



Aleksandra Badura



Wioletta Bogunia-Bugaj



Magdalena Bojko-Michalak



Olga Cytowska



Agnieszka Doczyńska



**Natalia Gajo
i Zuzanna Walkiewicz**

GRY I ZABAWKI



Karolina Glanowska



Paweł Lewandowski



Adam Miklaszewski



Ola Mirecka



Kacper Mutke



Barbara Olejarczyk



Martyna Piątek



Julia Szymanowska



Patrycja Żurawicz

Wystawa **GRY I ZABAWKI** autorki i autorzy: Aleksandra Badura, Wioletta Bogunia-Bugaj, Magdalena Bojko-Michalak, Olga Cytowska, Agnieszka Doczyńska, Natalia Gajo i Zuzanna Walkiewicz, Karolina Głanowska, Adam Miklaszewski, Ola Mirecka, Kacper Mutke, Paweł Lewandowski, Barbara Olejarczyk, Martyna Piątek, Julia Szymanowska, Patrycja Żurawicz

kuratorka: Magda Kardasz
współpraca: Monika Kopczewska
projekt ekspozycji: Jacek Malinowski
produkcja wystawy: Monika Kopczewska, Michał Kubiak

29.07–9.10.2022
wtorek–niedziela 12–20
ul. Gałczyńskiego 3, 00-362 Warszawa
+48 22 826 01 36
mpz@zacheta.art.pl
zacheta.art.pl



folder
wydawca:
Zachęta — Narodowa Galeria Sztuki
pl. Małachowskiego 3, 0-916 Warszawa
dyrektor: Dr Janusz Janowski

według projektu graficznego Jakuba Jezierskiego
redakcja: Małgorzata Jurkiewicz, Jolanta Pieńkos
łamanie: Krzysztof Łukawski
© Zachęta — Narodowa Galeria Sztuki, Warszawa 2022
Tekst dostępny na licencji CC BY-SA 4.0
druk ARGRAF, Warszawa

Wydrukowano na papierze Nautilus Classic 80 g/m², pochodzącym w 100% z recyklingu. Papier posiada certyfikat FSC, który świadczy o tym, że celuloza pozyskiwana do produkcji papieru pochodzi z lasów zarządzanych w sposób zrównoważony.

sponsor MIEJSKA PROJEKTÓW ZACHĘTY

benq



ma rangę terapii medycznej przepisywanej przez specjalistów jako remedium na stres wynikający z przepracowania. Polega na uważnych spacerach po lesie, w czasie których poza marszem istotny staje się zapach, smak czy dotyk otaczającej natury. Siedzisko zachęca spacerującego do wyciszenia i budowania bliższej relacji z naturą, a jednocześnie zapewnia swobodę poruszania się — jego forma przypomina pakowną torbę, którą można zarzucić na ramię.
Martyna Piątek — (ur. 1993), absolwentka studiów magisterskich na Wydziale Projektowym Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach oraz studiów licencjackich na Wydziale Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Projektantka produktu oraz przestrzeni. Zwycięzczyni konkursu Mazda Design Experience 2020/21 (za *for/rest*). Wykładowczyni w ASP w Katowicach.

JULIA SZYMANOWSKA, HANGUL — PROJEKT ZABAWKI EDUKACYJNEJ DO NAUKI JĘZYKA KOREAŃSKIEGO
Projekt ma służyć nauce języka koreańskiego. Nie jest to prosty język, ale staje się coraz bardziej popularny dzięki rozprzestrzenieniu się tamtejszej kultury masowej, zwłaszcza wśród młodzieży. Naukę języka należy rozpocząć od nauki alfabetu — *hangul*. Jego budowa zainspirowała mnie do stworzenia zabawki edukacyjnej. Grupą docelową gry są dzieci w wieku wczesnoszkolnym — uczące się poprzez zabawę. Autorka chciałaby zachęcić dzieci do poznawania innych języków i kultur.
Julia Szymanowska — (ur. 1998), artystka, projektantka. Od 2018 roku studiuje wzornictwo na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu.

PATRYCJA ŻURAWICZ, OPTYBOT — ZABAWKA DO NAUKI PODSTAW TEORII ŻEGLARSTWA, WYKORZYSTUJĄCA PODSTAWY OPROGRAMOWANIA
Optybot to gra planszowa adresowana do dzieci i młodzieży. Opiera się na zabawie, poprzez którą uczestnik utrwala nabytą wiedzę teoretyczną i wykorzystuje ją w praktyce. Robot pełni rolę interaktywnego pionka do gry, poruszającego się po zadanych torze i reagującego na polecenia ustawione przez gracza na trasie przejazdu. Obudowa robota odzwierciedla kluczowe cechy żagłówki klasy Optimist — najpopularniejszego jachtu wśród niepełnoletnich kursantów żeglarstwa.
Patrycja Żurawicz — (ur. 1996), absolwentka wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Ukończyła studia magisterskie w Pracowni Projektowania Architektury Okrętów. W projektowaniu i życiu codziennym kieruje się empatią.

