

Gdańsk, 28 września 2015 r.

Patryk Klein  
Jadwiga Klim  
Radosław Paternoga  
Wojciech Ronowski

## **Modernizacja wystawy stałej w Żurawiu**

### **Założenia ogólne:**

**I.** Wykonawca weźmie pod uwagę, że koncepcja narracji wystawy opiera się na ograniczeniu tekstów pisanych i zastąpienie ich przez film składający się z:

- 1) Opowieści narratora, która będzie przekazywała ogólne informacje (tło) na temat poszczególnych części wystawy; narratorem będzie Hans Kross (początkowo szyper, a następnie kupiec i armator skupiający w latach 1695-1697 5% ówczesnej gdańskiej floty). Narracja powinna być kompletną opowieścią kapitana statku pokazującą jak wygląda życie XVII-wiecznego portu gdańskiego od momentu wpłynięcia na Zatokę Gdańską, poprzez redę, pilotaż, postój pod twierdzą Wisłoujście, opłaty celne, wpłynięcie do portu wewnętrznego, załadunek / przeładunek, sprzedaż i zakup towarów, zaopatrzenie jednostki, drobne naprawy statku. Opowieść będzie przerywana scenkami, w których aktorzy odgrywają postacie kluczowe dla tej historii: kapitan statku, pilot, latarnik, pan palowy, kupiec, tragarz, pracownik portu, brakarz, cieśla itp. Sceny filmowe z aktorami (przerywniki narracji), które w szczegółowy sposób będą pokazywały kluczowe dla danego tematu zagadnienia, rozegrają się w inscenizowanych XVI i XVII w. plenerach i wnętrzach; aktorzy ubrani w stroje z epoki.
- 2) Wykonawca przewidzi rozmieszczenie na każdej z sal telewizorów, które posłużą do prezentacji: narracji i scenek z aktorami oraz monitorów dotykowych, na których przedstawione zostaną krótkie prezentacje np. zabytkowych tekstów obcojęzycznych (łacina, starogermański, staropolski); dotknięcie tekstu powoduje jego „tłumaczenie na żywo” na język polski i angielski; ekrany dotykowe będą przede wszystkim narzędziem interaktywnym.

**II.** Ponadto wykonawca przy projektowaniu ekspozycji musi wziąć pod uwagę że:

- 1) Wyznaczone gabloty będą obrotowe (zasilane elektrycznie)

2) Należy położyć nacisk na zaprojektowanie instalacji odpowiednich urządzeń (niewidocznych dla zwiedzającego) emitujących zapachy i dźwięk, a także zaprojektować odpowiednie oświetlenie dla poszczególnych sal ekspozycyjnych. Należy stworzyć w Żurawiu atmosferę przypominającą tę sprzed wieków – ciemno, dość ponuro; wyeksponowanie elementów wystawy poprzez umiejętne operowanie światłem.

3) Tworząc wystawę wykonawca będzie bazował na następujących rozwiązaniach: hologramy 3D (wraz z niezbędną infrastrukturą techniczną do ich prezentacji), kurtyny parowe (wraz z infrastrukturą techniczną niezbędną do ich funkcjonowania i prezentacji obrazu), ruchome oraz przezroczyste podłogi (z niezbędnymi urządzeniami do ich prawidłowego zainstalowania i działania)

4) Wykonawca zaprojektuje elementy ekspozycji wraz z rozwiązaniami wystawienniczymi umożliwiającymi odpowiednie prezentowanie: zabytków, filmów (ekran), tablic informacyjnych, hologramów 3D, kurtyn parowych, ruchomych oraz przezroczystych podłóg, stanowisk interaktywnych i multimedialnych, telewizorów.

5) Wykonawca zapewni możliwość włączania i wyłączania każdego stanowiskach multimedialnego.

6) Wszystkie teksty na wystawie będą w języku polskim i angielskim.

7) Koncepcja wystawy oparta jest na założeniach merytorycznych i chronologicznych. Z tego powodu Zamawiający nie dopuszcza zamiany funkcji poszczególnych sal, przesunięć (zamiany) stanowisk ekspozycyjnych pomiędzy salami. Rozmieszczenie poszczególnych elementów wystawy zaznaczonych na rysunkach jest propozycją Zamawiającego. Wykonawca może zaproponować inny układ pod warunkiem uwzględnienia założeń merytorycznych i chronologicznych.

8) Wykonawca zaprojektuje umieszczenie tytułów poszczególnych sal wystawowych na klatce schodowej, przed wejściem na każdą z nich. Jednocześnie przestrzeń klatki schodowej powinna być miejscem prezentacji ikonografii z epoki wprowadzającej w tematy poszczególnych sal wystawowych.

## **Założenia szczegółowe:**

### **1) HOL WEJŚCIOWY (symbol HW)**

Hol jako pierwsze pomieszczenie, do którego wchodzi zwiedzający jest miejscem, w którym nasi goście dowiedzą się, gdzie są i co ich tu czeka. Dlatego też tutaj należy przewidzieć zaprezentowanie historii Żurawia wraz z krótką informacją o wystawie.

