



KUMSP00Z6GQS

MĚSTSKÝ ÚŘAD KUMSP00Z6GQS (ODDÁTKU) -7-		
05085	2021	LDP
psí číslo	rok	zkr. odb.

## SMLOUVA O DÍLO

### I. Smluvní strany

#### 1. Moravskoslezský kraj

se sídlem: 28. října 117, 702 18 Ostrava  
zastoupen: Ing. Tomáš Kotyza, MBA  
IČO: 70890692  
DIČ: CZ70890692  
bankovní spojení: Česká spořitelna, a.s.  
číslo účtu: 27-1650676349/0800  
(dále jen „objednatel“)

a

#### 2. More.is.More s.r.o.

se sídlem: Pernerova 635/57, Karlín, 186 00 Praha 8  
zastoupena: Georgem Pinkavou  
IČO: 05210275  
DIČ: CZ05210275  
bankovní spojení: Fio banka, a.s.  
číslo účtu: 2701025082/2010

Zapsána v obchodním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, sp. zn. 260062 C  
(dále jen „zhotovitel“)

### II. Základní ustanovení

1. Tato smlouva je uzavřena dle § 2586 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „občanský zákoník“); práva a povinnosti stran touto smlouvou neupravená se řídí příslušnými ustanoveními občanského zákoníku.
2. Smluvní strany prohlašují, že údaje uvedené v čl. I této smlouvy jsou v souladu se skutečností v době uzavření smlouvy. Smluvní strany se zavazují, že změny dotčených údajů oznámí bez prodlení písemně druhé smluvní straně. Při změně identifikačních údajů smluvních stran včetně změny účtu není nutné uzavírat ke smlouvě dodatek.
3. Je-li zhotovitel plátcem DPH, prohlašuje, že bankovní účet uvedený v čl. I odst. 2 této smlouvy je bankovním účtem zveřejněným ve smyslu zákona č. 235/2004 Sb., o dani z přidané hodnoty, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „zákon o DPH“). V případě změny účtu zhotovitele je zhotovitel povinen doložit vlastnictví k novému účtu, a to kopií příslušné smlouvy nebo potvrzením peněžního ústavu; je-li zhotovitel plátcem DPH, musí být nový účet zveřejněným účtem ve smyslu předchozí věty.
4. Smluvní strany prohlašují, že osoby podepisující tuto smlouvu jsou k tomuto jednání oprávněny.
5. Zhotovitel prohlašuje, že je odborně způsobilý k zajištění předmětu plnění podle této smlouvy.
6. Účelem smlouvy je zatraktivnění vybraných poboček muzeí zřizovaných Moravskoslezským krajem prostřednictvím AR technologie.

### III. Předmět smlouvy

1. Zhotovitel se zavazuje provést na svůj náklad a nebezpečí pro objednatele stanovení technických parametrů pro vytvoření AR aplikace a revizi zpracovaných námětů (dále jen „dílo“) dle přílohy č. 1 smlouvy.
2. Objednatel se zavazuje provedené dílo převzít a zaplatit za ně zhotoviteli cenu podle čl. IV této smlouvy.

### IV. Cena za dílo

1. Cena za dílo činí:

bez DPH	142 000 Kč (slovy: sto čtyřicet dva tisíc korun českých)
DPH ve výši ... %	29 820 Kč
včetně DPH	171 820 Kč (slovy: sto sedmdesát jedna tisíc osm set dvacet korun českých)
2. Cena za dílo podle odst. 1 tohoto článku smlouvy zahrnuje veškeré náklady zhotovitele spojené se splněním jeho závazku z této smlouvy, tj. cenu díla včetně dopravného, odměny za poskytnutí licence, práce technika apod. Cena za dílo je stanovena jako nejvýše přípustná a není ji možno překročit.
3. Je-li zhotovitel plátcem DPH, odpovídá za to, že sazba daně z přidané hodnoty bude stanovena v souladu s platnými právními předpisy; v případě, že dojde ke změně zákonné sazby DPH, je zhotovitel k ceně díla bez DPH povinen účtovat DPH v platné výši. Smluvní strany se dohodly, že v případě změny ceny díla v důsledku změny sazby DPH není nutno ke smlouvě uzavírat dodatek. V případě, že zhotovitel stanoví sazbu DPH či DPH v rozporu s platnými právními předpisy, je povinen uhradit objednateli veškerou škodu, která mu v souvislosti s tím vznikla.

### V. Místo předání a doba plnění

1. Zhotovitel je povinen předat objednateli dílo v místě předání, kterým je Krajský úřad Moravskoslezského kraje, 28. října 117, Ostrava.
2. Zhotovitel je povinen provést dílo do 30 dnů od nabytí účinnosti této smlouvy.
3. Dílo je provedeno, je-li dokončeno a předáno objednateli. Smluvní strany se dohodly, že **objednatel není povinen dílo převzít, pokud toto vykazuje vady či nedodělky.**

### VI. Práva a povinnosti smluvních stran

1. Není-li stanoveno touto smlouvou výslovně jinak, řídí se vzájemná práva a povinnosti smluvních stran ustanoveními § 2586 a následujícími občanského zákoníku.
2. Zhotovitel je zejména povinen:
  - a) Provést dílo řádně a včas za použití materiálu a postupů odpovídajících právním předpisům a technickým normám ČR. Smluvní strany se dohodly na I. jakosti díla. Dílo musí odpovídat příslušným právním předpisům, normám nebo jiné dokumentaci vztahující se k provedení díla a umožňovat užívání, k němuž bylo určeno a zhotoveno.
  - b) Řídit se při provádění díla pokyny objednatele.

- c) Umožnit objednateli kontrolu provádění díla. Pokud objednatel zjistí, že zhotovitel neprovádí dílo řádně či jinak porušuje svou povinnost, poskytne zhotoviteli lhůtu k nápravě; neučiní-li tak zhotovitel ve stanovené lhůtě, je objednatel oprávněn od smlouvy odstoupit.
- d) na základě požadavku objednatele poskytnout vysvětlení zadávacích podmínek k dotazům účastníků zadávacího řízení na výběr zhotovitele aplikace vztahujícím se k dokumentaci zpracované na základě této smlouvy, resp. odstranit vadu díla zjištěnou na základě žádosti o vysvětlení zadávacích podmínek. Vysvětlení, resp. provedenou opravu, je zhotovitel povinen objednateli poskytnout v písemné podobě nejpozději do 2 pracovních dnů ode dne doručení požadavku objednatele dle předchozí věty, pokud se s ohledem na povahu dotazu nedohodnou smluvní strany (za objednatele osoba oprávněná jednat ve věcech technických) jinak. Objednatel zašle požadavek na poskytnutí vysvětlení e-mailem na adresu: [REDAKCE] Zhotovitel je povinen neprodleně informovat objednatele o změně této adresy. O této změně není potřeba uzavírat dodatek k této smlouvě. V případě, že zhotovitel obdrží dotaz přímo od účastníka zadávacího řízení na výběr zhotovitele stavby, není oprávněn sám vysvětlení poskytnout, ale musí bezodkladně informovat objednatele.
- e) v případě, že se výběrové řízení na zhotovitele aplikace bude opakovat, je zhotovitel i v takovémto případě povinen dodržet podmínky dle písm. d) tohoto odstavce.
3. Objednatel je povinen poskytnout zhotoviteli součinnost nutnou k provedení díla.
4. Objednatel je oprávněn dílo užit ve smyslu ustanovení § 2371 a násl. občanského zákoníku (dále též „licence“), a to:
- v původní nebo zpracované či jinak změněné podobě,
  - všemi způsoby užití,
  - v územně a množství neomezeném rozsahu, po dobu trvání majetkových práv k dílu.
- Objednatel není povinen udělenou licenci využít. Odměna zhotovitele, coby autora díla, za poskytnutí licence je součástí ceny za dílo podle čl. IV této smlouvy.
5. Zhotovitel není oprávněn poskytnout výsledek díla jiným osobám než objednateli.

## VII.

### **Předání díla, vlastnické právo k předmětu díla a nebezpečí škody**

1. Objednatel se zavazuje dílo převzít v případě, že bude předáno bez vad a nedodělků. O předání a převzetí díla zhotovitel sepíše zápis o předání a převzetí díla, ve kterém objednatel prohlásí, zda dílo přejímá či nikoli.
2. Zápis o předání a převzetí díla bude obsahovat:
  - a) označení předmětu díla,
  - b) označení objednatele a zhotovitele,
  - c) číslo smlouvy o dílo a datum jejího uzavření,
  - d) datum zahájení a dokončení prací na díle,
  - e) prohlášení objednatele, že dílo přejímá (nepřejímá),
  - f) datum a místo sepsání zápisu,
  - g) jména a podpisy zástupců objednatele a zhotovitele.
3. Zhotovitel a objednatel jsou oprávněni uvést v zápisu o předání a převzetí díla cokoli, co budou považovat za nutné.

4. Vlastnické právo k věci, která je předmětem díla a nebezpečí škody na ní přechází na objednatele dnem převzetí díla objednatelem.

