

1.1.2.10 10. Panegyricus Gustavo Carolo

Rozměry:

8° (přibližně jako A5)

ilustrační obrázky

Obecný postup výroby:

Knižní blok bude zhotoven z nekyselého papíru co nejvíce odpovídající originálu (charakter, barva, gramáž atd.).

Ruční šití knižního bloku bude provedeno tradičním způsobem tak, aby odpovídalo předloze. Do bloku bude zároveň všit vytištěný dvoulist na kterém bude kniha otevřena v expozici.

Knižní blok bude následně patinován a uměle „stařen“ tak, aby svým vzhledem a charakterem co nejlépe odpovídal předloze.

Knižní desky budou vyrobeny z nekyselé archivní lepenky tak, aby svým charakterem, velikostí, tloušťkou co nejvíce odpovídaly předloze.

Po nasazení knižních desek na blok bude kniha potažena imitací původního knižního pokryvu (useň, plátno, papír).

Imitace původních pokryvů budou zhotoveny profesionálním, světlostálým, digitálním tiskem na plátno, nebo spec. papír tak, aby co nejlépe svým vzhledem a charakterem odpovídaly předloze.

Technické parametry výroby:

Tisk:

celobarevný, světlostálý laserový tisk

Papíry obálky knihy:

- fotoplátno (canvas - strukturovaný materiál se směsí bavlny a polyesteru)

- speciální papír Europapier Neobond 200g/m²

Papír vnitřních listů:

např. Europapier Pretex Digital 120 g/m², uropapier Pergraphica Rough 150 g/m²,

Europapier Topstyle Linen Digital 100 g/m² (imitace ručního papíru – zdál se nejlepší), eventuálně klasický ruční papír

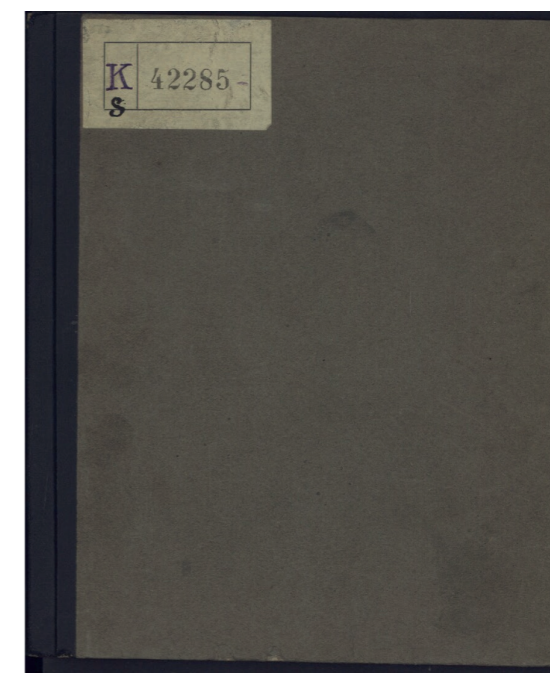
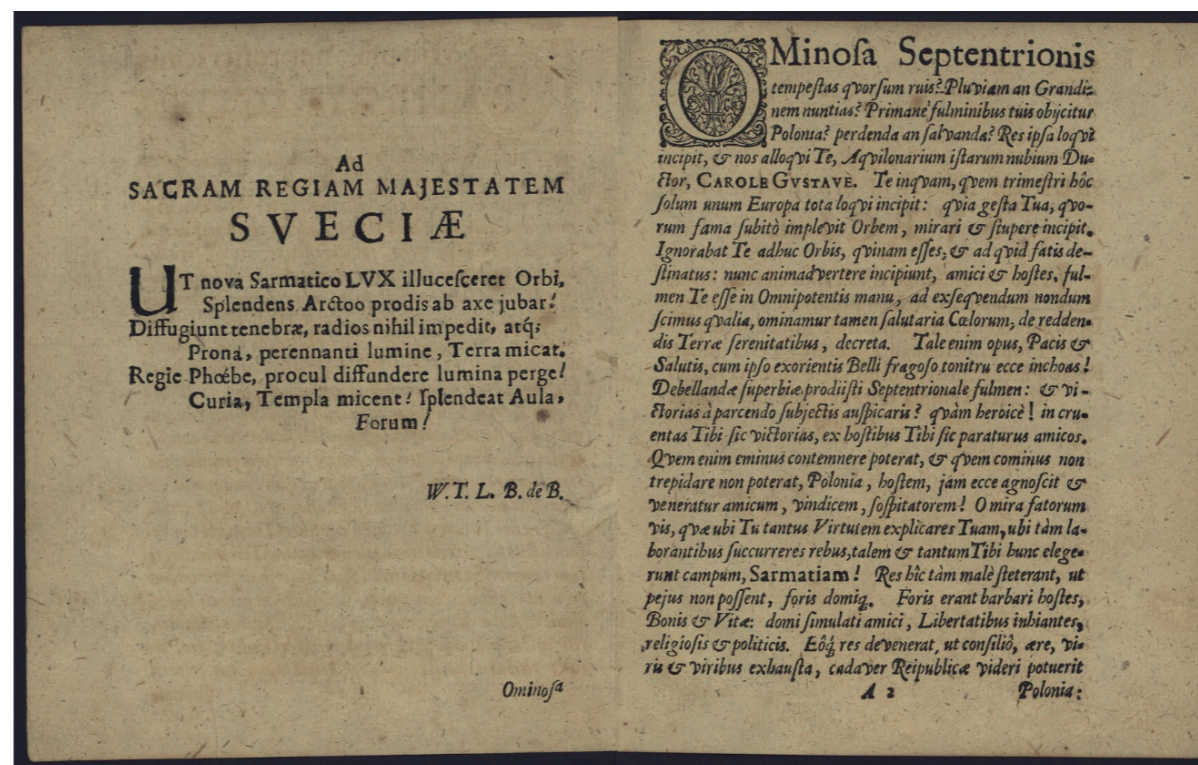
Další použité materiály:

Knihařská lepenka

Knihařský motouz, nitě, příze atd.

Akvarelové barvy, pigmenty, lepidla, vosk atd.

Tříslučinná useň, knihařské plátno



1.1.2.11 11.kaligraficky zhotovené kopie Komenského dopisů

Rozměry:
různé

ilustrační obrázky

Obecný postup výroby:

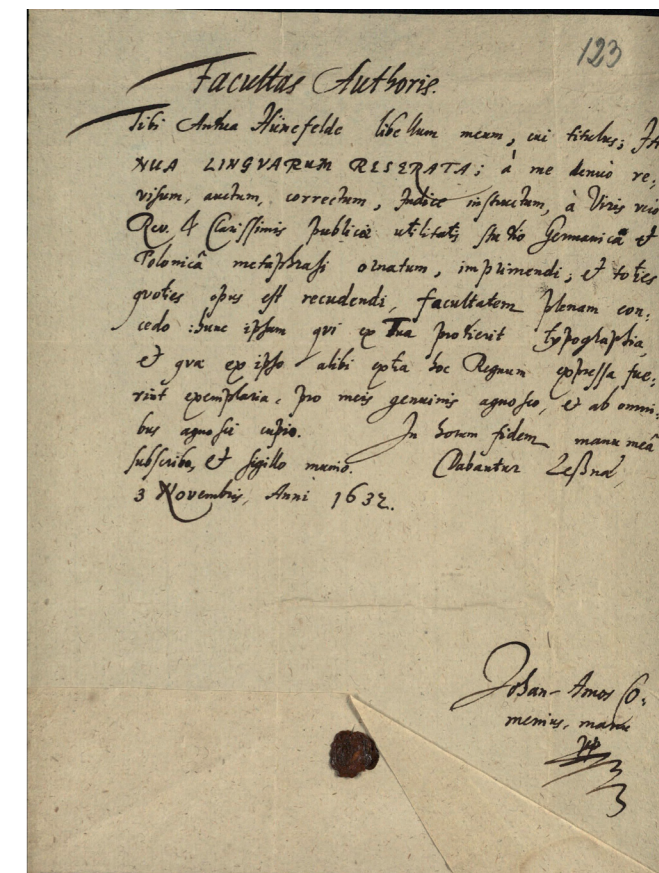
Faksimile musí být zhotovena metodou ručního psaní podle fotografických předloh, které zajistí autorský tým. Inkoust a ruční papír bude zvolen tak, aby co nejvíce odpovídal konkrétní předloze. Faksimile budou vizuálně odpovídat předloze, včetně případných poškození či skvrn.

Celkem bude zhotoveno 5 dopisů, rozměry a digitální fotodokumentaci dodá autorský tým před realizací.

Technické parametry výroby:

klasický ruční papír,
inkousty

Další použité materiály:



1.1.2.12 umělecký exponát - reliéf Oculus fidei

Rozměry:

400 x 280 mm

Idea:

Komenský demonstruje správné a nezkreslené poznání v oblasti víry emblémem „cor oculatum – srdce opatřené okem“ v podobě tří druhů ptáků. Holubice pod polojasnou oblohou nese v zobáku srdce, u sovy pod zataženou oblohou je zobrazeno oko a ve středu emblému má orel v zobáku obojí – srdce vybavené okem a je vystaven plné záři pocházející od Krista. Holubice se srdcem znamená prostou víru bez rozumového zdůvodnění, oko se sovou pouhý rozum, který rovněž nezaručuje plnost teologického poznání. Orel disponující oběma schopnostmi, osvětlen božským Logem, poznává plně a jasně.

„Srdce bez oka je v Bibli prostá víra bez rozumu. Oko bez srdce je v Bibli naopak rozum bez víry. Srdce s okem je v Bibli zcela zřejmá víra.“

Podle Komenského emblému ze spisu Oculus fidei, Amsterdam 1661

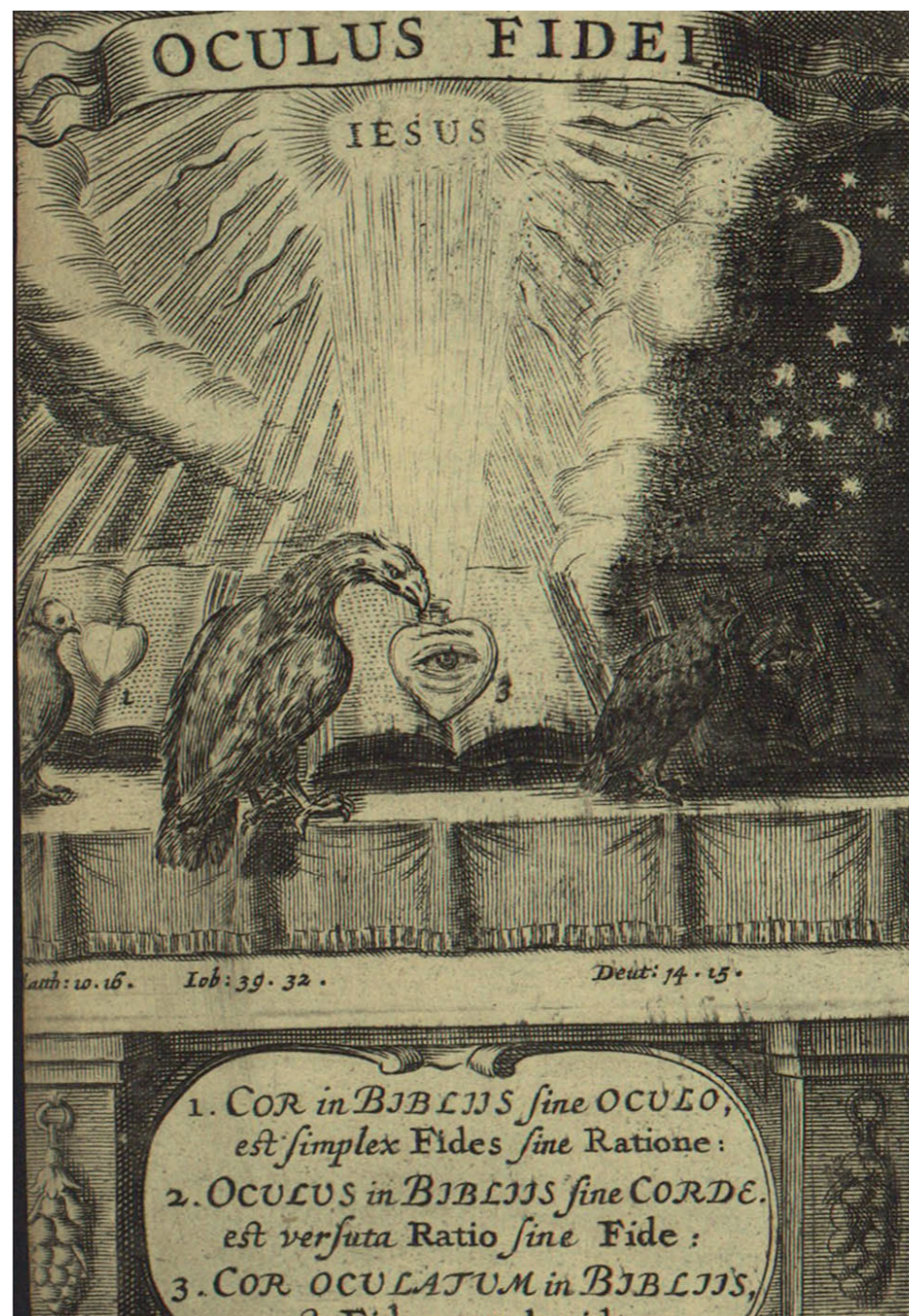
Obecný postup výroby:

Na základě grafické předlohy a uvedeného popisu bude do vitríny umístěn nově vytvořený umělecký exponát - hluboký reliéf s vyobrazením Oculus Fidei.

Technické parametry výroby:

sádrový hluboce modelovaný detailně propracovaný reliéf s povrchovou patinou ala alabastr

ilustrační obrázky



1.1.3.1 Interaktivní prvek - hry do dětského koutku

Základní popis:

Základem interaktivního dětského koutku je ilustrace Komenského z knihy Hlubina bezpečnosti (Centrum securitatis). Grafika zachycuje svět stromem, který pomocí designového řešení prostoru a zvolených interaktivních prvků vytvoří zmenšenou a zjednodušenou obdobu expozice Mundus Comenii (tedy světa Komenského) pro nejmenší návštěvníky. Dané interaktivní prvky hravým způsobem představí některé ze základních idejí expozice s cílem přiblížit dětem Komenského myšlenky, koutek je však zamýšlen pro různé věkové kategorie, což musí reflektovat i skladba prvků. V neposlední řadě by měl sloužit jako odpočinkové místo pro děti.

Materiálové řešení:

Materiálové řešení musí korespondovat s materiály, které budou použity ve zbytku expozice, důraz je kladen na dřevo. Grafické řešení musí korespondovat se zbytkem expozice. Zvláštní důraz bude kladen na bezpečnost a nezávadnost všech interaktivních prvků.

Počet interaktivních prvků v koutku: 15 (+ magnetická tabule s výjevy z Orbisu):

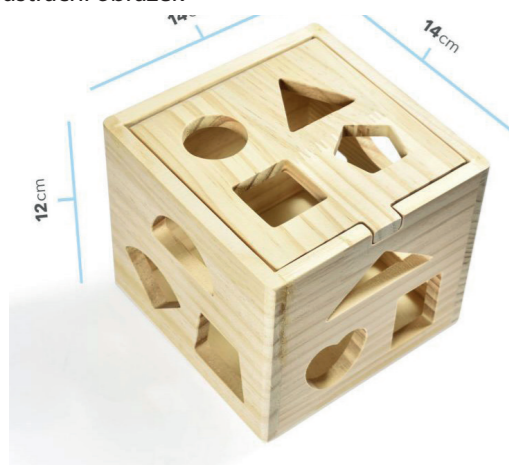
1. Magnetické puzzle	2 x
2. Dřevěné nádoby	3 x
3. Míchání barev	2 x
4. Názornost	3 x
5. Skládání dopisu	1 x
6. Deska + skládačka o J. A. Komenském	1 + 1
7. Pansofie	1 + 1

1. Magnetické puzzle – dřevěná konstrukce, uvnitř kovová kulička, která bude vedena přes labyrint pomocí magnetické tyčinky. Kulička i tyčinka pevně spojeny s deskou. Konstrukce bude zhotovená na zakázku, kdy bude polepena texty či grafikami.

Počet kusů: 2 (jeden labyrint se zaměří na život Komenského, druhý na dílo a myšlenky – paralelně s obsahem a skladbou expozice).

V náročných bodech labyrintu budou základní principy, které by si děti měly zapamatovat. Texty trojjazyčně. Podklady dodá zadavatel.

ilustrační obrázek



2. Dřevěné nádoby – 3 kusy (náboženství, věda a vzdělání, politika). V každé nádobě sada otvorů (tvarově rozdílné, ne však na první pohled), k nimž budou kostky v odpovídajících tvarech. Na kostkách jsou uvedena důležitá fakta, pojmy či osobnosti k jednotlivým oblastem. Konstrukce bude zhotovená na zakázku, kdy bude polepena texty či grafikami. Podklady dodá zadavatel.

ilustrační obrázek



3. Míchání barev – 2 kusy, dřevěné kostky ukazující principy míchání barev. Konstrukce bude zhotovena na zakázku, kdy bude polepena texty či grafikami v příslušných jazykových mutacích. Podklady dodá zadavatel.

ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



4. Názornost – demonstrace důležitosti zásady pedagogiky Komenského. Sada 3 knih s pevnějšími deskami (dle jazykových mutací). Knihy budou obsahovat např. 4 složky karet (odklápěcí), odstupňované od obecného ke konkrétnímu, od jednoduchého ke složitému. Konstrukce bude zhotovena na zakázku, kdy bude polepena texty či grafikami.

5. Skládání dopisu a posláni. Jednoduchá konstrukce, kdy po vhození do otvoru a otočení klikou projde dopis mechanismem a vyjde na konci krabice, a to s jednoduchou značkou (logo muzea). K tomu sada papírů a tužek, návod na složení dopisu. Konstrukce bude zhotovena na zakázku, kdy bude polepena texty či grafikami.

ilustrační obrázek



1.1.3.1 Interaktivní prvek - hry do dětského koutku

6. Deska + skládačka o J. A. Komenském – deska s víčky, kde budou fakta o Komenském, víčka, která budou sedět správným faktům, po složení v připojené skládačce vytvoří obrazec. Konstrukce bude zhotovená na zakázku, kdy bude polepena texty či grafikami.

ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



7. Pansofie – hlavolam, po jehož vyřešení uvnitř najdou klíč ke skříňce. Pokud máš získat vědomosti o věci, musíš ji poznat, ale také ovládnout a užívat k dobru. Konstrukce bude zhotovená na zakázku, kdy bude polepena texty či grafikami.

Zbýlý prostor v dětském koutku bude doplněn dalšími dřevěnými hračkami, které nemusí být vyrobeny na zakázku, opakuje se motiv labyrintu. Budou sloužit pro nejmenší děti.

Texty a jednotlivé obsahy budou doplněny při realizaci projektu autorským týmem.

Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.2 Interaktivní prvek - magnetické obrázky a tvary abeceda z Orbis pictus

Základní popis:

V knize Orbis Pictus Jan Amos Komenský učí jazyky pomocí obrázků, předmětem hry ve vstupní chodbě bude úvodní kapitola z této knihy, která se věnuje úplným základům, a to výuce abecedy pomocí toho, co je dětem známé a navíc ve všech jazycích stejné – tedy zvuky okolního světa. Na magnetickém pole na zdi bude daný zvuk (slovně), na zadní straně odnímatelného obrázku poté ve vybraných jazycích heslo.

Hesla a jazyky budou specifikován autorským týmem.

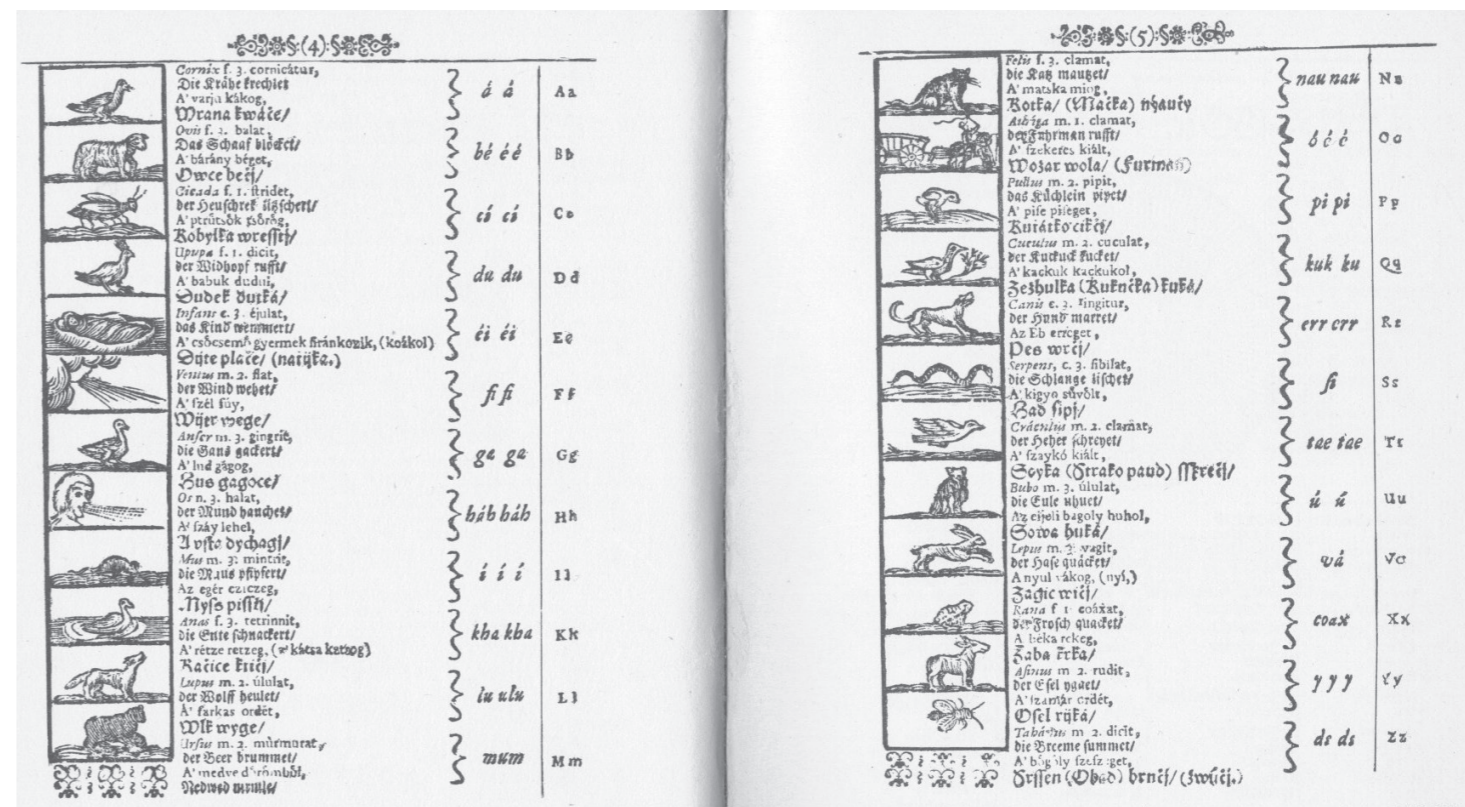
Materiály:

Materiály (dřevo, magnetická deska) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice.

