

Dagmara Stanosz

Muzeum Śląskie w Katowicach

E-MAIL: d.stanosz@muzeumslaskie.pl

## Którędy? Do sztuki...

### STRESZCZENIE

Warsztaty *Którędy do sztuki?*, do których odnoszę się w tym artykule, były próbą uprawomocnienia neuroróżnorodności w edukacyjnych praktykach muzealnych oraz uwzględnienia holistycznego podejścia do poznawania i rozumienia dzieła plastycznego. To pilotażowe działanie, w którym został metodycznie wprowadzony podział na aktywności mające na celu rozwój różnych obszarów, m.in. kompetencje socjokulturowe (zapoznanie z omawianym dziełem w galerii); integracja sensoryczna (praca manualna dotycząca tematu zajęć oraz ruch); kompetencje społeczne i komunikacja (praca z innymi uczestnikami, praca w relacji oraz w grupie). W nowoczesnym muzealnictwie zwraca się uwagę na wielomodalność i multisensoryczność przestrzeni, co w praktyce oznacza projektowanie doświadczeń w odniesieniu do wszystkich zmysłów, przestrzeni oraz czasu.

SŁOWA KLUCZOWE: neuroróżnorodność, multisensoryczność, projektowanie doświadczeń

W tytule warsztatów świadomie przedstawiam dziś znaki interpunkcyjne, rezygnuję z podmiotu, by postawić otwarte pytanie: „Którędy?”. Bo „do sztuki” można lub nie można przekonać siebie lub kogoś. Sztuka jest. Pytając o drogę, pyta się o proces, działanie, które jest tak samo istotne, jak cel.

Twórcza edukacja w przestrzeniach muzealnych, w kontakcie z artefaktami, w zróżnicowanych architektonicznie przestrzeniach, z wykorzystaniem materiałów sensorycznych, różnych narracji i form przekazu, musi być dzisiaj nastawiona na proces – obcowanie z dziełem sztuki w czasie, projektowaniem sposobów kontaktu z tym dziełem i różnych form jego opisywania i doświadczania.

W czasach łatwego dostępu do treści, gotowych opisów opracowywanych przez czaty GPT zmienia się rola edukatora i rola muzeum jako miejsca spotkania z dziełem. Wobec tych przeobrażeń najważniejszy pozostaje aspekt twórczy, który łączy potencjał biologiczny i kulturowy, zróżnicowanie percepcji z wiedzą i środkami wyrazu. Przede wszystkim uwzględnia jednak zróżnicowanie percepcji odbiorców, bazując na interdyscyplinarnej wiedzy i świadomości, że forma warunkuje percepcję, percepcja – interpretację formy.

*Punkt, linia, płaszczyzna* Wasilija Kandyńskiego (2019) i *Teoria widzenia* Władysława Strzemińskiego (2016) to dla mnie teoretyczne filary poszukiwań metod edukacyjnych, w których podstawowe pojęcia stają się polem do zrozumienia języka sztuk wizualnych.

Analizy teoriopoznawcze w połączeniu z dorobkiem artystycznym autorów stały się dla mnie inspiracją do poszukiwań nowych metod pracy twórczej w przestrzeniach muzealnych i analizy zróżnicowania percepcji dzieła sztuki u osób o odmiennych kompetencjach poznawczo-sensorycznych.

Warsztaty *Którędy do sztuki?*, do których odnoszę się w tym artykule, były próbą uprawomocnienia neuroróżnorodności w edukacyjnych praktykach muzealnych oraz uwzględnienia holistycznego podejścia do poznawania i rozumienia dzieła plastycznego.

Zajęcia realizowane były cyklicznie, w miesięcznych odstępach czasu, z nastawieniem na proces, kształtowanie kompetencji społecznych i rozwój poznawczy dzieci w spektrum autyzmu, a w kolejnych latach – w sesjach z dziećmi niesłyszącymi i dziećmi wysoko wrażliwymi.

Forma zajęć miała charakter eksperymentalny, inspirowany sztukami wizualnymi, elementami Metody Ruchu Rozwijającego Weroniki Scherborne, ideą organizacji przestrzeni wykorzystywaną w praktykach Autism Movement Therapy oraz własnymi doświadczeniami z obszaru sztuk performatywnych i działań sensorycznych.

Celem było dotarcie do podstawowych pojęć związanych ze sztuką i wyobraźnią wizualną przekazanych w sposób możliwie najbardziej zintegrowany, w połączeniu działań ruchowych, plastycznych i strukturalnych w zakresie tekstu i komunikacji wizualnej.

