

SPIS TREŚCI

1.	Informacje ogólne	2
1.1.	Docelowa grupa	2
1.2.	Czas zwiedzania	2
2.	Założenia narracyjne	2
2.1.	Założenia ogólne	2
2.1.1.	Cel i zasady gry	2
2.1.2.	Runy	2
2.1.3.	Cytat	3
2.1.4.	Animator.....	3
2.2.	Opis ścieżki zwiedzania	3
2.2.1.	Wejście na ekspozycję.	4
2.2.2.	Pierwsze zadanie – początek	4
2.2.3.	Drugie zadanie – zwierciadła	5
2.2.4.	Zadanie trzecie – zasadzka (szachy)	5
2.2.5.	Zadanie czwarte – plejady.....	6
2.2.6.	Zadanie piąte – klocki	7
2.2.7.	Zadanie szóste – otwórz drzwi.....	7
2.2.8.	Zadanie siódme – zakończenie	8
2.2.9.	Wyjście z ekspozycji	8
3.	Założenia merytoryczne	8
4.	Przewidywane rezultaty realizacji projektu	10
4.1.	Przestrzeń.....	10
4.2.	Edukacja.....	10
4.3.	Instytucja	10
4.4.	Region.....	11
5.	Wstępne założenia scenograficzne.....	11
6.	Założenia reżyserii światła i dźwięku	12
7.	Założenia architektoniczne	13
7.1.	Komunikacja	13
7.2.	Dostępność dla osób niepełnosprawnych ruchowo.....	13
7.3.	Zabudowy scenograficzne	13



1. Informacje ogólne

Przestrzeń „Soria Moria” (nazwa robocza ustalona z Zamawiającym w trakcie prac nad projektem) nawiązuje do baśni, legend i podań krajów północy (Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia, Islandia, ew. Estonia). Przeznaczona jest zarówno dla najmłodszych, jak i starszych dzieci – to od obecnego na ekspozycji animatora będzie zależało, w jaki sposób poprowadzi zabawę.

1.1. Docelowa grupa

Ze względu na wielkość przestrzeni maksymalna ilość osób w grupie zwiedzającej nie powinna przekroczyć 15 osób.

Wystawę kieruje się przede wszystkim do grupy wiekowej 6-12 lat. Zadania zostały jednak opracowane w taki sposób, że animator może je uprościć lub rozbudować w zależności od kategorii wiekowej, tym samym poszerzając grupę odbiorców o najmłodszych (do 6 roku życia), młodzież (13-18 lat), dorosłych oraz seniorów.

1.2. Czas zwiedzania

Ze względu na wielkość pomieszczenia, w której projektowana jest ekspozycja, a także organizację zwiedzania w Europejskim Centrum Bajki przewidywany czas trwania gry nie powinien trwać dłużej niż 1

2. Założenia narracyjne

Zwiedzanie pomyślane jest jako kilkustanowiskowa gra, opowieść – posiadająca konsekwentną narrację: zawiązanie akcji, akcję, rozwiązanie akcji.

2.1. Założenia ogólne

2.1.1. Cel i zasady gry

Celem gry jest pokonanie Królowej Śniegu i przywrócenie wiosny (na ziemi, którą włada, od wielu lat nie było tej pory roku).

Zwiedzający będą musieli rozwiązać 7 zadań rozmieszczonych w trzech pomieszczeniach. Będą to zadania zarówno manualne, jak i intelektualne, oparte o tradycyjnie techniki, jak i o multimedia. Zadania będą ze sobą połączone w ten sposób, że rozwiązanie jednego zadania uruchomi sekwencję zdarzeń, np. podświetlenie światła wskazującego miejsce, gdzie znajduje się zadanie następne.

2.1.2. Runy



Na stanowiskach 1-6 zwiedzający za prawidłowo rozwiązanie zadanie otrzymają rekwizyt przypominający talizman z wygrawerowanym znakiem runicznym. Aby móc zrealizować cel i pokonać Królową Śniegu, gracze będą musieli zdobyć wszystkie 6 talizmanów. Ostatnie zadanie będzie wymagało wykorzystania wszystkich zdobytych wcześniej elementów.

Talizmany będą zawsze nagrodą. Nie będą dostępne dla zwiedzających od razu.

2.1.3. Cytat

Każde stanowisko będzie opatrzone cytatem z wybranej, nawiązującej tematycznie do stanowiska baśni nordyckiej, która dopisze merytoryczny i narracyjny kontekst do wykonywanych zadań. Cytaty powinny być opatrzone informacją o źródle, z którego pochodzą.

2.1.4. Animator

Przez cały czas zwiedzania zwiedzającym będzie towarzyszył animator, który na poziomie organizacyjnym będzie opiekunem grupy, a na poziomie merytorycznym – narratorem.

Jako organizator animator będzie miał możliwość wpływania na przebieg zadań – dzięki posiadaniu specjalnego panelu sterującego (np. tabletu), będzie mógł m.in. skracać zadanie i wywoływać sekwencję prowadzącą do następnego zadania (np. jeśli okaże się, że grupa nie radzi sobie z jakimś zadaniem). Umożliwi to uniknięcie impasów i zbyt długiego stania na stanowisku. Do nadrzędnych zadań animatora należy również wyjaśnianie kolejnych czynności, które mają wykonać zwiedzający. Animator będzie również podpowiadał jeśli jakieś zadanie okaże się zbyt trudne lub dla którejś z grup nieintuicyjne.

