**PRŮVODNÍ ZPRÁVA**

Zadavatel: Oblastní muzeum Praha-východ, příspěvková organizace,

Masarykovo náměstí 97, 250 01 Brandýs nad Labem – Stará Boleslav

Zhotovitel: Ing. arch. Hynek Fetterle, BELCREDI architektura, Veletržní 826/63, 170 00 Praha 7

Spolupráce: Ing. arch. Jiří Sedláček

Kurátor geologie, příroda: RNDr.Daniel Hrčka

Kurátorka archeologie: Mgr, Andrea Němcová

Kurátor historie: Mgr. Martin Hůrka

SEZNAM VÝKRESŮ:

01 Přehled fundusu, 1:100

02 M1 – přehled položek, 1:50

03 T1/M1, předstěna geologie, 1:20

04 T2/M1, diorama lesy, vody, 1:25

05 T2!M1, diorama lesy,, vody – detail vrstevnic, 1:5

06 T2/M1, T3/M1, přehled dílů skleněných zábran, 1.25

07 T3/M1, diorama stepi, skály, jeskyně, 1:25

08 T3/M1, diorama stepi, skály, jeskyně – řezy, vitrína V1/M1,1:25

09 T2/M1, T3/M1, dioramata – barevné náhledy, 1:50

10 T3/M1, diorama stepi, skály, jeskyně – noční motýli, vitríny V3/M1,

V5/M1,1:25, 1:5

11 T4/M1, předstěna motýli, hmyz, vitríny V2/M1, V4/M1, 1:25, 1:5

12 M2 – přehled položek, 1:50

13 T6/M2, sestava archeologie, 1:25

14 T6/M2, sestava archeologie, vitríny V7/M2, V8/M2, V9/M2, V10/M2,

V11/M2, 1:10

15 T6/M2, sestava archeologie, vitríny V12/M2, V13/M2, V14/M2, V15/M2,

1:10

16 T6/M2, sestava archeologie, vitríny V16a/M2, V16b/M2, 1:10

17 T6/M2, sestava archeologie, vitríny V17/M2, V18/M2, 1:10

18 T6/M2, sestava archeologie, vitrína V19/M2, 1:10, 1:5

19 T6/M2, sestava archeologie, vitríny V20/M2, V21/M2, V22/M2, 1:10

20 T6/M2, sestava archeologie – řezy E, F, 1:20

21 T7/M2, ostrov, vitrína V6/M2, zásuvky Z5/M2, Z6/M2, Z3/M2,1:20, 1:5

22 T7/M2, ostrov – detaily, 1:5

23 M3 – přehled položek, 1:50

24 T8/M3, předstěna založení Brandýsa, středověké Brandýsko, 1:25

25 T8/M3, předstěna založení Brandýsa, středověké Brandýsko, vitrína

V24/M3, 1:5, otevíravý panel, detail 1:2

26 T8/M3, předstěna založení Brandýsa, středověké Brandýsko, detaily

gotického okna, 1.10

27 T8/M3, předstěna založení Brandýsa, středověké Brandýsko, vitrína

V26/M3, niky N1/M3, N2/M3 – detaily, 1:25, 1:10

28 T9/M3, předstěna lomy, T10/M3, předstěna kamenické nástroje 1:25

29 T11/M3, ostrov A – zemědělství, doprava, vitríny V23a/M3, V23b/M3,

1:25, 1:5

30 T12/M3, ostrov B – videomapping, 1:25, 1:5

31 M4 – přehled položek, 1:50

32 T13/M4, předstěna rudolfínské Brandýsko – kachle, 1:25

33 T13/M4, předstěna rudolfínské Brandýsko – detail kachlová kamna, 1.10,

1:2,5

34 T14/M4, předstěna rudolfínské Brandýsko – domácnost, vitrína V27/M4,

nika N6/M4, 1:25, 1:5

35 T15/M7, předstěna rudolfínské Brandýsko – lov, vitríny V28/M4, V29/M4,

1:25

36 T16/M4, předstěna Třicetiletá válka, vitríny V30/M4, V31/M4, 1:25, 1:5

37 T17/M4, stojan na dělové koule, 1:5, 1:2

38 T18/M4, tunel – část 1, vitríny V32/M4, V33/M4, nika N8/M4, 1:25

39 T18/M4, tunel – část 2, vitríny V34/M4, V35/M4, 1:25, 1:5

40 T19/M4, podesta, Z2/M4, zástěna, 1:10, 1:5

41 T20/M4, vitraje, 1:10, 1:5, T5/M1, stůl pro aktivizační prvky, 1:20

42 OS1/M1, OS2/M2 – SDK podhledy, 1:50

43 OS3/M3, OS4/M4 – SDK podhledy, 1:50

