

Muzeum války 1866

dokumentace nové expozice

Obsah

Úvodní poznánky pro Muzeum východních Čech	4
Kapitola I - koncepce, exponáty	6
Kapitola II - vizuální styl, grafika, rozvinuté pohledy - rozsah obsahu	38
Kapitola III - výkresová dokumentace expozičních a stavebních prvků	80
Kapitola IV - osvětlení, av prvky, elektroinstalace	138
Kapitola V - audiovizuální obsah	144
Kapitola VI - rozpočet	168

Seznam příložených dokumentů

C.1_2	kniha světel - technická specifikace
F.1_1	výkaz výměr neoceněný
F.1_2	výkaz výměr oceněný
G.1_1	soubor výkresů ve formátu DWG
H.1_1	technická zpráva

Výkresy v měřítku (PDF)

A.1_1	deinstalace	B.1_1	Rozvinuté pohledy - rozsahu obsahu
A.2_1	stavba - stěny a povrch	B.2_1	Dispozice a průchod expozicí
A.2_2	detail výztuží pro zavěšování	B.3_1	Exponáty
A.2_3a	detail, sloupy pozice		
A.2_3b	detail, sloup		
A.2_4	detail nik v části 5	C.1_1	Osvětlení
A.2_5	detail, schody mezi částí 4 a 5	C.2_1	Multimediální prvky a řízení
A.2_6	detail, chalupa v části 6	C.3_1	Elektroinstalace po deinstalačních pracích
A.2_7	detail, věšáky šatna		
A.2_11	detail, sezení kino		
A.3_1a	podhled (půdorys)		
A.3_1b	podhled (řezy)		
A.3_2	polep		
A.4_1	podlaha		
A.5_1	mobiliář		
A.5_2	detail, šatna		
A.5_3	detail, sezení lobby		
A.5_4	detail, konstrukce na infotabuli		
A.5_5	detail, box pod velké dělo v části 3		
A.5_6	detail, box pod dělostřelce v části 3		
A.5_7	detail, skříň pro malé dělo s vitrínou v části 3		
A.5_8	detail, box pod vojáky v části 4 (podlisty a-d)		
A.5_9	detail, box pod vojáky jízdy v části 5		
A.5_10	detail, box pod bojiště v části 6		
A.5_11	detail, box pod pomník jízdy v části 7		
A.5_12	detail, box pod sochu Austrie v části 7		
A.5_13	detail, box pod pomník zbroj v části 7		
A.5_14	detail, vitrína na hlavu a ruku v části 7		
A.5_17	detail, stojan na dotykový displej		
A.5_18	detail, systém chycení ráků v části 5		

Úvodní poznámky pro Muzeum východních Čech

Během realizace a autorského dozoru doporučujeme následující:

Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení.

Vzorky povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení (barevnosti RAL jsou jen orientační).

Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpory s dokumentací konzultovat s architektem.

Detailní řešení konzultovat s architektem.

Ukázky digitálního a tištěného obsahu konzultovat s architektem.

Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

Opakující se materiály a povrchová zakončení vyvzorkovat.

Kapitola I

Koncepce expozice

Záměr a dizpoziční řešení

Budova původního muzea, či spíše památníku, Prusko-rakouské války 1866 vznikla ve 30. letech 20. století. V roce 2010 byla plocha muzea radikálně zvětšena do současné podoby, obsahující hlavní trojúhelníkový sál s proskleným stropem, snížený zapuštěný sál, uvažovaný pro samotnou expozici, a servisní křídlo. Tato podoba, ač značně navyšující plochu muzea, však ne zcela vhodně připravila půdu pro budoucí expozici, jelikož nebyla navrhována spolu s ní.

Nová stálá expozice Muzea války 1866 má za cíl scelit výstavní prostor a využít co možná nejvíce dostupné plochy. Dále chce zpřehlednit orientaci, jasně definovat centrální narativní linku expozice, a materiálově a stylově sjednotit celkový zážitek z její prohlídky.

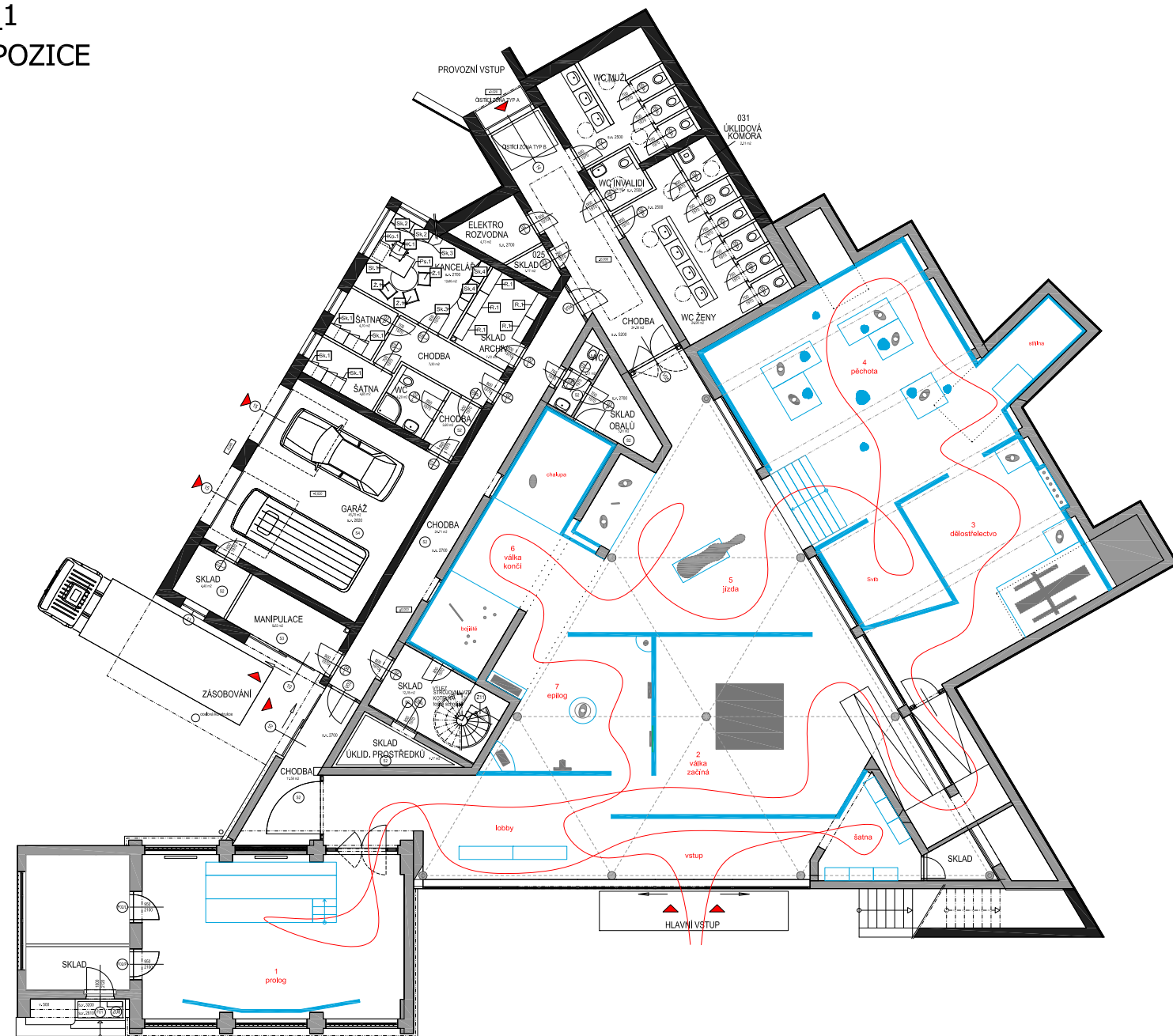
Návrh nové expozice sestává se ze sedmi částí, jejichž pořadí je jasně dané a logicky vyplývá z chronologie války. Návštěvník jimi prochází jako příběhem a od úvodního seznámení se s tématem a výchozími okolnostmi se ponoří do průběhu bitvy samotné a pak je následně seznámen jejím závěrem a následky. Celou touto narativní linkou jej doprovází tři fiktivní dobové postavy, kdy každá z nich zastupuje úhel pohledu jiné strany - rakouské armády, pruské armády a místních obyvatel.

Výsledkem je, že muzeum zprostředkovává téma ve dvou rovinách přístupu - válka jako objektivní záznam historických faktů a válka jako osobního emotivní prožitek. Tyto dvě roviny mohou fungovat v symbióze, kdy jedna je obohacením pro druhou. Vizuálně jsou pak definovány užitím jiných výrazových prostředků. Vysvětlení situací, popisky exponátů a další fakta objektivní linky jsou znázorněna utilitárními infotabulemi a jednoduchým tištěným písmem. Linka postav, tedy subjektivních příběhů je podána pomocí ručních skic, útržků pocitů a deníkových zápisků.

Snahou tohoto přístupu je předat návštěvníkovi informaci o válce ne pouze jako "biflování" faktů, ale přeneseně i tím, že si ji prožije očima jiného člověka. I z tohoto důvodu jsou jednotlivé části expozice koncipovány nejen jako soubor údajů na jednotlivá témata, ale také jako konkrétní části bitvy. Takto je např. část věnovaná informacím o dobové pěchotě prolnutá se zobrazením střežního střetu pěchoty během bitvy v lese Svíb.

Výkres je k dispozici v příložených dokumentech samostatně v měřítku 1:100

B.2_1
DISPOZICE



Kapitola I

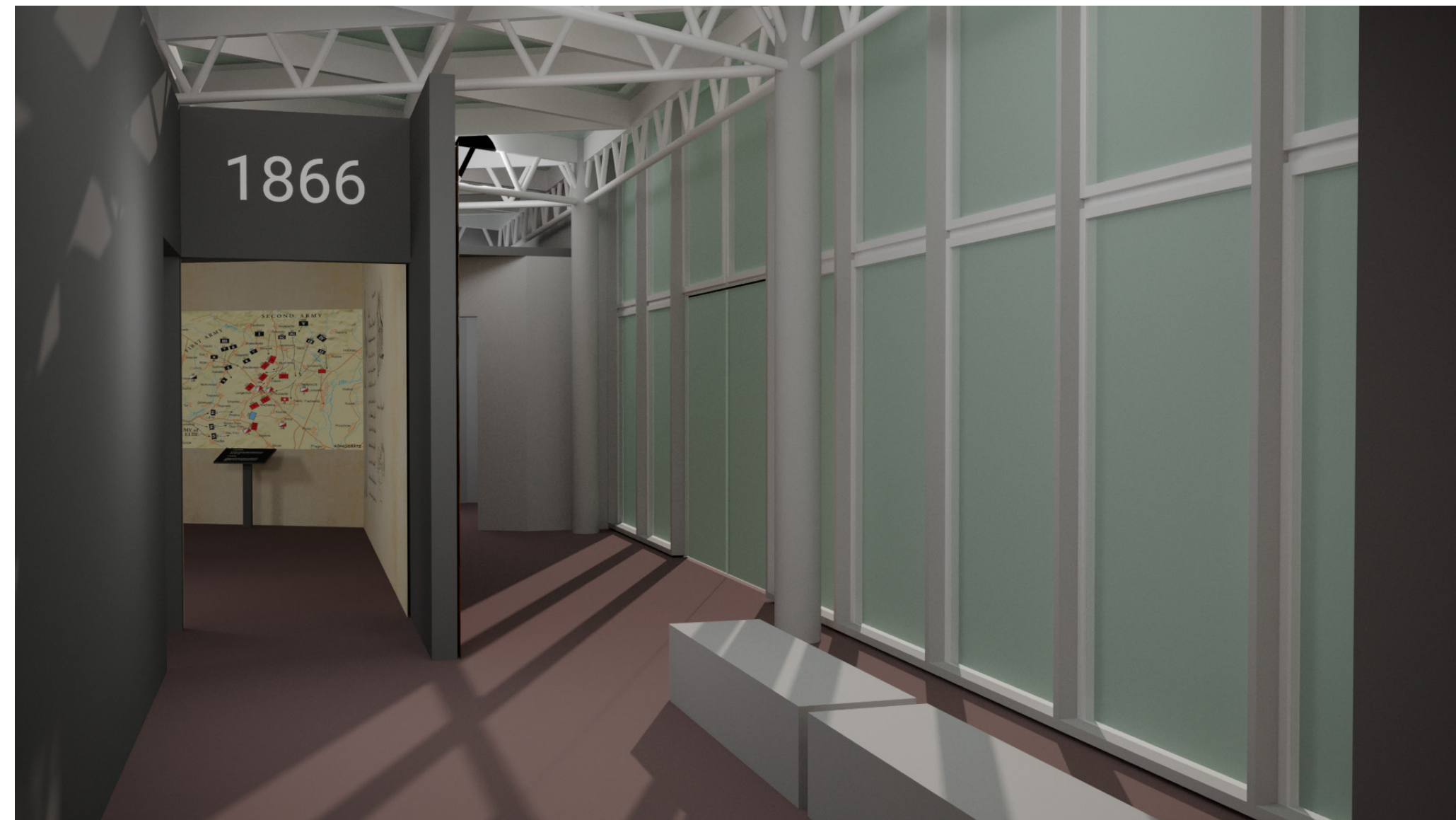
Koncepce expozice

Část Vstupní lobby

Vstupní lobby funguje jako centrální úvodní uzel expozice. Návštěvník se odtud dostane do šatny a do chodby směřující k WC. Jelikož expozice začíná krátkým úvodním filmem, chceme návštěvníka informovat, kdy tento film začíná, aby nevpadl doprostřed děje a nerušil probíhající projekci divákům. Z tohoto důvodu je v lobby umístěna obrazovka s odpočtem startu úvodního filmu (opakuje se v daných intervalech během celého dne). Lobby dále nabízí možnost sezení a na stěně i informativní plánek celé expozice.

Média: obrazovka s odpočtem času

Tištěná grafika: tapety s potiskem na stěnách



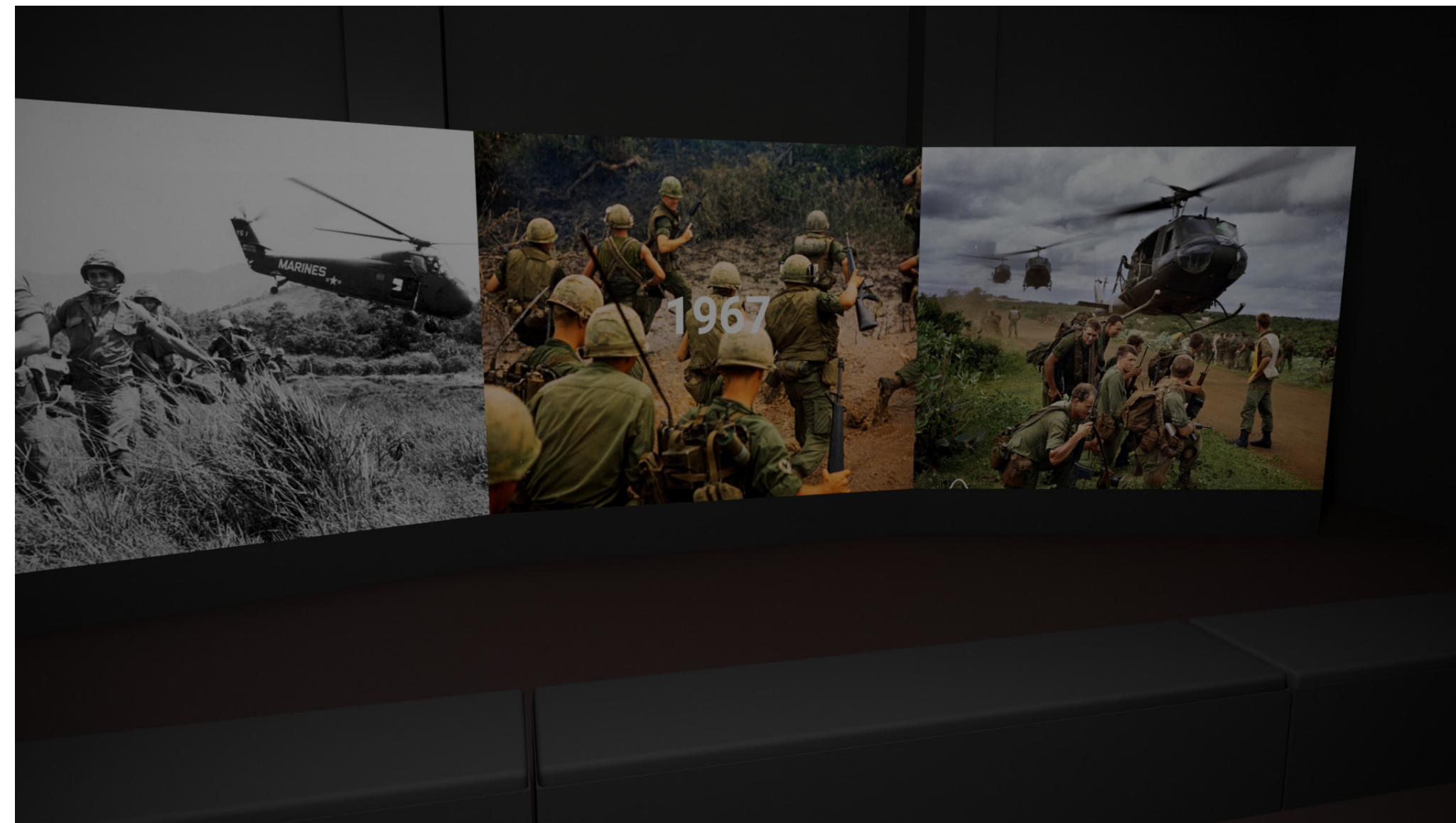
Kapitola I

Koncepce expozice

Část 1 Prolog

První částí dominuje panoramatická projekce na "triptych" stěn, kde návštěvník shlédne úvodní film expozice. Tento film bude mít délku zhruba 5 minut; nejprve návštěvníka přenese skrz stříhovou sekvenci ze současnosti do poloviny 19. století. Následně představí pozadí válečného konfliktu, jeho příčiny a kontext. Na závěr návštěvníka seznámí se třemi hlavními postavami, které jej budou provázet celou expozicí - rakouským vojákem Janem, pruským vojákem Wilhelmem a místní rolnicí Annou. Kapacita sezení je 30 míst. Skrze tento projekční sál je přístupný dětský koutek.

Média: projekce + repro



Kapitola I

Koncepce expozice

Část 2 Válka začíná

Návštěvník se v této části dozvídá o vypuknutí válce a o jejím průběhu před rozhodující bitvou u Chlumu. Skrze postavy vojáků Jana a Wilhelma se seznámí s reáliemi rakouské i pruské armády, soudobých technologií (železnice, telegraf...) i třeba rozdíly mezi denní dávkou stravy vojáků obou stran. Tapety na stěnách, zpracované formou deníkových zápisků, dají návštěvníkovi možnost poodhalit i vnitřní pocity postav. Jejich východiska, motivace, ale i obavy. Skrze postavu Anny se zde návštěvník seznámí také s reáliemi a situací místních lidí, například neúrodnou sklizní, jež předcházela právě roku 1866. Kromě těchto osobních "zápisků" je tato část vybavena interaktivní projekcí, která umožňuje návštěvníkovi např. prohlížet mapu v několika úrovních zvětšení, nebo sledovat průběh bitvy. Ve středu místnosti se rovněž nachází exponát - dioráma bojových formací.

Média: projekce s interaktivní aplikací, ovládanou přes dotykovou obrazovku

Tištěná grafika: tapety s potiskem na stěnách



Kapitola I

Koncepce expozice

Část 3 Dělostřelectvo

Návštěvník sestoupí po rampě do spodního sálu a ocitá se uprostřed bitvy. Sestup dolů zde symbolizuje i peklo boje. Návštěvník vchází do koridoru, ve kterém na něj míří hlaveň polního děla a slyší střelbu odpalované munice. Když postoupí dál, dozvídá se o zobrazované situaci ze začátku bitvy, kdy rakouské dělostřelectvo ostřelovalo pruské pozice. Za exponátem děla se odehrává projekce vojáků, nabíjejících a odpalujících dělo, synchronizovaně s akustickým doprovodem. Opět skrze zápisky na stěnách je návštěvníkovi odhalena situace vojáků Jana a Wilhelma. V druhé části této expozice, po uklidnění z prvotní intenzity, si návštěvník prohlédne exponáty uniforem dělostřelců, horské dělo a dobovou municí.

Média: projekce + repro + detekce pohybu

Tištěná grafika: tapety s potiskem na stěnách



Kapitola I

Koncepce expozice

Část 4 Pěchota

Část věnovaná pěchotě zaujímá největší plochu expozice a věnuje se stěžejnímu momentu bitvy, boji pěchoty v nedalekém lese Svíb. Tento krvavý boj měl za následek mnoho padlých a zraněných. Situaci bojové vřavy v nepřehledném terénu lesa evokuje zpodobnění této části, kdy je návštěvník svědkem jakoby zamrzlého okamžiku uprostřed boje; vojáci se zde kryjí za stylizované stromy, nabíjí, střílí. Na pozadí tohoto fyzického výjevu sledujeme imerzivní stylizovanou projekci, navozující atmosféru, že les pokračuje na všechny strany a my jsme uprostřed něj a tedy i boje. V této projekci vystupují všechny tři postavy a formou jakýchsi duchů vyprávějí své zážitky z této události. Z této hlavní místnosti vybíhají dvě boční zákoutí; jedno nabízí malý sál, kde návštěvník může shlédnout hraný film o střetu ve Svíbu, druhé je potom slepou chodbičkou pro osobní vyzkoušení míření dobovými puškami.

Vizualizace zobrazují odění figur (nahore) a jejich bojové pozice (dole), které je nutné dodržet.

Média: projekce + repro, TV + repro

Tištěná grafika: tapety s potiskem na stěně míření



Kapitola I

Koncepce expozice

Část 5 Jízda

Z části věnované střetu pěchoty v lese Svíb vystupuje návštěvník po schodišti do části věnované jízdě (pro tělesně postižené je zde možnost vrátit se po rampě nahoru do části 2, odkud je část 5 rovněž přístupná). Těto místnosti dominuje exponát koně s rakouským jezdcem. Po jedné jeho straně jsou v nice umístěny další dva vojáci – tentokrát zástupci pruské jízdy. Na druhé straně je podobně jako v obrazové galerii na stěně zavěšena čtveřice obrazů v rámech; tyto ovšem nabízejí ožvládnuté rozanimované krátké příběhy tří postav související s jezdeckou srážkou u Střezetic v závěru bitvy. Mezi tyto příběhy patří rakouská jízda kryjící ústup své pěchoty směrem k Hradci Králové či zabírání domů místních obyvatel pruskou armádou, aby je použila jako improvizované lazarety.

Média: 4x TV



Kapitola I

Koncepce expozice

Část 6 Válka končí

Bojiště

Bitva je rozhodnuta, válka spěje ke svému konci. Tato část expozice je pojednána jako zákoutí, do nějž návštěvník vstoupí a na opačných stranách pozoruje dva rozdílné výjevy. Na jedné straně může být návštěvník svědkem spálené země bojiště, kde mezi kříži, rovy a artefakty bitvy vede cesta zpět k hradecké pevnosti, kam ustoupila rakouská vojska. Čelní stěna tohoto výjevu zobrazuje apokalyptickou projekci po bitvě, jež spolu s kříži vytváří falešnou perspektivu ubíhající do dálí, a evokující místní Úvoz mrtvých.

Média: projekce + repro

Tištěná grafika: tapety s potiskem na stěně



Kapitola I

Koncepce expozice

Část 6 Válka končí

Chalupa

Na opačné straně se ocitá v chalupě Anny, kterou pruská armáda proměnila v polní operační sál. Krom hmatatelného vyobrazení dobového domácího vybavení je zde k vidění chirurgická operace, ztvárněná pomocí projekce na napnutou textílii, která začleňuje projektované postavy do fyzického prostředí chalupy.

Média: projekce + repro

Tištěná grafika: tapety s potiskem na stěně



Kapitola I

Koncepce expozice

Část 7 Epilog

Část epilogu se odehrává po delším časovém odstupu od konce bitvy a je zpodobněna jako krajina reminiscence. Fyzické exponáty pomníků bitvy zde jdou v ruku v ruce s útržky vět na stěnách a zvukovou stopou osobních výpovědí. Tři postavy, které jsme sledovali napříč celou expozicí, zde uzavírají své příběhy. Návštěvník tak setrvává v krajině pomníků a současně poslouchá vzpomínky nyní již dobře známých postav na válku roku 1866. Před odchodem z expozice se ještě dozvídá o vlivu této války na budoucnost Evropy, kdy okolnosti zde rozehrané časem povedou k válkám 20. století.

Média: repro

Tištěná grafika: citáty na stěně



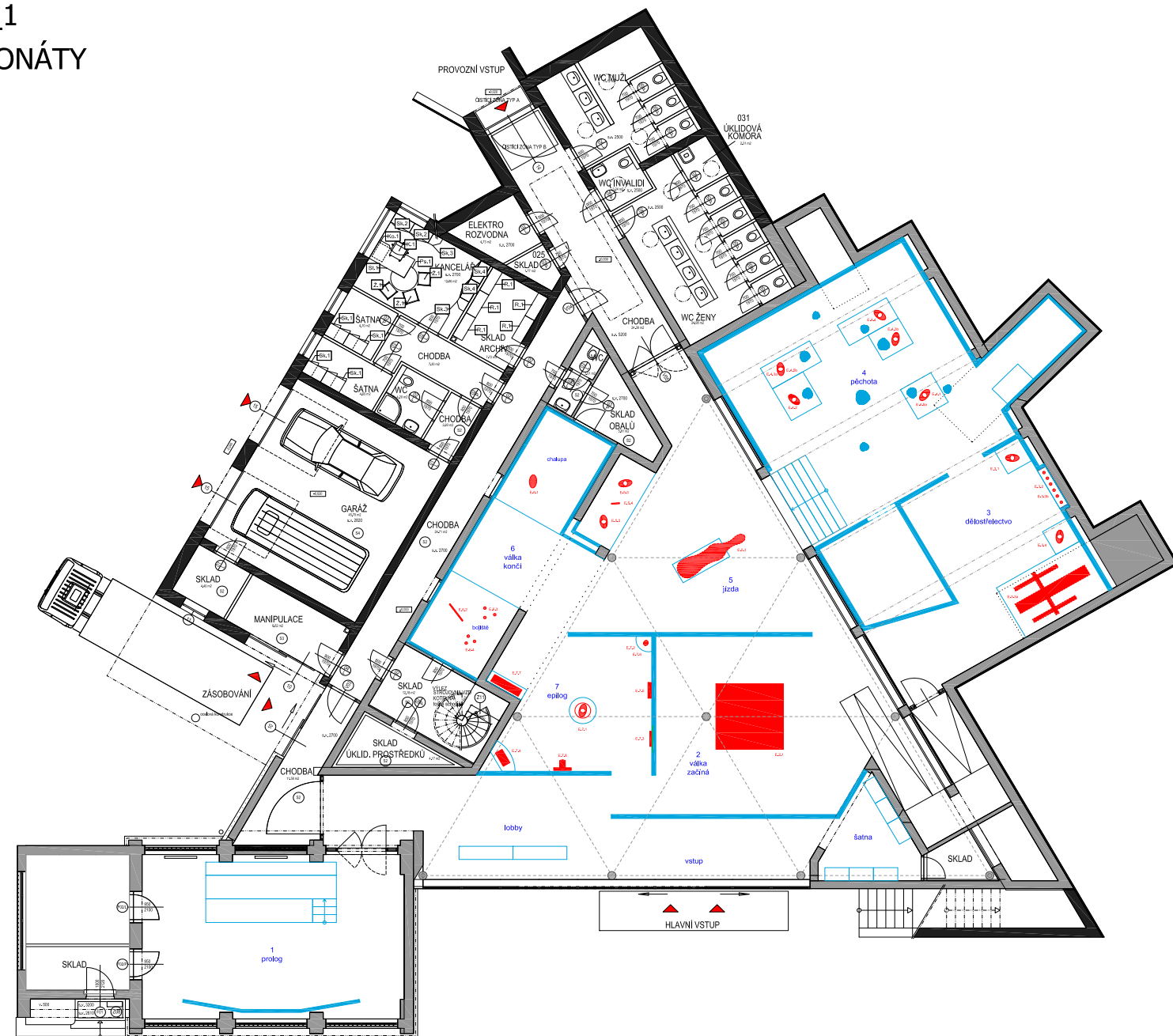
Kapitola I

Exponáty

Výkres rozmístění

Výkres je k dispozici v přiložených dokumentech samostatně v měřítku 1:100

B.3_1 EXPONÁTY



Kapitola I

Exponáty

Přehled

Část 1 Prolog		
Tato část neobsahuje žádné exponáty		
Část 2 Válka začíná		
Označení	Exponát	Detailní popis
Ex.2.1	Dioráma	Model - diorama bojů u lesa Holá
	Tisk z válečného období	Bude zpracováno do grafiky na stěnách
	Denní dávky mužů v poli	Bude zpracováno do grafiky na stěnách
Část 3 Dělostřelectvo		
Označení	Exponát	Detailní popis
Ex.3.1	Pruský dělostřelec vyžaduje výrobu figuríny	Čapka
		Sako
		Přilba
		Zbraň

Ex.3.2	Dělostřelecká munice	12-liberní granát používaný rakouskou i pruskou armádou do pevnostních děl
		Rakouský 8-liberní granát
		Rakouský 8-liberní šrapnel
		Pruský 4-liberní granát
		Rakouský 4-liberní granát
		Rakouský 4-liberní šrapnel
Ex.3.3a	Dělo	Rakouské polní čtyřliberní dělo
Ex.3.3b		Rakouské tříliberní horské dělo
Ex.3.4	Rakouský dělostřelec vyžaduje výrobu figuríny	Oděná figurína
		Tesák
Část 4 Pěchota		
Označení	Exponát	Detailní popis
Ex.4.1	Rakouská pěchota - myslivec vyžaduje výrobu figuríny	Klobouk vz. 1861
		Rakouská myslivecká čapka
		Kabát pro polní myslivce
		Řemení na bodák a vytěrák
		Kalhoty pro polní myslivce
		Torna z teletíny
Ex.4.2	Pruská pěchota vyžaduje výrobu figuríny	Polní čepice
		Sako hudebníka
		Přilba 2. gardového pluku vz. 1860
		Pěchotní přilba vz. 1860
		Pásek s přezkou
Ex.4.3a	Oděné postavy vyžaduje výrobu figuríny	Stojící Prus s puškou
Ex.4.3b		Stojící Rakušan s puškou
Ex.4.4	Rakouská pěchota vyžaduje výrobu figuríny	Táborová čapka
		Nákrčník nošený k blůze
		Rakouský pěchotní kabát vz. 1861
		Rakouské pěchotní kalhoty vz. 1835

