

OPIS – DRUGI ETAP

A. SCENARIUSZ

Idea

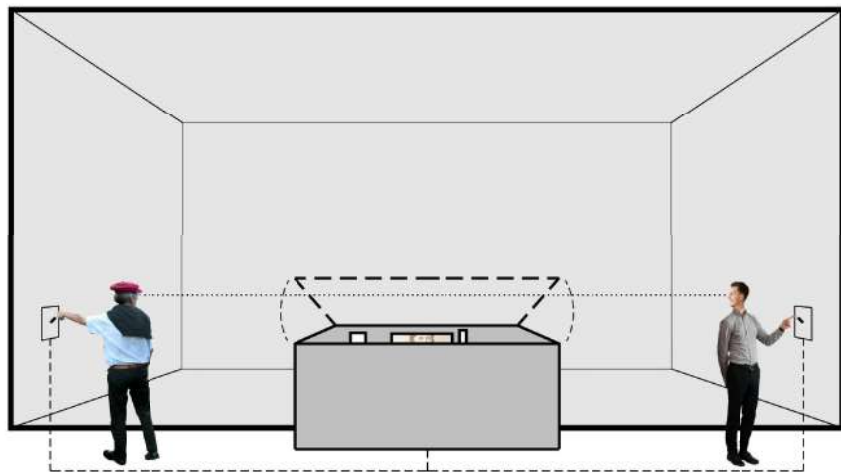
Proponujemy narrację dla muzeum Pałac Dąbrowski w formie GRY.

Odwiedzający będzie przemierzać kolejne przestrzenie, zdobywając punkty i doświadczenie. Gra proponuje różne drogi. Droga zbrojna, powstańcza. Droga organicznikowska, pozytywistycznej pracy. Na każdej drodze mogą zbierać punkty, świętować sukcesy i doświadczyć porażki. Mogą zwiedzać jako kobieta, by doświadczyć zamknięcia wielu możliwości uczestnictwa w grze np. braku możliwości zdobycia wyższego wykształcenia. Mogą zwiedzać jako chłop, nie otrzymując wstępu na salony, za to czeka mnie zabawa dożynkowa ;)

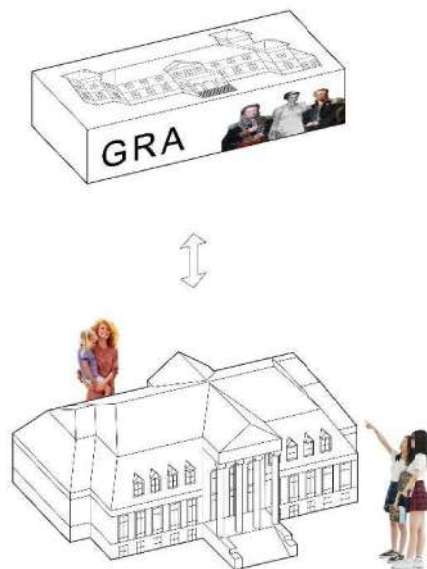
Droga postaci może być zrealizowana przez wręczenie karty z wizerunkiem postaci, karty dostępu do urządzeń wystawy i fragmentów wystawy. Różne drogi zwiedzania o różnym zakresie dostępności zachęcają do ponownych odwiedzin. „Następnym razem będę kobietą” „A ja chłopem” ...

GRA może zawierać także zadania. Mogą podążać ku wolności, drogą zbrojną gromadząc punkty siły wojennej, mogą np. pojąć drogą pracy, zgłębiać tajniki rolnictwa czy przemysłu, zbierając punkty siły gospodarczej.

Dodatkową kluczową wytyczną kształtowania wystawy będzie wspólne działanie, które uczy o współistnieniu w grupie, w społeczeństwie obywatelskim. Posłużą temu eksponaty i urządzenia muzealne, które będzie można użyć tylko wspólnie, przy użyciu kilku kart, kilku przycisków, czy po rozwiązaniu kilku równoległych zadań.



Ekspozycja będzie podkreślać rolę innowacji, opowie także o jej niebezpieczeństwach. Wydobyte zostaną nowatorskie działania zarówno wojskowych dowódców i inżynierów, jak i świeckich przedsiębiorców i działaczy społecznych. Najlepszą drogą będzie postawienie pytań i zachęcenie do samodzielnego rozwiązania zagadki. Odpowiedź pozwoli docenić innowacyjny potencjał dawnego społeczeństwa i jego kontynuację dzisiaj. Z punktu widzenia naszego dzisiejszego doświadczenia ekspozycja opowie także o pułapkach innowacji, o niebezpieczeństwach środowiskowych i społecznych nieustannego wzrostu i nadprodukcji. O kosztach i sposobach zaradczych.



W całym muzeum planuje się także wprowadzenie wątku dialogu historii, teraźniejszości i sztuki. Posłuży temu dopuszczenie możliwości interwencji artystycznych w formie ekspozycji dzieła sztuki dawnej i współczesnej, a także instalacji wizualnych i dźwiękowych, a także projekcji fragmentów dzieł filmowych uzupełniających czy kontrujących narrację wystawy.

