

ZAŁĄCZNIK NR 13

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA DLA KONTENTU MULTIMEDIALNEGO – WYKONANIE FILMÓW I ŚCIEŻEK DŹWIĘKOWYCH

I/ Projekcje filmowe z użyciem monitorów:

Zapętłone animacje 3d, 2d (kolorowe) wyświetlane na 3 monitorach w przestrzeni sceny „Skaner”. Cała kompozycja wizualna tych projekcji (będących częścią kompozycyjną grafik wielkoformatowych) jest wyraźnie podzielona na 2 części, w sposób metaforyczny przedstawiające półkule mózgu. Od animowanego mózgu (patrz: Ekran 1) odchodzą na boki animowane strumienie światła, które symulują przepływ wspomnień. Na prawo odchodzą wspomnienia irracjonalne (uczucia i przecucia Marii Konopnickiej), a na lewo: wspomnienia racjonalne (analizy i przemyślenia Marii Konopnickiej). Przy każdym wspomnieniu widoczny jest pasek postępu, wskazujący ile procent pamięci zeskanowano (pozwala to uszeregować wspomnienia od najnowszych po najstarsze). Animowany obraz na centralnym monitorze (patrz: Ekran 1) jest zsynchronizowany z efektami świetlnymi wszystkich podświetlanych ścian szklanych w przestrzeni „Skaner” z wykorzystaniem źródeł światła LED, sterowanych i o zmiennej barwie. Instalacja świetlna dla ścian szklanych pozwala na zaprogramowanie pełnej animacji świetlnej. Na dwóch pozostałych monitorach będą wyświetlone etiudy filmowe, przedstawiające konkretne wspomnienie Marii Konopnickiej:

Ekran 1 — skanowanie mózgu Marii Konopnickiej, prześwietlanie go kolejnymi warstwami hologramów. Wizualizacja procesów zachodzące wewnątrz mózgu + interfejs aparatury analizującej dane psychiczne i metaforyczne powstawanie wspomnień Marii Konopnickiej. Czas trwania zapętłonego filmu — ok. 20–30 sek. Rozdzielczość 4K. Film w całości wykonany w technice cyfrowej (animacja 3d).

Uwaga! Film zostanie zrealizowany i dostarczony przez zamawiającego.

Ekran 2 — symboliczne obiekty (meble, bagaże itp.) związane z późnym etapem życia Marii Konopnickiej. Wszystko połączone w jedną narrację dzięki animowanym tekstom wyświetlanym na tym samym monitorze. Dodatkowo: interfejs aparatury analizującej dane psychiczne. Czas trwania zapętłonego filmu — ok. 1 min. 30 sek. Film w całości wykonany w technice cyfrowej (animacja 3d).

Uwaga! Film zostanie zrealizowany i dostarczony przez zamawiającego.

Ekran 3 — obracające się konstrukcje (ukwiecone estrady, łuki triumfalne itp.). Wszystko połączone w jedną narrację dzięki animowanym tekstom wyświetlanym na tym samym monitorze. Dodatkowo: interfejs aparatury analizującej dane psychiczne. Czas trwania zapętłonego filmu — ok. 1 min. 30 sek. Film w całości wykonany w technice cyfrowej (animacja 3d).

Uwaga! Film zostanie zrealizowany i dostarczony przez zamawiającego.

II/ Projekcje filmowe z użyciem projektora:

Zapętłona projekcja z projektora na półprzezroczysty ekran do tylnej projekcji w przestrzeni sceny "Znaki dzieciństwa" — impresyjny film pokazujący zaśnieżoną ulicę Suwałk z poł. XIX wieku, podglądaną przez bramę dworku. Wirtualna kamera unosi się ponad oświetlone w mroku miasto.

Czas trwania zapętlonego filmu — ok. 20 sek. Film w całości wykonany w technice cyfrowej (animacja 2d + 3d).

III/ Instalacja z projekcjami typu Pepper's Ghost:

Eteryczne projekcja wideo w przestrzeni sceny „Dom cichy”, które pojawiają się w rekonstrukcji gabinetu jako instalacja typu *Pepper's ghost* (projekcja sprawiająca wrażenie półprzezroczystych hologramów, przez które prześwituje tło), jest dostosowana do obiektów, które znajdują się w tym gabinecie (otwarte drzwi, biurko, sofa). Projekcja składa się z 5 etiud zmontowanych w jeden zapętlony film. Kamera jest statyczna, wszystkie ujęcia są w tym samym planie ogólnym. Aktorzy grają w kostiumach właściwych modzie z drugiej połowy XIX wieku. Filmy będą poddane cyfrowej obróbce: zastosowane będą efekty przenikania się postaci, zanikania, manipulacje czasem projekcji itp.

