

3 TECHNICKÝ SCÉNAR EXPOZÍCIE

Scenár novej expozície: „*BIATEC*“ – *dejiny keltského mincovníctva v Bratislave*

Miesto:

Pálffyho palác, Panská 19, Bratislava, sídlo Galérie mesta Bratislava

Téma prezentácie:

Keltské mincovníctvo s ohľadom na miesto nálezů „in situ“, sonda 1/85 a objekt 3/85 v suterénnom priestore GMB. Datovanie: 1. storočie pred n. l.



Úvod

Pôvodná stála expozícia keltského mincovníctva sa nachádzala v suterénnych priestoroch Pálffyho paláca. Myšlienka vzniku stálej expozície keltského mincovníctva vznikla bezprostredne po ukončení archeologického výskumu, ktorý prebiehal v Pálffyho paláci v rokoch 1982-85. Program pamiatkových úprav, ktorý navrhovala v tom čase Mestská správa pamiatkovej starostlivosti a ochrany prírody v Bratislave (MSPSOP), počítal s vytvorením nového suterénneho priestoru z pôvodnej sondy 1. Prvá expozícia vznikla v roku 1998 (autor PhDr. Branislav Lesák, vedúci archeologický pracovník MÚOP). Pri príležitosti 40. výročia vzniku MSPSOP bola realizovaná náročná úprava a modernizácia výstavného suterénneho priestoru z finančných zdrojov programu Obnovme svoj dom MKSR (autori: Mgr. Andrej Vrtel, PhDr. Margaréta Musilová, architekt Ing. arch. Andrej Sarvaš, pracovníci MÚOP). PO viac ako desaťročí od poslednej expozície bola v roku 2020 expozícia zrušená, vystavené nálezy odovzdané Múzeu mesta Bratislavy a SNM-Prírodovednému múzeu. Dôvodom na jej zrušenie boli sanačné práce v suteréne Pálffyho paláca. Vysoký stupeň vlhkosti spôsoboval degradáciu omietok a ohrozoval aj samotné vystavené nálezy. Galéria mesta Bratislavy ukončila na jeseň roku 2020 stavebné úpravy a celková situácia s prúdením vzduchu a vlhkosťou sa zlepšila. MÚOP bol oslovený GMB ako autor výskumných a prezentačných prác s návrhom novej modernej aktualizovanej expozície.



História výskumu

Archeologický výskum Pálffyho paláca v rokoch 1982-1985 viedli archeológovia PhDr. Peter Baxa, PhDr. Daniel Rexa, PhDr. Lev Zachar a PhDr. Margaréta Musilová, pracovníci MÚOP, AÚ SAV v Nitre a SNM-Archeologického múzea. Bratislavské keltské oppidum sa do dejín zapísalo aj prostredníctvom významnej razby bratislavských keltských mincí. Celkove sa na území Bratislavy našlo od 18. storočia 7 pokladov zlatých a strieborných mincí, statérov, drachiem, didrachiem, tetradrachiem a obolov a veľké množstvo ojedinelých nálezov mincí, ktoré svedčia o veľkom hospodárskom význame bratislavského oppida v 2. – 1. stor. pred Kr.

Výskum na Panskej ul. 19 priniesol významný objav a síce nálezy, dôkazy potvrdzujúce činnosť keltskej mincovne práve v týchto miestach. Okrem samotných stratigrafických vrstiev a objektov svedčili o tejto mincovníckej činnosti nálezy tzv. technickej keramiky, ktorá bola objavená na území Bratislavy v takom množstve po prvý raz. Technická keramika spočíva v nálezoch kovolejárskych téglíkov a zlomkov dávkovacích platničiek pre mincový kov (striebro, zlato, olov a bronz). 75 celých kovolejárskych téglíkov a 22 zlomkov hlinených dávkovacích platničiek bolo použitých pri výrobe mincí z drahých kovov. S úrovňou kováčskej práce bezprostredne súvisí aj železná nákova, zlomky hlinenej formy na odlievanie a kováčska troska, súčasť zariadenia remeselného objektu 1/85. Na základe týchto dôležitých nálezov sa oprávnene uvažuje o numizmatickej dielni na razenie mincí lokálnej proveniencie, práve v tejto časti laténskeho oppida. Na území Bratislavy mohlo pracovať v neskorej dobe laténskej viacero takýchto mincovní. V zistenej dielni sa razili iba drobné strieborné mince pravdepodobne typu Simmering (2,5 g) a Karlstein (0,5 g), ako to naznačuje veľkosť jamiek v objavených hlinených formách. Okrem samotných kovolejárskych predmetov (téglíky, dávkovacie platničky) sa v priestore bývalej expozície nachádza aj šachtovitá jama *in situ* - jama s ľudskými pozostatkami č.3/85. Tri ľudské kostry, dve ženy a jeden muž boli pohodené do tejto jamy po ich zabití, zrejme v dôsledku neznámej katastrofickej udalosti, čím bola ukončená aj činnosť oppida.