A.1 Opis zawartości pomieszczeń i stref

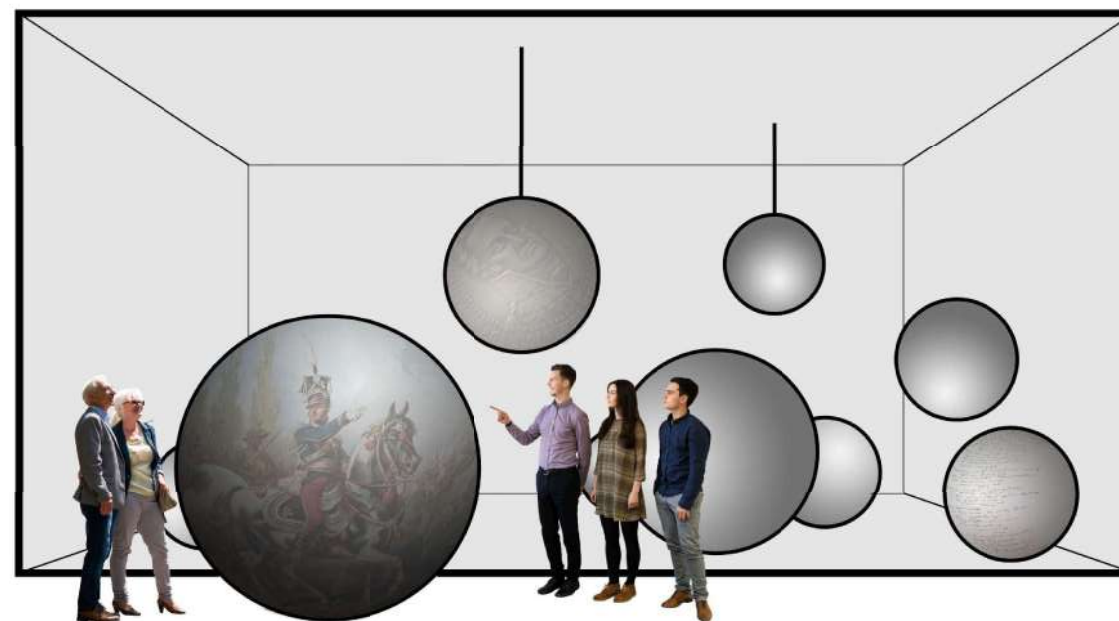
PARTER

Zwiedzanie wystawy rozpocznie się i będzie kontynuowane w ogrodzie i parku (patrz akapit TEREN), natomiast sam Pałac będzie dostępny przez główne wejście. Przy wejściu znajdują się miejsca dla kasy i sklepiku. Być może już tutaj odwiedzający wybierze swoją rolę, swoją drogę zwiedzania, otrzymując odpowiednią kartę postaci.

Ekspozycja parteru zostanie dedykowana przede wszystkim postaci Generała Henryka Dąbrowskiego, oraz historii zbrojnej drogi do wolności, przesuwając stopniowo akcenty na drogę organicznikowską. Na parterze zawarty będzie także wątek poświęcony pracy i roli kobiet, odsyłający do dalszych etapów zwiedzania.

Ekspozycja parteru pokaże także Pałac jako ośrodek życia towarzyskiego, intelektualnego – np. wizyta Mickiewicza pokazana jako spotkanie portretów.

Na parterze (a także na pozostałych kondygnacjach) planuje się także pozostawić część interwencji pana Huebnera, jako świadectwa czasu z jasnym wskazaniem ich pochodzenia. Zaskakującą atrakcją jednej z łazienek może być projekcja fragmentu filmu "Chłopaki nie płaczą", z monologiem bohatera - "tak, jestem synem króla sedesów, to naprawdę wysoko postawiona poprzeczka".



PRZYZIEMIE

"Czy chciałbyś mieć taki Pałac? Tak, ale razem z wsiami i folwarkiem i służbą, które go utrzymają."

Napoleon przekazał Pałac Generałowi Dąbrowskiemu wraz z folwarkiem i wsiami, bo Pałac to mini przedsiębiorstwo, które pracuje dla jego właściciela. Na tym wątku będzie osnuta opowieść o historii dworu, potem pałacu, pracy feudalnej, potem wyzwolenia od tej pracy. Wplecione w tę narrację mogą pojawić się wątki dyskusji na temat chłopskich korzeni i dziedzictwa społeczeństwa polskiego, ale także opowieści o zaginionym dziedzictwie polskich dworów – także opowieść o archetypie formy architektonicznej dworu polskiego z alkierzami, przebudowa dworu w Winnej Górze i wątkach palladiańskich w architekturze polskiej.



Ekspozycja umiejscowiona w przyziemiu opowie także o odległych, niewidocznych elementach zespołu pałacowego, o folwarku, parku, wsiach i kościele, zachęcając do dalszego spaceru. Posłużą temu ustawione w pomieszczeniach, także tych pozbawionych okien, lunety, a w nich elektroniczny obraz (niedostępnych w rzeczywistości) odległych widoków wsi należących do klucza Winnej Góry, widoki folwarku, w tym widoki historyczne, widoki aktualne, przedstawienia prac polowych, prac w folwarku, uroczystości wiejskich (dożynki wczoraj i dziś!).

Ekspozycja poświęcona historii Pałacu będzie pokazywać go jako całość z parkiem, ale także będzie zadawać pytania:

- *Ile kosztuje utrzymanie pałacu? Jaki jest koszt ogrzewania, koszt prądu?*

- *Ile pracy, ilu ludzi potrzeba by utrzymać pałac, park?*

Na tym tle da to wyobrażenie o ogromie wysiłku ekonomicznego dla budowy i utrzymania Pałacu w Winnej Górze.

Elementami ekspozycji będą także model dworu z klocków Lego, zdjęcia termowizyjne obiektu, rysunki architektoniczne i instalacyjne.

W przyziemiu znajdzie się też miejsce dla minikina, w formule kina domowego, właściwa wydaje się obecna sala bilardowa w centralnej części obiektu. Sala ta nie wymaga wymknięcia, będzie raczej aneksem z projekcjami zachęcającym do odpoczynku i rozmowy przy fragmentach filmów.

Istotnym elementem wystawy w przyziemiu może być wyjście na chwilę z przyziemia do parku, np. z pomieszczeń pod tarasem.

Uwidocznione i podkreślone zostaną tutaj także działania pana Huebnera, podkreślenie jego wysiłku na rzecz zachowania obiektu, łazienki jako świadectwo gustów i aspiracji lat 90-tych.

PIĘTRO

Pierwsze piętro (poddasze) będzie częściowo przeznaczone na pokoje gościnne lub rezydencję naukową, co w dopuszczalnym zakresie pozwoli gościom na bezpośredni kontakt z ekspozycją. Granicę pomiędzy częścią mieszkalną a ekspozycyjną może stanowić archiwum dla gromadzonych w przyszłości cennych dokumentów i obiektów związanych z profilem Muzeum. Taka dyspozycja funkcji pozwoli na zachowanie integralności przestrzeni strychu, który będzie w całości wykorzystany jako wielofunkcyjna przestrzeń muzealna.

Podstawową funkcją pomieszczeń na piętrze będzie wystawa zawierająca narrację o pracy organicznej oraz o roli kobiet w historii i teraźniejszości miejsca i regionu.

Kluczowe jest tutaj zachowanie możliwości wglądów do ogrodu i parku.

