Průvodní slovo a doplňující informace k zakázce „Realizace výtvarné části stálé expozice Regionálního muzea a galerie v Jičíně“

Smyslem tohoto dokumentu je doplnit a zdůraznit některé informace zejména k výtvarně zásadním prvkům.
Nenahrazuje výkaz výměr.

Obecné požadavky na zhotovitele:

Ke každému prvku k expozici musí vzniknout výrobní dokumentace ve formě umožňující vzájemné nepochybné porozumění se zadavatelem na velikostech, materiálech a charakteru provedení prvku.
V průběhu vzniku této dokumentace předpokládáme vzájemné konzultace mezi zadavatelem, autory projektu a zhotovitelem.
Tato dokumentace musí být finálně schválena zadavatelem před započetím výroby.
Tam kde je potřeba součinost zadavatele, **určí zadavatel konkrétní zodpovědnou osobu** pro jednotivé úkoly.

Expozice

Expozice je koncipována v zásadě chronologicky, s důrazem na skutečné příběhy z regionu, kterými se budeme snažit zlidštit a přiblížit události v průběhu dějin. Jediné téma, které do tohoto schématu nezapadá, je přírodovědná část, která bude umístěna na chodbě před začátkem časové osy.
Časová osa bude přítomná v průběhu většiny expozice ve formě interaktivního autorsky pojednaného dřevěného pásu běžícího po stěně.
Vnitřním paradigmatem expozice je příběh „výbuchu zámku“ z roku 1620. Vše v expozici je orientované k epicentru výbuchu a toto schéma nám zároveň umožní vystoupit z časovosti a řadit vedle sebe předměty i podle jiné logiky, než je chronologická posloupnost.
Regionální muzeum v Jičíně má v podtitulu název muzeum hry. Proto chceme expozici propojit také několika herními linkami pro různé věkové kategorie.
Pro nejmladší by byla linka na zemi ve stylu postupové hry „Z pohádky do pohádky“. K určení postupu by se mohly užívat například taburety ve formě „vrhací kostky“, které by zároveň mohly sloužit k odpočinku pro děti a byly by rozmístěny po celé expozici.

K expozici existuje **studie**, která předchází projektové dokumentaci a proto se v některých detailech liší. Obsahuje ale nezbytné informace k výtvarnému charakteru expozice.
V následné **projektové dokumentaci** je upřesněno zejména prostorové řešení. Další podrobnosti naleznete ve **výkazu výměru**.

Zde ještě několik upřesnění některých klíčových prvků expozice.

časová osa

Expozicí prochází jako červená nit **časová osa**, provázející návštěvníky. Časová osa bude přítomná v průběhu většiny expozice ve formě interaktivního autorsky pojednaného dřevěného pásu běžícího po stěně jako nekonečný plastický komiks.
Formou plochých vyřezávaných a malovaných, částečně interaktivních pohyblivých kulis v několika plánech se odehrávají příběhy související s daným místem v expozici.
Jinde osa přejde ve větší expoziční celek věnovaný konkrétnímu tématu.

Návrh časové osy zpracovala ilustrátorka Lucie Seifertová.
Ta bude také provádět samotnou malbu časové osy.
(Samotná malba a její rozpočet není součástí tohoto zadání.)

Zadáním pro zhotovitele je navrhnout finální dělení návrhu do dvou až tří vrstev (předpokládáme leteckou překližku, ale můžete navrhnout i jiný materiál) Technické řešení interaktivních pohyblivých částí (nerez, silon, překližka ?) dostatečně odolné pro návštěvnický provoz, uchycení na stěnu umožňující demontáž pro případné oprav.
To vše vyrobit a připravit pro malbu a následně nainstalovat.
Před vlastní instalací nafotit malované díly jako zálohu pro případ poškození.

Ukázky z návrhů

roleta s obrázkem zdi

První polovina 19. století

Lidé už odmítají být poddanými, chtějí se svobodně rozhodovat, říkat své názory. Český národ oživuje českou řeč, historii, je to doba národního obrození. Vládnoucí to dělí – tajná policie je všude.

1813

1836

Ferdinand I. tudy jel na korunovaci do Prahy; na jeho počest vznikla „Korunovační kašna".