GRY I ZABAWKI

Wystawa **GRY I ZABAWKI** to wystawa prezentująca gry, które bawią, uczą, łączą pokolenia, a także zabawki i obiekty stworzone przez młodych polskich designerów z myślą o rekreacji. Projekty te mogą być wykorzystywane zarówno przez dzieci, jak i dorosłych. Są ze świata analogowego i wirtualnego. Wiele z nich ma walory edukacyjne, wspomagają rozwój intelektualny i nabywanie nowych umiejętności, inne mają bardziej sportowy charakter. Wszystkie pozwalają pożytecznie spędzić czas wolny, rozwijają kreatywność w interakcji z innymi ludźmi, a czasem nawet przelamują bariery.

kuratorka: Magda Kardasz

ALEKSANDRA BADURA, SZWENDAM SIĘ. DZIECKO W ŚWIECIE DOROSŁYCH — PROJEKT APLIKACJI MOBILNEJ WSPIERAJĄCEJ BUDOWANIE POCZUCIA SPRAWCZOŚCI U DZIECI

Celem projektu było stworzenie mobilnego narzędzia dla dzieci w wieku przedszkolnym, które służyłoby nie tylko beztroskiej zabawie, ale i uczyło ważnych umiejętności. Skupiłam się na kształtowaniu umiejętności tzw. miękkich, które realnie wpływają na poczucie szczęścia w dorosłości. Za najważniejszą cechę, jaką warto rozwijać już od najmłodszych lat, uznałam poczucie sprawczości. Pozostając w stałym kontakcie z psychologiem dziecięcym, stworzyłam projekt aplikacji, w której poprzez wykonywanie prostych zadań dzieci uczą się podejmować własne decyzje, mogą zaobserwować ciągi przyczynowo-skutkowe swoich działań i wzmocnić własne poczucie sprawczości.
Aleksandra Badura — (ur. 1994), jest absolwentką wzornictwa przemysłowego Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie (2019). Zajmuje się projektowaniem marek, identyfikacji wizualnych i tworzeniem produktów cyfrowych. Od niedawna tworzy także ilustracje, głównie te przeznaczone dla najmłodszych odbiorców.

WIOLETTA BOGUNIA-BUGAJ, RODZINNE POGADUCHY
Gra planszowa *Rodzinne pogaduchy* sprzyja budowaniu i podtrzymywaniu więzi rodzinnych, jest swego rodzaju łącznikiem między domownikami. Składa się z okrągłej planszy z kołem do losowania, kart z kategoriami, kart zadaniovych, kart specjalnych, blozków do punktacji i instrukcji gry. Dzieci uczą się przez modelowanie, czyli wzorce, które czerpią z najbliższego otoczenia, kształtujące zachowania społeczno-rodzinne w dorosłym życiu, dlatego tak ważna jest prawidłowa komunikacja w rodzinie.
Wioletta Bogunia-Bugaj — (ur. 1992), absolwentka wzornictwa przemysłowego Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, od 2021 roku odbywa studia podyplomowe w Akademii im. Jana Frycza Modrzewskiego w Krakowie.

MAGDALENA BOJKO-MICHALAK, TOTEMY — GRA DLA WIELU POKOLEŃ
Celem gry jest aktywizacja seniorów i integracja międzypokoleniowa. Obserwacja rodziny: demencji babci, rozwoju kilkulletniej siostrzenicy i ich wzajemnej relacji zainspirowała mnie do stworzenia narzędzia porozumienia pomiędzy najstarszymi i najmłodszymi jej przedstawicielami.
Totemy składają się z przeznaczonych dla dzieci klocków zachęcających do konstrukcyjnych poszukiwań i stymulujących ruch oko–ręka oraz uniwersalnej gry dla senierek/ów, powstałej z myślą o codziennych ćwiczeniach umysłowych, a także spotkaniach towarzyskich.
Magdalena Bojko-Michalak — (ur. 1994), licencjat z projektowania ubioru obroniła w School of Form w Poznaniu, dyplom ze wzornictwa — na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Najbardziej interesują ją działania społeczne, a także świadome i zrównoważone projektowanie. W przyszłości chciałaby przekazać pierwsze egzemplarze *Totemów* do domów opieki dla seniorów.

