

Cezary Wicher

***Interaktywny plac zabaw* – studium odmuzealnienia w perspektywie kuratorskiej. Teoria „trzeciego miejsca” a rozwiązania techniczne**

Centrum Sztuki WRO, uformowane z efemerycznych, projektowych działań skoncentrowanych wokół Biennale Sztuki Mediów WRO, w 2008 roku w stałej siedzibie przy ulicy Widok 7 rozpoczęło historię wystawienniczą ekspozycją nietypową, z pozoru przeznaczoną dla najmłodszej publiczności. Troje wrocławskich artystów: Patrycja Mastej, Dominika Sobolewska i Paweł Janicki stworzyło *Interaktywny plac zabaw*, czyli przestrzeń, w której dziecięca widownia (przed piętnastu laty zdecydowanie słabiej zanurzona w cyfrowym świecie niż obecnie) mogła spotkać się ze sztuką mediów o kontrkulturowych korzeniach. Wystawa otwierająca program galerii miała przybliżyć widzom zagadnienia nowych technologii, które wówczas kojarzono przede wszystkim z branżą gier komputerowych. Zamiarem artystów było pokazanie innej przestrzeni odniesienia, o czym Dagmarze Domagale opowiadała Viola Krajewska:

Nie eksponowaliśmy tego, że to jest sztuka komputerowa, nie sugerowaliśmy, że w sztuce korzystającej z elektroniki i oprogramowania chodzi o gry. Chodzi o zabawę – tak – ale pojęcie gry zostało wyłączone z obszaru prezentacji. Chodziło o bardziej podstawowe pojęcia z zakresu sztuki, typu barwa, dźwięk, perspektywa, faktura czy interakcja [Domagała].

Ekspozowane na wystawie elementarne zagadnienia percepcyjne łatwo można było przekształcić w aktywność edukacyjną, istotną przede wszystkim w kontakcie z najmłodszą widownią. Natomiast szerokość pola działań i rozmach aplikacji oraz prac interaktywnych dawały nie tylko możliwość pracy z kluczowym dla kompleksu wystawienniczego [Bennett] medium wzroku, ale także podejścia holistycznego do doświadczenia, pracowania z kilkoma zmysłami jednocześnie, co Iwona Kurz określa mianem muzeosensorium [39].

Jednocześnie od początku *Interaktywny plac zabaw* pomyślany był jako przestrzeń odmuzealniania – swoiste rozwinięcie koncepcji trzeciego miejsca [Oldenburg], tryb takiej kreacji przestrzeni wystawienniczej, w której staramy się odchodzić od hierarchicznie uporządkowanych stosunków wiedzy i władzy na rzecz zabawy sztuką. Dlatego też projekt był konstruowany jako miejsce, w którym nie tyle sprawdzamy wcześniej nabyte kompetencje kulturowe, ile raczej w ramach wystawy staramy się przetestować międzypokoleniowe doświadczenia obcowania ze sztuką mediów wraz z próbą wzajemnego uczenia się, wymiany doświadczeń, bez progu wejścia w postaci analizy opisów (choć aby korzystać z niektórych instalacji z pożądanym efektem, niezbędne było poznanie instrukcji obsługi – tutaj z pomocą przychodzili mediatorzy).

Tematyka wystaw przeznaczonych dla najmłodszych, ale i przez nich tworzonych (co jest odbiciem idei muzeum partycypacyjnego i inkluzywnego), jest od dłuższego czasu przedmiotem zainteresowania muzealniczek i muzealników. Aleksandra Janus i Marta Rakoczy w swoich publikacjach analizują zbliżony zakres zagadnień, lecz kładą nacisk na inne aspekty. W tekście *Muzea przydatne społecznie: dla dzieci i dorosłych* Janus zarysowuje przejście, jakie dokonało się we współczesnym muzealnictwie dzięki dorobkowi nowej muzeologii i dekolonizacji – muzea przestały być traktowane jako przestrzenie związane z reżimem skopiecznym, dyskursywnie nadającym znaczenie poprzez ugruntowane relacje władzy (lekcje muzealne, zwiedzanie z przewodnikiem), kierując się raczej ku próbom partycypowania w wytwarzaniu wiedzy wraz z widownią – w tym widownią dziecięcą. Autorka, pogłębiając wątek pracy z najmłodszą publicznością, pisze jasno, że muzea dla dzieci nie powinny być miejscem dla rozrywki i zabawy, ale powinno się w nich traktować publikę jako twórców, „co sprzyja reinterpretacji prezentowanych treści za pomocą różnych narzędzi poszerzających sposób widzenia świata” [Janus].