První písmeno značí druh výrobku (např. T = truhlářské výrobky), číslo = číslo položky, písmeno s číslicí za lomítkem (např. M3) – označení, kde se položka nachází – Místnost č. 3. Tato označení se kryjí s Výkazy výměr.

Koncepce návrhu řešení expozice přebírá sled řazení témat podle předložených libret:

1) Geologie, lesy, voda, skály, jeskyně a noční život – M1 (místnost č. 1)

2) Archeologie, Homo erectus z Přezletic – M2 (místnost č. 2)

3) Středověké Brandýsko v závětří Prahy – M3 (místnost č. 3)

4) Rudolfínský Brandýs a tragedie třicetileté války – M4 (místnost č.4)

Prohlídková trasa probíhá v tomto pořadí přičemž v jednotlivých sálech sleduje princip procházení zleva doprava, tzn.“ po čtení“ i v rámci navrženého fundusu.

Vystavena jsou především témata, deklarovaná v libretu – nikoliv pouhé exponáty, které ovšem vysílají k návštěvníkovi, s pomocí výtvarných a technických prostředků, komplexní informaci – prožitkovou a zapamatelnou.

Pro nové expozice v Brandýském muzeu byl zvolen následující architektonicko výtvarný princip: - systém předstěn po obvodu místností, které umožní vestavbu nik a vitrín různých velikostí s vlastním osvětlením, vestavbu audiovizuálních zařízení (obrazovky, reproduktory, fotoskeny …). Tyto předstěny jsou zároveň nosičem grafických sdělení a eliminují nerovnosti obvodových zdí.

- z tohoto systému jsou pak odvozeny i volně stojící prvky, které rozdělují základní téma do dílčích oddílů. Váží na sebe i vitríny, buď vestavěné nebo k nim přiléhající velkoobjemové. Tímto způsobem je znásobena plocha pro prezentaci jak exponátů, tak grafických, obrazových a testových sdělení.

Na stropech je navržen nový podhled z desek SDK (tl. 12,5 mm) na dřevěných latích 48/24, což odpovídá výšce světelných lišt, které jsou do něho zapuštěny. Kopíruje tvar stropního zrcadla, od kterého odstupuje 600 mm směrem dovnitř. V místech stávajících hlásičů EPS je podhled vynechán.

Toto řešením umožňuje také vedení strukturální kabeláže bez stavebních zásahů.

Okna jsou zacloněna screenovými roletami

Grafika

Projekt počítá s užitím velkoplošné integrované grafiky, která se neomezuje jen na popisky, textové bloky a obrazové informace (fotografie, reprodukce, rytiny atd.), ale je řešena v rámci celých předstěn. Je sjednocujícím prvkem ploch, do kterých jsou vsazeny niky a vitríny, které z nich v několika případech i vystupují do prostoru. Grafické motivy se neomezují pouze na rovné plochy, ale přesahují do nik a vitrín.

Pro každou místnost je pro snadnější orientaci zvolen jiný barevný tón. V témže tónu ale ve větší intenzitě je v u každého tématu nepřehlédnutelně umístěn tématický panel s označením tématu.

Popisky budou řešeny s minimálním rozsahem textu, v případě potřeby bude použita rozšířená popiska.

Místnost č. 1 - Geologie, lesy, voda, skály, jeskyně a noční život

Těžiště geologické expozice jako součásti přírody je prezentováno v užší části místnosti před klenebným pasem. Po levé straně je předstěna s geologickými exponáty, které jsou řazeny od prvohor až do čtvrtohor. Jsou uchyceny pomocí kovových držáků na polici z tahokovu a doprovází je chronologicky velkoplošný grafický polep s obrazovým a textovým materiálem a je tedy zároveň časovou osou.