OLGA CYTOWSKA, LOS — GRA ZRĘCNOŚCIOWA ZAINSPIROWANA POPULARNYMI RZUTKAMI, W ZMIENIONEJ FORMIE I NA INNYCH ZASADACH
Czy ważna jest sama gra, czy wygrana? Czy zdajemy się na przypadek, czy sami decydujemy o własnym losie? Ćwicz, to pomoże ci w osiągnięciu celu. Gra jest pretekstem do zastanowienia się nad naszą codziennością — dążeniem do wyznaczonych celów, żywiowymi wyborami i tym, co dla nas najważniejsze. A także codziennością przypadków i zbiegów okoliczności. Gra, los, życie — tu wszystko się przeplata.
Olga Cytowska — (ur. 1988), absolwentka Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Zawodowo zajmuje się grafiką — od projektowania identyfikacji wizualnej, przez ilustrację, po obrazy abstrakcyjne.

AGNIESZKA DOCZYŃSKA, W TRY MIGAM
Gra karciana ucząca przez zabawę, wprowadzająca w świat Polskiego Języka Migowego na poziomie podstawowym. Uczestnicy pokazują i odgadują gesty migowe, aby na koniec gry ułożyć z nich zdanie. Forma gry zwiększa efektywność nauki i sprawia, że przyswajanie języka staje się łatwe i przyjemne.
Agnieszka Doczyńska — (ur. 1996), absolwentka Wydziału Grafiki ASP w Warszawie (2021). Zajmuje się fotografią, grafiką edytorską i szeroko pojętym designem. Jej prace koncentrują się na ważnych kwestiach społecznych i środowiskowych. Obecnie studiuje komunikację wizualną na Universität der Künste w Berlinie.

NATALIA GAJO I ZUZANNA WALKIEWICZ, OPNIAKI — LEŚNY PLAC ZABAW
Opniaki to wielofunkcyjne elementy do zabawy wśród drzew przeznaczone dla grupy dziesięciorga dzieci i jednego wychowawcy, np. dla uczestników letnich kolonii. Projekt czerpie z nurtów *outdoor education* i tradycji alternatywnych placów zabaw. Dzieci same rozwieszają zestaw wedle własnego pomysłu — może on być wykorzystany do wspinania, huśtania, budowy bazy. Do rozpoczęcia zabawy konieczne jest mocowanie poszczególnych części do pni drzew, dzięki czemu zestaw staje się pretekstem do wyjścia do lasu. *Opniaki* zachęcają do interakcji z przyrodą, oswajają dzieci z lasem i uczą szacunku do niego.
Natalia Gajo — (ur. 1995) świeżo upieczona absolwentka Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, studiowała także w Akademie der Bildenden Künste w Stuttgartcie. Zajmuje się projektowaniem produktów i komunikacji wizualnej. Uważa, że empatia jest kluczem do projektowania.
Zuzanna Walkiewicz — (ur. 1993), przed rozpoczęciem studiów na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie

studiowała etnologię i antropologię kulturową. W swojej pracy stara się kreatywnie wykorzystać warsztat etnografki i podejście badaczkci społecznej. Interesuje ją rzemiosło i projektowanie skupione na odnawialnych materiałach.

KAROLINA GLANOWSKA, NIEWIDZIALNA WYSPA
Gra planszowa *Niewidzialna wyspa* jest próbą odpowiedzi na problem braku integracji pomiędzy osobami niewidzącymi i widzącymi. Wspólna rozgrywka umożliwia przelamanie wzajemnych uprzedzeń i pozbycie się stereotypów. Projekt był konsultowany z ekspertami zajmującymi się tworzeniem gier oraz osobami zajmującymi się projektowaniem dla osób z dysfunkcjami wzroku. Wykonano prototypy, które testowali niewidzący i widzący użytkownicy.

Karolina Głanowska — (ur. 1996), prowadzi GLAN ART Pracownię Artystyczną, skupiającą się na projektach związanych z szeroko pojętym projektowaniem graficznym, fotografią i filmem. Podczas studiów w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach zajmowała się głównie plakatem. *Niewidzialna wyspa* to jej projekt dyplomowy obroniony w pracowni projektowania graficznego u Tomasza Bierkowskiego w 2020 roku.

PAWEŁ LEWANDOWSKI, HUBA — NAMIOT NA DRZEWIE
Projekt umożliwiający nocleg wysoko na drzewie bez użycia technik alpinistycznych. Użytkownik może zawiesić namiot i dostać się do niego bezpiecznie bez konieczności uczestnictwa w kursach wspinaczkowych. Sztynkowy platformy daje solidne oparcie zapewniające komfort przebywania na wysokości, co wraz z pokryciem namiotu — tropikiem — umożliwia nocowanie wysoko na drzewie i dyskretne fotografowanie zwierząt.
Paweł Lewandowski — (ur. 1984), projektant produktu, a także rzemieślnik, wytwórca ręcznie robionych noży. W roku 2009 ukończył studia magisterskie na Wydziale Zarządzania Uniwersytetu Gdańskiego. W roku 2019 obronił dyplom (z projektem *Huba*) na Wydziale Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. W swojej pracy projektowej łączy doświadczenie wysokościowe i turystyczne z designem.

