

NÁVRH INTERIÉRU STÁLE EXPOZICE HOROLEZECTVÍ V ČESKÉM RÁJI – TURNOV

projekt >

Muzeum Českého ráje v Turnově – expozice horolezectví

objednatel >

Muzeum Českého ráje v Turnově, příspěvková organizace
Skálova, 51101 Turnov

autor >

HIPPOSDESIGN

MgA. Radim Babák, MgA. Ondřej Tobola

Chorvatská 12, 10100 Praha 10

hippos@hipposdesign.com

www.hipposdesign.com

10.06.2016

SCÉNÁŘ AV OBSAHU

Úvod

Následující dokument je vypracován jako příloha k prováděcí dokumentaci vytvořenou atelierem hipposdesign 05/2015. Scénář se vztahuje k oddílu „D – AUDIOVIZUÁLNÍ MÉDIA“ a blíže specifikuje náplň položek D4 – D14 (viz výkr dok.) jak po stránce obsahové tak vizuální.

Základní pravidla pro vizuální podobu AV obsahu.

Vizuálně navazuje AV obsah na celkovou koncepci expozice a podléhá stejným pravidlům které byly stanoveny pro grafický design v expozici (viz oddíl „F“ prováděcí dokumentace). Zejména důležité je pravidlo pro práci s barvou – pokud není u konkrétního bodu uvedeno jinak platí vždy že barevný je pouze originální exponát (v tomto případě autetická fotografie nebo video stopaž) a veškeré ostatní zobrazené prvky – texty, animace, ilustrace atd jsou vždy černé, bílé, nebo ve stupních šedi. Veškerá typografie opět navazuje na lepenou grafiku v expozici a podléhá pravidlům v kapitolách E a F prováděcí dokumentace.

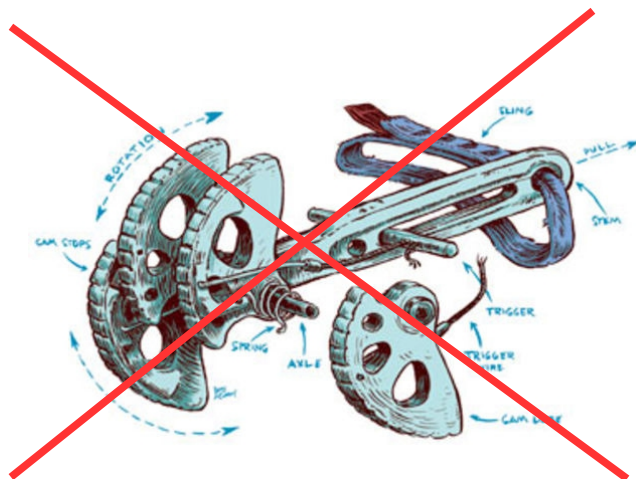
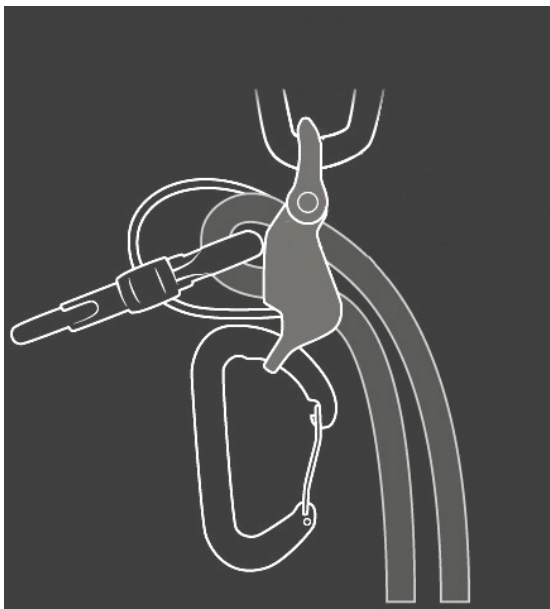
Zobrazování lezců

Pokud není v konkrétním případě uvedeno jinak jsou postavy lezcu v animacích zobrazovány vždy jako plné siluety bez vnitřních detailů – v případě projekcí je na expozici promítaná postava čistě **bílé** barvy - viz:



Zobrazování detailů

Pokud nastane u projekce potřeba zobrazit detail – zejména při znázornění funkce horolezeckého vybavení a není vhodné použití plné siluety (jako v předchozím případě lezecké postavy) bude využita graficky čistá kresba základních linií předmětu tkzv. „perovka“, nikdy ne volná kresba – viz:



D.4 – LCD monitor v časové ose

Monitor je součástí časové osy viz oddíl „E“ prováděcí dokumentace a zobrazuje autentické fotografie – tz jako exponát budou zobrazeny v originální barevnosti. Zdrojové data dodá muzeum.

