**Řešení nových expozic Žerotínského zámku v Novém Jičíně**

**Ideový návrh**

Předkládaný ideový návrh je výchozím materiálem pro prostorové architektonické a designové řešení nových muzejních expozic Žerotínského zámku v Novém Jičíně. Smyslem tohoto návrhu je vytvořit sjednocenou koncepci jak po stránce prezentace sbírek a jednotlivých témat, tak po stránce provozně technické. Návštěvník by měl nabýt pocit přátelského a přehledného prostředí s odpovídajícím servisem. Návrh nových expozic je s ohledem na složitost celého řešení a nutnost jejich postupné realizace rozdělen do dvou etap s odlišnými kvalitativními výstupy. Označení místností v tomto ideovém návrhu vychází z přiložených půdorysů.

**Expozice a návštěvnické zázemí v 1. NP**

Prostor pro nové expozice se nachází v klenutých místnostech 024., 025. a 032. a projekční práce zde budou probíhat souběžně s projekcí stavebních prací a úprav hlavního vstupu do vnitřního nádvoří od ulice Lidická a úprav zázemí pro návštěvníky (muzejní kavárna, místnost pro muzejní animace, šatna a pokladna). Záměrem je přeložit hlavní vstup do muzea (Žerotínského zámku) směrem od prostranství s kašnou před hotelem Praha a využít tak přirozenou funkci hlavního nádvoří zámku. Bude využíváno střední křídlo s kavárnou a pokladnou na níž navazuje návštěvnické zázemí. Odtud se bude vstupovat do prostoru nových expozic a v budoucnu také na schodiště do pater a navazujících křídel budovy.

Požadovaným výstupem pro část realizace instalací v přízemí je návrh a řešení nových expozic v místnostech 024., 025. a 032., v prostoru chodby a v prostoru skleněného kubusu (venkovní depozitář) při hlavním vstupu do muzea směrem od ulice Lidická.

Další částí je řešení muzejní kavárny, muzejní animace a nového zázemí pro návštěvníky v místnostech 008. – 012.014. – 018. a 019. – 023.

Obě části budou řešeny v první fázi ve formě studie a následně jako kompletní prováděcí projektová dokumentace včetně položkového rozpočtu. V rámci projektové dokumentace navrhne zpracovatel design mobiliáře, nábytku, vnitřního osvětlení a vybavení jednotlivých místností tak, aby řešení konvenovalo s probíhajícími stavebními úpravami interiéru 1. NP Žerotínského zámku a navrženým řešením expozic. Tato projektová dokumentace musí být zpracována tak, aby mohla být využita pro výběr zhotovitele a pro provádění prací.

**Expozice ve 2. a 3. NP**

Ve formě studie budou řešeny nové expozice ve 2. NP (místnosti 114., 115., 116., 117., 118 a 102 – místnost stávající pokladny) a 3. NP (prostor dnešní stálé expozice „Nechte na hlavě“ - místnost 201. a „Zavinutá střela – místnosti č. 207. – 213.). V rámci studie navrhne zpracovatel základní prostorové a architektonické řešení expozice historie ve vyhrazených místnostech 2. NP a expozice přírodovědy ve 3. NP. Obě expoziční patra tvoří autonomní instalaci. Součástí studie pro 2. a 3. NP bude položkový rozpočet předpokládaných realizačních nákladů.

**Interaktivní prvky, multimediální a mobilní aplikace, celkové IT řešení**

Projekt nových expozic má být doplněn o interaktivní a multimediální vybavení zejména ve smyslu využití prvků AR (*augmented reality*), velkoplošných projekcí, zvukového doprovodu a vnitřního videomappingu. Zadavatel požaduje zapracovat jako jednu z použitých AR technologií aplikaci pro mobilní telefony, pro níž dodá zpracovatel projektové dokumentace kompletní projekt (v případě 1. NP) a studii řešení (v případě 2. a 3. NP). Navržené struktury a využití technologie ale nejsou samy o sobě cíl, nechceme prezentovat možnosti technologií, ale ty by měly být nástrojem interpretace expozice a mnohem plastičtějšího přiblížení jednotlivých sbírkových předmětů. Aplikace by měly vizuálně podpořit rozvíjení příběhů jednotlivých exponátů, atraktivní a kreativní formou představit nejen samotné trojrozměrné předměty, ale rovněž nabídnout rozšířenější informace prezentující konkrétní předmět v širším kontextu.

Zpracovatel navrhne takové řešení interaktivních prvků, multimediálních a mobilních aplikací a celkového IT řešení, které zaručí vzájemnou provázanost mezi prostorem 1. NP řešeným v rámci realizační PD a zbývajícími expozicemi ve 2. a 3. NP řešenými pouze formou studie.

**Ideový návrh expozic Žerotínského zámku v Novém Jičíně**

**OBSAH**

**Prostor 1. NP**

**1. OSTROV JMÉNEM KRAVAŘSKO | utváření identity mezi mýtem a realitou**

**Obecná charakteristika expozice**

**Výstavní okruhy**

Fylgie: první systematická sbírka

Kravařsko: země mezi horami a země podél řeky

**Interaktivní prvky a audiovizuální dílo**

IP 1:Kiosek Fylgie (aplikace/kvíz)

IP 2: Projekce mytologie

IP 3: Mluvící kolovrat

IP 4: Videomapping: kulturně historická mapa Kravařsko

IP 5: Město a vesnice

**Sbírkové předměty**

**Prostorové schéma instalace a architektonické řešení**

Místnost 024.