#### ➤ **HOLOGRAMY (HW1-HW3)**

Wykonawca zaprojektuje koncepcje wyświetlania hologramów 3D (HW1 - HW3) łącznie z urządzeniami do ich prezentacji, które będą umieszczone we wnęce tworzonej przez komin i ściankę działową:

- **HW1** - Początek: najstarszy wizerunek Żurawia,
- **HW2** - Rozkwit: wizerunek Żurawia z przełomu XVI/ XVII w.,
- **HW3** - Upadek: wizerunek Żurawia w XIX w. i pocz. XX w.

Należy przyjąć, że tłem hologramów będą pomalowane na czarno ściana komina i ścianka działowa. Na nich, za poszczególnym hologramem należy zaprojektować bardzo krótki opis (np. Żuraw w XV w. / The Crane in 15<sup>th</sup> C.)

#### ➤ **ZABYTEK (PŁAWA?) WE WNEŹCE OD STRONY MOTŁWY (HW4)**

Należy zaprojektować umieszczenie (na podeście lub podwieszenie) oryginalnego zabytku (np. pławy, figury dziobowej) – **HW4**. Trzeba przewidzieć konieczność odpowiedniego wyeksponowania (podest, tło, podwieszenie) oraz oświetlenia zabytku.

#### ➤ **TABLICA INFORMACYJNA (HW5)**

Należy zaprojektować odpowiednich rozmiarów tablicę umieszczoną na wysokości wzroku zwiedzających, na której znajdzie się plan ekspozycji (**HW5**). Powinien on zawierać informacje o każdej z sal wystawowych: rzut z góry, 2 fotografie (plan ogólny, najciekawszy zabytek) i 1-2 zdania opisu.

➤ EKRAN PANORAMICZNY Z INFORMACJĄ („TELEDYSKIEM”) O ŻURAWIU (HW6) + RZUTNIK (HW7)

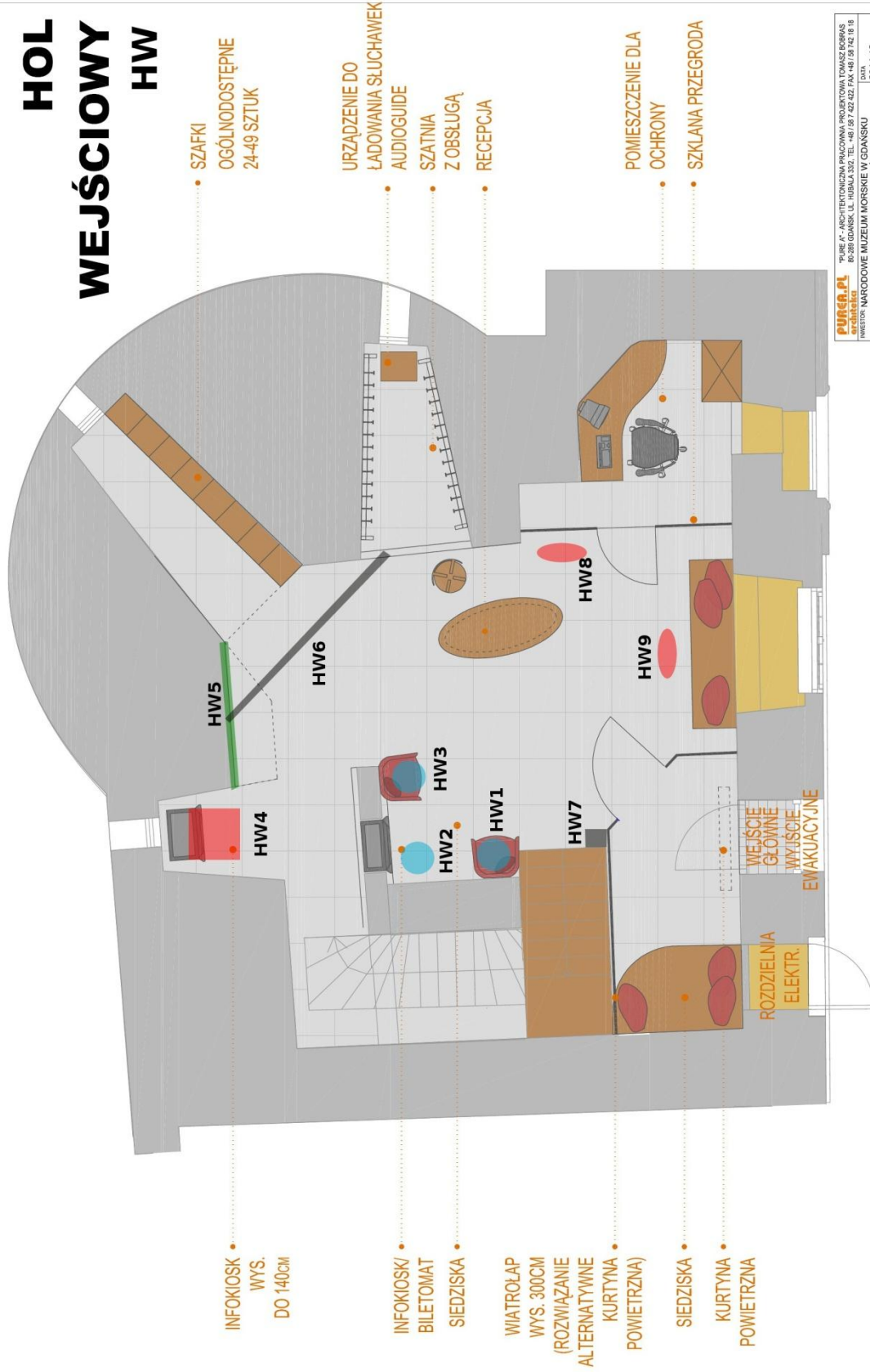
Należy zaprojektować ekran panoramiczny (**HW6**), który zawieszony zostanie nad wnęką z szafkami depozytowymi. Jednocześnie istnieje konieczność przygotowania filmu, który posłuży do zaprezentowania historii Żurawia od jego początków do chwili obecnej. Prezentacja ma mieć formę krótkiego teledysku (kolorowa i dynamiczna); potrwa około 30-40 s. Należy w niej pokazać: najstarszy wizerunek Żurawia (drewniany pomost przeładunkowy, funkcjonowanie Żurawia, na początku jego istnienia), wizerunek Żurawia z przełomu XVI/ XVII w. (istniejące Długie Nabrzeże, pokazanie historii Żurawia w okresie świetności Gdańska i handlu wiślanego), wizerunek Żurawia w XIX w. i pocz. XX w., gdy pełnił między innymi rolę mieszkania biedoty, zniszczenie Żurawia w 1945 r. i odbudowa, początek muzeum morskiego, tytuł obecnej wystawy, zdjęcia wystawy. Założenia do scenariusz filmu zostaną przygotowane przez Zamawiającego.

