

KARTA EKSPONATU nr 8 T5

Nazwa eksponatu (robocza):

Poszukiwacz gatunków

Przekaz merytoryczny/cel edukacyjny eksponatu:

Zwiedzający rozumie, że ewolucja przez dobór naturalny jest ciągle trwającym procesem, w wyniku którego życie na ziemi ulega nieustannym, choć powolnym przemianom. W przyszłości środowisko zmieni się, co spowoduje pojawienie się nowych roślin i zwierząt.

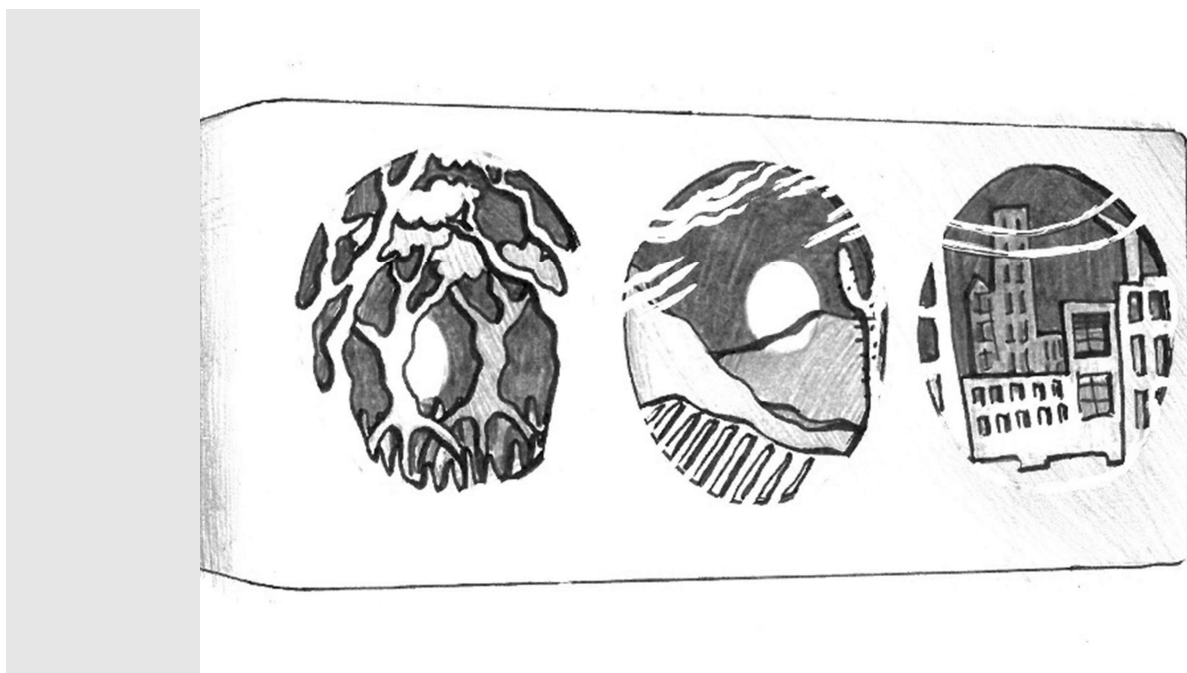
Opis eksponatu:

1. O czym jest/czemu służy eksponat:

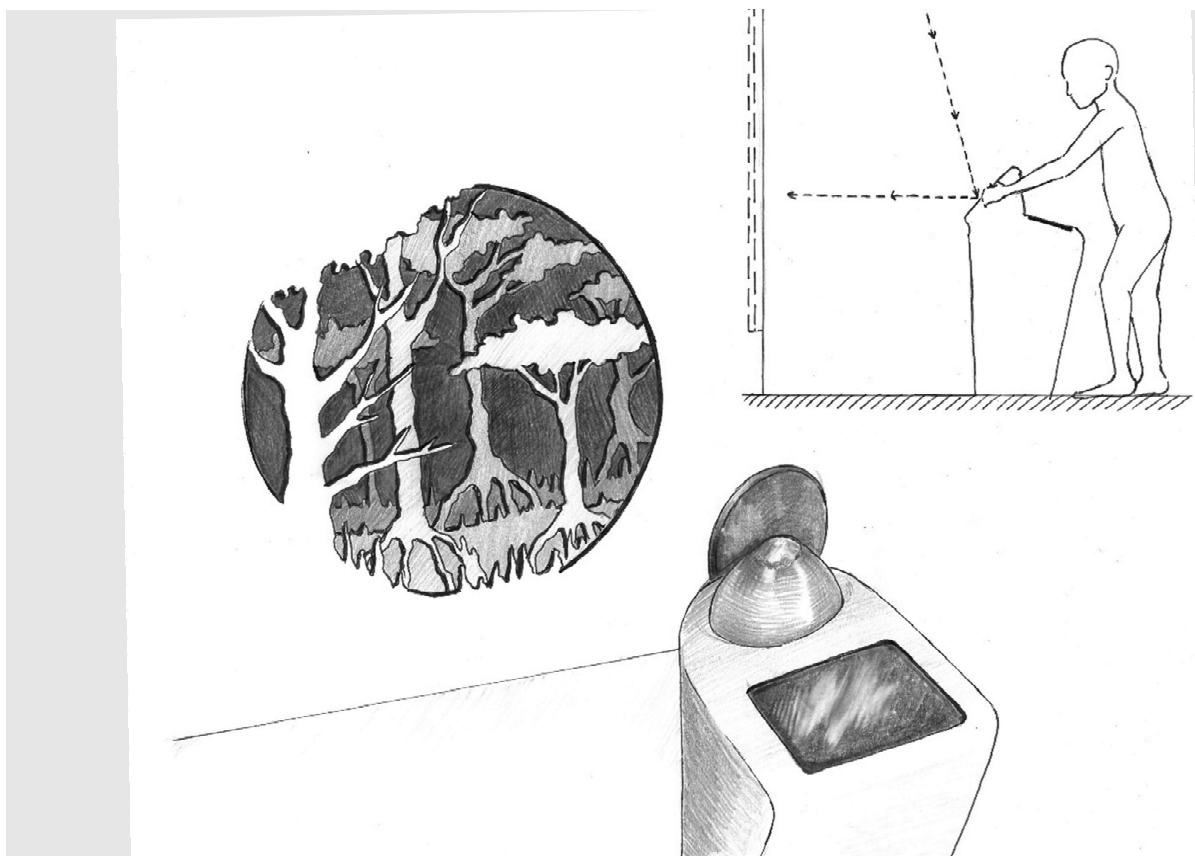
To jakie będzie środowisko, wpłynie na to, jakie będą nowe lub zmodyfikowane gatunki. To środowisko weryfikuje, które zmiany, są dla organizmów przystosowawcze. Eksponat jest kreatywnym eksperymentem, w którym wiedza naukowa miesza się z wyobraźnią.

2. Rysunek

Rysunki poglądowe nie uwzględniające końcowego kształtu eksponatu, a jedynie ukazujące rozlokowanie jego kluczowych elementów



Rys.1 - Moduł 1: widok ogólny ujęcia trzech scenerii



Rys.2 - Moduł 2: widok ogólny pulpitu i rzut z boku w zestawieniu z modułem 1

3. Opis kluczowych elementów:

Ekspонат składa się z dwóch modułów.

3.1 Moduł 1

- Dostawiony i przymocowany do ściany ekspozytor o wymiarach około 5500 x 500 x 3000 mm.
- Prezentuje widoki trzech różnych środowisk (na etapie projektowania n/w założenia dot. gatunków mogą ulec niewielkim zmianom):
 - **Półpustynne**
 - widoczne ruiny zabudowań gospodarskich (pola, które przekształciły się w nieużytki) oraz pozostałość pożaru,
 - bezlistne krzaki (sukulenty), mające zdolność szybkiego odradzania się i ekspansji po pożarach,
 - zwierzęta jaszczurkopodobne o wysoko uniesionych ciałach, którego boki ustawione są na osi góra-dół - to przystosowania do wysokich temperatur,
 - drapieżny ptak z jajem przymocowanym na stałe do ciała - aby się nie przegrzało na ziemi,

- białe myszowate gryzonie z licznym potomstwem (setki sztuk) - kolor chroni od temperatury, liczne mioty pozwalają na przeżycie choćby kilku egzemplarzy;
- **Las mangrowy** z nielicznymi wyspami (dżungla na wodzie)
 1. krokodyle olbrzymich rozmiarów,
 2. połączenie kota i foki - przystosowanie do pływania i polowania na skraju woda-ląd,
 3. wijopodobne drapieżne stwory, które udają małe pływające wyspy,
 4. mangrowce z korzeniami tworzącymi tunele nad wodą, gatunki z korzeniami oddechowymi rosnącymi pionowo w górę,
 5. nietoperze z płetwami;
- **Miejskie**
 - pełne tuneli i różnych industrialnych zakamarków, kilka obiektów w ruinie,
 - nieduże foki żyjące w kanałach miasta,
 - szczury w kolorowe plamki - kamuflaż na śmietniskach,
 - pnącza przewieszające się z budynku na budynek,
 - pająki rozwieszające sieci na ptaki - między budynkami,
 - zdziczałe kozy wspinające się na budynki, ruiny – kozy mają olbrzymie zdolności do przeżycia w trudnych warunkach.
- Każdy widok złożony jest z drewnianych plastrów, ułożonych w warstwy, odzwierciedlające ułożenie obiektów w trójwymiarowej przestrzeni.
- Każde z trzech przedstawień jest wkomponowane w osobny, okrągły otwór, wycięty w obudowie modułu. **Średnica każdego z otworów wynosi ok. 1500 mm.**
- Scenografia i obudowa eksponatu są w kolorze białym, obudowa ma zaoblone krawędzie boczne. Wewnątrz eksponatu nie ma dodatkowego oświetlenia.
- Tło widoków jest w kolorze czarnym, pomalowane farbą pochłaniającą światło. Widnieją na nim sylwetki hipotetycznych zwierząt z przyszłości, namalowane czarną farbą odbijającą światło.
- Cechy szczególne zwierząt zaznaczone konturami wewnątrz sylwetki, namalowane farbą pochłaniającą światło - tą samą, co tło.
- Na górze ekspozytora umieszczone są trzy źródła mocnego światła punkowego – po jednym nad każdym widokiem, skierowane na lusterka.

