



MULTIMEDIALNE
MUZEUM

URZĄD MARSZAŁKOWSKI WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO Departament Wdrażania Programu Regionalnego		
WPLYNĘŁO DNIA	2018 -04- 09	ZŁ.
Nr konkursu		
Znak sprawy		
Podpis		

Aplikacje i sprzęt multimedialny koncepcja i wycena

Przygotował: Roman Surkont

Kępno
6 Kwie 2018

Za zgodność z oryginałem
od str 1 do str 18

URZĄD MIASTA I GMINY
W KĘPNIE
ul. Ratuszowa 1, 63-600 Kępno
woj. wielkopolskie
NIP 619-10-75-344

Z up. BURMISTRZA

mgr Katarzyna Górcio-Kraus
SEKRETARZ MIASTA I GMINY



MULTIMEDIALNE
MUZEUM

tel. 694 213 549 | biuro@multimedialnemuzeum.pl | www.multimedialnemuzeum.pl

Wstęp

Niniejsze opracowanie stanowi wstępną koncepcję zagospodarowania elementami multimedialnymi zrewitalizowanej przestrzeni synagogi w Kępnie w ramach projektu "Kępno - miasto trzech wyznań".

Opracowanie zostało stworzone na podstawie planów architektonicznych wykonanych przez modern studio architektury. Dołożyliśmy wszelkich starań, aby koncepcja multimedialna była spójna z założeniami wizji architekta.

Koncepcja powstała na bazie dostępnej wiedzy i materiałów przekazanych przez Zamawiającego. W projekcie wykonawczym może ona zostać poszerzona lub zmodyfikowana. Do koncepcji dołączony został szacunkowy kosztorys rozwiązań. Dokument nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu art.66 §1 Kodeksu Cywilnego oraz innych właściwych przepisów prawnych.

Cele i założenia ekspozycji multimedialnej

Ekspozycja ma charakter multimedialny ze względu na ograniczoną przestrzeń wystawienniczą oraz konieczności przedstawienia bogatych zbiorów cyfrowych, zgromadzonych wokół tematyki wystawy.

Wystawa poświęcona będzie następującym zagadnieniom:

- Przedstawienie trzech religii, które koegzystowały w mieście przed II Wojną Światową
- Przedstawienie historii miasta wraz z informacjami nt współczesnego Kępna, hymnu, flagi / herbu
- Przedstawienie historii budynku synagogi i jej architektury
- Przekrój społeczeństwa: dawne cechy rzemieślnicze, dawne stroje

Multimedialna forma będzie stanowić niewątpliwą **atrakcję na mapie turystycznej miasta**. Zakładane rozwiązania nie tylko poszerzą wartość merytoryczną i historyczną wystawy, ale będą również wykorzystywane jako **pomoce dydaktyczne** (np. w lekcjach muzealnych) oraz dodatkowe formy wyrazu przy odbywających się koncertach i przedstawieniach (mapping 3d).

Wystawa wzmocni również świadomość mieszkańców Kępna i okolic na temat wydarzeń historycznych i szeroko pojętej kultury, pogłębi charakter ekumeniczny miasta i skupi uwagę społeczności żydowskiej, jako miejsce warte odwiedzenia (turystyka krajowa i zagraniczna).

Oprócz tego zakładamy również **szczegółową rekonstrukcję cyfrową wnętrza synagogi** z czasów jej świetności, co pozwoli na obejrzenie wnętrza świątyni przed zniszczeniem. Będzie to nie tylko sentymentalna podróż historyczna, ale również merytoryczny materiał dla osób odwiedzających to miejsce.

Grupy docelowe

Ekspozycja przyciągnie niewątpliwie w pierwszej kolejności mieszkańców Kępna i okolic. Będzie również towarzyszyć przedsięwzięciom kulturalnym. Organizowane koncerty i spektakle przyciągną widownię spoza najbliższego regionu. Wystawa ma szansę zainteresować turystów z całej Polski oraz zza granicy ze względu na zastosowanie najnowocześniejszych form multimedialnych, które będą stanowić spójną opowieść na temat trzech wyznań. Wiek odbiorców stanowi szeroki przedział. Wycieczki szkolne będą skupiać starszą i młodszą młodzież, natomiast turyści indywidualni i grupy zorganizowane, szczególnie zainteresowane tematyką będą obejmowały osoby dorosłe, w tym osoby w zaawansowanym wieku. Z tego względu prezentowane interfejsy aplikacji będą czytelne i łatwe w nawigacji. Dodatkowo osoby zatrudnione na miejscu będą przeszkolone z użytkowania wszystkich elementów multimedialnych.