Místnost 025.

**2. CHRÁM PAMĚTI | od soukromých sbírek k muzeu**

**Výstavní okruhy**

Ve světě „tří říší“

Sbírky za zdmi kláštera

Soukromé kabinety

Objevitelské cesty

**Interaktivní prvky a audiovizuální dílo**

IP 6: Ve světě „tří říší“ – projekce (videomapping)

IP 7: Ve světě „tří říší“ – AR aplikace

IP 8: Objevitelské cesty – projekce (videomapping)

IP 9: Objevitelské cesty – AR aplikace

**Sbírkové předměty**

**Prostorové schéma instalace a architektonické řešení**

Místnost 032.

**Prostor 2. a 3. NP**

**3. ZEMĚ A JEJÍ PŘÍBĚH | expozice historie**

**Výstavní okruhy**

**4. EXPOZICE PŘÍRODOVĚDY**

**Výstavní okruhy**

Ideový návrh pro instalaci expozic v 1. NP

Podklady pro zpracování studie a prováděcí projektové dokumentace

(Expozice Ostrov jménem Kravařsko a Chrám paměti)

**Obecná charakteristika expozice**

Cílem souhrnné instalace v 1. NP („Ostrov jménem Kravařsko“ a „Chrám paměti“) je prezentace historického regionu Kravařska, které již od středověké kolonizace zahrnovalo převážně německojazyčnou oblast. Tento expoziční komplex bude tvořit vstupní bránu do dnes již neexistující etnografické oblasti rozkládající se v minulosti kolem měst Nový Jičín, Fulnek, Odry a Bílovec. Jednotícím kritériem všech expozic je období romantismu, jehož myšlenky a filozofie pomohly k postupnému národnímu, kulturnímu a etnickému sebeuvědomění tohoto regionu. Právě na přelomu 18. a 19. století se objevují zmínky o Kravařsku, jakožto etnograficky svébytném území s přirozeným kulturním a správním centrem kolem měst Nový Jičín, Fulnek, Odry a Bílovec. Právě na začátku 19. století přichází do těchto míst litoměřický rodák a profesor pražské univerzity Josef Georg Meinert, který navazuje na práci místních regionálních sběratelů lidové slovesnosti (Felix Jaschke, Johann Bayer). Zcela fascinován píše po několika letech dialektického a etnografického výzkumu Jacobu Grimmovi, že nalezl zcela zapomenutý německý „středověký“ svět či ostrov uprostřed záplavy slovanského osídlení.

Evropa se již druhým rokem vzpamatovávala z ničivých napoleonských válek, když přijal vídeňský nakladatel Firedrich Christoph Pethers rukopis německého filologa a etnografa Josefa Georga Meinerta. První svazek jeho díla s mýtickým názvem Fylgie představoval nejen sbírku písní v kravařském dialektu, ale i nadšený popis měst a vesnic podél horního toku Odry. Tento rodák z Litoměřic a profesor pražské univerzity, přítel Clemense Brentana či Josefa Eichendorfa nebyl fascinován dramatickými scenériemi či rozervaností zdejší krajiny. Litoměřického rodáka zasáhla spíše hloubka tradice, archaický jazyk a svébytná kultura přežívající na jedné z periférií habsburského soustátí. Pohyboval se v otevřené krajině protkané meandry mladé Odry, v prostoru sevřeném pohořím Nízkého Jeseníku a předhůřím Beskyd. Procházel úrodnou zemí mezi horami, zemí v područí sílící řeky. Navštěvoval selské grunty, chalupy, viděl oslavy slunovratu, ale sedával i v kostelních lavicích, nebo v přítmí loučí poslouchal klapot kolovratů a vyprávění táhnoucí se až k prvním dnům starého světa. Obcházel, poslouchal, sbíral a zapisoval. Poháněn důvěrou Jacoba Grimma sestupoval k prastarým pramenům zdejší identity, které spočívaly mnohem hlouběji než v časech kolonizace středověké lesní pustiny. Meinertovo očarování krajinou i mohutnými spodními proudy čerpajícími z předkřesťanských mýtů, vzájemného prolínání slovanské i germánské kultury čerpalo rovněž z dlouhých rozhovorů s místními venkovany. Své dílo nakonec svěřil do ochrany Fylgiím, bytostem severské mytologie, strážným andělům dávnověku provázejícím člověka od jeho narození až k branám smrti. Meinertovo dílo shromažďující desítky písní, básní a pořekadel je tak vlastně první, byť nehmotnou sbírkou, dokumentující svébytnou oblast tzv. Kravařska.

1. **OSTROV JMÉNEM KRAVAŘSKO**

Utváření identity mezi mýtem a realitou

**Výstavní okruhy**

Princip rozdělení výstavních okruhů v rámci místnosti 024. a 025. vychází ze snahy vytvořit z daného prostoru vstupní bránu do ztraceného světa a optimálně architektonicky i prostorově využít dané expoziční místnosti. Jedním z interpretačních a prezentačních principů bude využití moderních technologií pro prezentaci, komunikaci a interakci s návštěvníky. Současně se zvolené technologie jeví jako jediná cesta jak atraktivně i nenásilně rozvinout narativní potenciál romantismu (videomapping, animace, audiovizuální výstupy, aplikace AR), implementovat poměrně rozsáhlý soubor dat v omezeném prostoru (kulturně historická prosopografie kravařských měst i venkova) a kromě informativní či dokumentační roviny působit rovněž na emoce návštěvníků.

