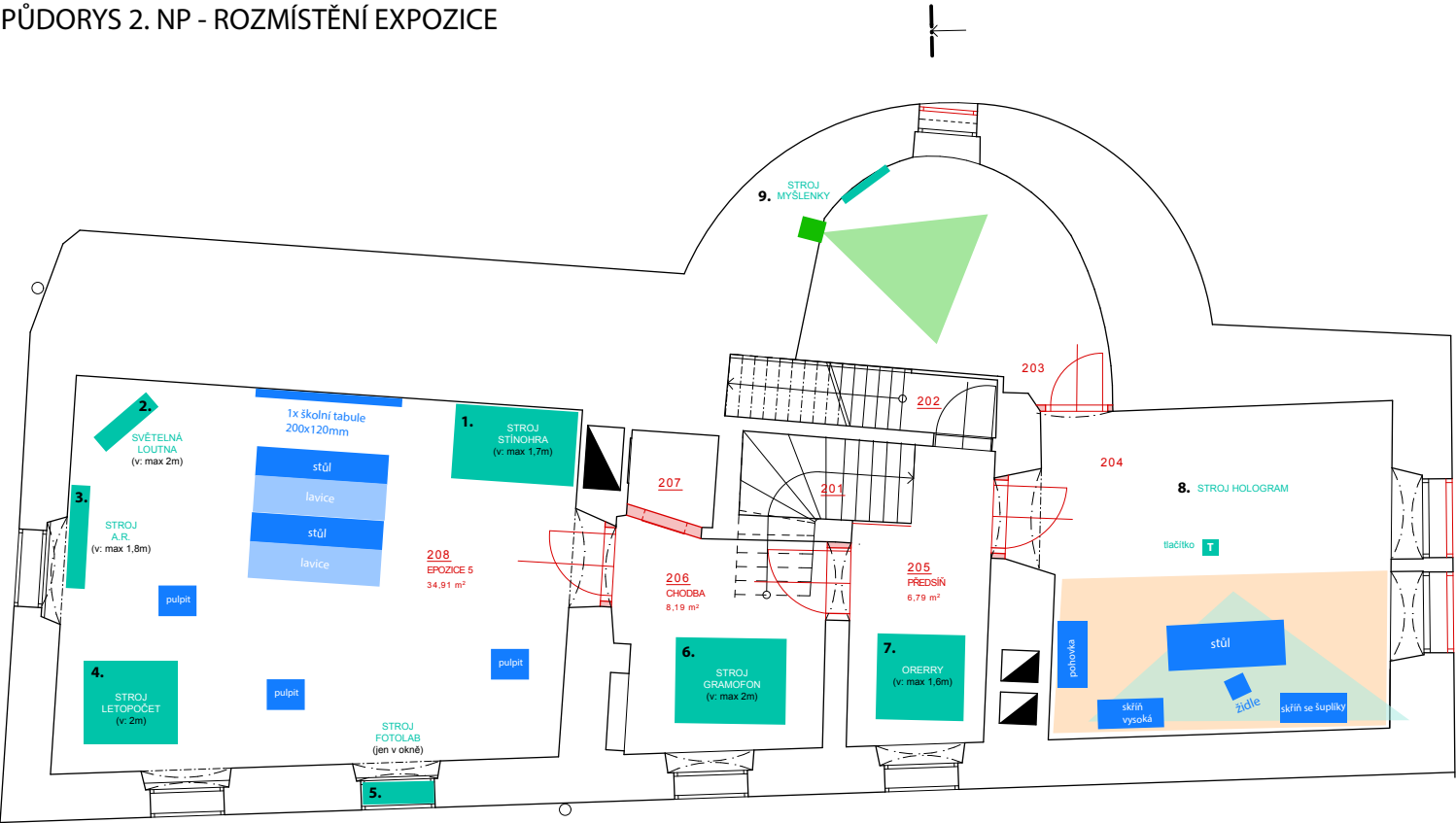


STARÁ ŠKOLA  
PŮDORYS 2. NP - ROZMÍSTĚNÍ EXPOZICE



EXPOZICE

m.208, 206, 205 - UNIVERZITA

Dojem z místnosti je historická, středověká vysoká škola, univerzita. Lavic se stoly je méně, jedna černá školní tabule. Pár pulpitů pro individuální studium. V místnosti jsou rozmístěny složitější mechanické stroje, s jejichž pomocí představíme návštěvníkovi jednotlivosti z historie města Kolína. Další „technické“ hračky doplňují prostor a spolu s další výzdobou působí tak, že zde učí geniální a výstřední profesor mechaniky.

