki, twoim zdaniem, jest najbardziej odpowiedni i istotny wkład, jaki muzea mogą wnieść dla rozwoju społeczeństwa w nadchodzącej dekadzie?

– Jakie, twoim zdaniem, są najsilniejsze trendy i najpoważniejsze wyzwania stojące przed twoim krajem w nadchodzącej dekadzie?

– Jakie, twoim zdaniem, są najsilniejsze trendy i najpoważniejsze wyzwania stojące przed muzeami w twoim kraju w nadchodzącej dekadzie?

– W jaki sposób, twoim zdaniem, muzea muszą się zmienić i dostosować nasze zasady, wartości i metody pracy na przestrzeni nadchodzącej dekady, aby sprostać tym wyzwaniom i wzbogacić nasz udział? (Bonilla-Merchav, 2019: 162)

W różnych częściach świata odbyło się trzydzieści siedem sesji, niektóre z więcej niż jednym okrągłym stołem, w których łącznie wzięto udział około dziewięciuset osób. Przetłumaczone na angielski transkrypcje zostały poddane analizie, łącznie trzysta dwadzieścia wypowiedzi (Bonilla-Merchav, 2019: 162). Pod koniec 2018 roku komitet przygotował raport (Museum De-

inition, Prospects and Potentials report, 2018), w którym znalazło się osiem rekomendacji dotyczących przyszłej definicji. Wśród nich wyartykułowana została potrzeba, aby definicja uwzględniała nieuchronność kryzysów natury oraz konieczność opracowywania i wdrażania zrównoważonych rozwiązań, aby obejmowała różne światopoglądy, warunki i tradycje, w jakich działają muzea na całym świecie oraz wskazywała na ciągłą obecność głębokich nierówności społecznych oraz asymetrii władzy i bogactwa. Na tej podstawie zarząd ICOM-u podjął decyzję o konieczności sformułowania nowej definicji, która będzie odpowiadała wyzwaniom XXI wieku.

Powinna to być definicja uwzględniająca odmienne uwarunkowania i praktyki muzeów w zróżnicowanych i szybko zmieniających się społeczeństwach oraz wspierająca muzea w opracowywaniu i przyjmowaniu nowych paradygmatów naukowych oraz w bardziej adekwatnym rozwiązywaniu problemów XXI wieku. (Museum Definition, Prospects and Potentials report, 2018: 3)

Definicja miała być poddana pod głosowanie na kolejnym Nadzwyczajnym Zgromadzeniu Generalnym w Kioto we wrześniu 2019 roku.

W pierwszej połowie 2019 roku rozpoczął się drugi partycypacyjny proces, w którym do sformułowania treści nowej definicji zaproszone zostały komitety ICOM-u, sojusze regionalne i partnerzy. Poprzez specjalny panel na stronie internetowej przestanych zostało dwieście sześćdziesiąt dziewięć propozycji, z sześćdziesięciu dziewięciu krajów, w dwudziestu pięciu językach. Na ich bazie komitet sformułował pięć propozycji brzmienia definicji, które w czerwcu 2019 roku zostały przedstawione zarządowi. Był to moment, który zapoczątkował serię wydarzeń skutkujących największym kryzysem zarządzania w szeregach



ICOM-u. Dwóch członków komitetu nie zgodziło się bowiem z wybranymi do dalszych prac definicjami, mimo wcześniej zaakceptowanej metodologii pracy – jedna zrezygnowała z prac w Komitecie, druga przedstawiła swoje krytyczne stanowisko zarządowi.

W środowisku muzealnym i w mediach jeszcze przed posiedzeniem w Kioto pojawiały się krytyczne głosy dotyczące zarówno treści wypracowanych propozycji, jak i metody pracy. Do głosowania nad wybraną przez zarząd definicją nie doszło – większość uprawnionych do głosowania w Kioto zdecydowała o kontynuacji prac i przełożeniu decyzji na kolejne posiedzenie za trzy lata.

Treść definicji z Kioto brzmi następująco:

Muzea są to demokratyczne, integrujące i polifoniczne przestrzenie krytycznego dialogu na temat przeszłości i przyszłości. Identyfikując i rozumiejąc konflikty i wyzwania współczesności, przechowują [one – M.L.] artefakty i okazy [w duchu – M.L.] zaufania społecznego, chronią różnorodne wspomnienia dla przyszłych pokoleń oraz gwarantują wszystkim ludziom równe prawa i równy dostęp do dziedzictwa. Muzea nie są dla zysku. Są partycypacyjne i transparentne oraz współpracują z różnymi społecznościami, aby gromadzić, chronić, badać, interpretować, prezentować i zwiększać zrozumienie świata, w poszanowaniu godności człowieka oraz w dążeniu do sprawiedliwości społecznej, powszechnej równości i dobrostanu planety. (tłumaczenie za: Lorenc, 2020: 167)

Tekst wywołał lawinę dyskusji i komentarzy. Większość osób postrzegala go w kategoriach deklaracji wartości i wizji dla muzeów, a nie definicji określającej, czym muzea są dzisiaj. Krytyczne stanowisko zaprezentował między innymi Międzynarodowy Ruch na rzecz Nowej Muzeologii (International Movement for a New Museology, MINOM-ICOM):

Bardzo rzadko muzea (...) rozpoznają i rozwiązują współczesne konflikty i wyzwania. Jako instytucje należące lub działające w obszarze ustalonego w państwie układu sił służą, choć są wyjątki, ideologii neoliberalnej, zakotwiczonej w rosnącej potęgze kapitału finansowego, który umniejsza wartości demokracji, niszczy środowisko, sprzyja biedzie oraz pogłębia nietolerancję, uprzedzenia i rasizm. Część muzeów posiadających kolekcje materialne zwykle nie sprzyja prowadzeniu krytycznego dialogu na temat pamięci, dziedzictwa, nauki, sztuki i kultury oraz podsyca ksenofobiczne praktyki i dyskursy sprzeciwiające się prawom człowieka i obywatelstwu (...) (Position Paper..., 2019)

„[P]owszechne stało się poczucie, że w natłoku dość górnolotnych wyrażen ginie specyfika muzeum i jego sposobu działania” – pisała Joanna Wasilewska (2019: 177). Magdalena Lorenc (2020: 168) przyjrzała się typom definicji stwierdziła, że „w myśl definicji z Kioto muzeami nie byłaby większość obecnie istniejących i tak nazwanych jednostek organizacyjnych. Propozycja ta nie jest zatem definicją, ale deklaracją programową wyrażającą stanowisko grupy decydentów w ramach ICOM w sprawie wizji muzeum”.

Członkowie komitetu w odpowiedzi na zarzuty wskazali, że definicję z 2007 roku i propozycję przygotowaną do Kioto różni po prostu stopień szczegółowości – podczas gdy ta pierwsza mówi o tym, że muzea działają w służbie społeczeństwu, definicja z Kioto wskazuje konkretne zobowiązania muzeów (Abungu et al., 2020: 5).

Postępując się metodologią ilościowej analizy treści Helena Robinson (2021) sprawdziła, w jakim stopniu definicja przygotowana przez komitet MDPP rzeczywiście odzwierciedla najważniejsze tematy i priorytety muzeów sformułowane przez międzynarodową społeczność w propozycjach przesłanych do ICOM-u. Ana-

liza wykazała, że wiele pojęć użytych w tej definicji rzadko występowało w propozycjach, wskazała natomiast silny związek propozycji z pojęciami w dotychczasowej definicji z 2007 roku. Robinson zauważyła przy tym, że „wyniki badań dostarczają dowodów na to, że priorytetowe traktowanie aspektów sprawiedliwości społecznej w definicji nie było wyraźnie wspierane przez szerszą społeczność ICOM-u” (Robinson, 2021: 1175).

Na początku 2020 roku stały komitet zmienić nazwę na MDPP2 i wznowił prace w obszerniejszym składzie, jednak trudności wynikające ze współpracy z zarządkiem ICOM-u oraz przeciwstawne interesy, które reprezentowali jego

członkowie, sprawiły, że prace komitetu przez pół roku tkwiły w impasie. Finalnie w połowie roku rezygnację złożyło siedmioro członków komitetu, w tym jego przewodnicząca, a kilka dni później ze stanowiska prezydenta ICOM-u ustąpiła Suay Aksoy. W swoim wypowiedzeniu wskazała, że ICOM rozmija się z duchem czasu, który określają ważne społeczne dylematy –

zrównoważony rozwój/zmiana klimatu, dekolonizacja, rosnące nierówności, konserwatyzm i populizm. A teraz jesteśmy świadkami skutków pandemii Covid-19 i walki lekceważonych społeczności o równość rasową. One wszystkie ostatecznie wpływają na definicję. Ale dzisiaj, właściwie od zarania Kioto, stało się to dla nas bardziej straconą szansą, ponieważ powstrzymywaliśmy

Uczestnicy Witryny z zabawkami #1 w Cricotece w trakcie prac nad koncepcją wystawy



się od podejmowania jakichkolwiek działań i pójścia naprzód. (Resignation of President Suay Aksoy, 2020)

Nowe otwarcie w pracach nad definicją nastąpiło w drugiej połowie roku wraz z przyjęciem nowej metodologii i harmonogramu prac, zmianą nazwy komitetu na ICOM Define oraz wymianą dużej części składu. Współprzewodnictwo prac komitetu objęli Lauran Bonilla-Merchav i Bruno Brunon Soares. Komitet stanął przed wyzwaniem zbudowania poparcia dla nowej, bardziej partycypacyjnej i bardziej transparentnej metody pracy nad definicją, która miała umożliwić większą reprezentatywność i szerszy udział społeczności w jej tworzeniu (to jedne z częściej artykułowanych zarzutów wobec wcześniejszego procesu wypracowywania definicji). Wymogiem dla partycypacji i reprezentacji była bowiem chęć udziału członków w kolejnym procesie konsultacji.

Proces został podzielony na cztery rundy i dwanaście kroków przewidzianych do realizacji na przestrzeni półtora roku. Kluczowe znaczenie dla budowania definicji miał krok trzeci (runda 2), w którym komitety wchodzące w skład ICOM-u zostały poproszone o przestanie maksymalnie dwudziestu kluczowych słów /koncepcji (pomysłów, terminów, zwrotów itp.) oraz ich opisów, które ich zdaniem powinna zawierać nowa definicja. Wpłynęło 1659 słów /koncepcji, które na potrzeby analizy ilościowej i jakościowej zostały podzielone na 2085 terminów. Analitycy zaklasyfikowali je następnie do siedmiu wymiarów, które na kolejnym etapie były konsultowane z komitetami. Spośród terminów wskazanych przez środowisko muzealne najwięcej razy komitet sformułował pięć propozycji, które następnie ponownie były szeroko konsultowane (prace nad definicją przebiegały równolegle w trzech językach: angielskim, fran-

cuskim i hiszpańskim). Spośród pięciu wybrane zostały dwie, które po korektach ponownie zostały poddane konsultacjom, i w finale – przewagą jednego głosu – wskazana została jedna jako propozycja pod głosowanie.

W procesie konsultacji dużą uwagę przykładano do włączenia regionów słabiej reprezentowanych. Z każdej z części publikowany był raport, w finale wyczerpujący raport końcowy precyzyjnie opisujący metodologię tworzenia definicji.

Nie zagłębiając się w analizy z poszczególnych etapów, stwierdzić trzeba, że trudno byłoby sobie wyobrazić bardziej otwarty i włączający proces budowania ogólnoświatowej, uniwersalnej, łączącej wszystkie możliwe interesy definicji. Wysokie poparcie dla ICOM Define przełożyło się na wysoką akceptację nowej definicji podczas głosowania na Zgromadzeniu Generalnym w Pradze w sierpniu 2022 roku – za jej przyjęciem zagłosowało dziewięćdziesiąt dwa procent uprawnionych. Przyjęta nowa definicja muzeum brzmi:

Muzeum jest statą instytucją nienastawioną na zys, służącą społeczeństwu, która bada, gromadzi, konserwuje, interpretuje i eksponuje dziedzictwo materialne i niematerialne. Otwarte dla publiczności, dostępne i integracyjne muzea promują różnorodność i zrównoważony rozwój. Działają i komunikują się etycznie, profesjonalnie i z udziałem społeczności, oferując różnorodne doświadczenia w zakresie edukacji, przyjemności, refleksji i dzielenia się wiedzą. (tłumaczenie za: Lorenc, 2022: 170)

Wizja jako drogowskaz

Znamienne jest, że ta definicja nie odbiega bardzo od dotychczas obowiązującej. Pojawiły się w niej nowe hasła dotyczące etyki, profesjonalizmu, partycypacji publiczności, różnorodności i zrównoważonego rozwoju, daleko im jednak od odwagi propozycji z Kioto. Potwierdza to, że wcześniej wypracowane brzmienie definicji – choć bez tak szerokich konsultacji w środowisku – uchwyciło najważniejsze cechy muzeów. Potwierdza też, że ta wcześniejsza definicja mocno się zakorzeniła. Z jednej strony muzea muszą reagować na zmiany wokół, ale z drugiej trzeba pamiętać, że są instytucjami długiego trwania. Przypominają klosz, który przykrywa rzeczy – widać je, ale nie ma do nich bezpośredniego dostępu. W środku panują też inne warunki niż na zewnątrz. Z takiego skojarzenia wziął się pomysł na prezentowaną w książce „Witrynę z zabawkami” – miało to w założeniu być zrekonstruowanie w miniaturze idei muzeum, z tą różnicą, że w roli zespołu muzealnego wystąpiła publiczność, która w codziennej muzealnej pracy zazwyczaj nie jest dopuszczana do procesów rozgrywających się na muzealnym zapleczu.

Chociaż nie można nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że tekst przygotowany do Kioto nie jest formalnie definicją, to mimo odrzucenia go jako definicji, nie powinien być dyskredytowany i zapomniany. Muzea jako instytucje odpowiedzialne społecznie, prowadzące działania dla publicznego dobra, powinny w moim przekonaniu dążyć do wypełnienia jej postulatów. Autorem jej tekstu zależało na oddaniu złożoności współczesnego świata, a muzea – co, uważam, niestety rozumie się jako ich upolitycznienie – powinny interesować się tym, co znajduje się poza kolekcją, którą się opiekują, jak również

poza budynkiem, w którym działają. Do tego nawet sam ICOM muzea zachęca w rezolucji „Odpowiedzialność muzeów za pejzaż” z 2016 roku – aby muzea

rozszerzyły swoją misję, obejmując prawną i funkcjonalną ochroną oraz biorąc w zarząd budynki i miejsca o charakterze pejzażu kulturowego – jako „muzea” o poszerzonych kompetencjach, zapewniając wzmocnioną ochronę i dostęp do dziedzictwa w bliskiej współpracy ze społecznościami (Resolutions, 2016).

W raporcie przygotowanym przez komitet MDPP jeszcze przed przystąpieniem do formułowania nowej definicji znalazło się wiele ważnych obserwacji dotyczących szerokiego kontekstu, w jakim muzea dzisiaj funkcjonują i pożądanym – przynajmniej w grupie, która była przez komitet konsultowana – kierunków działań. Punktem wyjścia jest założenie o istnieniu związku między muzeum a otoczeniem („Muzea nie są niezależnymi, suwerennymi, nieskrępowanymi instytucjami, ale są kształtowane i głęboko osadzone w wielu intencjach ekonomicznych i politycznych”) oraz odpowiedzialności, jaką nakłada na muzeum charakter jego kolekcji, modelu organizacyjnego, lokalizacji („w budowaniu narodu i kształtowaniu tożsamości narodowych, w regionalnej i miejskiej rewalizacji, regeneracji, odnowie miast (...) rynku turystycznym”, Museum Definition, Prospects and Potentials report, 2018: 7).

Nie wszystkie wypunktowane w raporcie globalne trendy znalazły swoje miejsce w proponowanej definicji. Definicja nie jest wizją – to jasno pokazała dyskusja wokół posiedzenia w Kioto – ale najwidoczniej jest potrzeba sformułowania wizji, która postawi przed muzeami nowe cele i odniesie się do wartości, które niektóre muzea już dzielą, a dla innych mogłyby stanowić punkt odniesienia.

Z perspektywy Muzeum Zabawek ważne jest zwrócenie uwagi na aspekt uczestnictwa publiczności w procesach tworzenia treści i formułowania programów – nowy „podmiot” właśnie w ten sposób określił swoją tożsamość w mieście zdominowanym przez funkcję muzealną. Podzielam wątpliwość krytyków definicji z Kioto, że opisana w niej rzeczywistość nie jest powszechnie obecna w muzeach, uważam jednocześnie, że jest to droga, do której współczesne muzea – niezależnie od typu, miejsca i formuły działania – powinny dążyć, aby rozwijać relacje z otoczeniem społecznym. Ponownie sięgnę do słów raportu MDPP:

Oczekiwania społeczne dotyczące uczestnictwa, procesów współpracy i współtworzenia zaczynają sięgać poza tradycyjne publiczne sceny wystaw, edukacji i wydarzeń, do funkcji znajdujących się na zapleczu – kolekcjonowania, dokumentacji, badań i ogólnego kształtowania polityk. Muzea na całym świecie eksperymentują z poszerzaniem swoich dziedzin i metod, aby uwzględnić i wspierać nowe paradygmaty partycypacji publiczności, w pozytywnym, produktywnym napięciu między byciem jednocześnie instytucją ekspercką i platformą społecznościową. (Museum Definition, Prospects and Potentials report, 2018: 11)

Poza definicją

Jeden z architektów nowej definicji, Bruno Brulon Soares (2020: 17), określił potrzebę wypracowania uniwersalnej definicji muzeum, która uwzględni różnorodność tych instytucji we współczesnych społeczeństwach, mianem „centralnego paradoksu”. Dopuszczał myśl, że stworzenie jednej definicji może być po prostu niewykonalne, a jej wiarygodność niewielka w odniesieniu do różnorodnych praktyk muzealnych i odmiennych doświadczeń. Ta jednak

jest potrzebna z powodów operacyjnych, a dla muzealników stanowi ochronę, przewodnik i potwierdzenie tożsamości (Soares, 2020: 24).

Nowa definicja ICOM-u obowiązuje od 2022 roku. Na gruncie polskiego prawa muzeum definiuje Ustawa o muzeach z dnia 21 listopada 1996 roku. Zgodnie z artykułem pierwszym

muzeum jest jednostką organizacyjną nie nastawioną na osiąganie zysku, której celem jest gromadzenie i trwała ochrona dóbr naturalnego i kulturalnego dziedzictwa ludzkości o charakterze materialnym i niematerialnym, informowanie o wartościach i treściach gromadzonych zbiorów, upowszechnianie podstawowych wartości historii, nauki i kultury polskiej oraz światowej, kształtowanie wrażliwości poznawczej i estetycznej oraz umożliwianie korzystania ze zgromadzonych zbiorów.

W kontekście obu dokumentów można pokusić się o odpowiedź na pytanie: czy Muzeum Zabawek w Krakowie jest muzeum?

Przykładając ustawową charakterystykę do misji i celów Muzeum Zabawek, okazuje się, że wszystkie one mieszczą się w definicji. Co więcej, wskazana w ustawie lista konkretnych działań, jakie muzea powinny podejmować, niemal w pełni jest przez Muzeum Zabawek realizowana. Zgodnie z ustawowym zapisem odpowiedzialnością muzeów jest: 1) gromadzenie zabytków, 2) katalogowanie i naukowe opracowywanie zgromadzonych zbiorów, 3) przechowywanie w warunkach zapewniających im właściwy stan zachowania i bezpieczeństwo oraz magazynowanie ich w sposób dostępny do celów naukowych, 4) zabezpieczanie i konserwację zbiorów, 5) urządzanie wystaw stałych i czasowych, 6) organizowanie badań, 7) prowadzenie działalności edukacyjnej, 7a) popieranie i prowadzenie działalności artystycznej i upowszech-



Selekcja obiektów – przygotowania do Witryny z zabawkami #1 w Cricotece

nijącej kulturę, 8) udostępnianie zbiorów do celów edukacyjnych i naukowych, 9) zapewnianie właściwych warunków zwiedzania oraz korzystania ze zbiorów i zgromadzonych informacji, 10) prowadzenie działalności wydawniczej.

Jedyną odstępstwo od tej listy to punkt piąty, w którym mowa jest o organizowaniu wystawy stałej oraz punkt dziewiąty odnoszący się do właściwych warunków zwiedzania. Oba odnoszą się do stałej siedziby muzeum, której Muzeum Zabawek nie posiada. Muzeum powinno działać w oparciu o regulamin uzgodniony z Ministrem Kultury i Dziedzictwa Narodowego¹, natomiast do jego uzgodnienia potrzebna jest przestrzeń do prowadzenia działalności, w której docelowo zostałaaby zorganizowana wystawa kolekcji.

Organizując wystawy czasowe, działania

¹ Muzeum prywatnym, m.in. kwestiom formalnym związanym z organizacją działalności, poświęcony jest raport Szostak, 2021.

edukacyjne i upowszechnieniowe, gromadząc, zabezpieczając, przechowując, opracowując i digitalizując zbiory, prowadząc badania i działalność wydawniczą, ale czyniąc to w różnych miejscach – w partnerstwie z innymi instytucjami lub w tymczasowo wynajętych przestrzeniach – Muzeum Zabawek pozostaje projektem rodziny kolekcjonerów, którzy dla zarządzania zbiorami powołali fundację.

To na gruncie formalnym. Natomiast z uwagi na fakt, że słowo „muzeum” nie jest zastrzeżone, każdy może się nim posłużyć dla prowadzenia dowolnej działalności – zarówno prywatni kolekcjonerzy, jak rodzina Sosenków, która realizuje ustawowe cele muzeów, jak i podmioty komercyjne prowadzące przestrzenie rozrywkowe w duchu – posłużę się przykładami z Krakowa, przy czym są to międzynarodowe formaty – Be Happy Museum, Muzeum Iluzji, Polonia Wax Museum Kraków czy najbardziej w kierunku mu-

zeum ciężących z uwagi na fakt posiadania oryginalnych eksponatów Krakow Pinball Museum i Kraków Arcade Museum, choć traktujące je wyłącznie w kategoriach rozrywkowych.

Poza definicją pozostaje też wiele praktyk kuratorskich i artystycznych, które podejmują dialog z istotą działania muzeum. Do najważniejszych należy rozłożony w czasie – realizowany w latach 2010–2018 (dwadzieścia trzy edycje) – projekt artystyczny Krzysztofa Żwirblisa – Muzeum Społeczne. Można go odczytywać jako głos w dyskusji nad krytyką instytucjonalną, ale także potencjalną rolę muzeów w społeczeństwie i swojego rodzaju przyborek, jakim muzea mogłyby się posłużyć. Zgodnie ze słowami autora Muzeum Społeczne:

jest wielodniową akcją społeczno-artystyczną, która ma na celu integrację mieszkańców określonej okolicy i ujawnienie ich kreatywnego potencjału. Jej najważniejszymi elementami są: film na temat mieszkańców oraz tymczasowa wystawa złożona z wypożyczonych od nich obiektów, pokazywane najczęściej w przestrzeni otwartej. Akcja opiera się na założeniu, że każdy jest takim osobistym muzeum, ma swoją historię i związane z nią pamiątki oraz własne pasje, hobby lub działalność artystyczną. Może też nas po nim oprowadzić, w takim zakresie jaki mu odpowiada. Zaufanie powstałe podczas realizacji filmu sprawia, że jego uczestnicy wypożyczają swoje pamiątki, archiwalia i dzieła sztuki na wystawę. (Żwirblis, 2014: 7)

Muzeum Żwirblisa nie rości sobie pretensji do przestrzeni. Ono pojawia się i znika, nie ma trwać. Funkcjonuje czasowo i efemerycznie w określonych lokalnościach. Opiera się na procesie. Pozostaje w formie dokumentacji. To zabawa z konwencją i tradycją, mrugnięcie okiem w kierunku wielkich muzeów, których magazyny przepiękne są artefaktami i opowieściami. Muzeum Zabawek z kolei ze swojej pozycji

projektu kulturalnego aspiruje do kategorii muzeum jako prawnie identyfikowanej, umieszczonej w statystykach jednostki.

Czy pełne spełnienie definicji jest potrzebne? Oczywiście, że nie. Większość muzeów prywatnych w ogóle do tego nie dąży, gdyż postrzega uzgodnienie regulaminu z ministerstwem za zbyt duże ograniczenie dla własnej działalności (np. konieczność spełnienia określonych warunków dla zapewnienia bezpieczeństwa zbiorów, niemożność zbycia obiektów znajdujących się w muzealnym inwentarzu). Z drugiej strony tylko muzea posiadające regulamin mają dostęp do szkoleń organizowanych przez Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów i niektórych środków grantowych przyznawanych przez Ministerstwo Kultury, mogą też startować w Konkursie na Wydarzenie Muzealne Roku Sybilla. Bycie muzeum w rozumieniu ustawy jest więc kwestią finansowania (choć to żadną miarą nie jest zagwarantowane, status jedynie umożliwia aplikowanie w niektórych konkursach) i prestiżu.

Jeśli jednak odsunąć (niepewne) kwestie finansowe i wizerunkowe, warto zadać jeszcze jedno pytanie – o zasadność wtłaczania się w definicyjne ramy odnoszące do konkretnego typu instytucji w świecie, który coraz częściej promuje wychodzenie poza utarte schematy, interdyscyplinarność, nieoczywiste połączenia, partnerstwa. Muzea bez zbiorów, centra kultury gromadzące kolekcje, biblioteki czy teatry organizujące wystawy sztuki, a muzea koncerty – początkowa bulwersacja przeszła w akceptację. Symptomatyczne jest łączne traktowanie muzeów, bibliotek i archiwów w ramach sektora GLAM. Sformułowany na początku XXI wieku GLAM charakteryzuje się zacieraniem tradycyjnych granic pomiędzy instytucjami za sprawą

wykorzystywania technologii cyfrowych (Davis i Howard, 2013: 17). Uzasadnieniem dla zgrupowania tych instytucji są liczne podobieństwa, na przykład fakt, że wszystkie one zajmują się kolekcjonowaniem, choć odróżnia je sposób wykorzystywania zbiorów. Zdaniem Wendy Davis i Katherine Howard (2013: 17)

Cyfrowe praktyki technologiczne oferują instytucjom GLAM potencjał do współpracy pomimo dzielących je różnic, tworząc wspólne dziedzictwo kulturowe, które można przeszukiwać i wykorzystywać online, zapewniając większy (i inny) rodzaj dostępu i uczestnictwa użytkowników. Jeśli okaże się skuteczna, taka współpraca w sektorze dziedzictwa kulturowego ma po-

tencjał stworzenia sektora GLAM, który z kolei może wzbogacić życie kulturalne narodu.

Badania wskazują na trudności w praktycznym realizowaniu międzyinstytucjonalnej współpracy (np. Duff et al., 2013), jednak wspólne pola, cele czy narzędzia zachęcają do wykorzystywania potencjału współpracy. Poza podejmowanymi partnerstwami te typy instytucji również ku sobie ciężą – podobieństwa występują w kategorii zbiorów, która w części może być wspólna, typach realizowanych działań upowszechnieniowych, grupach docelowych. Na polskim gruncie przez kilka lat nie słabła dyskusja na temat relacji między muzeum a do-

Twórca kolekcji Marek Sosenko prezentuje wybrane obiekty z kolekcji zabawek – przygotowania do Witryny z zabawkami #1 w Cricotece



mem kultury, a konkretnie sięgania przez muzea po sposoby działania domów kultury, będące rzekomo deprecjonujące dla tych pierwszych.

Muzea takie jak Muzeum Zabawek w Krakowie i szereg innych projektów, których tożsamość wyływa z głównych pól przypisanych muzeom, mają wolność wyboru – większą od muzeów usystematyzowanych, ale też ograniczonych prawną ramą – mogą się same określać, mogą określać się na nowo, zmieniać. Traktować definicję jako zbiór możliwości i dowolnie ją poszerzać.

W dyskusji nad nową definicją muzeum za słabo wybrzmiał jeden aspekt – ona nie wyklucza

realizowania innych funkcji, sięgania do niewymienionych w niej wartości, formułowania nowych pól odpowiedzialności. To definicja minimum, a muzea mają otwartą drogę do budowania na niej swoich konkretnych tożsamości. Tożsamość Muzeum Zabawek w Krakowie określają takie projekty, jak przedstawiony w niniejszej publikacji długofalowy, partycypacyjny projekt „Witryna z zabawkami” oraz zrealizowana w tym samym czasie wystawa „Klinika zabawek” (Jagodzińska, 2022a), a następnie projekt włączający „Klinika zabawek #2: Trudne pytania” (Jagodzińska, 2022b).

