

# **SOUTĚŽNÍ NÁVRH EXPOZICE MUZEA VÝCHODNÍCH ČECH V HRADCI KRÁLOVÉ V BUDOVĚ V TZV. VRBENSKÉHO KASÁRNÁCH**

## **TEXTOVÁ ČÁST**

### **ÚVOD**

Náš soutěžní návrh by měl reflektovat naši myšlenku a směr, kterým bychom se chtěli vydat v případě realizace tohoto projektu. Vycházeli jsme z několika základních hledisek - jsou jimi architektura budovy, stereotypní prostředí, jednoduchá orientace v objektu (budově), a to vše s důrazem na exponáty a témata podpořené technologickou nástavbou.

Jako stavební kámen pro realizaci expozice vycházíme z rozšířené reality, která se stane v budoucnu standardem všech muzejních expozicí.

### **CÍL**

Naším cílem je vytvořit expozici, která bude celoplošně pokryta technologickou nástavbou, a to především rozšířenou realitou (AR - Augmented Reality), která návštěvníkům otevře jiný pohled na jednotlivá témata a doplní chybějící části obsahu, které se již do expozice nevejdou anebo se jednoduše nedochovaly autentické exponáty. Rozšířená realita nám nabízí mnoho možností zobrazení jako je rozšíření odborných textů a článků, audio, video, 3D a 2D modely, 3D a 2D animace, 360 stupňová videa a fotografie, atd...

Oblíbeným aspektem AR technologie, který rádi implementujeme, je virtuální průvodce, díky němuž si návštěvník dokáže přehrát jakýkoliv voice over k danému exponátu, místě či problematice, aniž by musel procházet expozicí prostřednictvím komentované prohlídky s průvodcem. Samozřejmostí jsou pak jazykové mutace pro zahraniční návštěvníky.

Návštěvník si jednoduše stáhne aplikaci do svého zařízení z obchodů Google play nebo App Store, a pak už jenom prochází expozicí, kde díky stylizované grafice a obsahu dostává prohlídka nový rozměr. V případě, že návštěvník nedisponuje žádným zařízením, lze si zapůjčit zařízení přímo v muzeu anebo absolvovat prohlídku bez jakéhokoliv zařízení.

U návštěvníků, kteří si aplikaci stáhnou do svých zařízení (taktéž i u zapůjčených zařízení) si jednoduše můžeme pohrát s edukačními a analytickými daty, kdy můžeme návštěvníka například cíleně směřovat na nejdůležitější obsah, popřípadě mu na konci prohlídky dát výstup o procentuální úspěšnosti, zda něco v expozici nevynechal.

Expozice samozřejmě bude počítat i s jinými technologiemi, které nebudou přímo vázány na aplikaci a samotnou AR technologii. Počítáme ale i s implementací virtuální reality, kinect technologie, projekce, mappingu a jiných doprovodných audiovizuálních prvků, které jsou přímo vázány na konkrétní řešení v projektové části.

### **POPIS MODELOVÉ MÍSTNOSTI 3.03 - ŠAMAN**

Zvolené téma z období doby kamenné, které bude reprezentovat zástupce pravěké duchovní sféry - šaman a také prezentaci fenoménu rondelů ve Východních Čechách.

Toto téma bylo podloženo prostorovou dispozicí a hmotovým řešením, které jsme prošli, zhodnotili a přetvořili tak, aby splňovalo požadovanou myšlenku a zároveň plně využilo své prostředí. První naše snaha byla neupozadit klenutý strop v místnosti, který je jednou z estetických dominant této budovy. Tvorba kopule, která by měla prostor uzavřít byla nahrazena variabilním systémem panelů, které kopírují pozici žebrování u klenutí. Tyto panely budou zkalibrované tak, že po hlavní scéně, která bude ztvárněna projekcí (mappingem), dojde automaticky k úpravě pozic panelů do pozic expoziční prezentace. Pozice se pak budou moci variabilně měnit. Spuštění hlavní scény pak může být vázáno na počet návštěvníků v místnosti, definováno časovým nastavením, manuálním spuštěním nebo jiným obdobným řešením. Výhodou tohoto variabilního řešení je pak maximální využití prostoru místnosti s kladeným důrazem na estetické ztvárnění.

V místnosti se pak budou nacházet další prvky, které dokreslí atmosféru dané doby, jako reálná chýše šamana, vitríny z bublin (hlavní neolitické inovace), maska šamana, kde se návštěvník stane na okamžik šamanem a uvidí svět prostřednictvím virtuální reality. Maska bude staticky umístěna na hranici chýše šamana, bude mít možnost výškového nastavení pro děti i dospělé, nebude chybět ani stream prostředí ze samotných VR brýlí pro přihlížející, kteří uvidí obraz například v nádobě, která bude umístěna v chýši.

Systém variabilního řešení panelů, které budou přecházet mezi hlavní scénou projekce (mappingu) do prezentační části, pak bude doplněna o rozšířenou realitu, která bude pracovat s grafickým stylem expozice a doplňovat návštěvníkům informace daným obsahovým zpracováním.

### **POPIS MODELOVÉ MÍSTNOSTI 2.03b - TŘÍDÍME PŘÍRODU**

Systematické třídění organismů podle příbuznosti, kde bylo podmínkou dát muzejní prezentaci systému organismů moderní háv, aktuální obsah a atraktivní příběh.

Zaměřili jsme se na čistotu, sterilní a minimalistické vědecké prostředí, které bude i pocitově interpretovat vědu jako takovou. Jednoduché futuristické tvary pak potrhnu tvarově i barevně různorodý smog jednotlivých exponátů a zvoleného tématu.

Návštěvníci si budou moci prohlédnout jednotlivé organismy skupin biologického systému SAR, a to prostřednictvím projekce, kterou si návštěvník sám zvolí z výběru “laboratorních sklíček”, která po výběru spustí jedinečný audiovizuální zážitek (projekce může být nahrazena libovolnou zobrazovací technologií např. LED panel aj.)

Interaktivní prvek “zvíře, rostlina, minerál” jsme převedli do AR technologie, kde si návštěvník může variabilně vyzkoušet doprovodné téma “Kdo jsi?” a vyzkoušet si například třídění organismů. Středové panely lze také alternativně využít k edukačním účelům s prostřednictvím hmatatelných exponátů.

V expozici se objeví i interaktivní “mikroskopy”, které vám dají možnost zkoumat jednotlivé mikroorganismy.

Jednotlivé panely, vitríny s exponáty, grafické prvky, popisy a texty budou doplněny o prvky rozšířené reality.

## **ZÁVĚR**

Velice rádi bychom se podíleli na celkové realizaci projektu EXPOZICE MUZEA VÝCHODNÍCH ČECH V HRADCI KRÁLOVÉ V TZV. VRBENSKÉHO KASÁRNÁCH a dokázali tak, že muzea se dají dělat i jiným způsobem, než bylo doposud zvykem.