Rakoczy w artykule, dla którego punktem wyjścia była wystawa w Muzeum Narodowym w Warszawie stworzona przez dziecięcy zespół kuratorski, bada, czy myślenie o muzealnictwie zainfekowane jest nowoczesnym sposobem pojmowania rzeczywistości, budowania dychotomii i traktowania dzieciństwa jako elementu większego planu w drodze do dorosłości (w ramach idei postępu) [Rakoczy]. Na przykładzie ekspozycji *W muzeum wszystko wolno* przygląda się napięciu, które zdaje się także kluczowe dla *Interaktywnego placu zabaw* – jak pojmować i kreować



Sygnaly. Fot. Zbigniew Kupisz

rolę widza dziecięcego bez jednoczesnego wytwarzania swego rodzaju podmiotu dziecięcego, który w ramach instytucji muzealnych jest uwikłany w dyskursy sprowadzające go do roli dziecka.

W ramach tekstu analizuję dwie ostatnie inkarnacje *Interaktywnego placu zabaw* – *Sygnaly* i *Ślady* – na podstawie rozmów, które przeprowadziłem z autorkami koncepcji i kuratorkami obu projektów: Magdaleną Kreis i Małgorzatą Sikorską. Autorki budowały swoje wersje *Interaktywnych placów zabaw* dekadę po pierwotnej wersji, dlatego też szereg przemieszczeń i rozwinięć wobec aspektów wrażeniowości i doświadczenia wystawy jest niezwykle wyraźny.

Sygnaly

Sygnaly powstały jako wystawa jubileuszowa, 10 lat po otwarciu pierwszego *Interaktywnego placu zabaw*. Ekspozycja, której kuratorką była Magdalena Kreis, rozwijała głównie aspekty audialne. Istotną kuratorską decyzją była rezygnacja z kolorów na rzecz monochromatycznej kompozycji wystawy, gdzie zarówno prace, jak i identyfikacja wizualna opierały się na wykorzystaniu dwóch barw: czerni i bieli. W ten sposób już na starcie podjęto decyzję o ograniczeniu bodźców

wizualnych, co było też próbą odejścia od skojarzeń z typowo dziecięcym światem. W rozmowie Kreis mówi:

Nie do końca chciałam [...] zrobić kolejną wersję IPZu, tylko zaczęłam się zastanawiać trochę, jak przechytrzyć system i jak zrobić coś, co będzie w dużej mierze opierać się na założeniach Interaktywnego Placu Zabaw, ale będzie też okazją do wniesienia nowych jakości w ten projekt [Kreis].

Inspiracją dla *Sygnalów* była praca Jarka Kordaczuka i Izabeli Kościeszy *Którędy do dźwięku*, którą Kreis po raz pierwszy widziała na poznańskim 21. Biennale Sztuki dla Dziecka. Instalacja działała dzięki odegraniu zaprogramowanej partytury, dźwięki generowały się poprzez ruch pomiędzy rozstawionymi w przestrzeni obiektami, a utwór można było zagrać dzięki minięciu danych obiektów, które zostały oznaczone na mapie – wyświetlanej przed widzami jako projekcja. Tak budowana scenografia zakładała nie tylko dźwiękowy rezultat, ale również stanowiła przestrzeń zabaw i gonitw między widzami mijającymi jej elementy. Praca Kordaczuka i Kościeszy powstała całkowicie niezależnie od *Interaktywnego placu zabaw* z 2008 roku, choć zdecydowanie wpisywała się w jego charakterystykę.