## VIII.

### Platební a fakturační podmínky

1. Úhrada ceny za dílo bude provedena jednorázově po provedení díla (viz čl. V odst. 3 této smlouvy). Zálohové platby nebudou poskytovány.
2. **Je-li zhotovitel plátcem DPH**, bude podkladem pro úhradu ceny za dílo faktura, která bude mít náležitosti daňového dokladu dle zákona o DPH a náležitosti stanovené dalšími obecně závaznými právními předpisy. **Není-li zhotovitel plátcem DPH**, bude podkladem pro úhradu ceny za dílo faktura, která bude mít náležitosti účetního dokladu dle zákona č. 563/1991 Sb., o účetnictví, ve znění pozdějších předpisů a náležitosti stanovené dalšími obecně závaznými právními předpisy. Faktura musí dále obsahovat:
  - a) číslo smlouvy objednatele, (tj. 05085/2021/KPP), IČO objednatele,
  - b) předmět smlouvy, tj. text „stanovení technických parametrů pro vytvoření AR aplikace a revizi zpracovaných námětů“,
  - c) označení banky a číslo účtu, na který musí být zapláceno (pokud je číslo účtu odlišné od čísla uvedeného v čl. I odst. 2, je zhotovitel povinen o této skutečnosti v souladu s čl. II odst. 2 a 3 této smlouvy informovat objednatele),
  - d) lhůtu splatnosti faktury,
  - e) označení osoby, která fakturu vyhotovila, včetně jejího podpisu a kontaktního telefonu,
  - f) označení útvaru objednatele, který případ likviduje (odbor kultury a památkové péče),
  - g) číslo zápisu o předání a převzetí díla a datum jeho podpisu. Zápis o předání a převzetí díla bude přílohou faktury.
3. Povinnost zaplatit cenu za dílo je splněna dnem odepsání příslušné částky z účtu objednatele.
4. Lhůta splatnosti faktury činí 30 kalendářních dnů ode dne jejího doručení objednateli. Doručení faktury se provede osobně na podatelně Krajského úřadu Moravskoslezského kraje, doručenkou prostřednictvím provozovatele poštovních služeb nebo do datové schránky.
5. Nebude-li faktura obsahovat některou povinnou nebo dohodnutou náležitost nebo bude-li chybně vyúčtována cena nebo DPH, je objednatel oprávněn fakturu před uplynutím lhůty splatnosti vrátit druhé smluvní straně k provedení opravy s vyznačením důvodu vrácení. Zhotovitel provede opravu v faktury a doručí ji zpět objednateli. Vrácením vadné faktury zhotoviteli přestává běžet původní lhůta splatnosti. Nová lhůta splatnosti běží ode dne doručení opravené faktury objednateli.
6. Objednatel, příjemce plnění, prohlašuje, že plnění, které je předmětem smlouvy, nepoužije pro svou ekonomickou činnost, ale výlučně pro účely související s jeho činností při výkonu veřejné správy, při níž se nepovažuje za osobu povinnou k dani (viz § 5 odst. 3 zákona o DPH). Z uvedeného důvodu se na plnění, podléhá-li režimu přenesení daňové povinnosti dle příslušných ustanovení uvedeného zákona, tento daňový režim nevztahuje a zhotovitelem, je-li plátcem DPH, bude vystavena faktura za zdanitelné plnění včetně daně z přidané hodnoty.
7. Je-li zhotovitel plátcem DPH, uplatní objednatel institut zvláštního způsobu zajištění daně dle § 109a zákona o DPH a hodnotu plnění odpovídající dani z přidané hodnoty uhradí v termínu splatnosti faktury stanoveném dle smlouvy přímo na osobní depozitní účet zhotovitele vedený u místně příslušného správce daně v případě, že:

- a) zhotovitel bude ke dni poskytnutí úplaty nebo ke dni uskutečnění zdanitelného plnění zveřejněn v aplikaci „Registr DPH“ jako nespolehlivý plátce, nebo
- b) zhotovitel bude ke dni poskytnutí úplaty nebo ke dni uskutečnění zdanitelného plnění v insolvenčním řízení

Tato úhrada bude považována za splnění části závazku odpovídající příslušné výši DPH sjednané jako součást smluvní ceny za předmětné plnění. Objednatel nenese odpovědnost za případné penále a jiné postihy vyměřené či stanovené správcem daně zhotoviteli v souvislosti s potenciálně pozdní úhradou DPH, tj. po datu splatnosti této daně.

## **IX.**

### **Práva z vadného plnění**

1. Dílo má vadu, jestliže neodpovídá požadavkům uvedeným v této smlouvě.
2. Objednatel má právo z vadného plnění z vad, které má dílo při převzetí objednatelem, byť se vada projeví až později. Objednatel má právo z vadného plnění také z vad vzniklých po převzetí díla objednatelem, pokud je zhotovitel způsobil porušením své povinnosti. Projeví-li se vada v průběhu 6 měsíců od převzetí díla objednatelem, má se zato, že dílo bylo vadné již při převzetí, neprokáže-li zhotovitel opak.
3. Vady díla dle odst. 2 tohoto článku smlouvy budou zhotovitelem odstraněny bezplatně.
4. Veškeré vady díla je objednatel povinen uplatnit u zhotovitele bez zbytečného odkladu poté, kdy vadu zjistil, a to formou písemného oznámení (postačí e-mailem), obsahujícím co nejpodrobnější specifikaci zjištěné vady. Objednatel bude vady díla oznamovat na:
  - e-mail: info@moreismore.cz, nebo
  - adresu: Pernerova 635/57, 186 00, Praha 8, nebo
  - do datové schránky: 9twxwve
5. Objednatel má právo na odstranění vady opravou; je-li vadné plnění podstatným porušením smlouvy, má také právo od smlouvy odstoupit. Právo volby plnění má objednatel.
6. Zhotovitel je povinen odstranit vadu díla nejpozději do 10 dnů od jejího oznámení objednatelem, pokud se smluvní strany v konkrétním případě nedohodnou písemně jinak.
7. Provedenou opravu vady díla zhotovitel objednateli předá písemným protokolem.
8. Pokud zhotovitel neodstraní vadu díla dle lhůt uvedených v odst. 6 tohoto článku smlouvy, vyzve jej objednatel opětovně k jejímu odstranění. Pokud zhotovitel neodstraní vadu díla ani v náhradní lhůtě stanovené v opakované výzvě, je objednatel oprávněn nechat vadu díla odstranit prostřednictvím třetího subjektu, a to na náklady zhotovitele. Při výběru tohoto třetího subjektu bude objednatel nebo uživatel postupovat přiměřeně s péčí řádného hospodáře a takovým způsobem, který je pro odstranění vady díla obvyklý a běžný.
9. Zhotovitel je povinen uhradit objednateli škodu, která mu vznikla vadným plněním, a to v plné výši. Zhotovitel rovněž objednateli uhradí náklady vzniklé při uplatňování práv z vadného plnění.

## **X.**

### **Sankce**

1. V případě, že zhotovitel neprovede dílo včas, je povinen zaplatit objednateli smluvní pokutu ve výši 0,05 % z ceny za dílo bez DPH dle čl. IV odst. 1 této smlouvy, a to za každý započatý den prodlení.

2. Pokud zhotovitel neodstraní vadu díla ve lhůtě uvedené v čl. IX odst. 6 této smlouvy, je povinen zaplatit objednateli smluvní pokutu ve výši 0,05 % z ceny za dílo bez DPH dle čl. IV odst. 1 této smlouvy, a to za každý započatý den prodlení.
3. V případě porušení povinnosti dle čl. VI odst. 2 písm. d) této smlouvy se zhotovitel zavazuje uhradit objednateli smluvní pokutu ve výši 0,01 % z ceny za dílo za každý i započatý den prodlení u každého objednatelům zasláného požadavku na poskytnutí dodatečné informace.
4. Pro případ prodlení se zaplacením ceny za dílo sjednávají smluvní strany úrok z prodlení ve výši stanovené občanskoprávními předpisy.
5. Smluvní pokuty se nezapočítávají na náhradu případně vzniklé škody, kterou lze vymáhat samostatně vedle smluvní pokuty, a to v plné výši.

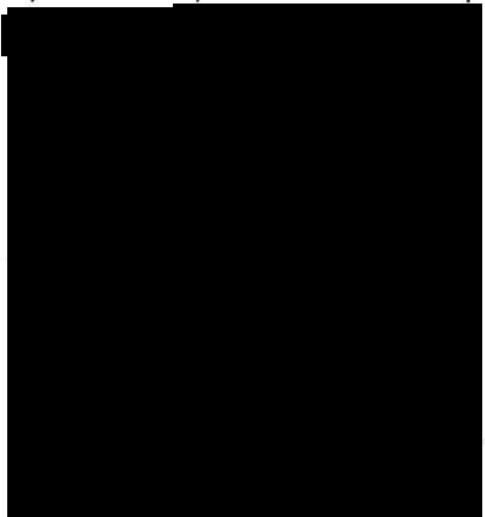
## **XI. Zánik smlouvy**

1. Smluvní strany se dohodly, že smlouva zaniká:
  - a) dohodou smluvních stran.
  - b) jednostranným odstoupením od smlouvy pro její podstatné porušení druhou smluvní stranou, přičemž podstatným porušením smlouvy se rozumí zejména:
    - neprovedení díla v době plnění dle čl. V odst. 2 smlouvy,
    - nedodržení pokynů objednatele, právních předpisů nebo technických norem, které se týkají provádění díla,
    - nedodržení smluvních ujednání o záruce za jakost nebo o právech z vadného plnění,
    - neuhrazení ceny za dílo objednatelům po druhé výzvě zhotovitele k uhrazení dlužné částky, přičemž druhá výzva nesmí následovat dříve než 30 dnů po doručení první výzvy.
2. Objednatel je dále oprávněn od této smlouvy odstoupit v těchto případech:
  - a) bylo-li příslušným soudem rozhodnuto o tom, že zhotovitel je v úpadku ve smyslu zákona č. 182/2006 Sb., o úpadku a způsobech jeho řešení (insolvenční zákon), ve znění pozdějších předpisů (a to bez ohledu na právní moc tohoto rozhodnutí);
  - b) podá-li zhotovitel sám na sebe insolvenční návrh.
3. Pro účely této smlouvy se pod pojmem „bez zbytečného odkladu“ dle § 2002 občanského zákoníku rozumí „nejpozději do 3 týdnů“.

