

Libreto

pro městské muzeum v Chotěboři

vypracovalo studio Krutart



KRUTART

Obsah

<i>O expozici</i>	<i>4</i>
Koncepce	5
<i>Přízemí</i>	<i>10</i>
01.01 Vstupní prostory	11
01.01 Pokladna/Info	12
01.02 Šatna	13
01.03 Obchod	17
01.04 Internet	20
01.05 Dětský koutek/ Lounge	21
01.06 Chodba a schody	23
<i>2. podlaží</i>	<i>25</i>
01.02 Řeka Doubrava	26
02.11 Podesta a schody	27
02.00 Chodba	28
02.01 Vstupní část	30
02.02 Zkameněliny	33
02.03 Minerály	35
02.04 Vývoj údolí Doubravy	37
02.05 Osídlování Chotěbořska	38
02.06 Doubrava	40
02.07 Stavby na Doubravě	42
02.08 Těžba	43
02.09 Sdělení vody	45

02.10 Městská síň	46
-------------------	----

3. podlaží	53
-------------------	-----------

01.03 3. NP – Půda	54
03.00 Chodba	55
03.01 První nástroje	56
03.02 Vývoj města	59
03.03 Symboly města	60
03.04 Když přišli lidé	61
03.05 Z popela	63
03.06 Právo a peníze	66
03.07 Mince se sypou	69
03.08 Ocel a dým	70
03.09 Zapomenutá řeč	71
03.10 Doba císařství	74
03.11 Jdu do války	75
03.12 Roky mezi válkami	77
03.13 Budu partyzán	78
03.14 Nevzdám se	79
03.15 Temný konec temných časů	80
03.16 Růžové brýle	81
03.17 Zátíší z 20. století	84
03.18 Otisk	85
03.19 V klidu	87
03.20 Pěna dní	88
03.21 Ozvěny	89
03.22 Podesta a schody	90

0 esposizi



Koncepce

Dramaturgickým konceptem výstavy je vykreslení oblouku historie chotěbořského kraje od úplných začátků jeho geologického formování, proměn místní fauny a flory přes počátky lidského osídlení a samotný vývoj města Chotěboře až do současnosti.

Výstavou bude návštěvníka provázet hlas odosobněné vypravěčky, kterou vnímáme jako personifikaci historie, která návštěvníkům sama vypráví příběh tohoto kraje.

Dominantním výtvarným motivem je pro nás červená nit, potažmo červená křivka obecně. Ta se bude jako spojující výtvarný motiv objevovat především v audiovizuálních částech výstavy, dále také jako grafický motiv na plaketách, ale lze s ní pracovat i v přenesených vizuálních významech napříč výstavou (vrstevnice, časové osy apod. – to všechno lze chápat jako jednu z podob červené nitě).

Typy audiovizuálních stanovišť

Kromě klasické expozice předmětů je výstava složena z velkého množství typově rozdílných stanovišť, kterými je divákovi předávána informace o dané popisované době.

Tato zastavení si návštěvník výstavy vždy aktivuje sám, když o ně má zájem – nejde tedy o typické nekonečně běžící smyčky videa, ale spíše o místa, která se probudí k životu až na návštěvníkovo přání.

Stručně si nyní tyto typy zastavení shrňme:

Video jsou krátké dramatické filmy animované metodou paralaxové animace, které návštěvníkovi představí nějaký aspekt popisované doby nebo známý historický příběh. Tento typ stanovišť vnímáme jako primární způsob předávání informací divákovi. V prvním patře (geologie) je vidíme na obrazovkách zapuštěných do scénografie připomínající koryto řeky, ve druhém patře (historie) půjde o projekce na šikmé půdní podhledy.

Highlighty myslíme dva neobvyklé audiovizuální prvky, které vytváří dominantu každého patra. V prvním patře se jedná o tzv. geomorfologický model, tedy o mappingovou 3D projekci proměn krajiny kolem Doubravky na plastický model. Ve druhém patře jde o tzv. vývoj města, tedy o 2D projekci proměn půdorysu Chotěboře. Projekce bude doplněna časovou osou a návštěvník zde tedy uvidí, jak město postupně rostlo a proměňovalo se válkami, požáry a přestavbami.

Náslechová místa jsou jakési „trubky“, ke kterým může návštěvník přiložit ucho a poslechnout si audio dramatizaci či atmosférickou promluvu dokreslující náladu výstavy.

Hry na dotykových obrazovkách jsou krátké, jednoduché interaktivní hříčky inspirované tématy zobrazovanými ve videích. Edukují spíše nepřímo, když formou hry návštěvníkovi představí nějakou novou informaci (například při hře podobné Tetrisu se návštěvník snaží správně

poskládat hradby hradu, aby ho ochránil před dobyvateli, a přitom se nevědomky a nenásilně dozví něco o tvarech hradního opevnění).

Stanoviště dětské linky jsou rozprostřena přes všechna tři patra prostoru a začleněna do jeho architektury. Budeme se jim podrobně věnovat v dalším oddíle.

Doplňkové audiovizuální složky: Kromě už zmíněných stanovišť budou pro potřeby výstavy dostupné také marketingové plochy v přízemí (obrazovky, nástěnky) a v prvním a druhém patře bude lokálně puštěna ambientní hudba dokreslující atmosféru.

Jazyková mutace

U všech audiovizuálních stanovišť se počítá s dvojjazyčností (čeština a angličtina). Primárním jazykem bude čeština. Bude-li mít návštěvník zájem o anglickou verzi, bude mít tyto možnosti:

U videí v prvním patře bude na obrazovce tlačítko pro přepnutí jazykové verze.

U videí ve druhém patře bude u každého videa sluchátko, které bude přehrávat anglický zvuk.

Takovéto speciální sluchátko bude rovněž u obou highlightů.

U náslechoových míst bude přepínací tlačítko přímo na naslouchací trubce.

Jelikož je zde několik různých způsobů změny jazyka, což může návštěvníka mást, je klíčové, že všechny prvky měnící jazyk budou označeny jednou barvou. Tlačítko na obrazovce, na naslouchací trubce a speciální sluchátko budou například jasně zelené a zahraniční návštěvník tedy bude hned vědět, odkud získá svou anglickou verzi.

Dětská linka

Dětská linka je určena pro návštěvníky ve věku 5–9 let. Jde o jednoduché, hravé aktivity, které je možné pochopit bez nutnosti čtení. Takové stanoviště si představme například jako tři otáčecí válce – jeden s korunami stromů, jeden s kmeny a jeden s kořeny – a dítě si může vyzkoušet, jaké části k sobě patří.

Dětská stanoviště jsou rozprostřena přes všechna 3 patra expozice a jsou zakomponována v architektuře prostoru: v různých stolcích, stěnách a scénografických blocích. Jejich témata vždy odpovídají blízkému stanovišti pro dospělé, takže se dítě i jeho rodiče vždy budou věnovat podobnému tématu.

Linka začíná v přízemí v dětském koutku, kde se návštěvník seznámí s několika principy, které mu pak pomohou rozpoznat dětská stanoviště v jednotlivých částech muzea.

Architektura

Klíčovým motivem pro architektonické řešení je hmota, která prorůstá prostorem. Bloky hmoty tu slouží nejen jako základ, do kterého jsou vetknuty vitríny, ale i jako masa, která vytváří místa k sezení či nějak stylizuje celkový prostor – například jej proměňuje v říční koryto, jak je tomu v prvním patře.

Přítomnost této hmoty spojuje expoziční prostor do jednoho celku. Návštěvník tak prochází místnostmi, které spolu jednoznačně opticky souvisí. Neopouští tato místa při průchodu nestylizovanými prostředními, má proto pocit, že je součástí jednoho kontinuálního příběhu, který jej vede od vstupu až k východu.

Na chodbách a schodištích, kde není přítomnost této propojující hmoty žádoucí, je průběžným prvkem spojujícím tyto prostory se zbytkem výstavy grafika na stěnách.

Dramaturgie

Výstava pokrývá historii chotěbořského kraje od jeho úplného prapočátku, kdy se geologicky formoval, přes vznik místních přírodních ekosystémů (čemuž je věnováno první patro) až k příchodu prvních lidí a historii moderního člověka od starověku do současnosti (čemuž se věnuje druhé, půdní patro).

Takto široký záběr bylo nutné nějak dramaturgicky sevřít. Naším jednotícím tématem je myšlenka, že existuje určitá kauzalita, která propojuje i zdánlivě nesouvisející události. Například geologické procesy, jejichž vlivem vznikla v chotěbořském kraji řeka a skalní podloží bohaté na nerostné suroviny, vedly k tomu, že se právě zde usadili první lidé. Výhodná poloha zdejších osad podporovala čilý obchod, což přilákalo lapky. Jejich potlačení si vyžádalo stavbu tvrzí, které přispěly ke zvýšení bezpečnosti v regionu a zapříčinily příchod dalších osadníků a tak dál a tak podobně. Jedna věc vede ke druhé a při pozorném zkoumání mezi nimi můžeme vidět souvislosti.

Univerzálním symbolem, který tuto propojenost vyjadřuje, je pro nás červená nit. Jazykově jde o ustálené slovní spojení značící nějaké propojení a kontinuitu. Pro nás se ale stává i výtvarným motivem: červená linie se objevuje v grafikách na stěnách, na informačních tabulích i ve videích. Jedná se o jednoduchý koncept, kterým je možné výtvarně propojit a sjednotit různé aspekty výstavy.

Návštěvník nemá žádného audio průvodce a není nutně veden daným sledem zastavení v expozici. Každé patro je věnováno odlišnému tématu – první aspektům přírody a druhé člověku – a v jejich rámci se může divák pohybovat mezi exponáty a projekcemi volně. Jak již bylo řečeno, vše souvisí se vším, a je na divákovi, odkud začne svůj příběh rozplétat. Až ho dané patro nasytí, vydá se do dalšího. Na začátku každého patra je ale vždy audio nahrávkou připraven na to, co zde na něj čeká.

Imerze

Muzeum pro nás není jen místem, kam se postaví vitríny s exponáty, ale je to svět, který diváka v přízemí u kasy obejmě a nepustí ho, dokud nevyjde znovu na ulici před muzeem. Je pro nás důležité, aby se divák do výstavy pohroužil a vnímal ji jako jeden soudržný celek. Záměrně pracujeme s architekturou, hudbou a designem audiovizuálních složek tak, aby se vzájemně podporovaly a vytvořily tak magické místo, kde se návštěvník snadno na několik hodin ztratí. Aby tato koncepce fungovala, je však nutné tomu vyjít vstříc – zatemnit okna v prostorech expozice, aby návštěvníky nerušilo proměnlivé denní světlo, upravit stěny schodiště a přechodových chodeb grafikami, aby je divák vnímal jako součást výstavy a přechod jej nevytrhl z pohroužení do jednotlivých témat. Tomu rovněž pomáhá i ve smyčce puštěná ambientní hudba.

Práce s exponáty

Při práci s exponáty usilujeme o to, aby divák nebyl zahlcen nekonečným množstvím artefaktů, ale aby hmotné části expozice skutečně byly něčím výjimečným. Měly by proto vždy dokreslovat příběh či téma, které je zpracováno jinými (audiovizuálními a audio) složkami výstavy. Ideální forma zážitku je podle nás taková, že návštěvník shlédne napínavé a dojemné video o určité historické události (např. o tragickém pádu rodu Trčků z Lípy) a pod vlivem tohoto zážitku přejde k vitríně, kde uvidí časem ohlodanou minci a dokument z té doby. Už to pro něj ale nebudou jen staré kusy kovu a papíru, ale vzkaz z doby, na kterou už nyní má díky videu emoční vazbu. Věříme, že díky propojení s obsahem videí získají předměty pro návštěvníka větší hodnotu a skutečně jim bude věnovat pozornost, místo toho, aby jen bez zájmu očima přelétl vitrínu plnou exponátů, jak je tomu v jiných muzeích.

Konkrétní práce s exponáty bude odlišná v různých patrech. V přízemí je dominantou patra nástěnná časová osa, doplněná expozicí, která bude často obměňována.

Exponáty budou doplněny popisky, přičemž většinou půjde o krátké věcné shrnutí: název exponátu, datace a naleziště. Pokud to bude vhodné, bude sbírkový předmět doplněn i o krátkou zajímavost, díky které si návštěvník předmět lépe představí v jeho kontextu. Delší text by měl být spíše výjimkou a měl by se objevit například jen u nejcenějšího exponátu v rámci patra. Informace jsou návštěvníkovi předávány mnoha rozličnými způsoby, které mají za cíl udržet jeho pozornost po celou dobu expozice.

Grafika

Grafika v prostoru výstavy je jednou z podstatných složek expozice, sama o sobě se dá rozdělit do tří složek:

Nástěnné kresby, které pokrývají především stěny schodiště a přechodových chodeb. Svým konceptem dramaturgického sjednocení prostoru a autorské grafiky budou vytvářet koncepčně ucelený prostor.

Grafický manuál pro veškerý psaný text, který se v rámci expozice objeví. Tento manuál bude muzeum moci používat i pro své marketingové materiály a promo.

V prostoru se objeví i množství **ilustrací a grafik**, které budou doplňovat textové panely či časové osy. Vizuálně může jít o abstraktní prvky (barevné linie čistě jako estetická okrasa) či doprovodné ilustrativní kresby (například nepoškozené podoby vystavovaných exponátů).

Různorodost vizuálního stylu zajištěná rozličným přístupem odlišných autorů je jistě cenná, avšak musí být bedlivě supervizována, aby byla zajištěna soudržnost celé výstavy.

Vhledy

Jedná se o výtvarně pojaté malé boxy zabudované do architektury prvního patra, do kterých je možné nahlížet jako do částí přírody a prožívat tak další vrstvu expozice. V rámci 4 vhledů pojednáme scénograficky témata vody, přírody, cest a lidského otisku. Všechny vhledy jsou technicky řešené obdobnou metodou, jedná se o zrcadlové plochy natočené k sobě, které tak vytvářejí nekonečný prostor. Do tohoto prostoru je vložena několikavrstevnatá scénografie na průhledných deskách připomínající vrstevnatost prostředí.



Barevnost

V půdní části expozice bude pomocí RGB světel svíceno do šikmin. Jednotlivé barvy budou vždy laděny do primární barvy, ve které bude vytvořeno animované video v šikmině krovu. Po celé délce krovu se tak rozehraje imerzivní zážitek barev a videí.

Projekce samotného videa nebude zasahovat přímo do krajů podhledu vymezeného krovu; pro lepší vizuální dojem z celku se vysvítlí okraje podhledu kolem videa černou barvou, aby video lépe splynulo s plochou podhledu a svícením.

Přízemí



01.01 Vstupní prostory

Popis:

Po příchodu do přízemí výstavy se návštěvník poprvé setkává s architektonickým prvkem plastických vrstevnic. V rámci jednoho tohoto sloupce budou umístěny vitríny pro sbírkové předměty. Jejich obsah není navázán na obsah stálé expozice a bude se průběžně obměňovat ve frekvenci cca 6 měsíců (první expozice v této vitríně bude věnována založení a historii muzea ve městě Chotěboř). Tento obsah bude vždy doplněn informačními plaketami, které si vytváří samo muzeum dle aktuální expozice – je tedy vhodné uvažovat o umístění těchto plaket a případně o jejich grafickém designu. Rovněž je v gesci města obsah dvou obrazovek, které jsou v tomto prostoru umístěny. Před vstupem na schodiště vedoucí do patra se návštěvník krátce zastaví a vyslechne si poprvé několik vět audio nahrávky naší vypravěčky, která ho uvede do celkového rámce výstavy coby oblouku od nejdávnější historie až do současnosti. Stěny schodiště jsou pak prostorem, kde se výtvarně poprvé ustaví motiv červené nitě: vrstevnice vytvořené plastickou scénografií prostoru tu mohou přecházet do červených linek na stěnách, které stoupají po schodišti vzhůru a vedou návštěvníka do 1. patra expozice.