Należy przygotować rozwiązania techniczne umożliwiające prezentowanie na ekranie (z rzutnika - **HW7** podwieszonego na górze ścianki wiatrołapu, na lewo od drzwi) filmu o historii Żurawia Gdańskiego. Ekran (**HW6**) powinien być tak zaprojektowany i zamontowany, aby nie przesłaniała go ścianka działowa przy schodach do WC.

➤ MODELE (HW8 i HW9)

Należy opracować rozwiązania umożliwiające podwieszenie dwóch modeli statków (**HW8 i HW9**). Mają one zostać umieszczone w górnej części pomieszczenia, pod sufitem, na tle wnęki okiennej na prawo od wejścia i nad prawą częścią pomieszczenia ochrony. Jednocześnie należy przewidzieć bezpieczną i odpowiednią ekspozycję i oświetlenia modeli.

# HOL WEJŚCIOWY HW



<b>pure.pl</b> <b>architekci</b>		<b>"PURE A" - ARCHITEKTURA PRACOWNIA PROJEKTOWA TOMASZ BOBRAS</b> 80-200 GDAŃSK, UL. HUBALA 332, TEL. +48 78 7 422 422 FAX +48 78 742 18 18	
NARODOWE MUZEUM MORSKIE W GDAŃSKU UL. GDAŃSKA 51, 80-200 GDAŃSK 2014.12		KONCEPCJA I PROJEKT ARCHITEKTURY KONCEPCJA KONCEPCJA	
TAMA: KONCEPCJA I PROJEKT ARCHITEKTURY OBIEKTU W WĘWĘTRZNYM WŁADZIGU PORTOWEGO ZDRAWA GDAŃSKIEGO, STANOWIĄCEGO ODDZIAŁ NMM W GDAŃSKU		BRANDA ARCHITEKTURA	
ADRES: UL. SZCZEPÓKA 67/68 W GDAŃSKU, DZ. NR 169 W OBR. EWID. 89		PRACOWNIA 1:150	
POZIOM 0 - HOL WEJŚCIOWY - ARANŻACJA		PROJEKT OPRACOWANIE 131/GDI00	
TOMASZ BOBRAS JOANNA BADACH		A.02.1	
PRACOWNIA AUTORSKIE ZASTĘPZCZONIE		ETYKIETA	

## 2) SALA NR 1 NA POZIOMIE 1 W BASZCIE POŁUDNIOWEJ (symbol P1S)

(Obecnie: „Nawigacja w porcie gdańskim”)

Sala prezentująca zagadnienia związane z bezpiecznym wpłynięciem statku handlowego z redy portu gdańskiego pod twierdzę Wisłoujście. W tym właśnie miejscu urzędnicy miejscy wraz z oficerami z załogi twierdzy dokonywali kontroli jednostki i towaru. Po pomyślnym załatwieniu spraw statek był kierowany do wewnętrznego portu na Motławie. W tej części ekspozycji zaprezentowany będzie również rozwój przestrzenny twierdzy Wisłoujście.