ADAM MIKLASZEWSKI, GOLDEN DAWN — EKSPERYMENTALNY SYNTEZATOR
Zaprojektowane i wykonane przez autora urządzenie elektroniczne jest przeznaczone do tworzenia dźwięków i eksperymentowania. *Golden Dawn* jest zbudowany z elektronicznych płyt drukowanych, które służą nie tylko jako konieczne techniczne elementy, ale również jako materia artystyczna, na której umieściłem wiele kryptycznych ilustracji. Poza samym syntezatorem *Golden Dawn* do serii zaliczają się również trzy prostsze i mniejsze urządzenia, kompatybilne w całości z syntezatorem modularnym, ale działające również jako oddzielne instrumenty.

Adam Miklaszewski — (ur. 1997), studiował na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie (2016–2021). Interesuje go synteza technik grafiki warsztatowej z innymi dziedzinami sztuki, np. projektowanie urządzeń będących połączeniem jego ilustracji i obwodów elektronicznych pozwalających generować i modulować dźwięk. Buduje i sprzedaje syntezatory oraz inny sprzęt muzyczny DIY.

OLA MIRECKA, LEGO I SENSITIVE DOG
Zestawy Lego: *Dom przyjaźni*, *Wesołe miasteczko* — *van z hotdogami*, *Sercowy skatepark*, *Parada psieków*, *Furgonetka z lodami*
Sensitive Dog to interaktywna rzeźba. Reaguje na dotyk człowieka jak prawdziwy pies. Ruch jest źródłem informacji, a technologia pozwala nam naśladować naturalne zachowania. Autorkę interesuje sposób, w jaki odczytujemy ruch i obiekt, z którym wchodzimy w interakcję oraz jak to może wpłynąć na przyszłość projektowania.
Ola Mirecka — (ur. 1986), polska projektantka mieszkająca w Danii, absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie (2010) i Royal College of Art w Londynie (2012). Obecnie prowadzi studio multidyscyplinarne, w którym tworzy obiekty i doświadczenia często łączące tradycyjne rzemiosło z nowymi technologiami. Od 2014 roku projektuje produkty dla Grupy LEGO. Poprzez praktyczne, eksperymentalne i interaktywne procesy bada, w jaki sposób zabawa może być wykorzystana jako narzędzie innowacji i jak bycie zabawnym może pomóc w rozwiązywaniu problemów w dorosłym świecie.

KACPER MUTKE, OBSERWATORIUM DŹWIĘKU — INTERAKTYWNA INSTALACJA MULTIMEDIALNA O CHARAKTERZE EDUKACYJNYM
Instalacja multimedialna służy do obserwacji dźwięku. Składa się z dwóch części: animacji dostarczającej użytkownikowi podstawowej wiedzy na temat fizycznych właściwości fal dźwiękowych oraz z części interaktywnej. Generując dźwięk za pomocą kontrolera — syntezatora — otrzymujemy obraz wytwarzanego dźwięku, interpretowanego poprzez specjalnie zaadoptowany do tego ekran vectrex. Całość doświadczenia przybliża oglądającemu naturę dźwięku oraz pokazuje logikę obrazów drgań harmonicznch.
Kacper Mutke — (ur. 1994), dyplom magisterski obronił w 2019 roku w Pracowni Działań Multimedialnych w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Obszary jego działań to szeroko pojęty eksperyment wizualny, kreatywne programowanie, sztuka generatywna, instalacje multimedialne, animacja, malarstwo, Vjing. Współtworzy kolektyw artystyczny tajny_projekt.

BARBARA OLEJARCZYK, ZAGRAJMY W KOLORY
Zagrajmy w kolory to książka dla małych i dużych. Jako projektantka graficzna często bywam przebadczowana obrazami. Ale przecież dzieci mają jeszcze gorzej — ilustracje od najmłodszych lat „krzyczą” do nich i definiują ich rzeczywistość. Czy tak musi być? Książka dla dzieci bez ilustracji? To ma sens — uruchommy wyobraźnię i dajmy odpocząć oczom.
Barbara Olejarczyk — (ur. 1992), zajmuje się malarstwem i projektowaniem graficznym. Prowadzi Krzyżówkę, oddolną inicjatywę i otwartą pracownię grafiki. W 2018 roku ukończyła Akademię Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.

MARTYNA PIĄTEK, FOR/REST
Projekt *for/rest* to przekształcona forma mobilnego siedziska zainspirowanego japońską praktyką zwaną *shinrin-yoku*, w dosłownym tłumaczeniu: „leśna kąpiel”. W Japonii ta praktyka