

2

Nové expozice v NZM Valtice

Libreto expozice

Témata:

- a. Lednicko-valtický areál
- b. Národní expozice vinařství
- c. Expozice vinařských lisů
- d. Expozice tajemný život v půdě
- e. Příroda lednicko-valtického areálu (s dodatkem ovocnářství a zelinářství)

Lednicko-valtický areál (Interaktivní mapa lednicko-valtického areálu)

a.

Po výstupu kruhovým schodištěm do 2. NP je tato expozice prvním setkáním návštěvníka s inovovaným obsahem muzea. Návštěvník se ocitne v prostoru jemuž dominuje velká centrální plocha, která je zvrásněna 2x až 3x zvýšeným terénem areálu. V této expozici získává návštěvník první a komplexní informace o oblasti, v níž se nachází. Mapa areálu se plochu promítá a na mapě je animace 15 lokalit areálu. Při položení ruky na kteroukoliv lokalitu, se ruka elektronicky sejme a řídicí jednotka do stane pokyn promítnout krátký filmový šot.

Popis interaktivní mapy:

Nad stolem bude umístěný projektor s trackovací kamerou.

Na rovný stůl bude spuštěna projekce současné mapy areálu a ve vybraných místech bude čekat 15 interaktivních bodů.

Pokud návštěvník nad bodem přejede rukou, spustí se na celém stole projekce - 20 sekundová smyčka, ve které budou fotky exteriéru daného místa, historické mapy, vše bude oživeno jednoduchou animací

Audio bude pro každou smyčku samostatně.

Audio česky, německy a anglicky.

b. Národní expozice vinařství

b1. První sál expozice je věnován rodokmenu vinné révy od dávnověku až po dnešek. V principu je řešen jako otočné karuselové dveře, kde návštěvní který vstoupí a bude postupně procházet do kola. Na obvodových zdech bude 5 LCD monitorů, na kterých bude znázorněn postupně vývoj vinné révy od starého Egyptu až po současnost. Elektronika sleduje pohyb dveří a tím i určuje tempo jednotlivých šotů. V určitých momentech se prosvítí plocha dveří před návštěvníkem a ukáže skrytý obrys grafiky např. historické období atd.

Pro podrobnější informace se může návštěvník informovat o tématu u dotykového info-kiosku.

b2. Druhá místnost expozice je věnována dějinám pěstování vinné révy na Moravě a v Čechách od příchodu 10. římské legie až po dnešek, včetně rozsahu vinic v době rozkvětu a úpadku. Jedná se o panoramatickou projekci se dvěma projektory. Film bude mít stopáž 5 minut a půjde o animovaný film, snadno pochopitelný dětem tak i se schopností zaujat dospělého diváka. Jako zajímavost, ozvlášťující filmový zážitek bude s filmem synchronizované osvětlení vitrín s exponáty, mající souvislost s daným filmovým dějem. V určitý okamžik se rozsvítí, do té doby ukrytý exponát za zrcadlovým sklem. Počítáme cca 3 exponáty do každé vitríny.

b3. Po zhlédnutí programu přechází návštěvník do expozice vinohradu, v němž se setkává s typy úvazů vinné révy, jejím stříháním, nástroji a rovněž pak odrůdami vinné révy. Dominantou expozice tvoří scénická napodobenina vinohradu, který jakoby přechází ve stejné perspektivě do filmového obrazu zadní projekce. Projekce bude obsahovat časosběrný filmový dokument z jednoho statického místa. Ve zrychleném sledu jaro- léto- podzim- zima, bude během 5 minut prezentovat jednotlivé typy prací na vinici.

b4. Čtvrtý sál je věnován sklepnímu hospodářství, výrobě vína a výrobě sudů. Centrálním objektem je velký model sklepa s předsklepím ve zmenšeném měřítku, umístěn do temného „divadla“, kde metodou video mappingu a pepper ghost efektu (holo-projekce) bude formou krátkého animovaného filmu ilustrovat jednotlivé práce ve vinařském sklepě a předsklepí.