## **XII. Závěrečná ustanovení**

1. Tato smlouva nabývá platnosti dnem jejího podpisu oběma smluvními stranami a účinnosti dnem, kdy vyjádření souhlasu s obsahem návrhu smlouvy dojde druhé smluvní straně, nestanoví-li zákon č. 340/2015 Sb., o zvláštních podmínkách účinnosti některých smluv, uveřejňování těchto smluv a o registru smluv (zákon o registru smluv), ve znění pozdějších předpisů (dále jen „zákon o registru smluv“), jinak. V takovém případě nabývá smlouva účinnosti nejdříve dnem jejího uveřejnění v registru smluv.
2. Doplnění nebo změnu této smlouvy lze provádět jen se souhlasem obou smluvních stran, a to pouze formou písemných, vzestupně číslovaných a takto označených dodatků.
3. Zhotovitel nemůže bez souhlasu objednatele postoupit svá práva a povinnosti plynoucí z této smlouvy třetí osobě.

4. Tato smlouva je vyhotovena ve třech stejnopisech s platností originálu, přičemž objednatel obdrží dva a zhotovitel jedno její vyhotovení.
5. Smluvní strany shodně prohlašují, že si tuto smlouvu před jejím podpisem přečetly a že byla uzavřena po vzájemném projednání podle jejich pravé a svobodné vůle, určitě, vážně a srozumitelně, nikoliv v tísní nebo za nápadně nevýhodných podmínek, a že se dohodly o celém jejím obsahu, což stvrzují svými podpisy.
6. Smluvní strany se dohodly, že pokud se na tuto smlouvu vztahuje povinnost uveřejnění v registru smluv ve smyslu zákona o registru smluv, provede uveřejnění v souladu se zákonem Moravskoslezský kraj.
7. V případě, že tato smlouva nebude uveřejněna dle předchozího odstavce, bere zhotovitel na vědomí a výslovně souhlasí s tím, že smlouva včetně příloh a případných dodatků bude zveřejněna na oficiálních webových stránkách Moravskoslezského kraje. Smlouva bude zveřejněna po anonymizaci provedené v souladu s platnými právními předpisy.
8. Osobní údaje obsažené v této smlouvě budou objednatelem zpracovávány pouze pro účely plnění práv a povinností vyplývajících z této smlouvy; k jiným účelům nebudou tyto osobní údaje objednatelem použity. Objednatel při zpracovávání osobních údajů dodržuje platné právní předpisy. Podrobné informace o ochraně osobních údajů jsou uvedeny na oficiálních webových stránkách objednatele [www.msk.cz](http://www.msk.cz).
9. Nedílnou součástí této smlouvy je příloha č. 1: Stanovení technických parametrů pro vytvoření AR aplikace včetně revizí zpracovaných námětů



V Praze dne: 8.12.2021



za zhotovitele

George Pinkava, jednatel

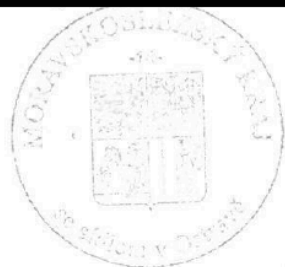
**More.is.More**

More.is.More s.r.o.

Pernerova 635/57, 186 00 Praha 8

IČ: 05210275

info@moreismore.cz



---

*PŘÍLOHA Č. 1*

---

**Stanovení technických parametrů pro vytvoření AR aplikace včetně revizí zpracovaných námětů.**

- 1) Stanovení technických parametrů pro vytvoření AR aplikace, která bude určena na platformy Android a iOS a bude obsahovat texty, 2D a 3D animace dle námětů, které jsou součástí přílohy.
- 2) Úprava a revize již zpracovaných námětů v návaznosti na nejvhodnější řešení dle možností AR technologie a předpokládané ceny za zpracování.
- 3) Součástí díla bude stanovení předpokládané hodnoty veřejné zakázky na vytvoření AR aplikace v návaznosti na upravené náměty k zastavení.
- 4) Součástí díla bude zpracování souhrnného oceněného položkového rozpočtu, který bude zahrnovat také členění dle jednotlivých objektů a bude obsahovat detailní soupis a popis AR aplikace. Rozpočty (neoceněný i oceněný) budou objednateli předány elektronicky ve formátu \*.xls.
- 5) Náměty budou zpracovány pro 6 objektů, v každém z nich se předpokládá 7 až 10 zastavení v max. délce 90 sekund u každého.

## 1) ZÁMEK BRUNTÁL – ŽIVOT NA ZÁMKU

### Venkovní prostory

1. proměna zámku z přední strany (průčelí)
2. proměna sala terreny
3. proměna severního křídla z parku
4. proměna parku
5. nádvoří – kuchyně, studna, kočárovna, stáje

### Vnitřní prostory

1. Josef II. se svými důstojníky během Bramborové války
2. Marie Terezie vystoupí z obrazu
3. Arcivévoda Maxmilián František v ložnici
4. Hostina v jídelně
5. Evžen Habsburský hovoří se stavitelem Hauberrisserem

Vše historicky doložené, odehrávané v konkrétní době, v dobovém oblečení.

**Bonus: Hra pro celou rodinu v zámecké expozici – hledání virtuální zámecké myšky, která dělá neplechu. V každé druhé místnosti zámecké expozice bude potřeba najít schovanou myšku.**

### VENKOVNÍ PROSTORY

1. **Proměna zámku z přední strany** (průčelí)

3D projekce:

- proměny: gotický hrad, renesanční palác, barokní podoba (máme obrazově doloženo)

Scéna (hraná/animovaná):

- konec 18. století: k bráně přijíždí kočár, ze kterého vystoupí řádový rytíř, čeká na něj komtur
- dělníci opravují vjezd do zámku, spravují bránu, staví se balkón, maluje se písmo C a A

Rozklikávací menu:

- vysvětlení nápisů nad vstupem CA = Carl Alexander, římské letopočty 1766 (zahájení přestavby) 1869 (stavební úpravy)
- vysvětlení pojmů: velmistr, místodržící, komtur

## **2. Proměna sala terreny**

3D projekce:

- stavební proměny budovy od pivovaru po dnešní ST, podoba 1653 až 1900 (máme obrazově doloženo)
- počátek 20. století: fotografie zahradníků s oslem před sala terrenou, rozpohybuje se fotografie, zahradníci vykládají materiál z vozu

Rozklikávací menu:

- historie parku a panského pivovaru heslovitě

## **3. Proměna severního křídla z parku**

3D projekce:

- pohled od sala terreny na fasádu zámku, kde se zobrazí podoba z počátku 18. století (přibude prevet, komín, změna výšky věží)

Rozklikávací menu:

- prevet – vysvětlení, zajímavosti k hygieně 18. století
- dějiny záchodu

## **4. proměna parku před dělovou baštou**

3D projekce:

- Zobrazí se původní podoba parku: skleníky, francouzský park (máme obrazově zdokumentováno) – kolem 1900

Rozklikávací menu:

- vysvětlení rozdílu mezi francouzským a anglickým parkem

## **5. nádvoří – 2. polovina 18. století**

Scéna (hraná/animovaná):

- čerpání vody z kašny, služebné si povídají, co vaří kuchař k obědu, může přiběhnout kuchtík, kolem prochází sluha, který ponese dřevo, zametání nádvoří

3D projekce:

- záběr na stěnu dnešní malé výstavní síně, která zprůhlední, objeví se kuchyně, návštěvník se může více dozvědět o vybavení kuchyně, jídlech, .... (viz. rozklikávací menu)
- od přední brány přijíždí vůz/kočár, který zajede do kočárovny, koně se odvedou do stáje, průhledná stěna do dnešní velké výstavní síně (pohled do stáje)

Rozklikávací menu:

- lidé na nádvoří/arkádách: řádový bratři, studenti, sloužící...
- možnost rozkliknout jednotlivá místa/předměty a dovědět se víc o jejich využití

## **VNITŘNÍ PROSTORY**

### **1. Josef II. se svými důstojníky během Bramborové války – Audienční sál**

Scéna (hraná/animovaná):

- Josef II. na inspekční cestě u severních posádek, listopad 1778

3D projekce:

- scéna z války

Rozklikávací menu:

- vysvětlení Bramborové války 1778–1779

### **2. Marie Terezie vystoupí z obrazu – Zelený salonek**

Scéna (hraná/animovaná):

- Marie Terezie vystoupí z obrazu, postěžuje si na dnešní mládež (Na co já jsem to trivium zaváděla!) a seznámí návštěvníka se svým synem arcivévodou Maxmiliánem Františkem (1756–1801), velmistrem řádu 1780–1801

3D projekce:

- ukázka dobové třídy – vyučování

Rozklikávací menu:

- Reforma školství

### **3. Arcivévoda Maxmilián František v ložnici – ložnice**

Scéna (hraná/animovaná):

- Vstává ze své postele, jde k oknu a promluví o návštěvě Karlovy Studánky (MF stál u zrodu lázní v Karlově Studánce)

Rozklikávací menu:

- založení Karlovy Studánky

### **4. Hostina v jídelně – jídelna s přípravnou jídel**

Scéna (hraná/animovaná):

- Konec 18. století: sloužící přinášejí jídla z přípravnou jídel na stůl

3D projekce:

- Seznámení s dobovou kuchyní

Rozklikávací menu:

- nádobí, potraviny, koření

### **5. Evžen Habsburský hovoří se stavitelem Hauberrisserem – knihovna**

Scéna (hraná/animovaná):

- Hovoří spolu o zbourání pivovaru a úpravách zámeckého parku, kolem 1900

3D projekce

- Proměny zámku a parku za Evžena Habsburského

Rozklikávací menu:

- Konkrétní proměny zámku a parku za Evžena Habsburského v heslech

## **2. KOTULOVA DŘEVĚNKA**

Dřevěnka patří k nejstarším roubeným lidovým stavbám na Těšínsku. Byla postavena v roce 1781 a je posledním dokladem původní zástavby na území dnešního Havířova. Expozice bydlení prezentuje vybavení domácího interiéru a způsobu života na přelomu 19. a 20. století ve střední části Těšínského Slezska. V areálu se nachází chalupa, stodola s chlévem, větrný

mlýnek (viatrak), studna, včelí úl  
a zahrádka s dobovými plodinami.