STRYCH

Strych, podobnie jak piwnica, to miejsce tajemne, gromadziło się tutaj niepotrzebne doraźnie przedmioty, które z czasem stają się pamiątkami. Ta przestrzeń i przedmioty budują **podświadomość domu**.

Przez strych zostanie poprowadzona trasa zwiedzania, rozlokowane tu będą kufry, skrzynie, szafy, schowki, stosy rzeczy. Można je będzie przeglądać, zajrzeć do wnętrza – rozwiązać zagadkę po to by dostać się do zawartości zamkniętej. Pośród niewystawianych na światło dzienne zapomnianych czy ukrywanych tajemnic i ciekawostek mogą znaleźć się opowieści o masońskiej przeszłości Generała Henryka Dąbrowskiego, szpiegowskie historie Klementyny

Mańkowskiej, rodzinne, dziś już objawione tajemnice Mańkowskich, także historie konspiracyjnych spotkań polskich działaczy niepodległościowych różnych epok. Te historie mogą opowiadać realne przedmioty. Tutaj także mogą być tłumaczone cele i symbolika tajnych stowarzyszeń.

Jako rozległe, ciemne i jednoprzestrzenne wnętrze, strych to znakomite miejsce dla aktywności grupowych, do zabawy. Tutaj będą bawić się dzieci, tutaj też znajdzie się **przestrzeń warsztatowa**.



Niezbędne **instalacje**, w tym wentylacji i klimatyzacji zostaną poprowadzone w trudnodostępnej niskiej części strychu. Wykorzystanie strychu będzie wiązało się z koniecznością pozyskania odstępstwa od przepisów pożarowych, co jest możliwe ze względu na szczególny, zabytkowy charakter obiektu oraz jego szczególne muzealne przeznaczenie.

TEREN WOKÓŁ PAŁACU

Gra terenowa Szlak Pracy Organicznej - gra pozwalająca zapoznać się z głównymi ośrodkami pracy organicznej.

Przyjmie ona formę ścieżki dydaktycznej z miejscami przystankowymi, związanymi z określonymi zadaniami/tematami/ośrodkami pracy organicznej. Nauka poprzez zabawę w otoczeniu przyrody.

Ścieżka Dąbrowskiego – symboliczna ścieżka życia Dąbrowskiego stanowiąca kontynuację ekspozycji na wolnym powietrzu. Prowadząca z Pałacu do kościoła za pomocą symbolicznych artefaktów przywoła/skieruje uwagę na kolejne życie Generała.

Strefa rekreacyjna – miejsce biwakowo-piknikowe – przyciągające mieszkańców miast i zachęcające do odpoczynku na łonie natury w pobliżu pałacu. Zachęta dla amatorów caravanningu, gościnny punkt przystankowy na trasach podróży przez Polskę.

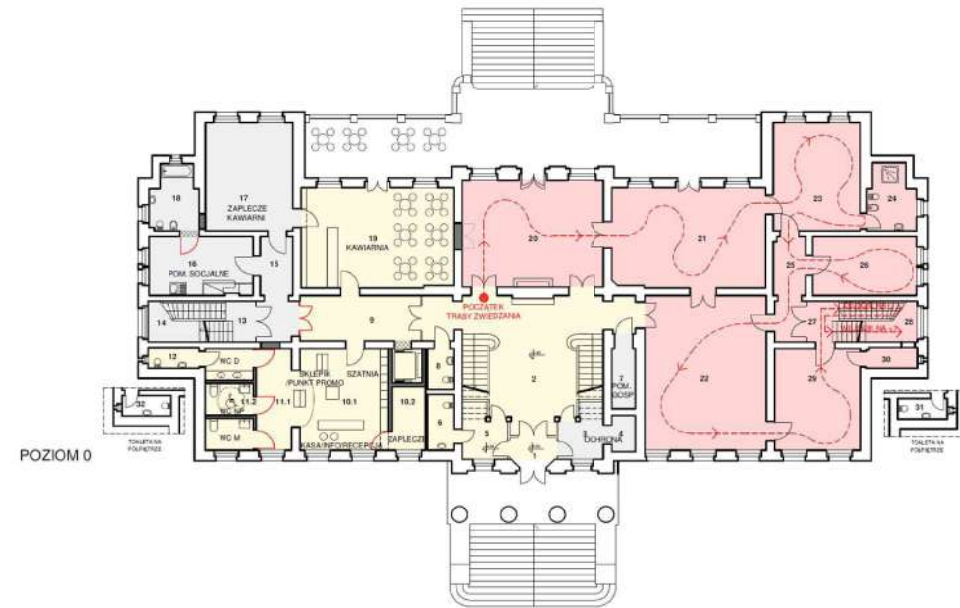
Polana wielofunkcyjna – miejsce lokalnych wydarzeń, gier i zabaw.

A.2 Szczegółowy opis trasy zwiedzania

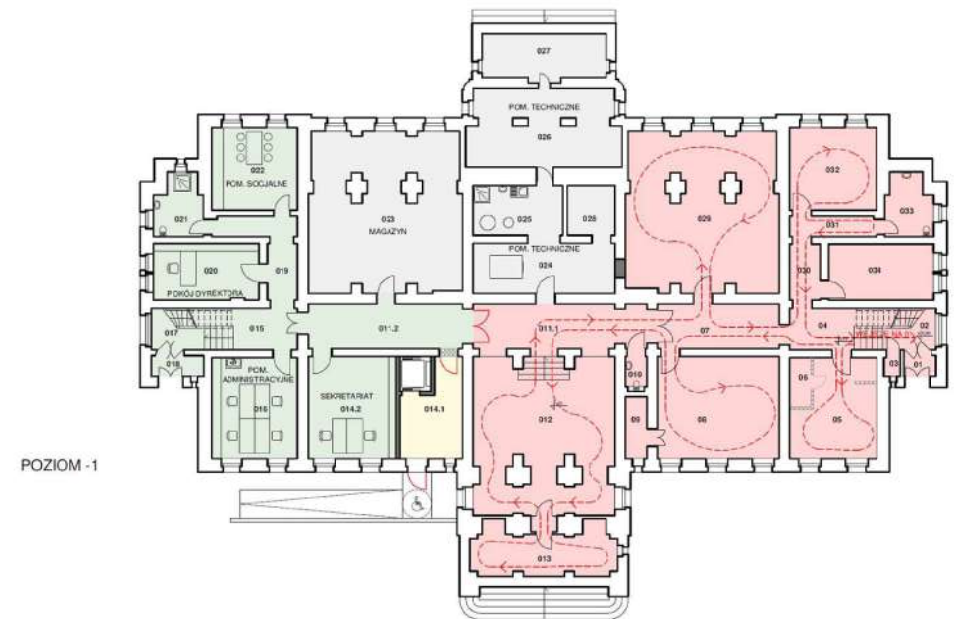
Trasa zwiedzania została poprowadzona od głównego wejścia przez istniejące reprezentacyjne schody wejściowe do hallu głównego na parterze, czyli głównej kondygnacji Pałacu.