b5. Následuje přechod přes prostor schodiště do poslední nezatemněné místnosti sloužící jako lektorská místnost. U oken budou stavebnice sudů pro nejmladší návštěvníky muzea. Důležitou součástí je interaktivní poznávání různých typů vůní vína. Ve skleněných baňkách budou vzorky vína a pomocí balónku bude vůně z baňky vytlačena.

b6. Z této poslední místnosti předvádějící koncový produkt se návštěvník vrací do prostoru schodiště a odtud vychází na podélnou pavlač, která bude jedním z předmětů stavební rekonstrukce. Pavlač bude zastřešena a umožní tak bezkolizní odchod návštěvníků s expozice vinařství. Prostor pavlače bude sloužit k sezónním výstavám fotografií a květin. Z pavlače prochází návštěvník do prostoru nástupního kruhového schodiště, dostává se tak do další expozice.

e. Příroda lednicko-valtického areálu (s dodatkem ovocnářství a zelinářství)

V úvodní části vchází návštěvník do prostoru před hráz rybníka, seznamuje se s různými typy výpustí. Hráz rybníka má zdvihnuté stavidlo, prostorem stavidla vstoupí divák přímo „pod hladinu rybníka“, v potměnlém prostoru jsou velká sbíhající se akvária, vzniká reálný dojem přímého vstupu pod hladinu, která je tvořena projekcí vlnící se hladiny vody. Při vstupu kolem stavidla bude každý návštěvník zachycen čidlem a z reproduktoru se ozve zabublání

vody. V akváriích jsou živé ryby, průchod s jejich prostorů je tvořen vitrínami s modely dalších druhů ryb. Prostor je temný a na konci této místnosti budou prachotěsné vitríny s dermoplastikami českých ryb.

Úzkým průchodem se dostává do oblasti biotopů, biotopu louky, lesa a pole. Biotop lesa je vytvářen nejen terénem a jeho originálním povrchem, ale i borovicemi a křovinami pocházejícího z přírodního prostředí areálu. Stěny jsou od podlahy až po strop pokryty záběry z příslušných prostředí na podsvětlené backlitové, které prohlubují prostorový dojem. Stropy jsou černé, důraz je kladen na detailní nasvícení zoologických exponátů. Podsvícení folie bude autonomně reagovat na návštěvníka a při příchodu se fotografie rozzáří do plného svitu. Po určitém časovém úseku podsvětlení pohasne cca na 40 %.

V místnosti bude umístěn interaktivní herbář na dotykové LCD monitoru. Zde formou např. kvízu se bude návštěvník učit poznávat jednotlivé byliny rostoucí v oblasti Lednicko – Valtického areálu.

Další interaktivní součástí bude instalace „360°x 360°pohled do lesa-panoramatického dalekohledu“, v němž bude možno spatřit skutečný les. Dalším výrazným prvkem jsou objekty, většinou z menších kmenů obsahujících vůně jednotlivých biotopů.

Dermoplastiky ptáků na stromech a zvířat naaranžovaných na hrabance z jehličí a borky budou umístěny na pohyblivých platformách a při dotyku na „ joystick“ s modelem (basreliéfem zvířete bude pohyb joysticku přenášen na zvíře. Zvíře v tento okamžik osvítlí zabudovaným světlem v bezprostřední blízkosti a na pozadí se ozve typický zvukový projev zvířete.

V rohu(na konci) této místnosti je prosvětlený panel s jednotlivými druhy zeleniny v boxech z plexi skla 15x15 cm. Panel tvoří dětský kvíz, který bude fungovat následovně:

Kvíz bude založen na tom, že Pc - řídicí jednotka náhodně vybere jedno ovoce a návštěvník (dítě) bude vyzváno aby nakrmilo plyšovou hračku (myška, červ, atd) daným ovocem. Tím je dáno, že hračku přiblíží k danému ovoci (sklo se nebude špinit) a ten vyhodnotí zablikáním daného pole červeně(chybná odpověď) a nebo zeleně rozsvítí pole u správné odpovědi. Tak bude hra pokračovat až budou pole všechny uhádnuty. U hry budou dva volitelné mody, pro jednoho hráče a pro dva hráče. V mezích kdy nikdo nebude hrát, bude stěna světelnou animací lákat ke hře. Jednotlivá pole budou osvětlena tak aby se barevné světlo svítilo ohraničeně pouze v jednom boxu.