Dźwięk to nakładające się tła dźwiękowe z echem: raz potężniejsze, raz niknące: trzeszczenie drewnianej konstrukcji domu, trzeszczenie ram okiennych pod naporem wiatru, szum i jęk wiatru, szum drzew za oknem, tykanie zegara itp. Na powyższe tło nakładają się wybrane dźwięki towarzyszące akcji.

W projekcji zostaną wyświetlone następujące etiudy przedstawiające sceny rodzajowe we wnętrzu gabinetu w dworku:

1/ film aktorski "Przeprowadzka" (kolorowy), w którym występuje 5 postaci (trzech aktorów dwoje dzieci). Rekwizyty — m.in.: stosy bagaży, krucyfiks, szabla. Czas trwania etiudy — ok. 2 min.

2/ film aktorski "Zabawa" (kolorowy), w którym występują 4 postaci (dzieci). Rekwizyty — m.in.: lalka, kijek. Czas trwania etiudy — ok. 2 min.

3/ film aktorski "Śmierć matki" (kolorowy), w którym występuje 7 postaci (trzech aktorów, czworo dzieci). Rekwizyty — m.in.: trumna, drewniany różaniec, kandelabry, świece. Czas trwania etiudy — ok. 1 min.

4/ film aktorski "Lektury" (kolorowy), w którym występuje 6 postaci (jeden aktor, pięcioro dzieci). Rekwizyty — m.in.: książka. Czas trwania etiudy — ok. 40 sek.

5/ film aktorski "Samotność ojca" (kolorowy), w którym występują 2 postaci (jeden aktor, jedno dziecko). Rekwizyty, m.in.: książka. Czas trwania etiudy — ok. 40 sek.

IV/ Projekcje filmowe w konsolach - z użyciem tabletów:

Filmowy collage, na który składają się animacje (2D, 3D) oraz poddane obróbce cyfrowej fragmenty filmów aktorskich i dokumentalnych. Na każdą z prezentacji w konsolach złożą się następujące części składowe:

Wzbudzac — krótka zapętlona animacja (2D, 3D) wyświetlana na ekranie dotykowym, która zachęca odbiorcę do dotknięcia ekranu i uruchomienia zawartości multimedialnej (filmu,

prezentacji itp.) Animacja może zawierać również komunikat słowny lub piktograficzny. Wzbudzacznik zostanie dostarczony przez Marka Zalibowskiego, współtwórcę wystawy.

Wybudzenie — po dotknięciu przez zwiedzającego wyświetlanego w konsoli wzbudzacza, na ekranie pojawiają się impulsy i wyładowania, które rozlewają się na cały ekran — w tej „magma” wyłaniają się chaotycznie fragmenty cybernetycznego interfejsu oraz wyłaniają się zaczątki wspomnień Marii Konopnickiej. „Wybudzeniu” towarzyszą futurystyczne dźwięki dobiegające z konsoli. Pliki źródłowe dotyczące tej części prezentacji zostaną dostarczone przez Marka Zalibowskiego, współtwórcę wystawy.

Wspomnienia Marii Konopnickiej — najważniejsza część projekcji w konsolach. Widz widzi wnętrze pracującej maszyny (animacja 3d), która zawiera elektroniczne i mechaniczne urządzenia oraz taśmociąg, z którego wyjeżdżają kolejne obiekty — te obiekty mogą być ruchomymi obrazami (filmowymi etiudami z aktorami lub animacjami wyświetlanymi jako obrazy w ramkach lub jako futurystyczne hologramy), realistycznymi modelami 3d (artefaktami kojarzącymi się z danym wspomnieniem Marii Konopnickiej) lub statycznymi obrazami (zdjęciami, rycinami, collage’ami). Pojawianiu się tych obiektów towarzyszy główna narracja wspomnień w postaci animowanych tekstów. Animacje dotyczące maszyny z taśmociągami zostaną dostarczone przez Marka Zalibowskiego, współtwórcę wystawy.