Ważnym aspektem warsztatów było wykorzystanie potencjału przestrzeni wystawienniczej oraz architektury muzealnej do projektowania doświadczeń, w tym struktury zajęć, czasu oraz sposobu narracji.

### **Poszukiwanie metod i struktur**

Tytułowe i omówione na wstępie warsztaty *Którędy do sztuki?* były pilotażowym działaniem, w którym został metodycznie wprowadzony podział na aktywności mające na celu rozwój obszarów, tj:

1. Kompetencje socjokulturowe (zapoznanie z omawianym dziełem w galerii);
2. Integracja sensoryczna (praca manualna dotycząca tematu zajęć oraz ruch);
3. Kompetencje społeczne i komunikacja (praca z innymi uczestnikami, praca w relacji oraz w grupie).

Zajęcia mogły być traktowane jako uzupełnienie indywidualnej terapii dziecka. Ważnym aspektem było wprowadzenie elementów Metody Ruchu Rozwijającego Weroniki Scherborne w zakresie pracy z relacją (dziecko–opiekun) oraz świadomością ciała, a także obiektów sensorycznych traktowanych jako integralna część działania twórczego lub ergonomiczny element otoczenia.

Warsztaty odbywały się w kilkusobowych grupach. Udział w nich brały osoby w spektrum autyzmu funkcjonujące na różnych poziomach komunikacji, kompetencji manualnych i społecznych, bez ograniczeń wiekowych.

Szczególnie dla tej grupy odbiorców istotna była spójność działań z tematem, klarowne przekazywanie informacji oraz terminologia pozbawiona metafor. Czas trwania zajęć obejmował realizację podstawowej ścieżki (45 minut) oraz dodatkowo czas pracy własnej.

Struktura warsztatu zakładała podział na:

WPROWADZENIE: Zapoznanie z przestrzenią na podstawie przekazywanego wcześniej opiekunom opisu przestrzeni o charakterze przedprzewodnika – 5 minut;

CZĘŚĆ I: Wykonanie zadań w przestrzeni wystawienniczej z ograniczeniem czasu do 15 minut ze względu na nadmiar bodźców w miejscu publicznym;

– Przejście traktem komunikacyjnym do sali edukacyjnej z uwzględnieniem konkretyzacji planu i opisu przestrzeni – 5 minut;

CZĘŚĆ II: Zajęcia w sali edukacyjnej według przyjętego schematu (podział geometryczny sali przez wyznaczenie stałych pól działań w postaci białych kwadratów na podłodze oraz przyporządkowanych im obiektów sensorycznych) – 20 minut;

CZĘŚĆ III: Czas indywidualny (brak presji konieczności opuszczenia sali).

Obiekty sensoryczne Intibag stanowią integralną część każdego warsztatu. Pełnią funkcję ergonomicznych siedzisk, obiektów dociskowych pomagających w redukcji napięcia i stresu, co podnosi jakość prowadzonych zajęć. Ich prototypy były wykorzystywane w projekcie laboratoryjnym „Body. Voice. Intuition” Izabeli Chlewińskiej, instalacji performatywnej *MaMoMi* nakierowanej na doświadczenie zmysłowe dzieci, zrealizowanej w Teatrze Nowym w Warszawie oraz w wystawie „Co dwie sztuki to nie jedna” zrealizowanej w Narodowej Galerii Sztuki Zachęta w Warszawie.

Program warsztatów został opracowany w odniesieniu do dzieł z kolekcji Sztuki Współczesnej Muzeum Śląskiego i obejmował takie tematy, jak m.in:

1. *Punkt. Linia. Płaszczyzna* – warsztaty inspirowane abstrakcją geometryczną;
2. *Wycinki* – warsztaty inspirowane sztuką kolażu i asamblażu;
3. *Żywe rzeźby* – warsztaty inspirowane obiektami przestrzennymi;
4. *Chłapnięcia, drapnięcia i plamy* – warsztaty inspirowane dziełami sztuki współczesnej na wystawie „Duch natury i inne bajki”;
5. *Kompozycje z cieni* – warsztaty inspirowane kompozycją przestrzenną Jana Berdyszaka;
6. *Ruchome obrazy* – warsztaty performatywne.

### **Muzeum partycypacyjne oraz idea inkluzji**

Warsztaty były częścią programu edukacji włączającej realizowanego w dziale edukacji Muzeum Śląskiego zgodnie ze strategią rozwoju instytucji inkluzywnej, realizującej założenia muzeum partycypacyjnego.