**a/**

**Fylgie: první systematická sbírka**

Soubor písní, básní, balad a kratších textů, které publikoval Josef Georg Meinert v roce 1817 představují v podstatě první, byť nehmotnou, ucelenou sbírku dokumentující a zpřístupňující současníkům tehdy nově nalezený svět německého Kravařska. Podstatou instalace bude nejen samotné vystavení originálu díla *Fylgie: Alte Teutsche Volkslieder in der Mundart des Kuhländchens*, ale rovněž jehoatraktivní interpretace využívající především prostředky audiovizuální prezentace.

**b/**

**Kravařsko: země mezi horami a země podél řeky**

Seznámení se s Kravařskem prostřednictvím interaktivní aplikace zahrnující kulturněhistorickou a etnografickou databázi, audiovizuální projekce a umožňující kontinuální doplňování dat k jednotlivým lokalitám.

**Interaktivní prvky a audiovizuální obsah**

**IP 1: Kiosek Fylgie**

Vstupní informační kiosek, který v rámci dotykové aplikace (či aplikace současné zobrazitelné na mobilních zařízeních) nabídne návštěvníkovi jednoduchý kvíz. Na základě něj mu vybere osobního virtuálního průvodce, který mu bude dělat společnost po celou dobu jeho prohlídky všech expozic v prostoru Žerotínského zámku. Kvíz bude vycházet z reálií severské mytologie (EDDA), která do velké míry ovlivnila Meinertovo romantické hledání německého středověku v srdci Kravařska. V tomto duchu bude každému návštěvníkovi (pokud bude chtít kvíz podstoupit) přiřazena jeho vlastní fylgie, která jej bude v podobě konkrétního zvířete provázet expozicí. Konkrétní zvíře bude přiřazeno na základě charakteru odpovědí. Průvodce v podobě virtuálních Fylgií budou současně jednotící interpretační a komunikační linkou propojující všechny tři expozice (Kravařsko, Příroda, Historie).

**IP 2: Mytologie – projekce (videomapping)**

Využití sbírkových předmětů

V rámci vystaveného sbírkového předmětu „ožije“ prostřednictvím projekce některý z výjevů (např. havran z obrazu: Eduard Veith: Osud), který se „vymaní“ ze svého původně pevně určeného místa a bude se volně pohybovat v prostoru. V rámci předem definovaného scénáře bude reagovat na okolní sbírkové předměty a bude vyprávět příběhy jednotlivých pověstí z Kravařska. Jeho vyprávění jednotlivých příběhů bude potom dále rozvíjeno navazující projekcí výjevů souvisejících s konkrétními pověstmi (zástup Divokého lovu, čarodějnice, vlkodlak, vodníci atd.). Ústřední postava animovaného průvodce by se mohla pohybovat v prostoru všech tří expozičních místností.

**IP 3: Mluvící kolovrat**

Mechanismus kolovratu by měl v rámci expozice sloužit jako symbolická brána do světa dávných příběhů, písní, mýtů a legend. Zimní přástky patřily na kravařských vesnicích k nejdéle uchovávaným tradicím. Během nich se rovněž vyprávěly staré příběhy nebo zpívaly písně v původním kravařském dialektu. Otočením kola a jeho zastavením na určité poloze by se inicioval výběr konkrétního textu. Tím se do celé hry současně vkládá prvek náhody generující mnohem větší napětí.

**IP 4: Videomapping: kulturně historická mapa Kravařsko**

Hlavním interaktivním prvkem bude přesná mapa historického Kravařska včetně pohoří Jeseníků a Beskyd obklopujících region i meandrující řeky Odry. Videomappingová projekce překryje 3D model mapou druhého vojenského mapování (1836–1842). Současně připravit předvolbu rastru, který dané území rozparceluje podle panství a farností (popřípadě děkanátů). Jednotlivá města a vesnice budou fungovat jako interaktivní body, jejichž aktivizací se návštěvník dostane k sadě textových a audiovizuálních dat. Aktivizace bude možná:

* Pohybem ruky či dotykem přímo na mapě (data budou na klenbu promítána dataprojekcí)
* Jednotlivá města či vesnice na mapě budou targety a s využitím mobilních telefonů budou informace přenášet prostřednictvím AR technologie.

**Vzorový scénář/sada dat pro lokalitu**

1. Vstupní animace (např. animace za využití původních dobových kreseb Františka Kledenského v propojení s mapami vojenského mapování).

Bude řešena jako průlet vedut Františka Kledenského, které pocházejí právě z období první poloviny 19. století. Současně lze využít street view dobových pohlednic či fotografií pro mnohem aktuálnější pocit.

1. Stručná prosopografie lokality

S omezeným výběrem vždy na čelní představitele jednotlivých sociálních vrstev vesnice (selský grunt, chalupa, popřípadě domácnost podruha, popřípadě fara), základní statistické informace z oceňovacích operátů (MZA D9). Informace by zahrnovaly zejména majetkové zázemí, výpis inventáře, oděv a stravu, popřípadě stavebně-historické informace k usedlosti samotné.

