



/ generální projektant: M Plus spol. s r.o. - Dukelských Hrdinů 34, 170 00 Praha 7, tel.: 233 376 973, [headquarters@mplusdesign.cz](mailto:headquarters@mplusdesign.cz)  
/ architekt: MgA. Jakub Turek  
/ investor: Muzeum Mladoboleslavska, příspěvková organizace \_Staroměstské nám. 1, 293 01 Mladá Boleslav 1  
/ místo: Hrad 1 - Staroměstské náměstí, 293 01 Mladá Boleslav  
/ akce: **Stálá expozice \_Hrad, krajina a lidé**  
/ obsah: **PD expozice \_textová část** / formát: A4 / datum: 11/2023

**Muzeum Mladoboleslava, p. o.**  
**Hrad 1 – Staroměstské náměstí**  
**293 01 Mladá Boleslav**

**Projektová dokumentace pro realizaci  
nových stálých expozic  
„Hrad, krajina a lidé“**

© **„M plus“ s.r.o.**  
**Dukelských hrdinů 564/34**  
**170 00 Praha 7**  
**DIČ: CZ43001432**

Praha, listopad 2023

# **OBSAH**

## **I. Textová část**

- 1) Úvodem
- 2) Popis výtvarně-prostorového řešení
- 3) Bodové scénáře AV obsahů
- 4) Položkový rozpočet expozice
- 5) Slepý výkaz výměr

## **II. Výkresová část**

- 1) Projektová dokumentace výtvarně-prostorového a architektonického řešení expozic a jednotlivých prvků 1. a 2. NP
- 2) Projekt AV techniky
- 3) Osvětlení

# **I. TEXTOVÁ ČÁST**

## **1) ÚVODEM**

Projekt nových stálých expozic Muzea Mladoboleslava navazuje na studii z roku 2018 a současně odráží vývoj v oblasti muzejních expozic, změny, jež se odehrály v oblasti virtuální komunikace a prezentací a nabyté zkušenosti zadavatele i autorů za dobu, která uplynula od odevzdání studie. Cíl, vytvořit dílo, jež vyhoví výrazovými prostředky, dynamikou i vyvážeností edukace a hravosti nárokům 21. století a současných návštěvníků, dokáže vzdělávat, informovat a pobavit, zůstává. Předkládaný projekt pracuje v pozitivním slova smyslu s emocemi návštěvníků, napomáhajícími lépe si pamatovat prezentovaný exponát, objekt, děj nebo informaci, zároveň ale publiku možnost zvolnit v klidných expozičních zónách. K původní edukační a informační úloze muzejní expozice se přidává interakce, herní prvky (tzv. edutainment), možnost návštěvníků zasahovat do dějů, zúčastnit se jich, vybírat si informace, dotýkat se předmětů, ovládat je a komunikovat s nimi. Podstatná je snaha pokládáme o rovnováhu mezi úkolem vzdělávat a informovat klasickými statickými prostředky (exponáty ve vitríně, grafikou, texty, projekcí bez interakce) a způsoby využívajícími AV technologie, interaktivní 3D modely mechanické, zvukové a světelné efekty.

Návštěvník může pasivně vnímat výstavu i aktivně se zapojit, dát se poučit i hrát si, přijmout základní krátkou informaci k orientaci v tématech i čase nebo dostat odpovědi „do detailu“. Důraz je kladen na vrstvení informací a vjemů tak, aby každý mohl v prvním „plánu“ získat základní přehled, najít si pro sebe svoji dominantu v prostoru, což je důležité zejména u majoritní cílové skupiny návštěvníků: dětí a mládeže. Mladou generaci, tvořící až 80 % návštěvníků muzeí, nezaujme opakovaná statická prezentace bez „akce“, bez překvapení. Mladí upřednostňují akci, komunikaci s věcmi i ději, čímž nelze rozumět pouze virtuální interakci. Možnost dotýkat se, mechanicky rukama ovládat trojrozměrné modely, repliky, ovlivňovat či