Z hallu zwiedzający kieruje się do skrzydła północnego, gdzie znajdują się pomieszczenia ogólne czyli zespół kasy, informacji i szatni z toaletami oraz ogólnodostępna kawiarnia z wyjściem na taras od strony ogrodu parkowego. Dodatkowo ogólnodostępny pozostaje hall wraz z jego górną częścią i balkonem pośrednim, co umożliwi jego wykorzystanie dla różnorodnych wydarzeń np. minikoncertów czy performance’ów artystycznych.

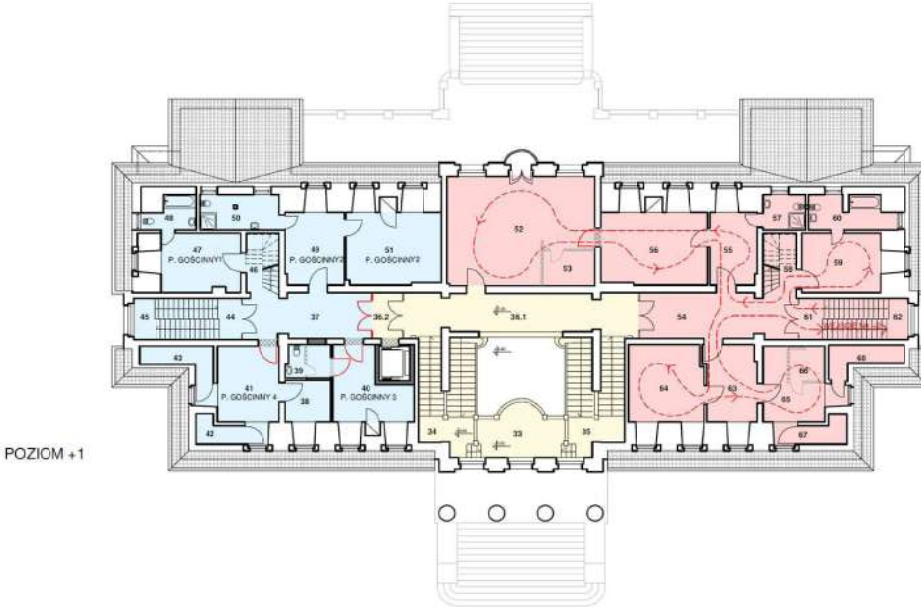
Po zakupie biletu zwiedzający zwiedza część środkową i południową kondygnacji parteru (0), przeznaczoną na ekspozycję poświęconą przede wszystkim Generałowi Dąbrowskiemu. Zwiedza więc kolejno sale Pałacu (20, 21, 23, 24, 25, 26, 22, 29 – wg rys.). Następnie zwiedzający ma możliwość wyboru zwiedzania trasy organicznikowskiej lub trasy o historii Pałacu.



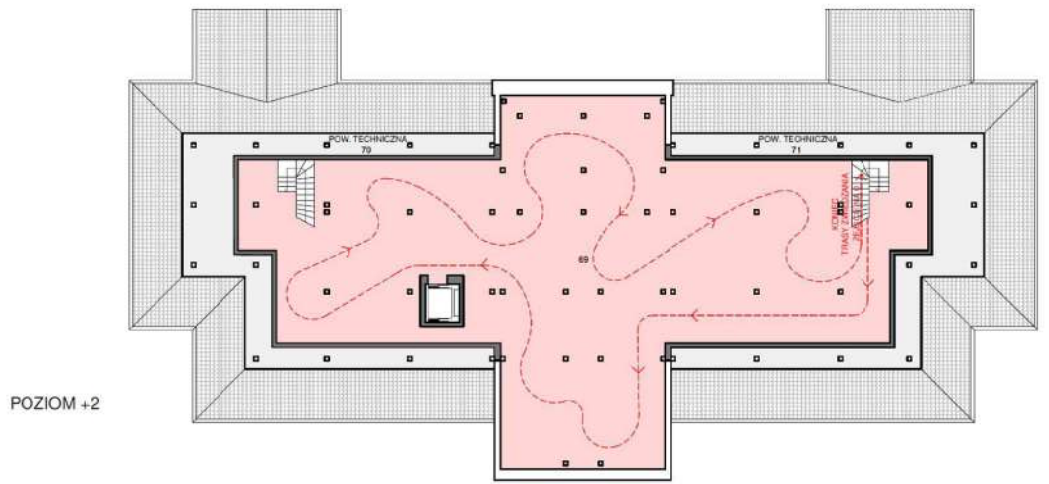
W przypadku wyboru trasy opowiadającej historię obiektu zwiedzający schodzi istniejącymi schodami (27, 28, 02, 04 – wg rys.) na kondygnację przyziemia (-1) gdzie zwiedza kolejno pomieszczenia pałacowe 07 korytarz z galerią grafik i obrazów, sale muzealne 05, 08, 010, by poprzez dalszą część hallu 011.1, dotrzeć do sali 012 z aneksem 0.13 czyli sali wypoczynkowej z minikinem i projekcjami filmów dopełniającymi ekspozycję. Następnie udaje się do sali ekspozycyjnej 029, która jest główną salą Muzeum w części poświęconej jego historii (por. część B opisu). Przed opuszczeniem przyziemia istnieje opcja odwiedzenia także pomieszczeń 030-034, gdzie czekają dodatkowe informacje i zagadki dotyczące historii Pałacu. Dalsza droga prowadzi na powrót istniejącymi schodami (02, 27, 28) by przez ich górny bieg (62, 61) dotrzeć na pierwsze piętro (+1) w jego południowym końcu.



