„Scenariusz ekspozycji wystawy stałej”

w ramach działania pn. "Adaptacja zespołu drewnianej zabudowy dawnego Nadleśnictwa Św. Katarzyna przy ul. Suchedniowskiej 4b na potrzeby edukacyjne, wystawiennicze, kulturalne.



„Miejsce, gdzie historia przenika się z przyrodą”.

Analiza wstępna

Opis idei, ogólnych założeń i celów projektowanej wystawy:

Projektowana wystawa ma na celu ukazanie unikalności przyrody, historii i dziedzictwa kulturowego Gór Świętokrzyskich w sposób angażujący, przystępny i pełen emocji. W centrum narracji znajduje się niezwykła przyroda Łysogór, której ochrona była głównym impulsem do utworzenia Świętokrzyskiego Parku Narodowego. Wystawa opowiada historię sztafety pokoleń – od pierwszych leśników i krajoznawców, którzy dostrzegli konieczność ochrony tego wyjątkowego dziedzictwa aż do działania Lasów Państwowych. Każdy etap ukazuje nie tylko bogactwo natury, ale także nieocenioną wartość ludzkiej determinacji i wiedzy w jej zachowaniu na przykładzie postaci znamienitych naukowców, badaczy, leśników.

Integralną częścią narracji są patriotyczne aspekty regionu. Puszcza Jodłowa była świadkiem heroicznych wydarzeń – chroniła powstańców styczniowych walczących o wolność, a w czasie II wojny światowej stała się schronieniem dla Oddziału Hubala i partyzantów Armii Krajowej. Wystawa podkreśla, jak natura staje się nie tylko tłem, ale i aktywnym uczestnikiem historii narodowej.

Jednym z fundamentów projektu jest również ukazanie znaczenia ruchu krajoznawczego, który propagował ideę poznawania lokalnej historii i przyrody jako podstawy kształtowania postawy patriotycznej, a swoje początki miał właśnie w Łysogórach. Prezentacja historii szlaków turystycznych, działalności pierwszych schronisk oraz zaangażowania lokalnych społeczności łączy przeszłość z teraźniejszością i inspiruje do dalszej troski o dziedzictwo.

Wystawa ma być przestrzenią zarówno edukacyjną, jak i refleksyjną, gdzie nauka, historia i emocje przenikają się, budując kompleksowy obraz regionu.

Założenia i cele projektowanej wystawy

_ Rozwój użytkownika w zakresie edukacji historycznej i przyrodniczej dotyczącej terenu dzisiejszego ŚPN
_ Edukacja techniczna pobudzająca wszechstronny, poznawczy i społeczny rozwój użytkownika
_ Atrakcyjna dla współczesnego odbiorcy ścieżka zwiedzania jako przestrzeń, przekazująca wiedzę o historii utworzenia ŚPN
_ Multimedialna i interaktywno-manualna forma przekazu zagadnień dotyczących historycznych wydarzeń, miejsc i osób
_ Rozwój umiejętności praktycznych i umiejętności rozwiązywania zagadek poprzez wykorzystanie wielozmysłowych elementów
_ Ekspozycja przedstawiona w kompresowanej formie, tzw. wiedza w immersyjnej pigułce w inspirujących urządzeniach
_ Intuicyjna ścieżka zwiedzania do samodzielnej obsługi przez użytkownika, odwołująca się do jego wyobraźni, emocji i uczuć
_ Stanowiska przystosowane z zachowaniem zasad dostępności dla osób z niepełnosprawnościami
_ Wystawa przystępna i zrozumiała dla użytkownika w każdym wieku z nastawieniem na dzieci i młodzież
_ Podnoszenie kompetencji użytkownika jako inwestycja w jego przyszłość
_ Uwrażliwienie użytkownika na potrzebę ochrony przyrody ŚPN, wraz z wzbudzeniem w nim postawy odpowiedzialności
_ Wystawa przeznaczona dla grup o maksymalnie 20 użytkowników

Kluczowe tematy wystawy

_ Historyczne artefakty i wydarzenia z rejonu Puszczy Jodłowej z przedziału od 1800 do 1950 roku
_ Leśne inicjatywy: Szkoła Leśna Praktyczna, Czasopismo leśne „Sylwan”, Pierwsze turystyczne schronisko, Sieć triangulacyjna
_ Działania partyzanckie i ruchy wyzwoleńcze na terenie Puszczy Jodłowej
_ Historia kolejki wąskotorowej jako przełom komunikacyjny w regionie a jednocześnie narzędzie rabunkowej wycinki Puszczy
_ Dorobek dyrektorów, leśników, krajoznawców jako ciekawe doświadczenie przyrodnicze
_ Różnice w zarządzaniu gospodarką leśną (Nadleśnictwo Święta Katarzyna via Świętokrzyski Park Narodowy)

Opis postaw, wrażeń oraz przeżyć emocjonalnych i estetycznych u zwiedzającego

Wystawa ma wzbudzać u zwiedzających podziw dla niezwykłości przyrody Gór Świętokrzyskich oraz świadomość jej niepowtarzalności. Poprzez zmysłowe doświadczenia – wizualne, dźwiękowe i dotykowe – odwiedzający mają poczuć magię lasów Puszczy Jodłowej, zanurzyć się w jej ciszy i szumie drzew, które były świadkami wielkich wydarzeń historycznych. Zastosowanie scenografii, interaktywnych elementów i oprawy dźwiękowej pozwoli zwiedzającym wczuć się w rolę zarówno leśnika, jak i partyzanta czy turysty podążającego szlakiem historii. Narracja prowadzi ich od wrażeń ogólnych do szczegółowych, budząc ciekawość i zachęcając do aktywnego udziału w odkrywaniu kolejnych opowieści.

Lokalizacja wystawy – w zabytkowym budynku dawnego Nadleśnictwa Święta Katarzyna dodatkowo wzmacnia wrażenia. Drewniany budynek z początku XX wieku, niegdyś dom nadleśniczego, zbudowany w stylu nawiązującym do tradycyjnego polskiego dworu wiejskiego, staje się integralną częścią narracji. Drewniane wnętrza, naturalne materiały i detale architektoniczne budynku pozwalają zwiedzającym poczuć autentyczność i historyczny charakter miejsca, które było świadkiem wydarzeń związanych z gospodarką leśną, ochroną przyrody oraz walką o niepodległość. To tutaj, gdzie niegdyś podejmowano decyzje związane z zarządzaniem lasami, dziś opowiada się o dziedzictwie przyrodniczym i kulturowym regionu.

Emocje odgrywają kluczową rolę w odbiorze wystawy – od dumy i wzruszenia związanego z pięknem i unikalnością przyrody Gór Świętokrzyskich, poprzez refleksję nad losami Powstańców Styczniowych i partyzantów Armii Krajowej, aż po radość z odkrywania lokalnych tradycji i historii. Wątki ochrony przyrody, walki o niepodległość oraz budowania tożsamości narodowej przeplatają się w sposób inspirujący do myślenia o odpowiedzialności za dziedzictwo, które przekażemy przyszłym pokoleniom.

Scenografia nawiązuje do tradycji XIX i początku XX wieku, w subtelny sposób łącząc estetykę przeszłości z nowoczesnymi standardami odbioru. Dzięki temu przestrzeń wystawy staje się symbolicznym pomostem między historią a teraźniejszością. Zwiedzający mają możliwość doświadczenia lasu zarówno w wymiarze naturalnym, jak i symbolicznym – jako miejsca spokoju, ale też świadectwa dramatycznych wydarzeń. Estetyka budynku i ekspozycji wspólnie tworzą wyjątkową atmosferę przeniesienia się w czasie, pozwalając głębiej poczuć ducha regionu.

Efekt końcowy ma sprawić, że zwiedzający opuszczą wystawę z poczuciem głębokiej więzi z regionem, pełni dumy z jego dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego. Magiczna atmosfera wystawy, budynek dawnego nadleśnictwa oraz opowiedziane historie mają razem przekazać jedno przesłanie: dziedzictwo Gór Świętokrzyskich to niepowtarzalny skarb, o który warto troszczyć się z myślą o przyszłych pokoleniach.

Dostępność dla osób niepełnosprawnych i obcojęzycznych

_ Audiodeskrypcja - dla osób niedowidzących przewidziane są audioprzewodniki z narracją opisującą wrażeniowość i opis treści wizualnych, jakie są ulokowane w kolejności w ścieżce zwiedzania, dostępna również dla wszystkich zwiedzających. W poszczególnych miejscach narracja będzie uruchamiać się automatycznie, dzięki zainstalowanym na wystawie czujnikom.
_ Teksty nagrań lektorskich - dla osób niedosłyszących oraz obcojęzycznych na nośnikach multimedialnych oraz w wydrukowanych materiałach będą przedstawione treści w dwóch językach (polskim i angielskim) również te, które są przedstawiane przez lektorów lub postaci, wypowiadających się w filmach, animacjach, narracjach.
_ Dostępność obiektów, kodów QR, wydruków będą ulokowane tak, aby miały do nich dostęp osoby o niskim wzroście lub poruszające się na wózkach z ograniczoną ruchomością.

Gra mobilna







Aplikacja mobilna oparta będzie na ukrytych w ścieżce zwiedzania kodach QR. Użytkownicy na wejściu będą mogli pobrać na swoje urządzenie mobilne aplikację lub wypożyczyć jeden z 10 tabletów, w których będzie zainstalowana aplikacja.

Użytkownicy zwiedzają poszczególne przestrzenie i odnajdują wkomponowane w scenerii kody QR (przewidziana ilość 8-10 szt.) Po zeskanowaniu danego kodu w aplikacji pojawia się zadanie do rozwiązania w postaci grywalizacyjnych zagadek: odszukaj w pomieszczeniu elementy za pomocą AR, rebusów, labiryntów, mini-gier w stylu „połącz w pary” itp.). Za każde poprawnie wykonane zadanie użytkownik otrzymuje symbol do finalnego hasła, które należy wprowadzić w krypteksie.



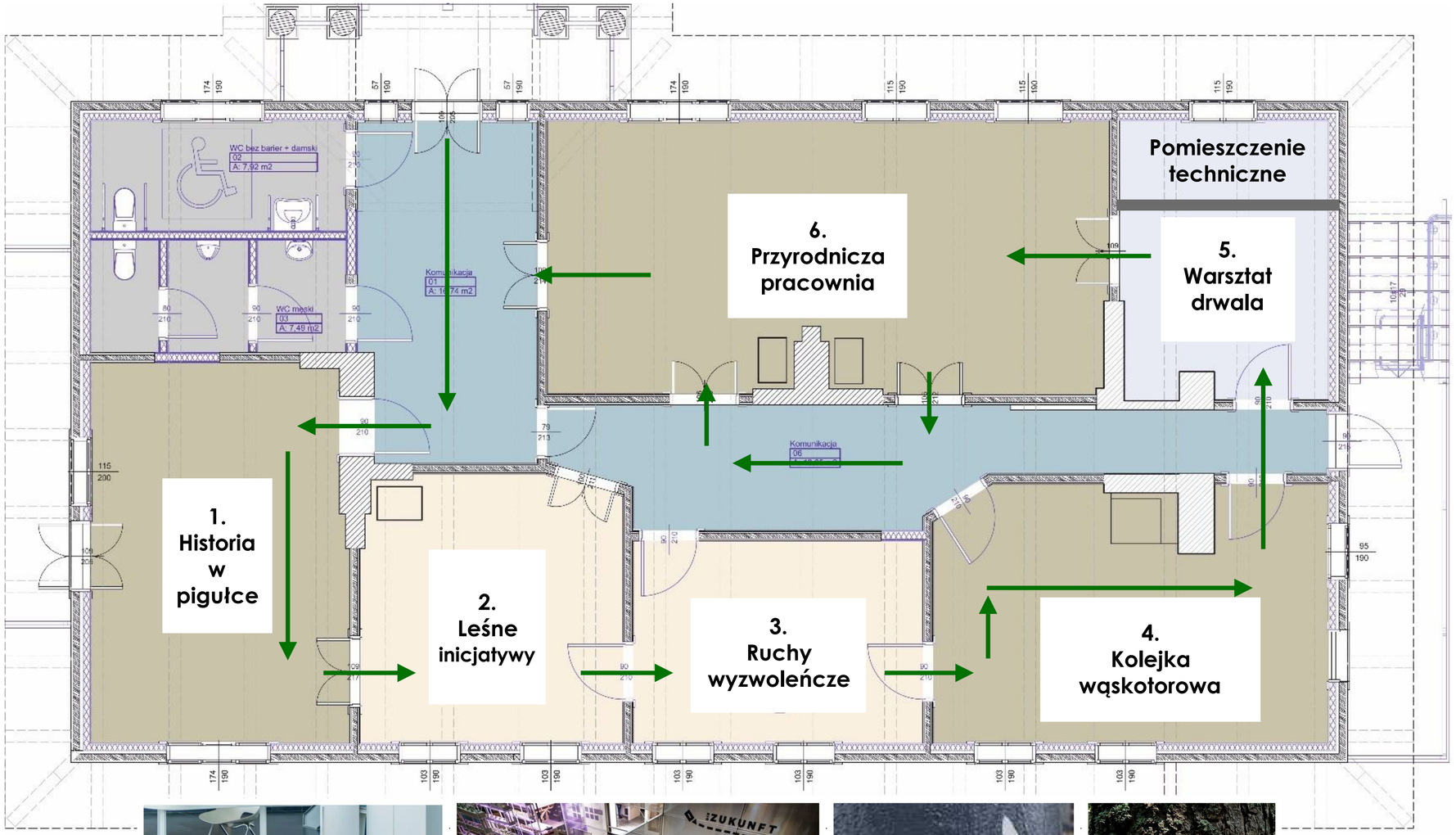
Krypteks może być w jednej z wybranych form:
- multimedialna (krypteks osadzony jest w aplikacji, a po wpisaniu finalnego hasła użytkownik może otrzymać upominek w siedzibie ŚPN.
- fizyczna (krypteks wypożyczany się na wejściu a po wpisaniu poprawnego hasła w krypteksie w jego wnętrzu będzie upominek).

