

# Pałac pełen bajek

koncepcja rozwiązań animacyjnych i aranżacyjnych  
na wystawie

opracowanie: Magdalena Kreis

## I. Założenia ogólne:

- Na potrzeby wystawy sugeruję używanie słowa „animacja” zamiast „interakcja” w kontekście proponowanych rozwiązań. Wzmocni to przekaz dotyczący treści wystawy (filmy animowane, sposób ich powstawania) oraz ściągnie ciężar i „technologiczne” wyobrażenie dotyczące użytych rozwiązań. Dodatkowo, słowo „animacja” podkreśli aspekt relacyjny – pokazując aktywności, odkrywanie wystawy jako formę animacji społeczno-kulturowej („tchnięcie ducha”, zapraszanie do działania, inspirowanie).
- Proponowane rozwiązania mają charakter analogowy. Nie bazują na użyciu technologii, wszechobecności ekranów, narzędzi cyfrowych itd. Tym samym nie konkurują z ekranowymi prezentacjami samych animacji (nawet jeśli nie są one obecne na wystawie w każdym pokoiku). Aktywności odwołują się także do czasów, estetyki i sposobów myślenia z czasów, kiedy powstawały animacje prezentowane na wystawie – proste zabawy i rozwiązania z ich uniwersalnością i ponadczasowością.
- Rozwiązania są pomyślane tak, by nie odciągały uwagi od obiektów muzealnych, nie konkurowały z nimi. Podkreślają lub wyciągają z nich pojedyncze aspekty. Jednocześnie sposoby aranżacyjne zabezpieczają obiekty z kolekcji, pozwalają na przyglądanie się im, bez obawy przed zniszczeniem.
- Istotnym elementem wpływającym na odbiór przestrzeni wystawy będzie także język opisu poszczególnych pokoi i rozwiązań, czytelna instrukcja łącząca aktywności bądź aranżacje z obiektami. Warto podkreślić inspiracje z jakich wyrastają rozwiązania.
- Celem zastosowanych rozwiązań jest:
  - uaktywnienie publiczności podczas zwiedzania wystawy, uatrakcyjnienie zapoznawania się z ekspozycją;

- angażowanie jej w proste i niezajmujące wiele czasu działania (ze względu na ograniczoną przestrzeń interakcja nie powinna rozciągać się w czasie);
- pobudzenie ciekawości i chęci odkrywania;
- stymulowanie współpracy pomiędzy osobami zwiedzającymi – zarówno między rówieśnikami, jak i dziećmi i dorosłymi;
- dostarczanie różnych wrażeń sensorycznych.

– Wystawa ma charakter stały, więc zastosowane pomysły mają w założeniu długą żywotność. Ewentualne elementy podlegające zużyciu będą wymieniane w łatwy i niedrogi sposób.

### \*\*\* Adnotacja po spotkaniu 12.07:

W przyszłości, na wystawie pojawią się kody QR odsyłające do sieciowego repozytorium na stronie Muzeum oraz ewentualnie do innych zasobów w internecie (np. Ninateka, kanał na YouTube ze studia animacji). Miejsce na kody należy uwzględnić w tworzeniu identyfikacji wystawy i projektowaniu podpisów na ścianach.

## II. Rozwiązania na wystawie:

### 0. Stanowisko przy wejściu:

– Stół wraz z informacją tekstową o wystawie pełni funkcję zapraszającą i wyjaśniającą. Tekst, opracowany graficznie, z tytułem wystawy znajduje się na ścianie. Czytelny, duży, prosty – otwierający bądź domykający doświadczenie wystawy.

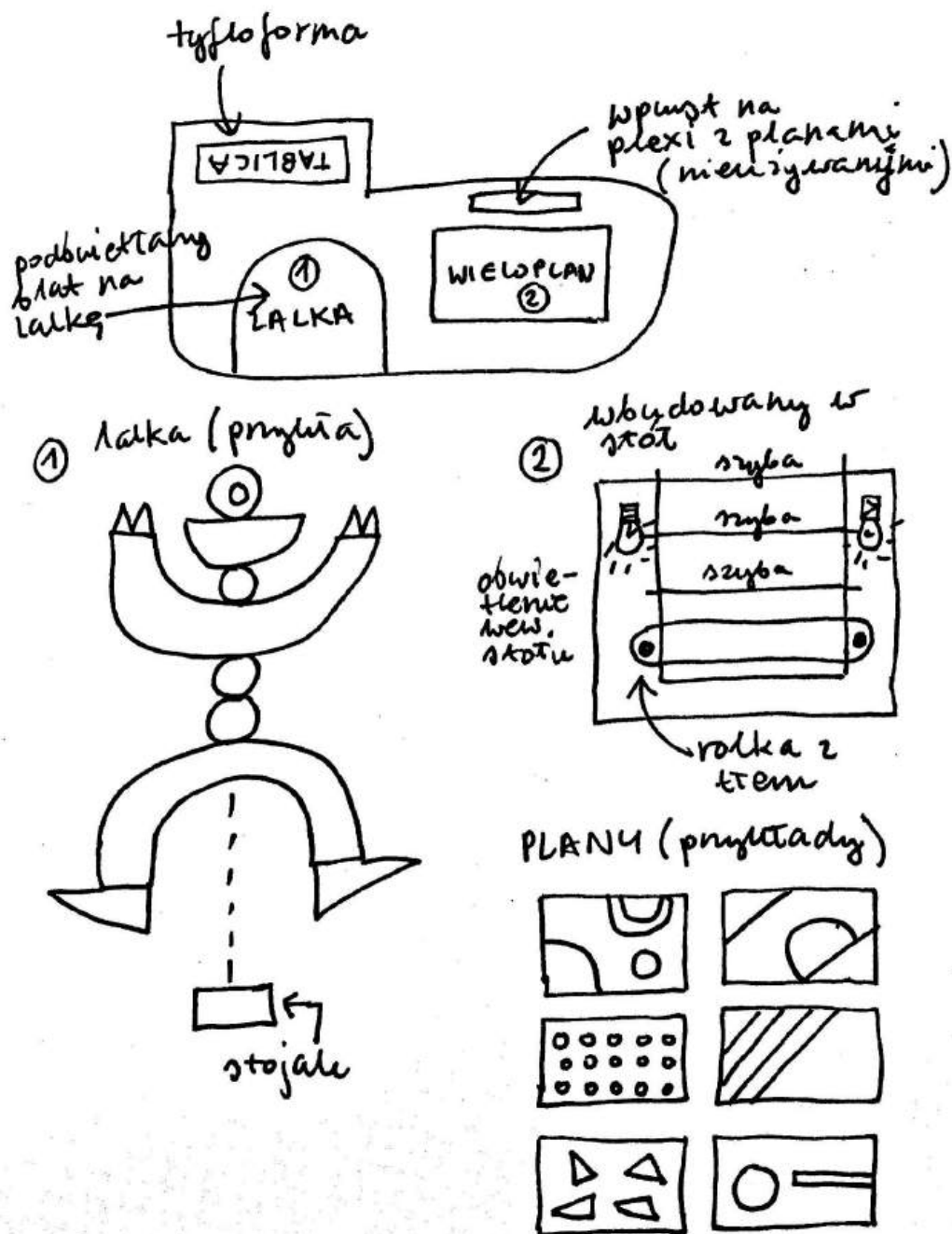
– Na stole:

- miejsce do prezentacji lalki – stworzonej specjalnie na tę okazję; przymocowanej do podświetlanego blatu, z możliwością odczepienia przez zespół Muzeum)
- wieloplan – wbudowany w blat; z 2-3 półkami na plany oraz kilkoma (6-8 sztuk) warstwami planów wydrukowanych na plexi i ewentualnie rolką do przewijania z tłem; dodatkowo tuż przy wieloplanie wpust/otwór na nieużywane wieloplany.

– Te dwa stanowiska pozwolą, poprzez doświadczenie, poznać zasady tworzenia animacji lalkowych i rysunkowych. Oba elementy stworzone zostaną przy użyciu kształtów i kolorów zaczerpniętych z identyfikacji wystawy. Tym samym, naturalnie połączą się z ekspozycją jako całością, pozostając odrębnymi, niezależnymi wobec bohaterów/bohaterkek z animacji.

– Dodatkowo na stole: tyfloforma dla osób z niepełnosprawnością wzroku; zamocowana możliwie jak najbliżej wejścia na wystawę.