Na pierwszym piętrze Pałacu zwiedzający z korytarza (54) kieruje się do pomieszczeń wystawowych poświęconych pracy organicznej oraz roli kobiet, najpierw w południowo-zachodniej części (63-68), potem części południowo – wschodniej (55-59), ze szczególnym akcentem Sali położonej na osi Pałacu (52) z widokiem na park. W tym miejscu istnieje możliwość skrócenia drogi powrotnej poprzez istniejące reprezentacyjne schody hallu do hallu głównego.



By dotrzeć na kondygnację poddasza zwiedzający, kieruje się do istniejących schodów (58). Dzięki schodom dociera na otwartą jako całość i efektowną kondygnację poddasza.



Droga powrotna wiedzie przez tę samą klatkę schodową (58) i dalej ku hallowi głównemu pierwszej kondygnacji (36.1), by przez reprezentacyjne schody hallu doprowadzić zwiedzającego z powrotem do hallu głównego i strefy kawiarni, sklepiku i szatni.

Dla osób z niepełnosprawnościami, starszych oraz osób z dziećmi w wózku droga zwiedzania jest dostępna dzięki windzie umiejscowionej w srefie ogólnej z środkowej części Pałacu.

A.3 Spis pomieszczeń / zestawienie powierzchni

POZIOM -1		
01	WIATROŁAP	1,89
02	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	9,35
03	POM. PORZĄDKOWE	0,86
04	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	7,47
05	WYSTAWA	23,24
06		
07	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	15,08
08	WYSTAWA	34,34
09	WYSTAWA – POM. POMOCNICZE	3,66
10	WYSTAWA - POM. POMOCNICZE	1,78
11.1	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	22,26
11.2	KOMUNIKACJA	19,03
12	WYSTAWA	54,68
13	WYSTAWA	18,43
14.1	WIATROŁAP	13,79
14.2	SEKRETARIAT	24,82
15	KOMUNIKACJA	7,46
16	POM. ADMINISTRACYJNE	24,01
17	KOMUNIKACJA	9,35
18	WIATROŁAP	3,01
19	KOMUNIKACJA	10,60
20	POKÓJ DYREKTORA	16,26
21	TOALETA DLA PRACOWNIKÓW	7,53
22	POMIESZCZENIE SOCJALNE	19,61
23	MAGAZYN	64,46
24	POMIESZCZENIE TECHNICZNE	19,52
25	POMIESZCZENIE TECHNICZNE	12,29
26	POMIESZCZENIE TECHNICZNE	31,77
27	POMIESZCZENIE TECHNICZNE	16,71
28	POMIESZCZENIE TECHNICZNE	6,52
29	WYSTAWA	64,46
30	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	19,52
31	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	4,82
32	WYSTAWA	19,61
33	WYSTAWA	7,70
34	WYSTAWA	16,20
POZIOM -1 RAZEM		655,33

PARTER		
1	WIATROŁAP	3,78
2	HALL	42,09
3	OCHRONA	8,65
4		
5	KOMUNIKACJA	6,25
6	TOALETA	4,26
7	POMIESZCZENIE GOSPODARCZE	4,03
8	TOALETA	3,12
9	KOMUNIKACJA	15,81
10.1	SZATNIA SKLEPIK/PUNKT PROMO KASA/INFO/RECEPCJA	25,68
10.2	ZAPLECZE	6,12
11.1	KOMUNIKACJA	10,24
11.2	TOALETY OGÓLNODOSTĘPNE	17,47
12		
13	KOMUNIKACJA	2,99
14	KOMUNIKACJA	4,59
15	KOMUNIKACJA	9,43
16	POMIESZCZENIE SOCJALNE	17,56
17	ZAPLECZE KAWIARNI	27,15
18	TOALETA DLA PRACOWNIKÓW	8,44
19	KAWIARNIA	43,84
20	WYSTAWA	43,24
21	WYSTAWA	43,79
22	WYSTAWA	54,06
23	WYSTAWA	27,15
24	WYSTAWA	8,44
25	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	9,56
26	WYSTAWA	17,86
27	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	3,38
28	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	4,59
29	WYSTAWA	25,18
30	WYSTAWA - POM. POMOCNICZE	3,02
31	TOALETA NA PÓŁPIĘTRZE	2,91
32	TOALETA NA PÓŁPIĘTRZE	2,91
PARTER RAZEM		507,59

POZIOM +1		
33	KOMUNIKACJA	10,93
34	KOMUNIKACJA	16,74
35	KOMUNIKACJA	16,74
36.1	KOMUNIKACJA	26,23
36.2	KOMUNIKACJA	3,79
37	KOMUNIKACJA	16,19
38	POKÓJ GOŚCINNY 4 - ŁAZIENKA	5,41
39	POKÓJ GOŚCINNY 3 - ŁAZIENKA	4,01
40	POKÓJ GOŚCINNY 3	13,42
41	POKÓJ GOŚCINNY 4	16,15
42	P. GOŚCINNY 4 – P. POM	3,26
43	P. GOŚCINNY 4 – P.POM	4,91
44	KOMUNIKACJA	2,67
45	KOMUNIKACJA	9,94
46	KOMUNIKACJA	2,95
47	POKÓJ GOŚCINNY 1	14,51
48	POKÓJ GOŚCINNY 1 - ŁAZIENKA	4,28
49	POKÓJ GOŚCINNY 2	13,56
50	POKÓJ GOŚCINNY 2 - ŁAZIENKA	7,88
51	POKÓJ GOŚCINNY 2	22,29
52+53	WYSTAWA	44,92
54	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	14,87
55	WYSTAWA	11,14
56	WYSTAWA	24,64
57	WYSTAWA	4,22
58	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	7,37
59	WYSTAWA	14,75
60	WYSTAWA	7,69
61	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	2,67
62	WYSTAWA - KOMUNIKACJA	9,94
63	WYSTAWA	12,54
64	WYSTAWA	19,27
65+66	WYSTAWA	12,38
67	WYSTAWA - POM. POMOCNICZE	3,26
68	WYSTAWA - POM. POMOCNICZE	4,81
POZIOM +1 RAZEM		410,33

POZIOM +2		
69	WYSTAWA	329,91
70	POWIERZCHNIA TECHNICZNA	48,96
71	POWIERZCHNIA TECHNICZNA	48,98
POZIOM +2 RAZEM		427,85

A.4 Rozwiązanie wystawiennicze (urządzenia, ekspozytory, gabloty, tablice, infografiki).