Wspomnienia z komentarzem — dodatkowe informacje dla dociekliwych widzów w postaci aplikacji multimedialnej — widz może wybrać jedno z zagadnień, które pojawi się w formie ciągu przewijanych stron (kompozycji graficznych lub wideo). Te informacje symulują zatarte wspomnienia Marii Konopnickiej. Kompozycje (wideo i statyczne grafiki) zostaną dostarczone przez Marka Zalibowskiego, współtwórcę wystawy.

Zawartość konsol:

Konsola nr 1 w przestrzeni sceny „Dom cichy”. Czas trwania prezentacji – ok. 2 min.

Na wspomnienie Marii Konopnickiej składają się:

- 2 zdjęcia;
- film aktorski z cyfrową post-produkcją obrazu: 7 postaci (2 aktorów + 5 dzieci);
- film aktorski: 1 postać (dziecko).

Konsola nr 2 w przestrzeni sceny „Euforia”. Czas trwania prezentacji — ok. 2 min. 30 sek.

Na wspomnienie Marii Konopnickiej składają się:

- model 3d;
- animacja 3d: najazd na lustro;
- film aktorski z wkomponowanymi elementami animacji 2D (bijące serce) i 3D (lustro): 1 aktorka;
- animacja 2d: bijące serce;
- animacja 3d: surrealistyczny ogród Muz.

Konsola nr 3 w przestrzeni sceny „Pierwsza ucieczka”. Czas trwania prezentacji — ok. 1 min. 30 sek. Na wspomnienie Marii Konopnickiej składają się:

- 2 ujęcia „stockowe”;
- animacja 2d: semafor;
- animacja 3d: krajobraz za oknem;

- film bez aktorów: para;
- animacja 3d: stacja kolejowa.

Konsola nr 4 w przestrzeni sceny „Tryumfy”. Czas trwania prezentacji – ok. **2 min.**

Na wspomnienie Marii Konopnickiej składają się:

- zdjęcia: XIX-wieczna Warszawa;
- model 3d: głowa;
- film bez aktorów: stół biesiadny;
- film aktorski z wkomponowanymi elementami animacji 3d (lustro): 1 aktorka + statyści.

Konsola nr 5 w przestrzeni sceny „W biegu”. Czas trwania prezentacji — ok. 1 min. 30 sek.

Na wspomnienie Marii Konopnickiej składają się:

- film bez aktorów: schody;
- film aktorski: 2 aktorów (Maria wchodzi po schodach);
- grafika 2D;
- film bez aktorów: garnek.

Konsola nr 6 w przestrzeni sceny „Klatka”. Czas trwania prezentacji — ok. 2 min.

Na wspomnienie Marii Konopnickiej składają się:

- film aktorski: 1 aktorka;
- animacja 2d: oczy;
- film aktorski z post-produkcją cyfrową (manipulacja czasem, przenikania ujęć): 2 aktorki w dramatycznej scenie.

Konsola nr 7 w przestrzeni sceny „Pieśń buntu”. Czas trwania prezentacji – ok. 1 min.

Na wspomnienie Marii Konopnickiej składają się:

- zdjęcia: XIX-wieczna Warszawa;
- film bez aktorów: biurko;
- rycina: bunt we Wrześni;
- film bez aktorów: ściana.

V / Ścieżki dźwiękowe dla poszczególnych lokacji na wystawie:

Zapętlenie ścieżki dźwiękowej z dźwiękiem ilustracyjnym, realistycznym w poszczególnych scenach:

- **Zestaw głośnikowy nr 1** w przestrzeni sceny „Fantomy” - zapętłona ścieżka dźwiękowa: szum wiatru, tykanie zegara; w tle: zduszone szepty wielu osób (niektóre nerwowe i szybkie; inne: łagodne i stonowane) —zwielokrotnione przez echo, momentami zniekształcone przez szumy. Czas trwania nagrania – ok. 2 min.
- **Zestaw głośnikowy nr 2** w przestrzeni sceny „Skaner” - zapętłona ścieżka dźwiękowa: głośny odgłos rytmicznego ssania, tłoczenia (podobny do odgłosu pracującego respiratora); nieregularne, cichsze dźwięki w tle: odgłos pracującego dysku twardego, zgrzyt drukarki igłowej, trzaski zepsutej świetlówki, furkot wiatraczków, ciche dźwięki znane ze starych filmów science-fiction. Czas trwania nagrania – ok. 1 min.

