



/ generální projektant: M Plus spol. s r.o. - Dukelských Hrdinů 34, 170 00 Praha 7, tel.: 233 376 973, headquarters@mplusdesign.cz
/ architekt: MgA. Jakub Turek / objednatel: Středočeský kraj
/ místo: Regionální muzeum v Jílovém u Prahy - Masarykovo náměstí 16, 254 01 Jílové u Prahy
/ expozice: **Historie těžby a zpracování zlata**
/ obsah: **PD expozice_textová část** / datum: 10/2022

Regionální muzeum Jílové u Prahy

Masarykovo náměstí 16, 254 01 Jílové u Prahy

PROJEKTOVÁ DOKUMENTACE

pro realizaci stálé expozice

Zlato v České republice

říjen 2022

Předkládá:

„M plus“, spol. s r.o.

Dukelských hrdinů 564/34

170 00 Praha 7

IČ: 43001432

OBSAH

- 1) Úvod
- 2) Textová část - popis expozice
- 3) Výkresová část - projektová dokumentace expozic a technická zpráva - interiér
- 4) Výkresová část - AV technika
- 5) Kniha svítidel
- 6) Bodové scénáře AV obsahů
- 7) Rozpočet - oceněný
- slepý

1) ÚVOD

Výchozím podkladem pro zpracování projektové dokumentace nebylo písemné zadání Regionálního muzea Jílové u Prahy, nýbrž sám současný stav ve 2.NP objektu muzea provozované expozice a její exponátová náplň. Požadavkem zadavatele bylo zachování a vhodné využití většiny vybavení expozice, především vitrín, a uplatnění všech zásadních exponátů v rámci nového dispozičního uspořádání. Dalším požadavkem byla koordinace virtuálních obsahových náplní s navrhovatelem programů rozšířené reality.

Na základě konzultací s pracovníky muzea, opakované obhlídky expozičních místností a jejich tematických náplní, zdokumentování sbírkových předmětů a jejich roztrídění, vznikl nový koncept výtvarně-prostorového i architektonického řešení „Expozice zlata“. Jeho podstatou je při splnění podmínek muzea nově formulovat a ztvárnit příběh zlata v Jílové, začínající v zlatonosných štolách, pokračující zpracováním rudy a končící produkty ze zlata, které slouží člověku. To vše se ale odvíjí v kulisách běhu času, za pomoci nástrojů a strojů a především s účastí člověka a jeho tvořivého ducha.

Výrazové prostředky, s nimiž projekt pracuje, odpovídají záměru vytvořit interaktivní, vrstevnatou výstavu, oslovující široké spektrum návštěvníků různého věku, vzdělání i zájmů. Události a reálie, které expozice návštěvníkům nabídne, „prezentujeme“ formou klasickou, statickou, ale i virtuálními efekty, „oživými“ 3D exponáty komunikativní prezentací, doplněnou o rozšířenou realitu (AR). Návštěvník dostává příležitost pouze vnímat i aktivně se zapojit, dát se poučit i bavit se, přijmout základní informaci, i dostat detailní odpovědi na své otázky. Důraz je kladen na vrstvení informací, dojmů a vjemů tak, aby každý mohl v prvním „plánu“ získat přehled, najít si pro sebe vlastní akcent, dominantu v prostoru. To bývá důležité zejména u cílové skupiny mladých návštěvníků, „zhýčkaných“ elektronickými médii, jimž chceme přitažlivě zprostředkovat poznání, aniž mají pocit nudy.

Za nedílnou součást PD pokládáme položkový rozpočet a dokumentaci provedení AV techniky, a scénického osvětlení, jež přispěje atmosféře a dynamice expozic. S AV technologiemi bude souviset jejich oživení v podobě AV obsahů, her a efektů, včetně zvuků. Efekt doplnění dojmů rozšířením vybrané statické scény, stroje či obrazu pomocí AR na tabletu či telefonu je další vrstvou oživení. Projekt rovněž počítá s nutností jazykové mutace textů a hlasových komentářů (AJ) a s napojením technologií expozic, na řídicí systém, ovládaný malým dotykovým panelem z jednoho místa. Expoziční celek je primárně tvořen jako prezentace, v níž je jednotlivcům i skupinám dovoleno se pohybovat samostatně a volně, bez průvodce.

PD v souladu s požadavky zadavatele nepočítá s žádnými stavebními úpravami, předpokládá napojení na stávající elektrorozvody s instalací kabeláže pro AV techniku za expozičními stěnami či kulisou korun stromů a montáž scénického osvětlení (lišť) na současné vývody ve stropěch. Předpokladem funkční AV techniky se vzdálenou správou, je kvalitní wi-fi, nebo pevné internetové zabezpečení, jež zajistí zadavatel.

