

Projekt wystawy  
„Zwierzęta z naszego podwórka, z dalekiego świata”

Zamawiający: Muzeum Śląskie w Katowicach

Projektant: Pattern Recognition

Zespół autorski:

Kinga Duda

Rafał Krzemiński

Grzegorz Wilk

Dawid Nguyen Anh

Warszawa, 2018

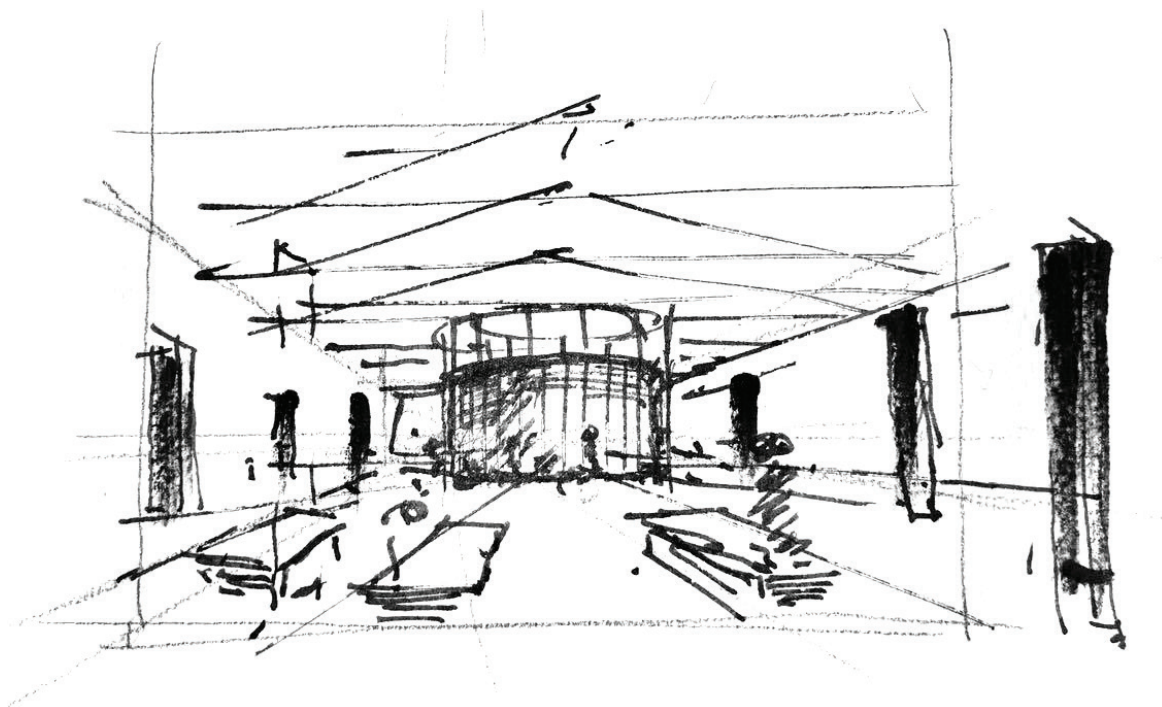
**Pattern  
Recognition**

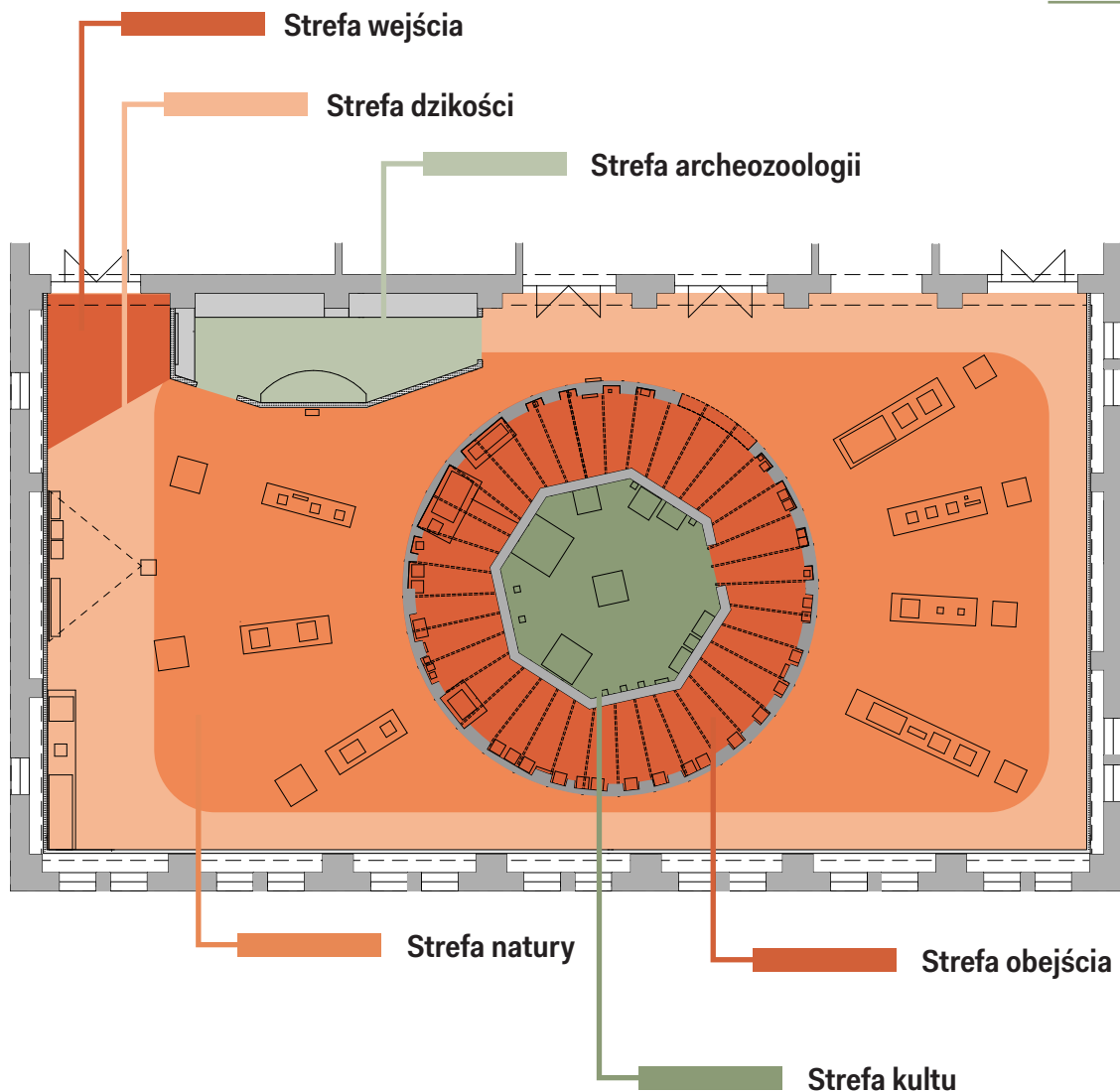
## WSTĘP

Wystawa „Zwierzęta z naszego podwórka, z dalekiego świata” prezentuje historię domestykacji zwierząt. Pokazuje skąd pochodzą, w jaki sposób i kiedy stały się towarzyszami człowieka, jakimi trasami i jak długo wędrowały na ziemi polskie. Opowie o ważności poszczególnych gatunków w życiu gospodarczym, społecznym i religijnym.

Założenia koncepcji opierają się na przedstawieniu drogi jaką przeszła relacja człowiek-zwierzę od czasów prehistorycznych końca epoki lodowcowej do współczesności. Aranżacja wystawy jest wizualnym odzwierciedleniem tej wędrówki. Przestrzennie proces ten przedstawiony został za pomocą koncentryczno-promienistego układu elementów wystawy.

Udomowienie zostało zwizualizowane poprzez stopniowe skracanie dystansu, rozumianego jako odległość pomiędzy zwiedzającymi, a prezentowanymi obiektami - od prehistorycznego stepu, który stanowi wielkoformatowe tło ekspozycji, poprzez dzikie zwierzęta prezentowane na wysokich totemach, aż oglądane z bliska obiekty związane ze zmianami w wyglądzie i wreszcie – prezentowane w kolejnych kręgach wędrówki obiekty związane z rolą zwierząt w kulturze i z kultem, jaki im oddawano.