- **Zestaw głośnikowy nr 3** w przestrzeni sceny „Znaki dzieciństwa” - zapętłona ścieżka dźwiękowa: skrzypienie podłogi, cichy tupot bosych, dziecięcych stóp, tykanie zegara. Czas trwania nagrania – ok. 1 min.
- **Zestaw głośnikowy nr 4** w przestrzeni sceny „Dom cichy” - zapętłona ścieżka dźwiękowa: trzeszczenie drewnianej konstrukcji domu, trzeszczenie ram okiennych pod naporem wiatru, szum i jęk wiatru, szum drzew za oknem. Czas trwania nagrania – ok. 1 min.
- **Zestaw głośnikowy nr 5** w przestrzeni sceny „Dom cichy” - drzwi do gabinetu - zapętłona ścieżka dźwiękowa: dźwięki związane z akcją w instalacji wideo typu „Pepper’s ghost”. Czas trwania nagrania – ok. 1 min
- **Zestaw głośnikowy nr 6** w przestrzeni sceny "Znaki dzieciństwa" - brama z projekcją - zapętłona ścieżka dźwiękowa: odgłosy śnieżycy, konie, sanie, zduszone rozmowy ludzi. Czas trwania nagrania – ok. 1 min
- **Zestaw głośnikowy nr 7** w przestrzeni sceny „Euforia” - zapętłona ścieżka dźwiękowa:
 1. przed aktywowaniem fotokomórki (10 sek.): bicie serca.
 2. po aktywowaniu fotokomórki (2 min.): szum drzew, śpiew ptaków, trzepot skrzydeł, bzyczenie owadów, cykanie świerszczy; w tle: żywiołowy i lekko przesterowany dźwięk katarynki; co chwilę, z oddali: trąbienie słonia, fanfary, oklaski.
 Czas trwania nagrania – ok. 1 min
- **Zestaw głośnikowy nr 8** w przestrzeni sceny „Klatka” - zapętłona ścieżka dźwiękowa :nerwowe i niezborne kroki Heleny, bulgot gotującej się wody w garnku; co jakiś czas: stukot w rurach, krzyki i szepty Heleny. Czas trwania nagrania – ok. 1 min
- **Zestaw głośnikowy nr 9** w przestrzeni sceny „Pieśni buntu” — zapętłona ścieżka dźwiękowa: odgłosy lekcji prowadzonej w języku niemieckim i rozmowami między uczniami i nauczycielem. Nauczyciel wyraźnie nie akceptuje żadnych prób rozmowy w języku polskim, agresywnie reaguje na każdą taką próbę, uczniów traktuje z wyższością i arogancją, krzyczy i trzaska wskaźnikiem o blat pulpitu nauczycielskiego. Czas trwania nagrania – ok. 1 min
- **Sound shower 1** w przestrzeni sceny „Wobec skrzywdzonych” - zapętłone nagranie z głosem aktorki odgrywającej rolę Marii:

"Odwiedziłam w więzieniu kobietę, którą zamknięto za brak papierów. Piękna dziewczyna, ale obciążona obłędem i lubieżnością. Krzyczała w niewiadomym języku, śmiała się histerycznie, uderzała głową o ścianę. Przytuliłam ją. Dziś ze smutkiem rozpamiętuję, że przyszło mi to o wiele łatwiej, niż przytulenie Heleny."

- **Sound shower 2** w przestrzeni sceny „Wobec skrzywdzonych” - zapętłone nagranie z głosem aktorki odgrywającej rolę Marii:

"Warszawa nawet nie próbowała skryć biedy dekoracją uludy. Nędza wylewała się jawnie z ruder i sutener, posklejanych ze sobą niczym bezkształtna grzybnia. Chciałam o tym pisać, by świadczyć o losie odrzuconych. Nauczyłam się słuchać i być cierpliwą — ludzie odwzajemnili się szczerą skargą."

VI / Prezentacje tekstowe na tabletach zainstalowanych w rzeźbach:

Na 3 ekranach dotykowych umieszczonych w obiektach rzeźbiarskich w przestrzeni sceny „Tryumfy” wyświetlane są aplikacje multimedialne. Aplikacje te wyświetlają zapętloną animację (max. 20 sek.) z przyciskiem „**Odblokuj wspomnienie Marii**” (animacja różni się od tej w konsolach). Gdy zwiedzający dotknie przycisku, wyświetli się (jakby była skanowana, odzyskiwana z zasobów cybernetycznej maszyny skanera pamięci Marii Konopnickiej) pierwsza strona zawartości multimedialnej tego ekranu. Zawartość multimedialna to pionowe kompozycje w formie dostarczonych przez nas plików .jpg lub .mov (zapętlonych), pomiędzy którymi zwiedzający nawiguje przesuwając je palcem. Te kompozycje stylizowane są na kartki XIX-wiecznych książek. animacje i ilustracje są w klimacie ówczesnych rycin książkowych. Pod spodem jest panel z nawigacją: strzałki do przechodzenia do następnych/poprzednich stron, oraz oznaczenie numeru bieżącej strony (np. „strona 1 z 10”).

