## Městské muzeum a galerie Dačice

Havlíčkovo náměstí 85/1, 380 01 Dačice

**P R O J E K T O V Á    D O K U M E N T A C E**

**pro realizaci stálých expozic ve 2.NP**

prosinec 2021

Předkládá:

„M plus“, spol. s r.o.

Dukelských hrdinů 564/34

170 00 Praha 7

IČ: 43001432

**OBSAH**

1. Úvod
2. Textová část - popis expozic a ostatních prostor
3. Výkresová část - projektová dokumentace expozic a technická zpráva - interiér
4. Výkresová část - AV technika

- osvětlení

1. Kniha svítidel
2. Bodové scénáře AV obsahů
3. Rozpočet - oceněný

- slepý

1. Seznam exponátů ze zdrojů MMaG Dačice

**1) ÚVOD**

Projektová dokumentace navazuje na libreto Městského muzea a galerie Dačice, sídlícího v objektu tzv. nového zámku, a schválenou koncepci – studii. Celý projekt vznikal jako dílo ovlivněné nejen prostorem objektu a představou objednatele, ale také jako výsledek diskuzí směřujících k pojetí expozic jako interaktivního prostoru.

Řešení samotné respektuje beze zbytku dispozici zámku a ctí rovněž stavební stav objektu. Výtvarně-prostorové a architektonické řešení expozičních částí, umístěných ve druhém podlaží muzea, zahrnuje obsahové, tvarové i dispoziční uspořádání jednotlivých tematických celků. Prostory proměnných výstav v 1.NP zůstávají beze změn, pouze jsou doplněny o nové osvětlení, výmalbu a závěsný systém.

Základní stavební kameny mozaiky obsahových náplní tematických částí formuloval zadavatel, který bude nápomocen rovněž v etapě realizace výběrem podkladů, přípravou a korekcí textových, obsahových a exponátových náplní. Základním postulátem nových expozic je hravost, možnost komunikace a interakce mezi expozicí a návštěvníkem.

Nalézt adekvátní formu pro každé téma a příběh, vystihnout výtvarným a architektonickým zpracováním, barevností i tvaroslovím podstatu nosných událostí a najít vhodnou dispozici k tématům v rámci jednotlivých prostor, byl zásadní úkol projektantů. Determinován byl do značné míry i představou zadavatele. Úlohou expozic je provést návštěvníka Dačickem od pravěku po nedávnou minulost i jeho přírodou se všemi aspekty, které k životu v místě a jeho lidem patří, a to prostřednictvím vyvážené prezentace, bohaté na vjemy, nepřesycené texty, schopné poskytnout zážitek, zábavu i informaci (edutaiment), a také překvapit. Trochu odlišnou kapitolu a součást projektu tvoří prostory galerijní, tedy galerijní chodba ve 2.NP určená pro současné umění a dva sály Galerie Maxe Švabinského.

Výrazové prostředky, s nimiž projekt pracuje, odpovídají trendu vytvořit komunikativní, mnohavrstevnatou výstavu, oslovující široké spektrum návštěvníků různého věku, vzdělání i zájmů. Události a reálie, které v jednotlivých expozicích budoucím návštěvníkům v kontextu dané doby a tématu se všemi historickými i faktografickými souvislostmi budou nabídnuty, chceme „vyprávět“ formou klasickou, ale i virtuálními efekty, statickými exponáty i dynamickou interaktivní prezentací, umožňující volbu. Návštěvník dostává možnost pasivně vnímat i aktivně se zapojit, dát se poučit i hrát si, přijmout lakonickou informaci, i dostat odpovědi „do detailu“. Důraz je kladen na vrstvení informací a vjemů tak, aby každý mohl v prvním „plánu“ získat základní přehled, najít si pro sebe vlastní dominantu v prostoru, což je důležité zejména u zásadní cílové skupiny návštěvníků: dětí a mládeže. Mladá generace, tvořící obecně 70 - 80 % návštěvníků muzeí, nerada čte dlouhé texty, nevyznačuje se trpělivostí. Nezaujme ji opakovaná statická prezentace bez „akce“, bez překvapení. Upřednostňuje komunikaci s věcmi i ději, čímž zdaleka nelze rozumět pouze elektronickou interakci. Možnost dotýkat se, mechanicky ovládat, ovlivňovat virtuální efekty, zažít nepředvídané spolu s krátkými, základními informacemi textovými, pomáhajícími orientaci v čase a tématu, by mělo patřit k podstatným vlastnostem připravované expozice. Pro ty, kteří projevují hlubší zájem, bude připraven zdroj v podobě elektronické informační „encyklopedie“ na dotykové obrazovce v místě dovolující klidné „čtení“.

