

A2

Autorské dílo výtvarné - výtvarná interpretace architektury Baťova mrakodrapu a souvisejících architektonických i technických motivů, zpracování výtvarného řešení vybraných námětů expozice, včetně zpracování kompletní virtuální prohlídky mrakodrapu do interaktivního kiosku (obsahově bude odpovídat obsahu expozic), dle parametrů uvedených v projektové dokumentaci; dodávka dat bude v grafických digitálních formátech pro tisk a v digitálním interaktivním výstupu pro kiosek, součástí díla je i kompletní uživatelská grafika kiosku.

(autor xxxxxxxxxx)

Expozice bude nově doplněna o výtvarnou interpretaci architektury Baťova mrakodrapu a souvisejících architektonických i technických motivů, a to na panelech na stěnách i ve vitrínách a v novém interaktivním kiosku (vše ve 2. etáži) a na skleněných panelech (v 16. etáži). Tím dojde ke scelení tištěných i digitálních informací v expozici a k jasnějšímu sdělení historických, architektonických i technických informací o objektu. Vhodným způsobem bude tato výtvarná interpretace také provázána s úvodním filmem (dílo A1).

Výtvarně budou interpretována mimo jiné tato témata:

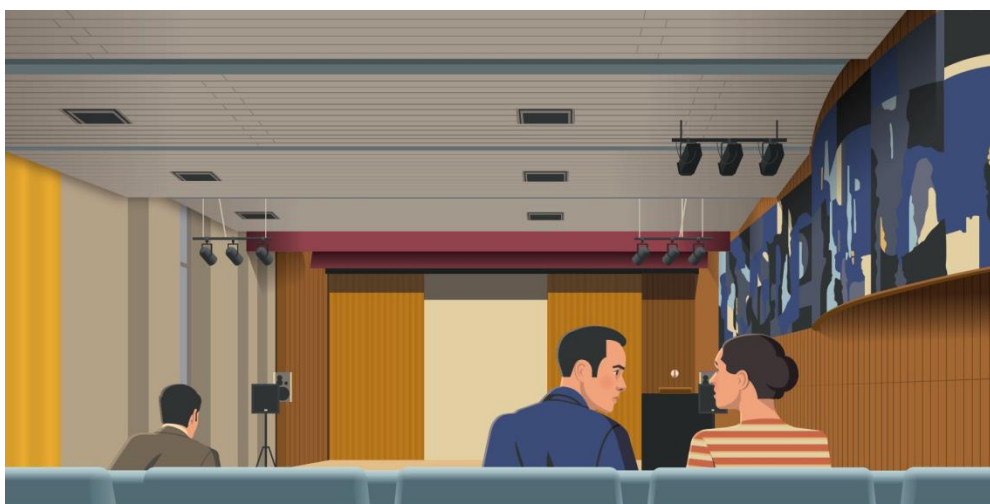
- Amerika, Zlín, továrna v zahradách - rastr číslovaných budov.
- Stavba skeletu budovy, systémové bednění.
- Vytápění a klimatizace, instalace vody, toalety.
- Elektroinstalace: rozvody, podlahové zásuvky, flexibilita, osvětlení, centrální čas.
- Stavební detaily: vyzdívky, omítky sloupů, podlahy, dvojitá okna s roletou.
- Vnitřní příčky: schéma rozdělování prostoru, flexibilita.
- Schéma výtahů, Baťův výtah.
- Telefonní ústředna.
- Pojízdny koš na mytí oken.
- Osmá etáž.
- Terasa.
- Mrakodrap jako demonstrace moci.

Součástí díla je kompletní virtuální prohlídka mrakodrapu pro interaktivní kiosek, který bude obsahově odpovídat obsahu expozice.

Autorský dozor projektanta expozice bude provádět xxxxxxxxx.



Příklad výtvarného zpracování tématu Zlín (xxxxxxxxxx)



Příklad výtvarného zpracování interiéru (xxxxxxxxxx)