01.01 Pokladna/Info

Popis:

Koupě vstupenek do muzea a informování návštěvníků o možnostech v kraji.

Audiovize:

Audiovize v gesci muzea, které slouží k marketingovým účelům a úvodním informacím pro návštěvníky.

01.01_AV1

Typ: Obrazovka

Téma: Promo muzea

Popis: Informace o vstupenkách a akcích v muzeu. Poutavé obrazy z muzea, případně z okolí Chotěboře, které lákají návštěvníky na procházky.

01.01_AV2

Typ: Obrazovka

Téma: Promo muzea

Popis: Informace o vstupenkách a akcích v muzeu. Poutavé obrazy z muzea, případně z okolí Chotěboře, které lákají návštěvníky na procházky.

Vitríny:

01.01_V1

Popis: Marketingová plocha muzea sloužící k vystavení drobných suvenýrů, jako jsou například cestovatelské známky či pohledy.

01.02 Šatna

Grafika

1.02_G1

Typ: Nástěnná grafika

Téma: Mapa Chotěboře a jejího okolí

Popis: Mapa zobrazuje Chotěboř a její širší okolí. Vizuálně je zpracována hravou, ale stále organizovanou formou, aby mohla sloužit jako mapa pro zorientování se v kraji a městě. Je v těsné blízkosti informačního centra, předpokládá se tedy, že bude využita pro sdělování informací o tom, jaká místa mohou turisté dále navštívit. Může se jednat o malbu přímo na zeď, případně o její kombinaci s tiskem. Města a zajímavé lokality kolem Chotěboře jsou označena názvem, v případě potřeby předání detailnějších informací v rámci textu může být daná část tištěná.

Vizuální reference:



Textová inspirace: Blízké okolí:

Náměstí T. G. M. – výchozí bod červené turistické stezky do údolí Doubravy.

Kaple sv. Anny – Kaple se studánkou vznikla v roce 1902 na místě původní malé kapličky. Podle pověsti se tu matce hledající své dítě zjevila sv. Anna.

Koukalky – Rulové skály, pojmenované podle chotěbořského měšťana Václava Koukala, který zde v 16. století vlastnil pozemky.

Geofond – Rekreační areál na hranici chráněné krajinné oblasti, kde se v minulosti těžil uran.

Dolní Mlýn – Přibližně 500 let starý mlýn, od něhož je možné dojít k rybníku Valcha nebo do Mariánského údolí.

Horní Mlýn – Mlýn je rodištěm významného spisovatele Ignáta Herrmanna a dnes slouží jako vstup do údolí řeky Doubravy.

Kamenný potok – peřejovitý přítok Doubravy.

Točitý vír – místo na řece Doubravě, kde zpěněná voda mění svůj směr. Podle pověsti se tu utkal doubravský vodník s vodníkem pražským.

Písník u Sokolovce – rašeliniště, které je domovem masožravé rostliny rosnatky okrouhlolisté.

Čertův stolek – skalní vyhlídka nad údolím Doubravy, kde podle pověsti ďábel naváděl k hříchu poustevníka.

Sokolohrad – zaniklý skalní ostroh, kde stával stejnojmenný hrad. Vznikl ve 12. století a střežil obchodní stezku.

Koryto – kaňonovitá a pro svoji nezkrotnost oblíbená část Doubravy.

Mikšova jáma – velká tůň, ve které podle pověsti skrýval své poklady loupeživý rytíř Mikeš ze Sokolohradu.

Železniční viadukt – monumentální kamenný most z roku 1871, přes který vede železniční trať spojující Havlíčkův Brod a Pardubice.

Bílek – malá osada, ke které se dá z Chotěboře dojít údolím řeky Doubravy.

Řeka Doubrava – jedna z nejčistších českých řek, která je domovem mnoha chráněných živočichů. Mezi lidmi známá také jako Doubravka.

Pozůstatky po rybníku Valcha – Chotěbořsko bylo známé jako krajina rybníků. Některé zaniklé vodní plochy lze odhalit díky pozůstatkům hrází a náhonů.

Skautská mohyla – Každý, kdo vstupuje do údolí řeky Doubravy u Horního Mlýna, může k mohyle položit kámen a uctít tak památku skautů.

Rašeliniště – Zdejší tůně jsou domovem celé řady živočichů, například kriticky ohroženého a chráněného čolka.

Přírodní rezervace Údolí Doubravy – přírodní rezervace, která je známá pro svoji naučnou stezku a ojedinělé geologické útvary.

Rybníky kolem Chotěboře – Eckhardtův, Kacíře, Brigádník, Kumpánek... Zdejší rybníky jsou oblíbeným cílem vycházek.

Širší okolí:

Krucemburk – historické městečko s řadou památek, kde trávil léto T. G. Masaryk. Na zdejším hřbitově je pohřben malíř Jan Zrzavý.

Sobířov – Nachází se zde poutní kostel Nanebevzetí Panny Marie, doložený v roce 1358.

Niva Doubravy – přírodní rezervace, která je domovem vzácných druhů rostlin a živočichů.

Libice nad Doubravou – městys, který dal jméno Libické obchodní stezce. Je zde architektonicky zajímavý kostel sv. Jiljí.

Maleč – místní empírový zámek, který byl majetkem Františka Ladislava Riegera. Jeho tchán, František Palacký, zde napsal část Dějin národa českého.

Vilémov – Na místě zdejšího barokního zámku se nacházel benediktinský klášter, který vypálili husité.

Úhrov – Pod místní lípou došlo v roce 1469 k uzavření míru mezi českým králem Jiřím z Poděbrad a uherským králem Matyášem Korvínem.

Staré Ransko – obec známá pro svoji železárenskou historii.

Přírodní rezervace Ranská jezírka – uskupení jezírek ukryté hluboko v lesích.

Zlatá louka u Podmoklan – přírodní rezervace známá svými slatiništi, lukami a olšinami.

Štikovská lípa – vykotlaná lípa s titulem Strom hrdina. Jeden z nejstarších památných stromů.

Klokočov – Pod zdejší tisíciletou lípou údajně odpočíval Karel IV., když se vydal z hradu Lichnice k léčivému prameni v Modletíně.

Modletín – Vodu ze zdejšího léčivého pramene si nechával přivážet i František Palacký.

Heřmaň – V osadě dodnes stojí kostel sv. Václava z 12. století, kdysi oblíbené útočiště věřících.

CHKO Železné hory – chráněná krajinná oblast, která zahrnuje 21 zvláště chráněných území a 7 evropsky významných lokalit.

Velké Dářko – Největší rybník Českomoravské vrchoviny, známý také jako „moře Vysočiny“, protože se rozlohou vyrovná 280 fotbalovým hřištím.

Vojenský prostor – výcvikový prostor chrudimského výsadkového pluku.

Prameny Doubravy – Doubrava má hned několik pramenů, ten největší z nich vytéká z rašelinišť poblíž Radostína.

Rochňovec – zámek nedaleko rybníku Stavenov na místě zaniklé vsi.

Labe – Doubrava svým tokem překoná 88 km, než se vlije do Labe.

01.03 Obchod

Audiovize:

01.03_AU1

Typ:	Audio poslechové místo
Téma:	Úvod do expozice
Popis:	Audio poslech ve vstupních prostorách muzea v přízemí. Během poslechu se návštěvník naladí na téma expozice a získá rámec, do kterého bude moci postupně zasazovat veškeré informace, které se při průchodu výstavou dozví. Též se jedná o první audio zastavení, které nastaví dramaturgický oblouk expozice. Rozdílná výška proti 01.03_AU2. Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

01.03_AU2

Typ:	Audio poslechové místo
Téma:	Úvod do expozice
Popis:	Audio poslech ve vstupních prostorách muzea v přízemí. Během poslechu se návštěvník naladí na téma expozice a získá rámec, do kterého bude moci postupně zasazovat veškeré informace, které se při průchodu výstavou dozví. Též se jedná o první audio zastavení, které nastaví dramaturgický oblouk expozice. Rozdílná výška proti 01.03_AU1. Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

01.03_AV3

Typ:	Dotyková obrazovka
Téma:	Marketingové účely

Popis: Obrazovka ukazující aktuální pohled z vyhlídky na střeše, 360°. Možno rozšířit o webové stránky muzea a doprovodný obchod.

 Audiovize v gesci muzea, která slouží k marketingovým účelům a poskytuje návštěvníkům úvodní informace.

01.03_AV4

Typ: Dotyková obrazovka

Téma: Marketingové účely

Popis: Obrazovka ukazující aktuální pohled z vyhlídky na střeše, 360°. Možno rozšířit o webové stránky muzea a doprovodný obchod.

 Audiovize v gesci muzea, která slouží k marketingovým účelům a poskytuje návštěvníkům úvodní informace.

Grafika

01.03_G1

Typ: Vyměnitelná grafická plocha

Téma: Informace o dočasných výstavách

Popis: V tomto místě se nepočítá se stálou grafikou, ale s architektonickým řešením místa, kam bude moci muzeum umisťovat své textové informace k proměnným expozicím. Důležitá je v tomto případě vizuální atraktivita plochy a snadná změna textu v kontextu toho, že se expoziční plocha bude měnit přibližně jednou za 3 až 6 měsíců.

Vitríny:

01.03_V1

Typ: Vertikální vitrína

Téma: Dočasné výstavy

Popis: Proměnná vitrínová plocha s obecným svícením sloužící jako ochutnávka expozice. Obsah se bude měnit po ¼ až ½ roce. Tematické rámování záleží na muzeu samotném. K danému tématu náleží i popisek,

který návštěvníkovi osvětlí propojenost jednotlivých sbírkových předmětů. Budou zde vystaveny vizuálně zajímavé předměty.

01.03_V2

Typ: Horizontální vitrína

Téma: Promo muzea a marketing

Popis: Marketingová plocha muzea sloužící k vystavení suvenýrů, knih, brožur a dalších upomínkových předmětů. Doporučujeme zaměřit vždy jednu vitrínu na jeden typ suvenýrů. Například na textilní suvenýry muzea, od látkových tašek po trička. Je vhodné vitrínu nepřepřehňovat.

01.03_V3

Typ: Horizontální vitrína

Téma: Promo muzea a marketing

Popis: Marketingová plocha muzea sloužící k vystavení suvenýrů, knih, brožur a dalších upomínkových předmětů.

01.03_V4

Typ: Horizontální vitrína

Téma: Promo muzea a marketing

Popis: Marketingová plocha muzea sloužící k vystavení suvenýrů, knih, brožur a dalších upomínkových předmětů.

01.04 Internet

Popis

Vstupní plocha do prostoru s mobiliářem, ve kterém je integrovaný přístup k internetu pro veřejnost.

01.05 Dětský koutek/ Lounge

Popis

Tento prostor nabízí několik různých možností využití, jedná se zejména o dětský koutek, který v sobě ukrývá množství interaktivních částí jako například hrací grafiku, roli papíru s tužkami, šuplíky s hrami atd. Tento kout je doplněný i o časovou osu, na které se malí návštěvníci spolu s doprovodem mohou seznámit s vývojem Chotěboře a zasadit si klíčové události ve městě k celosvětovým událostem. K nalezení zde budou i šuplíky s ukázkou principů dětské linky výstavy, kterou návštěvníci najdou v jednotlivých patrech.

Mimo to místo funguje i jako místo k sezení pro ostatní návštěvníky muzea či jako odpočinkové místo při zasedání v konferenčních částech budovy po skončení otevírací doby muzea.

Grafika

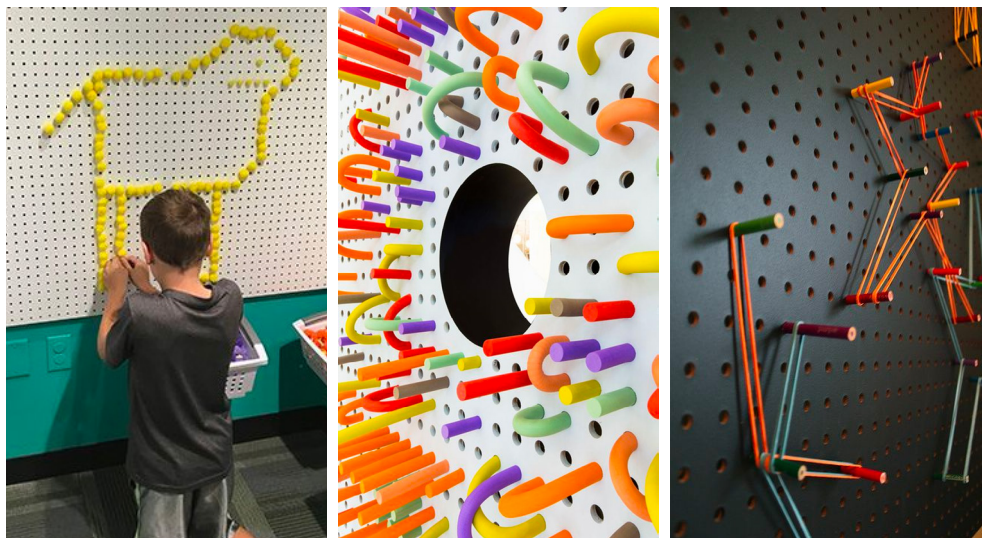
01.05_G1

Typ:	Grafická časová osa
Téma:	Časová osa Chotěboře a světa
Popis:	Časová osa zaměřující se na Chotěboř v porovnání se světovými dějinami. Výběr různorodých dat a témat, která hravou cestou ukazují chotěbořské událostní měřítko.
Textová inspirace:	Více informací v samostatném dokumentu Scénář pro městské muzeum v Chotěboři.

01.05_G2

Typ:	Interaktivní plocha
Téma:	Hrací plocha
Popis:	Hravá aktivita přibližující například mapu Chotěbořska s možností interakce, do které mohou dětští návštěvníci zasahovat a hrát si s ní a zároveň se skrze ní učit.

Vizuální reference:



Dětská linka

Dvě různá stanoviště ukazující princip dětské linky, kterou návštěvníci mohou objevovat v dalších patrech expozice. Bude se jednat o principy posunovacích puzzlu a rotačního obrazu.

01.06 Chodba a schody

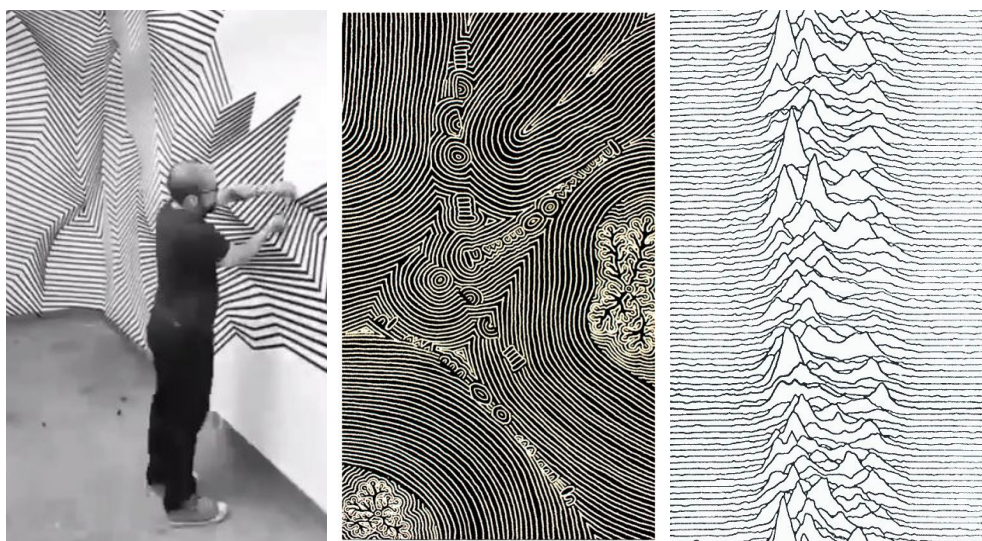
Popis

Budova muzea v sobě obsahuje i množství technických, administrativních a úředních místností, do kterých návštěvník nevstupuje, ale které mají stejné komunikační prostory. Nerušivým, ale jednotným přístupem vedeme návštěvníka pomocí grafického / výtvarného konceptu skrz patra, která se postupně mění podle tématu, jež se v jednotlivých patrech ztvárňuje. Jedná se tak o postupný přechod z nitra země k vodě a až ke kořenům současné historie.