Rzeźba nr 1 - przykładowa zawartość multimedialna ekranu:

- strona 1 (.mov): mała animowana rycina + tekst:

"Nawet nie przypuszczałam, że mała książeczka może zachwiać potężnym monolitem kościoła. dostrzeżono we mnie bezbożnicę — nieprzejednanego wroga konserwatywnego ładu. wzbudziłam groźne pomruki. "Bywają czasem brzydkie rzeczy pod kwiatami tych niewieścich fantazji" — tak pisano o moim debiucie."

- strona 2 (.jpg): rycina przedstawiająca pręgierz

- strona 3 (.jpg): tekst:

"O co tyle wrzawy? o moje trzy fragmenty dramatyczne wydane pod tytułem "z przeszłości". Poświęciłam je ludziom świata nauki — Hypatii, Wesaliuszowi i Galileuszowi. filozofka, anatom i astronom — wszyscy oni doświadczyli ciosów ze strony kościoła. Czy podzielę ich los? Czy opowiedzenie się po stronie świata racjonalnego osądu narusza posady świata wiary? To już wystarczy do obwołania mnie poganką?"

- strona 4 (.jpg): okładka pierwszego wydania książki „Z przeszłości”.

- strona 5 (.mov): animowana rycina (twarz odyńca) + tekst:

"Antoni odyńciec tak wtedy o mnie napisał: dla niej krzyż tylko jest z drzewa, a jej Bóg-postęp, to nie nasz. niechże mu sobie hymn śpiewa, a my — my zmyślimy ojczyznę naszą."

- strona 6 (.mov): fragment filmu aktorskiego (wrogo nastawiony do niej Sienkiewicz) + tekst:

"Konserwatywne środowiska uznały mnie za wicherzycielkę, która występuje się złowrogim ruchem niechrześcijańskim i nihilistycznym. Jak mogłam to zrobić, nie znając jeszcze nikogo w Warszawie? Czyżbym spiskowała jedynie ze swoimi dziećmi? Nawet Sienkiewicz, który utorował mi drogę do pisania, był teraz wyraźnie do mnie zrażony."

- strona 7 (.mov): fragment filmu aktorskiego (Orzeszkowa) + tekst:

"Pozytywiści byli zachwyceni moim debiutem, na czele z Orzeszkową, która tę książkę wydała. pierwszy raz, w bliskości mojego nazwiska, pojawiło się przewyborne słowo: „wieszczka”"

- strona 8 (.jpg): tekst (cytat z dramatu „Z przeszłości”)

Uwaga! Aplikacja zostanie zrealizowana i dostarczona przez zamawiającego.

Rzeźba nr 2 - Przykładowa zawartość multimedialna ekranu:

- strona 1 (.mov): fragment filmu (Maria Konopnicka + Sienkiewicz: oboje na złotych tronach) + tekst:

"Czemu mnie ludzie nazwali poetką? Żeby mi powiedzieć: "spodziewam się czegoś po tobie." Było zapotrzebowanie na poetkę-wieszczkę. Kogoś przecież trzeba było usadzić na tronie przy Sienkiewiczu. Król i królowa. Pisarz i poetka. Wszyscy przyklasnęli takiej sielskiej inscenizacji."

- strona 2 (.jpg): rycina (elementy wizualne zapożyczone z grafiki ze sceny „Kraina rogów”) + tekst:

"Poszukiwałam języka dla kobiecego doświadczenia i znalazłam go w poezji. Pieśń, z którą zetknęłam się na wsi, wciąż była mi bliska. Nadawała kobiecego rytmu moim strofom i po kobiecemu stała rzewną skargę. Budowałam rymy, gdy dopływały do mojej głowy uczucia. Odkryłam ze zdziwieniem, że potrafię te uczucia nazwać."