Bibliografia

- Adorno, Theodor W. 2006. *Muzeum Valery Proust*, w: *Muzeum sztuki. Antologia*. Maria Popczyk, red. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Bennett, Tony. 1995. *The Birth of the Museum. History, theory, politics*. London, New York: Routledge.
- Bonilla-Merchav, Lauran. 2019. *Letting Our Voices Be Heard: MDPP Roundtables on the Future of Museums*. „Museum International”, nr 71 (1-2), 160–169, <https://doi.org/10.1080/13500775.2019.1638073> (wejście: 30 grudnia 2022).
- Davis, Douglas. 1990. *The Museum Transformed: Design and Culture in the Post-Pompidou Age*. Abbeville Press.
- Davis, Wendy i Howard, Katherine. 2013. *Cultural policy and Australia's national cultural heritage: issues and challenges in the GLAM landscape*. „The Australian Library Journal” T. 62, nr 1, 15–26.
- Duff, Wendy, Carter, Jennifer, Cherry, Joan M., MacNeil, Heather i Howarth, Lynne C., 2013. *From coexistence to convergence: studying partnerships and collaboration among libraries, archives and museums*. „Information Research”, nr 18 (3), paper 585.
- Goode, G. Brown, [1895]. *The principles of museum administration*. b.m.
- Grabska, Elżbieta i Morawska, Hanna, red. 1969. *Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Ekomuzeum. 2020. *Słownik encyklopedyczny muzeologii*. André Desvallées i François Mairesse, red., Dorota Folga-Januszewska, red. nauk. wyd. polskiego. Tłum. Katarzyna Bartkiewicz. Warszawa: Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie, Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów.
- Folga-Januszewska, Dorota. 2015. *Muzeum: fenomeny i problemy*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”; Warszawa: Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie.
- Folga-Januszewska, Dorota. 2020. *Dzieje pojęcia muzeum i problemy współczesne – wprowadzenie do dyskusji nad nową definicją muzeum ICOM*. „Muzealnictwo”, nr 61, 39–57.
- Hudson, Kenneth. 1975. *A social history of museums: what the visitors thought*. London, Basingstoke: The Macmillan Press.
- Jagodzińska, Katarzyna, red. 2022a. *Klinika zabawek*. Kraków: Muzeum Zabawek w Krakowie i Towarzystwo Miłośników Historii i Zabytków Krakowa.

Jagodzińska, Katarzyna, red. 2022b. *Klinika zabawek #2: Trudne pytania*. Kraków: Muzeum Zabawek w Krakowie i Towarzystwo Miłośników Historii i Zabytków Krakowa.

Lorenc, Magdalena. 2020. *Polityczność nowej definicji muzeum ICOM, czyli manewrowanie transatlantyką wśród gór lodowych*. „Muzealnictwo”, nr 61, 164–171.

Lorenc, Magdalena. 2022. *Proszę się cofnąć do przodu! – o polityce partycypacji w pracach ICOM nad „praską definicją muzeum”*. „Muzealnictwo”, nr 63, 165–172.

Mairesse, François, Desvallées, André i Davis, Ann. 2010. *Redefining museum*, w: Ann Davis, François Mairesse, André Desvallées, Lynn Mairanda, Suzanne Nash. *What is a museum?* München: Müller-Straten.

Mairesse, François. 2020. *Muzeum*, w: *Słownik encyklopedyczny muzeologii*. André Desvallées i François Mairesse, red., Dorota Folga-Januszewska, red. nauk. wyd. polskiego. Tłum. Katarzyna Bartkiewicz. Warszawa: Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie, Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów.

McClellan, Andrew. 2008. *The Art Museum from Boullée to Bilbao*. Berkeley: University of California Press.

Newhouse, Victoria. 2006. *Towards a New Museum*. Expanded edition. New York: The Monacelli Press.

Pomian, Krzysztof. 2022. *Le musée, une histoire mondiale I, II et III*. Editions Gallimard.

Robinson, Helena. 2021. *Debating the 'museum': a quantitative content analysis of international proposals for a new ICOM museum definition*. „International Journal of Heritage Studies”, nr 27 (11), 11631178. DOI: 10.1080/13527258.2021.1960886.

Soares, Bruno Brulon. 2020. *Defining the museum: challenges and compromises of the 21st century*. „ICOFOM Study Series”, nr 48 (2), 1632.

Szostak, Agnieszka. 2021. *Raport z realizacji projektu Muzea prywatne: zarządzanie i finansowanie*. Kraków, grudzień.

Wasilewska, Joanna. 2019. *Spór o nową definicję muzeum na konferencji generalnej ICOM w Kioto*. „Zbiór Wiadomości do Antropologii Muzealnej”, nr 6, 175–180. DOI: 10.12775/ZWAM.2019.6.12.

Żwirblis, Krzysztof. 2014. *Muzeum Społeczne*. Zielona Góra: Galeria BWA.

Dokumenty

Abungu, George, Anderson, Margaret, Sandahl, Jette i West, Jr., W. Richard. 2020. *Reflections on our resignation from the ICOM MDPP2*. July. *Museum Definition, Prospects and Potentials report and recommendations adopted by the ICOM Executive Board*. December 2018.

Position Paper on the proposal for a new Museum Definition. 2019. International Movement for a new Museology MINOM-ICOM, 3 września.

UNESCO. 2015. *Recommendation concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, their Diversity and their Role in Society adopted by the General Conference at its 38th Session*. Paris, 17 November. Tłumaczenie robocze NIMOZ.

Resignation of President Suay Aksoy, Istanbul, 19 June 2020.

Resolutions adopted by ICOM's 31st General Assembly, Milan, Italy, 2016, https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_2016_Eng.pdf (wejście: 30.12.2022).

Ustawa z dnia 21 listopada 1996 roku o muzeach, Dz. U. z dnia 20 stycznia 1997 roku.



Zabawki związane z dzieciństwem w polskim dworze – przygotowania do Witriny z zabawkami #5 w Muzeum Podgórze

Witryna z zabawkami jako partycypacyjne narzędzie dla muzeum bez domu

W połowie lat siedemdziesiątych XX wieku Marek Sosenko, kolekcjoner, antykwariusz, były kierownik działu numizmatów w Muzeum Narodowym w Krakowie, zaczął zbierać stare zabawki. Impuls dało mu przejęcie kolekcji innej krakowskiej rodziny, która wyprowadzała się wówczas z Polski. Historyczne zabawki, jedna z kilkunastu dziedzin systematycznie rozbudowywanego zbioru, stały się lejtmotiwem rodziny Sosenków. W 2022 roku liczba obiektów znajdujących się w kolekcji szacowana jest na blisko pięćdziesiąt tysięcy. Są to obiekty pochodzące z różnych okresów i różnych obszarów geograficznych, choć dominują zabawki polskie od drugiej połowy XIX do końca XX wieku. Znajdują się w różnym stanie zachowania, reprezentują też różną wartość rynkową, a pod względem naukowym wymagają kompleksowego opracowania i zdigitalizowania, jednak jako całość stanowią bezcenny dokument dzieciństwa i dorastania na przestrzeni wieków. Marek Sosenko i jego córka Katarzyna Sosenko, także kolekcjonerka i menadżerka rodzinnego zbioru (jako prezeska powstałej w 2008 roku

Fundacji Zbiorów Rodziny Sosenków), mówią, że z pomocą zabawek w ich kolekcji można opisać historię świata, podobnie jak opowiedzieć dzieje rodzinnego Krakowa. Zabawki to bowiem świat dorosłych w miniaturze – odbijają się w nich wielkie wydarzenia historyczne, przemiany polityczne i zmiany społeczne. Co więcej, przez pryzmat zabawek można podjąć wiele aktualnych tematów współczesnej debaty publicznej, jak katastrofa klimatyczna, migracje, wojna, nierówności społeczne, nietolerancja. W przeciwieństwie do większości muzeów zabawek, w których dominuje narracja chronologiczna lub typologiczna, kolekcja zgromadzona przez rodzinę Sosenków została „uruchomiona” w ujęciu tematycznym.

Potencjał kolekcji pozostawał przez wiele lat w uśpieniu. Odbyło się kilka dużych wystaw pokazujących jej skalę i różnorodność – pierwsza w 1992 roku w Muzeum Historycznym Miasta Krakowa i największa zatytułowana „Masyw kolekcjonerski” w 2009 roku, gdzie historyczne zabawki posłużyły za budulec w projekcie artystycznym Roberta Kuśmirowskiego. Zabawki

stale też wędrują w postaci wypożyczeń na wystawy, są to jednak pojedyncze obiekty lub niewielkie grupy, uzupełniające wystawy organizowane pod szyldami innych instytucji. Myśl o utworzeniu muzeum na bazie kolekcji zabawek pojawiła się w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, jednak mimo licznych prób związania się z istniejącym muzeum lub utworzenia autonomicznego, kolekcja pozostawała w magazynach – niedostępna dla publiczności, schowana przed wzrokiem badaczy. Cały czas przy tym rosta.

Ograniczenia w postaci braku przestrzeni wystawienniczej i braku finansowania na działalność programową stały się motorem dla stworzenia w 2019 roku pierwszej koncepcji programowej Muzeum Zabawek w Krakowie i rozpoczęcia w połowie 2021 roku działalności pod własną marką: Muzeum Zabawek w Krakowie. W tej koncepcji znalazł się zapis, że działalność programowa muzeum jest „oparta na filozofii muzeum partycypacyjnego – współtworzonego przez publiczność, włączającego i otwartego” (Muzeum Zabawek w Krakowie. Koncepcja, 2021). Podkreślono

w niej także, że muzeum „od samego początku jest tworzone jako miejsce nawiązywania relacji, miejsce dyskusji, miejsce twórczej pracy, miejsce odkrywania sensów i budowania znaczeń – miejsce wzmacniania kompetencji społecznych”. W tej koncepcyjnej ramie narodziła się „Witryna z zabawkami”. Projekt nie powstał w próżni, lecz był wynikiem studiów dotyczących współczesnych praktyk muzealnych, zmieniającej się roli i odpowiedzialności muzeów, narzędzi stosowanych przez muzea, pracy z muzealną publicznością. Projekt Muzeum Zabawek został pomyślany jako dialog z koncepcją muzeum partycypacyjnego i ideami wpływającymi z nowej muzeologii.

Bardzo istotną rzeczą w tym projekcie było dla mnie to, że mogliśmy przewietrzyć tą kolekcję, dać do niej dostęp osobom z zewnątrz – wskazuje Katarzyna Sosenko. Niekoniecznie wpuszczając do magazynów, bo tam warunki są bardzo trudne – jest ciasno, brakuje możliwości prezentacji na stołach. Kolekcja, która ma mistyczny charakter, która na co dzień jest przechowywana w pudłach w magazynie (...) miała możliwość zostać zaprezentowana za pośrednictwem głosu publiczności. [wywiad: Sosenko, 2022]

Kuratorzy pracujący nad aranżacją Witryny z zabawkami #1 w Cricotece



W tekście patrzę na „Witrynę z zabawkami” jako na partycypacyjne narzędzie dla muzeum bez domu – muzeum, które nie ma siedziby, posiada natomiast zasób w postaci kolekcji i zespołu oraz wypełnia wszystkie przewidziane w definicji funkcje muzeum. Podejmę próbę odpowiedzi na pytanie, do jakiego stopnia partycypacja w muzeum jest możliwa, przy założeniu, że ideału pełnej partycypacji w instytucji, której specyfika wyznacza szereg ograniczeń natury prawnej i zarządczej, nie da się osiągnąć. Realizacja „Witryny z zabawkami” wiąże się z podjętym przeze mnie w 2016 roku projektem badawczym „Partycypacja i postmuzeum”. Wysłałam w nim od hipotezy, że zainteresowanie muzeów partycypacją jest bardziej deklaratywne niż stosowane w praktyce. W projekcie badam, w jakim stopniu muzea mogą i chcą dzielić się swoją władzą z publicznością i jak wpływa to na ich tożsamość. Przenosząc to pytanie na grunt analizowanej tu „Witryny z zabawkami” można zapytać, w jakim stopniu jej uczestnicy partycypowali w programowaniu tego projektu i jednocześnie jaki mieli wpływ na Muzeum Zabawek? W artykule stawiam też pytanie o to, czy projekty oparte na współpracy z otoczeniem, w szczególności na partycypacji publiczności w budowaniu programu, mogą być alternatywą dla braku przestrzeni wystawowej, z tym bowiem mierzą się osoby zarządzające wieloma prywatnymi zbiorami.

Metodologia

Metodologia artykułu obejmuje studia literaturowe i badania empiryczne dotyczące partycypacji w muzeach zrealizowane w latach 2016–2022 (jako część projektu „Partycypacja i postmuzeum”) oraz badania empiryczne zrealizowane w projekcie „Witryna z zabawkami”,

dla których kluczowa była obserwacja uczestnicząca – autorka tekstu jest autorką koncepcji „Witryna z zabawkami” i jego główną koordynatorką obecną na każdym etapie pracy przez cały okres realizowania projektu. Obserwacja dotyczyła przebiegu poszczególnych warsztatów – relacji w grupie, wyborów i reakcji uczestników, ich gotowości do negocjowania treści, podejmowania decyzji, wychodzenia z inicjatywą, wypowiedzianych na bieżąco ocen i refleksji odnoszących się do samego projektu; stosunku kolekcjonerów do procesu partycypacyjnego; przebiegu partnerstwa z muzeami goszczącymi projekt. Materiału do analizy dostarczyła seria wywiadów częściowo ustrukturyzowanych z uczestnikami „Witryny z zabawkami”, czyli kuratorami – łącznie dziewięć wywiadów przeprowadzonych za pośrednictwem platformy MS Teams w grudniu 2022 roku (zaproszone do wywiadów osoby reprezentowały wszystkie edycje projektu, były to osoby biorące udział w projekcie wraz z rodzinami, jak również indywidualnie, osoby w pełni zadowolone z przebiegu projektu oraz dzielące się krytycznymi ocenami – to nastawienie zostało zaobserwowane w czasie jego trwania; wypowiedzi kuratorów w treści artykułu są anonimowe i zostały wprowadzone w formule „uczestnik edycji #1” itd.), wypowiedzi kolekcjonerów i koordynatorów projektu (jeden wywiad, jeden film) oraz kolejnych uczestników projektu (jeden film, jedna dyskusja panelowa).

Kontekst nowej muzeologii i pojęcie partycypacji

Współczesne strategie muzealne kładące nacisk na budowanie relacji ze społecznościami, stawiające na ważkość zachodzących procesów, traktujące kolekcję bardziej jako punkt

odniesienia dla dyskusji, jaką podejmuje się z otoczeniem, a nie jako cel sam w sobie, mają swoje korzenie w nowej muzeologii. Jej tradycja sięga lat sześćdziesiątych XX wieku. Był to okres tzw. drugiej rewolucji muzealnej (1960–1980), o której muzeolog Peter Van Mensch (1995: 133) pisał, że jej „siłą przewodnią jest chęć rozwoju muzeów jako instytucji społecznych o programach politycznych”.

Kluczowe znaczenie dla ujęcia terminu nowa muzeologia miał okrągły stół UNESCO-ICOM zorganizowany w 1972 roku w Santiago de Chile, podczas którego dyskutowano rolę muzeów w odniesieniu do potrzeb społecznych i ekonomicznych w Ameryce Łacińskiej (Davis, 1999: 53; Brown i Mairesse, 2018: 529–530). Termin ten nie był jeszcze wtedy używany, a muzeum zaangażowane w życie społeczności nazywano „muzeum zintegrowanym”. Kolejnym punktem zwrotnym w sformułowaniu założeń nowej muzeologii była przyjęta w 1984 roku „Deklaracja z Quebecu: Podstawowe zasady nowej muzeologii”. Zdaniem Pierre’a Mayranda (1985: 201) deklaracja

potwierdza społeczną misję muzeum jako nowy punkt wyjścia i prymat tej funkcji nad tradycyjnymi funkcjami muzealnymi: konserwacją, budynkami, obiektami i publicznością.

Zgodnie z zapisem Deklaracji

nowa muzeologia zajmuje się przede wszystkim rozwojem społeczności (...) Stała się sposobem zbliżania ludzi, aby poznawali siebie i innych, rozwijali swoje zdolności krytyczne i wyrażali troskę o wspólne tworzenie świata, który przyjmuje odpowiedzialną postawę wobec własnego wewnętrznego bogactwa. (Declaration of Quebec, 1984: 201)

Kanoniczną pozycją nowej muzeologii stała się książka Petera Vergo zatytułowana „New Museology” (1989). Jej niedostatkiem jest zasięg

geograficzny dyskusji ograniczony do świata anglojęzycznego, co może dać błędne wrażenie, że założenia nowej muzeologii zostały sformułowane w kręgu brytyjskiej muzeologii końca lat osiemdziesiątych XX wieku.

Nowa muzeologia odwróciła dotychczasowe hierarchie muzealne: w centrum działalności muzealnej znalazła się publiczność i społeczności (w przeciwieństwie do dotychczasowej kolekcji), a wiedza jest przez muzeum akumulowana również z zewnątrz (zamiast dotychczasowego dystrybuowania jej wyłącznie na zewnątrz). Według Huguesa de Varine’a (1996: 24–25)

Nowy typ muzeum można opisać zasadniczo jako proces kulturowy, utożsamiany z lokalną społecznością (ludnością) na określonym terytorium, wykorzystujący wspólne dziedzictwo jako zasób rozwoju, w przeciwieństwie do bardziej klasycznego muzeum, instytucji, którą charakteryzuje kolekcja, [prezentowana] w budynku, dla grona zwiedzających.

Idea muzeum partycypacyjnego wyrasta z założeń nowej muzeologii, choć już na początku XX wieku pojawiały się sygnały zmiany sposobu myślenia o muzeach i postrzegania ich jako instytucji otwartych na społeczność. Takie progresywne podejście reprezentował w swojej pracy zawodowej i myśli teoretycznej John Cotton Dana (Peniston, 1999), wieloletni kierownik Biblioteki Publicznej w Newark w New Jersey (1902–1929) i Muzeum w Newark (1909–1929). Pojęcie partycypacji weszło do dyskursu muzealnego z pola polityki i polityk publicznych. Sformułowana w 1969 roku przez Sherry R. Arnstein „drabina partycypacji obywatelskiej” (1969: 216–224) miała kluczowe znaczenie dla refleksji teoretycznej nad partycypacją w obrębie różnych dziedzin, w tym urbanistyki, architektury, socjologii, sztuki i studiów muze-

alnych. Drabina ma osiem szczebli, z których dwa najniższe odnoszą się do nie-partycypacji, a w kolejnych stopień uczestnictwa rośnie w miarę wspinania się w górę, gdzie trzy najwyższe stopnie określone mianem „władza obywatelska” to: partnerstwo, delegowanie władzy i kontrola obywatelska. Arnstein utożsamia partycypację obywatelską z władzą obywatelską. W popularyzacji partycypacyjnej metody i narzędzi w muzeach istotną rolę odegrała Nina Simon. Stworzyła użyteczną systematyzację praktyk partycypacyjnych dotyczących stopnia zaangażowania ze strony publiczności i pracowników muzeów, definiując cztery modele partycypacji społecznej – *contribution* (wkład), *collaboration* (współpraca), *co-creation* (współtworzenie) i *hosted* (gościnność).

Na początku XXI wieku miał miejsce wysyp publikacji dotyczących partycypacji, w szczególności w ujęciu praktycznym, omawiających dobre praktyki zastosowania metody partycypacyjnej w działalności programowej muzeów (m.in. Gorschlüter [2009], Henry i McLean, 2010; Horwood, 2019; Noack i Castro [2018]; McSweeney i Kavanagh, 2016; Morawińska, 2017). Pojawiły się jednocześnie podejścia krytyczne. Do najistotniejszych należą rozważania teoretyczne Markusa Miessena, który opowiada się za konfliktową interpretacją partycypacji jako metody działania. Ten architekt, urbanista i teoretyk zainicjował tetralogię partycypacji, której tom zatytułowany „Koszmar partycypacji” został przetłumaczony na kilkanaście języków, w tym polski (Miessen, 2016).

W swoich rozważaniach rozumiem partycypację w muzeum jako współtworzenie koncepcji i programów wspólnie z otoczeniem społecznym; nie tylko wstuchiwanie się w głos otoczenia, ale również negocjowanie i podejmowanie wspólnych działań polegających na wytwa-

rzaniu treści. Muzeum partycypacyjne to ideał, który jest niemal niemożliwy do osiągnięcia zważywszy na potrzebę sprawowania profesjonalnej opieki nad kolekcją, natomiast za takie w moim przekonaniu można uznać muzea, dla których idea współpracy z publicznością wynika z ich misji, które są gotowe dzielić się władzą z otoczeniem społecznym, łącząc wiedzę i profesjonalizm muzealnego zespołu z refleksją i kompetencjami płynącymi z zewnątrz, i które w realizacji działań posługują się narzędziami partycypacyjnymi.

Realizacja projektów partycypacyjnych wymaga określonych kompetencji, elastyczności i otwartości na efekty, które nie są założone z góry, lecz pojawiają się w trakcie pracy. Wtóruję Melanii Tutak, która wskazuje, że

takie projekty wymagają specyficznego podejścia, pewnego rodzaju temperamentu muzealniczego, ogromnej miłości do ludzi i do tego, co się z nimi robi i wycucia. Działamy intuicyjnie, stąd ta intuicja jest nam niezwykle potrzebna. [Film dokumentalny, 2023]

Takiemu myśleniu o pracy muzealnej blisko do koncepcji rzeźby społecznej Josepha Beuysa, z którą w swojej praktyce edukacyjno-animacyjnej pracują Janusz Byszewski i Maria Parczewska. Byszewski (2012: 8) pisze, że w tej koncepcji

każdy ma prawo do kształtowania, modelowania, rzeźbienia świata, w którym żyje. Jest to ciągły proces przemian, ponieważ tak zdefiniowane dzieło nigdy nie jest ukończone. Możemy więc spojrzeć na muzeum jako właśnie na pracę artystyczną (rzeźbę społeczną), która jest w ciągłym procesie przemian.

Takim procesem była „Witryna z zabawkami”, a szerzej – jest nim samo Muzeum Zabawek – nomadyczne, działające projektowo, nieustannie zmieniające się, a przy tym cały czas zakotwiczone w kolekcji.



Wernisaż wystawy „Co zabawki mówią o Podgórzu” – Witryny z zabawkami #5 w Muzeum Podgórza

Projekty wymykające się przyjętym porządkom

Projektów stojących w poprzek muzealnego kanonu nie brakuje na przestrzeni ponad dwóch i pół wieku istnienia muzeum publicznego. Muzeum w walizce Marcela Duchampa nie było niczym innym jak przewrotną grą z koncepcją muzeum. *La Boîte-en-valise*, czyli pudełko w walizce, wypełniły miniaturowe reprodukcje sześćdziesięciu dziewięciu własnych prac artysty. Pudełek powstało ponad trzysta, a dla dwudziestu Duchamp dodatko-

wo stworzył skórzane walizki. Miał przy tej okazji stwierdzić: „Dzieło mojego życia mieści się w walizce” (Demos, 2002: 7). Do kompaktowej walizki znany z przewrotnych gestów artysta spakował swój dorobek i jednocześnie dobytek; prace swoje, choć powielone, ale naznaczone osobistym gestem artysty. T.J. Demos (2002: 10) stwierdził, że „walizka stała się jednym ze sposobów negocjowania geopolitycznej bezdomności”. Duchamp najpierw bowiem uciekał przed Nazistami z Paryża na południe Francji, a potem wyemigrował do Stanów Zjednoczonych.

„Główne cele walizki, takie jak gromadzenie, reprodukcja i przenośne przechowywanie, odpowiadają potrzebom wygnania, które jest definiowane przez utratę mienia, tęsknotę za domem i niekończącą się mobilność” – pisze Demos (2002: 10).

Kolekcja, którą zawsze można ze sobą zabrać, przenośne muzeum, zainspirowało cały szereg konceptualnych galerii, między innymi mobilną galerię w pudełku po butach – Salon Wystawowy Bagatt (2000–2001)– stworzoną przez współzałożyciela czasopisma „Raster” Łukasza Gorczycę, czy „mikroart 1:10” (2000–2001)– międzynarodową sieć mikrogalerii założoną przez krakowską grupę artystyczną Strupek, w których to galeriach prezentowane były repliki istniejących dzieł sztuki w skali 1:10. Z tej tradycji wyrasta też szereg projektów o charakterze popularyzatorskim – mobilne muzea i galerie docierające do innych, zwłaszcza mniejszych miejscowości, w tym „muzeobus” – autobus mieszczący salę wystawową stworzony w 1949 roku przez Muzeum Narodowe w Warszawie, objazdowe wystawy w wagonach kolejowych, które w połowie XX wieku w sezonie wakacyjnym zatrzymywały się na kilka dni w kurortach nad Balatonem, a współcześnie „Muzeum na wynos” stworzone przez Muzeum Narodowe w Warszawie jako przenośne muzeum docierające do odbiorców, którzy nie mogą dotrzeć do muzeum, „Muzeum na kółkach” prowadzone przez Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN w Warszawie – podróżująca w przeszklonym pawilonie wystawa edukacyjna, która odwiedza niewielkie miejscowości, czy muzealny autobus Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie.

To przykłady efemeryczne, w niewielkiej skali, która sprzyja eksperymentom. Jeszcze innym odczytaniem konceptualnej myśli Duchampa jest

projekt Muzeum Szufład (Schubladenmuseum / Museum of Drawers) stworzony przez artystę Herberta Distela. Jest to zespół pięciuset miniaturowych prac sztuki współczesnej wykonanych przez artystów w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku, które zostały umieszczone w meblu pasmanteryjnym przeznaczonym do przechowywania szpulek. Posiada dwadzieścia szufład, z których każda dzieli się na dwadzieścia pięć przegródek o wymiarach 43 x 57 x 48 milimetrów. Zapętnianie przegródek trwało w latach 1970–1977. Mebel wraz z kompletem dzieł sztuki został pokazany na największych festiwalach sztuki, a dwa lata później artysta przekazał go w darze Kunsthaus Zurich. Ta formuła chyba najlepiej odnosi się do idei Muzeum Zabawek, które formalnie także jest projektem.

Wszystkie wymienione projekty są echem idei gabinetu osobliwości – Wunderkammer, z której wyrosła część nowożytnych muzeów. „Kolekcje o orientacji encyklopedycznej, mające prezentować pomniejszony model wszechświata, stworzyć wizję całości niedostępnej ludzkiemu spojrzeniu przez przykłady każdej kategorii istot i rzeczy” – tak charakteryzuje je Krzysztof Pomian (2012: 89). Szafa, a nawet cały pokój wypełniony obiektami reprezentującymi najróżniejsze sfery natury i kultury materialnej działały na wyobraźnię nowożytnych kolekcjonerów, podróżników i naukowców (przez siedemnastowiecznych obserwatorów opisywane przymiotnikami: ciekawy, rzadki, doskonały, bardzo pomysłowy, nigdy niewidziany [Pomian, 2012: 92]), później muzealników, podobnie jak dzisiaj mistycyzm tych zbiorów budzi niesłabnące zainteresowanie tak akademików, jak i artystów. Przykładem może być współpraca konceptualnego artysty Marka Diona z londyńskim V&A w 2019 roku, której efektem jest projekt

„A Field Guide to Curiosity: A Mark Dion Project”. Odniesieniem do gabinetu osobliwości była także pierwsza duża wystawa przygotowana przez Muzeum Zabawek – „Klinika zabawek” (2021/2022) – zespół historycznych zabawek zaaranżowanych w przeszklonych regałach i szufładach wypełniających od podłogi do sufitu salę dawnej biblioteki medycznej.

Opisane powyżej projekty cechuje mobilność lub tymczasowość, natomiast w kontekście dyskusji o zmieniającym się formacie współczesnych muzeów nie można zapominać o tym, że dialog z instytucją muzeum przybiera także formę statycznych instytucji dysponujących budynkiem, kolekcją i zespołem. Jako przykład wskażę dwa takie muzealne projekty, które z sytuacją Muzeum Zabawek łączy nie partycypacyjny program, lecz model współistnienia kolekcji, kolekcjonerów i muzeum.

Pierwszy przykład to MONA na Antypodach – Muzeum Starej i Nowej Sztuki otwarte w 2011 roku w Hobarcie, stolicy Tasmanii, najbardziej na południe wysuniętym stanie Australii. To dzieło miejscowego milionera, kolekcjonera sztuki Davida Walsha. W magazynie „The Monthly” można przeczytać, że MONA zostało „zaprojektowane jak borgesowski labirynt, oświetlone jak klub nocny i zaaranżowane jak gabinet osobliwości” (Flanagan, 2013). Mówi się o nim, że jest antymuzeum. Tradycyjnemu muzeum ma przeczytać zarówno sama architektura – budynek w typie anty-ikony przypominający forteczę wykutą w skale, do której przypląta się łodzią, jak też działalność programowa i model zarządzania. W salach wystawowych wymieszane zostały epoki, style, konwencje i geografie, a w centrum znalazły się doświadczenia, wrażenia i odczucia. W założeniu MONA miała szokować i prowokować, ale kontestatorski wizerunek muzeum – nie w typie surowego

wnętrza fabryki z offowym programem, lecz eleganckiego butikowego połączonego z nocnym klubem, gdzie wystawiają najwięksi artyści – idealnie wpasował się w oczekiwania (więcej: Jagodzińska, 2015: 70–75). Kolekcjoner mieszka na terenie posiadłości, podobno ze swojego apartamentu podgląda przez dziurę w podłodze muzealnych gości.