Innym istotnym dla koncepcji Kreis projektem była instalacja *Malowanie światłem* Pawła Janickiego i Dominiki Sobolewskiej – dzięki wymachiwaniu zabawką przed ekranem byliśmy w stanie generować wielobarwne układy, tworząc wspólne dzieło sztuki. W ramach *Sygnalów* pomysł wyewoluował do instalacji *TeToKi!*, czyli nowej inkarnacji *Malowania światłem*. To zbiór cyfrowych projektów obejmujący zdecydowanie szersze pole tematyczne aniżeli tylko koncentrację na polu wrażeniowym, nawiązujący do klasyki sztuki mediów (m.in. do pracy *Scan Processor Studies* Woody’ego Vasulki i Briana O’Reilly’ego), naukowych i artystycznych pomysłów rozwijanych w postaci interaktywnych instalacji. Zasada działania była zbliżona do inicjalnej instalacji: kamera umieszczona nad projekcją rejestruje obraz; zbudowane oprogramowanie analizuje ruch, nakładając na projekcję (na której po usunięciu software’u znajdowałby się widz) rodzaj wizualnych narzędzi czy filtrów. Nalożone na pierwotny obraz struktury reagują z nim, wchodzą w interakcje i przekształcają środowisko w obrębie projekcji, stąd *TeToKi!* zawierały w sobie na przykład na płaszczyźnie obrazu wyrastający wiersz *Ogród mechaniczny* Tytusa Czyżewskiego i poruszające się elementy leksykalno-graficzne. Innym elementem wystawy był *Mikifon* grupy PanGenerator. Rzeźba, przypominająca dzięki charakterystycznym czarnym uszom Myszke Miki, rejestrowała wypowiedziane wokół niej frazy lub sekwencje muzyczne i je przetwarzała.

W ten sposób wyselekcjonowane prace realizowały przede wszystkim kuratorską myśl o działaniu z dźwiękiem, choć nie tylko przy wykorzystaniu zmysłu słuchu – aby osiągnąć zaplanowany efekt, należało często poruszyć danym elementem lub być w ruchu. Monochromatyczność powodowała w istocie osłabienie

koncentracji na doświadczeniu wizualnym, choć nie można odmówić prezentowanemu na *Sygnalach* instalacjom walorów ze sfery dizajnu i estetyki; dobór kolorystyczny miał jednak kierować ku skupieniu i wyciszeniu. To także sprawiło, że dorośli, z reguły traktujący z dystansem typowe wystawy dla dzieci z powodu krzykliwości kolorów, dużo bardziej komfortowo czuli się w przestrzeni. Dzięki odpowiednio zaprojektowanej interakcji wystawa przyciągała widza rodzinnego, co przyznaje Kreis:

Ale to [modyfikacja sposobu określania odbiorcy – C.W.] w strategii komunikowania IPZu przez te kolejne lata mocno się zmieniło i podkreślano rolę na rodzinnego odbiorcę. Jesteśmy w tej sytuacji i wspólnie i to nie dotyczy tylko rodziców, ale również dorosłych, takich jak opiekunowie, nauczyciele, którzy przychodzili z grupami do nas. Oni również uczestniczą w tym zdarzeniu i to jedyna szansa, żeby to doświadczenie miało wartość dla wszystkich i żeby później mogło zapracować jeszcze dalej, w szkolnym działaniu. Do tego przeżycia będzie można wrócić w momencie, kiedy dorosły aktywny udział również będzie miał na swoim koncie [Kreis].

Widza rodzinnego należy rozumieć jako rodzaj typowego widza (w żadnym stopniu nie paternalistyczny, co może sugerować nazwa): zakładamy, że to widz co najmniej dwuosobowy, ale i różniący się od siebie wiekowo. Wrażeniowo wpływa na siebie w trakcie doświadczania i poznawania wystawy – wzajemnie tłumaczy sobie treści, ale także zauważa inne elementy z racji różnic w postrzeganiu, zupełnie inaczej wchodzi w interakcję z pracami. Widz rodzinny nie musi być układem rodzic–dziecko, równie dobrze może być to starsza o kilka lat siostra i młodszy brat – siostra tłumaczy sposób działania *Mikifonu*, a po spontanicznej reakcji brata wspólnie z nim wydaje dźwięki i nasłuchuje instalacji.