volit efekty virtuální, zažít nepředvídané spolu s krátkými, jasnými základními informacemi textovými, patří k podstatným vlastnostem chystané expozice. Pro ty, kdo projeví hlubší zájem, jsou k dispozici zdroje v podobě informačních databází/ malých encyklopedií. V nich se soustředí rozsáhlejší data a detaily k tematickým okruhům odpovídajícím náplni expozic, tedy zdroj informací s podrobnější nabídkou k individuálnímu studiu.

Provedení expozice, ač počítá se silnou návštěvnickou „většinou“ mladých, pamatuje i na ostatní věkové skupiny tak, aby se cítily komfortně.

Architektonické řešení prostor pracuje také s úpravou vstupního prostoru v přízemí , nejen s návrhem nových výstavních zón ve 2. NP.

Nedílnou součástí projektové dokumentace je položkový rozpočet zahrnující též AV techniku, ozvučení a osvětlení, neb jde o nezbytné součásti prezentací přispívající atraktivitě expozic a vytvoření atmosféry. S AV technologiemi souvisí jejich náplň, pro kterou byly připraveny bodové scénáře vymezující obsah programů, her, zvuků s upřesněním témat a základních parametrů zpracování. Rozpočet počítá rovněž s nutností jazykových mutací textů, databází či hlasových komentářů, s **možností využití QR kódů** a samozřejmě s napojením technologií expozice včetně osvětlení na jednoduchý řídicí systém, ovládaný řídicím panelem. Programování chodu expozic umožní více módů, v nichž může expoziční patro fungovat (jinak v létě, jinak v zimě apod.). Expoziční celek je tvořen jako prostor, v němž se jednotlivci i skupiny pohybují bez průvodce. Zároveň počítá i s prohlídkami komentovanými, s možností autonomního vypnutí řídicího systému.

## **2) POPIS VÝTVARNĚ-PROSTOROVÉHO A ARCHITEKTONICKÉHO ŘEŠENÍ**

Architektonické a dispoziční řešení prostor přízemí (1.NP) i expozičního podlaží (2.NP) respektuje stavební dispozice objektu hradu, jeho kondici i uspořádání interiérů. Projekt nezahrnuje téměř žádné jejich stavební úpravy s výjimkou drobných úprav zásuvek, posunu připojení pro osvětlení, včetně vitrín. Připojení AV techniky a osvětlení totiž počítá se stávajícím stavem elektroinstalací . Protože nebylo možné si úplně stav zásuvek a rozvodů ověřit , je v rozpočtu pro tyto účely zahrnuta položka “ úpravy štuků.“. Z hlediska příkonů se zdá být elektro dostatečné.

### **NÁDVOŘÍ**

Ambicí zadavatele i autorského týmu nového pojetí nových expozičních částí je vést návštěvníka, zaujmout jeho pozornost a naladit jej k návštěvě muzea již venku, na nádvoří. K tomuto účelu, a také k orientaci v objektu po vstupu branou do nádvoří, slouží dvě venkovní vitríny, samostatně stojící, s upoutávkou, informacemi o muzeu a jeho stálých expozicích, otvírací době na jedné straně a informacemi k aktuálním výstavám na straně druhé . Vitríny umožňují snadnou obsluhu a obměnu obsahu. Nezasahují do zdí objektu Hradu a neměly by vadit památkové péči. Jejich provedení má odolnost exteriérovou, musí odolávat nepřízní počasí. Návštěvník muzea vidí na první pohled, kam zamířit. Jiné venkovní poutače před objektem umístěny nebudou, by byly nadbytečné a rušivé.