### ➤ PŁAWA (P1S-1) Z KURTYNĄ PAROWĄ (P1S-2) I REFLEKTOREM (P1S-3)

Wnęka nr 1 nad schodami. Należy przygotować rozwiązania techniczne umożliwiające umieszczenie zabytku - pławy (**P1S-1**) w odpowiedniej oprawie scenograficznej tj.: imitacja lustra wody do połowy wysokości pławy, tło na ścianach i na poziomie posadzki imitujące „dno” oraz toń wodną.

Na zewnętrznej stronie wnęki należy przewidzieć montaż kurtyny parowej (**P1S-2**) (wraz z infrastrukturą techniczną niezbędną do jej funkcjonowania i prezentacji obrazu) umieszczonej do połowy wysokości pławy (ma ona imitować toń wodną) wraz z jej oświetleniem na niebiesko przez reflektor (**P1S-3**) umieszczony np. na ścianie komina.

### ➤ STANOWISKO INTERAKTYWNE – BUDOWA WIEŻY LATARNI (P1S-4)

Wnęka nr 2 – Wykonawca zaprojektuje stanowisko interaktywne - *budowa wieży latarni (gotyckiej baszty z 1482 r.)* - z dużych i bezpiecznych klocków (**P1S-4**) wraz z praktycznym i funkcjonalnym systemem ich przechowywania. Klocki nie mogą być rozrzucone po wystawie.

### ➤ STANOWISKO INTERAKTYWNE – WPŁYNIECIE DO PORTU (TELEWIZOR - P1S-5 i ELEMENT RUCHOMY Z KOŁEM STEROWYM - P1S-6)

➤ Wnęka nr 3 – Wykonawca zaprojektuje stanowisko interaktywne - *wpłynięcie do portu z perspektywy sternika statku* - wraz z infrastrukturą techniczną w postaci: telewizora (**P1S-5**) umieszczonego np. na ścianie, w którym wyświetla się animacja

drogi podejściowej, ruchomego elementu utrudniającego złapanie równowagi przez zwiedzającego, koła sterowego umożliwiającego wprowadzenie statku do portu (ruchomy element i koło sterowe – **P1S-6**).

➤ MAKIETA REDY PORTU GDAŃSKIEGO (P1S-7) I TELEWIZOR Z ANIMACJĄ (P1S-8)

Na ścianie południowej (obecnie: diorama symbolizująca katastrofę statku) zostanie zaprojektowane przez wykonawcę stanowisko składające się z: istniejącej makiety pokazującą redę, tory podejściowe (głębie) oraz ujścia Wisły wraz z twierdzą Wisłoujście (**P1S-7**) oraz dużego telewizora (**P1S-8**), na którym prezentowany będzie film animowany poświęcony temu samemu zagadnieniu – wpłynięciu do portu. W projekcie należy przewidzieć, że telewizor i makieta nie powinny być rozdzielone. (animacja wyświetlana obecnie na wystawie „Lux in tenebris”).

➤ PŁAWY P1S-9 i P1S-10

Po obu stronach makiety P1S-7 należy zaprojektować umieszczenie (na podeście lub podwieszenie) dwóch pław – **P1S-9** i **P1S-10**. Trzeba przewidzieć konieczność odpowiedniego wyeksponowania (podest, tło, podwieszenie) oraz oświetlenia zabytków.

➤ TELEWIZOR Z NARRACJĄ I FILMEM (P1S-11)

Wnęka okienna nr 2 na ścianie od ul. Szerokiej: Należy zaprojektować umieszczenie telewizora (**P1S-11**). Będzie on służył do prezentacji narracji wystawy oraz filmu

➤ HOLOGRAM – HISTORIA TWIERDZY WISŁOUJŚCIE (P1S-12)

W rogu przy schodach prowadzących do kolejnej sali: Wykonawca zaprojektuje koncepcję wyświetlania hologramu (łącznie z urządzeniami do jego prezentacji) ukazującego historię rozbudowy i zmian w wyglądzie twierdzy Wisłoujście (1482–1758 - lata funkcjonowania latarni morskiej w twierdzy) (**P1S-12**).

➤ 4 MAKIETY TWIERDZY WISŁOUJŚCIE (P1S-13 i P1S-14) I LATARNI W BRZEŹNIE (P1S-15 i P1S-16)

Róg między kominem a schodami (obecnie: makieta pokazująca wpłynięcie do portu gdańskiego). Wykonawca zaprojektuje rozwiązanie techniczne umożliwiające