V průhledu je osazena dotyková obrazovka, která volitelně zobrazuje geologické procesy nebo lokality, ze kterých vystavené exponáty pocházejí, nebo další informace. V nice po pravé ruce jsou umístěny aktivizační prvky, např. poznej kameny hmatem, podle barvy, struktury, magnetizmu, váhy atd.

Velká dioramata přírodních prostředí jsou situována proti sobě tak, že návštěvník mezi nimi prochází a je jimi zcela pohlcen. Jedná se o stylizované výřezy krajinných typů regionu. Terén je modelován vrstevnicemi, které vytvářejí částečně i rovné plochy pro vystavení dermoplastických exponátů. Prostředí krajiny je stylizováno; jsou ale použity i skutečné (ozářené) přírodniny (kmeny, větve, listí, rákosí …). Vrstevnice stoupají směrem ke stěnám a stropu a vytvářejí tak prostor pro vystavení exponátů v několika úrovních. Krajinné výřezy jsou chráněny sklem do výšky cca. 1300 mm. Prosklení v oddíle „voda“ je protaženo až k podlaze s průhledem do tůňky až na dno.

Na rovných dílech ohraničení dioramat jsou osazena jednoduchá tlačítka s vyobrazením zvířat. Po stisknutí tlačítka se ozve hlas ptáka nebo savce a zároveň se předmětné zvíře bodově nasvítí.

V bočním ohraničení jsou zabudovány také zásuvky pro menší exponáty se zasklením a vlastním osvětlením, které se po vytažení aktivuje a zásuvka pro HW.

Terén „skály“ vybíhá téměř až k podhledu a vytváří tak prostor pro vybudování „jeskyně“, do které se dá vejít a pozorovat netopýry a další představitele nočního života.

V mělkých vitrínách předstěn jsou vystaveni motýli a další drobní živočichové, např. bezobratlí.

Na pracovní ploše u okna jsou jako součást dětské linky k dispozici aktivizační prvky: např. poznej houby, spočítej letokruhy, z jakého dřeva se vyrábí lodě, nábytek housle ….

Na dotykové obrazovce mohou být další: poznej strom, plody, najdi zvíře /mimikry), s pohádkou do přírody.

Místnost č. 2 – Homo erectus z Přezletic

Místnosti dominuje diorama s figurínou pravěkého člověka (homo erectus) s projekcí na celou okenní stěnu a jednoduchými aktivizačními prvky po levé straně dveří, které bylo instalováno v roce 2021.Na protilehlé straně jsou pro vystavení exponátů použity vitríny z původního fundusu, které jsou již dávno za hranicí své fyzické i morální životnosti.

Vzhledem k celistvosti nové expozice budou tyto nahrazeny novou sestavou stěn s vestavěnými vitrínami v souladu s výtvarnými zásadami řešení nového fundusu.

V sestavě jsou zapuštěny vitríny. Celá takto nově vytvořená dělící stěna je zároveň nosičem grafických a obsahových informací.

Za dělící stěnou jsou vytvořeny dva úložné prostory. Mezi nimi je před stávajícími dveřmi vytvořena předsíňka. V ose pozorovatele je v kónické průhledové štěrbinyě vidět dřepící postava pračlověka, která je světlem jemně nasvícena.

Dveře do depozitních komor jsou kryty roletami s grafickým potiskem, stejně jako strop předsíňky a jsou prosvíceny LED pásky.

Sestava s exponáty, odvrácené do místnosti M2, jsou rozděleny průhledovou štěrbinou na dvě části – zálivy.

V zálivu A, vlevo od štěrbiny z pohledu ze sálu, je umístěn expoziční celek 6 (10 – 11 stol.) a celek 5 (1. čtvrtina 14. stol. - mincovní nálezy denárů a pražských grošů). Třetí strana zálivu je opatřena tématickým panelem archeologie, dobře viditelným již od vstupu do sálu.