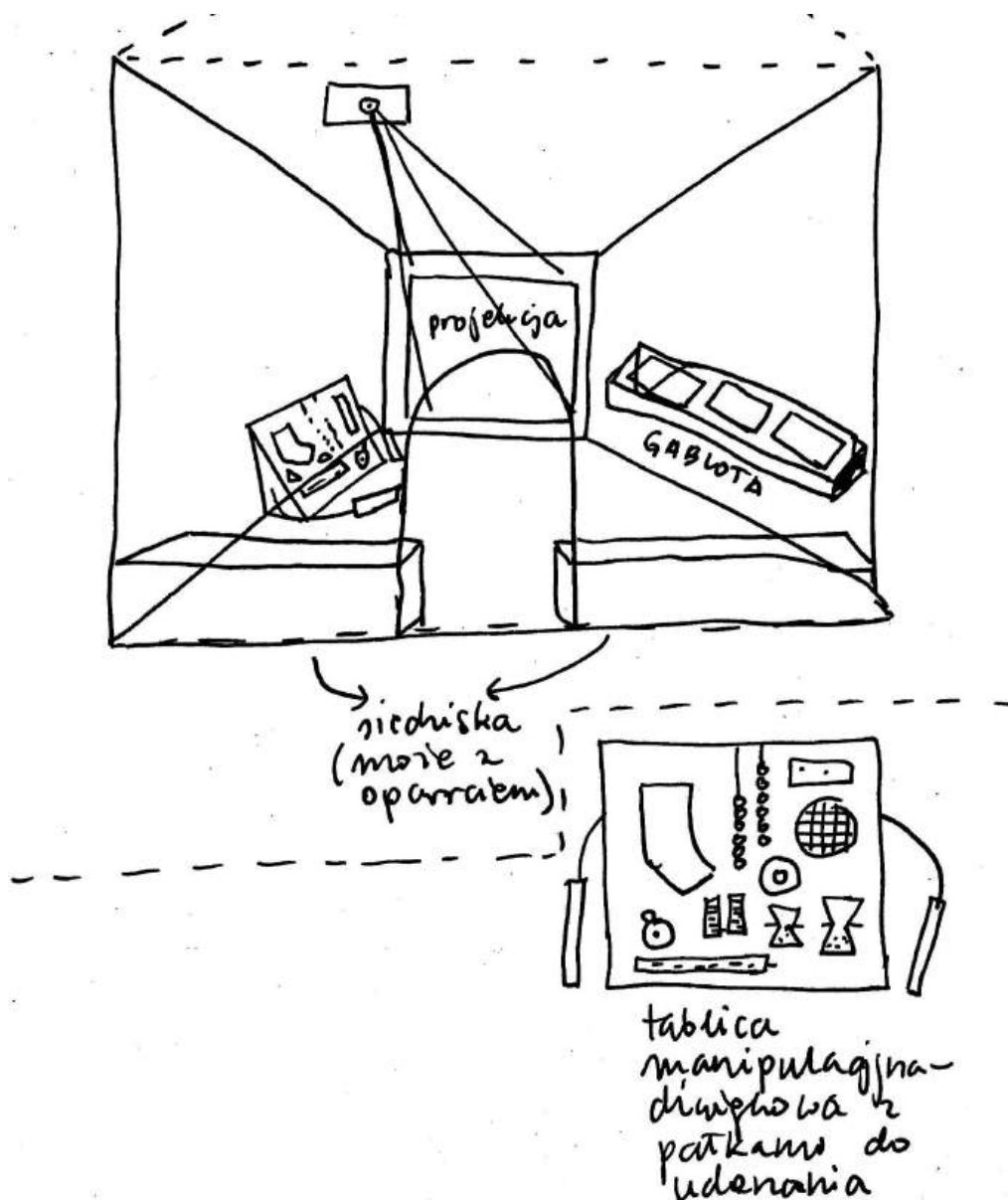
→ Szkice:



### 1. Reksio:

- Odtworzenie budy z bajki, w minimalistycznej formie – sklejka, bez dosłownych, domalowanych desek itd. Wejście do budy pozwalające na wjazd wózkiem inwalidzkim.
- Wewnątrz budy: obiekty muzealne związane z odcinkiem „Reksio i wrona” – scenopis, scenariusz, dwa kadry. W gablocie.

- Motywem, który kończy odcinek „Reksio i wrona” jest ich wspólny koncert. Ta inspiracja prowadzi do stworzenia stanowiska dźwiękowego wewnątrz budy.
- Osobny moduł meblowy, zainspirowany tablicami manipulacyjnymi Montessori. Z kilkoma elementami wydającymi dźwięki: kawałek metalowej rynny, miska metalowa, deski, patyki (zaczepnięte z odcinka); suwaki ubraniowe, dzwonek rowerowy, koraliki drewniane na sznurku, pojemnik-drzechotka z grochem [lub gwoździami, jako elementami z budy psa] do odwracania, drewniana podstawka-kratka itd. (ogólnie elementy do kupienia w sklepie budowlanym, zebrane na jednej tablicy, przymocowane na stałe).
- Dodatkowo: dwie drewniane pałeczki zamocowane na sznurkach, do grania na obiektach na desce.
- W budzie także siedziska, po obu stronach od wejścia – wygodne, z oparciem, do oglądnięcia animacji. Z projektora odcinek „Reksio i wrona” w loopie.



## 2. Bolek i Lolek oraz Porwanie Baltazara Gąbki:

– Pokoik mieści w sobie dwie animacje rysunkowe. Jego kształt jest nieco inny od pozostałych, ze względu na długą gablotę dochodzącą do słupów po środku strychu.

– W długiej gablocie, wzdłuż ściany, jest miejsce na prezentację obiektów muzealnych.

- **Porwanie Baltazara Gąbki:**

- scenopis sfilmowany (z widocznymi rękami przekładającymi kartki lub w wersji poklatkowej), kartka po kartce, całość wyświetlana na ekranie wmontowanym w blat gabloty (ew. projektor świecący od góry na blat);
- obok: oryginał scenopisu, zamknięty notes (widoczna okładka), we wnęce w blacie, za szybą;
- ponadto: dwa projekty dekoracji, w jednakowych ramach – na ścianie, w rogu.

– Dodatkowo proponuję stworzenie czterech luster z nakryciami głowy: kaszkietu (Smok), czapki kucharskiej (Bartollini), czarnej fryzura (Don Pedro), czarnego kapelusza (Baltazar Gąbka). Lustra pozwolą przymierzać nakrycia, wcielać się w postaci. Będzie to także zapewne miejsce do fotografowania się. Przy ustrach taborecik, by dosięgnąć do wszystkich nakryć głowy.

- **Bolek i Lolek:**

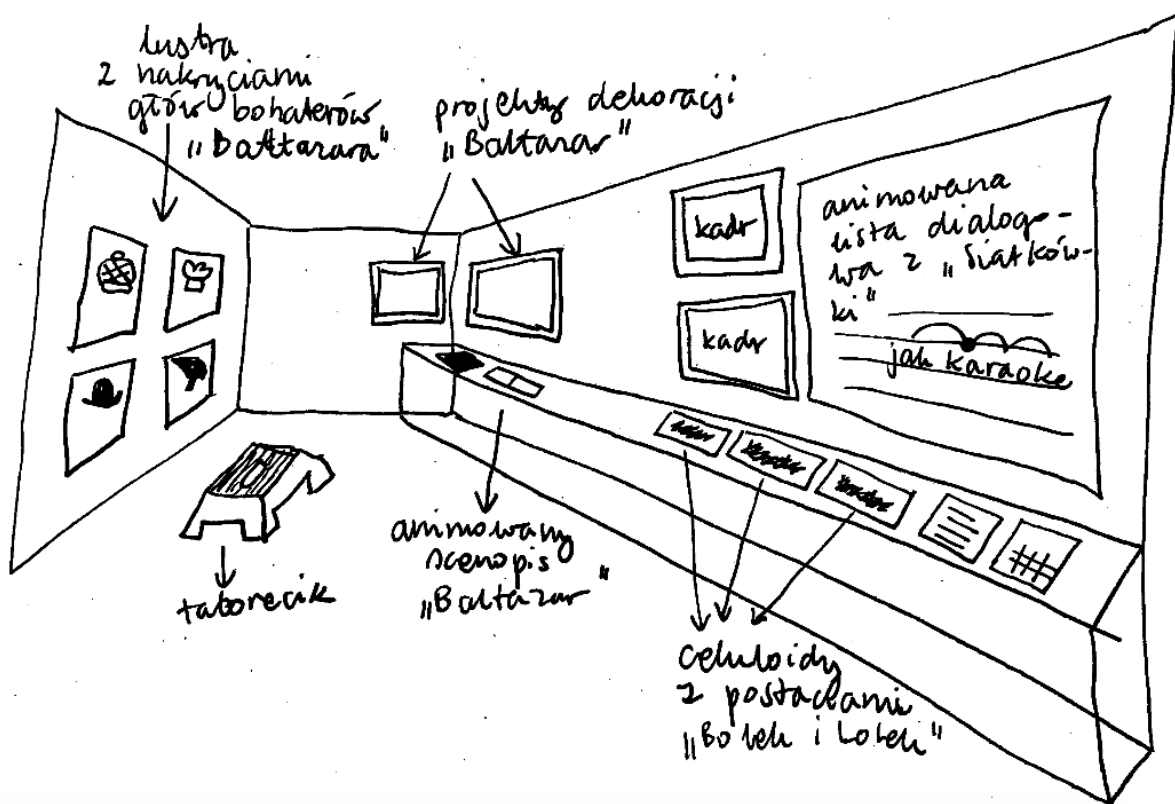
- na ścianie: animowana lista dialogowa z odcinka „Siatkówka”; fragment po fragmencie, trochę jak pisane na maszynie, literka po literce, trochę jak na karaoke; z zachętą do samodzielnego czytania na głos list dialogowych;
- w gablocie: obok siebie – oryginał listy dialogowej i złożony scenopis (tak, by widoczna była okładka);
- obok, w gablocie: celuloidy z postaciami i kserówkami z numeracją kolorów (i jeśli istnieje – legendą dla kolorów);
- na ścianie, w ramie: dwa kadry z „Bolek i Lolek w Europie” (celuloidy + tło) – kajuta i pokój Bolka i Lolka (dobrze pokazują przestrzeń w domu i w podróży).

