

JUSTYNA DERWISZ\*

# Nowe muzeum w mieście. Zmiany w kształtowaniu funkcjonalno-przestrzennym architektury współczesnych obiektów muzealnych

## New museum in the city. Changes in the functional and spatial development of the architecture of contemporary museum object

### Streszczenie

Dynamiczny rozwój technologii komputerowych i systemów multimedialnych sprawił, że sposób czerpania wiedzy o otaczającym nas świecie się zmienił. Transformacjom poddały się i muzea, w których cyfrowe zasoby oraz ekspozycje multimedialne intensywnie wypierają dwudziestowieczne metody prezentacji oparte na pasywnej kontemplacji. Współczesne wystawy to nastawione na wywołanie określonych doświadczeń przestrzenie, atrakcyjne dla odbiorcy dzięki swojej immersyjności i interakcyjności, zastosowaniu multimedii i narracyjnej struktury. W artykule opisano zaobserwowane zmiany i tendencje w projektowaniu ekspozycji i budynków w odniesieniu do ewolucji instytucji muzealnych. Przedstawiono obiekty zrealizowane lub zaprojektowane w ciągu minionego dwudziestolecia ze szczególną uwagą poświęconą nowym muzeom w Polsce. Przeprowadzone analizy potwierdzają, iż obiekt muzealny – jego miejsce w przestrzeni miasta, architektoniczny projekt układu funkcjonalnego, stref wystawowych i aranżacji samych ekspozycji ewoluują równoległe do zmieniających się technologii i nowych potrzeb społecznych.

### Abstract

The dynamic development of computer technologies and multimedia systems has changed the way we learn about the world around us. Museums have undergone transformations, in which digital resources and multimedia exhibitions intensively supplant the 20th-century presentation methods based on passive contemplation. Contemporary exhibitions are spaces focused on evoking specific experiences, attractive to the recipient thanks to their immersion and interactivity, using multimedia and narrative structure. The article describes the observed changes and trends in the design of exhibitions and buildings in relation to the evolution of museum institutions. Objects constructed or designed over the past two decades have been presented, with particular attention devoted to new museums in Poland. The conducted analysis confirms that the museum object – its place in the city space, the architectural design of the functional arrangement, as well as the exhibition areas and the arrangement of the exhibitions themselves is evolving in parallel with changing technologies and new social needs.

Słowa kluczowe: muzeum, ekspozycja, architektura współczesna, przestrzeń miejska  
Keywords: museum, exhibition, contemporary architecture, urban space

### Wprowadzenie

Skok cywilizacyjny przełomu XX/XXI wieku dotyczy wszystkich dziedzin życia. Technicyzacja, informatyzacja i szeroko rozumiane zmiany społeczne wpływają na przeobrażenia w dziedzinie kultury, a co za tym idzie ewolucję muzeów na całym świecie, napędzając dynamiczne przeobrażenia również w Polsce (Hochleiner, Połom-Jakubowicz, 2015, s. 5). Zadaniem muzeów, zgodnie z ustawą, jest gromadzenie, ochrona i umożliwienie korzystania ze zbiorów, upowszechnianie wartości, kształtowanie wrażliwości poznawczej i estetycznej (Dz. U. 1997 nr 5 poz. 24). Etymologia terminu „muzeum” przez wieki nie pozostawiała wątpliwości; „museion” – z greckiego „dom muz” – to instytucja, która oświeca, jest skarbnicą wiedzy, stanowi zarazem placówkę naukową i miejsce pasywnej kontemplacji (Sołtysiak, 2015,

### Introduction

The civilisational leap of the turn of the twenty-first century applies to all areas of life. Technical development, computerisation and broadly understood social changes affect transformations in the field of culture, and thus evolution in museums around the world, driving dynamic transformations also in Poland (Hochleiner, Połom-Jakubowicz, 2015, p.5). The task of museums, in accordance with the relevant Act, is to collect, protect and enable the use of collections, disseminate values, and shape cognitive and aesthetic sensitivity (Dz. U. 1997 No. 5 item 24). The etymology of the term “museum” has left no doubt for centuries; “museion”, means “house of muses” in Greek and is an institution that enlightens, a treasury of knowledge and also a scientific institution

\* Mgr inż. arch. Justyna Derwisz, 2011-2019 Plasma Project s.c. J. Derwisz, A. Kozak, obecnie APP Justyna Derwisz / MSc. arch. 2011-2019 Plasma Project s.c. J. Derwisz, A. Kozak, currently APP Justyna Derwisz, e-mail: derwiszjustyna@gmail.com, Orcid: 0000-0002-2398-1396

s. 12). Zmiany, które przyniosło za sobą nowe milenium, w tym sposób czerpania wiedzy o otaczającym świecie spowodowały, że pojawił się nowy odbiorca – aktywny, zaangażowany, proponujący własne interpretacje, a zarazem oczekujący czegoś więcej: możliwości spędzenia wolnego czasu, widowisk i wydarzeń (Nieroba, 2015, s. 49). Wizja „nowego muzeum” początku dwudziestego pierwszego wieku, to wizja wielofunkcyjnego centrum edukacyjno-rozrywkowego, zapewniającego odwiedzającym atrakcje kulturalne, stanowiące wyjątkowe, pełne emocji przeżycia. Obiektu, który łączy misję kształtowania postaw, wyznaczania standardów piękna i wartości z wysokiej klasy rozrywką przeznaczoną dla różnych grup odbiorców, stanowiąc ucieleśnienie idei „edutainment” (termin ukuty z połączenia słów *entertainment i education*) (Kruczek, 2015, s. 120–121). Rozwój funkcjonalny muzeów wpłynął na zasady ich projektowania oraz wzrost roli w rozwiązywaniu problemów urbanistycznych (Rogińska-Niesluchowska, 2008, s. 503). Przytoczone w artykule przykłady współczesnych obiektów muzealnych w Polsce zostały przeanalizowane pod kątem zajmowanego miejsca w przestrzeni miasta, projektu architektonicznego, programu funkcjonalnego, a także przestrzeni wystawienniczych i aranżacji ekspozycji.

## Rozdział 1

W 2010 roku pod płytą krakowskiego Rynku został otwarty oddział Muzeum Historycznego z wystawą: „Śladem europejskiej tożsamości Krakowa”. Budowa rozpoczęła się od zakrojonych na szeroką skalę badań archeologicznych w obrębie płyty Rynku. Podziemną kubaturę powstałą w wyniku prowadzonych prac władze miasta postanowili przeznaczyć na cele nowoczesnej ekspozycji. Lokalizacja muzeum w samym sercu historycznego Krakowa była wynikiem wieloletniej pracy badawczej oraz dyskusji środowisk naukowych usankcjonowaną odpowiednimi decyzjami politycznymi i administracyjnymi (Siwiec, Mazan, 2010, s. 31). Krakowski Rynek to miejsce szczególne, stanowiące centrum życia kulturalnego i społecznego miasta, a także „oko cyklonu” ruchu turystycznego. Ulokowanie wystawy w całości pod ziemią pozwoliło nie ingerować w historyczny układ Rynku z centralnie usytuowanymi Sukiennicami, w których dyskretnie zlokalizowano wejście na wystawę. Widzialnym znakiem podziemnej kubatury pozostaje szklana fontanna łącząca wizualnie dwie równoległe rzeczywistości – nadziemną teraźniejszość i podziemną przeszłość. Autorem projektu muzeum jest Profesor Andrzej Kadłuczka, który tak opisuje koncepcję: „ściany i podpory konstrukcyjne zanikają w czerni bezgranicznego mikro kosmosu. W tak wykreowanej przestrzeni ekspozycyjnej plastykę autentycznych reliktyw wydobywa i podkreśla światło iluminacyjne, a czarna lustrzana powłoka stropowa dematerializuje sufit, akcentując wertykalność odkrytych budowli. Zawieszane nad reliktywami szklane chodniki i pomosty oraz bogate i różnorodne multimedialne wyposażenie ekspozycji pozwalają na wędrówkę w czasoprzestrzeni najstarszego Krakowa.”<sup>1</sup> Program funkcjonalny muzeum uwzględnia

