

IDEOVÝ NÁMET NOVEJ EXPOZÍCIE

„KAŠTIEĽ VODERADY “

Obsah

A.	ÚVODNÉ INFORMÁCIE.....	3
1.	Východisková situácia	4
2.	Cieľ expozície.....	4
3.	Cieľová skupina	4
4.	Zámer expozície	4
5.	Koncept	5
6.	Expert, odborný garant expozície	5
7.	Kľúčové princípy	5
8.	Návrh technológií a prezentačných riešení.....	6
9.	Trasovanie	6
B.	INTERAKTÍVNA EXPOZÍCIA.....	7
1.	Interaktívny stôl	8
2.	Vytiahni si spomienku	12
3.	Erb Zichy	13

A. ÚVODNÉ INFORMÁCIE

Predslov

Koncept, ktorý sme pripravili sa opiera o dva základne faktory:

1. Príbeh = zážitok

Príbeh je to, čo zaujme návštevníka. Najkrajšie príbehy sú tie, ktoré napísal život, sú skutočné a uveriteľné. Majú svojich ozajstných hrdinov a predstaviteľov. Prostredníctvom nich by sme chceli odprezentovať návštevníkom všetkých generácií vybranú tému a jeho vzácne zbierky.

Vyvolanie záujmu a sprostredkovanie zážitku sú dôležitými faktormi oslovenia návštevníka. Tieto faktory by mali byť tak intenzívne, že sa návštevníci radi do expozície vrátia aj s priateľmi, rodinou či s návštevou. Zážitok sprostredkujeme návštevníkovi vlastnou skúsenosťou – interakciou, alebo prijatím cudzej skúsenosti za svoju - príbehom.

2. Udržateľnosť

Udržateľnosť, ktorá dovolí prevádzkovateľovi s expozíciou pracovať, aktualizovať a rozvíjať ju ešte niekoľko ďalších rokov. Napríklad v prípade nových digitalizovaných predmetov je možné spracovať a doplniť digitálne výstupy do zariadení v expozícii. Ďalej vďaka integrovanému systému je možné expozíciu obsahovo meniť kedykoľvek podľa rôznych tematických celkov a zameraní výstavy (napr. regióny, tradície, remeslá, Vianoce, Veľká noc a podobne) bez zásahu do technickej a stavebnej časti – zmení sa len prezentovaný obsah.

Technologické pozadie expozície bude tvoriť plne automatizovaný systém, ktorý je možné ovládať v rôznych režimoch nastavenia (napríklad: bežná prehliadka, prehliadka so sprievodcom, upratovací režim, režim špeciálnej udalosti a podobne). Pri zvolenom režime sa prispôbia všetky obsahy implementované v zobrazovacích zariadeniach.

Hlavná myšlienka

Myšlienka vytvorenia expozície sa opiera o moderné spôsoby prezentácie s ohľadom na zachovanie hodnoty vystavených exponátov. Hlavné exponáty dostanú výnimočné miesto, ktoré bude doplnené digitálnym príbehom a obsahom. Zároveň je dôležité zachovanie autenticity a vyzdvihnutie pôvodu kultúrneho dedičstva.

1. Východisková situácia

Nová expozícia je plánovaná v priestoroch pri recepcii v rozlohe cca. 100 m² (viď pôdorys). Ideový návrh expozície tvoríme na základe dostupných podkladov a pôdorysnej situácie priestorov. Ideový návrh expozície tvorí podklad pre tvorbu architektonicky - výtvarného riešenia.

2. Cieľ expozície

Cieľom expozície je vyrozprávať príbeh kaštieľa a šľachtického rodu Zichyovcov a ich histórie, atraktívnym spôsobom, ktorý zaujme nie len detských návštevníkov ale aj dospelých jedincov.

3. Cieľová skupina

- Rodiny s deťmi;
- Návštevníci regiónu západného Slovenska;
- Žiaci a študenti všetkých stupňov vzdelávania (materská, základná, stredná, vysoká škola);
- Široká verejnosť - pod týmto pojmom označujeme všetky vekové skupiny, od predprimárnej až po seniorov. Zároveň všetky hendikepované skupiny obyvateľov (slabozrakých, nevidiacich, hluchonemých a mentálne znevýhodnených);
- Zahraniční návštevníci – turisti.

4. Zámer expozície

Zámerom expozície je previesť návštevníka príbehmi minulosti, ktoré sa odohrali v priestoroch kaštieľa a v jeho okolí. Pomocou použitia nových prezentačných a interaktívnych technológií ukázať dobový život v 19. storočí a umožniť návštevníkovi zažiť najzaujímavejšie fragmenty a atmosféru autentického života našich predkov.