### \*\*\* Adnotacja po spotkaniu 12.07:

– Do przemyślenia czy nie sfilmować scenopisu z „Bolka i Lolka” zamiast z „Baltazara...” – sugerowałabym jednak nie, ponieważ do „Bolka i Lolka” zaplanowana jest animowana lista dialogowa.

- Lista z nakryciami głowy – może w jednym rzędzie.
- Można też wykorzystać stare PRL-owskie lustra (używane, z targu staroci itd.), żeby podkreślić retro klimat.
- Jedno z lusterek może być lustrem weneckim, które połączy tę część z pokojem Reksia. To połączenie wzmocni też fakt, że filmy z sąsiadujących pokoi pochodzą z tego samego studia rysunkowego.
- Można uwzględnić w przyszłości w ekspozycji także audiobook „Baltazara...”.
- Brak bohaterów na wystawie rekompensuje zabawa w stawianie się bohaterami – jeśli nie uda się pozyskać materiałów na wystawę z wizerunkami bohaterów z bajki.

→ Szkic:



### 3. Pik-Pok:

- Motywem przewodnim przestrzeni jest lustro. Tafla lustra działa tu jak tafla wody – odbija, mieni się refleksami.
- Efekt ten wzmaga kręcąca się lustrzana kula dyskotekowa, rzucająca bliki w pokoju, która jest uruchamiana przez zwiedzających samodzielnie. W ścianie znajduje się przycisk: przytrzymywany stale – w tym czasie kula się obraca; przycisk zwalniany – kula zatrzymuje się. Czyli kula nie kręci się non stop, daje efekt tylko przy uruchomieniu jej.

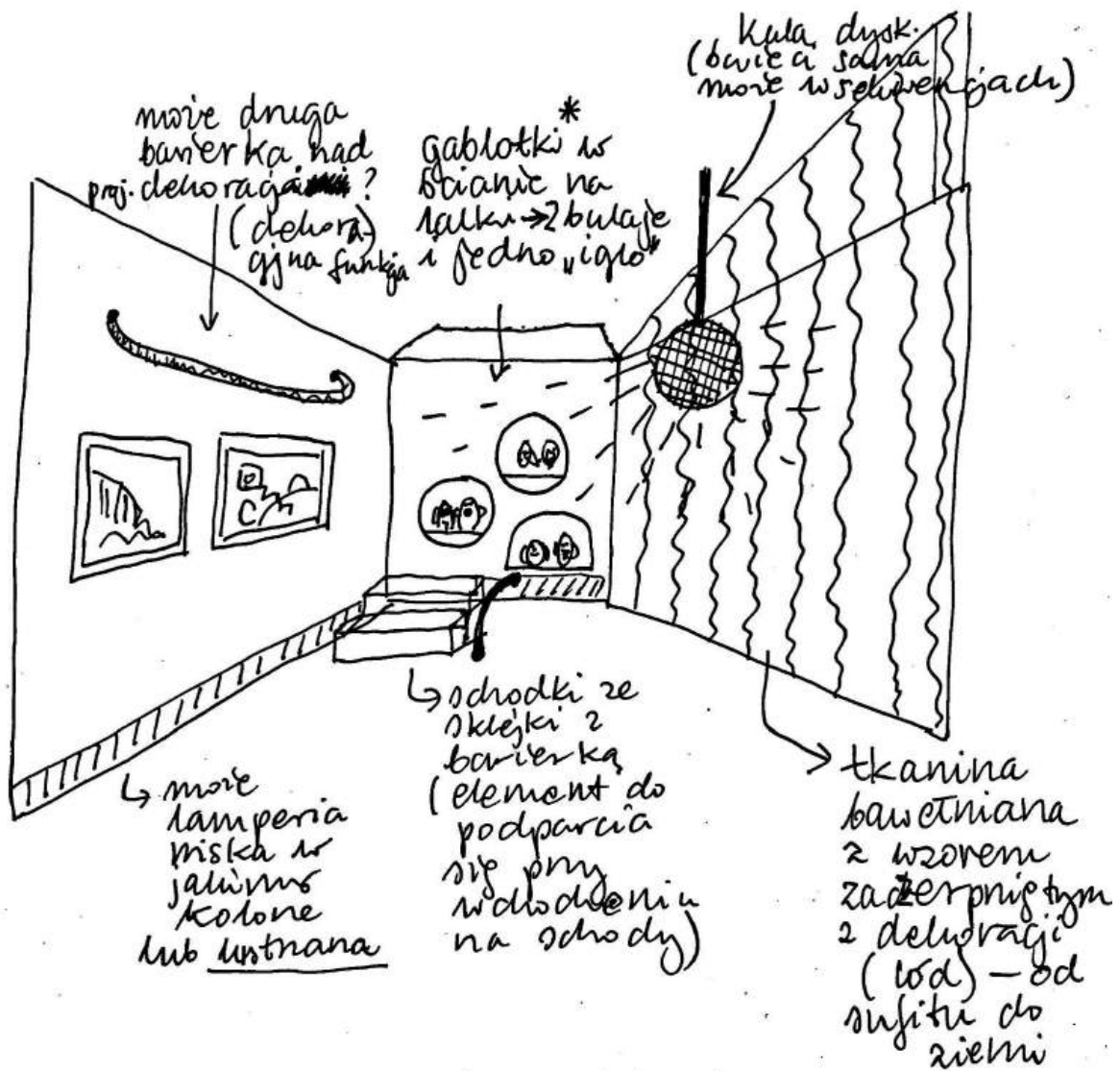
Uwaga! Należy uwzględnić ewentualny efekt migania (może należy ostrzec przed tym zwiedzających, albo zasugerować dzieciom, żeby nie naciskały wielokrotnie na przycisk).

- Ekspozytor na lalki będzie zbudowany na kształt schodków przybasenowych (widocznych na jednym z projektów dekoracji). Schodki są zrobione z lustra (ewentualnie barrisol), na nich szklana/plexi gabłota zabezpieczająca lalki.
- Lalka Pik-Poka ustawiona na górze schodków, kolejne poniżej w zależności od częstotliwości pojawiania się w odcinkach. Nie wszystkie lalki muszą tu zostać zaprezentowane, część może trafić do regału w pokoiku nr 7.
- Dodatkowymi elementami aranżacyjnymi są barierki zaczerpnięte z tego samego projektu dekoracji (czerwona, granatowa).
- Na ścianach wiszą dwa projekty dekoracji, oprawione w ramach.
- Ponadto w przestrzeni także lustrzane chmury (mogą być przyklejone do ściany lub zwieszane z sufitu [wtedy dwustronne], kręcące się w powietrzu) oraz fale wodne, jako dodatkowe elementy budujące przestrzeń i potencjalne odbicia światła.
- Ściany w jednolitym kolorze (może białym), dodatkowo niska niebieska lamperia. Żeby ocieplić przestrzeń, jedna ze ścian (a może wszystkie?) może być wykonana ze sklejki.