Za nedílnou součást PD pokládáme položkový rozpočet a dokumentaci provedení AV techniky, ozvučení a scénického osvětlení, jež přispěje dynamice expozic a doplnění atmosféry. S AV technologiemi bude souviset jejich oživení v podobě AV obsahů, her a efektů, včetně zvuků. Projekt rovněž počítá s nutností jazykových mutací textů a hlasových komentářů a s napojením technologií expozic, včetně osvětlení na řídicí systém, ovládaný malým dotykovým panelem z jednoho místa. Programování chodu expozic umožní škálu módů, v nichž může muzeum fungovat, od autonomního provozu vybraných expozic, přes úpravu provozu v létě, v zimě, s ohledem na provozní náklady. Expoziční celek je primárně tvořen jako muzeum, v  němž je jednotlivcům i skupinám dovoleno se pohybovat samostatně a volně, bez průvodce, ale řídicí systém umožnuje nastavení módu „s průvodcem“, který si pomocí řídícího panelu sám ovládá AV techniku v každé části podle svého výkladu, a priorit, k dosažení či stupňování patřičného efektu.

**2) POPIS EXPOZIC A OSTATNÍCH PROSTOR**

**2.NP**

**PODESTA SCHODIŠTĚ 1.1. – GALERIE OSOBNOSTÍ**

Je vždy milé, když vás před vstupem do neznáma někdo konkrétní uvítá. I my jsme se rozhodli, že využijeme existující dřevěné sochy – portréty známých místních osobností - k navození uvítací atmosféry. Umístíme je na podestu schodiště, před vstupem do expoziční části.

Jde zatím o 4 postavy významné především pro lokalitu, ale nejen to, jejichž sochy jsou výsledkem práce řezbářů řezbářského sympozia. Plocha podesty umožňuje jejich počet rozšiřovat. Aby se orientovali všichni návštěvníci, tvořící pozadí soch grafické panely (1.2 a 1.1) po obou stranách okna, se stručným uvítáním a představením každé osobnosti (včetně jazykové mutace), zakomponovaným do celoplošné grafiky s pocitovou odpovídající tematikou

Zároveň bude v této vstupní části návštěvník výrazně navigován ke vchodovým dveřím do prostor expozičních, aby nebloudil budovou.

**I. CHODBA MUZEA 1.2 – GALERIJNÍ PROSTOR PRO MODERNÍ UMĚNÍ**

Za dvoukřídlými dveřmi po vstupu do části stálých expozic MMaG Dačice v prvním patře objektu čeká návštěvníka galerijní chodba, vybavená bílým závěsným výstavním systémem na bílých stěnách( 0.1a). Podlaha - dlažba zůstává stávající.

Dvě okna do dvora po levé straně jsou zdrojem denního světla, reflektory na stropní liště po délce chodby skýtají možnost nasvětlení dle potřeby od setmění. Pravou stranu chodby, kde je třeba zakrýt rozvaděč a jedny dveře do místnosti expoziční, využíváme jako grafickou plochu – panely s informacemi (1.3 a 1.4) k expozici (tiráž) k orientaci v prostorách, příp. informacemi k autorům/ autoru vystavovaných obrazů. Závěsný výstavní systém vpravo (0.1a), vzhledem k trojím vchodům / východům do a z expozičních místností, je zde kouskován a kratší.