Rozwiązania wystawiennicze podporządkowano architekturze Pałacu. Ograniczono zastosowane materiały do minimum, malowanie ścian, zachowanie posadzek oraz drewniane i szklane meble wystawowe zachowują podniosły nastrój Pałacu. Zasadą kształtowania ekspozycji będzie zatem również ucztylnienie architektury pałacu i pomieszczeń, a więc użycie ścian jako galerii obrazów i materiałów graficznych, a budowę gablot i urządzeń w sposób niezaburzający postrzegania wnętrza, głównie w strefach środkowych sal, z zachowaniem drożności ciągów komunikacyjnych.

Duża dbałość będzie zachowana przy kształtowaniu oświetlenia wnętrz i wystaw. Przewiduje się oświetlenie części pomieszczeń w sposób symulujący historyczne oświetlenie świecami i lampami naftowym, przy użyciu nowoczesnych i bezpiecznych środków technicznych. Istotne dla atmosfery będą też instalacje soundscape - instalacje dźwiękowe.

Urządzenia multimedialne, projektory czy głośniki będą stosowane ostrożnie, w niewielkiej ilości i zostaną ukryte np. przez wbudowanie w gabloty.

Zakłada się także minimalizację użycia grafik i tablic opisowych, z zastosowaniem najprostszych czcionek i oszczędnego w wyrazie projektu graficznego



Gabloty będą miały proste formy gabloty drewniane z przekryciem taflami szkła, przy czym mogą oferować różnorodne doznania. Częściowo będą klasycznymi gablotami eksponującymi dokumenty, częściowo zaś ich przekrycia będą dotykowymi ekranami oferującym interakcję zwiedzającego z prezentowanymi treściami.

Zgodnie z zasadą unaoczniania konieczności wspólnego działania, część urządzeń będzie można uruchomić tylko wspólnie np. naciskając równocześnie dwa odległe włączniki. Wystawa na parterze, zgodnie z zasadą gry, będzie prowadzić zwiedzającego wątkiem jego postaci, być może pozostawiając część eksponatów jako niedostępne, w zamian zadając pytania na temat ról człowieka w grupie ludzkiej, zmian historycznych i funkcjonowania społeczeństwa dawniej i dziś.

A.5 Strefy ogólne - miejsca wypoczynku, kawiarenia, punkt promocyjny, recepcja, toalety.

W chwili obecnej brak jest właściwego miejsca dla punktu obsługi zwiedzających. Zaprojektowana strefa ogólna zawiera pomieszczenie łatwo dostępne komunikacyjnie z hallu głównego przez reprezentacyjny korytarz, które łączy funkcje punktu informacji, kasy, sklepu i szatni. Przylegają do niego toalety dla gości. Ważną rolę pełni kawiarnia, która może być wielofunkcyjną powierzchnią udostępnianą także na spotkania i wykłady i jako taka jest ona ulokowana w pobliżu strefy wejścia i co kluczowe ma wyjście na taras

od strony parku – takie jej umiejscowienie pozwala także na jej niezależną dostępność z Parku i samodzielne funkcjonowanie.

Dodatkowo w części poświęconej historii Pałacu tj. w przyziemiu w obecnej sali bilardowej w centralnej części obiektu, przewidziano miejsce dla minikina, w formule kina domowego. Sala ta nie wymaga wymknięcia, będzie ona aneksem z projekcjami zachęcającym do odpoczynku i rozmowy przy fragmentach filmów.

Strefy wypoczynkowe znajdują się także na poziomie poddasza.

A.6 Pokoje gościnne

Pokoje gościnne zostały zlokalizowane na kondygnacji 1 pietra (+1) w północnej części Pałacu. Przewiduje się cztery samodzielne i wygodne pokoje gościnne z łazienkami o powierzchniach wg rys. i tabeli.

A.7 Pomieszczenia służbowe

Dla pomieszczeń służbowych przewidziano lokalizacje, które pozwalają na ich działanie niezależne od części wystawowej. I odwrotnie wybrane dla nich lokalizacje pozwalają na niezakłócone funkcjonowanie głównej części Muzeum.

I tak, dla potrzeb administracji przewidziano pomieszczenia w przyziemiu, pomieszczenia te mają okna i łatwy niezależny dostęp, w tym także z nowoprojektowanej windy. Zespół administracyjny składa się z pokoi biurowych, w tym pokoju dyrektorskiego oraz pokoju socjalnego i własnej toalety. Istnieje możliwość innego podziału tej powierzchni, a także dołączenie do niej pomieszczeń przewidzianych na magazyny.

Magazyny podstawowe i główne pomieszczenia techniczne ulokowano również w przyziemiu, w pobliżu strefy administracyjnej, ale w centralnej strefie obiektu co jest korzystne dla prowadzenia instalacji oraz transportu obiektów z magazynów. Magazyny są położone w sąsiedztwie dźwigu, który można zrealizować jako osobowo-towarowy.

A.8 Zmiany dotyczące pomieszczeń

Pałac jest stosunkowo mało przekształcony, a narosłe z czasem podziały i korekty wielkości i układu pomieszczeń także stanowią o jego wyjątkowej historii. Przewidziano więc możliwie duży stopień zachowania istniejącego stanu obiektu. Niezbędne korekty wynikają przede wszystkim z konieczności zapewnienia sprawnego funkcjonowania Muzeum i obejmują przede wszystkim wprowadzenie na parter obiektu wygodnej strefy wejściowej oraz obsługi zwiedzających przez zespół kasy, informacji, szatni i toalet. Podobnie niezbędne jest zapewnienie atrakcyjnej kawiarni, która będzie magnesem i będzie funkcjonować także jako miejsce spotkań, wykładów i wydarzeń. Dla realizacji tych celów przeznaczono pomieszczenia przy centralnej strefie Pałacu (10, 11, 12, 19), przy czym w pomieszczeniu zespołu kasowego (10) wbudowano także windę. Konieczność wbudowania windy i jej optymalna lokalizacja pociąga za sobą zmiany w pomieszczeniach poniżej (014) i powyżej (40) jednak nie wpływają one znacząco na użyteczność tych pomieszczeń.