Stavitelem Kotulovy dřevěnky (KD) byl Michael Folvarčný, později se stala majetkem rodiny Kotulů, a to až do roku 1975. Od roku 1973 je kulturní památkou.

Průvodcem je dědeček Kotula. Cílem je ukázat dětskému návštěvníkovi obyčejný život prosté rodiny, čím se živil, jaká zvířata chovali, k čemu sloužila jednotlivá stavení a jejich vybavení, jaký byl jejich život bez moderního vybavení a tekoucí vody z kohoutku.

### **1) Chalupa**

- zde začíná prohlídka

Animovaná postavička dědečka Kotuly sedí v reálném prostředí před vchodem do KD, vyrábí šindele; jen co zpozoruje příchozího, vřele ho uvítá a s pobaveným úsměvem se ho zeptá, jak se podařilo dřevěnce v moderní zástavbě najít; uvede návštěvníka do reality, stručně vysvětlí, jak je možné, že dřevěnka je stará přes 240 let a Havířov vznikl teprve v roce 1955. Odloží rozpracovaný šindel s tím, že se k práci vrátí později a ať přijme pozvání na prohlídku jeho domova

### **2) Jizba**

V jizbě pobíhají děti, vedle vaří paní Kotulová na kamnech oběd, pan Kotula předstírá, že jídlo voní až do jizby a říká, že manželka zase vyvařuje. V animovaném prostředí se pohybují reálné postavy (kreslené prostředí z důvodu autentičnosti, nynější vybavení interiéru pouze navozuje atmosféru zařízení usedlosti, není původním mobiliářem), členové rodiny, děti se usazují u stolu a čekají, co bude k obědu. Vidíme vybavení interiéru, stůl, lavici, obrázky malované na skle, křížek na zdi, kolovrátek, kolébku, postel a krásnou malovanou truhlu. Dědeček Kotula na ni upozorní, přesunou se k reálné truhle, následuje o ní výklad, na Těšínsku jsou doloženy již z 18. století. Patřily k nejhonosnějším kusům lidového interiéru a sloužily k uchovávání svátečních oděvů a cenností. Dědeček z truhly vytahuje oděvy, ukázka dobového odívání a toho, co bylo považováno za cennosti.

- záběr zevnitř chalupy ven z okna na zamilovanou dvojici v tradičním kroji – dědeček Kotula vysvětlí, že to je jejich Maruška a její mládenec Jindřich

- malovaný nábytek z měkkého dřeva byl na Těšínsku obvyklý a rozšířený, truhly byly barevné, výzdobná pole jsou plasticky rámována profilovými lištami, jednotlivá pole vyplňuje bohatý dekor, na samotném nábytku se objevují květinové motivy, některé kusy jsou označeny datací; výroba přetrvala až do 20. let 20. století, truhly byly z celého sortimentu vyráběny nejdéle

### **3) Malovaný džbánek**

- záběr na malovaný džbánek, tzv. bludovickou keramiku s typickými vzory

- keramické nádoby dokládají tradici hrnčířské výroby v regionu, v kuchyni se nachází vzácné nádoby bludovické produkce přelomu 19. a 20. století

- dědeček Kotula zavzpomíná na svého dědečka, který kdysi v jedné hrnčířské dílně pracoval a on se na něj jako chlapec chodil dívat – promítne se mu to jako sen, video s herci, reální herci v reálném čase vyrábějí, případně jen zdobí keramiku typickými bludovickými vzory, pomalé tahy štětcem, ukázka značek vespod nádob, ukázka jednotlivých keramických nádob, možnost srovnání s nádobami, které jsou v dřevěnce opravdu vystaveny

- děti si mohou na připraveném pracovním listě navrhnout vlastní vzor na džbánek

### **4) Před vchodem do dřevěnky**

- pan Kotula upozorní na dřevěné hobliny, sdělí, že zrovna když přišli, vyráběl pár šindelů, aby mohl na střeše vyměnit ty poškozené

- následuje videoukázka výroby šindelů a slaměných došků, plus jejich uchycení na střechu

### 5) Políčko

- před chalupou se nachází zeleninová zahrádka, na ní se pěstují plodiny a rostliny jako ukázka původního hospodaření, např. zelí, fazole, hrách, boby, česnek, okurky, cibule, mrkev či petržel

- Z vyjmenovaného udělat kvíz; děda Kotula se bude návštěvníka ptát, zda si myslí, že kdysi pěstovali zmíněné; animované prostředí, zahrádka, záhony, objeví se řádek se zelím a otazník, návštěvník má prostor odpovědět. Zelí zůstane na obrázku. Dále se zobrazí řádek mrkve, návštěvník má opět možnost otestovat své znalosti a hádá, zda se mrkev pěstovala. Ano, mrkev zůstává v řádku vedle zelí. Tak to pokračuje dále. Nutno vměstnat mezi vyjmenované plodiny např. melouny. Melouny se objeví v řádku, ale nakonec nezůstanou a zmizí, jelikož se nepěstovaly. Poslední kvízová otázka: Co přidává babička Kotulová za zeleninu do vývaru? Návštěvník vyjmenuje, naskáčou obrázky, návštěvník si znalosti ověří.

### 6) Stodola

Zachycen rozhovor dvou mužů, rodinných příslušníků Kotulů, při mlácení obilí; kolem pobíhá malý klouček od sousedů a neustále se ptá, co to dělají. Pánové mu vysvětlují, že se nacházejí ve stodole, konkrétně na místě, kterému se říká mlat. Ve stodole se nachází zemědělské náčiní, popisují klučkoví jednotlivé předměty. Rozhovor se stočí k obilí, ukazují mu, jak vypadá klásek. Animace vegetačního období jedné rostlinky od zasazení po sklizeň. Nakonec mu dají do ruky cep a nechají ho vyzkoušet si mlácení obilí. Klučik poděkuje a běží dál.

### 7) Chlívek

- každá rodina musela být víceméně soběstačná, živili se tím, co vypěstovali, chovali zvířata pro maso, mléko nebo vejce

- Z chlívku se ozývají různé zvuky, poznáte je? Pustit zvuky zvířat a uhodnout, jaká zvířata mohli v chlívku chovat. Po chvíli se zobrazí správné odpovědi, objeví se malý klučik, který nechá otevřená vrátka, a všechna zvířata z chlívku utečou a rozprchnou se po zahradě. Začíná hon za zvířaty. Pochytáte je? Možno vyfotit se s prasátkem a kozou ☺

### 8) Větrný mlýnek

- větrný mlýnek nebo viatrak, podobné mlýnky se objevují v usedlostech Těšínského Slezska na konci 19. století

- mlecí zařízení je umístěno v malé prkenné budce se sedlovou střechou krytou lepenkou; mlecí zařízení sloužilo především ke šrotování obilí

- ukázka celého procesu mletí obilí

- možno vidět celý proces na vlastní oči, vyzkoušet hrubost namleté mouky

## 3. ARCHEOPARK CHOTĚBUZ-PODOBORA

**Hlavní postava:** Slovan Chotěslav a pes Kmínek, objeví se v každém zastavení, které začne Chotěslavovou otázkou, nechá krátký prostor pro přemýšlení, scénka (případně nějaká jiná postavička, která Archeoparkem dětského návštěvníka provede)

**Cíl:** Seznámit převážně dětské návštěvníky s historií hradiště na konkrétních příkladech, vše založeno na skutečných událostech doložených archeologickými výzkumy či znalostí historického období

### 1) Zastavení v příkopu mezi prvním předhradím a akropolí: Jak to všechno začalo?

Hradiště a jeho okolí kdysi dávno nevypadalo jako dnes. Byl tady sice kopec, ale zarostlý lesy, řeka tekla přímo pod ním. Osídlení zde nalézáme již v pravěku, ve 4. st. PNL bylo dobyto, vypáleno a zaniklo, život se sem vrací až v 8. století společně se Slovy, kteří si v raném středověku povšimli stop po dřívějších obyvatelích a původním opevnění. Místo považovali za strategické, rozhodli se zde proto vybudovat hradiště. Život zde zaniká v průběhu 11. století, kdy se lid přesouvá na Zámeckou horu do polského Těšina.

- my se v aplikaci zaměříme převážně na druhé osídlení v období raného středověku, slovanské
- animace – rychlý průlet od pravěku po raný středověk, jak se ze zalesněného kopce stalo místo pro život, kácení stromů, kopání příkopu mezi budoucí akropolí a předhradím, navršení valu, výstavba hradeb, ilustrace s jednotlivými částmi hradiště: akropole, první předhradí, druhé předhradí

## 2) První předhradí: kultovní objekt

O náboženství starých Slovanů toho moc nevíme, víme však, že uctívali jednotlivé bohy s odlišnými atributy a funkcemi. Mezi nejznámější bohy patřili Svarog – nebeský kovář, zosobnění světla a tepla ohně, Perun – vládce hromů a blesků, dárce deště, nebo Veles – patron a ochránce stád dobytka, obilí

- upozornit na kultovní objekt, který se našel na prvním předhradí díky archeologickému výzkumu; zbytky podobných konstrukcí jsou velmi vzácné a často značně rozporuplné. V jeho středu byly odkryty shořelé trámký, které mohly sloužit jako podstavec či schránka k uchování idolu neznámého božstva

- herci v dobových oděvech sedí v kruhu v kultovním objektu; seznámení s pohanskými bohy: Perun (bůh blesku a hromu; názorná ukázka); otázka: Víte, proč se u nás říká „ty pjerune?“

## 3) Jak udělat z lesa úrodnou půdu

Zemědělství bylo hlavním zdrojem obživy starých Slovanů. Co si nevypestovali a neulovili, to neměli. Aby mohli pěstovat, museli mít políčka. A založit taková pole nebyla vůbec jednoduchá věc.