Umożliwi to uniknięcie impasów i zbyt długiego stania na stanowisku. Do nadrzędnych zadań animatora należy również wyjaśnianie kolejnych czynności, które mają wykonać zwiedzający. Animator będzie również podpowiadał jeśli jakieś zadanie okaże się zbyt trudne lub dla którejś z grup nieintuicyjne. Również rola animatora jako narratora ma znaczenie kluczowe w sprawnym przeprowadzeniu gry. Gra została pomyślana w taki sposób, aby to animator-narrator prowadził zwiedzających, opowiadał im historię, w której uczestniczą, dodawał odniesienia do odpowiednich baśni, a przede wszystkim dostosowywał przebieg zabawy do grupy.

2.2. Opis ścieżki zwiedzania

Ekspozycję budują 4 podstawowe instalacje:

- WEJŚCIE
- LAS
- JASKINIA
- ZMARZLINA (granicząca z platformą PAŁACEM KRÓLOWEJ)

Stanowiska zadania, które wykonują zwiedzający to:

1. Początek – spotkanie z trollem



2. Krzywe zwierciadło
3. Zasadzka – szachy
4. Plejady
5. Klocki
6. Otwórz drzwi
7. Zakończenie – wiosna

2.2.1. Wejście na ekspozycję

Zwiedzający z holu głównego przez specjalnie zaaranżowane przejście (instalacja WEJŚCIE) wchodzi w wąską przestrzeń przypominającą zmrożony las lub zmrozoną ścieżkę wśród skał. W strefie tej zwiedzającym towarzyszą specjalnie skomponowane dźwięki wzbogacone o efekty: kapanie wody, skrzypienie śniegu, w oddali śmiechy trolli i gnomów (śmiechy w oddali), dzwonki.

Przebieg scenograficznie wprowadza w strefę zwiedzania, nie niesie ze sobą jednak żadnych treści merytorycznych. Pierwsze zadanie zostaje postawione przed zwiedzającymi dopiero w pomieszczeniu przed wejściem do głównej Sali.

2.2.2. Pierwsze zadanie – początek

Cytat: *W potężnych górach kryło się wiele jaskiń, występów skalnych i kamiennych korytarzy, zakamarków i grot, gdzie mieszkały trolle, duże i małe, wesole i złośliwe, przede wszystkim jednak dokuczliwe. Baśń norweska, Niedźwiedź i trolle z Dovre*

Przebieg zadania: Pierwsze zadanie będzie miało miejsce jeszcze przed wejściem do „baby”. Zwiedzający na swojej drodze spotkają trolla. Postawi on przed zwiedzającymi zadanie, które będą musieli wykonać, aby dostać się do wnętrza krainy.

Zadanie polega na rozwiązaniu trzech zagadek – każda napisana zostanie tak, aby zasygnalizować dzieciom, gdzie się znalazły i jaki jest ich cel. Odpowiedzi na pytania mogą być np. słowa – talizman (runy), Królowa Śniegu, podróż, wiosna.

Dzieci będą miały odpowiadać, zaznaczając odpowiedź na ekranie monitora. Po uzyskaniu prawidłowych odpowiedzi troll wyjaśni, czemu w Krainie panuje wieczna zima i jakie zadanie mają zwiedzający. Odpowiedź na wszystkie trzy pytania uruchomi sekwencję wskazania drogi. W nagrodę zwiedzający otrzymają talizman z runą. Troll opowie im także historię Krainy (wyjaśni im to ich zadanie) i pożegna zwiedzających ze stwierdzeniem, żeby za nim podążali, a on wskaże im właściwy kierunek. W tym czasie wejście do sali głównej rozświetli się; jednocześnie w głośnikach prowadzących do tego pomieszczenia słychać będzie dźwięk uciekającego trolla, za którym dzieci będą musiały podążać.

Zdobyta runa: Raidho

Runa symbolizująca podróż, drogę do celu, zmianę, działanie, rozwiązywanie problemów.



Znaczenie merytoryczne: Zwiedzający dzięki rekwizytom poznają kilka baśni (ew. jeden mit), poznają bohatera skandynawskich opowieści – trolla, dowiadują się, jakie zadanie ich czeka.

2.2.3. Drugie zadanie – zwierciadła

Po wejściu do pomieszczenia śmiejący się troll jest nadal słyszalny w różnych częściach pomieszczenia. Zwiedzający podążają nadal za jego głosem, który w końcu doprowadzi ich do miejsca z kolejnym zadaniem. Miejsce kolejnego zadania podświetla się.