Projekt koncepcji przestrzennej

_ swobodny intuicyjny ruch przechodni (6 stref tematycznych)

_ kierunkowskazy w formie oznaczeń kierunkowych używanych na szlakach przyrodniczych

_ ponad 28 stanowisk pomagających zdobywać wiedzę poprzez proste, praktyczne doświadczenia











Styl scenograficzny

Naturalne drewno to symbol natury i długiego upływu czasu. Żywica to transparentność i trwałość. Drewno w połączeniu z pleksi idealnie wpisuje się w historyczno-przyrodniczą koncepcję wystawy. Jednocześnie wszystko to ożywione wysublimowanymi multimediami oraz ciepłym oświetleniem LED nada ścieżce zwiedzania innowacyjnej świeżości. Świetnie sprawdzą się wydruki na mlecznej pleksi, a zabudowy ze sklejki dodadzą nowoczesności i lekkości oraz przestrzenności w dość małych salach.
Rekomendowane wykończenie wnętrza budynku: drewno (sosna lub dąb).











0. Holl

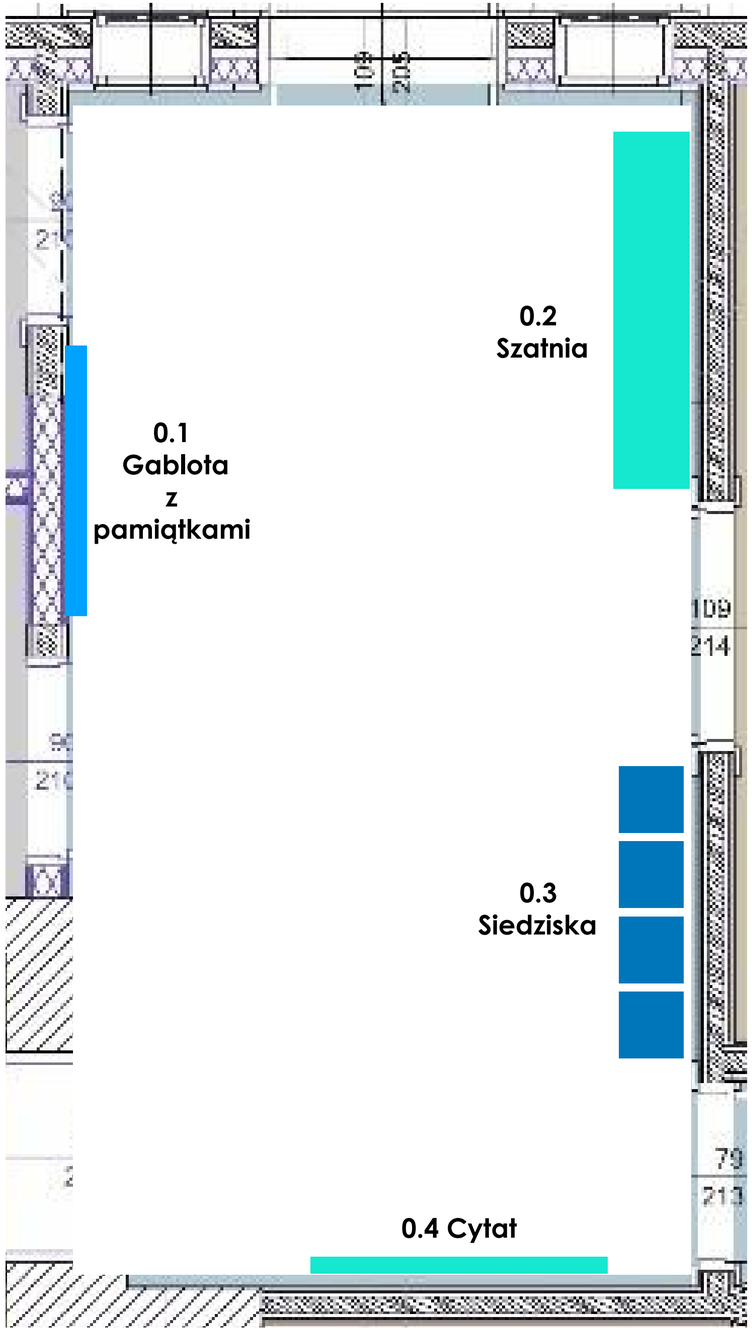
Wprowadzenie:
Ograniczenia przestrzenne w holu, który nie jest dużym pomieszczeniem wymagają minimalistycznej zabudowy.

Podkład muzyczny w tle:
Już na wejściu użytkownik zostanie wprowadzony w atmosferę miejsca. Z głośników będzie słyszalny stonowany akompaniament ambientowej muzyki z elementami odgłosów przyrody leśnej (śpiew ptaków, szum drzew).

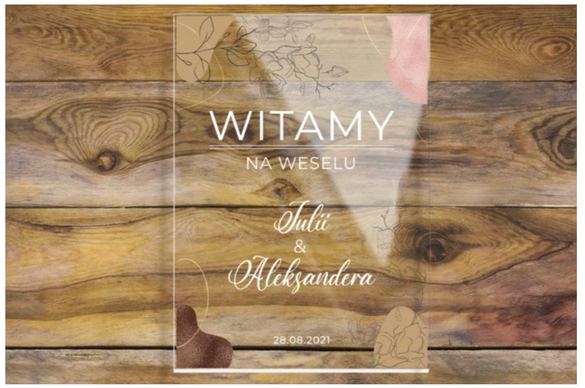
Wyposażenie:
0.1. Witryna na pamiątki
0.2. Szatnia samoobsługowa
0.3. Siedziska
0.4. Cytat „To tu historia przenika się z przyrodą” - szyld w holu

Ogólna oprawa scenograficzna:
Na drewnianym wykończeniu ścian aranżacja wydruków wykonanych na pleksi.

0. Holl


0.1
Gablota
z
pamiątkami
0.2
Szatnia
0.3
Siedziska
0.4 Cytat
109
214
79
213

0.1 - 0.4.
Szatnia, gablota siedziska, szyld.







Szatnia samoobsługowa, w której zwiedzający będą mogli pozostawić okrycia wierzchnie, wyposażona w dwa segmenty:
1. Segment z wieszakami do samodzielnego wieszania ubrań
2. Segment z 6 półkami z zabezpieczającymi zamkami.

Siedziska wykonane z pni drzewnych oraz przeszklona zamykana gablota na ekspozycję pamiątek.



Na wprost wejścia na drewnianej ścianie ulokowany będzie szyld z cytatem:
„To tu historia przenika się z przyrodą”.

1 pomieszczenie pt. „Historia w pigułce”

Zagadnienia i problematyka (wprowadzenie):
W pierwszej części pomieszczenia zapoznajemy widza z ideą miejsca i całej wystawy. Na początku nie wymagamy od użytkownika zbyt dużej aktywności, pozwalamy powoli otworzyć się na odbiór za pomocą „powitalnej opowieści”, która zasiewa ciekawość u odbiorcy. W drugiej części widz już samodzielnie odkrywa tajemnice historii w interaktywnym „Archiwarium”. Pozwalamy, by jego ciekawość została zaspokojona, a wiedza odkryta samodzielnie, co generuje wewnętrzne zaangażowanie i poczucie sprawczości u odbiorcy.

Podkład muzyczny w tle:
Akompaniament ambientowej muzyki z epoki XIX w. będący stałym podkładem muzycznym do „Powitalnej opowieści”.

Wykaz stanowisk:
1.1. Miejsce dawnego Nadleśnictwa Święta Katarzyna - główne nurty ówczesnej architektury
1.2. Powitalna opowieść
1.3.„Archiwarium” - wiedza w interaktywnej pigułce
1.4. Ewolucja Puszczy Jodłowej - emisja różnych map ukazujących transformację regionu

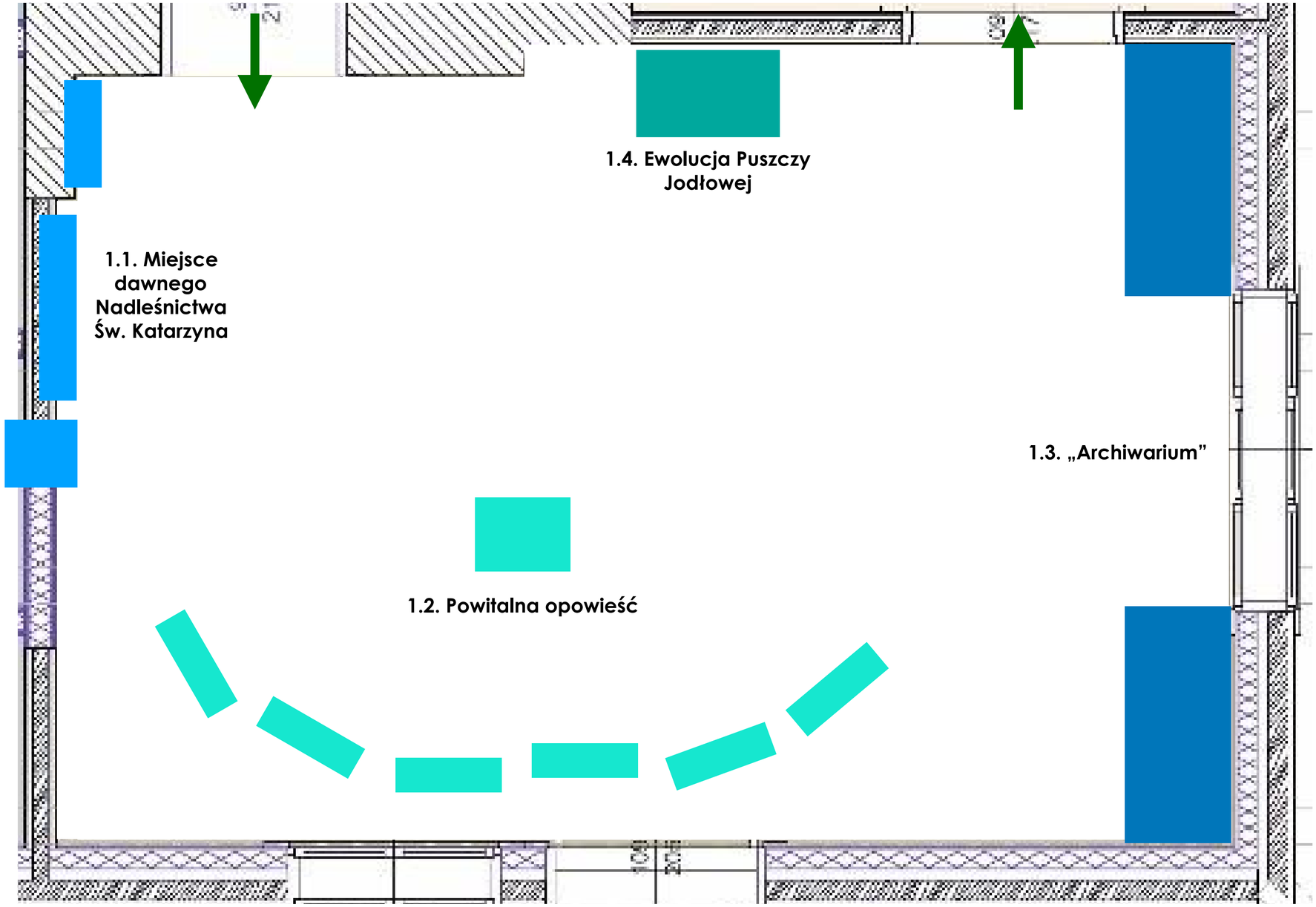
Ogólna oprawa scenograficzna:
W oknach podświetlone wydruki ukazujące archiwalne ew.„zrastrowane” zdjęcie z danego okresu wraz z cieniami sylwetek osób.