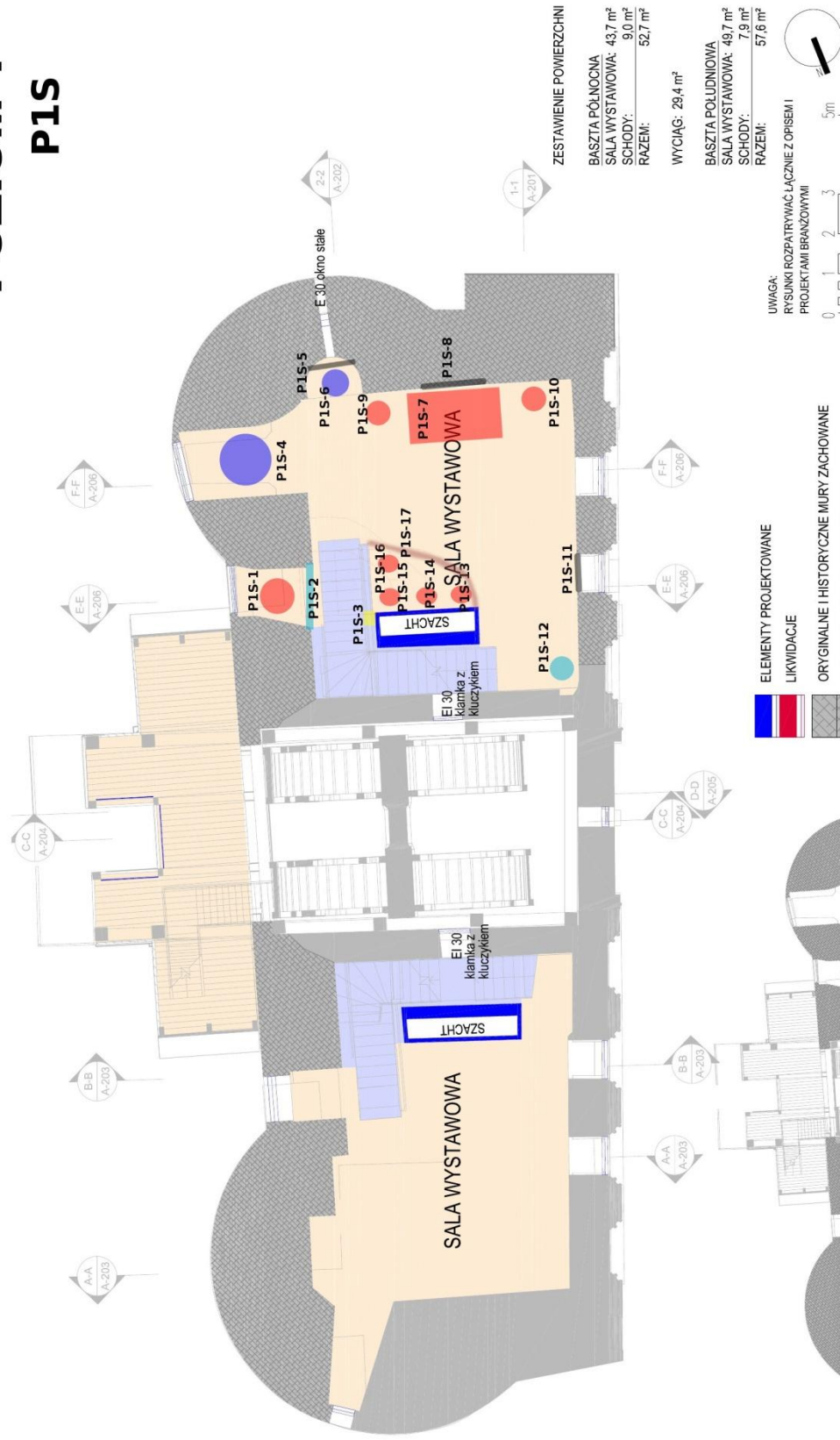
rozmieszczenie 4 istniejących makiet (**P1S-13, P1S-14, P1S-15 i P1S-16**) , które powinny znajdować się na obrotowych podstawach, uruchamianych przez zwiedzających za pomocą np. przycisku; wszystkie osłonięte lekką ścianką z poliwęglanu (**P1S-17**)

Są to: 2 makiety przedstawiające twierdzę Wisłoujście: wieża-latarnia z 1482 r. (**P1S-13**), wieża-latarnia z tzw. Wieńcem z 1563 r. (**P1S-14**) i latarnie kierunkowe w Brzeźnie: murowana wieża (**P1S-15**) i latarnia dźwigniowa (**P1S-16**).



**POZIOM 1**

**P1S**



UWAGA:  
RYSUNKI ROZPATRYWAĆ ŁĄCZNIE Z OPISEM I  
PROJEKTAMI BRANŻOWYMI

[illegible]

## A.04

### **3) SALA NR 2 NA POZIOMIE 2 W BASZCIE POŁUDNIOWEJ (symbol P2S)**

(Obecnie: „Przeładunki w dawnym porcie gdańskim”)

Zmiana nazwy i wystroju sali. Prezentacja komory palowej i wpłynięcia do portu wewnętrznego. Kwestie przeładunku zaprezentujemy w następnej sali: obecnym „Kantorze kupca” (sala nr 3 na poziomie 3 w baszcie południowej, symbol P3S)

Statek handlowy po przyplłynięciu do twierdzy Wisłoujście (sala P1S) oczekuje na urzędników miejskich i jest poddawany kontroli. Kolejnym etapem jego pobytu w porcie gdańskim jest konieczność uiszczenia opłat, m in. palowego. Następnie w asyście urzędników miejskich wpływa do portu wewnętrznego i cumuje w wyznaczonym miejscu.