Idea ta jest kluczowa dla myślenia o edukacji i muzeach jako miejscach dających możliwość wdrażania nowatorskich metod edukacyjnych z pełnym zaangażowaniem uczestników i projektowaniem w odpowiedzi na realne potrzeby odbiorców.

Pojęcie „muzeum partycypacyjne” zostało wprowadzone w 2010 roku przez Ninę Simon i jest konsekwentnie realizowane w wielu obszarach aktywności muzealnej (Simon, 2010). Przyjęta w 2022 roku przez Międzynarodową Radę Muzeów ICOM nowa definicja muzeum (ICOM, 2022) jest niejako rozwinięciem tej idei o dyskurs dotyczący inkluzji społecznej – włączanie grup o utrudnionym dostępie do kultury, w tym takich, które w klasyfikacji medycznej definiowane są w kategoriach niepełnosprawności, a zgodnie z ustawą o dostępności mają prawo do korzystania z dóbr kultury na równych warunkach, tak jak osoby pełnosprawne. Narzuca to obowiązek udostępniania im dóbr kultury w sposób umożliwiający poznanie treści za pomocą odpowiednio dobranych metod i narzędzi (por. Konwencja o prawach osób niepełnosprawnych, 2012).

Z perspektywy kulturowej są to grupy świadome swojej odrębności i kształtujące swoją tożsamość w odniesieniu do sposobów komunikacji, ograniczeń i specyfiki funkcjonowania w społeczeństwie<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Disability Studies jako interdyscyplinarna perspektywa naukowa rozwijana jest od lat 70. W Polsce zyskuje coraz większe zainteresowanie w obszarze pedagogiki, psychologii, antropologii kultury i socjologii oraz sztuki. Kulturowa perspektywa niepełnosprawności jest tematem wielu konferencji, m.in. wydarzeń organizowanych przez Instytut Teatralny im. Raszewskiego przy współpracy z British Council Institute, Centrum Edukacji Włączającej Downtown w Warszawie i innych.

## Przestrzeń muzeum jako miejsce eksperymentów

Rozwój wiedzy w obszarze edukacji jest skorelowany z przestrzenią, w której coraz większe znaczenie odgrywa projektowanie doświadczeń opartych na wiedzy z zakresu humanistyki oraz neuronauk (neuropedagogika, neuroantropologia). W połączeniu z wiedzą na temat potrzeb zwiedzających umożliwia to świadome tworzenie dostępnej ekspozycji i oferty programowej muzeum opartej na zasadach projektowania uniwersalnego.

Te obszary pozwalają na prace z tematami, które do tej pory nie były kojarzone z instytucjami muzealnymi. Osoby z niepełnosprawnościami sensorycznymi, z zaburzeniami neurologicznymi, posługujące się alternatywnymi sposobami komunikacji czy te w spektrum autyzmu znajdują w muzeach ofertę, która może być uzupełnieniem ścieżki terapeutycznej lub zajęć rewalidacyjnych. Może też być traktowana jako ścieżka rozwoju osobistego. Na bazie takiego podejścia kształtuje się nowy obszar działań określanej mianem „muzeoterapii”<sup>2</sup>.

Edukacja muzealna, nie będąc ograniczona uwarunkowaniami systemu szkolnictwa, może realizować alternatywne modele pedagogiki czy arteterapii oparte na interdyscyplinarności oraz rozwijać narrację na temat kulturowego modelu niepełnosprawności i antropologicznych uwarunkowań komunikacji.

Kulturowy model niepełnosprawności został po raz pierwszy zdefiniowany w 1976 roku w wystąpieniu Związku Upośledzonych Fizycznie Przeciwko Segregacji (ang. Union of the Physically Impaired Against Segregation – UPIAS). „Niepełnosprawność” została tam zdefiniowana jako aspekt życia społecznego: „niekorzyści lub ograniczenia aktywności spowodowane współczesną organizacją społeczeństwa, która nie bierze pod uwagę ludzi niepełnosprawnych fizycznie, wykluczając ich z udziału w głównym nurcie życia społecznego” (UPIAS, 1976, za: Barnes i Mercer, 2008, s. 19). Konsekwencją uznania tej definicji jest odejście od stygmatyzacji i wskazywania braków na rzecz inkluzji i budowania tożsamości opartej na odmienności (por. Zola, 1993, za: Barnes i Mercer, 2008, s. 17).