### **VSTUPNÍ PROSTOR , POKLADNA (1.01 a 1.02)**

„Pokladna“ a vstupní - současně shromažďovací prostor (skupinových) návštěv - mění svoji tvář z hlediska provozního (obsluha), i uživatelského (obsluha + návštěvníci). Prolínání obou se minimalizuje, je kladen důraz na zpřehlednění ploch a jejich dokonalé využití ve prospěch

personálu i návštěvníka .

Obslužný prostor (recepční – pokladní pult, prodej suvenýrů) je nyní alokován v levé části od vchodu po vstupu (v levé lodi označené jako 1.02) , s přímým přístupem pracovníků muzea do zázemí. Pult sám a prostor pokladny jsou umístěny na mírně vyvýšeném podiu. Policové stěny a police vzadu za pokladním pultem a částečně prosklená horní deska pultu nabízejí výběr suvenýrů. Příchozí se mohou posadit a vyčkat na velké lavici proti pokladně. Také v části přízemí proti vstupu ( označené jako 1.01) se nabízí možnost posezení. Návrh počítá s lavicemi, kulatými stolky a otevřenou knihovničkou pro veřejnost. Atmosféru doplňuje velkoplošná grafika, tvořící jednak vizuální pozadí (lunety) a rovněž grafika na panelech. Plocha panelů slouží zároveň jako místo pro zapuštění obrazovky s detailnější databází informací k muzeu, jeho pobočkám, expozicím, aktivitám edukačním, workshopovým , nebo jako nosič pro umístění propagačních letáků a tiskovin. Klenby osvětluje nepřímým osvětlením přisazeným, klasická lištová svítidla jsou určena pro práci obsluhy v recepci / pokladně /prodejně a pro nasvícení prostor pro veřejnost se sezením. Součástí dodávky není nový pokladní systém ani vybavení technikou druhého pracoviště v recepci / pokladně.

### **CHODBA (1.03)**

Zůstává pouze komunikačním prostorem pro vstup do temporální výstavy a pro přístup ke schodišti do 2. NP . Orientaci umožní orientační systém v grafickém provedení, odpovídajícím grafickému rukopisu/ manuálu muzea. Důstojnosti místa pomáháme osvětlením (lištové osvětlení).

## **DOČASNÉ VÝSTAVY (1.09)**

Do vzhledu ani prostorového uspořádání místnosti pro temporální výstavy nezasahujeme. Projekt předpokládá pouze nové osvětlení, resp. doplnění osvětlení o prvek, který sám o sobě působí jako artefakt, umělecké dílo, je nepřehlédnutelný, a zároveň plně funkční. Umocňuje světelným efektem tvarosloví kleneb, protože svítí směrem nahoru i do prostoru (dolů či do stran). Jde o atypové kruhové svítidlo o průměru 5 m , zavěšené pod klenbou uprostřed m.č.1.09

## **SCHODIŠTĚ**

Schodiště do 2. NP, navrhujeme ponechat v podobě „bez výzdoby“, nanejvýše doplnit o informační grafiku (směrovky) k expozicím. Šířka schodiště neumožňuje žádný odstup pro vjemy, postávání na schodech není z hlediska průchodnosti skupin rozumné a ani pro individuální návštěvníky informace „na schodech“ neplní roli. Jednoduchá a třeba i vtipná informační grafika přímo na zdi, snadná k porozumění, pobízející návštěvníka k cestě vzhůru nebo i dolů zpět, třeba do „prodejni suvenýrů“, zde plně postačuje.