Konec chodby s oknem uzavírá expoziční stěna (1.5) ve tvaru hranatého U s otvíratelným přístupem k oknu. V expoziční stěně je vlevo vestavěná vitrína pro 3D exponáty a artefakty spojené s výtvarníky a galerijní tvorbou, vpravo pak pod závěsným systémem nabídneme návštěvníkům LCD 32“, dotykové, obsahující expoziční encyklopedii – databázi detailnějších informací k jednotlivých tematickým částem pro zvídavé. V zájmu nezahlcování ploch texty budou podrobnější údaje k dispozici v elektronické podobě s volbou na obrazovce. Výběr umístění LCD dovoluje klidné prohlížení obsahu, kde stojící nepřekáží ostatním lidem.

**GALERIJNÍ PROSTORY 1.3, 1.4 – GALERIE MAXE ŠVABINSKÉHO**

Před expoziční stěnou ve tvaru U, na konci galerijní chodby vlevo, projde návštěvník do prostor klasické galerie se stálou náplní – obrazy Maxe Švabinského, stejně jako je tomu dosud. Výtvarně-prostorové, barevné i architektonické řešení dozná ovšem zásadních změn od podlahy až po osvětlení.

Vzhledem k účelu prostor se zde nepředpokládají příliš rušivé interaktivity, pouze v míře vhodné pro oživení jinak klidné zóny.

V první užší obdélníkové místnosti 1.3 zachováme stávající dlažbu, ostatní vybavení bude odpovídat podmínkám moderní obrazové galerii: galerijní osvětlení v černé barvě pod stropem na lištách, okna zastíněna bannery s tematickým potiskem (motivy z obrazů Maxe Švabinského), závěsný systém černě lakovaný (0.1b), aby co nejvíce splynul s ručně patinovanou modrou výmalbou stěn. Pod okny dlouhá pultová vitrína (1.9) s exponáty a artefakty týkajícími se či patřícími M. Švabinskému, v soklu vitríny zásuvky, přístupné návštěvníkům. Zde lze dát možnost dětem si složit puzzle obrazu MŠ v krabici, jeho portrét na magnetické tabulce, vybarvit si obraz/ omalovánky podle vzoru (pohlednice) apod. V zásuvce zakryté sklem můžeme vystavit další dokumenty či předměty svázané s malířem. Jeho portrét (mladá verze) pokrývá téměř celou plochu zadní stěny na velkém panelu (1.7) zakrývajícím dveře. I v této místnosti je nutno maskovat rozvaděč grafickou plochou (1.6) s textem k osobě malíře a jeho dílu a podkresem, např. podpisem. Druhá část galerie 1.4 má výmalbu stěn v totožném provedení jako 1.3, stropní galerijní osvětlení na lištách v černé barvě, na podlaze šedomodrý zátěžový koberec, po obvodu závěsný černý výstavní systém (0.1b), v oknech bannery s potiskem. Výklenek ve zdi v rohu místnosti přiléhající k 1.3 vyplňuje expoziční stěna s vitrínou (1.8) a druhým portrétem M. Švabinského ve starším věku. Atmosféru doplňuje ozvučení , spouštěné na přání, např. lehký podkres hudební , hlas autora. ..Pro milovníky umění je zde připraveno atypické posezení, dávající příležitost se zaposlouchat v sedě, a vstřebávat dojmy. Z galerie se návštěvník vrací stejnou cestou přes m.č. 1.3 do galerijní chodby a pokud přišel jen za Maxem Švabinským, může opustit muzeum.

**II. PROSTORY STÁLÉ EXPOZICE 2.1. – ARCHEOLOGIE A PŘÍRODY DAČICKA**

Dispoziční uspořádání 2.NP v muzejní části nedovoluje přímý vstup do m.č. 2.1. Vchází se do tam prvními dveřmi vpravo z galerijní chodby 1.2, přes m.č. 2.2. Nicméně chronologicky začínáme vyprávět příběh Dačicka od témat Archeologie a Příroda v m.č. 2.1. Jde o nevelkou plochu cca 22 m2, průchozí, takže musí být zachován přístup dveřmi do zázemí / kanceláře na jedné straně, přístup k oknu na delší straně obdélníku a průchod do m.č.2.2. Na podlahy tady i ve všech ostatních expozicích navrhuje architekt přírodní linoleum (marmoleum) s vyrovnávací podložkou a okopnicí po obvodu, osvětlení scénické na lištách pod stropem a patinovanou výmalbu v různých odstínech hnědé resp. šedomodré, dle místností a témat, otěruvzdorné kvality.