Mieszkanie z kolekcją to rzeczywistość kolekcjonerów – nie inaczej jest w przypadku rodziny Sosenków. Część z nich przesuwają to doświadczenie dalej i tworzy muzea, w których mieszka. Australijski architekt, mecenas sztuki i kolekcjoner sztuki Corbett Lyon zaprojektował w Melbourne *housemuseum*, w którym sfera prywatna i publiczna przenikają się w nim ze sobą. W centrum budynku znajdują się dwie przestrzenie galeryjne – „white cube” i „black cube”, a wokół nich zaaranżowane zostały pomieszczenia mieszkalne: hol wejściowy, kuchnia, salon, gabinet z archiwum, sala koncertowa z organami, jadalnia, biblioteka, korytarze i klatki schodowe. Wszystkie te przestrzenie są udostępniane zwiedzającym. Lyon Housemuseum to projekt, który sięgnął do początków muzeów i nadał im na powrót bardzo osobisty charakter. Gospodarze sami otwierają drzwi do swojego domu i witają gości, serwują podczas wizyty herbatę, Lyon daje koncert organowy w sali muzycznej (więcej: Jagodzińska, 2019a: 152–163).

Projekt partycypacyjny jako testowanie muzealnego pola

Muzeum Zabawek w Krakowie oparte na autorskiej koncepcji programowej powstało nie tyle ze świadomością muzealnej tradycji, co wyciągnęło lekcje z szeregu muzealnych strategii, koncepcji i konkretnych projektów realizowanych w różnych obszarach tematycz-

nych – w szczególności sztuki i historii. Wpisuje się w myślenie o muzeach jako instytucjach maksymalnie otwartych, współtworzonych ze środowiskiem zewnętrznym, wstuchujących się w otoczenie. „Witryna z zabawkami” miała być rodzajem testu na istnienie takiego formatu opartego na prywatnej kolekcji, realizowanego przez podmiot pozarządowy, w mieście wypełnionym po brzegi muzeami – turystycznej destynacji, o zróżnicowanej strukturze mieszkańców (w tym dużej społeczności obcokrajowców pracujących w branży centrów usług wspólnych i outsourcingu procesów biznesowych).

Wykorzystanie projektów partycypacyjnych do eksperymentowania i testowania nowych narzędzi nie jest nowym zjawiskiem. W 2008 roku najstarsze i przez długi czas jedyne polskie muzeum zajmujące się sztuką współczesną – Muzeum Sztuki w Łodzi – zostało otwarte w nowej siedzibie – pofabrycznym budynku na terenie centrum handlowo-rozrywkowego Manufaktura. W budynku o nazwie ms2 na powierzchni trzech tysięcy metrów po raz pierwszy w takiej skali mogła zostać pokazana kolekcja, podczas gdy dotychczasowa siedziba, od tej pory pod nazwą ms1, jest głównie przestrzenią czasowych projektów. Oba gmachy dzieli odległość ośmiuset metrów. Są położone w dawnej robotniczej części Łodzi, która przez dziesięciolecia, od drugiej połowy XIX wieku po transformację systemową 1989 roku, była potęgą przemysłu włókienniczego. Po załamaniu gospodarczym nastąpił upadek przemysłu, co skutkowało rosnącym bezrobociem i pogłębiającymi się problemami społecznymi. Centrum Manufaktura utworzone na terenie dawnego Towarzystwa Akcyjnego Wyrobów Bawełnianych Izraela Kalmanowicza Poznańskiego, jednej z największych fabryk włókienniczych Łodzi, stało się enklawą przepychu

w społecznie i ekonomicznie zdefaworyzowanym sąsiedztwie. Muzeum, które zaczęło w tym miejscu działać, starało się znaleźć sposób na rozpoznanie otoczenia i nawiązanie z nim relacji. Kontekst zainspirował odważny projekt o nazwie „ms3 Re:akcja”.

Po zamknięciu wystawy czasowej przygotowanej na inaugurację nowego gmachu, sala została odświeżona, pomalowana na biało i wiosną 2009 roku w dniu otwarcia kolejnej „wystawy” zaproszono do niej publiczność. Muzeum zaoferowało publiczności silnie osadzone w literaturze muzeologicznej *white cube*, w którym można było zrobić wszystko. Był to konceptualny projekt w typie *anti-wystawy*, w którym to publiczność miała wystąpić w roli twórców. Muzeum zapewniło podstawowe materiały – farby, pędzle, drabiny – ale można było też przynieść dowolne własne materiały i narzędzia. W tej formule przez dwa miesiące w sali wystaw czasowych narastała wystawa. Białe ściany wypełniały się kształtami i kolorami. Te już zapełnione były przez kolejne osoby zamalowywane i pokrywane nowymi obrazami.

Kurator projektu i jednocześnie kierownik Działu Edukacji Leszek Karczewski opowiada:

nie przygotowaliśmy się wcale, wychodząc z założenia, że każda propozycja muzealna jest próbą odgadnięcia, jakie są oczekiwania publiczności (...). Dlatego nie można po prostu zapytać publiczności, jaką wystawę chce? Więcej, niechże publiczność zrobi taką wystawę, jaką chce. (ms3 Re:akcja, 2020)

Miejsce, czas i format tego projektu miały się stać drogowskazem dla działalności programowej muzeum – otwartości na eksperyment i odwagi, a także nobilitacją działań z publicznością, bo projekt prowadził dział edukacji (był to początek emancypacyjnego ruchu edukato-



Katarzyna Sosenko prezentuje wybrane obiekty z kolekcji zabawek – przygotowania do Witryny z zabawkami #4 w Kamienicy Szotańskich

rów muzealnych). „ms3 Re:akcja” było platformą do działania, miejscem spotkań i negocjacji oraz testem – na co publiczność jest otwarta, a jednocześnie, na co rzeczywiście otwarte jest muzeum.

Pracownicy działu edukacji byli niestrudżonymi obserwatorami tego, co i jak dzieje się w tak zaaranżowanej sytuacji. Gdyby projekt został zrealizowany kilka lat później, stałby się zapewne przedmiotem badań z zakresu socjologii, psychologii, pedagogiki. W roku 2009, czyli zanim polskie muzea szeroko otworzyły się na działania partycypacyjne, była to celebrowanie otwarcia nowego gmachu z okazałych rozmiarów przestrzeni dla wystawy kolekcji oraz satysfakcja, że muzeum awangardy wytycza kolejne trendy, które później miały podchwycić kolejne muzea.

Równoległe z wytyczaniem nowych formatów działania w Łodzi proces ten przebiegał w War-

szawie w związku z utworzeniem Muzeum Sztuki Nowoczesnej. Długo w stolicy wyczekiwane muzeum sztuki współczesnej powstało w 2008 roku. Przedłużający się proces wyboru projektu architektonicznego – gmach jest realizowany według projektu wyłonionego w trzecim z kolei międzynarodowym konkursie architektonicznym, a jego otwarcie planowane jest na 2024 rok – sprawił, że muzeum kontynuuje działalność w przestrzeniach tymczasowych. Czas oczekiwania na budynek został przeznaczony na rozwijanie działalności programowej oraz testowanie różnych narzędzi i sposobów działania z partnerami, artystami, publicznością.

Dyrektorka muzeum Joanna Mytkowska mówi, że nie było doświadczenia zakładania muzeów w Polsce. (...) Przez te lata uczyliśmy się więc na błędach, które były właśnie popełniane w małej skali. To jest na pewno bezcenne. To też sprawia, że posiadamy



Podpisy na wystawę wykonane przez kuratorów Witryny z zabawkami #3 w Kamienicy Szołajskich

sporą dozę kreatywności – ona wynika z prostego faktu, że wielu rzeczy czy rozwiązań nie było, tak więc trzeba było je samemu znaleźć. To też doskonale działało na budowanie środowiska, nie tylko zespołu muzeum, ale całego środowiska wokół muzeum. (Jagodzińska, 2019b: 97)

Mała skala jest idealna do poszukiwania odpowiedniej drogi. Mytkowska otwarcie wskazała na „błąd rozpoznania”, jakim była inauguracyjna program wystawa o eksperymentach w sztuce byłej Jugostawii – okazało się, że nie ma na nią w Warszawie publiczności.

Bardzo szybko się zorientowałam – mówi Mytkowska, że jeżeli będziemy robili taki program – program, który jest skrojony na dobrze funkcjonującą międzynarodową instytucję, w mieście, gdzie nie ma jeszcze tradycji muzeum, gdzie eksperymenty w sztuce byłej Jugostawii nie budzą emocji – wtedy nie zaistniejemy jako ważna instytucja w mieście. To był moment, kiedy zaczęliśmy się zastanawiać nad lokalnymi kwestiami, nad przesunięciem programu na bardziej aktywistyczne działania związane w różny sposób z miastem. (Jagodzińska, 2019b: 98)

Testowanie nowego pola muzealnego za ważny element swojej działalności uczyniło także Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku. Muzeum powstało w 2008 roku, ale na swój docelowy gmach czekało w siedzibie tymczasowej w Warszawie do 2020. Ta siedziba to wyłącznie biura, a działalność programowa realizowana była w terenie, w Warszawie oraz innych miejscowościach związanych z Józefem Piłsudskim, a także na miejscu w Sulejówku celem nawiązania relacji z lokalną społecznością. Chociaż muzeum prezentuje wielką historię i ma na tym polu do spełnienia funkcję edukacyjną skierowaną w dużej mierze do grup szkolnych, to bardzo istotne dla tożsamości instytucji jest jej lokalne zakorzenienie. Współpraca podejmowana na tym polu z lokalnymi instytucjami i organizacjami oraz działania, których celem jest nawiązanie współpracy z mieszkańcami, legitymizuje działania muzeum w Sulejówku.

Kierująca działaniami lokalnymi w muzeum Beata Nessel-Łukasik stworzyła strategię działań muzeum dla Sulejówka (2014), a następnie

wspólnie z Januszem Byszewskim opracowała i wdrożyła koncepcję muzeum relacyjnego na określenie procesu zainicjowanego i systematycznie przez lata budowanego w Sulejówku.

Muzeum relacyjne to jest muzeum site specific, odnoszące się do kontekstu miejsca, zakorzenione w swoim otoczeniu. Z jednej strony są to korzenie w głąb, a z drugiej strony powstają mocne relacje poziome. Muzeum relacyjne jest alternatywą wobec muzeów totalnych, które często nazywa się muzeami turystycznymi. Jest bliższe, staje się przez to mniej muzealne, bardziej ma charakter faktu społecznego. (Byszewski i Nessel-Łukasik, 2020: 149)

„Witryna z zabawkami” jako metoda uczenia się z zewnątrz

Na gruncie szeregu partycypacyjnych projektów, międzynarodowych i realizowanych przez polskie muzea, w kontekście różnych muzealnych strategii i tradycji nowej muzeologii, sformułowany został projekt „Witryna z zabawkami”. Był to cykl pięciu kameralnych wystaw, do przygotowania których zaproszona została publiczność. W otwartym naborze zgłaszały się osoby, które miały ochotę przez okres około dwóch miesięcy pracować w grupie nad wymyśleniem i tworzeniem wystawy z kolekcji historycznych zabawek. Uczestnicy projektu od samego początku wchodzili w role kuratorów – każdy na równych zasadach, zarówno dorośli, jak i dzieci. Praca w każdej z pięciu edycji obejmowała sześć spotkań warsztatowych i dodatkowy czas na tworzenie aranżacji plastycznej. Spotkania odbywały się w salach seminarijnych/edukacyjnych muzeów partnerskich.

W programie każdej edycji znalazły się trzy spotkania z kolekcjonerami, którzy przywozili ze sobą obszerny wybór zabawek – opowiadali

o obiektach, a uczestnicy dokonywali wyborów i formułowali treści dotyczące narracji wystawy. Na pierwsze spotkanie przygotowywany był bardzo różnorodny zasób z kolekcji, aby zaprezentować przekrój typów zabawek. Był to autorski wybór kolekcjonerów, dla którego kluczem była lokalizacja. Dobierając obiekty na spotkanie starali się bowiem związać je z charakterem zbiorów prezentowanych w muzeum, w którym w danej edycji realizowany był projekt. Z uwagi na liczebność grupy i kwestie bezpieczeństwa nie było możliwości zorganizowania spotkań w magazynie i zaoferowania pełnej dowolności w doborze obiektów, dlatego wybór kolekcjonerów jako zaczyn wymyślenia wystawy były konieczny. Scenariusz działań był pomyślany w taki sposób, że na pierwszym spotkaniu zarysowywały się zainteresowania uczestników, którzy na kolejne spotkanie zamawiali konkretne typy zabawek, jakie chcieliby zobaczyć i wziąć pod uwagę podczas tworzenia wystawy. Jej temat krystalizował się na drugim spotkaniu, na którym artykułowane były kolejne, już ostateczne zamówienia z magazynu. Trzecie spotkanie z kolekcjonerami zamykało wybór obiektów, formułowany był tytuł i finalizowana narracja.

Jedno lub dwa spotkania (w zależności od edycji) poświęcone były pracy nad aranżacją plastyczną – dyskusji nad pożądanym kształtem i praktyczną realizacją formy plastycznej wystawy. Na warsztatach omawiana była również warstwa tekstowa wystawy – zapadała decyzja czy i ile tekstu pojawi się na wystawie. Uczestnicy dokonywali podziału zadań między siebie, indywidualnie przygotowywali teksty, komunikowali się przy tym mailowo poza czasem warsztatowym. Kreatywnym przerywnikiem w projekcie były warsztaty tworzenia zabawek w różnych materiałach. W każdej edycji



Selekcja obiektów – przygotowania do Witryny z zabawkami #5 w Muzeum Podgórze

zaplanowana została współpraca z innym twórcą, której celem było poznanie wybranej techniki¹.

Tytuł projektu „Witryna z zabawkami” odnosi się do muzealnej tradycji – przeszklonej gabloty, która zabezpiecza obiekt i jednocześnie oddziela go od zwiedzającego. „Witryna” miała to ograniczenie przełamać. Uczestnicy projektu – kuratorzy – dostali możliwość brania obiektów do rąk (z zachowaniem niezbędnych środków bezpieczeństwa). Z drugiej strony tytułowa witryna nawiązuje do fantazyjnie aranżowanych wystaw historycznych sklepów z zabawkami.

¹ Podczas warsztatów powstawały zabawki drewniane, papierowe, ceramiczne i szklane.

Sednem projektu był proces powstawania wystawy – współpraca zespołu Muzeum Zabawek z zewnętrznymi kuratorami, negocjowanie wyborów, obserwacja preferencji, argumentowanie. Praca pogłębiona, długofalowa, z konkretną grupą (w zależności od edycji grupy te liczyły od jedenastu do piętnastu osób) dawała możliwość poznania się, nawiązania relacji oraz na bieżąco przeprowadzanej ewaluacji. W tym sensie projekt był metodą na uczenia się zewnątrz, czyli od jego uczestników. Wystawa jako efekt pracy – otwarta w formule świętowania zakończenia projektu – była jedynie zewnętrznym wyrazem tego procesu. Zgodnie z pierwotnym założeniem każda z wystaw miała być prezentowana przez zaledwie tydzień.

Dopiero w trakcie realizacji projektu, wychodząc naprzeciw oczekiwaniom partnerskich muzeów oraz kuratorów i koordynatorów, czas prezentacji wystaw został przedłużony (trwały od miesiąca do dwóch miesięcy).

Witryna to mebel, który w poszczególnych edycjach, w zależności od lokalizacji, przybierał różne kształty. Zmienność lokalizacji została wymuszona przez brak siedziby Muzeum Zabawek. Projekt był realizowany w trzech krakowskich muzeach – Ośrodku Dokumentacji Sztuki Tadeusza Kantora Cricoteka, Muzeum Podgórze (oddziale Muzeum Krakowa) i Kamienicy Szotańskich im. Feliksa Jasińskiego (oddziale Muzeum Narodowego w Krakowie), które użyczyły przestrzeni na warsztaty i wystawę. Miały to być przestrzenie nie wystawiennicze, które w przeciwieństwie do sal galeryjnych nie wymagały długiego planowania – przestrzenie recepcyjne i witryny okienne. Finalnie, już w czasie realizacji projektu, pojawiła się możliwość wprowadzenia przeszklonego regału do galerii (Cricoteka) i niewielkich witryn do sali wystaw czasowych (druga z kolei wystawa w Muzeum Podgórze, która stała się epilogiem dla prezentowanej w tym muzeum wystawy czasowej). Dwukrotnie witryny zostały umieszczone w oknach (gra słów: witryna z zabawkami w witrynie okiennej), dzięki czemu mogły zostać zaaranżowane zarówno dla widzów znajdujących się w muzeum, jak i oglądających wystawę z zewnątrz (w Kamienicy Szotańskich). Raz wystawa zaanektowała całą przestrzeń recepcyjną muzeum – zabawki zostały pokazane w pięciu dużych regałach, będących na wyposażeniu Muzeum Podgórze.

Wybór tematu wystawy należał do kuratorów, jednak ich zadaniem było nawiązanie do specyfiki miejsca – zbiorów prezentowanych w muzeum, w którym realizowana była wystawa.

W Cricotece kontekstem była postać Tadeusza Kantora i teatr, w Kamienicy Szotańskich – dizajn, a w Muzeum Podgórze lokalna historia.

Projekt był realizowany przez okres ponad półtora roku i nieustannie ewoluował. Koordynatorzy reagowali na różne potrzeby, modyfikowali jego przebieg w zależności od przekazywanych na bieżąco refleksji kuratorów. „Witryna” została pomyślana jako test dla różnych muzealnych narzędzi i rozwiązań, stąd poszczególne edycje różniły się od siebie. Aranżacja dwóch pierwszych wystaw została w dużo większym stopniu oddana w ręce uczestników, niż w przypadku kolejnych trzech. Ustawianie obiektów w gablotach i tworzenie oprawy plastycznej w 2021 roku było niemal w całości wynikiem kuratorskich wyborów i własnej pracy plastycznej. Z kolei w 2022 roku współpraca z profesjonalnym aranżerem wystaw przełożyła się na inną formułę pracy – aranżer, zapoznawszy się z koncepcją kuratorską, przedstawiał swój pomysł aranżacji plastycznej, do wykonania którego zapraszał kuratorów.

Do jakiego stopnia projekt partycypacyjny w muzeum jest możliwy?

Zarówno w czasie trwania, jak i po zakończeniu projektu kuratorzy „Witryny z zabawkami” dzielili się pozytywnymi wrażeniami dotyczącymi udziału w nim. Wśród motywacji najczęściej wymieniali trzy: wspólne spędzenie czasu w gronie rodziny lub poznanie nowych osób, przyjrzenie się działalności muzeum od kuchni i sposobowi przygotowywania wystawy oraz poznanie z bliska kolekcji zgromadzonej przez rodzinę Sosenków i samych kolekcjonerów. Z rozmów przeprowadzonych w trakcie spotkań warsztatowych oraz po ich zakończeniu wynika, że oczekiwania względem projektu zostały

spełnione. Poniższe trzy refleksje w dużej mierze oddają nastawienie kuratorów:

Każdy miał troszkę inny pomysł na to, jak stworzyć tą wystawę, ale jesteśmy bardzo zadowoleni, że uczestniczyliśmy w tym projekcie. Niesamowita przygoda. Myślę, że niejedną kawę po wernisażu jeszcze wypijemy razem, bo to była nauka dla nas wszystkich, przygoda życia – stworzenie takiej malusieńkiej wystawy z naszym udziałem w muzeum w Podgórzu. Myślę, że zostanie na kartach historii odnotowane, że tu byliśmy. [Panel dyskusyjny, 2021]

Dumna jestem, że brałam w tym udział i że się udało. [Panel dyskusyjny, 2021]

Przyszłam tutaj z pozytywnym nastawieniem, ale bez nastawienia, że będzie aż tak fajnie.(...) Najcenniejsze jest doświadczenie bycia tutaj, zobaczenie jak wygląda ta praca [kuratora] od tej strony i te trudne wybory – z czego zrezygnować, a czego by się bardzo chciało. [Panel dyskusyjny, 2021]

Długofalowa praca partycypacyjna ze stałą grupą uczestników – czyli taka, jaka miała miejsce w przypadku „Witryny z zabawkami” – jest w ramach instytucji trudna na wielu poziomach – organizacyjnym, logistycznym i psychologicznym. Na doświadczenie pracy w tym formacie nałożyła się jeszcze sytuacja lokalowa Muzeum Zabawek – brak siedziby, który wymusił działania w przestrzeniach gościnnych. To wiązało się z koniecznością nieustnego pakowania, przewożenia, rozpakowywania, ponownego pakowania i przenoszenia obiektów. Z powodów proceduralnych nie było możliwości ich zdeponowania w muzeum partnerskim, pozostawienie obiektów wiąże się bowiem z koniecznością formalnego przekazania w obecności konserwatora i odpowiedniego zabezpieczenia, co było przeprowadzane dopiero na etapie montownia wystawy po zamknięciu listy obiektów. Z kolei w związku z brakiem przestrzeni w muzeach

partnerskich nie było też możliwości pozostawienia tam materiałów wykorzystywanych na warsztatach oraz wcześniejszego przywiezienia i zdeponowania gablot.

Dla organizatorów powtarzalność poszczególnych części projektu okazała się wypalająca pod względem emocjonalnym. Stąd chęć koordynatorów do reagowania na pojawiające się w trakcie realizacji projektu refleksje i uwagi ze strony uczestników oraz testowanie nowych formatów pracy, zakładających mniejszą i większą ingerencję w strukturę projektu.

Analiza skali i stopnia partycypacji uczestników w projekcie „Witryna z zabawkami” zostanie przeprowadzona w obrębie ośmiu kategorii: ograniczenia swobody, ograniczenia sprawczości, ograniczenia autonomii, potrzeba profesjonalizmu, ograniczenia decyzyjności, ograniczenia dostępności, ograniczenia czasu, współdecydowanie a lider.

Ograniczenia swobody

„Witryna z zabawkami” w założeniu dawała dużą swobodę jej uczestnikom – decydowania o temacie, zawartości i kształcie wystawy. Uczestnicy trzech pierwszych edycji „Witryny” byli zapraszani do udziału tymi słowami: „Czy chcielibyście stworzyć wystawę w muzeum? Wejść w rolę kuratora i aranżera? Zbudować opowieść z zabawek historycznych oraz współczesnych wykonanych wspólnie z rzemieślnikami?”, a uczestnicy dwóch kolejnych w następujący sposób: „Czy chcielibyście pracować w muzeum, choć przez chwilę? Samodzielnie stworzyć wystawę? Poznać kolekcję z bliska, wybrać obiekty (nawet potrzymać je w dłoni), wymyślić wokół nich historie i opowiedzieć je publiczności?” Sprawczość uczestników projektu została wyartykułowana na etapie rekrutacji – potencjalni chętni wiedzieli, że zostaną

muzealnymi kuratorami.

Swoboda jednak miała swoje ograniczenia i rama projektu została wyraźnie zarysowana. Dana została przestrzeń – nie było możliwości zmiany miejsca, w którym miały zostać zaprezentowane obiekty ani formy witryn (te uzgodnienia musiały zostać poczynione zanim projekt się rozpoczął). Punktem wyjścia do pracy nad wystawą był wybór zabawek dokonany przez kolekcjonerów. On determinował kształt wystawy, kuratorzy bowiem nie wiedzieli, jaki materiał jest do dyspozycji.

Czułam, że nie wykorzystaliśmy w pełni kolekcji zabawek, bo nieco ograniczające było zamawianie zabawek na ślepo. Zastanawiam się, czy nie lepiej byłoby mieć podstawowy katalog głównych kategorii zabawek dla kuratorów? Syn powiedział coś w stylu: „Och, nie pomyślałem, żeby zapytać, czy są jakieś roboty zabawkowe!” Zaczęłam się zastanawiać, czy wybór był o wiele szerszy, niż mogliśmy sobie wyobrazić. [uczestnik edycji #4]

Takie rozwiązanie byłoby najbardziej optymalne, muzeum nie posiada jednak jeszcze katalogu zbiorów. Równoległe ze startem projektu „Witryna z zabawkami” rozpoczął się projekt digitalizacji zbiorów i udostępniania ich na stronie internetowej, a pełny inwentarz kolekcji funkcjonuje jedynie w pamięci jej twórcy. Na spotkaniach z kolekcjonerami padały więc pytania, czy posiadają oni w zbiorach dany typ zabawki i czy istnieje możliwość jej przywiezienia na kolejne spotkanie, a kolekcjonerzy – kiedy tylko udawało się w krótkim czasie dotrzeć do właściwych obiektów w magazynie i gdy pozwalał na to stan ich zachowania – udostępniali je kuratorom.

Ograniczenie sprawczości

Czy kuratorzy czuli, że mieli rzeczywisty wpływ na kształt wystawy? Katarzyna Sosenko wska-

zuje, że trzeba było wyważyć głosy i potrzeby dochodzące z różnych stron:

Jest to o tyle trudny model pracy, że ma charakter społeczny, składa się z wielu różnych uczestników, którzy mają różne intencje, różny charakter, różne doświadczenie czy wykształcenie albo różne potrzeby. Czasem dzieci chcą, żeby bardziej wybrzmiała treść związana z młodym odbiorcą, czasem to się z kolei wyklucza z wizją innego uczestnika, więc to jest faktycznie sztuka kompromisów. Sztuka wyborów również dla organizatorów, którzy chcą uszanować wszystkie głosy, ale też czasem nadać rytm czy reguły związane z miejscem i zasadami współpracy z goszczącą instytucją. [wywiad: Sosenko, 2022]

W niemal wszystkich wypowiedziach poczucie sprawczości pojawiało się, ale jej stopień był różny. W dużej mierze determinowały ją oczekiwania i własna wizja, która krystalizowała się w trakcie projektu. Na nią nakładada się też potrzeba osiągnięcia kompromisu – między wizjami innych współkuratorów i możliwościami związanymi z jednej strony ze zbiorami, czyli sferą leżącą w gestii Muzeum Zabawek, a z drugiej strony z miejscem, czyli z muzeum goszczącym daną edycję. Wśród kuratorów były głosy wskazujące na pełną możliwość zaangażowania się w proces budowania wystawy – w szczególności wśród uczestników pierwszych trzech edycji projektu. To kilka przykładów:

myślę, że każdy, kto tam był [miał poczucie, że może współdecydować o kształcie tej wystawy] (...) To było jasne i oczywiste. [uczestnik edycji #1]

Każdy mógł dodać coś od siebie. To był proces grupowy, decyzje grupowe. [uczestnik edycji #3]

Ja nie miałam wrażenia, że to jest kontrolowane. (...) To było właśnie fajne, że nie było wymuszania na nas czegokolwiek. (...) Po prostu pozostawiano nam decyzje. [uczestnik edycji #2]

Wolność dana uczestnikom miała jednak swoje



Selekcja obiektów – przygotowania do Witryny z zabawkami #2 w Muzeum Podgórza

ograniczenia wewnątrz grupy, gdy ścierały się różne preferencje. Jeden z uczestników wspomina:

ciągle było przekładanie z miejsca na miejsce. Oczywiście to była budowa tej wystawy i tego jak ona wygląda, ale tam się w pewnym momencie zaczęły ścierać różne wyobrażenia, w wyniku czego ja się na przykład wycofałam i skupiłam na napisaniu tekstu. (...) nie wszyscy byli zdolni do kompromisów i były momenty kiedy, tam się zrobiło trochę gorąco [uczestnik edycji #2]

Ograniczenia autonomii

Opowiadając o zabawkach kolekcjonerzy nie byli w stanie wyzbyć się własnych preferencji i sugerowania – nie zawsze uświadomionego – jakie wybory będą najlepsze. W pierwszej edycji preferencje kolekcjonerów były najbardziej widoczne. Był to pierwszy raz, kiedy mieli udzielać informacji o zabawkach i jedynie przyglądać się procesowi dokonywania wyborów i tworzenia narracji. Jedna z uczestniczek w następujący sposób odebrała formułę pracy:

zarówno państwo Sosenkowie, jaki i ty jako koordynatorka, mieliście pomysł na ten proces i kierowaliście go. Przynajmniej tak mi się wydawało, że ja nie mam takiego stuprocentowego wpływu na to, jak to będzie wyglądało, bo pewnie ja bym zrobiła to jeszcze inaczej. A przypuszczam, że pozostałe osoby, które tam były, zrobiłyby to jeszcze inaczej. Tylko wam by się to wymknęło spod kontroli. Miałam poczucie, że bierzecie pewne rzeczy od uczestników, ale że ta wizja jest u was bardzo silna. Czuło się zdecydowanie, że to jest w pewien sposób kierowane, ale też czuło się, że można się wypowiedzieć. [uczestnik edycji #1]

W tej wypowiedzi wybrzmiewa zarówno odniesienie do ramy samego projektu (tematów spotkań, kolejności działań, harmonogramu), jak i do treści merytorycznych.