- ukázka klučení a žďáření – získání zemědělské půdy pomocí vypálení lesního porostu nebo křovin; svá pole Slované oddělávali s pomocí jednoduchého dřevěného oradla, jehož součástí bylo i železné krojidlo a radlice. Neoralo se jako dnes rovně, ale do kříže. Na polích byly pěstovány nejrůznější obiloviny, např. pšenice, žito či ječmen. Zralé obilí se sklízelo srpem.

- animace žďáření, klučení, pěstování, sklizeň – herci ve virtuálním prostředí
- rozhovor dvou Slovanek: co bude dnes k obědu – polévka ze zeleniny, kterou Slované tehdy pěstovali (vyjmenovat), na konci malý test, chyták – znali brambory, kukuřici, papriku?

## 4) Život na akropoli

Na akropoli jsou zrekonstruovány různé typy obydlí, za dob starých Slovanů ale byly nahodile roztroušeny po celé ploše akropole. První obytné stavení si Slované postavili celé nad zemí. Obvodové stěny byly vybudovány z jednotlivých kůlů zasazených hluboko do země. Ta část kůlu, která byla zapuštěna do země, byla nejprve opálena v ohni, aby se předešlo předčasnému ztrouchnivění. Stěny jsou vypleteny proutím a omazány mazanicí – směsicí jílu a slámy. Sedlová nebo valbová střecha krytá rákosím či slámou spočívala na nosných kůlech. Slovanská obydlí neměla okna, aby se zabránilo unikání tepla. Uvnitř domku bylo otopné zařízení – otevřené ohniště nebo kamenná či hliněná pec. Kouř stoupal nahoru a odcházel otvorem umístěným nahoře u střechy. Neznalí věci si mohli myslet, že domek hoří, neboť střechou stoupal dým.

- ukázat výstavbu jednoho domku od A do Z, opracování kmenů, opálení, zahloubení do země, vyplétání kůlů, omazání mazanicí, střecha

- výroba mazanice – detailně ukázat, z čeho se skládala (jíl, kousky slámy), ukázat i konzistenci a jak byli od ní ti, co dům stavěli, umazání

## 5) Vybavení obydlí

Nejčastějším stavením byla tzv. polozemnice, která byla částečně zapuštěná do země. O vnitřním vybavení a uspořádání interiéru domu toho příliš nevíme. Můžeme však předpokládat, že se uvnitř nacházela postel z prken, police na předměty denní potřeby nebo komoda s prádlem. Část místnosti mohlo zabírat i svaté místo s menší sochou boha a jeho dary.

- Chotěslav jako namalovaná postavička, vmáčkne se mezi živé herce v reálném prostředí, má co dělat, aby se mezi ně vlezl – demonstrace toho, že v domku moc místa nebylo a sloužil především jen k přespávání; ukázka vybavení včetně celé početné rodiny, která zde žila, v zimě zde přebývala i náchylná zvířata, která by zimu venku nepřežila, zároveň zvíře využívali jako další zdroj tepla, rozhovor mezi dětmi a kmetem, nejstarším z rodu, upozornit na věčné přítmí, jelikož neměli okna; Chotěslav si vyzkouší tuhost slovanského lože, vidí, že večer v domku v podstatě nic moc nevidí, hřeje si ruce na otevřeném ohništi, sedí na kožešinách

## 6) Strava

Podstatnou část jídelníčku tvořily obilné placky. Aby je mohly ženy upéct, musely umlít mouku v žernovech.

- ukázka – do virtuálního prostředí zasadit herečku, která bude mlít mouku na žernovech (fyzicky náročná práce), poté z mouky vyrobí těsto a upeče placky, kolem ní budou běhat hladové děti a dožadovat se jídla, znázornit, že děti mají radost i z obyčejných placek - při pečení placek může Slovanka zpívat dobové písně, na displeji běží text písně jako karaoke, návštěvník se může přidat

- kolem ní čilý ruch, prohánějí se děti, animovaný pes Kmínek vše očichává, zvířata, která zde tehdy žila – dokládá to množství nálezů zvířecích kostí – především krav, v menší míře pak prasat, koz a ovcí či drůbeže (dochovaly se např. husí kosti)  
- vybidnutí malého návštěvníka, aby si na základě videoukázky vyzkoušel umlít obilí, vše je k dispozici

## 7) Keramika

Slované skladovali a připravovali pokrmy v keramických nádobách různých velikostí a tvarů. Základní surovinou pro jejich výrobu byla hlína zbavená větších nečistot. Hlína byla obohacována o prvky zlepšující její kvalitu, tzv. ostřivo. Mohlo jít o písek nebo křemen, rozdrčené keramické střepy, ale i kousky slámy. Do keramického těsta se přidávala i drcená tuha. Z počátku se nádoby vyráběly v ruce buď z jednoho kusu, nebo z válečků skládajících na sebe. Později začaly používat i pomalu rotující hrnčířský kruh. Škála rozměrů a forem keramických nádob je značně široká: od drobných hrnků přes běžné bezuché hrnce až po velké zásobníkové nádoby. Vzácně se vyskytnou také mísovité či lahvovité tvary. Na nádobách se objevuje zdobení, nejtypičtější je vlnice. Na dně se vyskytují značky, které mohly sloužit jako identifikace výrobce. Takto vyrobené nádoby se musely nechat uschnout, jinak by při výpalu popraskaly. Keramika mohla být pálena v jednoduchých jámách nebo i přímo v pecích speciálně pro tento účel určených.

- ukázka zhotovení keramických nádob, „souboj“ dvou hrnčířů, jeden tvoří nádobu válečkovou metodou, druhý na hrnčířském kruhu; čí nádoba bude rychleji hotová? Budou se nějak lišit? Doplnující dotazy průvodce Chotěslava, nechá prostor dětem, aby odpověděly samy, vyčká s odpovědí (Co jste do hlíny přidal a proč? Musím nádobu vypálit? Co se stane, když to neudělám?)

- ukázka zdobení a značení nádob

## 8) Odívání

Slované neměli moc pestrý šatník. Prostý člověk většinou vlastnil tuniku, kterou nosil do roztrhání. Sami si vyráběli látky ze lnu, kopřiv či konopí. Ukázat, jak jednotlivé rostliny vypadají.

- video – ukázka tkaní karetkových pásů, které sloužily např. jako opasek
- video – ukázka barvení látek přírodními barvivy

### 9) Kdo je připraven, není překvapen

- ukázka soubojů, jakými zbraněmi Slované bojovali (kopí, oštěp, luky, nůž, meč, bradatice aj.)

### 10) Halová stavba, která sloužila ke shromažďování družiny místního velmože

Jedná se o repliku z archeologického naleziště na hradišti v Lubomi v Polsku. Uvnitř se nenacházelo žádné otevřené ohniště, proto je možné, že teplo poskytovaly nádoby s rozžhavenými uhlíky. V halové stavbě hodovala užší slovanská společnost, která vykazovala značné sociální rozdíly. Společensky nejvýše postavený byl vládce – kníže, pod nímž se nacházeli níže postavení velmoži spravující jednotlivá hradiště. Chotěbuzské hradiště se stalo domovem společensky významných lidí, jak dokládají četné luxusní nálezy. Slovanského muže z vyšších společenských vrstev si můžete přestavit jako jezdce – bojovníka. Nosil honosné kožené opasky, na kožených botách měl řemínkem připevněné ostruhy, v ruce mohl držet bojovou sekeru – bradatici, meč, kopí nebo snad luk a šípy. Jeho žena se pyšnila různými šperky – náušnicemi, náramky, nákrčníky, prsteny nebo sponami. Naopak prostý voják byl obvykle chráněn nanejvýš štítem; jeho hlavní zbraní bylo kopí a především sekera. Nejniže na společenském žebříčku stáli otroci, majetek bohatých bojovníků, kteří je obvykle získávali coby válečnou kořist při výbojích. V tomto ohledu stojí za pozornost poměrně unikátní nález železného pouta na hradišti.

- ukázka hodování, herci – od nejvyšších vrstev po prostý lid pohledem jednoho z účastníků, např. velmože, který k ostatním promlouvá, dává pokyny, vypráví; pijí medovinu, „pivo“
- součástí módní přehlídky, aby návštěvníci viděli rozdíl v odívání jednotlivých vrstev; osvědčilo se u programů pro děti udělat „oblékač“ představení, kdy vystupující postupně oblékal jednotlivé části oblečení a vybavení (od spodního prádla po plášť)
- možnost udělat si fotku s velmožem

### 11) Unikátní nález kosti chrta

Po hradišti se patrně volně pohybovali psi. Nezvykle dlouhé kosti psa byly nalezeny v severní části akropole. Pes byl identifikován jako polský chrt či plemeno podobné britskému greyhoundovi, což byla v našich končinách v oné době zcela unikátní psí rasa. Tento nález je spojován s vyšším společenským prostředím, a dokonce je dáván do souvislosti s vlivy ze severu.