Grafika

Popis: Grafická část v přízemí a na schodišti navazuje na vrstevnicový systém. Motivy evokují zemi a její tektoniku, pohyb a masivnost terénu. V navazující části schodiště se linie postupně zjemňují a přebírají vodní principy, jako je hladkost linek či zaoblenost.

Vizuální reference:



01.06_G1

Typ: Grafická plocha na stěně

Téma: Horniny

Popis: Téma horniny a dávné historie času vycházející z vrstevnic.

01.06_G2

Typ: Grafická plocha na stěně
Téma: Horniny
Popis: Téma horniny a dávné historie času vycházející z vrstevnic.

01.06_G3

Typ: Grafická plocha na stěně
Téma: Horniny
Popis: Téma horniny a dávné historie času vycházející z vrstevnic.

01.06_G4

Typ: Grafická plocha na stěně
Téma: Horniny, vrstevnice
Popis: Počátek přerodu vrstevnic do vodní tematiky.

01.06_G5

Typ: Grafická plocha na stěně
Téma: Vrstevnice
Popis: Počátek přerodu vrstevnic do vodní tematiky.

2. podlaží



01.02 Řeka Doubrava

Popis

Po vstupu do patra přijde návštěvník do krátké vstupní chodby, která slouží jako imerzivní brána do prostor samotné výstavy. Light designem je zde navozen intimnější dojem a hlas vypravěčky návštěvníkovi předestře obsah patra: tedy počátky geologického formování Chotěbořska.

Hlavní prostor patra je zpracován plastickými bloky vrstevnic, které pocitově vytváří koryto řeky Doubravy. Tento dojem je posílen velkou projekcí záběrů skutečného toku Doubravy doplněného realistickým zvukem zurčení vody a zpěvu ptactva.

Dominantou hlavní místnosti je geomorfologický model, plastická socha terénu koryta Doubravy, na který se pomocí 3D mappingu promítají proměny, kterými krajina procházela od počátku věků: tedy doslova od vzniku Země přes stamiliony let, kdy byla tato oblast pod hladinou moře, až po její vynoření a zformování současné krajiny.

Ve vrstevnicových blocích hlavního prostoru jsou zakomponovány vitríny. Ty jsou pojaty jako „vhledy“, tedy relativně malé otvory, kam návštěvník přiloží hlavu, aby si lépe prohlédl vystavovaný obsah v prostoru za otvorem. Po stranách tohoto prostoru jsou dvě menší místnosti, kde jsou vrstevnicové bloky inverzně obrácené, aby se vytvořily dvě „jeskyně“: jedna je věnována expozici geologie a druhá historii těžby.

V prostoru budou rozmístěna i tři stanoviště pro dětskou linku: půjde o jednoduché rébusy tematicky vztažené k vodě a přírodě. Před odchodem z místnosti do dalšího patra návštěvník opět uslyší hlas vypravěčky, která shrne základní informace tohoto patra a pozve návštěvníka o patro výše, na půdu.

Z tónu výstavy je mírně vyčleněn prostor Městské síně. Jde o místnost, která by měla dlouhodobě sloužit pro oficiálnější události města Chotěboře, například signování důležitých listin. V kontextu výstavy s ní pracujeme jako s odpočinkovým prostorem, kde se může návštěvník na chvíli posadit a nabrat síly před cestou do patra. Místnosti dominuje 9 portrétů významných chotěbořských osobností a několik kusů historického nábytku včetně psacího stolu. V místnosti je několik židlí, na které si návštěvníci mohou sednout. V prostoru budou v rámci mobiliáře zakomponovány i sbírkové předměty, které se týkají daných významných postav. Exponáty a portréty doplňuje audio rozhovor osobností.

02.11 Podesta a schody

Popis:

Postupná proměna grafického znázornění z hornin do vodních ploch a proudění, případně evokace přírodních podnětů.

Grafika

02.11_G1

Typ: Atmosférická grafická plocha

Téma: Vrstevnice, voda

Popis: Grafika aplikovaná na stěny vycházející z motivu vrstevnic, která teď svými liniemi a zákruty připomíná zákruty řeky a proudění vody.

02.11_G2

Typ: Atmosférická grafická plocha

Téma: Voda

Popis: Grafika vody pokračuje dál a graduje na předělu schodiště a chodby, čímž naznačuje návštěvníkovi plynutí expozice a její směr.

02.00 Chodba

Popis

Imerzivní vstupní chodba vedoucí do části popisující údolí řeky Doubravy navozuje téma expozice a vytváří rámec pro návštěvníky. Chodba bude po obou protilehlých stěnách vytapetována zrcadlem a na stropě budou umístěny LED pásy, osvětlující lamelový podhled.

Audiovize

02.00_AV1

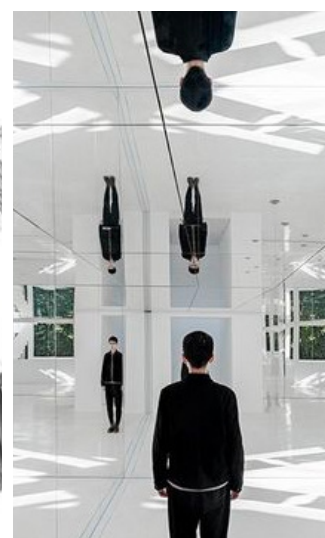
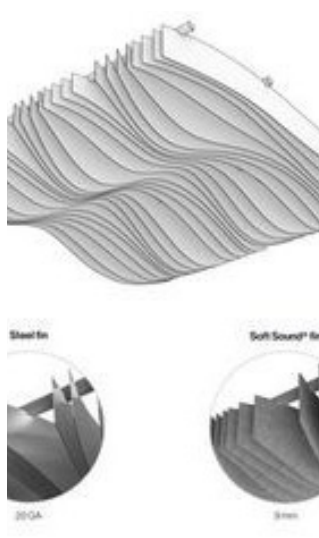
Typ: LED pásy v podhledu

Téma: Vizuální imerzivní brána do expozice

Popis: Lamelový podhled budou osvětlovat LED pásy, od kterých se budou odrážet jeho světla tak, aby evokovala proudění vody – jak svou intenzitou, tak barevností. Světlo bude osvětlovat lamelový podhled, zároveň se bude zrcadlit v protilehlých vertikálních zrcadlech a dotvářet tak nekonečný pocit vodní hladiny nad námi.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Vizuální reference:



02.02_AU1

Typ:	Audio nahrávka emitovaná do prostoru
Téma:	Audio imerzivní brána do expozice
Popis:	Audio nahrávka v podobě krátké stopy, která návštěvníkovi sděluje rámec expozice na tomto patře věnované řece Doubravě a přírodě. Jedná se o všudypřítomný hlas vypravěčky. Zvuk bude doplněn o motiv vody a zpěv ptáků v lese, aby se podpořila atmosféra, do které návštěvník za okamžik vstoupí.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

02.01 Vstupní část

Popis

Úvodní část popisují působení vody v krajině.

Audiovize

02.01_AV1

Typ: Animované video

Téma: Průběh vodního řečiště a působení vody v krajině

Popis: Animované video s dvěma náslechovémi body vysvětlující působení vody v krajině.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

02.01_AV2

Typ: Videohra

Téma: Zvířata a rostliny v řece a jejím bezprostředním okolí

Popis: Animovaná hra, ve které se návštěvník seznámí s jednotlivými rostlinami a zvířaty v okolí Chotěboře a řeky Doubravy. Hra používá dokreslující zvuky, které jsou emitovány do prostoru.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Grafika

02.01_G1

Typ: Textový panel

Téma: Úvod do expozice

Popis: Textové sdělení objasňující návštěvníkovi, v jakém prostředí se právě nachází. Jedná se o metaforickou část údolí řeky Doubravy se vstupy do jejích břehů, které se tematicky věnují zemi a těžbě.

Interiérové objekty

02.01_INT1

Typ: Zastavení dětské linky

Téma: Kudy teče voda?

Popis: Seznámení dětského návštěvníka s faktem, že voda v naší domácnosti se bere v krajině. Návštěvník má za úkol sestavit pomocí posuvných puzzlí ilustraci potrubí, které vede vodu z řeky přes úpravnu vody až do domácnosti. Díky mechanice posunovacích puzzle je hra jednoduše znovu hratelná.

Mechanika: Posunovací puzzle

Reference:



02.01_INT2

Typ: Vhled

Téma: Voda pronikající na povrch.

Popis: Zrcadlový box zpracovaný jako vrstevnatost vodních pramenů, které postupně vyvěrají na zemský povrch.

Vizuální reference:



02.02 Zkameněliny

Popis

Návštěvník se dostává do vnitřku břehu, kde mu bude odhaleno jeho složení skrze různé minerály a zkameněliny, které jsou pro chotěbořsko významné.

Grafika

02.02_G1

Typ:	Textový panel
Téma:	Zkameněliny
Popis:	Text o zkamenělinách doprovázený ilustracemi
Textová inspirace:	Doubrava se u Chotěboře zařezává do pestré geologické kompozice. V místech výskytu nejtvrdějších hornin se údolí zužuje do kaňonovitého tvaru. Naopak rozpadavé a zvětrávající podloží dává vzniknout širokým říčním údolím a krásným rozlehlým nivám. Geologie tak přímo ovlivňuje charakter řeky, ale i život jednotlivých živočichů a rostlin, pro které je řeka domovem. Díky pestré geologii se do břehů nezařezává pouze řeka, ale v minulosti tak činil i člověk. Hornická díla v údolí řeky Doubravy jdou napříč generacemi a dodnes po sobě zanechávají viditelné stopy.

Vitríny

02.02_V1

Téma:	Zkameněliny
Sbírkové předměty:	02.03_SP_14

02.02_V2

Téma:	Zkameněliny
Sbírkové předměty:	02.03_SP_02

02.02_V3

Téma: Zkameněliny

Sbírkové předměty: 02.02_SP_17

02.02_V4

Téma: Zkameněliny

Sbírkové předměty: 02.02_SP_05

02.02_V5

Téma: Zkameněliny

Sbírkové předměty: 02.02_SP_09

02.02_V6-V19

Téma: Zkameněliny

Sbírkové předměty: 02.02_SP_01, 02.02_SP_02, 02.02_SP_03, 02.02_SP_04, 02.02_SP_05, 02.02_SP_06, 02.02_SP_07, 02.02_SP_08, 02.02_SP_09, 02.02_SP_10, 02.02_SP_11, 02.02_SP_12, 02.02_SP_13, 02.02_SP_14, 02.02_SP_15, 02.02_SP_16

02.02_M3

Téma: Krystal

Sbírkové předměty: 02. 03. _SP_01

Textová inspirace: Kámen jen zdánlivě neroste. Vždyť ve škole jsme se učili o nerostech. Ale opak je pravdou. Třeba takové krystaly rostou. Krystaly patří k minerálům a ty zase k horninám. Jejich nálezy na území Chotěbořska nejsou časté, o to významnější ale bývají. Právě tento exemplář je dokonalým důkazem, jak může být geologie krásná.

02.03 Minerály

Grafika

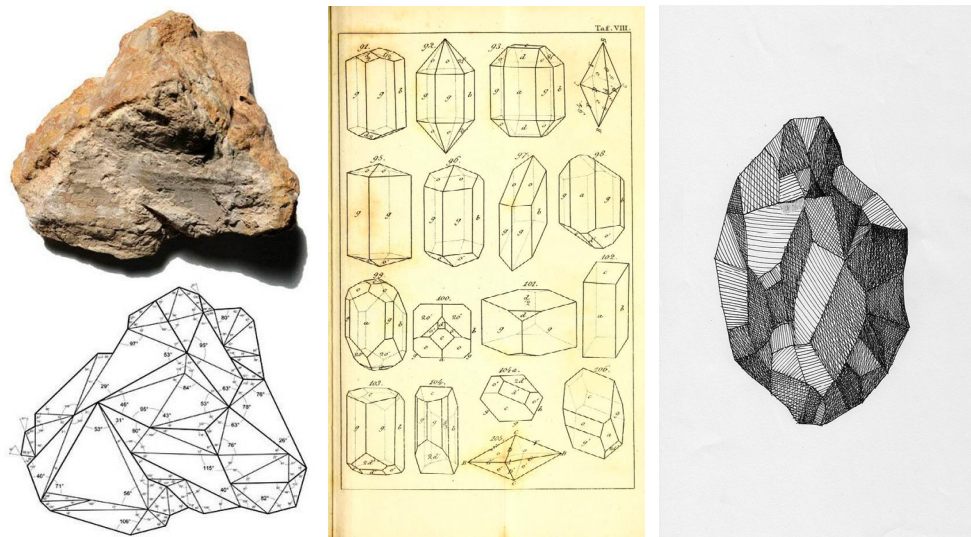
02.03_G1

Typ: Textový panel s mapou nalezišť

Téma: Minerály

Popis: Text o minerálech a znázorně od kud jednotlivé kusy jsou.

Vizuální reference:



Textová inspirace: Poté, co se Doubrava proplete kaňonovitým údolím u Bílku, se dostává do hornin druhohorního stáří. Pískovce a opuky, které tvoří kopcovitou krajinu u Malče a Libice, jsou němými svědky mořské záplavy, která se zde odehrála před přibližně 90 miliony lety. Důkazem o existenci moře jsou zkameněliny jeho původních obyvatel – mlžů, loděnek a amonitů.

Vitríny

02.03_V1-4

Téma: Minerály

Sbírkové předměty: 02.03_SP_10, 02.03_SP_11, 02.03_SP_12, 02.03_SP_13, 02.03_SP_17

02.03_V5-19

Téma: Minerály

Sbírkové předměty: 02.03_SP_03, 02.03_SP_04, 02.03_SP_05, 02.03_SP_06, 02.03_SP_08, 02.03_SP_09, 02.03_SP_11, 02.03_SP_15, 02.03_SP_16, 02.03_SP_18, 02.03_SP_19, 02.03_SP_20, 02.03_SP_21, 02.03_SP_22

02.04 Vývoj údolí Doubravy

Audiovize

02.04_AV1

Typ: Projekce na 3D objekt

Téma: Geologický vývoj údolí Doubravy

Popis: Jedná se o geomorfologický model úseku řeky Doubravy, ve kterém je jednotně zvětšená osa z pro rozpoznání jednotlivých útvarů v údolí. Výška samotného modelu bez stolu se tak bude pohybovat od 0 do 15 centimetrů, aby zároveň bylo možné nasvítit horní projekce.

Model je doplněný o voiceover, který se spustí po stisknutí tlačítka. Je tak čistě na návštěvnicích, kdy se jím přepne i atmosféra celé místnosti, protože tento model je highlightem spodního patra a udává náladu hlavní místnosti. Nad modelem je zrcadlený model.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

02.05 Osídlování Chotěbořska

Audiovize

02.05_AV1

Typ: Animované video

Téma: Osídlování Chotěbořska

Popis: Animované video s dvěma náslechovými body o osídlování Chotěbořska, které popíše, proč se tu lidé začali usazovat (přírodní zdroje, voda, možnost obživy, terén...) a jaké to mělo implikace (obchodní stezky, přepady obchodníků, vznik hradišť a strážných věží...). Tyto události směřovaly k tomu, že vznikla Chotěboř jako město.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Interiérové objekty

02.05_INT1

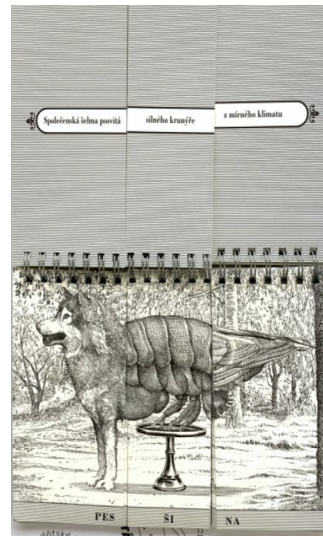
Typ: Zastavení dětské linky

Téma: Význam stromů

Popis: Stromy mají pro ráz krajiny velký význam. Zpomalují erozi půdy, fungují jako pumpy pro ostatní rostliny, zadržují vodu. Ilustrace stromu i s kořenovým systémem na „nekonečném“ válci dětskému návštěvníkovi přiblíží sofistikovanost přírody a důležitost stromů v přírodě. Použijeme mechaniku rolovacího obrazu.