#### ➤ KURTYNA PAROWA – WEJŚCIE DO KOMORY PALOWEJ (P2S-1)

Wykonawca zaprojektuje kurtynę parową (**P2S-1**) (wraz z infrastrukturą techniczną niezbędną do jej funkcjonowania i prezentacji obrazu; na granicy schodów i wejścia na poziom 2), która będzie imitowała drzwi w przyziemiu Ratusza Głównomiejskiego prowadzące do komory palowej.

#### ➤ KOMORA PALOWA (P2S-2) WRAZ ZE ŚCIANKĄ DZIAŁOWĄ (P2S-3) I TELEWIZOREM (P2S-4)

Wykonawca zaprojektuje wnętrze stylizowane na pomieszczenie komory palowej (**P2S-2**), które będzie obejmowało przestrzeń około połowy szerokości sali i będzie oddzielone od pozostałej części ekspozycji ścianą działową (**P2S-3**) i kurtyną parową (**P2S-5**). Wnętrze (**P2S-2**) należy zaaranżować na wzór XVII-wiecznej komory palowej. Ma być tu ciemno, panować dziwny zapach. Należy przewidzieć umieszczenie: biurka, kasy - skarbczyka, regałów, dokumentów i ksiąg, manekinów ubranych w stroje z epoki itp. We wnęce okiennej po lewej stronie znajdzie się TV z narracją: komentarzem, filmami, wyjaśnieniem zawłości systemu monetarnego, jednostek miary, objętości i wagi (**P2S-4**).

➤ KURTYNA PAROWA - WYJŚCIE Z KOMORY PALOWEJ DO MIASTA (P2S-5)

Należy zaprojektować wyjście z komory palowej w formie kurtyny parowej (wraz z infrastrukturą techniczną niezbędną do jej funkcjonowania i prezentacji obrazu) prowadzące widza na XVII-wieczny Długi Targ (**P2S-5**).

➤ MIEJSKA ULICA (P2S-6) WRAZ Z WAGĄ MIEJSKĄ (P2S-7) I PRĘGIERZEM (P2S-8)

Wykonawca zaprojektuje przestrzeń wystawienniczą w formie miejskiej ulicy (np. Długi Targ) (**P2S-6**). Za pomocą odpowiedniej scenografii (wydruki wielkoformatowe dawnych rycin z widokami miasta, imitacja bruku, odpowiednie odgłosy i zapachy) należy stworzyć w tej części sali imitację XVII-wiecznej gdańskiej ulicy. W tej przestrzeni (vis a vis wyjścia z komory) wykonawca zaprojektuje rozwiązania techniczne i ekspozycyjne umożliwiające umieszczenie elementu interaktywnego – wagi miejskiej (**P2S-7**). W projekcie należy przewidzieć, że każdy będzie mógł się na niej zważyć i wydrukować wynik – w kilku jednostkach wagi uzależnionych od miejsca i czasu oraz, że w bezpośrednim sąsiedztwie wagi musi znaleźć się ikonografia (duże wydruki) pokazująca funkcjonowanie wag miejskich.