and a place of passive contemplation (Sołtysiak, 2015, p.12). The changes that were brought by the new millennium, including the way of learning about the surrounding world, caused a new recipient appeared to appear—one that is active, engaged, proposes their own interpretations, and at the same time expects something more: the opportunity to spend free time, shows and events (Nieroba, 2015, p.49). The vision of the “new museum” of the beginning of the twenty-first century is a vision of a multifunctional education and entertainment centre, providing visitors with cultural attractions, constituting a unique and emotional experience. A building that combines the mission of shaping attitudes, setting standards of beauty and value with high-class entertainment designed for various audiences, embodying the idea of “edutainment” (the term created with a combination of words “entertainment” and “education”) (Kruczek, 2015, p.120-121). The functional development of museums has influenced the principles of their design and increased the role in solving urban problems (Rogińska-Niesluchowska, 2008, p.503). The examples of contemporary museum buildings in Poland cited in the article were analysed in terms of the space they occupy in the city space, their architectural design, functional programme, as well as exhibition spaces and exhibition arrangement.

## Section 1

In 2010, a branch of the Historical Museum was opened under the Main Square in Cracow with the exhibition: “Following the traces of European identity of Cracow”. Its construction began with extensive archaeological research within the Main Square. The city authorities decided to allocate the underground space resulting from the works carried out for the purposes of modern exhibition. The location of the museum in the heart of historic Cracow was the result of many years of research and discussion in scientific communities sanctioned with appropriate political and administrative decisions (Siwiec, Mazan, 2010, p.31). The Cracow Main Square is a special place, constituting the centre of the cultural and social life of the city, as well as the “eye of the storm” of tourist traffic. Locating the exhibition entirely underground did not interfere in the historical layout of the Main Square with the centrally located Cloth Hall, in which the entrance to the exhibition was discreetly located. A glass fountain visually connecting two parallel realities – the above-ground present and the underground past, is a visible sign of the underground space remains. The author of the museum project is Professor Andrzej Kadłuczka, who describes the concept as follows: “walls and structural supports disappear in the blackness of boundless micro space. In the exhibition space created in such a way, the art of authentic relics extracts and highlights the illumination light, while the black mirror ceiling coating dematerialises the ceiling accentuating the verticality of the discovered buildings. Glass walkways and platforms suspended above the relics

strefę wejściową z szatnią, ekspozycję (prawie 4000 m<sup>2</sup>), wydzieloną przestrzeń dla dzieci, zaplecze handlowe, gastronomiczne i technologiczne. Narracja wystawy oparta jest na prezentacji oryginalnych fragmentów wczesnośredniowiecznych obiektów zlokalizowanych „in situ” oraz kilkuset autentycznych przedmiotów o ogromnej wartości historycznej. Podstawowy czynnik ekspozycji stanowi światło podkreślające fragmenty traktów, pozostałości spalonej, przedkolacyjnej osady, Kramów Bogatych, Kramów „Bolesławowych” i licznych świadków ziemnych (Kadłuczka, 2010, s.14). Wystawa jest w pełni interaktywna dzięki ekranom dotykowym umożliwiającym indywidualny dobór treści, projekcjom i makietom zaopatrzonym w czujniki ruchu i system AV<sup>2</sup> oraz stanowiskom manualnym np. stylizowanej wadze, na której uzyskujemy wynik w przeliczeniu na dawne jednostki miary: grzywny, kamienie, funty, wiadrunki, łuty krakowskie. Ten wyjątkowy rezerwat archeologiczno-architektoniczny obfitujący w urządzenia audio i video stanowiące dyskretne i neutralne, choć niezbędne uzupełnienie przestrzeni ekspozycyjnej (Kadłuczka, 2011, s. 30) od dziesięciu lat cieszy się niezwykle wysokim powodzeniem turystów. Sukcesu wystawy można doszukiwać się w połączeniu istotnych czynników: świetnej lokalizacji, atrakcyjnej ekspozycji z indywidualną narracją, bogactwu unikatowych eksponatów oraz nowoczesnym środkiem ekspozycji.

## Rozdział 2

Muzeum Katyńskie, otwarte w 2015 roku, powstało w budynku i otoczeniu kaponiery Cytadeli Warszawskiej. Koncepcja konkursowa powstała w ramach współpracy BBGK Architekci, artyści Jerzego Kaliny i firmy Maksa, a dalsza praca nad projektem i nadzorem realizacji prowadzona była przez BBGK i Kalinę wraz z zespołem Plasma Project J. Derwisz, A. Kozak. Cytadela, zaprojektowana przez Iwana Dehna, zbudowana została na rozkaz cara Mikołaja I po upadku powstania listopadowego, jako centrum kontrolno-pacyfikacyjne miasta będącego ośrodkiem polskiego ruchu niepodległościowego. Po I Wojnie Światowej teren przejęło Wojsko Polskie, które kontynuowało tu swoją obecność również po roku '45.<sup>3</sup> Aż do otwarcia Muzeum Katyńskiego Cytadela zachowała zatem swój wojskowy charakter. Trzydziestoseśćciohektarowy obszar stanowił teren niedostępny, wyłączony z życia mieszkańców. Niezwykle wymowna decyzja o utworzeniu w tym miejscu Muzeum

and the rich and diverse multimedia equipment of the exhibition allow for a wandering in the space-time of the oldest part of Cracow”<sup>1</sup>. The functional program of the museum includes an entrance area with a cloakroom, exhibition (almost 4,000 m<sup>2</sup>), a space for children, commercial, gastronomic and technological facilities. The narrative of the exhibition is based on the presentation of original fragments of early medieval objects located “in situ” and several hundred authentic objects of great historical value. Light is the main factor of exposure, highlighting fragments of routes, the remains of a burned, pre-charter settlement, the Kramy Bogate, the Kramy “Bolesławowe” and numerous earth witnesses (Kadłuczka, 2010, p.14). The exhibition is fully interactive thanks to touch screens enabling individual selection of content, projections and mock-ups equipped with motion sensors and AV system<sup>2</sup> and manual positions, e.g. a stylised balance, on which we obtain the result converted into old units of measure: fines, stones, pounds, buckets, Cracow lots. This unique archaeological and architectural reserve, rich in audio and video devices constituting a discrete and neutral, although necessary complement to the exhibition space (Kadłuczka, 2011, p. 30) has been enjoying great popularity with tourists for ten years. The exhibition’s success can be traced to a combination of important factors: great location, an attractive exhibition with an individual narrative, a wealth of unique exhibits and modern exhibition means.