Hlavným zámerom je prezentovať kaštieľ, jeho históriu a panovníkov, ktorým kaštieľ patril.

5. Koncept

Ideový návrh expozície v objekte „**kaštieľ Voderady**“ vychádza z kľúčových slov „**šľachtický rod Zichyovci, história kaštieľa, dobová etiketa**“. Koncept sa opiera hlavne o tieto slová a zároveň transformuje ich význam do vizuálnej a hmatateľnej podoby.

Koncept odokrýva zákulisie renesancie a romantizmu, históriu kaštieľa a života šľachty. Zážitok vychádza zo skúseností a vnemov, preto potrebujeme návštevníkovi podať informácie v čo najjednoduchšej forme, ktoré dokáže ideálne porovnať so svojimi doterajšími nadobudnutými skúsenosťami alebo s aktuálnymi poznatkami problematiky.

Do popredia by sme chceli vyzdvihnúť práve **život šľachtického rodu Zichy**. Počas prehliadky expozície by sme chceli v návštevníkovi vyvolať otázky: „Ako kaštieľ vyzeral v 17. storočí?“, „Aký bol život šľachtickej rodiny?“, „Čo sa dialo s kaštieľom od jeho postavenia a kto ho okupoval?“ ... a na tieto otázky poskytnúť odpoveď v pútavej forme a príbehu.

6. Expert, odborný garant expozície

Nevyhnutnou súčasťou návrhu expozície je tvorba obsahov a scenárov k jednotlivým sekciám. Vzhľadom na to, je nesmierne dôležité spolupracovať s odborníkom/odborníkmi, ktorý/í sa zameriava/jú na históriu a dejiny kaštieľa a v období renesancie a romantizmu.

7. Kľúčové princípy

- Podať informácie *jednoducho, názorne a pochopiteľne*;
- cez *zážitok* priviesť návštevníka k *poučeniu*;
- zaujať deti, a tým aj dospelých a motivovať ich;
- budovanie vzťahu k dejinám a k jej ochrane.

8. Návrh technológií a prezentačných riešení

Technológie nebudú čo do počtu a veľkosti vizuálne prebíjať dôležitosť a prioritu fyzicky vystavených exponátov. Naopak, technológie dokážu vybrané exponáty a diela povýšiť na modernú inštaláciu s kompromisom. To znamená, že zásah digitálnej prezentácie môže byť obsahovo a veľkostne vyvážený s fyzickým exponátom tak, že bude prezentovaný napríklad v slučke s časovými prestávkami, aby si divák mohol prezrieť samotný exponát bez zásahu digitálneho obsahu. Práve technológie a digitálne obsahy dokážu diváka upútať, „vyrozprávať“ mu príbeh a dotvoriť celkovú predstavu o téme.

9. Trasovanie

Prehliadku odporúčame trasovať voľne, bez sprievodcu. Celá expozícia bude prispôbená každému typu návštevníka. Jednotlivé sekcie budú rovnako preložené do 4 jazykov (slovenský, anglický, nemecký a maďarský jazyk).

B. INTERAKTÍVNA EXPOZÍCIA

Identifikácia expozície v objekte „Kaštieľ Voderady“

1.nadzemné podlažie:

1. Miestnosť č.1 – História kaštieľa – priestor bude venovaný histórií kaštieľa a histórií šľachtického rodu. Dominantou miestnosti bude interaktívny multitouch stôl. Po stenách bude systémy políc a erby na vizuálnu prezentáciu.

1. Interaktívny stôl

Popis:

Dominantou celej miestnosti bude multitouchový interaktívny stôl, ktorý bude zachytávať celú históriu kaštieľa ako aj šľachtického rodu a historické obdobie renesancie a romantizmu. Návštevník sa za pomoci jednotlivých sekcií stolu ponorí do sveta Zichyovcov a spozná ich každodenné zvyky, obyčaje, bohatstvá, cesty, etiketu ako aj zrod kaštieľa a jeho históriu. Gamifikáciou docielime to aby si každá veková skupina odniesla z miestnosti všetky potrebné informácie, ktoré sú spojené s uvedeným obdobím.

Obsah:

Interaktívny stôl bude zložený zo 4 hlavných modulov:

1. Modul: historické obdobie 17 – 19. storočie

- **Časová os** – návštevník si v prvej sekcii bude môcť prezrieť časovú os uvedeného obdobia, pričom hlavné časti si bude môcť návštevník samostatne prezrieť. Cieľom časovej osi je priblížiť historické obdobie na celom svete a porovnať ho s udalosťami, ktoré sa diali v živote rodu Zichy.