Dla zapewnienia lepszej komunikacji zdecydowano o przebicciu przejść w niektórych pomieszczeniach, w tym w salach wystawowych 52/56 oraz wejść do niezbędnych pomieszczeń sanitarnych czy technicznych. Zmiany te są minimalne.

Ze względu na charakter i scenariusz ekspozycji Muzeum zakłada się zachowanie większości łazienek pochodzących z czasów współczesnych, niemniej jednak zdecydowano o likwidacji niektórych łazienek (w tym 53, 66) celem ucztylnienia kluczowych pomieszczeń oraz zwiększenia ich możliwości ekspozycyjnych.

Dla zachowania zabytkowej substancji w możliwie nienaruszonym zakłada się wykorzystanie dla celów ewakuacyjnych zgodnie z warunkami ochrony przeciwpożarowej, istniejących ciągów komunikacji pionowej i poziomej w oparciu o odstępstwa z zapewnieniem dodatkowych środków ochrony pożarowej według operatorów szczegółowych.

A.9 Dźwig osobowy

Proponujemy wbudowanie windy pośrodku obiektu co pozwoli na właściwe strefowanie ruchu. Takie jej umieszczenie pozwala na równoprawny dostęp osób sprawnych i osób z niepełnosprawnościami oraz osób starszych i z dziećmi w wózkach. Główne wejście do Pałacu będzie zachowane jak historycznie i jak obecnie, a dostęp poprzez windę będzie zapewniony w tej samej strefie środkowej, poprzez wejście tuż przy schodach wejściowych.

Tak położona winda pozwala na właściwy dostęp do powierzchni ogólnych muzeum, właściwie komunikuje poszczególne poziomy wystaw w tym także poddasza, a także daje możliwość niezależnego dostępu do strefy administracji w przyziemiu oraz do strefy pokoi gościnnych na pierwszym piętrze. Przy takim rozwiązaniu możliwe jest również zastosowanie windy o parametrach dźwigu osobowo-towarowego pozwalającej na transport większych eksponatów pomiędzy poziomami Muzeum.

B. SALA WYSTAWIENNICZA

Na potrzeby konkursu zdecydowano o szczegółowym rozwiązaniu sali ze sklepieniami w przyziemiu (029).

B.1 Scenariusz narracji

Przykładowy tekst kuratorski

"Czy chciałbyś mieć taki Pałac? Tak, ale razem z wsiami i folwarkiem i służbą, które go utrzymają."

Wokół tego pytania snujemy opowieść o historii dworu, potem pałacu, pracy feudalnej, potem wyzwolenia od tej pracy. Wplecione w narrację mogą pojawiać się wątki dyskusji na temat chłopskich korzeni i dziedzictwa społeczeństwa polskiego, ale także opowieści o zaginionym dziedzictwie polskich dworów – także opowieść o archetypie formy architektonicznej dworu polskiego z alkierzami, przebudowa dworu w Winnej Górze i wątkach palladiańskich w architekturze polskiej.

Napoleon przekazał Pałac Generałowi Dąbrowskiemu wraz z folwarkiem i wsiami, bo Pałac to mini przedsiębiorstwo, które pracuje dla jego właściciela.

Ekspozycja umiejscowiona w przyziemiu opowie zatem także o odległych, niewidocznych elementach zespołu pałacowego, o folwarku, parku, wsiach i kościele, zachęcając do dalszego spaceru. Służą temu ustawione w pomieszczeniach, lunety, a w nich elektroniczny obraz (niedostępnych w rzeczywistości) odległych widoków wsi należących do klucza Winnej Góry, widoki folwarku, w tym widoki historyczne, widoki aktualne, przedstawienia prac polowych, prac w folwarku, uroczystości wiejskich (dożynki wczoraj i dziś!).

Ekspozycja poświęcona historii Pałacu pokazuje go jako całość z parkiem, ale także zadaje pytania:
- Ile kosztuje utrzymanie pałacu? Jaki jest koszt ogrzewania, koszt prądu?
- Ile pracy, ilu ludzi potrzeba by utrzymać pałac, park?

Na tym tle da to wyobrażenie o ogromie wysiłku ekonomicznego dla budowy i utrzymania Pałacu w Winnej Górze. Elementami ekspozycji są także model dworu z klocków Lego, zdjęcia termowizyjne obiektu, rysunki architektoniczne i instalacyjne.

B.1 Scenariusz i narracja Sali

Sala w przyziemiu będzie poświęcona narracji o historii Pałacu.

Sala ma ciekawą architekturę z łukami i sklepieniami, dlatego zasadą urządzenia tej sali jest podporządkowanie wystroju, wyposażenia jej architekturze. Ograniczono zastosowane materiały do minimum, biel ścian, biała betonowa posadzka oraz drewniane i szklane meble wystawowe wprowadzają w nastrój skupienia. Atmosferę wnętrza buduje także soundscape czyli zmienna w czasie instalacja dźwiękowa będąca kolażem wyobrażonych, rekonstruowanych odgłosów życia Pałacu, parku i folwarku, a także współczesnych dźwięków wnętrza i otoczenia Pałacu.

Zwiedzający wchodzi do sali przez centralnie położone istniejące drzwi, po czym ma dowolność ruchu po sali, choć zalecane będzie zwiedzanie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Przemieszczając się wzdłuż ścian zwiedzający poznaje historię pałacu ilustrowana obiektami muzealnymi oraz wizualna narracją interaktywną.



Sala będzie opowiadać także o Pałacu jako obiekcie budowlanym. Posłużą temu zarówno klasyczne rysunki architektoniczne, jak i współczesne diagramy interpretacyjne. Proponuje się zmienną prezentację informacji o pałacu wykorzystującą białe ściany jako ekrany dla narracji wizualnej, poszczególne opowieści to fragmenty filmów nagranych na potrzeby ekspozycji, możliwe jest także wykorzystanie fragmentów polskich filmów, których akcja rozgrywała się w pałacach, np. sylwetki przechadzające się po pałacowym parku, praca w folwarku, praca służby pałacowej, bal w pałacu.

Wprowadzeniem do zwiedzania całości założenia pałacowego będzie interaktywna projekcja na posadzce sali.