## Section 2

The Katyń Museum, opened in 2015, was established in the building and surroundings of the caponiere of the Warsaw Citadel. The competition concept was created as a part of cooperation between BBGK Architects, artist Jerzy Kalina and the Maksa company, and further work on the project and supervision of execution was carried out by BBGK and Kalina together with the Plasma Project team: J. Derwisz and A. Kozak. The Citadel, designed by Ivan Dehn, was built by order of Tsar Nicholas I after a failure of the November Uprising, as a control and pacification centre of the city being the centre of the Polish independence movement. After the First World War, it was taken over by the Polish army, which continued its presence also after 1945<sup>3</sup>. Until the opening of the Katyń Museum, the Citadel retained its military character. The thirty-six-hectare area was inaccessible, excluded from the lives of residents. The extraordinarily telling decision to create the Katyń Museum here allowed to start the revitalisation of the Citadel, turning it into a public facility (Gyurkovich, Sotoca, 2018, p. 103). The creation of pedestrian routes and the square, leading part of the exhibition to the area around the caponier, enabled the “giving” of inaccessible space to new users. The ongoing construction of the Polish History Museum combined with the Polish Army Museum in the Citadel continues the process started in 2015. The functional programme of the Katyń Museum consists of a permanent exhibi-

II. 1. Ekspozycja w podziemiach Rynku Głównego w Krakowie, fot. Justyna Derwisz

III. 1. The exhibition in the underground of the Main Market Square in Krakow, photo: Justyna Derwisz





II. 2. „Relikwiarz” w Muzeum Katyńskim w Warszawie, fot. Justyna Derwisz / “Reliquary” at the Katyn Museum in Warsaw, photo: Justyna Derwisz

Katyńskiego pozwoliła rozpocząć rewitalizację Cytadeli zmieniając ją w obiekt użyteczności publicznej (Gyurkovich, Sotoca, 2018, s. 103). Wytworzenie ciągów pieszych i placu, wyprowadzenie części ekspozycji na teren wokół kaponierę umożliwiło „oddanie” niedostępnej przestrzeni nowym użytkownikom. Trwająca w Cytadeli budowa Muzeum Historii Polski połączonego z Muzeum Wojska Polskiego kontynuuje rozpoczęty w 2015 roku proces. Na program funkcjonalny Muzeum Katyńskiego składa się ekspozycja stała w budynku i otoczeniu kaponier, strefa wejściowa z szatnią oraz pomieszczenia biurowe i badawcze. W zespół obiektów wchodzi również Brama Nowomiejska, bateria barkowa i „Dzwon Katyński” usytuowany poza murami cytadeli.

Narracja ekspozycji stanowi unikalną, poruszającą i nasyczoną emocjami historię zbrodni katyńskiej. Opowiadana jest zarówno w skali makro, jak i perspektywy pojedynczego człowieka. Ujawniając historie poszczególnych oficerów i ich rodzin umożliwia spojrzenie na historię przez pryzmat jednostki uwikłanej w procesy dziejowe. Bohaterami tak rozumianego muzeum są nie tylko ofiary, ale także osoby, które przez dziesięciolecia walczyły o ujawnienie prawdy o Katyniu.<sup>4</sup> Ekspozycja zaczyna się już w otoczeniu muzeum wykorzystując wymowne formy rzeźbiarsko-krajobrazowe. Zwiedzający, by dotrzeć do kaponier, muszą pokonać drogę prowadzącą przez instalację artystyczną „Warta” i „Blizna” – zagajnik stojących na „baczność” drzew symbolizujących zamordowanych żołnierzy i przecinającą go, niczym blizna, zarwaną z jednej strony ścieżkę. Wchodząc do kaponier zwiedzający poruszają się opadającą pochylnią, a obok nich podążają cienie pomordowanych, dostrzegalne dzięki projekcjom

tion in the building and the caponier’s surroundings, an entrance area with a cloakroom, office and research rooms. The complex of facilities also includes the Nowomiejska Gate, the fortifications and the “Katyn Bell” located outside the walls of the Citadel. The narrative of exhibition is a unique, moving and emotional story of the Katyn massacre. It is told both at the macro level and from the perspective of a single person. While revealing the stories of individual officers and their families, it allows one to look at the history through the prism of the individual involved in historical processes. The heroes of the museum understood in this way are not only the victims, but also people who were fighting to reveal the truth about Katyn for decades<sup>4</sup>. The exhibition begins already in the surroundings of the museum, using eloquent sculptural and landscape forms. To reach the caponier, visitors have to walk the path leading through the artistic installation “Warta” and “Blizna”—a grove of standing to “attention” trees symbolising the murdered soldiers and a path that cuts through it, like a scar, on one side. Entering the caponier, visitors move down the sloping ramp and the shadows of the murdered follow them, visible thanks to projections on the walls and the vault. The indoor exhibition is located on two floors and is full of many original set pieces and multimedia solutions as well as rich collections of monuments. The most moving are mementos of murdered officers, extracted from the so-called death pits in Katyn, Kharkov, Miednoje and Bykownia, which have found their place at the lowest level of the building, in specially designed reliquaries—tall, glass structures with thousands of ceramic

na ścianach i sklepieniu. Ekspozycja wewnętrzna mieści się na dwóch kondygnacjach i obfituje w wiele autorskich rozwiązań scenograficznych i multimedialnych oraz w ogromne zbiory zabytków. Te najbardziej poruszające pamiątki po zamordowanych oficerach, wydobyte z tak zwanych dołów śmierci w Katyniu, Charkowie, Miednoje i Bykowni, znalazły swoje miejsce na najniższym poziomie budynku w specjalnie zaprojektowanych relikwiarzach – wysokich, przeszklonych konstrukcjach z tysiącami ceramicznych urn. Każda z urn zawiera osobistą rzecz, która symbolizuje konkretnego człowieka. Znajdziemy tam przedmioty codziennego użytku, odznaczenia wojskowe oraz przedmioty kultu religijnego. Ekspozycja poprzez nagromadzenie przedmiotów oddaje ogrom zbrodni katyńskiej, równocześnie sprowadzając ją do skali pojedynczego człowieka i jego historii. Po opuszczeniu kaponiery zwiedzający kontynuują martyrologiczną podróż przechodząc przez czarną bryłę „Tunelu Śmierci”. Wzdłuż muru Carnota powstała symboliczna „Aleja Nieobecnych” – szpaler kamiennych postumentów zatopionych w zieleni, każdy z wyrytą nazwą zawodu symbolizującą ofiary zbrodni katyńskiej. Nostalgiczna ścieżka prowadzi do baterii barkowej, której arkadowe podcienia wypełnia „Epitafium” – tablice z nazwiskami poległych – tworząc miejsce upamiętnienia i zadumy.

Ekspozycję zamyka symboliczna droga ku nadziei<sup>5</sup> – betonowe, strome schody obramowane dwunastometrowymi ścianami, przecinającymi skarpę ziemnych fortyfikacji, prowadzące na Plac Apelowy z dominantą w postaci krzyża (Białkiewicz, 2017, s. 67–68).