Cíl: „namísto“ statického exponátu, doplňuje popisované informace

Délka: 1 obrázek / 3-5 sec.

Náplň: smyčka cca 5ti fotografií střídajících se po cca 3-5 sec.

D.5 – projekce na obraz

Projekce na olejomalbu „pobití Sasíku“ se skládá ze dvou nezávislých částí které bude možné spustit jednotlivě ale i společně v libovolně časovatelných smyčkách.

A/ videomapping

Cíl: spojení expozice s obrazem

Délka: cca 1-2min.

Popis: Na skalním útvaru na obraze se promítne dvojice lezců kteří postupně zdolají vrchol. Na vrcholu si podají ruce - následně slaní dolu a zmizí z obrazu.



A/ průvodce obrazem

Cíl: slovně podat informace o výjimečném exponátu

Délka: 5 sec / 1 věta

Náplň: Celkem 5 vět:

1. Obraz Pobití Sasíků pod Hrubou Skálou vznikl v roce 1895 během pouhých dvou měsíců
2. S Mikolášem Alšem jej namalovali malíři Václav Jansa, Karel Vítězslav Mašek a Vojtěch Bartoněk
3. Na tomto místě je instalován od roku 1974
4. Námětem obrazu je bitva, která se nikdy nestala. Je popsána v básni Beneš Heřmanov v Rukopise Královédvorském.
5. Čechy vede statečný vladyka Beneš z Heřmanova (světlo na Beneše)



D.6 – typy lezení

Monitor je součástí polygonní struktury viz oddíl „E“ prováděcí dokumentace a zobrazuje autentické video záznamy – tz jako exponát budou zobrazeny v originální barevnosti.

Cíl: Představit typy lezení

Délka: počet ukázek dle počtu typů lezení / jedna ukázka cca 5 sec.

Náplň: Krátké filmové ukázky

text k typu lezení, který se zrovna bude promítat, se rozsvítí

D.7 – efekt lezení+ zvuk

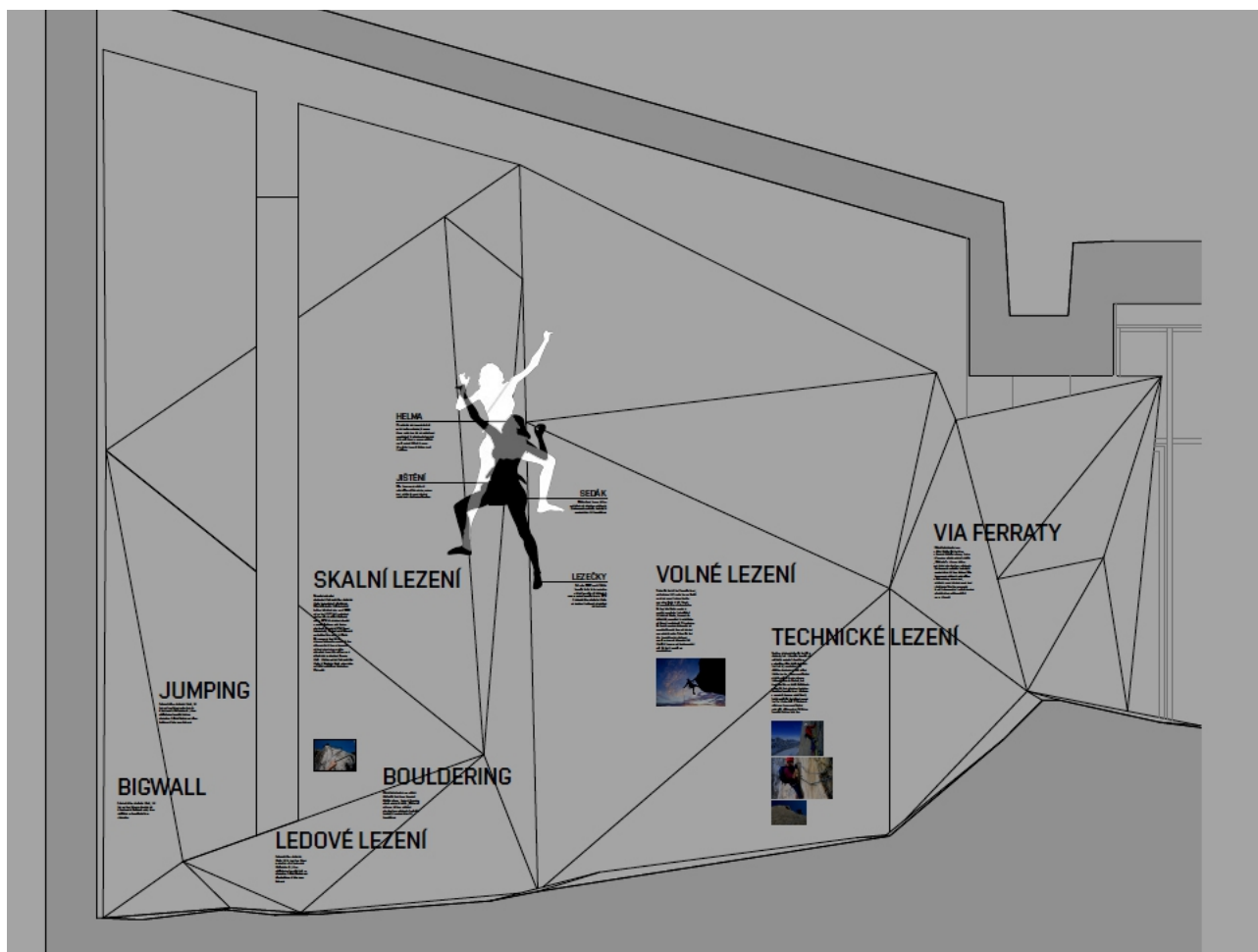
Na 3d figurinu lezce je promítán videomapping který znázorňuje další 3-4 lezecké kroky - „rozpohybuje figurinu“. Pohyb lezení je reálný včetně „cvakání“ postupového jištění a pohybu lana. Pohyb je doprovázen zvukovou kulisou obvyklou při lezení – komunikace s jističem, citoslovce atd...