- video, animace, jak pracuje archeolog – kope, používá krumpáč, lopatu, nejen štěteček, zkoumá, fotí, měří, dokumentuje, najde kost, zjišťuje, komu patří (ve snech představy od kuřete až po dinosaura), přemýšlí o souvislostech, přichází na důležitý objev, posílá do laboratoře, v atlase si vyhledá plemeno psa, kterému patřil, zasadí ho historického kontextu, odkaz na repliku kostry chrta, která je umístěna v expozici v budově, zmíněna soutěž – podle tohoto nálezu vznikl maskot hradiště, kterému dětští návštěvníci dali jméno, dnes je naším věrným společníkem

### 12) Příchod Konstantina a Metoděje na Velkou Moravu, šíření křesťanství, písmo hlaholice

- video – kreslená postavička dospělého muže píše do voskových tabulek dobovým nástrojem (stylus) slova psaná hlaholicí, herec ze současnosti se ho přijde zeptat, co je to za písmo, takové že nezná, porovná tabulku se svým mobilem a začne vyjmenovávat výhody a nevýhody obou zařízení (nadstandardní velikost, neskladnost, voskové tabulce nedojde energie, v podstatě nic nestojí, když se zničí, vyrobí se nová, voní včelím voskem, nelze fotit, nepřipojí

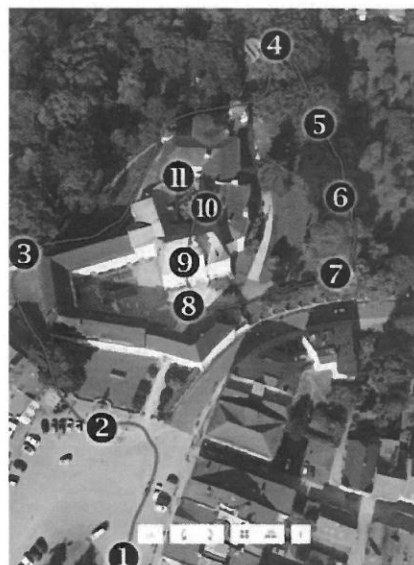
se k wifi, když ji zapomenete na sluníčku, vosk se rozpustí a text zmizí, malá kapacita, nárazuvzdorná, může shořet, když na ni šlápnete, nic se jí nestane, stejně tak když spadne do vody atd.), pojmout vtipně

#### 4. FRÝDECKÝ ZÁMEK A PRVKY ROZŠÍŘENÉ REALITY Muzeum Beskyd Frýdek-Místek

Cílem užití prvků rozšířené reality by mělo být pobavení návštěvníka a jeho motivování k návštěvě frýdeckého zámku. Prvky virtuální reality, vizualizace a hry by mu měly zábavnou formou nastínit výjevy z historie objektu a budou se odehrávat v exteriéru. Začátek by měl být na Zámeckém náměstí a návštěvník postupně zámek obejde kolem dokola a nakonec skončí uvnitř, na druhém nádvoří.

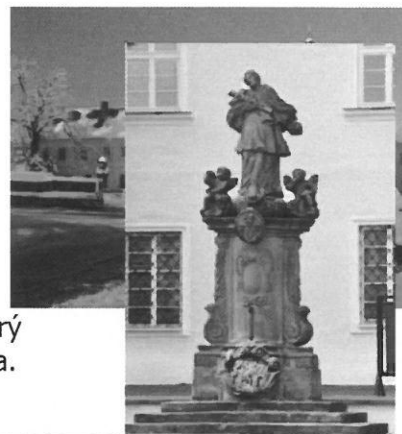
##### 1) Zámecké náměstí

Aplikace návštěvníka přivítá a nabídne pohled na zámek a okolí z ptáčích perspektivy. Tento pohled spolu s vyznačenými body zastavení slouží i jako rozcestník. U frýdecké kašny se dozvíme něco málo o historii města a pomocí cca čtyř obrázků bude naznačena proměna středověkého hradu v dnešní zámeckou budovu. Trochu bude zachyceno i bezprostřední okolí (domy náměstí a zmizelá Růžencová kaple).



##### 2) Socha sv. Jana Nepomuckého

Aplikace by soše navrátila původní podobu (doplnění zmizelých součástí, barevnosti – možná interaktivní, pro rozvoj kreativity), přidala by nazdobení květy, které obyvatelé ze zbožné úcty ke světcovi dělávali a objevili by se i měšťané, kteří se u sochy sejdou na večerní pobožnost a zpívají svatojánské nábožné písně. Mohl by se tu také odehrát rozhovor mezi hrabětem Františkem Vilémem Pražmou, objednatelům sochy, a sochařem Matyášem Weissmannem, který sochu pro hraběte zhotovil u příležitosti narození hraběcího syna.



##### 3) Výhled na Místek a na jižní terasu zámku

Zde by se představila bývalá zámecká terasa, ze které by urození hosté vyhlíželi a mávali návštěvníkovi. Vedle sebe by mohl slyšet zvuky koní z bývalých stájí.



##### 4) Vyhlídka v parku – gloriety a aktivita

Pohled z vyhlídky obohatí obživlý gloriety, kde bychom viděli v osvětlených oknech postavy, které tancují, a slyšeli zvuky zámecké kapely. U zámecké ledovny by se objevil vůz s ledem a sloužící by ho skládali do ledovny. Navazující aktivita by probíhala na principu hry Tetris. Účastník by skládal různé natočené kostky ledu do hlubiny ledovny.

### 5) Socha sv. Floriána

Socha světce by ožila a jakožto patron hasičů by návštěvníkovi nabídla hru vycházející z velkých požárů města. Cílem hry by bylo hasit domky měšťanů a zámek. Třeba by se nabírala virtuální voda do nádob a s ní hasilo. Jako motiv by se uplatnil i oltářní obraz sv. Floriána z našeho zámku.



### 6) Tajné chodby

Hra na průzkumníky s georadarem – zadáním jsou „tajné“ chodby, které parkem vedou a návštěvník mobilem jako detektorem hledá, kde jsou. V místech, kde vedou by zazněl zvukový signál, nebo se to vyznačilo do mapky. Vycházelo by to z legend o tajných hradních chodbách a ze skutečnosti, že parkem vedou odvodňovací kanalizační klenuté chodby.



### 7) Kaštanovník a veverka

Po zamíření telefonem na větev kaštanovníku by po ní přeběhla mluvící veverka a ukázala nám, jak rostou listy a plody jedlého kaštanu. Na konci by ten kaštan třeba sebrala a sežrala, informovala by nás, že je to pochoutka i pro lidi.



### 8) První nádvoří – padací most a hra shazování kozla

Před námi by se objevil příkop a přes něj vedoucí padací most, který by se s bouchnutím zavřel. S návazností na dávnou tradici shazování živého kozla ze zámecké věže by zde návštěvník hrál zábavnou hru, kdy by musel toho kozla chytat. Namířením telefonu na věž by začaly padat kozlové, které bychom zachraňovali chycením a tažením na displeji (podle technických možností aplikace).



### 9) Průjezd

Zde by nám to nabídlo, jak průjezd kdysi vypadal. Kolem nás by na 2. nádvoří projel kočár s koňmi.

### 10) Studna

Představení studny, která svou podobu měnila od středověké po moderní kašnu. Zde by se dala zahrát mobilní hra na motivy házení mincí do studny pro štěstí.



### 11) Erb

Kamenný erb hraběte Jiřího III. Z Oppersdorfu z dílny Salomona Steinfoffera je krásnou heraldickou památkou. Zkuste si v aplikaci jeho sestavení z jednotlivých dílků podle skutečné předlohy. Další krásné erby jsou k vidění v Rytířském sále frýdeckého zámku, který je součástí Zámeckého okruhu.



**Návaznost:**

Na

Po úspěšném absolvování trasy se body na mapě zabarví a indikují splnění aktivit. Na základě toho muzeum může poskytnout 50% slevu na vstupném do Zámeckého okruhu. Rozšířená realita tak motivuje a inspiruje návštěvníka k absolvování prohlídky zámku či navštívení jeho jiných výstav a expozic.



## 5. SVĚT KOMENSKÉHO FULNEK

V tomto ideovém záměru nejsou brány zcela v potaz technické či finanční parametry, a proto je dané představa mírně naddimenzovaná. Jsou zde představena témata pracující s interiérem i exteriérem budovy.

V případě takového nástroje bych navrhl ještě začlenění gameingových prvků, kdy u každé scény bude vložen jakýsi nesmyslný předmět, který mohou návštěvníci sbírat. Pokud sesbírají všechny, otevře se jim skrytý slot s rozšířením – aplikace, kdy se mohou vyfotit selfie s růžovými brýlemi Komenského.

### Svět Komenského Fulnek

#### Úvod

Bratr Jan Amos byl vnímán ve Fulneku jako začínající učenec. Bohužel se o něm a o dějinách Fulneku v 17. století mnohé nezachovalo, a tak část informací je vybásněno Felixem Jiřím Jaschkem v 18. století. Vznikl tak dvojitý obraz o životě Komenského a o bratrském sboru a cesta ke skutečnosti lze přirovnat k jakémusi putování po Světě Komenského v podobě jeho díla Labyrintu.

Představa provedení:

Návštěvník si u některých informací může vyzkoušet růžové brýle (symbol Mámení, ale tady to bude průvodce informovaný), otevře se mu pak možnost vidět více, respektive dostat se do podvrstvy.

Gamingový prvek:

Tyto prvky se přidávají do aplikace, aby daný návštěvník si sám mohl zvolit ne zcela informativní průběh prohlídky, ale hráčský, kdy dochází k pasivnímu učení. V tomto příkladu by v každé proběhlé scéně hledal jedno z děl, které Komenský sepsal před nebo přímo ve Fulneku. Za splnění by dostali možnost selfie s růžovými brýlemi nebo v oděvu Komenského či s jeho vousy a vlasy.

#### 1. Kaple – kněžiště

##### Cíle

- vyobrazit výzdobu sboru
- oživit jednoho ze svědků o Komenském, tedy Bonaventuru, o kterém víme, že zde kázal

- informovat o dobových liturgických náčiních a výzdobě sboru a kaple
- seznámit s postavou P. Bonaventury z Kolína

#### Scéna:

#### Hlavní děj:

Na počátku scény se objeví rok a měsíc, případně celé datum, pokud jej známe.

Scéna se odehrává v kapli, kde jsou patrné nápisy ze žalmů na zdech, jak si je zdobila Jednota bratrská.