V bezprostřední blízkosti bude hra sázení zeleniny. Ve třech dřevěných přepravkách budou molitanové bloky čalouněné pružnou látkou. Děti budou plyšové modely zeleniny sázet do takto vytvořené brázdy mezi molitany.

Do další místnosti je možné projít po chodníku nebo tunelem z „vykotlaného“ kmene stromu. V půli cesty v tunelu jsou kukátka, průhledy do osvětlených nor, lišky a naproti např. jezevce.

Průchodem se návštěvník ocitne v prostředí, které imituje biotop mokřadů a ovocného sadu. Část podlahy mokřadů bude podložena měkkou hmotou pro kinestetické vnímání tohoto biotopu. Návštěvník se může projít po kinestetické lávce. Její nestabilita imituje měkkou půdu biotopu mokřad. Na několika nášlapných kachlích budou senzory tlaku a budou spouštět zvuk mlasknutí bahna, prasknutí větvičky, zvuk vodního ptáka, atd.

Sad je předělen stěnou („dvora“) s otevřenou bránou, za kterou jsou umístěny historické dřevěné nástroje a mechanismy ke zpracování ovoce a na ošetřování sadu. Tato část umožňuje realizaci lektorského programu. V prostoru „statku“ bude podobný kvíz s poosvětlenými boxy, v tomto případě s ovocem.

Návštěvník po ukončení prohlídky prochází zpět do expozice Lednicko-valtického areálu, už má možnost uvědomit si souvislosti předchozí výstavy jednotlivých biotopů a areálu. Odtud vede cesta na kruhové schodiště, po němž sestupujeme do 1. PP, klenutého cihelného sklepa. Alternativně lze sestoupit schodištěm do prostoru dvora a z něj po pavlačí krytém chodníkem nastoupit do 1. PP k expozici Tajemný život v půdě opačným směrem.

d. Expozice tajemný život v půdě

Expozice je situována do dvou klenutých sklepních síní propojených klenutou chodbou. Lze ji shlédnout v obou směrech, aniž by byla narušena informační kvalita. Při nástupu z prostor dvora se před návštěvníkem otvírá pohled na rozlehlou 4 metry dlouhou mapu světa, na níž je vyznačena oblast úrodné půdy. Následně se návštěvník setká s interaktivními virtuálními modely naznačujícím destrukci úrodné půdy a odplavování ornice regulací vodních toků, dále negativními vlivy větrů vanoucích odlesněnými oblastmi, vlivem sucha a oteplování. Všechny tyto objekty jsou orientovány i k nejmenším návštěvníkům, neboť jejich principem je interaktivita a hravost.

Z tohoto prostoru postupujeme 8 metrů dlouhým tunelem do další místnosti. Podél tunelu jsou umístěné LCD obrazovky na kterých jsou makro filmové záběry např. krtka hloubící si tunel, žížaly, apod. Uprostřed místnosti je velký model kořenového systému stromu, který interaktivně reaguje na pohyb návštěvníka kolem něj postupným osvětlováním kořenů.

Poslední místnost je pokladnice půdních vzorků, kde si můžou návštěvníci zažít haptický vjem s půdními vzorky. Po výstupním schodišti se dostáváme prostorů 1. NP, lze však doporučit opačný postup zhlédnutí expozice, neboť při něm je snadno a plynule dosažitelná expozice vinařských lisů.

c. Expozice vinařských lisů

Expozice starých vinařských lisů různých typů vyjadřuje především minulost a tradici práce vinaře. Objekty jsou vysoké estetické kvality, jejichž umístění nepodlehne příliš velkým změnám. Místnost bude zbavena bílé omítky na klenbách a osvětlena lineárními RGBW světly autonomně reagující na přítomnost návštěvníka. Důležitý je také systém osvětlení exponátů světly z fotografického ateliéru. Bezprostředně na sál s vinařskými lisy navazuje

místnost s různými typy nábytku a regálů s vínem, včetně automatu na vzorky vína. Tato místnost může být součástí realizace lektorských programů.

Pozn.

Veškeré obsahy multimediálních médií, filmů, šotů, animací a jejich grafické ztvárnění budou konzultovány s architektem a budou jím odsouhlaseny.