1. Dochované sbírkové předměty

Za předpokladu, že se dochovaly, prezentovat 3D skeny se základními informacemi.

1. Významné stavby světské i sakrální povahy
2. Mytologie

Animace vybraných pověstí, mýtů či legend, které se vážou k dané lokalitě.

**IP 5: Město a vesnice**

Interaktivní prvek bude instalován v místnosti 025. věnované selské světnici reprezentující „svět vesnice“ a světnici soukeníka zastupující městské prostředí. Každá z instalací bude umístěna v autonomním inkubátoru (vestavěném objektu) a měla by mít vlastní interaktivní prvek. Ovládání pro spuštění a výběr témat prostřednictvím dotykového monitoru, promítání AV obsahu dataprojektorem na vnější klenbu a obvodové zdi místnosti.

**Vzorový scénář**

1. Vesnice: průlet 3D modelem rekonstruovaného selského statku, včetně fiktivní instalace sbírkových předmětů a mobiliáře v interiéru (vložené popisky sbírkových předmětů).
2. Město: průlet 3D modelem rekonstruované řemeslnické domácnosti

**Sbírkové předměty**

V rámci instalace sbírkových předmětů budou využity: Dobové staré tisky z oblasti zoologie, botaniky, geologie (piaristická knihovna, farní knihovna NJ), dále sbírky z podsbírky geologie, mineralogie, paleontologie, zoologie, archeologie, numizmatiky, botaniky, entomologie a výtvarné umění.

Kompletní seznam sbírkových předmětů, jejich fotodokumentaci a rozměry předá zadavatel zhotoviteli projektové dokumentace nejpozději 2 měsíce od podpisu smlouvy o dílo.

**Prostorové schéma instalace a architektonické řešení**

Charakteristika expoziční místnosti 024.

Kravařsko jakožto kulturně a etnograficky svébytný region bude interpretován prostřednictvím romantického narativu, který bude upřednostňovat několik klíčových fenoménů:

1. **Krajina a minulost**

**Fulnek**

V jednom z posledních srpnových dnů roku 1817 se město i blízké lesy, háje, louky i blízká obora staly dějištěm velkolepé slavnosti. Při připomínce 25 výročí sňatku majitele panství rytíře Karla Čejky z Badenfeldu a Kateřiny von Hauer se okolní příroda stala mnohem užší součástí společenského života fulnečanů. Procházka k zámku na vysokém ostrohu nad městem i následná projížďka do nedaleké vesnice Pohoř, která se dle pamětníků nacházela v krásné hornaté krajině. Oběd v tamní myslivně i cesta přes Jestřábí k hranicím fulnecké obory. Vrcholem dne bylo odhalení kamenné pyramidy postavené na počest stříbrné svatby v blízkém lese a káva, koláče a ovoce servírované v nedaleké besídce. Chvíle trávené pod širým nebem byly pevnou součástí každodenního i svátečního času. Prostor v okolí města posetý zastaveními, besídkami, altány i temply sváděl a všudypřítomná síť cest a pěšin spojovala město i předměstí s krajinou za zdmi městských hradeb. Díky celé řady akvarelů Františka Kledenského znázorňujících jednotlivce i páry bloumající před městskými zahradami, sady, okolními loukami a blízkými háji je zřejmé, že kolektivní fascinace fulneckou krajinou měla i svůj individuální, mnohem intimnější rozměr.

Přes stále patrný barokní ráz, který městskému prostoru vtiskly solitérní stavby bývalých klášterů, hřbitova, kaplí i dolního zámku je okolní příměstská krajina dědictvím spíše romantizujících tendencí majitelů panství Čejků z Badenfeldu. Paměť krajiny je jako palimpsest, kde jedna vrstva překrývá druhou. Tak i v okolní fulnecké krajině se v průběhu 19. století adaptovaly či zcela zahlazovaly pozdně barokní stopy a na jejich místě se začaly rýsovat nové obrysy. Lesy značně prořídly a jejich nepropustné porosty ustupovaly udržované oboře přecházející místy v přírodní krajinářský park s řadou staveb záměrně dotvářejících krajinou kompozici. Vzpomínky na mrazivé zimy konce 17. století, kdy se v okolních lesích lovili vlci a divoké kočky patřily již hluboké minulosti. Se smyslem pro romantizující estetiku osadili Čejkové z Badenfeldu novou kaštanovou alej vedoucí od zámku k Stachovicím, Žákovský háj změnili v park, v prostoru obory vyrostl lovecký Dianin templ a v hájích protkaných pěšinami vztyčili obelisky stříbrné a zlaté svatby. Tito němí svědci minulosti tvoří dnes nejvýraznější vrstvu příměstského prostředí a ať již skryti ve stínu houštin, rozlámáni v hromadě sutin nebo pohřbeni pod mohylami hlíny zůstávají i nadále spojeni s okolní krajinou pletivem dávných příběhů. Právě jejich vyprávění je jedním z klíčů ke zdejší krajině a představám minulých generací, které v ní zanechaly i nadále výraznou stopu.