Ex.4.4	Rakouská pěchota vyžaduje výrobu figuríny	Rakouské pěchotní čako vz. 1862
		Rakouské pěchotní řemení s pouzdrem na zápalky (roznětky)
		Spinky k botám nošené do pole
		Košile nošené pod blůzou či pláštěm
Ex.4.5a	Zbraně	R - Puška pro zvláštní sbory vz. 1854
Ex.4.5b		P - Myslivecká puška vz. 1854
Část 5 Jízda		
Označení	Exponát	Detailní popis
Ex.5.1	Rakouský kyrysník na koni vyžaduje výrobu figuríny	
Ex.5.2	Pruský hulán vyžaduje výrobu figuríny	
Ex.5.3	Pruská jízda vyžaduje výrobu figuríny	Kyrysnická přilba vz. 1843
		Kyrysnické sako
		Dragounská přilba vz. 1860
		Pruská gardová kyrysnická přilba vz. 1862
		Pruská důstojnická gardová přilba vz. 1860
Ex.5.4	Zbraně na stěně	P - Jezdecká karabína vz. 1857
		P - Jezdecká pistole vz. 1824
Část 6 Válka končí		
Označení	Exponát	Detailní popis
Ex.6.1	Saský voják	Polní čepice
		Dělostřelecké polní sako
		Tesák vz. 1845 s pochvou
Ex.6.2	Litínový kříž	Kříž plánovaný k ústupu Rakouské armády
Ex.6.3	Artefakty	Hrot rakouského hulánského kopí
		Hrot pruského hulánského kopí
		Rakouská jezdecká pistole
		Část rakouského mysliveckého klobouku

Ex.6.3	Artefakty	Spona pruského nosného řemení
		Spona rakouského řemení
		Rakouské myslivecké knoflíky
		Části rakouského pěchotního čáka
		Části pruské pěchotní přilby vz. 1860
		Podkova koně
		Jezdecké ostruhy
		Polní jídelní nádoby: Rakouská důstojnická polní láhev a Rak. pěchotní jídelná miska
		Olověné náboje rakouské a pruské armády
Ex.6.4	Artefakty	Střepina pruského dělostřeleckého granátu
		Střepina rakouského čtyřliberního granátu
		Střepina rakouského čtyřliberního granátu
		Rakouský čtyřliberní dělostřelecký granát
Část 7 Epilog		
Označení	Exponát	Detailní popis
Ex.7.1	Pomníky	Socha Austrie
Ex.7.2		Hlava Austrie, sádrový odlitek - model při výrobě kopie sochy a pro 3D sken
Ex.7.3		Pomník Rakouského 4. pěšího pluku - lokalita Rozběřice, ev. č. pomníku 343, odhalen 7. 9. 1902
Ex.7.4		Pomník Rakouského 8. armádního sboru - lokalita Svatý Alois Horní Příim, ev. č. 415, odhalen 1908
Ex.7.5		Pomník Rakouského I. armádního sboru - lokalita Chlum, ev. č. 296, odhalen 11. 10. 1896
Ex.7.6		Restaurovaný originální fragment hlavy Austrie (ruka)
Ex.7.7		Model pomníku jezdecké srážky u Střezetic
Ex.7.8		Plaketa z pomníku Baterie mrtvých

Kapitola I
Exponáty
Fotodokumentace



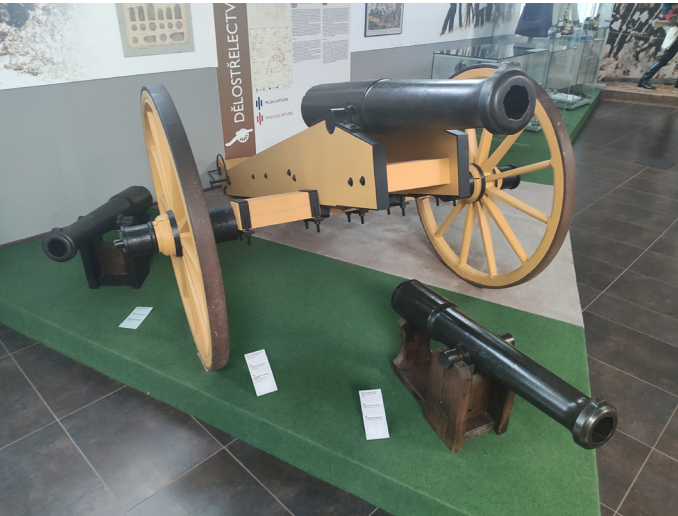
Ex. 2.1



Ex. 3.1



Ex. 3.2



Ex. 3.3



Ex. 3.4



Ex. 4 - pozice



Ex. 4.1



Ex. 4.1 - pozice



Ex. 4.2



Ex. 4.3b - pozice



Ex. 4.4



Ex. 4.4 - pozice



Ex. 4.2 - pozice



Ex. 4.3



Ex. 4.3a - pozice



Ex. 4.5



Ex. 5.1



Ex. 5.2



Ex. 5.3



Ex. 5.4



Ex. 6.1



Ex. 6.2



Ex. 6.3



Ex. 6.4



Ex. 7.1



Ex. 7.2



Ex. 7.3



Ex. 7.4



Ex. 7.5



Ex. 7.6



Ex. 7.7

Kapitola II

Vizuální styl

Koncept grafické vrstvy expozice Muzeum války 1866 je založen na vyprávění příběhů ze tří úhlů pohledu.

Postavy nás provází celou výstavou. Od představení na začátku se vyvíjejí jak v mluvení tak v grafickém zobrazení (od kresby po malbu).

Poznáváme je stále více.

Wilhelm



Anna



Jan



Kapitola II

Vizuální styl

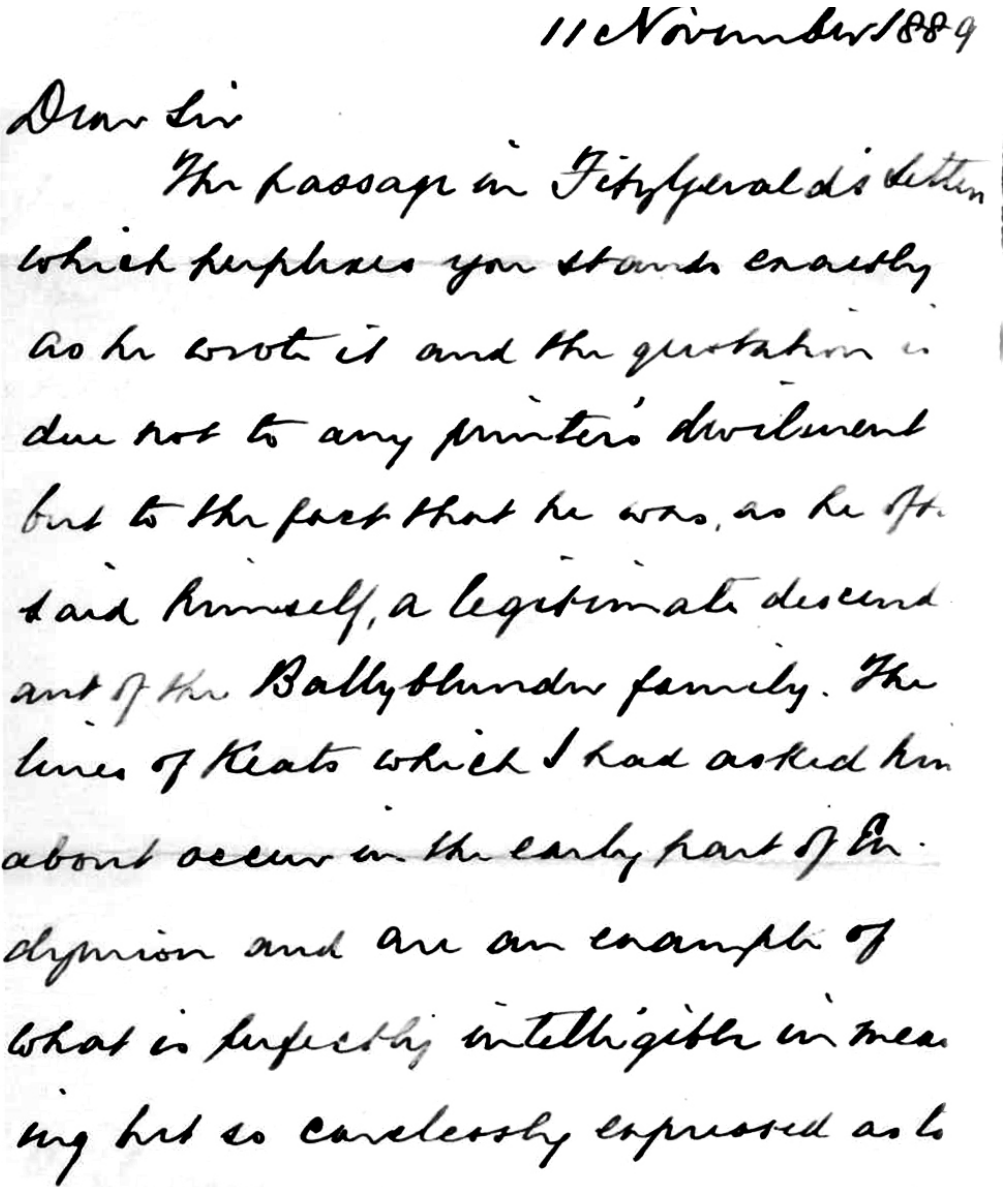
Texty

Ručně psaný text na tapetách znázorňuje myšlenky, pocity a pohled dané postavy. Jeho rétorika je emotivní a osobní. Rukopis každé postavy je unikátní a ručně psaný.

Utilitární popisky doplňují potřebné informace edukativního charakteru. Mají tradiční formu expozičních popisků a čitelný a přehledný charakter. Zvolené písmo je utilitární a jednoduchého typu (Helvetica, Arial, ...)

Dohromady jsou tyto dva přístupy v kontrastu a dodávají grafice výstavy dynamiku.

tapeta



infopanel

MUZEUM VÁLKY 1866

Muzeum války 1866 je oddělením Muzea východních Čech sídlícím nedaleko míst zásadní důležitosti pro vývoj Evropy v druhé polovině 19. století. Bitva u Hradce Králové, která se odehrála 3. 7. 1866, byla nejen největší polní bitvou, která na území ČR byla kdy bojována, rybníkem i bodem obrátu na geopolitické mapě soupeření Pruska a Rakouska i vývoje českého státního útvaru.

Z vojenské porážky habsburské monarchie povstalo rok po uzavření míru Rakousko-Uhersko, jehož národnostní problémy a spory o uspořádání říše předznamenaly vznik Československé republiky v r. 1918. Coby moderní státnosti českého národa. Konflikt byl současně válkou Severu proti Jihu na severoamerickém kontinentu a stejně jako on v Novém světě přinesl nové technologie na poli vojenství: telegraf, železnici, pokrok ve vojenské medicíně. Kdo dnes ví, že rakouská armáda disponovala raketovými zbraněmi či že dokázala odposlouchávat pruské polní linky?

Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva. Např. během rozhodující bitvy u Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo. Diorama tak prezentuje možnou podobu střetu rakouské a pruské pechoty v obci Lípě. Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo. Diorama tak prezentuje možnou podobu střetu rakouské a pruské pechoty v obci Lípě.

1. DIORAMA

Diorama přibližuje boje v obci Lípě dne 3. 7. 1866. Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva.

2. PRUSKORAKOUSKÁ VÁLKA

Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva. Např. během rozhodující bitvy u Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo.

3. OBEC LÍPĚ

Diorama přibližuje boje v obci Lípě dne 3. 7. 1866. Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva.



Kapitola II

Vizuální styl

Referenční ilustrace

Postavy se zobrazují v rámci výstavy několika způsoby. Je však potřeba vystihnout jejich charakteristické rysy, aby bylo na první pohled jasné, kdo je kdo. (výška, postava, oblečení).

Zároveň je potřeba, aby zobrazení postav odpovídalo vizuálnímu stylu dané části.



1

filtr



2

skica



3

kresba



4

malba imp.



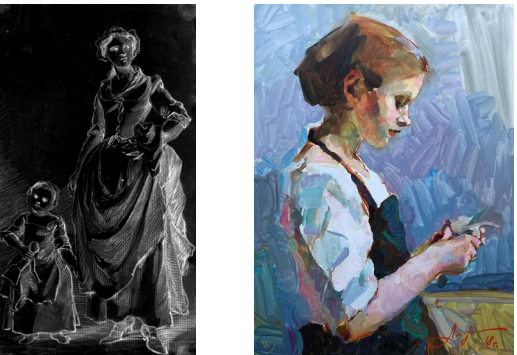
5

malba real.



6

filtr



Kapitola II

Grafika

Část Vstupní lobby

Panoramatický obraz z boje s logem a názvem expozice. (velkoformátová tapeta s malbou)



Kapitola II

Grafika

Část 1 Prolog

Panoramatický obraz z boje. (velkoformátová tapeta s malbou)

Technika zobrazení: ilustrace/malba

1866



Kapitola II

Grafika

Část 2 Válka začíná

Postavy jsou po představení vyobrazeny na stěnách kolem modelu jako skici. Jejich pohled na situaci je ručně psaný a edukativní informace předáváme formou kreseb s ručně psanými popisky.

Stěny jsou otápetovány zápiskami z deníku.

Technika zobrazení postav: ručne písaný text, ilustrace/kresba



Kapitola II

Grafika

Rampa mezi částí 2 a 3

Panoramatický abstraktní obraz. (velkoformátová tapeta s malbou)

Technika zobrazení: ilustrace/malba



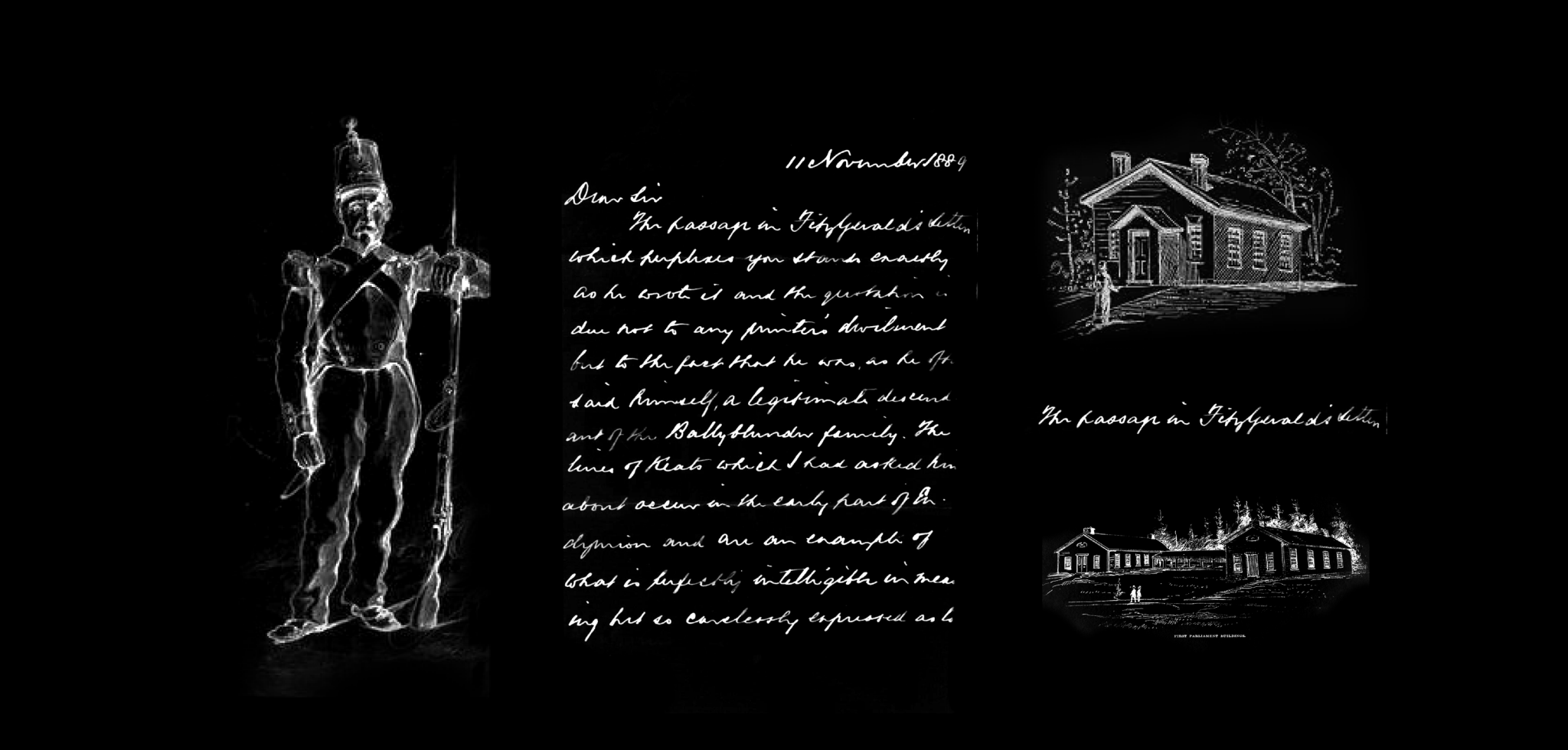
Kapitola II

Grafika

Část 3 Dělostřelectvo

Postavy jsou vyobrazeny jako invertované detailnější kresby.
Jan je ostřelován Wilhelmem. Animace má kresebný charakter.

Technika zobrazení postav: ilustrace/invertovaná kresba



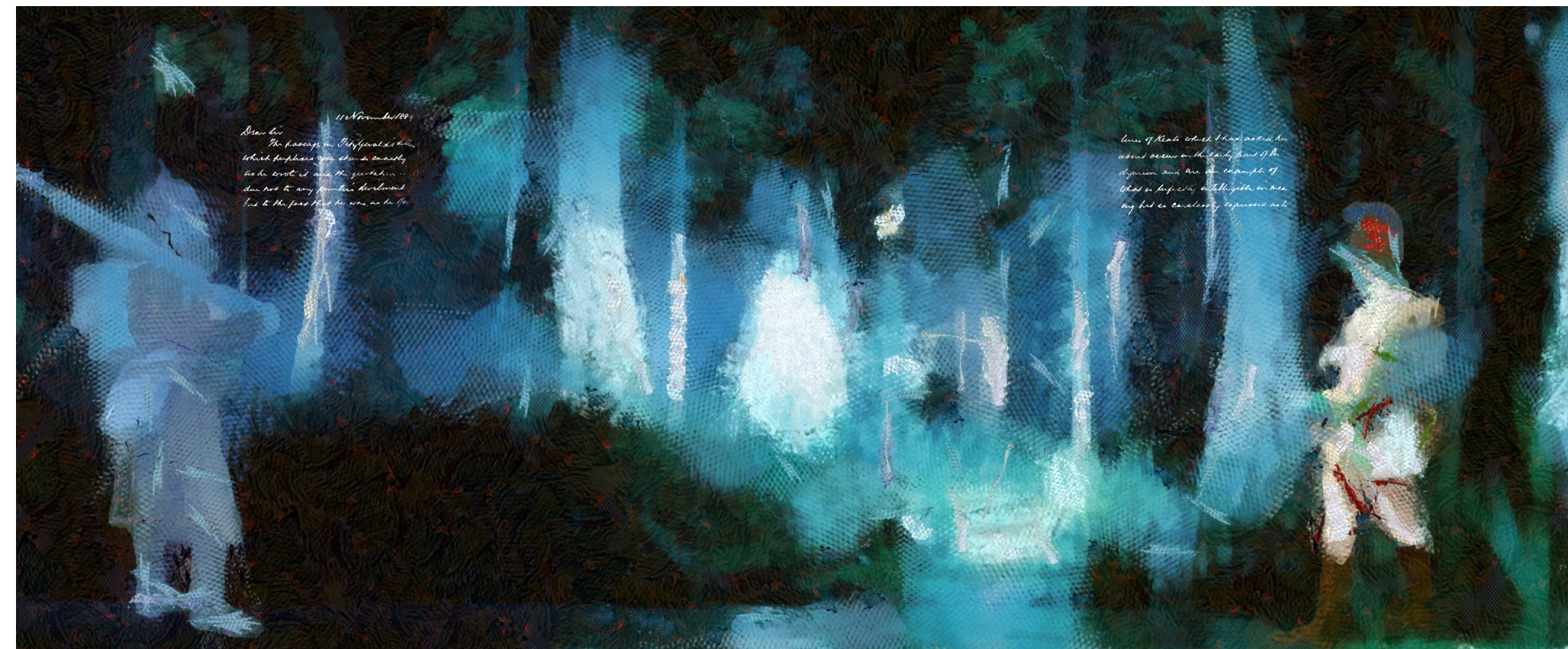
Kapitola II

Grafika

Část 4 Pěchota

Postavy jsou vyobrazeny ve snovém videomappingu jako impresionistické malby. Čas je zamrzlý a postavy mají prostor pro sdělování svých pocitů z celé situace a jejích následků.

Technika zobrazení postav: ilustrace/impresionistická malba



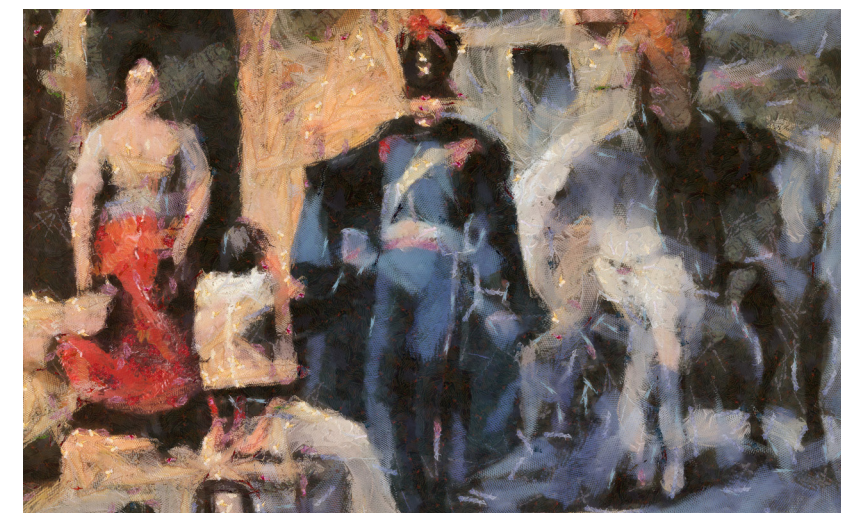
Kapitola II

Grafika

Část 5 Jízda

Postavy jsou vyobrazeny ve scénách digitálních obrazů na zdi a začínají svůj krátký úryvek příběhu ve smyčce.

Technika zobrazení postav: ilustrace/realistická malba



Kapitola II

Grafika

Část 6 Válka končí

Postavy jsou vyobrazeny ve scénách digitálních obrazů na zdi a začínají svůj krátký úryvek příběhu ve smyčce.

Technika zobrazení postav: ilustrace/realistická malba



Kapitola II

Grafika

Část 7 Epilog

Postavy už nevidíme. Slyšíme jen jejich hlasy a loučíme se s nimi.

Stěna obsahuje závěrečná slova každého z nich.

Technika zobrazení postav: ručně psaný text, zvuk



Kapitola II

Grafika

Příklad popisky exponátu

Detailní informace o exponátech jsou uvedeny v seznamu na informační tabuly v každé části, u exponátu je potom už jen popiska exponátu.

1. Rakouské polní čtyřliberní dělo

1. Rakouské polní čtyřliberní dělo

Kapitola II

Grafika

Příklad rozvržení infopanelu

Informace na infopanelu musí dodržovat typografická pravidla i rozsahová pravidla.

MUZEUM VÁLKY 1866

max. 35 znakov / font: Akrobat bold 72pt

Muzeum války 1866 je oddělením Muzea východních Čech sídlícím nedaleko míst zásadní důležitosti pro vývoj Evropy v druhé polovině 19. století. Bitva u Hradce Králové, která se odehrála 3. 7. 1866, byla nejen největší polní bitvou, která na území ČR byla kdy bojována, nýbrž i bodem obratu na geopolitické mapě soupeření Pruska a Rakouska i vývoje českého státního útvaru. Z vojenské porážky habsburské monarchie povstalo rok po uzavření míru Rakousko-Uhersko, jehož národnostní problémy a spory o uspořádání říše předznamenaly vznik Československé republiky v r. 1918 coby moderní státnosti českého národa. Konflikt byl současně válkou Severu proti Jihu na severoamerickém kontinentu a stejně jako on v Novém světě přinesl nové technologie na poli vojenství: telegraf, železnici, pokrok ve vojenské medicíně. Kdo dnes ví, že rakouská armáda disponovala raketovými zbraněmi či že dokázala odposlouchávat pruské polní linky? Muzeum války 1866 je oddělením Muzea východních Čech sídlícím nedaleko míst zásadní důležitosti pro vývoj Evropy v druhé polovině 19. století. Bitva u Hradce Králové, která se odehrála 3. 7. 1866, byla nejen největší polní bitvou, která na území ČR byla kdy bojována, nýbrž i bodem obratu na geopolitické mapě soupeření Pruska a Rakouska i vývoje českého státního útvaru. Z vojenské porážky habsburské monarchie povstalo rok po uzavření míru Rakousko-Uhersko, jehož národnostní problémy a spory o uspořádání říše předznamenaly vznik Československé republiky v r. 1918 coby moderní státnosti českého národa. Konflikt byl současně válkou Severu proti Jihu na severoamerickém kontinentu a stejně jako on v Novém světě přinesl nové technologie na poli vojenství: telegraf, železnici, pokrok ve vojenské medicíně. Kdo dnes ví, že rakouská armáda disponovala raketovými zbraněmi či že dokázala odposlouchávat pruské polní linky?

max. 2500 znakov / font: Akrobat regular 24pt

1. PRUSKORAKOUSKÁ VÁLKA

Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva. Napr. během rozhodující bitvy u Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo.

2. PRUSKORAKOUSKÁ VÁLKA

Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva. Napr. během rozhodující bitvy u Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo.

3. PRUSKORAKOUSKÁ VÁLKA

max. 5x250 znakov / font: Akrobat regular 24pt

Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva. Napr. během rozhodující bitvy u Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo.

4. PRUSKORAKOUSKÁ VÁLKA

Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva. Napr. během rozhodující bitvy u Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo.

5. PRUSKORAKOUSKÁ VÁLKA

Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva. Napr. během rozhodující bitvy u Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo.



MUZEUM VÁLKY 1866

Muzeum války 1866 je oddělením Muzea východních Čech sídlícím nedaleko míst zásadní důležitosti pro vývoj Evropy v druhé polovině 19. století. Bitva u Hradce Králové, která se odehrála 3. 7. 1866, byla nejen největší polní bitvou, která na území ČR byla kdy bojována, nýbrž i bodem obratu na geopolitické mapě soupeření Pruska a Rakouska i vývoje českého státního útvaru.

Z vojenské porážky habsburské monarchie povstalo rok po uzavření míru Rakousko-Uhersko, jehož národnostní problémy a spory o uspořádání říše předznamenaly vznik Československé republiky v r. 1918 coby moderní státnosti českého národa. Konflikt byl současně válkou Severu proti Jihu na severoamerickém kontinentu a stejně jako on v Novém světě přinesl nové technologie na poli vojenství: telegraf, železnici, pokrok ve vojenské medicíně. Kdo dnes ví, že rakouská armáda disponovala raketovými zbraněmi či že dokázala odposlouchávat pruské polní linky?

Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva. Napr. během rozhodující bitvy u Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo. Diorama tak prezentuje možnou podobu střetu rakouské a pruské pechoty v obci Lípa.

1. DIORAMA

Diorama přibližuje boje v obci Lípa dne 3. 7. 1866. Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva.

2. PRUSKORAKOUSKÁ VÁLKA

Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva. Napr. během rozhodující bitvy u Hradce Králové se součástí bitevního pole staly i obce v širokém okolí chlumské výšiny, v nichž se aktivně bojovalo.

3. OBEC LÍPA

Diorama přibližuje boje v obci Lípa dne 3. 7. 1866. Pruskorakouská válka se v roce 1866 nedotkla jen vojáků ale dopadla i a bedra civilního obyvatelstva.