Vyprávění o archeologii a přírodě je prezentováno na grafických stěnách, vitrínách, zásuvkách a kukátkách, v nich zapuštěných po obvodu místnosti. Kryjí i okna, přesto zatemněná fólií. Hravou dominantou expozice je oválný obchozí prvek podstavce – stolu (2.3) uprostřed, nabízející interaktivní komunikaci. Mladí i staří si vyzkouší mechanickou interaktivitu (dendrofón a otáčecí pexeso), mohou rozpoznávat dřeviny (přiřadit název k 3D ukázce dřeva na dendrofónu) ,na LCD zase vyzkoušet zvukové pexeso a spárovat zvuky přírody (vichřice, déšť, bouře, zvuk potoka, padající kamení, kácení stromu). Exponáty do vitrín jsou v majetku muzea, nebo se vyrábějí repliky (viz seznam). Grafická expoziční stěna „přírody“ (2.1) není tedy statická plocha, ale má vrstevnaté řešení s nikami, kukátky, v nichž se skrývá překvapení ( motýl, brouk, kytka apod.). Přední ploše dodává plasticitu reliéfní mapu Dačicka a také 2D silueta zvířete (vlka) vystupující z prostoru. Vitrína ve stěně obsahuje geologické exponáty. Stěna „archeologie“ (2.2) s velkou vitrínou zase v zásuvkách kromě exponátů ukrývá haptické kusy- nástroje (makety různých pravěkých nástrojů), k nimž předlohy dodá MMaG, keramické střepy, vše k dispozici k ohmatání.

**STÁLÁ EXPOZICE 2.2. – DAČICE V PRŮBĚHU STALETÍ I.**

Historii města Dačice představujeme od středověku na ploše zhruba 25 m2 v průchozí místnosti, kterou musí návštěvník projít již při vstupu a z níž pak pokračuje do m.č. 2.3. Prostřednictvím množství exponátů a historických artefaktů ze sbírek muzea seznamujeme zájemce s událostmi dávné historie až po raný novověk formou hmotné prezentace ve vitrínách, velkoformátovou grafikou i virtuálními efekty.

Nejcennější exponát, faksimile Dačického graduálu, je umístěn v pultové vitríně v průčelí pod stěnou zakrytým oknem s folií (2.7). V ní je zapuštěna obrazovka (LCD).která dává každému příležitost si stránkami graduálu virtuálně zalistovat dle vlastní volby. Pokud se podaří zadavateli získat text stránek, bude součástí listování.

Expoziční vybavení (stěny se zásuvkami, nikami a vitrínami) jsou umístěny podélně po delších stranách obdélníkového prostoru, aby byla zachována průchodnost i pro školní třídu. Stěna s velkou vitrínou (2.6) je určena pro exponáty. 8 zásuvek ukrývá nejen nálezy a sbírkové předměty, ale i hru. Stěna je doplněna velkými exponáty z majetku muzea (truhly apod.). Proti vitríně po celé délce zdi v expoziční stěně (2.5) s velkoplošnou grafikou a různými proskleními, které dekorují plochu , stojí na podstavci uprostřed bílý 3D plastický model města (2.5a) s mappingem. Jde o virtuální efekt projekce proměn města způsobenými výraznými událostmi typu požár, švédské plenění a stavební změny/ rozvoj (viz scénář AV obsahů).