Dnešní kulturní krajina obklopující město je i nadále poznamenána místy paměti. Jejich jména mnohdy odkazují k hluboké minulosti a společně se vzpomínkami na dávné události byly po dlouhé generace součástí kolektivní paměti města. Při procházkách po blízkém okolí můžeme zvolit právě zarůstající chodníky a zákoutí, které si příroda už dávno vzala zpět. Cesty nás mohou zavést do Kateřinského údolí, kde se nacházel rybník napájený mlýnským náhonem a obklopující kdysi ostrůvek s malým letohrádkem. Místo pojmenované po manželce Karla Čejky z Badenfeldu (”*Katharinenruhe*”) bylo oním blízkým a přesto vzdáleným místem poskytujícím klidné útočiště. Cestou vzhůru můžeme narazit na hluboký příkop Vlčí rokle (”*Wolfsschlucht*”) a nakonec se před námi otevře bývalá panská obora.

1. **Mytologie**

V roce 1868 vyšla v Novém Jičíně knížka místního nakladatele Johanna Nepomuka Enderse věnovaná Kravařsku, jeho přírodě, obyvatelům, kultuře i minulosti. Před čtenářem se postupně rýsuje úrodná venkovská krajina podél klikatící se Odry i dramatické scenérie zřícených zdí starojičínského hradu, kulturní krajina ve středověku doslova vytržená z hloubi lesa. K čtenáři promlouvají i jeho obyvatelé, převážně venkované, po dlouhé generace ovlivňovaní prolínáním slovanských a germánských tradic, kteří se ve světle Endersova textu jeví jako společenství hluboce tíhnoucí k mýtům. Sklon podléhat fantastickým vyprávěním byl na sklonku 70. let 19. století pravděpodobně stejně silný jako na prahu romantismu, kdy zdejšími městy, vesnicemi a samotami procházel sběratel kravařského folklóru Josef Georg Meinert. I přes postupující industrializaci byla krajina i nadále mohutným inspiračním zdrojem a místem poskytující útočiště pohádkám, mýtům i legendám. Vyprávěním, která zněla v německých i českých domácnostech. Příběhy kravařských Němců i Čechů se prolínaly, vzájemně ovlivňovaly a vycházely z hlubokého pouta místních obyvatel ke zdejší krajině. V jejich textech ožívají bájné bytosti obývající zdejší lesy, řeky, potoky, hory, podzemí i louky, ale i stvoření ukrývající se v temných koutech kolektivního nevědomí místních obyvatel. Pověsti a mýty začínají obvykle tam, kde selhává paměť. Nekomplikovaným a prostým jazykem rozvíjí příběhy, v nichž se nepravděpodobné stává nezpochybnitelným.

1. **Jazyk a dialekt**

Byl to právě svérázný i archaický charakter dialektu německých obyvatel na Kravařsku, který na počátku 19. století přesvědčil folkloristy a lingvisty o naprosté výjimečnosti tohoto regionu. Součástí expozice bude tedy dabing původních autentických textů, které shromáždil Josef Georg Meinert počátkem 19. století ve své sbírce Fylgie. Získaná audio stopa bude výchozím podkladem pro výrobu animací a finálního hudebního aranžmá.

**Prostorové schéma instalace a architektonické řešení**

Charakteristika expoziční místnosti 025.

Prezentace každodenního života na Kravařsku na sklonku 18. a v první polovině 19. století ve dvou rovinách: agrární život na vesnici a městské prostředí. V rámci instalace bude částečně rehabilitován koncept původního muzea z počátku 20. století. To využilo pro přiblížení venkovské reality dioráma selské světnice a jako typickou ukázku městského života využilo instalaci domácnosti soukeníka a tkalce. Tato moderní retro instalace bude těžit především z možnosti nového architektonického uspořádání a designu (instalace v rámci vestavěných objektů) a sbírkové předměty budou dále interpretovány prostřednictvím moderních technologií.

1. **CHRÁM PAMĚTI**

Od soukromých sbírek k muzeu

**Výstavní okruhy**

Ve světě „tří říší“

Termín říše zde funguje v roli základní taxonomické kategorie hierarchické klasifikace organismů a odkazuje k přírodovědným sbírkám, které stály obvykle při zrodu prvních veřejných muzeí na sklonku 18. století a novojičínské sbírky nebyly výjimkou. Přehledná klasifikace ukotvená v systému Carla Linného tak postupovala souběžně s muzealizací přírody. První říše (*Animalia*), druhá říše (*Plantae*), třetí říše (*Protista*). Výstavní okruh bude zahrnovat soubor prvních přírodovědných sbírek včetně jejich původní archivní muzejní dokumentace (v případě, že se dochovala). Sbírkovou i vizuální stránku doplní v této části přírodovědné knižní sbírky z fondu Piaristická knihovna Příbor.

Sbírky za zdmi kláštera

Souhrn nejzajímavějších přírodovědných kompendií 18. a 19. století ze sbírek knihovny piaristické koleje v Příboře. Tematický okruh bude odkazovat na klášterní vzdělanost, význam vědeckého bádání v rámci řeholního prostředí

Soukromé sbírky

Prezentace prvních soukromých sbírek a životních příběhů místních sběratelů (Wilhelm Kattauer, Josef Prorok, Dominik Bilimek, August Bielka, Anton Blaschke, Karl Hückel, Josef Talský, Stephan Weigel).

Objevitelské cesty

Vyzvednout osobnosti, které díky svým vědeckým, diplomatickým a sběratelským ambicím propojili vznikající kravařské muzeum s okolním světem.