Kapitola II

Grafika

Příklad ručně psaného textu

Ručně psaný text musí být jednak vizuálně vhodný pro vytvoření dojmu deníkového zápisu, na druhou stranu musí být rukopis dostatečně čitelný i pro mladší návštěvníky, kteří jsou dnes daleko méně zvyklí číst rukou psaný text.

velikost 24 pt

Muzeum války 1866 je oddělením Muzea východních Čech sídlícím nedaleko míst zásadní důležitosti pro vývoj Evropy v druhé polovině 19. století. Bitva u Hradce Králové, která se odehrála 3. 7. 1866, byla nejen největší polní bitvou, která na území ČR byla kdy bojována, nýbrž i bodem obratu na geopolitické scéně soupeření Pruska a Rakouska i vývoje českého národního útvaru.

velikost 48 pt

Muzeum války 1866 je oddělením Muzea východních Čech sídlícím nedaleko míst zásadní důležitosti pro vývoj Evropy v druhé polovině 19. století. Bitva u

velikost 36 pt

Muzeum války 1866 je oddělením Muzea východních Čech sídlícím nedaleko míst zásadní důležitosti pro vývoj Evropy v druhé polovině 19. století. Bitva u Hradce Králové, která se odehrála 3. 7. 1866, byla nejen největší polní bitvou, která na území ČR byla kdy bojována, nýbrž

velikost 72 pt

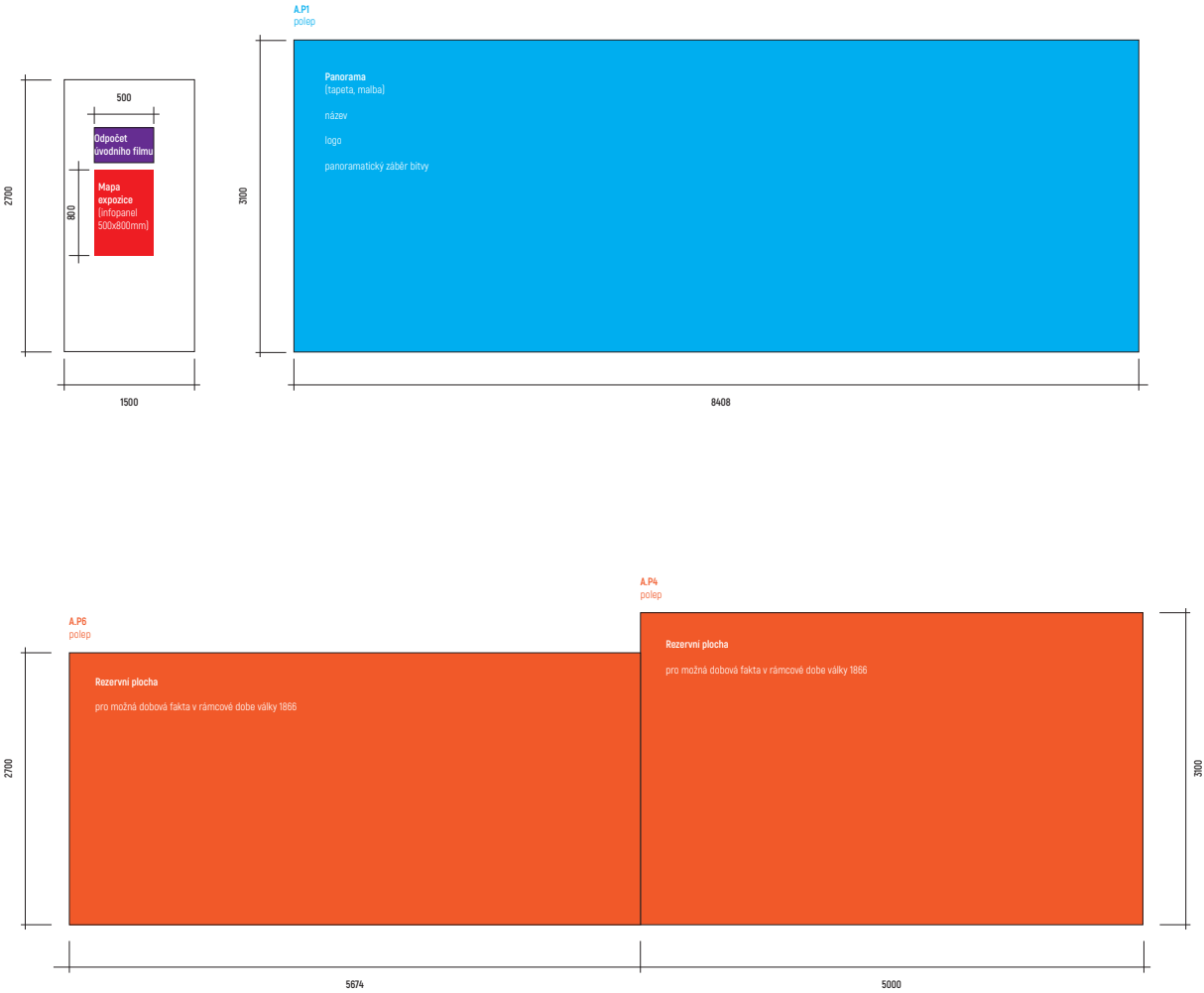
Muzeum války 1866 je oddělením Muzea východních Čech sídlícím nedaleko míst

Kapitola II

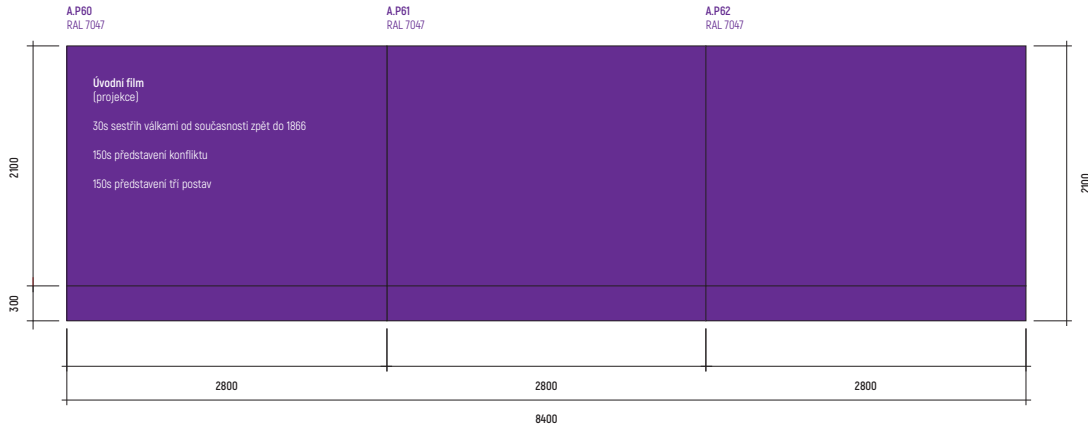
Rozvinuté pohledy obsahu

Výkresy jsou k dispozici v příložených dokumentech samostatně v měřítku 1:50

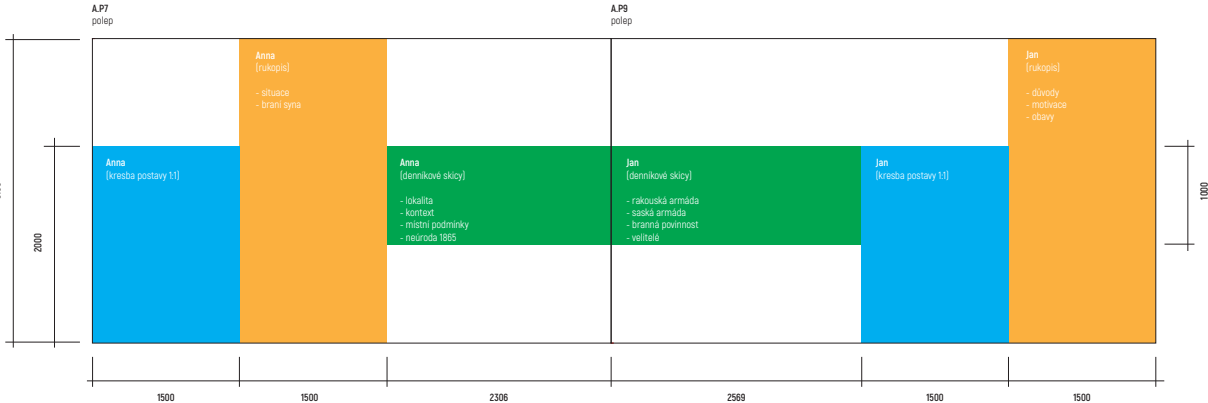
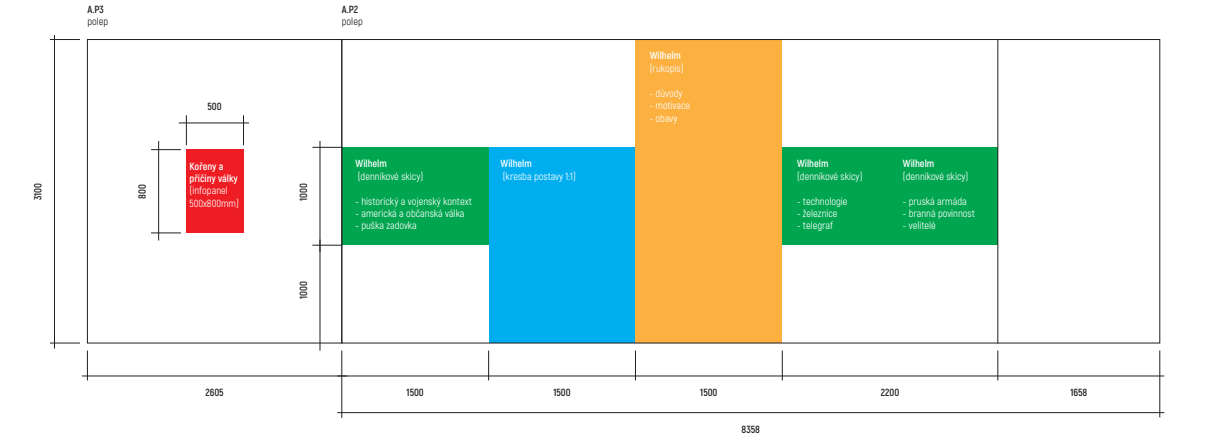
VSTUP



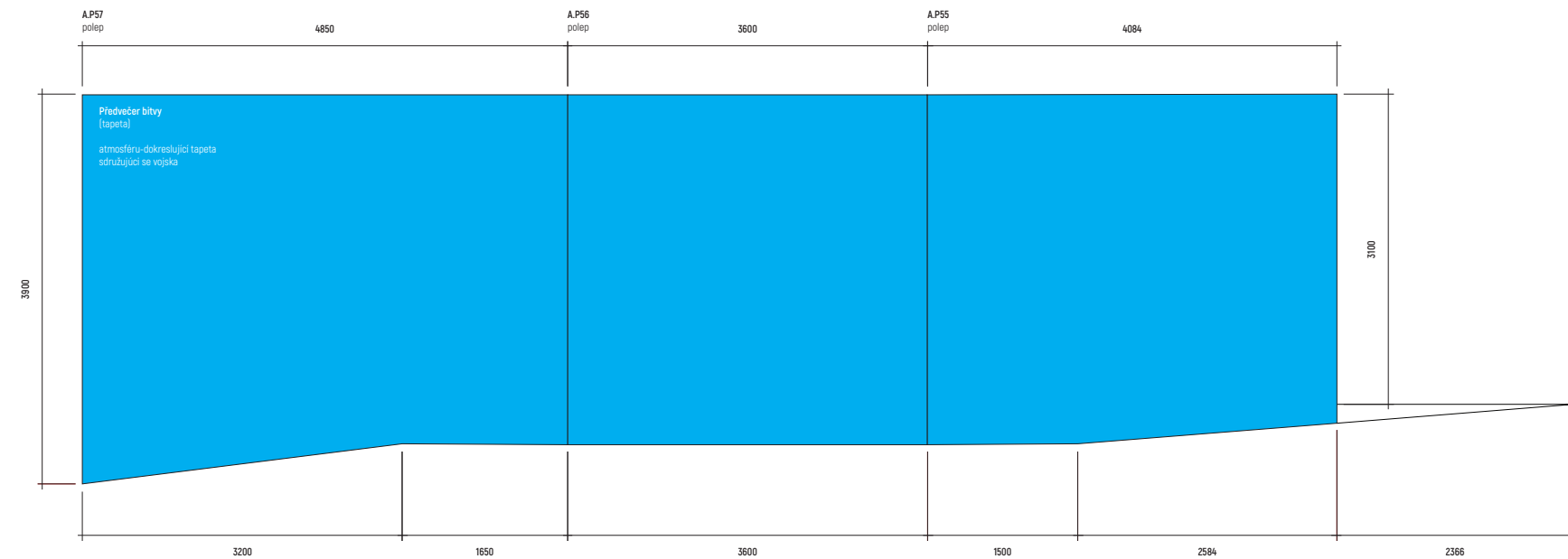
1.V1 Prolog



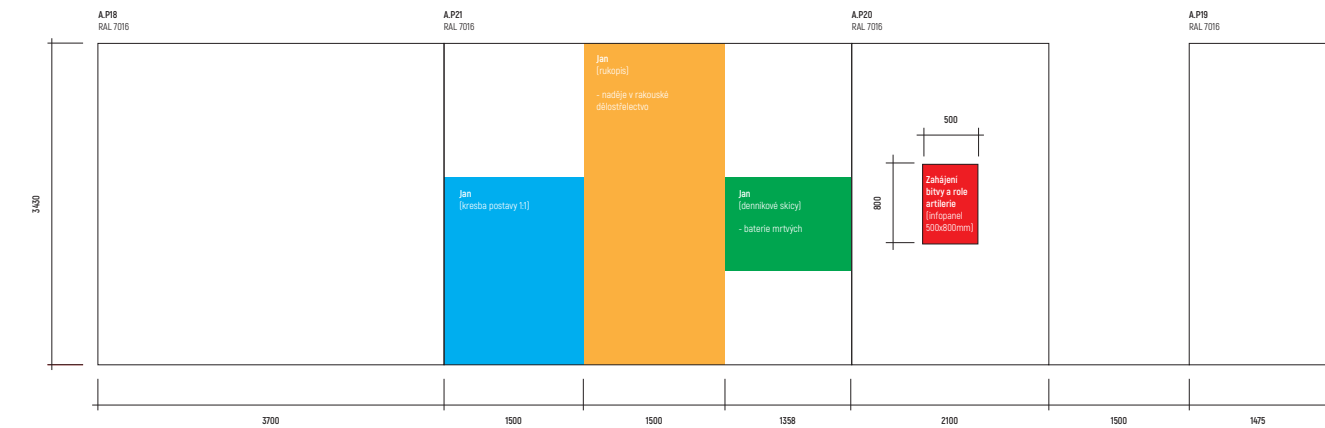
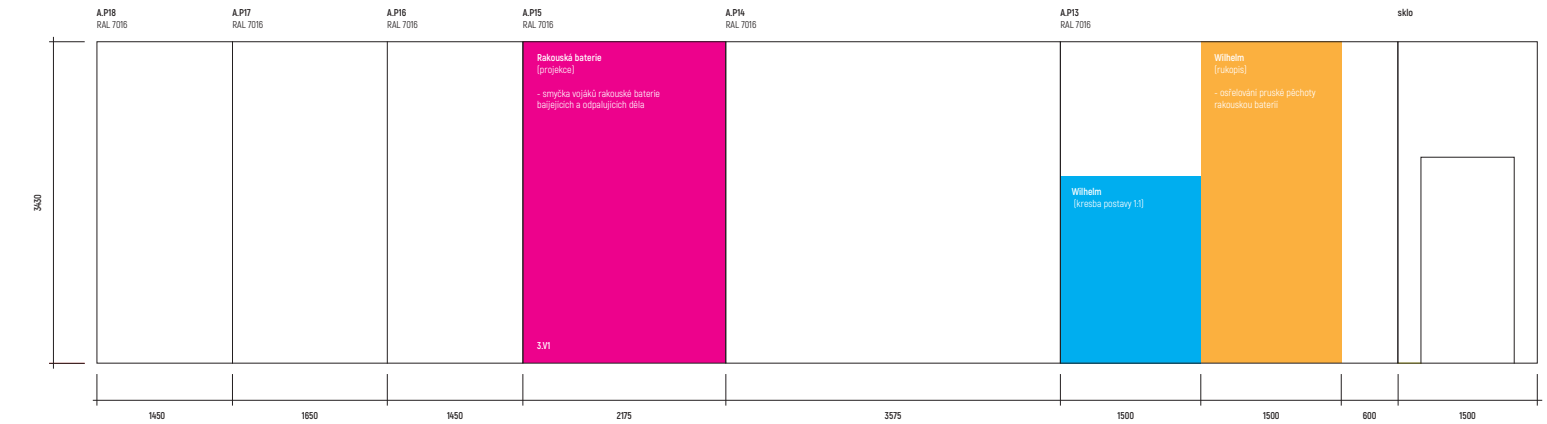
02 Válka začíná



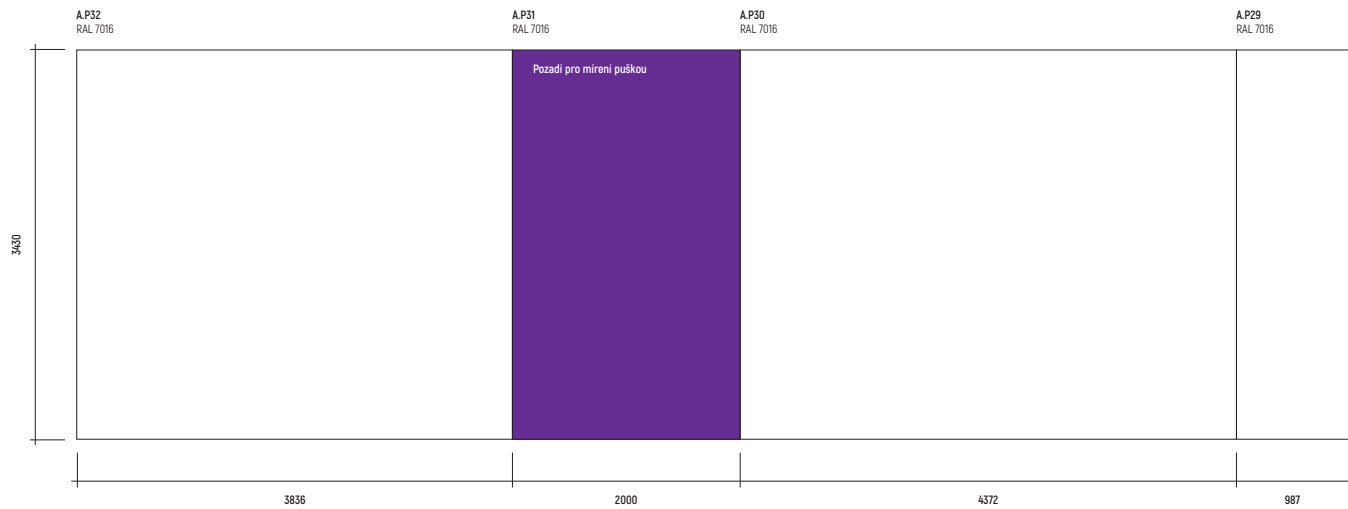
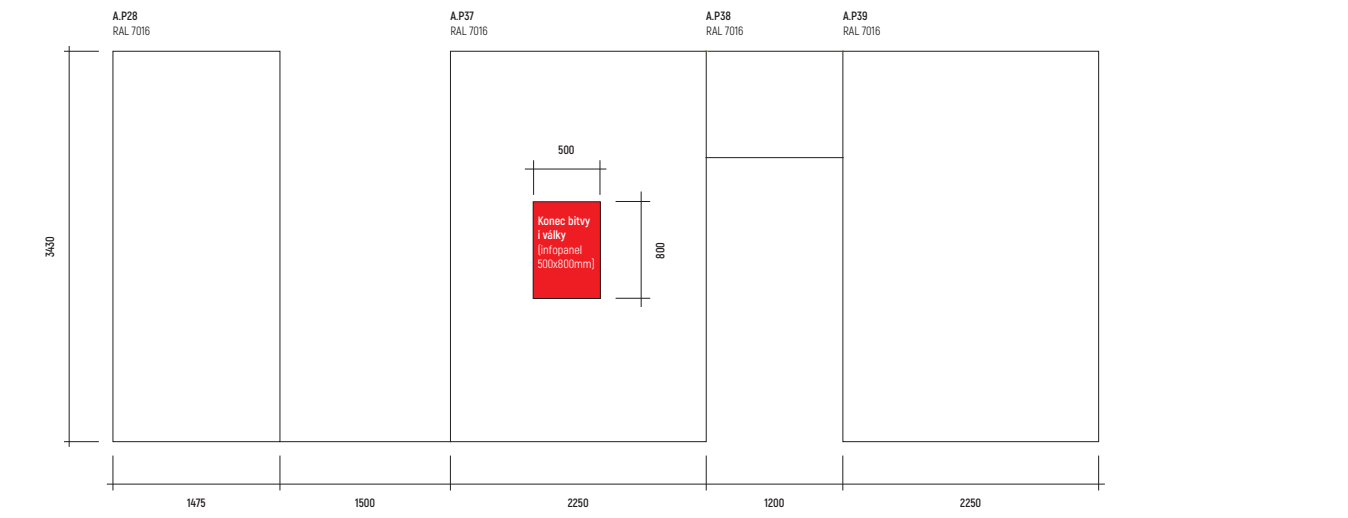
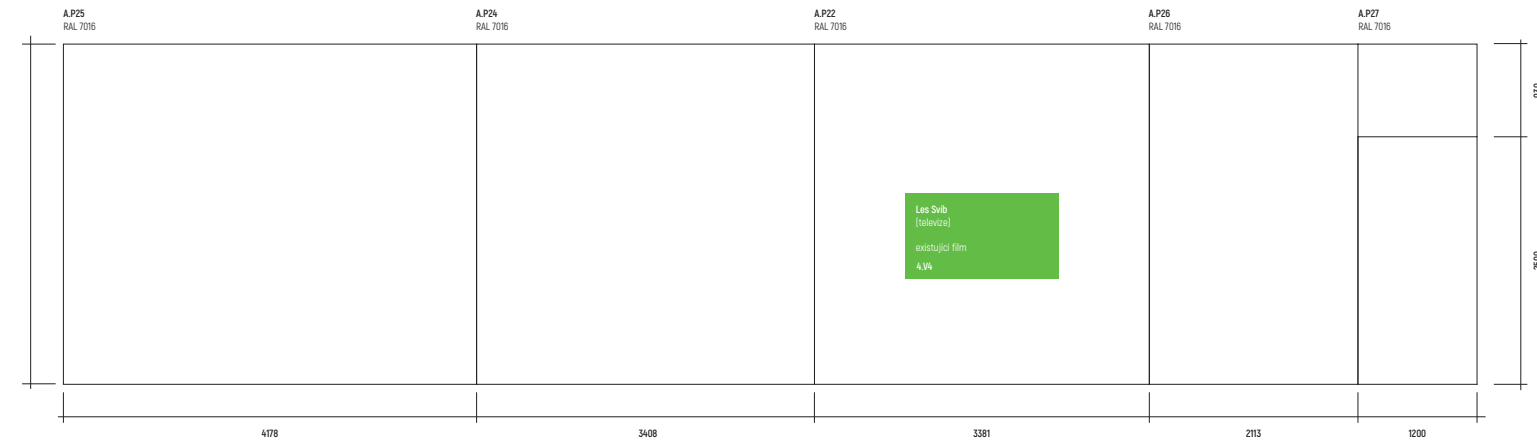
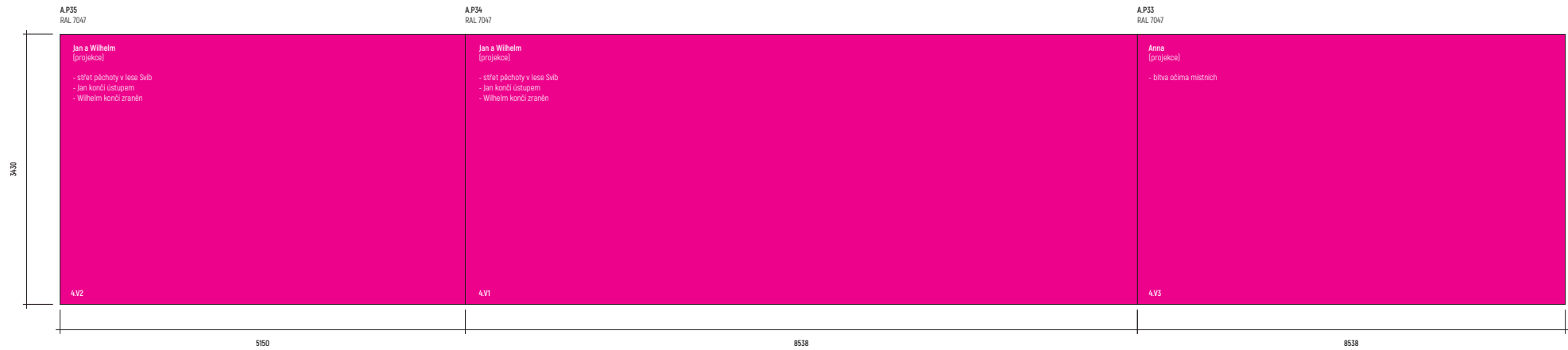
RAMPA



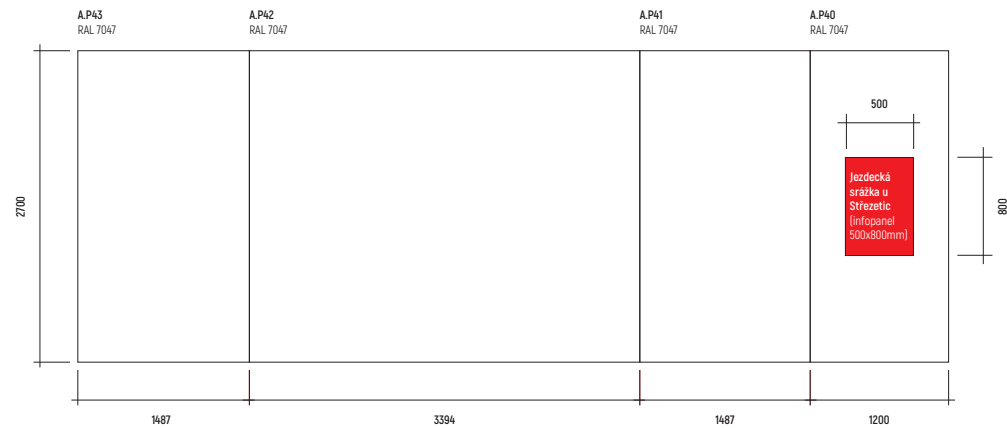
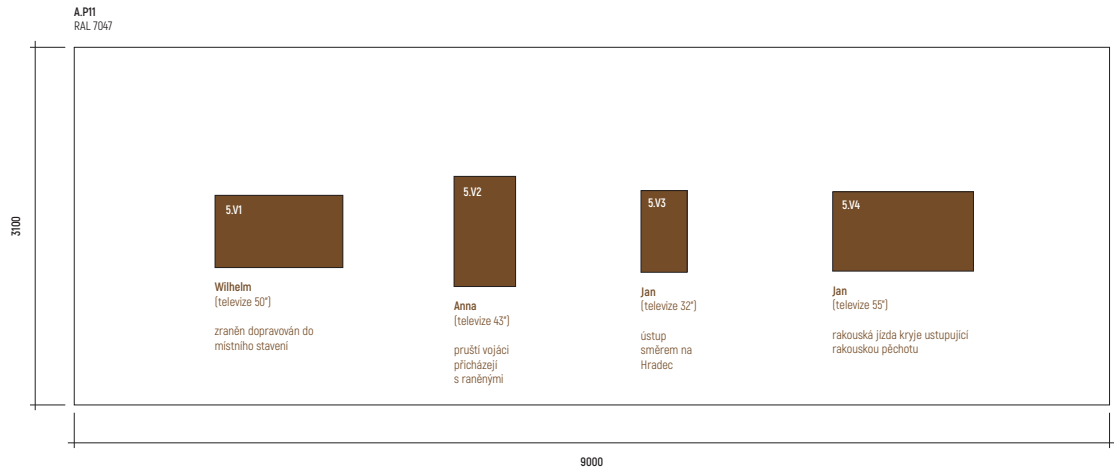
03 Pěchota



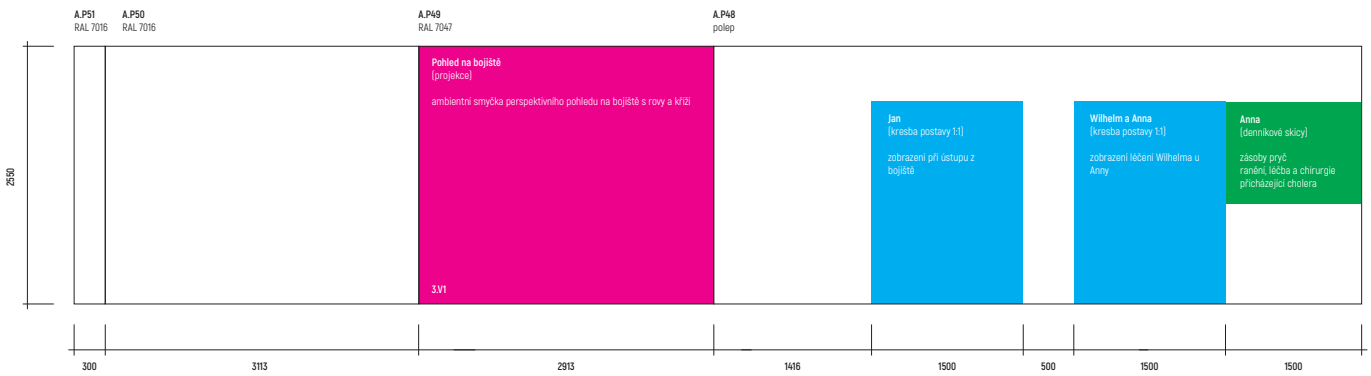
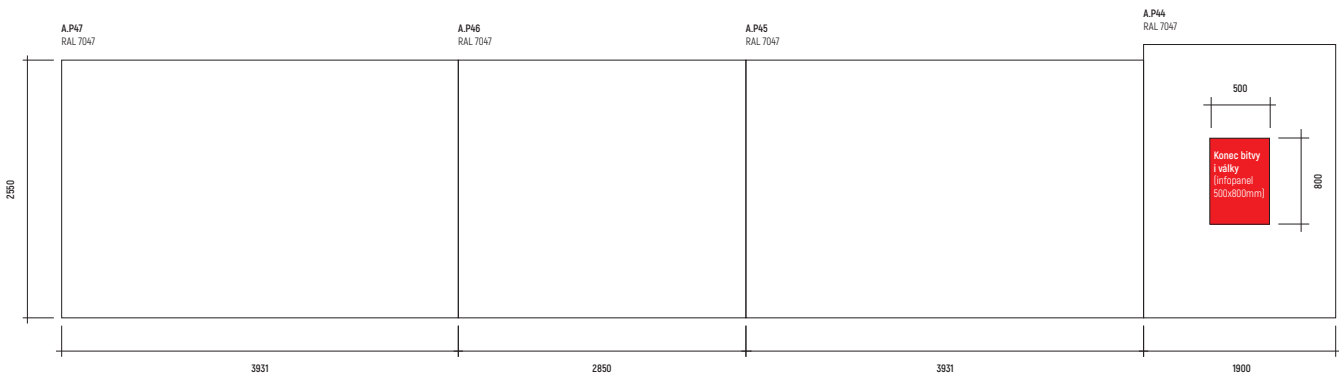
04 Pěchota



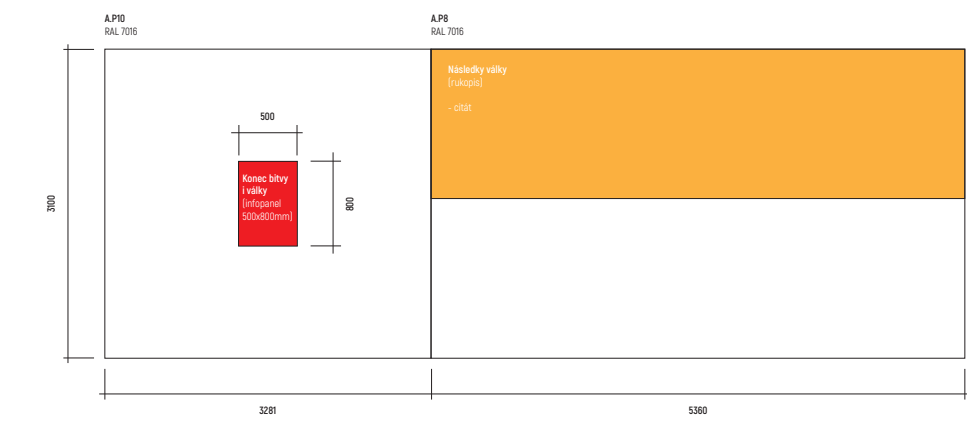
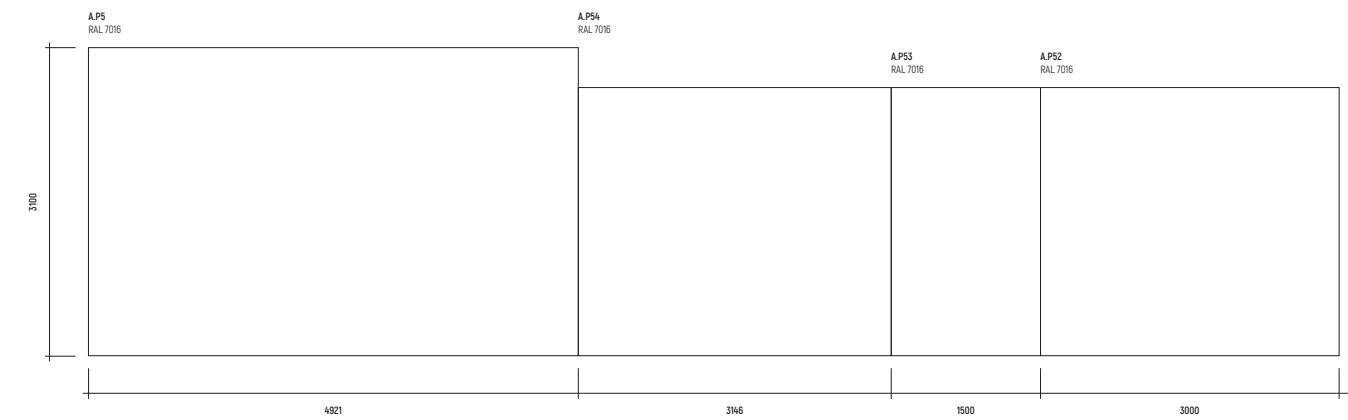
05 Jízda