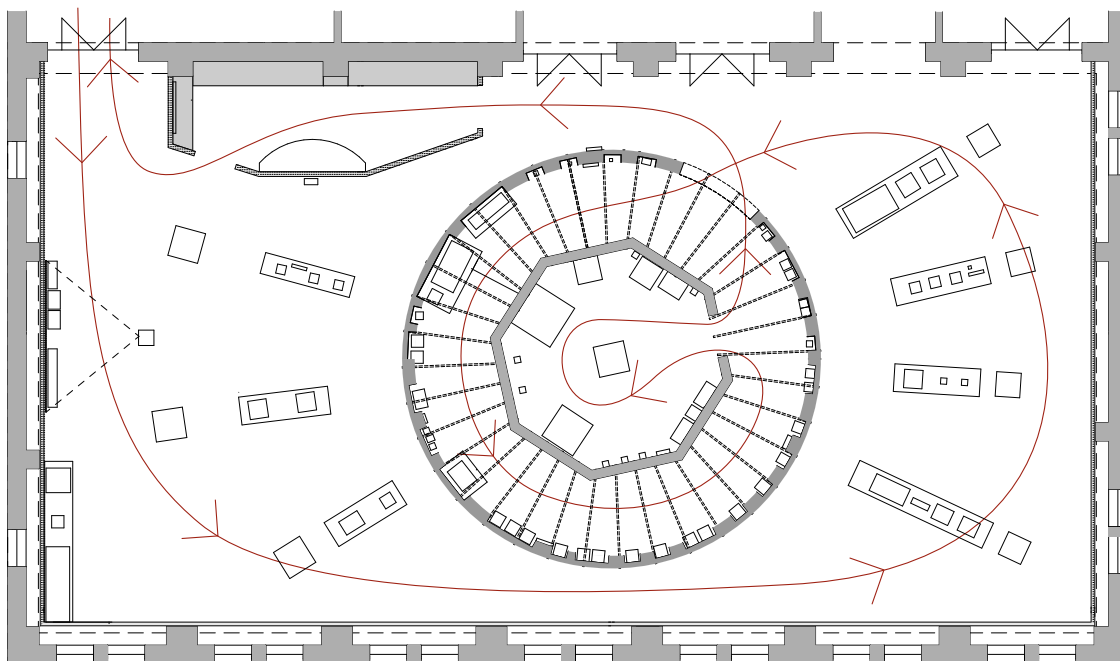




Okres „dzikości” reprezentują grafiki odnoszące się do malowideł naskalnych rozmieszczone na ścianach wokół sali. Prezentacja historii każdego z kluczowych gatunków oparta jest na promieniście położonych osiach, które rozpoczynają się od obiektu totemu - symbolu fascynacji, respektu wobec dzikich zwierząt i budzącej się w człowieku świadomości odrębności (wyjątkowości) względem natury. Koniec osi prowadzi do wspólnej przestrzeni wyobrazonego domu-świątyni - miejsca kultu i jednocześnie punktu krytycznej debaty. Pomiędzy tymi skrajnymi obiektami rozmieszczone są spójne stylistycznie ekspozytory, których forma i gabaryty dostosowane są do prezentowanych artefaktów. Centralny element Domu-Świątyni podzielony jest na strefę obejścia z powierzchnią ekspozycyjną na jej wewnętrznej ścianie, na której przedstawione są zagadnienia związane z rolą zwierząt w kulturze. W centralnej bryle - ośmiokącie znajduje się instalacja stanowiąca „klucz” do wystawy - totem człowieka - widziany oczyma zwierząt. Odwrócenie perspektywy poznawczej widzów. Tu prezentowane są zarówno pozytywne jak i negatywne aspekty udomowienia oraz obiekty związane z kultem zwierząt.



## Ścieżka zwiedzania



Scenografia wystawy zbudowana jest tak, aby w otwartej przestrzeni wymuszać na Zwiedzających chronologiczny porządek zwiedzania. Składa się z sześciu stref:

- Strefa wejścia;
- Strefy dzikości;
- Strefy natury;
- Strefy obejścia;
- Strefy kultu;
- Strefy archeozoologii oraz dzieci.

