

Příloha 1.2a Veřejné zakázky malého rozsahu „3D Model Vlašského dvora s videomappingem“ **Výtah z Literární scénáře**

KUTNOHORSKÁ MINCOVNA (místnost 110):

Animovaná „cesta časem“ vede do velkého sálu 110, který je věnován technologii středověkého mincování. Jedná se o vyvrcholení hlavní prohlídkové trasy. V úvodu celé expozice bude instalován virtuální 3D model Vlašského dvora, prezentující jeho středověkou stavební podobu a umístění jednotlivých etap zpracování suroviny, od přípravy materiálu až po vlastní ražbu (viz například Plasy, virtuální model stavebních etap proměny areálu pivovaru, NTM – Centrum stavitelského dědictví). Rovněž zde bude umístěna faksimile středověké kutnohorské iluminace (GASK Kutná Hora) a pro srovnání ve výkladu rovněž kopie Kutnohorského graduálu, kolem r. 1490 (ÖNB Wien). Interiér celého sálu obsahuje postupně všechny dílčí fáze zpracování stříbra podle středověké iluminace. Podél stěn jsou rozmístěny jednotlivé kóje, které představují postupně fáze těžby, hutní proces – pražení, tavení a shánění rudy, přes slévárenské procesy – přepalování, zrnění, sázení verku a odlévání cánů až po mincovní postupy ve šmitnách – zpracování cánů a úpravu střížků, abychom byli svědky vlastní ražby v preghausu, kterou autenticky demonstruje v dobovém kostýmu oděný pregér. Expozice je prostorově uspořádána podobně, jako se staví filmové dekorace pro průběžné záběry z několika oddělených lokalit.

Každá kóje má svou vlastní náplň, vnímatelnou z různých hledisek. Pro děti je atraktivní „dětská trasa“, která v zábavně edukativní rovině předestírá dětem podklady pro vyplňování herních testů různých stupňů, podle věkových kategorií. Další hledisko (rovina vnímání) je přizpůsobeno „rychlému návštěvníku“, který se chce seznámit s expozicí obecně informativně. Pro zvědavého návštěvníka je připravena rovina obsáhlejší, když začne podrobněji zkoumat jednotlivé sekvence z různých úhlů pohledu. V nejodbornější rovině získá návštěvník odborník při podrobném sledování a odkrývání „skrytých“ výkladů netušené poukazy a zdroje informací. Kustod – animátor, který víc než hlídačem, je pomocníkem a rádcem návštěvníků, naviguje je do patřičného směru, nabízí jim možnosti neobjevených překvapení. Návštěvník si sám řídí tempo i rytmus prohlídky, která je plnohodnotná ve všech vrstvách. Jak ve vrstvě rychlé informativní, zážitkové, tak i v hravé dětské, ale i v rovině podrobné, edukativní až odborné.

Programová náplň:

Jednotlivé kóje budou uvedeny lineární kresbou celé iluminace s vybranou barevnou (původní) částí díla, aby se návštěvník seznámil s jednotlivými segmenty iluminace a jejich interpretací (Studnicková, Pruš – Iluminace, GASK 2010).

Těžba:

V jedné z kójí je umístěn rumpál, vytěžující z podzemí na povrch (ze sklepa, kterým jsme prošli na začátku při návštěvě středověkého sklepení a rozluštění záhady ztraceného stříbra) putýnky s rudou. Druhá, podrobnější vrstva sledování je situována do rubového (zadního) pohledu – kulisy, tvořící prospekt každé sekce. Kulisy se z rubu stávají nosiči dalších vrstev informací, výkladů, nových neočekávaných překvapení (pověst, detail artefaktu, způsob ošetření sbírkového předmětu apod.), které návštěvník musí aktivizovat a objevit (např. otevřít okénko, v něm je umístěná lupa, nasměrovaná na detail surové horniny, která je zpředu součástí hromádky rudy, adjustované v bezpečnostní schránce – vitrínce). Předměty: nářadí a nástroje horníků, oděv a ochrana při práci, přepravní prvky (necičky, kolečka, ...), vážení, evidence a obchodování, nerosty/vytěžená ruda zvětšená lupou, možnost potěškání, ...