06 Válka končí



07 Epilog



Kapitola III

Výkresová dokumentace

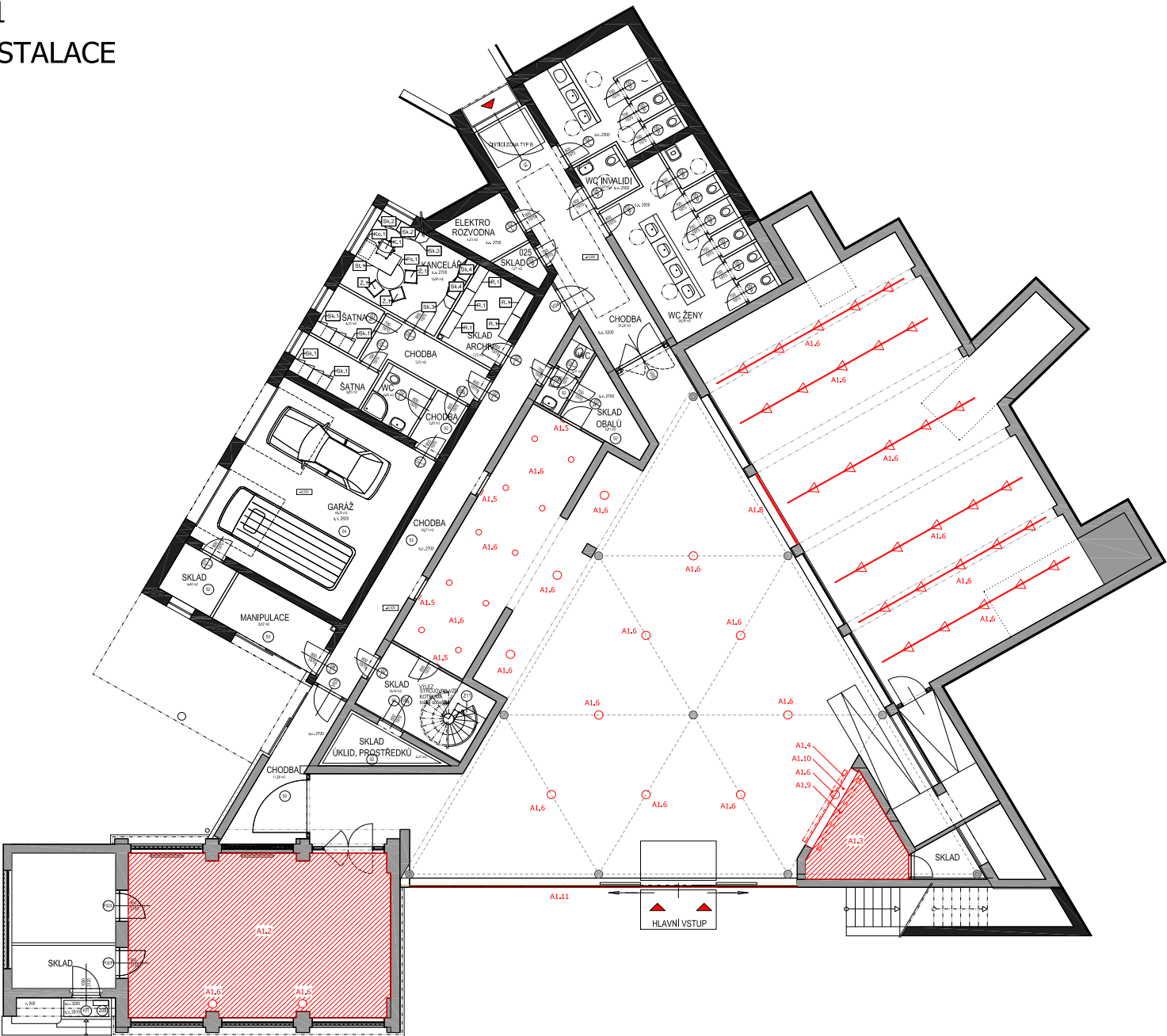
Všechny výkresy jsou k dispozici v příslušném měřítku pro tisk k dispozici v příložených dokumentech.

Ve více atypických případech je k prvku přiložena vizualizace. U vizualizace je kód prvku odpovídající kódu prvku z výkazu výměř.

Dále je u některých prvků přiložena fotodokumentace současného stavu.

V samostatné příloze H.1_1-technicka_zprava je obsažena specifikace obecných principů i použitých materiálů a technologií.

A.1_1 DEINSTALACE



POZNÁMKA: Tato není výkresová dokumentace. Výkresová dokumentace předloží architektura k odsouhlasení. Výkresy povinných úprav vnějších, vnitřních konstrukcí a vybavení předloží architektura k odsouhlasení. Barvy a rozměry RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry musí být shodné s projektem na místě se stavebním a příslušným měřítkem. Dokumentace je dokumentací konceptu a architektury. Dokumentace je konceptu a architektury. Podání výkresové dokumentace a výkresy je určeno požadavkem stavebního ředitele. Dále o podání výkresové dokumentace a výkresy bude předkládáno.



A.1_2



A.1_3



A.1_4



A.1_9



A.1_10



A.1_11



A.1_6



A.1_7

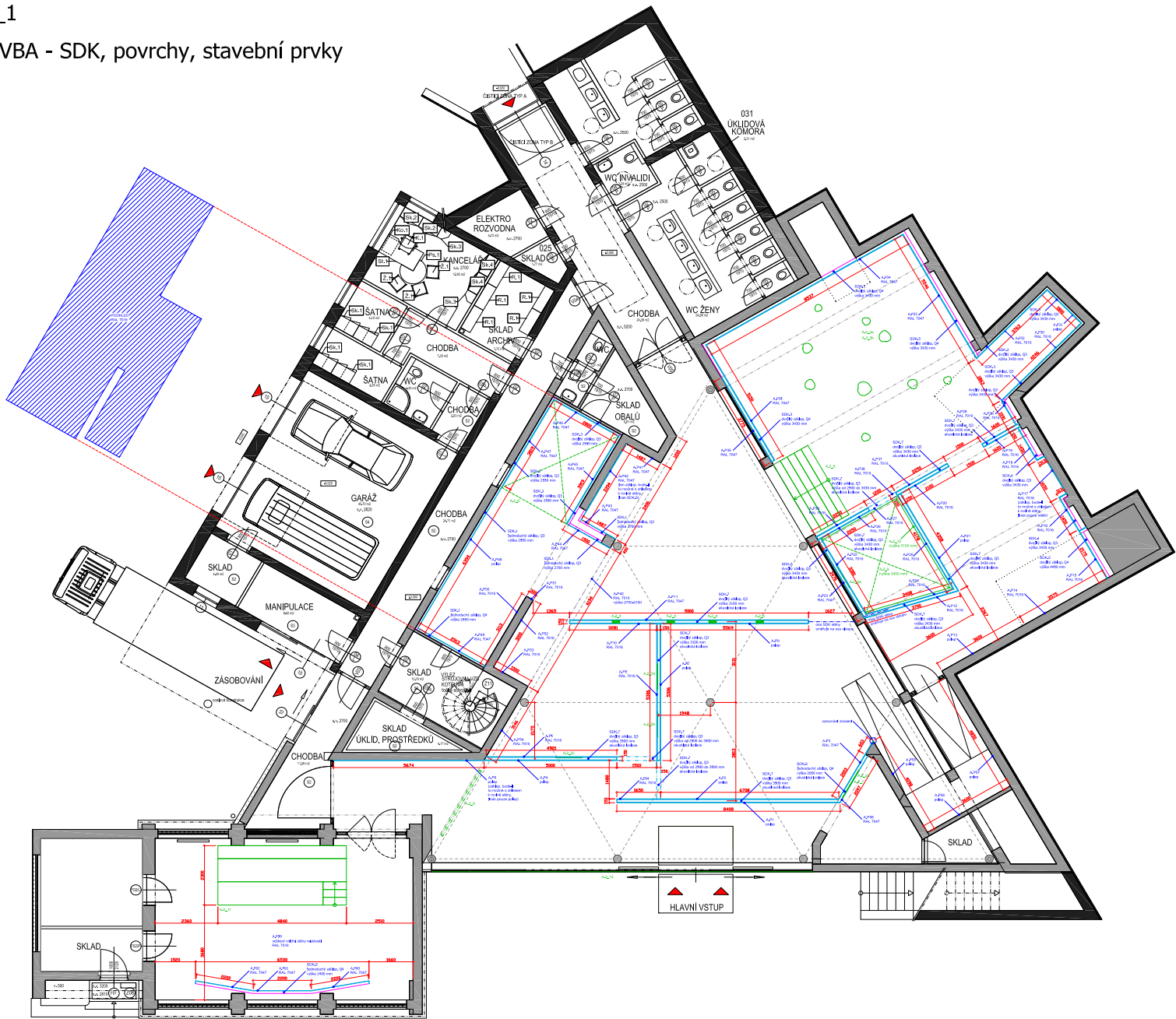


A.1_8



A.1_12

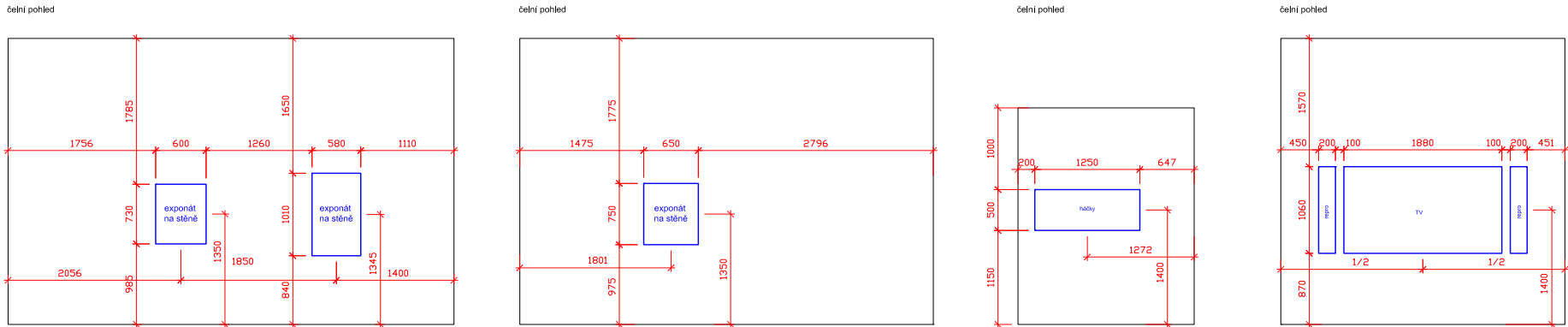
A.2_1
STAVBA - SDK, povrchy, stavební prvky



LEGENDA SDK PŘEDSTĚN A STĚN	
SDK.1	SDK předstěna, jednoduchý záklop, profily 75 mm, Q3
SDK.2	SDK předstěna, jednoduchý záklop, profily 75 mm, Q4
SDK.3	SDK předstěna, dvojitý záklop, profily 75 mm, Q3
SDK.4	SDK předstěna, dvojitý záklop, profily 100 mm, Q3
SDK.5	SDK předstěna, dvojitý záklop, profily 100 mm, Q4
SDK.6	akustická SDK stěna, jednoduchý záklop, profily 100 mm, Q4, vyplněno akustickou izolací, DFRH2
SDK.7	akustická SDK stěna, dvojitý záklop, profily 100 mm, Q3, vyplněno akustickou izolací, DFRH2
SDK.8	SDK předstěna, jednoduchý záklop, profily 50 mm, Q3

POZNÁMKA:
SDK.6, SDK.7 vyplněny akustickou izolací, DFRH2
SDK.6 aretovat v horní části do stěny za SDK stěnou
SDK.7 nutno aretovat nahore do pomocné podhledové kce, svěšené z příhradové kce (ve spodním sále do stropu); konkrétní řešení této pomocné kce navrhuje dodavatel
detail spodní aretace všech SDK viz A.4_1 (výkres podlahy)
A2.12 polep skel vnější, samolepka zvenku neprůhledná, zevnitř průhledná
Všechny nátery: omyvatelná zátěžová fasádní barva, dvojnásobná aplikace válečkem
POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Všechny povrchové úpravy vnější, vnitřní konstatovat a schválit předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozporů s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplně je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplně bude předložen dodavatelem.

A.2_2
STAVBA - detail výztuží v SDK stěnách



POZNÁMKA
Nutno zaručit nosnost s ohledem k exponátu, který bude ke stěně kotven.
Exponát **Ex.7.5** hmotnost 100 kg.
Exponát **Ex.7.3** hmotnost 500 kg.
Exponát **Ex.7.8** hmotnost 300 kg.

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Všechny povrchové úpravy vnější, vnitřní konstatovat a schválit předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozporů s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplně je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplně bude předložen dodavatelem.

A.2_3



A.2_3a
STAVBA - pozice kmenů

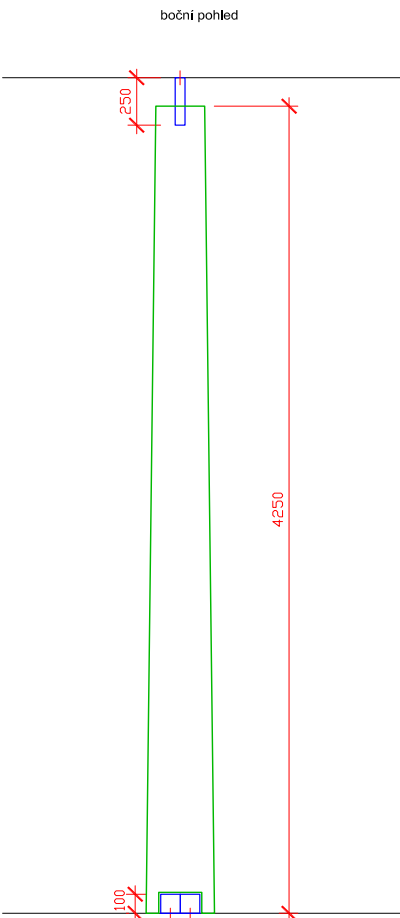
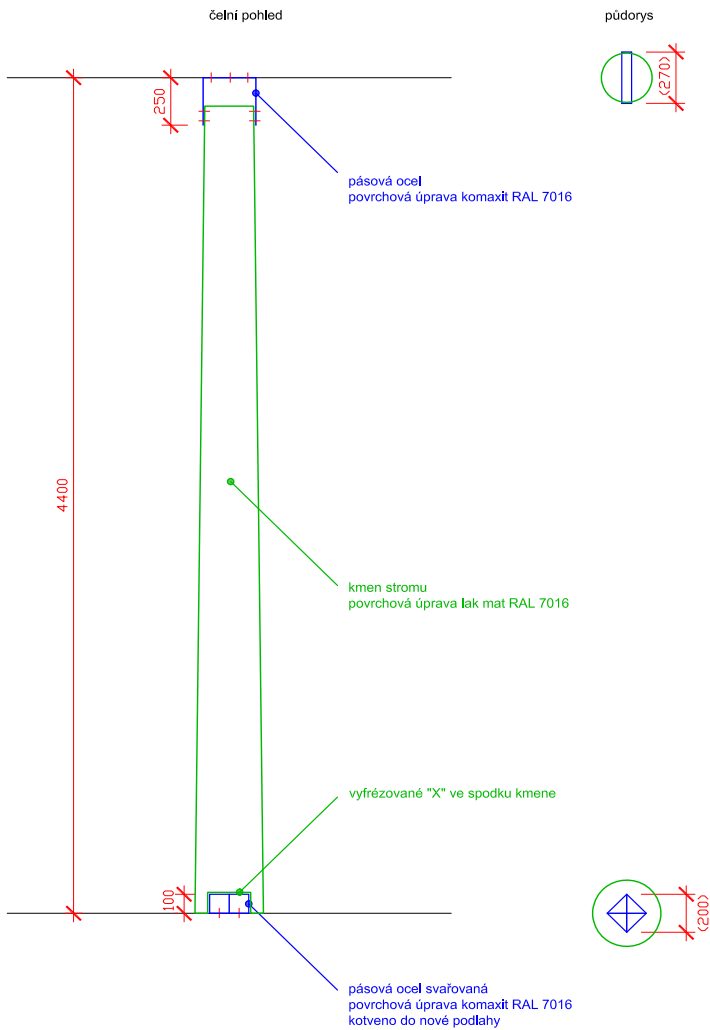


Průměr kmene stromu při spodním konci (tolerance 70 mm)	
A	250 mm
B	350 mm
C	400 mm
D	300 mm
E	400 mm
F	500 mm
G	300 mm
H	350 mm
I	300 mm

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předloží architektovi k odsouhlasení.
Vzorky povrchových úprav vnějších, vnitřních konstrukcí a opláštění předloží architektovi k odsouhlasení.
Barvenosti RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpory s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárním bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.2_3b

STAVBA - detail kotvení kmene



POZNÁMKA

Rozměry kotvicích prvků jsou odvislé od průměru konkrétního kmene.

Veškeré dřevo bude zbavené kůry a opatřené proti škůdcům.

Veškeré větve do výšky 2500 mm budou odstraněny a zahřezané u kmene.

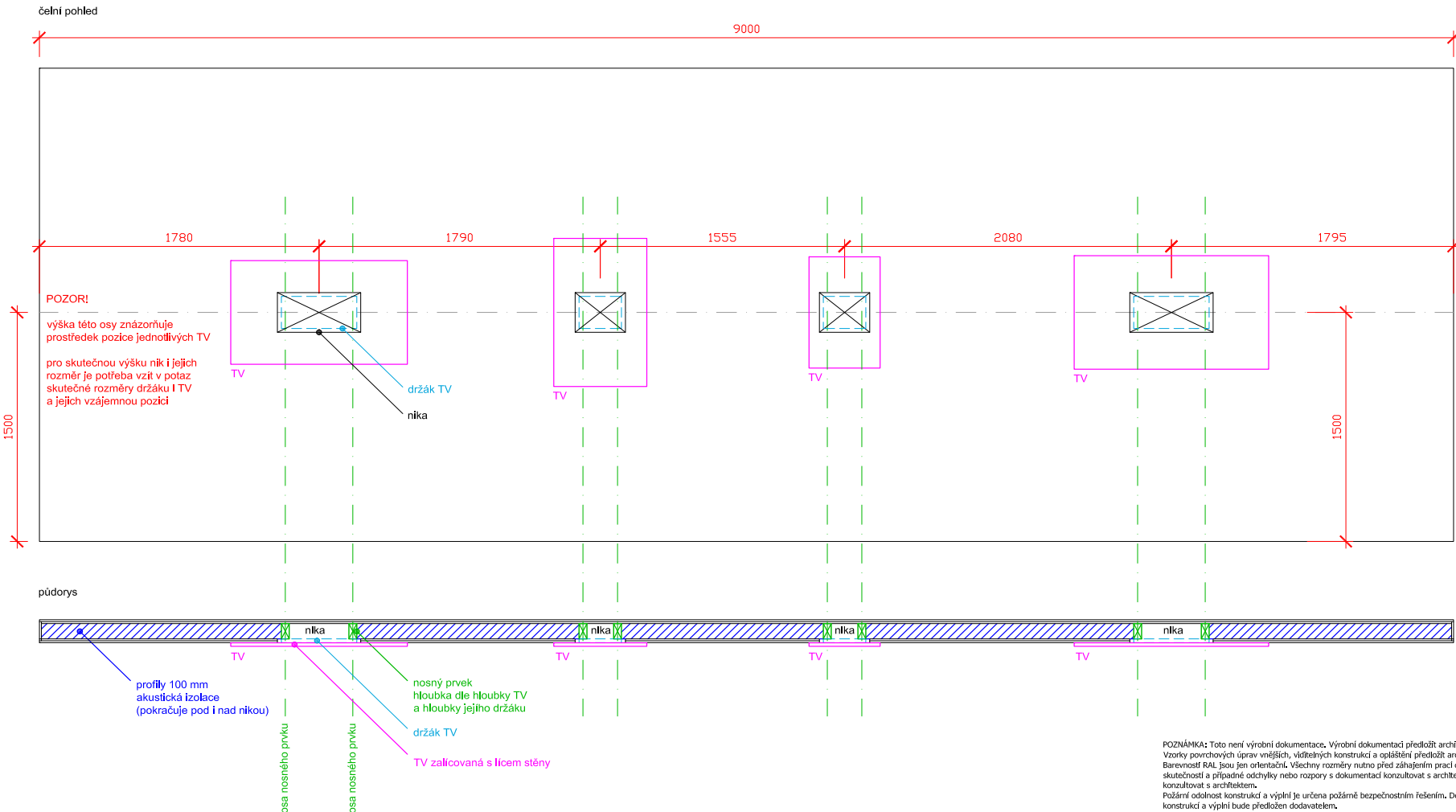
Větve nad tuto výšku mohou být ponechány, ale maximálně do celkové délky 1000 mm a koncového průměru 50 mm. Současně tyto větve nesmí jakkoli zasahovat do AV techniky a světelné techniky, a to včetně jejího stínění.

V případě umístění kmene v místě, kde se má nacházet sokl A_5_8a,b,c,d navrhne zhotovitel řešení úpravy kotvicího systému pro tuto situaci.

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorok povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnosti RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpory s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.2_4

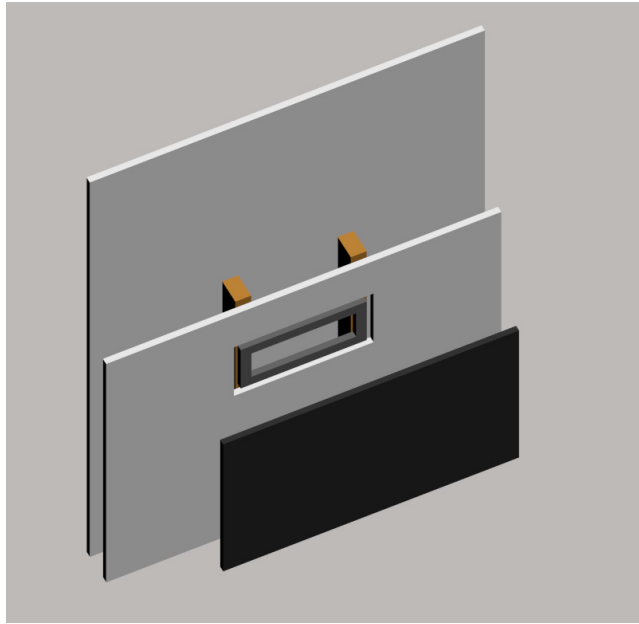
STAVBA - detail nik



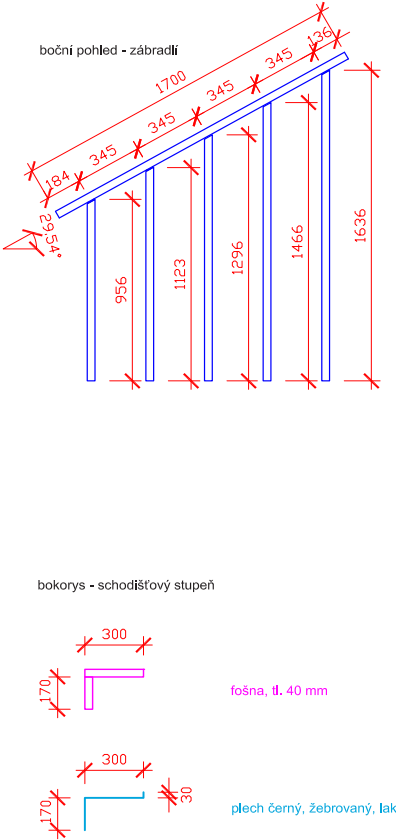
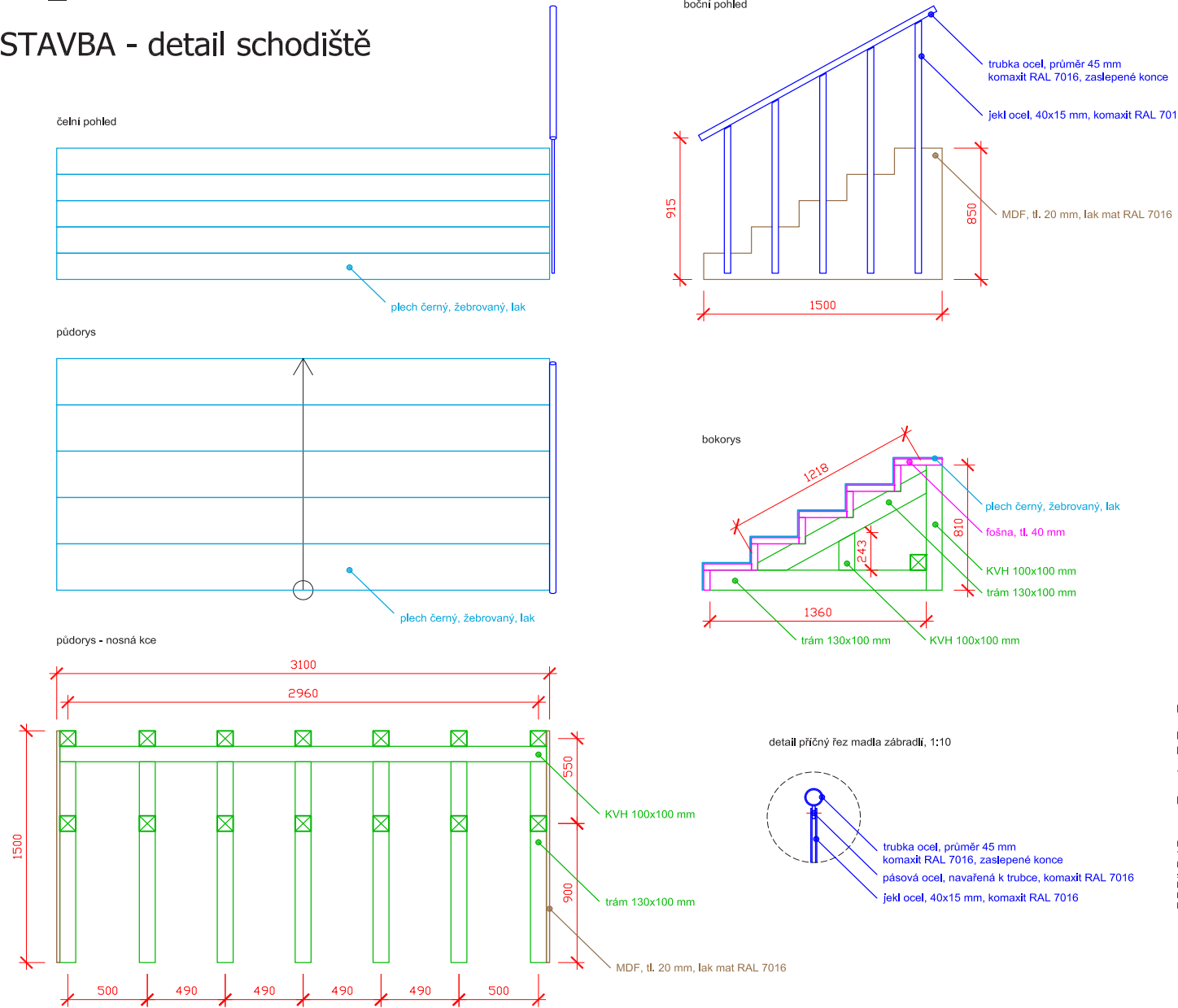
POZNÁMKA

Velikost niky nesmí nikdy přesáhnout velikost TV ani se jí v žádném směru přiblížit na méně než 40 mm. V takovém případě je nutno volit držák menšího rozměru.

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorok povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnosti RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpory s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.



STAVBA - detail schodiště



POZNÁMKA

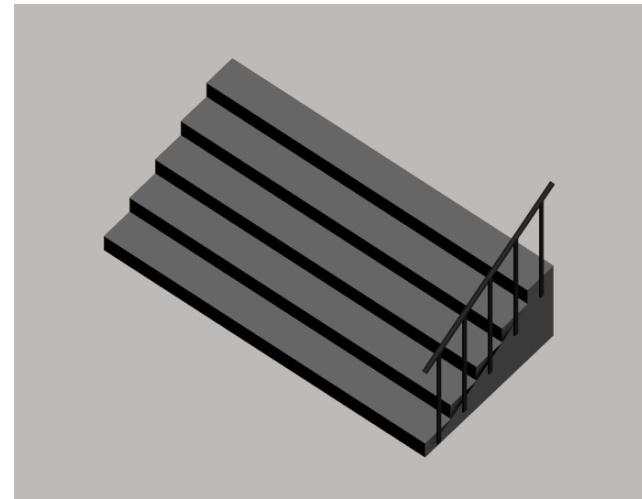
Návrh vnitřní konstrukce není pro zhotovitele závazný; je třeba ale zachovat pohledovou podobu a definované povrchové provedení.

Všechné dřevo bude opatřeno proti škůdcům a houbám a zalakováno.

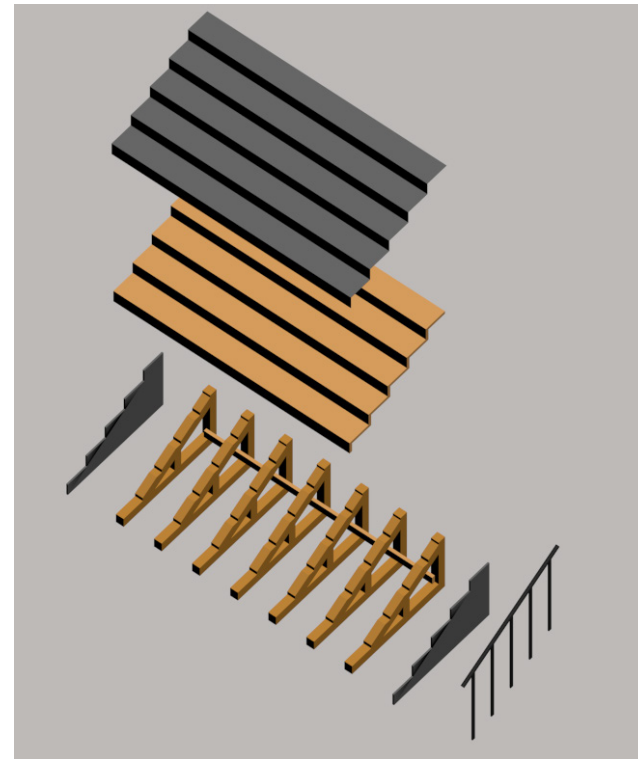
Nutno zaručit nosnost 400 kg/m².