2. Modul: História kaštieľa

- **Textové a obrázkové vyobrazenie histórie kaštieľa**, so zameraním na legendu o jeho názve
- **Animácia** - stavebný vývoj kaštieľa, animácia zobrazujúca radikálnu prestavbu prízemného kaštieľa Zičovcami, jeho rozšírenie a vystavanie o ďalšie poschodie, vznik dvojpodlažného trojkrídlového objektu postaveného okolo štvorcového dvora s otvorenou južnou stranou. V animácii môžu byť zvýraznené architektonické prvky zodpovedajúce konkrétnemu slohu (pôvodne neskorobarokovej stavbe, neskôr ranoempírovej). Dĺžka animácie min.1 minútu. Animácia bude doplnená o zachované listiny a fotografie.
- **HRA** - kaštieľ je známym najmä zbierkami umelecko-historických predmetov z celého sveta. Nakoľko sa tieto vzácne predmety nezachovali, návštevníci sa o nich dozvedia formou hry, vďaka zachovanému podrobnému popisu. Cieľom hry bude vo virtuálnej miestnosti kaštieľa nájsť vzácne predmety ako čínsky porcelán, benátsky luster, vzácnu olejomalbu, vázu

z Japonska a pod. Vybrané predmety bude musieť nájsť a odlíšiť ich od tých nehodiacich sa v časovom limite, hra bude obsahovať min. 5 predmetov.

3. Modul Zichyovci

- **Textové a obrázkové vyobrazenie histórie šľachtického rodu**, so zameraním na jednotlivé osobnosti
- **Rodinný fotoalbum - kronika** - kombinácia textových informácií, fotografií. Predstavíme najvýznamnejších vlastníkov kaštieľa a jeden z najstarších uhorských šľachtických rodov. Návštevník sa dozvie o šľachtickom rode v podobe digitálneho listovania v albume. Púťavou formou získa základné informácie, ale aj zaujímavosti z histórie rodu (rusovecká línia – Štefan Zichy, voderadská vetva – František Zichy, František Jozef Zichy, Jozef Zichy, Július Zichy). Fotoalbum bude obsahovať aspoň 10ks maľovaných fotografií, poprípade reštaurovaných originál fotografií.
- **Scény zo života obyvateľov Voderadského zámku** - návštevníkom priblížime život šľachty v daných obdobiach, každodenný život šľachtického rodu Zičovcov prostredníctvom bežných činností, ktoré sa odohrávali v ich letnom sídle – režim dňa a starostlivosti o telo, odievanie, stravovanie, bývanie, voľný čas, vzdelávanie. Na pozadí týchto scénok sa návštevník dozvie aj vtedajšie spôsoby - etiketu v oblasti spoločenského správania, obliekania, stolovania, pomocou verbálnych a neverbálnych prejavov hercov, ich dobového oblečenia a pod. Sekcia bude tvorená minimálne 4 hranými scénkami s dĺžkou min. 1 minúta. Hrané scény s hercami v dobových kostýmoch a kulisami natočené v priestoroch zámku.

Námet na scény:

1. Knihovňa – vzdelávanie
 2. Jedáleň - stolovanie
 3. Čínsky salón – cestovanie
 4. Spoločenská miestnosť – bývanie, prijímanie návštev
- **3D dotyková mapa – majetky Zičovcov** - cieľom je predstaviť bohatstvo a význam šľachtického rodu prostredníctvom majetkov vo viacerých župách v Uhorsku. Na území Slovenska získali Zičovci okrem panstva vo Voderadoch aj Želovce, Rusovce, Cífer a majetkové podiely v panstvách Ostrý Kameň, Oravský hrad a Lietava. Ďalšie panstvá vlastnili na území Maďarska, Rakúska a Ukrajiny. V čase najväčšieho rozmachu mala výmera rodových majetkov Zičovcov rozlohu takmer 100 tisíc katastrálnych jutár (57 500 hektárov). Dotyková **3D animácia mapy Uhorska**. Na mape budú vyznačené body, ktoré budú predstavovať panstvá vo

vlastníctve rodu. Po dotyku a označení jednotlivých bodov animácia otvorí užívateľovi okno kde budú zachytené informácie o danom panstve, kaštieli.