W kolejnych edycjach kolekcjonerzy przyjęli pozycję doradców i konsultantów pozostawiając decyzje uczestnikom, a swoje preferencje i opinie wypowiadali jedynie na wyraźne życzenie kuratorów. Potwierdza to głos uczestniczki trzeciej edycji:

to było niezwykle, że jeżeli nawet pojawiała się jakakolwiek uwaga ze strony pani Katarzyny Sosenko, bo to ona najwięcej o zabawkach mówiła i ona najbardziej aktywnie uczestniczyła przy wybieraniu, to były to ewentualne sugestie. Ale jak ktoś upierał się, że lepiej, żeby te epoki dowolnie miksować, to oddawała pole całkowicie i z uśmiechem. Więc te nowe połączenia, dla niej nieoczywiste, też się pojawiły. Podziwiam elastyczność, gotowość do ustępstw, bo to przecież nie jest zawsze takie łatwe. [uczestnik edycji #3]

Marek Sosenko obserwował podejście kuratorów do kolekcji, które różni się od sposobu obcowania z przedmiotami przez antykwariusza i skomentował je następująco:

Kurator wybierając zabawki, miał je w ręce, więc miał znacznie większą wiedzę na ich temat, aniżeli zwiedzający. Zwiedzający widzi tylko tą zewnętrzną warstwę, nie zna ciężaru, nie wie, czy to jest gładkie czy szorstkie, miękkie czy twarde. To są rzeczy, które określają zabawkę, ale dla kuratorów chyba nie były istotnym elementem. Kurator wybierał to, co mu się po prostu podobało lub podporządkowywał to swoim wspomnieniom czy preferencjom z dzieciństwa. (...) ci, którzy wybierają eksponaty, nie wiedzą, co jest rzadkie, co jest ważne, co jest historycznie uzasadnione, żeby pokazać. (...) Oni są bez jakichkolwiek sterowań z naszej strony. Oni wybierają zdecydowanie autonomicznie. [Film dokumentalny, 2023]

Potrzeba profesjonalizmu

Część kuratorów podeszła do pracy kuratorskiej bardzo poważnie, brak kuratorskiego przy-

gotowania traktując jako przeszkodę. W czasie spotkań warsztatowych osoby te wskazywały, że nie są profesjonalistami i chcą się zdać na osąd kolekcjonerów. Towarzyszyło im przekonanie, że uprawnieni do przygotowania wystawy w muzeum są wyłącznie muzealnicy, profesjonalni kuratorzy, kolekcjonerzy, a głos osób spoza pola muzealnego jest mniej istotny. To dwa przykładowe stwierdzenia:

ja czułam odpowiedzialność, nie wiem czy pozostali uczestnicy też, ale ja miałam poczucie, że jesteśmy w Muzeum Historycznym Miasta Krakowa i to musi wyglądać. My nie możemy zawieść gospodarza. (...) nie możemy zrobić byle czego, bo miejsce zobowiązuje. [uczestnik edycji #2]

Wielkie słowo kurator. My to robimy bardzo amatorsko i pewnie niewiele ma to wspólnego z pracą kuratora, który jest dojrzały i zawodowo przygotowany, ale myślę, że zobaczyliśmy z innej perspektywy pracę muzealnika, kuratora, z czym się mierzy. [uczestnik edycji #2 – Film dokumentalny, 2023]

Ograniczenia decyzyjności

Praca kuratorów w poszczególnych edycjach miała różną dynamikę, w zależności od charakteru osób biorących udział – jedna z grup szybko dokonała wyborów, które ułożyły się w narrację, inna grupa miała problem z selekcją materiału i chciała pokazać na wystawie wszystko, co zostało przez kolekcjonerów zaprezentowane, jeszcze inna grupa nie doszła do porozumienia jeśli chodzi o jedną narrację i pokazała na wystawie mozaikę swoich indywidualnych opowieści.

Otwarcie wystaw było momentem satysfakcji, że wielogodzinna praca przyniosła efekt w postaci prawdziwej muzealnej wystawy, ale nie zabrakło rozczarowań, gdy okazywało się, że szczupłość miejsca nie pozwala na pokazanie wszystkich wybranych na wystawę obiektów.

W dużej mierze stała się tutaj potrzeba pokazania jak największej ilości obiektów – zaobserwowana w pracy każdej z grup kuratorów – z muzealnym oddechem, gdzie eliminacja liczby obiektów umożliwia skupienie się na tych wybranych. Kuratorzy podświadomie zaczęli identyfikować się z kolekcją i przyjęli perspektywę kolekcjonerów – oni również jako osoby związane ze zbiorami mieli problem z dokonaniem wyborów i w efekcie na spotkania z kuratorami przywozili co najmniej dwukrotnie więcej zasób niż był pierwotnie ustalony.

W edycji pierwszej kuratorzy wspólnie podjęli decyzję o demontażu jednej z półek w witrynie, aby zmieścić w niej teatrzyk kulisy, ograniczając tym samym przestrzeń dla pokazania zabawek. W edycjach pierwszej i drugiej kuratorzy sami wkładali obiekty do gablot, podejmując kolektywnie decyzje lub dzieląc się na zespoły pracujące nad poszczególnymi elementami aranżacji. W edycjach trzeciej, czwartej i piątej nad wyrazem plastycznym wystaw czuwał aranżer – to on rozmieszczał obiekty w gablotach po zakończeniu warsztatów z kuratorami. Wizja artystyczna aranżacji sprawiła, że część wybranych zabawek nie zmieściła się w gablotach (najwięcej zabawek wypadło kolejno w edycji piątej oraz czwartej), a pośpiech montażu sprawił, że zabrakło czasu na skonsultowanie eliminacji obiektów z kuratorami. Ten element współpracy spotkał się ze zrozumiałą dezaprobatą części kuratorów, którzy poczuli się rozczarowani tym, że wskazane przez nich obiekty jako istotne dla narracji wystawy nie zostały na niej finalnie uwzględnione. Jeden z kuratorów wskazujący na szczupłość wystawy opisał kształt, jaki w jego odczuciu mogłaby ona przybrać:

zabawki są częścią życia dziecka, które nie przedstawia ich elegancko i pojedynczo na półce, tylko ma

wszystko naćkane i nałożone, jedna na drugiej lub obok siebie. One nie muszą stanowić bardzo logicznej całości, bo dziecko może mieć przy stoliku siedzącego misia, żołnierzyki i pociąg, który pije herbatę. To wcale nie musi mieć sensu. To jest świat dziecka. My byśmy chcieli zobaczyć jednak większy bałagan, większe nagromadzenie tych przedmiotów, zwłaszcza w sytuacji, kiedy mamy ograniczoną przestrzeń i kiedy są to przedmioty ciekawe, ale nie dramatycznie eleganckie. Taką chaotyczną całość, większe zagracenie. [uczestnik edycji #4]

Ostatni etap współpracy w edycjach czwartej i piątej podważył pozycję uczestników jako kuratorów – to kurator na wystawie powinien mieć ostatnie słowo, nie zespół koordynujący i realizujący wystawę. To może prowadzić do wniosku, że uczestnicy projektu byli kuratorami na etapie przygotowań – wyboru tematu, obiektów, przygotowania tekstów, jednak w finale ich rola została umniejszona na rzecz przygotowania profesjonalnej aranżacji. Choć efekt został doceniony zarówno przez kuratorów, jak i publiczność, to jednak poziom identyfikacji z nim został znacznie osłabiony. Górę wzięła profesjonalizacja nad społecznym procesem. Poniżej kilka głosów kuratorów czwartej edycji projektu, którzy podzielili się swoim rozczarowaniem:

ostatecznie wygląda to dobrze, ale jak widać wydłużyło to cały proces, który niejako został anulowany – to, o czym dyskutowaliśmy przez sześć lub siedem godzin jako grupa. Efekt końcowy jest bardziej artystyczny. Jest bardziej związany z kulturą Krakowa, na przykład wykorzystanie krakowskich zabawek i innych rzeczy. Ale grupa, która została zaproszona

z zewnątrz, tak naprawdę nie zrobiła tego, chciała luster i gałęzi i wszystkich tych rzeczy, na które zgodziliśmy się poprzez głosowanie. [uczestnik edycji #4] nie spodziewałam się, że wszystko, co każdy z nas powie, ostatecznie zaistnieje, bo wiadomo, że to była praca dużej grupy osób i trzeba dojść do jakiegoś konsensusu i kompromisu – co będzie, a co nie będzie, jaki będzie tytuł, jaki tekst? Aczkolwiek niektóre pomysły, które były ogólnoprzyjęte i zaakceptowane, w ogóle potem nie zostały uwzględnione. Na przykład lustrzane odbicia zawieszonych zabawek choinkowych (...) Nie do końca wiedziałam, dlaczego nasze pomysły nie były uwzględnione. [uczestnik edycji #4] żeśmy się namęczyli, zdecydowali, wybrali, a potem te zabawki nie zostały uwzględnione. Zostały odrzucone przez aranżera. To rzeczywiście było smutne, zwłaszcza że i tak bardzo dużo zabawek sami odrzuciliśmy. [uczestnik edycji #4]

W dwóch ostatnich edycjach realizacją aranżacji miał się zająć artysta, który wcześniej wypracuje z kuratorami jej plan. Po otwarciu wystaw kuratorzy zgłaszali, że chcieli mieć większy wpływ na kształt wystawy i tym samym móc jednakowo zaangażować się w każdy etap pracy. Fizyczne wkładanie obiektów do gablot, decydowanie o ustawieniu zabawek i pilnowanie, aby niczego nie pominąć, nawet kosztem dodatkowych spotkań, wymagających czasowo, było dla kuratorów brakującym ogniwem. O tym świadczą wypowiedzi kuratorów piątej edycji:

aranżacja plastyczna w ogóle nie była po naszej stronie, w sensie ta wizualna strona wystawy. Początkowo wydawało się, że będziemy mieć na to jakiś wpływ,

a ostatecznie nie mieliśmy żadnego. Pan Mateusz przyszedł ze swoją koncepcją, no i wiadomo, on się zna i generalnie to wyszło super, wizualnie bardzo fajnie wygląda i na pewno sami jako laicy [byśmy tego tak nie wymyślili] (...) wystawa nie jest tak naprawdę do końca nasza [uczestnik edycji #5]

początkowo [byłam zaangażowana] bardziej, a potem na kolejnych etapach coraz mniej. (...) zabrakło na pewno jeszcze jednego spotkania, na którym mogliśmy wkładać te rzeczy do gablot. [uczestnik edycji #5]

Był to zatem postulat powrotu do modelu pracy, który został zastosowany na początku projektu (edycje pierwsza i druga). Tam jednak aranżacja była bardziej zgrzebna. Uczestniczka drugiej edycji z zazdrością przypatrywała się kolejnym odślonom projektu:

zmieniłabym w ogóle scenografię tej wystawy [w edycji drugiej], to mi się najmniej podobało. Obserwowałam inne projekty i ich scenografia była ciekawsza. Być może nas tutaj ograniczała przestrzeń muzeum i tych gablot, że nic nie można było dobudować,

a przy innych projektach mogliście użyć tych drewnianych elementów.

Ta formuła pracy została wprowadzona po to, aby bardziej związać „Witrynę z zabawkami” z każdą inną profesjonalnie przygotowywaną przez muzeum wystawą i przetestować format, w którym projekt wyrazu plastycznego i ustawienie obiektów zostają powierzone specjalistom, przy założeniu, że jest on odzwierciedleniem merytorycznej wizji kuratora. W „Witrynach z zabawkami” w 2022 roku kuratorzy współpracowali z aranżerem na etapie realizacji, jednak z uwagi na złożony i czasochłonny projekt większość prac musiała zostać wykonana w czasie dodatkowym poza warsztatami przewidzianymi w harmonogramie.

Ograniczenia dostępności

Sprawczość kuratorów była ograniczona dla części uczestników trzeciej edycji – mimo poczynionych starań i dużej otwartości ze strony

Muzeum Zabawek i Muzeum Narodowego, nie udało się sprostać wszystkim oczekiwaniom dotyczącym dostępności dla osób o specjalnych potrzebach, zwłaszcza niewidomych, które były reprezentowane w składzie kuratorskim. „Poza tym, że wymieniłam to, co ja bym chciała, żeby tam było, to niezbyt miałam wpływ na wygląd” [wystawy] – mówiła jedna z uczestniczek.

Aby wystawa była dostępna dla wszystkich grup, proces jej planowania i realizacji musiałby być dużo dłuższy, a budżet uwzględnić dodatkowe pozycje. Wystawa była dostępna dla osób głuchych, natomiast dla osób niewidomych przygotowane zostały teksty zapisane alfabetem Braille’a oraz nagrania audio. Sama wystawa znajdowała się jednak w gablotach, więc obiekty były dla tej grupy niedostępne. Praca w bardzo różnorodnej grupie kuratorów w edycji trzeciej przełożyła się na liczne wnioski dotyczące planowania wystaw w sposób dostępny, które mogą zostać wykorzystane na etapie planowania i budżetowania kolejnych projektów.

Ograniczenia czasu

Czas był główną determinantą powstających wystaw. Ograniczenia z nim związane były uciążliwe zarówno dla kolekcjonerów, jak i uczestników. Dotarcie do zabawek w czasie tygodnia lub dwóch (w zależności od dynamiki spotkań w danej edycji) nie zawsze było możliwe, nie zawsze też stan zachowania obiektu umożliwiał włączenie go do projektu. Wystawy miały charakter ekspresowo powstających interwencji w przestrzeni partnerskich muzeów. Harmonogram pracy przewidzianej w projekcie nie pozwalał na dłuższy namysł nad zawartością wystaw, nie starczało na kwerendy, był zbyt krótki, aby dopracować szczegóły, wymagał też intensywnego zaangażowania się

– regularnego udziału w spotkaniach odbywających się średnio co tydzień, ewentualnie również wykonania pracy w czasie dodatkowym. „Witryny” miały być rodzajem szkicownika z kolekcji, przekazaniem na gorąco wrażeń z kontaktu ze zbiorami, odczytaniem tych zbiorów przez pryzmat własnych doświadczeń, pamięci, kreatywności. Sposobnością do pobawienia się.

Niedostateczna ilość czasu na pracę nad aranżacją w pierwszych dwóch edycjach została skorygowana i wraz ze zmianą formuły przygotowania aranżacji przy ostatnich dwóch wystawach odbyły się dwa (zamiast jednego) warsztaty z artystką oraz dodatkowe spotkania realizacyjne. Uczestniczka drugiej edycji komentowała:

ustawianie obiektów właściwie odbywało się w jedno popołudnie i wieczór, może tutaj troszkę czasu zabrakło. Może jakby to było rozbite na dwa dni. Wiadomo, że ludzie pracują, więc też nie każdy jest w stanie. Nie powiem, że było nerwowo, ale jednak mieliśmy świadomość, że czas biegnie (...) może tutaj troszeczkę więcej czasu na takie te ostateczne szlify [uczestnik edycji #2]

Mimo modyfikacji programu warsztatów, przestrzeni na pracę nad aranżacją nadal było za mało:

[początkowo] mniej skupialiśmy się na aranżacji, a bardziej na kuratorowaniu. Ostatecznie byliśmy bardzo skupieni na aranżacji, a kuratorstwo na samym końcu odegrało mniejszą rolę, ponieważ to, co zostało umieszczone w gablotach, było nieco inne niż to, co uzgodniliśmy, więc to była niespodzianka. Gdybyśmy wiedzieli, że praca organizacyjna będzie tak długa, poświęcilibyśmy jej więcej czasu zamiast. Ale pierwotne przesłanie było takie, że skupiamy się na części kuratorskiej, ponieważ w projekcie chodzi o przedmiot, chodzi o kolekcję, tym właśnie zajmują się kuratorzy. [uczestnik edycji #4]

Polskie zabawki projektowane, z którymi pracowali kuratorzy Witryny z zabawkami #3 w Kamienicy Szotajskich



Współdecydowanie a lider

Powyższe spostrzeżenia prowadzą do pytania, czy współdecydowanie o kształcie wystawy i jej prawdziwe współtworzenie w ogóle da się osiągnąć w grupie? Na tak postawione pytanie kuratorzy odpowiadali twierdząco, zaznaczając, że w „Witrynie z zabawkami” ten proces się powiódł, przy czym ze świadomością, że wybory kształtowały się w wyniku negocjacji i ustępstw. Uczestnicy pierwszej i drugiej edycji mówili:

W grupie kilkunastu osób każdy mógł mieć inny pomysł, inną wizję, natomiast akurat tak się złożyło, że dość szybko dochodziliśmy do kompromisu, bo jednak trzeba było wybierać, które eksponaty się pojawią na tej wystawie. Komuś bardziej podobał się ten, komuś tamten, ale dość szybko dochodziliśmy tutaj do porozumienia. Nie było żadnych konfliktów. [uczestnik edycji #2]

jak w każdej sytuacji pracy zespołowej, to tutaj są granice tego poczucia sprawczości. To jest jakby naturalna sytuacja w podobnych konfiguracjach, że my możemy mieć pomysł, własne zdanie na jakiś temat, przekazywać je, nawet forsować, natomiast zawsze mamy granicę w postaci ciśnienia z innej strony. [uczestnik edycji #1]

Część kuratorów wskazała na potrzebę lidera prowadzącego i dyscyplinującego grupę:

Myślę, że tak, jeśli jest ktoś, kto prowadzi, tak jak pani była, i trochę nakieruje. Bo jeśli spotykają się osoby, które nie mają o tym zielonego pojęcia, bo pierwszy raz są takimi kuratorami, to ciężko, bo każdy ma inną wizję i koncepcję. Ale jeśli jest ktoś, kto to prowadzi, trochę nakieruje, to myślę że tak. [uczestnik edycji #5]

zabrakło takiego narzucenia grupie (...) podkreślenie, że współpracujemy razem (...) [autorytetu] który umie ogarnąć grupę na tej zasadzie, że jak się wszystko rozchodzi w szwach, to on po prostu potrafi to jakoś

przywołać do porządku, zadaje konkretne pytania albo zadania, jakby spaja tą grupę [uczestnik edycji #2]

nie było ingerencji. Czasami może tego trochę brakowało, że nie było jakby trochę takiego pokierowania nami. (...) trafiła się taka fajna grupa, że raczej większość osób tutaj chciała współpracować. [uczestnik edycji #2]

W „Witrynie z zabawkami” celowo nikt z organizatorów takiej roli nie przyjął, aby przetestować formułę jak największej wolności. Zespół koordynujący projekt założył, że obecność lidera osłabia otwarty i inkluzyjny charakter projektu partycypacyjnego, chyba że będzie to lider spośród kuratorów. Lider wyłonił się w edycji trzeciej, w której połowa grupy reprezentowała różne specjalne potrzeby. Pozycję lidera przyjęła osoba koordynująca projekt z ramienia goszczącego muzeum, która na własną prośbę była jednocześnie w składzie zespołu kuratorskiego i aktywnie pracowała nad wystawą.²

Muzeum jako przestrzeń wolności

Siłą projektów partycypacyjnych jest ich wzajemność. Ja to nazywam: bycie dawcą i bycie biorcą. Zawsze do tej pory muzeum było dawcą wszelkich aktywności, tym razem jest biorcą, albo jest po prostu miejscem, które jest otwarte na pomysły. Tutaj działaliśmy w sytuacji naszego pomysłu, projektu, który miał określone ramy tematyczne i konstrukcyjne. (...) Świeżość spojrzenia, energią, która płynie od drugiego człowieka [osób, które chcą w tym projekcie uczestniczyć], powoduje, że my musimy cofnąć się o krok, aby dać miejsce na inną wyobraźnię, na inny rodzaj doświadczenia, na inny rodzaj wrażliwości. [Film dokumentalny, 2023]

² W muzeum zajmuje się dostępnością dla osób o specjalnych potrzebach, nie ma więc związku z pracą z kolekcją, przygotowaniem wystaw ani programów publicznych.

W tym komentarzu dotyczącym współpracy przy realizacji „Witryny z zabawkami” Melania Tutak, współkoordynatorka projektu w 2021 roku i koordynatorka edycji piątej z ramienia Muzeum Podgórza, opisuje sytuację idealną, gdzie obie strony – angażująca się w działanie publiczność i muzeum – chcą się wzajemnie słuchać i dzielić wiedzą, a samo muzeum jest gotowe wyciągać wnioski i wcielać je w życie. Sztynna rama projektu nie stała w sprzeczności z ideą angażowania się we współtworzenie.

Doświadczenie pracy w projekcie partycypacyjnym, którego długi czas realizacji i moduły pozwalały na wprowadzanie korekt i zmian w reakcji na realizowaną na bieżąco obserwację uczestników, jak również badania empiryczne zrealizowane w innych muzeach (m.in. w Muzeum Sztuki w Łodzi, Muzeum Podgórza, Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN, Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku, Muzeum Warszawskiej Pragi, Muzeum Etnograficznym w Krakowie, Centralnym Muzeum Włókiennictwa w Łodzi, Muzeum Azji i Pacyfiku, Muzeum Narodowym w Warszawie, Muzeum Narodowym w Krakowie), potwierdzają pierwotne założenie, że charakter instytucji muzealnej ogranicza elastyczność, swobodę i otwartość, które są wpisane w ideę muzeum partycypacyjnego. Muzeum współtworzone przez publiczność jest możliwe tylko w ograniczonym stopniu, pod określonymi warunkami. Można by je określić jako muzeum partycypacyjne w bardzo sztywnej ramie. Nie jest to tylko wynik muzealnych procedur, bo dla wszystkich działań granicą zawsze musi być bezpieczeństwo zbiorów. Wpływa na to z jednej strony gotowość organizatorów do wycofania się z procesu tworzenia treści na rzecz wyposażenia publiczności /uczestników we władzę do ich programowania i realizacji, a z drugiej strony konieczność ne-

gociowania treści przez uczestników procesu. Im więcej jego uczestników, tym trudniej wypracować wspólny program, a każdy kompromis sprawia, że pierwotne pomysły zmieniają charakter. Z kolei ograniczenie liczby osób zapraszanych do współtworzenia treści przekłada się na wykluczenie – dlaczego realizowany jest akurat ten projekt, a nie inny?

Leszek Karczewski (2014: 572) pisze wprost, że „(r)eguła równości partnerów w partycypacyjnym procesie nie pozostawia miejsca dla specyfiki muzeum jako instytucji posiadającej kolekcję, jako że władza instytucji zostanie unieważniona”. Kreśli instytucję muzeum jako przestrzeń wykluczenia, począwszy od zasad działania przewidzianych w regulaminach po format działań programowych, które mają swój scenariusz. W jego ujęciu „w obrębie ramy sytuacji edukacyjnej hierarchia muzeum – odbiorca musi przestać ważyć. Chodzi o zbudowanie takiego warsztatu, w którym odbiorca będzie mógł przejąć odpowiedzialność, albo wziąć za niego współodpowiedzialność” (Jagodzińska, 2016: 119).

Przejęcie współodpowiedzialności nie jest niemożliwe, ale jest trudne do zaistnienia w instytucji. Poziom identyfikacji z nią musiałby być bardzo wysoki, a towarzyszyć jej musiała nie tylko chęć, ale również możliwość i gotowość do poświęcenia jej na tyle dużo czasu, aby proces koncepcyjny i realizacyjny mogły zostać przeprowadzone. Podobnie pełne wycofanie się zespołu muzeum z procesu tworzenia treści jest możliwe, choć bardzo trudne. Katarzyna Sosenko (wywiad: Sosenko, 2022) wskazuje, że współtworzenie wystaw przez publiczność może uzupełniać w przyszłości program muzeum, nie może się on jednak na takiej formule pracy opierać:

muzeum nie może funkcjonować tylko w oparciu o taki model. Myślę, że ten model mógłby być wsparciem przy budowaniu całej ekspozycji lub w jakimś wybranym fragmencie. (...) Na pewno taki głos powinien być, ale w odpowiednich proporcjach w stosunku do tego, co chcą kuratorzy w ramach kanonu. Taka formuła partycypacji jest formułą poza kanonem tradycyjnej pracy muzealnej czy kuratorskiej.

Kolekcjonerom zależy, aby ich głos dotyczący zbieranych obiektów także był słyszalny. Chcą podzielić się własną opowieścią, sami zbudować i zaprezentować sensy, jakie z kolekcji się wyłaniają. Ale co ważne, w obu podejściach nie ma sprzeczności i da się je połączyć w ramach jednego muzeum, wprowadzając naprzemienność takich działań lub łącząc je w jednym projekcie. Trzeba jednak od razu postawić bardzo czytelną granicę między tym, co wolno – co publiczność może zrobić, a co pozostaje w gestii muzeum.

W 2015 roku Muzeum Narodowe w Warszawie zrealizowało projekt „W muzeum wszystko wolno”. Siedemdziesięcioro dzieci w różnym wieku zostało zaproszonych do stworzenia wystawy w przestrzeni wystaw zmiennych. Prace nad wystawą trwały niemal rok podczas cosobotnich spotkań warsztatowych. Grupa młodych kuratorów w wieku 6–14 lat wybrała dzieła z muzealnych magazynów, wymyśliła temat i narrację, pracowała nad aranżacją, katalogiem, nagrała materiał do audioprzewodników, udzielała wywiadów, oprowadzała gości. Koordynatorzy projektu podkreślali, że nie jest to wystawa dziecięca ani dla dzieci, lecz wystawa dla wszystkich, na której swoją perspektywę zbiorów Muzeum Narodowego zaproponowały dzieci. To perspektywa nieobarczona znajomością historii sztuki, kanonów, estetyki, bazująca na świeżym spojrzeniu i interpretacjach nieodnoszących się do wiedzy historyka sztuki. Wy-

stawa odbiła się szerokim echem w środowisku muzealników i edukatorów. Zgodnie z pierwotnym zamysłem Agnieszki Morawińskiej, ówczesnej dyrektorki Muzeum Narodowego, wystawa ta miała się stać swojego rodzaju projektem pilotażowym, który zostanie podjęty przez inne polskie muzea. Była na bieżąco analizowana przez zespół badaczy z Ośrodka Ewaluacji, a w efekcie powstał raport (Szostakowska i Pogoda, [2016]) i naukowe artykuły wydane w publikacji zamykającej wystawę.

„Witryna z zabawkami” wyciągnęła lekcję z warszawskiego projektu. Oba mierzyły się z muzealną tradycją – Muzeum Narodowe z bagażem historycznego muzeum, które zamyka w sobie wielką kolekcję, złożoną strukturę, rozbudowany zespół, gmach i utarte schematy działania, Muzeum Zabawek – z ideą muzeum jako instytucji (z perspektywy podmiotu, który w ujęciu ustawy muzeum nie jest), ogromną kolekcją stłoczoną w magazynach i ograniczeniami finansowymi. Potrzeba przewietrzenia sposobu myślenia o muzeach przyświecała obu projektom. Projekt Muzeum Narodowego obiecywał jednak więcej niż w rzeczywistości zaoferował, za co był później krytykowany. Obietnica była zawarta w tytule: w muzeum wszystko wolno, jednak w rzeczywistości ograniczenia na wystawie były analogiczne do tych obowiązujących na innych muzealnych wystawach – poziom interaktywności był niewielki, a rola zwiedzających ograniczała się niemal wyłącznie do oglądania. W raporcie z badań przytoczony został komentarz zwiedzającej mówiący o trudnościach związanych z wytłumaczeniem dziecku, dlaczego tytuł stoi w sprzeczności do oczekiwanego zachowania (Szostakowska i Pogoda, [2016], s. 53). „Witryna z zabawkami” tej obietnicy zwiedzającym nie składała, bo w tym przypadku kluczowy był proces. Współpraca

z grupą kuratorów, którzy otrzymali szeroki (na miarę możliwości) dostęp do kolekcji, była sednem projektu, a efekt w postaci wystawy, która jest potem dłużej prezentowana w muzeum, był wartością dodaną. Równolegle z rozwojem tego długofalowego projektu ewoluowało samo Muzeum Zabawek – uczyło się, zbierało doświadczenia, realizując także inne projekty wystawiennicze.

Nie ulega wątpliwości, że projekty oparte na współpracy z publicznością w budowaniu programu, realizowane w przestrzeniach gościnnych, w partnerstwach, w wynajętych lokalach bądź w przestrzeniach publicznych mogą być alternatywą dla braku własnej przestrzeni. Formuła nomadycznego muzeum, ciekawa z kuratorskiego punktu widzenia, odświeżająca, otwierająca jego twórców na różne możliwości, zmuszająca do kreatywności i elastyczności, sprawdza się. Pozwala takiemu muzeum zaistnieć i jest drogą do uruchomienia kolekcji zdeponowanej w magazynach. Jednak utrzymanie takiej formuły działania na stałe, bez oparcia w jakiegokolwiek własnej przestrzeni, byłoby bardzo trudne. Bo choć w muzeum prowadzonym przez organizację pozarządową, czyli takim jak Muzeum Zabawek, wiele barier organizacyjnych właściwych dla dużych publicznych muzeów nie istnieje, to one wszystkie pojawiają się na etapie partnerstwa z taką instytucją oraz sprawozdawczości przy rozliczaniu grantu czy dotacji. Otwartość na eksperyment jest ideałem, natomiast projekt ma swój scenariusz, harmonogram, rubryki budżetowe i wskaźniki sukcesu, które musi osiągnąć.