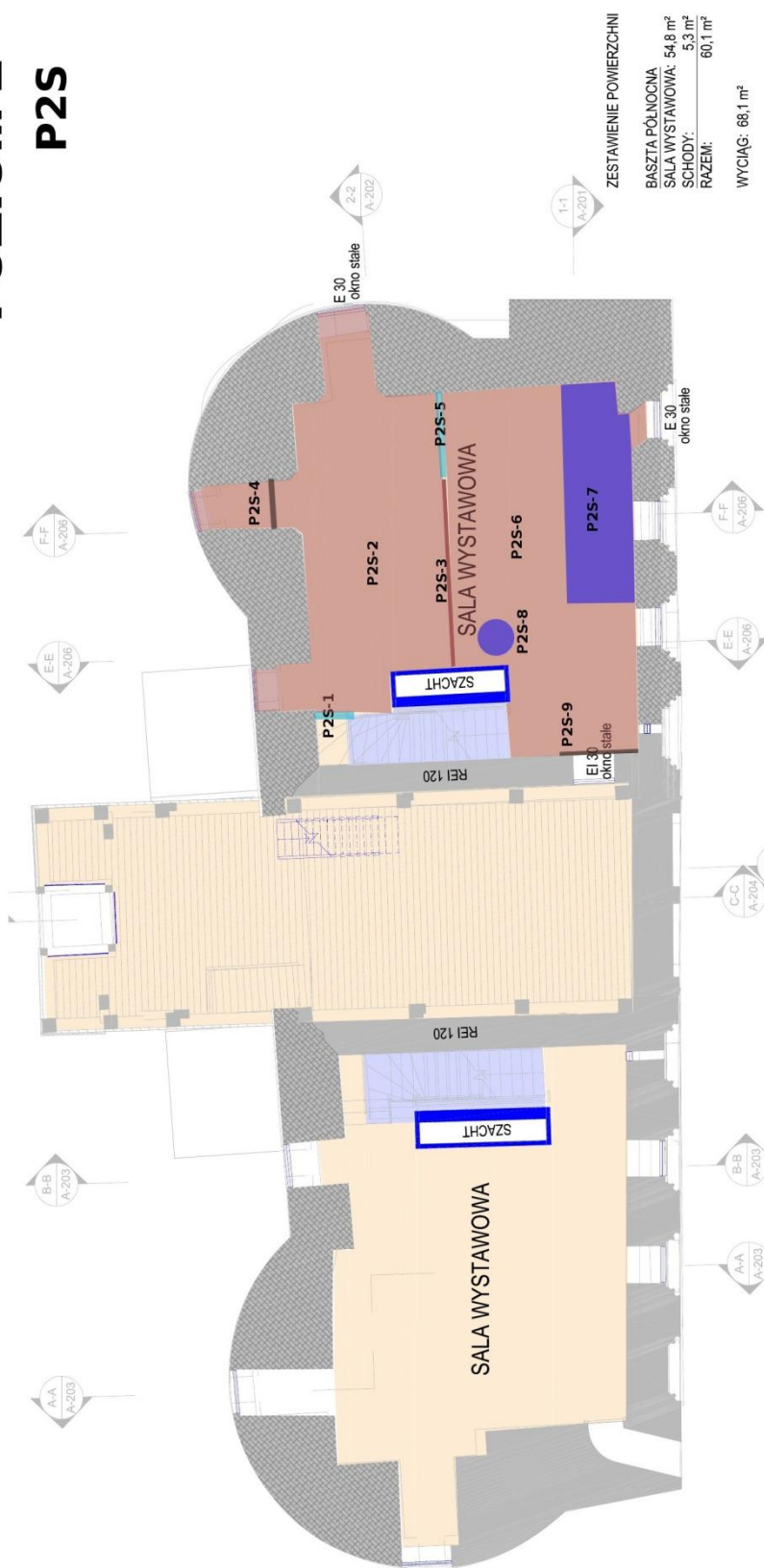
Wykonawca zaprojektuje również drugie stanowisko interaktywne (np. umieszczone pod ścianką działową przed kominem) - pręgierz (**P2S-8**). Należy przewidzieć, że będzie on pełnił funkcje prezentowania kar jakim podlegali oszuści nie płacący należnych opłat lub zawyżający wartość towarów (np. poprzez namaczanie zboża by było cięższe).

➤ TELEWIZOR Z ANIMACJĄ POKAZUJĄCĄ WPŁYNIĘCIE STATKU DO PORTU WEWNĘTRZNEGO I PRACĘ URZĘDNIÓW PORTOWYCH (P2S-9)

Wykonawca zaprojektuje rozwiązania techniczne umożliwiające umieszczenie na ścianie przed schodami dużego telewizora (**P2S-9**). Prezentowana w nim będzie animacja pokazująca z perspektywy kapitana jednostki wpłynięcie statku – po zapłaceniu palowego - do portu wewnętrznego oraz pracę urzędników portowych (pana palowego, pisarzy, brakarzy, rewidentów, dozorców redy, strażników wodnych, drągowych, dozorców wind itp.).

# POZIOM 2

## P2S



### ZESTAWIENIE POWIERZCHNI

BASZTA PÓŁNOCNA  
SALA WYSTAWOWA: 54,8 m<sup>2</sup>  
SCHODY: 5,3 m<sup>2</sup>  
RAZEM: 60,1 m<sup>2</sup>

WYCIĄG: 68,1 m<sup>2</sup>

BASZTA POŁUDNIOWA  
SALA WYSTAWOWA: 62,9 m<sup>2</sup>  
SCHODY: 4,4 m<sup>2</sup>  
RAZEM: 67,3 m<sup>2</sup>

UWAGA:  
RYSUNKI ROZPATRYWAĆ ŁĄCZNIE Z OPISEM I  
PROJEKTAMI BRANŻOWYMI



- ELEMENTY PROJEKTOWANE
- LIKWIDACJE
- ORYGINALNE I HISTORYCZNE MURY ZACHOWANE
- PRZEDWOJENNE PRZEMUROWANIA
- POWOJENNE ODTWORZENIE MUROW
- PRZESTRZEŃ DOSTĘPNA DLA ZWIEDZAJĄCYCH
- TOALETY OGÓLNODOSTĘPNE
- POMIESZCZENIA ADMINISTRACYJNO-SOCJALNE I INNE, NIEDOSTĘPNE DLA ZWIEDZAJĄCYCH
- KOMUNIKACJA
- POMIESZCZENIA TECHNICZNE
- PODDASZE NEUŻYTKOWE