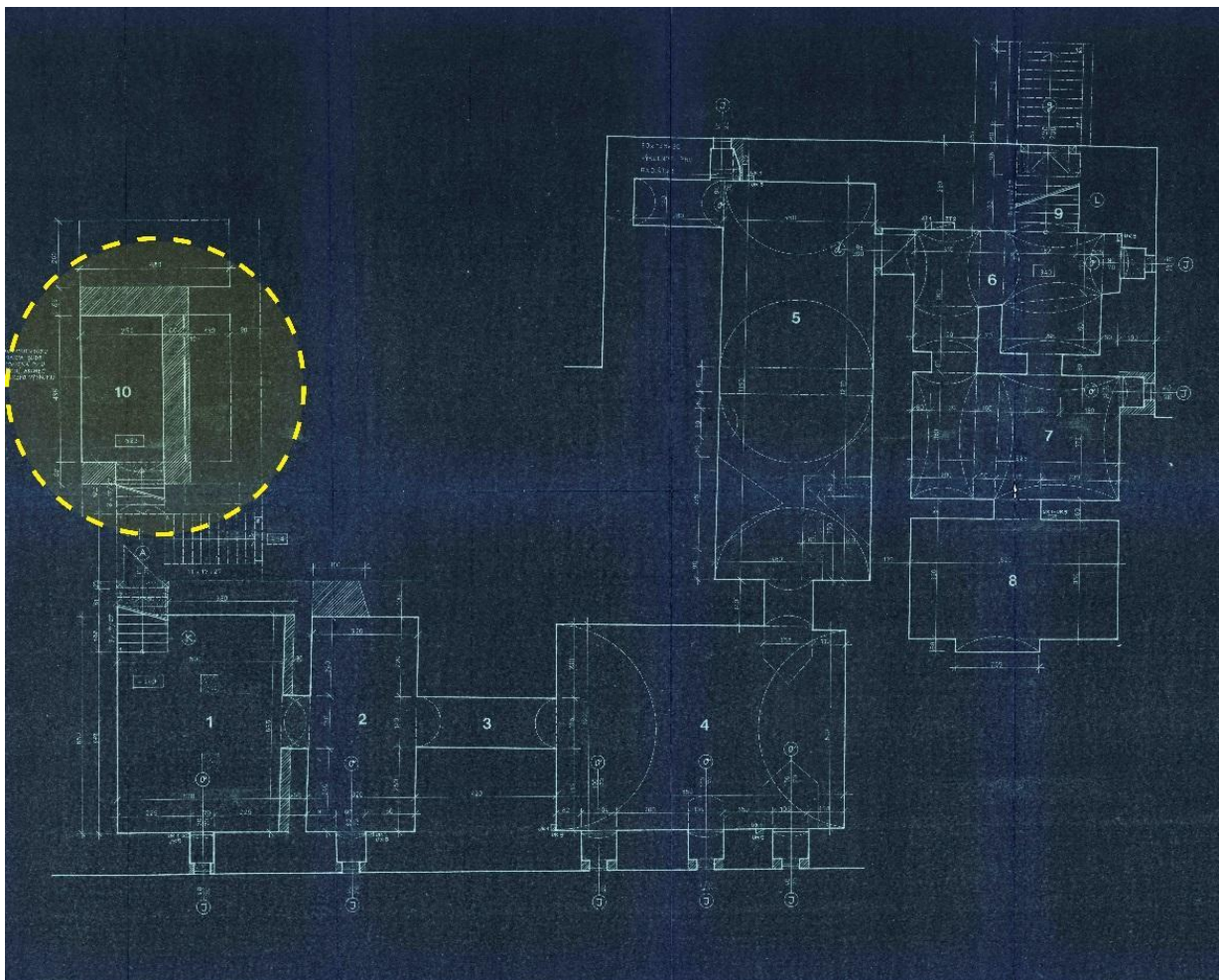
Spôsob inštalácie

Efektívne využitie relatívne malého priestoru (18,5 m²) expozície vyžaduje precízny návrh prepájajúci architektonické riešenie s modernými digitálnymi technológiami. Pomocou projekčnej techniky a interaktívnych riešení dokážeme priniesť do priestoru omnoho bohatší obsah a prezentovať kultúrne dedičstvo prostredníctvom vizuálnych príbehov a atraktívnym zapojením návštevníka do interakcie.