W ramach powyższych stref prezentowane są obiekty i informacje zgodnie z podziałem wprowadzonym w scenariuszu wystawy, tj. z XIII modułami:

- I Moduł. Dzikie zwierzęta i człowiek w epoce lodowej
- II Moduł. Poskromienie dzikości - czyli o początkach zwierząt z domowego podwórka
- III Moduł. Od wilka do kundla i szlachetnie urodzonego
- IV Moduł. Od nagiej owcy do wełnistego baranka
- V Moduł. Zanim koza przyszła do woza
- VI Moduł. Od giganta tura do karłowatej krowy
- VII Moduł. Na kocich tropach
- VIII Moduł. Od srogiego dzika do miniaturowej świni
- IX Moduł. Od rumaka stepowego do domowego wierzchowca
- X Moduł. O innych dzikich i domowych
- XI Moduł. Rola archeozoologii w poznawaniu zwierząt
- XII Moduł. Dziś każdy może zostać archeozoologiem.  
Zabawy interaktywne
- XIII Moduł. Krytyczne spojrzenie





## DZIKOŚĆ

Ta strefa wystawy prezentowana jest na trzech ścianach sali ekspozycyjnej. To wprowadzenie do prehistorycznego świata zwierząt i ludzi w epoce lodowcowej. Powierzchnie ścian opracowane są w sposób łączący wielkoformatowe wydruki na tkaninach oraz efekty świetlne.

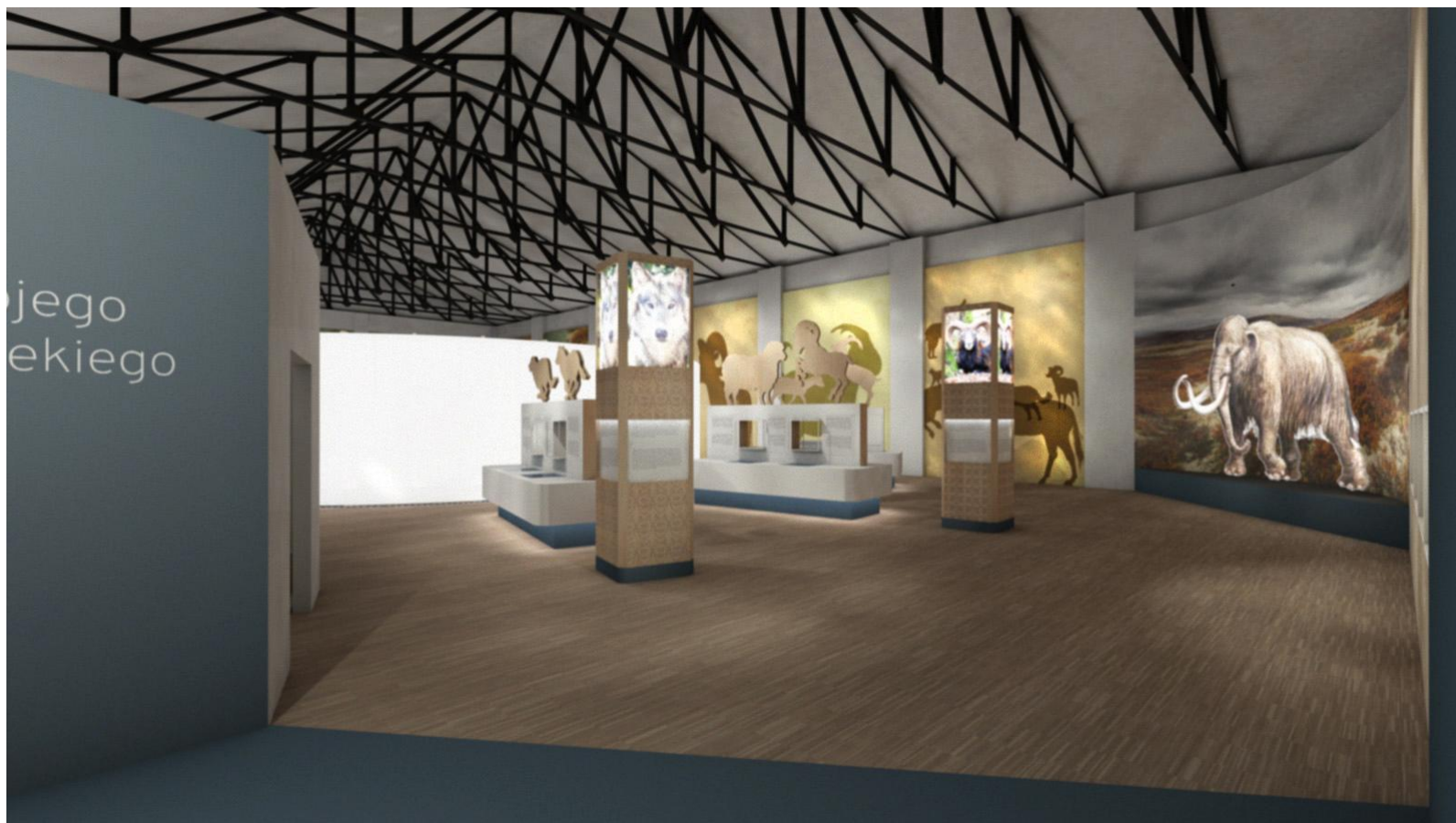
Na ścianie po prawej stronie od wejścia prezentowana jest sylwetka mamuta na tle bezkresnego stepu.