Na zakończenie powtórzę pytanie: do jakiego stopnia partycypacja w muzeum jest możliwa? Odpowiedź po wyciągnięciu wniosków z obserwacji uczestniczącej w projekcie „Witryna z zabawkami”, po zrealizowaniu badań tere-

nowych w kilkunastu polskich muzeach i studiach literaturowych, może być tylko jedna: w niewielkim. Tylko czy w ogóle mogła być inna? Markus Miessen wkłada kij w mrowisko dyskusji na temat zbawiennej roli partycypacji i pisze wprost, że partycypacja przestała działać. W jego ujęciu

[ż]ródło ogólnoswiatowego wezwania do partycypacji leży w prawdziwych konfliktach. Potrzebujemy praktyki, która wyrzeka się modnej cyberdemokratycznej manii i zarazem akceptuje to, że istnieje rzeczywisty konflikt i że czasami jedna osoba musi wziąć na siebie odpowiedzialność. (...) Prawdziwa demokracja jest ciągłym procesem demokratyzacji, który dokonuje się na poziomie osobistym. Zamiast postrzegać partycypację jako odgórne otwarcie procesu decyzyjnego, należy potraktować ją jako indywidualną metodę przeciskania się przez drzwi. (Miessen, 2016: 10–11)

Miessen odnosi się do partycypacji politycznej, sporo miejsca poświęca architekturze i planowaniu przestrzennemu, ale jego rozważania można czytać szerzej i przyłożyć także do praktyk muzealnych, jako że muzeum jest instytucją władzy, w której zaczęły zachodzić – pytanie jednak na ile rzeczywiste, a na ile pozorne – procesy demokratyzacyjne. Zatem mowa tu o zwiedzającym – uczestnikowi projektu partycypacyjnego, który bierze odpowiedzialność za swoje decyzje. Mowa o wchodzeniu do procesu decyzyjnego w sposób interwencyjny czy organiczny, a nie czekaniu aż padnie zaproszenie do partycypacji. Zdaniem Miessena (2016: 308)

[g]łówna trudność w romantycznym rozumieniu projektu partycypacyjnego polega na założeniu, że wszyscy powinni zasiąść wokół stołu, aby podjąć decyzję. To jednak nie oznacza jeszcze, że decyzja ta uwzględni interesy wszystkich.

„Witryna z zabawkami” potwierdza to założenie.

Decyzje kuratorskie były wyborami i eliminacją. Nie wszyscy byli z nich w pełni zadowoleni. Potrzeba kompromisu wymagała rezygnacji z części własnych interesów. Niektórzy świadomie wycofywali się z procesu decyzyjnego widząc, że ich preferencje przegrywają z wolą grupy lub że są zagłuszane przez niektórych uczestników. Choć uwzględnienie interesów wszystkich w większości przypadków chyba nie jest możliwe, to już samo stworzenie warunków do partycypacji, otwarcie pola do dyskusji, na którym ścierają się różne punkty widzenia, zmierzające do wypracowania stanowiska, spełnia warunki projektu/muzeum partycypacyjnego

Czy partycypacja nie niesie wobec tego zmiany? W ujęciu Miessena (2016: 307) „służy konserwacji systemu. Prawdziwe problemy związane z władzą nie podlegają już negocjacji”. Używa też określenia „sterowana partycypacja”. Łączy się to z moją hipotezą, że partycypacja w muzeum ma charakter pozorny. Mamy do czynienia z iluzją, że publiczność ma szerszy wpływ na projektowanie instytucji, niż jest

w rzeczywistości. W rzeczywistości bowiem dystrybucja władzy w projekcie muzealnym – takim jest Muzeum Zabawek w Krakowie, które wypełnia zadania przewidziane dla muzeów w ustawie, ale nie posiada przestrzeni, w której kolekcja byłaby prezentowana w formie stałej wystawy – pozostała nienaruszona. Część kuratorów „Witryny z zabawkami” słusznie zwróciła na to uwagę.

Mimo to sięganie po narzędzia partycypacyjne przekłada się na większą dostępność muzeów i na budowanie ich pozytywnego wizerunku. Artykułowanie krytycznych sądów wobec przebiegu i ograniczeń projektów partycypacyjnych, co zostało powyżej przedstawione, nie może przesłonić zadowolenia uczestników z udziału w takim procesie. A potwierdzeniem pozytywnej oceny całościowego doświadczenia udziału są nie tylko słowa uznania i uśmiechy widoczne na zdjęciach ze spotkań warsztatowych, ale też powroty – trójka kuratorów wystąpiła w tej roli dwukrotnie.

Bibliografia

- Arnstein, Sherry R. 1969. *A ladder of citizen participation*. „Journal of the American Institute of Planners” nr 35 (4): 216–224.
- Brown, Karen i Mairesse, François. 2018. *The definition of the museum through its social role*. „Curator: The Museum Journal” nr 61 (4): 525–539.
- Byszewski, Janusz. 2012. *Muzeum jako rzeźba społeczna, w: Muzeum jako rzeźba społeczna*. M. Parczewska i J. Byszewski. Warszawa: Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski.
- Byszewski, Janusz i Nessel-Lukasik, Beata. 2020. *Muzeum relacyjne przed progiem / za progiem*. Sulejówek: Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku i Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie.
- Davis, Peter. 1999. *Ecomuseums: A Sense of Place*. London and New York: Leicester University Press.
- Declaration of Quebec: *Basic principles for a new museology*. Quebec, 13 October 1984, w: „Museum. Images of the ecomuseum”, nr 148, 1985: 201.
- Demos, T.J. 2002. *Duchamp's Boîte-en-valise: Between Institutional Acculturation and Geopolitical Displacement*. „Grey Room” nr 8 (Summer): 6–37.
- De Varine, Hugues. 1996. *Ecomuseum or community museum? 25 years of applied research in museology and development*. „Nordisk Museologi” nr 2: 21–26.

- Flanagan, Richard. 2013. *At home With David Walsh, the gambler*. „The Monthly”, February, <https://www.themonthly.com.au/issue/2013/february/1366597433/richard-flanagan/gambler> (wejście: 30.12.2022).
- Gorschlüter, Peter, red. [2009]. *The Firth Floor. Ideas Taking Space*. Liverpool University Press, Tate Liverpool.
- Henry, Barbara i McLean, Kathleen, red. 2010. *How visitors changed our museum. Transforming the Gallery of California Art at the Oakland Museum of California*. Oakland Museum of California.
- Horwood, Michelle. 2019. *Sharing Authority in the Museum. Distributed Objects, reassembled Relationships*. Abingdon i New York: Routledge.
- Jagodzińska, Katarzyna. 2015. *Efekt MONA*. „Fragile” nr 3 (29): 70–75.
- Jagodzińska, Katarzyna. 2016. *Granice partycypacji w muzeum?* „Muzealnictwo” nr 57: 112–121
- Jagodzińska, Katarzyna. 2019a. *Muzeum do mieszkania*. „Architektura i Biznes” nr 5: 106–117.
- Jagodzińska, Katarzyna. 2019b. *Nowe miejsca nowej sztuki w Europie Środkowej*. Warszawa i Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Karczewski, Leszek. 2014. *Edukator, instytucja, twórczość*, w: Zawód: kurator. M. Kosińska, K. Sikorska i A. Czaban, red. Poznań: Galeria Miejska Arsenal.
- Mayrand, Pierre. 1985. *The New Museology Proclaimed*. „Museum. Images of the ecomuseum” nr 148: 200–201.
- McSweeney, Kayte i Kavanagh, Jen, red. 2016. *Museum Participation. New Directions for Audience Collaboration*. Edinburgh i Boston: MuseumETC.
- Miessen, Markus. 2016. *Niezależna praktyka. Koszmar partycypacji*. Warszawa: Fundacja Nowej Kultury Bęc Zmiana.
- Morawińska, Agnieszka, red. 2017. *The „Anything Goes” Museum. An Experiment with Children in the Museum*. Warsaw: The National Museum in Warsaw.
- ms3 Re:akcja, 2020. *Muzeum Sztuki W Łodzi*. Z dr. Leszkiem Karczewskim, kierownikiem Działu Edukacji, rozmawia Katarzyna Jagodzińska. „Atlas muzealnej partycypacji” 9 grudnia. (wejście: 30.12.2022).
- Noack, Georg i de Castro, Inés, red. [2018]. *Co-Creation Labs. Illuminating Guests, Artists and new Voices in European Museums of World Culture*. Sandstein Verlag i Linden-Museum Stuttgart.
- Peniston, William A., red. 1999. *The New Museum. Selected Writings of John Cotton Dana*. Washington DC: The American Association of Museums and the Newark Museum.
- Simon, Nina. 2010. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0.
- Szostakowska, Magdalena i Pogoda, Iwona. [2016]. *Ewaluacja projektu „W Muzeum wszystko wolno” – Raport*. Ośrodek Ewaluacji.
- Van Mensch, Peter. 1995. *Magpies on Mount Helicon*. „Museum and Community”. M. Schärer, red. ICOFOM Study Series 25: 133–138.
- Vergo, Peter, red. 1989. *The New Museology*. London: Reaktion Books.

Wywiady i dyskusje:

Wywiady częściowo ustrukturyzowane z uczestnikami „Witryny z zabawkami” przeprowadzone za pośrednictwem platformy MS Teams w dniach 21–30 grudnia 2022 roku oraz jedna wypowiedź przesłana drogą mailową. Uczestnicy wywiadów: Cristina Anghel, Joanna Basiaga-Pasternak, Paulina Gajoch, Karolina Grzegorska, Magdalena Guzik, Eva Kulesh, Stas Kulesh, Dorota Wantuch-Matla, Karolina Wzorek, Dorota Żuchowska.

Katarzyna Sosenko, 2022. Wywiad swobodny, 27 grudnia.

Film dokumentalny, 2023. *Witryna z zabawkami*. Reżyseria Agnieszka Szklarek i Adam Szklarek.

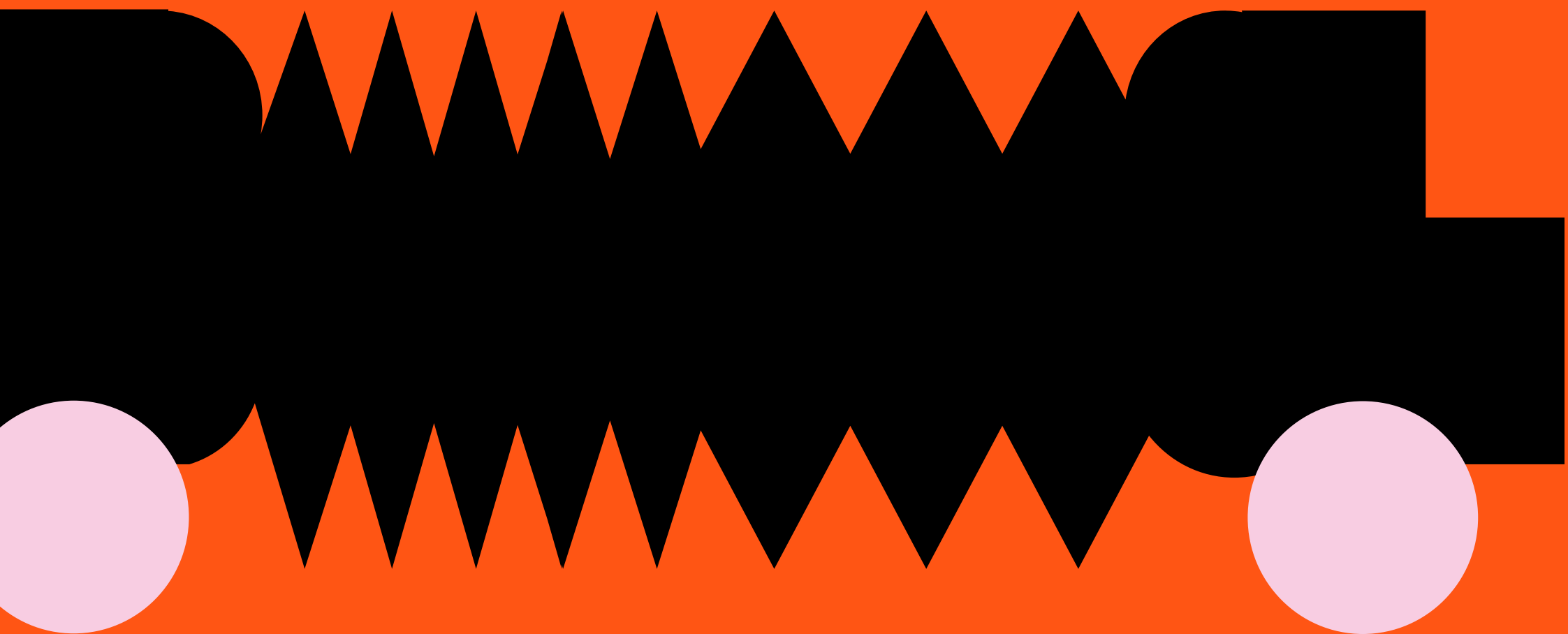
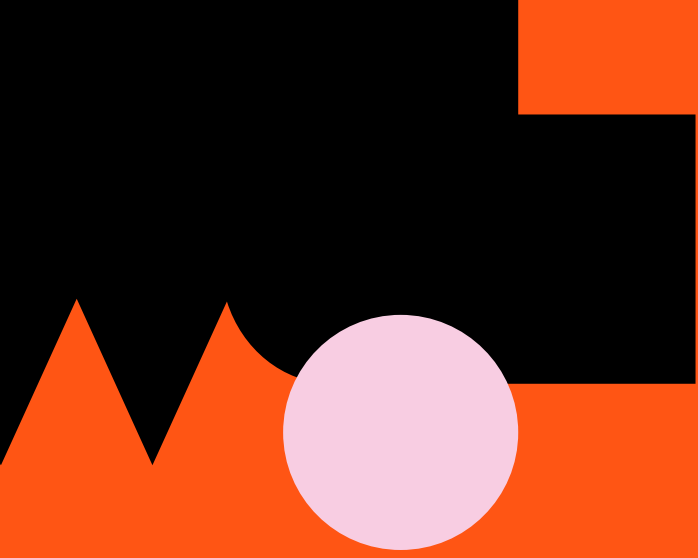
Panel dyskusyjny, 2021. *Zabawki Sosenków w rękach publiczności. Spotkanie z kuratorami wystawy „Witryna z zabawkami #2”*, 16 października, www.youtube.com/watch?v=i-MIPfrFiZQ (wejście: 30.12.2022).

Strony internetowe

Das Schubladenmuseum / The Museum of Drawers, <https://schubladenmuseum.org/about-en/> (wejście: 30.12.2022).

A Field Guide to Curiosity: A Mark Dion Project, <https://www.vam.ac.uk/articles/a-field-guide-to-curiosity-a-mark-dion-project#?c=&m=&s=&cv=8&xywh=-477%2C-167%2C12384%2C8531> (wejście: 30.12.2022).

Projekt MICROART 1:10, <http://strupek-microart.blogspot.com/p/projekt-microart-110.html> (wejście: 30.12.2022).



Proces

Witryna z zabawkami #1

31 lipca – 29 sierpnia 2021

Na wystawie w Ośrodku Dokumentacji Sztuki Tadeusza Kantora Cricoteka pojawiły się nawiązania do Tadeusza Kantora i teatru

Okiem kuratorów:

Zabawki, w toku użytkowania, z pachnących nowością, pięknych obiektów zmieniają się nierzadko w zdekompletowane, uszkodzone, porzucone przez użytkowników przedmioty. Umieszczenie takich noszących ślady zużycia (historii, emocji, uczuć) zabawek w witrynie jest aktem ponownego nadania im wartości i sensu. Tadeusz Kantor wiele uwagi w swojej twórczości poświęcił dzieciństwu, zresztą nieco podobnie jak dziecko bawiące się zabawkami, reżyserując w zabawie rozmaite sytuacje, także „animował” swoich aktorów, będąc z nimi na scenie. W sztukach wykorzystywał manekiny, a jego aktorzy także często sposobem poruszania się przypominali lalki czy kukły.

Każda z zamkniętych w witrynie zabawek jest wyjątkowa pod względem kolekcjonerskim, ma swoje losy, historie, do których nie mamy już żadnego dostępu i nie zdołamy ich odtworzyć. Patrząc na nie przez ściany szklanej „szafy”, możemy jedynie uruchomić naszą wyobraźnię i wymyślić ich przeszłość po swojemu. Każda odzwierciedla w jakimś stopniu ducha czasów, z których pochodzi, ale też każda jest ponadczasowa w swoim przeznaczeniu. Wiele zabawek nie jest w stanie dotrzeć w dobrym stanie do tak sędziwego wieku. Miarą atrakcyjności i popularności wielu z nich, szczególnie tych interaktywnych, jest intensywność ich użytkowania – „żyj szybko, kochaj mocno i umieraj młodo”, można by rzec. Wszystkie zabawki, które trafiły w ręce rodziny Państwa Sosenków, a z niej do naszej witryny, otrzymały przywilej przedłużonej linii życia i ponowną szansę bycia dostrzeżonymi. Pomimo pewnych śladów zużycia, czy tzw. „normalnych śladów użytkowania”, wszystkie zabawki noszą w sobie radosną i optymistyczną zachętę do dalszej zabawy – ich szczęściem jest to, że tak wiele lat przetrwały i trafiły w ręce zacnych kolekcjonerów, a teraz do naszej „Witryny z zabawkami”. Z kolei naszym przywilejem jako zwiedzających jest to, że mamy niecodzienną możliwość ich zobaczenia i poprzez ten obraz przeniesienia się do przestrzeni, która niezależnie od momentu dziejowego wszystkich nas łączy – wieku niewinności – przestrzeni dzieciństwa.

Dorota Wantuch-Matla, Jarosław Matla, Olga Matla i Michał Matla

Przeszłość, przedmioty schowane w pudełkach, szafach, wspomnienia z dzieciństwa ukryte w myślach. Owiane tajemnicą i historią. Już nieobecne, a jednocześnie wciąż żywe.

Magdalena Dutka i Ryszard Sneka

Wspomnienia z dzieciństwa mieszają się ze sobą. Są jak elementy puzzli, które trudno dopasować. Czasami niespodziewanie mogą wskoczyć na swoje miejsce, tworząc nawet logiczny obraz fragmentu życia. Może się też okazać, że wcale nie pochodzą z naszego zestawu, że ktoś nam je podsunął, a my przyjęliśmy je jak swoje.

Stare zabawki budzą w nas sentyment za tym, co już się nie powtórzy: beztroską, zawiązywanym pierwszym przyjaźni, czasem spędzonym na zabawie z rodzicami.

Zabawki pozostawione w „Witrynie” tworzą historię uniwersalną: nie układają się w prostą linię życia, ale w każdym budzą osobiste wspomnienia i tęsknoty.

Maria Masternak

Kuratorzy „Witryny z zabawkami” #1:

Magdalena Dutka, Marta Gelyk, Yuliya Gelyk, Maria Masternak, Jarosław Matla, Michał Matla, Olga Matla, Beata Rał, Katarzyna Ramut, Ryszard Sneka, Agnieszka Szostak, Marcin Szostak, Marek Szostak, Michał Szostak, Karol Urbański, Dorota Wantuch-Matla

Koordinacja projektu „Witryna z zabawkami”: Katarzyna Jagodzińska i Melania Tutak

Koordinacja ze strony Cricoteki: Justyna Droń

Aranżacja plastyczna wykonana wspólnie z artystą sztuk wizualnych Arturem Wabikiem

Marionetki wykonane wspólnie z Drewniano i Teatrem Groteska

Obiekty

PÓŁKA I

1. Lalka artystyczna z aparatem fotograficznym „Pan Fotograf”. Projekt lalki: Kazimierz Mikulski, papier mâché, lata 60. XX w. Aparat: japońska marka HIT, Japonia, lata 60. XX w., futerał na aparat z żółtej skóry
2. Teatrzyk kulisowy, tektura tłoczona i polichromowana, litografie na kartonie, drewno, lata 30. XX w.
3. Główki z porcelany szklawionej i ręcznie malowanej, ok. 1840 r., 6 sztuk
4. Bużki tekstylne, półfabrykaty z płótna lastrykowanego, ręcznie malowanego, do domowego wyrobu lalek, lata 30./40. XX w.
5. Maski teatralne z ruchomą żuchwą na sznureczku, kartonik tłoczony i lakierowany, XIX/XX w.
6. Klown, zabawka mechaniczna z papier mâché, ręcznie malowana, sukno, początek XX w.
7. Klaun w pasiastym ubranku z czerwonymi włosami, druga połowa XX w.
8. Korpus z płótna. Lalka bez ubrania i twarzy, płótno wypełnione gałgankami, lata 50. XX w.
9. Wieżyczka z drewnianych obręczy, drewno toczone i lakierowane, ok. 1950 r.
10. Klockowa układanka edukacyjna, składana kompaktowo. Konstrukcja z drewna oklejonego litografowanym papierem z obrazkami i literami. Wyprodukowana w fabryce Hamburger i Hoherman w Częstochowie, pierwsza połowa XX w.
11. Miniaturowe domino, galalit, komplet bez przykrywki, lata 20. XX w.
12. Gra Archimedes, układanka logiczna. Klocki wykonane z galalitu, futerał drewniany z zasuwką, plansze ze wzornikiem układów – litografie w sepil, ok. 1920 r.
13. Zestaw kostek do gry, 5 sztuk
14. Talia kart do taroka, litografia na kartonie, Wiedeń, początek XX w.
15. Zegarek kominkowy pod kopułą szklaną – miniatura, brąz złocony, wysadzany granatami, XIX w.

PÓŁKA II

1. Pan Twarzyczka, zabawka mechaniczna, blacha litografowana, wytłaczana, XIX/XX w.
2. Małpka wspinająca się po linie, zabawka blaszana, mechaniczna, sygnowana Lehman, blacha litografowana, Niemcy, początek XX w.
3. Panda z bębniem, zabawka blaszana, litografowana, lata 50. XX w.
4. Trójkątowiec z kierowcą, zabawka blaszana, mechanizm sprężynowy. Sygnowana Lehman, Niemcy, lata 50. XX w.
5. Pozytywka z tańczącym klaunem. Sygnowana Patagiri, Japonia, druga połowa XX w.
6. Koń na biegunach, zabawka drewniana, ręcznie rzeźbiona i lakierowana, lata 50. XX
7. Gra zręcznościowa. Pudełko labilne z metalowymi kulkami i ilustracją przedstawiającą czarownicę z czarnym kotem, tektura i szkło, lata 30. XX w.
8. Zabawka pluszowa, piesek Azorek-Jęzorek, plusz wypychany trocinami, ok. 1950 r.
9. Huśtawka z misiem pluszowym, blacha, drewno, plusz, ok. 1950 r.
10. Srebrna grzechotka dziecięca z gwizdkiem. Niemowlęca grzechotka w formie wyrobu jubilerskiego, XIX w.
11. Małpka z talerzykami, zabawka pluszowa, mechaniczna. Sygnowana West Germany, ORIGINAL, Plusz, materiał sprężynowy, szklane oczy, Niemcy Zachodnie, lata 50./60. XX w. Zabawka podskakuje i porusza łapkami, które uderzają o talerze i wydają rytmiczny dźwięk.
12. Maszyna do szycia, metal, litografie, Niemcy, koniec XIX w.
13. Śpiewający ptaszek blaszany, zabawka mechaniczna, blacha litografowana, Niemcy, początek XX w. Zabawka porusza głową, ogonem, skrzydłami, szyć i dziobem, w prawo, lewo, górę i dół.
14. Pozytywka w formie klatki z ptaszkami. Wbudowany mechanizm, dzięki któremu ptaki poruszają ogonami, dziobami, szyjami, kręcą się i śpiewają. Nawiązują do bajki o mechanicznym słowiku cesarza Chin autorstwa Hansa Christiana Andersena, pierwsza połowa XX w.
15. Bucik dziecięcy. Pamiątka z dzieciństwa, skóra galwanicznie pokryta metalem, pierwsza połowa XX w.
16. Pozytywka na korbkę NOVIDAD, blacha sztancowana

PÓŁKA III

1. Kowboj na kółkach. Zabawka drewniana lakierowana, mechaniczna, lata 50. XX w.
2. Statek kosmiczny, niebieski, Capsule 6. Zabawka blaszana, litografowana., pleksi – szkło organiczne, reflektor z plastiku z oświetleniem elektrycznym i napędem elektrycznym, Japonia, lata 60. XX w.
3. Kolejka z torowiskiem, wiaduktem i tunelami, blacha litografowana, Anglia, lata 50. XX w.
4. Samolot Rakiety Rocket Plane. Zabawka mechaniczna, blacha litografowana, Chiny, lata 60. XX w.
5. Moonship. Statek kosmiczny, zabawka mechaniczna, blaszana, litografowana, lata 60. XX w.
6. LUNA. Łazik księżycowy, zabawka mechaniczna, blacha litografowana, brak sygnatury, lata 60. XX w.
7. Wyścigi konne. Gra o fanty lub pieniądze. Hazardowa zabawka mechaniczna w formie karuzeli z końmi wyścigowymi, odlew, tektura, sukno, napęd bezwładnościowy



Uczestnicy Witryny z zabawkami #1 w Cricotece w trakcie prac nad koncepcją wystawy



Warsztat rzemieślniczy – tworzenie drewnianych marionetek z firmą Drewniano podczas Witryny z zabawkami #1 w Cricotece



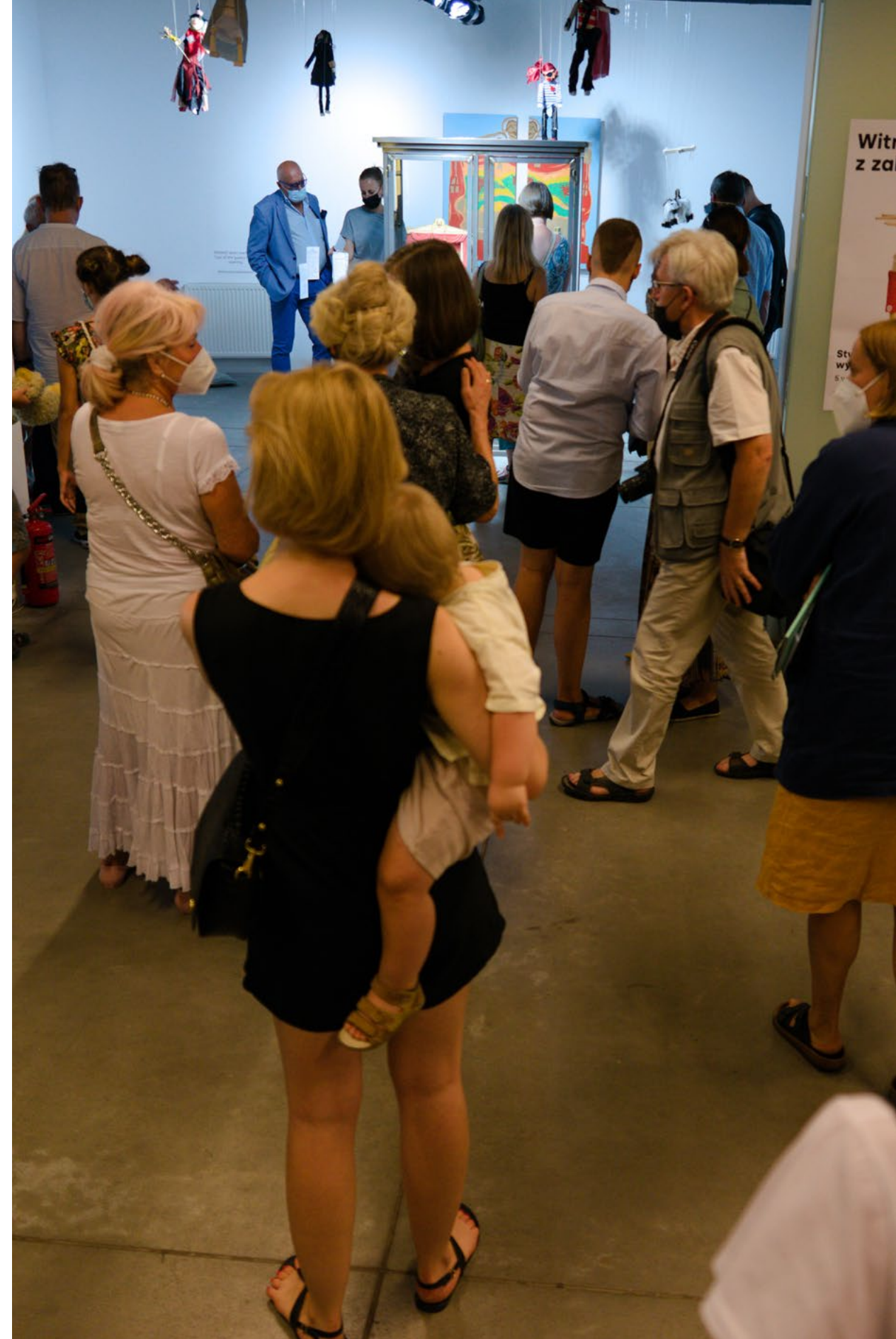
Warsztat rzemieślniczy – tworzenie drewnianych marionetek z firmą Drewniano podczas Witryny z zabawkami #1 w Cricotece oraz prezentacja kolekcji przez kolekcjonerów Katarzynę Sosenko i Marka Sosenko



Selekcja obiektów i aranżacja Witryny z zabawkami #1 w Cricotece



Warsztat rzemieślniczy – „ubieranie” drewnianych marionetek z Teatrem Groteska oraz selekcja obiektów i aranżacja Witryny z zabawkami #1 w Cricotece



Wernisaż Witryny z zabawkami #1 w Cricotece



Nie cofam się,
to przeszłość powraca do mnie
(Andrusz Kantor)

Witryna z zabawkami #2

Co zabawki mówią o Podgórzu?