- **HRA - Park vo Voderadoch** - cieľom je priblížiť návštevníkom okolie kaštieľa –park vo Voderadoch, ktorý bol vôbec prvým prírodno-sentimentálnym parkom na území dnešného Slovenska. Zičiovci boli dobrými hospodármi, nezaostávali za dobou a podobne ako viacerí uhorskí šľachtici sa rozhodli dať si upraviť okolie kaštieľa vo Voderadoch. Návštevníci na seba preberú úlohu **záhradných architektov**. Ich cieľom bude navrhnutie parku využitím ponúknutých rozličných prírodných a stavebných prostriedkov tak, aby vyvolali sentimentálne nálady a budili zdanie opustenosti, tajomnosti a historickosti v štýle nemeckého agronóma a znalca nového anglického parkového štýlu Bernarda Petriho, ktorého v roku 1794 pozval František Ziči. Sám Bernard Petri vyhodnotí každú záhradu a udelí hráčom body podľa toho, do akej miery boli splnené jeho preferencie na požadovanú atmosféru. Hodnotenie bude závisieť od použitia jednotlivých prvkov, ktorým bude priradený konkrétny počet bodov. Hráč bude môcť vyberať z týchto prvkov – rôzne druhy drevín, umelé jaskyne, staré mlyny, lodžie, antické sochy, náhrobníky, imitácie starobylých nápisov, mostíky, studničky, vodopád alebo potôčik. Hráč bude mať pri každom z prvkov stručný popis pre jeho lepšie rozhodovanie. Hráč s najvyšším počtom bodov je vyhlásený za nového dvorného architekta a je víťazom hry.

4. Modul: Cestovateľské denník – videoanimácie ciest po svete

- **3D animácia** - cesty Jozefa a Augustína Zichyho budú chronologicky vyznačované na 3D mape. Doplnkom budú ikony či už spôsob dopravy – loď, vlak alebo označenie miesta typickou stavbou alebo vlajkou a pod. Animácia priblíži návštevníkovi spôsob dopravy, možnosti cestovanie v tej dobe, vzdialenosti a trvanie cesty a pod.
- **HRA** – za pomoci digitálneho kvízu si bude môcť návštevník vyskúšať svoje vedomosti, ktoré načerpal počas celej expozície. Systém návštevníkovi výsledky vyhodnotí a zároveň ho oboznámi o správnych odpovediach.

Obsah do každej sekcie musí byť konzultovaný s odborným garantom expozície.

Produkcia:

- 1x grafické spracovanie aplikácie;
- 1x aplikácia do interaktívneho stola;
- 1x animácia časovej osi;
- 1x 3D animácia architektonického vývoja hradu;
- 3x scenár k videám;
- 2x digitálna hra na uvedené témy;
- 1x spracovanie digitálneho fotoalbumu;
- 4x hraná dobová scénka;
- 1x 3D mapa – cestovateľský denník.
- 1x kvíz

2. Vytiahni si spomienku

Popis:

V tejto sekcii upriamime pozornosť na:

- A.) spomienky histórie kaštieľa , v tejto časti budú vyobrazené rôzne dokumenty a fotografie pred rekonštrukciou po rekonštrukcii kaštieľa.
- B.) B.) Jozefa Zičiho a jeho brata Augustína, ktorí mali záľubu v cestovaní nielen po Európe, ale aj v poznávaní vzdialených exotických krajín. Ich cesty, poznačené súkromnými záujmami, súviseli pravdepodobne aj s ich diplomatickými misiami, či profesnými povinnosťami vysoko postavených hodnostárov. Podkladom pre tvorbu spomienok budú denníky, kde si Jozef Ziči denne dôkladne zapisoval priebeh ciest - v roku 1875 – 1876 cesty po východnej Ázii a v roku 1877 návštevu amerických miest.

Obsah do každej sekcie musí byť konzultovaný s odborným garantom expozície.

Funkcionalita:

Po inštalácii drevenej „knižnice“ (viď. projektovú dokumentáciu) by sme do jej otvárateľných častí vložili „spomienku“ v podobe textu. Ľavá strana knihy (časť, ktorá nemá dvierka) by slúžila na vloženie maľovaného obrazu (fotografie) z danej „spomienky“. Návštevník by sa takýmto spôsobom mohol dozvedieť ako sa cestovalo v období renesancie, s čím sa stretávali šľachtici na svojich cestách a podobne.

Produkcia:

- 12x textový prepis príbehu z cestovateľského denníka;
- 12x maľovaný obraz (fotografia) do výrezu.

3. Erb Zichy

Popis:

Na stenách v miestnosti sa budú vynímať dva erby 1. erb rodu Zichyovcov, 2. erb rodu Bohdalovcov.. Návštevník sa dozvie o tom, čo znamenajú jednotlivé časti erbu, aký mali význam a aké tvorili spojenectvá.

Obsah:

- Opis jednotlivých častí erbov.

Funkcionalita:

V miestnosti sa budú vynímať 3D makety erbov, podľa ich poslednej podoby. Erby budú haptické. Minimálne veľkosť erbov je 1000x1000mm.

Produkcia:

- 2x 3D maketa erbu Zichyovcov;
- 2x grafické spracovanie textu.