V zálivu B, vpravo od štěrbiny je umístěn expoziční celek 1 (období 1600 -1300 př. n. l.), celek 2 (období 800 - 600 př. n. l.) a celek 3 (období 2200 -1900 př. n. l.) a tvoří tak tématicky přehlednou expozici, orientovanou do dílčího prostoru – zálivu. V horní části paneláže je osazena obrazovka.

Místnost č. 3 – Středověké Brandýsko v závětří Prahy

Při průchodu do této místnosti upoutá na první pohled do ní vestavěný „ostrov“ s plastickou mapou Polabí s Brandýsem a okolím. Na její přední hraně je řada „tlačítek“, kterými se ovládá videomapping z projektoru, zabudovaného do podhledu. Tlačítkem se vyznačí zvolený objekt (město, hrad, cesta…) a zároveň se na jedné z obrazovek nad mapou zobrazí podrobnější informace o zvoleném objektu.

Nad nimi je pak na větší obrazovce zobrazován přehledný plán středověké Prahy jako cílové oblasti, kam směřovaly dodávky z brandýského regionu.

Na protilehlé straně se návštěvník seznámí s historií osídlení regionu od jeho počátku (hradiště, legenda o Sv. Václavu) přes středověk až po založení Brandýsa.

Zásobování Prahy zemědělskými produkty, stavebním materiálem a příslušnou komunikační sítí je prezentováno ve volně stojící velkoobjemové vitríně.

Další dějinná etapa (románská doba a gotika), dokumentující stavební činnost na Brandýsku, následuje předstěnou, která je umístěna v přímém sledu.

Otevření lomu v Horoušanech a návštěvnicky velezajímavá inspekční cesta Petra Parléře jsou témata, která jsou zachycena na protější předstěně.

Mezi nimi, poněkud odcloněn, je stůl s jednoduchými interaktivními prvky (vytvoř vlastní erb, vyměř trojúhelník, zvaž zboží, nauč se latinskou formuli, zahrej si v kostka, vrhcáby…)

Místnost č. 4 – Rudolfínský Brandýs a tragédie třicetileté války

Již od vchodu je návštěvník vtažen do tématu průhledem na podsvícený fotosken portrétu Rudolfa II. (např. Martino Rota), který ostatně ovládá celou enfiládu.

Divácky nejpřitažlivější je ale scéna s figurínou měšťana Arnoldina, která je oblečena do renesančního oděvu. Návštěvník ho vnímá od vchodu jen částečně v obrysech, neboť je skryt (a chráněn) za zástěnou. Že se jedná o vysoce věrnou figurínu s dopodrobna propracovaným obličejem divák pozná až když podestu obejde a usedne naproti Arnoldinovi na volnou židli. Může si s ním pohovořit o čemkoliv nebo vyhlédnout z okna otevřením vitrajového okénka na Brandýské náměstí. Pomocí reproduktoru mu Arnoldino odpovídá v cenzurované, nekonfliktní verzi AI – umělé inteligence.

Po pravé straně této interaktivní scény je na předstěně umístěno zrcadlo, před kterým si mohou návštěvníci (jak dámy, tak páni) vyzkoušet, jak by jim slušelo renesanční okruží a klobouk; po pravé pak může návštěvník obdivovat vystavené kachle. Prostředí a vybavení bohaté měšťanské domácnosti pak dokreslují exponáty harfy, niněry, nádobí a příborů. Dále vpravo (ve smyslu čtení) následuje téma lovu a s ním souvisejících záležitostí (zbraně, zvěř, lovecké zámečky….). Je také možno si sejmout ze stěny kuši. Ve vitríně jsou vystaveny také lovecké palné zbraně. Oddíl je doplněn obrazovkou.

Paneláž pokračuje dále prezentací 30-tileté války, kde jsou v rohové vitríně vystaven nález ze švédského tábora u St. Boleslavi (1639- 1640) a skutečné zbraně a části vojenského vybavení.

Ve středu místnosti je centrálně umístěn volně stojící prvek „tunelu“, který posiluje průhled enfiládou a zároveň ji prosvětleným portrétem Rudolfa II. pohledově ukončuje.

„Tunel“ se stropem ohraničuje prostor pro interaktivní prvky skládání portrétu Rudolfa II. a vzorů sgrafitových omítek na magnetických tabulích. Originální předlohy jsou umístěny vždy na protilehlé stěně. Vnější ohraničení tvoří vitríny s křesťanskými a židovskými exponáty a dominantním reliéfem Klanění tří králů, který je zapuštěn v nice.