Mechanika: Rolovací obraz

Vizuální reference:



02.05_INT2

Typ:

Vhled

Téma:

Les

Popis:

Jeden z vhlédů zabývajících se přírodou. Při nahlédnutí dovnitř spatříme zeleně osvětlenou krajinu ilustrující prales, který se zde kdysi rozprostíral.

Reference:



02.06 Doubrava

Audiovize

02.06_AV1

Typ: Projekce na stěnu

Téma: Průlet korytem Doubravy

Popis: Projekce atmosférického průletu Doubravou, která dotváří celkový pocit toho, že se nacházíme v korytu řeky Doubravy. Vizuální styl bude kombinací videa natočeného dronem a překreslovaných záběrů.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

02.06_AU1 (4x)

Typ: Ambientní audio v prostoru

Téma: Zvuková atmosféra – příroda v korytu řeky Doubravy

Popis: Zvuková kulisa navozující atmosféru v okolí řeky Doubravy. Dominantní je zvuk řeky proudící kamenitým korytem, přes který slyšíme lesní zpěvné ptactvo (žluna, sojka, stehlík, drozd, datel nebo pro Doubravu typičtí ledňáček říční či budníček lesní). Občas zaslechneme i silnější poryv větru, který rozšumí listí v korunách stromů. Zvukový ambient doprovázející video 02.06_AV1 podporuje atmosféru přírody, řeky a lesa.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Interiérové objekty

02.06_INT1

Typ: Zastavení dětské linky

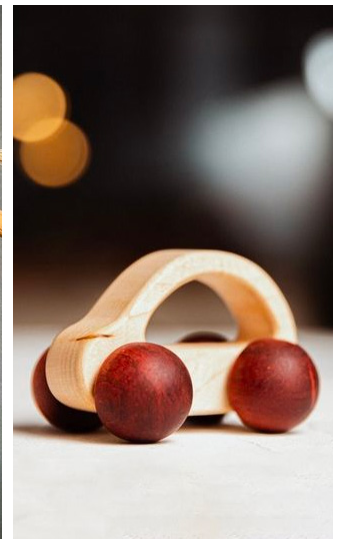
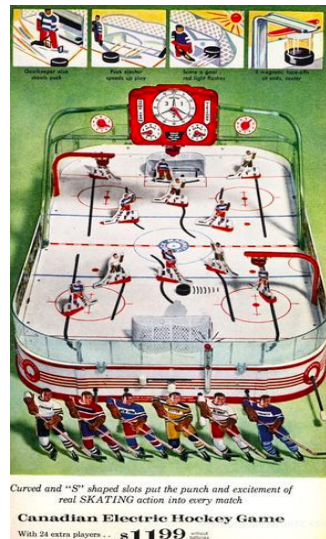
Téma: Závoz zboží

Popis: Stopy člověka v krajině se projevují různě, třeba i vznikem obchodních cest. Ty se postupně modernizovaly, tak jak se měnil a zrychloval způ-

sob převážení zboží. Díky figurkám člověka, koně a vozu pohybujícím se v drážkách na setrvačnický dětský návštěvník na vlastní oči uvidí, jak se zrychlila možnost převážení zboží.

Mechanika: Setrvačnick

Reference:



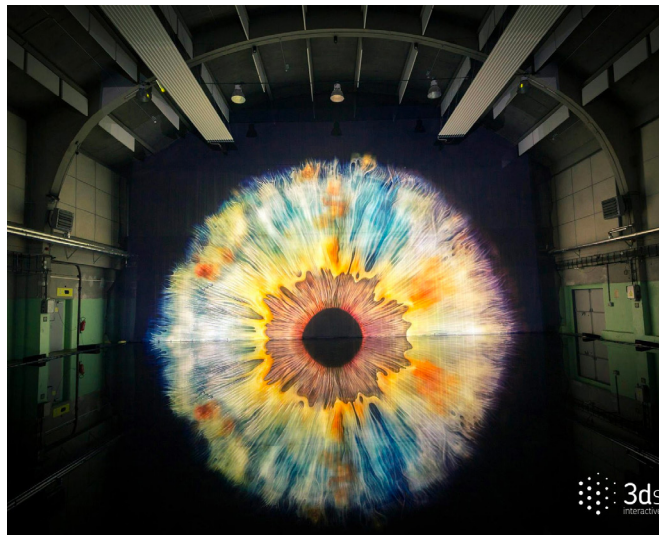
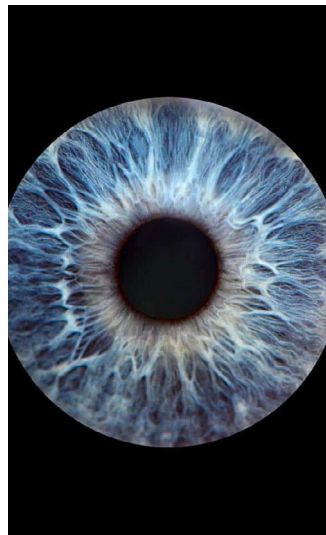
02.06_INT2

Typ: Vhled

Téma: Člověk

Popis: Vhled hrající si s návštěvníkem na symbolické rovině. Jak se návštěvník dívá dovnitř do vzhledu, opětuje mu pohled jiné oko, které reprezentuje člověka, který kdysi založil Chotěboř.

Reference:



02.07 Stavby na Doubravě

Audiovize

02.07_AV1

Typ: Videohra

Téma: Sokolohrad

Popis: Animovaná hra Sokolohrad odkazuje na pozůstatky středověké strážní věže, která bránila obchodní stezku vedoucí údolím Doubravy. Hráči budou mít možnost stezku bránit proti nájezdům lapků, vojáků a proti síle přírodních katastrof.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

02.07_AV2

Typ: Videohra

Téma: Stavby na Doubravě

Popis: Stavby na Doubravě – pomocí interaktivního animovaného obrazu zjistíme, jaké důležité stavby jsou v současné době na Doubravě a jakým způsobem ovlivňují její okolí.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

02.08 Těžba

Popis

Místnost pojednávající o těžbě, kde je hlavní vizuální částí vrtná jádra, doplněna o celoplošnou grafiku rozvíjející tematiku půdního podloží a historie těžby kolem chotěboře.

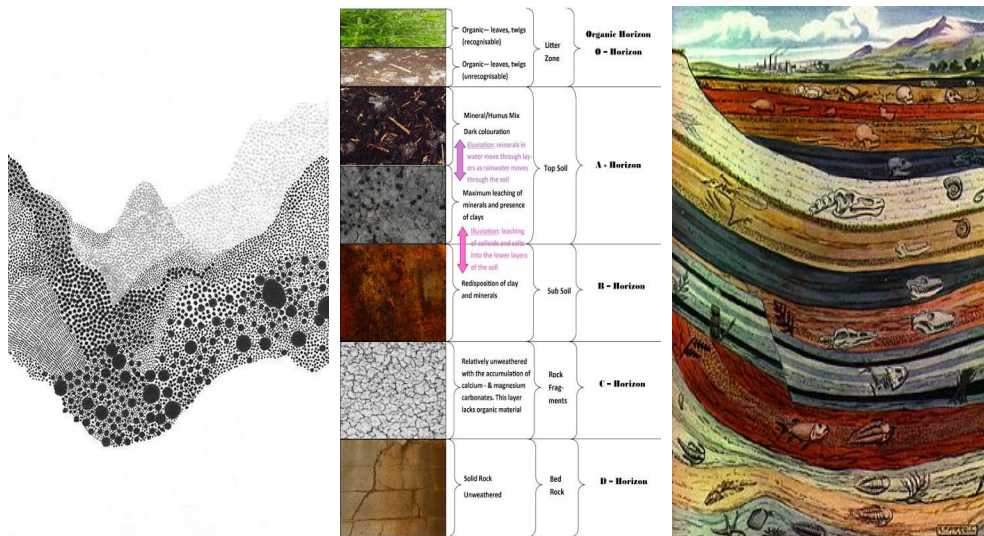
Grafika

02.09_G1

Typ: Informační grafika

Popis: Grafika se pne mezi válcovými vitrínami i po nich. Informuje návštěvníky o jednotlivých částech hornin, ze kterých jsou složena vrtná jádra, a to pomocí ilustrací i občasného krátkého popisku dané vrstvy.

Vizuální reference:



Textová reference: Těžba a hornictví

Bývalý rekreační areál Geofond, který se nachází kilometr východně od Chotěboře, je dnes již němým svědkem zajímavé hornické minulosti. Ve snaze o surovinovou soběstačnost začal masivní průzkum i v okolí Chotěboře. Indicie v podobě zvýšené radioaktivity vedly v roce 1955 k průzkumu ložiska. Hned rok nato byla zahájena těžba a ta trvala až do roku 1977. Průzkumné těžební jámy Ladislav a Karel Havlíček Borovský byly v údolí doplněny štolou Chotěboř II. Těžba dosáhla maximální hloubky 100 metrů a za celou existenci ložiska bylo vytěženo 148 tun uranu.

Od stříbra k uranu

Chotěboř je známá nejen pro svoje malebné okolí, ale také jako centrum hornického obvodu. Od konce 13. století zde docházelo k prospektorské činnosti, která měla za cíl zjistit, zda se v lokalitě nachází stříbro. Zbudování dolů bylo totiž nesmírně nákladné a tehdejší páni potřebovali mít jistotu, že se jim počáteční investice vyplatí. Jejich zdrženlivost jim nakonec zachránila nemalý obnos. Stříbro se totiž našlo až o čtyři kilometry dál, v Počátkách. Chotěboř na tom ovšem nijak netratila a díky strategické poloze dokonce získala statut města.

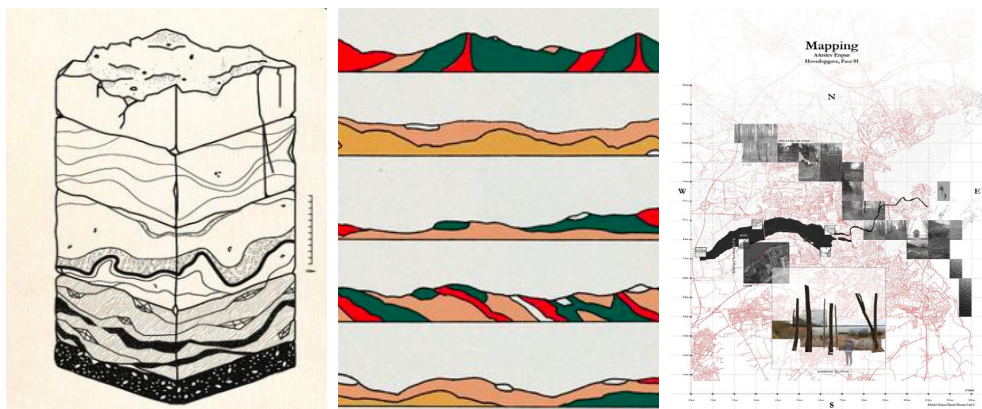
02.08_G2

Typ: Informační grafika

Téma: Průřez země

Popis: Komplexní grafika popisující skladbu půdy kolem Chotěboře včetně okolních těžebních dolů napříč historií. Ve skladbě můžeme vidět i odkud a z jaké hloubky brala jednotlivá vrtná jádra.

Vizuální reference:



Vitríny

02.08_V1 - 9

Typ: Tubusová vitrína bez skla

Téma: Vrtná jádra

Popis: Množství vrtných jader zasazených do vitrín bez skla, ukazující různorodost hornin a jednotlivé struktury země.

Sbírkové předměty: 02.08_SP_01, 02.08_SP_02, 02.08_SP_03, 02.08_SP_04, 02.08_SP_05, 02.08_SP_06, 02.08_SP_07, 02.08_SP_08, 02.08_SP_09

02.09 Sdělení vody

Audiovize

02.09_AU1

Typ:	Audio nahrávka
Téma:	Shrnutí expozice
Popis:	Krátká audio nahrávka vypravěčky shrnuje návštěvníkovi rámec této části expozice, čímž mu pomáhá zasadit si informace do kontextu. Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Interiérové objekty

02.09_INT1

Typ:	Zastavení dětské linky
Téma:	Vrtná jádra
Popis:	Manifestace fungování vrtných jader skrze píсты a magnety. Jde o průhledný válec, do kterého se zavrtává „šroub“. Poté návštěvník zmáčkne magnet, jím chytne vrtné jádro umístěné uvnitř a vytáhne ho pomocí šroubu opět nahoru. (Jde o jedinou aktivitu dětské linky, která nebude ukryta v šuplíku.)
Mechanika:	Písty a magnety

02.10 Městská síň

Popis

Městská síň slouží jako multifunkční platforma pro odpočinek návštěvníků, podepisování důležitých listin a prezentace důležitých osobností města. Místnost bude grafickým polepem / autorskou kresbou evokovat zámeckou místnost. Na stěnách budou obrazy jednotlivých osobností s popisky. Mimo to bude zařízena sbírkovými předměty a muzejním mobiliářem, například psacím stolem nebo sekretářem, což budou jediné skutečné objekty, které bychom mohli najít ve známých „zámeckých síních“. Tento prostor je ilustrací zámecké místnosti a podporuje hravost a imaginativnost.

Audiovize

Audio zastavení jsou laděna v odlehčeném duchu podobně jako vizuální zpracování celé místnosti. Přibližují návštěvníkovi vždy 3 osobnosti, které si mezi sebou povídají, jako kdyby byly v současnosti s návštěvníky v síni. Mezi řečí uvádějí informace o sobě nebo ostatních a nabízejí tak návštěvníkům na sebe civilní náhled.

02.10_AU1

Typ:	Audio zastavení
Téma:	Neformální povídání významných osobností
Popis:	Jedná se o rozhovor osobností Smila z Lichtenburka, Leopoldiny Dobřenské a Zdenka Rykra. Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

02.10_AU2

Typ:	Audio zastavení
Téma:	Neformální povídání významných osobností
Popis:	V rozhovoru slyšíme Terezu Koseovou, Jana Rudolfa Trčku z Lípy a Jindřicha Pruchu. Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

02.10_AU3

Typ: Audio zastavení

Téma: Neformální povídání významných osobností

Popis: V posledním audio nasloucháme debatě Viléma Eckhardta, Ignáta Herrmanna a Františka Ladislava Riegra.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Grafika

02.10_G1

Typ: Celoplošná grafika

Téma: Zámecká síň

Popis: Tapeta místnosti vychází z podoby reálného dřevěného obložení, které známe ze zámků, je však vytvořeno pomocí grafiky či autorské výmalby.

Vizuální reference:



Obrazy

Typ: Obrazy

Téma: Významné osobnosti

Popis: Na stěnách je počítáno s různorodými obrazy významných osobností, které mohou mít různé rozměry i způsoby provedení. Jsou zasazeny

do místnosti tak, aby spolu s nábytkem a „historickými“ tapetami dokreslovaly atmosféru Městské síně.