Cytat: *Wymyślił wreszcie i zrobił takie sztuczne zwierciadło, iż wszystkie rzeczy piękne i dobre wyglądały w nim szkaradnie, a nawet śmiesznie [...] za to złe rzeczy widać w nim było doskonale.*

Baśń duńska, H. Ch. Andersen, Królowa Śniegu

Przebieg zadania: Stanowisko składa się z dwóch ekranów (jeden dotykowy) i kamery. Na niedotykowym wyświetla się zarejestrowany kamerą obraz grupy. Obraz jest zniekształcony jak w krzywym zwierciadle... Na dużym ekranie dotykowym przesuwają się od góry do dołu deszcz słów – część z nich jest negatywna (nie lubię, nudzi mi się, brzydki, niegrzecznie itp.), część pozytywna (wspaniały, miły, piękny, lubię, słoneczny) – zwiedzający z tej grupy mają przez dotyk wybrać (po prostu nacisnąć lub przesunąć w jakieś miejsce) słowa pozytywne. Zadanie polega na ocaleniu jak najwięcej pozytywnych emocji. Wraz z ilością „uratowanych” słów obraz grupy zmienia się i zaczyna wyglądać coraz zwyczajniej. Zadanie należy przeprowadzić tak, żeby każdy z grupy mógł uratować chociaż jedno słowo.

Zdobyta runa: Wunjo

Runa ma przypominać o radości, konieczności zachowania pogody ducha, cieszenia się z drobniaków.

Znaczenie merytoryczne: Poza pracą w grupie, zwiedzającym podkreśla się moc pozytywnego myślenia. Poznają też mniej znany cytat z Królowej Śniegu. Wartość merytoryczną zadania można wzbogacić przez głos kolejnego baśniowego bohatera (mieszkańca Krainy skutej przez Królową Lodem), który odzywa się z głośnika umieszczonego przy stanowisku i wita dzieci, a także komentuje ich wygraną, wskazując w nagrodę drogę do następnego stanowiska. Rola taką przy tym stanowisku może odegrać również animator. Nagrodą *może być* rozwinięcie „złotej nici” – podświetlonej żółtym światłem listwy LED-owej (światłowodu) w podłodze i/lub na ścianie, która łączy to stanowisko z następnym.

2.2.4. Zadanie trzecie – zasadzka (szachy)

Po rozwiązaniu zadania drugiego podświetla się kolejne stanowisko (włącza cytat i ekran).

Cytat: *W tej samej chwili ujrzeli nadciągające trolle. Były tak wysokiego wzrostu i potężnej budowy, że ich głowy sięgały wierzchołków sosen.*

Baśń norweska, O chłopcach, którzy spotkali trolle w lesie Hedalskogen

Przebieg zadania: Stanowisko trzecie to proste zadania sprawdzające sprawność intelektualną. Zgodnie z narracją znaleźliśmy się w potrzasku – okazało się, że natknęliśmy się na oddziały gnomów i trolli,

które służą złej królowej. Musimy rozegrać taktyczną bitwę, żeby móc ruszyć dalej. Na ekranie dotykowym wyświetla się plansza z układem pionków zgodna z grą Hnefatafl – znaną grą towarzyską epoki wikingów. Animator wprowadza zwiedzających w zasady. Gra odbywa się w grupie – dzieci wspólnie podejmują decyzję, jaki ruch wykonać.

Zadanie polega na wykonaniu kilku poprawnych ruchów (do 5).

Zdobyta runa: Naudiz (?)

Runa wiązana z losem. Według Jakuba Morawca: *Runie tej przypisywano różne znaczenia: potrzeba, konieczność, ale również los. Wszystkie one nawiązują do stosunku średniowiecznych Skandynawów do życia i przeznaczenia jaki ujawnia się w sagach. Oznacza on akceptację swojego przeznaczenia i tłumaczenie przez to kolejnych życiowych decyzji (w nawiązaniu do mitu o Nornach). Norny zgodnie z mitologią nordycką były trzema boginiami przeznaczenia, przędącymi nić ludzkiego życia (tworzyły m.in. runy).*

Znaczenie merytoryczne:

Zadanie zapoznaje zwiedzających z zasadami znanej skandynawskiej gry, ale jednocześnie podkreśla znaczenie *określonych wartości wpisujących się w średniowieczne społeczeństwo Skandynawii, takich jak wartość współpracy, lojalność oraz wytrwałość w dążeniu do celu* [JM].

Prawidłowe rozwiązywanie zadania wywoła głos, który poprowadzi nas do zadania następnego.

2.2.5. Zadanie czwarte – plejady

Cytat: *Księżyc usłyszał te prośby i przebaczył jej [...]. Zabrał więc do siebie ją i dzieci, i odtąd po wieczne czasy świecą na niebie jako Plejady.*

Baśń szwedzka, Córka Słońca i Księżyc

Przebieg zadania: Po rozwiązaniu zadania trzeciego zwiedzający usłyszą głos córki Słońca i Księżyc, która mówi kim jest i prosi, żeby pomogli jej ukryć się przed ludźmi – tylko w ten sposób będzie mogła wrócić do nieba.

W całej sali rozmieszczone są ukryte małe światełka, obok których znajdują się przyciski (lub są to podświetlone przyciski) – zapalają się one w różnych miejscach, a rolą zwiedzających jest ich zgaszenie (konieczna będzie spostrzegawczość i współdziałanie). Dzieci muszą rozejść się po sali – każda z grup będzie pilnowała światła w swojej części – dzieci mogą sobie pomagać wskazując, gdzie trzeba nacisnąć. Przy dużej grupie zwiedzających, aby zwiększyć poziom współuczestnictwa i współdziałania animator może zastrzec, że każde dziecko może nacisnąć przycisk tylko raz lub nie ma możliwości, żeby to samo dziecko nacisnęło przycisk dwa razy z rzędu.

