**BODOVÉ SCÉNÁŘE AV PROGRAMŮ**

**VLTAVÍNY (203)**

OBRAZ:  
pohled na noční oblohu s hvězdami, záběry padajících hvězd, průlet meteoritu končící „výbuchem“, oslňující září zalévající postupně celou plochu.

ZVUK:  
vzdálené echo „vesmíru“, šum s občas silnějším svistem, postupně sílící hukot končící hřměním výbuchu

DÉLKA:  
1-1,5 min., smyčka

**PRAVĚK – MOHYLA (205)**

OBRAZ:  
plující oblaka, pomalý let ptáka, hejno ptáků v pozadí pomalu prolétající a mizející. Střídání obrazů do pevného grafického pozadí.

ZVUK:  
zpěv ptáků, šum větru, zvuky krajiny

DÉLKA:  
do 2 minut, smyčka

**STŘEDOVĚK - POKLAD (206)**

Ozvučení, komentář, krátká historie pokladu, jeho původ, obsah, zajímavosti, osud

DÉLKA:  
do 2 minut, smyčka, jazykové mutace: A/Č

**STŘEDOVĚK = RYTÍŘ JAN ČABELICKÝ (206)**

OBRAZ:  
postava rytíře J. Čabelického, oblečená do dobového kostýmu, sedící, v ruce držící svitek pergamenu (interiér staré síně okolo), čte

ZVUK:  
projev v první osobě, sám se představí a sdělí základní historická data, významné události vztahující se k jeho osobě i rodu, jakoby četl …

DÉLKA:  
2 minuty, smyčka

**ŘEMESLA – VELKÝ DEPOT (207)**

OBRAZ:  
cválající kůň, voják, záblesk výstřelu děla, mraky dýmu. Střídání obrazu do pevného grafického pozadí.

ZVUK:  
zvuk bitevní vřavy v dálce, výstřel z děla, lidské hlasy, výkřiky, zvuk bubnů

DÉLKA:  
do 2 minut, smyčka

**STODOLA (208)**

OBRAZ:  
pohled do venkovského chlívku, který spolu obývají koza, ovce, event. slepice. Záběry na jejich popocházení, krmení, pití …

ZVUK:  
mekot kozy, kdákání slepic, bekot ovce, šustot slámy

DÉLKA:  
do 3 minut, smyčka

**VOROPLAVBA – VODA I. (208)**

OBRAZ:  
záběry na řeku, úseky s různými vjemy, voda pomalu tekoucí, zrychlující se, narážející na kameny, padající po splavu

ZVUK:  
tekoucí voda, zrychlující se zvuky prudké vody, zvyšující tempo, voda bouřící u splavu

DÉLKA:  
2 minuty, smyčka

**VODA II.**

OBRAZ:  
dokumentární ukázky z plavení dřeva, nebo sestřih skutečných záběrů plavby voru po řece, přes bouřlivější vody (kompozice), klidnými místy

ZVUK:  
reálné zvuky doprovázející plavbu + zvuky přírody okolo podkreslené hudbou

DÉLKA:  
3-4 minuty, smyčka

V expozici budou oba programy střídány (naprogramování)

**VOROPLAVBA – CHYTÁNÍ RYB**

OBRAZ:  
ryby – pstruzi – plovoucí v řece, pohled na hladinu seshora (počítačová animace, co nejvěrnější)

BEZE ZVUKU

DÉLKA:  
1 minuta, smyčka

**PRŮMYSLOVÁ REVOLUCE – NÁDRAŽÍ (210)**

OZVUČENÍ DIORAMATU:  
zvuky nádraží, hlasy, hudba, vojenský marš (sestřih)

DÉLKA:  
3 minuty, smyčka

**STŘIHOVÝ DOKUMENT**

OBRAZ:  
kompozice dokumentů, fotek portrétů, jmen lidí padlých ve válkách z týna a okolí

POUZE TITULKY BEZE ZVUKU

**A. RADOK (211)**

OBRAZ:  
zakoupení 2 ukázek z Radokových filmů, krátký sestřih ladící se scénografií, včetně zvuku

DÉLKA:  
do 5 minut

ZVUK:  
extra zvuková nahrávka hlasu Alfréda Radoka, potlesk

DÉLKA:  
do 2 minut

**OSOBNOSTI (212)**

OBRAZ:  
komponovaný program věnovaný 8 osobnostem krajového významu, s použitím fotek, nově natočených záběrů, dokumentů, půjde o „portréty“

ZVUK:  
podkres hudbou, titulky k medailonkům osob, v jazykových mutacích Č/A

DÉLKA:  
8 minut

Program bude sestaven jako listování knihou.

**OSTATNÍ OZVUČENÍ**

204 – smích a hlas J. Čabelického (30 sekund)

212 – koleda, hudební podkres k betlému

**DATABÁZE**

Informační systém se základním menu, zahrnující všech 8 tematických částí expozice, další obecná hesla k muzeu samotnému.

Struktura databáze bude členěna tak, aby každé základní heslo umožňovalo rozkliknutí do dalších čtyř vrstev.

Obsah předpokládá část textovou a obrazovou (cca 600 fotek).

Systém musí umožňovat prokliky do jiných hesel databáze a odkazy na web stránky. Menu bude nabízet jazykové mutace Č/A.

Uživatel požaduje řešení umožňující doplňování fotek či aktualizaci textů a fotek vlastními silami.

Databáze bude jediná pro celou expozici, nastavená u každého tématu (v jednotlivých místech) tak, aby příslušné heslo k tématu bylo výchozí.