**Interaktivní prvky a audiovizuální dílo**

**IP 6: Ve světě tří říší – projekce (videomapping)**

Podstatou IP1 bude prostřednictvím animace hravou formou rozvíjet myšlenku přírodovědné klasifikace v dobovém kontextu první pol. 19. století. Animace využije trojrozměrný sbírkový předmět (dermoplastický preparát savců či ptáků, entomologický preparát atd.), který se bude dále „volně“ rozvíjet dle definovaného scénáře a přenášet prostřednictvím projekce na klenbu a okolní zdi. Lze to demonstrovat na příkladu sbírky kolibříků: prostřednictvím projekce „oživit“ některý z dermoplastických preparátů a nechat jej volně poletovat prostorem a pro animaci současně využít dobová vyobrazení (kolorované rytiny). V jednotlivých fázích letu lze pauzovat a promítat texty se základními zoologickými definicemi.

**IP 7: Ve světě tří říší – AR aplikace**

Příprava rozšířených informaci a animací pro jednotlivé sbírkové předměty.

**IP 8: Objevitelské cesty – projekce (videomapping)**

Formou videomappingové projekce připravit animace pro vybrané sbírkové předměty. V rámci nejatraktivnějších témat se nabízí zpracování animací a projekce rozvíjející prezentaci vybraných artefaktů z kolekce etnologických sbírek Oceánie.

**IP 9: Objevitelské cesty – AR aplikace**

Příprava rozšířených informaci a animací pro jednotlivé sbírkové předměty.

**Sbírkové předměty**

V rámci instalace sbírkových předmětů budou využity: Dobové staré tisky z oblasti zoologie, botaniky, geologie (piaristická knihovna, farní knihovna NJ), dále sbírky z podsbírky geologie, mineralogie, paleontologie, zoologie, archeologie, numizmatiky, botaniky, entomologie a výtvarné umění.

Kompletní seznam sbírkových předmětů, jejich fotodokumentaci a rozměry předá zadavatel zhotoviteli projektové dokumentace nejpozději 2 měsíce od podpisu smlouvy o dílo.

**Prostorové schéma instalace a architektonické řešení**

Místnost 032.

Tomuto tematickému okruhu je vyčleněn největší prostor v rámci expozičního okruhu v 1. NP. Podobně jako v předchozích místnostech i zde bude architektonické řešení založeno na využití vertikality a vestavěných objektů. Tematický okruh „Chrám paměti“ je sondou do minulosti sběratelství na Novojičínsku, současně i dějinami Muzea Novojičínska a hlavním cílem je vyjádření fenoménu sběratelství a posunu v jeho vnímání od počátku 19. století do 2. poloviny 20. století.

Výrazovým prostředkem instalace je myšlenka sběratelského kabinetu ve stylu renesanční „Kunst komory“ císaře Rudolfa II., kde budou jednotlivé sbírkové předměty osazeny na první pohled chaoticky a bez vazby na oborové kontextuální začlenění (zoologické sbírky se mohou prolínat s etnologickými apod.). Nicméně hlavním principem jejich výběru a prezentace bude právě myšlenka sběratelství a následné muzealizace.

Ideový návrh pro instalaci expozic ve 2. a 3. NP

Podklady pro zpracování studie

(Expozice historie a přírodovědy)

**Obecná charakteristika expozice**

Přírodovědná expozice představí komplexně přírodní poměry okresu Nový Jičín. Zaměří se na geologii a s ní spojené fenomény v krajině (lokality v okolí Štramberku), živá příroda bude prezentována formou ucelených ekosystémů (vodní, lesní, luční a antropogenní ekosystémy) doplněných sbírkovými předměty zoologické, geologické a botanické podsbírky. Mapa potenciální přirozené vegetace přiblíží kontrast s dnešní hospodářskou krajinou a zdůrazní vertikální zonalitu okresu. Prostřednictvím interaktivních prvků v expozici se návštěvníci seznámí s významnými přírodními lokalitami. Prohlídková trasa bude prostoupena herními a interaktivními prvky, které návštěvníky všech generací vtáhnou do příběhu expozice. V rámci instalace se bude pracovat se sbírkami zoologie (dermoplastické preparáty savců a ptáků), botaniky, geologie a entomologie.

Expozice historie se zaměří na celý rozsah bývalého historického Kravařska a v rámci prostoru 2. NP (místnosti 114.–118.) bude prezentovat historický vývoj v oblastech rozkládajících se kolem měst Nový Jičín, Bílovec, Odry a Fulnek. Cílem expozice bude prezentace svébytného regionu Kravařska jako kulturního prostoru utvářeného prolínáním českého a německého živlu, a to od období středověké kolonizace až po poválečné vysídlení německého obyvatelstva. Základní schéma expozice bude tedy podléhat chronologickému principu a v rámci jednotlivých dějinných etap se budou v co nejširší míře prezentovat jednotlivá centra (obvykle do roku 1848 sídla jednotlivých panství) regionu.