25 września – 24 października 2021

Osobisty pokaz kolekcji z nawiązaniem do podgórskiej historii i legend w Muzeum Podgórza – oddziale Muzeum Krakowa

My, zabawki, możemy przywracać pamięć. Każda z nas niesie w sobie jakąś historię. Staje się czyjąś opowieścią. Na początku był ktoś, kto nas zaprojektował. Potem rzemieślnik, który nas wykonał. Później stałyśmy się najlepszymi przyjaciółkami Ani, Ady, albo małego Adasia. Na końcu, po latach, trafiłyśmy pod czułą opiekę kolekcjonerów.

Kiedy pierwszy raz, jako kuratorki i kuratorzy wystawy, zobaczyliśmy pochodzące z kolekcji Państwa Sosenków zabawki, kiedy słuchaliśmy historii o ich pochodzeniu, uruchomiły się nasze wspomnienia. O misiu karmionym zupą pomidorową. I o tym, który czekał rok na narodziny właścicielki. O jasełkowych figurkach stworzonych ręką rodziców. O lisku przechowywanym w pudełku po butach. O czasie spędzonym z dziadkiem przy szachach. Im więcej pojawiało się zabawek, tym wybór stawał się trudniejszy.

Te dźwięki odpustowej Rękawki – terkot kołatek, gwizd piszczałek, bulgot wody z glinianych ptaszków. Jeszcze radosny taniec bączka, wspominającego chanukowego drejdlą. A te żółnierzyki, przemysłowe maszyny, lalki, figurki podgórskich mieszczan. Parowóz. Jasełkowy diabeł. Miniaturowy hutnik, tak samo szklany, jak wydmuchiwana przez niego bombka. A ten kolorowy smok i barwny kogut według projektu nie kogo innego, tylko samej Zofii Stryjeńskiej. Filcowy jamnik i filcowy kogut spod ręki Stefanii Szyszko-Bohusz. Duch Pana Twardowskiego. Przenikanie się legend i historii. Bo niby taka, wydawałoby się, zwykła zabawka – czerwony, emaliowany garnuszek, a przecież symbol o wielu znaczeniach. To wszystko było jak puzzle, które staraliśmy się mozolnie układać. Albo jak gra w szachy, kiedy trzeba zdecydować, jaki wybór będzie lepszy, żeby opowieść nabrała rytmu.

Popatrzmy na zabawki w witrynach gościnnego Muzeum Podgórza. Co w nas uruchamiają?

Co w nas budzą? Czym staje się nasza pamięć o nich? A później wyruszymy na uważny spacer przez Stare Podgórze – to przemysłowe, z mostami i fortem. To zielone z Kopcem Krakusa i Parkiem Bednarskiego. Ulicą Rękawki, do Rynku Podgórskiego. Odwiedzając pracownię ceramiki, ukrytą w bocznej uliczce Potebni. Czy wreszcie przez Zabłocie, gdzie o tym, co dawne, przypomina już tylko Krakowska Huta Szkła. Nie śpieszmy się. Dajmy się ponieść wyobraźni. Układajmy historię o miejscu. I o nas. Budujmy nowe opowieści. Zgodnie z hasłem na zabawkowym, niepozornym talerzyku z podgórskiej fabryki Miraculum, który znaleźliśmy w niezwykłej kolekcji Państwa Sosenków – „Pamiętaliśmy o Tobie, pamiętaj i o nas”.

Magdalena Guzik wraz z zespołem kuratorskim

Kuratorzy „Witryny z zabawkami #2 – Co zabawki mówią o Podgórzu?”:

Joanna Basiaga-Pasternak, Magdalena Guzik, Justyna Karasowska, Zoja Kornajew, Łucja Malec-Kornajew, Marta Marchut, Anna Niedośla, Halina Nowacka, Łucja Pasternak, Rutka Sanetra, Joanna Sanetra-Szeliga, Enrico Vitolo, Maria Wanicka

Koordinacja projektu „Witryna z zabawkami”: Katarzyna Jagodzińska i Melania Tutak

Aranżacja plastyczna wykonana wspólnie z artystą sztuk wizualnych Arturem Wabikiem

Obiekty ceramiczne wykonane w Terra – Studio Ceramiki – Barbara Pudełko, natomiast obiekty szklane w Krakowskiej Hucie Szkła

Obiekty

Witryna środkowa

PÓŁKA GÓRNA

1. Maszyna parowa – lokomobila na kołach, blacha żelazna lakierowana, blacha mosiężna, koła odlewane w żeliwie, początek XX w.
2. Pracujący rzemieślnicy, zabawka mechaniczna, blacha żelazna sztancowana, tłoczona i lakierowana, połowa XX w.
3. Maszyna parowa, blacha żelazna lakierowana, blacha mosiężna, koła odlewane w żeliwie, początek XX w.

PÓŁKA ŚRODKOWA

4. Miś pluszowy z uszami ze sztruksu, plusz, korpus wypchany trocinami, oczy szklane, po 1910 r.
5. Miś plastikowy, niebieski, tworzywo sztuczne barwione w masie, lata 60./70. XX w.
6. Lampion harmonijkowy z fakturowanego, wielobarwnego papieru ozdobnego, ok. 1920 r.
7. Projekt logo organizacji charytatywnej Rady Głównej Opiekuńczej, Stefania Szyszko-Bohusz, lata 40. XX w.
8. Wiklinowe koszyki dla lalek, 2 sztuki, początek XX w.
9. Laleczka tekstylna – dziewczynka, twarz z lantrykowanego (uszywnianego krochmalem i malowanego) płótna, dwudziestolecie międzywojenne
10. Laleczka tekstylna – chłopiec, twarz z lantrykowanego (uszywnianego krochmalem i malowanego) płótna, ubranko z filcu, włosy naturalne, dwudziestolecie międzywojenne
11. Rower lodziarza, drewno, koła i elementy konstrukcyjne z żelaza, początek XX w.

PÓŁKA DOLNA

12. Zabawki drewniane projektu Zofii Stryjeńskiej (smok, lajkonik, figurki w strojach), Warsztaty Krakowskie, drewno toczone, lakierowane i malowane, ok. 1920 r.
Figurki kaczek, projektu Zofii Stryjeńskiej, Warsztaty Krakowskie, drewno toczone, malowane, ok. 1920 r.
Figurka lajkonika, projektu Zofii Stryjeńskiej, Warsztaty Krakowskie, drewno toczone, wycinane, lakierowane i malowane emaliowo, ok. 1920 r.
13. Ptaszki ceramiczne – gwizdki, początek XX w.
14. Obręcz grzechotka biało-czerwona, dwudziestolecie międzywojenne
15. Grzechotka „gwizdek” z litografią alpejską, dwudziestolecie międzywojenne
16. Gwizdki, 4 sztuki, dwudziestolecie międzywojenne
17. Grzechotki metalowe w formie guzików, 6 sztuk, dwudziestolecie międzywojenne
18. Grzechotka z klaunem, metalowa, dwudziestolecie międzywojenne
19. Piszczątka mieszkowa z klaunem, sklejka, papier, dwudziestolecie międzywojenne
20. Terkotka metalowa z tańczącymi parami, dwudziestolecie międzywojenne
21. Grzechotka „grzybek” metalowa czerwona z postacią magika, dwudziestolecie międzywojenne
22. Grzechotki gwizdki metalowe, 3 sztuki, dwudziestolecie międzywojenne
23. Grzechotka drewniana z wiśniami, sklejka, dwudziestolecie międzywojenne
24. Czerwony bączek drewniany, dwudziestolecie międzywojenne
25. Grzechotki drewniane z toczonymi elementami, drewno lakierowane, 3 szt., dwudziestolecie międzywojenne
26. Pukawka drewniana, dwudziestolecie międzywojenne
27. Gra zręcznościowa „kubek do łapania kulki”, dwudziestolecie międzywojenne

Witryna prawa

PÓŁKA GÓRNA

1. Dylizans – dorożka konna wykonana z drewna oraz malowanej sklejki i stali, XX w.

PÓŁKA ŚRODKOWA I

2. Garnuszek dla lalek, blacha tłoczona i emaliowana, prawdopodobnie pochodzi z Fabryki Schindlera na Zabłociu, lata 40. XX w.

PÓŁKA ŚRODKOWA II

3. Szklana figurka tancerki baletowej, dwudziestolecie międzywojenne
4. Szklana figurka tancerki w fioletowej sukience, dwudziestolecie międzywojenne
5. Szklana figurka akrobatki, 2 sztuki, dwudziestolecie międzywojenne
6. Szklana figurka „hutnika”, dwudziestolecie międzywojenne
7. Szklany domek w złotej oprawie, dwudziestolecie międzywojenne

PÓŁKA DOLNA

8. Talerz fajansowy z serwisu dziecięcego z hasłem reklamowym fabryki kosmetyków „Miraculum”, dwudziestolecie międzywojenne

Witryna lewa

PÓŁKA ŚRODKOWA

1. Zabawki organizacji charytatywnej Rady Głównej Opiekuńczej (kogut, jamnik, mały smok, piesek, kurczątka, smok-krokodyl duży), wykonane przez Stefanię Szyszko-Bohusz, filc wielobarwny, 1940–1945
2. Figurka diabła obleczonego czarnym futerkiem (rodzaj figurki odpustowej), związana z odpustem na Rękawce, druga połowa XX w.
3. Książeczki „Legandy polskie”, XX w.

Witryna stół

1. Lokomotywa i węglarka, DMK (katowicka eksperymentalna wytwórnia blaszanych zabawek mechanicznych), okres międzywojenny
2. Barka metalowa, blacha stalowa, spawana, wyrób amatorski z okresu międzywojennego nawiązujący do opancerzonych statków transportowych i spacerowych Flotyli Wiślanej
3. Most z modułów do samodzielnego montażu, ażurowe elementy z blachy żelaznej, w kasecie z etykietą i instrukcją montażową oraz zestawem narzędzi do montażu, Niemcy, po 1915 r.
4. Komplet żołnierzyków, tworzywo sztuczne, odlew lakierowany, lata 60./70. XX w.
5. Szachy podróżne, szachownica kompakt z równoczesną funkcją pudełka na pionki i planszy szachowej, miniaturowe pionki toczone umieszczone w szufladkach na zawiasach narożnikowych, połowa XX w.
6. Szachy 300. Rocznica Odsieczy Wiedeńskiej, szachownica z oklejanej tektury, bierki szachowe odlane z cyny, 1983 r.
7. Szachy wykonane piłą „laubzega”, drewno wycinane specyficzną piłą „włosową”, która pozwalała na wycinanie precyzyjnych ornamentów, drewno orzechowe, początek XX w. (po 1910 r.)
8. Zaprzęg konny z armata i jaszczem na pociski, cyna, ok. 1920 r.

Aneks do wystawy:

Depozyt pamięci zaaranżowany przez Marka Sosenko i Katarzyną Sosenko – Moja najcenniejsza zabawka

Dawno, dawno temu, mieszkałem przy ulicy Jana Kochanowskiego 22, a pod numerem 20 funkcjonowała pracownia stolarska Pana Kępy. Jako czterolatek byłem stałym gościem stolarni i podziwiałem obróbkę drewna. Kiedyś poprosiłem właściciela, żeby mi dał dwa klocki – jeden to ćwierć koła, a drugi to prosta wyheblowana deseczka. Złożone razem, tworzyły wyimaginowany samochód ciężarowy STAR-20. Widok nadjeżdżających Alejami Mickiewicza prawdziwych aut kojarzył mi się z przestrogami babci Elżbiety: „Jak będziesz chciał iść do parku, to stój długo i obserwuj, czy jakieś auto nie jedzie”. Rok później przeprowadziliśmy się do domu dziadka i w czasie przeprowadzki zauważyłem, że brakuje mojego auta. Oświadczyłem, że bez tego auta się nie przeprowadzam. I rodzice, pośród innych pozostawionych sprzętów, odszukali – w ich pojęciu – bezwartościowe klepki.

Po latach mój czteroletni synek, Wojtuś, który bacznie obserwował w telewizji wyścigi Formuły 1 i przypatrywał się pracom dziadzia Zygmunta i moim, wziął cztery wycięte kółka z otworami i dwie deseczki, [a następnie] przyciął je tak, że jedna tworzyła aerodynamiczną sylwetkę bolidu, a druga, z trudem przybita, stanowiła spojler. Do tego przytwierdził plastikowe szpulki od nici jako rury wydechowe. A w końcu całość pomalował plakatówkami

i pastelami. Kiedy zaczął podraastać, zabawka najpierw trafiła do pudła, a potem awansowała do kolekcji zabytkowych zabawek. Czy słusznie? Myślę, że powtórzenie błędu moich rodziców, byłoby wielkim błędem.

Marek Sosenko

Wychowałam się w Biezanowie, kilkaset metrów od stacji Biezanów Drożdżownia. Była to część ważnego węzła Kolei Transwersalnej, gdzie rozdzielały się trasy w kierunku Przemyśla i Rzeszowa oraz Wieliczki. W drodze do szkoły codziennie przechodziłam pod wiaduktem kolejowym, pod którym trzeba było szybko biec, ścigając się z nadjeżdżającym pociągiem, który przejeżdżając, strasznie hałasował. Z kolei odgłosy przejeżdżających i trąbiących pociągów były akustycznym zegarem naszego domu.

Kolej od zawsze była obecna w mojej rodzinie. Pradziadek Stanisław Sosenko był wysokim urzędnikiem kolejowym. Zbudował piękny dom w Biezanowie, w pobliżu stacji – Willę Helena na cześć prababci, Heleny Sosenko, której imię nosi moja córka. Zapadła mi w pamięci historia, którą opowiadał mi tata, że pradziadziowi został zaproszony przez króla Rumunii na wizytację kolei rumuńskich.

Kolej to ruch, siła, moc i cel. Cechy, które mogłyby również określić mój charakter.

Kolejki zawsze były widoczne w domu. Stały



Katarzyna Sosenko prowadzi warsztat dla przedszkolaków przy Depozycie pamięci, który został zaaranżowany przez kolekcjonerów w ramach Witryny z zabawkami #2 w Muzeum Podgórze

w dużej bibliotece na pierwszym planie, a z nimi książki we wspaniałych introligatorskich oprawach. Mój brat Wojtek jako dwulatek podchodził do nich i kiwał palcem, że nie są do zabawy, bo rodzice uczyli nas, że są, „zabawki do zabawy” i „zabawki do kolekcji”. Kiedyś po kryjomu przed rodzicami zbudowaliśmy w dużym pokoju wielką pętlę kolejową z podjazdami z książek i mostami z krzesel. Użyliśmy wtedy kilku zestawów torów, kolejek i transformatorów, które tata właśnie zdobył do kolekcji i leżały spakowane w salonie.

Mój świat zabawek był bardzo skromny. Na początku lat osiemdziesiątych sklepy z zabawkami były rzadkością na mapie Krakowa. Nawet naklejki były obiektem marzeń. Ten skromny świat materialny PRL-u rekompensowały nam domowe zakamarki pełne wspaniałych przedmiotów oraz tata, który pokazywał nam, na czym polega ich wartość.

Katarzyna Sosenko



Selekcja obiektów
– przygotowania do Witriny
z zabawkami #2
w Muzeum Podgórze



Selekcja obiektów oraz warsztat rzemieślniczy – tworzenie szklanych obiektów w Centrum Szkła i Ceramiki Lipowa 3 podczas Witryny z zabawkami #2



Selekcja obiektów – przygotowania do Witryny z zabawkami #2 w Muzeum Podgórza



Wernisaż Witryny z zabawkami #2 w Muzeum Podgorza



Warsztat dla przedszkolaków
podczas Witryny z zabawkami #2
w Muzeum Podgórza



Część wystawy
zaaranżowanej w gablotach
holu wejściowego Muzeum Podgórze – Witrzyna z zabawkami #2



Muzeum
Zabawek
Kraków

OBIEKT:

Świnka na kubistycznych nóżkach

ZDJĘCIE



MATERIAŁ:

drewno

Pewnego letniego dnia zmęczona i zmartwiona dziewczyna weszła do starego, niepozornego sklepu ze starociami, aby odpocząć od upału. Przesuwając wzrok z przedmiotów na przedmiot i nagle natknęła się na coś, co sprawiło, że jej serce zabiło szybciej. To była zabawka – świnka ze skrzytką. Dziewczyna mimowolnie wyciągnęła rękę, aby ją otworzyć, ale w środku była pusta. A tak pragnęła w środku zobaczyć kamyk dawno zagubiony we wspomnieniach.

POCHODZENIE:

Polska

Podczas letnich wakacji u babci na wsi często bawiła się z jednym chłopcem. Na samym początku wydawał się jej łobuzem i chuliganem, ale w końcu zaprzyjaźnili się, zaczęli spędzać razem dużo czasu, bawić się, rozmawiać, chodzić nad rzeką. Z czasem ta przyjaźń stała się naprawdę szczerą i silną.

Razem przeżyli wiele przygód, podartych kolan, spacerów po lesie, ucieczki przed stadem gęsi, wspinania się na drzewa i zbierania pierwszych czereśni. Ale pewnego dnia wszystko się kończy. Kalendarz wskazywał, że trzeba wrócić do szkoły, do codziennego życia w mieście. Na pożegnanie chłopiec podarował jej na pamiątkę Kamyk – taki okrągły, nieco szorstki, o głębokim, ciemnoniebieskim kolorze. To był kamyk, który znalazł na brzegu rzeki. Był tak piękny i niezwykły, że chłopiec postanowił zatrzymać go dla siebie, a następnie stał się jego talizmanem. Dał jej swoją najcenniejszą rzecz na pożegnanie jako dowód ich przyjaźni. Żeby go nigdy nie zapomniała. Dziewczynka włożyła ten kamień do swojego pudełka w kształcie świnki i ukryła go w swojej kryjówce w domu babci. Wkrótce wakacje się skończyły i wróciła do domu. A pudełko pozostało w tajemniczym miejscu, bo dziewczyna chciała zatrzymać je tylko dla nich dwojga.

DATOWANIE:

lata 70. XX w.

W jej życiu pojawił się jeszcze wiele osób, przyjaciół, kumpili i odejdzie z niego, ale na zawsze zapamięta chłopca, który dał jej zwykły kamień, który na zawsze pozostał w jej sercu. A gdzieś w domu babci, w jej własnej kryjówce, leży najcenniejsze i najjaśniejsze wspomnienie z dzieciństwa.

Lilija Ternavska

Opowieści zabawkowe Witryna z zabawkami #3

8 lipca – 4 września 2022

Wystawa weszła w dialog z wystawą „Przedmioty. Galeria Designu polskiego XX i XXI wieku” prezentowaną w Kamienicy Szotańskich im. Feliksa Jasińskiego – oddziale Muzeum Narodowego w Krakowie

Tworzenie to ożywanie. Człowiek bierze do ręki kawałek drewna, płótna, włóczki czy plastiku i w tej chwili rodzi się historia. Historia osoby, która nadała im kształt. Historia osoby, która stworzony przedmiot wybrała, włączyła do swojego życia. Czasami przedmioty i ludzie spotykają się w pozornie przypadkowy sposób. Tak też my, uczestnicy projektu „Witryna z zabawkami”, spotkaliśmy się pewnego dnia. Różni nas wiele – wiek, sposób przeżywania świata, narodowość, język. A jednak spotkaliśmy się wokół jednego tematu. Wokół stołu pełnego zabawek. Zabawka. Cóż to takiego? Nic poważnego. Nic na zawsze. Nic...

A jednak te niezwykle przedmioty pomagają wejść w świat. Pomagają zrozumieć go. Oswoić się z nim. Opanować lęki. Rozśmieszyć. Poprowadzić. Zabawki zostawiają w nas swój ślad, swoją opowieść. Tworzą je nieraz wyjątkowi ludzie. Robią to z pasją, z radością, czasem we łzach.

Przeglądaliśmy się tym zabawkom, które do nas trafiły. Słuchaliśmy o tych, które czekają w wielkim magazynie na dzień, gdy ujrzą światło dzienne. Słuchaliśmy, która z nich odezwie się w nas. Postanowiliśmy wybrać na wystawę te, których głos szczególnie do nas przemówił. Wywołał wspomnienie, marzenie, baśń, skojarzenie. Niektóre z tych historii zostały wyrażone w słowach. Inne na razie pozostały przemilczane. Poruszyły jakąś głęboko ukrytą strunę. Jednak jej dźwięk nie przedostał się na zewnątrz. Zapraszamy do oglądania i słuchania opowieści zabawek wybranych z kolekcji Muzeum Zabawek w Krakowie. Tutaj każdy może stworzyć własną historię, którą wywoła spotkanie z niezwykłymi eksponatami.

Regina Mynarska w imieniu zespołu kuratorów

Na kolejnych stronach karty ewidencyjne wybranych obiektów z przygotowanymi przez kuratorów Witryny z zabawkami #3 osobistymi tekstami o zabawkach



Muzeum
Zabawek
Kraków

OBIEKT:

Zestaw mebelków do salonu

ZDJĘCIE



MATERIAŁ:

sklejka

OSOBISTA OPowieść KURATORSKA:

Często późnymi popołudniami wracałem ze szkoły do moich dziadków. Mieszkali na Targówku Mieszkaniowym w Warszawie. To był początek XXI wieku. Po wejściu do mieszkania zawsze był zapach pysznego obiadu. Za każdym razem, gdy ich odwiedzałem, były różne dania – jednego dnia kotlet schabowy z ziemniaczkami, drugiego mielone z buraczkami, trzeciego gołąbki z ziemniaczkami. Babcia Janka robiła najlepszą kapustę zasmażaną na świecie – z pełną szklanką kopru. „Koper to podstawa każdego obiadu” – mawiała. Niezbyt go lubiłem, ale jeśli o to chodzi, nie miałem prawa głosu. Czasem miałem wrażenie, że Babcia mogłaby jeść koper na okrągło, na śniadanie, obiad i kolację.

POCHODZENIE:
Polska

Zawsze siedziałem po prawej stronie stołu, naprzeciwko dużej mełłościanki. Babcia troszczyła się o tę mełłościankę, codziennie wycierała kurz, układała swoje rzeczy, by za chwilę znów je przestawić. Stali tam zestawy z porcelany, zestawy z kryształu, zdjęcia rodzinne i okrągły szklany półmisek z Michalkami. Michalki to były ulubione cukierki Dziadka, ja wtedy ich nie lubiłem, ale jak to Dziadek – zawsze Michalek zawinięty w dwudziestozłotowy banknot znajdował się w plecaku.

DATOWANIE:

lata 60. XX w.

Niekiedy przy stole odrabiałem lekcje, Babcia z gorącą herbatą i z blokiem czekoladowym siadała naprzeciwko mnie i obserwowała każdy mój ruch, każdy mój zapissek, by wydawać pomruki niezadowolenia, gdy zauważył coś, co jej się nie spodobało. Podsuwała mi pyszny blok, pyszne ciastka, choć moi Rodzice wielokrotnie jej zabraniali. Zawsze mówiła, że nigdy tego nie robi.

Jakub Studzinski



Muzeum
Zabawek
Kraków

OBIEKT:

Zielone drzewka

ZDJĘCIE



MATERIAŁ:

drewno

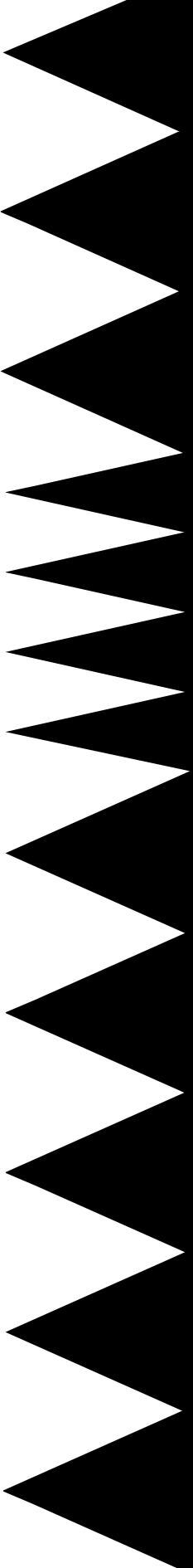
OSOBISTA OPowieść KURATORSKA:

„Ach, moje lasy!
Na całej wielkiej ziemi
nie zamieniłabym was na nic –
ani na złoto,
ani na drogłe kamienie (...).”
[„Leśna pieśń” Papusza]

Mam dziesięć lat, twarz umorusaną sokiem z czereśni, spłowiałe od słońca włosy. Jest bardzo gorące lato, które spędzam u dziadków na Dąbrówce. Świat wygląda nieco inaczej z perspektywy tamtych lat i stu paru centymetrów wzrostu. Kiedy jest ciemno, to jest tak ciemno, że oko wykoł; kiedy jest cicho, to jest jak makrem zasiał, kiedy wiadro uderza o taflę wody w studni, to wierzę, że mogę wyłowić stamtąd wodnika. Całymi dniami ganiam po okolicznych lasach, łakach i pagórkach, wspinał się na drzewa i objadam mirabelki, czasem pomagam w polu pod lasem, na tyle, na ile może pomóc taki mały człowiek, dopóki się nie znudzi. A nudzi się błyskawicznie, chyba że znajdzie norę w ziemi, pełną małych, różowych, dopiero co narodzonych myszek albo uciekającą przed skwarem zakopaną głęboko ropuchę. O, wtedy to jest wydarzenie, o którym się opowiada wszystkim po kolei, jak o największej przygodzie! A jak się mały człowiek już znudzi, to lądjuje albo na czereśniowym drzewie i za nic nie chce z niego zejść, niczym szpak. Albo pod wonną kopą, na skoszonej własnie łące. Jednym słowem biogość. Biogość, która nie powtórzy się już nigdy potem.

DATOWANIE:
lata 50./60. XX w.

Nadchodzi wieczór i już wiadomo, że żal, bo tyle jeszcze by się chciało, ale zaraz będzie się trzeba schować do domu, bo zapadnie ciemność. A nigdzie nie ma sztucznego światła latarni, bo to jeszcze ten czas, a i dom dziadków stoi samotnie pod lasem. I wtedy wraca Dziadek ze Strogowa, z dalekiego pola, po całodzienniej pracy. Już zmierzcha, on zmęczony, nawet nie ma sily się przebrać... Ale wtedy niespodziewanie bierze skrzypce i mówi „Palliny dziś Sobótkę!” Babcia roznieca ognisko na górze, skąd zawsze wypatruję czy już widać samochód rodziców. Jesteśmy w trójce, jest już noc, trzaska ogień. Dookoła brama czarnego lasu. Dziadek stoi w ciemności i gra ludowe melodie jedna za drugą. Niesie się to w noc jak grom...
Katarzyna Ramut



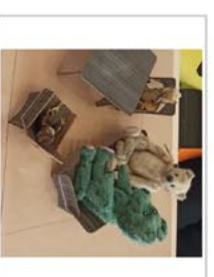
Muzeum
Zabawek
Kraków

OBIEKT:

Miś pluszowy o zielonym włosie

Miś pluszowy o jasnobłęzowym włosie

ZDJĘCIE



MATERIAŁ:

plusz

OSOBISTA OPowieść KURATORSKA:

Zawsze lubiałam misie. Moje dzieciństwo nie było krainą wiecznej szczęśliwości. Lubiałam z niego uciekać do książkowych opowieści, filmów i wymyślonych bajek. Kochałam misie, bo one prawie zawsze wprowadzały spokój. Nawet kiedy przydarzały im się dziwne przygody. Misie nie były nerwowe ani szalone. To mistrzowie świętego spokoju, przytulający cdy świat.

Miś był najstarszą i najważniejszą zabawką w moim domu. Dostałam go, kiedy Botek, czyli mój starszy brat Wojtek, przestał się nim bawić. Miś nie miał swojego imienia. Codziennie grał inną rolę w nowej, wymyślonej bajce. Czasem był też Uszatkiem, Coralgolem, Paddingtonem, Yogim czy niedźwiadkiem Nalle.

Siedział na półce na honorowym miejscu. Codziennie wieczorem kładłam go do snu pod kocykiem, tak jak inne zabawki – zwierzaki. Miał nieco wytarte futerko i tatkę pod lewą pachą. Służył wiernie i energicznie, stąd ta tatka. Był jeszcze z tych niezwykłych misiów, które w środku kryły drobniutkie trociny. Był u nas wiele lat, odszedł z innymi zabawkami do kolejnego dziecka. Pewnie go już nie ma. A szkoda, bo chciałabym zobaczyć go w Muzeum Zabawek.