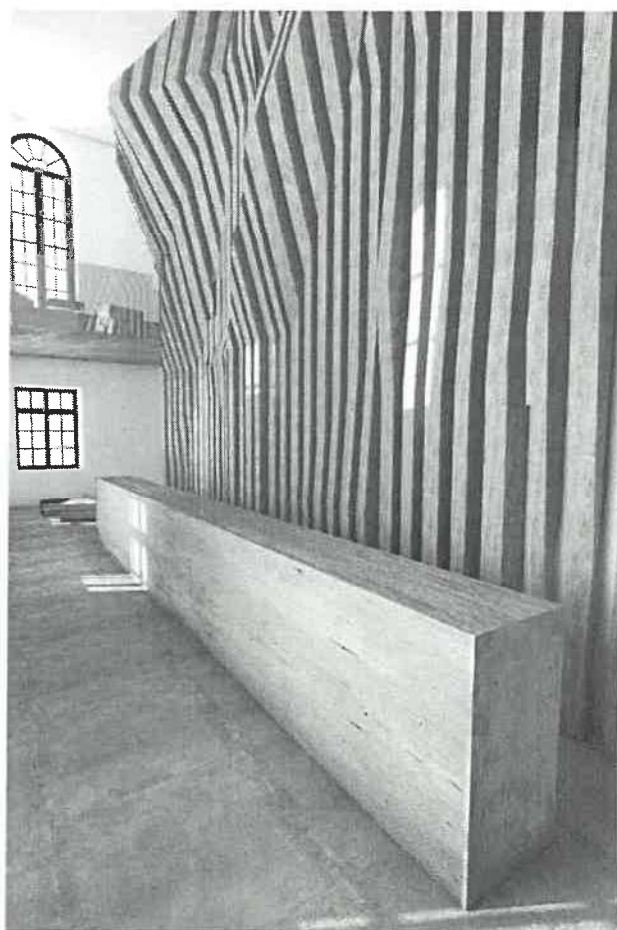
Forma

Planowane, zrewitalizowane wnętrze przestrzeni ekspozycyjnej wg koncepcji architektonicznej będzie miało surową, minimalistyczną formę.

Charakterystycznym elementem będzie nieregularna forma przestrzenna wykonana z drewna, stanowiąca tło dla recepcji w głównym hallu budynku, jak również element scenografii sceny koncertowej.

Proponowane obudowy ekspozytorów multimedialnych, a więc kioski interaktywne, stoły multimedialne oraz postumenty będą nawiązywać do zaproponowanych rozwiązań, jednakże na potrzeby koncepcji nie narzucamy na tym etapie konkretnego wykończenia obudów.

Obudowy będą miały, podobnie jak inne elementy prostą, minimalistyczną formę, tak aby wtapiały się w projektowaną przestrzeń. Ich szczegółowy projekt będzie ustalony na etapie wykonawczym.