2) POPIS EXPOZIC A JEJICH VÝTVARNĚ-PROSTOROVÉ ŘEŠENÍ

Expozice zlata v současnosti je a zůstane situována v části 2.NP objektu regionálního muzea. Zahrnuje pět oddělených místností, z nichž ta poslední je dostupná po krátkém dřevěném schodišti a ve zvýšené části patra.

Návštěvník vchází do expozice, m. č. 1, přímo z hlavního schodiště vedoucího ze vstupního vestibulu v přízemí. První, s kým se setkává, je magistr Kelly, osobnost spojená s historií domu, persona pro mnohé spíše pohádková. Ve skutečnosti existoval Edward Kelley, žijící od r. 1584 v Čechách, alchymista, lékárník, nedostudovaný lékař pracující na dvoře císaře Rudolfa II. v Praze. Dům dnešního muzea vlastnil, údajně zrovna zde vyrobil elixír mládí. Magickou postavu magistra Kellyho, jenž fascinoval svým černokněžnickým zjevem, umísťujeme proti vstupu, do scény evokující tajemnou laboratoř mága a ožívujeme ji zvukem a hlasem. Vytváříme zde portál domu, jehož „oknem“ návštěvník vidí do alchymistovy pracovny, slyší záhadné formule z úst postavy a podivné zvuky. Navíc zde bude mít každý možnost prostřednictvím svého mobilu a AR (rozšířené reality) obohatit scénu o další dějovou linku.

Vybavení objektu i postava alchymisty zůstanou původní, budou jen upraveny dle potřeby.

Prolog expozice zlata, tedy jak zlato v Jílovém vzniklo, odkud se „bralo“, je předmětem prezentace m.č. 1. Obdélníkový prostor proměňujeme ve velké dioráma se sníženým stropem v podobě podzemní štoly, kterou návštěvník prochází, stává se její součástí, „zlatokopem“ minulosti. Pomocí cementotřískových desek nepravidelně zkosených a sestavených do tvaru skalních útvarů a sníženého stropu (patinované prkenné desky), vznikne pocit průchodu podzemím. Šedé marmoleum na podlaze dojem žulové štoly umocní.

Stávající vitríny budou vsazeny do „skalních žulových útvarů“ v různých úhlech, tvoří zákoutí, „temné“ uličky a chodby, ložiska, z nich září za sklem vitrín na pozadí umístěné exponáty rud a minerálů, ze skal se leskne „zlatá žíla“. Okna zakrývají bannery s potiskem. Prostorem zní vzdálené zvuky z pracovny alchymisty, člověk vnímá z přítomí vystupující sbírky a přitahuje jej na konci, v čele místnosti, svítící obdélník se zlatým rámem (bezpečnostní vitrína) se zlatými exponáty. Plochy „žulových“ útvarů jsou také místem pro základní textové a obrazové informace. Stěny „masivu“ po pravé straně, se zlatými žílami a štěrbinami, jsou zároveň dětskou linkou s okýnky a záklopkami. Pod nimi lze objevit překvapení – např. haptický prvek valounku, pavouka nebo otisk trilobita/ zkamenělinu



Na rozdíl od potemnělého úvodního „podzemí“ v m.č. 2 využíváme nejen osvětlení vitrín, ale také nově stropního scénického nasvětlení z lišt. Téma „historie těžby“ zde rozehráváme mnoha výrazovými prostředky. Zůstává zachována rohová dispozice „velké sestavy vitrín“ ve tvaru L v nové adjustaci, kdy opět cementotřískové desky, jimiž budou obloženy, a z nichž budou vyrobeny podstavce i sokly 3D modelů s novými skleněnými kryty, připomínají prostředí, v němž se ruda těží. Také struktura desek budí iluzi žulových masívů. Vitríny po obvodu místnosti mezi okny jsou pojaty jako obchozí (opět použity stávající kusy), mají grafické pozadí a dovolují prezentovat rozsáhlé sbírky k historii těžby od pravěku až po středověké ukázky. 3D modely starých těžních strojů stojí na podstavci uprostřed plochy pod sklem (nové skleněné kryty), jsou nasvíceny seshora a také zde bude využita možnost jejich oživení prostřednictvím rozšířené reality (AR) pro zájemce. Okna kryjí rolety/bannery s potiskem, prostorem zní klapot a rachot „strojů“. Na plochách expozičních stěn, i na pozadí vitrín čekají návštěvníka obrazové a textové informace, mapy, grafy pro orientaci. Detailnějším zdrojem poučení i zábavy je databáze – encyklopedie těžby zlata na dotykové LCD, jejíž menu nabídne též hru – kvíz či skládačku pro mladší a malé.