**STÁLÁ EXPOZICE 2.3. – DAČICE V PRŮBĚHU STALETÍ II.**

Historie města pokračuje i v další místnosti obdobím od vrcholného novověku po 19. století. Nosnými výrazovými prostředky jsou zde opět především exponáty ze sbírek muzea, doplněné hravými prvky. Akcentem celé této části je scéna – oživené dioráma (2.10) s děly a prapory na podiu v rohu, pocitově připomínajícím vrchol kopce s hlinitým povrchem. Z pozadí kopce se ozývají fanfáry, pak salvy z děl doplněné dýmem a záblesky. Kulisu scény tvoří obloukovitá stěna (2.9) s velkoplošnou grafikou. Zadní plán, z něhož scénografie vystupuje, tematicky dokresluje vjem (velké foto zámku) a pokračuje přes zakryté dveře ke stěně (2.8). V průčelí této opět průchozí místnosti o ploše 40 m2, před oknem s folií, je představěna stěna s vitrínou a 6 zásuvkami v soklu (2.7), vybavená zásobníky na mince. Ke zdi přilehlé k m.č. 2.2 je umístěna členitá expoziční stěna s vysokou a pultovou vitrínou a velkou zásuvkou (2.8) pro méně rozměrné exponáty.

Velké exponáty jsou rozestavěny volně na podstavcích. Sbírkové předměty – militaria terče najde návštěvník ve vysoké vitríně (2.11) uprostřed, která je obchozí. Plocha místnosti dovoluje takové řešení bez nebezpečí neprůchodnosti.

**STÁLÁ EXPOZICE 2.4. – DAČICE V PRŮBĚHU STALETÍ III.**

Dveřmi kolem scény s děly vstoupíme do poslední části historie města, zachycující moderní dějiny 20. století.

Prostor o výměře 32 m2 je zároveň prezentací výrazných osobností Dačicka, ať už uměleckých (Fuka, Urbanec) či válečných hrdinů (Valena, Vokáč), které vítaly příchozí při vstupu do muzejní části na podestě 2.NP

K historii 20. století disponuje muzeum samozřejmě největším portfoliem fotek pro grafické plochy i projekce. Vybavení prostor je kombinací oživených scén, pozadím, expozičních stěn, vitrín, výsuvů pro dokumenty se zasklením, volně stojících velkých sbírkových předmětů a audiovizuálních efektů a interakcí. Expozice nabízí několik ucelených témat vztahujících se ke skladatelům / hudebníkům:

* na podiu rohové dioráma (2.12) pracovny muzikanta, vybavené nábytkem a klavírem (vše majetek MMaG), stěny evokující pokoj umělce. Prostor se rozeznívá hudbou, skladbami, které si návštěvník volí sám tlačítky
* téma světových válek a jejich hrdinů přiblížené prostřednictvím dokumentů, fotografií, uniforem na figurínách, autentických předmětů a svědectví doby (2.13)
* pestré okruhy dalších témat od legionářů, spolků, sokola až po novodobé události- exponáty k Občanskému fóru v r. 1989

To vše ve velké vitríně, zásuvkách a na podstavcích stěny 2.14, na jejímž předsazeném podstavci je graficky znázorněná časová osa událostí.

Vizuální představu proměn města ve 20. století prezentuje slide-show , smyčka složená z fotek, bez zvuku, přístupná na LCD v grafickém panelu před oknem, který je pokračováním prvku 2.12. Plakáty ke společenským událostem i spolkovému životu města má návštěvník k dispozici na plakátovacím sloupu. K tomu, aby si je prohlédl, musí vyvinout aktivitu, spolupracovat a jednotlivé otočné díly válce, složeného z 5 „pater“ na ložiscích si nastavit otáčením, aby plochy správně lícovaly.

Do posledního tematického oddílu stálé expozice v patře průchod z m.č.2.4 nevede, návštěvník musí vyjít na chodbu (dveřmi do m.č.1.1) a z chodby vstupuje do m.č.2.5.

**STÁLÁ EXPOZICE 2.5 – VE MĚSTĚ A NA VSI**

Národopisná či etnologická část sbírek muzea zůstává ve stávajících prostorách m.č. 2.5 o ploše 42 m2. Jedná se o největší sál, určený kromě stálé prezentace také k workshopům, výukovým programům a podobným aktivitám. Střed plochy proto zůstává volný. Název této části sám evokuje obsah: ukázky artefaktů a předmětů denního života vesnického a městského, rozmístěné proti sobě v dioramatu a na expozičních stěnách, podstavcích a ve vitrínách, doplněné obrazem a zvukem. Obě okna s foliemi jsou zakryta plochami expozičních stěn. Po pravé straně od vstupu vidíme velké podium, kulisy interiéru vesnického hospodářství (stodola, dílna tkalce a světnice). Reálné kusy jsou doplněny velkoplošným grafickým pozadím stěn tematicky doprovázejících autentické trojrozměrnosti. Interiéry chalupy jsou zabydlené, naplněné sbírkovými předměty, lidmi, postavami v krojích.