**1. STROJ STÍNOHRA (J. G. Debureau)** - mechanický stroj, kdy návštěvník musí pomocí ozubených kol natočit neidentifikovatelný předmět tak, aby na stěnu vrhal konkrétní stín.

**2. LOUTNA** - loutna, návštěvník hraje na světelné struny.

**3. STROJ A.R. (stavba kostela)** - augmented reality, návštěvník přes kameru tabletu vidí na parter za kostelem, pomocí animace se prostor ožíví, vidíme historické reálie, dobové stroje, at.

**4. STROJ LETOPOČET (bitva u Kolína)** - mechanický světelný stroj, jehož rozpořbovaním nám světló vykreslí letopočet bitvy u Kolína.

**5. STROJ FOTOLAB (J. Sudek)** - optický stroj, který pracuje s oknem (zatmívání) a představuje fotografa Sudka. Ještě máme nejasnosti v principu fungování, dořešíme, ale záměr se nemění.

**6. STROJ GRAMOFON (F. Kmoch)** - audio-mechanický stroj, možný předchůdce gramofonu. Po spuštění hraje původní melodii Kolína, Kolína (tklivá a lyrická), návštěvník si 4 pákami zapíná a vypíná jednotlivé stopy melodie (basová linka, píšťala, zpěv, atp.)

**7. ORERRY** - mechanický stroj, návštěvník rozpořbovává planety, které obíhají okolo slunce. Předznamenává další místnost s hologramem.

m.204 - KABINET

**8. STROJ ROOM MAPPING - HOLOGRAM**

Tato místnost vypadá jako dobový kabinet profesora - stůl, skříňka, světlo, pohovka. Formou holografického projeckce (pepper ghost) se zhmotní náš profesor. Návštěvník jej zde i poprvé spatří. Ovšem největší efekt nastane, když bude hologram profesora interagovat s reálnými předměty. Hologramový profesor vytáhne šuplík a ten se v realitě skutečně vytáhne. Vše se spouští tlačítkem Na soklu uprostřed místnosti.

m.203

**9. STROJ MÝŠLENKY**

Interakce s návštěvníkem, kamera jej trackuje a vrací modifikovaný obraz návštěvníka na velký monitor.

AUTOR NÁVRHU:	VYPRACOVAL:	ZODPOVĚDNÝ PROJEKTANT:	GENERÁLNÍ PROJEKTANT:	
Ing. arch. Jaroslav Svěrák Ing. Martin Navrátil			Ateliér Masák & Partner, s.r.o. Roosevelтова 39/575, 160 00 Praha 6 - Bubeneč IČ: 27086631 <b>Masák &amp; Partner</b> PROJEKTOVÁČKA • INTERIÉROVÝ PRŮJED • VÝSTAVOVÝ PRŮJED • VÝSTAVOVÝ PRŮJED	
HIP:				
STAVEBNÍK:	Město Kolín, Karlovó náměstí 78, 280 12, Kolín		STUPEŇ PROJEKTU:	DZS Č. PŘE:
AKCE:	PROJEKTOVÁ DOKUMENTACE STAVEBNÍCH ÚPRAV V AREÁLU NÁRODNÍ KULTURNÍ PAMÁTKY KOSTELA SV. BARTOLOMEJE - EXPOZICE		DATUM:	11/2017
ČÁST:	NÁVRH VYBAVENÍ EXPOZICE		ČÁST:	D.1
VÝKRES:	STARÁ ŠKOLA - PŮDORYS 2.NP		Č. VÝKRESU:	D.1.03