3.2 Moduł 2

- Trzy ekspozytory w formie pulpity (po jednym naprzeciwko każdego z widoków modułu pierwszego) z przymocowanymi do blatów lusterkami.
- Mocowanie między podstawą a lustrami jest ruchome, pozwalające użytkownikowi na obracanie i poruszanie lustrem.
- Strugi światła ze znajdującego się naprzeciwko ekspozytora padają bezpośrednio na lusterka. Światło odbija się i pada na wyciemnione tło widoków, symbolizując snop światła latarki.
- Użytkownik manipulując lustrem, przemieszcza snop po krajobrazach, odkrywając kolejne sylwetki zwierząt.

- Przy każdym z luster w blat wbudowany jest panel sterujący, składający się z wyświetlacza 15" i trzech przycisków. Na ekranie wyświetlane są instrukcje, pytania i podsumowanie gry.
- Każdy z wyświetlaczy jest podłączony do komputera, na którym uruchomiona jest aplikacja odpowiedzialna za interakcję opisaną w punkcie "przebieg interakcji".

4. Przebieg interakcji:

- Użytkownik staje przy ekspozycji z lusterkiem i panelem sterowania.
- Na wyświetlaczu w trybie startowym wyświetla się ilustrowana instrukcja, opisująca jak należy operować lusterkiem i jaki jest cel tego działania.
- Po wyświetleniu instrukcji pojawia się komenda START – aby ją aktywować, należy wcisnąć jeden z przycisków przy manipulatorze.
- Użytkownik manipuluje lusterkiem w taki sposób, aby punkt odbitego światła oświetlał wybrany fragment znajdującego się naprzeciwko widoku, umieszczonego w Module 1.
- Na ekranie widnieją pola z wygaszonymi sylwetkami zwierząt. Po oświetleniu odpowiedniego fragmentu widoku, na ekranie podświetla się odkryte zwierzę i wyświetlone zostają informacje na jego temat.
- Po odkryciu wszystkich sylwetek na wyświetlaczu pojawia się pytanie: "Co mają ze sobą wspólnego gatunki, które odkryłeś?" oraz trzy możliwe odpowiedzi.
- Po wybraniu odpowiedniego przycisku, oznaczającego prawidłową odpowiedź, wyświetlany zostaje film opisujący dane środowisko i jego genezę (np. że dana część świata zmieniła się w pustynię na skutek globalnego ocieplenia).

5. Informacje, życzenia:

W przestrzeni ekspozycji znajduje się element przestrzenny umożliwiający ulokowanie treści narracji wystawy. Element ten ma pełnić rolę "skrytki" umożliwiającej Użytkownikom poszukiwania zawartych wewnątrz treści. Lokalizacja skrytki będzie oznaczona wizualnie (sposób oznaczenia zostanie ustalony z Zamawiającym), jednak zawarta wewnątrz treść musi być dostępna dopiero w momencie otworzenia "skrytki". Zastosowanie konkretnych rozwiązań konstrukcyjnych zostanie ustalone z Zamawiającym na etapie prototypowania ekspozycji. Przykładowe rozwiązania to np. szufladki, skrytki, otwierane drzwiczki, wysuwane tabliczki/płytki). Przewidywany kształt "skrytki" to prostopadłościan, którego żadna z krawędzi nie przekracza 230 mm.

- Lusterko puszczane przez użytkownika, zostaje w miejscu – nie wraca do pozycji początkowej.
- Wysokość pulpitów 600-700 mm
- Ekrany możliwie wytrzymałe na uszkodzenia mechaniczne, zabezpieczone folią antytłuszczową i antyrefleksyjną.
- Boczne krawędzie ekspozycji z widokami zaokrąglone, krawędzie scenografii fazowane, przestrzenie między plastrami scenografii uniemożliwiające zakleszczenie części ciała zgodnie z normą PN-EN 1176.

- Otwory poglądowe w module 1 na wysokości ponad 1000 mm nad ziemią, uniemożliwiając wspinaczkę.
- Opisy zwierząt przewidywanych w przyszłości, Zamawiający dostarczy na etapie projektowania eksponatu.

6. Szacunkowe wymiary powierzchni:

Szerokość: 665-700 mm

Długość: 5225-5500 mm

Wysokość: 3040-3000 mm

Szerokość: 475-500 mm

Długość: 950-1000 mm

Wysokość: 667-700 mm

7. Szacunkowy czas interakcji:

2-5 min