Rudokupci:

S těžbou rudy souvisí nedílně i její prodej, proto druhá část této kóje bude zařízena oktagonálním stolem, za nímž na pozadí sedí postavy z iluminace (zvětšenina malby) a na stole může návštěvník hapticky vyzkoušet materiály (test: uhodnout a porovnat váhu rudy X váhu hlušiny X váhu např. uhlí, ...).

Hutnictví:

Velká hutnická kóje bude obsahovat tři hlavní procedurální výklady – **Pražení rudy, Tavení rudy a Shánění**. Každý z těchto technologických postupů má specifické projevy, závislé na podmínkách a zručnosti tavičů. Tato kóje se skládá ze tří pecí. V první bude předvedena ukázka pražení na tzv. kamínek, druhá prezentuje stavení kamínku s olovem, které váže stříbro a ve třetí, sháněcí peci, se stříbro odloučí ze slitiny. Exponáty této kóje budou produkty z jednotlivých fází, jejich rozborové infrafotografie a reálné ukázky pro porovnání (potězkání): kamínek / slitina / stříbro. Stříbro bude rovněž prezentováno ve formě bochníkového ingotu (v předepsaném tvaru a váze) ..., imitace bochníku k potězkání.

Mincovna:

Má tři základní části – **prenárnou** (mincovní slévárnu), **šmitnu** (mincovní kovárnu) a **preghaus** (vlastní mincovní razírnu).

Prenárna je další trojdílná kóje, kde **preněř, kerner a gysar** zpracovávají stříbro do potřebné kvality a tvarovatelnosti. Uvidíme, jak **preněř** zde čistí stříbro v hrncovité nádobě, **kerner** bude zrnit měď, připravovat přísady a lít v kernárně taveninu přes březová košťata do vody a **gysar** za dohledu mincovního úředníka vadařina bude vážit stříbro a přesné množství mědi pro slití v gysárně. Poslední fáze zpracování stříbra v mincovní slévárně – odlévání cánů do barchánu, umístěného ve střelce – bude prezentováno v závěru této sekce Mincovní slévači jsou ploché siluety dělníků, převzaté z kutnohorského graduálu, jejich tváře však jsou vyřezané a místo nich se do stejné pozice můžou nastavit malí návštěvníci k vyfotografování. Exponáty: hrncovitá nádoba (tzv. test), březová košťata s vědrem, váhy na přesný poměr mědi a stříbra, ukázka cánů (tyče kruhového průměru). Ve vitríně čisté stříbro, měděná zrnka, mincovní slitina.

Šmitna má dvě části, dělí se na **zpracování cánů** a na **úpravu střížků**. Jeden minciř rozkovává plech, rozstřihá jej na farfule, čtverečky a ostříhne na střížek nebo čtyřřezem roztepe = kvečování. Další minciř klopováním zakulatí okraje sloupku mincí a kvečováním vyrovná střížky. Ve druhé části šmitny nakonec přijde **bělení** – vyvážení v roztoku kuchyňské soli a vinného kamene. Tyto specifické zručnosti jsou prezentovány v rámci 3D převedení fragmentů z iluminace, do které jsou vkomponovány monitory se záběry na detaily zručnosti minciřů. Vystavené předměty: nástroje pro rozkování a rozstřihávání stříbrného plechu, nástroje na klopování a kvečování a „studené“ ohniště s měděnou pánvičkou na bělení.