## **EXPOZICE „Hrad, krajina a lidé“**

### **Historie ostrohu a hradu (2.04)**

První dvě tematické části expozice jsou věnovány historii ostrohu a hradu na něm a lidem, kteří ovlivnili jeho vývoj nebo v něm sehráli důležitou roli. Prezentace v místnosti (2.04) se zabývá proměnami ostrohu s hradem od 10. století - založení původního hradiště a časově zahrnuje dobu zhruba do r.1648. Současně představí návštěvníkům šlechtické rody vlastníci hrad, a další významné osobnosti s jeho historií svázané . Ačkoliv jde o dobu, k níž neexistuje příliš mnoho původních dokumentů, exponátů či dobových originálních předmětů, přesto, či právě proto, při respektování základních faktů, je tato část hravá. Nabízí prezentaci „známého“ (archeologický



výzkum, nálezy, exponáty – viz příloha/seznam zpracovaný zadavatelem ) i dovozeného (grafické plochy, projekce , hra)

Centrálním exponátem této místnosti je bílý reliéfní kruhový model krajiny (hradu s ostrohem) o průměru cca dva metry( 1,9 m) na podstavci 0,6 m vysokém. Na něm se projekcí/ mappingem odehrává děj, zachycující stavební vývoj ostrohu , tedy nejen hradu, ale i přilehlé části až po náměstí. Dotyková obrazovka na podstavci po obvodu modelu jej doplňuje, dává možnost děje ovládat, vracet se , volit období a dozvědět se více formou textů /titulků . Model není ozvučen ( viz Scénáře AV obsahů). Techniku vhodně ukrývá kruhový podhled zavěšený pod stropem nad modelem.

Dominantu v podobě oživeného modelu krajiny obklopují po obvodu expoziční stěny/ panely s tematickou velkoformátovou grafikou tvořící první informační i pocitovou vrstvu.

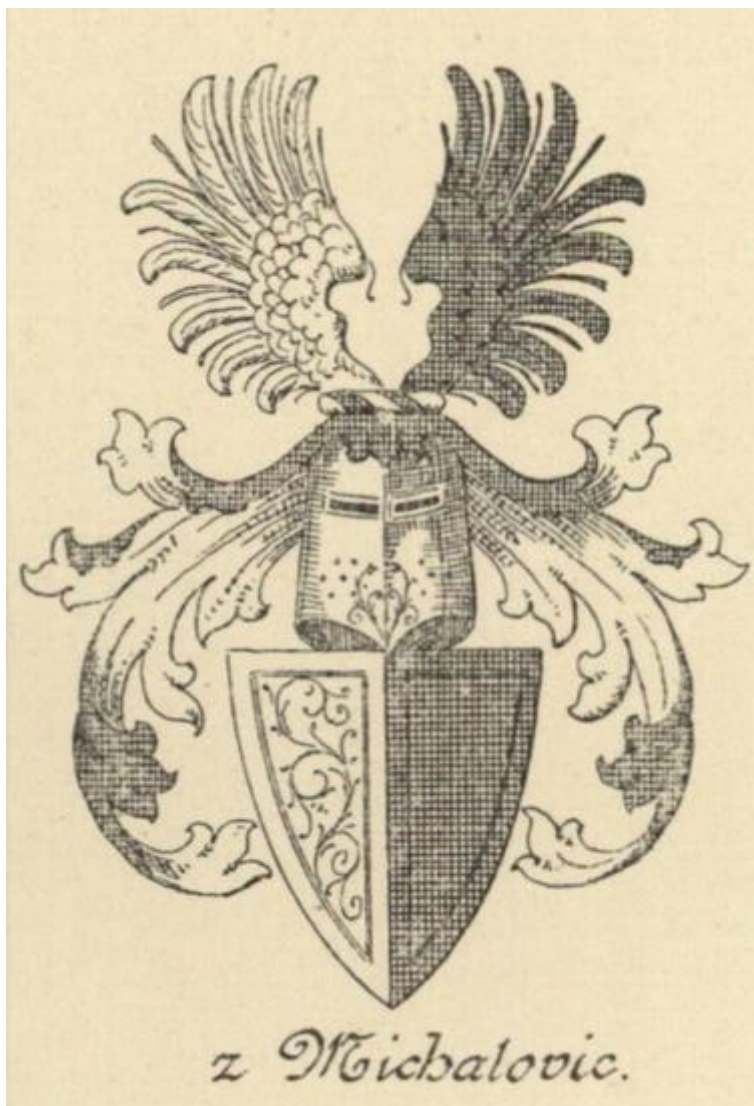
Obvodové- představené v různých úrovních -panely jsou traktovány tak, aby reprezentovaly jednotlivé faktografické okruhy: základní, stručné informace ke stavebně - historickému vývoji ostrohu i hradu po obdobích, k majitelům hradu a šlechtickým rodům, významným osobnostem nejen mezi držiteli hradu, ale také např. architektky , k událostem pro hrad důležitým, i galerii architektonických prvků v obraze.. Součástí grafických ploch jsou krátké textové a obrazové informace (dokumenty z arch. výzkumů, mapy, fotky, zákresy), prosklené niky a kukátka s arch. nálezy 3D, příp. replikami nálezů tvoří druhou vrstvu. Zapuštěná obrazovka (LCD dotykové s ozvučením) obsahující malou encyklopedii s detailnějším přiblížením šlechtických rodů, významných osob, audio ukázkou a nabídkou her k tématu: kvíz / přesmyčky jsou třetí vrstvou, interaktivní. Pokud jde o expoziční stěny/ panely po obvodu, umožní přístup k oknům ve všech prostorách 2.NP otvíratelným dílem. Hravost a živost virtuální v této části doprovází i trojrozměrná interakce: návštěvník každého věku si může složit mnohadílnou magnetickou skládačku šlechtického erbu, dle své šikovnosti s předlohou i