Stávající fundus bude demontován, stejně jako stávající osvětlovací lišty. Přívody k nim zůstanou zachovány a budou využity pro nové světelné lišty i pro napájení tří, samostatně stojících prvků fundusu. Hlásiče EPS a pohybová čidla nebudou dotčeny. Další zařízení (kamery, termostaty….) budou osazena na předstěny. Stejně nedotčen zůstane i stávající rozvaděč v místnosti M3.

Napájení světel a audiovizuálních zařízení, umístěných v předstěnách bude realizováno ze stávajících zásuvek, Kabeláž v truhlářských položkách je součástí dodávky truhláře a AV techniky. Pro komponenty AV, které jsou umístěny ve fundusu musí být zajištěn dostatečný přívod a odvod vzduchu.

Okna jsou opatřena roletami.

Tato prováděcí projektová dokumentace definuje tvarovou podobu fundusu. **V žádném případě není konstrukční a výrobní dokumentací! Dílenské (výrobní) plány jsou součástí dodávek, popsaných ve výkazech výměr a budou architektovi předloženy před započetím výroby ke schválení. Tyto plány se týkají položek, které architekt určí.**

Před započetím práce dodavatel zkontroluje všechny skutečné rozměry místností a případné rozdíly oznámí architektovi stejně jako všechny ostatní zjištěné okolnosti, týkající se realizace expozice.

Na výzvu architekta/investora budou k vybraným materiálům či povrchům předloženy vzorky.

NOVÉ EXPOZICE V OBLASTNÍM MUZEU PRAHA VÝCHOD, BRANDÝS n/L

**VÝTVARNÉ A ARCHITEKTONICKÉ ŘEŠENÍ – PROVÁDĚCÍ PROJEKT NOVÝCH EXPOZIC**

**FUNDUS**

Belcredi architektura, Veletržní 926, 170 00 Praha 7 prosinec 2023

NOVÉ EXPOZICE V OBLASTNÍM MUZEU PRAHA VÝCHOD, BRANDÝS n/L

**VÝTVARNÉ A ARCHITEKTONICKÉ ŘEŠENÍ – PROVÁDĚCÍ PROJEKT NOVÝCH EXPOZIC**

**FUNDUS**

Belcredi architektura, Veletržní 926, 170 00 Praha 7 prosinec 2023

NOVÉ EXPOZICE V OBLASTNÍM MUZEU PRAHA VÝCHOD, BRANDÝS n/L

**VÝTVARNÉ A ARCHITEKTONICKÉ ŘEŠENÍ – PROVÁDĚCÍ PROJEKT NOVÝCH EXPOZIC**

**FUNDUS**

Belcredi architektura, Veletržní 926, 170 00 Praha 7 prosinec 2023

NOVÉ EXPOZICE V OBLASTNÍM MUZEU PRAHA VÝCHOD, BRANDÝS n/L

**VÝTVARNÉ A ARCHITEKTONICKÉ ŘEŠENÍ – PROVÁDĚCÍ PROJEKT NOVÝCH EXPOZIC**

**FUNDUS**

Belcredi architektura, Veletržní 926, 170 00 Praha 7 prosinec 2023

NOVÉ EXPOZICE V OBLASTNÍM MUZEU PRAHA VÝCHOD, BRANDÝS n/L

**VÝTVARNÉ A ARCHITEKTONICKÉ ŘEŠENÍ – PROVÁDĚCÍ PROJEKT NOVÝCH EXPOZIC**

**FUNDUS**

Belcredi architektura, Veletržní 926, 170 00 Praha 7 prosinec 2023

NOVÉ EXPOZICE V OBLASTNÍM MUZEU PRAHA VÝCHOD, BRANDÝS n/L

**VÝTVARNÉ A ARCHITEKTONICKÉ ŘEŠENÍ – PROVÁDĚCÍ PROJEKT NOVÝCH EXPOZIC**

**FUNDUS**

Belcredi architektura, Veletržní 926, 170 00 Praha 7 prosinec 2023