Przyjęcie takiej perspektywy miało wpływ na zjawisko kształtowania się samoświadomości osób z niepełnosprawnościami, emancypację i rozwój ruchu samorzeczników środowisk oraz rozwój badań nad procesem tworzenia się tożsamości kulturowej tych grup.

2 Termin ten został oficjalnie użyty podczas konferencji w Muzeum Narodowym w Kielcach, 25–27 listopada 2019 roku (Muzeum Narodowe w Kielcach, br.).

Kontekst ten jest ważnym punktem odniesienia do budowania programów, które cechuje kompleksowość, partycypacyjność i otwarcie na innowacyjne rozwiązania dające grunt dla projektowania uniwersalnego. W odniesieniu do tych idei, współczesne muzeum jest miejscem dialogu, a działania edukacyjne rozumiane są bardzo szeroko i kieruje się je do zróżnicowanego grona odbiorców. Doświadczenie jest traktowane całościowo, odnosi się do bodźców wizualnych, dźwiękowych, zapachowych, dotykowych, dostępnych we wszystkich przestrzeniach muzealnych – przestrzeniach komunikacyjnych (korytarze, hole, foyer), salach, kawiarniach, sklepiku, przestrzeniach ekspozycyjnych i na wolnym powietrzu.

W nowoczesnym muzealnictwie zwraca się uwagę na wielomodalność i multisensoryczność przestrzeni, co w praktyce oznacza projektowanie doświadczeń w odniesieniu do wszystkich zmysłów, przestrzeni oraz czasu (por. Elevent i Pascual-Leone, 2014). Zwłaszcza te ostatnie – czas i pamięć – jako kategorie szczególnie istotne dla muzeów są ważnym elementem edukacji i mogą być wykorzystywane w specjalistycznych programach dla osób z demencją czy afazją (por. Muca, 2019).

Jak wykazują badania nad percepcją – doświadczenie oparte na synestezji (jednoczesnym odbiorze za pomocą wielu zmysłów) skuteczniej stymuluje pracę mózgu i jest wykorzystywane w edukacji oraz terapii przez sztukę.

### **Proksemika, kinestetyka, propriocepcja jako istotne czynniki projektowania doświadczeń w przestrzeniach muzealnych**

Edward Hall w interdyscyplinarnych badaniach dotyczących relacji człowieka z przestrzenią sporo miejsca poświęcił analizom przestrzeni doznań zmysłowych (przestrzeni wzrokowej, słuchowej, dotykowej), podkreślając, że człowiek funkcjonuje w wielu przestrzeniach jednocześnie i strukturalna analiza pozwala zrozumieć percepcję, która kształtuje zachowania społeczne i indywidualne (Hall, 1978, s. 149). Wyróżniał ponadto przestrzeń formalną (topografia i architektura) i nieformalną, do której zaliczają się wzorce dystansów przestrzennych uwarunkowane kulturowo – związane ze sposobem komunikacji oraz oddziaływaniem otoczenia na psychikę człowieka. Badania w zakresie proksemiki są użyteczne dla projektowania przestrzeni doświadczenia, spotkania, ukierunkowując na całościowe postrzeganie człowieka jako istoty psychofizycznej.

W kontekście działań edukacyjnych równie ważna jest kinestetyka oraz pojęcie „propriocepcji” – czucia głębokiego, odpowiadającego za utrzymywanie równowagi i reakcje na bodźce. Zależność ta jest wykorzystywana w trakcie warsztatów, których elementem jest często również praca z ciałem.

Kinestetyka zajmuje się sposobem poruszania się człowieka w przestrzeni, percepcją ruchową (por. Paplińska, 2008). Ma ona znaczenie dla wszystkich, wpływając na orientację w przestrzeni.

„Propriocepcja” jest terminem stosowanym w zakresie integracji sensorycznej. Wiąże się z poczuciem równowagi ciała, mięśni oraz bezpośrednią reakcją ciała na bodźce pochodzące z otoczenia. Szczególne znaczenie ma dla osób w spektrum autyzmu, u których wrażliwość na bodźce jest bardzo zróżnicowana i znacząco wpływa na komfort psychiczny.

W aspekcie przestrzeni muzealnych pojęcia te odnoszą się do dystansu przestrzennego w galeriach, strefowania ruchu, wykorzystania wiedzy o czuciu głębokim i integracji sensorycznej w projektowaniu miejsc i doświadczeń zgodnie z zasadami projektowania uniwersalnego.