POCHODZENIE:

Polska | Niemcy

DATOWANIE:

lata 30./40. XX w. | lata 20. XX w.

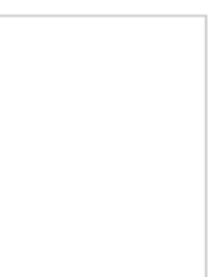
„Dzieci lubią misie, misie lubią dzieci” – śpiewał mi na dobranoc Miś Uszatek pięknym głębokim głosem Mieczysława Czechowicza. Miał kłapięte uszko, ładne ubranko i był bardzo grzeczny. Jak to miś. Serial z Uszatkiem miał 104 odcinki!

„Proszę zaopiekować się tym niedźwiadkiem. Dziękuję”. Bohater kolejnej ulubionej książki o misiu Paddingtonie Michaela Bonda urodził się w Peru i trafił do Anglii przez przypadek. Rodzina Brownów znalazła go na stacji „Paddington” w Londynie. Miś ma spokojny charakter i jest naprawdę kochany. Ciągle jednak wpada w kłopoty...

OBIEKT:

ciąg dalszy

ZDJĘCIE



MATERIAŁ:

OSOBISTA OPowieść KURATORSKA:

Uwielbiałam filmowe bajki z Colargolem. Kukielkowy film powstał w Polsce na podstawie książki Olgi Pouchine. Colargol to mały miś, który marzy, by zostać śpiewakiem.

Colargol to właśnie ja.
Miś, co zawsze śpiewać chciał.
Lecz choć bardzo kochał śpiew,
Wciąż fałszował pośród drzew.
Aż raz ptaków król dał mu flecik tak czarowny,
Że dziś mały miś śpiewa prawie jak słowik.

Fiu fiu fiu fiu fiu fiu. Fiu!

Wszyscy znajdują cudowne książki o Kubusiu Puchatku, napisane przez Aleksandra Alana Milne dla swojego synka Krzysia. Dla mnie i moich rówieśników to też była książka dzieciństwa. Nasz świat nie był jeszcze pełen komercyjnych wizerunków misia „o bardzo małym rozumku”. Rysowaliśmy go często sami.

Hejże hai! Niech Kubuś żyje!

Niechaj tyje, je i pję!

Czy przy środzie, czy przy wtorku,

On w miódowym jest humorku.

I niewiele o co dba,

Gdy na nosie miodek ma!

Telewizyjnym gościem z Ameryki był Miś Yogi. Yogi mieszkał w fikcyjnym parku narodowym Jellystone (prawie jak Yellowstone) i razem z młym przyjacielem Boo Boo szukał jedzenia, często podkradając je turystom.

Postaci z bajek to był początek. Ale prawdziwie wielkie emocje pojawiły się, kiedy zaczęłam czytać „Włóczgi północy” Jamesa Olivera Curwooda. Opowieść o przyjaźni niedźwiadka Niua i szczeniaka Milki, opisy dzikiej przyrody i jej mieszkańców, historie ludzi szlachetnych i okrutnych, tych co kochają zwierzęta i tych, którzy je prześladują. Dużo też polato się przy czytaniu...

Misie to ważne zabawki. Są chyba w zabawkowej kolekcji każdego dziecka. I prawdopodobnie swojego ulubionego misia pamięta każdy dorosły. Nie mogło ich więc zabraknąć w naszej witrynie.



Muzeum
Zabawek
Kraków

DATOWANIE:



**Muzeum
Zabawek
Kraków**

OBIEKT:

Lajkonik zaprojektowany przez Zofię Stryleńską dla Warsztatów Krakowskich

ZDJĘCIE



MATERIAŁ:

drewno

OSOBISTA OPowieść KURATORSKA:

Ten rok był wyjątkowy. po dwóch latach epidemii ponownie miał się odbyć Emaus. Ten odpust to jedno z moich ulubionych wydarzeń w czasie świąt wielkanocnych. Bajecznie kolorowe balony, malowane drewniane zabawki, drzewka emausowe i przemykający między straganami Lajkonik przypominają mi zawsze czasy dzieciństwa.

POCHODZENIE:

Polska

W tych wspomnieniach szczególne miejsce zajmuje Konik zwierzyniecki zwany Lajkonikiem. Po raz pierwszy wzbudził moje zainteresowanie wiele lat temu. Jeździec w niezwykłym orientalnym stroju na drewnianym koniku nawet na tle kolorowego jarmarku pozostawał niezwykle i egzotyczny. Zapytałam babcię o tą przedziwną postać, ale niestety wiedziała tylko, że jest to Tatarzyn, czyli przebrany za Tatarza flisak. Bardzo chciałam poznać stojącą za tą barwną postacią historię. Tego dnia kupiliśmy figurkę Lajkonika, która stanęła na półce, a mama wieczorem opowiedziała mi legendę o dzielnych flisakach, którzy obronili Kraków przed napadem Tatarów. Flisacy pokonali Tatarów, a potem wjechali na zdobytych koniach do miasta przebrani w tatarskie stroje. Początkowo wzbudziło przerażenie, a później radość wśród mieszkańców. Dla upamiętnienia odwagi flisaków Lajkonik raz w roku wjeżdża do Krakowa na czele pochodu. W okresie świąt wielkanocnych natomiast Konik zwierzyniecki odwiedza Emaus.

DATOWANIE:

po 1913 r.

Tamta figurka Lajkonika niestety gdzieś zaginęła, ale podczas Emaus zawsze przypomina mi się ta legenda na widok harującego Konika zwierzynieckiego.
Dorota Żuchowska



**Muzeum
Zabawek
Kraków**

OBIEKT:

Kabriolet

ZDJĘCIE



MATERIAŁ:

blacha

OSOBISTA OPowieść KURATORSKA:

Nie-spełnienie, czyli czerwony kabriolet

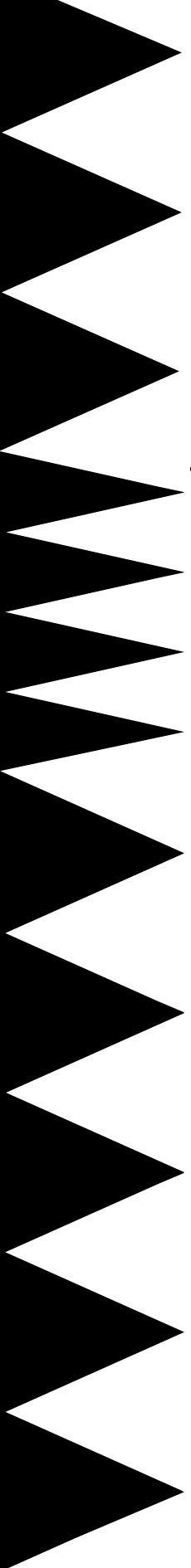
Nie lubiałam bawić się lalkami. Te, które miałam, stały na półce i obrabione pokrywały się kurzem. Bardzo lubiałam bawić się autami. Miałam tylko jedno. Była to szara, blaszana ciężarówka. W mojej wyobraźni odbywała dalekie podróże. Zamieniała się w niezwykley poljazd. Wozila babsłowych bohaterów – rycerzy, księżniczki, paziów. Rysowałam ich sobie i wycinałam. Układałam na ciężarówce i razem ruszaliśmy w nieznaną. Zawsze chciałam mieć więcej zabawkowych samochodów. Jednak nie wszystkie marzenia się spełniają. Jednym z nich jest czerwony kabriolet o opływowych kształtach. Mogłabym sunąć drogą po horyzont w blasku słońca. Amerykański sen? Nie, nie... Przecież teraz już wiem, co się za nim kryje. Stoję więc z nosem przy szybie. Widzę to, czego pragnę. Czy otworzę drzwi, wejść i poproszę o to? Czy rozbiję szybę? Czy odejść i wsiąść do szarej ciężarówki?

Regina Mynarska

Republika Federalna Niemiec

DATOWANIE:

lata 50./60. XX w.





Muzeum
Zabawek
Kraków

OBIEKT:

Figurki dziewcząt w strojach ludowych

ZDJĘCIE



MATERIAŁ:

drewno

OSOBISTA OPowieść KURATORSKA:

– Mamo, daleko jeszcze? – zapytała Diana znużonym głosem. – Już niedługo kochanie, jeszcze tylko jeden postój, a potem już będziemy na miejscu – odparła Anna, gładząc trzylatkę po prostych, kasztanowych włosach, w odpowiedzi dziecko się skrzywiło ostentacyjnie. – Dlaczego nie możemy już tam być? Nudzi mi się!
– Kochanie, pan maszynista musi się czasem zatrzymać, aby odpocząć po ciężkiej pracy, a niektórzy ludzie chcą się tu zatrzymać.
– Ale ja nie chcę stawać. Chcę już być w Rzeszowie!
– Chciałabym choć trochę przyspieszyć tę podróż, tylko dla ciebie.
– Ale ja chcę być tam teraz!
– Słyszę jak bardzo chcesz.
– Szkoda że nie możemy jechać szybciej!...
– Jest tak cudowne, że warto czekać?
– Oczywiście, najdroższa perelko! Anna czule pocałowała córkę w głowę, a usatysfakcjonowana trzylatka zaczęła się bawić swoją drewnianą lalką, którą nazywała Nina. Była to prosta, lecz piękna zabawka, wykonana z toczonego drewna i ręcznie młowana. Podobnie jak Diana miała brązowe włosy i duże niebieskie oczy. Jej ręce były złożone na piersiach w geście modlitwy, „ubrana” była w długą, niebieską sukienkę i czerwony serdaczek.

POCHODZENIE:

Polska lub Czechosłowacja

Była to rodzinna zabawka, należąca wcześniej do matki Anny i do niej samej, zanim podarowała ją swojej córce. Diana pokochała swoją nową przyjaciółkę i zawsze nosiła ją ze sobą, nawet spała z nią pod poduszką. Laleczka była na tyle mała, że pasowała idealnie do rączek trzylatki, łatwo było ją też schować w kieszeni lub torbce mamy.

DATOWANIE:

lata 60. XX w.

Teraz, w czasie tej długiej i nudnej podróży, Diana ścisnęła mocno Ninę i pokazywała jej świat przesuwaną się za oknem pociągu. Obie jechały w nieznaną, do nowego życia, pełnego szdronych przygód...

Koniec. Na razie...
Beniamin Moran

ZDJĘCIE



Muzeum
Zabawek
Kraków

MATERIAŁ:

drewno

OSOBISTA OPowieść KURATORSKA:

Ukojenie

Zna to uczucie bardzo dobrze. Całe jej ciało ogarnia lęk. Serce mocno bije w piersi, coraz trudniej złapać oddech. Myśli przychodzą do głowy jedna po drugiej – niespokojne, niepewne, najprawdopodobniej też nieracjonalne. Trzęsącymi rękoma sięga do torbki i po omacku szuka w niej znajomego kształtu drewnianego bączka. Dotyk zabawki pod palcami przynosi jej chwilowe poczucie ulgi.

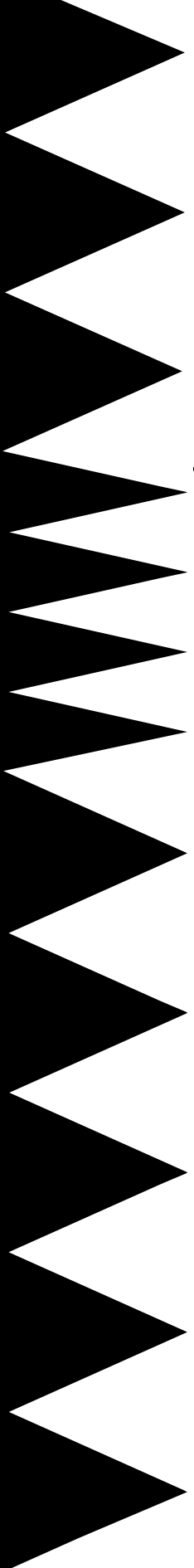
To jej talizman. Jako mała dziewczynka potrafiła godzinami wpatrywać się w kręcącego się bączka. W jej wyobraźni powstawały wtedy różne obrazy. Czasem dostrzegała w bączku mieniącą się karuzelę, innym razem przywodzili jej na myśl wirującą spódnicę zatraczonej w tańcu kobiety.

Gdy dziś wyćwiczonym gestem wprawia bączek w ruch, myśli sobie, że przypomina on trochę jej umysł. Wzory na toczącym się bączku zlewają się w nierozróżnialną masę kolorów, zupełnie jak jej myśli. Ich natłok przytłacza ją, nie jest w stanie stwierdzić, gdzie kończy się jedna, a zaczyna druga. Jednak w miarę upływu czasu bączek zwalnia, kształty stają się coraz wyraźniejsze. Jej oddech się uspokaja, a wraz z nim – jej umysł i ciało. Pewnym i spokojnym ruchem zatrzymuje bączek, zanim zdąży opaść. Bierze głęboki wdech i wkłada zabawkę z powrotem do torbki. Na jej twarzy pojawia się delikatny uśmiech.

Anna Wacławczyk

DATOWANIE:

lata 50. XX w.



Kuratorzy „Witryny z zabawkami #3 – Opowieści zabawkowe”:

Maria Bergier, Beata Cichy, Paulina Gajoch, Szymon Grzech, Regina Mynarska, Beniamin Moran, Iwona Parzyńska, Katarzyna Ramut, Illia Shama, Jakub Studziński, Liliia Ternavska, Anna Waclawczyk, Dorota Żuchowska

Koordinacja projektu „Witryna z zabawkami”:

Katarzyna Jagodzińska i Katarzyna Sosenko

Koordinacja z ramienia Muzeum Narodowego w Krakowie:

Iwona Parzyńska i Anna Orzeł

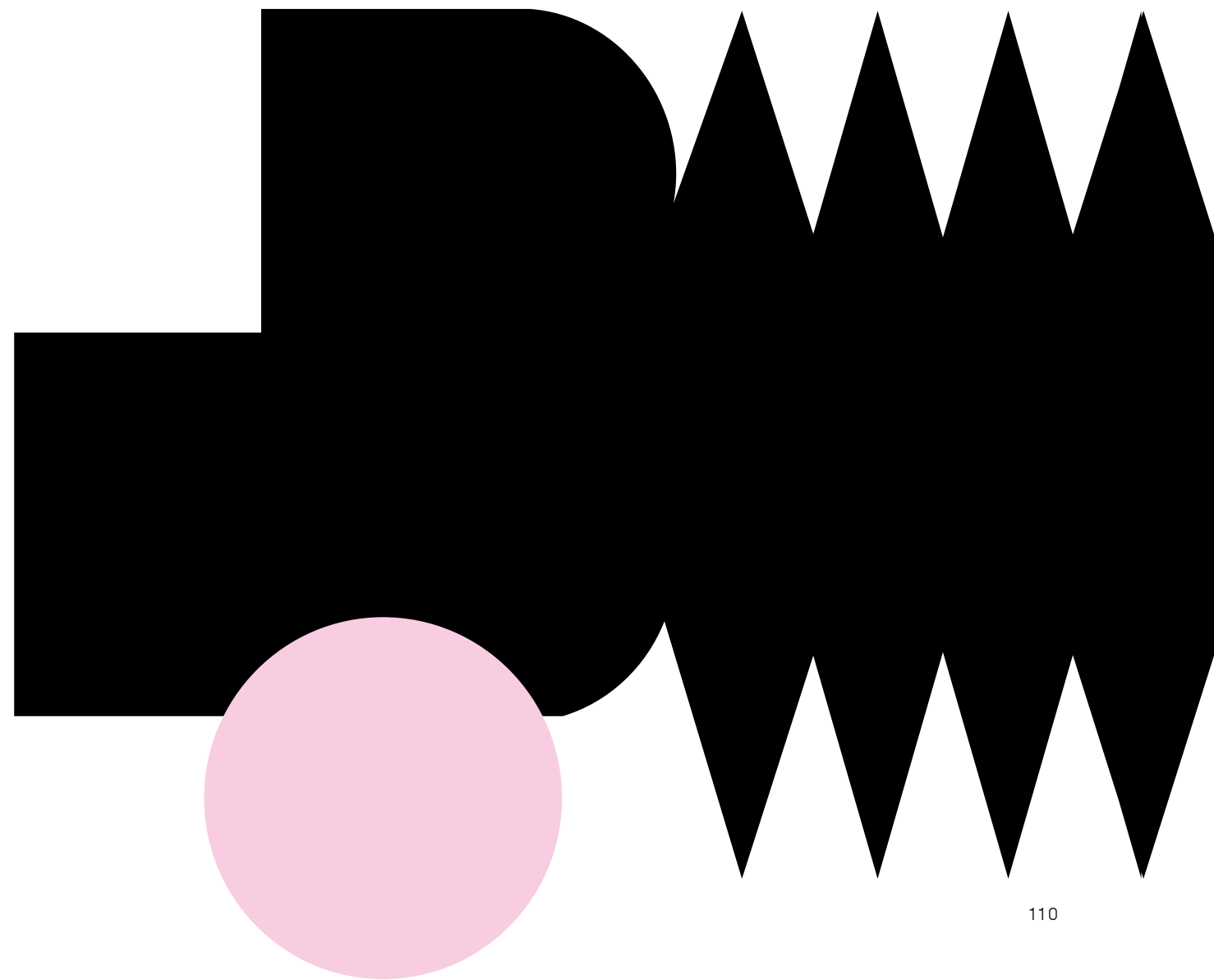
Aranżacja plastyczna zaprojektowana przez Mateusza Okońskiego i wykonana wspólnie z kuratorami

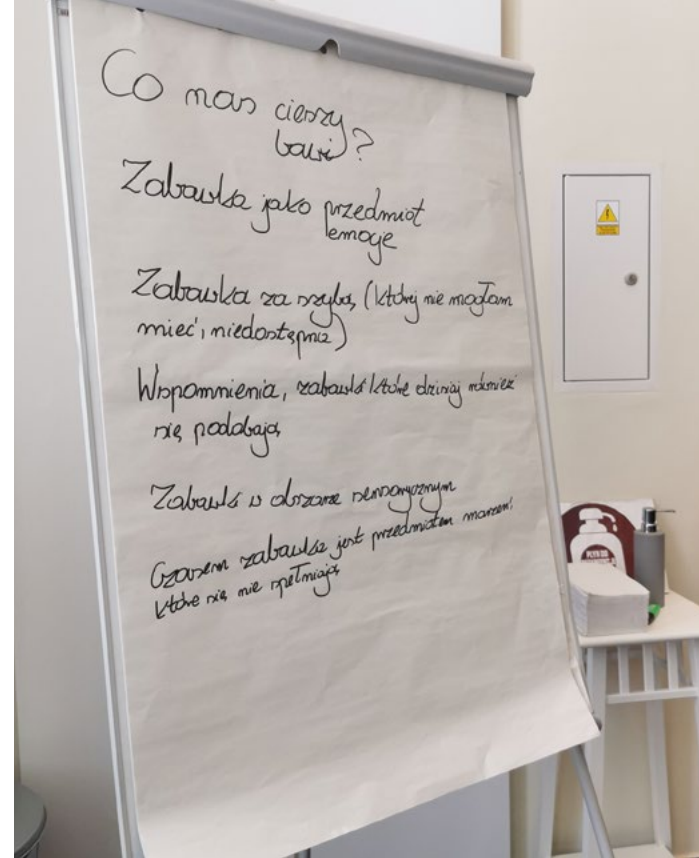
Zabawki drewniane wykonane wspólnie z twórcą ludowym w dziedzinie zabawkarstwa, Piotrem Mentlem.

Obiekty

1. Kolorowe miseczki o stopniowanych rozmiarach, drewno, lata 30. XX w.
2. Kolorowe domki o stopniowanych rozmiarach, drewno, lata 50. XX w.
3. Śrubki, zabawka edukacyjna z przesuwanymi elementami, drewno, lata 50. XX w.
4. Świnka na kubistycznych nóżkach, drewno, lata 70. XX w.
5. Kabriolet. Blacha. Republika Federalna Niemiec, lata 50./60. XX w.
6. „Kioskowce” w oryginalnych pudełkach. Spółdzielnie Armet, Estetyka, ZP „Ruch” Kobyłka, lata 70./80. XX w.
7. Biały samochód, plastik, lata 80. XX w.
8. Zestaw elementów konstrukcyjnych dla dzieci od lat 4 „Młody konstruktor”, Spółdzielnia Rzemieśnicza Sulejówek, lata 60./70. XX w.
9. Bączki projektu Marii Veltuzen, drewno, lata 50. XX w.
10. Zabawki wykonane w wytwórni Edwarda Manitiusa, drewno, lata 30. XX w.
11. Pingwin, drewno, lata 30. XX w.
12. Lisek, drewno, lata 30. XX w.
13. Figurki dziewcząt w strojach ludowych, drewno, Polska lub Czechosłowacja, lata 60. XX w.
14. Lajkonik zaprojektowany przez Zofię Stryeńską dla Warsztatów Krakowskich, drewno, po 1913 r.
15. Zielone drzewka, drewno, lata 50./60. XX w.
16. Stojący miś, guma, lata 70. XX w.
17. Zielony żółw, mechaniczna zabawka blaszana, lata 50. XX w.
18. Ryba, mechaniczna zabawka blaszana, Chiny, lata 50. XX w.

19. Szary pies, zabawka ceratowa, lata 50. XX w.
20. Pluszowy kot, lata 60. XX w.
21. Biedronka, mechaniczna zabawka blaszana, lata 40./50. XX w.
22. Zielony ślimak wykonany w wytwórni Edwarda Manitiusa, drewno, lata 30. XX w.
23. Miś pluszowy o zielonym włosie, lata 30./40. XX w.
24. Miś pluszowy o jasnobieżowym włosie, Niemcy, lata 20. XX w.
25. Małe pluszowe zwierzątka, Polska i Niemcy, lata 20./30. XX w.
26. Zestaw mebelków do salonu, lata 60. XX w.





Praca kuratorów nad koncepcją wystawy – przygotowania do Witryny z zabawkami #3 w Kamienicy Szołtajskich



Selekcja obiektów i aranżacja Witryny z zabawkami #3 w Kamienicy Szotańskich oraz otwarcie wystawy



Wystawa zaaranżowana w gablotach nawiązujących do logo Muzeum Zabawek ustawionych w oknach Kamienicy Szołayskich od strony pl. Szczepańskiego i ul. Szczepańskiej. Autorem aranżacji był Mateusz Okoński



Wystawa zaaranżowana w gablotach nawiązujących do logo Muzeum Zabawek ustawionych w oknach Kamienicy Szotańskich od strony pl. Szczepańskiego i ul. Szczepańskiej. Autorem aranżacji był Mateusz Okoński



Wystawa zaaranżowana w gablotach nawiązujących do logo Muzeum Zabawek ustawionych w oknach Kamienicy Szotayskich od strony pl. Szczepańskiego i ul. Szczepańskiej. Autorem aranżacji był Mateusz Okoński

Szczęśliwe wspomnienia Witryna z zabawkami #4

10 grudnia 2022 – 15 stycznia 2023

Wystawa weszła w dialog z wystawą „Przedmioty. Galeria Designu polskiego XX i XXI wieku” prezentowaną w Kamienicy Szotańskich im. Feliksa Jasieńskiego – oddziale Muzeum Narodowego w Krakowie

Wesołych Świąt! Jesteśmy kuratorami „Witryny z zabawkami”, grupą zwykłych ludzi, którzy spotkali się, aby odkryć przepastną kolekcję Muzeum Zabawek. Podczas pracy nad wystawą mieliśmy okazję trzymać w rękach małe skarby dziedzictwa, a zabawki, jakie wybraliśmy, ułożyły się w tytułowe szczęśliwe wspomnienia. Gabloty, niewielkie kapsuły czasu, powstały po to, aby przenieść Was w czasie do Świąt Bożego Narodzenia, które już minęły, ale jeszcze nie zostały zapomniane.

Cztery kapsuły – cztery różne podróże, z których każda pokazuje inny świąteczny sen. Zapraszamy do zajrzenia przez okna i wejścia w świat pamięci – zapachów, kształtów i kolorów.

Te piękne zabawki nie tylko przypominają o dzieciństwie, ale także łączą społeczne i osobiste opowieści. Zabawki niosą ze sobą wszystkie znaczenia epok, w których powstały – tradycje, wyzwania, historie opowiedziane przez materiały i dizajn. Oczywiście każdy z nas ma także swoją własną, niepowtarzalną historię, która powstała w rodzinnym gronie.

Jako kuratorzy poczuliliśmy prawdziwą więź z tymi historiami i mamy nadzieję, że Wy również!

Spółeczni kuratorzy Muzeum Zabawek w Krakowie

„Zadbaj o wszystkie swoje wspomnienia, bo nie możesz ich przeżyć ponownie”

Bob Dylan

Gablota świątecznych prezentów

Czy pamiętacie emocje, które towarzyszyły Wam, gdy rozpakowywaliście zabawki znalezione pod choinką? Może się wydawać, że to było wczoraj. Ale jeśli nie, spójrzcie na prezentację świątecznych prezentów, którą przygotowaliśmy. Pani Lalka, Pan Miś i inne zabawki z początku XX wieku zapraszają do zanurzenia się w ich miniaturowym świecie, a także do własnych świątecznych wspomnień. Może to będzie okazja, aby otworzyć albumy ze zdjęciami z dzieciństwa i spojrzeć, z którymi starymi przyjaciółmi się spotkaliście?

OBIEKTY

1. Lalka porcelanowa w sukience z koronek i bawełny, ok. 1920 r.
2. Miś pluszowy Steiff, ok. 1910 r.
3. Stoliczek dla lalek w stylu Ludwik Filip, drewno politurowane, ok. 1910 r.
4. Porcelanowy serwis lalkowy – waza z przykrywką, sosjerka, paterki 2 sztuki, talerzyki 5 sztuki, Polska, ok. 1930 r.
5. Miniaturowy świecznik dla lalek, mosiądz, ok. 1920 r.
6. Miniaturowe żelazko, żeliwo, drewno, ok. 1910 r.
7. Lokomotywa z wagonami, ok. 1930 r.
8. Tory kolejowe, blacha lakierowana, 1930 r.
9. Komplet ołowianych żołnierzyków, ok. 1920 r.

Gablota ozdób choinkowych

Podczas pracy nad wystawą odkryliśmy różnorodne ozdoby świąteczne – niektóre zobaczyliśmy po raz pierwszy, inne znamy z naszych domów z dzieciństwa. Ten niewielki wybór pokazuje, jak krakowskie rodziny ozdabiały swoje drzewka, od błyszczących owadów wyginanych z drutu, po małe lalki ubrane w tradycyjne stroje. Wszyscy wycinaliśmy kiedyś z papieru płatki śniegu, a krakowianie wycinali, składali i ożywiali również słynnego smoka wawelskiego. Inne popularne kształty to małe karuzele ozdobione tradycyjnymi ludowymi wzorami, starannie nawleczone i zawieszane na drzewku. Czy rozpoznajecie dekoracje z własnych pamiątek rodzinnych?

OBIEKTY

1. Ozdoby choinkowe o motywach: góral, anioł, żyrandol (2 sztuki), pająk czerwony, pająk złoty, ważka, motyl, ryba. Bibuła, koraliki, drucik, szkło, tekstylia, ok. 1930 r.
2. Ozdoby choinkowe zaprojektowane przez Warsztaty Krakowskie o motywach: smoki, sześcian z motywem kwiatów, ostrosłup żółty, stożek kolorowy. Karton, tektura, litografia, po 1915 r.

Gablota kulinarna

Ho, ho, ho... Zaczyna pachnieć świętami! Ten rześki, zimny zapach śniegu w powietrzu, wspaniały aromat pieczonych kasztanów – czujecie go? Zamknijcie oczy i niech zapach cynamonu przeniesie Was z powrotem do dziecięcych lat, kiedy Boże Narodzenie było najbardziej wyczekiwany czas w roku. Ciasteczka, czekoladki, wszystkie świeżo upieczone małe dzieła sztuki – co będziecie w tym roku przyrządzać?

OBIEKTY

1. Dziadek do orzechów, drewno rzeźbione, ok. 1930 r.
2. Formy do pierników, 12. sztuki
3. Dziadki do orzechów, metal, 2 sztuki, pierwsza połowa XX w.
4. Narzędzia cukiernicze, metal, 2 sztuki, pierwsza połowa XX w.

Gablota gier

Czy pamiętacie czasy, kiedy smartfon czy Xbox nie istniały nawet w opowieściach science fiction? Gry planszowe i karciane były popularną rozrywką w długie, ciemne zimowe wieczory, podczas gdy gry podróżne zajmowały nas podczas wakacyjnych wyjazdów. W dawnych czasach takie układanki lub talie kart bawiły i zadziwiały pokolenia swoim kunsztem, a kolekcja ręcznie robionych kulek była cennym skarbem. Nasi młodzi kuratorzy nadal je uwielbiają!