### \*\*\* Adnotacja po spotkaniu 12.07:

- Przestrzeń wymaga uspokojenia i znalezienia punktów, na których będzie się skupiać uwaga zwiedzających.
- Ściana po prawej stronie musi zostać niezabudowana, ze względu na znajdującą się na niej instalację i dostęp do zaplecza technicznego. W związku z tym, na ścianie pojawi się tkanina. Tkanina z wzorem autorskim, inspirowanym projektem dekoracji z pokruszonym lodowcem. Materiał bawełniany, nieprzejrzysty, zawieszony od sufitu (po skosie) do podłogi.
- Schodki wykonane ze sklejki – pełnią funkcję użytkową, są stopniami pozwalającymi przyrzuć się lalkom umieszczonym w gabłotach.
- Gabłoty na ścianie środkowej, w kształcie kół/bulajów oraz jedna w kształcie półkola/igło.
- Gabłoty wyłożone lustrami, wszystkie wewnętrzne ścianki. Do przemyślenia użycie lustra/barrisolu na całej ścianie środkowej.
- Przy schodkach – barierka, nawiązująca do projektu dekoracji. Tutaj użyta jako wsparcie i zabezpieczenie przy schodkach.
- Do przemyślenia – druga barierka nad powieszonymi w ramach projektami dekoracji (wyłączenie w funkcji estetycznej).

→ Szkic po zmianach:



- \* w gablotkach - podstawa, na której stoją lalki ~~szkielec~~ tył, ~~szkielec~~ białki zaokrąglone (obwody) → LUSTRO
- \* gabloty podświetlone
- \* ew. do przemyślenia - czy we całą ścianę lustrzana (ta na wprost)



#### 4. Muminki:

– Aranżacja przestrzeni zakłada utworzenie 2-3 „wysepek” trawy z dywanów, które rozbiją nieco kwadratową formę całego pokoju (wychodząc nawet lekko poza obrys pokoiku). Dywaniki usytuowane tak, by osoba na wózku mogła się swobodnie przemieszczać w pokoiku.

– Animacja będzie odbywać się w przestrzeni na dwa sposoby:

- Do istniejących wielkoformatowych lalek Muminków (ograniczamy się do dwóch lalek), stojących na jednym z trawiastych dywaników (w rogu), domotnowane będą ruchome oczy z małą korbką/listewką, pozwalające na „uruchomienie” spojrzenia postaci. Nadal będzie istniała możliwość sfotografowania się z Muminkami, na co pozwoli wolna przestrzeń wokół nich.
- Po lewej stronie pokoju, powstanie podwójna ścianka z półeczkami pomiędzy ściankami, które pozwolą na prezentację obiektów muzealnych – lalek używanych do animacji itd. Na lalki publiczność patrzy poprzez niewielkie otwory wycięte w przedniej ścianie. Te z lalek, które muszą leżeć, będą prezentowane w poziomie wraz z lusterkiem, które umożliwi spojrzenie na nie przez otwór. Między ściankami oświetlenie, które będzie przyciągać wzrok z daleka. Świejące otwory będą czerpać z kształtów użytych w identyfikacji wystawy (proste graficzne formy jak rąb, półkole, ale też np. łezka, dziurka od klucza).
  - Ściana zaaranżowana i pomalowana tak, by przypominała torebkę Mamy Muminika z rozmaitościami/rozwiązaniami, które bohaterka wyciąga z niej w różnych sytuacjach. Ilustracja płaska, graficzna, symboliczna).

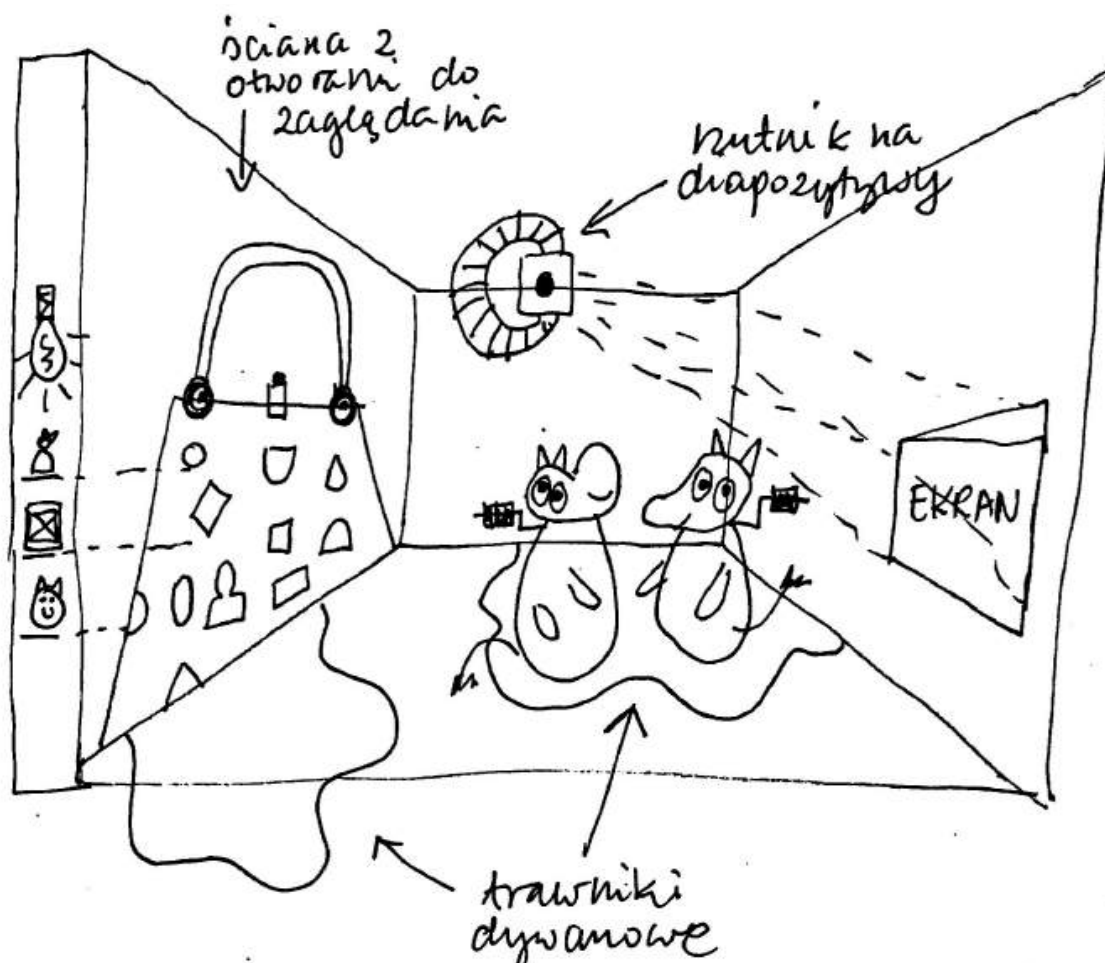
– Dodatkowo w przestrzeni: rzutnik (z kasetką na slajdy w formie kołowrotka) prezentujący diapozytywy z animacji. Projekcja niewielkich wymiarów, ok. 60x80cm; bezpośrednio na ścianie – bez dodatkowych ramek, ekranów.

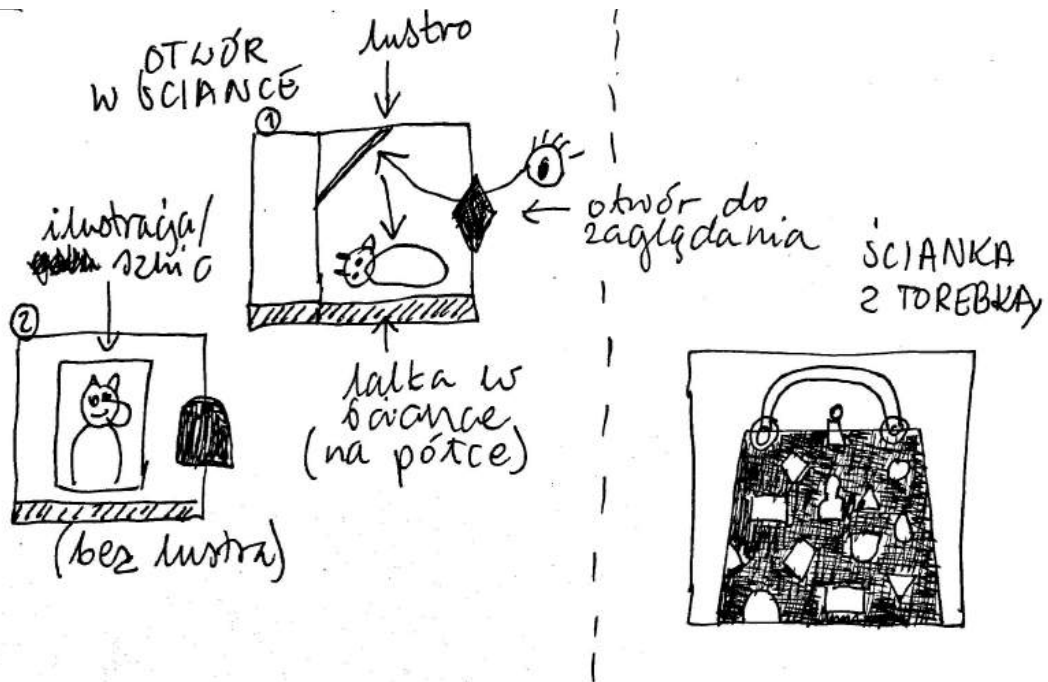
#### \*\*\* Adnotacja po spotkaniu 12.07:

- Ruchome oczy mogą Muminków nawiązują też do lalek i misów-zezolków, z ruchomymi oczkami.
- Korbka bądź listewki przy oczach powinny zostać zastąpione innym rozwiązaniem. Mogą to być np. koła pozwalające ruszać źrednicami lub po postu oczy zamocowane na ruchomym elemencie, do poruszania. Rozwiązanie powinno być wytrzymałe.
- Ściana po lewej stronie nie musi koniecznie być wymalowana w torebkę, może pozostać czarna/granatowa, tak by kojarzył się z gwiazdzistym niebem.

- Do przemyślenia liczba dużych lalek na wystawie – może powinny być trzy: Mama, Tata, Muminek.
- Lalki używane w animacji będą sklejone i pokazywane w pionie (czyli bez lusterek).
- Rzutnik z diapozytalami – wbudowany w ściankę z lalekami. Musi być ustawiony równoległe wobec ściany, na której będą wyświetlane slajdy. Rzutnik może być z kasetką prostokątną, z możliwością ciągłego pokazywania tego samego zestawu diapozytów.

→ Szkice:





### 5. Miś Uszatek:

– Przestrzeń pokoiku podzielona na pół, po przekątnej. Bez ścianek domykających przestrzeń od przodu.

– Z lewej strony, aranżacja pokoju Misia Uszatka (tapeta w paski na ścianie):

- łóżko z nocnym stolikiem i lampką
- nad łóżkiem: w ramie, dyplom, który Miś dostał od dzieci
- kaloryfer
- okno z firanką (raczej bez animacji) – może przez okno mogłoby wpadać naturalne światło?

– Z prawej strony gabłota: niewysoki mebel, komódka, wysokości ok. 70cm, z blatem, który pomiesci różne obiekty muzealne:

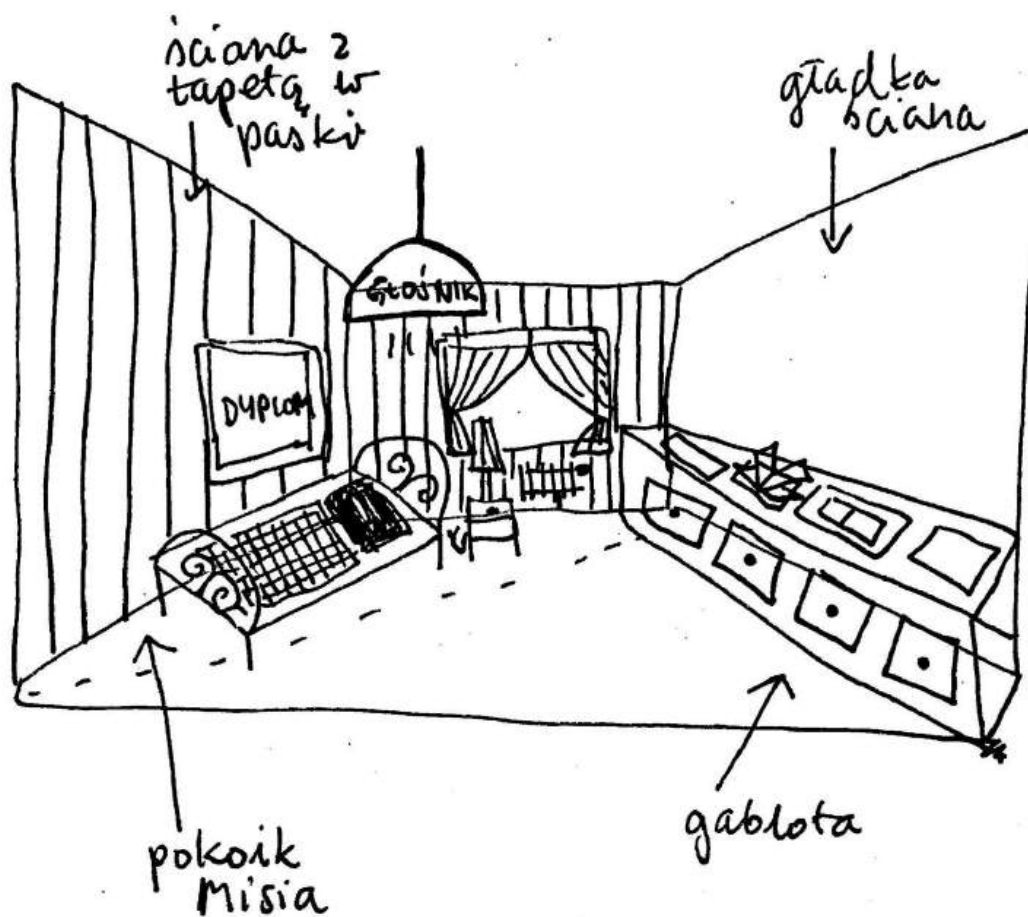
- scenopis obrazkowy rozłożony – w ramce-gablotce na blacie
- projekty dekoracji – dwa, gablotki wpuszczane w blat
- fotosy – w przeglądarce na blacie
- ponadto, w komodzie 4 szuflady – każda z nich zaaranżowana na pokój Misia inspirowany różnymi odcinkami serialu (pokoje różniły się nieco od siebie); tylko w jednym pokoju śpi Miś (lalka użyta w animacji); od góry szuflady przysłonięte szybą; pokoiki podświetlane.
  - Dzieci szukają misia w jednej z szuflad, porównują rozwiązania aranżacyjne z różnych odcinków.

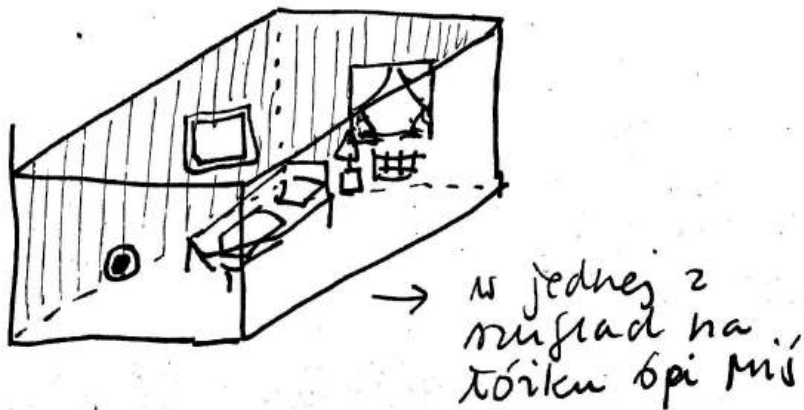
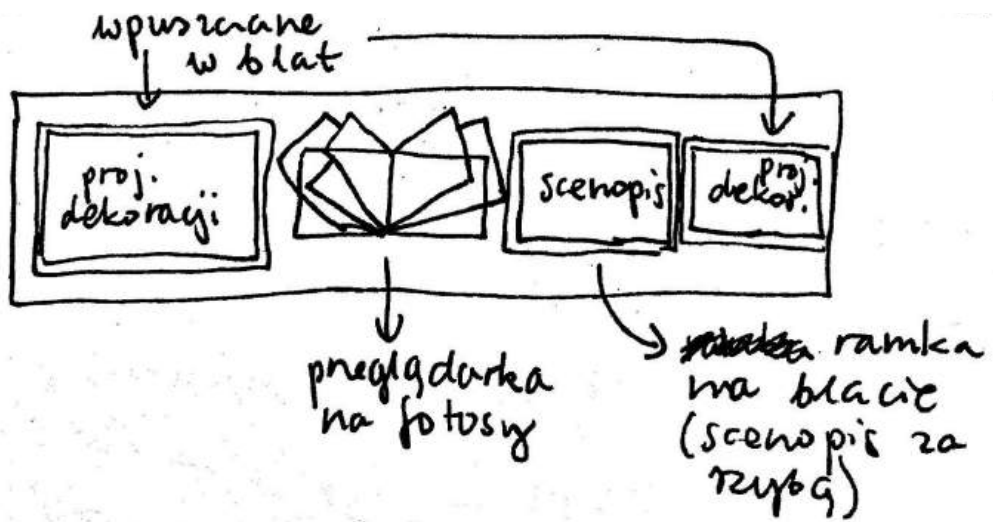
- Po prawej stronie ściana w jednym kolorze, bez pasów.
- Podłoga bez zasugerowanego podziału przestrzeni na pół. Do przemyślenia dywanik przy łóżku.
- Dodatkowym elementem wypodarzenia przestrzeni jest głośnik kierunkowy, z którego przy zajęciu odpowiedniej pozycji w pomieszczeniu słychać utwór „Pora na dobranoc” – sugeruję umieszczenie go bliżej łóżka, w części „pokoju Misia”.