Zde je ukázka práce s různými styly zobrazení jedné a té samé postavy. V rámci Městské síně budou různými styly zpracovány obrazy významných osobností. Vizualní reference:

Vizuální reference:



Textová reference: Smil z Lichtenburka

Zakladatel rodu Lichtenburků a nejbohatší šlechtic své doby, spjatý s první písemnou zmínkou o Chotěboři z roku 1265. Během vzpoury českého panstva stál na straně krále Václava I., za což byl jmenován nejvyšším purkrabím. Pověst spolehlivého muže se Smila držela i za vlády Přemysla Otakara II., který ho pověřoval diplomatickými misemi a dokonce ho zvolil za svůj doprovod během křížové výpravy do Pruska. Smil po návratu vybudoval rozsáhlé panství na území Železných hor a Českomoravské vrchoviny, kde taky nechal postavit rodový hrad Lichtenburk (dnes Lichnice). Spadala pod něj i Chotěboř a její okolí.

Smil z Lichtenburka měl jako první z českých šlechticů vlastní kancelář a vydával listiny s titulováním „rytíř z Boží milosti“. 1220–1269

Jan Rudolf Trčka z Lípy

Trčkové z Lípy se významně zasadili o rozkvět Chotěboře. Ačkoli v ní nikdy nesídlili, dbali o pohodlí a bezpečí zdejších obyvatel. Nechali vystavět špitál, lázně, masné krámy, rybníky a soukenické a tkalcovské dílny. Jan Rudolf se stal po bratrancově smrti jediným plnoletým zástupcem rodu a tedy i majitelem rozsáhlých pozemků včetně Chotěboře. Během

bitvy na Bílé hoře přišel kvůli podpoře protihabsburské opozice o část majetku, ale po přímlovách manželky Marie Magdaleny ho mohl koupit zpět. Chotěboři daroval Urbanovský dům (dnes stará radnice) a po jeho rodu je pojmenovaná i ulice, ve které se právě nacházíte.

Jan Rudolf byl posledním z Trčků z Lípy a s jeho smrtí rod vymřel po meči. 1557–1634

František Ladislav Rieger

Politik evropského významu, poslanec říšského sněmu ve Vídni a spoluzakladatel Národní strany. V roce 1862 zakoupil nedaleký velkostatek a zámek Maleč, kde pobýval od jara do podzimu. Společnost mu dělal jeho tchán František Palacký, který v Malči napsal Dějiny národu českého v Čechách a v Moravě. František Ladislav byl prvním starostou samosprávného okresu Chotěboř a aktivně se účastnil veřejného, kulturního a společenského života. Prosazoval liberální principy a v roce 1897 byl povýšen do šlechtického stavu. Vzpomínka na jeho život je uchována na zámku v Malči, stejně jako vzpomínka na Františka Palackého. Oběma velikánům je zde věnována stálá expozice.

František Ladislav Rieger je autorem první české encyklopedie! 1818–1903

Ignát Herrmann

Spisovatel, humorista a redaktor Národních listů. Narodil se v Horním mlýně u Chotěboře a v Praze se vyučil kupeckým příručím. Proslavil se románem U snědeného krámu, inspirovaným úřednickými lety. Nějakou dobu pracoval v Ottově nakladatelství, kde pod pseudonymy otiskoval své první příspěvky. V roce 1882 založil humoristický časopis Švanda dudák, který vydával téměř padesát let. K jeho nejznámějším knihám patří zábavné romány Otec Kondelík a ženich Vejvara a Vdavky Nanynky Kulichovy (ty byly za první republiky dokonce zfilmovány). Ignát strávil většinu života v Praze, ale na Chotěbořsko se rád vracel. O Chotěboři dokonce napsal cyklus próz Z rodného hnízda a v roce 1960 zde byla odhalena jeho socha.

Ignát Herrmann v Chotěboři založil fond k rozvoji vzdělávání mladých lidí. 1854–1935

Leopoldina Dobrzenská

Celým jménem Leopoldina Berta Marie Ida Františka Baltazara Leonarda z Lobkowicz. V roce 1945 se provdala za hraběte Jana Dobrzen-

ského z Dobřenic. Společně žili na zámku v Chotěboři až do července 1948, kdy je komunistická vláda pod tlakem donutila emigrovat. Na Dobrzenské za hranicemi nečekali bohatí příbuzní ani zlato v bance, ale kavalce v uprchlickém táboře. Jejich nový život započal v Kanadě a domů se vrátili až po čtyřiceti třech letech. Janu Dobrzenskému bylo osmdesát dva let a než o čtyři roky později zemřel, vyčistil restituované lesy a rybníky, zkulivoval pole a opravil zámek. Leopoldina Dobrzenská, hraběnka, která většinu svého života strávila jako obyčejná žena, napsala o svém osudu autobiografii A hudba přestala hrát.

Leopoldina Dobrzenská měla se svým manželem Janem pět dětí. Nejstarší z nich, Jan Josef IV., je současným majitelem chotěbořského zámku. 1926–2021

Jindřich Prucha

Malíř, krajinář, portrétista a rodák z Uherského Hradiště. Po gymnáziu v Čáslavi studoval český a německý jazyk na filozofické fakultě v Praze, kde po nocích navštěvoval kurzy soukromé malířské školy. Po předčasném ukončení studia se usadil v domě svých rodičů na Župandě u Běstviny v Železných horách. Byl přijat na výtvarnou akademii v Mnichově, odkud ale po prvním semestru odešel. Místní příroda ho výrazně inspirovala. První a jediná samostatná výstava za jeho života se uskutečnila v Chotěboři. V roce 1914 musel Jindřich během mobilizace narukovat. Bylo mu pouhých 28 let, když zemřel na východní frontě. Jeho sestra Vojslava věnovala Městskému muzeu v Chotěboři část jeho pozůstalosti, včetně zařízení ateliéru.

Jindřich Prucha namaloval více než 150 obrazů, většinou s tématem Železných hor. 1886–1914

PhDr. Zdenek Rykr

Malíř, ilustrátor, žurnalista a scénograf, který se narodil na chotěbořském nádraží. Vystudoval klasickou archeologii a dějiny umění. Svou uměleckou duší ho vábila Francie, kam odešel, aby rozvíjel malířskou techniku. Je známý také pro novinářskou činnost, návrhy scén představení Národního divadla a návrhy obalů pro firmu Orion. Vytvořil ikonický obal čokolády Kofila, kde na žlutém pozadí mouřenín popíjí šálek kávy. Zdenek budil celý život v lidech rozpaky jistou nezařaditelností a všestranným talentem. Dnes se na staniční budově chotěbořského nádraží nachází jeho pamětní deska.

Zdenek Rykr ukončil svůj život pod koly rychlíku, když mu během okupace hrozilo zatčení gestapem. 1900–1940

Vilém Eckhardt

Továrník, odbojář a skaut, přezdívaný „chotěbořský Baťa“. Narodil se do zchudlé pražské rodiny a vystudoval reálné gymnázium a průmyslovou školu. S praxí se poprvé setkal na stáži v německém Erfurtu a po návratu získal od otce menší kapitál, s nímž mohl začít podnikat. Podobně jako Baťa i Vilém nejprve založil malou dílnu. Začal vyrábět pro stát důležité výrobky, například filtry do protiplynových masek, čímž si vysloužil jeho podporu. Mohl tak svůj podnik přesunout na vojensky nenápadnou Vysočinu do areálu krachující Klazarovy textilky. Stal se významným zaměstnavatelem. Během druhé světové války aktivně podporoval odboj a po únorovém puči emigroval do Německa. Jeho továrna byla po znárodnění přejmenována na Chotěbořské kovodělné závody, později nazývané Chotěbořské strojírny. V 80. letech šlo o největší průmyslový podnik v havlíčkobrodském okrese.

Vilém Eckhardt v období protektorátu vyvážel důležité informace o německém zbrojním průmyslu. 1907–1991

Tereza Dubrovská (Koseová)

Básnířka, překladatelka a klavíristka. Narodila se do rodiny důlního inženýra a později studovala na soukromé škole. Svého bohatství a kontaktů využívala k podpoře umění v nejrůznějších podobách. Byla inspirátorkou myšlenky na stavbu pomníku herečky Hany Kvapilové a zakladatelkou veřejné knihovny v Rychvaldu. Založila Pomocný výbor pro umělce a během svých cest po Evropě získávala obrazy a grafiku pro Galerii Jiřího Karáska ze Lvovic. V závěru svého života přišla o většinu majetku. Na rodinný velkostatek u Chotěboře, ve kterém žila, byla uvalena národní správa.

Tereza Dubrovská napsala první texty pod pseudonymem František Zvěřina. 1873 - 1951

Vitríny

Vitríny v této místnosti jsou pojaté jako skleněné skřínky ve které je vždy po jednom sbírkovém předmětu, který souvisí s danou významnou osobností. Ty jsou rozmístěné po celé místnosti ať už na stěně, položené na stole, či na skříni. Spolu s audiem doplňují obraz o dané osobnosti.

02.10_V1

Téma: Historický nábytek

Sbírkové předměty: 118/1978 příborník, 124/1978/1–11 křesla, 62/1956/1–19 novogotické židle

02.10_V2

Téma: Předměty osobností

Sbírkové předměty: 160/2003 strojopis, 2/1976/231 tisk, 252/2020 plechová dóza, 27/1987 dopis, 29/1973 dřevěná krabice, dub-14 dopis, 41/1973 malířská paleta, 48/2014 dopis, 53/2018 plechová dóza, 82/1965/2 tisk

3. podlaží



01.03 3. NP – Půda

Popis

Před vstupem do půdního patra je opět krátká chodba, ve které se opakuje princip z patra prvního: světelný design a audio stopa s hlasem vypravěčky vytvoří přechod do patra věnovaného historii lidského osídlení Chotěbořska.

Po vstupu do hlavního prostoru půdy by měl návštěvník vnímat klidnou, intimní atmosféru, která je vytvořena jednak ambientním hudebním doprovodem, jednak zpracováním audiovizuálních projekcí, které se promítají na šikmé podhledy půdy. Tyto projekce, nejsou-li zrovna spuštěné, přehrávají animaci vlnící se rudé nitě na černém pozadí. Půda tedy není přesvětlená mnoha projektory, ale je spíše tmavá, přičemž jediným výrazným prvkem je rudá nit proplétající se mezi krovy.

V prostoru jsou podél stěn i v jeho středu umístěné objekty připomínající vrstevnicové masivy z prvního patra, které v sobě nesou vitríny na sbírkové předměty. Pořadí vitrín a projekcí, v jakém jimi bude návštěvník procházet, chronologicky reflektuje jednotlivé milníky ve vývoji kraje.

03.00 Chodba

Audiovize

03.00_AV1

Typ: Projekční plocha z LED pásků s audiem

Téma: Ambientní projekce

Popis: Projekce zhuštěné časové osy a důležitých letopočtů v historii Chotěboře umístěná v prostoru chodby druhého patra. Naladuje návštěvníka na vstup do prostor, které jej seznámí s historií Chotěboře.

Jednotlivá světla LED pásů budou naprogramovaná tak, aby evokovala proudění toku času, a to jak svou intenzitou, tak barevností. Světlo bude osvětlovat lamelový podhled, zároveň se bude zrcadlit v protilehlých zrcadlech a dotvářet tak pocit nekonečného datového matrixu.

Audio nazvučení (03.00_AV1 REPRO) chodby, které přináší dramaturgické začlenění návštěvníka do expozice skrze hlas vypravěčky, bude vyvolávat dojem 3D prostorovosti.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.ře.

03.01 První nástroje

Popis

Zde seznámíme návštěvníka s prvními nástroji, které nejstarší obyvatelé Chotěbořska brali do rukou. Od pravěkých pazourků až po nástroje doby železné.

Audiovize

03.01_AV1

Typ: Ambientní audio bez voiceoveru

Téma: Zvukové propojení prostoru

Popis: Komponovaná ambientní hudba, která naladí návštěvníka na prostor. Hudba je založená na současných zvukových stylech.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Grafika

03.01_G1

Typ: Textový panel

Téma: Úvod do expozice

Popis: Úvodní slovo o expozici v tomto patře popisuje, jakým způsobem návštěvník může číst výstavu s ohledem na množství audiovizuálních prvků a sbírkových předmětů. Návštěvník se seznámí s jednotlivými tématy, která se Chotěboře dotýkala přibližně od prvních psaných poznámek až do současnosti. Každé jednotlivé téma je zpracováno různými způsoby.

Vitríny

03.01_V1

Typ: Vitrína integrovaná do mobiliáře – horní pohled do vitríny

Téma: Paleolit a kosti

Sbírkové předměty: Pravěké škrabadlo, čelist mamuta, zub mamuta, hrot pazourkového kopí, kost z mamuta (příp. náhrada za čelist).

03.01_V2

Typ: Vitrína integrovaná do mobiliáře – horní pohled do vitríny

Téma: Neolit, eneolit. Sekery a sekeromlaty

Sbírkové předměty: Fragment sekeromlatu, sekyromlat, kamenná sekera 5x, vrtaná teslice.

03.01_V3

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře – horní pohled do vitríny

Téma: Doba železná. Starověké mince

Sbírkové předměty: Follis, Římská říše, Constantius II. – Flavius Iulius Constantius, 337–341 n. l., Antoninianus, Římská říše, Marcus Aurelius Probus (276–282 n. l.), Follis, Římská říše, Constantius II. – (Flavius Iulius Constantius), 355–361 n. l. Denarius, Římská říše, Marcus Ulpius Traianus, 103–111 n. l. Hemiol, Řecko (starověké) – Makedonská říše (království), Alexandr III. Makedonský (Alexandr Veliký), 336–323 př. n. l. Follis, Římská říše, Flavius Iulius Constans, 348–350 n. l. Drachma, Řecko (starověké) › Thrácké ostrovy › Samothrace, 280 před n. l. Hemidrachm, Sicílie – Akragas, Cca 338–317/287 př. n. l. Denarius, Římská říše, Elagabalus (218–222 n. l.), Sestertius, Římská říše, Galba, 68–69 n. l. Sestertius, Římská říše, Marcus Aurelius, 164–169 n. l. As, Římská říše, Antoninus Pius (138–161) pro Faustina senior (starší) (+141) Diobol, Řecko (starověké) – Kalábrie (Tarentum), 280 př. n. l. – 228 př. n. l., Follis, Římská říše, Konstantin II., 320–324 n. l. Sestertius, Římská říše, Alexander Severus (222–235 n. l.) pro svou matku Julia Mamameia (+235) Sestercius, Římská říše, Gordian III., 241–244 n. l., Dvouuchá amfora z doby bronzové, dvě části Halštatské misky.

03. 01. _M1

Typ vitríny: Instalace v prostoru nad vitrínou – prapory jsou zavěšené nad vitrínami.

Téma: Symboly města

Sbírkové předměty: Prapor Doubravanu (se znakem Chotěboře) A/NEBO Prapor berly (s nápisem Chotěboř)

Interiérové objekty

03.01_INT1

Typ: Zastavení dětské linky

Téma: Jak to funguje?

Popis: Jednoduchá hra, díky které dětský návštěvník pochopí fungování mechanických strojů. Na panelu jsou umístěna 3 fixní ozubená kola a místa, kam jde vložit další ozubená kola. Ta jsou na volno, jejich umístěním lze vytvořit funkční stroj. Na návštěvníkovi je vybrat vhodnou velikost kol a umístit je na správné místo, aby stroj po zatočení klikou fungoval.

Mechanika: Ozubená kola

Reference:



03.02 Vývoj města

Popis

Na tomto místě návštěvník narazí na dominantu patra, kterou je projekce na podlahu a střešní šikminy, doprovázená voiceover, která zobrazuje architektonické a urbanistické proměny města.

Audiovize

03.02_AV1

Typ: Projekce animovaného videa na podlahu

Téma: Vývoj města

Popis: Animované video je promítáno v kruhovém výřezu na podlahu. Postihuje vývoj města od přibližně 13. století až po současnost. Projekce pracuje s dvěma soustřednými kruhy. V prvním, centrálním, se nachází měnící se půdorys města s rozličnými detaily a domy. Ve vnější části (po obvodu) se nachází atmosférická část, která dokresluje důležité části centrální projekce.