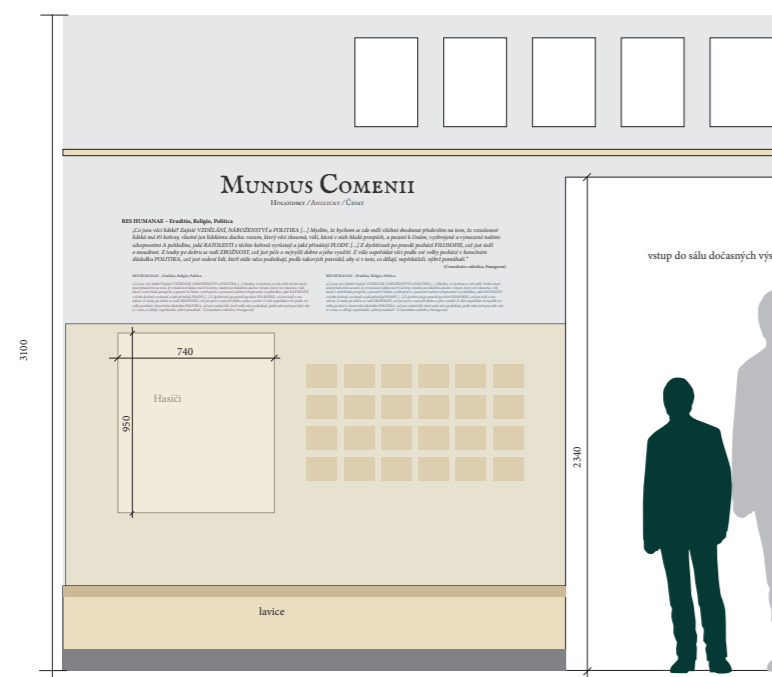
Technika:

Je nutné vyrobit primárně 24 magnetických polí pro každé z písmen abecedy. Každé pole bude potištěno grafikou. K jednotlivým polím bude přiřazeno 24 odnímatelných obrázků. Je však nutné vyrobit několik náhradních sad, je zde předpoklad, že vzhledem k povaze a umístění polí se budou obrázky ztrácet.

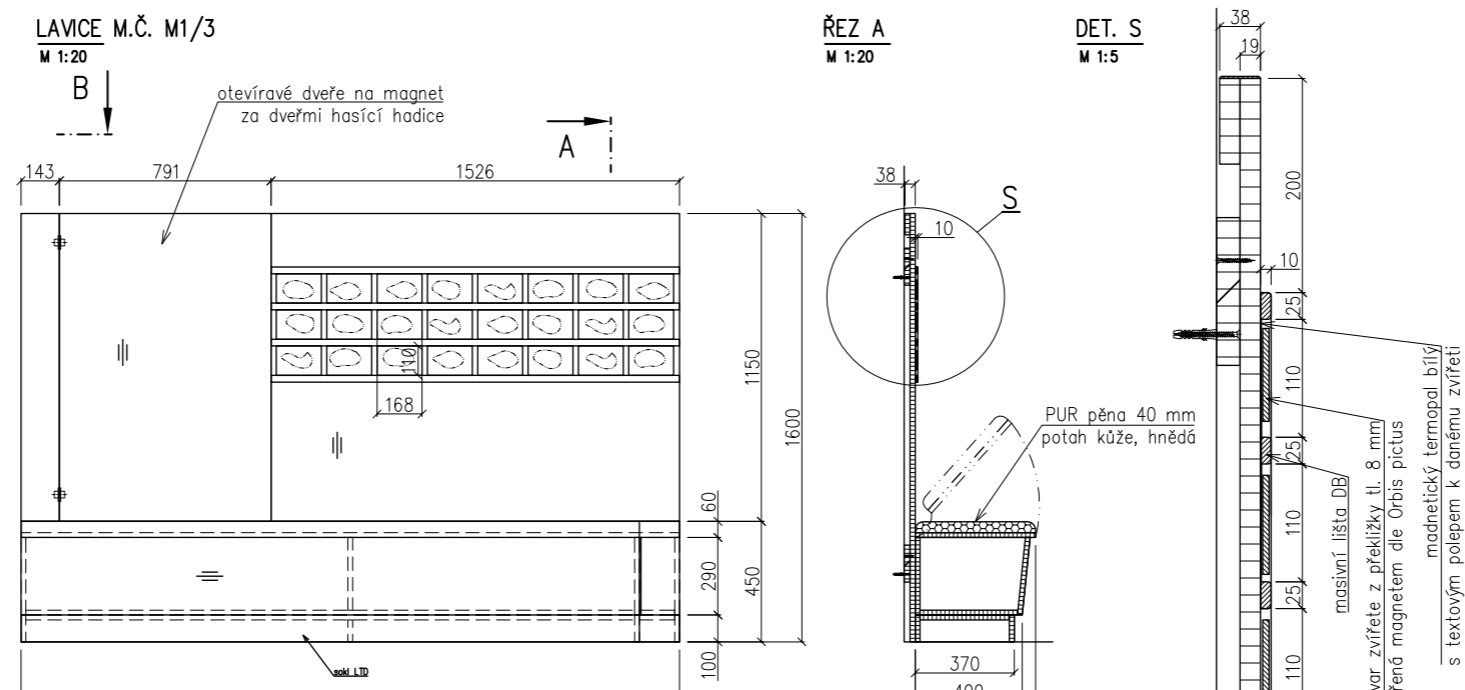
ilustrační obrázek



náhled na pohled P 13 (viz příloha 10)



náhled na výrobní výkres (viz příloha 19-39, strana 3)



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci. Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.3 Interaktivní prvek - Reformatio - listování pevnějšími deskami

Základní popis:

Na dně šuplíku je pevně ukotvena „kniha“ s konkrétním obsahem (obsah šuplíku bude specifikován autorským týmem expozice).

Obrázky a ilustrace budou fixně vytištěny a vlepeny na dno šuplíku kolem stránek s textem. Stránky s texty budou zhotoveny z tenké překližky s trojjazyčným potiskem.

Materiály:

Materiály (dřevo, překližka, potisk, případně polep s potiskem) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Desky musí být odolné vůči opotřebení.

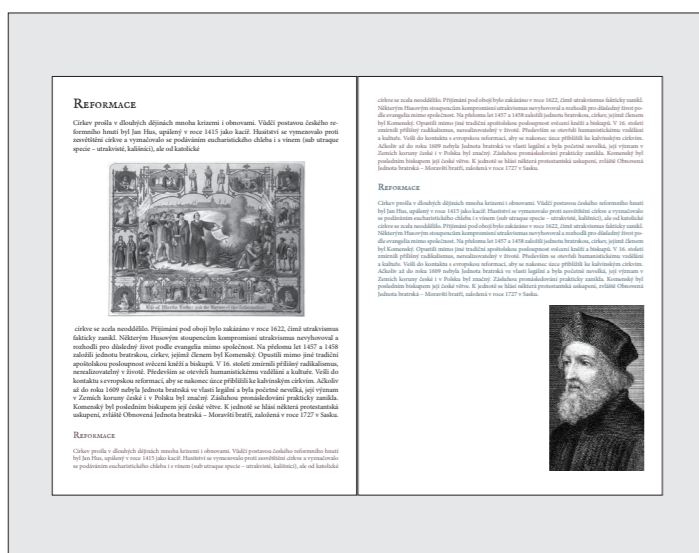
Technika:

Je nutné vyrobit základní kostru desek, které budou pevně otevřeny na spodní dvojstraně. Mechanismus bude umožňovat dvě otočení (dvě otočné desky), pro každý jazyk tedy bude dostupná jedna dvojstrana. Listování deskami (otáčení) bude obdobné jako u knih (zleva doprava).

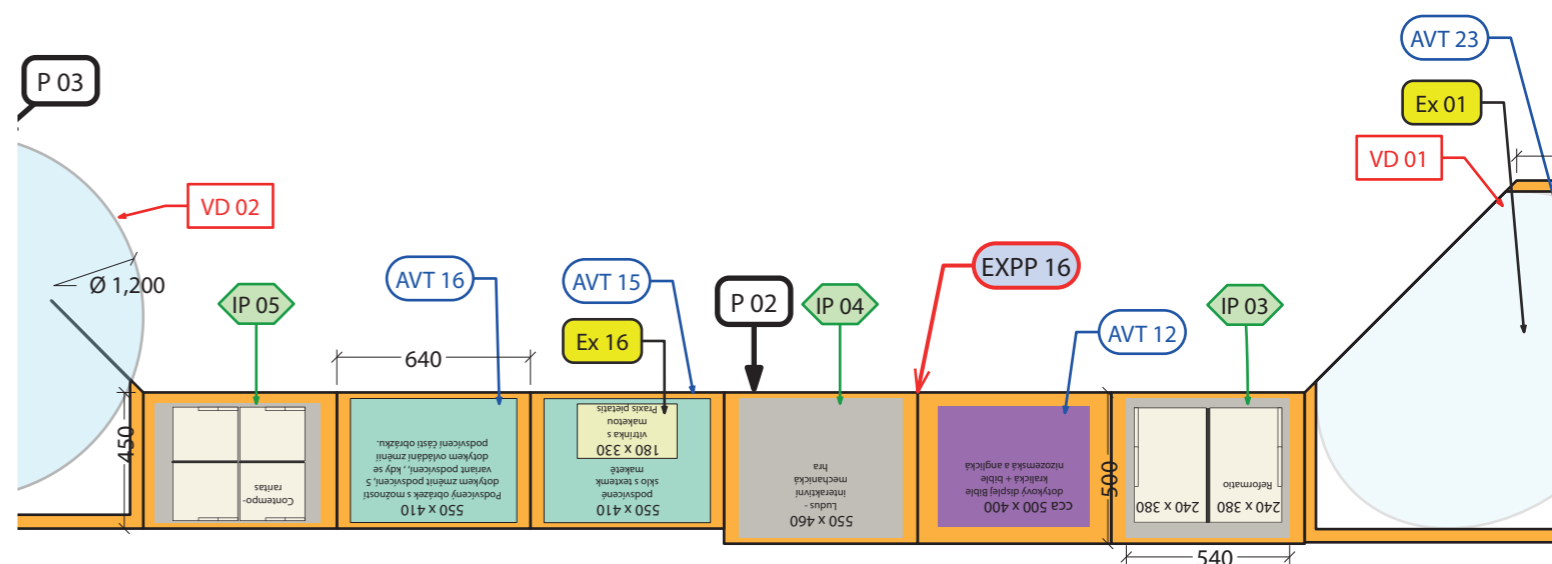
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.4 Interaktivní prvek - Ludus - interaktivní mechanická hra

Základní popis:

Úkolem návštěvníků bude hledat správné kombinace otáčením dvou kruhů s menšími kruhy po obvodu. Menší kruhy budou vyplněny folií (případně tenkým sklíčkem) s potiskem tak, aby překrytím vznikl smysluplný celek. Obsah šuplíku bude specifikován autorským týmem expozice. Může se jednat například o přiřazování uniforem k vojákům různých zemí, výroků Komenského k dílům, symbolů k náboženství, apod.

Materiály:

Materiály (dřevo, folie, případně tenké sklíčko nebo PPMA) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Texty i mechanismus musí být odolné vůči opotřebení.