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorový povrchový úpravě vnějších, vnitřních konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozporů s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.2_5



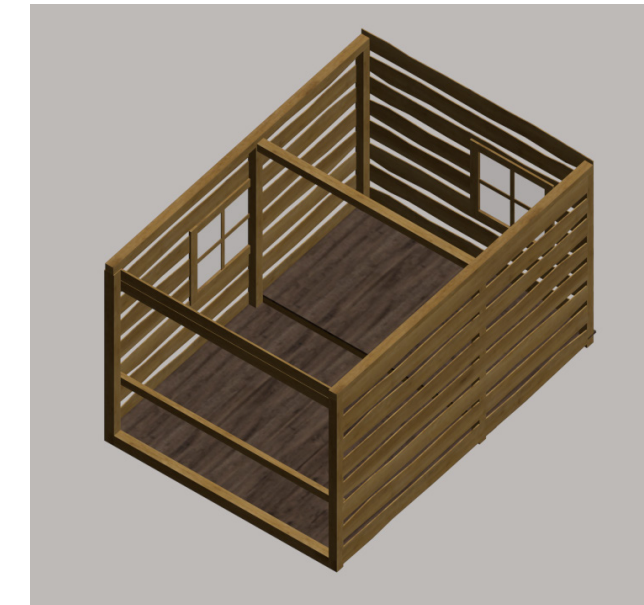
A.2_5 rozloženo



A.2_6 s sdk



A.2_6 bez sdk



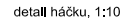
STAVBA - detail chalupa



POŽÁRNÍKA: Toto není výšimní dokumentace. Výšimní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Výšimní povrchových úprav výšimních, výšimních konstrukcí a opláštení předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost IAL Jsu je orientací. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozporny s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem.

Požární odolnost konstrukcí a výšimní je určena požární bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výšimní bude předložen dodavatelem.

STAVBA - detail věšáky šatna



háčky kov, komaxit RAL 7016

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorky povrchových úprav vnitřních, vnitřních konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL sou je orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpory s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem.

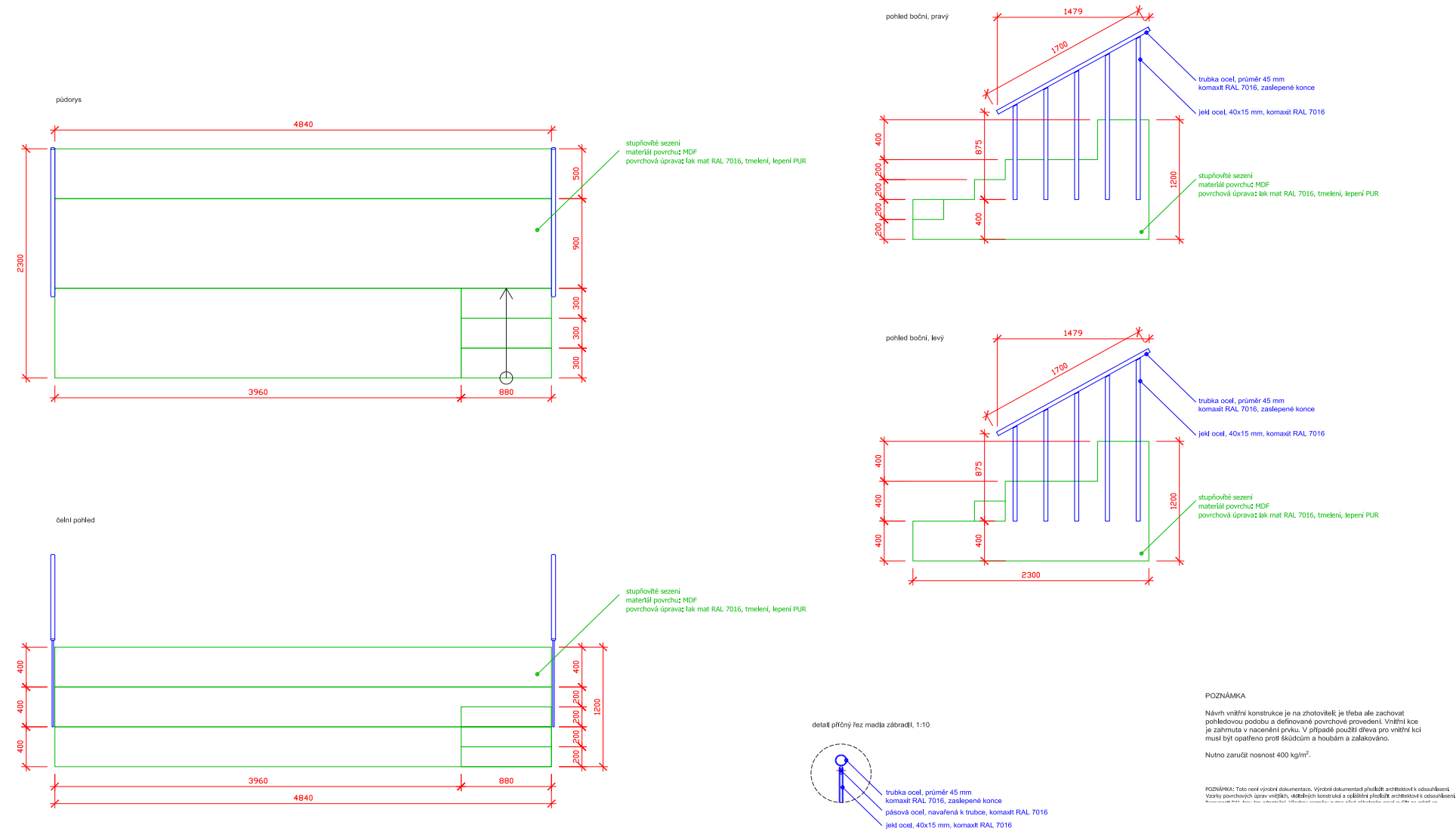
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požární bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.2_8



A.2_11

STAVBA - detail stupňovitého sezení



A 3D isometric illustration of a modern staircase. The staircase features three wide, dark gray steps leading up to a platform. At the bottom of the main staircase, there is a small set of three steps. Black metal railings with vertical balusters are installed on both sides of the main staircase. The entire structure is set against a plain, light gray background.

The floor plan shows a building with a complex layout. Key areas include:

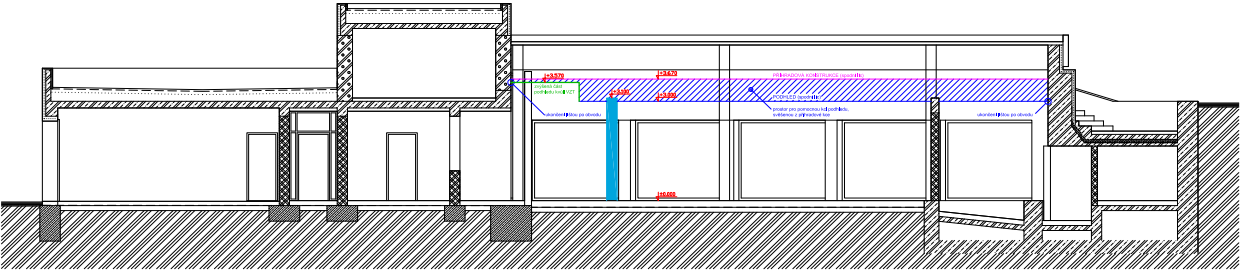
- Top Left:** A large hall with a blue grid pattern, labeled "HLAVNÍ VSTUP" (Main Entrance) at the bottom center.
- Top Right:** A large hall with a blue grid pattern, labeled "031 ÚKLIDOVÁ KOMNORA" (Cleaning Room).
- Middle Left:** A series of rooms including "ELEKTRO ROZVODNA" (Electrical Distribution), "KANCELARIE" (Office), "SATNA" (Meeting Room), "CHODBA" (Corridor), "WC" (Toilet), "SKLAD" (Warehouse), and "GARAZ" (Garage).
- Middle Right:** A series of rooms including "WC INVALIDI" (Disabled Toilet), "WC ŽENY" (Women's Toilet), "CHODBA" (Corridor), "SKLAD OBALU" (Packaging Warehouse), and "SKLAD" (Warehouse).
- Bottom Left:** A series of rooms including "ZÁSOBOVÁNÍ" (Supply), "MANIPULACE" (Manipulation), "SKLAD" (Warehouse), "CHODBA" (Corridor), "SKLAD ÚKLID. PROSTŘEDKU" (Cleaning Supplies Warehouse), and "SKLAD" (Warehouse).
- Bottom Right:** A series of rooms including "SKLAD" (Warehouse) and "CHODBA" (Corridor).

The plan also includes various technical details such as dimensions, room numbers, and a legend for the blue grid pattern.

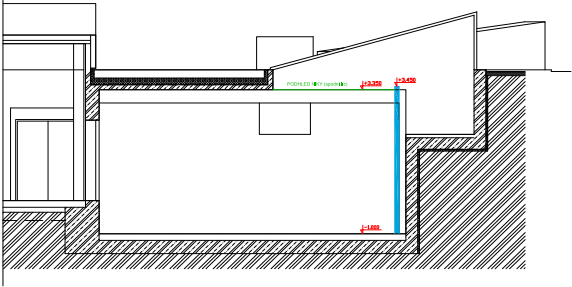
Požární odolnost konstrukcí a vjezdů je určena požární bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a vjezdů bude předložen dodavatelem.

A.3_1b
PODHLÉD - ŘEZY
(svěšený kazetový)

ŘEZ A
(hlavní trojúhelníkový sál)



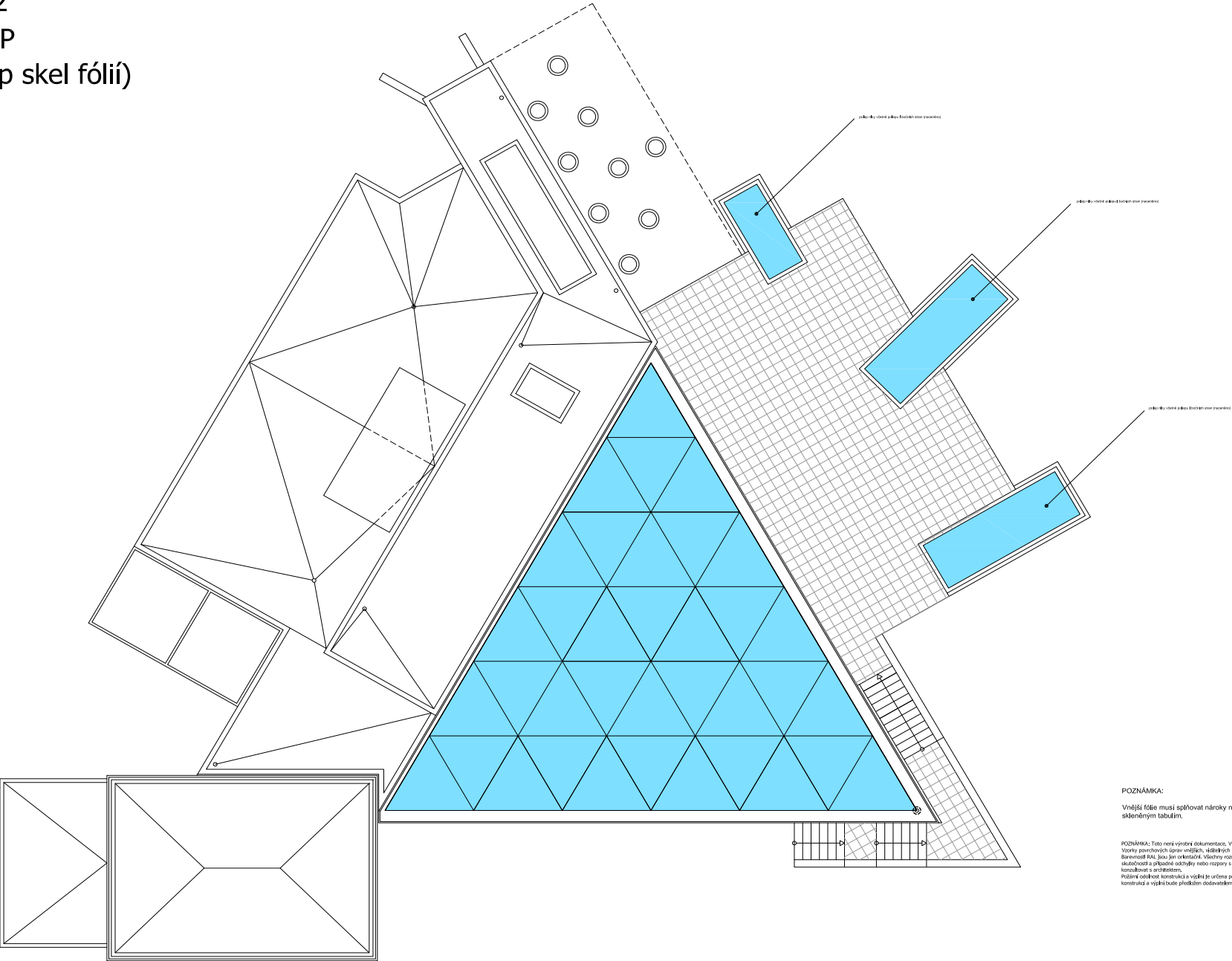
ŘEZ B
(níky spodního sálu)



POZNÁMKA:
Konkrétní řešení pomocné kce podhledu hlavního trojúhelníkového sálu a konkrétní řešení pomocné kce podhledu ník. dodá zhotovitel.

POZNÁMKA: Toto není výborní dokumentace. Výborní dokumentaci předloží architektovi k odsouhlasení. Všechny povrchové úpravy, včetně povrchové úpravy a výkonné předloží architektovi k odsouhlasení. Barvy a RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry musí být zohledněny před výstavbou na místě se skutečností a případně odlišky nebo rozporu s dokumentací konzultovat s architektem. Další řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výhled je určena požární bezpečnostní řešení. Dle požární odolnosti konstrukcí a výhled bude předložen dodatek.

A.3_2
POLEP
(polep skel fólií)



POZNÁMKA:
Vnější fólie musí splňovat nároky na tepelnou odrazivost s ohledem k existujícím skleněným tabulím.

POZNÁMKA: Toto není výborní dokumentace. Výborní dokumentaci předloží architektovi k odsouhlasení. Všechny povrchové úpravy, včetně povrchové úpravy a výkonné předloží architektovi k odsouhlasení. Barvy a RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry musí být zohledněny před výstavbou na místě se skutečností a případně odlišky nebo rozporu s dokumentací konzultovat s architektem. Další řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výhled je určena požární bezpečnostní řešení. Dle požární odolnosti konstrukcí a výhled bude předložen dodatek.

A.3_1 referenční foto



A.3_2 exteriér



A.3_2 interiér



Muzeum války 1866

nika 1



nika 2



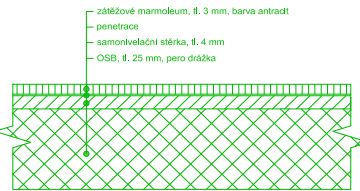
nika 3



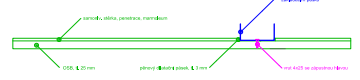
A.4_1
PODLAHA



SOUVRSTVÍ NOVE PODLAHY, M 1:1



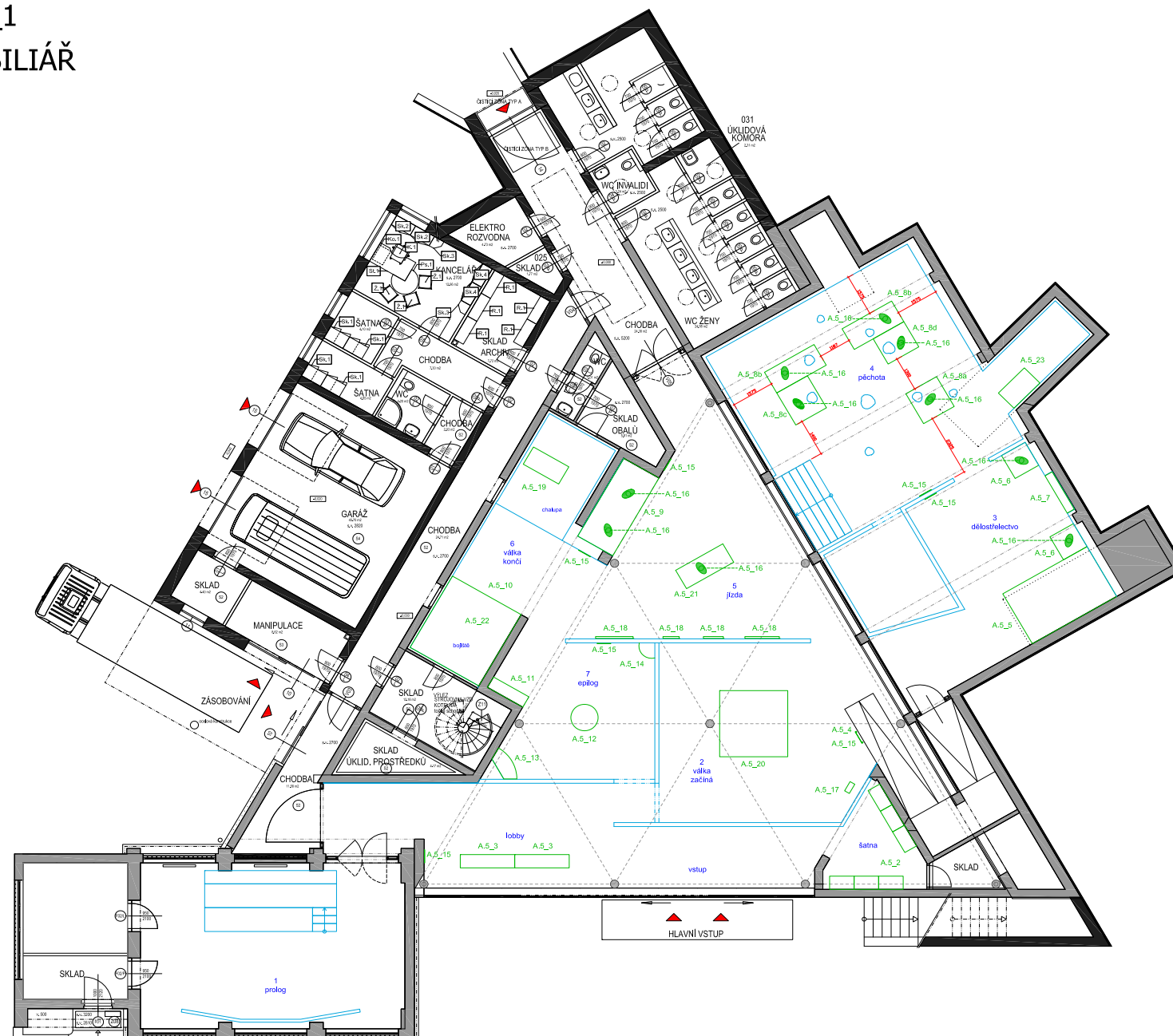
KOTVENÍ SDK PRÍČEK DO NOVE PODLAHY, M 1:10



POZNÁMKA: Založení SDK příček je do nové podlahy, ne do původní. V místech kde mají být příčky nejprve instalovat U profil příčky na základním pásu do OSB (odliš vlnu nesmí překročit tloušťku OSB). Zbytek souvrství nové podlahy dojde k dilatačnímu pásu podél U profilu SDK příčky.

POZNÁMKA: Tato není výměrná dokumentace. Výměrná dokumentace předloží architektovi k odsouhlasení. Všechny pomocné úpravy, včetně konstrukce a opěrných prvků architektovi k odsouhlasení. Barvy a linie jsou jen orientační. Všechny rozměry musí být zobrazeny před začátkem stavebního a předmětů odlišky nebo rozporu s dokumentací konzultovat s architektem. Detaily řešení konzultovat s architektem. Podlahová odlišnost konstrukce a výšky je určena požární bezpečnostním řešením. Doplň o požární odlišnost konstrukce a výšky bude předložen dodatekem.

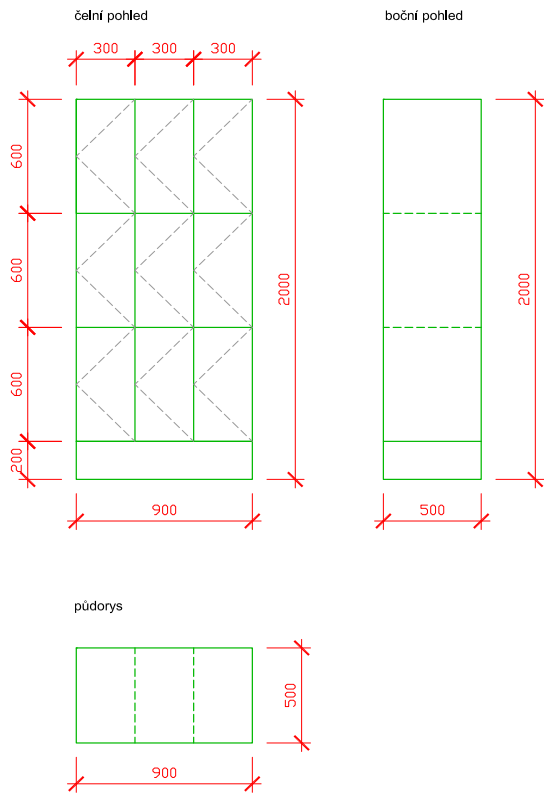
A.5_1
MOBILIÁŘ



POZNÁMKA: Tato není výměrná dokumentace. Výměrná dokumentace předloží architektovi k odsouhlasení. Všechny pomocné úpravy, včetně konstrukce a opěrných prvků architektovi k odsouhlasení. Barvy a linie jsou jen orientační. Všechny rozměry musí být zobrazeny před začátkem stavebního a předmětů odlišky nebo rozporu s dokumentací konzultovat s architektem. Detaily řešení konzultovat s architektem. Podlahová odlišnost konstrukce a výšky je určena požární bezpečnostním řešením. Doplň o požární odlišnost konstrukce a výšky bude předložen dodatekem.

A.5_2

MOBILIÁŘ - detail



Kombinace 3x3 skříňky; 6 kusů (tedy 54 skříňek).

Materiál korpusu: LTD tl. 18 mm, ABS hrana tl. 0,5 mm

Materiál zádové desky korpusu: Sololak, lak bílá barva

Materiál dveří: LTD tl. 18 mm, ABS hrana tl. 2 mm, 2 panty na každé dveře

Materiál podnože: hliníkové jekly, výškově stavitelné, kryté HPL deskou tl. 4 mm

Barevné provedení RAL 7016 nebo podobné.

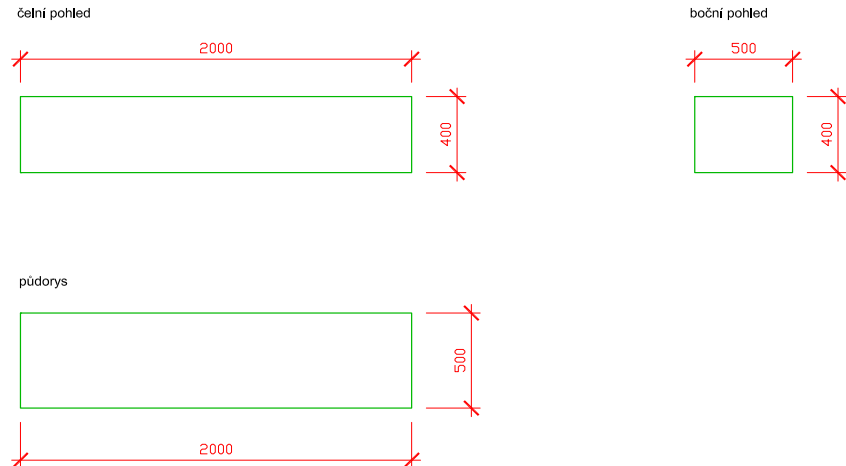
Každé dveře opatřeny cylindrickým zámekem s klíčkem.

POZNÁMKAS: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorky povrchových úprav vnějších, vnitřních konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnosti RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpor s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_3

MOBILIÁŘ - detail

2 kusy



Materiál vnější: MDF

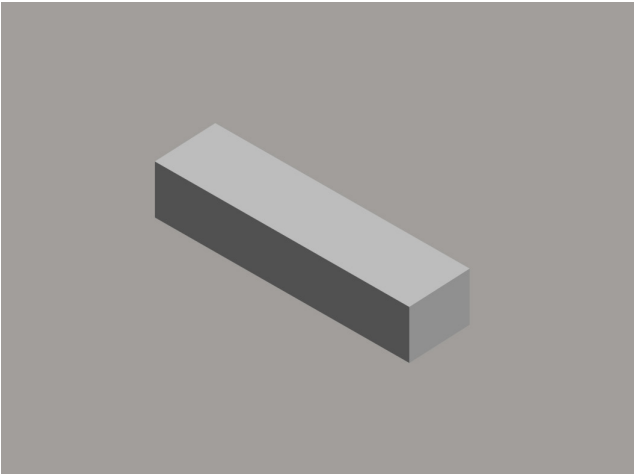
Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kceje součástí dodávky a je zahrnuta v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli; musí být zaručena požadovaná nosnost).

Povrchová úprava: lak mat RAL 7047, tmelení, lepení PUR

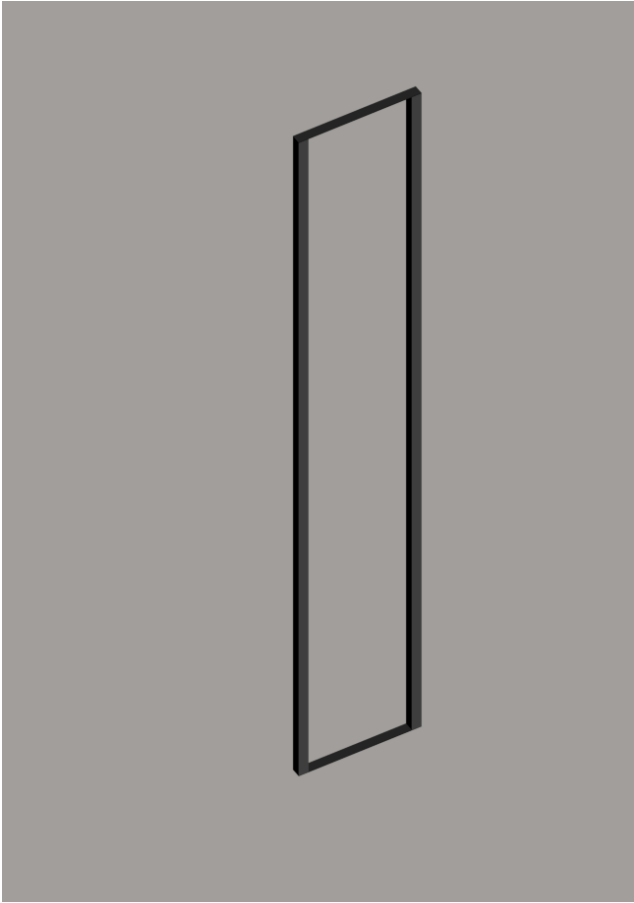
Nutno zaručit nosnost **400 kg**.

POZNÁMKAS: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorky povrchových úprav vnějších, vnitřních konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnosti RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpor s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_3

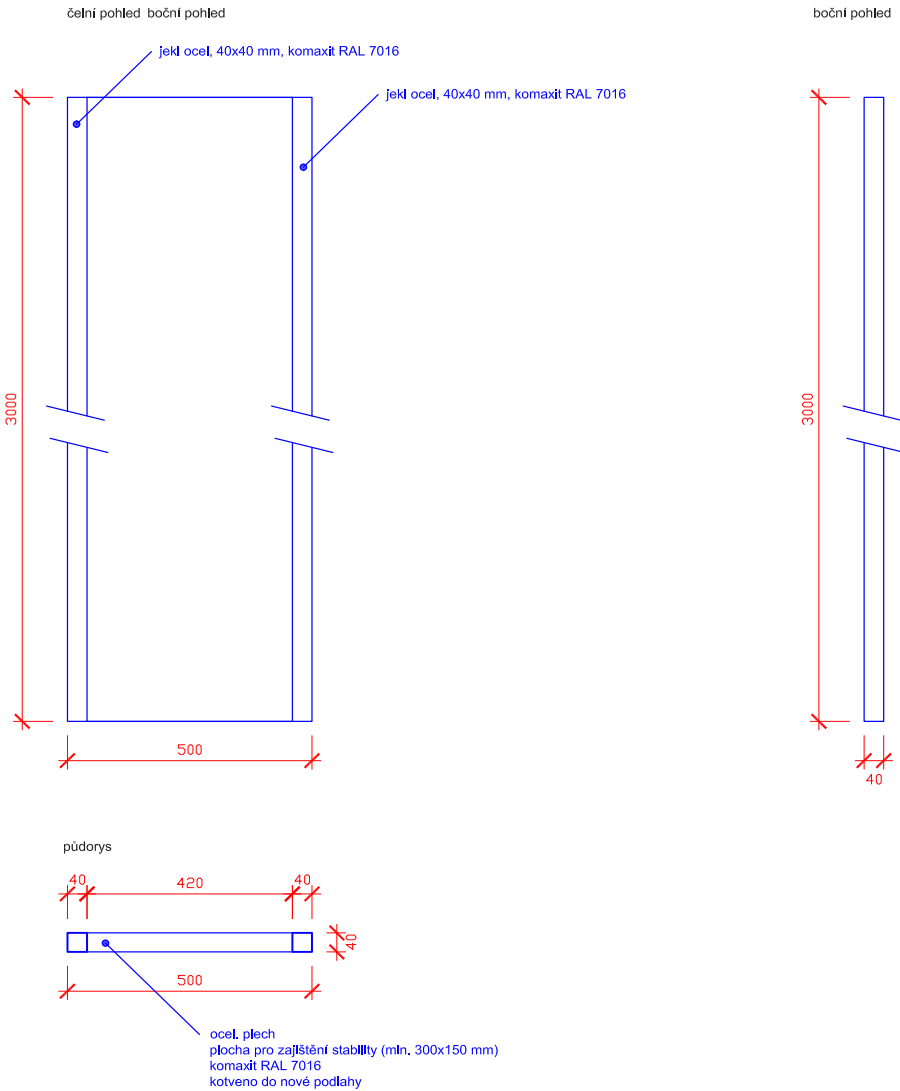


A.5_4



A.5_4

MOBILIÁŘ - detail

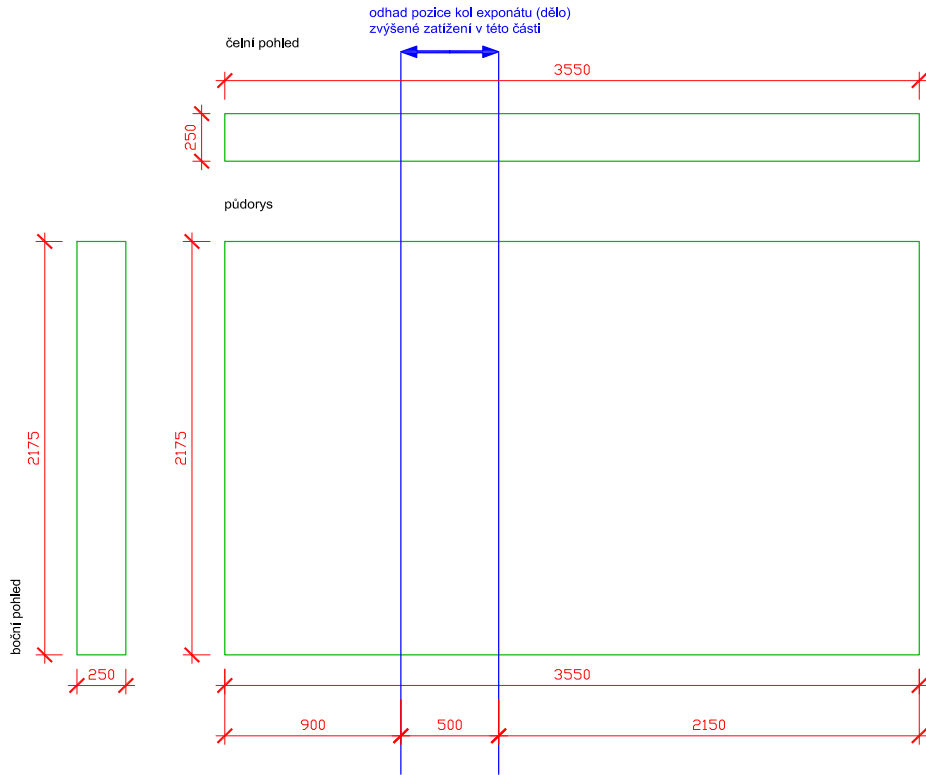


Horní konec kotven do pomocné kce svěšeného podhledu.