Zvuk emituje do prostoru, s jedním anglickým bodem naslechu.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

03.02_AV1

Typ: Projekce animovaného videa do krovu

Téma: Doprovodná projekce k 03.02_AV1

Popis: Ambientní doprovodná část k 03.02_AV1

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

03.03 Symboly města

Popis

Expozice věnovaná počátkům města a symbolům, které jsou s ním spojené. Najdeme zde jak symboly města jako takového, tak symboly cechů z 19. století a zejména zvětšené faksimile dokládající první písemnou známku o Chotěboři. Klademe důraz na tradici města a na to, jak byla vždy důležitá určitá forma prezentace.

Vitríny

03.03_V1

Typ vitríny: Prosklená vitrína s grafickou duplikací faksimile

Téma: Symboly města

Sbírkové předměty: Faksimile, pečetidlo města, špice městského praporu

03.03_M1

Typ vitríny: Položeno na mobiliáři

Téma: Symboly města

Sbírkové předměty: Litinový znak města z radnice

03.04 Když přišli lidé

Popis

Expozice věnovaná počátkům lidského osidlování chotěbořského kraje. Jsou zde vystavené sbírkové předměty datací vázané k této době a snažíme se návštěvníkovi předat informaci, že se zde lidé začali usazovat především kvůli kombinaci mnoha výhodných aspektů tohoto kraje (obchodní cesta, nerostné bohatství).

Grafika

03.04_G1

Typ: Grafika na horizontální ploše

Téma: Středověká doprava

Popis: Atmosférické vyobrazení středověkých dopravních možností.

Vitríny

03.04_V1

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře – horní prosklení vitríny

Téma: Středověk

Sbírkové předměty: Denár, ostruha železná, mincovní depot, hornické kladívko, struska

03.04_V2

Typ vitríny: Šuplík

Téma: Středověk

Sbírkové předměty: Středověké podkovy

Interiérové objekty

03.04_INT1

Typ: Zastavení dětské linky

Téma: Uteč před požárem

Popis: Oheň je dobrý sluha, ale zlý pán. V tomto bludišti dětský návštěvník utíká před požárem do bezpečí. Pomocí ilustrací ukazujeme, jak může požár začít (např. kovář s výhní, svíčka v domácnosti) a co pomáhá oheň rychleji šířit (např. hořlavé materiály, průvan).

Mechanika: Labyrint

Reference:



03.05 Z popela

Popis

Segment výstavy věnovaný těžké době husitství a potažmo požárům, které středověká města v té době často sužovaly. Tématem je zde pro nás pozitivní náhled, že po každé katastrofě a požáru se Chotěboř vždy vzchopila a na místě neštěstí mohlo vyrůst něco nového a dobrého.

Audiovize

03.05_AV1

Typ: Projekce animovaného filmu do krovu

Téma: Husité

Popis: Animované video, které ve stručnosti popisuje problematiku husitství, dvouměsíční husitskou epizodu Chotěboře, obléhání města Petrem Hromádkou z Jistebnice a upálení 300 husitů.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

03.05_AV2

Typ: Videohra

Téma: Požáry města

Popis: Ve středověké Chotěboři dochází k požárům z mnoha důvodů (například při průchodu vojska, z nedbale uhašených svíček či jako akt žhářství). Ve hře se na mapě objevují požáry a úkolem hráče je uhasit je tak, že na animaci ohně podrží prst.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Grafika

03.04_G1

Typ:	Grafická časová osa
Téma:	Časová osa požárů a válek v Chotěboři
Popis:	Vizuální ztvárnění množství válek a požárů, které se městem prohnaly.
Textová reference:	
bod	symbol text český
1485	požár Při požáru shořelo téměř celé město.
1740	požár Při požáru shořelo 92 domů.
1800	požár Při požáru shořelo 84 domů.
1832	požár Jeden z největších požárů v dějinách Chotěboře. Shořelo 132 domů, 48 stodol a velká část kostela sv. Jakuba.
1469	válka Chotěbořským krajem se prohnalo loupeživé vojsko uherského krále Matyáše Korvína.
1635	válka, požár Císařští žoldáci zapálili město poté, co v něm půl roku tábořili.
1645	válka, požár Při průchodu švédského vojska město téměř vyhořelo.
1692	válka, požár

Vitríny

03.05_V1

Typ vitríny:	Vitrína průběžná dlouhá – pod šikminou
Téma:	Fragmenty kostela sv. Jakuba a vitráž z okna původního kostela
Sbírkové předměty:	Vitráž z okna původního kostela sv. Jakuba, pozůstatky z kostela sv. Jakuba 5x

03.05_V2

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře – horní prosklení

Téma: Dobývání Sokolohradu

Sbírkové předměty: Hrot šipky do kuše, střepy Sokolohrad, kus kroužkové košile od Dobkova, ježek proti jízdě, kopí od Sobíňova

03.05_V3

Typ vitríny: Šuplík

Téma: Pozůstatky města

Sbírkové předměty: Střepy ze Staré radnice 6 ks

03.06 Právo a peníze

Popis

Expozice věnovaná způsobům fungování středověkých měst, ve které se snažíme předat povědomí o komplexitě tohoto systému, kde města získávala práva, která jim dovozovala vydávat peníze.

Audiovizie

03.06_AV1

Typ: Videohra

Téma: Městská práva

Popis Videohra, která seznámí návštěvníka s různými právy středověkých měst. Ve hře se objevují postavičky obyvatel se symbolem různých potřeb (pít pivo, zajít si na trh, vidět popravu...) a hráč musí postavičky správně rozřadit do konkrétních měst se symbolem příslušného práva (vařit pivo, pořádat trhy)

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Vitríny

03.06_V1 a 03.06_V2

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře – boční kruhová vitrina ve stolu

Téma: Bohatství města – ukázky mincí z doby 16. až 19. století

Sbírkové předměty: Rudolf II., 1/2 tallér (tolar) = 1/2 tolar (1526–1754), 1585, stříbro, ražba 1579–1608 Matyáš II., 1 thaler (tolar) (1520–1754), 1614, stříbro, ražba 1613–1619 Ferdinand II. Tyrolský, 1 thaler (tolar), stříbro, ražba 1577–1595 Ferdinand II. Štýrský, 1 kreuzer (krejcar), 1631, stříbro, Olomouc, ražba 1625–1636 České stavy, 24 kreuzer (krejcar) = (1/3) thaler (tolar) (1618–1635), 1620, stříbro, Kutná Hora, ražba 1619–1620 Ferdinand III., 1 kreuzer (krejcar), 1631, stříbro, Kladsko, ražba 1628–1636 Leopold I., 6 kreuzer (krejcar) = (0,1) thaler (tolar) (1520–1754), 1675, stříbro, Vra-

tislav, ražba 1672–1693 Josef I., 3 krejcar = (3/120) tolar (1526–1754), 1711, stříbro, Bratislava, ražba 1705–1711 Karel VI., 4 kreuzer (krejcar) = (1/15) thaler (tolar) (1520–1754), 1730, měď, ražba 1730 Karel VI., 6 kreuzer (krejcar) = (0,1) tolar (1520–1754), 1732, stříbro, Praha, ražba 1732–1740 Marie Terezie, 20 krajczár (krejcar) = (1/3) rakousko-uherský forint (1754–1857), stříbro, Kremnice, ražba 1755–1765, Marie Terezie, 1 kreutzer (krejcar), 1762, měď, Kremnice, ražba 1760–1765, Josef II., 20 kreuzer (krejcar) = (1/3) rakousko-uherský gulden (1754–1857), 1785, stříbro, Kremnice, ražba 1781–1790, Leopold II. pamětní žeton (mince) ke korunovací Marie Ludoviky Španělské českou královnou 12. 9. 1791 v Praze, stříbro, František I., 1/2 thaler (tolar) = (1) rakousko-uherský gulden (1754–1857), 1819, stříbro, Vídeň, ražba 1817–1824, Ferdinand I., 6 kreutzer (krejcar), 1800, měď, Praha, ražba 1800–1803, Ferdinand I., 20 kreuzer (krejcar), 1848, stříbro, Vídeň, ražba 1837–1848, FJI, 1 florin (zlatník), 1879, stříbro, ražba: 18(57)72–1892, FJI, 1 korona (koruna), 1894, stříbro, Kremnice, ražba 1892–1906.

03.06_V3

Typ vitríny: Vitřina integrovaná do mobiliáře – stolu
Téma: Bohatství města
Sbírkové předměty: Mosazné pečetidlo cechu soukenického s otiskem

03.06_V4

Typ vitríny: Vitřina integrovaná do mobiliáře – stolu
Téma: Bohatství města
Sbírkové předměty: Měděné pečetidlo cechu krejčovského z roku 1621 s otiskem

03.06_V5

Typ vitríny: Šuplík
Téma: Bohatství města
Sbírkové předměty: Stříbrné cechovní pečetidlo z roku 1606

03.06_V6

Typ vitríny: Šuplík
Téma: Bohatství města

Sbírkové předměty: Stříbrné pečetidlo cechu řezníků, nápis: „Z“ na štítě

03.06_V7

Typ vitríny: Šuplík

Téma: Bohatství města

Sbírkové předměty: Vybrané střepy kachlí z Nemojova z doby 15. a 16. století

Interiérové objekty

03.06_INT1

Typ: Zastavení dětské linky

Téma: Kolik to stojí?

Popis: Na tomto místě dětský návštěvník objeví 3 hmatové otvory, uvnitř nichž je zboží, které musí po hmatu poznat (např. vajíčko). Vedle něj je umístěn měšec s penězi, který je upevněn na táhlu, a je možné ho zvednout. Tím návštěvník zjistí, kolik mincí a jak těžkou „peněženku“ by u sebe musel nosit, aby si zboží mohl koupit.

Mechanika: Hmatový box

Reference:



03.07 Mince se sypou

Vitríny

03.07_V2

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře - stolu

Téma: Poklad

Sbírkové předměty: Mincovní depot mince + nádoba

03.08 Ocel a dým

Popis

Část expozice pokrývající přechod od pozdního středověku k počátku průmyslové revoluce. Jednotlivá podtémata expozice jsou zde volněji spojena motivem velkých změn a otřesů. Ty se zrcadlí jak v audiovizuální projekci věnující se osudu rodu Trčků z Lípy, tak v interaktivní hře která podtrhuje míru a rozsah změn přinesených průmyslovou revolucí.

Audiovize

03.08_AV1

Typ:	Projekce animovaného filmu do krovu
Téma:	Trčkové z Lípy přicházejí o chotěbořské panství
Popis	Animovaný film o komplotu, který vedl ke konfiskaci panství Trčků. Je zde přiblížena i zrádná postava Sezimy Rašina. Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Vitríny - od cechu k průmyslu

03.08_V1

Typ vitríny:	Vitrína průběžná dlouhá
Sbírkové předměty:	Tesák lesních zaměstnanců panství Dobřenských „zlatý“ s pochvou, tesák lesních zaměstnanců panství Dobřenských „stříbrný“ s pochvou, mosazný nástavec k praporu cechu kovářů, bednářů, kolářů a zámečníků, mosazný nástavec k praporu cechu obuvníků a krejčích, vývěsní štít cechu obuvníků, cechovní prapor, cechovní truhla dřevěná, cechovní kniha z roku 1839, uvnitř se nacházejí pečete jednotlivých členů cechu, napodobenina partyzány z 16. století, byla nalezena dětmi, které ji používaly k rýpání hlíny, kuše z HB, navijáky na kuši (2 typy), perkusní pistole jezdecká z poloviny 18. stol., modrotisková forma 2x, perníkové formy ze dřeva, svaté obrázky z litiny 3x (19), mlýnek na kávu z litiny, kříž z litiny

V prostoru

Typ vitríny:	Zavěšená v prostoru
Sbírkové předměty:	Cechovní obraz

03.09 Zapomenutá řeč

Popis

Tento segment expozice se věnuje pouze Národnímu obrození. Toto téma interpretujeme a návštěvníkovi předkládáme nikoli jako konzistentní hnutí, ale jako příběh jednotlivců, kteří se každý po svém snažili přispět rozvoji českého jazyka. Pointou tohoto segmentu pro nás je, že velké změny jsou vždy založeny na úsilí jednotlivců.

Audiovize

03.09_AV1

Typ: Projekce animovaného filmu do krovu

Téma: Národní obrození

Popis: Animované video představující problémy a výzvy při snaze o počestění regionu, vyprávěné z perspektivy málo známého národního obrozence.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

03.09_AV2

Typ: Videohra

Téma: Průmyslová revoluce

Popis: Hra zobrazující zrychlení a změnu životního stylu v Chotěboři. Obsahuje interaktivní ilustrace lidských činností, které ovlivnila průmyslová revoluce: např. doprava (vlaky místo koní), zemědělství (pluhy místo motyk) či svícení (elektřina místo luceren). Úkolem hráče bude tyto změny označit na dvou podobných ilustracích.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Vitríny

03.09_V1

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře

Téma: Zručnost

Sbírkové předměty: Člunek s nití, ruční stávek, list s nákresem tkal. stavu, pohár a střepy z Jilmu, katalog výstavy

03.09_V2

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře

Téma: Škola a vzdělání

Sbírkové předměty: Kniha ke čtení pro druhou třídu městských a wenkowských sskol od Neudorfla, dřevěná tabulka pro školní děti pro čtení 1861, taktovka Františka Buttuly, vyšívaná záložka Františka Buttuly, pečetní prsten, listina z věže kostela (nutno vytvořit faksimile! a přepis)

03.09_V3

Typ vitríny: Šuplík

Téma: Osobnost

Sbírkové předměty: Šavle a viržinko četníka Urvalka

Interiérové objekty

03.09_INT1

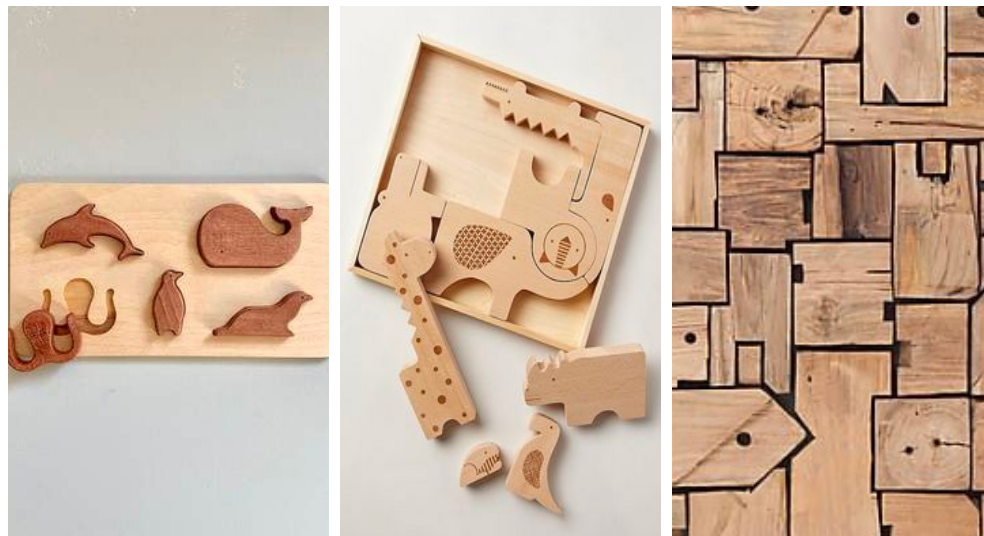
Typ: Zastavení dětské linky

Téma: Jazyk obrozenců

Popis: Chceme dětskému návštěvníkovi hravou formou přiblížit vznik nových českých slov. Na puzzlích vždy vidíme ilustraci konkrétního předmětu (např. kapesník), který je potřeba umístit na místo, kde se nachází nové obrozenecké slovo (např. čistonosoplena).