Ve 30. letech 19. století ozdobily dvě kašny na náměstí sochy manželů Neptuna – vládce moří a Amfitrité.

V první polovině 19. století se město zbavuje hradeb, ze tří bran zůstala jedna.

Pokyvem sem tam „potéče" voda v kanál. Může být na kole, kterým by se dole točilo.

Stará studna je na vrstvě 2. Korunovační studna je na „dvířkách" – po otevření zabkpí Ferdinanda.

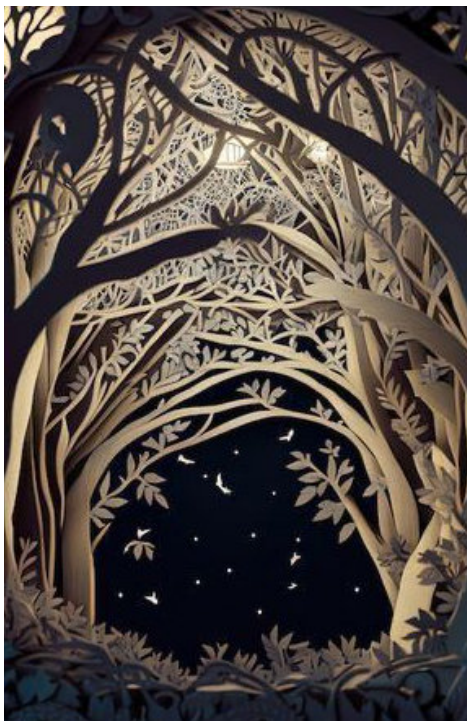
1. vrstva obloha
2. vrstva domy, dlažba
3. cedulky s textem a některé figurky

Příběhy

Na časovou osu svým vlastním způsobem navazují **„příběhy“**. Jejich ztvárnění je jedním z velmi důležitých momentu zadání.
Našim záměrem je vnést do expozice několik různých autorských pohledů zpracování. Proto klademe důraz na autory, které zhotovitel zapojí do tvorby těchto příběhů. Děj příběhu si přejeme odvyprávět formou určitých dioramat (kulis, loutek ale třeba i komiksu) které by měli bohatě vyplnit určený prostor a odehrát spolu s exponáty návštěvníkovi daný příběh. Měl by pracovat také se světlem, případně audiem. Měl by být v několika rovinách. Chceme dojem ručního zpracování, Technologie typu laserového gravírování a pod. nezakazujeme, ale nepřejeme si je jako hlavní stylizaci.
V obecné rovině se nebráníme projekcím, ale pouze pokud by jejich obsah ospravedlňoval jejich užití. Upřednostňujeme mechanické interaktivní prvky.

Příklad

Reference příběhy



Modely stávající

V expozici se nachází několik modelů, které pocházejí z původní expozice a přejeme si je zachovat.
Zde je úkolem jejich celková rekonstrukce a adaptace na nové místo .