Cílem souhrnné instalace v prostoru 2. a 3. NP jsou expozice historie a přírody. Hlavním požadavkem zadavatele je uplatnit v rámci této části expozic stejné architektonické, prostorové a designové řešení zvoleného mobiliáře jako v přízemí

1. **ZEMĚ A JEJÍ PŘÍBĚH**

Region Kravařska od středověku k branám 21. století

**Výstavní okruhy**

**Krajina a minulost**

Výraznou součástí instalace v rámci expozice a důležitým narativním prvkem, který se bude podílet na celkové stavbě příběhu expozice, bude krajina a proměny jejího vnímání v minulosti. Vývoj krajiny, fauny i flóry a proměny přírodních poměrů v jejich přímé souvislosti s probíhajícími společenskými a kulturními proměnami regionu jsou v současné době jedním z nejatraktivnějších a nejúspěšnějších muzejně prezentačních konceptů, které mají potenciál odhalit návštěvníkovi muzea „genius loci“ daného regionu. V rámci expozice jsou vybrány výrazné krajinotvorné prvky, které měly již od středověku přímý vliv na rozvoj osídlení, podporovaly či naopak limitovaly jeho dynamiku a ve spojení s konkrétní kulturou určovaly charakter regionu.

**Les**

Osudy lesů na Kravařsku a okolních vesnic sahají svými kořeny hluboko do středověku. Rozlehlé království stromů hrálo v životě zdejších lidí svou nezastupitelnou úlohu. Jeho pronikání do každodenního života obyvatel vesnic rozložených po jeho okraji bylo přirozené nejen s ohledem na archetypální představu lesa jako součásti venkovského prostoru, ale rovněž kvůli jeho běžnému hospodářskému významu. Les byl pro ně zdrojem dřeva v různých podobách, lesních plodin nebo zvěře. Les vystupoval v příbězích, mýtech a pronikal do snů. Intenzita těchto pevných pout, vzájemného vztahu mezi vesnicí a lesem, se odráží v pověstech tradujících se ještě ve 20. století. Na prahu dlouhého 19. století tvoří les ve sledovaném území i nadále velkou část životního prostoru pro desítky vesnických rodin. Staré mýty a vzpomínky na jeho hlubokou minulost přežívaly především v představách těchto „lidí od lesa“.

**Řeka**

Horního tok řeky Odry přestavuje významný krajinotvorný fenomén ovlivňující již od středověku každodenní hospodářský i společenský život vesnic a měst v jejím okolí. K tomu se váže výzkum ekosystému lužních lesů, hospodaření s vodou a vzájemné proměny vztahů mezi člověkem a řekou od středověku do 20. století. Současně vystupuje řeka jako negativní síla, která prostřednictvím záplav ohrožovala sídla v blízkém okolí. Podobě jako v případě lesa i ona zanechala svou stopu v místních pověstech opírajících se o mytologii.

**Hory**

Jedna z definic Kravařska v literatuře z období romantismu jej definuje jako zemi položenou mezi horami (v tomto případě Jeseníky a Beskydy). Současně měly hory i svůj symbolický či náboženský rozměr a uplatňují se ve středověku a raném novověku jako posvátná místa a cíle poutí (v našem případě Kotouč).

**Podzemí**

Dolování a těžba vyhrazených i nevyhrazených nerostů je již od středověké kolonizace důležitou součástí exploatace krajiny a v některých částech regionu (Odersko) ovlivňovala i charakter osídlení.

1. **EXPOZICE PŘÍRODOVĚDY**

Návštěvník vstoupí po zadním schodišti do prostor současné expozice klobouků. Kostrou nové expozice je tok řeky Odry, návštěvník se pohybuje ve směru toku.

**Výstavní okruhy**

**Bučiny (diorama)**

Bude se jednat o prostorové znázornění (vizualizaci) bukových porostů ve svahu se začleněním dermoplastických preparátů ptáků a savců. Budou také představeny mechorosty a dřevokazné houby. Bude kladen důraz na znázornění (vyjádření) proměny bukového lesa během roku (svěží zelená barva na jaře, potemnělé koruny buků v létě, zlatavé bukové listí na podzim a šedá průhlednost bukové kůry v zimě).

Typy bukových porostů:

* květnaté bučiny (s příměsí jedle bělokoré, javoru klenu a jilmu drsného)
* kyselé bučiny (bukové bučiny)

Chráněná území: PR Noříčí, Suchá Dora, Trojačka, PP Na Čermence

**Dubohabřiny (diorama)**

V minulosti pokrývaly velkou část území v nadmořských výškách do cca 500 m n. m., postupně přecházely v bučiny. Dnes jsou zastoupeny pouze ve zlomku, do jeho areálu spadá nejdelší a nejintenzivnější osídlení v našich zemích. Dominantními dřevinami jsou dub letní, dub zimní, habr obecný. Je v nich nápadný bohatý jarní aspekt stejně jako v lužních lesích, ovšem s jiným druhovým zastoupením (jaterník trojlaločný, plicník, černýš, sasanka hajní). Přítomnost starých doupných stromů

Typy porostů:

* suché acidofilní doubravy
* karpatské dubohabřiny
* polonské dubohabřiny

**Lužní lesy (diorama)**

Jedná se o ekosystém, kde je vyvinuto rozvrstvení (patrovitost) vegetace více než v jiných lesních ekosystémech. Můžeme ho přirovnat k pralesům v tropických oblastech. V našich geografických polohách představují ekosystém s největší druhovou rozmanitostí flóry a fauny.

Typy porostů:

* vrby a olšiny
* měkký luh
* tvrdý luh

PR Kotvice, PP Sedlnické sněženky

**Louky**

Přirozené luční ekosystémy se vyskytují v údolích řek, ve stepích, na svazích a hřebenových partiích horských oblastí. Většinou se ale jedná o člověkem vytvořené ekosystémy, které je nutno udržovat sečí nebo spásáním.