Mechanika: Dřevěné puzzle

Vizuální reference:



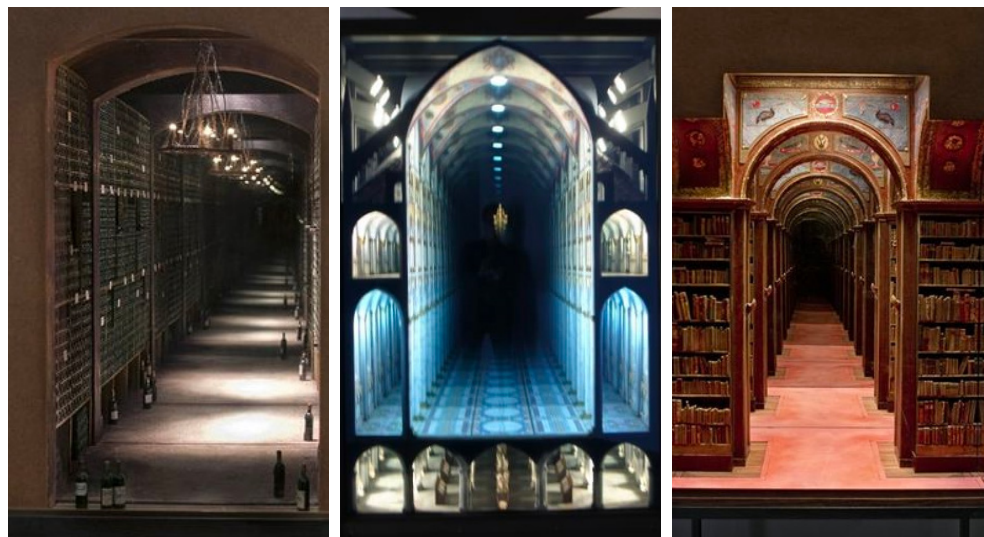
03.09_M2

Typ: Nekonečný prostor

Téma: Klazarova továrna

Popis: Scénograficky zpracovaný nekonečný prostor znázorňující chodbu v Klazarově továrně na textil.

Vizuální reference:



03.10 Doba císařství

Popis

Část expozice zaměřená na Chotěboř v době Rakousko-Uherska. Dva velké segmenty sbírkových předmětů jsou věnovány jednak civilnímu (a náboženskému) životu a jednak vojenství a policii.

Vitríny

03.10_V1

Typ vitríny: Vitrína průběžná dlouhá

Téma: Rakousko-Uhersko

Popis: Část expozice zaměřená na Chotěboř v době Rakousko-Uherska. Dva velké segmenty sbírkových předmětů jsou věnovány jednak civilnímu (a náboženskému) životu a jednak vojenství a policii.

Sbírkové předměty: Rakouská/pruská šavle s pochvou, klobouk rak. důstojníka, bodák k pušce Lorenz vz. 55 s původní pochvou, rakouský četník přilba, šavle R-U úředníků s pochvou, 2x liturgická „sluníčka“ po Židech, dřevo, čepce z 2.pol. 19.stol, Chotěbořsko, kniha Rieger: Čechy, země i národ ve vlastnictví Sokol Chotěboř, pálená taška 1896 Chotěboř, špice z praporu Doubravanu, Jungmannova Slovesnost 1845 z knihovny v Chotěboř, Práva naší řeči a národnosti z knihovny Chotěboř, Česká Bibliotéka pro vlastence milované zazyka..., 2x Slownjk česko-německý z knihovny Chotěboř, čamara Jana Strouhala, polní páska rakouských důstojníků

03.11 Jdu do války

Popis

Část expozice věnovaná první světové válce. Náladu doby přibližujeme osobními příběhy chotěbořských obyvatel, kteří rukovali na frontu. Naším cílem je tu pohlédnout na válku nikoli výčtem bitev a postupů vojsk, ale z lidské a osobní perspektivy.

Audio

03.11_AU1

Typ: Audio poslech

Téma: Deníky z první světové války

Popis Dramaturgické zpracování deníkových záznamů a vzpomínek na první světovou válku do audio podoby, která nese prvky rozhlasové hry a silných audionarativních montáží.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Vitríny

03.11_V1

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře

Téma: První světová válka

Sbírkové předměty: Bodák USA z první světové války + pochva

03.11_V2

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře

Téma: První světová válka

Sbírkové předměty: Fragmenty rekvírovaného zvonu

03.11_V3

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře

Téma: První světová válka

Sbírkové předměty: Kubánkův prsten z děl. granátu

03.11_V4

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře

Téma: První světová válka

Sbírkové předměty: Desky pamětí Emanuela Brychty + faksimile listu

03.11_V5

Typ vitríny: Šuplík

Téma: První světová válka

Sbírkové předměty: Dělová střela

03.11_V6

Typ vitríny: Šuplík

Téma: První světová válka

Sbírkové předměty: Těžítko z prostřelené lodi

03.11_V7

Typ vitríny: Šuplík

Téma: První světová válka

Sbírkové předměty: Foto I. Herrmanna se synem 1916

03.11_V8

Typ vitríny: Šuplík

Téma: První světová válka

Sbírkové předměty: Faksimile skici J. Průchy z fronty + jeho tužka

03.12 Roky mezi válkami

Popis

Pokrýváme období mezi první a druhou světovou válkou s akcentem na proměny hmotné kultury. Sbírkové předměty by měly poukázat na jistý druh modernity, který tehdy rezonoval společností. Závěr vitríny má negativní akcent v podobě nastupujícího protektorátu.

Vitríny

03.12_V1

Typ vitríny: Vitřina integrovaná do mobiliáře

Téma: 1. republika v rozkvětu

Sbírkové předměty: Výroční zprávy Reálného gymnázia v Chotěboři (několik kusů, 3–5), chanukový svícen, putovní pohár od rady města Ch. 1923–26

03.12_V2

Typ vitríny: Vitřina integrovaná do mobiliáře

Téma: Počátek protektorátu

Sbírkové předměty: Kniha otevřená na stránce s Chotěboří s poznámkou „nakupujte v árijských obchodech“, průkazka člena Národního souručenství, pracovní knížka 1–2 ks, průkazka Josefa Smejkalů do Luftmuna Sobinaw, dva dopisy komunikace fotbalistů Brodu a Chotěboře

03.12_V3

Typ vitríny: Šuplák

Téma: Počátek protektorátu

Sbírkové předměty: Potravinové lístky

03.13 Budu partyzán

Popis

Pro období druhé světové války je pro Chotěboř klíčové partyzánské hnutí. Podobně jako u první světové války se ho snažíme líčit z lidské a osobní perspektivy, demytizovat a předat návštěvníkovi pokud možno realistický obraz toho, co znamenalo být partyzánem.

Audio

03.13_AU1

Typ: Audio poslech

Téma: Deník partyzánů z druhé světové války

Popis: Dramaturgické zpracování deníkových záznamů a vzpomínek partyzánů z druhé světové války do audio podoby, která nese prvky rozhlasové hry a silných audionarativních montáží.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Vitríny

03.13_V1

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře – stolu

Téma: Partyzáni

Sbírkové předměty: Samopal PPS-41, světlicová pistole, brašna J. Starého, příruční skládací lucerna

03.13_V2

Typ vitríny: Šuplík

Téma: Partyzáni

Sbírkové předměty: Pistole Tokarev, 2x granát, dalekohled s futrálem, kompas s řemínkem na ruku

03.14 Nevzdám se

Vitríny

03.14_V1

Typ vitríny: Vitrína průběžná dlouhá

Téma: První republika a počátek okupace

Sbírkové předměty: Klíč na demontáž kolejí, kabát vyráběný firmou Josef Blažek, Chotěboř, 2x železničářská lampa, policejní přilba místní policie, přilba velitele hasičského útvaru, čepice čsl. armády dělostřelce K. Pohanky, 2x plynová maska Eckhardt (s chobotem a bez) a válcový obal

V prostoru

Typ vitríny: Instalace na šikmině krovu

Téma: První republika a počátek okupace

Sbírkové předměty: Plakát „Provolání“ o obraně lesů v katastru z chotěbořské tiskárny, plakát „Provolání“ o začátku okupace z místní tiskárny

03.15 Temný konec temných časů

Popis

Tento segment výstavy se věnuje období na konci druhé světové války, které bylo v Chotěboři poznamenáno především krvavými střety s odcházejícími německými vojsky. Tématem je zde pro nás vykreslení způsobu, jak se někdy v historii malé změny a rozhodnutí nabalují na sebe a mohou mít fatální následky.

Audiovize

03.15_AV1

Typ:	Animované video promítané do šikmin
Téma:	Konec války
Popis	Animovaný film o konci války v Chotěboři, který popisuje emotivní osobní příběhy chotěbořských obyvatel těsně před příjezdem Rudé armády. Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Vitríny

03.15_V1

Typ vitríny:	Vitrína průběžná dlouhá
Téma:	Okupace a konec války
Sbírkové předměty:	Buben Hitlerjugend, helma Waffen SS, sumky na náboje k MP 40 + zásobník v nich, pás od kulometu, úlomek ze spadlého letounu Stuka, vlaječka s hákovým křížem, šavle Mazanec, velitel města (39), páska RG, helma rumunské armády

V prostoru

Typ vitríny:	Na stěně nad 03.13_M2
Téma:	Konec války
Sbírkové předměty:	Plakát 1946 – sekce Květen 1945 a osvobození

03.16 Růžové brýle

Popis

Tato část výstavy zachycuje neproblematické aspekty života za socialismu. Jde především o ukázky hmotné kultury tehdejší doby a audionahrávky vzpomínek obyvatel. Segment slouží jako určitá protiváha tomu následujícímu, který se pochopitelně věnuje klíčovým a častěji zpracovávaným historickým momentům z druhé poloviny 20. století.

Zároveň je tato část expozice věnována i temnějším aspektům života v lidově-demokratickém zřízení. Audio část je věnovaná vzpomínkám na srpen 68 a sbírkové předměty přibližují výstroj příslušníků SNB.

Audiovize

03.16_AU1

68 deníkový záznam

- Typ: Audio poslech deníkových záznamů
- Téma: Změna politického prostředí v roce 1968
- Popis: Dramaturgické zpracování deníkových záznamů a vzpomínek ze srpna v roce 1968 do audio podoby, která nese prvky rozhlasové hry a audio-narativních montáží.
- Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

03.16_AU2

- Typ: Audio poslech
- Téma: Chotěbořské strojírný
- Popis: Rozhovory s obyvateli a zaměstnanci Chotěbořských strojíren s cílem vystihnout jejich vztah k zakladateli Vilémovi Eckhardtovi a ke strojírnám samotným. Jaký přínos pro Chotěboř strojírný měly a jak by vypadala Chotěboř, kdyby nikdy nebyly založeny?
- Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

Interiérové objekty

03.16_INT1

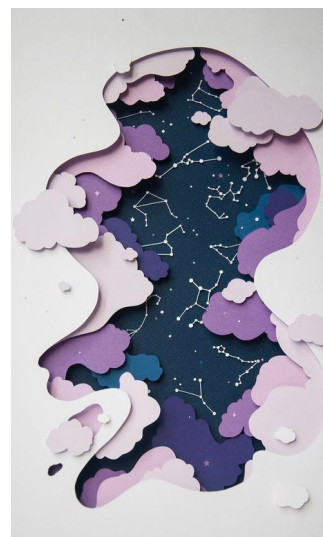
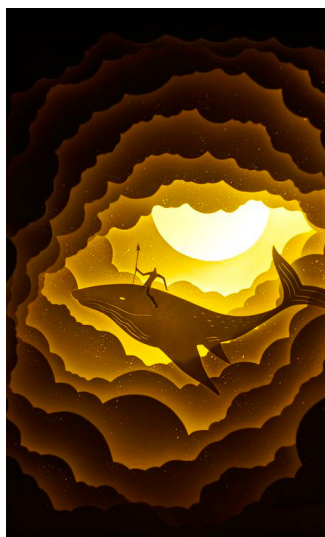
Typ: Zastavení dětské linky

Téma: Najdi partyzána

Popis: Nenápadnost partyzánů a schopnost unikat spatření a chycení byla jejich silnou stránkou. V tomto panoramatickém diorámatu využíváme mechaniku oblíbené hry „Najdi Valda“ – zde budou v ilustraci lesa schováni partyzáni.

Mechanika: Diorama

Vizuální reference:



Vitríny

03.16_V1

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře

Téma: Socialismus – špatná stránka

Sbírkové předměty: Kniha Vier Bücher von der Nachfolgung Christi, klobouk Karla Janáčka, potravinové lístky

03.16_V2

Typ vitríny: Vitrína integrovaná do mobiliáře

Téma: Socialismus – konzumní stránka

Sbírkové předměty: Kabelka, fén, vlaječka Strojírny Ransko, odznaky Strojírny, závěsný znak předsedy MNV v Chotěboři či jeho zástupce, informační bulletin č. 17 „100 let slévárny NR“, brožura Umělé hmoty...

03.16_V3

Typ vitríny: Šuplík

Téma: Socialismus – intimní stránka

Sbírkové předměty: Dobový toaletní papír, dobová intimní vložka Violetta + pytlík s deseti kusy

03.17 Zátiší z 20. století

Popis

Na dvou obrazovkách se zde promítají fotografie z různých momentů chotěbořské historie. Tématem naší výstavy je určitá propojenost událostí a zachycení toku času, a tato slide-show dobových snímků by tento duch měla podporovat.

Audiovize

03.17_AV1

Typ:	Prezentace fotografií na dotykové obrazovce
Téma:	Civilní obyvatelé
Popis:	Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

03.17_AV2

Typ:	Prezentace fotografií na dotykové obrazovce
Téma:	Válka
Popis:	Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

03.18 Otisk

Popis

Do této části expozice budou vybrány předměty, které symbolicky znázorňují svůj možný budoucí význam pro Chotěboř, potažmo pro kraj. Předměty budou vytištěny na 3D tiskárně v jednotné barvě. Samotný 3D tisk odkazuje na neurčitost a symboličnost předmětu. Jedná se tak o reprezentativní předměty postihující témata, která mohou být důležitá, ale vzhledem k budoucnosti se jejich přínos ještě může vyvíjet – důležitost předmětu může vzrůst, nebo naopak poklesnout. Předměty budou doplněné textem na šikmině, který návštěvníkovi ozřejmí symboličnost předmětů. Zejména pak myšlenku, že v současné době nelze odhadnout, co bude důležité za několik desetiletí.

Vitríny

03.18_V1

Typ:	Prosklení v bočním výřezu vitríny
Téma:	Současnost
Předmět:	Láhev od piva s logem chotěbořského pivovaru

03.18_V2

Typ:	Prosklení v bočním výřezu vitríny
Téma:	Současnost
Předmět:	Komponent 3D tiskárny (3D tisk Průša)

03.18_V3

Typ:	Prosklení v bočním výřezu vitríny
Téma:	Současnost
Předmět:	Logo Festival fantazie

03.18_V4

Typ:	Prosklení v bočním výřezu vitríny
Téma:	Současnost

Předmět: Hokejka (hokejový stadion)

03.18_V5

Typ: Prosklení v bočním výřezu vitríny

Téma: Současnost

Předmět: Logo města Tiszafüred (partnerství s maďarským městem Tiszafüred)

03.18_V6

Typ: Prosklení v bočním výřezu vitríny

Téma: Současnost

Předmět: Lilie (symbol skautů, Petr Hájek)

03.18_V7

Typ: Prosklení v bočním výřezu vitríny

Téma: Současnost

Předmět: Letadélko (2017 mistrovství světa v akrobacii)

03.18_V8

Typ: Prosklení v bočním výřezu vitríny

Téma: Současnost

Předmět: Triangl (hudební sbor Doubravan)

03.18_V9

Typ: Prosklení v bočním výřezu vitríny

Téma: Současnost

Předmět: Znak muzea

03.18_V10

Typ: Prosklení v bočním výřezu vitríny

Téma: Současnost

Předmět: Starý film (symbol kina)

03.19 V klidu

Popis

Sezení před koncem expozice a před 03.20_AV1

03.20 Pěna dní

Popis

Návštěvníkova cesta patrem končí u závěrečného animovaného videa, která shrne pointu celé výstavy: a totiž, že všechny věci navazují na sebe. Geologické jevy zde způsobily vytvoření příhodných podmínek pro život, díky tomu se tu usadili lidé, vzniklo město. A celé jeho dějiny lze číst jako pavučinu vzájemně se ovlivňujících událostí, které uvádí do pohybu často běžní lidé. Dál se tak vypráví příběh, kterého jsme všichni součástí.

