

11. opracowanie studialne

Limba Eko Sp. z o.o.

Celem projektantów było stworzenie miejsca, które stanie się wizytówką miasta i magnesem, przyciągającym turystów i miejscowych. W tym celu projektanci początkowo zajęli się poszukiwaniem odpowiedniej narracji, czyli unikalnej opowieści, która stanie się rozpoznawalna wyłącznie dla tego miejsca.

Współcześnie zwiedzanie czegokolwiek w tradycyjnej formie staje się już przestarzałe i nudne dla większości ludzi i to nie tylko młodych, którzy są obeznani z multimediami. Projektanci uznali, że zwiedzanie zespołu Wielkiego Pieca powinno być - przynajmniej dla części zwiedzających - możliwe w formie gry RPG (role-playing game)- gdzie każdy Gracz mógłby stać się Bohaterem, realizującym misję zbadania procesu wytopu stali, jaki odbywał się w tym miejscu.Według aktualnych badań procesu nauczania i zdobywania jakiejkolwiek wiedzy w ogóle, poznawanie tematu w sposób zaangażowany, przez interakcję, jest kilkakrotnie bardziej efektywne niż bierne słuchanie/czytanie.

Ponadto ,biorąc udziałwGrze, uczestnik mógłby sam podejmować decyzje, co do wyboru kolejności tras zwiedzania. Musiałby jednak zgromadzić odpowiednią ilość punktów/ informacji, odwiedzając wystarczającą ilość oznaczonych ważnych miejsc. Opowieść w formie komiksu osnuto na postaci legendarnego Skarbnika, który tak jak w kopalni, również w hucie pomaga Bohaterowi przebyć drogę jego poznawczej misji.

Zamysłony Bohater skierował się w stronę, gdzie jak wynikało z mapy powinno znajdować się Centrum Informacji.

- Dlaczego skierowano mnie właśnie tutaj- myślał.

Miejsce odludne, wyglądające jak opustoszała planeta jakiejs wymarłej cywilizacji... Wszędzie jakieś budowle i maszyny, niejasnego przeznaczenia. Teraz już milczące, nieruchome, zastygłe wiele lat temu w ciszy i bezruchu. Stara, nieczynna huta. (...) Zanim jednak zdołał się zbliżyć do wejścia , kątem oka zobaczył dziwną postać, ukrytą w połowie za jakąś przerdzewiałą konstrukcją. Był to osobnik, niższy od Bohatera niemal o głowę, cały ubrany w srebrzysty strój , w jakim podobno pracowali tu hutnicy. Twarzy nie było widać , gdyż głowę skrywał śmieszny kapelusz z szerokim rondem, a do tego twarz ochraniała maska z ciemnymi szklami w miejscu, gdzie powinny znajdować się oczy.