### Rozdział 3

Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, usytuowano nad Motławą u wylotu Kanału Raduni, w bliskim

urns. Each of the urns contains a personal object that symbolises a particular person. We can find everyday items, military decorations and religious items. The exhibition, through the accumulation of objects, captures the vastness of the Katyń massacre, while reducing it to the scale of an individual and their history. After leaving the caponier, visitors continue the martyrologic journey passing through the black block of the “Death Tunnel”. Along the Carnot wall, a symbolic “Avenue of the Absent” was created—a row of stone pedestals immersed in greenery, each with the engraved name of the profession symbolising the victims of the Katyń massacre. The nostalgic path leads us to the fortification, whose arcades are filled with “Epitaph”—plaques with names of the fallen—creating a place of commemoration and reflection. The exhibition closes with a symbolic path to hope<sup>5</sup> – steep, concrete stairs framed by 12-metre walls intersecting the slope of earthen fortifications, leading to the Assembly Square with a dominant in the form of a cross (Białkiewicz, 2017, p.67–68).

### Section 3

The Museum of the Second World War in Gdańsk is located by the Motława River at the mouth of the Radunia Canal, in close proximity to the historic city centre and the Polish Post Office building, which was one of the symbols of the outbreak of the Second World War. The body of the museum is divided into three zones, which, according to the authors of the design Jacek Droszcz and Bazyl Domsta from the Kwadrat architectural office, are a reflection of the past, present and future<sup>6</sup>. The tour begins in the underground telling about the horrors of war, the square around the building refers to the present, and the shape of the sloping tower with a glass facade

II. 3. Muzeum Katyńskie – „Aleja Nieobecnych”. fot. Piotr Krajewski, serwis Bryła.pl: <http://www.bryla.pl/bryla/56,85301,21323681,muzeum-katynskie-jedyny-polski- obiekt-na-shortliscie-nagrody.html>, (dostęp 16.02.20)

III. 3. The Katyn Museum – ‘Avenue of the Absent’. photo Piotr Krajewski, Bryła.pl website <http://www.bryla.pl/bryla/56,85301,21323681,muzeum-katynskie-jedyny-polski- obiekt-na-shortliscie-nrody.html> (access 16.02.20)

II. 4. Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, fot. Rafał Tomczyk, serwis Bryła.pl, <http://www.bryla.pl/bryla/7,85301,21536310,muzeum-ii-wojny-swiatowej-w-gdanskujuz-otwarte.html> (dostęp 16.02.20)

III. 4. Museum of the Second World War in Gdańsk, photo: Rafał Tomczyk Bryła.pl website <http://www.bryla.pl/bryla/7,85301,21536310,muzeum-ii-wojny-swiatowej-w-gdanskujuz-otwarte.html> (access 16.02.20)



sąsiedztwie historycznego centrum miasta i budynku Poczty Polskiej, stanowiącego jeden z symboli wybuchu II Wojny Światowej. Bryła muzeum dzieli się na trzy strefy, które – jak tłumaczą autorzy projektu Jacek Droszcz i Bazyl Domsta z biura architektonicznego Kwadrat – są odzwierciedleniem przeszłości, teraźniejszości i przyszłości.<sup>6</sup> Zwiedzanie rozpoczyna się w podziemiach opowiadających o dramacie wojny, plac wokół obiektu odnosi się do teraźniejszości, zaś kształt pochyłej wieży, z przeszkloną fasadą jest metaforą przyszłości (Matusik, 2018, s. 20). Wyłaniająca się z placu forma graniastosłupa mierzy ponad czterdzieści metrów, stanowiąc nowy punkt orientacyjny miasta, a dynamiczna bryła i czerwona okładzina nawiązują do tradycji Gdańska i stoczni (Gyurkovich, 2019, s. 89). Program funkcjonalny obejmuje foyer wejściowe z szatnią, przestrzeń ekspozycji stałej i czasowej, salę projekcyjną, sklep, bibliotekę z czytelną, sale edukacyjne i konferencyjne, pomieszczenia pracy naukowej, a na najwyższym poziomie kawiarnię i restaurację z widokiem na Gdańsk. W niższej części kompleksu umieszczono zaplecze administracyjne, apartamenty oraz magazyny.<sup>7</sup>

Koncepcja muzeum zakładała stworzenie miejsca pamięci II Wojny Światowej, jej przebiegu i długotrwałych skutków geopolitycznych. Prof. Paweł Machcewicz, jeden z twórców koncepcji programowej, podkreśla, że poza dokumentowaniem represji i martyrologii miejsce to ma pokazywać ludzki heroizm ujawniający się w tak ekstremalnych warunkach (Machcewicz, Majewski, 2008, s. 52). Na ponad pięciu tysiącach metrów kwadratowych powstała poruszająca wystawa o charakterze narracyjnym, pełna rozwiązań multimedialnych i eksponatów, których dużą grupę stanowią przedmioty dokumentujące życie cywilów i żołnierzy, elementy umundurowania i wyposażenia, fotografie, ulotki i prasa

is a metaphor of the future (Matusik, 2018, p. 20). The prism-like form emerging from the square measures over forty metres, constituting a new landmark of the city, while the dynamic shape and red cladding refer to the traditions of Gdańsk and the shipyard (Gyurkovich, 2019, p.89). The functional programme includes an entrance foyer with a cloakroom, permanent and temporary exhibition spaces, a projection room, a shop, a library with reading room, educational and conference rooms, scientific work rooms, and a café and restaurant with a view of Gdańsk on the highest level. The lower part of the complex features administrative facilities, apartments and a warehouse<sup>7</sup>.

The concept of the museum assumed the creation of a memorial site of the Second World War, its course and long-term geopolitical effects. Professor Paweł Machcewicz, one of the creators of the programmatic concept, emphasises that, in addition to documenting repression and martyrdom, it is supposed to show human heroism manifested in such extreme conditions (Machcewicz, Majewski, 2008, p.52). On over five thousand square metres, a moving narrative exhibition was created, full of multimedia solutions and exhibits, a large group of items documenting the lives of civilians and soldiers, elements of uniforms and equipment, photographs, leaflets and the press (Jasiński, 2015, p.30). The means of expression that affects the level of immersion of the exhibition is also the set decoration that gives an opportunity to immerse oneself in history and the accompanying emotions. The exhibition was organised on a free plan, which made it possible to vary the rooms and the route of the sightseeing path designed by the Tempora studio. The axis of the exhibition space is a long, spacious corridor, which is a reference point, a place

II. 5. Ekspozycja w Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, fot. Justyna Derwisz / Exposition at the Museum of the Second World War in Gdańsk, photo: Justyna Derwisz

II. 6. Wizualizacja projektu ekspozycji "Mechaniczne Oko" w NCKF w Łodzi, autorstwa konsorcjum Moon Studio, Plasma Project s.c. J. Derwisz, A. Kozak, Group AV, AWP Systems

III. 6. Visualisation of the exhibition design "Mechanical Eye" at the NCKF in Łódź, by the Moon Studio, Plasma Project s.c. J. Derwisz, A. Kozak, Group AV, AWP Systems consortium



(Jasiński, 2015, s. 30). Środkiem wyrazu, który wpływa na poziom immersyjności wystawy jest również scenografia dająca możliwość zanurzenia się w historii i towarzyszących jej emocjach. Ekspozycję zorganizowano na wolnym planie, co umożliwiło zróżnicowanie pomieszczeń i przebiegu ścieżki zwiedzania zaprojektowanej przez pracownię Tempora. Osią przestrzeni ekspozycyjnej jest długi, przestronny korytarz, który stanowi punkt odniesienia, miejsce odpoczynku, a zarazem umożliwia zwiedzanie według indywidualnego schematu.