Audiovize

03.20_AV1

Typ: Animované video promítané do šikmin

Téma: Chotěbořská pěna dní

Popis: Závěrečné video, které by mělo návštěvníkům poskytnout silnou tečku za celou výstavou, připomenout nejsilnější emotivní momenty a zdůraznit propojenost mezi lidskou historií a přírodou. Video vyjde z kresby inspirované skutečnou krajinou kolem Chotěboře, shrne nejzásadnější momenty výstavy a skončí opět v kresleném výjevu odrážejícím současnou podobu Chotěboře.

Zvuk videa je emitovaný do prostoru.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

03.21 Ozvěny

Popis

Těsně před odchodem zpátky na chodbu může ještě návštěvník přiložit ucho k náslechovému místu, kde zaslechne útržky jednotlivých informací, které během výstavy mohl zaznamenat: jsou ale zdůrazněny ty momenty, kdy nějaká skutečnost vedla k jiné (např. výhodná poloha na křížení řeky a cesty zapříčinila vznik města).

Po tomto závěrečném momentu se návštěvník vrací do přízemí a opouští výstavu.

Audio

03.21_AU1 (2x)

Typ: Audio zastavení

Téma: Ozvěny expozice

Popis: Intimní náslechová místa, kde se opakují důležité části, které zazněly v expozici.

Více informací v dokumentu: Scénáře audiovizí pro městské muzeum v Chotěboři.

03.22 Podesta a schody

Grafika

03.22_G1

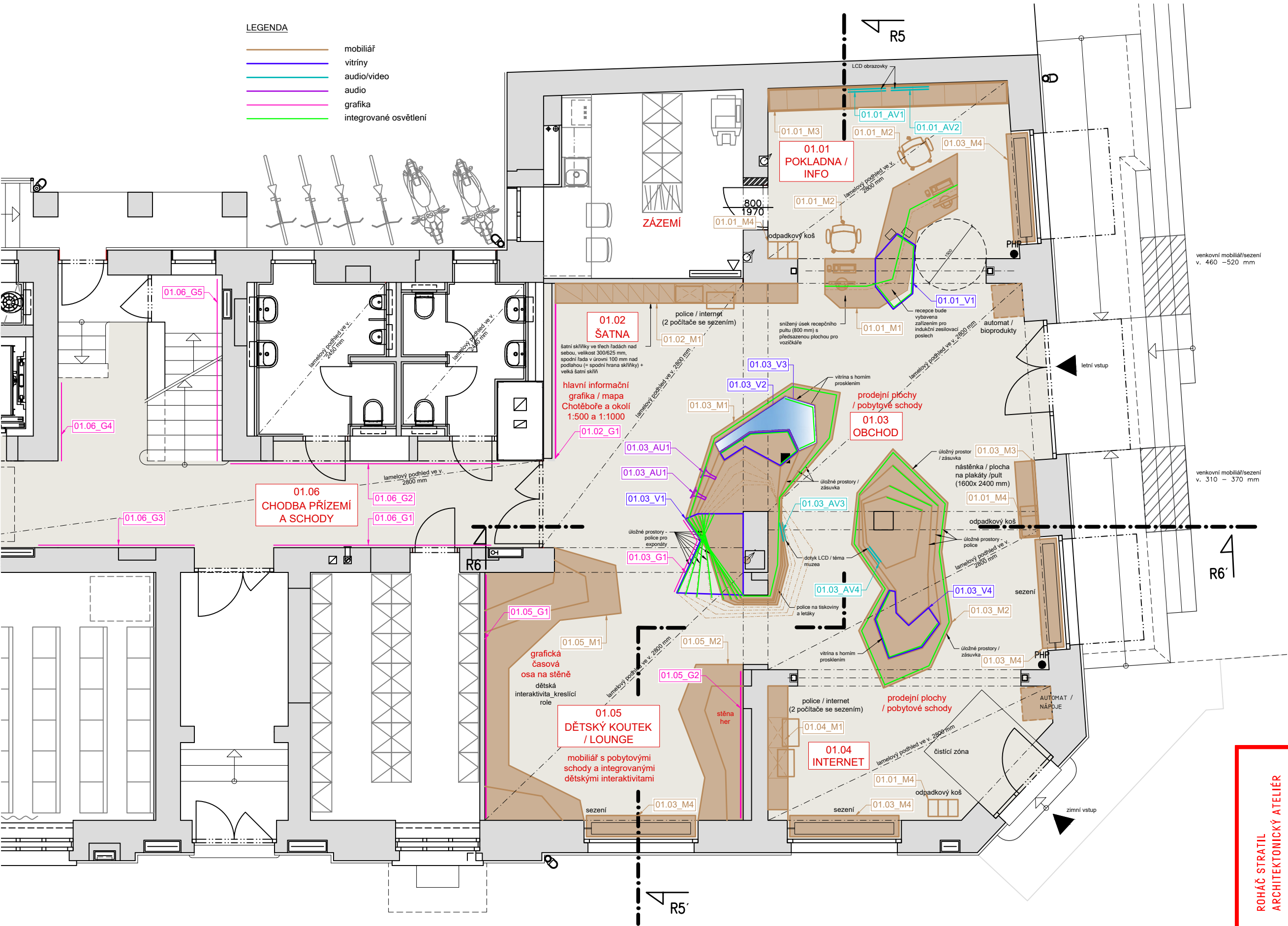
Typ:	Celostěnná grafika
Téma:	Přechod z přírody do historie
Popis:	Celoplošně zpracovaná grafika, která symbolizuje přechod z přírody do toku historie.

03.22_G2

Typ:	Celostěnná grafika
Téma:	Historie
Popis:	Celoplošně zpracovaná grafika evokující tok času v historii.

VSTUPTE DO MUZEA

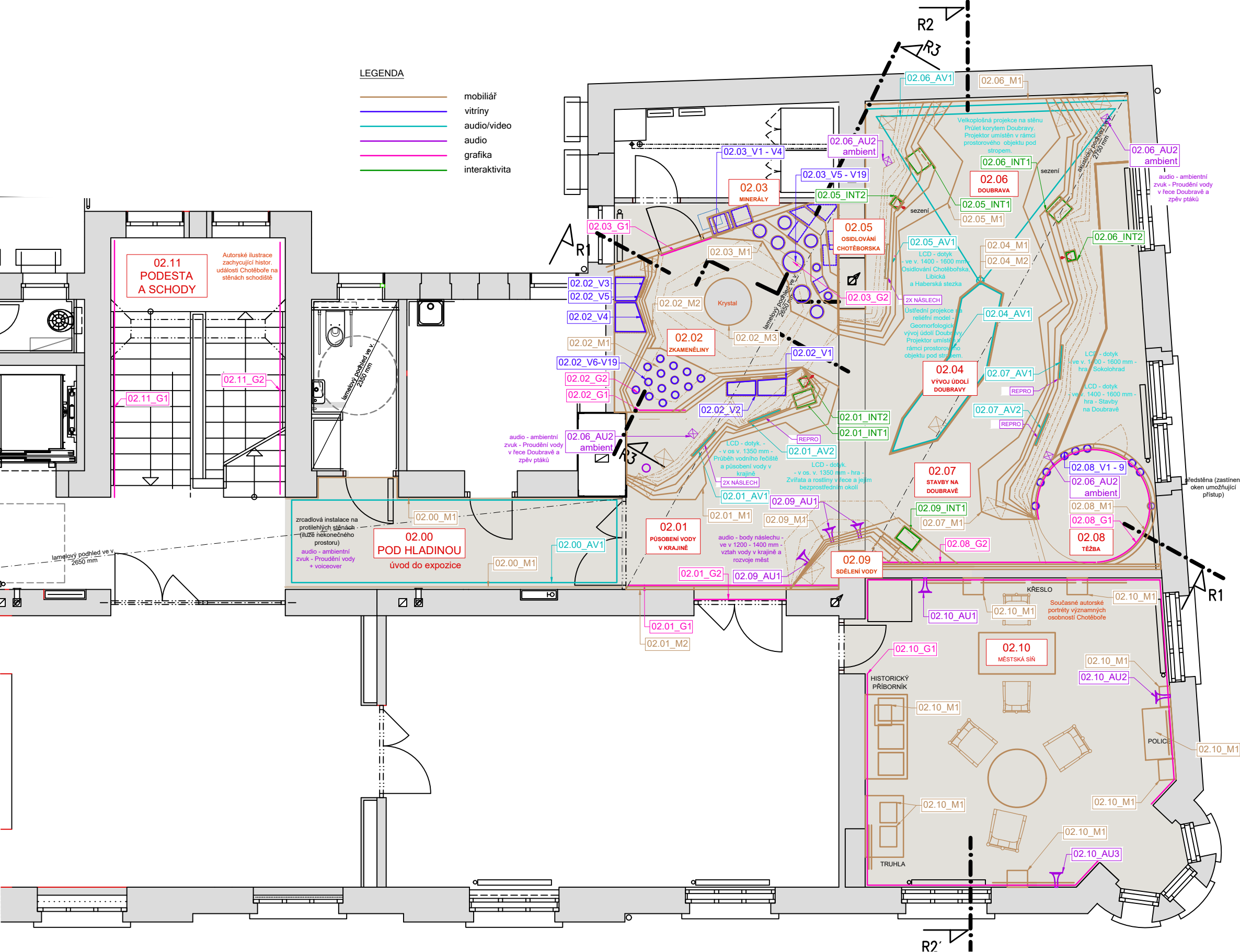
02.01.
KOORDINAČNÍ PŮDORYS
M 1:75



ROHÁČ STRATIL ARCHITEKTONICKÝ ATELÉŘ	RSAA
	BRUSELSKÁ 14 120 00 PRAHA 2 605 557 733
	ROHACSTRATIL.CZ

2.NP_ŘEKA DOUBRAVA

02.01.
KOORDINAČNÍ PŮDORYS
M 1:75



ROHAČ STRATIL
ARCHITEKTONICKÝ ATELIER

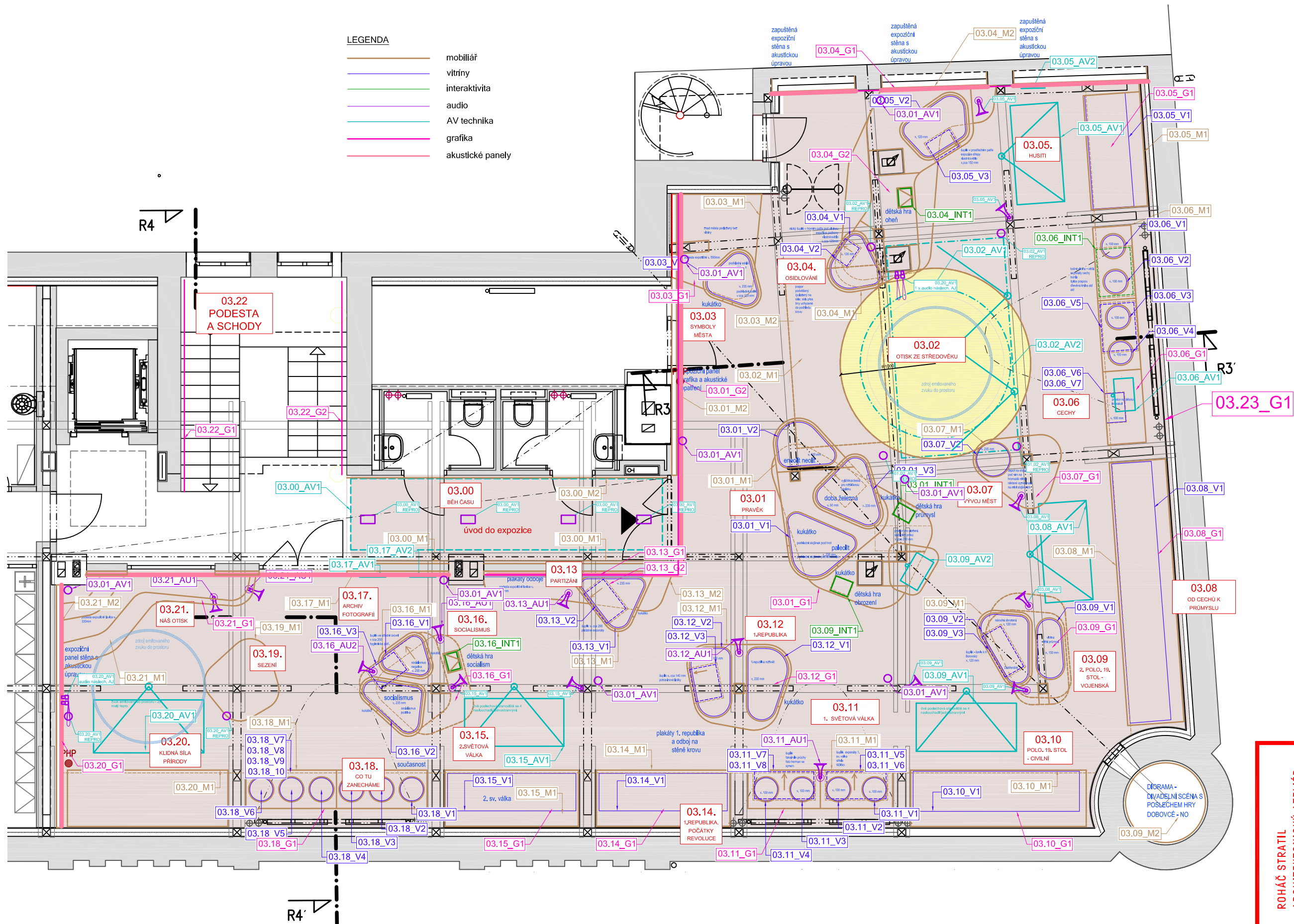
RSAA

BRUSELSKÁ 14
120 00 PRAHA 2
605 557 733

ROHACSTRATIL.CZ

3.NP_BĚH ČASU V CHOTĚBOŘI

02.01.
KOORDINAČNÍ PŮDORYS
M 1:75



ROHÁČ STRATIL ARCHITEKTONICKÝ ATELIER

RSAA

BRUSELSKÁ 14
120 00 PRAHA 2
605 557 733

ROHACSTRATIL.CZ

Za studio Krutart připravili:

Ing. arch. Bára Klapalová

vedoucí art directorka

MgA. Pavel Gotthard, Ph.D.

hlavní scenárista

MgA. Juliána Silvie Kamas

výkonná producentka

+420 736 452 855

juliana.silvie@krutart.cz

Za konzultace děkujeme:

Městské muzeum Chotěboř

Mgr. Michal Kamp

Mgr. Lenka Dolanová, Ph.D.

pracovní skupina města Chotěboř a CEKUS

Bc. Michaela Krpálková

Mgr. Stanislav Pavlíček

Mgr. Michal Rozhoň, Ph.D.

Mgr. Bc. David Šafránek

Ing. Tomáš Škaryd

odborník na geologii a přidružená témata

Mgr. Jan Doucek

hardwarová řešení

3D Sense, s. r. o.

pro Městské muzeum v Chotěboři

vypracovalo studio Krutart

2021