Do priestoru chceme zapracovať len niekoľko vybraných artefaktov, z ktorých každý vo svojej kategórii reprezentuje povahu a charakter prezentovaného kusu histórie. Odkláňame sa tým od expozícií presýtených sklenenými vitrínami s obrovským počtom zameniteľných exponátov. Získavame tým priestor ako vo fyzickej expozícii aj v pozornosti návštevníka. Takto získaný priestor využijeme prostredníctvom digitálnej technológie na vťahnutie návštevníka do historickej témy a na prezentáciu obsahu pomocou príbehu.

Integrácia moderných digitálnych technológií do expozície je trend, ktorý úspešne adaptujú múzeá v zahraničí a potrebujeme ho adaptovať aj do našich podmienok. V podmienkach predkladaného projektu je pridaná hodnota tohto prístupu ešte o to vyššia, že nám umožní aj malý fyzický priestor využiť na bohatú komunikáciu, nakoľko obsah sa môže na prezentačných plochách (projekcia, obrazovky) obmieňať a dokáže byť interaktívny.

V tomto smere plánujeme využiť primárne projekciu na steny miestnosti, ktorá bude slúžiť ako primárna digitálna plocha a niekoľko menších dotykových obrazoviek, ktoré budú slúžiť ako sekundárne digitálne plochy, pomocou ktorých sa komunikujú detailnejšie informácie a pomocou ktorých je tiež možné interaktívne zasahovať do hlavnej projekcie, nastaviť jazyk audio sprievodcu či spustiť videoprojekciu podľa výberu.



Návrh novej expozície predpokladá nový architektonický návrh, ktorý by počítal s prezentáciou ťachtovitej jamy s ľudskými kostrami ako aj prezentáciou bratislavského keltského mincovníctva, jej samotnej výrobnéj činnosti ako aj mincí, rôznych typov, či už z hľadiska druhu, veľkosti alebo kovu. Bratislavské keltské mince sa výrazne líšia od iných keltských mincí napr. českých Bójov tým, že sú na nich vyrazené mená keltských vládcov ako napr. BIATEC, NONNOS, AINORIX, BUSSUMARUS (celkove poznáme 16 mien) a to latinkou, písmom používaným v antickom Ríme. Je to prvý a najstarší výskyt tohto písma na území Slovenska.

Mincovníctvo navrhujeme prezentovať nielen exponátmi: mince, bronzové váhy, dávkovacie platničky a kovolejárske tégliky, ale aj modernými výrazovými prvkami a digitálnou technológiou. V spolupráci s Vysokou školou výtvarných umení plánujeme vytvoriť interaktívnu video projekciu, ktorou by sme priblížili samotný proces výroby mincí od váženia, tavenia a odlievania kovu až po samotnú razbu. Kelti mali vyvinutý veľký umelecký cit pre výtvarné umenie a vytvorili si svojský umelecký štýl, ktorý sa odráža aj na minciach, hlavne na veľkých tetradrachmách (16.-17. g) s nápismi. Motívy postáv (jazdec, jazdkyňa, hlava), zvierat (kanec, drak), rastlín (imelo, ihličnany) môžeme zapracovať do vizuálnej identity expozície – do tradičných printových výstupov ale hlavne do vizuálov digitálnych interaktívnych prvkov. Vytvorené interaktívne diela sa tak samé stávajú umeleckými dielami a súčasťou nášho kultúrneho dedičstva. Takáto vizuálna identita prepojí historickú tému s modernými výrazovými prostriedkami a lepšie približuje komunikovaný obsah návštevníkovi.

Zánikový, katastrofický horizont bratislavského oppida bude prezentovať pôvodná ťachtovitá jama *in situ* v severozápadnom rohu miestnosti. Je to originálny pôvodný zachovaný priestor, v ktorom sa našli ľudské keltské pozostatky v nepietnych polohách. Zámerom novej expozície je priblížiť týchto jedincov napríklad pomocou digitálnej rekonštrukcie ich tváří alebo oblečenia. Predpokladáme využitie nových foriem projekcie (napr. video mapping, 3D projekcia, priestorový hologram, rozšírená realita). Umožní nám to komunikovať digitálny obsah a zároveň zachovať pôvodný priestor hrovej jamy, ktorý tvorí nenahraditeľné prepojenie na históriu a konkrétne miesto v čase a priestore. V prvej fáze chceme preskúmať technické možnosti a vybrať riešenie, ktoré bude najlepšie vyhovovať obmedzeným priestorovým podmienkam v expozícii. Naším cieľom je vytvoriť prepojenie medzi digitálnou rekonštrukciou človeka a jeho hmatateľnými pozostatkami. Dať tvár anonymným kostiam a dať príbeh hrovej jame, ktorá má síce veľkú hodnotu pre historikov ale pred návštevníkmi zostáva v tradičnej forme prezentácie jej význam nedocenený.

Exponáty: mince, bronzové váhy, dávkovacie platničky a kovolejárske tégliky. V hrovej jame počítame s využitím kópií kostrových pozostatkov.