#### Rozdział 4

Jednym przykładów wartych uwagi jest bieżąca realizacja projektu przebudowy budynków EC1 Wschód w Łodzi na cele Narodowego Centrum Kultury Filmowej. Historia EC1 sięga początku XX wieku, kiedy przy ulicy Targowej ruszyła budowa elektrociepłowni. Z tego okresu pochodzi zachowana do dziś secesyjna Hala Maszyn. Przez kolejne lata kompleks był wielokrotnie przekształcany, by finalnie w 2000 roku zakończyć swoją służbę w charakterze przemysłowym. W roku 2008 powołano instytucję „EC1 Łódź – Miasto Kultury”, co rozpoczęło proces rewitalizacji byłej elektrociepłowni.<sup>8</sup> Podjęte zostały prace konserwatorskie i budowlane, by przystosować zabytki do współczesnych ról w kontekście planowanego Nowego Centrum Łodzi (por. Mokras-Grabowska, 2017, s. 33–44; Gyurkovich, 2019, s. 93–97). W 2017 roku rozstrzygnięto konkurs na przebudowę budynków EC1 Wschód na potrzeby NCKF<sup>9</sup>. Wygrało konsorcjum firm Moon Studio, Plasma Project J. Derwisz, A. Kozak, Group AV oraz AWP Systems.

W wielofunkcyjnym kompleksie budynków o powierzchni ponad 20000 m<sup>2</sup> zaprojektowano przestronne foyer ze strefą obsługi klienta, strefy komercyjne o funkcji gastronomicznej i handlowej, przestrzenie wypoczynkowe, ekspozycje stałe i czasowe, przestrzeń dla dzieci, dwie sale kinowe, pracownię badawczą, sale edukacyjne, strefę techniczną, pomieszczenia zaplecza. Ponadto znajduje się tu funkcjonujące planetarium ukryte w sferycznej kopule oraz pokoje hotelowe na najwyższych kondygnacjach. NCKF mieści trzy wystawy stałe; „Kino Polonia” to opowieść o najważniejszych zjawiskach z historii kina polskiego. Scenograficznie ascetyczna, operująca kontrastem bieli i czerni, wykorzystuje współczesne metody multimedialnej prezentacji bez pomijania oryginalnych rekwizytów, kostiumów, plakatów. Wystawa „Mechaniczne Oko” poświęcona jest historii mediów optycznych, początkom kinematografii i ewolucji technologii filmowych. Utrzymana w steampunkowej<sup>10</sup> stylistyce oferować ma niezliczoną ilość oryginalnych artefaktów, między innymi; zabawki optyczne, latarnie magiczne, kamery i projektory filmowe. Przewidziano narrację o odwróconej chronologii z ciekawymi rozwiązaniami scenograficznymi, multimediami, ekranami parowymi, goglami do wirtualnej rzeczywistości i stanowiskami interaktywnymi pozwalającymi zwiedzającym zatopić się w świat archeologii kina.

Wystawa „Materia Kina” jest z kolei przykładem formy zwiedzania umożliwiającej nie tylko bycie świadkiem,

to rest, and at the same time allows sightseeing according to an individual scheme.

#### Section 4

One of the examples worth noting is the current implementation of the rebuilding project of the EC1 East in Łódź for the purposes of the National Centre for Film Culture. The history of EC1 dates back to the beginning of the twentieth century, when construction of a power plant started on Targowa Street. The Art Nouveau Machine Hall, preserved until today, is dated to this period. Over the following years, the complex was repeatedly transformed to finally end its industrial service in 2000. In 2008, the institution “EC1 Łódź – City of Culture” was established, which began the revitalisation process of the former heat and power plant<sup>8</sup>. Conservation and construction works were undertaken to adapt the monuments to contemporary roles in the context of the planned New Centre of Łódź (see Mokras-Grabowska, 2017, p.33–44; Gyurkovich, 2019, p. 93–97). In addition to the Planetarium, the Science and Technology Centre and the Centre for Comics and Interactive Narratives operating today, the competition for the next reconstruction of EC1 East buildings for the needs of the NCKF<sup>9</sup> concluded in 2017. The competition was won by a consortium consisting of Moon Studio and Plasma Project s.c. J. Derwisz, A. Kozak, Group AV and AWP Systems.

The National Centre for Film Culture has been planned as a multifunctional facility. In the multifunctional building complex with a floor area of over 20,000 m<sup>2</sup>, a spacious foyer with a customer service zone, commercial areas with gastronomic and commercial functions, leisure spaces, permanent and temporary exhibitions, a space for children, two cinema halls, a research workshop, educational rooms, a technical zone and other facilities were designed. In addition, there is a functioning planetarium, hidden in a spherical dome and hotel rooms on the top floors. The NCKF houses three permanent exhibitions; “Kino Polonia” is a story about the most important phenomena in the history of Polish cinema. Scenically ascetic, operating with contrasts of white and black, it uses contemporary methods of multimedia presentation, without omitting the original props, costumes, posters. The “Mechanical Eye” exhibition is devoted to the history of optical media, the beginnings of cinematography and the evolution of film technologies. Maintained in steampunk<sup>10</sup> design aesthetic, it offers countless original artefacts, among others; optical toys, magic lanterns, cameras and film projectors. A reverse chronology narrative is included, with interesting scenography solutions, multimedia, steam screens, virtual reality goggles and interactive stands that allow visitors to immerse themselves in the world of cinema archaeology. The “Matter of Cinema” exhibition is, in turn, an example of a form of sightseeing that allows not only to be a witness, but also to participate in the creation

ale także udział w tworzeniu ekspozycji. Pokazuje powstawanie współczesnego filmu od kuchni, bazując na doświadczaniu i autonomicznym kreowaniu każdego z etapów. Odwiedzający staje się uczestnikiem gry – uczy się i poznaje przez udział w zaplanowanych aktywnościach, zgodnie z duchem „participatory museums”, propagowanym przez amerykańską muzealniczkę Ninę Simon pojęciem otwierania się instytucji na współpracę i współuczestnictwo zwiedzających (por. Simon, 2010).

### Podsumowanie

Nie da się zaprzeczyć, że współczesna cywilizacja wpływa na kształt budynków muzealnych. Powstają one w ukształtowanym środowisku i w określonych warunkach (Pabich, 2007, s. 261). Zaobserwowane zmiany w projektowaniu muzeów związane są między innymi z ewolucją tradycyjnych instytucji w hybrydowe przestrzenie kultury (Gyurkovich, 2013, s. 181). Muzea konkurują ofertą z kinami i centrami handlowymi, stając się nowymi miejscami spotkań, oferując jednocześnie kulturę i rozrywkę. Dla projektanta oznacza to konieczność stworzenia obiektu o bogatym programie z uwzględnieniem potrzeb różnych grup użytkowników, jak wskazują przykłady Muzeum II Wojny Światowej, czy przebudowa EC1 w Łodzi. Projektując przestrzeń wystawienniczą, architekt powinien uwzględniać: nowe formy i metody ekspozycji, ich interaktywność i immersyjność, realne i wirtualne zasoby, narracyjną strukturę wyrażającą się w oprawie scenograficznej, wymagającą odpowiedniej wysokości i plastyczności przestrzeni, multimedialność – determinującą umiejętne rozprowadzenie niezbędnych instalacji oraz ograniczenie dostępu światła słonecznego. Odpowiedzią często okazuje się sprowadzenie przestrzeni ekspozycyjnej pod ziemię, co obrazują opisane przykłady Muzeum II Wojny Światowej i Rynek Podziemny w Krakowie.