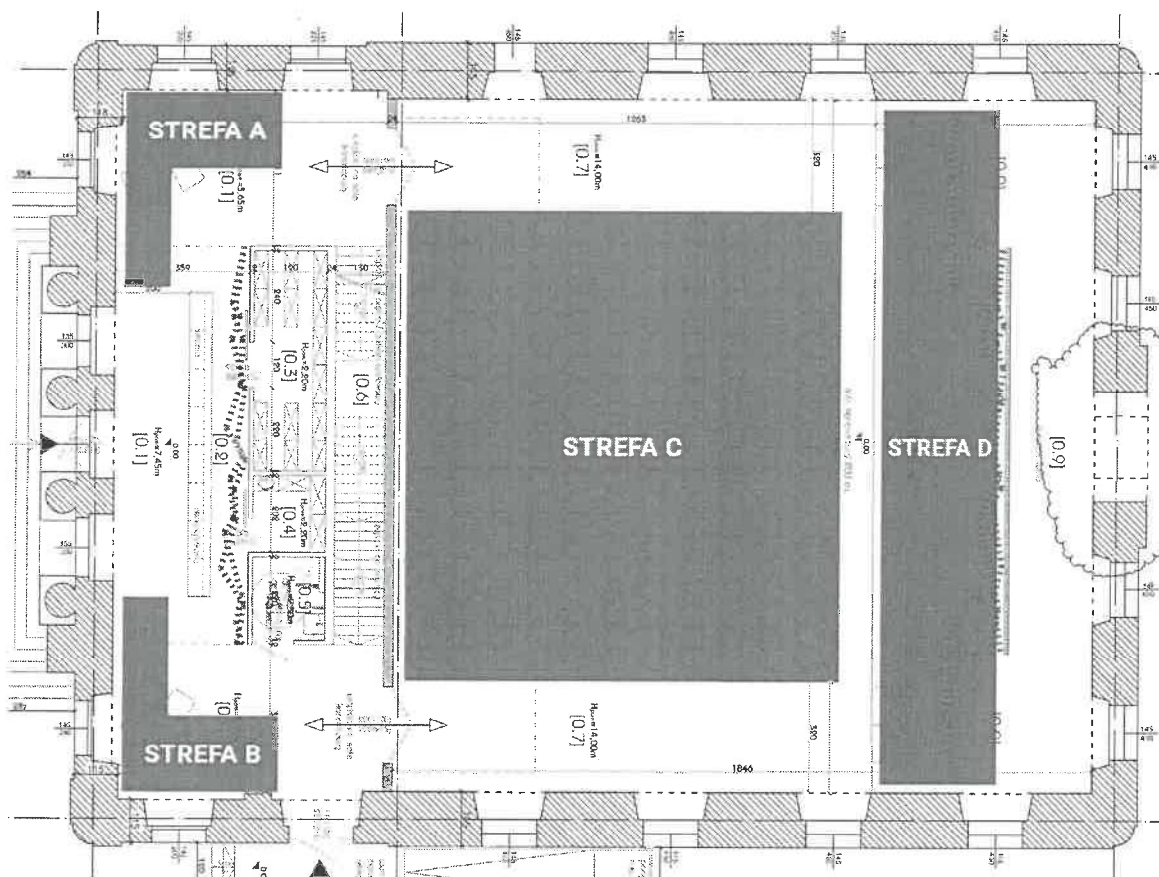


Wizualizacja zrewitalizowanej przestrzeni - modern studio architektury - Maciej Rempalski

Nowy plan zagospodarowania przestrzeni

Zrewitalizowana przestrzeń Synagogi w Kępnie oprócz pełnienia nowej funkcji koncertowej / widowiskowej ma również pełnić funkcję ekspozycyjną. Bogata historia miasta, a przede wszystkim fakt koegzystowania przez wiele lat społeczności trzech religii pozwala na zaprezentowanie odwiedzającym to miejsce interesującej opowieści.

W głównej przestrzeni ekspozycyjnej mamy do dyspozycji narożniki hallu (przy uwzględnieniu drożności węzłów komunikacyjnych), główną przestrzeń koncertową (która zwolni się po złożeniu krzeseł) oraz samą scenę. Proponujemy wydzielić cztery strefy ekspozycyjne.



STREFA A

Umiejscowiona zostanie w jednym z narożników hallu. W tym miejscu znajdować będzie się główna przestrzeń ekspozycyjna. W tej strefie proponujemy zastosowanie trzech stanowisk multimedialnych, dwa z nich w formie pionowych totemów z ekranami 32" oraz jeden w formie kiosku z pochylonym ekranem (ekran ustawiony poziomo).

Każde z trzech stanowisk będzie poświęcone określonej tematyce, kolejność zapoznawania się z poszczególnymi informacjami jest dowolna, a więc zwiedzający sam wybiera temat, który go interesuje. Musi jednak podejść do wszystkich, aby zapoznać się z każdym tematem.

W tej części proponujemy zakryć okna nadrukiem wielkoformatowym. Nadruk może być wykonany na szkłe, tak aby wpuszczać nieco światła do środka. Generalnie jednak ten róg pomieszczenia będzie zaciemniony, aby oddzielić wizualnie tę część od reszty pomieszczenia. Proponujemy zastosować podwieszane oświetlenie punktowe, w celu uwypuklenia poszczególnych elementów ekspozycji.

Proponujemy zastosować w tym miejscu podobną konstrukcję drewnianą, jak w recepcji i na scenie. Oddzieli ona nam trzy stanowiska. Oprócz tego będzie elementem multimedialnym, ponieważ przytwierdzona zostanie do niej mozaika z ramek cyfrowych, które będą wyświetlać archiwalne zdjęcia.

Do wystawy będzie wprowadzać podwieszany, półprzeźroczysty banner.





Przykładowe ustawienie stanowisk multimedialnych i wydruków wielkoformatowych. W głębi widoczna instalacja ramek cyfrowych.

APLIKACJA - KĘPNO, MIASTO TRZECH WYZNAŃ

Aplikacja będzie podzielona na trzy główne działy. Pierwszy z nich to katalog eksponatów cyfrowych związanych z trzema prezentowanymi religiami: katolikami, protestantami i Żydami. Katalog będzie miał formę zagnieżdżoną z możliwością podziału na grupy tematyczne. Będą tutaj prezentowane zdjęcia eksponatów, skany dokumentów oraz archiwalne fotografie. Każdej grupie katalogowej będzie towarzyszyć opis wprowadzający, a każdemu eksponatowi informacja tekstowa. Zdjęcia będzie można dowolnie powiększać za pomocą gestów dotykowych, aby móc przyjrzeć się szczegółom.