Na płaszczyźnie tej ściany wyświetlają się również animacje sylwetek zwierząt stylistycznie nawiązujące do paleolitycznych malowideł naskalnych. W zabudowie umieszczone są gabloty prezentujące eksponaty przypisane do tej strefy.

Kolejne ściany zdobią grafiki o motywach zwierzęcych, z dynamicznym oświetleniem efektywnym.







## NATURA

Trzecia strefa, natury to otwarta przestrzeń, w której znajdują się wolnostojące moduły ekspozycyjne: siedem tzw. totemów dla siedmiu gatunków zwierząt oraz siedem wysp.

Totemy to moduły wystawiennicze prezentujące zwierzęta w ich pierwotnej, dzikiej formie. W górnej części każdego z totemów znajdują się po cztery identyczne lightboksy z wizerunkiem zwierzęcia. Patrząc od wejścia, zgodnie z podziałami scenariusza

są to kolejno: wilk, muflon, koza, tur, dziki kot, dzik, rumak stepowy. Na każdym z totemów znajdują się także plansze z informacjami i zdjęciami.

W niewielkim oddaleniu od totemów ustawione są tzw. wyspy - zabudowy ekspozycyjne łączące gabloty, ścianki prezentujące grafiki, pulpity oraz ścianki, w których wbudowane są multimedia. Tu prezentowany jest proces udomowienia, opisane zmiany w wyglądzie, eksponowane kości ilustrujące ten proces.





## OBEJŚCIE

Na środku sali ekspozycyjnej znajduje się wolnostojący, podświetlony walec o wysokości 3 metrów, dominanta ekspozycji. Forma nawiązująca do domu/jurty/świątyni. Na wewnętrznej ścianie znajdują się gabloty oraz podesty ekspozycyjne służące do prezentacji obiektów oraz grafik związanych z rolą zwierząt w kulturze.

## KULT

Wewnątrz walca znajduje się kolejny aneks, wyróżniony mocną barwą ośmiościan kryjący w sobie obiekty związane z kultem zwierząt oraz umieszczoną centralnie instalację – totem człowieka. W jego górnej części analogicznie do pozostałych totemów znajdują się cztery lightboksy. Na wysokości metra umieszczone jest osiem ekranów wyświetlających filmy wykorzystujące dynamiczny montaż przedstawień wizerunków zwierząt oraz ich interakcji z ludźmi we współczesnej kulturze – od internetowych wizerunków kotów i psów, poprzez zdjęcia związane z masową, „fabryczną” hodowlą bydła.