Cíl: pohyby lezce při cestě vzhůru + videomapping

Délka: 3–4 pohyby, celkem max. 20 sec.

Náplň: statická černá figurína lezce – videomapping bílý „stín“ (duch vystupuje z figuríny)

Zvuk: zvolání např. „bacha lano!“ + může proletět lano (videomapping)



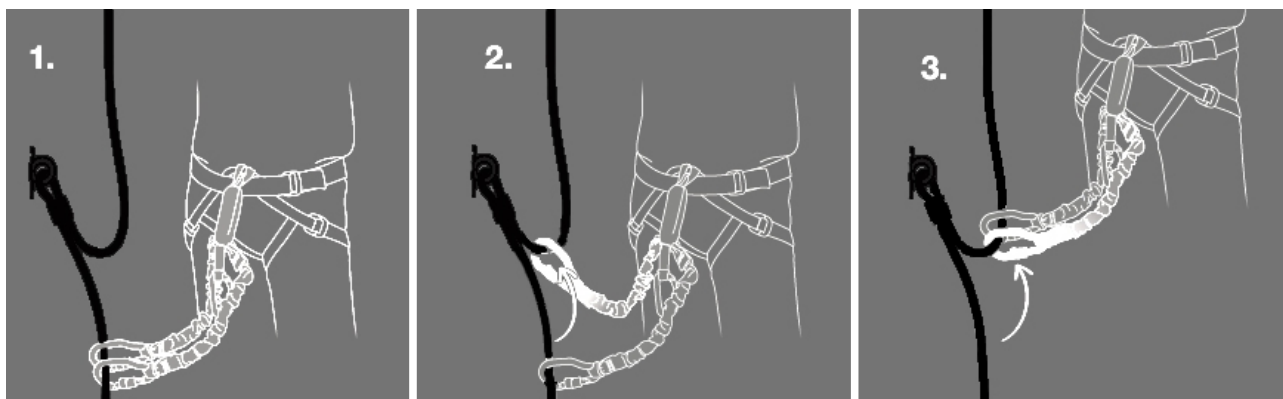
D.8 – via ferrata

Na reálné ocelové jistící lano (na obrázku označeno černě) je promítán videomapping postupujícího lezce (bílá)

Cíl: představit systém jištění na prostup ferratou, propojení s fyzickým naznačením ferraty v expozici

Délka: 3–4 sekvence, max. 20 sec.

Náplň: cvaknutí karabiny, posun po cestě...