Druga część aplikacji będzie miała formę rozbudowanej osi czasu połączonej ze slajdami. Na chronologicznie ułożonych slajdach będą stworzone animowane infografiki ilustrujące najciekawsze aspekty związane z przedziałem czasowym między XVII a XX wiekiem, kiedy to miasto było wyznaniowym tygłem. Slajdy będą przedstawiały m.in. przedstawicieli grup religijnych, walkę o dominującą pozycję, zatargi polityczne, ale również wybrane dane statystyczne. Przewidujemy również stworzenie ilustracji dla poszczególnych elementów opowieści o historii miasta. Użytkownik za pomocą gestów będzie mógł przesuwać slajdy, gdzie aktywowane będą animowane infografiki.

Trzecim działem będzie interaktywna mapa, która pokaże współczesne miasto z zaznaczonymi ważniejszymi budynkami i ulicami, na których skupiały się dawniej społeczności wyznaniowe. Przybliży to zwiedzającym, które dzielnice były zamieszkiwane przez poszczególne wyznania, gdzie były najważniejsze budowle i co przetrwało do naszych czasów. Możliwe jest tutaj zaprezentowanie również zdjęć archiwalnych w zestawieniu ze współcześnie wykonanymi zdjęciami z podobnego ujęcia, gdzie suwakiem będzie można nakładać oba zdjęcia w celu porównania, jak było kiedyś, a jak dziś.

APLIKACJA - KĘPNO ROZWÓJ MIASTA DO CZASÓW WSPÓŁCZESNYCH

Drua aplikacja skupiona będzie wokół dwóch tematów.

Pierwszy z nich to szeroko pojęta historia miasta, od czasów starożytnych z możliwością przedstawienia wykopalisk archeologicznych, aż po czasy współczesne. Będzie to kalendarium z możliwością sortowania wydarzeń po dacie lub po zagadnieniu. Każda data lub przedział dat będzie zawierał informacje w postaci tekstów, zdjęć i filmów (czasy współczesne), które będzie można aktywować po kliknięciu. Kalendarium będzie zawierało punkty aktywne, które po dotknięciu pokażą poszerzone informacje. Kalendarium będzie dobrym sposobem na szybkie zapoznanie się z bogatą historią miasta, w powiązaniu z szerszą perspektywą geopolityczną kraju.

Drua część poświęcona będzie współczesnemu miastu. Przedstawieni zostaną znane i / lub wyróżnione, postaci związane z miastem, główne dane statystyczne, najważniejsze informacje. Prezentować będzie również herb oraz hejnał miasta możliwy do odsłuchania. Istotnym elementem będzie interaktywna mapa miasta z zaznaczonymi punktami aktywnymi, przedstawiające miejsca, które warto zwiedzić. Po kliknięciu w dany punkt otrzymamy informacje jak do niego dotrzeć, opis oraz zdjęcia. Interaktywna mapa będzie powtórzona w kiosku umieszczonym na zewnątrz synagogi (być może w formie okrojonej ze względu na ograniczenia technologiczne).

APLIKACJA - HISTORIA BUDYNKU SYNAGOGI

Ostatnie stanowisko będzie poświęcone samemu budynkowi synagogi oraz ogólnymi informacjami na temat obrządków judaistycznych. Katalog będzie prezentował zbiór zdjęć archiwalnych oraz (jeśli uda się pozyskać) archiwalnych planów architektonicznych budynku w celu przybliżenia i obejrzenia szczegółów konstrukcji.

Dodatkowo w postaci kart informacyjnych ilustrowanych zdjęciami przedstawione będą obrzędy, które obchodzą Żydzi oraz sposób odprawiania nabożeństw, aby przybliżyć tę religię i kulturę zwiedzającym. Możliwe będzie m.in. odsłuchanie modlitw, zapoznanie się z najważniejszymi tekstami Tory czy teksty modlitw.