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci přeložit architektovi k odsouhlasení. Vzorok povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozporok s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_5

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kceje součástí dodávky a je zahrnuta v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli; musí být zaručena požadovaná nosnost).

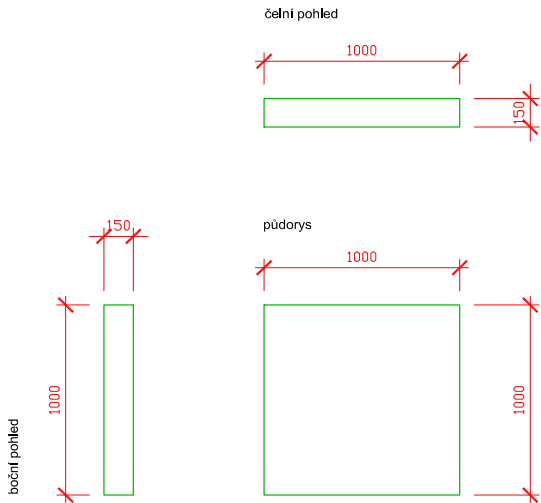
Povrchová úprava: lak mat RAL 7016, tmelení, lepení PUR

Nutno zaručit nosnost podstavce s ohledem k exponátu, který na něm bude umístěn; hmotnost exponátu 1000 kg.
Exponát Ex.3.3a

POZNÁMKAS Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorčky povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpory s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_6

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF

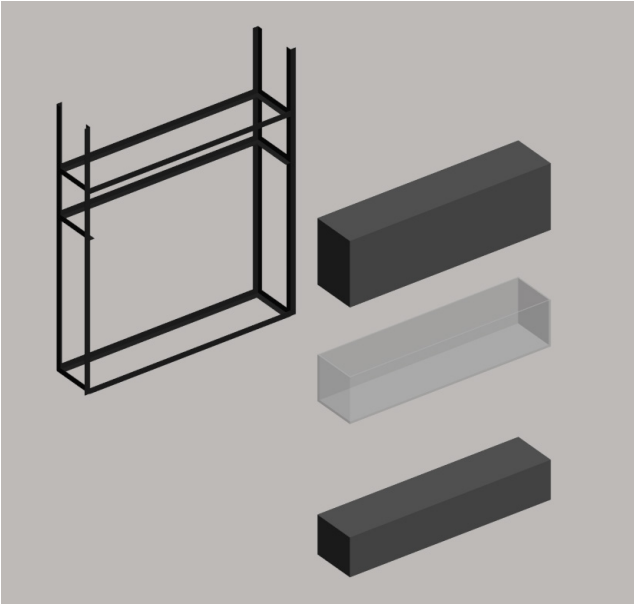
Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kceje součástí dodávky a je zahrnuta v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli; musí být zaručena požadovaná nosnost).

Povrchová úprava: lak mat RAL 7016, tmelení, lepení PUR

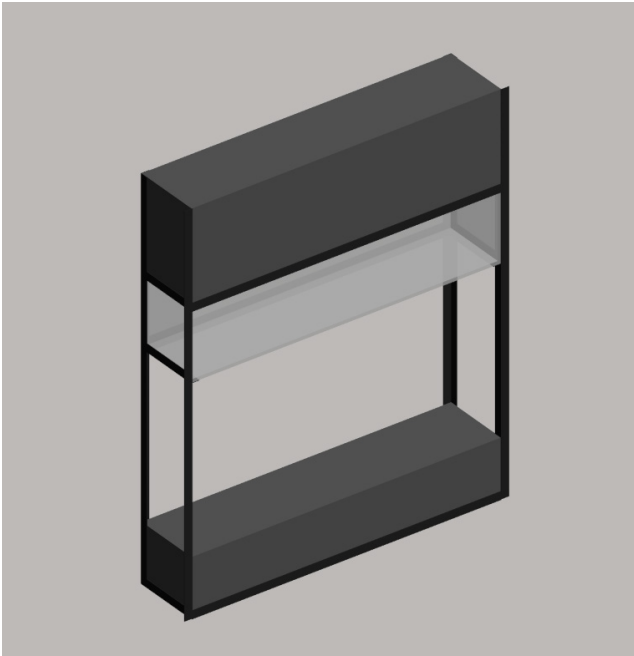
Nutno zaručit nosnost podstavce 100 kg/m².

POZNÁMKAS Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorčky povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpory s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_7 rozloženo

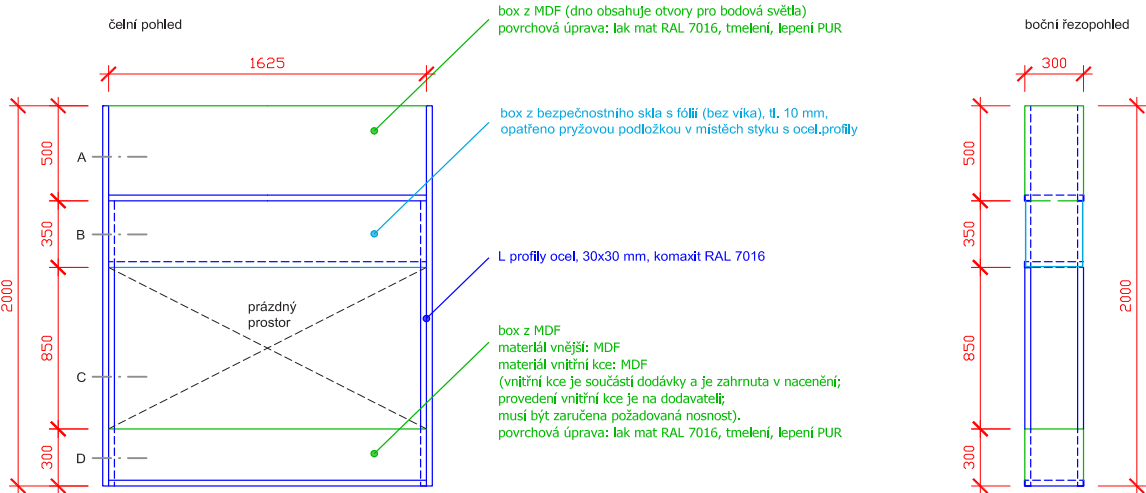
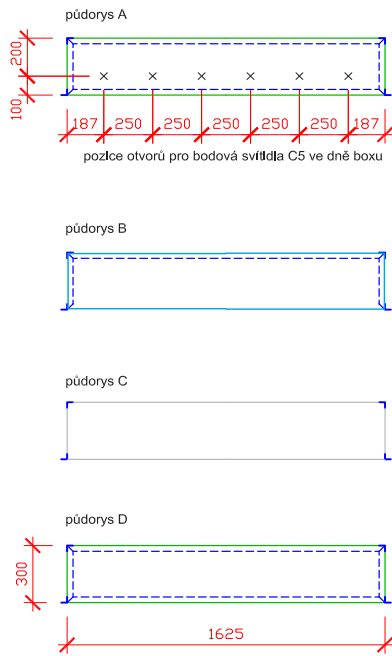


A.5_7



A.5_7

MOBILIÁŘ - detail



Nutno ověřit reálné rozměry stavebního otvoru.

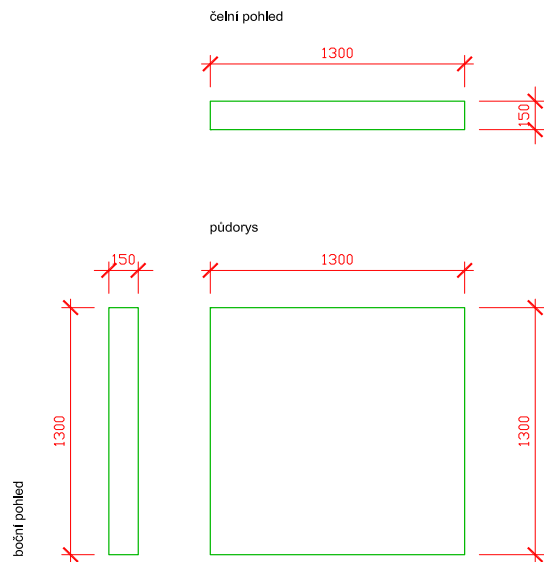
Nutno zaručit nosnost skleněného boxu s ohledem k exponátu, který na něm bude umístěn. Hmotnost exponátu 35 kg.
Exponát Ex.3.2

Nutno zaručit nosnost spodního MDF boxu s ohledem k exponátu, který na něm bude umístěn. Hmotnost exponátu 150 kg.
Exponát Ex.3.3b

POZNÁMKAS Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci přeložit architektovi k odsouhlasení. Vzorok povrchových úprav vnějších, vnitřních konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpor s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_8a

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kceje součástí dodávky a je zahrnuta
v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli;
musí být zaručena požadovaná nosnost).

Povrchová úprava: lak RAL 7016, tmelení, lepení PUR

Nutno zaručit nosnost podstavce 100 kg/m².

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení.
Vzorčky povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení.
Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se
skutečností a případné odchylky nebo rozporů s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení
konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti
konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_8b

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kceje součástí dodávky a je zahrnuta
v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli;
musí být zaručena požadovaná nosnost).

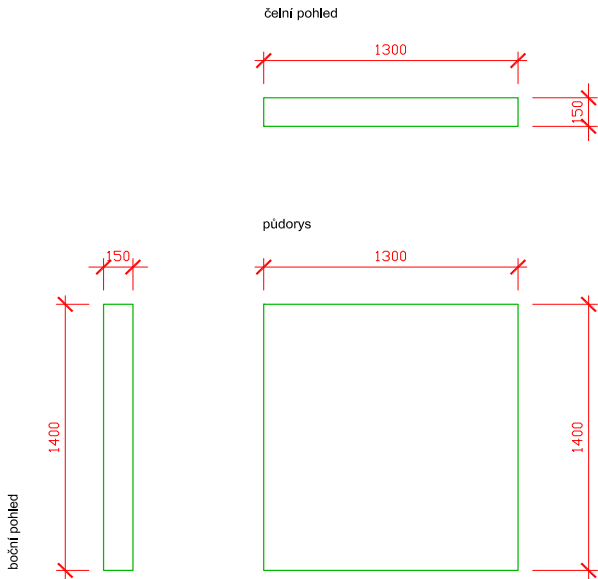
Povrchová úprava: lak RAL 7016, tmelení, lepení PUR

Nutno zaručit nosnost podstavce 100 kg/m².

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení.
Vzorčky povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení.
Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se
skutečností a případné odchylky nebo rozporů s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení
konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti
konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_8c

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kceje součástí dodávky a je zahrnuta
v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli;
musí být zaručena požadovaná nosnost).

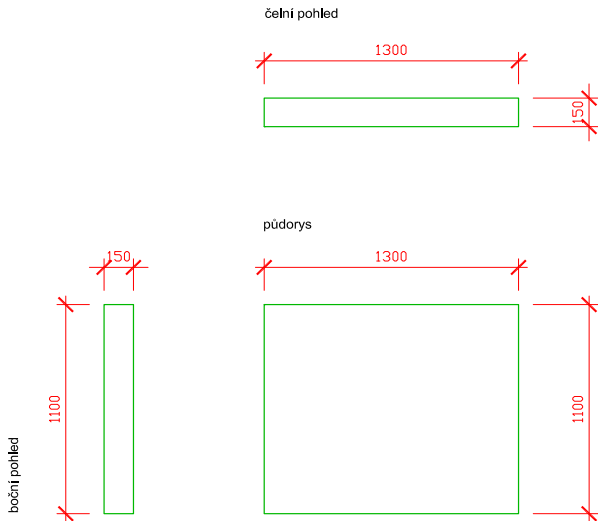
Povrchová úprava: lak RAL 7016, tmelení, lepení PUR

Nutno zaručit nosnost podstavce 100 kg/m².

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení.
Vzorky povrchových úprav vnějších, vnitřních konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení.
Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se
skutečností a případné odchylky nebo rozporny s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení
konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti
konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_8d

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kceje součástí dodávky a je zahrnuta
v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli;
musí být zaručena požadovaná nosnost).

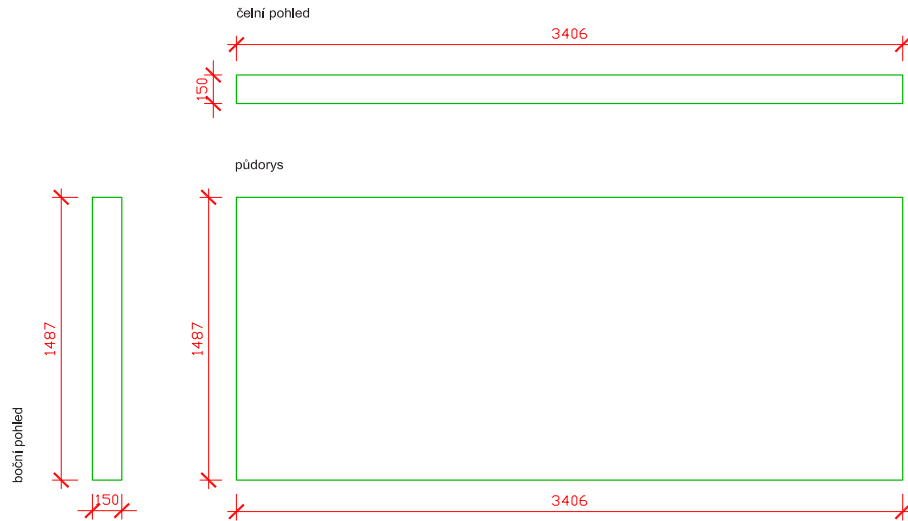
Povrchová úprava: lak RAL 7016, tmelení, lepení PUR

Nutno zaručit nosnost podstavce 100 kg/m².

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení.
Vzorky povrchových úprav vnějších, vnitřních konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení.
Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se
skutečností a případné odchylky nebo rozporny s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení
konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti
konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_9

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kce je součástí dodávky a je zahrnuta
v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli;
musí být zaručena požadovaná nosnost).

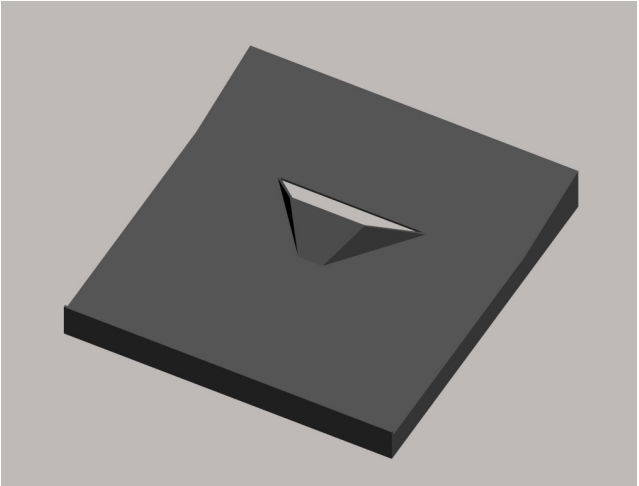
Povrchová úprava: lak mat RAL 7047, tmelení,
lepení PUR

Nutno zaručit nosnost podstavce 100 kg/m².

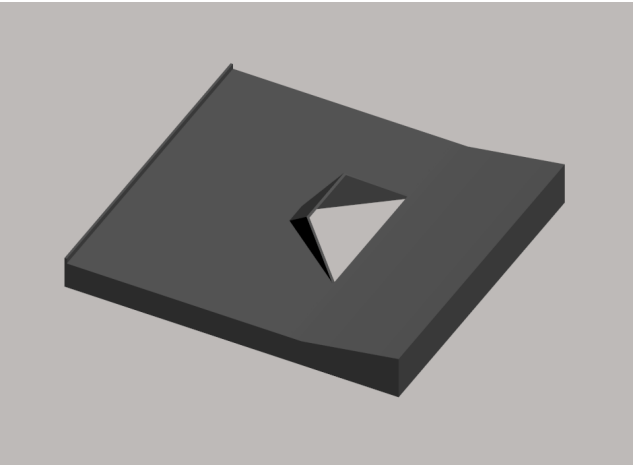
Nutno ověřit reálné rozměry stavebního otvoru.

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci přebírá architektovi k odsouhlasení.
Vzorky povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení.
Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se
skutečností a případné odchylky nebo rozpor s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení
konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti
konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_10 zepředu

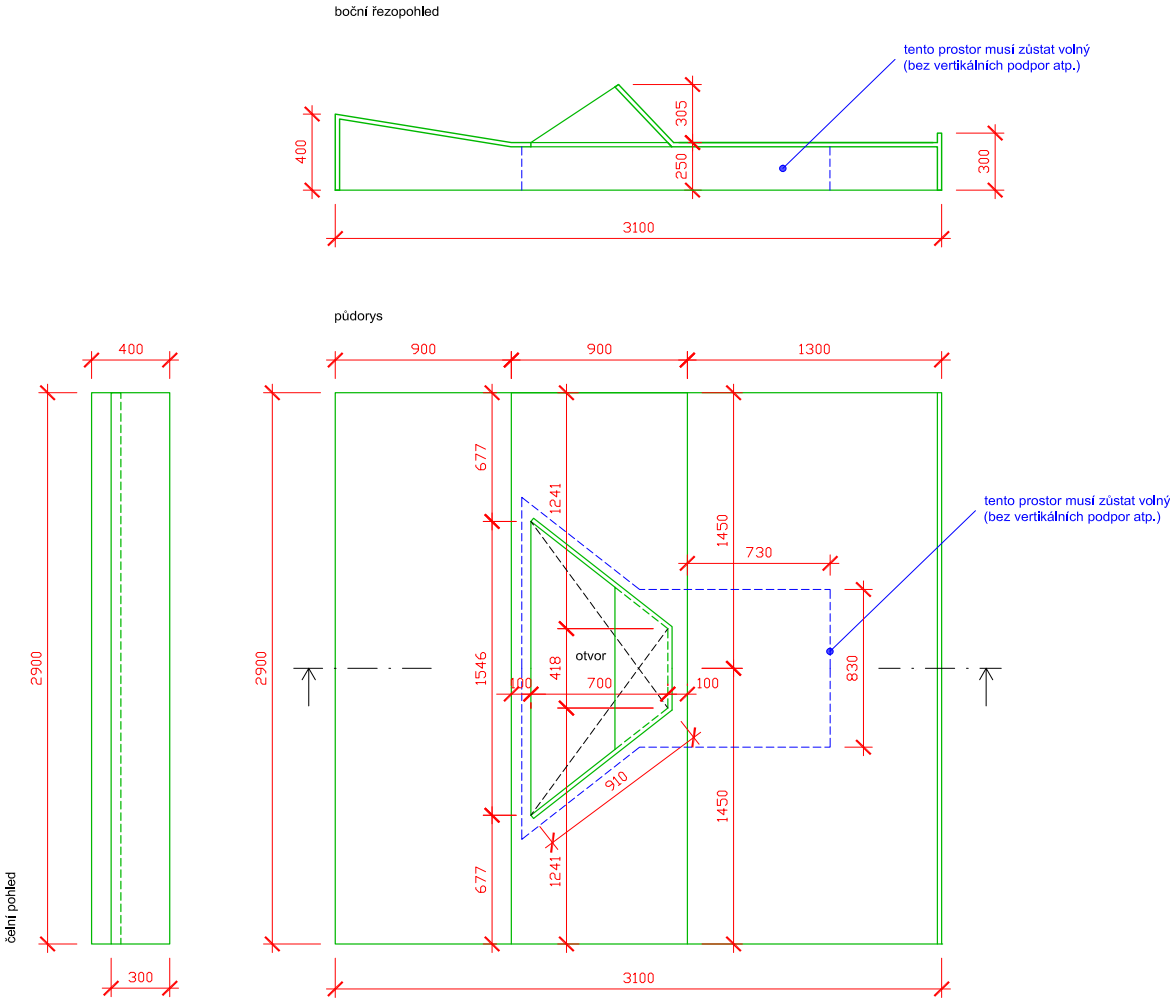


A.5_10 zezadu



A.5_10

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kce je součástí dodávky a je zahrnuta
v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli;
musí být zaručena požadovaná nosnost).

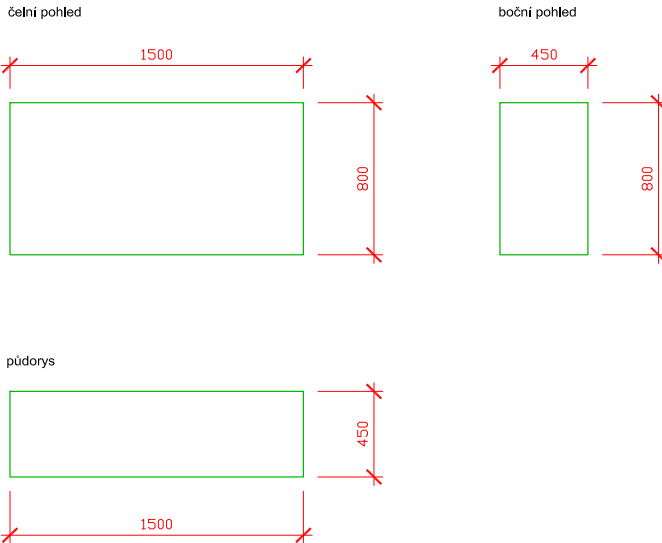
Povrchová úprava: lak mat RAL 7016, tmelení,
lepení PUR

Nutno zaručit nosnost podstavce 100 kg/m².

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení.
Vzorky povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení.
Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zřehájením prací ověřit na místě se
skutečností a případné odchylky nebo rozpor s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení
konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti
konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_11

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kce je součástí dodávky a je zahrnuta
v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli;
musí být zaručena požadovaná nosnost).

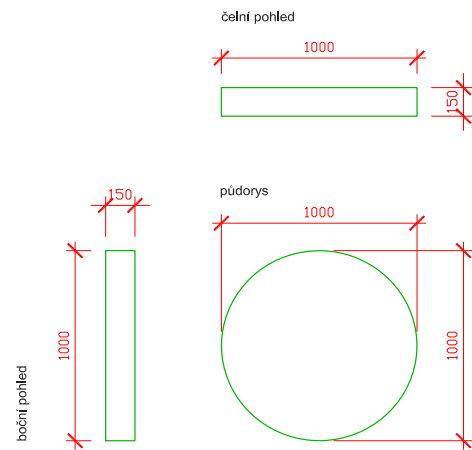
Povrchová úprava: lak mat RAL 7016, tmelení,
lepení PUR

Nutno zaručit nosnost podstavce s ohledem
k exponátu, který na něm bude umístěn.
Hmotnost exponátu 50 kg.
Exponát Ex.7.7

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení.
Vzorky povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení.
Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zřehájením prací ověřit na místě se
skutečností a případné odchylky nebo rozpor s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení
konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti
konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_12

MOBILIÁŘ - detail



Materiál vnější: MDF + ohýbatelná MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kce je součástí dodávky a je zahrnuta v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli; musí být zaručena požadovaná nosnost).

Povrchová úprava: lak mat RAL 7016, tmelení, lepení PUR

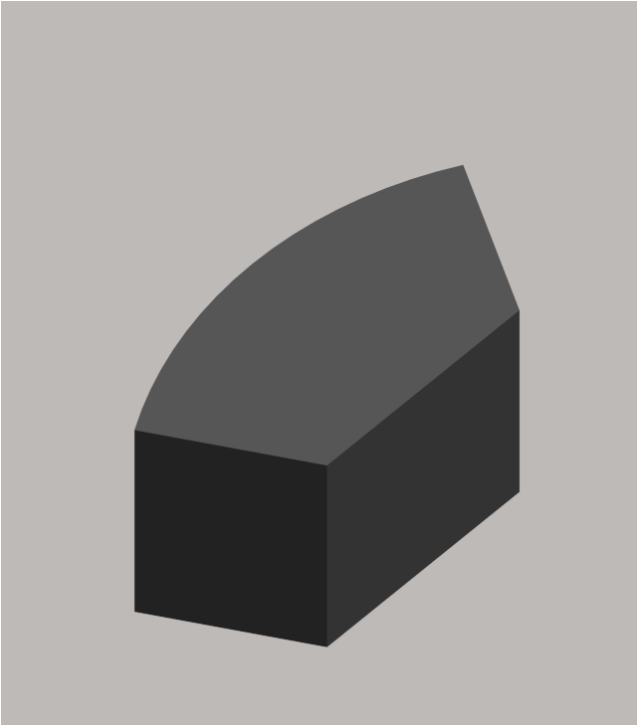
Nutno zaručit nosnost podstavce s ohledem k exponátu, který na něm bude umístěn.
Hmotnost exponátu 1000 kg.

Exponát Ex.7.1

Nutno zajistit exponát proti naklonění návštěvníky.

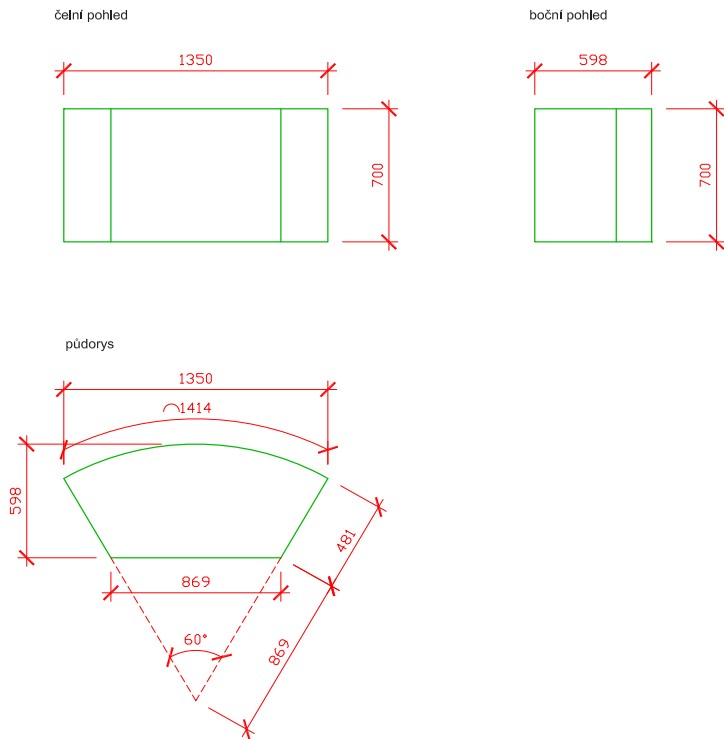
POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorový povrchový úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnosti RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpor s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_13



A.5_13

MOBILIÁŘ - detail



Materiál: MDF + ohýbatelná MDF

Materiál vnitřní kce: MDF
(vnitřní kce je součástí dodávky a je zahrnuta
v nacenění; provedení vnitřní kce je na dodavateli;
musí být zaručena požadovaná nosnost).

Povrchová úprava: lak mat RAL 7016, tmelení,
lepení PUR

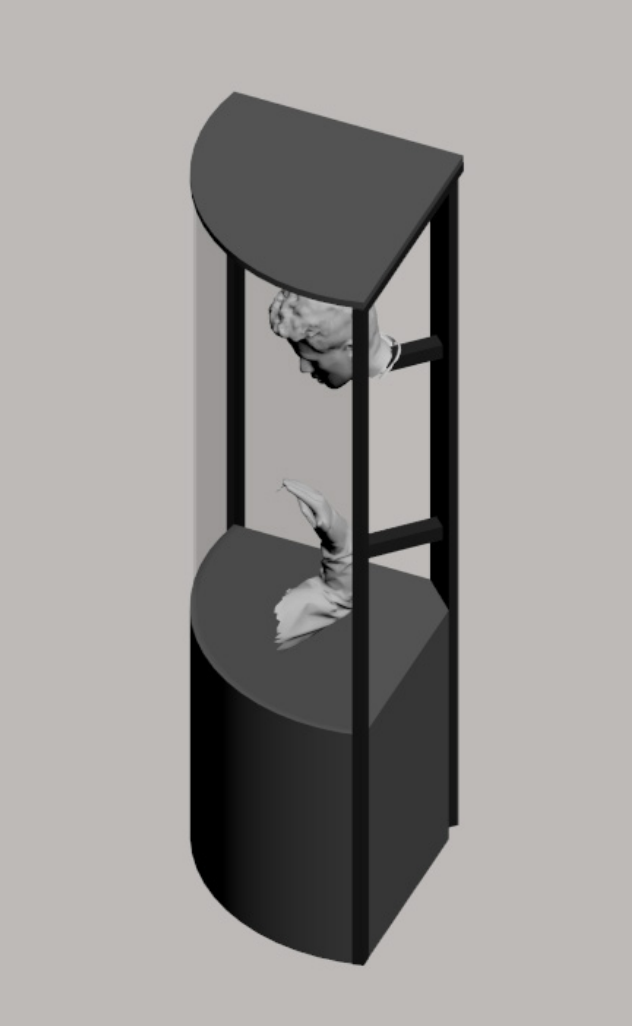
Nutno zaručit nosnost podstavce s ohledem
k exponátu, který na něm bude umístěn.
Hmotnost exponátu 1000 kg.