D.9 – jištění

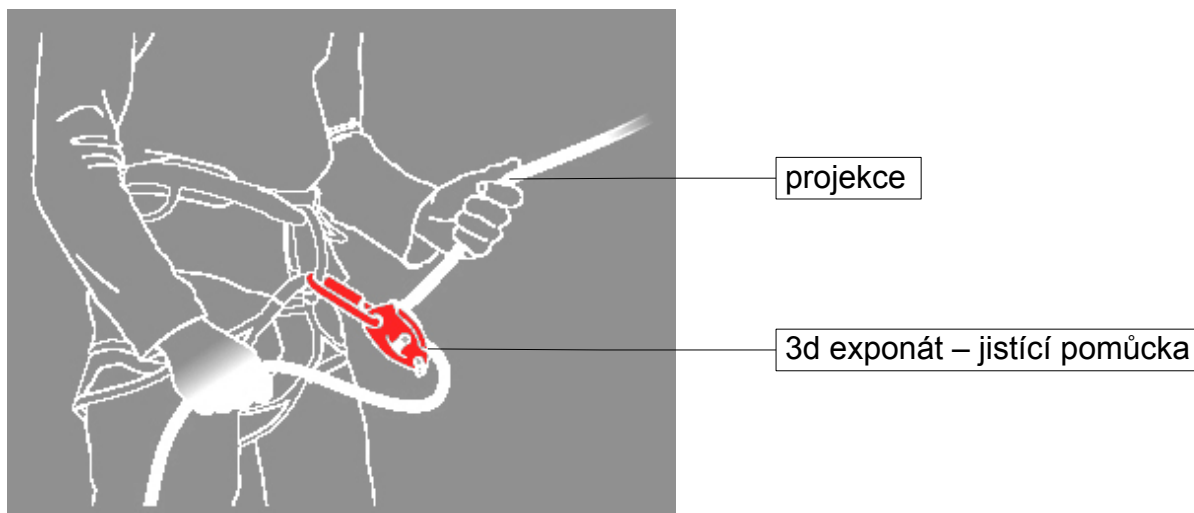
V této sekci bude využíván videomapping pro propojení zdánlivě náhodně umístěných 3d exponátů do kompletní jistící soustavy – zejména promítáním pohybu lana skrze jistící pomůcky. Zároveň se v animaci objeví stručné popisky vysvětlující pozici lezce a jističe. Celkem se jedná o videomapping na cca 6 – 10 předmětů – finální podoba je závislá na výběru exponátů.

Cíl: jak a co je třeba udělat k zajištění při lezení na skále, videomapping

Délka: max. 20 sec.

Náplň: např. lezec – kyblík – provleče se lano – bublina s textem „jistím“...

propojení fyzických exponátů s videomappingem – vysvětlení konkrétních vystavených exponátů