STANOWISKA MULTIMEDIALNE

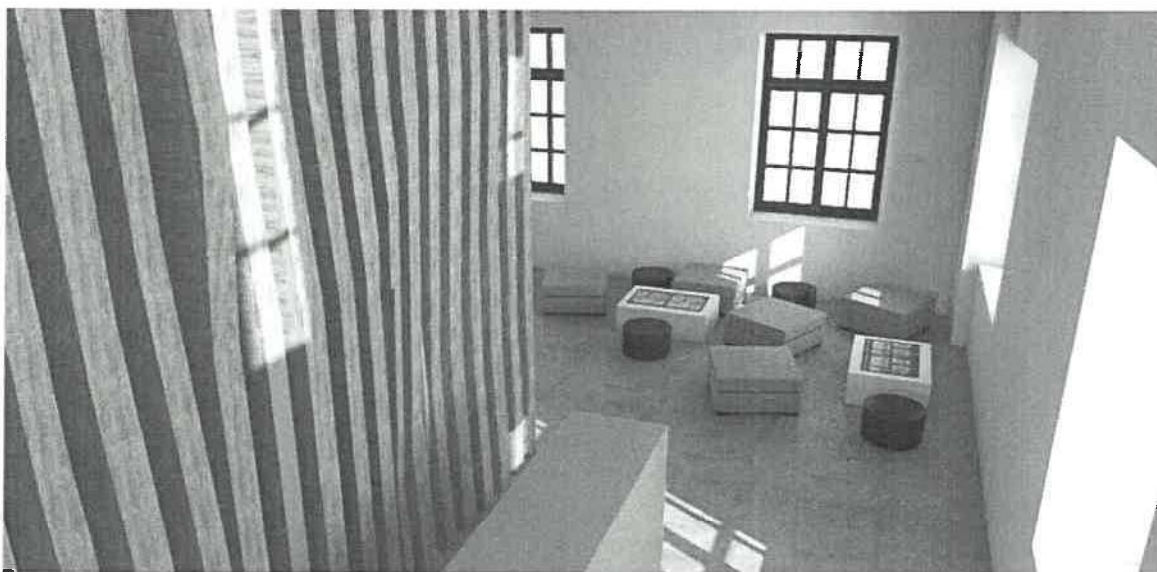
Istotnym założeniem stanowisk multimedialnych będzie ich mobilność. Wszystkie stanowiska ustawione w strefie A będą miały w podstawie kółko z blokadą, które w łatwy sposób będzie można przenieść do głównej sali. Tam można je wykorzystywać w dodatkowy sposób - mogą stanowić element wystaw czasowych, mogą służyć jako kioski informacyjne na temat koncertów czy spektakli, mogą również służyć jako ekrany multimedialne do prezentacji np. podczas prelekcji. Komputery umieszczone wewnątrz obudów pozwolą na wgrywanie dowolnego oprogramowanie działającego w systemie Windows oraz poszerzenia zawartości już istniejących aplikacji.



Przykładowe rozmieszczenie stanowisk multimedialnych po przeniesieniu do części koncertowej

STREFA B

Drugi z narożników hallu zostanie poświęcony przestrzeni "rodzinnej", w której dzieci wraz z opiekunami będą mogły skorzystać z aplikacji skierowanych do swojej grupy wiekowej. W myśl zasady "nauka przez zabawę" będą mogły poznać wybrane zagadnienia w sposób uproszczony i bardziej przystępny. Na planowanych dwóch stanowiskach multimedialnych będą dostępne gry dostosowane do młodszych odbiorców.



Przykładowe rozmieszczenie stołów multimedialnych i siedzisk

APLIKACJA - DAWNE CECHY RZEMIEŚLNICZE

Aplikacja pozwoli na przybliżenie najmłodszym dawnych zawodów. Całość przedstawiona zostanie na zasadzie quizu, w którym należy dopasować wizerunek rzemieślnika, do zawodu, który wykonuje i atrybutu (narzędzia), którym się posługuje. Do tej części zostaną utworzone ilustracje, które w kolorowy sposób będą pokazywać scenki z danym rzemieślnikiem. Po dokonaniu prawidłowego dopasowania użytkownik zobaczy ilustrowaną planszę oraz krótki opis przedstawiający dany zawód oraz ciekawostkę z nim związaną.

APLIKACJA - PUZZLE

Prosta aplikacja polegająca na ułożeniu puzzli z wybranych zdjęć. Do wyboru będą różne opcje trudności z inną liczbą części do ułożenia. Gra będzie na czas, więc użytkownicy będą mogli porównać swoje wyniki.

APLIKACJA - KOLOROWANKA

Aplikacja pozwoli na zakolorowanie dawnych strojów noszonych przez przedstawicieli wyznań. W tym celu zostaną stworzone ilustracje na podstawie materiałów merytorycznych, które pokazują poszczególne części stroju. Oprócz tego w aplikacji będą umieszczone również stroje różnych warstw społecznych z dawnych czasów. Aplikacja pozwoli na kolorowanie ilustracji za pomocą gestów palcem. W przyborniku umieszczone zostaną kolory oraz proste narzędzia edycyjne. Każdej postaci będzie towarzyszyć krótki opis.

APLIKACJA - WIRTUALNA GRA PLANSZOWA

Jest to bardziej skomplikowana aplikacja przeznaczona dla starszych dzieci. Na specjalnie zaprojektowanej planszy uczestnicy zabawy będą rzucać wirtualną kostką i przemieszczać się po polach. Oprócz standardowych dla planszówek zdarzeń takich jak tracenie tury, czy cofanie się o kilka pól wstecz, część pól będzie zawierać pytania. Pytania będą dotyczyły historii miasta i zapytań topograficznych, a więc informacji, które można będzie zdobyć w strefie A. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi gracz będzie mógł kontynuować rozgrywkę, a jeśli odpowiedź będzie błędna straci określoną ilość tur. Gra przewidziana będzie dla minimum 2 osób. Na dwóch stołach multimedialnych, przy założeniu gry w dwu - trzy osobowych drużynach będzie mogło w zabawie uczestniczyć około 16 osób. Grę można wykorzystać jako element lekcji muzealnej.