bez předlohy, nasadit si na hlavu repliku středověké přilby a coby „rytíř ve zbroji“ se vyfotit.

Pro fotopoint je připraveno stylové pozadí na jednom z panelů.

**Skládačka z odolného materiálu, magnetická se svislým umístěním : erb rodu**

Michaloviců cca 50 x 30 cm



**Replika středověké přilby**

## **Hrad jako kasárna a sídlo 36.pluku ( 2.05)**

Proměny ostrohu a hradu po r.1648 do r.1900 naplňují obsahově další místnost, rozměrově totožnou jako ta předchozí, s obdobnou koncepcí prostorovou, leč odlišnou výrazovými prostředky. Dominujícím objektem je zde Hrad sám, jako interaktivní model ve stylizované 3D podobě, takřka dnešní. Hrad stojí na skále (podstavci) a vybízí návštěvníka ke komunikaci, k prohlídce a odhalování v něm ukrytých tajemství. Obchozí model je situován více vlevo k oknu , aby nepřekážel průchodu skupin. Má půdorys zhruba 2,2 x 2 m a je vysoký cca 1,8 m. Dospělý člověk dosáhne sám kamkoliv , dítě si stoupne na „schůdky“ v podstavci či ochoz a „otevřít“ okýnka, dveře, nahlíží dovnitř, může i vysunout obsah. Za okýnky, kukátky a dveřmi jsou 3D předměty, scénky, postavičky, kresby, portréty, ozývají se zvuky při otevření. Některá okna jsou „prosklená“, prosvětlená( LED) jen na nahlížení, jiná otvíravá, někde je vidět náznak interiéru, jinde postava, zbraně (vše v měřítku). Možnosti nahlížet, „hrát si“, hledat a dát se překvapit obsahem, neodolá ani dospělý. Prosvětlená kukátka a okýnka jsou též v podstavci, v němž bude možno vytvořit grafikou či 2D náznakem atmosféru podzemí hradu ( tajná chodba, poklad).