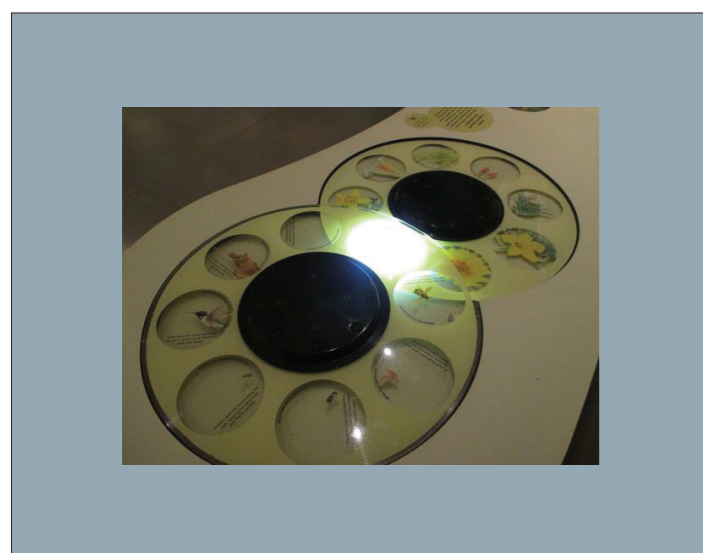
Technika:

Je nutné vyrobit mechanismus dvou otáčivých kruhů, které nejsou soustředné a protínají se pouze v jednom místě. Po obvodu otáčivých kruhů budou vyřezány kruhy menší (např. 8 menších kruhů v jednom větším), které budou vyplněny potištěnou folií či sklíčkem. Pomocí otáčení větších kruhů budou návštěvníci hledat správné kombinace, které odhalí na základě překrytí dvou menších kruhů, jež dá smysluplný celek. Je žádoucí vyrobení takového mechanismu, kdy by celek potištěných folií či sklíček byl vyměnitelný – aby si návštěvníci mohli vyzkoušet přiřazování různých prvků. Autorský tým může dodat další možnosti.

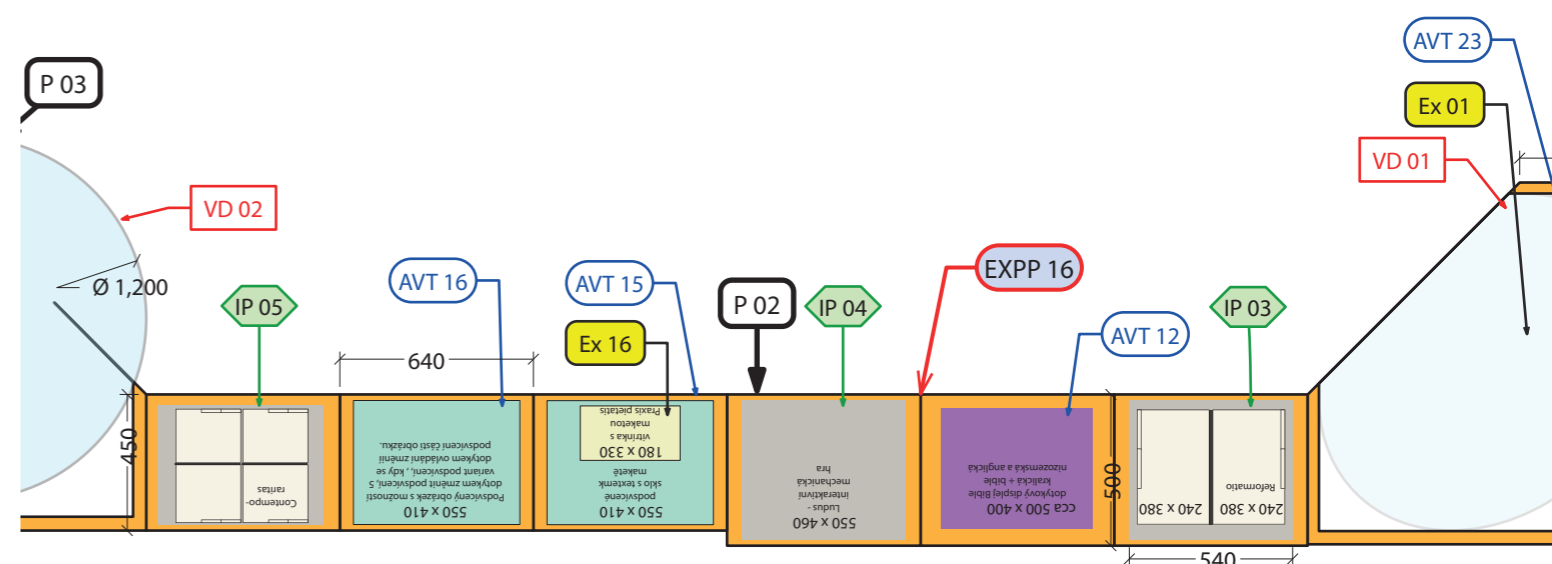
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.5 Interaktivní prvek - Contemporaritas - listování pevnějšími deskami

Základní popis:

Obsah šuplíku bude specifikován autorským týmem expozice. Rozsah orientačně dvě normostrany.

Materiály:

Materiály (dřevo, překližka, potisk, případně polep s potiskem) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Desky musí být odolné vůči opotřebení.

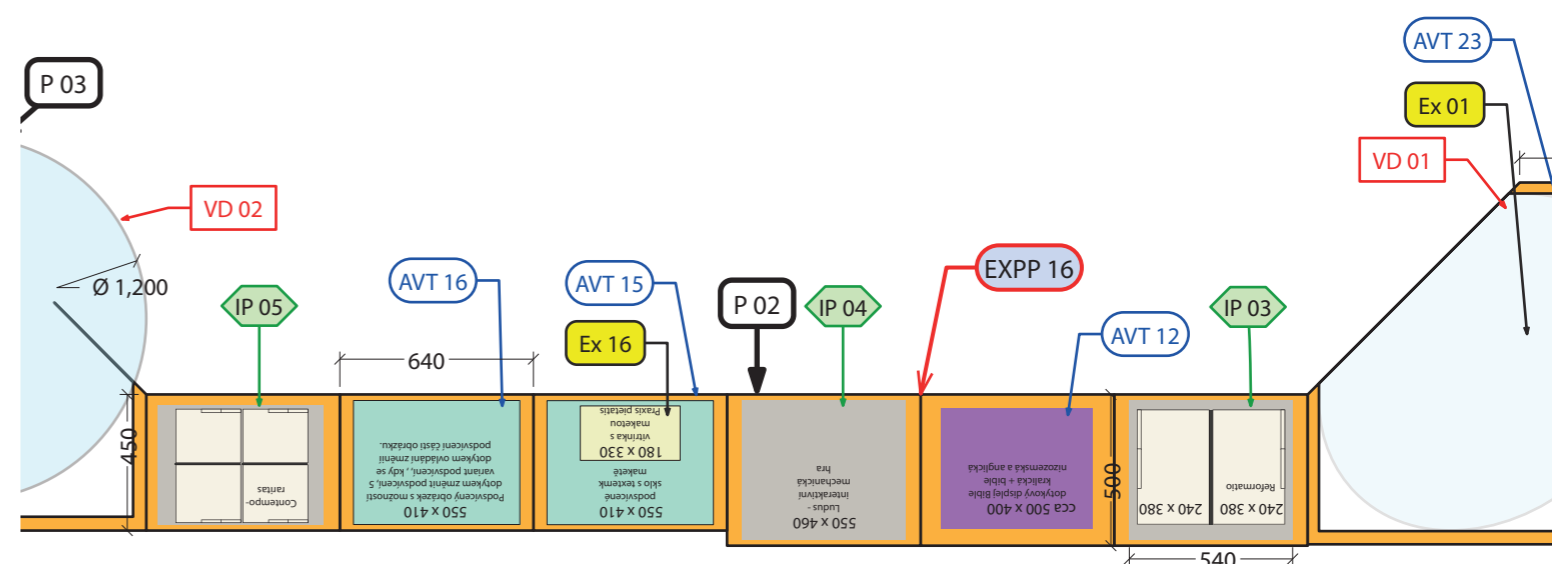
Technika:

Je nutné vyrobit základní kostru desek, která bude rozdělena na dvě poloviny. Na každé polovině bude odklápěcí mechanismus (odklápění nahoru). Jednotlivé karty (vlevo i vpravo) na stejné úrovni budou obsahovat srovnání dvou problémů (Komenský vs. současnost). Počet odklápěcích desek na jedné straně bude stanoven před realizací, orientačně se bude jednat o 5 až 10 desek na každé straně.

ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.7 Interaktivní prvek Ludus - sada tří mechanických válců

Základní popis:

V šuplíku bude sada tří otáčivých válců, které budou mít každý tři otáčivé části. Horní část každého válce bude věnována nadřazenému pojmu (např. Hartlibův okruh), prostřední část poté jménu učence (Samuel Hartlib, John Dury, Komenský) a spodní část bude obsahovat podobizny učenců. Cílem je procvičení poznatků získaných ze stěny republiky učenců. Na každém z válců budou minimálně 4 různé okruhy, záleží na konstrukčním řešení a možnostech otáčení. Obsah šuplíku bude specifikován autorským týmem expozice.

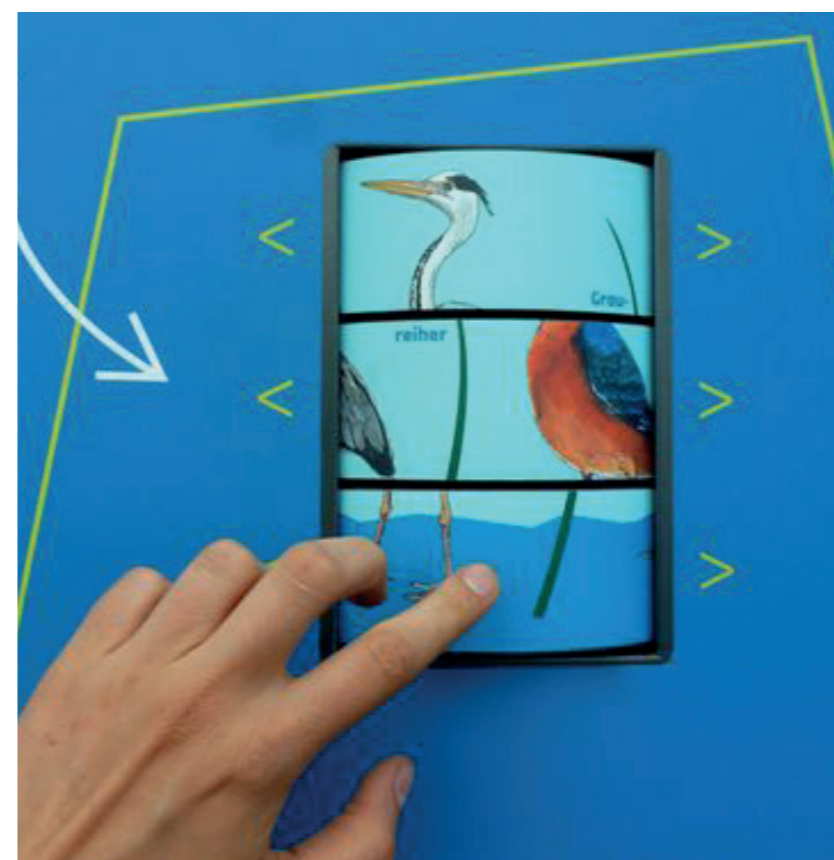
Materiály:

Materiály (dřevo) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Válce musí být odolné vůči opotřebení.

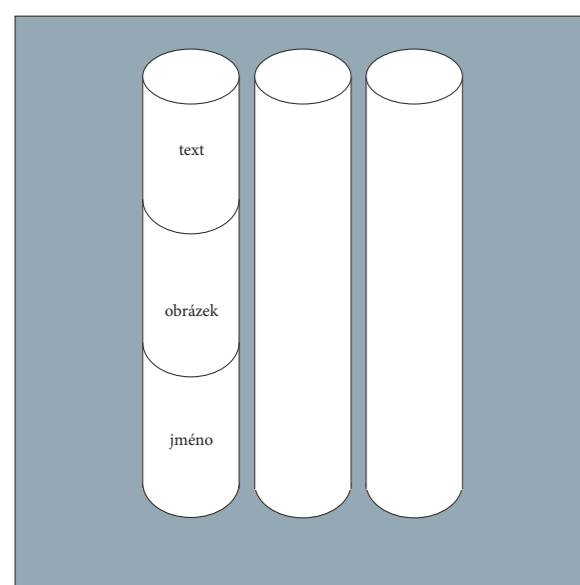
Technika:

Je nutné vyrobiť desku, která bude položena do šuplíku. V ní budou vyřezány otvory pro 3 válce tak, aby po otočení bylo vidět právě jedno políčko válce (ale ne však ostatní). Otáčivý mechanismus musí udržet patřičnou úroveň válce v požadované pozici.