Exponát Ex.7.4

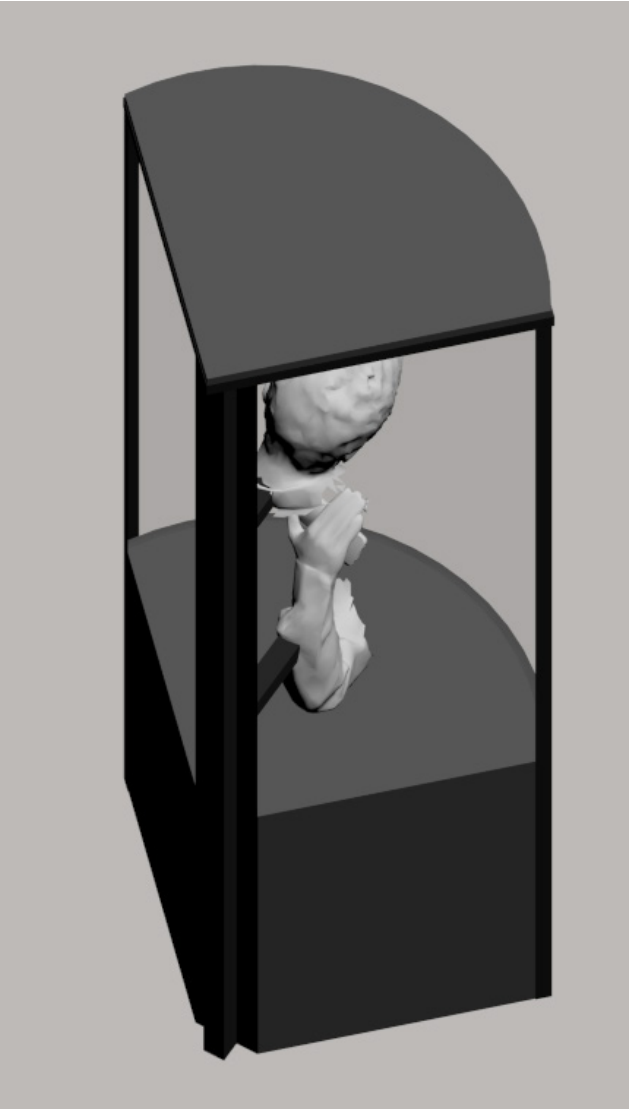
Nutno zajistit exponát proti naklonění návštěvníky.

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení.
Vzorky povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení.
Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se
skutečností a případné odchylky nebo rozpory s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení
konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti
konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_14 bok

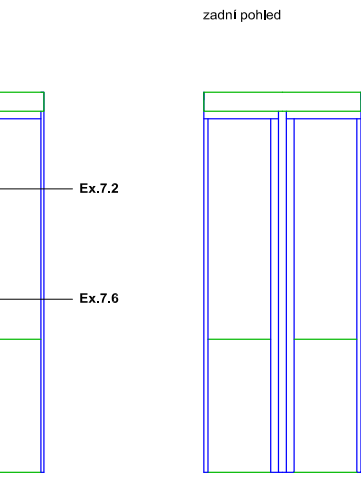
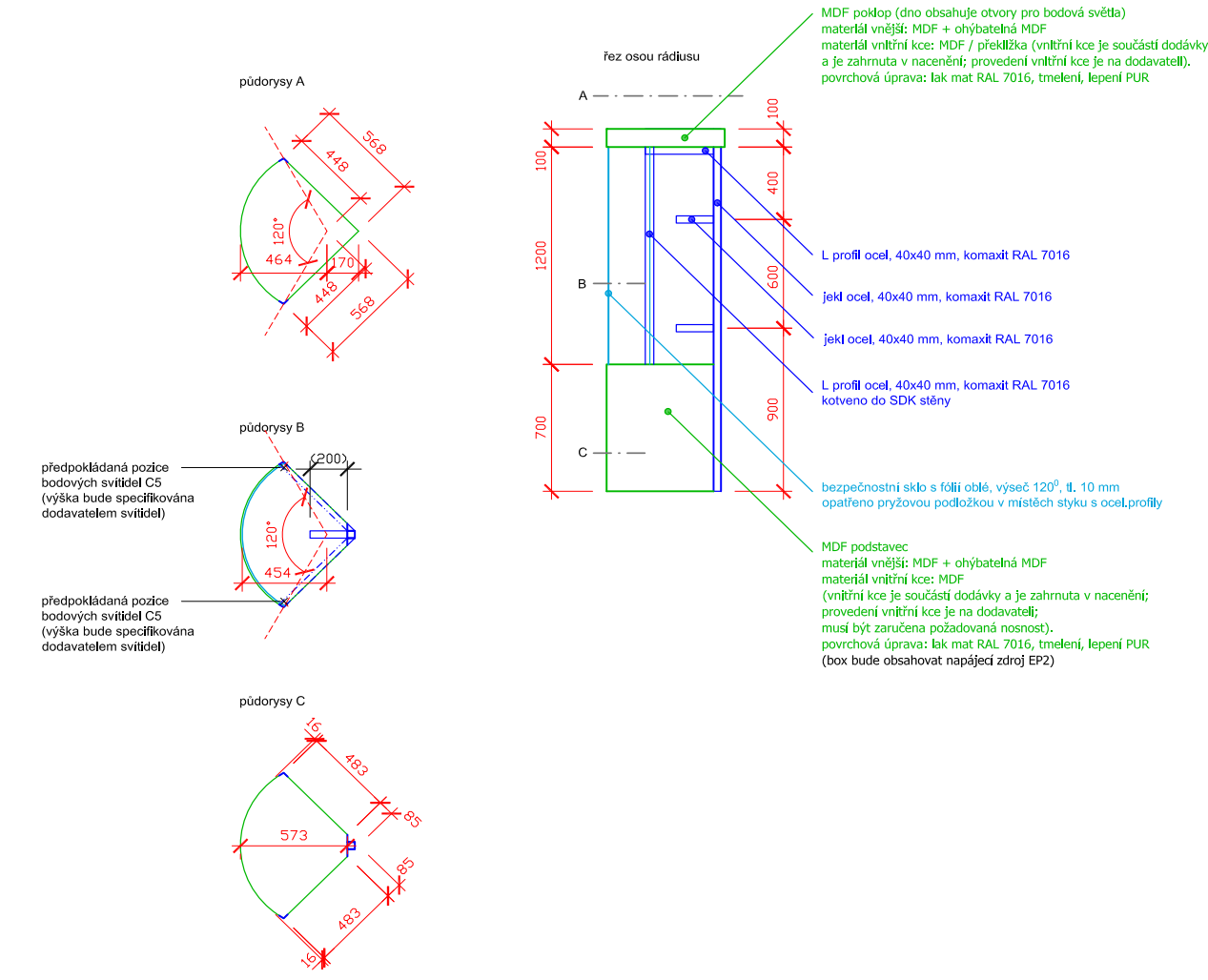


A.5_14 zezadu



A.5_14

MOBILIÁŘ - detail



Délka jeřlů držících či přidrřujících exponáty, zde uvedená jako "(200)" bude ověřena dle potřeb konkrétních exponátů zde umístěných. Totéž platí i pro způsob jejich uchycení a pro zajištění nosnosti kce s ohledem na jejich hmotnost (vše ověřit s Muzeem Východních Čech).

Nutno zaručit nosnost podstavce a jeřlů držících / přidrřujících exponáty s ohledem k exponátům, které na něm budou umístěny.
Exponát Ex.7.2 hmotnost 50 kg.
Exponát Ex.7.6 hmotnost 50 kg.

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorok povrchových úprav vnějších, viditelných konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zřahajením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpory s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_16 polohy a pózy

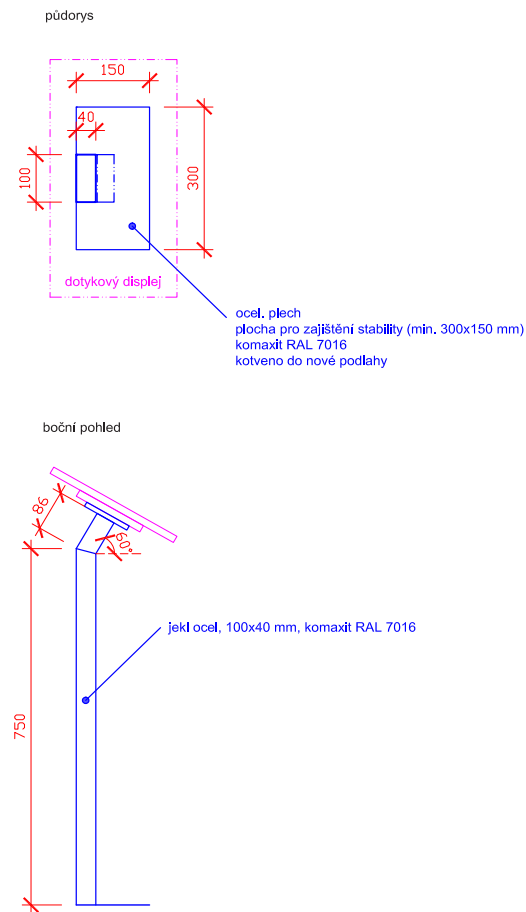


A.5_16 vzor



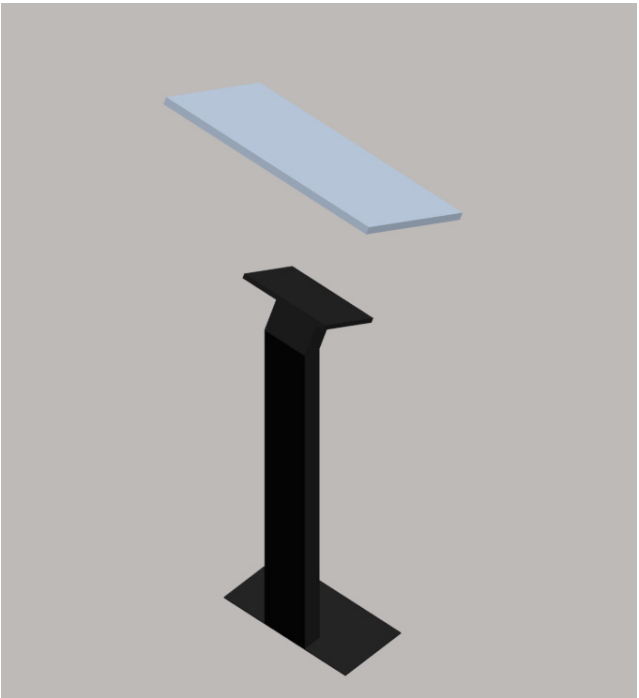
A.5_17

MOBILIÁŘ - detail



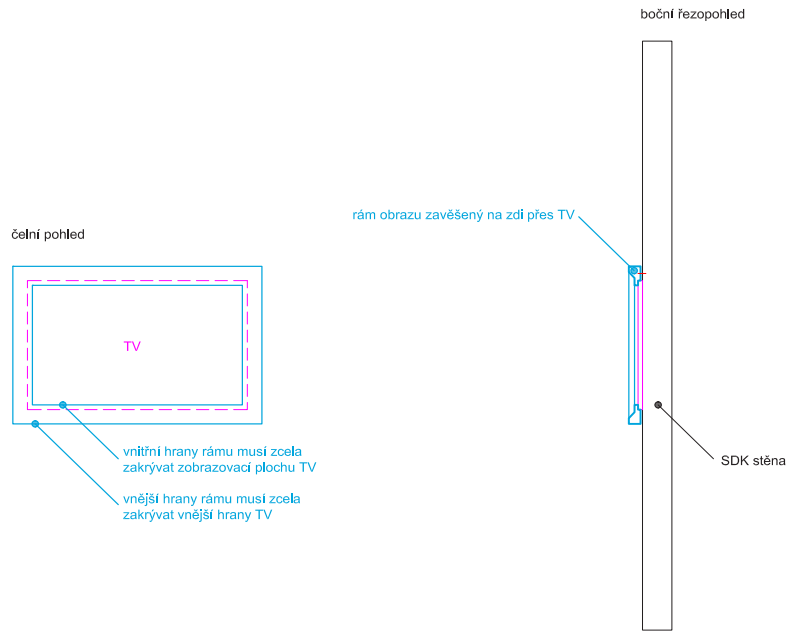
POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení.
Vzorky povrchových úprav vnějších, vnitřních konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení.
Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpor s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem.
Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_17



A.5_18

MOBILIÁŘ - detail



Rám obrazu dřevěný, výrazný, plastický, ornamentální.

Povrchová úprava: zlatavý či medový nátěr; drobné znaky patiny a stárí výhodou

Veškeré dřevo bude opatřeno proti škůdcům a houbám a zalakováno.

Přesnou velikost jednotlivých ráků nelze určit, dokud nejsou vybrány konkrétní modely TV.

Je možné použít i ráky, které neodpovídají poměru TV (předpoklad 16:9), ale v tomto případě je potřeba zaručit, že rám zcela zakrývá TV a také si potvrdit s klientem a zpracovatelem digitálního obsahu, že nebude využita celá plocha TV.

TV a rám nejsou pevně propojeny; TV je uchycena na držák TV v nice, rám je chycen na jednoduché háčky, kotvené do SDK. Rám je tedy přes TV nasazen až po jejím umístění a v případě potřeby odebrání TV je potřeba nejdříve odejmout rám.

POZNÁMKA: Toto není výrobní dokumentace. Výrobní dokumentaci předložit architektovi k odsouhlasení. Vzorok povrchových úprav vnějších, vnitřních konstrukcí a opláštění předložit architektovi k odsouhlasení. Barevnost RAL jsou jen orientační. Všechny rozměry nutno před zahájením prací ověřit na místě se skutečností a případné odchylky nebo rozpor s dokumentací konzultovat s architektem. Detailní řešení konzultovat s architektem. Požární odolnost konstrukcí a výplní je určena požárně bezpečnostním řešením. Doklad o požární odolnosti konstrukcí a výplní bude předložen dodavatelem.

A.5_18



A.5_19



A.5_23



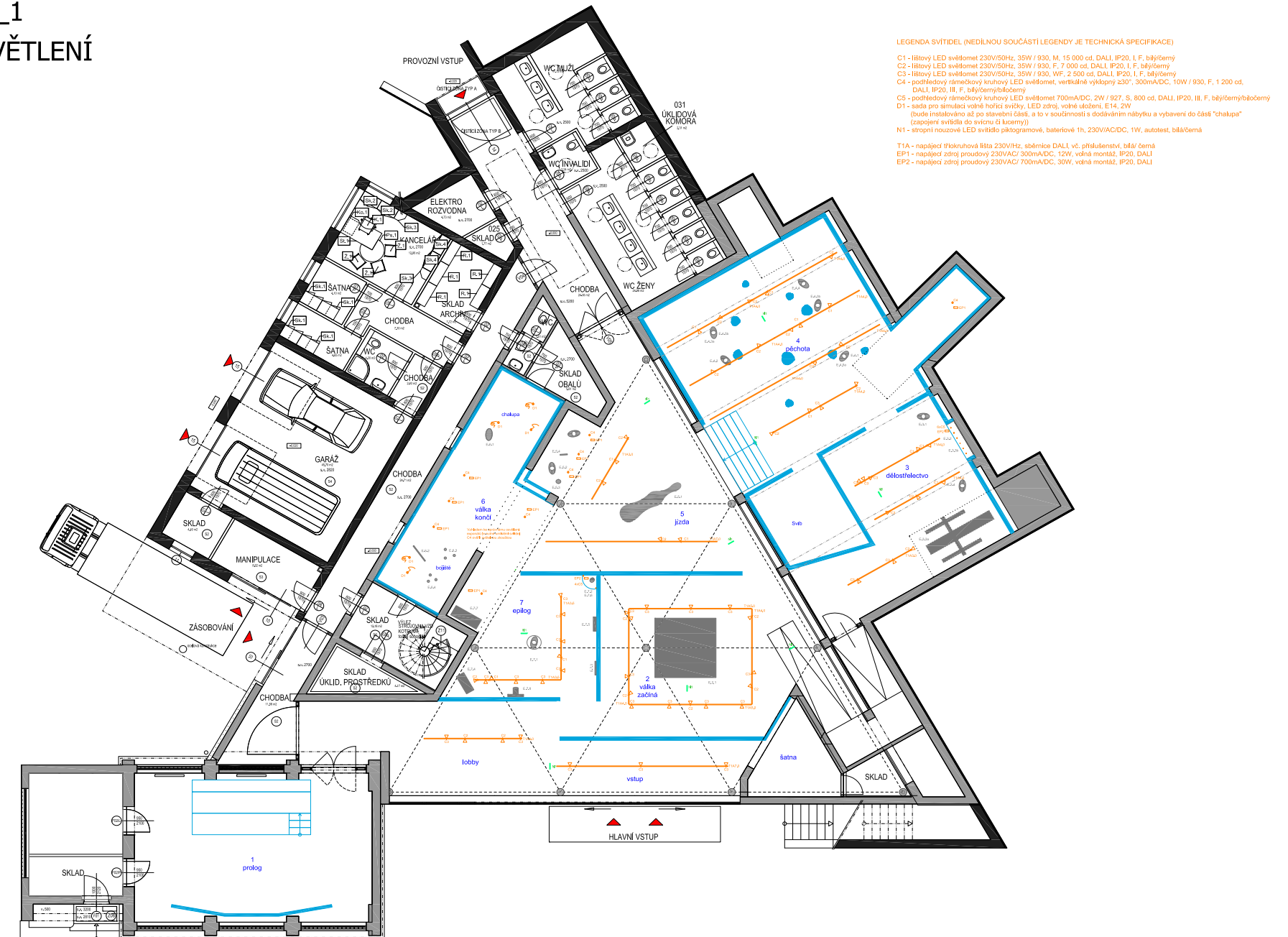
Kapitola IV

Osvětlení

Výkres je k dispozici v příslušném měřítku pro tisk k dispozici v příložených dokumentech.

V příložených dokumentech je dále kompletní technická specifikace všech svítidel, tzv. kniha světél.

C.1_1
OSVĚTLENÍ



Kapitola IV

AV prvky

Výkres je k dispozici v příslušném měřítku pro tisk k dispozici v přiložených dokumentech.

Všechny obrazovky a projektory podporují přehrávání obsahu na frekvenci minimálně 60Hz při plném rozlišení, které jednotlivé zařízení poskytují. Viz. detailní technická specifikace ve výkazu výměr - Sekce F6. Všechna zařízení jsou zapojeny do jedné společné sítě a každý z nich má svoji unikátní IP adresu (projektor, monitor, počítač, přehrávač,...), aby bylo možné kontrolovat zda stav zařízení z jednoho uzlu v budově (ideálně serverovna).

Kabaly a trasy

Kabeláž musí být volena s ohledem na požární požadavky – jde-li o shromažďovací prostor, je předpoklad požadavku na bezhalogenové provedení. Roli hraje také definování požárních úseků, únikových cest a např. množství a rozmístění sprinklerů. Vše se řídí požární zprávou. Kabelové trasy musejí být dimenzovány na množství kabelů. Veškeré žlaby či trubky musejí také v případě potřeby splňovat požární požadavky, a to včetně způsobu jejich uchycení. Koncové pozice jsou součástí výkresové dokumentace.

Stavební příprava

Na stavbu jsou obvykle narokovány podlahové krabice pro přípojná místa a navazující trubky v podlaží a zdech, dále průrazy stěn v případě propojení více místností. Pokud dochází k prostupu mezi požárními úseky, musí být průrazy po instalaci kabelů ošetřeny požárními ucpávkami. Pro shromažďovací prostory určené pro více než 50 osob je obvykle nárokována příprava trubkování pro indukční smyčku pro nedoslýchavé. Součástí projektu také někdy bývá tabelární souhrn hmotností uvažovaných AV koncových zařízení, pro specifikaci požadovaných nosností stavebních konstrukcí.

Silnoproud

Obecným požadavkem na rozvody silnoproudu je, aby v rámci jednoho prostoru byly zásuvky pro AV vedeny z jednoho rozvaděče, ve kterém budou napojeny na jednu shodnou fázi. V podlahových krabicích je obvykle nárokován dvojité samostatně jištěný přívod ukončený modulem 230 V AC, na stropěch pak zásuvky 230 V AC pro projektory.

Slaboproud, datová síť

Za AV techniku jsou nárokovány datové zásuvky téměř u všech koncových zařízení, jsou využity pro monitorování jejich provozního stavu nebo k řízení. Stejně jako v předešlém případě jsou konkrétní nároky znázorňovány ve výkresové části dokumentace.

Osvětlení

Dle zadání lze v rámci řízení AV systému ovládat i osvětlení a další prvky. Je nutné zajistit konektivitu mezi řídicí centrálou AV a rozvaděčem osvětlení, kde jsou instalovány řídicí moduly, obvykle s protokolem DALI. Ovšem vždy platí, že tyto prvky musí mít i autonomní ovládání, umožňující práci i v případě, že AV technika nebude vůbec využita a nebude v provozu.

Vzduchotechnika

V projektové dokumentaci je vždy určen ztrátový výkon generovaný AV vybavením, který musí být odveden systémem vzduchotechniky. V případě vysoké pracovní teploty hrozí výpadky provozu nebo i poškození zařízení.

Interiér/nábytek

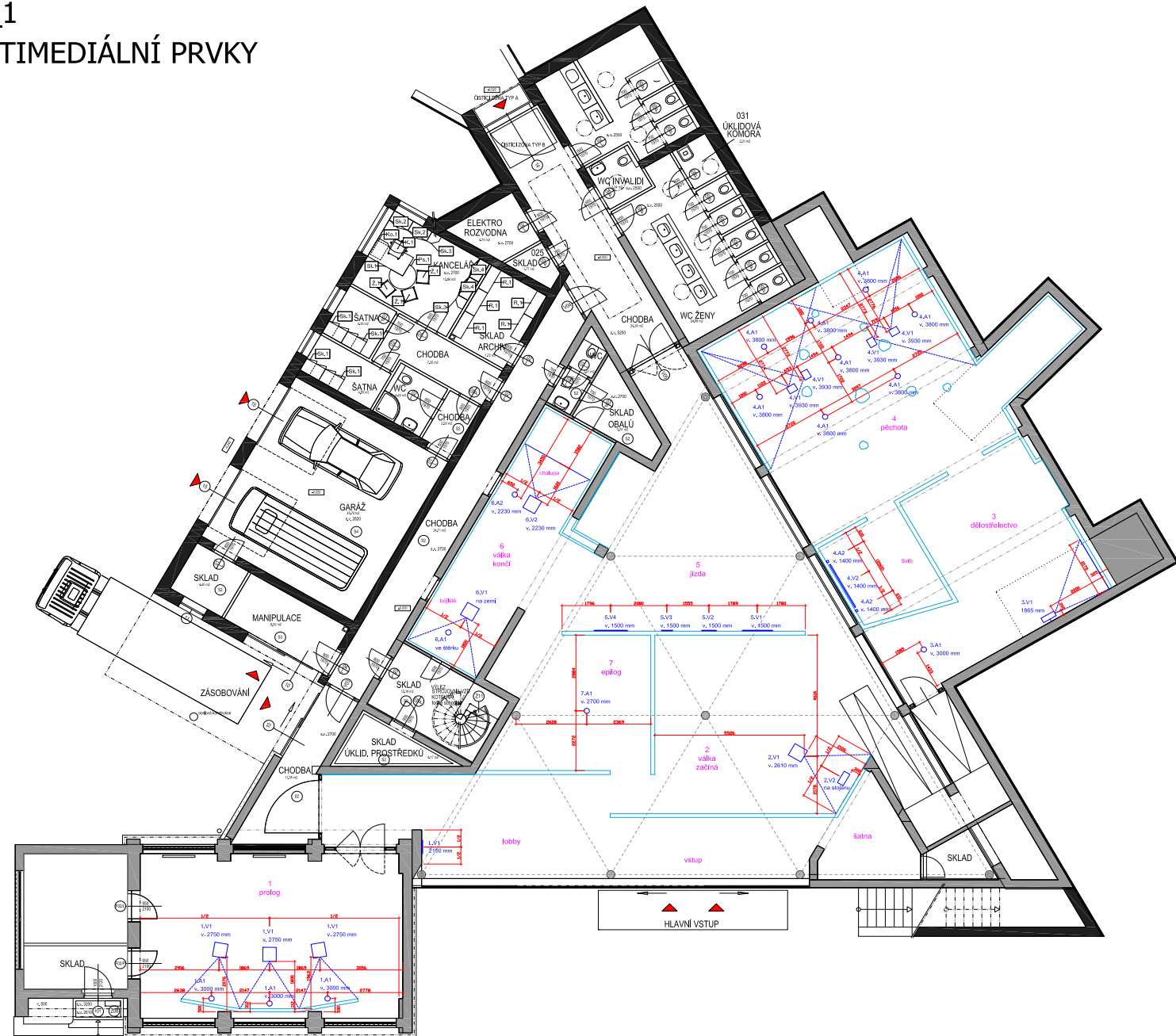
Pokud je AV technika umístěna ve skříňkách, katedrách, apod., musí být tyto prvky odvětrávány – musí být schopny aktivní výměny vzduchu, musí být tedy umožněna instalace ventilátorů a mít okolo sebe perforované či otevřené plochy.

Prostorová akustika

Vybrané prostory musejí vyhovovat ČSN 73 0527 – pokud jsou požadovány vyšší nároky na srozumitelnost mluveného slova a obecně komfort prostředí, je nutné upravit dobu dozvuku. To je nejčastěji provedeno podhledem a stěnovými obklady na základě akustických výpočtů.

C.2_1

MULTIMEDIÁLNÍ PRVKY



POZNÁMKA:

Pro všechna AV zařízení zajistit 2x 230V a 2x UTP cat 6

RACK pro síťové a AV prvky expozice Zhotovitel vhodně umísť do strojovny VZT.

Výška zařízení (v.) je počítána vždy od aktuální podlahy, ne od absolutní nuly

V případě obrazovky tato výška značí střed obrazovky.

V případě projektorů tato výška značí čoko projektoru.

V případě reproduktorů tato výška značí spodní hranu reproduktoru.

Kapitola IV

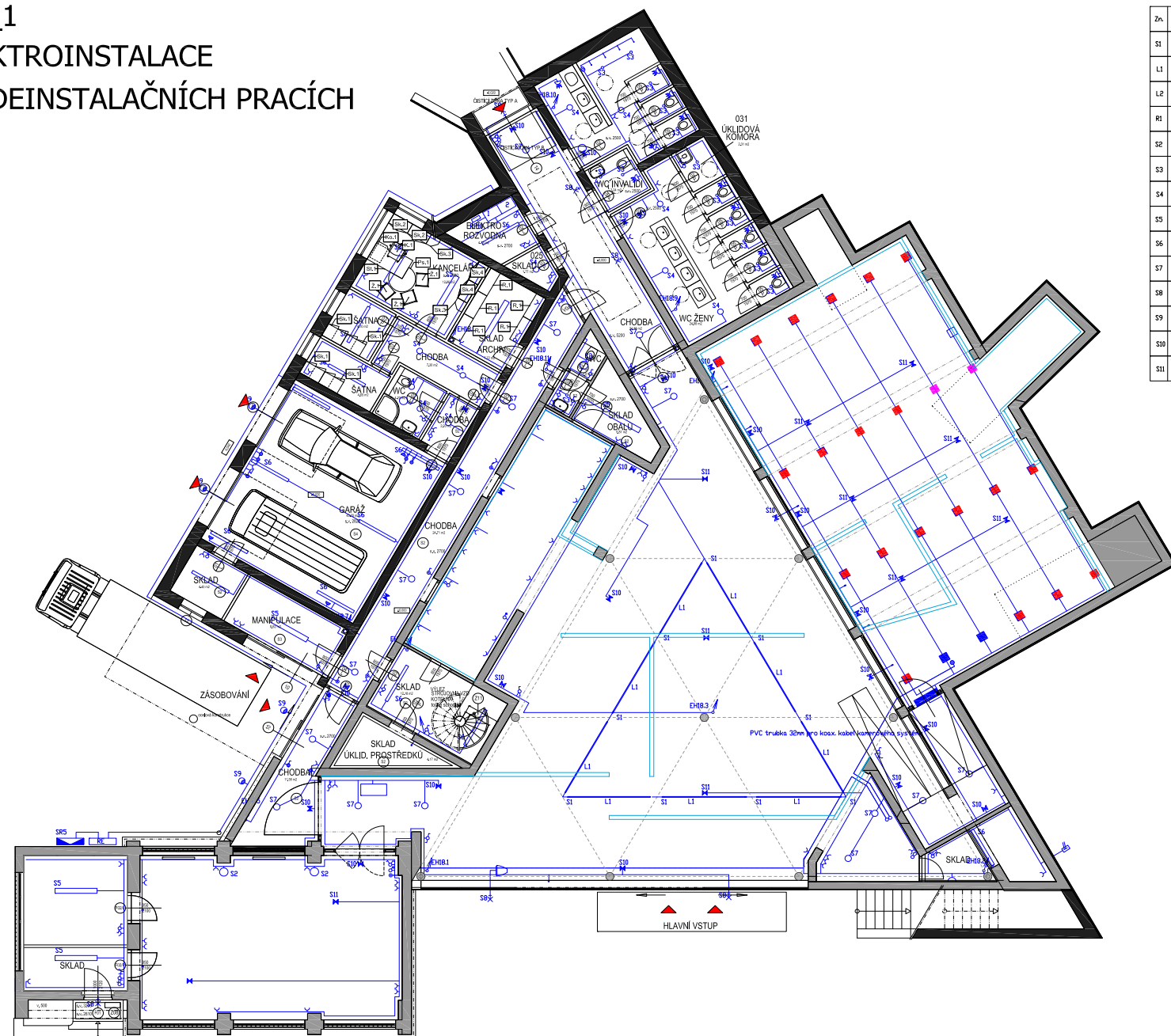
Elektroinstalace

po deinstalačných prácich

Výkres je k dispozici v příslušném měřítku pro tisk k dispozici v přiložených dokumentech.

Během prohlídky bylo zjištěno, že velká většina podlahových krabic ve spodním sále je kvůli zatopení nefunkční. Je tedy potřeba po deinstalaci zjistit, které funkční jsou a využít je k navržení kabelových tras. Přitom je třeba vzít v potaz umístění síťového RACKu v prostoru strojovny VZT. Doporučujeme prostupy mezi prostory vést podél vzduchotechniky.