S „hornickou krajinou“ se setkáváme v m.č. 3. I zde se ve velké míře uplatní stávající zarámované obrázky, vitríny, exponáty a modely v majetku RM. Prezentace má klasičtější formu a pracuje s obvodovými expozičními stěnami, do nichž jsou vsazeny vitríny, na nich je instalována velkoplošná grafika, mapy, texty, zavěšeny obrázky s popisy (legendou), žebříky apod. Dominantou místnosti bude beze sporu velký model krajiny (dodávka zhotovitele, podklady zadavatel), oživený nasvětlením tak, aby se měnila jeho světelná atmosféra na denní, podvečerní, ranní (možnost volby tlačítka). Zaujmou i další pozoruhodné artefakty ze stávajících sbírek: figurína horníka ve staré vitríně, která je sama o sobě exponát, či model starého těžebního komplexu umístěný na podstavci pod jediným oknem místnosti, jemuž pozadí vytváří banner s potiskem tematicky zvoleným (roleta s potiskem). Trámoví pod

stropem zůstává, bude ovšem upraveno, namořeno v jiném odstínu a slouží rovněž k umístění nového scénického osvětlení.

Logistika obsahová i dispoziční vede návštěvníka do největší expoziční místnosti, věnované zlatu z Jílového, které posloužilo k výrobě královské koruny, tedy „zlato pro korunu“.

Zde začínáme prezentovat kapitolu uplatnění a používání zlata, která pak pokračuje i v poslední místnosti. **Pojmu „Zlato pro korunu“ v m. č. 4 odpovídá** svojí noblesou též výtvarné a barevné pojetí prezentace. Základním scénickým prvkem je zde zlatý interiér Kaple sv. kříže z hradu Karlštejn. Podtrhujeme tak fakt, že korunovační královská koruna je spjatá s osobou Karla IV. Gotická architektura kaple se promítá dále na obvodové expoziční stěny. Návštěvník vstupuje do sálu působivě zářícího zlatou barvou, ocitá se před velkou grafickou plochou kryjící okno s fotkou Kaple sv. kříže. V ní se mu zjevuje virtuální postava císaře Karla IV., jenž přichází a mizí, z kaple zní hudba (chorál), Karel IV. promlouvá (projekce do pozadí). Po delší straně obdélníkového sálu stojí před okny zlatě natřená expoziční stěna (umožňující otvíravými díly přístup k oknům), s velkoplošnou grafikou věnovanou dalším panovníkům, jejich vztahu ke koruně, zlatu). V ní je také vestavěná na výšku obrazovka 32“, jejíž menu obsahuje:

- a) hru, virtuální sestavení královské koruny z dílků, jež má hráč k dispozici, v omezeném čase, s vyhodnocením
- b) královskou korunovační korunu ze sbírky Svatovítského pokladu (animaci), s níž návštěvník otáčí, prohlíží si ji ze všech stran
- c) další informace k tématu

Na protilehlé straně jsou v expoziční stěně zapuštěny stávající vitríny s grafickým a textovým pozadím. Obě stěny mají plastické zdobené v duchu gotiky interiéru Kaple sv. Kříže

Čtyři pultové vitríny jsou umístěny v prostoru rovnoběžně s kratšími stranami místnosti, jejich podstavce budou mít charakter starých dřevěných okovaných truhel, připomínajících středověké pokladnice, ukrývající poklady. V našem případě pod sklem instalované exponáty. Stropní scénické osvětlení polévá vhodně plochy expozičních stěn a rozjasňuje zlaté povrchy do třpytu. Na konci sálu, napravo od dřevěného schodiště do zvýšeného patra, bude instalován panel stejného barevného pojetí, bez gotických oblouků, věnovaný P. Morávkovi. Roh vlevo od schodiště vyplňuje vestavba, jejíž interiér je oddělen černým závěsem od schodiště a jeho zábradlí, závěs překrývá i okno. I ona má čelní stěnu ve tvaru gotického oblouku s plastickými prvky ve zlatém provedení. Uvnitř čtvercového boxu vestavby ve vitríně (existující) u zdi budou naaranžovány „svítící kameny“ (cca 10 ks, dodá RM). Nasvícení je regulováno čidlem, kameny se „dobíjejí světlem“ bez přítomnosti návštěvníků. Jakmile někdo vstoupí, čidlo světlo vypne a k vidění jsou jen ze tmy svítící (luminiscence) kusy ve vitríně a svítící popisky/ text