STREFA C

W głównym pomieszczeniu planowanej sali koncertowej, znajdować się będzie przestrzeń możliwa do wykorzystania pod kolejną formę prezentacji.

Na środku proponujemy ustawić mobilne stanowisko wirtualnej rzeczywistości, które pozwoli zwiedzającym na przeniesienie się do zrekonstruowanego wnętrza synagogi z czasów jej świetności.

APLIKACJA - WIRTUALNA SYNAGOGA

Stojąc w centralnym punkcie zwiedzający będzie mógł rozejrzeć się po wirtualnej, odwzorowanej w 3d przestrzeni, mając wrażenie cofnięcia się w przeszłość. Zwiedzający będzie mógł zobaczyć detale architektury i móc doświadczyć w jaki sposób wyglądała synagoga przed zniszczeniem.

Dodatkowo stworzone zostanie nagranie lektorskie wraz z podkładem muzyczno dźwiękowym, które wzmocni immersję z prezentowanym materiałem. Lektor może opowiedzieć o szczegółach architektonicznych, o poszczególnych strefach synagogi i rytuałach związanych z odprawianiem nabożeństw.



*Wolnostojące, mobilne stanowisko VR
w Filharmonii w Szczecinie, materiały własne*

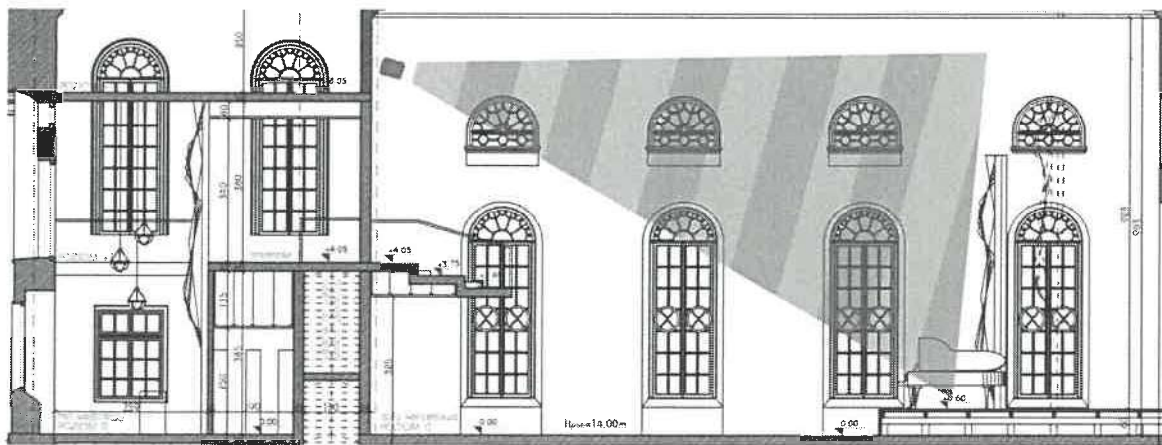


Wizualizacja ustawienia stanowiska wirtualnej rzeczywistości

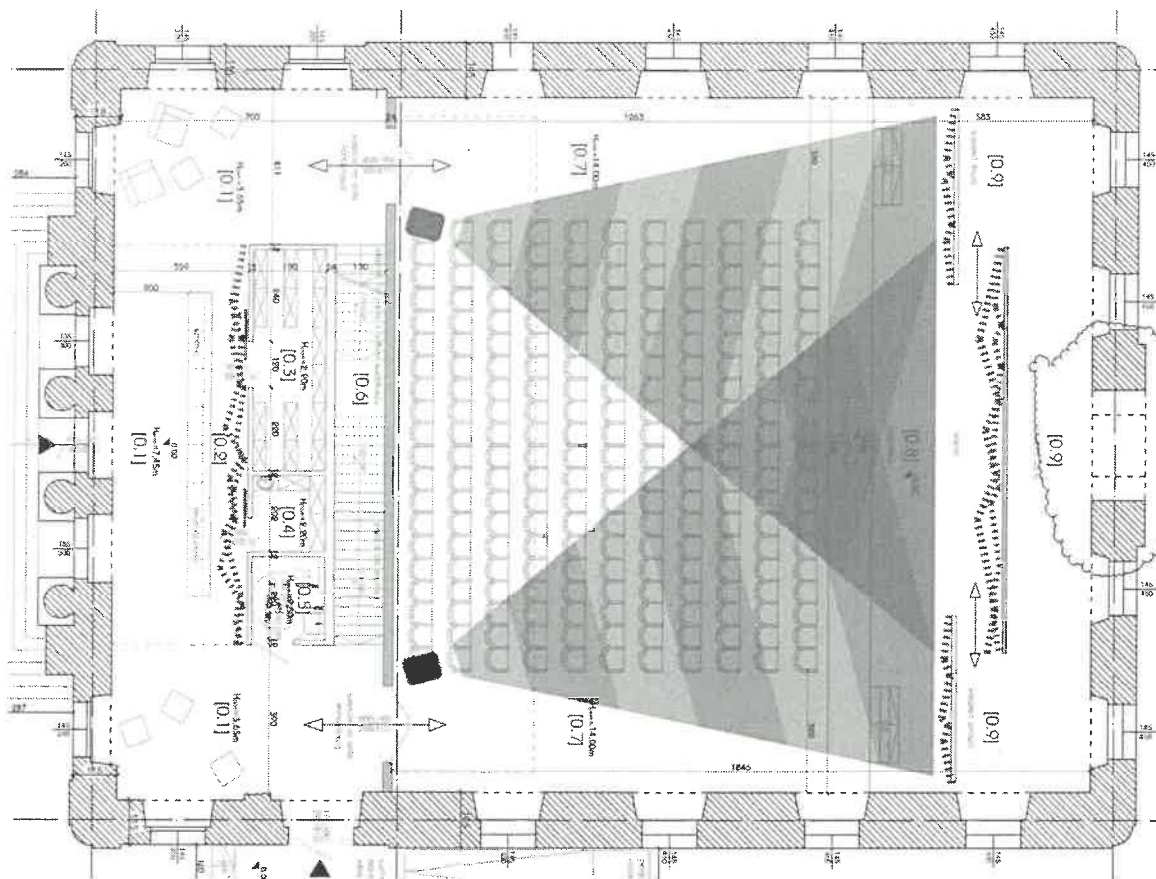
STREFA D