Vesnické téma pokračuje i v průčelí, na straně s oknem. Vestavěná stěna s velkoplošnou grafikou s vitrínou, motivem vesnického stavení, je pozadím podstavce (stěna + podstavec 2.17) a prezentuje řemesla. Zásuvky podstavce lze využít pro haptické poznávací hry. Dřevěná krabice s otvorem pro ruku, uvnitř formička na perník, miska s hrachem, fazolí, měchačka …, k poznávání podle hmatu. Protipól dioramatu vsi je členitá vrstevnatá stěna (2.18) s městskou tematikou, fotkami a 3D předměty reprezentující průmysl i továrny, které kdysi v lokalitě fungovaly, včetně těch současných. Doplněním audiovizuálním je dotyková obrazovka s volbou příběhů továren – výběr zajímavostí a perliček, včetně možnosti prezentace současných závodů a výrobců. Fundus stěny dovoluje v nikách a vitrínách umístit 3D sbírky, do průhledů / okýnek za dvířky malé scénky,( kniha s brýlemi, model auta Praga s pozadím, malá figurka v oděvu z Otavanu), jakési skryté překvapení, tak, aby návštěvník odhaloval vrstvy postupně a nebyly vidět vše na první pohled

**1.NP**

**PROSTORY PROMĚNNÝCH VÝSTAV**

V třech  místnostech v přízemí, které MMaG užívá k instalacím dočasným, zněl požadavek zadavatele pouze ke zkvalitnění galerijní úrovně vybavení: 1) přidání dalšího závěsného systému v bílé barvě s možností napájení 12V a osazení pod stávající systém.

2) výměnu osvětlení za kvalitou shodný lištový systém s reflektory různých parametrů, jako je projektován pro expozice

3) součástí úprav bude také nová výmalba zdí po provedení opravy prvků v nezbytném rozsahu.

**OBECNĚ ZÁVĚREM**

Součástí PD je seznam exponátů v majetku MMaG, zhotovitel zajišťuje / vyrábí pouze repliky uvedené v rozpočtu a 3D hry, příp. obsahy kukátek/ nik. Texty zabezpečuje zadavatel včetně korektur, také předlohy pro výrobu replik dodá MMaG. Podklady pro grafické plochy a AV obsahy (fotky, mapové podklady, texty) a odsouhlasení výběru je úloha zadavatele. Překlady – jazykové mutace: AJ pro tištěnou grafiku, AJ a NJ pro AV obsahy je součást rozpočtu zhotovitele.

Cílem projektantů bylo zasahovat co nejméně do stavby (památkově chráněný objekt). Okna jsou stíněná fóliemi (v expozicích), nebo odnímatelnými bannery (galerie). Osvětlení – lišty budou napájeny z míst současného osvětlení (v ceně díla je demontáž současného osvětlení).

Též elektrorozvody zůstávají stávající. Zadavatel nemá k dispozici elektroprojekt ani provedení skutečného stavu a projekt AV techniky vychází z obhlídky na místě.

AV technika expozice bude řízená, zapojení osvětlení do řidícího systému se předpokládá dle reálné skutečnosti, vystrojení zásuvek a kvality wi-fi (při realizaci díla). Podmínkou kladného fungování AV techniky je wi-fi připojení k internetové síti, které si zajistí MMaG.

Výmalba všech místností vyžaduje malé opravy zdí v potřebném rozsahu a rozpočet počítá i s lakováním zárubní, dveří a oken v nezbytném rozsahu.

Současný závěsný systém v m.č. 1.2, 1.3 a 1.4 v 1.NP zůstává , v galerijních místnostech ve 2.NP bude demontován před výmalbou a opravami (demontáž je v ceně díla).