- strona 3 (.jpg): tekst o ponownym odrzuceniu przez konserwatystów (jeśli obóz pozytywistyczny chwalił, to konserwatywny: ganił. i na odwrót.)

- strona 4 (.mov): fragment filmu (Sienkiewicz) + tekst (cytat z Sienkiewicza, „Dymek”):

"Konopnicka tworzy sztuczny świat chłopski, pełen nieszczęść, niedoli i ucisku — w przeciwstawieniu do dworów. Owóz te czasy minęły, tego nie ma i być nie może. W interesie artysty leży, by jeśli poezja mówi o stosunkach rzeczywistych, znać było pod słowami prawdę. Zdanie to możemy tym śmieiej wypowiedzieć, że uznajemy talent Konopnickiej i uznaliśmy go jedni z pierwszych."

- strona 5 (.jpg): tekst:

"Może niektóre z wczesnych strof były po staroświecku egzaltowane, ale były szczere i spontaniczne. Pieśń już nie zamierała mi w gardle. W Warszawie dawałam się czasem namówić na improwizacje na wieczorkach towarzyskich. Oczywiście to była zainscenizowana blaga: wcześniej przygotowywałam się pieczołowicie, konstruowałam rymy na tę okazję. Myślę, że poetka Deotyma, znana z improwizacji, też korzystała z tej metody."

- strona 6 (.jpg): rycina (Bolesław Leśmian) + tekst (cytat, „Dymek”):

"Rozum kazał jej sięgać po zasady i programy. Serce — zmusiło ją do śpiewu. [...] rozum, oszołomiony śpiewem, stał się posłuszny jego rytmom niepochwytym, wymykającym się wszelkiej doktrynie. Cały pozytywizm, rozelkany dźwiękami lutni i biciem serca, rozproszył się w pył nikły i jako pył osiadł na stopach „nie tykających ziemi”"

- strona 7 (.jpg): rycina (ksiądz) + tekst (cytat z Księdza Niedziałkowskiego):

"Po co uczyć wieśniaków czytać? Żeby czytali Konopnicką i dokonali chłopskiej rewolucji?"

Uwaga! Aplikacja zostanie zrealizowana i dostarczona przez zamawiającego.

Rzeźba nr 3 - przykładowa zawartość multimedialna ekranu:

- strona 1 (.mov): animowana rycina + tekst:

"Nowele zaczęłam pisać, bo w nich mogłam wypełniać swoje programy. chciałam krzywdę ludzką rozpisać w realistycznej scenerii, żeby wydawała się namacalna."

- strona 2 (.jpg) tekst: Maria Konopnicka jako ekspertka od kobiecych instynktów — o nowelach (m.in. "Panna Klementyna", "Urbanowa", "Józefowa" itp.) z wyrazistymi postaciami kobiecymi.

- strona 3 (.mov) fragment filmu (warszawskie podwórka) + tekst: o utworach Marii Konopnickiej o

odrzuconych, biednych, wykluczonych.

- strona 4 (.mov): bajkowa rycina (krasnoludki) + tekst:

"Wracam pamięcią do dzieciństwa: mój ojciec czytał nam o poważnych sprawach, których ciężaru jeszcze nie przenikałam. wzniosłość tych książek nie pozwalała na rozruch fantazji. zamiast żywotów świętych i rozpraw umoralniających wolałam nimfę Balladynę. Dzieci łakną styczności z bajkowym światem, a nie uczonych wywodów. Taka była moja recepta na literaturę dla dzieci: nasycanie wrażeniami, którymi uczuciowość dziecka łatwo się nasyci. cała reszta — dydaktyzm, kształtowanie postaw — przyjdzie samorzutnie."

- strona 5 (.jpg): tekst:

"Nie przychodzę ani uczyć dzieci, ani też ich bawić. Przychodzę śpiewać z nimi. Jeżeli prawdą jest, że dusza dziecka to «tabula rasa», niemniej istotnie jest ona harfą niemą, na której dobrze, gdy poezja wcześniej rękę kładzie. Bo dziecko nie tylko potrzebuje wiedzieć i widzieć; dydaktyzm, w jaką bądź formę wcielony i pod jakim bądź ukryty kształtem, nie wyczerpuje, nie zaspakaja delikatnych poruszeń duszy dziecka, która pożąda wznoszenia, dźwięku, tonu."

Uwaga! Aplikacja zostanie zrealizowana i dostarczona przez zamawiającego.