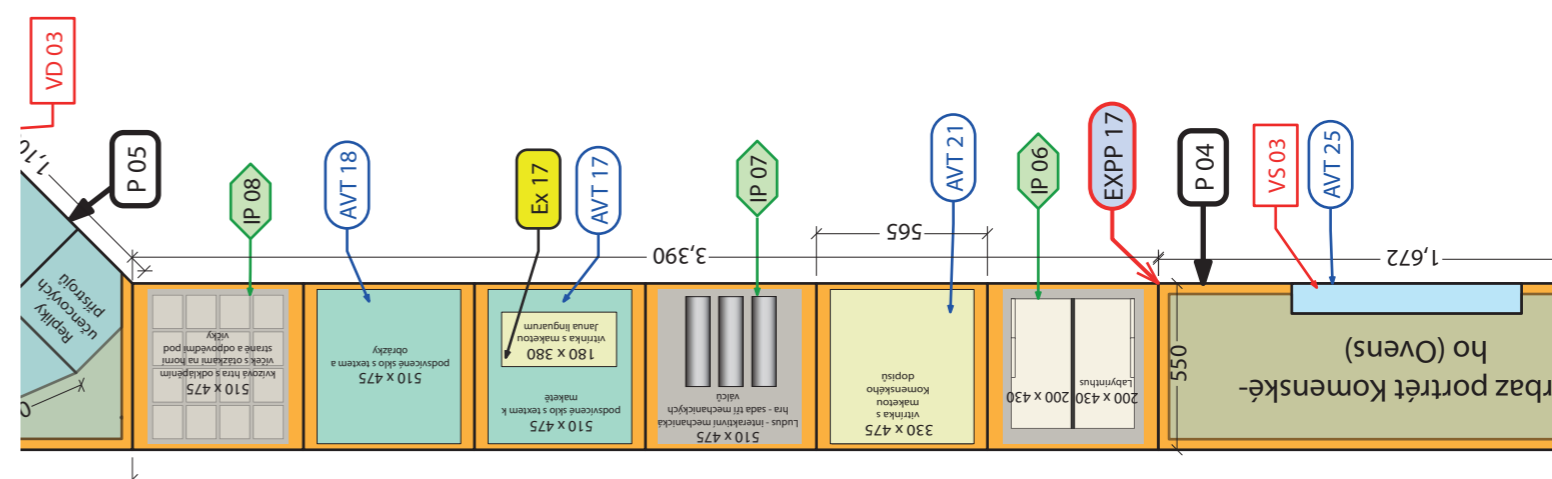
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.8 Interaktivní prvek - kvízová hra s odklápěním víček

Základní popis:

kvízová hra s odklápěním víček s otázkami na horní straně a odpověďmi pod víčky
 Účel: Interaktivní hra v šuplíku, který se týká současnosti, představí návštěvníkům řadu 16 políček, kdy na víčku daného políčka bude popsán problém, případně prezentována otázka k zamyšlení, po zvednutí víčka návštěvník objeví citát Komenského, či další podnět k přemýšlení o daném problému. Cílem není návštěvníkům vnutit určitou myšlenku, ale upozornit je na zajímavé jevy a nasměrovat jejich samostatné úvahy o tématech komunikace, spolupráce a poznání.

Materiály:

Materiály (dřevo) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Prvek musí být odolný vůči opotřebení, zejména s ohledem na časté otevírání políček.

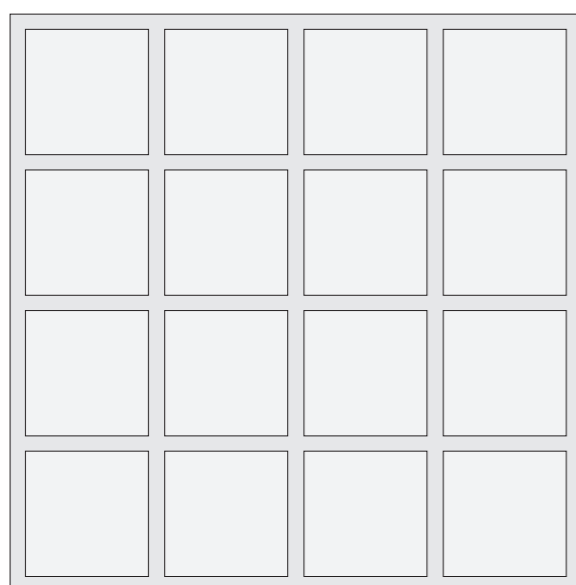
Technika:

V šuplíku bude vybudována dřevěná deska se 16 odklápěcími víky s úchyty. Na každém víku bude krátký popis, který návštěvníky vyzve k zamyšlení. Po odklopení víka se dozví více. Vše bude prezentováno ve 3 jazycích.

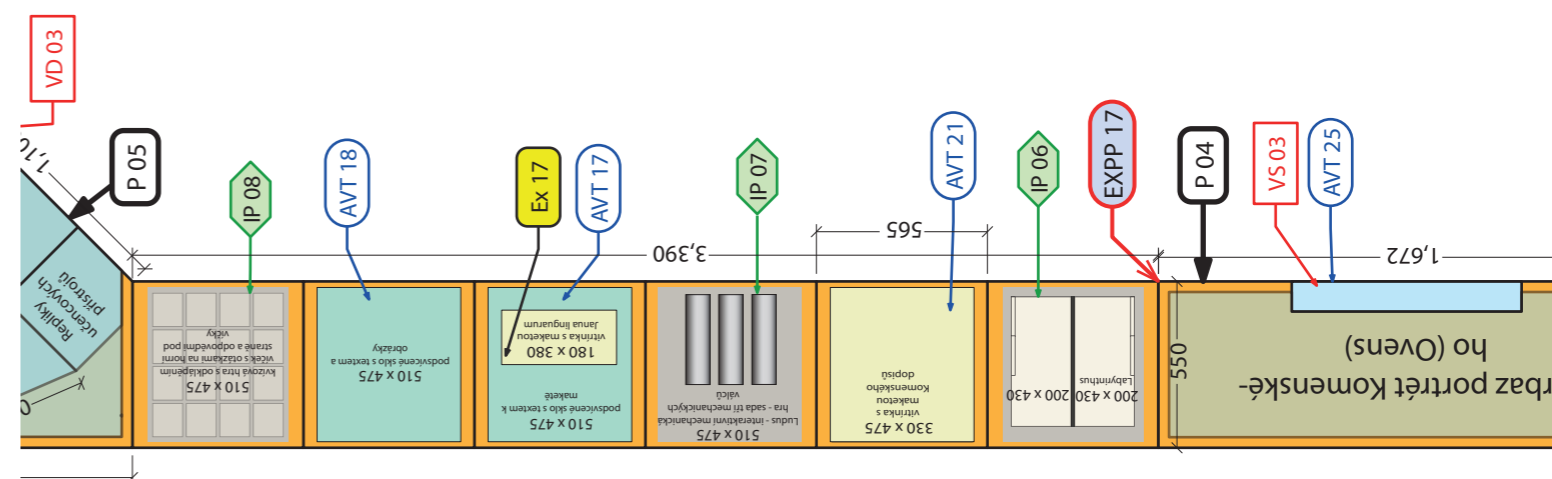
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.9 Interaktivní prvek - Didaktické spisy - listování pevnějšími deskami

Základní popis:

Na dně šuplíku je pevně ukotvena „kniha“ s konkrétním obsahem (obsah šuplíku bude specifikován autorským týmem expozice).

Obrázky a ilustrace budou fixně vytištěny a vlepny na dno šuplíku kolem stránek s textem. Stránky s texty budou zhotoveny z tenké překližky s trojjazyčným potiskem.

Materiály:

Materiály (dřevo, překližka, potisk, případně polep s potiskem) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Desky musí být odolné vůči opotřebení.

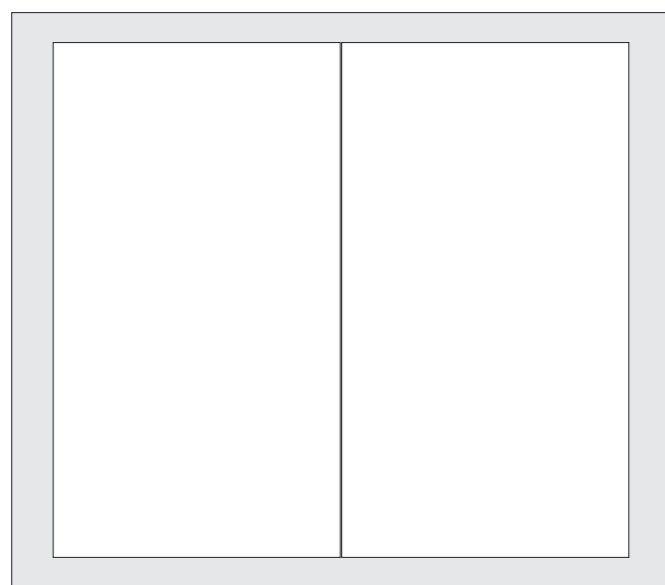
Technika:

Je nutné vyrobit základní kostru desek, které budou pevně otevřeny na spodní dvojstraně. Mechanismus bude umožňovat dvě otočení (dvě otočné desky), pro každý jazyk tedy bude dostupná jedna dvojstrana. Listování deskami (otáčení) bude obdobné jako u knih (zleva doprava).

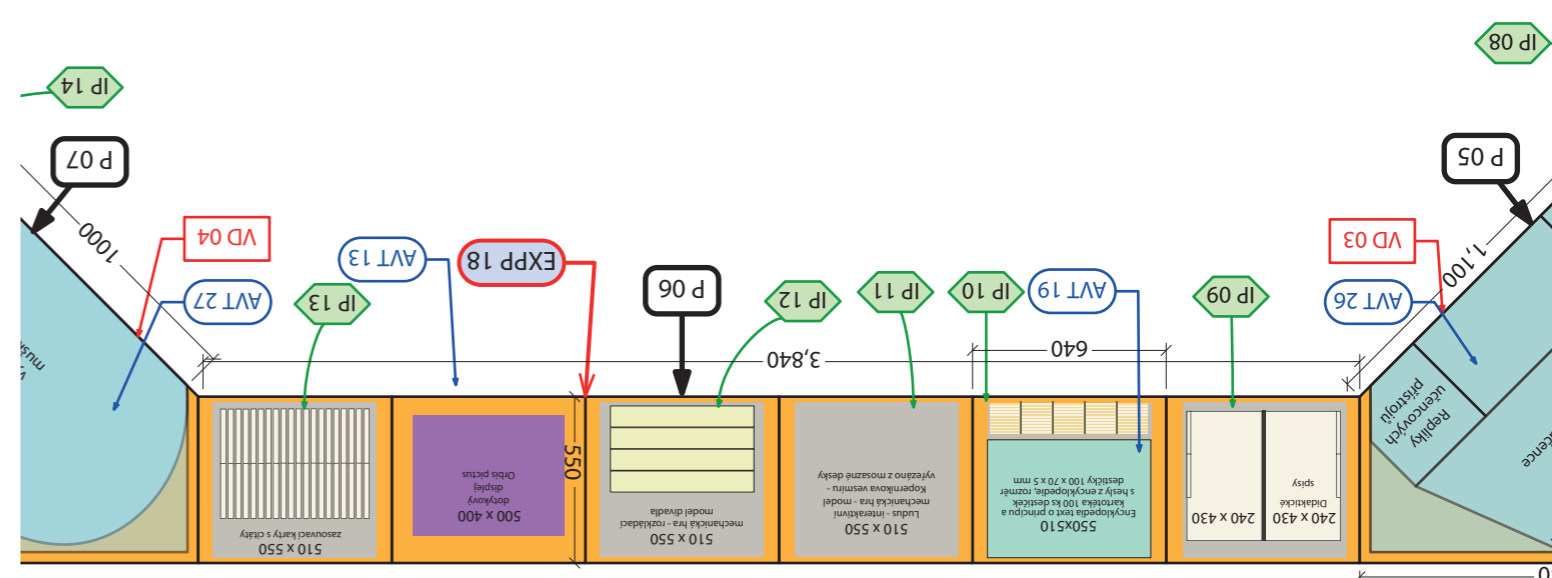
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.10 Interaktivní prvek - Encyklopedie

Základní popis:

Část šuplíku bude věnována kartotéce s hesly z encyklopedie. Každá karta s heslem bude trojjazyčně, celkový počet hesel pak bude 100. Náměty hesel by měly korespondovat s tématy pojednanými na stěně, případně ve vitrině pracovní učence. Astronomie (20), filosofie (20), školství a vyučování (20), přírodní vědy (20) a jazykověda (20). Konkrétní obsahy hesel budou specifikovány autorským týmem expozice.