**\*\*\* Adnotacja po spotkaniu 12.07:**

- Miś w szufladzie prezentowany w pionie, stojący.

→ Szkice:





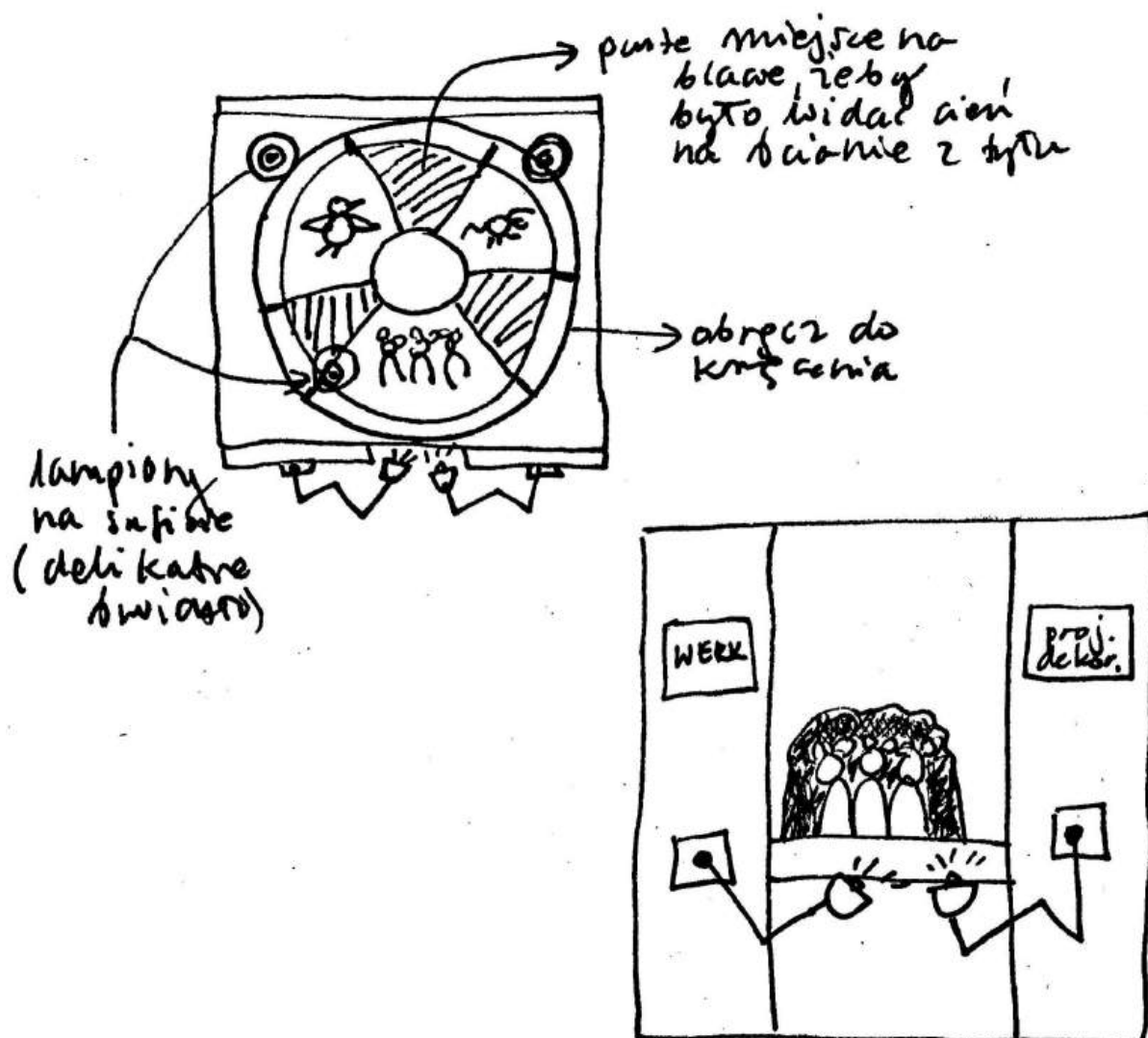
## 6. Trzy misie:

- Motywem przewodnim jest tutaj światło i cień. Inspiracją jest księżyc i cień sowy na plakacie i werku oraz fotosach.
- W pokoiku, duży okrągły stół/blat (ze sklejki) z możliwością poruszania nim. Nie ma kojarzyć się ze stołem, przy którym odbywał się bal. Jest platformę do prezentacji lalek. Wszystkie postaci na tym samym blacie, ewentualnie można wyróżnić pojedyncze niewielkimi podestami.
- Blat jest podzielony na trzy światy, które odnoszą się do krain z bajki.
- Przesuwając blat widzowie odkrywają postaci z poszczególnych światów. Cześć blatu jest pusta, by udało się wydobyć cień postaci. Przesuwanie blatu powinno być delikatne. Automatyczna blokada po przesunięciu jednej sekwencji.
  
- Do dyspozycji publiczności także dwie lampy (ruchome, na wysięgnikach), które pozwalają rzucać światło na postaci i wydobywać ich cienie.
- Ściana w kolorze granatowym/ciemnoniebieskim – tak, by był widoczny cień, ale jednak wieczorna atmosfera balu.
  
- Dodatkowo w przestrzeni 2-3 lampiony (podobne do tych z projektu dekoracji), zwysające z sufitu. Świejące bardzo symbolicznym, delikatnym światłem.
  
- Na ścianie domykającej pokoi od frontu, w ramach: werk z Wilkoszem i sową oraz projekt dekoracji „Pajęczyna nocą”.

### \*\*\* Adnotacja po spotkaniu 12.07:

- Z uwagi na bezpieczeństwo lalek stół/blat będzie nieruchomy.
- Lalki ustawione tak, by można je było oglądać bez poruszania stołem i podchodzenia bliżej. Lalki będą wyłaniały się za pomocą różnego typu podświetleń (z góry i w samym blacie – np. listwa ledowa), uruchamianych w sekwencjach czasowych zdalnie. Dwie lampki na wysięgnikach, na frontowej ścianie do rzucania cieni – do dyspozycji widzów.

→ Szkic:



### 7. Pozostałe lalki i rysunki:

- Pokój zabudowany dwiema szafami-gablotami na przeciwległych ścianach.
  - Po prawej stronie: pozostałe lalki (ze szkicami obok lalek) – będą domykać wątek animacji lalkowych prezentowanych w poprzedzających pokojach.
  - Po lewej stronie: elementy związane z animacjami rysunkowymi – celuloidy oraz szkice na papierze.
- Rozmiar pojedynczych gablot powinien być jednakowy, szafa powinna działać jak modułowy obiekt z różną zawartością wewnątrz każdego z nich. Gablota w całości podświetlana.

– Szkic i lalka lub szkic i celuloid, z danej animacji, odnoszące się do konkretnego bohatera/bohaterki, powinny być umieszczone w jednym module. Opisy obiektów – w modułach.