Muzea usytuowane w pobliżu historycznych centrów stają się istotnymi punktami na mapach poszczególnych miast, nierzadko urastając do rangi ich nowych ikon. Nietuzinkowe budynki, same niejednokrotnie aspirujące do miana dzieł sztuki, wpływają na atrakcyjność ich miejskiego otoczenia (Rogińska-Niestuchowska, 2008, s. 505). Wpisując funkcję muzealną w obiekty przez wiele lat wyłączone z funkcjonowania w przestrzeni miejskiej – historyczne, poindustrialne, jak EC1 Łódź, czy teren dawnej stoczni w Gdańsku, lub powojkowe, jak Cytadela Warszawska – tworzy się w społecznościach miejskich nową jakość (Jagodzińska, 2008, s. 60). Obiekty kultury stają się katalizatorem pozytywnych zmian społecznych i urbanistycznych (por. Gyurkovich, 2018 s. 136), a ich kreatywna przestrzeń ożywia miasto, zapewniając egalitarną, żywą, przyjazną i zmienną przestrzeń publiczną, w której najważniejsze jest umożliwienie powstawania interakcji społecznych, a także edukowanie, inspirowanie i rozwój potencjału twórczego (Pazder, 2019, s. 64).

of the exhibition. It shows the creation of a modern film behind the scenes based on the experience and autonomous creation of each stage. The visitor becomes a participant in the game – he learns through participation in planned activities, in accordance with the spirit of “participatory museums”—the notion of the institution opening to cooperation and participation of visitors, propagated by American Muslim Nina Simon (see Simon, 2010).

### Summary

It cannot be denied that modern civilisation influences the shape of museum buildings. They are built in a shaped environment and in specific conditions (Pabich, 2007, p. 261). The observed changes in the design of museums are associated, among others, with the evolution of traditional institutions into hybrid spaces of culture (Gyurkovich, 2013, p.181). Museums compete with cinemas and shopping centres, becoming new meeting places, while offering culture and entertainment. For the designer, this means the need to create a building with a rich programme, taking into account the needs of different groups of users, as shown by the examples of the Museum of the Second World War, or the rebuilding of the EC1 in Łódź. When designing the exhibition space, the architect should take into account: new forms and methods of exhibition, their interactivity and immersion, real and virtual resources, narrative structure expressed in the scenography, requiring appropriate height and visual quality of space, multimedia—determining the skilful distribution of necessary installations and limiting access of sunlight. The answer is often to bring the exhibition space underground, which is illustrated by described examples of the Museum of the Second World War and the Underground Market Square in Krakow.

Museums located near historic centres become important points on the maps of individual cities, often growing into the rank of their new icons. Unusual buildings, often aspiring to the title of works of art, affect the attractiveness of their urban surroundings (Rogińska-Niestuchowska, 2008, p.505). By entering the museum function into objects for many years excluded from functioning in the urban space—historical, post-industrial, such as EC1 Łódź or the area of the former shipyard in Gdańsk, or post-military such as the Warsaw Citadel—a new quality is created in urban communities (Jagodzińska, 2008, p. 60). Cultural facilities become a catalyst for positive social and urban changes (cf. Gyurkovich, 2018 p. 136), and their creative space revives the city, providing an egalitarian, vibrant, friendly and changing public space, in which enabling social interactions, as well as educating, inspiring and developing creative potential is key (Pazder, 2019, p. 64).

Website of the Archecon studio <https://arche-con.wixsite.com/studio/1st-project>



## PRZYPISY

- <sup>1</sup> Witryna pracowni Archecon <https://arche-con.wixsite.com/studio/1st-project>
- <sup>2</sup> Systemy AV – Systemy audio i video.
- <sup>3</sup> Encyklopedia online [https://pl.wikipedia.org/wiki/Cytadela\\_Warszawska](https://pl.wikipedia.org/wiki/Cytadela_Warszawska)
- <sup>4</sup> Serwis internetowy Ronet [https://www.a-ronet.pl/index.php?mod=nagrada&n\\_id=1866](https://www.a-ronet.pl/index.php?mod=nagrada&n_id=1866)
- <sup>5</sup> Portal informacyjny czasopisma Architektura i Biznes <https://www.architekturaibiznes.pl/muzeum-katynskie-w-warszawie,2729.html>
- <sup>6</sup> Serwis internetowy Archirama [https://archirama.muratorplus.pl/architektura/co-o-swoim-projeckcie-muzeum-ii-wojny-swiatowej-mowia-architekci-z-pracowni-kwadrat,67\\_4832.html](https://archirama.muratorplus.pl/architektura/co-o-swoim-projeckcie-muzeum-ii-wojny-swiatowej-mowia-architekci-z-pracowni-kwadrat,67_4832.html)
- <sup>7</sup> Witryna pracowni Kwadrat <https://kwadrat-gdynia.pl/miuiw/>
- <sup>8</sup> Portal internetowy EC1 Łódź Miasto Kultury <https://ec1lodz.pl/historia-ec1>
- <sup>9</sup> Narodowe Centrum Kultury Filmowej
- <sup>10</sup> Nurt stylistyczny w kulturze, Nazwa pochodzi od słowa „steam”: „para”, nawiązuje estetyką do maszyn parowych i epoki wiktoriańskiej.