Materiály:

Materiály (dřevo, tvrdý papír) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Karty musí být odolné vůči opotřebení.

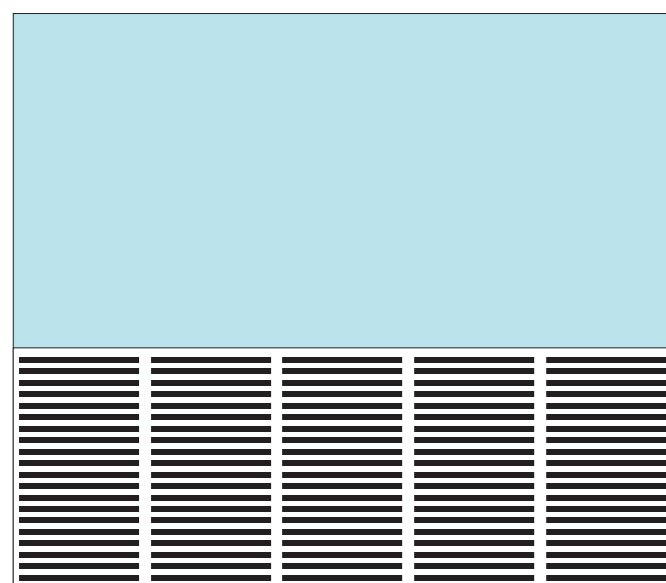
Technika:

Je nutné vyrobit základní kostru kartotéky, v níž budou po pěti skupinách rozmístěna hesla. Hesla musí být jednoduše vyjímatelná a barevně odlišená podle jednotlivých témat. V rámci skupin by hesla měla jít seřadit (např. dle čísel).

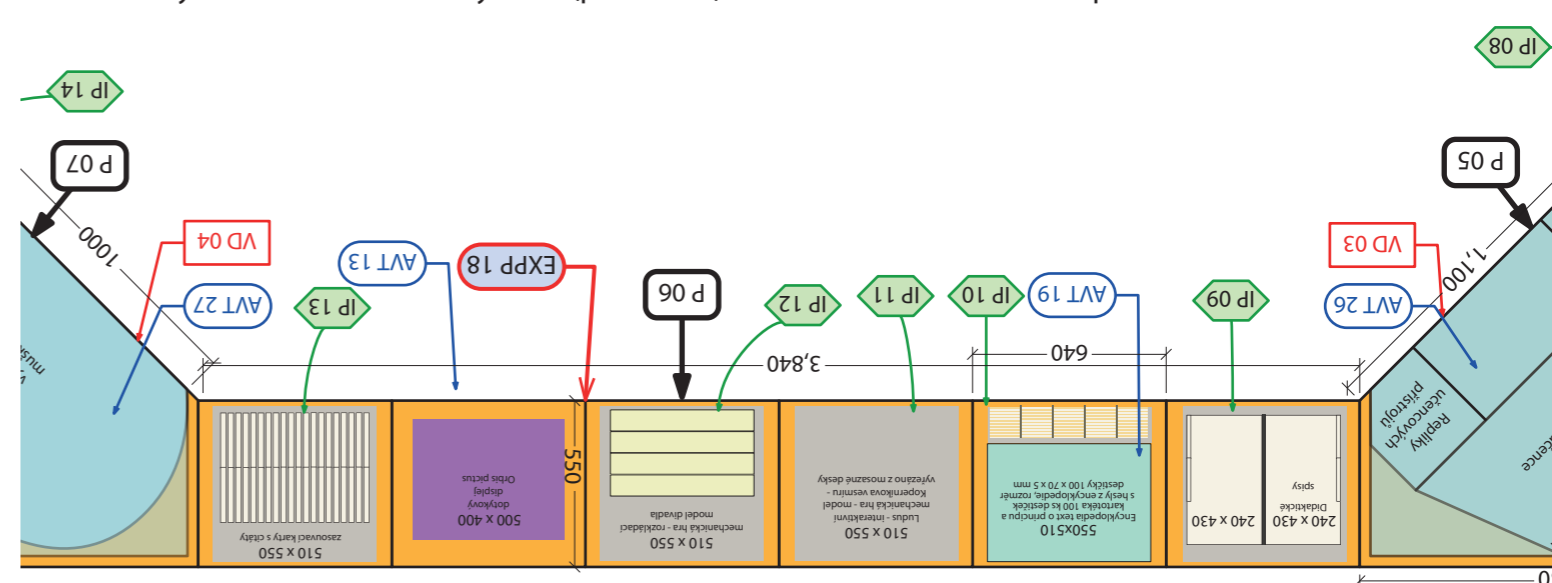
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.11 Interaktivní prvek - Ludus - model Koperníkovy vesmíru

Základní popis:

Interaktivní prvek demonstruje různé modely vesmíru. Koperníkův heliocentrický, Ptolemaiovův geocentrický a Braheho kompromisní.

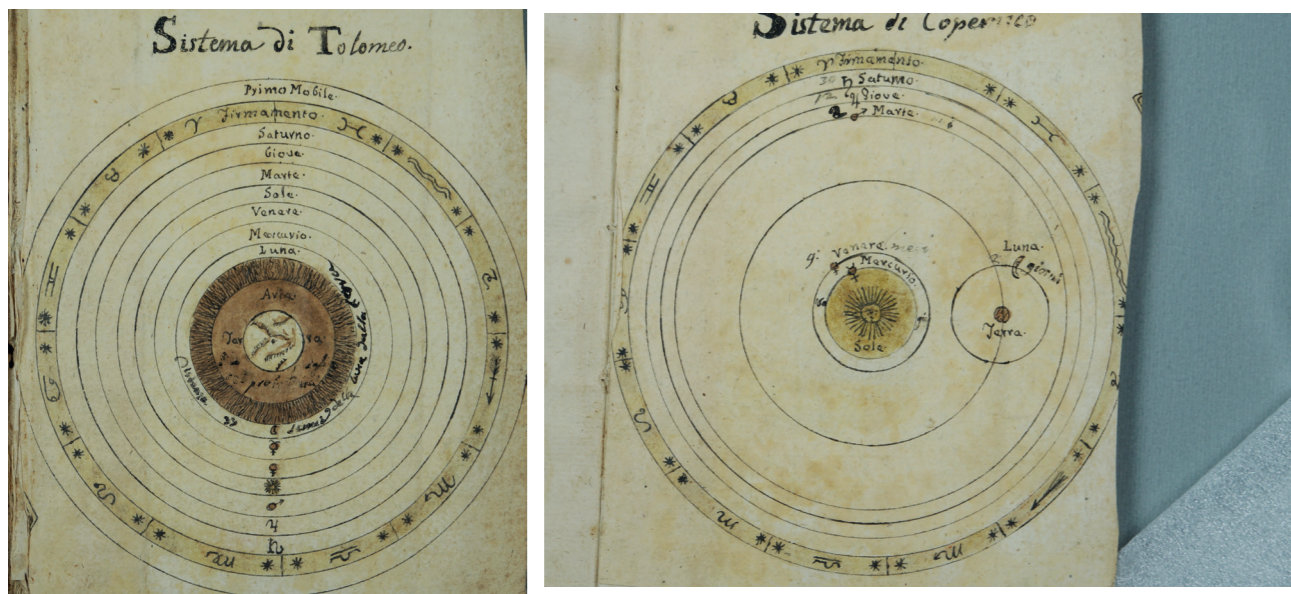
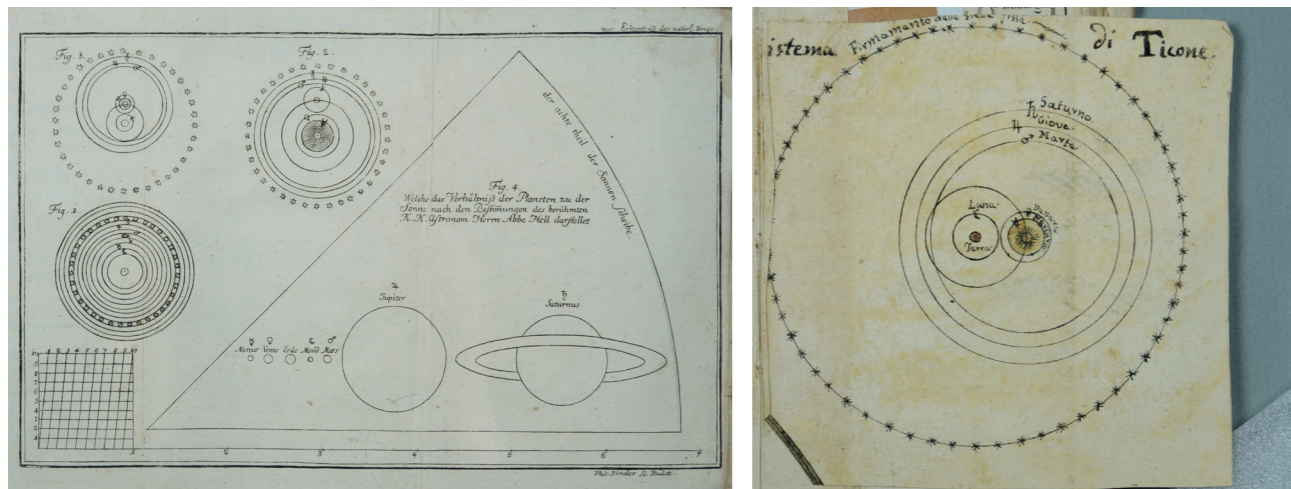
Princip: V šuplíku je mosazná deska, která tvoří rovinu modelů.

Do desky jsou do kruhových výřezů vloženy modely vesmírů s možností otáčení jednotlivými planetami na soustředných kruhových oběžnicích. Tyto mosazné kroužky se otáčejí na ložiscích na osách. Návštěvník uchopí konkrétní planetu a bude otáčet celý kruh.

Materiály:

Materiály (mosaz) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Modely musí být odolné vůči opotřebení.