Sama scena, również będzie idealnym miejscem do wykorzystania, do prezentacji multimedialnej.

Projekt architektoniczny zakłada stworzenie konstrukcji o nieregularnym kształcie, nadającej ciekawy charakter przestrzeni scenicznej. Równocześnie ta konstrukcja może być świetnym elementem do wykorzystania na pokaz mappingu 3d. Przy założeniu, że wolne przestrzenie między drewnianymi belkami zostaną zakryte płótnem lub innym materiałem odbijającym światło, będzie można wykorzystać tę strukturę jako makietę do pokazów projekcyjnych. Oprócz samej konstrukcji scenicznej będzie można również wykorzystać ściany.



Wizualizacja projekcji mappingu 3d



Wizualizacja projekcji mappingu 3d

Umieszczone w przeciwległej części dwa mocne projektory, będą rzucać obraz na powstałą na scenie formę, którą ożywi i wizualnie wprawi w ruch. Mapping 3d będzie prezentował animację poświęconą tematyce wystawy. 5 - 10 minutowy pokaz, łączący technikę animacji tradycyjnej, animacji 3d oraz scen z żywymi aktorami wraz z podkładem muzyczno - dźwiękowym przedstawi historię miasta i trzech wyznań.

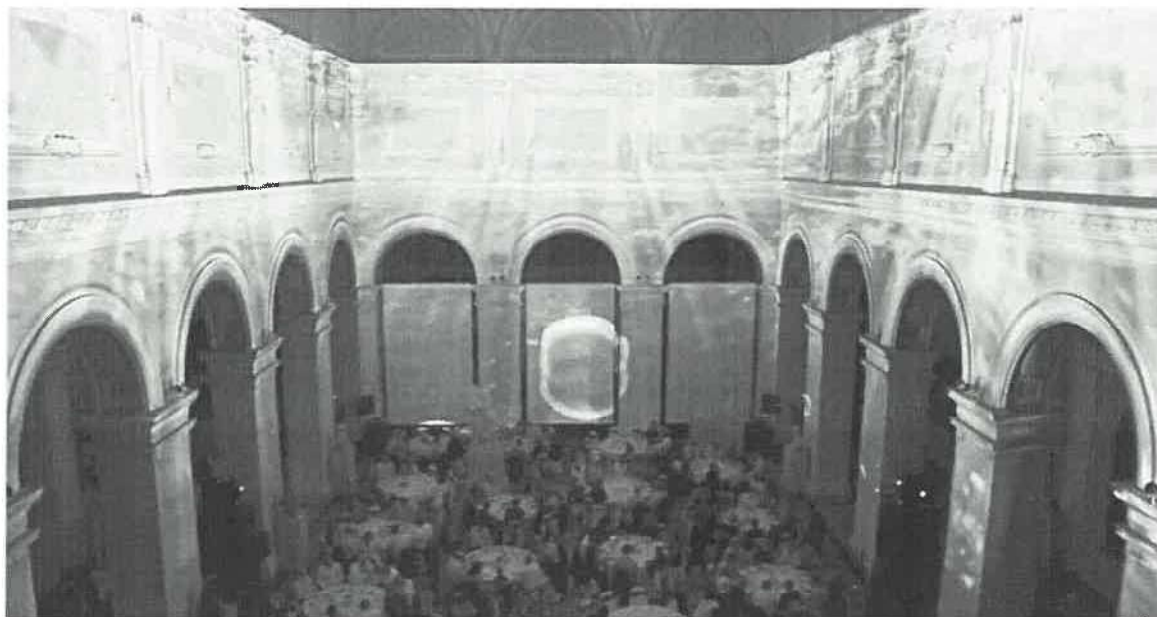
Przykłady wideo mappingu 3d w przestrzeniach zamkniętych:

<https://www.youtube.com/watch?v=kZcuO8lt-34>

<https://www.youtube.com/watch?v=Xadmwk2qAVE>

<https://www.youtube.com/watch?v=xgrVezqYehA>

Dodatkowo projektory i mapping będzie można wykorzystać jako element multimedialny podczas koncertów czy spektakli, co na pewno uatrakcyjni planowane eventy.



PRZESTRZEŃ NA ZEWNĄTRZ BUDYNKU

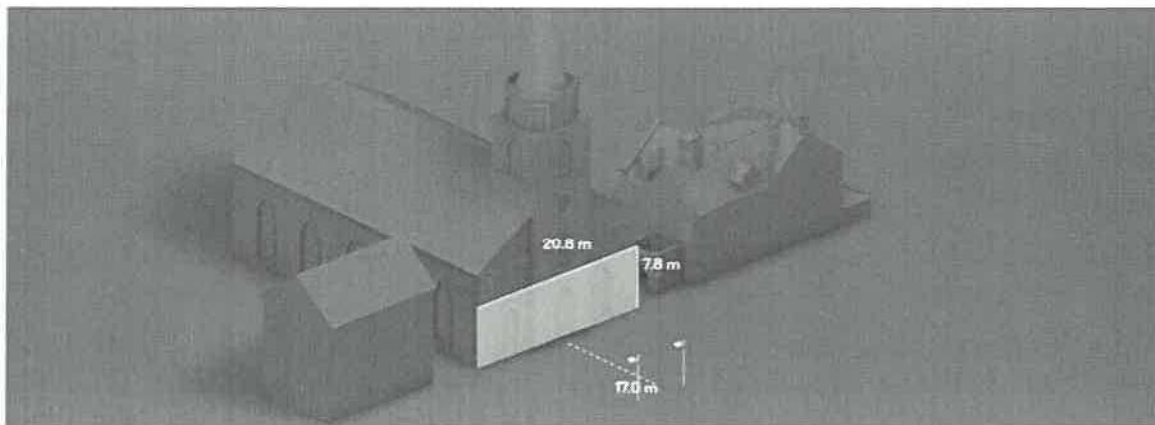
Wokół synagogi proponujemy dwa rozwiązania, które mogą zachęcić do zwiedzania obiektu w środku, a ponadto będzie formą informacji dotyczących interesujących miejsc do zobaczenia w Kępnie.

Kiosk multimedialny zewnętrzny - proponujemy ustawienie zewnętrznego, wandaloodpornego kiosku multimedialnego z dużym, 46" ekranem dotykowym. Na ekranie prezentowana będzie interaktywna mapa z punktami aktywnymi, gdzie po aktywacji zobaczymy gdzie możemy się udać, aby odwiedzić ciekawe miejsce w mieście.



Projekcja zewnętrzna - alternatywnie proponujemy zamontowanie zewnętrznego, odpornego na warunki atmosferyczne systemu projekcji, która będzie spełniać dwie funkcje: mapping 3d do prezentacji animacji przeznaczonej na jedną z elewacji synagogi oraz prezentację wizualną wybranych informacji w formie slajdów lub animacji informacyjnych bezpośrednio na fasadzie budynku. Dodatkowo, projekcja może spełniać funkcję dekoracyjną i wyświetlać np. animację śnieżek w zimie. Warunkiem koniecznym takiej instalacji jest zapewnienie odpowiedniej odległości projektorów od elewacji budynku oraz brak naturalnych przeszkód (drzew, słupów), które zasłaniałyby projekcję.

Ze względu na wysoki koszt mappingu 3d, proponujemy na wybór tylko jednej formy projekcji (wewnątrz lub na zewnątrz). W wycenie został uwzględniony jeden zestaw projekcyjny (przyjęliśmy wewnętrzny).



Wizualizacja projekcji na elewacji budynku