1 pomieszczenie pt. „Historia w pigułce”

Multimedia, oświetlenie i nagłośnienie (wykaz):
6 monitorów 32-43” (niedotykowych) wraz ze stacją roboczą umożliwiającą synchronizację emitowanych na monitorach treści
1 system nagłośnieniowy spięty do stacji roboczej
1 monitor dotykowy 27” wraz z komputerem typu NUC
1 monitor dotykowy 32-43” wraz z komputerem typu NUC
Oświetlenie punktowe i scenograficzne sali i eksponatów - 5 sztuk
Oświetlenie LED wmontowane w zabudowę z pleksi (Archiwarium, Dom Nadleśniczego)

Scenografia (wykaz):
Zabudowa pleksi
Zabudowa 6 monitorów wykonana ze sklejki
Zabudowa 1 monitora w formie pulpitu stołu dotykowego do multimedialnej księgi wykonana ze sklejki
Zabudowa „Archiwarium” wykonana ze sklejki wg. projektu dostosowanego do finalnej merytoryki wraz z podświetleniem LED (20 sztuk)
Wydruk na pleksi, montowany do drewnianej nawierzchni ścian na dystansach - 21 sztuk
Wydruk na drewnie w połączeniu z nadrukiem na pleksi
Pulpit ze sklejki z przyciskiem uruchamiającym emisję treści na 6 monitorach
Wydruk na folii umiejscowiony w oknach sali

1 pomieszczenie
„Historia w pigułce”



1.1. Dom Nadleśniczego

Na początek wprowadzamy widza w opowieść o budynku, charakterem nawiązującym do tradycyjnego wiejskiego dworu polskiego. Informacja, w jakich okolicznościach powstało to miejsce, będzie ukazana w krótkim opisie w formie wydruku na pleksi. Zachowane odkrywki obudowane gablotą z pleksi, stanowiące część wewnętrznej ściany, pozwolą widzowi zapoznać się z ciekawymi technikami budownictwa w XIX w. Dzięki instalacji świetlnej LED widz dokładnie obejrzy poszczególne elementy wnętrza ściany wraz z ich opisem.



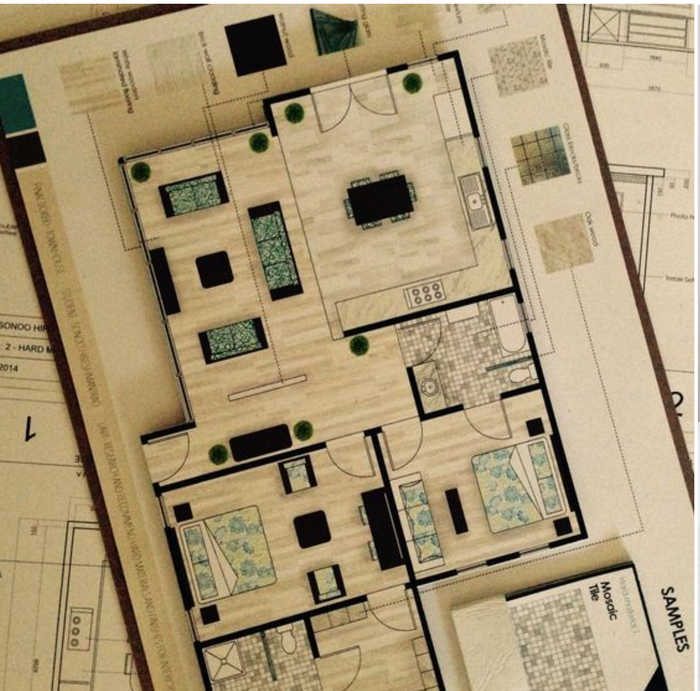




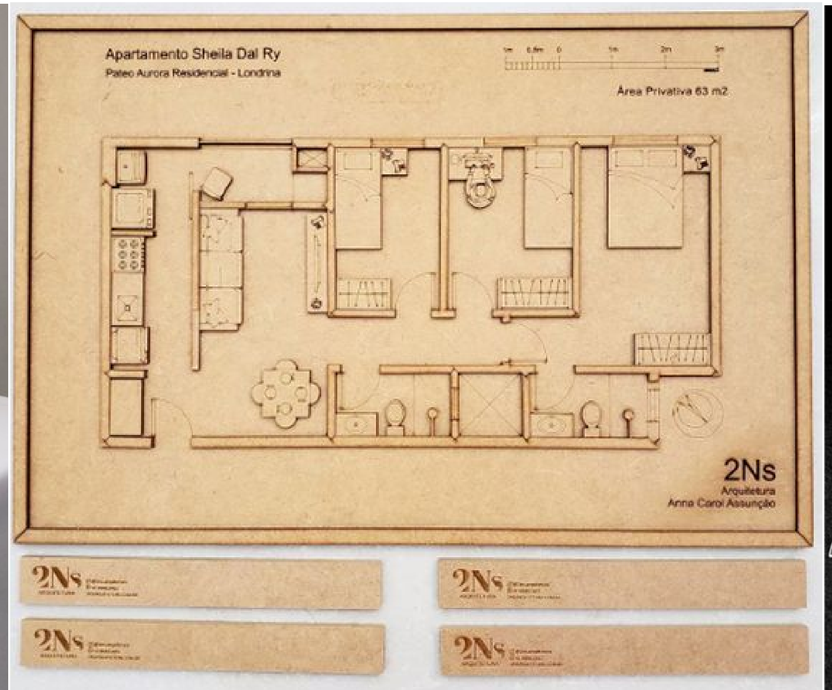


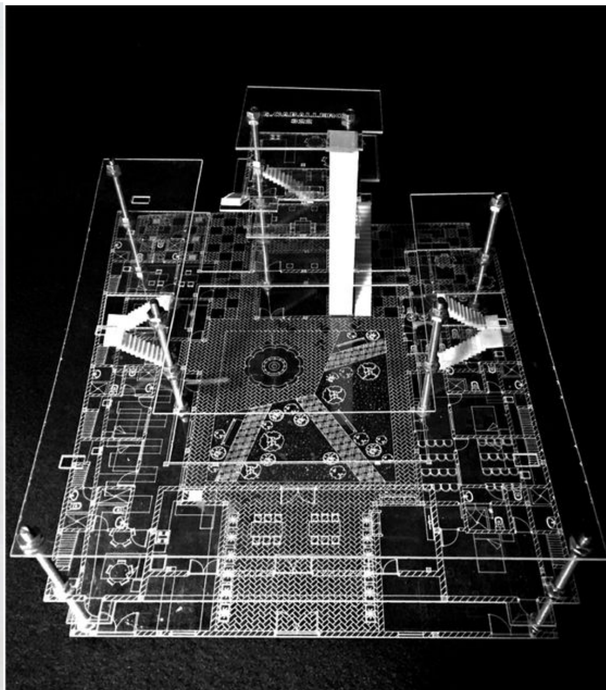
1.1. Dom Nadleśniczego

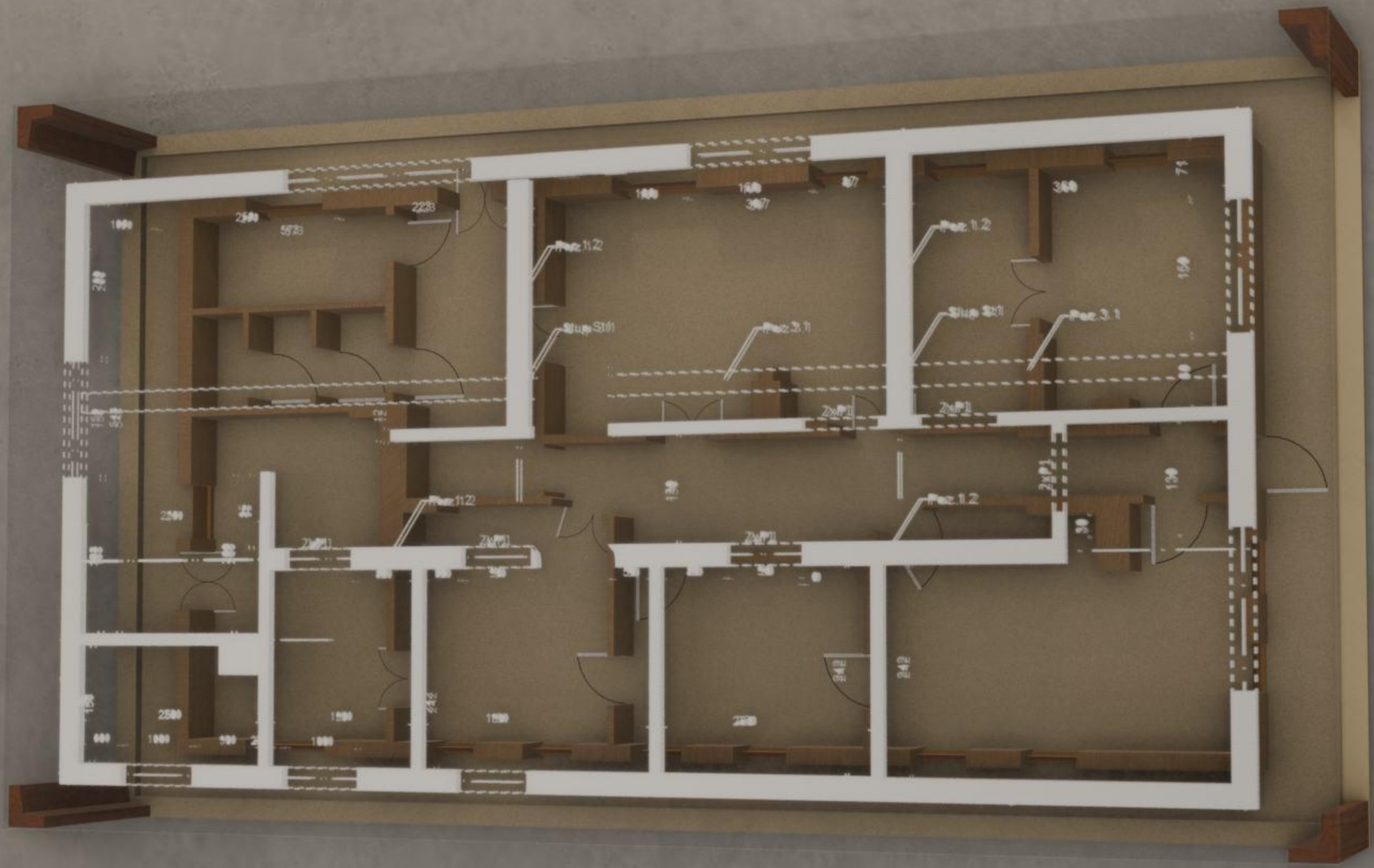
W tym miejscu na ścianie zostanie również wyeksponowana grafika przedstawiająca szkice projektowe budynku wraz z rzutami z góry. Wykorzystane zostaną do tego wyfrezowane wydruki na drewnie w połączeniu z wpasowaną do wydruku pleksi.