## LITERATURA

- [1] Białkiewicz J.J., 2017, *Muzeum Katyńskie na terenie Cytadeli Warszawskiej – obiekt historyczny w interpretacji nowoczesnej architektury muzealnej*, w: *Wiadomości Konserwatorskie* 52/2017, pp. 59–73
- [2] Gyurkovich M., 2013, *Hybrydowe przestrzeniekultury we współczesnym mieście europejskim*, Kraków: Wydawnictwo PK
- [3] Gyurkovich M., 2018, *New cultural buildings as catalysts for the transformation of public spaces – selected Polish examples*, w: 5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM 2018, 26 August – 01 September, 2018, Albena, Bulgaria : conference proceedings. Vol. 5, Urban planning, architecture & design. Iss. 5.2, Urban studies, planning and development, STEF92 Technology Ltd, pp. 129–137
- [5] Gyurkovich M., Sotoca A., 2018, *Zieleń jako element kształtowania przestrzeni publicznych dedykowanych kulturze – wybrane przykłady*, w: *Housing Environment* 24/2018, pp. 99–110
- [6] Gyurkovich M., 2019, *Polskie przestrzenie kultury: wybrane zagadnienia*, Kraków: Wydawnictwo PK
- [6] Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W., 2015, *Wstęp*, w: Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, pp. 5–7
- [7] Jagodzińska K., 2008, *Dzielnice kultury – miasta w mieście. Przypadek Europy Środkowej*, w: *Kultura i Polityka*, nr 4/2008, pp. 46–62
- [8] Jasinski Ł., 2015, *Jak opowiedzieć o kataklizmie? Koncepcja Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku* w: Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, pp. 25–32
- [9] Kadluczka A., 2010, *Ortodoksyjna kreacja przestrzeni architektonicznej Podziemnego Muzeum Rynku Krakowskiego*, w: *Wiadomości Konserwatorskie* 28/2010, pp. 9–17
- [10] Kadluczka A., 2011, *Rynek Główny w Krakowie. Podziemne Muzeum i Sukiennice. Projekty rstauracji, modernizacji i realizacja 2002–2010*, Kraków: Naświetlarnia B1+
- [11] Kruczek Z., 2015, *Ocena jakości muzeum jako produktu turystycznego*, w: Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, pp. 117–131
- [12] Machcewicz P. Majewski P. 2008, *Muzeum II Wojny Światowej. Zarys koncepcji programowej. Wokół idei Muzeum II Wojny Światowej*, w: *Przegląd Polityczny*, 2008 nr 91–92
- [13] Matusik A., 2018, *Tożsamość stoczni – nowe obiekty kultury w poprzemysłowym krajobrazie Gdańska*, w: *Wiadomości Konserwatorskie* 55/2018, pp. 16–23
- [14] Mokras-Grabowska J., 2017, *Nowe rekreacyjne przestrzenie miejskie w obiektach postindustrialnych i ich percepcja. Przykład kompleksu EC1 w Łodzi*, w: *Studia Periegetica* nr 3(19)/2017, pp. 33–45
- [15] Nieroba E., 2015, *Prawodawca czy tłumacz? O zmieniającej się roli muzealnika we współczesnym świecie* w: Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, pp. 45–52
- [16] Pabich M., 2007, *O kształtowaniu muzeum sztuki, Przestrzeń piękniejsza od przedmiotu*, Katowice: Muzeum Śląskie
- [17] Pazder D., 2019, *Applying the idea of creativity – creative syntax as a tool of placemaking. Case study of the downtown area of Poznan in Poland*, w: *Technical Transactions*, vol. 6/2019, pp. 63–80
- [18] Rogińska-Niesluchowska M., 2008, *Współczesne muzeum jako miejsce i znak w przestrzeni miasta*, w: *Czasopismo Techniczne*, Vol. R. 15., nr. z. 15 – Architektura z. 6-A, pp. 503–509
- [19] Simon N. 2010, *The Participatory Museum*, Santa Cruz: Museum 2.0
- [20] Siwec K. Mazan L., 2010, *Sukiennice. T2*, Kraków: Oficyna wydawnicza Anabasis
- [21] Sołtyśiak M., 2015, *Tożsamość muzeum*, w: Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, pp. 11–16

## ENDNOTES

- <sup>1</sup> Website of the Archecon studio <https://arche-con.wixsite.com/studio/1st-project>
- <sup>2</sup> AV systems – audio and video systems.
- <sup>3</sup> Online encyclopaedia [https://pl.wikipedia.org/wiki/Cytadela\\_Warszawska](https://pl.wikipedia.org/wiki/Cytadela_Warszawska)
- <sup>4</sup> Ronet website [https://www.a-ronet.pl/index.php?mod=nagrada&n\\_id=1866](https://www.a-ronet.pl/index.php?mod=nagrada&n_id=1866)
- <sup>5</sup> Architecture and Business information portal <https://www.architekturaibiznes.pl/muzeum-katynskie-w-warszawie,2729.html>
- <sup>6</sup> Archirama website [https://archirama.muratorplus.pl/architektura/co-o-swoim-projeckcie-muzeum-ii-wojny-swiatowej-mowia-architekci-z-pracowni-kwadrat,67\\_4832.html](https://archirama.muratorplus.pl/architektura/co-o-swoim-projeckcie-muzeum-ii-wojny-swiatowej-mowia-architekci-z-pracowni-kwadrat,67_4832.html)
- <sup>7</sup> Website of the Kwadrat studio <https://kwadrat-gdynia.pl/miuiw/>
- <sup>8</sup> EC1 City of Culture website <https://ec1lodz.pl/historia-ec1>
- <sup>9</sup> National Center for Film Culture.
- <sup>10</sup> The stylistic trend in culture, the name comes from the word “steam”, it refers to the aesthetics of steam engines and the Victorian era.

## REFERENCES

- [1] Białkiewicz J.J., 2017, *Muzeum Katyńskie na terenie Cytadeli Warszawskiej – obiekt historyczny w interpretacji nowoczesnej architektury muzealnej*, w: *Wiadomości Konserwatorskie* 52/2017, pp. 59–73
- [2] Gyurkovich M., 2013, *Hybrydowe przestrzeniekultury we współczesnym mieście europejskim*, Kraków: Wydawnictwo PK
- [3] Gyurkovich M., 2018, *New cultural buildings as catalysts for the transformation of public spaces – selected Polish examples*, w: 5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM 2018, 26 August – 01 September, 2018, Albena, Bulgaria : conference proceedings. Vol. 5, Urban planning, architecture & design. Iss. 5.2, Urban studies, planning and development, STEF92 Technology Ltd, ss.129-137
- [5] Gyurkovich M., Sotoca A., 2018, *Zieleń jako element kształtowania przestrzeni publicznych dedykowanych kulturze – wybrane przykłady*, w: *Housing Environment* 24/2018, pp. 99–110
- [6] Gyurkovich M., 2019, *Polskie przestrzenie kultury: wybrane zagadnienia*, Kraków: Wydawnictwo PK
- [6] Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W., 2015, *Wstęp*, w: Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, pp. 5–7
- [7] Jagodzińska K., 2008, *Dzielnice kultury – miasta w mieście. Przypadek Europy Środkowej*, w: *Kultura i Polityka*, nr 4/2008, pp. 46–62
- [8] Jasinski Ł., 2015, *Jak opowiedzieć o kataklizmie? Koncepcja Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku* w: Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, pp. 25–32
- [9] Kadluczka A., 2010, *Ortodoksyjna kreacja przestrzeni architektonicznej Podziemnego Muzeum Rynku Krakowskiego*, w: *Wiadomości Konserwatorskie* 28/2010, ss.9-17
- [10] Kadluczka A., 2011, *Rynek Główny w Krakowie. Podziemne Muzeum i Sukiennice. Projekty rstauracji, modernizacji i realizacja 2002-2010*, Kraków: Naświetlarnia B1+
- [11] Kruczek Z., 2015, *Ocena jakości muzeum jako produktu turystycznego*, w: Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, pp. 117-131
- [12] Machcewicz P. Majewski P. 2008, *Muzeum II Wojny Światowej. Zarys koncepcji programowej. Wokół idei Muzeum II Wojny Światowej*, w: *Przegląd Polityczny*, 2008 nr 91-92
- [13] Matusik A., 2018, *Tożsamość stoczni – nowe obiekty kultury w poprzemysłowym krajobrazie Gdańska*, w: *Wiadomości Konserwatorskie* 55/2018, ss. 16-23
- [14] Mokras-Grabowska J., 2017, *Nowe rekreacyjne przestrzenie miejskie w obiektach postindustrialnych i ich percepcja. Przykład kompleksu EC1 w Łodzi*, w: *Studia Periegetica* nr 3(19)/2017, ss. 33-45
- [15] Nieroba E., 2015, *Prawodawca czy tłumacz? O zmieniającej się roli muzealnika we współczesnym świecie* w: Hochleiner J., Połom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, pp. 45-52
- [16] Pabich M., 2007, *O kształtowaniu muzeum sztuki, Przestrzeń piękniejsza od przedmiotu*, Katowice: Muzeum Śląskie
- [17] Pazder D., 2019, *Applying the idea of creativity – creative syntax as a tool of placemaking. Case study of the downtown area of Poznan in Poland*, w: *Technical Transactions*, vol. 6/2019, ss.63-80
- [18] Rogińska-Niesluchowska M., 2008, *Współczesne muzeum jako miejsce i znak w przestrzeni miasta*, w: *Czasopismo Techniczne*, Vol. R. 15., nr. z. 15 - Architektura z. 6-A, ss. 503-509