Preghaus:

Je vyústěním celého procesu, celé expozice a je umístěn v druhé části této expozice v centru, jako ostrovní instalace ve druhém náměstíčku. Je to domeček, tvaroslovně převzatý z iluminace a je zařízen pregéřským vybavením pro dva pregéře. V této interaktivní simulaci kustod v pregéřském kostýmu vysvětluje způsob ražby, popisuje nástroj a vyrazí minci (cca 1 x za 30 minut). Návštěvníci si mohou jeho kladivo potěžkat a pak si vyzkoušet „soft“ verzi ražby jednostranné mince na koženém odhlučném podkladě (ražba z měkkého materiálu, lehčí kladivo, bez rány). Vystavené předměty: spodní a vrchní razidla, kladivo, pracoviště dvou pregéřů (animátor razí minci na lavici + návštěvník sedí na trojnožce = soft verze), hotové mince, zvětšeniny mincí z rubu a z lícu, soutisk, zvětšené detaily razidel.

Poslední kóji expozice je tzv. **rejtunk (mincovní kancelář)** (opět tvaroslovně převzatý portál domečku z graduálu), skrze kterou návštěvníci procházejí k východu. Zde je zdokumentován postup evidování výroby, pracovních zápisů a vyplácení jednotlivých profesí. Rovněž odškrťování hluchých pregéřů, kteří nemohli díky velkému pracovnímu nasazení v neúnosně hlučném prostředí pokračovat v práci.

Účel a přínos expozice:

- prezentace mincovního výrobního procesu a jeho souvislosti se středověkou podobou a funkcí objektu Vlašského dvora, představení postupů těžby a zpracování stříbra, výroby mincí.

Výroba:

- maketa VD včetně programu a technologie
- faximile Kutnohorské Iluminace a Kutnohorského Graduálu v reprezentativní nasvětlené kastli
- Výkryty oken barevně přechází gradientem od zalomení místnosti z černé do bílé (lomená bílá)
- 7x kóje – základní stavba a design: těžba /rudokupci / hutnictví / prenárna / šmitna / preghaus / rejtunk
- mobiliář: rumpál, oktagonální stůl rudokupců, tavicí pec, sháněcí pánev, stolová pícka, stůl prubíře, lavice + špalek, trojnožka pro soft ražbu, skříňka na lejstra s průzorem zezadu, 4 špalky s kovadlinkami
- repliky nástrojů, nářadí: kolečko, necičky, koš, 3x velký měch, 1x malý měch, hornické slévačské a mincířské nářadí a nástroje, 2x váhy (stojánkové, závěsné), raznice pregéře, raznice návštěvníka, *počet, popis, rozkresy*
- rekvizity: ptačí křídlo, předměty k práci podle Iluminace, koše a mechanismus na měchy,
- Kostýmy: 1x pregéřský honosný kostým, 1x čepec pro návštěvníka, 1x hornická kytle
- AV programy – zpracování stříbra (prenárna), příprava střížků (šmitna)
- audioprogramy
- studené ohniště (barvené hedvábí, větráček, spodní barevné nasvětlení)

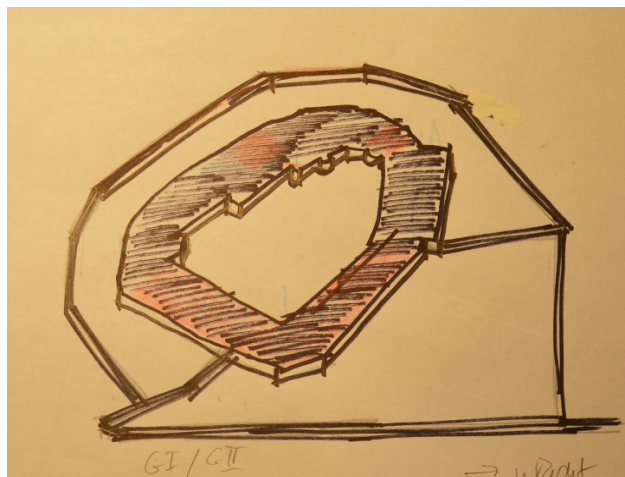
Vybavení:

- AV technologie – monitor 2x
- technické podmínky (stavba):
- řešení světlených poměrů a případná úprava interiéru místnosti č. 110
- místnosti do bílého vymalování (lomená bílá)
- vynechání části finální podlahy pro simulaci výstupu ze šachty podle výtvarně prostorového řešení
- (co nejhlubší bude možné).
- Elektro a audiorozvod, osvětlení podle výtvarně prostorového řešení

3D MODEL S VIDEOMAPPINGEM

místopis 110

3D model Vlašského dvora znázorňující podobu areálu po přestavbě Václavem IV. Kolem roku 1400¹. (Jednoduchý hmotový model budov s hradbami na hladce modelovaném terénu².)