Wystawa *Sygnaly* stanowiła próbę przekształcenia formuły *Interaktywnego placu zabaw* w wypełnionej efektami ekspozycji muzeosensoryum, gdzie doświadczamy dzięki wywoływaniu jednocześnie w widzu wielu bodźców, w obręb ogniskujący wokół jednego zagadnienia tematycznego, a poprzez ograniczony zakres wygaszamy multisensoryczność. W mocy pozostaje kluczowa cecha, jaką jest wyjaśnienie poprzez doświadczenie, tak jak w klasycznej realizacji, gdzie istotne było zrozumienie podstawowych elementów sztuki mediów czy szerzej sztuki – *Sygnaly* eksplorowały wątek dźwięku, rozwijania kompetencji w słuchaniu, ale i poszerzania praktyk słuchania (czego dotyczyły niektóre z wykładów towarzyszących wystawie). Mniej istotna stawała się tutaj teoretyczna eksplikacja jej elementów. Ważnym aspektem pozostała obecność mediatorów między pracami i odbiorcami – wraz z pierwszym *Interaktywnym placem zabaw* zespół pracujący z publicznością wyjaśniał dokładnie zagadnienia danej instalacji, tłumaczył jej

działanie, wchodził w interakcję z odbiorcami i po prostu budował relacje z widzami. *Sygnaly* wykorzystały taki typ pracy z widzem. Pole doświadczenia nie dotyczyło zbudowania kompetencji kulturowej, ale kontaktu i wrażliwości, za którą może podążać myśl. Zrozumienie poprzez odczucie, a do tego niezbędnym elementem jest zabawa. Egalitaryzm takiego działania nie wykluczał nikogo ze względu na wiek, a koncentrując się na współdziałaniach, odchodził od typowego dla działań galeryjnych czy muzealnych podziału na grupy wiekowe, dla których przeznaczone są osobne działania.

Ślady

Ślady wyrosły w pewien sposób z doświadczeń *Sygnalów*: konstrukcja wystawy była oparta na podobnej strategii – przeniesieniu energii, ale i wyborze jednej pracy z pierwotnego zestawu *Interaktywnego placu zabaw* i dobudowaniu wokół pozostałych elementów wystawy. W przypadku *Śladów* Małgorzata Sikorska mówi:

Młody odbiorca żyje w innym świecie niż jego odpowiednik sprzed 10 lat: dzieci dostają zupełnie inne bodźce, inne rzeczy je interesują. Ale to, co się według mnie nie zmieniło, to jest bardzo silna potrzeba bycia blisko natury i obcowania z czymś prawdziwym, co nie jest przetworzone, niezdeformowane, niedotknięte w jakiś sposób przez człowieka. A obecnie pojęcie środowiska naturalnego jest najbardziej zmienne, nie może funkcjonować wedle pierwotnej definicji; nie ma przestrzeni na Ziemi, w której nie widzimy tej ingerencji ludzkiej. I zaczęłam w tym bazowym zestawie prac szukać jednej pracy, która zbierałaby te wszystkie wątki, i wyszło, że *Faktury* Patrycji Mastej, Dominiki Sobolewskiej i Pawła Janickiego są taką instalacją; jest blisko natury, a jednocześnie jest o jej przekształcaniach i naszej wewnętrznej potrzebie bycia w i z przyrodą [Sikorska].