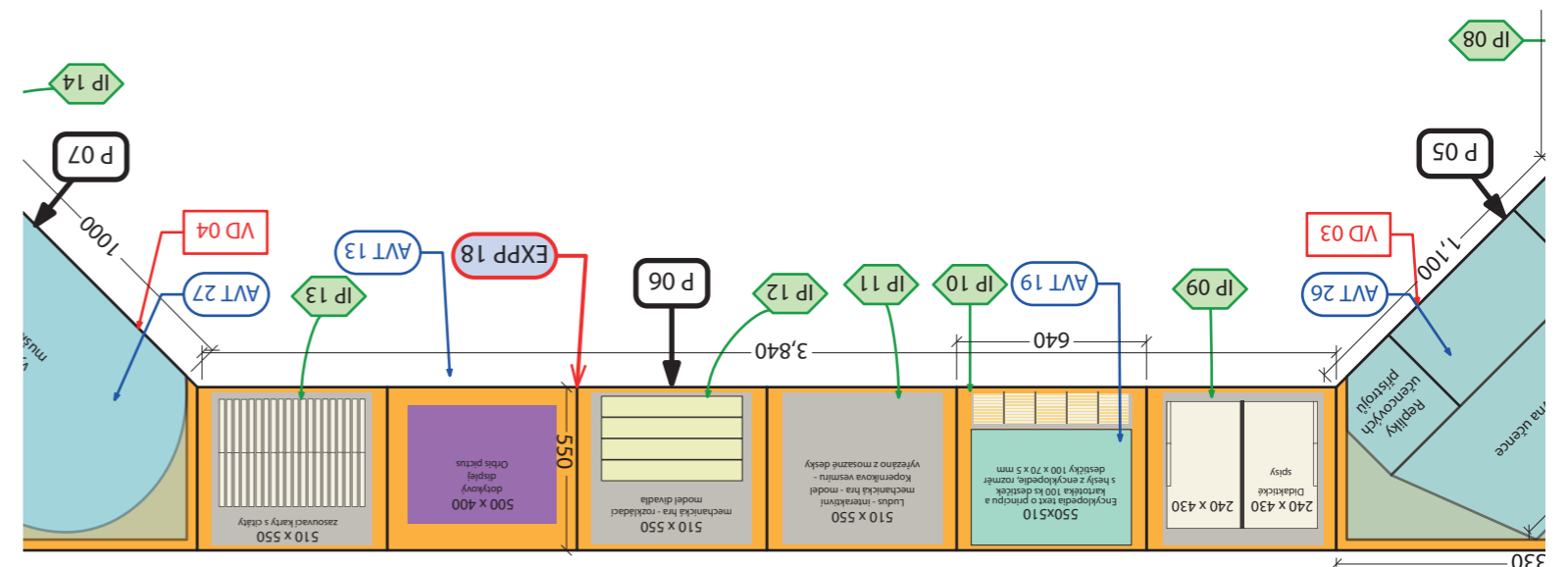
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.12 Interaktivní prvek - mechanická hra - rozkládací model divadla

Základní popis:

Účel: Šuplík divákům představí papírový model barokního divadla s možností variací scény. Konkrétní obsah a podoba budou stanoveny autory expozice.

Materiály:

Materiály (dřevo, tvrdý papír) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Jednotlivé díly musí být odolné vůči opotřebení.

Technika:

Je nutné vyrobit dřevěnou základnu jednotlivých kusů divadla, které budou z tvrdého papíru. Otvory v základně a papírové díly spolu budou korespondovat tak, aby pro návštěvníky bylo snadné díly uspořádat a složit divadlo. Žádoucí je vytvoření více variací scény. Při zavření šuplíku se musí buď celý systém sklopit bez poškození, případně musí být v šuplíku pojistka, která neumožní uzavření, pokud bude základna osázena papírovými díly divadla.

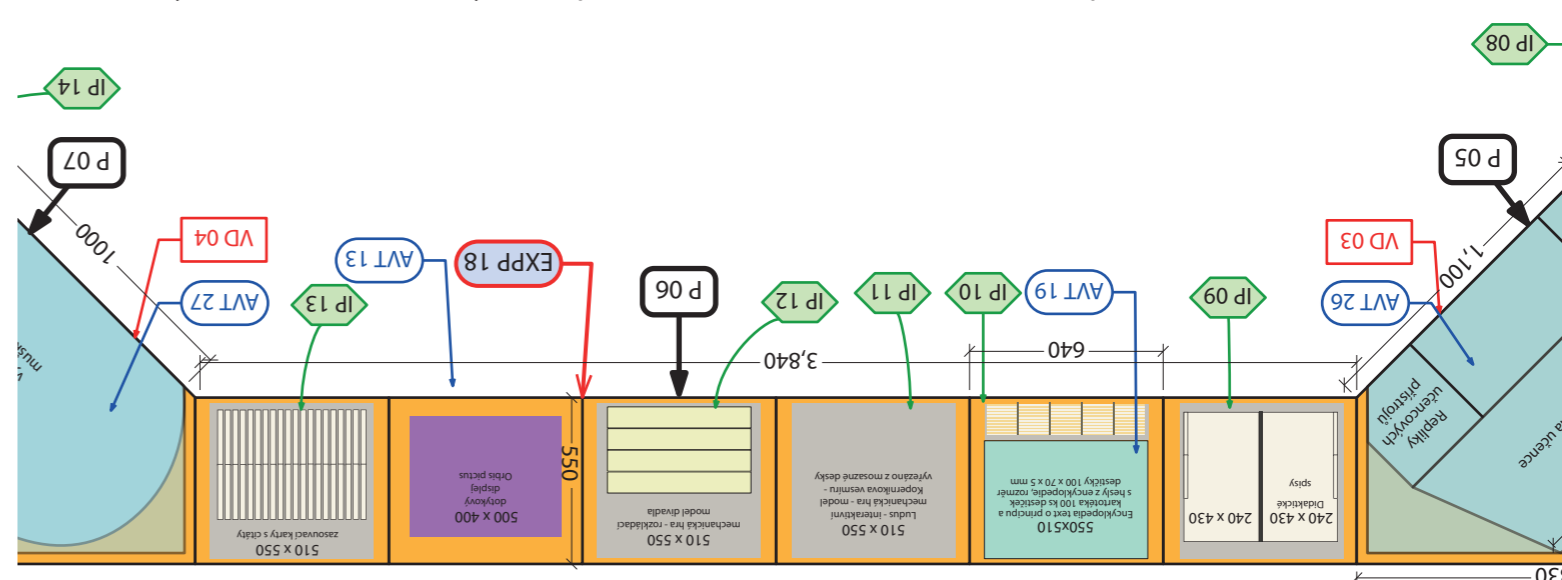
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.13 Interaktivní prvek - zasouvací karty s citáty

Základní popis:

Účel: V šuplíku budou karty, které návštěvníkům představí citáty z Komenského děl Didaktika a Obecná porada, jež se týkají současných problémů či diskutovaných otázek školství a vzdělávání. Každá karta bude provedena trojjazyčně.

Materiály:

Materiály (dřevo, tvrdý papír) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Karty musí být odolné vůči opotřebení.

Technika:

Je nutné vyrobit základní kostru šuplíku tak, aby byly viditelné hřbety karet, které návštěvníka informují o problému, jež bude na dané kartě diskutován. Karet bude 20, musí být jednoduše vyjímatelné.

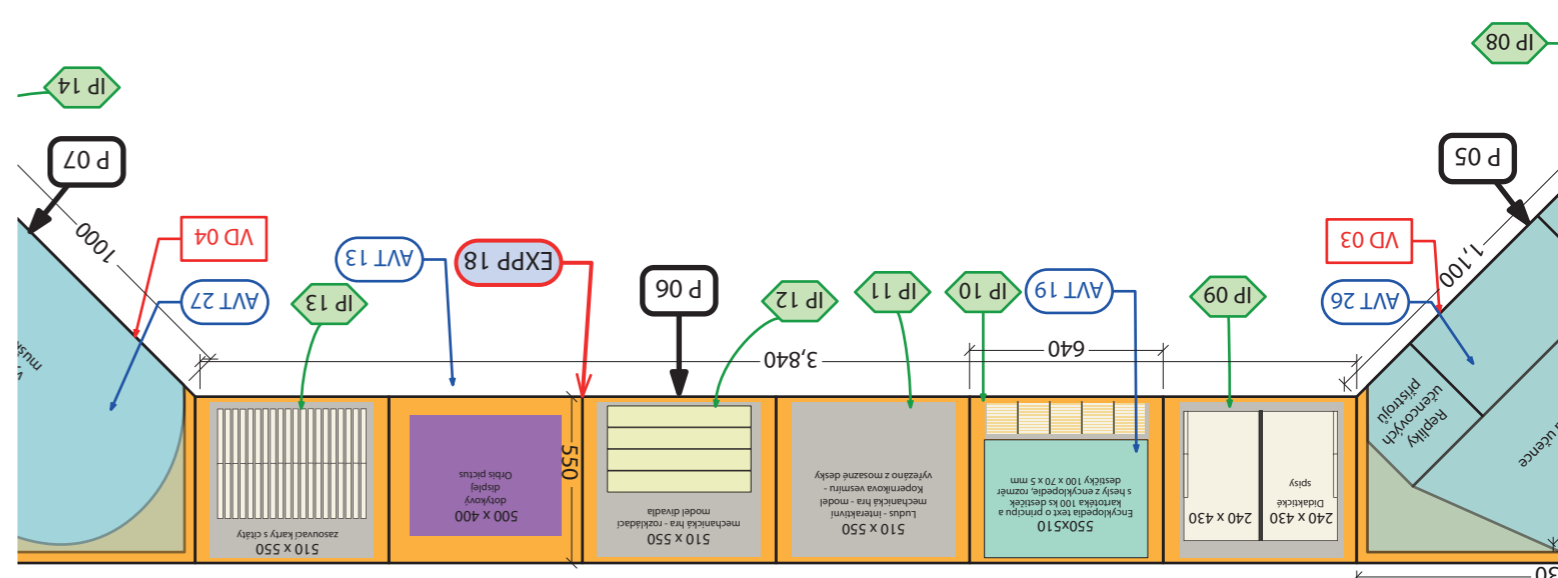
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.14 Interaktivní prvek Consultatio Catholica - listování pevn. deskami 2x

Základní popis:

Obsah šuplíku bude specifikován autorským týmem expozice. Rozsah orientačně dvě normostrany a 4 obrázky.

Materiály:

Materiály (dřevo, tvrdý papír) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Desky musí být odolné vůči opotřebení.

Technika:

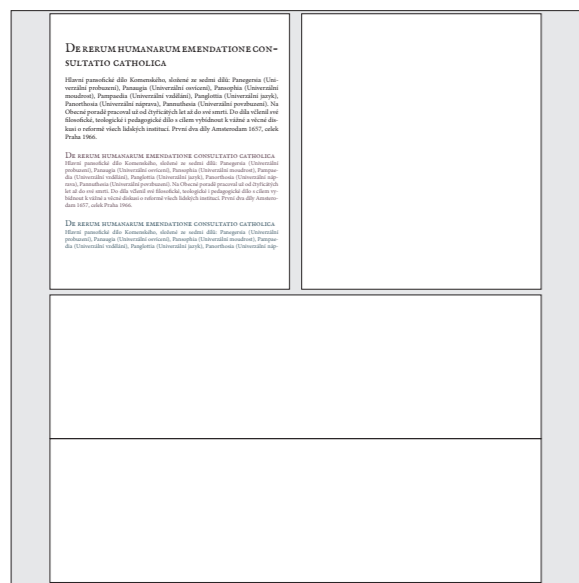
Je nutné vyrobit základní kostru desek, které budou pevně otevřeny na spodní dvojstraně. Mechanismus bude umožňovat dvě otočení (dvě otočné desky), pro každý jazyk tedy bude dostupná jedna dvojstrana. Listování deskami (otáčení) bude obdobné jako u knih (zleva doprava).

Je nutné vyrobit základní kostru desek, která bude rozdělena na dvě poloviny. Na každé polovině bude odklápěcí mechanismus (odklápění nahoru). Jednotlivé karty (vlevo i vpravo) na stejné úrovni budou obsahovat srovnání dvou problémů (Komenský vs. současnost). Počet odklápěcích desek na jedné straně bude stanoven před realizací, orientačně se bude jednat o 5 až 10 desek na každé straně.

