

# II Pracownia Projektowania Wystaw

2019/2020

## semestr zimowy i letni

Tematy związane z hasłem KULTURA — (wystawiennictwo problemowe):

### 1. ZŁOTO

Zaprojektuj wystawę problemową dotyczącą fenomenu złota w kulturze. Przeanalizuj kwestie takie jak wartość ekonomiczna, jubilerska, znaczeniowa, symboliczna, historyczna, naukowa, geologiczna, plastyczna, itp., a następnie zaprojektuj ekspozycję odnoszącą się do jednej (lub więcej) z nich. Zaproponuj własną (być może krytyczną) narrację wystawy, stosując odpowiednie środki plastyczne w znalezionej przez siebie przestrzeni.

### 2. ZAGINIONY ŚWIAT

Zaprojektuj wystawę problemową opowiadającą o dowolnej, nieistniejącej już rzeczywistości. Stwórz sugestywną opowieść przestrzenną, wciągającą widza w emocjonalną relację z tematyką ekspozycji. Zaproponuj własne, odważne spojrzenie na omawiane zagadnienie i dostosuj do niego plastyczne środki wyrazu, w znalezionej przez siebie przestrzeni.

### 3. HOMO SAPIENS

Zaprojektuj wystawę problemową dotyczącą wybranego obszaru zagadnień związanych z szeroko pojmowanym istnieniem i funkcjonowaniem człowieka. Zaproponuj własny punkt widzenia na interesujące Cię kwestie, a następnie nadaj mu adekwatną do przyjętego dyskursu formę przestrzenną. Połóż nacisk na autorski, zindywidualizowany charakter ekspozycji, uwypuklając własny stosunek do zagadnienia. Lokalizacja i środki wyrazu dowolne.

Tematy związane z hasłem TURYSTYKA — (wystawiennictwo komercyjne):

### 1. PROMOCJA ATRAKCJI TURYSTYCZNEJ

Wybierz interesującą Cię atrakcję turystyczną związaną z danym krajem/regionem/miastem i zaprojektuj formę/zespół form promujących ją w przestrzeni publicznej lotniska lub dworca kolejowego. Zaproponuj sposób funkcjonowania, dostępność, informację, materiały promocyjne, powiązania z Internetem, itp.

### 2. WYPOŻYCZALNIA SAMOCHODÓW

W wybranej przez siebie lokalizacji zaprojektuj przestrzeń promującą wypożyczalnię samochodów. Zaproponuj ekspozycję odwołując się do samochodu i jego ekspresji, przywodząc na myśl poczucie wakacyjnej wolności, dynamizmu i radości. Zwróć uwagę na

usytuowanie, dostępność, komunikatywność, funkcjonalność, informację, materiały promocyjne, powiązania z Internetem, itp.

### 3. REZERWAT

Odwołując się do terenu wybranego rezerwatu przyrody, archeologicznego, itp. zaproponuj autorską wersję plastyczną dla istniejącej ścieżki zwiedzania. Zaprojektuj spójną przestrzenno-graficznie oprawę, świadomie nawiązując, bądź kontrastując z otoczeniem i nadając miejscu wyrazistą tożsamość turystyczną. Projekt powinien obejmować formy wystawiennicze związane z informacją

i dydaktyką, elementy odgradzające od artefaktów i rozwiązania nawierzchni, materiały graficzne, takie jak mapka, rzuty, infografika, a także materiały promocyjne i sposób funkcjonowania w sieci Internet, aplikacje na smartfon, itp.

Temat związany z hasłem POZNAŃ — (wystawiennictwo problemowe i komercyjne):

#### 1. ZOOMEUM

Znajdź odpowiednie miejsca na terenie Starego Zoo w Poznaniu, a następnie zaproponuj intrygujące formy i sytuacje przestrzenne o charakterze wystawienniczym, tworzące spójną ekspozycję plenerową ukazującą pierwotny kształt i charakter poznańskiego ogrodu.

Użyj nowoczesnych technologii i odważnych środków wyrazu aby przybliżyć współczesnemu odbiorcy archiwalną dokumentację fotograficzną i historię powstania zwierzyńca.

Zwróć uwagę na następujące zagadnienia:

- **PLASTYKA:**

1. relacje między człowiekiem/obserwatorem a zwierzęciem/obserwowanym
2. relacje między ruchem zwierząt a bezruchem form wystawienniczych
3. relacje pomiędzy abstrakcyjną/współczesną formą a narracyjną/histeryczną treścią
4. relacje skali zwierząt, dzieci i dorosłych
5. grafika użytkowa, taka jak: trasa zwiedzania, plan, piktogramy, ilustracje, itp.
6. kontekst zabytkowej architektury pawilonów hodowlano-ekspozycyjnych i ich stan zachowania

- **MERYTORYKA:**

1. dydaktyka związana z propagowaniem wartości proekologicznych
2. metamorfoza funkcji zoo: od uprzedmiotowienia do upodmiotowienia zwierząt (np. kontrola nad populacjami ginących gatunków)
3. kwestie społeczno-kulturalne (fenomen pierwszych ogrodów zoologicznych, źródło rozrywki oraz kształtowania świadomości i wrażliwości przyrodniczej niegdyś a dziś, relacja między starym ogrodem w centrum i nowym na Malcie, obecność na kulturowej mapie miasta)

Temat dla studentów niestacjonarnych:

#### 1. PROJEKT WYSTAWY MULTIMEDIALNEJ

W wybranej przez siebie przestrzeni zamkniętej zaprojektuj wystawę czasową, której formuła opierać się będzie na elementach takich jak: obraz, ruch, światło, dźwięk, zmiana skali, interakcja.

Zaproponuj aranżację, której środki wyrazu oraz sposób narracji będą zaskoczeniem dla odbiorcy.

Używając dostępnych środków technicznych, przedstaw w sugestywny sposób elementy i procesy kluczowe dla funkcjonowania aranżacji.

Wystawa może obejmować jeden z trzech obszarów:

- wystawy sztuki
- wystawy problemowe
- wystawy eksperymentalne