2.11 Komponovaná krajina

4.6 Fotoatelier

5.10 Vodní mlýn

13.4 Skládačka náměstí

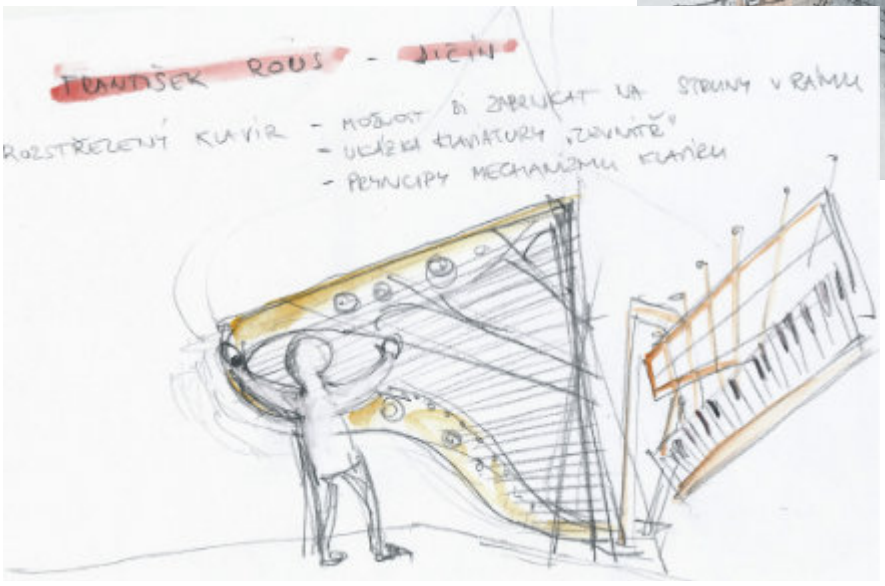
Modely nové

Důležitým úkolem je tvorba nových „modelů“. Většinou se jedná o interaktivní výtvarné prvky s edukačním obsahem. Předpokládáme invenci výtvarníků zhotovitele Našim záměrem je vnést do expozice několik různých autorských pohledů zpracování.

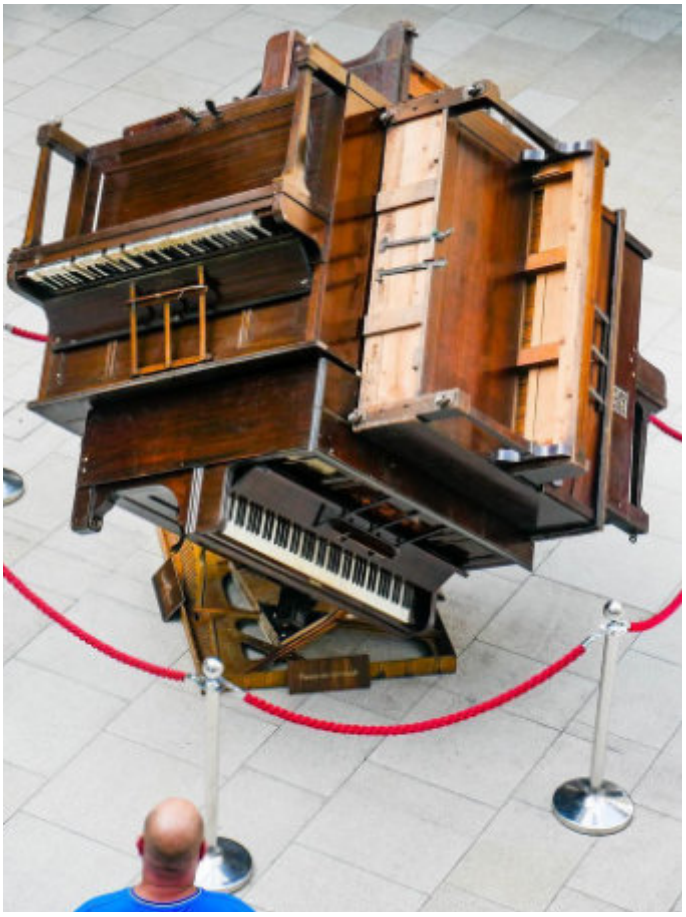
5.2 Rozebraný klavír - mechanismus

V návaznosti na příběh klavírů Rous chceme na tomto interaktivním modelu odhalit mechanizmus piána nebo klavíru a ukázat jeho fungování. Zároveň bychom chtěli navázat na princip „výbuchu“ a rozprostřít jednotlivé části do prostoru. Celý prvek by měl být spíše výtvarný objekt, nikoliv pouze odhalený klavír.