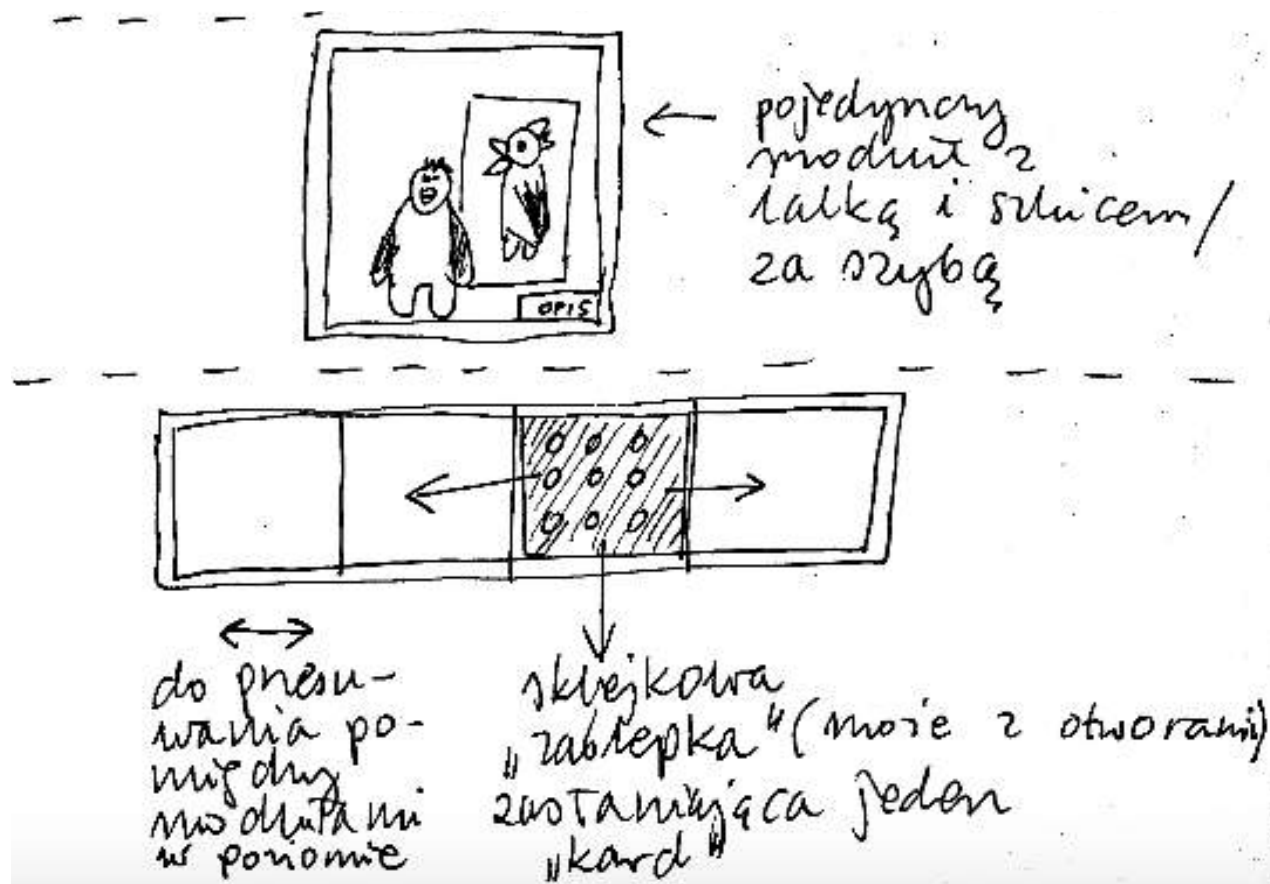
– Pomiedzy modułami, w poziomie, pojawia się sklejkowa „zaślepka” (może z oczkowanym wzorem, poprzez który coś widać, zachęca do interakcji), która przysłania jeden z modułów („sekwencji, kadrów”). „Zaślepka” wymaga przesunięcia, żeby zobaczyć co za nią jest. Różnicuje i dynamizuje także układ samej szafy-gabloty.

– Przestrzeń ma nieco inny charakter niż pozostałe, nie pokazuje danego tytułu. Na środkowej ścianie znajdują się pytania i zadania dotyczące materialności lalek i stylów rysunkowych. Pokój ma na celu pokazać różnorodność sposobów wykonania lalek oraz odmienne estetyki, kreski cechujące poszczególne animacje rysunkowe. Do odkrywania tego będą zachęcać teksty na środkowej ścianie.

→ Szkice:







## 8. Pamiętniki Florki:

- Aranżacja przestrzeni podkreśla pierwowzór animacji, czyli książkę oraz jej cyfrową, choć nadal rysunkową, formę realizacji.
- Cyfrowa postać filmu oraz dostęp do plików/skanów pozwalają na łatwe i uzasadnione przeniesienie ich na dowolną płaszczyznę.
- W tym wypadku, będzie to folia magnesowa z nadrukowanymi fragmentami postaci z bajki. Cała jedna ściana zostanie przykryta folią magnesową (tło w kolorze nawiązującym do identyfikacji wystawy). Na ścianie znajdują się elementy rysunków postaci z animacji – proponuję samą Florę lub ewentualnie dodatkowo Chomika Klemensa, Szczurka Remigiusza, Nutrię Eleonorę (przyjaciół z przedszkola; dla różnorodności gatunkowej), w zależności od miejsca na ścianie.
- Publiczność układa postać (postaci) przy użyciu magnesów, ale może też dowolnie mieszać elementy między sobą, osiągając ciekawe efekty. Układanie magnesów na ścianie może też służyć obserwacji sekwencji ruchowych postaci (np. cała postać ułożona, teraz macha ręką).

– W przestrzeni zamocowany będzie ekran, na którym będzie można oglądać odcinki Florki. Sugeruję by, był on zawieszony nisko z poduszkami położonymi na podłodzie, by można było na nich przysiąść.

– Dodatkowo, w przestrzeni znajdzie się półeczka (przed nią również przydadzą się poduszki) z książkami Roksany Jędrzejewskiej-Wróbel;

- „Florka. Z pamiętnika Ryjówki”
- „Florka. Listy do Józefiny”
- „Florka. Listy do babci”
- „Florka. Mejle do Klemensa”
- „Florka. Zapiski ryjówki”

– W przestrzeni znajdzie się też niewielka półeczka ze stemplem pocztowym, zaprojektowanym specjalnie na wystawę. Stempel nawiązuje do korespondencji i zapisków Florki. Publiczność będzie mogła go sobie wbić pamiątkowo do własnych notesów lub na karteczkę (bloczek z karteczkami obok gąbki z tuszem).

### \*\*\* Adnotacja po spotkaniu 12.07:

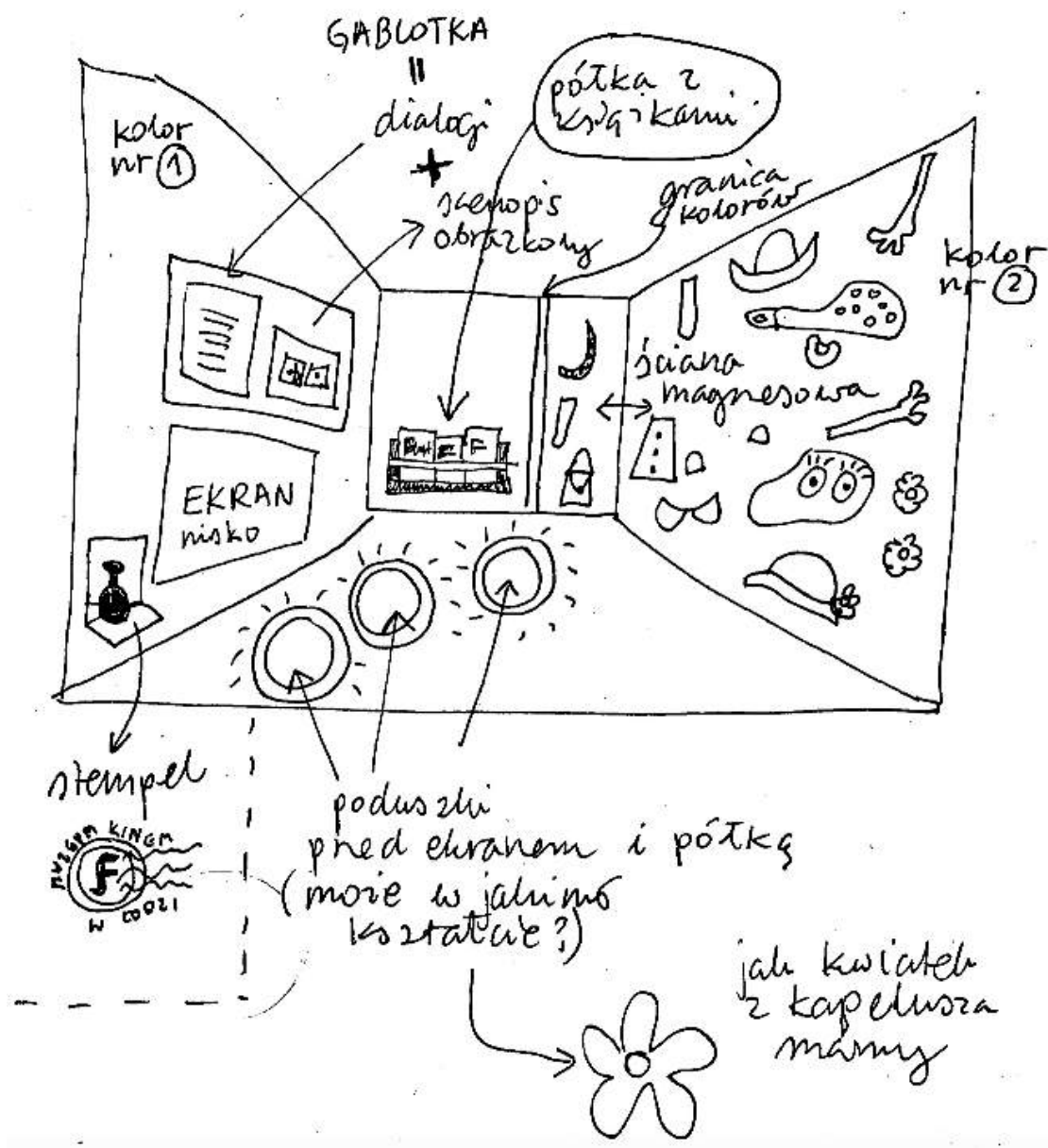
– Magnesy będą przygotowane na podstawie ilustracji Florki i przedszkolaków. To oni stanowią główną grupę bohaterów animacji.