OBIEKTY

1. Miniaturowe szachy podróżne, rozkładana plansza i pionki, drewno, kość, sukno, początek XX w.
2. Koń na biegunach, drewno polichromowane, ok. 1930 r.
3. Chłopiec na sankach, metal polichromowany, ok. 1930 r.
4. Puzzle geograficzne wg mapy Jana Babireckiego, „Polska w roku 1771. Ziemie odpadłe przez 1772 rokiem”, Polska, druga połowa XIX w.
5. Karty do gry Piotruś, litografia, połowa XX w.

Kuratorzy „Witryny z zabawkami #4 – Szczęśliwe wspomnienia”:

Cristina Anghel, Julia Dronia, Karolina Grzegorska, Eva Kulesh, Lucas Kulesh, Stas Kulesh, Sophie Levé, Amy Perkis, Maria Scherma, Kaja Willis, Sara Willis, Zoey Willis

Koordinacja projektu „Witryna z zabawkami”: Katarzyna Jagodzińska i Katarzyna Sosenko

Koordinacja z ramienia Muzeum Narodowego w Krakowie: Anna Walczyk

Aranżacja plastyczna zaprojektowana przez Mateusza Okońskiego i wykonana wspólnie z kuratorami

Zabawki drewniane wykonane wspólnie z twórcą ludowym w dziedzinie zabawkarstwa, Piotrem Mentlem



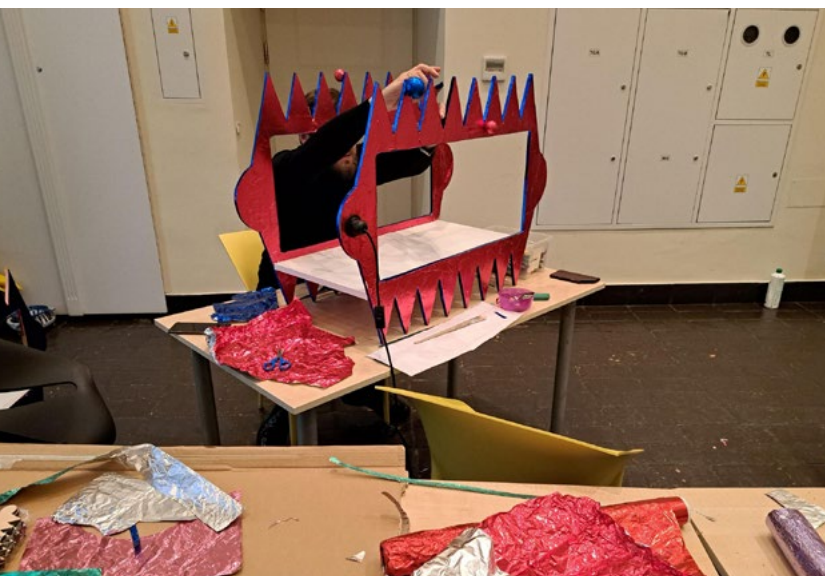
Selekcja obiektów – przygotowania do Witryny z zabawkami #4 w Kamienicy Szotańskich



Selekcja obiektów – przygotowania do Witryny z zabawkami #4 w Kamienicy Szotayskich



Warsztat rzemieślniczy – tworzenie drewnianych zabawek z twórcą ludowym w dziedzinie zabawkarstwa Piotrem Mentlem podczas Witryny z zabawkami #4 w Kamienicy Szołayskich



Praca nad aranżacją wystawy wspólnie z Mateuszem Okońskim w ramach Witryny z zabawkami #4 w Kamienicy Szotańskich



Wernisaż Witryny z zabawkami #4
w Kamienicy Szotańskich



Zbliżenie na eksponaty w gablocie – Witryna z zabawkami #4
w Kamienicy Szotayskich

Świąteczne wspomnienia

1. Znajdź poniższe obiekty na wystawie



2. Znajdź i zaznacz wszystkie słowa z kolumny na siatce liter

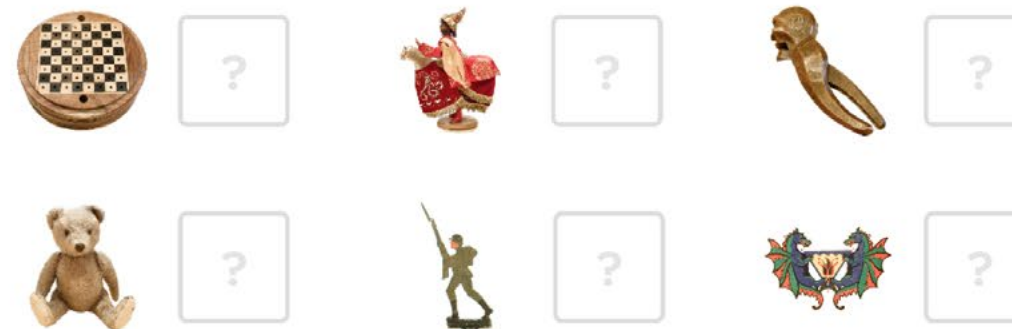
B	F	I	L	I	Ż	A	N	K	A	E	A	<input checked="" type="checkbox"/> Muzeum
S	A	E	D	T	M	A	L	G	G	F	L	<input type="checkbox"/> Szopka
Z	N	D	A	E	U	J	A	Z	O	R	A	<input type="checkbox"/> Gablota
O	E	G	M	W	Z	K	L	O	R	G	J	<input type="checkbox"/> Lajkonik
P	K	D	T	S	E	O	K	Q	N	E	K	<input type="checkbox"/> Zabawka
K	M	I	D	O	U	N	A	U	A	X	O	<input type="checkbox"/> Szachy
A	N	S	U	L	M	I	R	L	M	O	N	<input type="checkbox"/> Miś
O	G	A	B	L	O	T	A	C	E	J	I	<input type="checkbox"/> Filiżanka
C	L	L	O	I	M	O	E	V	N	N	K	<input type="checkbox"/> Lalka
U	G	A	F	E	A	K	W	A	B	A	Z	<input type="checkbox"/> Żołnierz
P	H	Y	M	R	S	Z	A	C	H	Y	A	
Ż	O	Ł	N	I	E	Ż	Y	K	M	I	Ś	

3. Zdobądź nagrodę!

Pokaż wypełnioną kartę w szatni i odbierz niespodziankę.

Merry Memories

1. Find all these objects on display



2. Find and outline all these words from the grid below

R	T	R	Z	Y	U	L	I	J	D	E	A	<input checked="" type="checkbox"/> Museum
S	A	E	D	T	M	A	H	G	G	F	C	<input type="checkbox"/> Christmas
C	N	D	A	E	U	J	B	Z	O	R	H	<input type="checkbox"/> Display
P	E	G	M	W	S	K	Q	O	R	G	R	<input type="checkbox"/> Lajkonik
T	K	D	T	S	E	O	E	Q	N	E	I	<input type="checkbox"/> Nutcracker
T	M	I	D	O	U	N	E	U	A	X	S	<input type="checkbox"/> Chess
E	N	S	U	L	M	I	R	L	M	O	T	<input type="checkbox"/> Teddy
A	O	P	I	D	N	K	L	C	E	J	M	<input type="checkbox"/> Teacup
C	L	L	O	I	M	O	E	V	N	N	A	<input type="checkbox"/> Doll
U	G	A	F	E	D	F	V	X	T	V	S	<input type="checkbox"/> Soldier
P	H	Y	M	R	C	H	E	S	S	E	A	
C	A	N	U	T	C	R	A	C	K	E	R	

3. Get a prize!

Show the filled in sheet at the cloakroom and get a little Christmas present.

Dworki i potworki

Witryna z zabawkami #5

3 grudnia 2022 – 15 stycznia 2023

Wystawa nawiązała dialog z wystawą „Stał dwór szlachecki” w Muzeum Podgórze – oddziale Muzeum Krakowa

Wystawa „Stał dwór szlachecki” o historii czterech podgórszych majątków Prokocimia, Woli Duchackiej, Bieżanowa i Piasków Wielkich zyskała nowe zakończenie. Świat dworów był także światem dzieci, dlatego ostatnie słowo należy do zabawek.

Dworek to mały dwór. A czy w tym dworku mieszkał potworek? Wydaje nam się, że niejeden.

Co robią potworki w dworku? W białym dworku obrysowanym czarną kreską.

Niszczą! Psują! Hałasują! A może grzecznie sprzątają swój pokój wieczorową porą i kładą się do snu? Tego już nie zobaczymy. Dzisiaj za to możemy przyjrzeć się z bliska ich małym i wielkim skarbowom.

W gablotach znajdziemy blaszany, czerwono-granatowy statek, który małe ręce wodowały w podgórskich zbiornikach. Figurki żołnierzyków gotowych do walki. Lale, które mimo upływu lat, nadal zachwycają pięknem i kolorami, wprowadzając do krainy marzeń i trosk.

Dzieciństwo w dworku to nie tylko zabawa, lecz także czas nauki. A do nauki potrzebne były rysiki, tabliczki, drewniany piórnik, zeszyt do kaligrafii. Znalazła się i ściągga. Czy została wykorzystana? Tego nie wiemy, ale możemy wymyślić do niej historię.

Było też rodzinne spędzanie czasu. W okresie świątecznym – wykonywanie ozdób choinkowych. Zaangażowanie całej rodziny w przygotowywanie ozdób na choinkę miało charakter integrujący, uspołeczniający – mówi Marek Sosenko, twórca kolekcji Muzeum Zabawek w Krakowie. To sprawiało dużo radości i zostawało na całe życie w pamięci dzieci. Robienie zabawek ze słomy, papieru, kawałeczków drewna, wydmuszek z jajek, żółtą kasztanów i rozmaitych owoców było podstawową działalnością świąteczną. To był jeden z ważnych elementów budujących atmosferę świąt.

Zapraszamy do ubrania naszego dworskiego drzewka!

Kuratorzy „Witryny z zabawkami #4 – Szczęśliwe wspomnienia”:

Marta Bzura, Aurora Bzura-Van de walle, Olga Iwaniak, Benjamin Moran, Milena Prusek, Maria Wanicka, Joanna Wójcicka-Konas, Michalina Wójcicka-Konas, Amelia Wójcicka-Konas, Karolina Wzorek, Radomił Wzorek, Julia Wzorek

Koordinacja projektu „Witryna z zabawkami”: Katarzyna Jagodzińska i Katarzyna Sosenko

Koordinacja z ramienia Muzeum Narodowego w Krakowie: Melania Tutak

Aranżacja plastyczna zaprojektowana przez Mateusza Okońskiego i wykonana wspólnie z kuratorami

Podczas warsztatu kuratorzy wykonali papierowe zabawki inspirowane Warsztatami Krakowskimi wspólnie z prof. Anną Myczkowską-Szczerską, która w ramach projektu badawczego na Wydziale Form Przemysłowych Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie rekonstruuje zabytkowe zabawki na podstawie szablonów, fotografii i nielicznych zachowanych oryginałów. Warsztat zainspirował ubieranie choinki przez zwiedzających wystawę.

Obiekty

Gablota 1 – podłużny prostokąt

1. Statek parowiec, blacha lakierowana, początek XX w.
2. Najstarszy polskojęzyczny globusik szkolny, C. Abel Klinger, karton litografowany, drewno, szkło, Norymberga-Warszawa, lata 40. XIX w.
3. Ekierka, drewno, ok. 1930 r.
4. Luneta, mosiądz, skóra, ok. 1930 r.

Gablota 2 – mały kwadrat

1. Latarnia magiczna – prototyp kina, blacha, mosiądz, Niemcy, ok. 1910 r.
2. Przezrocze z przedstawieniem Statuy Wolności, Illumination zur Enthüllung, drewno, szkło, Niemcy, XIX w.

Gablota 3 – duży kwadrat

1. Miniaturowe meble ze srebra (okrągły stolik, 3 krzesła, harfa), Niemcy?, XVIII–XX w.
2. Grzechotki dziecięce ze srebra, 5 sztuk, XIX–XX w.
3. Serwis lalkowy z motywem kwiatów – waza z przykrywką, sosjerka, filiżanka, talerzyki, porcelana, ok. 1910 r.

Gablota 4 – mały prostokąt

1. Komplet ołowianych żołnierzyków upozowanych w formację, metal polichromowany, ok. 1920 r.
2. Armata, metal, koniec XIX w.
3. Tabliczka do pisania, ok. 1930 r.
4. Rysiki do pisania, 2 sztuki, ok. 1930 r.
5. Ściągi z odręcznymi notatkami, 2 sztuki, ok. 1930 r.
6. Zeszyt Florentyny Odolskiej do kaligrafii polskiej i niemieckiej, okładka z liternictwem tłoczonym i złotym, 1877/1878 r.

Gablota 5 – najmniejszy kwadrat

1. Miś pluszowy, 1910 r.

Katarzyna Sosenko prezentuje historię zabawek związanych z polskimi dworami – przygotowania do Witryny z zabawkami #5 w Muzeum Podgórze





Prace koncepcyjne nad kształtem Witryny z zabawkami #5 w Muzeum Podgórze



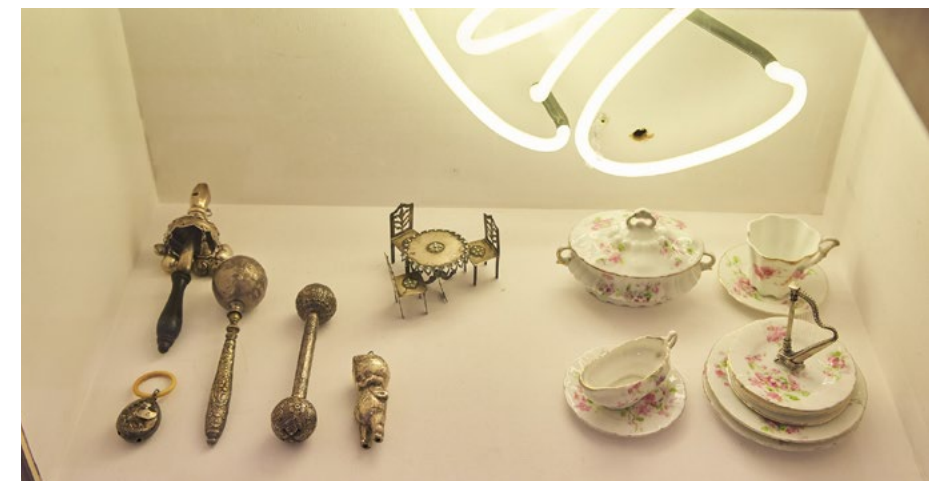
Prace koncepcyjne nad kształtem Witryny z zabawkami #5 w Muzeum Podgórze



Warsztat tworzenia ozdób choinkowych według wzorów Warsztatów Krakowskich z prof. Anną Myczkowską-Szczerską w ramach Witryny z zabawkami #5 w Muzeum Podgórze



Praca nad aranżacją wystawy wspólnie z Mateuszem Okońskim w ramach Witryny z zabawkami #5 w Muzeum Podgórze



Prezentacja obiektów na wystawie „Dworki i potworki” w Muzeum Podgórze. Autorem aranżacji był Mateusz Okoński



Prezentacja obiektów
[na wystawie
„Dwórki i potworki”
w Muzeum Podgórze
oraz wernisaż
Witryny z zabawkami #5

Refleksje

Muzealna kolekcja na własnych zasadach

Misją każdego muzeum jest dbałość o kolekcję, którą opracowuje, bada, przechowuje, czasem prezentuje, wykorzystując wiedzę specjalistów, badaczy, ekspertów. Muzeum Zabawek zaryzykowało i do udziału w procesie powstawania wystawy zaprosiło publiczność.

Kolekcja zabawek została wyciągnięta z magazynów, aby mogły poznać ją osoby w różnym wieku, z różnym doświadczeniem i różną wrażliwością. Tworzenie wystawy w formie witryny rozpoczęło się od doświadczania: przyglądania się, poszukiwania zastosowań, integrowania ze sobą samym różnych wątków, testowania, dotykania, co wydaje mi się szczególnie wężiotwórcze, osobiste, niemal intymne. Ten etap pozwolił wytworzyć relację między dziełem a tym, kto mu się właśnie przyglądał. Zabawki śmieszyły, przerażały, zachwycały, zaskakiwały, drażniły, cieszyły, nudziły, angażowały, zachęcały, niektóre pozostawały obojętne.

Z doświadczenia zrodził się twórczy niepokój i tak „Witrynę z zabawkami” wypełnił szereg odrębnych opowieści, które wpływały na siebie wzajemnie i których połączenie stworzyło całość. W „Witrynie” znalazły się artystyczna lalka z aparatem fotograficznym, naturalne drew-

niane obręcze, delikatne główki z porcelany, maleńkie domino z galalitu, pluszowy Azorek Jęzorek, elegancka srebrna grzechotka, wesoła małpka z talerzykami, zachwycające śpiwem ptaszki, blaszany statek kosmiczny, łazik księżycowy i wiele, wiele innych zabawek, które były osobistymi wyborami uczestników procesu – kuratorów. Publiczność stała się sprawczą, zainspirowana, mogła decydować.

Działanie, które rozpoczęło się od doświadczania, pozwoliło stworzyć osobistą i wzmacniającą sytuację, z której można wysnuwać refleksje na temat tego, co się widzi, dotyka, czuje, o czym się myśli.

„Witryna z zabawkami” pokazała, że przełamanie tradycyjnego modelu tworzenia muzealnych wystaw poprzez eksplorację nowego podejścia stawiającego w centrum pracę zespołową, proces, współtworzenie i doświadczenie, ma głęboki sens. Zacierza granice między twórcą i odbiorcą, uznaje różne odpowiedzi jako równoprawne, traktuje międzypokoleniowość jako wartość.

„Witryna” badała siłą sprawczą pytania o społeczną użyteczność dziedzictwa, jakie gromadzimy w muzeach i instytucjach. Do czego potrzebne są nam dziś kolekcje?

Może do poznania samych siebie i to na własnych zasadach?

Justyna Droń, koordynatorka Witryny z zabawkami #1 z ramienia Ośrodka Dokumentacji Sztuki Tadeusza Kantora Cricoteka

Najbardziej wartościowe dla mnie było samo bycie w tym procesie, dość egzotycznym, trochę zaskakującym. My od początku wiedzieliśmy, na czym on polega, ale nie znaleźliśmy szczegółów, więc byliśmy ciągle zaskakiwani. Bycie z własną rodziną dało nam różne wewnętrzne przeżycia, ale w tym procesie byliśmy też z innymi ludźmi, których w trakcie poznawaliśmy, z którymi wywiązały się interakcje. Czuliśmy się bardzo związani z tym procesem i potem, kiedy nastąpiło rozejście się, kiedy każdy poszedł w inną stronę, to było wręcz smutne.

Dorota Wantuch-Matla, kuratorka Witryny z zabawkami #1

Nie podejrzewałam, że będzie aż tak świetnie. Chociaż minął już ponad rok od zakończenia projektu [drugiej edycji], ja go pamiętam, jakby to było wczoraj. To jest na pewno takie doświadczenie, które będzie się pamiętało przez całe życie.

Joanna Basiaga-Pasternak, kuratorka Witryny z zabawkami #2

Dla mnie to był bardzo ciekawie spędzony czas. Sam projekt okazał się niezwykle twórczy i rozwojowy, pozwalający nie tylko zobaczyć obiekty, ale „dotknąć” je poprzez poznawanie ich historii. Bardzo dobrze wspominam nasze spotkania i rozmowy, a mimo upływu czasu nie zapominałam poszczególnych elementów, które budowały całą jego koncepcję.

Magdalena Guzik, kuratorka Witryny z zabawkami #2

Dla mnie udział w projekcie był bardzo cenny ze względu na możliwość praktycznego zaobserwowania, jak krok po kroku powstaje wystawa. Dlaczego poszczególne elementy są trudne z perspektywy aranżera, koordynatora czy edukatora. Muszą oni tworzyć stosowne treści, w bardzo ograniczonej przestrzeni. Prywatnie było to dla mnie bardzo przyjemne i ciekawe doświadczenie. Działania pozwalające zaangażować się kreatywnie i puścić wodze fantazji.

Beata Cichy, kuratorka Witryny z zabawkami #3

Za najbardziej wartościową w projekcie uznaję możliwość pracy nad przygotowaniem wystawy. Nie znałam wcześniej tego procesu. Wydawało mi się, że o takich rzeczach decyduje się bardziej arbitralnie, tymczasem to był długi proces twórczy. Dzisiaj inaczej patrzę na wystawę, na rolę kustoszy. Ten projekt zupełnie zmienił moją perspektywę.

Dorota Żuchowska-Skiba, kuratorka Witryny z zabawkami #3

Udało nam się w grupie zbudować więź i wpa-
dliśmy na wspaniałe pomysły. Mieliśmy też
okazję odkrywać historię – dla mnie to było
niesamowite. Ten projekt był jak ścieżka edu-
kacyjna. Doświadczaliśmy wszelkiego rodzaju
przedmiotów, których wcześniej nie widzie-
liśmy ani o których nie słyszeliśmy. Zdałam
sobie sprawę, że przygotowanie wystawy nie
jest takie proste, wymaga dużo ciężkiej pracy,
także manualnej.

Cristina Anghel, kuratorka Witryny z zabawkami #4

To był bardzo przyjemny proces! Było dużo
zabawy w odkrywaniu przeszłości za pomo-
cą zabawek, lubiłam porównywać zabawki z
kolekcji z niektórymi z mojego dzieciństwa i
poznawać rzeczy charakterystyczne dla Polski
i Krakowa, np. Lajkonika. Po naszych sobotnich
spotkaniach często szukałam dodatkowych
materiałów, aby się jeszcze doksztacić. Szcze-
gólnie podobała mi się część kreatywna – de-
korowanie drewnianych sań, a później gablot
na wystawę.

Eva Kulesh, kuratorka Witryny z zabawkami #4

Najbardziej wartościowe było dla mnie do-
świadczenie całego tego procesu tworzenia,
wymyślania, zastanawiania się. Ile tam pro-
blemów było po drodze, ile rzeczy trzeba było
przeanalizować, przemyśleć, nie mówiąc już
o radzeniu sobie z administracją i problemami
biurokratycznymi.

Karolina Grzegorska, kuratorka Witryny z zabaw-
kami #4

Dla mnie najbardziej wartościowe było pozna-
nie ludzi związanych z muzeum i z Akademią
Sztuk Pięknych. Z tą grupą zawodową nie mie-
liśmy jeszcze do czynienia. Warsztaty z panią
profesor Myczkowską-Szczerską były genialne,
potem spotkanie Mateusza Okońskiego. Bardzo
wartościowe było zobaczenie muzeum od pod-
szewki i tego, jak wygląda praca kuratora.

Karolina Wzorek, kuratorka Witryny z zabawkami #5

Witryna z zabawkami



Stwórzmy razem wystawę w muzeum

5 wystaw w 2021/2022

www.muzeumzabawekrakow.pl



Muzeum
Zabawek
Kraków

partnerzy:



cricoteka⁴⁰



Dofinansowano ze środków Ministra
Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu
pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

PARTNERZY:

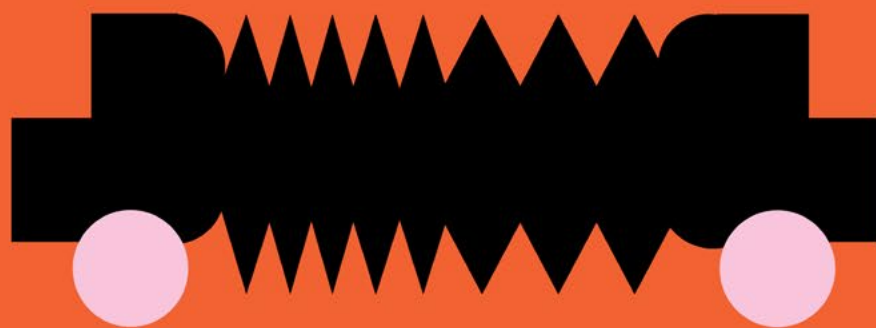
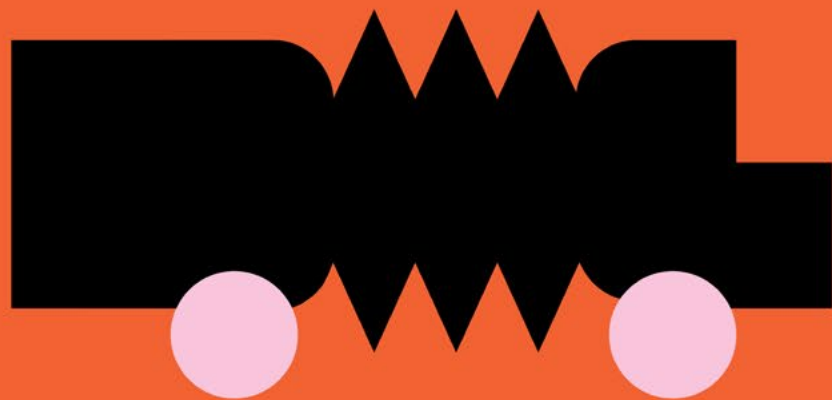


Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.

Witryna z zabawkami

Stwórzmy razem wystawę w muzeum

5 wystaw w 2021/2022



Muzeum Zabawek Kraków

PARTNERZY:



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego



cricoteka



Świąteczne wspomnienia | Merry Memories

Witryna z zabawkami #4 | Toy Showcase #4

10.12.2022–15.01.2023



Kamienica Szotańskich
pl. Szczepański 9, Kraków

godziny otwarcia | opening hours:
www.muzeumzabawekrakow.pl
z zewnątrz do 22:00 | in the windows until 10 pm



Muzeum Zabawek Kraków

PARTNERZY | PARTNERS:



cricoteka



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Dworki i po | Little Manors

Witr



Muzeum Podgórze
ul. B. Limanowskiego 51, Kraków
godziny otwarcia | opening hours:
www.muzeumzabawekrakow.pl

PARTNERZY | PARTNERS:



cr

znie nienia Memories

Witryna z zabawkami #4 | Toy Showcase #4

10.12.2022–15.01.2023



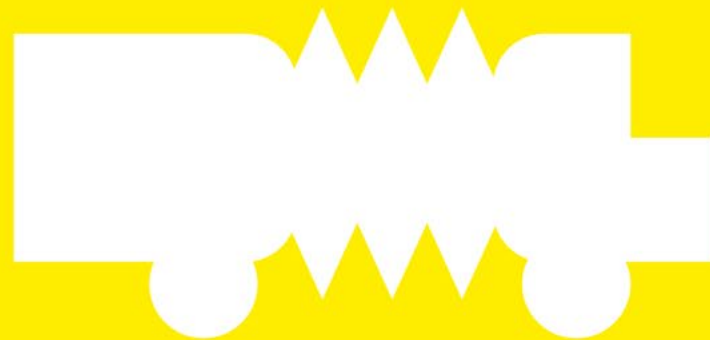
Muzeum
Zabawek
Kraków

ows until 10 pm

Dworki i potworki | Little Manors, Little Monsters

Witryna z zabawkami #5 | Toy Showcase #5

03.12.2022–15.01.2023



Muzeum Podgórze
ul. B. Limanowskiego 51, Kraków
godziny otwarcia | opening hours:
www.muzeumzabawekkrakow.pl



Muzeum
Zabawek
Kraków

Dr Katarzyna Jagodzińska jest pierwszą dyrektorką ds. programowych Muzeum Zabawek w Krakowie, adiunktą w Instytucie Studiów Europejskich Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz kierowniczką Europa Nostra Heritage Hub for Central and Eastern Europe w Krakowie. Wcześniej pracowała w Międzynarodowym Centrum Kultury w Krakowie (2005–2020) i w zespole redakcyjnym magazynu „Architektura & Biznes” (2019–2022). Ukończyła historię sztuki (2005) oraz dziennikarstwo i komunikację społeczną na Uniwersytecie Jagiellońskim (2007), doktoryzowała się z muzealnictwa (2012). Realizuje projekt badawczy „Partycypacja i post-muzeum”. Stworzyła „Atlas partycypacji muzealnej”. Autorka książek o muzeach: „Czas muzeów w Europie Środkowej. Muzea i centra sztuki współczesnej (1989–2014)” (Kraków, 2014), „Art Museums in Australia” (Kraków, 2017), „Nowe miejsca nowej sztuki w Europie Środkowej” (Kraków, 2019), „Museums and Centers of Contemporary Art in Central Europe” (London & New York, 2020) oraz licznych artykułów z zakresu muzeologii i sztuki, współautorka książek i raportów z zakresu dziedzictwa kulturowego. Członkini Międzynarodowej Rady Muzeów (ICOM) oraz Międzynarodowego Stowarzyszenia Krytyków Sztuki (AICA). Stypendystka w Australijskim Instytucie Historii Sztuki na Uniwersytecie w Melbourne (2014/2015) oraz na Uniwersytecie w Cambridge (2013).

wydawcy:

Muzeum Zabawek w Krakowie

Towarzystwo Miłośników Historii i Zabytków Krakowa

Kraków 2022

projekt graficzny i DTP: Dominika Szczałba-Żegleń

recenzja: dr Dorota Jędruch i dr Beata Nessel-Łukasik

ISBN 978-83-964318-3-7 Muzeum Zabawek w Krakowie

ISBN 978-83-956697-3-6 Towarzystwo Miłośników Historii i Zabytków Krakowa

www.muzeumzabawekrakow.pl