Ukázky z návrhů



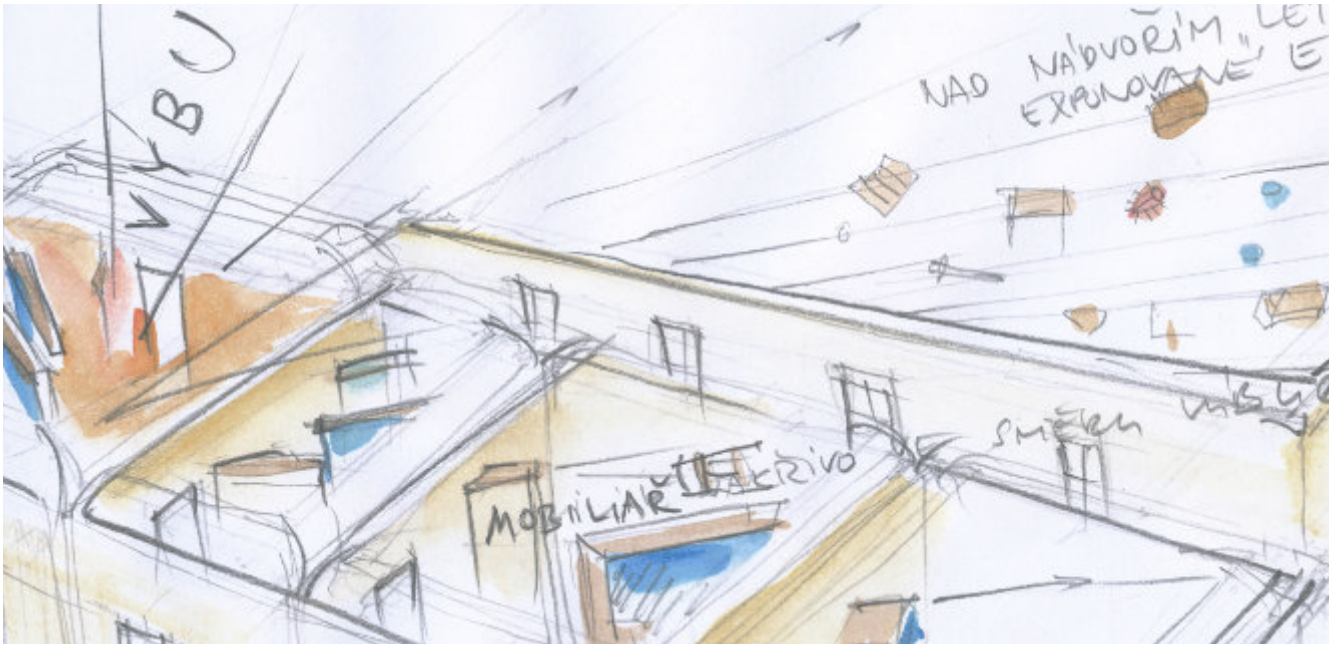
reference



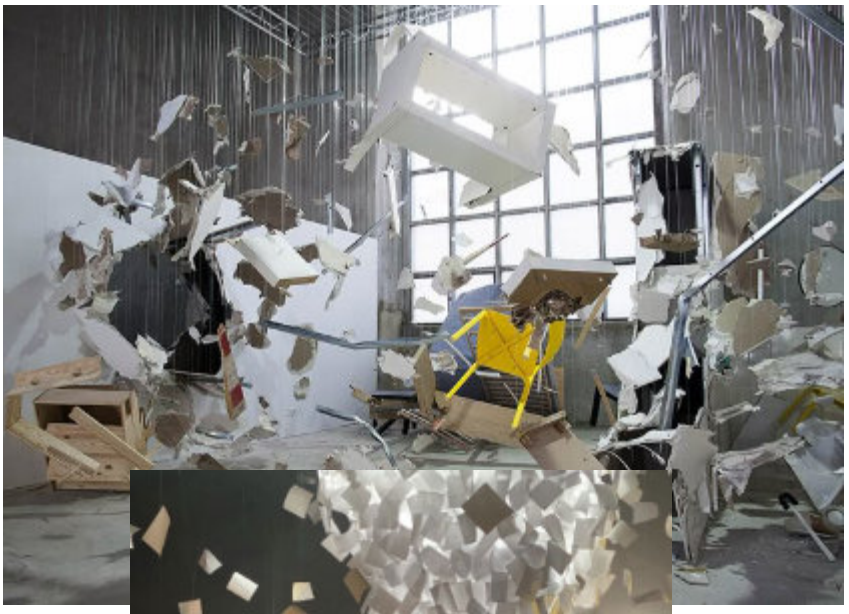
7.1 Výbuch

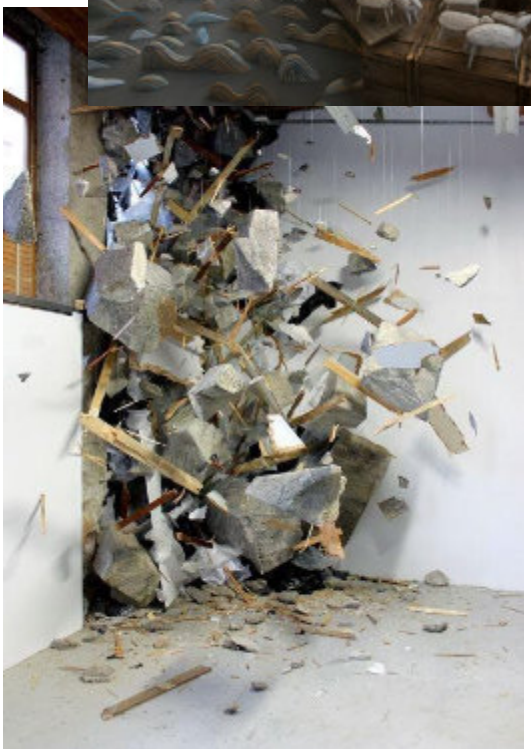
Výtvarný autorský objekt, znázorňující epicentrum výbuchu. Z centra objektu vycházejí lanka, která se objevují i dalších místnostech, jako siločáry výbuchu.
V jistém smyslu navazuje na časovou osu, také odvypráví příběh výbuchu z roku 1620, ale je ve 3D prostoru.
Zároveň je ústředním motivem expozice, měl by pracovat s celým prostorem místnosti a působit jistým „wow“ efektem.