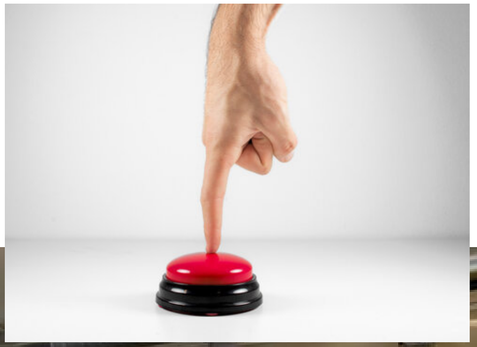




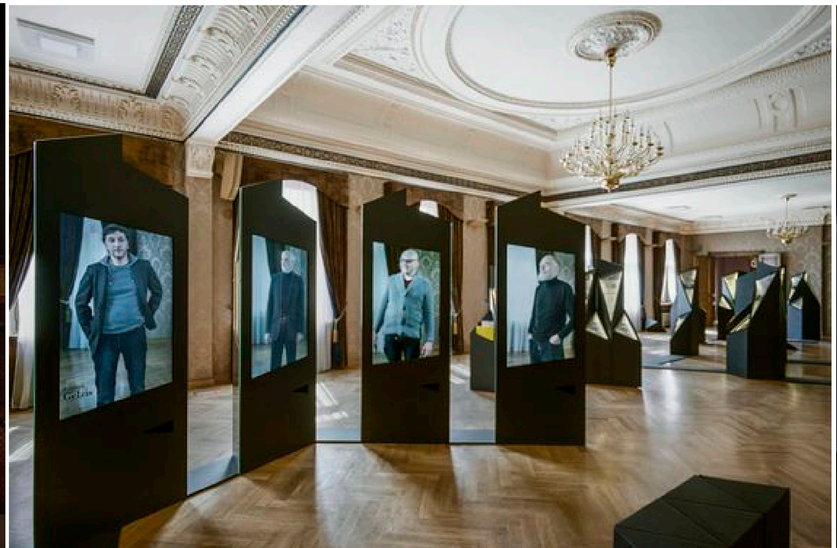
Poglądowa wizualizacja

1.2. Powitalna opowieść

Główna pierwsza część tej sali poświęcona będzie ważnym osobistościom (leśnikom, krajoznawcom, dyrektorom), które przyczyniły się do tworzenia historii Świętokrzyskiego Parku Narodowego. Wybranych 6 ożywionych postaci w formie multimedialnych portretów (monitory 32-43” w zabudowie ze sklejki) będą prowadziły dialogi między sobą oraz monologi kierowane do widzów. Będzie to krótka scenka, ukazująca spotkanie się dusz tych wszystkich zasłużonych osób, pragnących opowiedzieć swoje wspomnienia, między wierszami przekazując historyczną wiedzę w formie ciekawostek.
Opowieść uruchamiana będzie za pomocą pulpitu z przyciskiem.
Dla osób niedosłyszących wypowiedzi postaci będą wyświetlane w formie przewijanego tekstu ulokowanego w dolnej części monitorów (w dwóch językach).
Wyjście na taras stanowi naturalną scenerię do ustawionych multimedialnych portretów.









Poglądowa wizualizacja



1.3. „Archiwarium”

Wśród szufladek i otwieranych półek ukryta będzie chronologicznie ułożona historia poszczególnych wydarzeń, ukazana w skompresowanych pigułkach wiedzy w stylu "Czy wiesz, że…” Taka forma przekazu pozwala na swobodne rozwijanie kontentu merytorycznego w dalszej kolejności działań projektowych wystawy. Będzie to przestrzeń na tworzenie krótkich opowieści (w formie tekstów i obrazów wydrukowanych na pleksi i podświetlonych od wewnątrz) oscylujących wokół zachowanych eksponatów np. kule, rewolwer, archiwalnych zdjęć. W zabudowie będzie również monitor dotykowy rozwijający treści merytoryczne w formie animacji, mini-aplikacji i nagrań lektorskich. Tu też będą ukryte zagadki do gry mobilnej.











1.4. Ewolucja Puszczy Jodłowej

Jak zmieniał się teren Puszczy Jodłowej oraz Świętokrzyskiego Parku Narodowego na przestrzeni 150 lat? Opowieść o tym będzie ukazana w postaci multimedialnej księgi (interaktywny monitor 32-43"). Zostaną wykorzystane stare mapy w celu stworzenia jednej spójnej animacji, ryciny oraz minimalistyczne scenki, a wszystko usytuowane w terenie i ukazane na przestrzeni czasu. Użytkownik dowie się: jak wyglądały Łysogóry 100 lat temu, jak wyglądało źródło Św. Franciszka 100 lat temu, jak wyglądała Puszcza (wycięta), a także pozna dawne trasy, mapy i przewodniki.







2 pomieszczenie pt.„Leśne inicjatywy”

Zagadnienia i problematyka (wprowadzenie):
W drugim pomieszczeniu użytkownik zapozna się bliżej z różnymi inicjatywami leśnymi, które będą kontynuacją i rozwinięciem informacji zaczerpniętych w „Archiwarium”. Zarówno pierwsza sala oraz druga będą oświetlone światłem dziennym, dającym jasną przestrzeń, ukierunkowującą wrażeniowość widza na pozytywne treści o inicjatywach i osiągnięciach aktywistów.

Podkład muzyczny w tle:
Akompaniament ambientowej muzyki z cichym gwarem dziecięcych i dorosłych odgłosów.

Wykaz stanowisk:
2.1. Pierwsze turystyczne schronisko
2.2. Szkoła Leśna Praktyczna w Siekiernie
2.3. Czasopismo Leśne „Sylwan”
2.4. Badania triangulacyjne
Przy każdej inicjatywie będzie również wydrukowany portret inicjatora wraz z jego krótkim życiorysem.

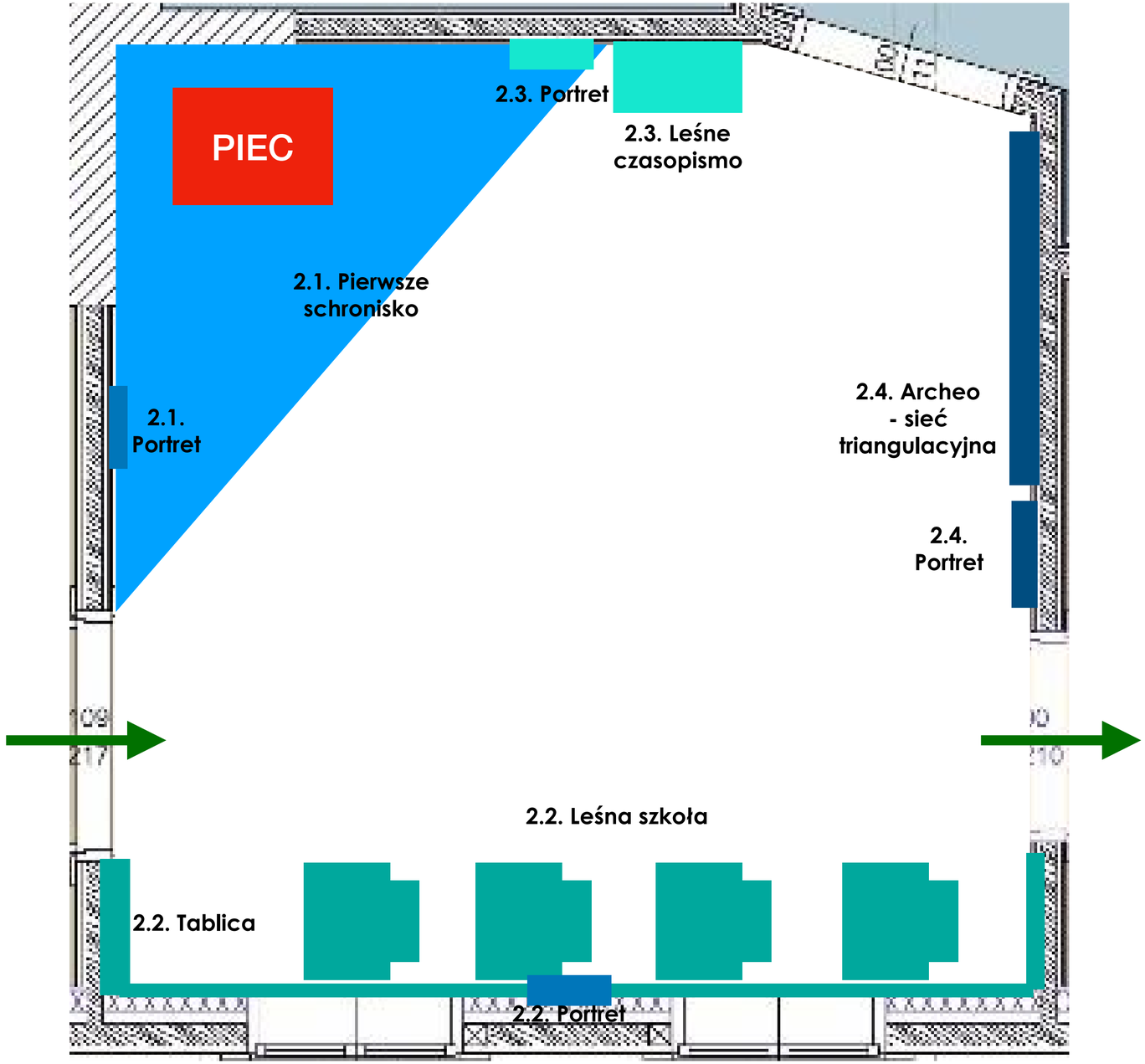
Ogólna oprawa scenograficzna:
W oknach podświetlone wydruki ukazujące leśną scenerię usytuowania Szkoły Leśnej Praktycznej.
Odwzorowanie scenograficzne Szkoły Leśnej Praktycznej i Pierwszego turystycznego schroniska.

2 pomieszczenie pt. „Leśne inicjatywy”

Multimedia, oświetlenie i nagłośnienie (wykaz):
1 system nagłośnieniowy z playerem
Oświetlenie punktowe i scenograficzne sali i eksponatów - 5 sztuk

Scenografia (wykaz):
Aranżacja schroniska (stół, łóżka część, krzesła, regalik, dywan, świece i inne elementy)
Aranżacja szkoły (3 ławki szkolne z księgami drzewnymi w blacie pod pleksą z oświetleniem LED, siedziska)
Wydruk na pleksi, montowany do drewnianej nawierzchni ścian na dystansach - 7-8 sztuk
Tablica szkolna z wydrukami
Wydruk na folii umiejscowiony w oknach sali
Infokiosk mechaniczny wykonany ze sklejki wraz z obrotową mechaniką (np. koło zamachowe)
Zabudowa do spotu UV
Wydruk na pleksi lub rysunek farbą UV na ścianie
Retro gazetka (zabezpieczona np. laminowane strony)

2 pomieszczenie
„Leśne inicjatywy”



2.1. Pierwsze schronisko

Wzorując się na opisach zawartych w archiwalnych materiałach, zostanie scenograficznie odwzorowany wygląd pierwszego schroniska, zaaranżowany wokół istniejącego pieca. W stoliku będzie wydruk w formie dwustronicowej retro gazety, w której użytkownik porówna wygląd budynku Janowskiego kiedyś a dziś (miejsce schroniska) oraz pozna inne ciekawostki o schronisku. W gazetce zawarta będzie mapa pierwszych szlaków turystycznych na terenie puszczy.









2.2. Szkoła Leśna Praktyczna

W istniejących oknach będzie widok na stajnię, oborę, wozownię, stodołę, studnię oraz ogród leśno-botaniczny (podświetlone wydruki na folii wkomponowane w okna). W ustawionych wzdłuż okien, jednoosobowych ławkach szkolnych zostaną zaprezentowane księgi drzewne w wbudowanych gablotach pod pleksą z oświetleniem LED. Będą to trzy gatunki drzew rozłożone na pojedyncze elmenty z odnośnikami z opisami, rycinami nasion, owoców, liści, przekroju, kory itp. Pomiędzy oknami na ścianach będą w podświetlanych ramach: rzut z góry szkoły, plan lekcji, świadectwo, zdjęcie dyrektora, inne pamiątkowe zdjęcia. Na tablicy zostanie zaprezentowana w formie starodawnych grafik merytoryka, ukazująca, jak wyglądała gospodarka leśna oraz stosowane techniki w różnych czasach.