– Magnesy zrobione na zasadzie podziału postaci na trzy części – głowa, tłów, nogi. Można mieszać ze sobą różne zwierzęta.

– Duże magnesy pozwolą uniknąć sytuacji wynoszenia ich z wystawy. Nie dadzą jednak możliwości „animowania” postaci.

– Książki na wystawie – Florka nie jest jedyną animacją, która powstała na bazie książki, ale przy jej tworzeniu pracowała ilustratorka książki. Ten fakt warto podkreślić w tekście.

→ Szkic:



### 9. Zaczarowany Ołówek, Kot Filemon, Wróbelek Ćwirek:

– Przestrzeń prezentuje zbiorczo trzy tytuły animacji rysunkowych.

– Każdy z tytułów pokazany w jednym pasie – płytkiej ramce/gablotce do prezentacji obiektów muzealnych – celuloidów, projektów dekoracji itd.

- pas górny: Ćwirek (ptak, lot)
- pas środkowy: Ołówek
- pas dolny: Filemon (kot, podłoga)

– W przestrzeni wisi także duży ołówek (na wzór tego, który pojedzie krasnal na plakacie), który ma służyć do rysowania w wyobraźni. Gest ręki ołówkiem jest

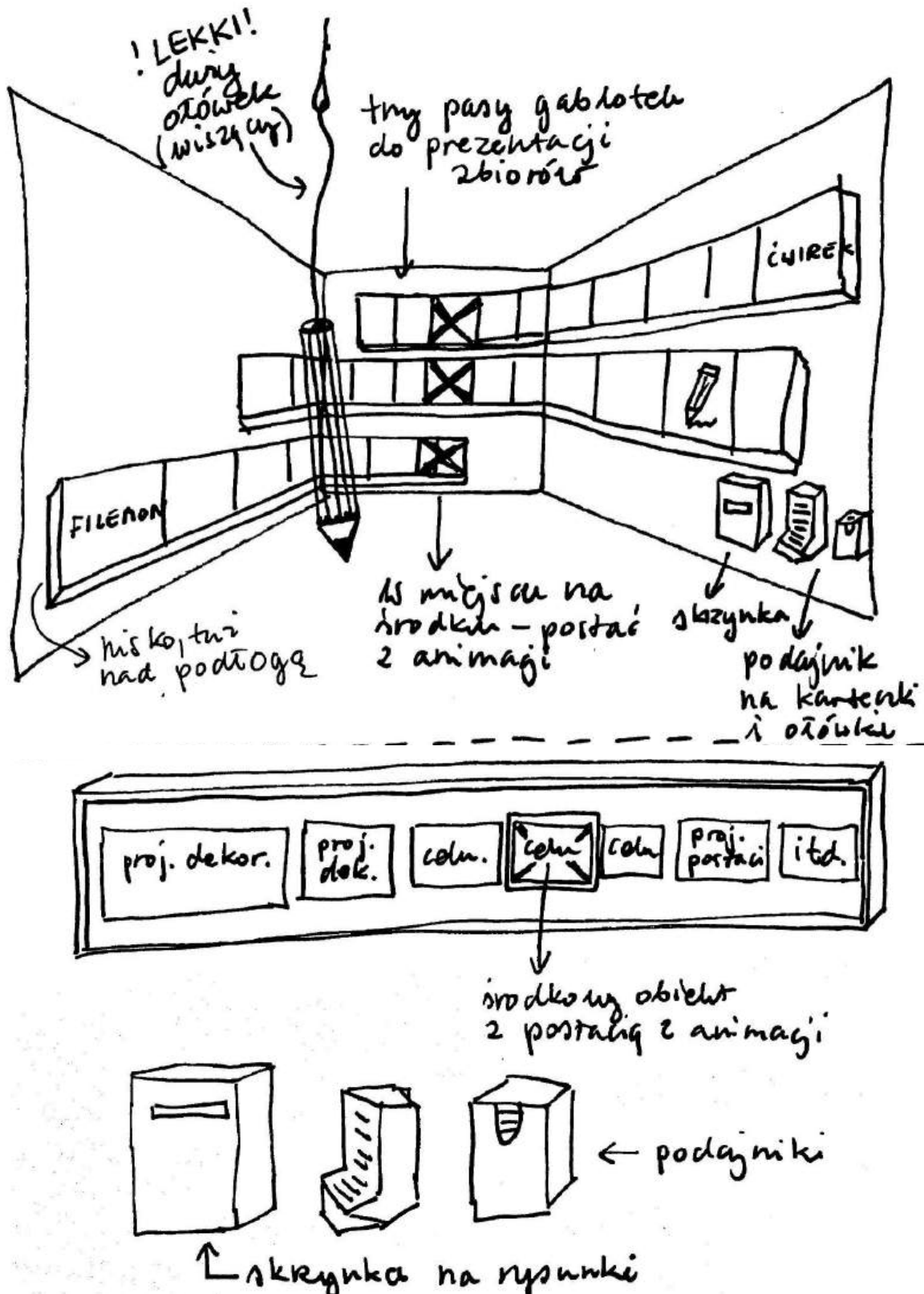
prawdziwy, ale to co jest rysowane nie jest w żaden sposób rejestrowane. Ołówek wykonany z lekkiego materiału (pianka?), żeby nie był niebezpieczny dla publiczności.

– Dodatkowo w przestrzeni podajniki na ołówki i karteczki oraz skrzynka pocztowa na karteczki. Do środka trafiają rysunki, notatki, zapiski dzieci tworzone na hasło: „Co by tu zaczarować? Narysuj lub zapisz.” Proponuję, by te karteczki co jakiś czas były wyciągane ze skrzynki i np. wrzucane na social media. Oczywiście jakiś wybór, najciekawsze przypadki.

### \*\*\* Adnotacja po spotkaniu 12.07:

- Do przemyślenia – możliwość prezentacji zbiorów na trzech ścianach. Każda ściana dedykowana jednej animacji.
- Jeśli zostałby zastosowany pierwony pomysł, warto wpleść fragmenty tekstów/opisów pomiędzy obiekty muzealne, żeby zdynamizować ich układ, a teksty porcjować w mniejszych akapitach.
- Trzy pasy wprowadzają też perspektywę ptasią (Ćwirek) i żabią/tu kocią (Filemon). Można to ująć dodatkowo w tekstach.
- Zaprezentowanie trzech tytułów w formie pasów podkreśla równoległość oglądania tych animacji w jednym czasie (historycznie).
- Efekt trzech osobych pasów można też wzmocnić kolorowymi pasami na ścianach (trzy kolory). Będzie to też ciekawie kontrastować z pionowymi pasami u Misia Uszatka, prawie na przeciwko.
- Zadanie z karteczkami, może też uwzględniać teksty, liściki, wierszyki. Powinno nie być jednak tak silnie związane z Zaczarowanym Ołówkiem, treść zadania powinna być bardziej uniwersalna wobec trzech prezentowanych w tym pokoiku tytułów.
- Wszystkie prezentowane animacja są bajkami rysunkowymi, stąd obecność wielkiego ołówka nie musi wyłącznie kojarzyć się z Zaczarowanym Ołówkiem.

→ Szkice:



\*\*\* Dodatkowo:

– plakaty z filmów animowanych zaprezentowane zbiorczo np. na korytarzu, w ramach