W istocie, proces edukacji artystycznej dla najmłodszych jest znacząco inny niż w pierwszej dekadzie XXI wieku. Tablety i smartfony są codziennością także dla dzieci. Naturalna materia najnowszej sztuki mediów, czyli przenośne, kieszonkowe technologie są przez nie doskonale rozpoznane. Małgorzata Sikorska w przytoczonej wypowiedzi porusza nie tylko problem deficytu natury, ale także zmian klimatycznych. Refleksja ta wpisuje się w zwrot nowomaterialistyczny obecny w humanistyce, którego manifestacją były właśnie wspomniane *Faktury*. Ta instalacja interaktywna działa poprzez przechwycenie ruchu widza, jego dotyku danej faktury (np. obracanie w dłoni korą drzewa czy zanurzenie palców w wodzie) umieszczonej w kubiku, dzięki czemu na ekranie zostają wygenerowane na



Ślady. Fot. Zbigniew Kupisz

przykład owady, ptaki lub pustynia w wielu kombinacjach. Efekt na ekranie wynika bezpośrednio z kontaktu z jednym z elementów, które możemy bez problemu odnaleźć w każdym lesie: ziemię, mech, kawałki kory, wodę i kamienie. *Faktury* zbierające wiele z podanych przez Sikorską wątków pokazują także własne przekształcenie znaczeń w czasie – wystawione w zupełnie innym, nowym kontekście niż pierwotny, stają się instalacją opowiadającą o antropocenie (w trakcie pierwszej ekspozycji instalacji, w 2008 r., nikt eksplicytnie nie wyraził poruszania się w obrębie zagadnień związanych z przekształceniami klimatu, to wątek istotny dopiero dla *Śladów*). Warto też podkreślić, że dla wielu osób był to pierwszy od dawna fizyczny kontakt z mchem czy korą – wynikało to z rozmów prowadzonych z widownią. Przeniesienie do przestrzeni galerii kilku leśnych elementów przyczyniało się do refleksji o tym, jak niewiele czasu widzowie spędzają w parkach czy lasach – brzmi to jak romantyzowanie przyrody poprzez brak kontaktu z nią, ale to refleksja wielopokoleniowej widowni.

Podobne wątki poruszały *Wyprawa po dźwięk* Tomasza Mirta i *Szumi las* Pawła Janickiego, Sebastiana Siepietowskiego i Małgorzaty Sikorskiej. Pierwsza to instalacja, w której autor umieścił nagrania terenowe – w ramach pięciu ścieżek *field recording* można było przysłuchiwać się między innymi odgłosom kumaków, które były co jakiś czas zagłuszane przez ryk silnika samochodu lub odgłosy samolotu. Dźwięki przyrody były zanieczyszczone przez wytwory cywilizacji. W ten



Ślady. Fot. Zbigniew Kupisz

sposób tworzyły specyficzny pejzaż dźwiękowy. Instalacja *Szumi las* ożywała i rosła dzięki oddechom samych widzów. Każdy z nich, w odpowiedni sposób układając usta, mógł wywołać szum powietrza, który generował coraz większe zalesienie na ekranie. Ostatnim elementem, dalekim od standardowo pojmowanej sztuki mediów, był *Dziki warsztat* stworzony przez Dzikie dzieci. W zaprojektowanym na wzór warsztatu stolarskiego wewnątrz galerii umieszczono narzędzia: młotki, piły i gwoździe oraz drewniane elementy, z których można było tworzyć własne dzieła. Sikorska mówi, że to właśnie w tej przestrzeni dochodziło do wymiany doświadczeń i myśli w międzypokoleniowych relacjach:

Dziki warsztat taki był, obserwowaliśmy sytuację, w której rodzice nagle zaczęli budować jakieś niesamowite konstrukcje i oni stawali się dziećmi, a dzieciaki przyglądały się. Było dużo kolektywnych działań rodzinnych, w których miało się wrażenie, że ojciec z dzieckiem po raz pierwszy oddawali się wspólnemu majsterkowaniu, że w domu do tej pory nie było miejsca na coś takiego, i rodzice w naturalny sposób wchodzili w rolę mentorów i tłumaczyli, jak używać śrubokrętów, pił i wiertarek [Sikorska].