2.3. Czasopismo leśne „Sylwan”

Wydrukowane wybrane strony czasopisma zaprezentowane będą w manualnym infokiosku, wyposażonym w korbę, za pomocą której użytkownik przewijać będzie poszczególne podświetlone wydruki.

Obok infokiosku na ścianie w wydrukach na pleksi będą zaprezentowane informacje o inicjatywie czasopisma i okolicznościach jego powstania wraz z portretem inicjatora czasopisma.





Poglądowa
wizualizacja



2.4. Badania triangulacyjne





Jedna ze ścian pomieszczenia zostanie wykorzystana do ukazania fragmentów cegieł pochodzących z historycznych obiektów na szczycie Łysicy, wchodzących w skład sieci triangulacyjnej.

Za pomocą ultrafioletowego follow-spotu użytkownik będzie mógł wyświetlić architekturę budynku dopasowaną do fragmentów cegieł. Opcjonalnie zamiast spotów zostanie zastosowany naścienny i naziemny szkic (lub wykonany na pleksi), który zilustruje dalszą część archeologicznej konstrukcji.

Obok na wydruku na pleksi będą objaśnienia ukazujące, jakie skutki przyniosło wdrożenie sieci triangulacyjnej, dlaczego była potrzebna. zostaną przedstawione również mapy z końca XVII w., ukazujące zniekształconą przestrzeń, a użytkownik będzie mógł znaleźć różnice między historyczną a współczesną mapą.

3 pomieszczenie pt. „Ruchy wyzwoleńcze”

Zagadnienia i problematyka (wprowadzenie):
Widz płynnie przekierowany zostanie do wyciemnionej przestrzeni, gdzie pozna okoliczności ruchów powstańczych, odbywających się na terenie Puszczy Jodłowej oraz Świętokrzyskiego Parku Narodowego. Stworzona sceneria pozwoli poczuć się w roli powstańca i poznać okoliczności, w jakich przyszło żyć partyzantom w gęstwinie leśnej.

Podkład muzyczny w tle:
Akompaniament ambientowej muzyki z minimalistycznymi efektami dźwiękowymi strzałów oraz przelotu samolotów na przemian z leśną ciszą z odgłosami trzasków, szumów, podmuchów wiatru, a także żołnierskich piosenek z oddali.

Wykaz stanowisk:
3.1. Sceneria Puszczy Jodłowej
3.2. Artefakty, repliki odznaczeń i broni, archiwalne zdjęcia
3.3. Mapa działań partyzanckich, bitew, akcji
3.4. Ściana pamięci
3.5. Selfie kryjówka
3.6. Wspomnienia powstańca

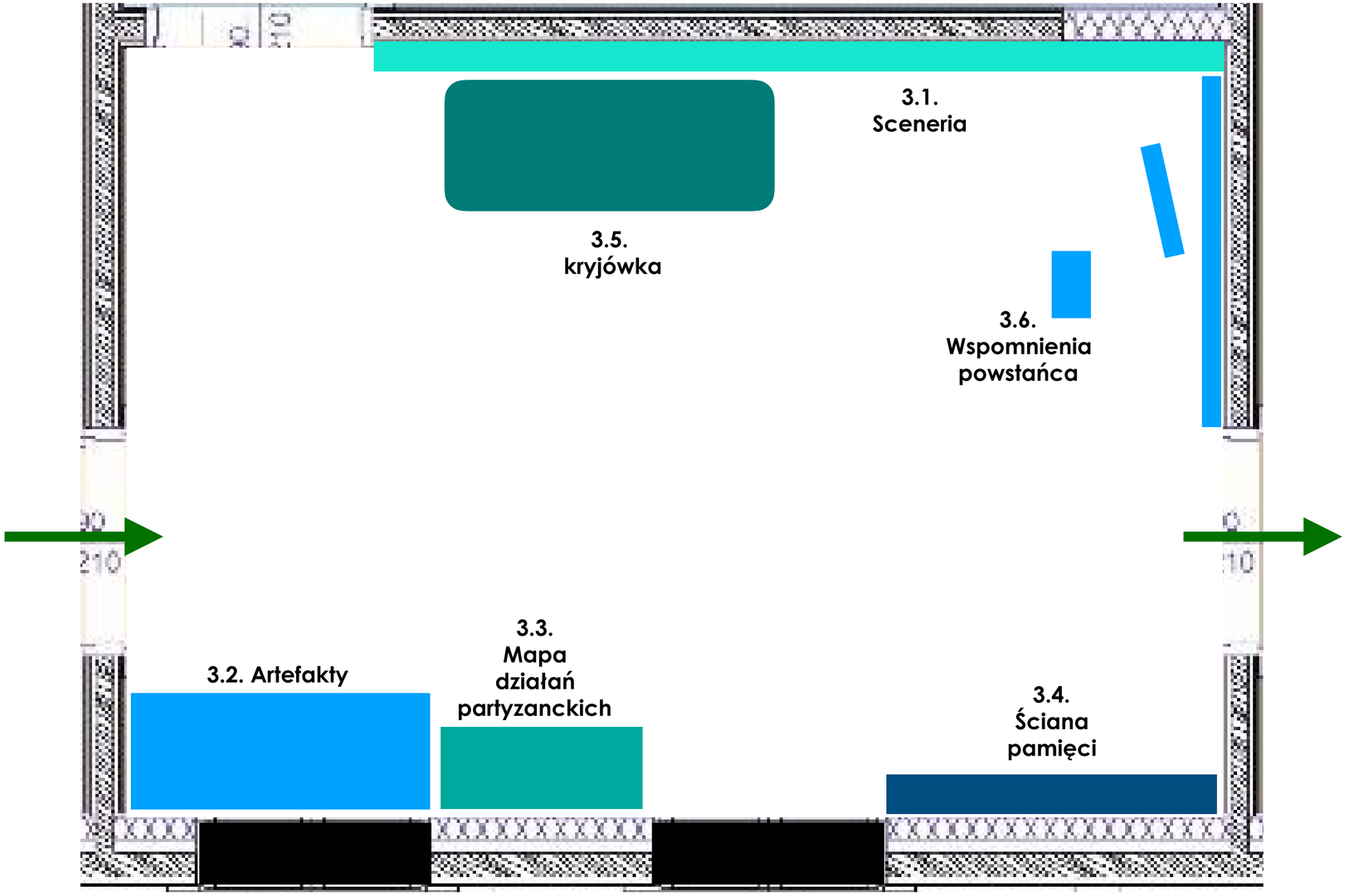
Ogólna oprawa scenograficzna:
Wielkoformatowa sceneria leśna w formie wydruku na ścianach i na tiulach.

3 pomieszczenie pt. „Ruchy wyzwoleńcze”

Multimedia, oświetlenie i nagłośnienie (wykaz):
Oświetlenie punktowe i scenograficzne sali i eksponatów - 6-8 sztuk
Monitor dotykowy 43” wraz z komputerem typu NUC
Monitor dotykowy 15-22” wraz z komputerem typu NUC
1 system nagłośnieniowy

Scenografia (wykaz):
Wielkoformatowy wydruk na ścianie oraz na tiulach
Retro skrzynia z pleksi wraz z przesuwną lupą
Artefakty (wydruki, repliki)
Wydruki na pleksi - opisy artefaktów
Zabudowa do monitora 43” ze sklejki
Drewniane kafelki z nadrukiem w formie kostek lub wydruk na pleksi w formie tabliczek - 10-20 sztuk
Wydruk na folii umiejscowiony w oknach sali - wyciemnienie sali
Aranżacja kryjówki (wykonana z naturalnych surowców typu gałęzie, worki z piaskiem itp.)
Zabudowa typu pulpit do monitora 15-22”
Wydruk postaci typu cut-out wykonany z dibondu (cienie postaci oraz postać pełnokolorowa Hubala)

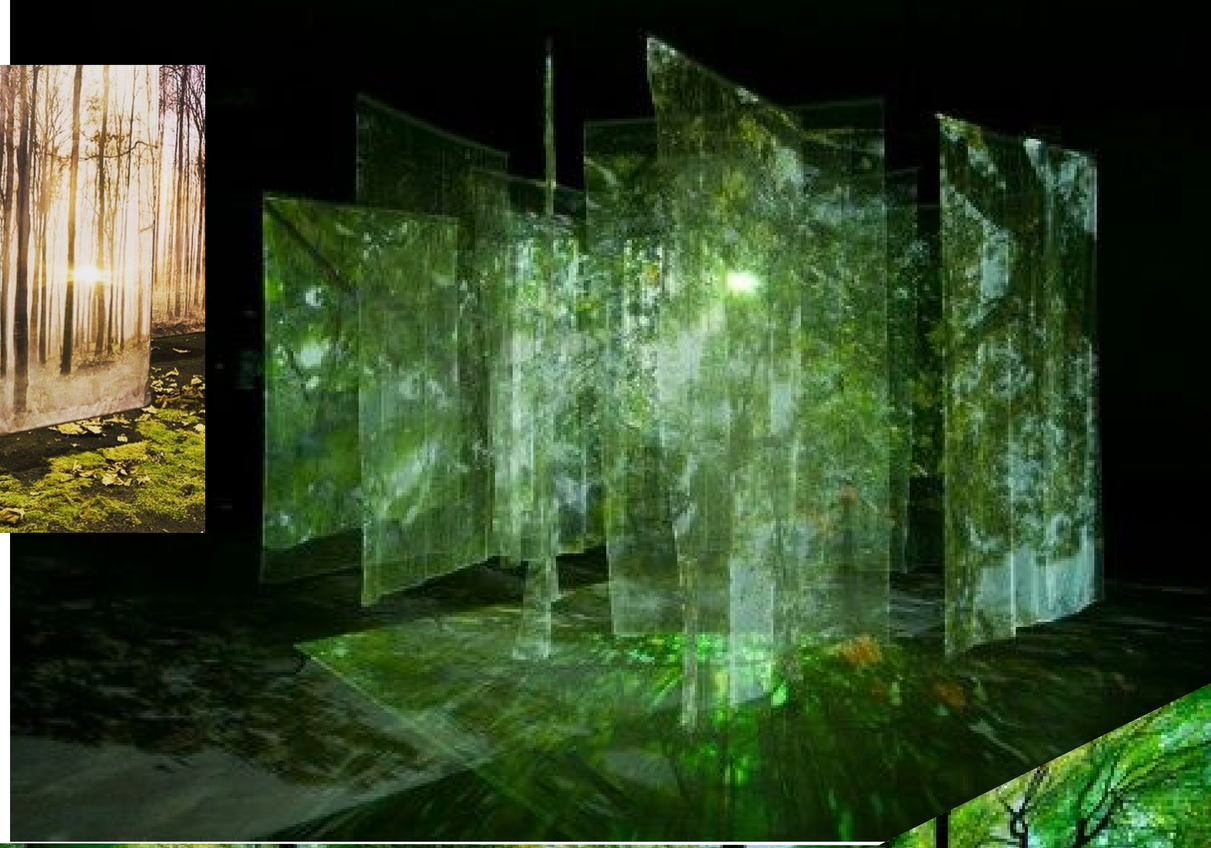
3 pomieszczenie
Ruchy wyzwoleńcze



3.1. Sceneria

Ta sala zostanie wyciemniona w celu wprowadzenia atmosfery, jaką odczuwali partyzanci ukrywający się w Puszczy Jodłowej. Na ścianie zostanie umieszczony wielkoformatowy wydruk imitujący leśną gęstwinę a przed nim płaty transparentnego tiulu z podświetlonym drukiem, co nada przestrzenności w odbiorze całej scenerii.









3.2. Artefakty

Przy ścianie umieszczona będzie ekspozycja artefaktów np. replik odznaczeń, replik broni, archiwalnych zdjęć.
A wszystko umieszczone zostanie w gablocie w formie otwartej starej skrzyni. W jej wnętrzu będzie zamontowana ochronna pleksi, za którą będą umieszczone „skarby”. Nad pleksi będzie umieszczona szyna z przesuwną lupą.