Textová a obrazová fakta k období, kdy hrad sloužil jako kasárna, jsou pak umístěna v tematických okruzích na expozičních panelech/stěnách okolo, opět vrstevnatě koncipovaných: velkoplošná grafika obsahuje údaje ke stavebně historickému vývoji hradu, dobový obrazový materiál k 36. pluku, mapy, příp. stará zobrazení hradu, obrazové a textové materiály k r.1866, základní informace a grafika k oblasti vojenské. V plochách stěn vsazené niky a vitríny budou připraveny pro exponáty a sbírkové předměty, viz příloha/ seznam zpracovaný zadavatelem. Dva představené „listovače“ budou využity jako knihy pověstí, které se váží k hradu. Ani zde se nezapomíná na zvědavé návštěvníky, jimž nestačí základní fakta. LCD dotykové nabídne interaktivního průvodce dobou, kdy hrad sloužil jako kasárna. Zájemce se může v průvodci pohybovat po časové ose a v ní po událostech. Rovněž PC hra je zaměřena

na téma vojenské, týkající se napoleonského šátku, jehož kopie (napodobenina) je součástí expozice. Jako aktivitu mechanickou budou mít nejen děti k dispozici stylizovanou **repliku pečetidla v podobě razítka** (upevněného k policičce) s připravenými čtverečky měkké hmoty a vhodného papíru, aby si mohly pečť nejen vyzkoušet, ale i obrázek odnést. Předlohu pro motiv na razítku dodá zadavatel.



**Ukázka pečetidla- cca 10-12 cm vysokého**



## **Hrad 1918 – 1951 (2.06, 2.07))**

Relativně úzký prostor chodby představuje dvě lodi spojené ještě užším krčkem. Tato dispozice vyžaduje pracovat při prezentacích pouze s bočními stěnami, a s šancí využití podélně vzniklých nik pro stůl, lavici či zapuštěnou vitrínu. Tematická náplň přenáší návštěvníka do 20.století a zahrnuje období válečná i poválečná, vesměs ale dobu velmi pohnutou. V rámci vymezeného časového období jsou prezentovány přelomové politické události v návaznosti na mladoboleslavský hrad (odchod 36.pluku, první republika, 47.pluk, hrad v době 2.svět. války, internace Židů na hradě, hrad jako sklad) formou obrazovou, zvukovou a textovou. Základním nositelem informací tištěných jsou expoziční stěny/panely (s přístupem k oknům) lemující obě strany chodby. Sbírkové předměty, exponáty ( viz příloha/seznam zpracovaný zadavatelem) jsou ukryty za sklem ve vestavěné velké vitríně a menších zasklených nikách stěn , případně v kukátkách. Stůl se sezením může posloužit k prohlížení vzorníku válečných látek nebo alba dobových fotografií.

Ve druhé z obou místností je v expoziční stěně/ panelu vsazeno LCD s ozvučením. Jeho náplní jsou „Vzpomínky“, interaktivní nabídka tří oblastí informací, veselých i neveselých.

K poslechu i zklidnění se lze posadit na lavici naproti, která tvoří součást expoziční stěny. S vojenskými dobovými vtipy seznámí návštěvníka odolný listovač ukotvený v panelu, jakási 3D kniha s názvem „Armáda vtipně.“, v odlišném pojetí než na obrazovce. Osvětlení na lištách zdůrazňuje zajímavá místa na stěnách, vitríny je nasvětleny zevnitř.

## Hrad jako hospodářská jednotka (2.08)

Obsahově velmi bohatá část popisující zajímavou formou zajištění každodenního provozu na hradě, zabezpečení potřeb běžného života, od zásobování vodou, potravinami, údržbu oblečení, hygienu, topení, svícení až po volný čas, komunikaci s příbuznými i městem a jeho obyvateli. K prezentaci této košaté obsahové náplně je využita plochou největší místnost v patře, jejíž obvod tvoří stylizované vrstevnaté pozadí s grafikou na expozičních stěnách, vestavěnými vitrínkami a nikami, předsazenými pultovými vitrínami a podstavci pro větší exponáty. Střední část zaplňuje dlouhý členitý „herní“ pult/ stůl, sestávající z několika segmentů obdélníkového tvaru, různých výšek, se vsazenými vitrínami a hracími plochami pro interaktivní prvky mechanické i (**frotáž, šití knoflíku, poznávání předmětů**) Stůl je obchozí ze všech stran, takže dává možnost skupině dětí si „hrát“ najednou, proti sobě, soutěžit. Obvod obdélníkové plochy místnosti je obestavěn, při zachování přístupu k oknům a umožňuje umístit exponáty tak, aby je návštěvník dobře viděl, příp. měl blízko k těm, které nemusí být za sklem. Kromě středového výrazného objektu stolu dává prostor m.č.2.08 možnost vytvoření scény, diorámy s 2D postavami a pozadím (velkoplošnou grafikou), do níž projekce / mapping vnese život, pohyb, animovaným oživením scény. Atmosféra místnosti je potmělá, osvětlení dovoluje akcentování ploch nebo předmětů/exponátů.