Sala poświęcona historii pałacu będzie także częścią scenografii muzealnej gry. W tej sali można umieścić artefakt w postaci kufra. Ten kufer da się otworzyć tylko zespołowo, potrzeba do tego dwóch osób, które jednocześnie uruchomią dwa przyciski umiejscowione na dwóch, przeciwległych ścianach sali. Otwarcie kufra daje dostęp do jego wnętrza, w którym kryje się zadanie do rozwiązania, w klapie kufra z kolei umiejscowiony jest znacznik potwierdzający wykonanie zadania.

Oświetlenie

Zaprojektowano oświetlenie, które podkreśli wyjątkową, atrakcyjną architekturę sali przez dyskretne rozjaśnienie posadzki oraz ścian i sklepień. Oświetlenie będzie zaprojektowane na minimalnych, lecz wystarczających parametrach celem zapewnienia warunków ewakuacji. Zakłada się maksymalne ukrycie źródeł światła, co będzie zrealizowane przez ich wbudowanie w gablotę okalającą pomieszczenie. Źródła liniowe zostaną umieszczone pod gablotą celem oświetlenia posadzki oraz za gablotą dla oświetlenia ścian. Dodatkowe źródła światła zostaną ukryte w górnej części gabloty zabudowanej pomiędzy słupami.

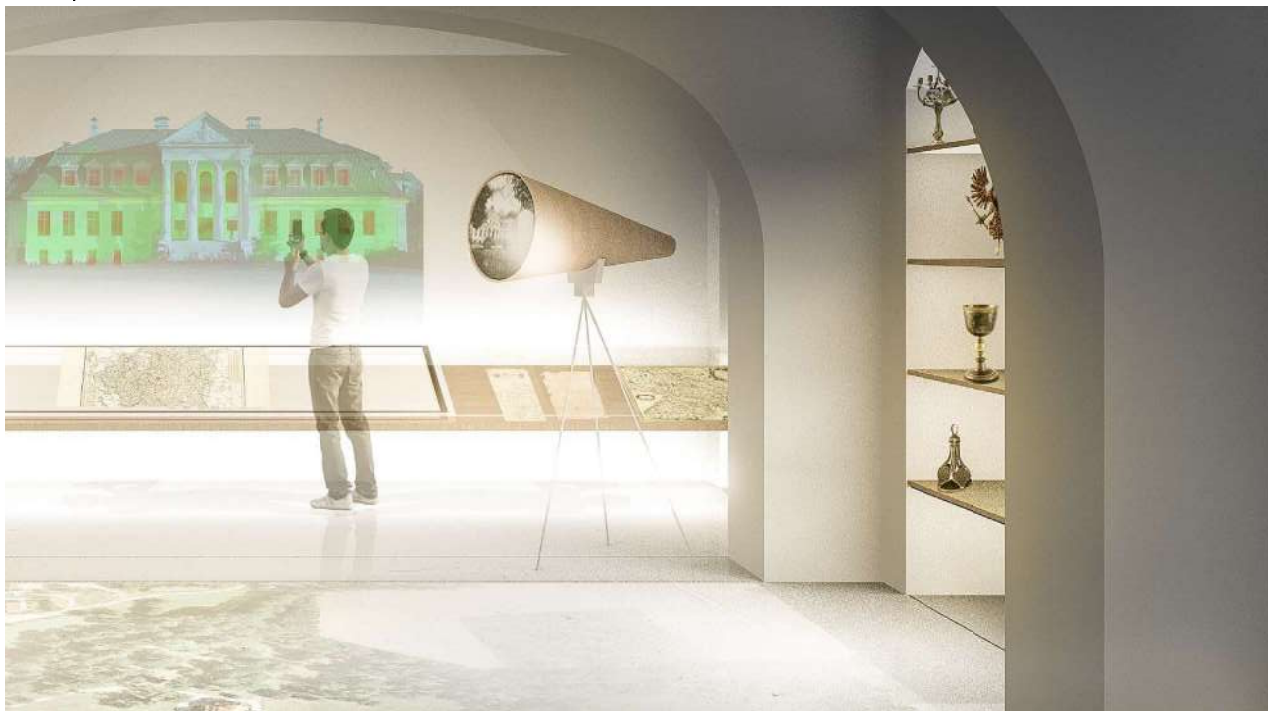
B.2 Opis elementów wystawowych

Gablota przyścienna



Wokół sali, pod ścianą zostanie ustawiona gabłota. Podłużna, jednorodna w wyrazie gabłota podścienna będzie zawieszona na wspornikach zew ściany co sprawi wrażenie lekkości i dodatkowo wydobędzie walory architektoniczne sali. Zdecydowano o realizacji najprostszej formy gabłoty drewnianej z przekryciem taflami szkła, przy czym gabłota będzie oferować różnorodne doznania, częściowo będzie klasyczna gabłota eksponująca dokumenty, częściowo zaś jej szklane przekrycie będzie dotykowym ekranem LCD oferującym interakcję zwiedzającego z prezentowanymi treściami. Ta jej podwójna funkcja pozwoli na zaprogramowanie różnorodnych form prezentacji obiektów np. dokument umieszczony na dnie gabłoty ożywa na położonym tuż obok ekranie.

Lunety



Ekspozycja umiejscowiona w przyziemiu opowie o odległych, niewidocznych elementach zespołu pałacowego, o folwarku, parku, wsiach i kościele, zachęcając do dalszego spaceru. Służą temu ustawione w pomieszczeniach, lunety, a w nich elektroniczny obraz widoków wsi należących do klucza Winnej Góry, widoki folwarku, w tym widoki historyczne, widoki aktualne, przedstawienia prac polowych, prac w folwarku, uroczystości wiejskich.

Kufer



Sala poświęcona historii pałacu będzie także częścią scenografii muzealnej gry. W tej sali znajdzie się artefakt w postaci kufra. Ten kufer da się otworzyć tylko zespołowo, potrzeba do tego dwóch osób, które jednocześnie uruchomią dwa przyciski umiejscowione na dwóch, przeciwległych ścianach Sali (por. rys.1:50) . Otwarcie kufra daje dostęp do jego wnętrza, w którym kryje się zadanie do rozwiązania, w klapie kufra z kolei umiejscowiony jest znacznik potwierdzający wykonanie zadania.

B.3 Rzut Sali