3.3. Mapa działań partyzanckich

Dzięki interaktywnej mapie z monitorem dotykowym użytkownicy poznają strategiczne działania, miejsca przeprowadzonych akcji wyzwoleńczych, czy konkretne lokalizacje kryjówek partyzantów. A wszystko osadzone w czasie, dzięki interaktywnej osi czasu na monitorze dotykowym.







3.4. Ściana pamięci

Zasłużeni zostaną upamiętnieni na tablicy, składającej się z kafelków z pleksi lub w postaci drewnianych klocków z nadrukiem.





3.5. Selfie kryjówka

W całej scenerii zostanie zaaranżowana kryjówka, ukazująca warunki w jakich przebywali partyzanci.
Będzie to doskonałe miejsce do przymierzenia elementów ubioru żołnierskiego i wykonania pamiątkowych zdjęć.





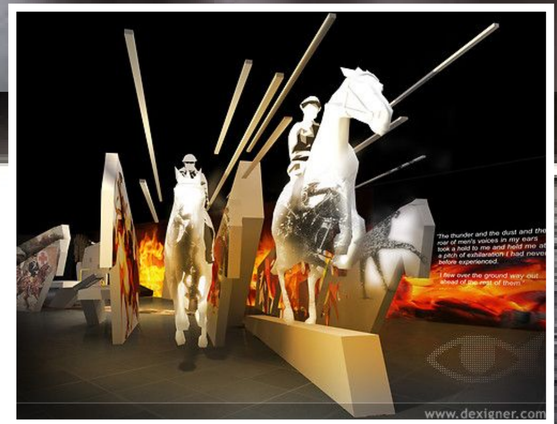
3.6. Wspomnienia powstańca

To stanowisko poświęcone będzie wydarzeniom powstańczym na terenie Puszczy Jodłowej.
Główną rolę odegra duch Hubala, który będzie postacią podświetloną na tle sylwetek innych partyzantów w leśnej gęstwinie.
Zabieg ten ma pokazać jak wielu walczyło i ukrywało się w lasach a wyszczególniona postać Hubala ma być przedstawicielem tego przekazu.

Dedykowana formuła przekazu to nagrania lektorskie. Aktywacja przekazu (wspomnień Hubala) odbywa się za pomocą interaktywnego monitora, w którym zawarta jest lista wspomnień. Dla osób niedosłyszących na monitorze będą wyświetlać się teksty, wypowiadane przez mapowaną postać.











Poglądowa wizualizacja









4 pomieszczenie pt. „Kolejka wąskotorowa”

Wprowadzenie:
Ta przestrzeń zabierze widzów do podróży historycznej wokół kolejki wąskotorowej, która była oknem na świat dla ówczesnej lokalnej społeczności. Jest to kontynuacja wątku również historycznego z poprzedniego pomieszczenia a jednocześnie płynne przejście do ukazania „przedsiębiorczej” rzeczywistości terenów Nadleśnictwa Święta Katarzyna z tamtego okresu.

Podkład muzyczny w tle:
Akompaniament ambientowej muzyki a w tle słychać jest odgłosy z animacji ukazującej ciągłą wycinkę drzew i głosy okupantów.

Stanowiska:
4.1. Mapa rozmieszczenia tras kolejki w terenie
4.2. Parowozy - jak to działa?
4.3. Narzędzia / gwara
4.4. Przejażdżka wirtualną kolejką
4.5. Historyczne tło z okupantem
4.6. Archiwalna gablota

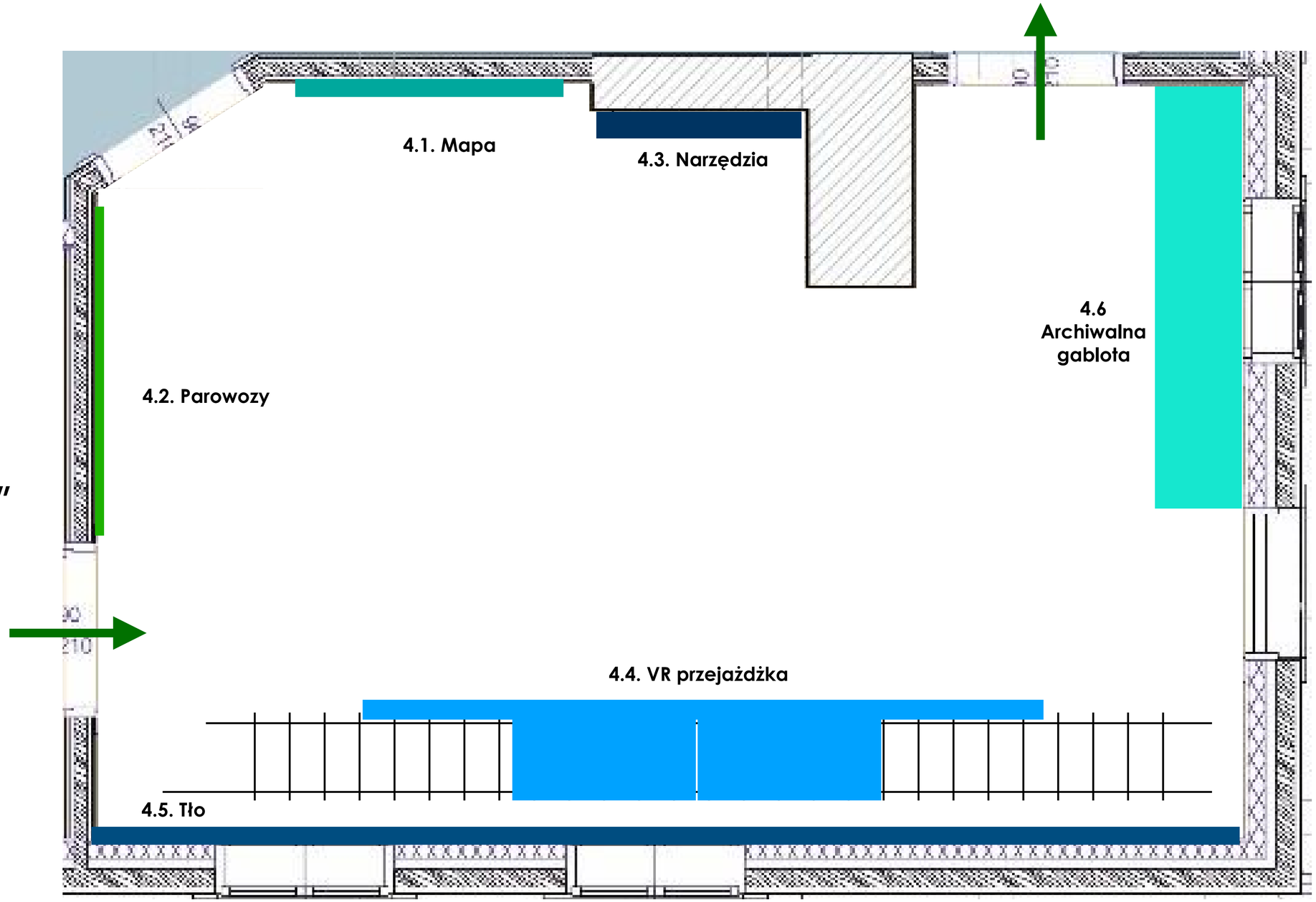
Ogólna oprawa scenograficzna:
Okna są zasłonięte ściankami, stanowiącymi tło dla wyświetlanych na nich projekcji.

4 pomieszczenie pt. „Kolejka wąskotorowa”

Multimedia, oświetlenie i nagłośnienie (wykaz):
Oświetlenie punktowe i scenograficzne sali i eksponatów - 5-6 sztuk
Zestaw gogli VR - 2 szt.
1 system nagłośnieniowy wraz z playerem

Scenografia (wykaz):
Wydruk na drewnie w wykrojnika - mapa
Wydruk na pleksi, montowany do drewnianej nawierzchni ścian na dystansach - parowozy
Drewniane obrotowe kafelki z nadrukiem w formie kostek - 9-12 sztuk
Wielkoformatowy wydruk na ścianie podświetlony LED
Aranżacja kolejki wąskotorowej (odcinek toru - zestaw dwóch podkładów połączonych z szynami, łubki szynowe, haki torowe, kawałki węgla)
Atrapa boku wagonika w postaci wielkoformatowej wyciętej płyty
2 siedziska wraz z instalacją gogli VR
Gablota ze sklejki z pleksi oraz sterowalnym pulpitem z przyciskami wywołującymi podświetlenie LED danego elementu wewnątrz gabloty
Artefakty i wydruki do gabloty
Wydruk na folii umiejscowiony w oknach sali - wyciemnienie sali

4 pomieszczenie
„Kolej wąskotorowa”



4.1. - 4.2.
Mapa
Parowozy







Za pomocą podświetlonej mapy zostaną ukazane różne trasy kolejki wąskotorowej po regionie wraz z zaznaczeniem przystanków. Mapa będzie wykonana w postaci wydruku na pleksi lub drewnie.

Na ścianie zostaną zaprezentowane również szkice, przedstawiające modele różnych parowozów wraz z podpisami ich składowych elementów i ukazaniem, jak dany parowóz „pracuje”.

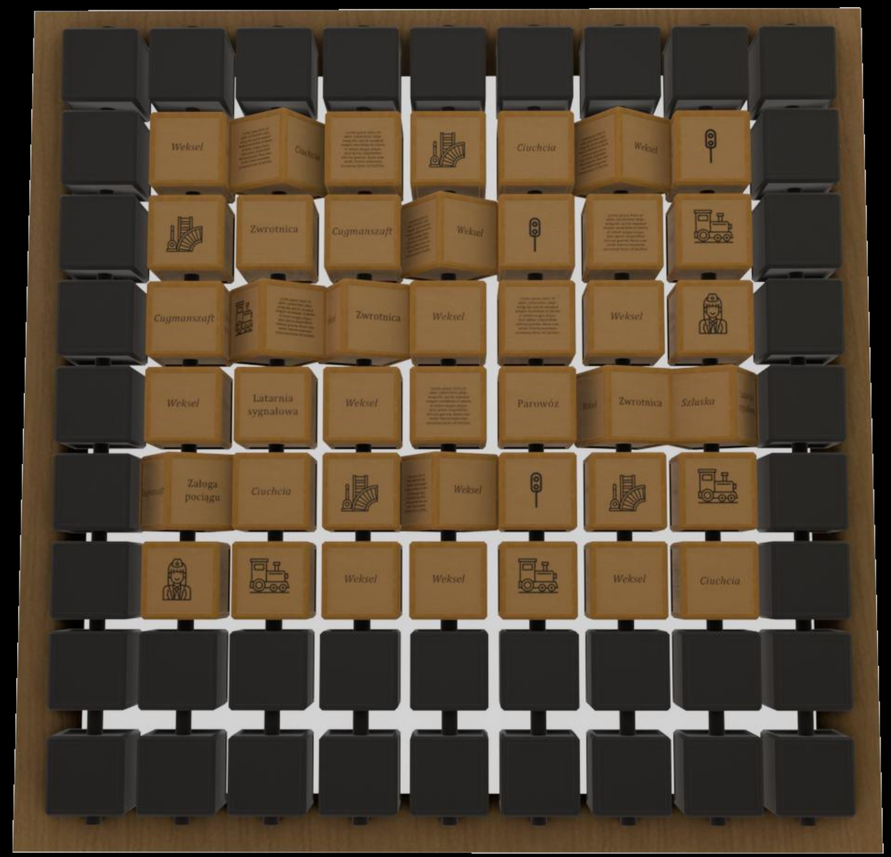
4.3. Narzędzia / gwara

Społeczność kolei wąskotorowej miała swoją gwarę. Zostanie ona przedstawiona w postaci mechanicznej układanki, składającej się z obrotowych klocków. Na każdym klocku będzie:
- z jednej strony nazwa prawidłowa,
- na drugim boku gwara,
- na trzecim boku rysunek,
- na czwartym opis działania i zastosowania.