Nie istniał żaden model, który należało odtworzyć. Nie było instrukcji obsługi. Jedynie wskazówki, jak korzystać z danych narzędzi. Reszta należała do widzów, ich wyobraźni i wrażliwości. Sikorska, tłumacząc swoje kuratorskie decyzje, przyznaje:

głównym problemem dzieci w XXI wieku jest to, że w kółko im przeszkadzają rodzice i dorośli, narzucają im sposób zabawy, ubierania się, jedzenia, jeśli mogą nieco wyolbrzymić. Podejmują za nich zbyt wiele decyzji i to nie do końca dobrze działa na wszystkich. Chodziło o to, żeby stwarzać relacje i sytuacje bez opresji. I było [to] widoczne przy *Fakturach*, gdy dzieciaki mieszały pomiędzy kuwetami ich elementy: wrzucały kamienie do wody i widziałam przerażenie rodziców, którzy mówili, że nie wolno, nie możesz tego robić. A przecież to żaden problem, tylko wartość dodana w postaci eksperymentu, czy kora pływa, czy mech i kamień utoną. I koniec końców to potrafiło odblokować dorosłych i pokazywało, że łatwiej jest nie zabraniać, i tego rodzice właśnie uczyli się od dzieci, że niekoniecznie trzeba iść schematem działania instalacji, tylko badać ją we własny sposób [Sikorska].

Przestrzeń wystawy była także typem trzeciego miejsca, które Ray Oldenburg w *The Great Good Place* charakteryzował jako inną przestrzeń niż sfery domu i pracy – to miejsce spotkań, gdzie wytwarzają się relacje i interakcje między uczestnikami. To miejsce odpoczynku i kontaktu jednocześnie. Instytucje związane ze sztuką częstokroć deklaratorywnie przypisują sobie cechy trzeciego miejsca, jednak galeria w trakcie *Śladów* w istocie taka była: wspomnijmy chociażby o *Dzikim warsztacie* jako polu wyrażania swojej ekspresji, Czytelni Mediów skomponowanej jako strefa wypoczynku, gdzie można napić się wody, porozmawiać z mediatorem czy obejrzeć dokumentację archiwalnej pracy, ale także o instalacji Mirta *Wyprawa po dźwięk*, przy której można było swobodnie założyć słuchawki, usiąść na obszytej filcem poduszce w kształcie glazu i słuchać nagrań terenowych. Zaprojektowane interakcje między użytkownikami tej przestrzeni zachodziły. Nieznajomi mali widzowie wspólnie poznawali *Faktury*, a w tym czasie rodzice, pomagając swoim dzieciom charakteryzować poszczególne elementy instalacji (np. przelatujące na ekranie ptaki), nawiązywali kontakt między sobą. Wstęp do galerii WRO też był niezobowiązujący – z racji na brak biletów wstępu i architekturę budynku każdy z ulicy swobodnie mógł wejść do środka i dopiero po kilku minutach trafić na pracownika – w tym czasie w trakcie *Sygnalów* już zdążył poznać działanie *Mikifonu*, a w ramach *Śladów* mógł stanąć przy stole do majsterkowania i obserwować poczynania innych odwiedzających z młotkami i gwoździem w dłoniach. Odmuzealnienie przestrzeni poprzez standardową drogę widowni po bilet, a co za tym idzie, trasę zwiedzania, która w ramach obu projektów nie istniała, rezygnacja z długich opisów na rzecz wyjaśnień mediatorów, jeśli

chodzi o prace, strefy, a także zmiana myślenia o widowisku podzielonej na grupy wiekowe na rzecz zbudowania wystawy wielopokoleniowej – realizowało się właśnie poprzez rezygnację z budowania dychotomii między widzami, uwypuklenia różnic wieku i kompetencji, a raczej podkreślenie, że spektrum doświadczania jest dla wszystkich wspólne.