Návštěvník prochází expozicí, v níž se střídá statická a dynamická složka, interakce se statickým vjemem. Má zde nejen možnosti mechanických 3D činností a her, ale obrazovka LCD mu nabídne i virtuální hry a též komponovaný příběh – leporelo z dobových fotek a obrazových materiálů o běžném dni vojáka. Seznam exponátů a předmětů k tématu je přílohou, součástí PD. Cenné či vzácné nálezy a sbírkové předměty budou umístěny za sklem, jakož i všude jinde v předchozích místnostech.

Své dojmy z nové expozice, přání nebo vzkaz muzeu může každý sdělit písemně a vhodit jej do repliky staré poštovní schránky při odchodu z patra. Cesta zpět do přízemí a východ

z nových expozic vede z m.č.2.07 dveřmi do zázemí, odtud do chodby a dál směrem ke schodišti .

Návštěvníci se tedy nevracejí kudy přišli potenciálně proti proudu přicházejících, ale pouze kousek zpět , z pohledu návratu jen na začátek m.č.2.07 as pak vlevo dveřmi ven. Východ bude graficky označen.







**Šití knoflíků**



## **ZÁVĚREM:**

Jak již bylo zmíněno v popisu expozic , projekt počítá s konstrukcí panelů / expozičních stěn před okny jako s otvíravými, umožňujícími přístup k oknům. V celém 2.NP je navržena instalace osvětlení na lištách (scénické osvětlení) a nasvícení vitrín a zasklených nik LED pásky. Realizace dále dle PD zahrnuje novou výmalbu stěn a stropů a dle potřeby také lokální opravy zdí/ štuků , resp. případně úpravu posunu zásuvek pro napojení osvětlení vitrín či atypového svítidla v m.č.1.09.

Všechny texty, ať již tištěné nebo jako součást AV obsahů, budou ve dvou jazykových mutacích ( AJ/ polština), překlad zajišťuje zhotovitel .

Veškeré textové podklady do expozice a jejich korektury zabezpečí zadavatel svými odbornými pracovníky. Týká se to i textů do AV obsahových náplní. Také všechny podklady obrazové, fotografie, mapy, archiválie budou zhotoviteli předány ze strany muzea v tiskové kvalitě. Součástí ceny díla není nákup licencí / autorských práv.

Uchazeč o realizaci zakázky se při oceňování řídí položkovým rozpočtem, odkazujícím kódem ke konkrétnímu prvku se stejným kódem ve výkresové části dokumentace. V ní se dočte detaily potřebné k ocenění. Součástí ceny expozičních stěn jsou i všechny vestavěné prvky (niky, vitríny, osvětlení, lavice ...), k ocenění velkého stylizovaného modelu hradu v m.č. 2.05 pak patří i niky, vitríny, okýnka s osvětlením včetně jejich náplní.

Bodové scénáře AV obsahů určují námět / téma, techniku zpracování, stopáž či jinou specifikaci rozsahu. V příloze/ seznamu exponátů pořízeném zadavatelem uvedené audio či video materiály dodá muzeum k implementaci zhotovitelem