Poglądowa wizualizacja



4.4. - 4.5. VR kolejka

Na scenografię będzie składać się: stalowy podkład od kolejki, względnie odcinek toru - zestaw dwóch podkładów połączonych z szynami, łubki szynowe, haki torowe, kawałki węgla, odwzorowujące wygląd faktyczny kolejki wąskotorowej wraz z atrapą boku wagonika w postaci wyciętej płyty. W tle za wagonikiem zostanie ukazana wycinka drzew i skala wywózki drzewa w formie oświetlonego wydruku z elementami scenografii, a wszystko opatrzone ścieżką dźwiękową działającą na zmysły widza.
W scenerii będą usytuowane siedziska wraz z goglami VR, w których widz doświadczy prawdziwych emocji przejażdżki kolejką wąskotorową w tamtejszym czasie.









Poglądowa wizualizacja

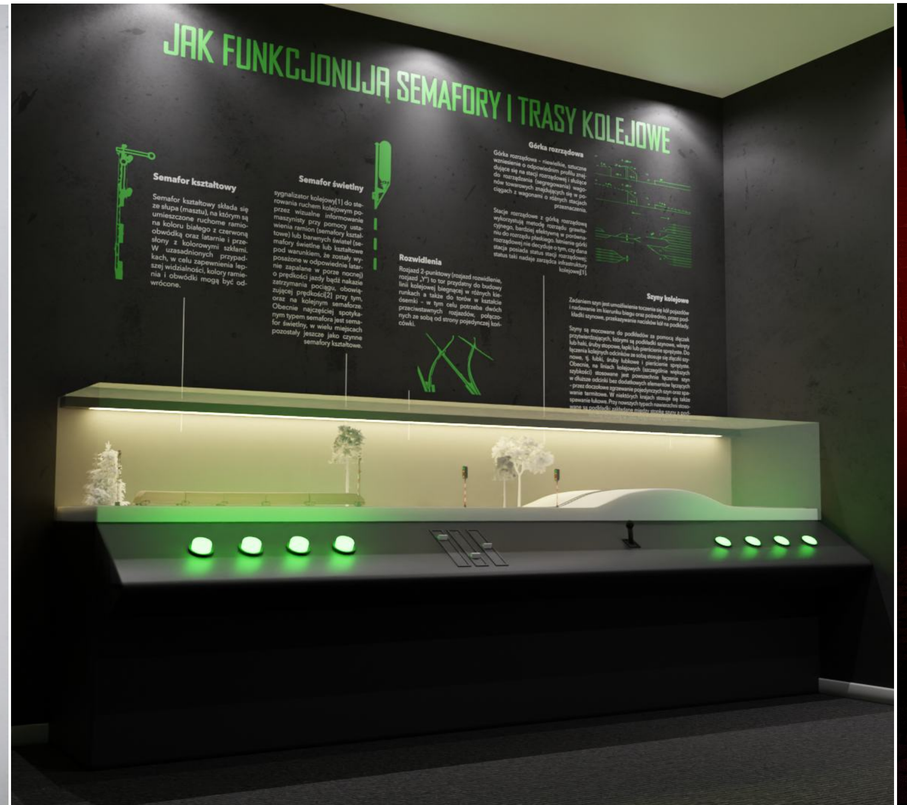


4.6. Archiwalna gablota

Kolejka wąskotorowa ma bogatą historię i wiele w niej osadzonych ciekawostek. Artefakty, oś czasu, definicje wąskiego toru, początki funkcjonowania, zastosowanie trakcji konnej i mechanicznej, wady i zalety… Wszystko to zostanie przedstawione w wielkiej gablocie ze sterowalnym pulpitem. Użytkownik niczym motorniczy będzie mógł za pomocą przycisków, przekładni, kół zamachowych oświetlać kolejno artefakty i kontent merytoryczny.









5 pomieszczenie pt. „Warsztat drwala”

Wprowadzenie:
Wrażenia z poprzedniej sali zostaną podtrzymane w „Warsztacie drwala”. W postaci galerii wyeksponowanych narzędzi i instalacji teatru cieni ukażemy scenki z pracy drwala z okresu Nadleśnictwa Święta Katarzyna. Podkreślimy tym samym politykę zarządzania zasobami leśnymi w tamtejszym okresie.

Podkład muzyczny w tle:
Akompaniament ambientowej muzyki z odgłosami piłowania pnia, rąbania gałęzi i upadających drzew.

Stanowiska:
5.1. Galeria narzędzi z teatrem cieni

Ogólna oprawa scenograficzna:
Wyciemniona sala z ciepłym oświetleniem.

5 pomieszczenie pt. „Warsztat drwala”

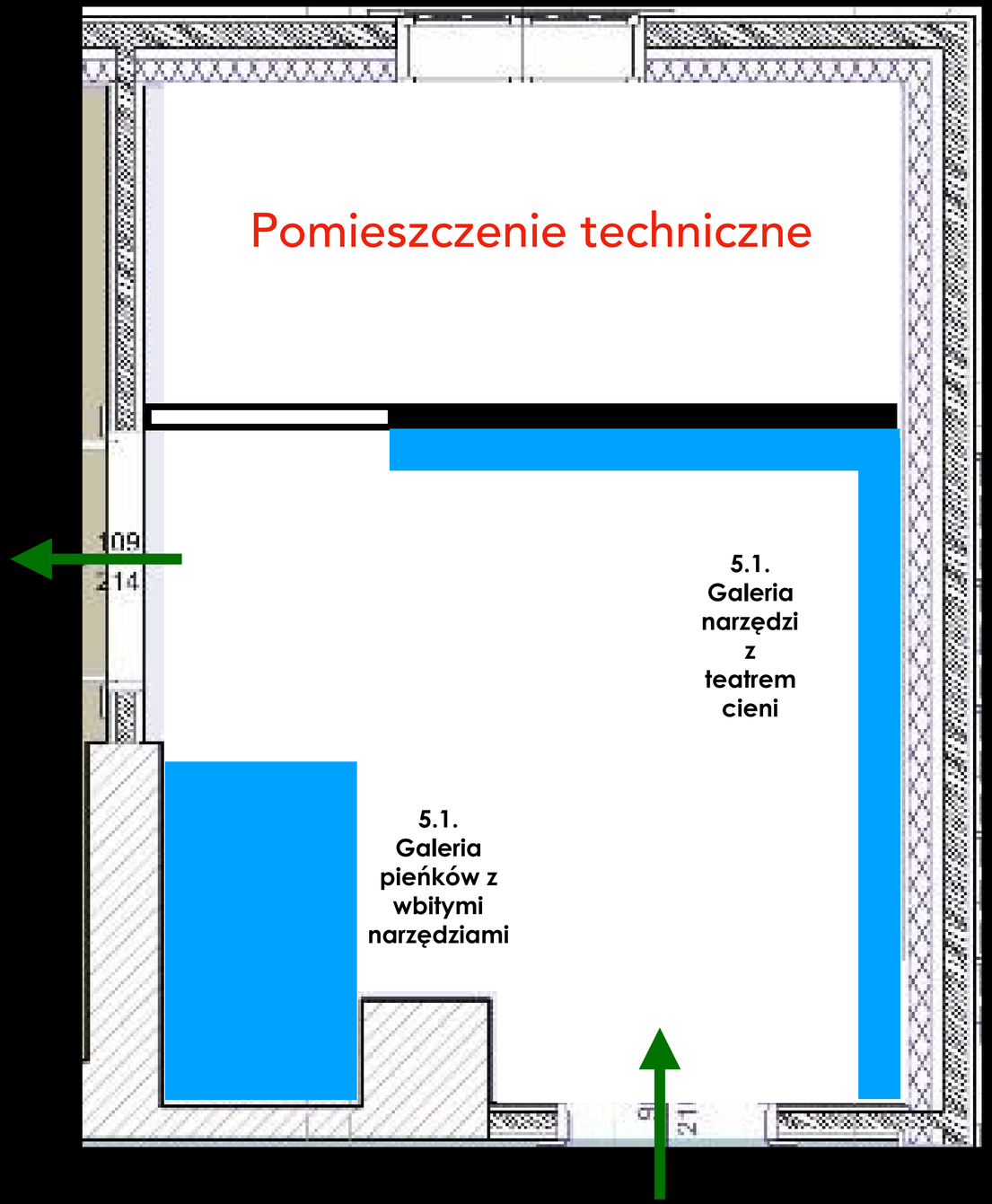
Multimedia, oświetlenie i nagłośnienie (wykaz):

Oświetlenie punktowe i scenograficzne sali i eksponatów - 5-6 sztuk
1 system nagłośnieniowy wraz z playerem

Scenografia (wykaz):

Wydruk na pleksi (małe formaty) montowany do drewnianej nawierzchni ścian na dystansach - 10-20 sztuk
Artystyczna aranżacja narzędzi wraz z oświetleniem dająca efekt teatru cieni na ścianach
Narzędzia umiejscowione w podświetlonych LED i dopasowanych kształtem wnękach
Narzędzia wyeksponowane w pieńkach z różnych gatunków drzew

5 pomieszczenie
„Warsztat drwala”



5.1. Galeria narzędzi



Różnorodność narzędzi zostanie przedstawiona w formie interaktywnego teatru cieni połączonego z ekspozycją zabezpieczoną pleksi od frontu. Narzędzia będą usytuowane w podświetlonych i dopasowanych kształtem wnękach i zamontowane tak, by użytkownik mógł ich dotknąć, ale nie zdemontować. Dla spotęgowania wrażeń na jednej ze ścian zostaną ukazane scenki sytuacyjne z wycinki drzew w formule teatru cieni, dającego spektakularny efekt, a użytkownik będzie mógł obracać elementy instalacji otrzymując różnorodne efekty wizualne. W drugiej części sali zostaną wyeksponowane narzędzia wbite w pieńki z różnych gatunków drzew. Całości będzie towarzyszył akompaniament efektów dźwiękowych i narracja lektora dla osób niedowidzących.









6 pomieszczenie pt. „Przyrodnicza pracownia”

Wprowadzenie:
W ostatniej sali ukażemy odmienny stosunek do zarządzania gospodarką leśną spotęgowany przyrodniczą otoczką. Jest to jednocześnie sala, w której kończy się ścieżka zwiedzania, idealne miejsce na mini-warsztaty, interaktywne edu-zabawy, gdzie dana grupa powoli będzie zbierać swoich uczestników.

Podkład muzyczny w tle:
Akompaniament ambientowej muzyki z przyjemnymi odgłosami przyrody: śpiew ptaków, zwierząt..

Stanowiska:
6.1. Pracownia dyrektora
6.2. Portret dyrektora
6.3. Warsztat „Połącz w grupy’
6.4. Mamucia Jodła
6.5. Znajomość owadów
6.6. Budki filmowe

Ogólna oprawa scenograficzna:
Projekcje połączone z realistycznymi elementami tworzące scenerię parku.