Texty: stručné texty navrhujeme v slovenskom a anglickom jazyku, umiestnenie textov bude využívať tradičné panely ale aj digitálne plochy (obrazovka, projekcia). Využitím digitálnych plôch získavame možnosť rozšíriť v budúcnosti jazykové mutácie expozície o ďalšie jazyky. Texty však nebudú hlavným nosičom informácie v expozícii. Naším cieľom je vytvoriť expozíciu, ktorá primárne rozpráva prepojením digitálnej projekcie a hmatateľných artefaktov. Až sekundárne, po upútaní záujmu návštevníka, nastupujú texty ako nosiče ďalších informácií.

Detšká linka: odkrývanie jamy interaktívny, multidotykový panelu (archeologický simulátor)

Audiotechnika. Informačné texty o keltskom oppide, remeslách, mincovníctve a pod. budú v rôznych jazykových mutáciách- anglicky, nemecky, francúzsky, rusky, maďarsky

Predbežný výpočet interaktívnych prvkov: 2 projekcie (predná stena a jama), 2 aplikácie na dotykových obrazovkách

Malý priestor expozície nám v prípade zvuku poskytuje oproti väčším expozíciám výhodu. V malom priestore vieme upriamiť pozornosť všetkých ľudí na jeden obsah (projekcia, zvuk) a nevzniká tak rušenie návštevníkov zvukom, ktorý nesúvisí s ich objektom záujmu. Ozvučenie bude slúžiť pre komunikáciu textového výkladu ale pre zvukovú stopu videoprojekcii.

Za zváženie stojí aj použitie daktilných (hmatových) pomôcok pre nevidiacich (Braillovo písmo, plastické zväčšeniny mincí pre ohmatanie reliéfu), ako aj vizuálnych pre sluchovo postihnutých.

Projekt realizuje: Galéria mesta Bratislavy

V spolupráci: Mestský ústav ochrany pamiatok v Bratislave, Vysoká škola výtvarných umení

Exponáty budú zapožičané z Múzea mesta Bratislavy, SNM-Prírodovedného múzea, SNM-Historického múzea

Hlavný garant: PhDr. Margaréta Musilová

Odborná spolupráca: RNDr. Alena Šefčáková, PhD., PhDr. Eva Kolníková, CSc.

Autori

PhDr. Margaréta Musilová (MÚOP)

Pracuje ako archeologička na Mestskom ústave ochrany pamiatok v Bratislave. Archeologické výskumy viedla prevažne v jej historickom jadre. Za svoje významné objavy (Františkánska záhrada, Rybárska brána a Bratislavský hrad) získala cenu Objav roka 1995, 2001 a 2009 a Europa Nostra 2002. V roku 2015 jej bola udelená cena primátora hlavného mesta SR Bratislavy. Bola a je koordinátorkou niekoľkých medzinárodných projektov, absolvovala študijné pobyty v Ríme na Americkej akadémii a SHÚR. Je autorkou a kurátorkou viacerých ocenených výstav: Výstava roka časopisu PaM - *Etruskovia z Perugia v Bratislave (2014)* a *Kelti z Bratislavy v Perugii (2016)*. V roku 2018, ktorý bol vyhlásený za rok Európskeho kultúrneho dedičstva zorganizovala výstavu *Hranice Rímskej ríše – Dunajský Limes – Od Trajána po Marka Aurélia* v Trajánovej tržnici na Forum Romanum v Ríme. V roku 2019 bola kurátorkou výstavy *BIATEC. NONNOS. Kelti na strednom Dunaji* v Archeologickom múzeu vo Frankfurte nad Mohanom a *Hranice Rímskej ríše- Dunajský Limes -Slovensko* na Slovenskom inštitúte v Berlíne.

Interaktívne a digitálne súčasti expozície:

Ján Šicko (VŠVU)

Venuje sa výskumu a tvorbe vo sfére vizuálnej komunikácie a nových médií. Okrem profesionálnej práce v oblasti grafického dizajnu a nových médií vedie na Vysoké škole výtvarných umení v Bratislave MediaLab* (www.medialab.sk) – laboratórium

zamerané na skúmanie hraničných polôh grafického dizajnu. Jeho voľná tvorba sa pohybuje od animácie cez VJing k interaktívnym inštaláciám a počítačovým hrám.

Matej Novotný (VŠVU)

Výskumník a vývojár v oblasti vizuálnych výpočtov a interaktívnej vizualizácie. Zakladateľ spoločnosti VIS GRAVIS, ktorá sa zameriava na vývoj grafických aplikácií. Pôsobí tiež v novom študijnom programe Digitálne umenia na VŠVU. Jeho práce sa objavili v Slovenskom národnom múzeu, Slovenskej národnej galérii alebo v slovenskom pavilóne na svetovej výstave Expo v Miláne.