Typy porostů:

* ovsíkové louky
* blatouchové louky
* střídavě mokré louky
* horské louky

Chráněná území: PP Domorazské louky, PR Královec, PR Svinec

**Rybníky a rákosiny (diorama)**

Antropogenně vzniklé ekosystémy s rozsáhlým litorálním pásmem. Vyznačují se malým průtokem vody a jsou udržovány tak, aby nezarůstaly vegetací. Zpravidla jsou sdružovány do soustav. I přes nepřirozený původ se staly důležitými prvky v krajině. V uzavřených ekosystémech lze dobře demonstrovat potravní a konkurenční vztahy organismů.

Rybniční soustavy v CHKO Poodří, PR Rybníky v Trnávce

**Řeka (diorama)**

Představuje dynamický ekosystém, od pramene k ústí prochází proměnami (spád toku, charakter dna, obsah kyslíku ve vodě). S proměnami toku souvisí rozmanitost flóry a fauny. Řeky jsou výraznými modelačními činiteli v krajině.

Odra a její přítoky

**Vápencová bradla (diorama)**

Teplomilná flóra a fauna, mnohdy reliktního charakteru (jasoň červenooký, ještěrka zední, otakárek fenyklový).

Rostliny se uchycují a rostou na skalních římsách a ve spárách zvětralých hornin (suchomilné a teplomilné rostliny, drobné stínomilné kapradiny)

PP Kamenárka, Kotouč, NPR Šipka, PP Váňův kámen

**Města a zemědělská krajina, kulturní lesy (diorama)**

Venkovská sídla jsou nenásilně propojena s okolní krajinou, města jsou svým způsobem umělým životním prostředím přizpůsobeným člověku. Mnoho rostlin a živočichů se dokázalo adaptovat na tyto podmínky (synantropní druhy). Pro sídla jsou typické do různé míry regulované vodní toky a betonové nádrže.

Lesní kultury s vysazenými dřevinami mimo svůj přirozený výskyt, hlavně smrkem ztepilým a borovicí lesní, nepůvodními druhy (dub červený, borovice černá, akát bílý, topoly)

Prostředí pro růst vegetace: ruderální vegetace, opuštěné budovy, spáry budov, chodníky

**Geologicky významné lokality**

PP Travertinová kaskáda, PP Polštářové lávy ve Straníku, PP Prameny Zrzávky, PP Pikritové mandlovce u Kojetína, PP Vrásový soubor u Klokočůvku, vápencová bradla v okolí Štramberka

V rámci okrese Nový Jičín jsou vymezeny Přírodní park (PP) Podbeskydí, Přírodní park (PP) Oderské vrchy.

Velkoplošná chráněná území okresu Nový Jičín: CHKO Poodří, CHKO Besky

**Prostorové schéma instalace a architektonické řešení**

Systém vestavěných objektů (prezentačně-edukačních inkubátorů)

V rámci architektonického a prostorového řešení jak v klenutých prostorách v přízemí Žerotínského zámku (Expozice Kravařsko v 1. NP) tak v navazujících částech expozic ve 2. a 3. NP navrhujeme jako ideální řešení instalaci vestavěných objektů. Jejich design, množství a architektonické řešení by vycházelo z přesného scénáře jednotlivých expozic.

Použití vestavěných objektů v rámci interiéru Žerotínského zámku zajistí jednotný design, jasně čitelné komunikační schéma a vizuální informační provázanost mezi jednotlivými expozicemi.

Hlavní výhody vestaveb těchto tzv. prezentačně-edukačních inkubátorů:

1. zajištění čistého a jednotného designu při použití ve všech řešených expozičních prostorech (1., 2. a 3. NP).
2. absolutní svoboda v rámci vnitřní instalace v jasně vymezeném prostoru, kde lze vytvořit dokonalou iluzi. Lze to demonstrovat na příkladu expozice Přírodovědy. Každý iluzivně-edukační inkubátor bude uvnitř prezentovat autonomní ekosystém, kde lze regulovat i střídání počasí nebo denní/noční doby (videomapping, velkoplošná projekce na strop atd.).
3. využití reality dvou světů. V rámci instalace vestavěných objektů získáváme nejen vnitřní prostor inkubátoru (kde lze utvořit svébytné instalace “sui generis”), ale současně se nabízí prostor exteriéru, ať již plochy vnějšího pláště jednotlivých inkubátorů nebo podlaha a obvodové stěny či strop. Tady lze pracovat s velkoplošnými tisky, plotrovanými texty a současně lze vestavět tzv. promo vitríny přímo do vnějšího pláště jednotlivých inkubátorů. Vnější prostor mimo inkubátory lze tedy využít pro informační grafiku i instalaci multimédií: toto řešení je ideální i pro expozici Přírodovědy (vnitřní iluze přírody uvnitř inkubátoru nemusí být ničím narušena).

Jako referenční příklad prezentačně-edukačních inkubátorů odkazujeme k instalaci expozice sakrálního umění v rámci trámového sálu v arcibiskupském paláci v Salzburku.

Obsah obrázku patro, interiér, strop, budova

Popis byl vytvořen automaticky

Obsah obrázku patro, interiér, strop, skupina

Popis byl vytvořen automaticky