

Tlačová správa

Kontakt: PhDr. Beáta Husová
Radničná 1
815 18 Bratislava
mobil: +421 917 617 780
e-mail: beata.husova@bratislava.sk

Príbeh Starej radnice / Dobrý spôsob ako spoznať architektonický skvost Od začiatku decembra 2018 aj v anglickom jazyku

Viete, ktorá časť Starej radnice je najstaršia? Ako k nej pribúdali ďalšie objekty, odkedy ju vlastní mesto? Apropó, viete, čo sa v nej dnes nachádza. Otázky smerujeme k potenciálnym návštevníkom. Odpovede nájdú priamo v Starej radnici. Reálna prechádzka po jej interiéri je sama o sebe zážitkom jednak z architektonického hľadiska, ale aj z hľadiska spracovaných dejín Bratislavy a vystavených zbierkových predmetov nesúcich pečať predchádzajúcich generácií.

Múzeum mesta Bratislavy má od júna 2018 v expozícii Múzea dejín mesta **nový objekt** odkrývajúci **Príbeh Starej radnice (2018)**. Jeho podstatou je virtualita, no predsa sa ho dotknete aj fyzicky. **Projekt vznikol vďaka podpore hlavného partnera projektu Fondu na podporu umenia.**

Kvalitou a formou spracovania sa vyrovná ponuke európskych múzeí. Za jednoduchým názvom sa odvíja **virtuálny príbeh s fyzickým rozhraním rozpovedaný na pozadí dejinných udalostí, zásahov panovníkov a významných osobností do histórie Bratislavy.**

Ambíciou **autoriek projektu Beáty Husovej a Martiny Pavlíkánovej** z MMB ako aj celého realizačného tímu a odborných garantov bolo vyvolať širší záujem verejnosti o unikátnu pamiatku hlavného mesta nachádzajúcu sa v historickom jadre Bratislavy. Príbeh je venovaný Bratislavčanom, návštevníkom zo všetkých kútov Slovenska a od začiatku decembra 2018 aj zahraničným návštevníkom, lebo existuje jeho anglická mutácia.

Čo si treba predstaviť pod virtuálnou hrou s fyzickým rozhraním? **Výstupom projektu je objekt natrvalo umiestnený** v Múzeu dejín mesta MMB v Starej radnici. Poskytuje unikátne poznatky o postupnom stavebnom a funkčnom takmer 700 ročnom vývoji. Pozostáva z 2 plôch: **odkladacia** slúži na uloženie drevených prvkov – označovaná ako fyzické rozhranie hry; **hracia** rozdelená podľa účelu *na časomieru, textovú časť a interaktívnu časť, do ktorej sa uvedené drevené prvky ukladajú*. Po obvode hracej plochy sa vinie časová os – rieka Dunaj. Po rieke sa plavia lode a reálne 2 modré sú šifrovanou časomierou s čipom. Loď je možné posúvať po časovej osi od 14. po 21. storočia – doba vzniku a vývoja radnice.

Posun časomier – lode – vyvolá v *interaktívnej časti* hracej plochy vizualizáciu radnice v danom storočí. Návštevník ukladá do premietaného obrazu drevené prvky architektúry – ručne vyrobené drevené panely zobrazujúce napr. steny, strechy – spolu 36 kusov. V drevených paneloch sú tiež zabudované čipy. Ku každému storočiu sa prenášajú na hraciu plochu *texty a obrazový materiál edukačného charakteru a vysvetľuje danú etapu vývoja radnice v súvislostiach s históriou Bratislavy. Ovládanie hry pracuje na základe špeciálneho na mieru zhotoveného patentu, softvéru a hardvéru. Po každom správnom vyskladaní etapy zaznie znelka s animáciou významnej historickej udalosti, či povesti viažucej sa k radnici.*

Príbeh Starej radnice vypovedá o historických udalostiach radnice a mesta.

História sa od 14. storočia vrství: kráľ **Ondrej III.** a jeho privilégia; 1370 prvá zmienka o „Novom dome s vežou“ richtára **Jakuba II.**; smrť Jakuba II.; založenie radnice Židovi Izákovi z Marcheggu; 1421 odkúpenie objektu mestom; **Žigmund Luxemburský** a jeho vplyv na Starú radnicu; zriadenie mincovne na nádvorí radnice; dotyk s príbehom Alžbety a vnuka Ladislava Pohrobka zobrazených v svorníkoch podjazdu vedúceho z nádvorja Starej radnice na Hlavné námestie; 1443 vznik kaplnky nad podjazdom; 1586 zemetrasenie a vznik kamennej ochodzi na veži s balustrádou; po zemetrasení stavba kamenných renesančných arkád na nádvorí; 1733 požiar radnice a nový barokový vzhľad veže. 19. – 20. storočie prinieslo značné zásahy do architektúry; 1869 sa radnica stala sídlom Múzea mesta Bratislavy, kedy tu vznikli prvé výstavné priestory.

MMB verí, že návštevníkov nový objekt – virtuálna hra s fyzickým rozhraním – zaujme, prídu na návštevu Starej radnice a ocenia jej stavebný vývoj a historický význam pomocou silného **Príbehu Starej radnice.**