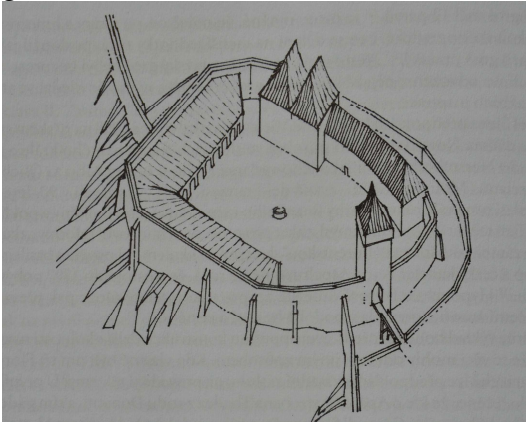
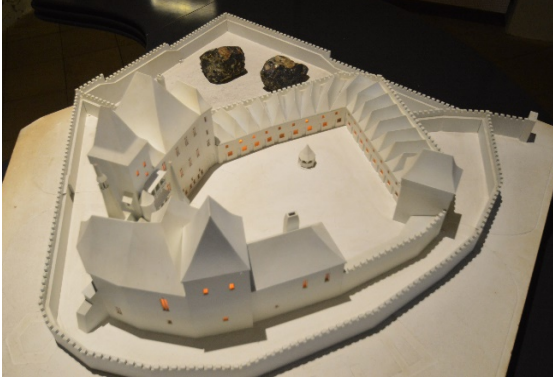


S pomocí videomappingu bude nejprve ukázána poloha jednotlivých součástí areálu mincovny. Poté bude znázorněn rozsah přestavby v 19. století, resp. rozsah dochovaných středověkých částí v dnešním Vlašském dvoře.

Pro čtyři klíčové stavební podoby (gotika 1300, gotika kol. 1400, 90. léta 19. století před přestavbou, novogotická podoba) budou použity v projekci čtyři různé barvy. Projekci doplní audio výklad.

¹ podle A. Pospíšila, modelu umístěného dnes v expozici

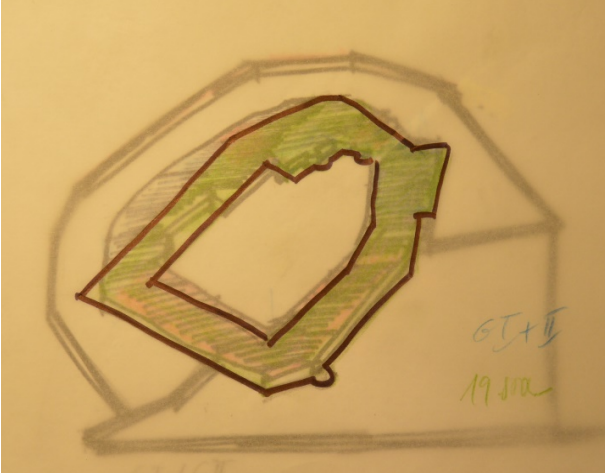
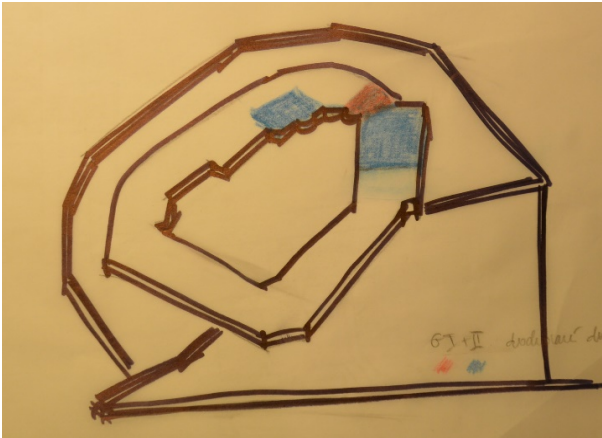
² podklad podle vrstevnicové mapy cuzk.cz

