

## IDEA PÄHKINÄNKUORESSA

Tila, jossa kävijä on vuoden 1935 Kouvolan maisemien ympäröimänä. Seinille heijastetut näkymät, aikaan sopiva äänimaailma ja rekvisiitta sekä rooliasuiset oppaat viimeistelevät aikamatkan menneeseen Kouvolaan.

Aikamatka Manskilla 2.0 voi sisältää myös näytelmiä, roolipelaamista sekä simuloidun bussikiertoajelun museon sisällä. Popup -toteutus voidaan viedä esimerkiksi kauppakeskuksiin.

# AIKAMATKA MANSKILLA 2.0

## KENELLE?

Museon asiakas -> Paikalliset, oman paikkakunnan historiasta kiinnostuneet, matkailijat, historiasta ylipäänsä kiinnostuneet.

## MITÄ ERILAISTA LUOVAN ALAN OSAAMISTA KONSEPTIN TOTEUTTAMINEN VAATII ERI VAIHEISSA?

Näyttelijät

Lavastajat

Puvustajat

Oppaat

Pelin kehittäjät

Teatterintekijät

Elokuvantekijät

Teknisen alan toteuttajat