Po rozwiązaniu zadania – jako nagroda za rozwiązanie zadania – pojawi się plejada gwiazd (ścieżka świetlna), która pokieruje nas do kolejnego zadania.

Zdobyta runa: Odala

Runa powiązana z rodziną. Według Jakuba Morawca: *Runa ta nawiązuje bezpośrednio do słowa ódal czyli własność, dziedzictwo. W społeczeństwie średniowiecznej Skandynawii była to kwestia kluczowa,*



odwoływała się ona bowiem zarówno do prawa do ziemi oraz prawa do władzy i sposobów jej dziedziczenia. Tym samym oczywiście, choć nie bezpośrednio, przywoływała wagę rodu i więzi krewniczej.

Znaczenie merytoryczne: zwiedzający poznają nową baśń. Jednocześnie sprawdzają swoją spostrzegawczość. Zadanie jest również grą zespołową.

2.2.6. Zadanie piąte – klocki

Cytat: *Kajowi klocków nie zabrakło nigdy; [...] mógł je układać całe życie w rozmaite figury, litery, desenie. [...] Nie mógł tylko ułożyć wyrazu „kocham”.*

Baśń duńska, Królowa śniegu

Przebieg zadania: Stanowisko wykorzystuje „szklane” klocki. Zadaniem dzieci przy tym stanowisku będzie układanie rozsypanki trójkątów w trójkątnym polu obok (forma puzzli). Stanowisko ma charakter manualny (nie wykorzystuje multimediiów). Składa się z dwóch odrębnych części. Jedną to porzucane wmontowane w ścianę klocki o różnych, nawiązujących do scenografii, kształtach. Podświetlają się wraz z rozwiązaniem poprzedniego zadania. Z boku podświetla się też pole, w którym docelowo te elementy należy umieścić. Zwiedzający wyjmują klocki ze ściany i próbują ułożyć z nich obraz, który wpasuje się w znajdujące się z boku pole. Po prawidłowym ułożeniu wszystkich klocków pole podświetla się a przed zwiedzającymi ukazuje się, niewidoczny do tej pory napis „KOCHAM” lub „MIŁOŚĆ”. W efekcie rozwiązania zadania w pomieszczeniu słychać wyraźne odgłosy odwilży, np. pęka lód. Na ścianie podświetlą ją elementy imitujące pękający lód, które wskażą zwiedzającym drogę do następnego zadania.

Zdobyta runa: Ingwaz

Runę można powiązać ze sferą uczuć, w tym z uczuciem miłości.

Znaczenie merytoryczne: Podkreślenie wagi współpracy i znaczenia miłości.

2.2.7. Zadanie szóste – otwórz drzwi

Cytat: *W końcu pojaśniało, wyszli z lasu i zobaczyli długą, bardzo długą kładkę, po której musieli przejść. A na tej kładce niedźwiedź stał na straży.*

Baśń norweska, Zamek Soria Moria

Przebieg zadania: Przy wejściu na platformę, gdzie będzie miał miejsce finał zwiedzania, zwiedzający spotykają niedźwiedzia (lightbox), który mówi zagadkę, jej rozwiązaniem jest „współpraca” – tylko wszyscy razem możemy otworzyć drzwi. Wejście na platformę zasłania kurtyna (ażurowa konstrukcja nawiązująca do scenografii wnętrza). Nie jest wyraźnie widoczna z zewnątrz. Jej odsłonięcie (otworzenie) powinno być formą zaskoczenia. Wnętrze korytarza na platformie jest ciemne. Po rozwiązaniu zadania (wszyscy muszą pociągnąć za ukryty w ścianie sznur) dostajemy się do środka, gdzie czeka na nas ostateczne zadanie.



Zdobyta runa: Sowilo

Runa oznaczająca zwycięstwo. Według Jakuba Morawca: [...] *odwołuje się ona do słońca, jednego z podstawowych elementów gwarantujących życie na ziemi*. Runa ta to nagroda przed ostatnim zadaniem – to słońce, w tym pogoda ducha, która jest nam niezbędna, żeby pokonać siły zimy.

2.2.8. Zadanie siódme – zakończenie

W ostatnim zadaniu wykorzystujemy odzyskane talizmany – układamy je w specjalnie wyznaczonym miejscu, co uruchamia proces ostatecznego odmrażania. Dobrze by było, gdyby zwiedzający sami musieli zgadnąć, jak rozwiązać ostatnią zagadkę (wszyscy współpracują, szukają rozwiązania), np. że wszystkie zebrane elementy trzeba ułożyć według otrzymanych wskazówek, wzorów itp.

Jedna z niespodzianek w tym miejscu może polegać na tym, że rozwiązanie zadania ułatwi nam (będzie wskazówką znaczenia talizmanu) rysunek namalowany na talizmanie a widoczny jedynie w promieniach światła UV (źródło może być zamocowane np. w miejscach, w których należy umieścić talizmany). Rozwinięciem zadania powinno być zdefiniowanie znaczenia talizmanu, dzięki czemu dowiemy się, co jest w życiu ważne (przyjaźń, współpraca itp.). Może polegać to na tym, że sugerowany sens runy, po włożeniu talizmanu w przeznaczone dla niej miejsce będzie widoczna na znajdującym się obok ekranie. Zwiedzający z trzech zasugerowanych odpowiedzi będą musieli wybrać poprawną.