Wyodrębniona w Muzeum Śląskim strefa wyciszenia, umożliwia odseparowanie się od bodźców osobom o szczególnej na nie wrażliwości, a osoby niewidome mogą skorzystać w tym miejscu z publikacji w alfabecie Braille’a. W przestrzeni zostały zamieszczone siedziska oddzielające od otoczenia, kolorystyka jest utrzymana w odcieniach szarości, a światło lekko przygaszone. Strefa pełni jednocześnie funkcję tyflopunktu – w kieszeniach specjalnie zaprojektowanych siedzisk dostępny jest wielkoformatowy plan galerii w formie tyflografik z opisami w alfabecie Braille’a, ulotki z informacją dla osób niewidomych, a także piłeczki antystresowe. Od 2020 roku zostały wprowadzone ciche godziny zwiedzania, które mają na celu zwiększenie komfortu osobom z wysoką wrażliwością na bodźce dźwiękowe.

Zgodnie z założeniami projektowania uniwersalnego wystawy i działania edukacyjne powinny być projektowane z uwzględnieniem różnorodnych potrzeb odbiorców. Dotyczy to zarówno przestrzeni (dostępność architektoniczna, zamieszczanie obiektów i nośników z informacjami na odpowiednich wysokościach), jak i form komunikacji dostosowanych do zróżnicowanych możliwości percepcyjnych i poznawczych (teksty uproszczone, napisy przy multimediami, audiodeskrypcja, alfabet Braille’a, polski język migowy).

Obecny kierunek rozwoju, nastawiony na doświadczenie totalne za pomocą całego ciała, ale także zainteresowanie ruchem, psychosomatycznością doświadczeń, stawia wszystkie zmysły w równej pozycji. Badania nad percepcją<sup>3</sup>, w tym postrzegania u osób o zróżnicowanych sposobach komunikacji, wzbogacają wiedzę na temat możliwości odbioru dzieła sztuki. Ma to znaczenie dla zmiany postrzegania osób z niepełnosprawnościami

3 Por. badania nad komunikacją olfaktoryczną prowadzone przez dr Agnieszkę Sorokowską w pracowni nad węchem i smakiem powołanej przy Instytucie Psychologii Uniwersytetu Wrocławskiego.

oraz nieneurotypowych. Alternatywne formy komunikacji stają się pełnoprawnymi narracjami, które powinny być uwzględniane w projektowaniu wystaw i doświadczeń muzealnych.

### BIBLIOGRAFIA

- Barnes, C., Mercer, G. (2008). *Niepełnosprawność. SIC!*.
- Elevent, N., Pascual-Leone, A. (red.). (2014). *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory and Space*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Hall, E.T. (1978). *Ukryty wymiar*. Państwowy Instytut Wydawniczy.
- ICOM (2022). *Nowa definicja muzeum*. <https://icom-poland.mini.icom.museum/nowa-definicja-muzeum/>
- Kandyński, W. (2019). *Punkt i linia a płaszczyzna*. Wydawnictwo Oficyna.
- Konwencja o prawach osób niepełnosprawnych (Dz.U. z 2012 r. poz. 1169).
- Muca, K. (2019). *Poiesis doświadczenia, poiesis tożsamości. Narracje o afazji*. Wydawnictwo słowo/obraz terytoria.
- Muzeum Narodowe w Kielcach (br.). *Muzeoterapia*. <https://mnki.pl/pl/muzeoterapia>
- Paplińska, M. (2008). Niepełnosprawność wzroku i jej psychospołeczna specyfika. *Przegląd Tyflogiczny*, 1–2, 12–28.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. <https://participatorymuseum.org/>
- Strzemiński, W. (2016). *Teoria widzenia*. Muzeum Sztuki w Łodzi.
- Zola, I.K. (1993). Self, Identity and the Naming Question: Reflections on the Language of Disability. *Social Science & Medicine*, 36(2), 167–173. [https://doi.org/10.1016/0277-9536\(93\)90208-L](https://doi.org/10.1016/0277-9536(93)90208-L)

### SUMMARY

#### Which Way? To the Art...

Workshop on *Which way to art?*, to which I refer in this article, was an attempt to validate the diversification in educational museum practices, to include a holistic approach to learning and understanding a work of art. This is a pilot action in which a division into activities was methodically introduced, aimed at developing the following areas, i.e. socio-cultural competences (familiarization with the work in question in the gallery); sensory integration (manual work on the topic of classes and movement); social competences and communication (working with other participants, working in relation and in the group). In modern museology, attention is paid to the multi-modality and multi-sensory nature of space, which in practice means design of experience in relation to all senses, space and time.

KEY WORDS: neurodiversity, multi-sensory, design of experience