Oba projekty, wyrastające z jednego pnia, jakim jest *Interaktywny plac zabaw*, kreatywnie rozwijają komponenty sygnalizowane przez pierwszą inkarnację IPZ. Wystawa *Sygnaly* po raz pierwszy przekształciła zręby koncepcyjne, tworząc tematyczną ekspozycję (poświęconą jednemu wątkowi), twórczo doskonalącą wypracowane wcześniej metody mediacyjne (obecność mediatora na każdym etapie poznawania instalacji, tłumaczącego jej zawilości, ale trzymającego się z dala od nadmiernych sugestii). Konsolidowała stronę koncepcyjną, ale i poszerzała ekspozycję o prace, które powstały poza kontekstem Centrum Sztuki WRO. W wystawie *Ślady* wyraźnie widzimy podążanie podobnym tropem – z równie interesującym kuratorskim pomysłem – tym razem ograniczając do minimum warstwę interakcji z cyfrowymi artefaktami, wysuwając na pierwszy plan cielesne doświadczenie obecności przestrzeni oraz uważność i sprawczość, jaka ujawniała się przy okazji pracy w *Dzikim warsztacie*. Sensoryczność i sensotwórczość w ramach *Interaktywnego placu zabaw* daleko wykracza poza pozorny zwrot skierowany ku najmłodszemu widzowi, proponując obranie strategii pracy z widzem rodzinnym (co pozytywnie wpływa na budowanie relacji i wymiany perspektyw). Przecina w poprzek inny istotny problem ekspozycji medialnych, jakim jest zanurzenie w cyfrowości, wykazując adaptację technik, prac czy konstrukcji przestrzeni niekojarzonych wprost z wystawami sztuki mediów, gdzie interfejsy są na pierwszym planie – jak widać, to prawdziwy plac zabaw, gdzie ad hoc można stworzyć konkretne rozwiązania wystawiennicze.

Lista prac cytowanych

- | | |
|---|--|
| <p>Bennett, Tony. “Kompleks wystawienniczy”. Translated by Małgorzata Szubartowska, <i>Widok</i>, no. 10, 2015, www.pismowidok.org/pl/archiwum/2015/10-polski-wiek-xix/kompleks-wystawienniczy.</p> <p>Domagała, Dagmara. “10 lat na Widoku. Rozmowa z Violą i Piotrem Krajewskimi”. <i>WRO Center</i>, www.wrocenter.pl/pl/rozmowa10lat/.</p> | <p>Janus, Aleksandra. “Muzea przydatne społecznie: dla dzieci i dorosłych”. <i>Widok</i>, no. 19, 2017, https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2017/19-obrazy-dla-dzieci/muzea-przydatne-spoecznie-dla-dzieci-i-doroslych.</p> <p>Kreis, Magdalena. Personal interview. 31 marca 2022.</p> |
|---|--|

Kurz, Iwona. "Narcyz w muzeum. Przygoda ponowoczesna". *Teksty Drugie*, no. 4, 2020, pp. 37-49.

Oldenburg, Ray. *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. Paragon House, 1989.

Rakoczy, Marta. "Czy w muzeum wszystko wolno? Problemy z nowoczesnym

pajdocentryzmem". *Widok*, no. 19, 2017, <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2017/19-obrazy-dla-dzieci/czy-w-muzeum-wszystko-wolno-problemy-z-nowoczesnym-pajdocentryzmem>.

Sikorska, Małgorzata. Personal interview. 14 kwietnia 2022.

Abstract

Cezary Wicher

***Interactive Playground* – a Study of Demuseumization from a Curatorial Perspective. The Theory of the "Third Place" and Technical Solutions**

The author of this text treats the *Interactive Playground* at the WRO Art Center in Wrocław, first presented in 2008, as a study of demuseumization. Infected with the concept of the third place, it is a way of thinking and creating an exhibition venue in which the art gallery is fully democratized. The article presents the project's two recent exhibitions: *Sygnaly* [Signals] (2018) and *Ślady* [Traces] (2020). Based on in-depth interviews with the curators, the author analyzes the strategies adopted in relation to the project's original formula, the mechanics of the presented installations in contact with the public, and the methods of mediation between the works and visitors.

keywords: *Interactive Playground*, third place, media art, demusealisation