2.2.9. Wyjście z ekspozycji

Cytat: Ostatnim cytatem – widocznym już w trakcie wychodzenia z platformy może być cytat z Królowej Śniegu:

Co ja kocham na tym świecie? Złote słońko, cudne kwiecie! Boże ptaszki śpiewające, Jasne rosy, w kwiatach drżące, Błękit nieba i obłoki...

Po zakończeniu zadania dzieci schodzą po rampie w dół. W pomieszczeniu panuje już wiosenna atmosfera – zmienia się światło i dźwięk. Przechodzą obok sali *Zaczarowany ogród* na wystawie głównej, co dodatkowo podkreśla zachodzącą w przestrzeni zmianę.

3. Założenia merytoryczne

Projekt Kraina SORIA MORIA wpisuje się w cele statutowe ECB, czyli realizowanie zadań z zakresu upowszechniania kultury i literatury oraz edukacji kulturalnej i nauki przez zabawę. Jest zgodna z misją instytucji bawiąc uczymy, ucząc bawimy. Nazwa zadania odnosi się do jednej z najbardziej znanych baśni norweskich – Zamku Soria Moria. Samo pochodzenie nazwy nie jest znane, jednak Zamek interpretowany jest jako kraina największego szczęścia, której poszukiwanie jest częstym motywem innych baśni z północnego kręgu kulturowego.

Wystawa w pierwszej kolejności stawia na poznanie elementów wynikających z kultury nordyckiej, czy też wzbudzenie ciekawości tą kulturą. Ponieważ w niewielkiej dostępnej przestrzeni (ok.100 m²) nie ma możliwości przeprowadzenia pełnego wykładu dotyczącego baśni północy, narracja wystawy została zbudowana w taki sposób, aby na przykładzie kilku zaprezentowanych opowieści zwrócić uwagę

zwiedzających przede wszystkim na najważniejsze powtarzające się składowe (np. surowy krajobraz górski, zimowy, powtarzający się bohaterowie, historie), a tym samym przypisać je do tego obszaru kulturowego.

Narracja w przestrzeni została luźno zainspirowana baśnią „Królowa Śniegu” Hansa Christiana Andersena. Znana wszystkim opowieść ma jednak jedynie ułatwić osadzenie zwiedzania w dobrze znanym kontekście, stanowi jedynie punkt wyjścia. Zapewnia charakterystyczny i identyfikowalny czarny charakter (przeciwnika) – Królową Śniegu, z którego działaniami musimy się zmierzyć i którym przeciwdziałać. Jedynie pojedyncze stanowiska nawiązują do „Królowej Śniegu”, a narracja zostaje uzupełniona o postaci, czy historie zaczerpnięte z baśni krajów północnych. I tak – zwiedzający na ekspozycji będą mogli np. spotkać trolle (zgodnie z mitologią nordycką mogą być zarówno dobre, jak i złe – mogą pomagać lub przeszkadzać zwiedzającym), zaczarowanego niedźwiedzia (powtarzający się motyw baśni północy), czy Plejady z baśni fińskiej „Córka Słońca i Księżycy”, itp. Postacią nawiązującą do baśni nordyckich powinien być również animator-przewodnik (np. animator może przyjąć rolę Askeladena lub być „mityczną” postacią, która mogła zamieszkiwać las zaatakowany i zmrożony przez Królową Śniegu). Z założenia opowieść nie wykracza jednak poza baśnie i mity z tego regionu.

Merytoryczne uzasadnienie ma również osadzenie wydarzeń gry w krajobrazie zimowym. Z jednej strony podkreśla to, jak twierdzi dr Jakub Morawiec *niezmiennie przez wieki wpisanie okresu zimowego w życie codzienne w Skandynawii*. Z drugiej, jak ważne jest oczekiwanie na wiosnę, kiedy *budzi się [...] życie oraz, co tu szczególnie ważne, ludzka aktywność*. *Zima z kolei to nie tylko tęsknota za używaniem życia, wyrażona opowiedzianą legendą, ale także uruchamianie wyobraźni, która pobudza oczekiwania i rodzi plany do działania*.

Gra ma m.in. na celu podkreślenie trzech pojęć szczególnie mocno akcentowanych w kulturze państw północy:

- przyroda/natura/środowisko – zimowy kontekst wydarzeń, przywracanie wiosny
- historia/dziedzictwo – baśnie, podania, mity (zima to też okres wspominania dokonań przodków)
- społeczeństwo – współpraca

Nie jest to jednak cel jedyny. Obok celu czysto merytorycznego (przekazywanie wiedzy) równie ważne jest podkreślenie znaczenia pracy zespołowej i wagi takich wartości jak współpraca, przyjaźń, miłość, mądrość (myślenie strategiczne).

Zadania zostały skonstruowane tak, aby można było je rozwiązać zarówno w pojedynkę (jeżeli na wystawie będzie obecna tylko jedna osoba) jak i w grupie. Rozwiązywanie zadań w grupie, nauka pracy zespołowej, gdzie grupę spaja wspólny cel, jest traktowane jako priorytetowe. Punkt ciężkości został położony na zgodną współpracę.