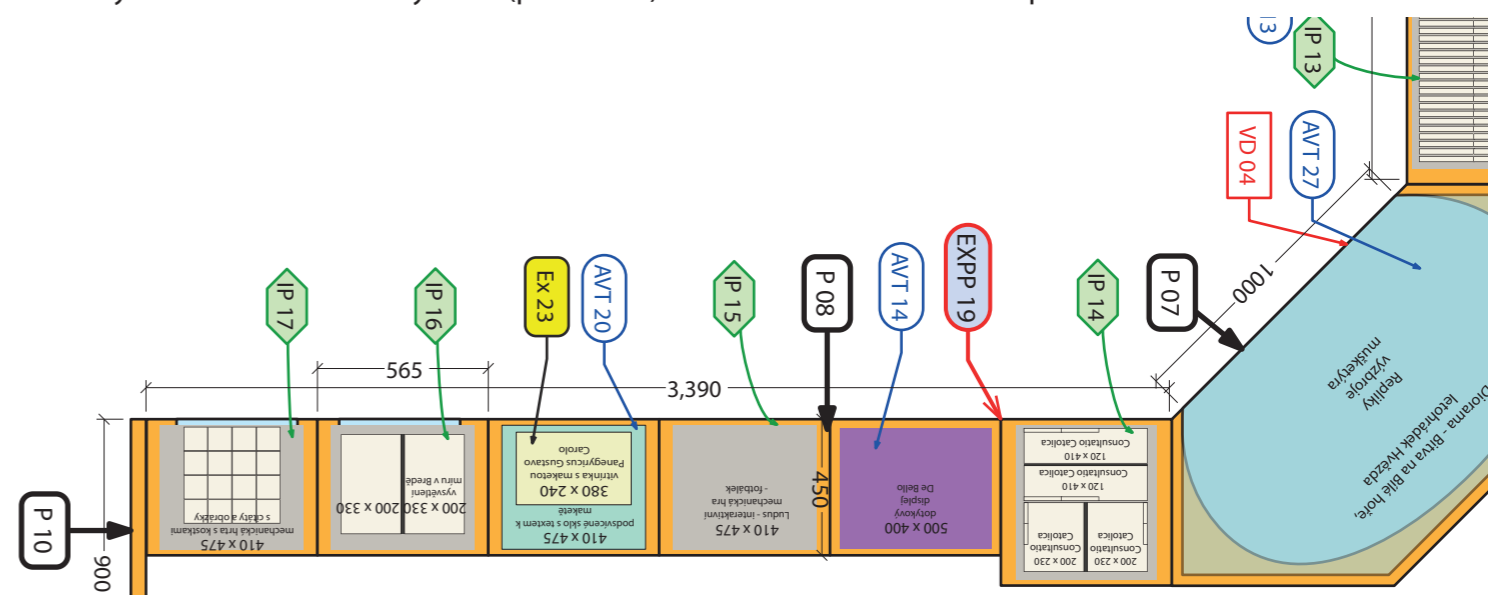
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci. Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.15 Interaktivní prvek - Ludus - fotbal

Základní popis:

Obdoba stolního fotbalu bude představovat jednu z bitev třicetileté války (např. bitva u Lützenu?). Doplňeno logickým vysvětlením, že války se nyní přesunuly do oblasti sportu.

Materiály:

Materiály (dřevo) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Konstrukce musí být odolná vůči opotřebení.

Technika:

Do šuplíku bude na míru vyrobena konstrukce obdobná stolnímu fotbalu, hlavní prvky budou dřevěné, místo hráčů budou figurky vojáků (červené a žluté). Hra by měla mít vyšší okraje, aby bylo zabráněno vystřelení kuličky mimo hrací plochu.

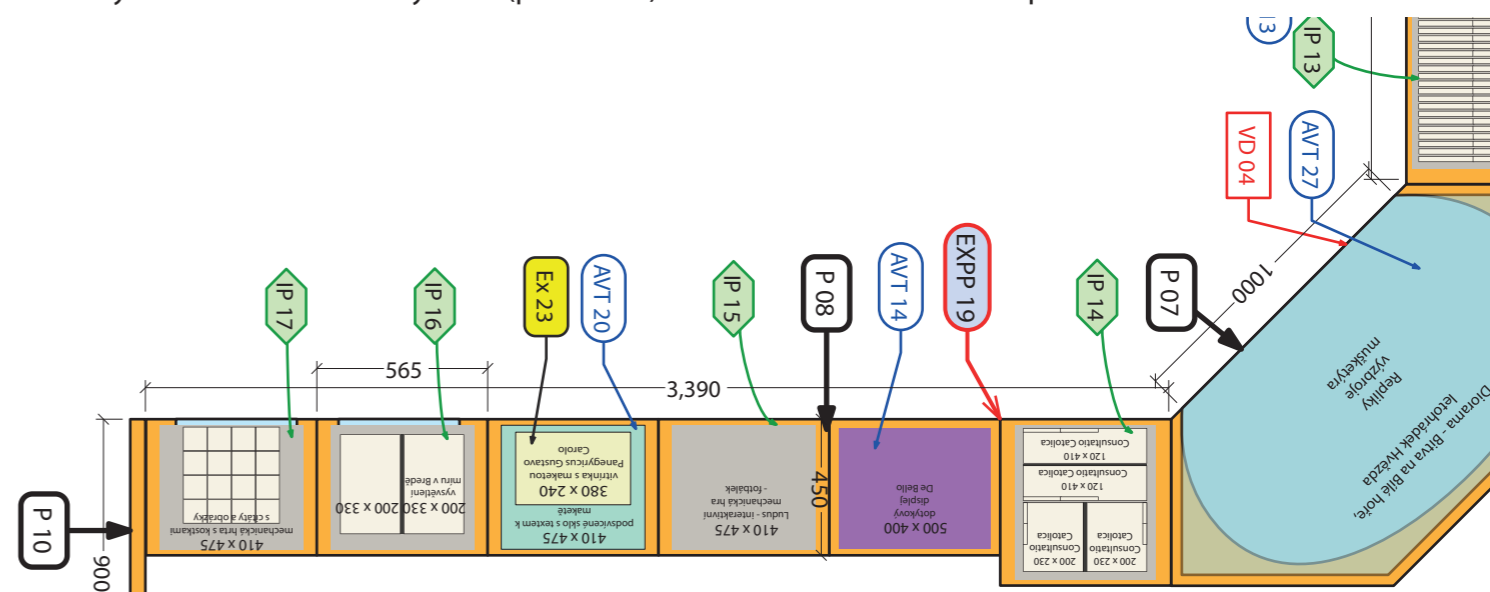
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinčního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.

1.1.3.16 Interaktivní prvek - Mír v Bredě - listování pevnějšími deskami

Základní popis:

Na dně šuplíku je pevně ukotvena „kniha“ s konkrétním obsahem (obsah šuplíku bude specifikován autorským týmem expozice).

Obrázky a ilustrace budou fixně vytištěny a vlepny na dno šuplíku kolem stránek s textem. Stránky s texty budou zhotoveny z tenké překližky s trojjazyčným potiskem.

Materiály:

Materiály (dřevo, překližka, potisk, případně polep s potiskem) i grafika musí korespondovat se zbytkem expozice. Desky musí být odolné vůči opotřebení.

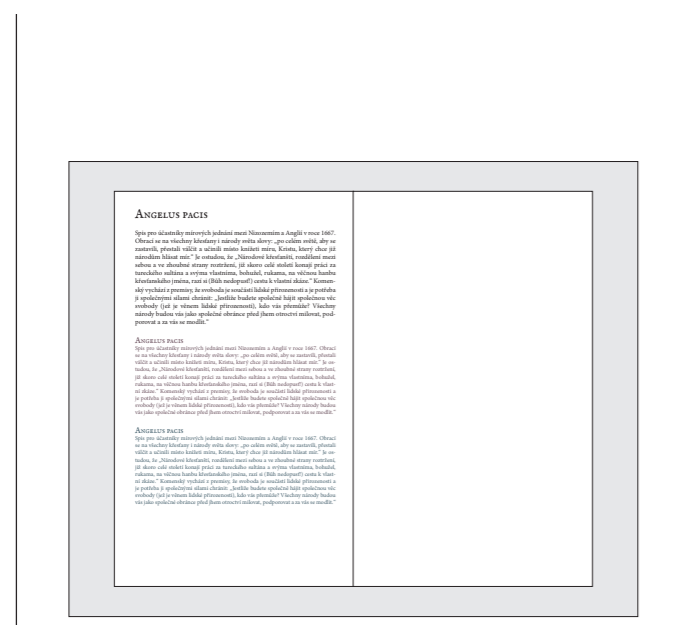
Technika:

Je nutné vyrobit základní kostru desek, které budou pevně otevřeny na spodní dvojstraně. Mechanismus bude umožňovat dvě otočení (dvě otočné desky), pro každý jazyk tedy bude dostupná jedna dvojstrana. Listování deskami (otáčení) bude obdobné jako u knih (zleva doprava).

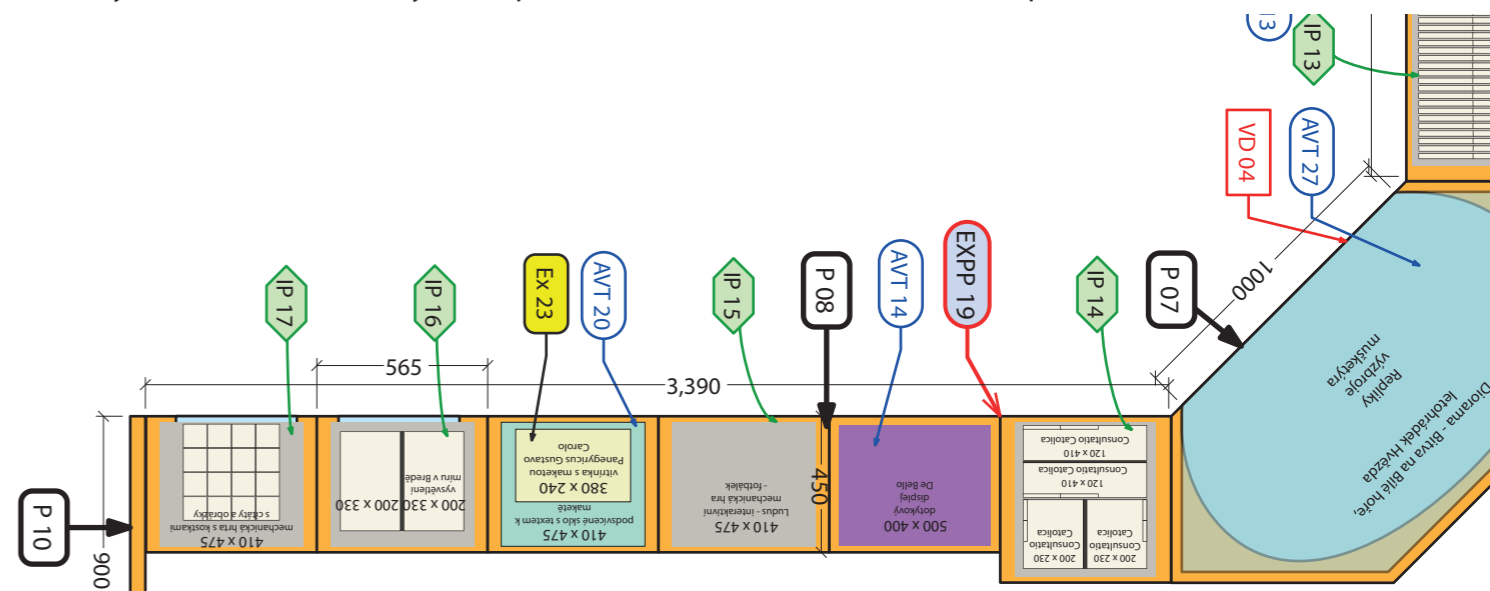
ilustrační obrázek



ilustrační obrázek



orientační výřez z koordinačního výkresu (příloha 10) s umístěním interaktivního prvku



Poznámka: Výkres nenahrazuje dílenskou a výrobní dokumentaci.

Vykresleno pouze tvarové řešení se základními rozměry a specifikací materiálů. Přesné rozměry nutno zaměřit na stavbě. Před zahájením výroby budou předloženy dílenské výkresy, případně vzorky materiálů a provedení ke schválení architektem a kurátory.