Audio	Videomapping
<p>Ve 14. století měl Vlašský dvůr nenáročnou podobu technologického objektu.</p> <p>Na konci 14. století byl Václavem IV. přestavěn na rezidenční sídlo.</p> <p>Po přestavbě se areál skládal z horního a dolního dvora. Samotná mincovna s technologickými a úředními objekty a sklady paliva byla soustředěna kolem okrouhlého horního dvora. Sedmnáct šmiten (mincířských dílen) zaujímalo jeho dvě strany. Ve dvoupatrovém Vysokém domě se</p>	<p>-obrázek starší středověké podoby (počátek 14. stol.)³ - kresba axonometrie promítnutá na model {barva 1 = gotika I, kolem 1300}</p>  <p>-osvětlení hmoty budov na modelu (podoba po přestavbě)⁴ - kresba axonometrie promítnutá na model {barva 2 = gotika II, kolem 1400}</p>  <p>-zvýraznění horního a dolního dvora</p> <p>-zvýraznění šmiten</p> <p>-zvýraznění Vysokého domu</p> <p>-zvýraznění preghausu</p> <p>-šipka k hlavnímu vstupu</p>

³ podle J. Šimečka, in Jan, L., Václav II. král na stříbrném trůnu, Argo, Praha 2015, s. 514

⁴ podle A. Pospíšila, modelu umístěného dnes v expozici

<p>nacházel královský palác. V jeho přízemí byl situován tzv. Preghaus (razírna mincí). Hlavní vstup byl situován, stejně jako dnes, od západu, další byl vstup byl tzv. Jižní branou, od kostela sv. Jakuba.</p> <p>V severozápadním křídle se v přízemí nacházely prostory mince, prenárna (mincovní slévárna), gosa, mincovní světnice. O něco jižněji se nacházely sklady dřevěného uhlí a mědi.</p> <p>V patře se nacházela královská kaple a rejtunk - úřední část mincovny, spolu s dalšími úředními prostory. Jádrem bylo ze severu obehnané parkánové zdi.</p> <p>Dolní dvůr byl vymezen na jihu městskou hradbou, která byla tou dobou zřejmě dřevěná. Plnil funkci předhradí. Nacházely se zde královská kuchyně, lázeň, maštale a sklady ovsa, sena a slámy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -šipka k Jižní bráně -označení S části přízemí SZ křídla a šipka ke vstupu -označení J části přízemí SZ křídla -označení kaple -označení rejtunku -označení parkánové zdi -označení dolního dvora a hradby
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Při přestavbě v 90. letech 19. století byla převážná část areálu zbourána</p> <p>a znovu vystavěna v upravené půdorysné stopě jako novogotická novostavba.</p> <p>Pouze tyto [zvýrazněné] středověké části zůstaly zachovány, ostatní části areálu jsou novogotickou novostavbou.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - půdorys přízemí (podoba před přestavbou 19. stol.)⁵ {barva 3 = kolem 1890} - postupné vyblednutí (efekt pro bourání, např. zrnění) bouraných částí - postupné zobrazení novogotického, tj. současného, půdorysu⁶ {barva 4 = po 1897} (efekt výstavby, např. po směru hod.  <p>ručiček)</p> <ul style="list-style-type: none"> - zvýraznění dochovaných středověkých částí na modelu {barva 1 a 2} 

⁵ podle plánů z archivu Pražského hradu, nebo F. Záruby (F. Záruba, Vlašský dvůr, in Castellogica Bohemica 11, Praha 2008)

⁶ podle DPS (Kutnohorská stavební 2017)