Na kolejnych stanowiskach nie opowiada się całych baśni, ale daje pretekst do ich opowiedzenia. Umożliwia to również zachowanie pewnej elastyczności animatorowi, który ma szansę dostosować zwiedzanie do grupy, np. rozbudowywać opowieść o dodatkowe treści w zależności od kategorii wiekowej zwiedzających.



Odchodzi się również od rozwiązań (obecnych na wystawie głównej), w których dzieciom prezentuje się eksponaty w gablotach. Zastępuje się je zadaniami, w których zwiedzający mają dotknąć i poeksperymentować. Wystawa nawiązuje do popularnego w centrach nauki podejścia, w których najpełniejszą wiedzę uzyskuje się przez działanie.

Logika prowadzenia narracji odwołuje się do logiki gry, w której wszystkie zadania są ze sobą powiązane.

Łączy je nie tylko fakt, że wszystkie prowadzą do wspólnego celu. Kolejne zadania dają nam również wskazówki do rozwiązania zadań następnych lub wskazują, gdzie tych zadań szukać. Wystawa wykorzystuje mechanizmy grywalizacji, skutecznie i coraz częściej stosowanej w nauczaniu. Zarówno scenografia (możliwie nieprzedstawiająca, np. głos zamiast pełnego przedstawienia postaci) jak i stawiane przed dziećmi zadania mają rozwijać wyobraźnię.

4. Przewidywane rezultaty realizacji projektu

Rezultaty realizacji zadania można rozpatrywać na kilka sposobów.

4.1. Przestrzeń

Planowana wystawa domknie proces adaptacji przestrzeni wewnątrz budynku (w 2014 uruchomiono „Mały Teatr”, w 2015 zostało scyfryzowane kino „Szkatułka”). Z jednej strony nowe pomieszczenie powiększy przestrzeń dostępną dla zwiedzających, z drugiej domknie już funkcjonującą salę ekspozycyjną, którą w tej chwili od nowej przestrzeni oddziela zamontowana z konieczności zasłona – zgodnie z projektem, aby zrealizować ekspozycję konieczne jest przedzielenie obu pomieszczeń ścianą działową (budowa ściany – poza zadaniem). Realizacja zadania umożliwi, więc stworzenie nowej przestrzeni, a jednocześnie wpłynie na jakość ekspozycji już istniejącej. ECB zyska nowoczesną i atrakcyjną przestrzeń ekspozycyjną.

4.2. Edukacja

Wystawa dostarczy nowe, innowacyjne (połączenie technik edukacyjnych z centrów nauki i muzeów) narzędzie edukacji. W sposób interesujący i nowoczesny, z wykorzystaniem technologii scenicznych (scenografia, oświetlenie) i multimedialnych przekaze wiedzę o kulturze nordyckiej. Pozwoli też zrozumieć wpływ tej kultury na kulturę europejską. Założenia wystawy są zgodne z misją instytucji – bawiąc uczymy, ucząc bawimy.

Wystawa przez wspólną zabawę ma też (a może przede wszystkim) podkreślić znaczenie pracy zespołowej i podnieść kompetencje społeczne zwiedzających. Kompetencje społeczne są tu definiowane jako forma zachowania, którą należy opanować, aby sprawnie funkcjonować w grupie, w tym rozwiązać ewentualny konflikt, wypracować wspólne rozwiązanie, podjąć wspólną decyzję, pójść na kompromis, wziąć współodpowiedzialność za losy zadania.

4.3. Instytucja

Projekt zwiększy potencjał edukacyjno-animacyjny instytucji, poprawi jej ofertę kulturalną. Jest



konsekwentną realizacją założeń statutowych (upowszechnianie kultury i literatury, edukację kulturalną i nauki). Pozwoli też wypełnić zobowiązanie, wobec brzmiącego w nazwie, europejskiego zasięgu poruszanych tematów. Umożliwi zacieśnienie prowadzonej od 2013 roku współpracy z instytucjami z krajów północnych, co dodatkowo wpłynie na pogłębienie możliwości realizacji celów statutowych instytucji (dzięki współpracy z zagranicznymi placówkami ECB jest nie tylko organizatorem, ale także gościem festiwalu i wydarzeń w Europie).