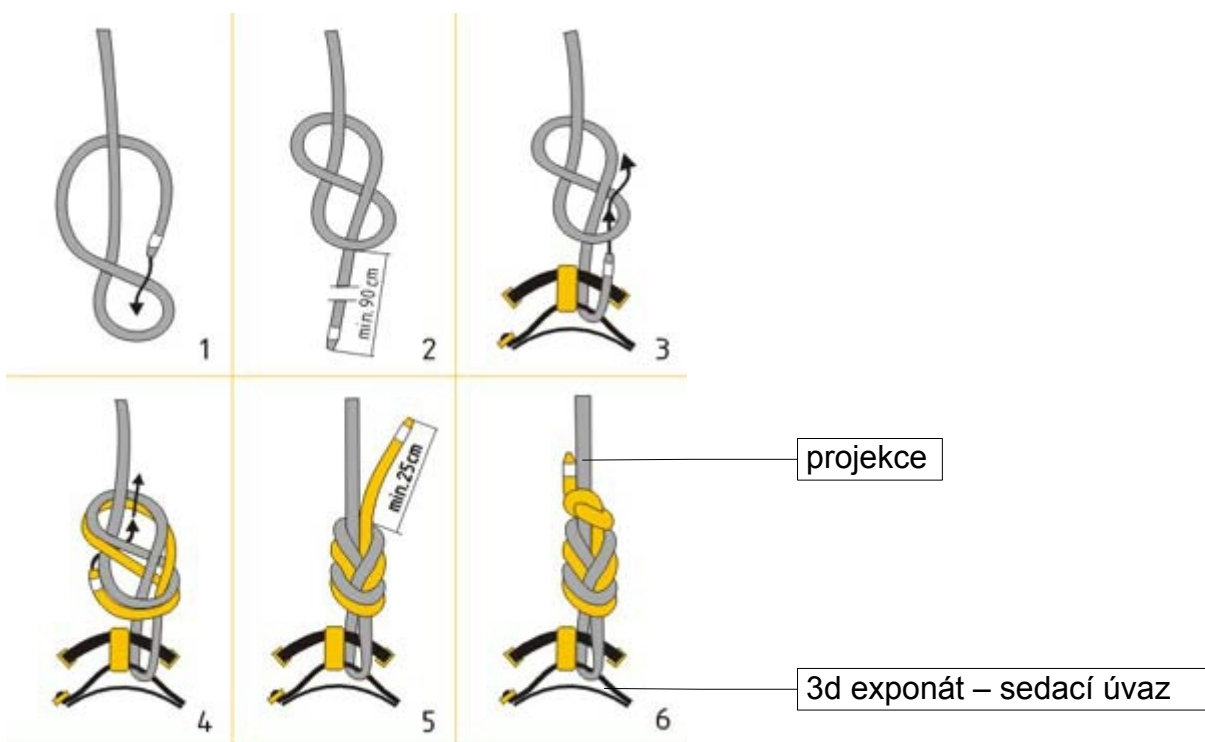


D.10 – vázání uzlů

Prezetace základních typů lezeckých uzlů – promítána animace postupu vázání uzlu – v některých případech opět kombinováno s fyzickým exponátem – například „navazání lezece“ kde je vázání uzlu promítáno přes sedací úvaz (viz obr.)

Cíl: návody na vázání uzlů + fyzická možnost to vyzkoušet
druhy uzlů – kotvící, spojovací, manipulační, prusíkovací. Od každého mohou být minimálně čtyři druhy, tj. 16 uzlů.

Délka: cca 10-16 sekvencí, každá max 10s



D.11 – filmy

Dva monitory jsou součástí polygonní struktury viz prováděcí dokumentace a zobrazují autentické video záznamy – tz jako exponát budou zobrazeny v originalní barevnosti. Zdrojové data dodá muzeum.

Cíl: doplnění vysvětlujících textů

Délka: variabilní, nastavitelné při obsluze expozice

Náplň: dvě filmové ukázky – proměnlivé, podle nastavení v centrálním PC

Taktovka „80“ se váže k roku 1925 – tj. místo b04 (počátky lezení v Českém ráji).

Film Tenkrát v ráji k roku 1937 – tj. místo b05

D.12 – projekce na sklo

Zadní projekce na sklo „vitríny“ viz prováděcí dokumentace zobrazující autentické video záznamy – tz jako exponát budou zobrazeny v originální barevnosti.
Zdrojové data dodá muzeum.

Cíl: ukázka z filmu. Trvalé promítání „místo exponátu“

Délka: proměnlivé, podle nastavení v centrálním PC, nastavitelné při obsluze expozice

Náplň: Filmová ukázka: Setkání s kapelníkem. Část, kde jsou vidět horolezci – kameramani, tj. návaznost na to, že se jedná o první přímý přenos horolezectví do ČT.

D.13 –lezení na ledu + zvuk

Na 3d figurinu lezce je promítán videomapping který znázornuje další 3-4 lezecké kroky - „rozpohybuje figurinu“. Pohyb lezení je reálný včetně sekání cepínem do ledu – doprovázeno zvukovou kulisou – včetně praskání ledu – odlomení kusu ledu – lezec musí najít nové místo pro zaseknutí cepínu atd. Cvakání postupového jištění a pohybu lana.

Cíl: imitace pohybu lezce po ledu ve vysokých horách

Délka: max. 20 sec., 3–4 pohyby

Náplň: statická černá figurína lezce – videomapping bílý „stín“ (duch vystupuje z figuríny), úlomky ledu

Zvuk: kladívko do ledu

VIZUÁLNĚ STEJNÝ PRINCIP JAKO U D.7

D.14 – dotykový panel

Panel by měl sloužit jako uživatelsky přívětivé rozhraní pro vstup do podrobných databází – rozsah a obsah databází je stále předmětem vývoje. Možná je varianta interní databáze i varianta propojení s externími weby. Finální podobu je nutné dopracovat ve koordinaci s muzeem. Základní požadavky v současné době:

přístup na internet:

funkčně propojitelné na webové rozhraní: www.historielezeni.cz.

Galerie se neustále rozšiřuje a má nyní téměř 11.000 lezců.

+ vstup na další webové stránky:

www.hruboskalsko.cz

www.lkp.cz

<http://www.horosvaz.cz/>

www.teufelsturm.de

www.bergsteigerbund.de