Kapucínský kněz Bonaventura v bílém odění si připravuje oltář se dvěma svícný, když tu za ním přijde muž (měšťan). Páter ho přivítá v kostele sv. Václava [info o novém zasvěcení novému patronovi] a zeptá se, s čím přišel. Muž mu vypoví, že viděl během kázání bratra Jana Amose oltář se dvěma svícný a kněze v bílém, jak slouží mši po způsobu katolíků a že byl kvůli tomu vyslýchán. Bratr Jan toto vidění přeformuloval, že muž viděl pravděpodobně anděla, který potvrzuje pravdu daného kázání. Muž odchází.

#### Podvrstva:

Návštěvník po scéně, na které zůstane pouze Bonaventura, si může detailně prohlédnout celé okolí a na některé prvky (výzdoba, bohoslužebné nástroje, vybavení kostela, oděv katolického kněze, samotný kněz) kliknout a otevřít další informace – nejlépe v podání kombinovaném (mluvené slovo, psané slovo, více jazyků). Nabízí se i možnost, že to bude vykládat sám Bonaventura, jakoby mluvil s návštěvníkem.

## **2. Kaple – dveře**

#### Cíle

- osvětlit důvody odchodu bratra Jana Amose
- poukázat na další pravděpodobnou roli budovy v roce 1621
- poučit o výzbroji vojáků třicetileté války

#### Scéna:

#### Hlavní děj:

U dveří se spustí QR kód nebo Bluetooth majáček. Spustí se rok 1621 červen.

Návštěvník stojí zase v celé kapli ještě neupravené Eliášem Knurrem 1705 do dnešní podoby. Za dveřmi se ozývá hluk. Směsice španělštiny, němčiny a výkřiky prchajících lidí a rozkazy vojáků. Nakonec začne někdo do dveří bušit a vykřikovat otevřete. Dveře jsou vyraženy a dovnitř vtrhne několik žoldnéřů z Neapolitánské armády. Rozbíhají se po prostoru. Jeden z vojáků s pistolí se otočí na návštěvníka a promluví na něj. Ptá se výhrůžně, kde jsou cennosti. Vždyť je to ten kostel kacířů, tak kde jsou cennosti.

Návštěvník si může vybrat odpověď

- že cennosti tu nejsou, že Jednota žádné ozdobné předměty neměla. Pak jej voják zastřelí a končí tak simulace.
- že cennosti ukryli ve sklepe venku, načež mu voják oznámí, že tam už hledali a zastřelí ho.

#### Podvrstva:

Po scéně se návštěvníkovi ukáží jednotlivé postavy – pikenýr, kyrysník, landcknecht, mušketýr – u každého se návštěvník může jeho zeptat na jednotlivé předměty a případně se podívat, jak se s nimi bojovalo.

## **3. Chodba vstup**

#### Cíle

- poukázat na informaci, kterou víme o Janovi Amosovi, a to o jeho aktivním zapojení na straně Fridricha Falckého
- seznámení se s makrohistorií, která se dotkla Fulneku – korunovace Fridricha Falckého a jeho osoba, Jan Jiří Skrbenský jako přítel Karla st. ze Žerotína, kniha Listové do nebe jako podstatné dílo vydané v době třicetileté války.

#### Scéna:

##### Hlavní děj:

Návštěvník zase stojí v kapli před přestavbou. píše se rok 1620 a bratr Jan Amos míří někam ven. Obrací se na něj jeden z bratří s otázkou, kam se chystá. Jan mu odpoví, že konečně již svítla nová naděje. Máme nového krále, a tak nejsme již tělem bez hlavy. Jdu mu společně s pánem Janem Jiřím Skrbenským vzdát hold do Olomouce. S ním jako spojencem se staneme silnějšími a ubráníme naši věc.

##### Podvrstva:

Po scéně se zastaví bratr Jan a otočí se u dveří na návštěvníka. Nad hlavou se mu zjeví obraz Fridricha Falckého, Jana Jiří Skrbenského a ukáže se na jeho knihu v ruce Listové do nebe, které byly právě v Olomouci vytištěny v roce 1619.

Při rozkliknutí některého z výjevů promluví bratr Jan a řekne krátkou (15-20 sekund) informaci o Fridrichovi, proč zrovna on získal trůn; Janu Jiřím Skrbenském, že byl ochráncem a podporovatelem Jednoty bratrské; a Listové do nebe, že se jedná o dílo poukazující na propast mezi chudými a bohatými.

#### **4. Dům mnoha tváří – chodba přízemí ke studni**

##### Cíle

- poukázat na proměny jednoho objektu a vizualizovat tyto proměny
- poukázat na rozdílné užití kaple
- odkrýt zachovalé relikt z přestaveb

##### Scéna:

##### Hlavní děj:

U dveří do místnosti se načte časová linie, a to rok 1407, 1480-1489, 1614-1618, 1655, 1658, 1705, 1954. Prostředí však zůstane nezměněné.

Jakmile návštěvník klikne na spuštění sekvence, tak se mu přehrají jednotlivé prvky architektonických proměn za sebou v chronologické řadě. Jednotlivé obrazy však může i zastavovat nebo si je jednotlivě volit. U každého obrazu bude existovat podvrstva.

1407 Objeví se název Kostelík Všech svatých.

Zmizí všechny stropy a kaple se zvýší, podlaha bude vydlážděna kamením, objeví se kříž v presbytáři a s obrazem všech svatých. Vchod je na západní straně vedle studny.

1480 -1489 Kaple při bratrském sboru.

Zmizí obrazy a objeví se výzdoba písmem se žalmy z Bible. Obrazy jsou uloženy bezpečně do truhel.

1614-1618 Přestavba za Jana Skrbenského.

Vchod se přesune na severní stranu a navrch jsou připojeny dva nynější erby – ukážou se návštěvníkovi a proletí zdí na své místo. Ve studni se objeví vstup, ze kterého se vykloní žák a nabere vodu.

1655 – Pokus o jízďárnu.

Kaple vypadá zchátrale, a nastupují zde dělníci a vylamují kámen, aby zde byla měkčí půda pro koně, ale v půlce toho nechají a odejdou. Může se zde projet jezdec na koni.

1658 Sýpka.

Celý prostor se zaplní pytlí s obilím.

1705 Špitál s kaplí sv. Vilgefortis.

Začnou růst zdi ze země, jakoby se samy stavěly. Stěhují se zde postele a vybavení špitálu. Venku se ozývá hluk z přestavby budovy sboru.

1954 Památník Jana Amose Komenského

Vše zmizí a vystaví se zde expozice a vitríny.

#### Podvrstva:

Každý z obrazů nabídne návštěvníkovi ještě krátký exkurz do historie může být zase doplněn slovem a písmem a případně v některém z obrazů může návštěvník rozkliknout i jednotlivé artefakty a dozvědět se více o nich samotných.

### **5 Jan Amos a knihy – místnost Výzdoba sboru**

Cíle

- informovat o dílech Jana Amose
- seznámit jej s dalším svědkem Mikulášem Drábíkem
- informovat o knihovně ve sboru, která byla asi osobním majetkem bratra Jana Amose

#### Scéna:

##### Hlavní děj:

Píše se 30. duben 1621. V Místnosti jsou rozložené knihy a některé jsou svázané, také zde leží různé spisy po stolech. Bratr Jan Amos, ukazuje na jednotlivé stoly a spisy a rozdává příkazy, aby se vše řádně sbalilo a část se přenesla do radnice. Část, tu nejcennější si vezme s sebou. Přichází Mikuláš Drábík se slovy: „Tak konečně i ty už balíš. Říkal jsem ti, že tu není bezpečno. Já jsem své knihy zazdil v Meziříčí, než došlo k boji. Ted' jsou Španělé za humny a ty si s sebou bereš tolik knih?“ Jan Amos: „Beru jen nejcennější spisy. Zejména ten Koperníkův. Koupil jsem ho v Heidelbergu.“ Mikuláš: „Vždyť s ním nesouhlasíš, tak proč ho bereš?“ Jan Amos: „Abych ho pochopil a mohl ho snáze vyvrátit, ale přeci jen. Myšlenka, že je Slunce středem a my obíháme kolem je zajímavá.“ Mikuláš odchází: „Jak myslíš. Aspoň, že si Magdalénu už vyslal do Přerova.“

#### Podvrstva:

Po scéně zůstává jen bratr Jan Amos, který sedí nad knihou. Návštěvník může kliknout na několik spisků, které tu leží, mezi nimi jsou např. O starožitnostech Moravy. O Rodu pánů z Žerotína. Labyrint světa a Lusthaus srdce. Grammatica Latina. Retuňk proti Antikristivo.

Při odkliknutí jednotlivých knih se kniha otevře a Komenský něco málo řekne o jeho obsahu či podkladu k jejímu vzniku.

### **6 Mezipatro – bratrský sbor**

Cíle

- ukázat na vedlejší budovu, která zde možná stála již dříve a sloužila jako obydlí Janu Amosovi
- upozornit na třetí a poslední dobové svědectví o Janu Amosovi ve Fulneku
- představit Jana Amose jako rodiče

### Scéna:

#### Hlavní děj:

Píše se září 1618. V pokoji stojí stůl a je celkově připraven k jídlu. Nějaká vdaná žena chystá jídlo. Jakmile to má skoro hotové, zavolá na Jana k večeři. A bratr Jan Amos přichází a pozdraví se se svou manželkou Magdalenou Vizovskou. Poukáže na okolí a zeptá se ji jak, se jí tady líbí. V novém příbytku, který pro ně nechal postavit Jan Skrbenský? Ona mu odpoví, že dobře a že možná již brzy tu nebudou bydlet jen sami dva a dotkne se svého břicha na znamení těhotenství, které určitě očekávala.

#### Podvrstva:

Po scéně zůstanou všichni sedět u stolu. Návštěvník se může více dozvědět o Magdaleně Vizovské a o svatební smlouvě. Také se může více dozvědět o stolování v 17. století, o stolovacím náčiní a potravinách.