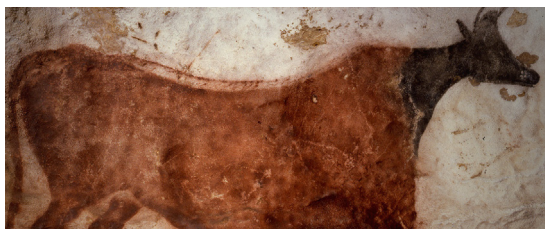
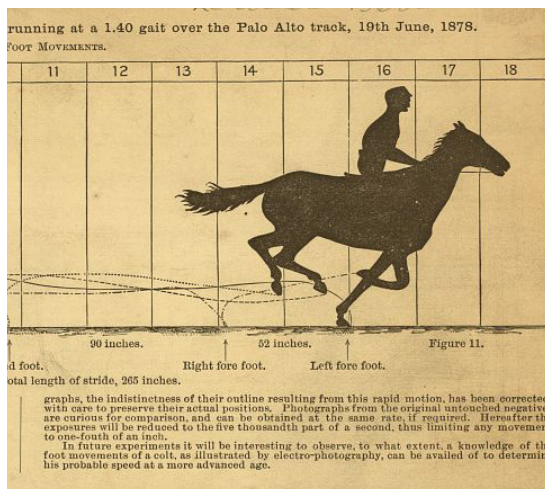


## ARCHEOZOOLOGIA I ZABAWY

Na ścianie prowadzącej do dalszej części wystawy umieszczona została duża oś czasu. Zwiedzający przyciskając interaktywne sylwetki zwierząt jednocześnie uruchamiają świetlne punkty na mapie informujące, w której części świata dane zwierzę zostało udomowione. W aneksie poświęconym prezentacji archeozoologii zwiedzający będą mogli utrwalić treści ekspozycji uczestnicząc w kilku angażujących zabawach, takich jak wykopywanie kości zwierząt z „piaskownicy”, porównanie swojej wielkości do przodków zwierząt domowych, a także rozpoznawanie zapachów, które kojarzyć się mogą z danym zwierzęciem (np. olejki eteryczne - koza). W tej strefie goście będą mogli również rozwiązać interaktywny quiz sprawdzający wiedzę, którą zdobyli zwiedzając ekspozycję.







## PALETA BARW EKSPOZYCJI

Ściany



RAL 6021



RAL 8029



RAL 075 80 20



RAL 250 40 15

Gabloty



RAL 9010



RAL 250 40 15



## Przykładowa plansza graficzna



Terier tybetański

Rasa psów zaliczana do grupy psów towarzyszących

- Terier tybetański to rasa zamieszkująca już od 2000 lat Tybet w części zwanej „Zaginioną Doliną”. Według podań była ona odcięta od reszty świata wskutek trzęsienia ziemi na początku XIII wieku. Na skutek tego teriery rozwijały się w absolutnej izolacji, zachowując czystość rasy. Przez stulecia spełniały rolę psów świątynnych i były uważane za zwierzęta święte – potomków „psa lwa”. Powszechnie wierzone, że zmarli kapłani ponownie przybywają na świat pod ich postaciami. Były też maskotkami, amuletami szczęścia, psami stróżującymi i pasterskimi. Terier tybetański zyskał popularność w Europie w latach 20. XX wieku.



ENG

Tibetan Terrier is a race inhabiting Tibet for 2,000 years in the part called the "Lost Valley". According to applications, it was cut off from the rest of the world due to the earthquake at the beginning of the 13th century. As a result, the terriers developed in absolute isolation, preserving the purity of the breed. For centuries, they played the role of temple dogs and were considered sacred animals – descendants of the "lion dog". It was widely believed that the dead priests again come into the world under their figures. They were also mascots, amulet of happiness, guard dogs and shepherd dogs. The Tibetan Terrier gained popularity in Europe in the 1920s.

## FONT:



## Overpass

Extra Light

*Extra Light italic*

Light

*Light italic*

Regular

*Italic*

SemiBold

*SemiBold Italic*

Bold

*Bold italic*

Black

*Black Italic*



ENG

Kolor tekstu

RGB 89, 111, 126

CMYK 70, 50, 40, 10