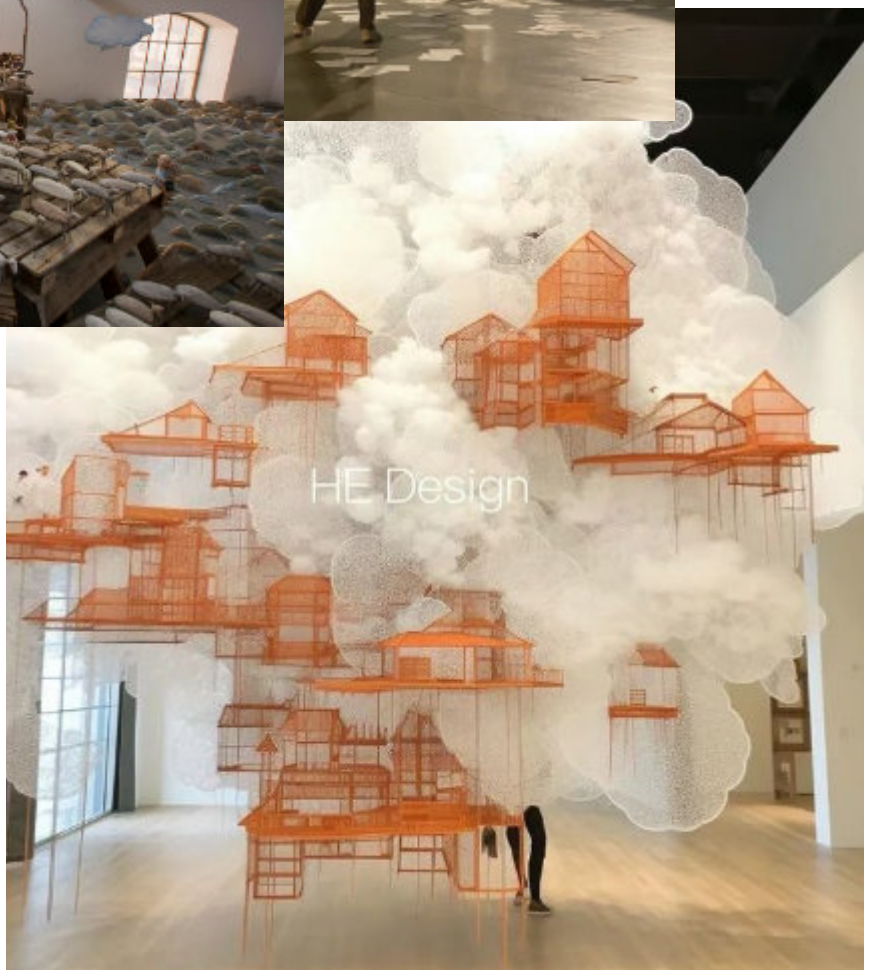
návrhy



reference







7.5 Model zámku

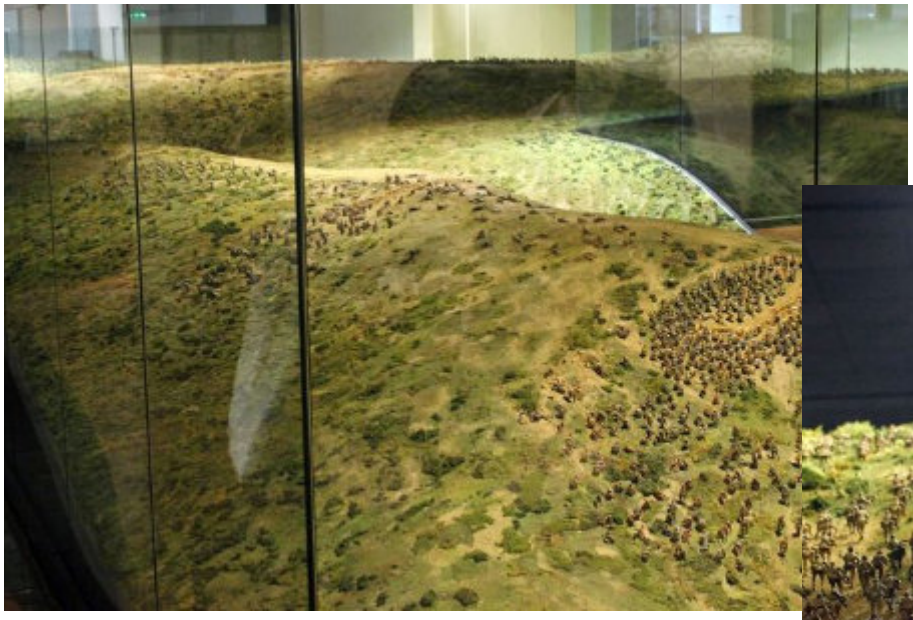
V tomto modelu chceme ukázat stavební vývoj zámku. Představujeme si poloprůsvitný model s možností interaktivního nasvícení různých fází stavby návštěvníkem. Nebráníme se ale ani jinému řešení, pokud bude stejné, nebo větší náročnosti a bude obsahovat mechanické interaktivní prvky.

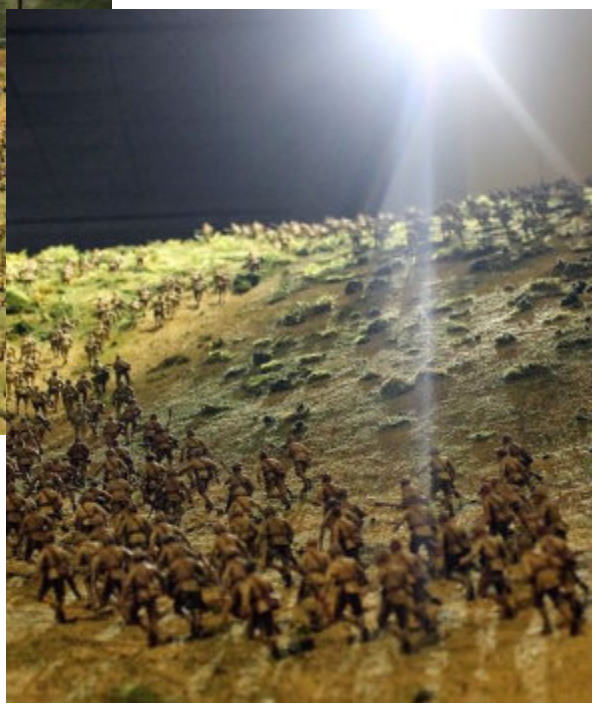
reference

8.12. Bitva u Mokřice

V tomto modelu chceme ukázat bitvu u Mokřice, tak jak její průběh dokázali rekonstruovat archeologové muzea, dle dochovaných nálezů.
Smyslem je ukázat umístění nálezů i průběh bitvy v reálném terénu.
Upřednostňujeme mechanické řešení před projekcí.
I u tohoto exponátu počítáme s invencí autorů, které zhotovitel zapojí do tvorby.

reference





13.1. Herní objekt

Autorský herní objekt ze dřeva na stěnu.
Plocha cca 4m2

reference