[22] Ustawa s dn. 21 listopada 1996 o muzeach, Dz. U. 1997 nr 5 poz. 24, tekst jednolity z dn. 23 marca 2018 poz. 720

#### ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- [1] Archecon, 2019, *Rynek Podziemny 2010* [online]. Dostępny w: <https://arche-con.wixsite.com/studio/1st-project> (dostęp 12.02.20)
- [2] A&B, 2019, *Z archiwum A&B — najlepsze polskie projekty ostatniego dziesięciolecia* [online]. Dostępny w: <https://www.architekturaibiznes.pl/muzeum-katynskie-w-warszawie,2729.html> (dostęp 08.02.20)
- [3] Archirama, 2017, *Co o swoim projekcie Muzeum II Wojny Światowej mówią architekci z pracowni KWADRAT?* [online]. Dostępny w: [https://archirama.muratorplus.pl/architektura/co-o-swoim-projekcie-muzeum-ii-wojny-swiatowej-mowia-architekci-z-pracowni-kwadrat,67\\_4832.html](https://archirama.muratorplus.pl/architektura/co-o-swoim-projekcie-muzeum-ii-wojny-swiatowej-mowia-architekci-z-pracowni-kwadrat,67_4832.html) (dostęp 08.02.20)
- [4] Kwadrat Studio Architektoniczne, 2018, *Muzeum II Wojny Światowej* [online]. Dostępny w: <https://kwadrat-gdynia.pl/miivs/> (dostęp 09.02.20)
- [5] Bryła, 2017, *Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku już otwarte!* [online]. Dostępny w: <http://www.bryla.pl/bryla/7,85301,21536310,muzeum-ii-wojny-swiatowej-w-gdanskujuz-otwarte.html> (dostęp 16.02.20)
- [6] Bryła, 2017, *Muzeum Katyńskie – jedyny polski obiekt na krótkiej liście nagrody Mies van der Rohe 2017* [online]. Dostępny w: <http://www.bryla.pl/bryla/56,85301,21323681,muzeum-katynskie-jedyny-polski-obiekt-na-nagrody.html> (dostęp 16.02.20)
- [7] Wikipedia, 2007, *Cytadela Warszawska* [online]. Dostępny w: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Cytadela\\_Warszawska](https://pl.wikipedia.org/wiki/Cytadela_Warszawska) (dostęp 08.02.20)
- [9] EC1 Łódź – Miasto Kultury, *Historia* [online]. Dostępny w: <https://ec1lodz.pl/historia-ec1> (dostęp 13.02.20)
- [10] Ronet, 2010, *Konkurs na koncepcję programowo-przestrzenną Muzeum Katyńskiego* [online]. Dostępny w: [https://www.a-ronet.pl/index.php?mod=nagroda&n\\_id=1866](https://www.a-ronet.pl/index.php?mod=nagroda&n_id=1866) (dostęp 10.02.20)

- [19] Simon N. 2010, *The Participatory Museum*, Santa Cruz: Museum 2.0
- [20] Siwiec K. Mazan L., 2010, *Sukiennice. T2*, Kraków: Oficyna wydawnicza Anabasis
- [21] Soltysiak M., 2015, *Tożsamość muzeum*, w: Hochleiner J., Polom-Jakubowicz W. (red.), *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku, ss. 11-16
- [22] Ustawa s dn. 21 listopada 1996 o muzeach, Dz. U. 1997 nr 5 poz. 24, tekst jednolity z dn. 23 marca 2018 poz. 720

#### INTERNET SOURCES

- [1] Archecon, 2019, *Rynek Podziemny 2010* [online]. Dostępny w: <https://arche-con.wixsite.com/studio/1st-project> (dostęp 12.02.20)
- [2] A&B, 2019, *Z archiwum A&B — najlepsze polskie projekty ostatniego dziesięciolecia* [online]. Dostępny w: <https://www.architekturaibiznes.pl/muzeum-katynskie-w-warszawie,2729.html> (dostęp 08.02.20)
- [3] Archirama, 2017, *Co o swoim projekcie Muzeum II Wojny Światowej mówią architekci z pracowni KWADRAT?* [online]. Dostępny w: [https://archirama.muratorplus.pl/architektura/co-o-swoim-projekcie-muzeum-ii-wojny-swiatowej-mowia-architekci-z-pracowni-kwadrat,67\\_4832.html](https://archirama.muratorplus.pl/architektura/co-o-swoim-projekcie-muzeum-ii-wojny-swiatowej-mowia-architekci-z-pracowni-kwadrat,67_4832.html) (dostęp 08.02.20)
- [4] Kwadrat Studio Architektoniczne, 2018, *Muzeum II Wojny Światowej* [online]. Dostępny w: <https://kwadrat-gdynia.pl/miivs/> (dostęp 09.02.20)
- [5] Bryła, 2017, *Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku już otwarte!* [online]. Dostępny w: <http://www.bryla.pl/bryla/7,85301,21536310,muzeum-ii-wojny-swiatowej-w-gdanskujuz-otwarte.html> (dostęp 16.02.20)
- [6] Bryła, 2017, *Muzeum Katyńskie - jedyny polski obiekt na krótkiej liście nagrody Mies van der Rohe 2017* [online]. Dostępny w: <http://www.bryla.pl/bryla/56,85301,21323681,muzeum-katynskie-jedyny-polski-obiekt-na-nagrody.html> (dostęp 16.02.20)
- [7] Wikipedia, 2007, *Cytadela Warszawska* [online]. Dostępny w: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Cytadela\\_Warszawska](https://pl.wikipedia.org/wiki/Cytadela_Warszawska) (dostęp 08.02.20)
- [9] EC1 Łódź – Miasto Kultury, *Historia* [online]. Dostępny w: <https://ec1lodz.pl/historia-ec1> (dostęp 13.02.20)
- [10] Ronet, 2010, *Konkurs na koncepcję programowo-przestrzenną Muzeum Katyńskiego* [online]. Dostępny w: [https://www.a-ronet.pl/index.php?mod=nagroda&n\\_id=1866](https://www.a-ronet.pl/index.php?mod=nagroda&n_id=1866) (dostęp 10.02.20)