## **7 Druhé patro - Zničení Fulneku**

### Cíle

- poukázat na zničení Fulneku v roce 1945, které vedlo k dalším ztrátám na pramenech
- emotivně přenést vnímání dobytí Fulneku ze strany německého obyvatelstva

### Scéna:

#### Hlavní děj:

Po hled z okna. Do města přijíždějí ruské tanky a město je částečně pobořené, ale zatím jen ojediněle. Všude jsou strhané vlajky s hákovým křížem. Po městě pobíhají rudoarmějci a rabují společně s dalším českým obyvatelstvem. Jde slyšet rozkazy. Následně jeden dům vzplane a začnou všechny hořet.

#### Podvrstva:

Po scéně se objeví album reálných poválečných snímků a návštěvník se dozví o znovu vystavění Fulneku, k němuž neodmyslitelně patří právě osobnost Jana Amose.

## **8 Druhé patro poslední místnost – Mezi mýtem a realitou**

### Cíle

- poukázat na druhý život Jana Amose
- představit osobnost Felixe Jiřího Jaschkeho a popudy k tvorbě jeho mýtů
- ukázat i další místa spojená s mýty o Komenském

### Scéna:

#### Hlavní děj:

Vstupujeme do místnosti a ta se promění v jizbu se stolem a za stolem píše nějaký muž v oděvu z počátku 19. století. Objevuje se nadpis Pracovna Felixe Jiřího Jaschkeho 1831 v klášteře Augustiniánů. Píše a do knihy a při tom si to nahlas čte. Jednotlivé příběhy jsou vyjádřeny v okolí jeho stolu jako poválené spisky. Kdykoliv na ně klikneme objeví se celý příběh v animaci a s mluveným slovem.

- Bratr Jan Amos přinesl do Fulneku včely. Pocházely z Uher a byly velice odolné, avšak stále nad nimi vlála hrozba zničení ze strany katolíků, a tak zde musel po večerech sedávat a zpívat jim.

- Bratr Jan Amos učil vždy děti venku a ukazoval jim jednotlivé příklady. Nejoblíbenější místo pro výuku stálo jižně od města, a proto bylo nakonec pojmenováno jako Žákovský háj.

- Bratr Jan Amos uspořádal na 1. května procesí květin, avšak byl zastaven katolíky, kteří si pak uspořádali vlastní procesí skrze náměstí.

### Podvrstva:

Při nasazení brýlí můžete kliknout na Felixe Jiřího Jaschkeho, který vysvětlí, že mu chybělo množství zpráv, a tak psal i neověřené informace z doslechu, případně si je sám trochu dokreslil, aby byli čtivější nebo aby sám vyjádřil svůj postoj.  
při kliknutí na jednotlivé příběhy se objeví argument proti.

## 6. ZÁMEK KUNÍN

Tento ideový záměr byl vytvořen na základě charakteru zámku Kunín, jakožto muzejního prostoru se stálou expozicí vážící se k jednotlivým osobám držitelů či obyvatelů zámku. Z těchto důvodů byl po konzultaci s PhDr. Zezulčíkem, kastelánem zámku Kunín, vybrán jako hlavní objekt zájmu obraz rodiny Harrachů, na němž je také stavitel barokního zámku Friedrich August, hrabě Harrach s celou rodinou.

Neboť zde probíhá prohlídka s průvodcem, a tudíž by bylo užívání AR technologie v mobilních zařízeních nežádoucí, zaměřili jsme se na půdní prostor, kde by měl být zmíněný obraz v kopii vystaven, a na venkovní prostor zámku a zahrady.

### **1. Exteriér zámku**

#### Scéna:

Po spuštění aplikace zmizí zámek Kunín a na jeho místě bude postavena fiktivní podoba tvrze vycházející z analogií ze severní Moravy. Víme, že tato tvrz byla menší než dnešní zámek a byla jednopatrová.

Objeví se datum 29. 1. 1719, kdy si hrabě Harrach vzal za manželku Eleanoru z Lichtenštejna a získal tak tvrz Kunín. Následně prolétne dopis Johanu Lukasi von Hildebrandt, který je pověřen přestavbou zámku na barokní sídlo. Vyrostě zde dvoupatrový zámek.

Rok 1724 – scéna odcházejících poddaných a příjezd hraběte Harracha, který přijíždí kvůli této situaci utíkání poddaných.

1810 -1811 František Biela, opavský stavitel ukazuje Marii Wallburze plán na stavbu jednodobního empírového kostela s věží vyrůstající z krovu.

1863 přístavba s věžemi a pouze katolická konfese.

1945 – devastace zámku a vyhazování vybavení z oken

1956 – odstranění mostu mezi zámkem a kostelem

1999 – Počátek opravy zámku v dikci obce Kunína, Muzea Novojičínska a potomků rodu Bauerů, kteří dodali například fotografie interiéru zámku

2004 – otevření zámku

### Podvrstva:

Celá scéna by se zastavila do nynějšího stavu a návštěvník by si mohl prohlédnout jednotlivé řezy zámku s jeho původními pokoji, jejichž funkce známe.

Mohl by si přiblížit alianční erb, který je svědkem pobytu hraběte Harracha a kněžny z Lichteštejna. Také by mu byl popsán a případně vysvětlena jeho symbolika.

Byly by mu vysvětleny některé výrazné architektonické prvky baroka a empíru.

Jako průvodce by zde figuroval hrabě Harrach.

### **2 Interiér expozice**

#### Cíle:

-upoutat pozornost na rod Harrachů (je možné toto vytvořit i pro další obyvatele zámku jako je rod Bauerů, Schindlerů, Fürstenbergů atp.)

#### Forma:

Neboť zde není žádoucí, aby se návštěvník věnoval mobilnímu zařízení, a tak by přišel o většinu výkladu průvodce, kterého nelze nahradit jakoukoliv strojovou variantou, která neinteraguje s návštěvníkem v aktuálním čase, rozhodli jsme se zde jen pro gamingovou vrstvu.

Návštěvník si v recepci může vyslechnout úkol najít všechny tváře příslušníků rodu (předměty, které užívali). Jakmile všechny nasbírá v expozici a vyfoceně si je vždy uloží do mobilního zařízení, otevře se mu možnost odměny:

Selfie v hraběcím oděvu nebo jako postava v obraze daného držitele zámku. U každého obrazu musí být zmíněno nejen místo, odkud pochází, ale také jméno dané postavy. Tím dojde k pasivnímu vzdělání v podobě doložené informace k hraběcímu rodu.

#### Podvrstva:

Nasbírané předměty nebo portréty se po rozkliknutí zvětší a ukáže se návštěvníkovi další přídatná informace – např. kdo na tomto sedle konkrétně jezdil, jak byl daný artefakt pořízen do muzea, detail důležitý pro vlastníka apod.

### **3 Rodinný obraz Harrachů**

#### Cíle:

- poukázat na umělecké dílo jako na pramen
- obraz jako komunikační prostředek Harrachů s pozorovatelem
- příběhy rodinných příslušníků
- móda 18. století

#### Scéna:

Před návštěvníkem stojí kopie obrazu rodiny Harrachů pravděpodobně z roku 1740. Na něm je hrabě Fridrich August Harrach a jeho manželka Eleonora z Lichtenštejna. Po obou stranách stojí jejich děti – celkem deset dětí.

Při namíření mobilního zařízení se začne hýbat hrabě Harrach, který vystoupí z obrazu a osloví návštěvníka: "Vítám tě na mém zámku. Ale co tu děláš náš rodinný obraz. Ten by měl přece být pověšen na zámku Prugg v Rakousku. Co bys chtěl vědět?"

V té chvíli se obraz zastaví a návštěvníkovi se zvýrazní objekty a osoby, na které se může ptát a hrabě mu odpoví.

#### 1) Rám obrazu a rok 1742:

Vzadu na obraze je datace 1742, avšak tehdy byl obraz dokončen, a proto je zde jen mých 10 dětí a chybí zde 11. Marie Christi, která se narodila až v roce 1740. Obraz jsem zadal mnohem dříve, ale seskupit tak velkou rodinu na jedno místo bylo obtížné, a proto tváře byly dokresleny dodatečně.

#### 2) Zámek v pozadí:

Je to jedno z našich sídel, které leží v Brucku an der Leitha. V tomto zámku visí i náš obraz. Park a okolí upravil ve stylu zahrady Versailles náš stavitel Johann Lukas von Hildebrandt. Tentýž postavil i zámek v Kuníně.

#### 3) Dvojčata:

To jsou mí synové Ignaz Ludwig a Franz Xaver. Má milovaná žena je porodila na lodi plující po řece Rýn v roce 1932.

#### 4) Pejsek a papoušek:

Na obraze jsem chtěl zdůraznit naši rodinu jako věrnou a oddanou panovníkovi, a proto jsem zde nechal vyobrazit onoho malého pejska. Oproti tomu exotické plody a papoušek je mým odkazem k bohatství naší rodiny, které nám Bůh dopřál.

5) Eleonora z Lichtenštejnu:

Mou milovanou manželku jsem si vzal v roce 1619 a získal tak starou tvrz v Kuníně. Měl jsem štěstí na lásku, která sestoupila z knížecího domu do hraběcího a porodila mi celkem 16 dětí. Bohužel pět z nich zemřelo ještě před vytvořením tohoto obrazu naší soudržné a pevné rodiny.

6) Otazník v rohu obrazu:

Ptáte se, kdo byl tím velkolepým malířem? No, podpis se asi někde vytratil, ale dodnes si pamatuji na Christopha Schomburga. Potkal jsem ho poprvé v Římě a hned jsem si ho vybral pro tuto zakázku.

7) Pokud najedete na jednotlivé tváře členů rodiny, kteří ještě nebyli osloveni, objeví se jejich jméno a případně krátká informace o nich.

8) Móda – některé zajímavosti módy 18. století – dětský oděv, chlapecký oděv, jinošský oděv atp.