6 pomieszczenie pt. „Przyrodnicza pracownia”

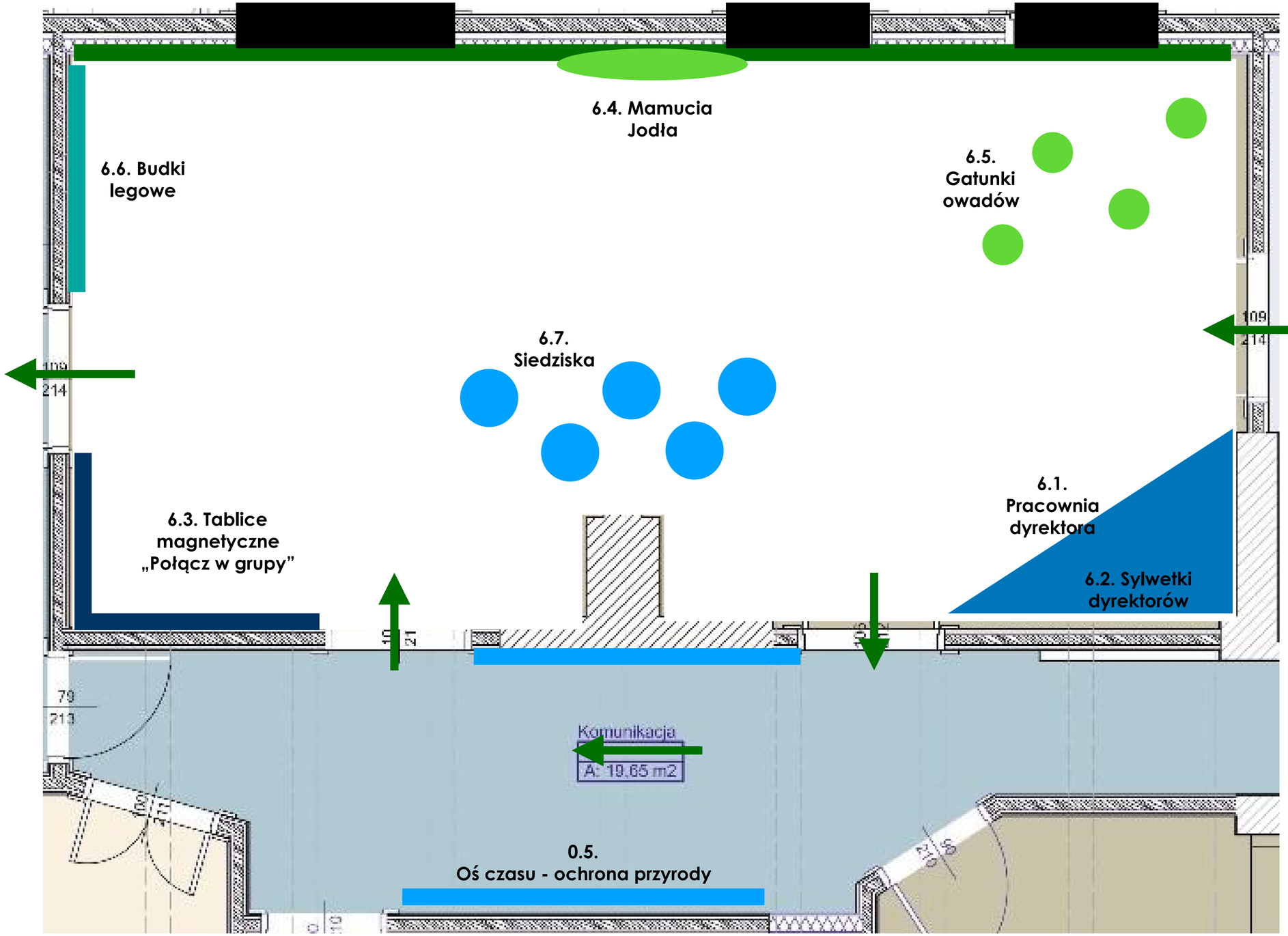
Multimedia, oświetlenie i nagłośnienie (wykaz):

Oświetlenie punktowe i scenograficzne sali i eksponatów - 6-8 sztuk
Projektor krótkoogniskowy wraz z playerem
2x projektor krótkoogniskowy wraz ze stacją roboczą
Czujniki dotyku (3-4 szt.)
Czujnik wykrywania kształtu umiejscowiony w dziupli drzewa
1 system nagłośnieniowy z playerem
1 system nagłosnieniowy

Scenografia (wykaz):

Aranżacja skromnej pracowni dyrektora-leśnika (dywan, stolik, krzesło, świece, wydruk na ścianie z podświetleniem LED)
Pamiętnik dyrektora - wydruk w skórzanej oprawie
Wydruki i sztuczne rośliny w doniczkach z lupą
2 x tablica magnetyczna z magnesami w wykrojnika z nadrukiem
Aranżacja drzewa z dziuplą i klockami z nadrukiem z wmontowanym czujnikiem
Siedziska w formie pieńków drzewa
Ekspozytory w formie pni drzewnych z owadami zatopionymi w żywicy wraz z tabliczkami z pleksi (4 szt.)
Wydruk na pleksi, montowany do drewnianej nawierzchni ścian na dystansach - 3 szt.
Wyciemnienie sali (ściana z kartongipsu)
Budki zamontowane do ściany jako zabudowa małych monitorów z playerami - 4 szt.

6 pomieszczenie „Przyrodnicza pracownia”



6.1. Pracownia dyrektora

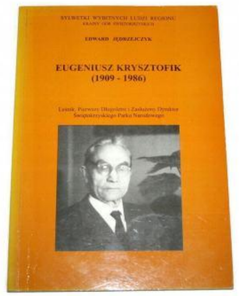
Wzorując się na archiwalnych opisach zostanie ukazana skromność życia Ludomira Kosińskiego i Eugeniusza Krysztofika w Domu Nadleśniczego, jednocześnie ukazując w postaci wydruku aranżację przestrzeni w jakiej pracowali. Częścią aranżacji będzie wydruk na stoliku, przedstawiający działalność obu wymienionych Panów ukazaną w postaci notatek w „pamiętniku”. Znajdą się również lupy z wydrukami, ukazujące m.in. metodę pielęgnacji młodników modrzewiowych.







6.2. Postać dyrektora



W tle aranżacji pracowni na ścianie będą wyświetlone postaci Eugeniusza Krzysztofika oraz Ludomira Kosińskiego przy pracy, którzy będą głośno wypowiadali swoje odkrycia, kwintesencje. Głównie zostanie ukazana praca w pracowni roślin z suszarnią, gdzie badał szyszki i wyjmował z nich nasiona. Zaś w innej części sali zostanie ukazana otoczka przyrodnicza w której pracowali.



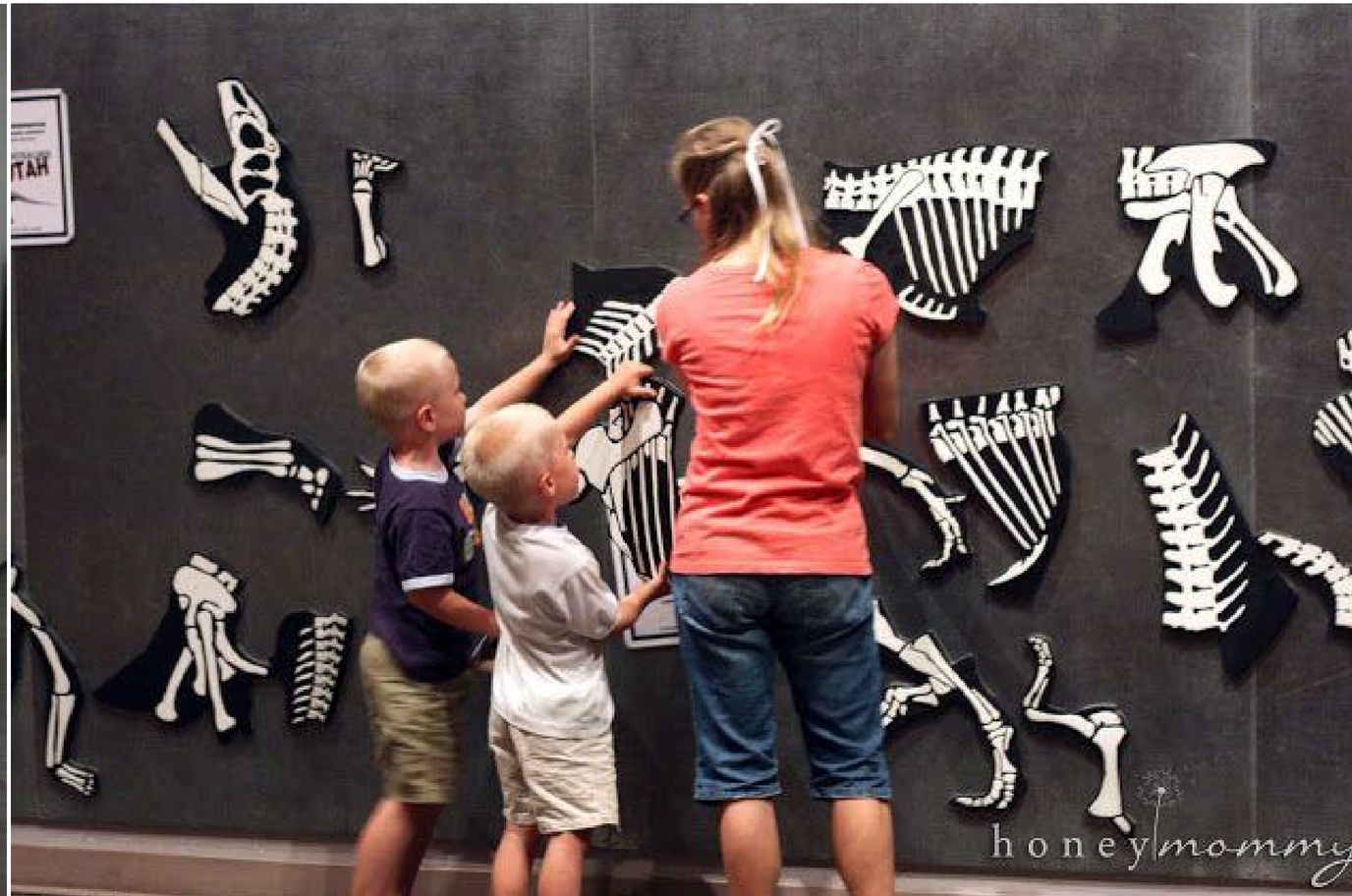




6.3. Warsztat „Połącz w grupy”

Na tablicy magnetycznej użytkownik będzie łączył elementy danych gatunków drzew, układając je w grupy, z użyciem drewnianych magnetycznych puzzli (np. łączenie szyszek z igłami danego gatunku drzewa.)





6.4. Mamucia Jodła

Wielkoformatowa ściana zostanie zamieniona na immersyjny park przyrodniczy. Będzie to połączenie interaktywnej animowanej scenerii 3D z realistycznym drzewem.

Dzięki czujnikom dotyku, przedstawione na ścianie gatunki roślin i zwierząt, po ich dotknięciu, wokół nich pojawią się napisy z ciekawostkami.

W centralnym punkcie immersyjnej scenerii zostanie wyeksponowana Mamucia Jodła, jako symbol Puszczy Jodłowej, która będzie ozdobiona dziuplą. W niej będzie miejsce do wkładania klocków z dedykowaną ikonografią. Po włożeniu danego klocka do dziupli, uaktywni się grupowa gra na refleks, np.: Ile wspólnie zbierzemy spadających szyszek tego samego gatunku.

KLIKNIJ W LINK

KLIKNIJ W LINK











Poglądowa wizualizacja





Poglądowa wizualizacja

6.5. Warsztat „Znajomość owadów”

Owady odgrywają bardzo ważną rolę w gospodarce leśnej. W celu zachowania a jednocześnie wyeksponowania gatunków owadów zostaną one zatopione w żywicy i ustawione na pniach w sali tworząc scenograficzne uzupełnienie immersyjnego parku. Do pnia zostaną domontowane wygrawerowane opisy w pleksi, dotyczące działalności poszczególnych owadów.













Poglądowa wizualizacja

6.6. Budki filmowe

Kluczowym elementem leśnej przyrody są zwierzęta. Wybrane gatunki zostaną przedstawione w formie filmowych budek. Zaglądając do ich środka można zobaczyć nagrane filmy z kamer z Świętokrzyskiego Parku Narodowego.





6.7. Siedziska

Na środku sali zwiedzający będą mogli
spocząć na wygodnych siedziskach
w postaci pieńków różnych gatunków drzew.



0.5 Holl pomiędzy salami pt. „Oś czasu”

Multimedia, oświetlenie i nagłośnienie (wykaz):

Oświetlenie punktowe i scenograficzne sali i eksponatów - 4 sztuki

Scenografia (wykaz):

Wielkoformatowy wydruk na ścianach

Wydruk na pleksi, montowany do drewnianej nawierzchni ścian na dystansach (tabliczki) - 10-20 szt.

0.5.
Oś czasu

Główny korytarz posłuży do ekspozycji osi czasu przedstawiającej wydarzenia związane z ochroną Świętokrzyskiego Parku Narodowego. W tym:
1909 - pierwsza wyprawa naukowa
1920 – Zakończenie działalności tartaku i kolejki wąskotorowej
1921 – Inicjatywy społeczne dotyczące ochrony Puszczy Jodłowej
1922 - powołanie komisji mającej opracować projekt rezerwatu
inne…

W ten sposób zostanie ukazana krok po kroku wieloletnia seria zdarzeń, które doprowadziły do powstania Świętokrzyskiego Parku Narodowego a wraz z nim zmiany polityki leśnej.
A szczególnie zostanie zaakcentowana data powstania Świętokrzyskiego Parku Narodowego…



…miejsca, gdzie historia przeplata się z przyrodą”.

Opracowała: Karolina Pyrkosz