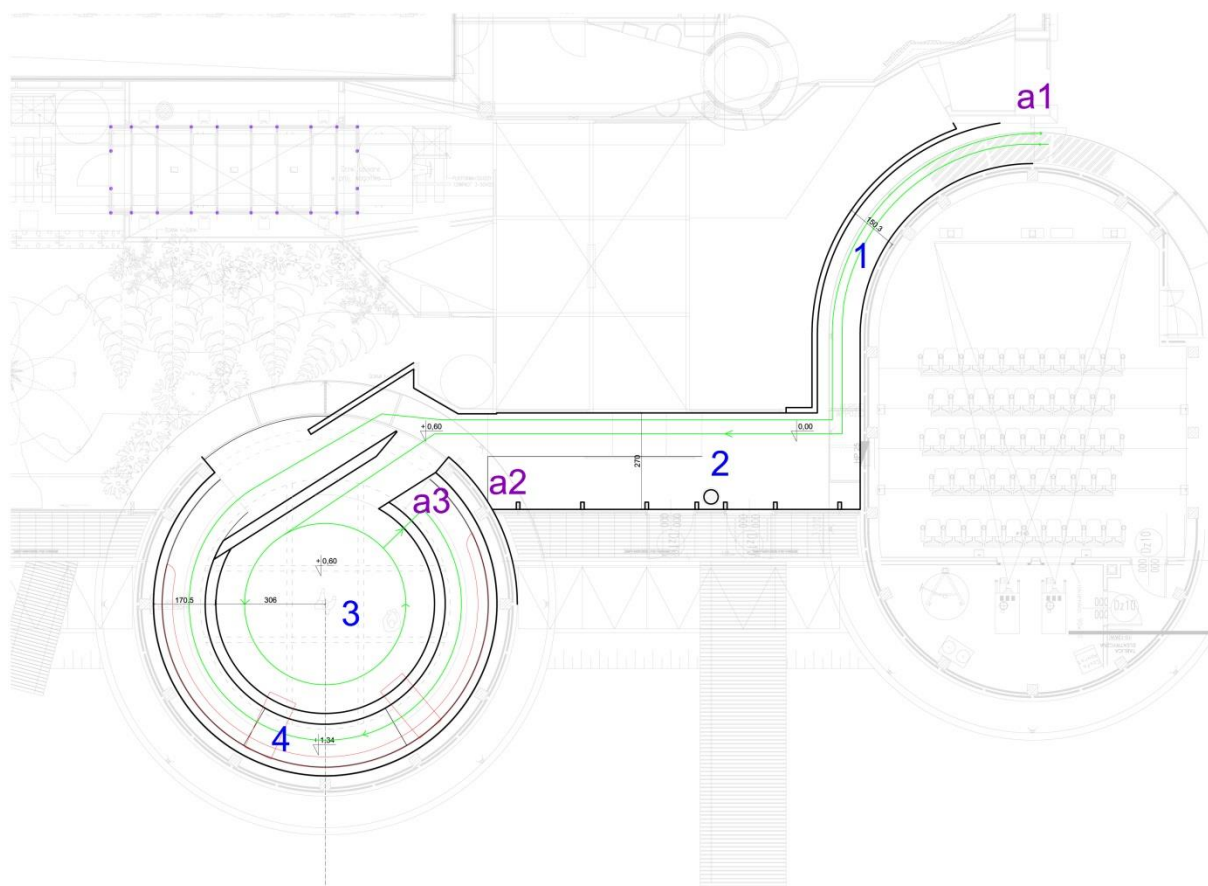
4.4. Region

Oczywistą konsekwencją poprawienia oferty ECB jest wzbogacenie oferty kulturalnej miejscowości i regionu. ECB jest jedną z najprężniej działających instytucji kulturotwórczych na terenie województwa świętokrzyskiego. Każdego roku ECB odwiedza średnio 170 000 turystów. Otwarcie nowej przestrzeni pozwoli poprawić frekwencję w placówce odpowiadając na potrzeby turystów uzyskane w wyniku badań prowadzonych od 2014 roku przez naukowców w ramach projektu badawczego „Koziołek Matołek zmienia systemowy projekt badawczy uczestnictwa dzieci i młodzieży w kulturze” dofinansowanego ze środków MKiDN. Dzięki kontaktom zagranicznym i działalności międzynarodowej ECB, wpływa na promocję regionu.

5. Wstępne założenia scenograficzne

Zwiedzający wchodzi na ekspozycję z holu głównego osobnym wejściem obok „Mysiej Nory” (a1). W strefie WEJŚCIA znajduje się instalacja z połamanych płaszczyzn – to wprowadzenie na ekspozycję, akustyczna i świetlna granica między holem głównym a wystawą. Po przejściu wąską przestrzenią (instalacja LAS) zwiedzający przechodzą do pomieszczenia, gdzie będzie miał miejsce pierwszy etap gry (JASKINIA (2)). Zasadnicza narracja odbywa się w „babie” graniczącej z Zaczarowanym Ogrodem (sala ZMARZLINY (3)). Tu zwiedzający rozwiążą pozostałe zadania – pięć w centralnej części sali, jedno ostatnie na zbudowanej pod ścianą wzdłuż pomieszczenia platformie (przestrzeń RAMPY-PAŁACU KRÓLOWEJ (4)). Po zakończeniu gry wyjdą oświetlonym korytarzem na platformie, a następnie przejściem obok Zaczarowanego Ogrodu wrócą na Drogę w Lesie.





Zwiedzający podróżują przez zamrażającą krainę. Ściany przypominają fantastyczne konstrukcje wykonane z lodu – są białe lub zmrożone – w zależności od przestrzeni mieniające się różnymi kolorami. Zadaniem scenografii jest wciągnięcie zwiedzających do wnętrza lodowej góry/krainy. Rozwiązania analogowe zostaną uzupełnione rozwiązaniami multimedialnymi wkomponowanymi w scenografię.

Dopełnieniem scenografii jest światło i dźwięk, zmieniające się wraz z narracją.