C.3_1 ELEKTROINSTALACE PO DEINSTALAČNÍCH PRACÍCH




Zn.	Symbol	popis	přiklon
S1		světlo závěšné, IP20	300W
L1		napáječi úhla pro reflektory	max. 16A/380V
L2		napáječi úhla pro reflektory	max. 16A/380V
R1		reflektor do lišty, IP20	100W
S2		světlo nást. nepřímé, IP20	175W
S3		světlo podhledové, IP20	50W
S4		světlo podhledové, IP20	70W
S5		světlo přisazené, IP20	176W
S6		světlo přisazené, IP54	91W
S7		svět. přisaz./podvěšné, IP20	70W
S8		světlo nástenné, IP44	70W
S9		světlo výbojkové, IP43	150W
S10		světlo nouzové, IP42	1x11W/řhod
S11		světlo nouzové, IP42	1x11W/řhod

POZNÁMKA:

Výkres stavu elektroinstalací po deinstalačních pracích.
Kabelové trasy pro síťoproud i slaboproud a AV prvky od RACKu vhodné navrhne zhotovitel.

 Nefunkční podlahové krabice kvůli zatopení.

 Podlahové krabice nutno ověřit.

Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část Vstupní lobby a Část 1 Prolog

Část Vstupní lobby

Médium: obrazovka s přehrávačem

Obrazovka s přehrávačem, která slouží k zobrazování dodatečných informací jako je například odpočet aktuálně přehrávaného videa v části 1 Prologu či upoutávky na jiné výstavy.

Část 1 Prolog

Médium: projekce se zvukem

Popis: Promítání na “triptych” ploch – 3 panoramaticky sestavené projekční plochy.

Anotace: Úvodní film má za cíl seznámit návštěvníka s tématem muzea. Stručně představí konflikt a rovněž seznámí se třemi postavami, jejichž osudy sledujeme během celé expozice. Film sestává ze tří částí. Tyto části přechází jedna v druhou plynule, bez přerušení i bez “fade to black”.

První část

První část je stříhová skladba záběrů válečných konfliktů, jdoucích od současnosti zpět časem do poloviny 19. století. Stříhová skladba této části využívá triptychu pláten, čili pro zrychlení a dynamičnost využívá promítání jiných záběrů na různá plátna a stříhání mezi nimi. Pro zvýšení dramatičnosti je v klíčových momentech filmu vhodné využít spojitě plnou plochu celého plátna. Forma užitých záběrů není nijak upravována, tedy je poplatná době, ve které vznikly. Když se v čase dostane před vynález kamery, sledujeme mírně oživé a rozpohybované obrazy (paralaxa, zvukové efekty doprovázející scénu atp.). Poslední záběr zobrazuje Prusko-rakouskou válku 1866, ve stejné vizuální podobě, v jaké bude začínat druhá část projekce (pro referenci vizte přehled Vizuální styl - referenční ilustrace - 1). Tento poslední záběr je spojitý, tedy jde přes všechny tři části triptychu.

Zvuková stopa této části není primárně věnována reprodukci zvuků boje v jednotlivých videích, i když i pro tento účel může být místy použita. Výsledný mix by měl akcentovat komentáře zpráv, reportérů, vůdců a dobových osobností. Tyto voiceoverové komentáře vždy souvisí s tím, co sledujeme na plátně a nejsou titulkovány. Jediným titulkem v průběhu celé této části je strohý letopočet v bílé barvě, umístěný uprostřed plátna (zcela uprostřed, ne jen uprostřed spodní části), a v dostatečně výrazné, až opresivní velikosti. Tento letopočet začíná slovem “NYNÍ”, jehož čtyři písmena se změní na letopočet, ve kterém se očekává otevření muzea. Následuje “převíjení” zpět do roku 1866, a to v konstantní pravidelné rychlosti, vycházející z délky této části filmu. Změna čísel probíhá stříhově, bez efektu.

Délka první části cca 30 vteřin.

Prolog první část



Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část Vstupní lobby a Část 1 Prolog

Druhá část

Druhá část filmu začíná přesně tam, kde předchozí skončila. Tedy uprostřed plátna svítí letopočet 1866 a na pozadí vidíme záběr z Prusko-rakouské války. Obsahově má tato část za úkol seznámit diváka s tématem muzea, tedy Prusko-rakouskou válkou. Nastiňuje situaci ve střední Evropě v polovině 19. století. Vysvětluje stav, který povede ke konfliktu a představuje soupeře. Může se dotknout i dobově souvisejících, ale geograficky oddělených událostí (např. Americká občanská válka), nicméně jen stručně a bez omezení jasnosti a přehlednosti výpovědi ve vztahu k lokálnímu konfliktu. Formálně se tato část sestává převážně z mírně oživených a rozpohybovaných obrazů přímo z bitvy, nebo alespoň z dané lokality a doby. Pro referenci vizuální podoby vizte přehled Vizuální styl - referenční ilustrace - 1. Oživení je myšleno ve formě pomalého paralaxového přechodu jednotlivých vrstev výjevu, rozpohybovaných vůči sobě, simulujících změnu perspektivy. Dále je vhodné doplnit o drobné animace, opět dle kontextu zobrazované scény (vlající vlajky, prolétnuví hejno vran atd.).

V této části se předpokládá převážně spojitě promítání na celý triptych, ale nevylučuje se ani možnost využít i jednotlivé části, je-li to dramaturgicky žádané (např. při záběru na soupeřící strany lze tyto situovat po obou bocích centrální části). Tato část končí přiblížením motivací a východisek obou soupeřících stran a rovněž situace místních obyvatel (lze vizuálně vyjádřit např. přibližováním se k mapě střední Evropy, kde se k sobě blíží obě armády, a ze které i vyplývá, že ke středu dojde někde v oblasti dnešního Královéhradecka).

Zvuk druhé části je audio mix sestávající se z ambientních zvuků, z voiceoveru a z doprovodné hudby. Voiceover druhé části jsou tři neviděné postavy. Ambientní zvuky dokreslují atmosféru zobrazovaných výjevů a zvukově z nich logicky vycházejí (např. záběr na koně může být akusticky doprovoben přešlapováním kopyt a koňským odrknutím). Doprovodná hudba by měla podkreslovat atmosféru stupňující se intenzity, "blížící se bouře". Měla by být spíše ambientní, elektronická, může využívat motivy a nástroje související s dobou a vojenstvím (např. pochodový bubínek), ale neměla by být dobovou skladbou ani se snažit o přílišnou melodičnost nebo historickou přesnost. Má primárně podtrhovat atmosféru. Voiceover se bude sestávat ze tří hlasů, dvou mužských a jednoho ženského. K prostorovému oddělení hlasů bude využit systém reproduktorů za jednotlivými částmi triptychu, umožňující směřování zvuku. Ženský hlas bude uprostřed. Každý z těchto hlasů bude popisovat jiný aspekt pohledu na věc, tedy pohled Rakouské strany, pohled Pruské strany, a pohled obyčejných lidí, nedobrovolně lapených ve víru konfliktu. Majitelé hlasů budou odhaleni ve třetí části filmu.

Tato část filmu je doprovázena anglickými titulky ve spodní části prostřední části triptychu. Barva bílá, font bezpatkový, utilitární, dobře čitelný.

Délka druhé části cca 120 - 150 vteřin.

Prolog druhá část



Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část Vstupní lobby a Část 1 Prolog

Pozadí za postavami může navozovat na příslušné “osobní” pozadí té které postavy (chalupa a pole, kasárna atd.), ale toto nesmí být natolik výrazné, aby se s postavou slilo nebo ji dokonce upozadilo. Lze uvažovat o technikách rozostření, desaturace, či případně ponechání pozadí zcela černého, s divadelním efektem, tedy s akcentem právě na postavu. Obsahově má tato část za úkol sžít se s postavami, odhalit jejich původ, životní situaci, “povolání”, ale i pocity, obavy a motivace. Vše na pozadí konfliktu, k němuž se schyluje. Jde o to, představit postavy co možná nejlépe jako skutečné lidi z masa a kostí, a ne pouze jako reprezentanty jednotlivých stran či názorů. Je proto tedy vhodné zapojit do psaní scénáře např. autory a dramaturgy z divadla či specialisty na dialogy. Na závěr této části by měl návštěvník mít minimálně jistotu v tom, kdo je kdo, odkud je, a jak vypadá.

Tato část končí v případě Anny odvodem jejího syna, v případě Jana přesunem se svým regimentem k Hradecké pevnosti, v případě Wilhelma dostavením se k železnici.

Zvuk třetí části sestává primárně z promluv tří postav. Zvuk přichází zpoza té části triptychu, jehož postava aktuálně promlouvá.

Tato část filmu je doprovázena anglickými titulky ve spodní části triptychu postavy, která zrovna hovoří (tedy ne nutně jen prostřední část celé projekce). Barva bílá, font odpovídající rukopisu postavy, která mluví.

Délka třetí části cca 120 - 150 vteřin.

Technologické poznámky:

Podpora multikanálového přehrávání audia z 3 reproduktorů. Systém musí umožňovat využívat promítací plochu i jako spojitě médium, kdy se obraz přehrávání přes všechny tři projekční plochy, ale i samostatně. Celá expozice je odbavování s jednoho media serveru, který umožňuje warpování a blendování obrazu.

Je nutné, aby systém umožňoval vstup uživatele pomocí přípojného místa, které bude kompatibilní s PC Notebooky či produkty společnosti Apple. Přípojně místo bude přístupné pomocí volně loženého smotaného HDMI kabelu (délka od zdi alespoň 3 metr) za projekční plochou.

Prolog třetí část



Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část 2 Válka začíná

Médium: projekce, dotyková obrazovka

Popis: promítání na stěnu; ovládání pomocí dotykové obrazovky

Anotace: Dotyková obrazovka slouží jako ovládací panel interaktivní aplikace, díky které má návštěvník možnost vizualizovat si mapu konfliktu i průběh bitvy dle vlastního uvážení na projekci před sebou.

Dotyková obrazovka znázorňuje ovladatelné rozhraní, díky kterým návštěvník interaguje s projekcí na protější skleněné tabuli. Podoba rozhraní (interface) je utilitární bílý font a bílá čárová grafika na černém pozadí (tedy jako fyzické infotabule). Toto rozhraní se nesnaží být víc než čím je – čistým, průhledným prostředím pro ovládání.

Grafické ztvárnění projekce je důstojné, detailní, zjednodušené tam kde to dává smysl, nikdy však parodické, dětinské nebo nuceně historizující (opálené okraje pirátské mapy, cartoonově stylizované figurky atp.). Barevnost je povolena, ovšem v decentní komplementární paletě (čili žádné křiklavé kontrastní tóny). Lze uvažovat o barevném akcentu dvou soupeřících stran pro snadnou orientaci návštěvníka. Vzhledem k tomu, že celopotištěné tapety v této části budou mít nádech zažloutlého papíru, lze vycházet i z této barevnosti. S ohledem ke skutečnosti, že většina zobrazovaných informací bude zobrazována zeshora, je potřeba věnovat zvýšenou pozornost otázkám zobrazení terénu, vrstevnic, vzdálenosti (např. efekt depth of field).

úroveň interaktivní mapy bude obsahovat tři možnosti přiblížení:

- střední Evropa (soupeřící země a česko mezi nima; železnice)
- severovýchodní čechy (přibližující se armády, předchozí bitvy války před bitvou u chlumu)
- Hradecko (pevnost, Chlum, základní tábory armád před bitvou)

Dotyková obrazovka v každé úrovni přiblížení umožňuje pohybovat posuvníkem, kterým se ovládá čas pohybu prvků. Uživatel si tak může pomalu prohlížet jedoucí jednotky, rychle proběhnout celý konflikt nebo se zastavit na místě. Při zastavení je možné rozkliknout detail jednotlivých jednotek a dozvědět se o nich více (počty, vybevení, ztráty atp.)

Aplikace má stand-by mód, když je delší dobu dotyková obrazovka bez uživatele. Tento režim znázorňuje slideshow materialů, které se zobrazují v detailech, při rozkliknutí jednotek nebo bodů zájmu.

Tato část neobsahuje zvuk.

Dotykový displej umožňuje přepnout mezi češtinou a angličtinou. Interface displeje, stejně jako mapy zobrazované projektorem jsou vytvořené v obou jazykových verzích.

Válka začíná - bitva



Válka začíná - mapa



Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část 3 Dělostřelectvo

Médium: projekce se zvukem

Popis: Promítání se zvukem, aktivované přítomností návštěvníka

Anotace: Krátká animace zobrazuje tři rakouské dělostřelce, nabíjející a odpalující polní dělo.

Rampa, po které návštěvníci sestoupí do sníženého podlaží, je navede do koridoru, který uvozuje část o dělostřelectvu za války roku 1866. Vstupem do této části návštěvník aktivuje pohybové čidlo, které “odpálí” dělo (zvukově zavěšeným reproduktorem, vizuálně projekcí umístěnou za exponátem polního děla). Návštěvník je tak svou přítomností chtě nechtě vržen do bitvy a stává se jejím účastníkem. Současně je však nutno naprogramovat pro detekční čidlo delay tak, aby při průchodu větší skupiny (např. školní třídy) nedocházelo ke kanonádě explozí. Totéž platí pro situaci, kdy jedna osoba setrvává na stejném místě - neměla by být neustále bombardována. Navrhovaná délka delaye činí 60 vteřin.

Samotné zobrazované video je krátká smyčka tří vojáků, nabíjejích a odpalujících dělo. Délka smyčky odpovídá skutečnému času, za který se toto dá provést. Doporučená forma je natočit tuto “scénku” s živými lidmi (jako děla lze použít skutečný exponát) a následně ji celou překreslit pomocí neurálních sítí do požadované grafické podoby (vizte přehled Vizualní styl - referenční ilustrace - 3). Pro realizaci by měly být použity tři individuální záznamy stejné akce, které se budou náhodně střídat v případě aktivace videa, a nebude tak docházet k neustálému opakování jedné totožné sekvence. Styl provedení je jednobarevná skica (detailnější než na stěnách v části 2) a to konkrétně skica bílé barvy na tmavém antracitovém pozadí. Jediný barevný tón mimo tuto bílo-černou paletu je moment odpálení děla, který je doporučeno doplnit o krátký výtrysk ohňových barev (provedení však ne realistické, spíš impresivně stylizované). Když se nic neděje, nikdo situaci neaktivuje, nebo je v účinnosti delay, scéna mizí. Vzhledem k použití antracitové fólie dojde při neaktivitě k vypnutí videa, a čili zneviditelnění bílých skicových linek. Zjeví se opět až zase při aktivaci. Ke zvuku odpalu lze využít existující zvuky, které ale musí odpovídat zvukům dobových děl. V tomto případě je variovatelnost verzí snazší, a proto je doporučeno připravit 6 akustických verzí, opět náhodně vybraných počítačem při aktivaci. Délka jednoho cyklu je definována dobou nabíjení a odpálení děla (ověřit se zástupci z Muzea východních Čech).

Dělostřelectvo



Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část 4 Pěchota

Médium: projekce se zvukem

Popis: Promítání se zvukem

Anotace: Imerzivní projekce na tři navazující stěny, zobrazující stylizovaný les na pozadí zásadního okamžiku bitvy.

Střet pěchoty v lese Svíb lze označit za středobod celé bitvy. Padlo zde nejvíce vojáků, a flexibilnější pruská armáda zde dokázala převážit miskú vah na svou stranu, což na konci dne povede k jejímu celkovému vítězství v bitvě, i celé válce. Exponáty v této části znázorňují bojující vojáky v různých pozicích, zamrzlých v jednom okamžiku. S touto myšlenkou souzní i ztvárnění projekce, která se nesnaží zobrazovat realistický les, ale spíše snovou scénu, která návštěvníka obklopuje ze všech stran a pohltí svou imerzí. Ve scéně lze pracovat s rozdělením jednotlivých sekvencí na tři různé scény, ale pouze co se týče děje na těchto scénách, jinak by hrany mezi nimi měly zůstat neurčité a na první pohled jedna přecházet v druhou. Doporučovanou vizuální zkratkou je zde ponořit celý les do tmy (i přesto, že bitva samotná se odehrávala ve dne - lze však posoudit všudypřítomný kouř ze střelného prachu přisoudit omezené viditelnosti, jejíž konkrétní barva není tak podstatná jako její podstata). V této tmě tušíme mezi temnými siluetami stromů pohybovat se vojáky. Tento anonymní shluk upozorňuje na deindividualizace jednotlivě během války. Někde mezi nimi se nacházejí i postavy dvou vojáků, jejichž příběhy sledujeme během celé expozice - Jana a Wilhelma. V klíčových momentech toho zamrzlého okamžiku vystupují tyto postavy z pozadí bojiště a mluveným projevem popisují svoje zážitky. Toto má svůj význam i s ohledem ke skutečnosti, že tato část se nachází uprostřed expozice. Postavy jsme slyšeli mluvit v úvodním filmu a opět je uslyšíme při závěrečném epilogu. Zde jde tedy také o připomenutí si jejich hlasů "na půli cesty", jelikož v závěrečné části postavy již neuvidíme, pouze uslyšíme. Zde je nutné zmínit, že mluvené deklamace jsou zde možné jen díky stylizaci celé situace, protože jinak by zastavení k monologu uprostřed bitvy působilo až komicky. Projev by se měl vztahovat především k aktuálnímu otřesnému zážitku boje ve Svíbu, kdy se boj přenesl ze vzdálené palby na boj tváří v tvář, velmi často s použitím bajonetů. Wilhelm zde končí raněn a jeho osud je v očích návštěvníka nejasný. Jan je po krvavé řeži nucen spolu se svými spolubojovníky ustoupit. Co se týče Anny, ta pravděpodobně nebyla fyzicky účastna bojů ve Svíbu, ale bylo by vhodné využít značné plochy této projekce (celková délka cca 19 metrů) k odvyprávění i jejího prožitku a to z celé bitvy a ne jen tohoto boje.

Lze např. uvažovat vymezení jednoho konce plochy ke stylizované chalupě, ztrácející se v siluetě mezi skutečností a představou, a před kterou Anna stojí. Tato chalupa sice nedává realistický smysl, nacházejí se na stejné jednodité ploše jako les Svíb, ale vzhledem k nad-reálné situaci a spíše divokému snu celkové stylizace je toto řešení možné.

Tato část je zpracovaná impresionistickým stylem, vizte přehled Vizuální styl - referenční ilustrace - 4. V sekvenci stylů se přesouváme čím dál blíže realitě, ale ještě stále jsme poměrně daleko. Co je zde nové je barva, která zde hraje důležitou roli. Zpracování celé projekce by mělo připomínat rozpíjející se barvy, kdy ve snové logice scény se mohou některé prvky vpíjet do jiných, měnit tvar či barvu. S tím souvisí i dramaturgie scény, kdy vojáci jsou spíše duchové než skuteční lidé z masa a kostí. Halucinogenní vizuální ztvárnění scény by mělo fungovat jako zpodobnění osobního extrémního emočního vypětí při boji.

Zvuk je zde velmi důležitý, jelikož je potřeba lidské řeči dobře rozumět. Pokud zrovna žádná z postav nemluví, je vhodné v mixu celé sekvence posílit ambientní zvuky okolí, čili střelbu, bojovou vřavu, výkřiky. Tyto nemusí být vždy nutně realistické, lze pracovat se "zahuhláním", zvoněním v uších, náhlému radikálnímu ztišení (např. po fyzicky blízkém výstřelu) apod. Scéna vyobrazuje stylizovaný osobní prožitek takového bitvy, ne její dokonale objektivní záznam.

Na projekci se tu a tam objevují velké bílé ručně psané nápisy, ruku v ruce s tím, která postava zrovna co říká. Tyto se mohou objevit ne zčistajasna jako celek, ale postupně tak, jakoby je psal člověk ve skutečném čase. Nejedná se o přepis mluvy 1:1, jde spíše o útržky, vypíchnutá slovní spojení či dodatečné myšlenky. Anglické titulky lze uvažovat např. v tištěné podobě v rámci infotabule této místnosti. Fonty a barevnost dle grafického manuálu pro infotabuli.

Délka sekvence cca 180 vteřin.

Kapitola V
Audiovizuální obsah
Část 4 Pěchota

Pěchota



Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část 5 Jízda

Médium: obrazovky (bez zvuku)

Popis: 4 obrazovky v historických rámech

Anotace: Čtveřice obrazovek na stěně v historických rámech přehrává krátká videa a vytváří tak jakousi oživlou galerii výjevů.

Po kulminativním střetu na Svíbu se osudy postav rozdělují. Bitva samotná se dostává do svojí závěrečné fáze. Čtveřice obrazovek přehrává zaloopovaná videa, kdy tři se věnují každé z postav a čtvrtá srážce jízdy u Střezetic jako takové. Efektivní metoda ztvárnění je v tomto případě příprava vhodných assetů v podobě koláže žádoucí scény a následné jemné rozanimování určitých prvků (scéna tak nebude připomínat klasický loop, bude spíše ambientním statickým záběrem, oživovaný tu a tam animací). Čili lze využít existující tématické obrazy jako jedny z těchto assetů, ale není to podmínkou.

Assety budou vybrány podle potřeb scény. Tyto scény jsou:
1) zraněný Wilhelm je přepravován ke stavení místních obyvatel
2) chalupa Anny je obsazena pruskou armádou (improvizovaný lazaret, konfiskace zásob), mezi raněnými se zde ocitá i Wilhelm
3) Jan spolu s rakouskou pěchotou ustupuje směrem k Hradecké pevnosti a tento ústup je kryt jízdou
4) srážka pruské a rakouské jízdy u Střezetic
Pro tématické prolnutí výjevů je vhodné mít vedle sebe na stěně dvojici 1) a 2) (v tomto pořadí) a dvojici 3) a 4) (pořadí ku zvážení), jelikož v těchto existují logické souvislosti.

Obrazovky jsou vybrány v různých velikostech, každá jiná, a počítá se se zavěšením menších dvou na výšku. Velikost zobrazovaného výjevu v každé z nich ještě může být ovlivněna historickými rámy, které mohou část zobrazované plochy překrýt. Rozmístění zmíněných výjevů do jednotlivých obrazovek je odvislé od uvážení nad jejich obsah, ale lze minimálně předpokládat, že největší z nich bude zaujímat srážka u Střezetic.

Pro vizuální zpracování vizte přehled Vizuální styl - referenční ilustrace - 5. Jak již bylo zmíněno výše, forma zpracování jsou statictější výjevy, s animovanými detaily, které se periodicky opakují ve smyčce. Je doporučeno aby délka smyčky jednotlivých videí nebyla stejná a měla by logicky vycházet z konkrétního zobrazovaného výjevu. Vizuálně by každá scéna měla připomínat sice realisticky malovaný, ale přesto evidentní obraz. Pastózní kvalita a místy patrné tahy štětcem jsou zde ku prospěchu věci. Míra aktivity v jednotlivých "obrazech" by měla lavírovat na hranici mezi dostatečně decentní, aby nebyla do očí hned jak návštěvník vejde místnosti, ale dostatečně bohatá aby scény nepůsobily stroze. Oživení obrazů by mělo být pro návštěvníka překvapením a objevováním, když přistoupí blíže.

Tato část neobsahuje zvuk..

Tato část neobsahuje mluvené slovo ani font.

Délka loopu každého ze čtyř videí je cca 20 - 30 vteřin.

Jízda



Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část 6 Válka končí

Bojiště

Médium: projekce se zvukem

Popis: projekce na pozadí dioramatického výjevu

Anotace: Apokalyptický výjev části bojiště po bitvě s projekcí na jeho konci.

Rakouská armáda prohrála bitvu i válku a ustupuje směrem k Hradecké pevnosti. Tento výjev zobrazuje čirou hrůzu války. Jedná se o kombinace fyzického soklu s kříži a rovy a projekce na jeho konci. Je vhodné projekci pojednat jako součást tohoto dioráma, čili pracovat s falešnou perspektivou, opakovat ve scéně fyzické prvky ze soklu (kříže, zbytky zbraní a munice atd.). Celé dioráma by mělo působit jako jednotitý celek, bez jasného vymezení kde jedno končí a druhé začíná.

Pro referenci vizuálního stylu vizte přehled Vizuální styl - referenční ilustrace - 6. Jedná se o shodný styl s úvodním videem v části 1 - prolog. Pro referenci scény lze využít obraz Úvoz mrtvých a celkově atmosféru této situace, ale je nutné mít napaměti souvztažnost se soklem zmíněným výše. Scéna je statická, a jen tu tam je ožiována animací (pomalu se valící mračna na nebi, pár vran slétnuvších se k nebožtíkovi, dohořívající věž kostela na horizontu, drobný pohyb některého z vojáků, který je ještě naživu). Je to scéna čiré apokalypsy. Vzhledem k tomu, že projekce bude zaujímat celý prostor stěny za soklem, je vhodné zpracovat hrany videa jako přecházející gradientem do antracitově šedé, aby nebyl mezi projekcí a bočními stěnami tak ostrý přechod (co se týče stropu, lze využít zmíněné temné mraky, valící se nad proužkem světla na horizontu). Výsledný efekt bude připomínat viňetu.

Ambietní zvuk je decentní, nastavený spíše tišeji, a sestává z občasného zakrákání vran, zasténání umírajících vojáků či zavátí větru, který jen zdůrazní tíživé ticho celé scény. Tyto zvuky nezní neustále, právě naopak jen tu a tam.

Tato část neobsahuje mluvené slovo ani font.

Délka loopu videa je cca 60 vteřin.

Bojiště



Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část 6 Válka končí

Chalupa

Médium: projekce se zvukem

Popis: projekce postav na napnutý tyl uprostřed chalupy

Anotace: Výjev chirurgické operace probíhající v chalupě místních obyvatel, kde pruská armáda zřídila improvizovaný lazaret.

Pruská armáda sice v bitvě zvítězila, ale musí vyřešit docházející zásoby a tisíce raněných vojáků. Z tohoto důvodu obsadila četná stavení místních rolníků. Jedním z nich je i Anna, jejíž chalupa se stává improvizovanou chirurgickou ordinací. Scéna je natočena s herci (chirurg a raněný, ležící na stole) na černém pozadí. Projekcí na tylové plátno, napnuté uprostřed chalupy, vzniká iluze postav interagujících s fyzickými předměty chalupy. Rám tohoto plátna bude pro návštěvníka pohledově skryt. Plátno bude současně napnuto za rozříznutým stolem, kotveným ke zdi, čili projektované postavy budou působit, že za stolem stojí a něco na něm dělají, případně na něm leží. Pro přesný popis scény chirurgie, stejně tak jako použité techniky a nástrojů, je třeba konzultace s historiky z Muzea východních Čech. Je potřeba mít na paměti, že tato projekce bude běžet nonstop, a tedy vymyslet dostatečně přirozeně působící bod, kdy smyčka začíná nanovo. Postavy by neměli působit jako roboti, aktivovaní vhozením mince, ale současně je třeba najít v sekvenci úkonů vhodný moment, kdy scénu ukončit a přirozeně opětovně napojit její začátek.

Pro referenci vizuálního stylu vizte přehled Vizuální styl - referenční ilustrace - 6. Jedná se o shodný styl s úvodním videem v části 1 - prolog. Jak již bylo zmíněno, scéna bude předehrána živými herci na černém pozadí, které se v projekci na tyl zneviditelní. Tato scéna bude pomocí neurálních sítí převedena do "filtru", který výjev posune z realistického záznamu ke stylizované malebné kvalitě. Tento efekt bude shodný s efektem použitým pro postavy v úvodním filmu v části 1 - prolog.

Ambietní zvuk je decentní, nastavený spíše tišeji, a sestává z zasténání raněného pruského vojáka, zapraskání dřeva v neviděných kamnech, zaskřípění otevíraných dveří apod. Tyto zvuky nezní neustále, právě naopak jen tu a tam.

Tato část neobsahuje mluvené slovo ani font.

Délka loopu videa je cca 60 - 90 vteřin.

Chalupa



Kapitola V

Audiovizuální obsah

Část 7 Epilog

Médium: audio

Popis: reprodukované mluvené slovo, aktivované přítomností návštěvníka

Anotace: Závěrečné promluvy postav, reflektující prožitou válku a její dopady s časovým odstupem.

Od války 1866 již uplynula nějaká doba. Všechny tři postavy ji přežili, ale na každé z nich zanechala tato zkušenost jiné stopy. V této části se s postavami rozloučíme, a tento audiozáznam je tedy jejich rozřešením, uzavřením osobního příběhu. Krajinou pomníků se nesou promluvy nehmotných postav jako vzpomínky, které odvane vítr času. O čem bude každá z postav mluvit by mělo vycházet z libreta výstavy a reflektovat jejich osobní prožitky bitvy a to co těsně po ní následovalo, jako je např. epidemie cholery. Každá postava by měla dostat vlastní prostor pro svůj monolog, nejedná se o tři audiostopy, ale o jednu, čili kdy kdo mluví, jak dlouho, kdy jsou pomlky, toto všechno je dramaturgicky dopředu dané. Pro dramatičnost by bylo vhodné místy propojit výpovědi jednotlivých postav i mezi sebou, aby místy navozovaly dojem dialogu. Neuvažuje se sice, že postavy jsou ve chvíli výpovědi fyzicky spolu (ani v čase, ani v prostoru), ale jelikož jsou jejich výpovědi spíše osobním zpytováním svědomí a sebereflexí, je toto občasné prolnutí v rámci umělecké licence povoleno. Mělo by však dávat smysl, např. bude-li Jan mluvit o střetu pěchoty v lese Svíb, může Wilhelm oponovat či naopak souhlasit, předtím než bude Jan pokračovat ve svém monologu.

Jak již bylo zmíněno, audiostopa je aktivována příchodem návštěvníka z části 6. Současně je však nutno naprogramovat pro detekční čidlo delay tak, aby při průchodu větší skupiny (např. školní třídy) nedocházelo k opakovanému opětovnému spouštění audiostopy. Totéž platí pro situaci, kdy jedna osoba setrvává na stejném místě déle než je délka nahrávky – pokud nepřijde nový návštěvník z části 6, není nutné audiostopu okamžitě opakovat.

Zvuk je zde velmi důležitý, jelikož je potřeba lidské řeči dobře rozumět.

Anglické titulky lze uvažovat např. v tištěné podobě v rámci infotabule této místnosti. Fonty a barevnost dle grafického manuálu pro infotabuli.

Délka loopu audionahrávky je odvislá od textu, ale neměla by přesáhnout 180 vteřin.

Kapitola VI

Rozpočet

Rozpočet byl zpracován formou výkazu výměr ve dvou provedeních. V provedení neoceněných položek pro potřeby veřejné zakázky na výběr zhotovitele a v provedení oceněných položek pro potřeby investora a k určení a posouzení investiční náročnosti.

Výkaz je rozdělen do těchto částí:

- F1 - stavba
- F2 - podhled - **ve dvou variantách, pro posouzení a vybrání jedné varianty investorem**
- F3 - podlaha
- F4 - mobiliář
- F5 - osvětlení
- F6 - AV technika
- F7 - obsah
- F8 - řízení expozice

Výkaz výměr je obsažen v příložených dokumentech.