Epilog prezentace zlata a zároveň vyvrcholením prohlídky je poslední m. č. 5 nazvaná pracovně „Klenoty“. Tady se publikum setkává s různorodým a mnohostranným uplatněním zlatého kovu v našem životě, od šperků až po elektroniku. Pravá část nevelkého prostoru ve zvýšeném patře bude pojata jako velká výloha, sestava kulatých skleněných vitrín klenotnictví, jimž kromě drobných zlatých předmětů uvnitř, dominuje kulatý trezor a v něm pyramida zlatých cihel, reprezentujících 11 tun v Jílovém vytěženého zlata. Kulatá okna vitrín se rozsvěcují postupně dle přání návštěvníky (tlačítka) a budí dojem živého divadla. Plochy stěny mezi skleněnými okny slouží k instalaci textové a obrazové grafiky.

Levá strana m. č. 5 po výstupu po schodech začíná pultovou vitrínou (stávající) před grafickým panelem ve tvaru L s obsahovou náplní zabývající se těžbou zlata a jeho využitím v 20. a 21. století. Stejný obsah pokračuje dál na grafické stěně nalevo směrem k oknu, které zůstává přiznané. Zde je také místo pro LCD 22“, informační databázi pro zvědavé a hrou / kvízem, na němž si ověří, co si z prohlídky zapamatovali.

Levý zadní roh místnosti zaplňuje dioráma, existující scéna s reálným 3D důlním vozíkem na kolejkách, jehož pozadí (dvě stěny svírající pravý úhel) jsou kulisou navazující na koleje a vozík, takže výjev vypadá jako reálné prostředí „zlatého“ dolu, z něhož vyjel po kolejkách vozík. Diorama bude ozvučeno ruchy důlního provozu a zároveň doplněno variantou oživení rozšířenou realitou (AR) na mobilu.

Nové osvětlení bude opět stropní, scénické, na lištách. Poslední místnost trasy m. č. 5, je průchozí do další části podlaží, prostor dočasných výstav. Průchod oddělíme pojízdnou částí stěny s grafikou, jež tematicky naváže na scénu pozadí dolu jako nedílná součást. Osvědčeným hravým prvkem v expozici bylo v minulosti a nadále zůstává rýžování zlata. Provedení ohrady s kamínky a zlatinkami je uzpůsobeno architektuře a tvarosloví nové expozice. Objekt, v němž děti mezi kamínky hledají zrnka zlata (zlatinky), bude okrouhlý, připomínající kulatá síta prospektorů.(ohýbaná MDF)

Pokud jde o východ z expozice, návštěvníci se budou vracet zpět trasou, kterou přišli, výjimečně mohou projít též do temporálních výstav.

Ve všech expozicích zůstává podlaha bez zásahu a změn. Expoziční stěny a kulisy budou kotveny do zdí, přístup k oknům a cirkulace vzduchu u topení musí být respektovány. Součástí díla je též výmalba místností a stropů v odstínech předepsaných projektem.

Podkladové materiály, tzn. texty pro tištěnou grafiku i AV obsahy(databáze informací) připraví či zajistí zadavatel, včetně jazykové korektury. Také obrazová část (fotky, mapy ...) a jejich pořízení jdou za objednatelem, včetně fotografií pro velkoplošná pozadí (fotky). Veškeré texty budou v českém jazyce, a anglické jazykové mutaci. Překlad do AJ je úkol zhotovitele

Bodové scénáře AV programových náplní LCD a projekce tvoří samostatnou část textové části. V rámci scénářů vytipované citáty a přísloví mohou být však použity i pro tištěnou grafiku, jako zpestření či zajímavé upoutávky

Demontáž starého osvětlení a jeho likvidace po dohodě se zadavatelem bude součástí realizace expozice a má svoji položku v rozpočtu. Vzhledem k neexistenci projektu skutečného provedení elektro v muzeu bude potřebná v rámci realizace v případě problémů součinnost RM nebo zásah zadavatele k nápravě.

Rovněž připojení ke kvalitní wi-fi síti nebo pevné internetové připojení zabezpečuje zadavatel.

Objednatel dále zajistí operativně před zahájením realizace vyklizení prostor v míře dohodnuté se zhotovitelem tak, aby stávající vitríny, jež se budou vestavovat do nových expozičních stěn byly pohotově k dispozici.