Po wejściu do głównej przestrzeni ekspozycji jest tam dość ciemno (nie na tyle ciemno, aby dzieci nie czuły się bezpiecznie, ale wystarczająco, żeby wyraźnie widoczne były snopy światła oświetlające kolejne stanowiska). Każde kolejne zadanie, które mamy rozwiązań wyciąga z mroku światło (wewnętrzne – działające jak lightbox lub zewnętrzne – działające punktowo jak oświetlenie w teatrze).

Szczegółowy opis scenografii znajduje się w T. II dokumentacji.

6. Założenia reżyserii światła i dźwięku

Poza scenografią główny efekt zimy/wiosny zostanie uzyskany dzięki odpowiednio zaprojektowanemu oświetleniu i dźwiękowi. Będziemy mieli do czynienia z dwoma sytuacjami:

- gdy trwa zima – światło na ścieżce zwiedzania (korytarz, przestrzeń pierwszego zadania, sala główna) jest przyciemnione, zimne; w zasadniczym momencie gry (sala Lodowej Góry) podświetlają się tylko miejsca kolejnych zadań (światło na wystawie, jak światło w teatrze)

podkreśla najważniejsze w danym momencie elementy zwiedzania – to rozwiązanie, które umożliwia zróżnicowanie przestrzeni w sytuacji, w której większa część narracji ma miejsce w jednym pomieszczeniu); obecny na wystawie dźwięk przywołuje odgłosy zimy i zimna, np. odgłos skrzypiącego śniegu, woda kapiąca w jaskni, pogłos

- gdy zwiedzający pokonują Królową Śniegu i przywracają wiosnę – kolory światła zmieniają się na różnobarwne, ciepłe, pogodne; dźwięk nawiązuje do kompozycji wykorzystywanej w przestrzeni Zaczarowanego Ogrodu.

7. Założenia architektoniczne

7.1. Komunikacja

Projektowana ekspozycja będzie niezależna od pozostałych ścieżek zwiedzania i dostępna bezpośrednio z holu. Całość podzielić można na dwie przestrzenie o charakterze przejścia oraz główną przestrzeń zlokalizowaną w tzw. babie. Ze względu na duże gabaryty zainstalowanych w sali elementów infrastruktury technicznej, projekt zakłada odzyskanie straconej powierzchni poprzez zróżnicowanie wysokości posadzek i zabudowanie urządzeń. Przestrzenie przejściowe wykorzystane będą przez zwiedzającego dwukrotnie – podczas dojścia do części głównej oraz podczas powrotu z niej. Sala główna natomiast będzie stanowiła przestrzeń otwartą, która zatrzyma zwiedzającego na dłużej. Po obwodzie sali przebiega symetrycznie wkomponowana rampa z najwyższym punktem w środku swojej długości (ponad urządzeniami technicznymi). Poruszanie się po ekspozycji w „babie” składa się z dwóch etapów. Pierwszy z nich to zadania wykonywane w niższej centralnej części, drugi to wejście na rampę i uruchomienie punktu kulminacyjnego inscenizacji na poziomie jej szczytu, a następnie opuszczenie sali. Cała komunikacja została pomyślana w taki sposób, aby zwiedzający miał wrażenie ciągłości przejścia. Wejście oraz wyjście z przestrzeni głównej zostały od siebie oddzielone, natomiast przestrzenie przejściowe będą zmienne scenograficznie poprzez sterowalne oświetlenie, dzięki czemu zgubiono efekt poruszania się od wejścia do punktu końcowego i z powrotem. Projekt zakłada pośrednie włączenie w ekspozycję sąsiedniej przestrzeni „Zaczarowanego ogrodu”, która będzie widoczna podczas opuszczania „baby”. Schemat poruszania się po ekspozycji przedstawia poniższy rysunek.

7.2. Dostępność dla osób niepełnosprawnych ruchowo

Całość ekspozycji dostępna będzie dla osób niepełnosprawnych ruchowo. Wszystkie zmiany wysokości posadzek zostały zrealizowane poprzez rampy o prawidłowych nachyleniach. Na ekspozycji nie występują schody ani pojedyncze stopnie. Wszystkie przejścia oraz strefy manewrowe również pozwalają na swobodne poruszanie się osób na wózkach. Zakłada się zwiedzanie ekspozycji przez osoby niepełnosprawne w towarzystwie opiekuna.

7.3. Zabudowy scenograficzne

Zabudowy scenograficzne projektuje się jako przestrzenne instalacje plastyczne wolnostojące lub ustabilizowane przez kotwienie. W przeważającej części składają się one z ramy przestrzennej z profili i prętów stalowych lub aluminiowych z poszyciem pełnym lub ażurowym z paneli o nieregularnych kształtach i ułożeniu, wykonanych z materiałów mieszanych takich jak lustro, blacha, szkło, tworzywa



sztuczne i innych. Elementy ramowe będą spawane w zakładzie produkcyjnym w moduły, które następnie będą skręcane na miejscu. Panele w zależności od materiału spawane, zgrzewane, tłoczone, klejone lub mocowane mechanicznie pomiędzy sobą oraz do konstrukcji. Wszystkie elementy scenograficzne należy wykonać zgodnie z „Rozporządzeniem w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie”. Szczegółowe opisy materiałowe oraz wymagane parametry poszczególnych elementów scenografii zostały podane w specyfikacji technicznej.