"PURE A" - ARCHITEKTURA PRACOWNIA PROJEKTOWA TOMASZ BOBRAS	
WYKONAWCA	2014.12
UL. OCHOTNIKA 81-51, 80-751 GDAŃSK	PROJEKTOWA
WYKONAWCA	KONCEPCJA
OBIEKTU WINTER XIV W DZINIU PORTOWEGO ŻURAWIA	BRANŻA
GDAŃSKIEGO, STANOWIĄCEGO ODDZIAŁ NMI W GDAŃSKU	ARCHITEKTURA
ADRES: UL. SZEROKA 67/68 W GDAŃSKU, OZ. NR 169 W OBR. EWID. 89	SALA
RYTUER	1:100, 1:200
WYKONAWCA	ME RYT.
WYKONAWCA	131/GD/00
TOMASZ BOBRAS	
JACEK KOLASKA	
PRACOWNIA AUTORSKIE ZASTRZEŻENIE	

ETWETA

**4) SALA NR 3 NA POZIOMIE 3 W BASZCIE POŁUDNIOWEJ (symbol P3S)**  
(Obecnie „Kantor Kupca” w nowym scenariuszu „Przeładunki w dawnym porcie gdańskim”)

Zmiana nazwy i wystroju sali. Statek skontrolowany przez urzędników miejskich oczekuje pod twierdzą Wisłoujście na przybycie z miasta kapitana lub przedstawiciela armatora, którzy uiścili w Komorze Palowej wszelkie niezbędne opłaty. Po ich powrocie jednostka jest kierowana do portu wewnętrznego na Motławie (w ściśle określone miejsce), aby dokonać rozładunku lub załadunku towarów.

Cała sala wystawowa ma zostać potraktowana jak miejsce przeładunku towarów w porcie gdańskim: na pokładzie statku, pomoście, obok makiet - skrzynie, beczki, wory, paczki, drewno itp.

➤ POMOST PRZEŁADUNKOWY (P3S-1) WRAZ Z BEZPIECZNYM PRZEJŚCIEM NA POKŁAD STATKU (P3S-2)

Wykonawca zaprojektuje drewniany pomost przeładunkowy (**P3S-1**) stylizowany na element XVII w. infrastruktury portowej. Należy przewidzieć, że widz ze schodów (klatki schodowej) wchodzi wprost na pomost, który znajduje się przy ścianie od strony Motławy i ciągnie się do końca drugiej niszy okiennej. Należy również zaprojektować możliwość bezpiecznego przejścia (**P3S-2**) z pomostu przeładunkowego (**P3S-1**) na zainscenizowany w centrum sali pokład statku handlowego (**P3S-3**) oraz na schody przy wyjściu z sali w kierunku łącznika (samozamykacz + trzymacz).

➤ POKŁAD STATKU HANDLOWEGO Z XVII W. (P3S-3) WRAZ Z RELINGIEM (P3S-4) I FRAGMENTEM MASZTU (P3S-5)

Wykonawca zaprojektuje w centrum sali fragment pokładu (śródkręcie bliżej dziobu) statku handlowego z XVII w. (**P3S-3**) wraz z rozwiązaniami technicznymi umożliwiającymi jego ruchy w płaszczyźnie poziomej (imitujące kołysanie na wodzie, np. montaż siłowników). Pokład będzie się znajdował około 40 – 50 cm nad poziomem obecnej posadzki. Na pokładzie, otoczonym relingiem (**P3S-4**), będzie się znajdował fragment masztu (**P3S-5**) oraz stanowisko interaktywne (**P3S-6**). W

projekcie należy przewidzieć: że z pokładu statku goście będą oglądali elementy ekspozycji znajdujące się poza nim (otaczający ich portu).

➤ ŁADOWNIA – STANOWISKO INTERAKTYWNE (P3S-6)

Wykonawca zaprojektuje stanowisko interaktywne (**P3S-6**) w postaci otwieranego luku ładowni wraz z możliwością wyciągnięcia z jej wnętrza (przy pomocy zawiesia, liny, systemu bloków) np. beczki. Wnętrze ładowni ma być bardzo słabo doświetlone, widoczne zaszałowane elementy ładunku, w powietrzu unosi się woń drewna, korzeni itp. Ze względów bezpieczeństwa luk ładowni powinien być zabezpieczony np. przezroczystą płytą wysuwaną (poziomo) elektrycznie lub ręcznie. Płyta powinna być trwała i umożliwiać przejście po jej powierzchni zwiedzającym.

➤ MAKIETY (P3S-7, P3S-8, P3S-9, P3S-10)

Wykonawca zaprojektuje możliwość ustawienia makiet w bezpiecznych gablotach (lub za ściankami z poliwęglanu) wraz z ich oświetleniem pod ścianami sali ekspozycyjnej poza obszarem zajęтым przez rekonstrukcję pokładu statku. Są to makiety: (po lewej) starej pakowni (**P3S-7**), przekroju przez spichlerz zbożowy (**P3S-8**); (po prawej) dworu popielnego (**P3S-9**), Żurawia (**P3S-10**). Makiety są wkomponowane w tła tworzone przez kopie dawnych rycin ukazujących port gdański w XVII w. Ich umiejscowienie odpowiada oryginalnej lokalizacji obiektów, które przedstawiają.

➤ TELEWIZORY (P3S-11, P3S-12, P3S-13)

Wykonawca zaprojektuje możliwość zamontowanie (przed oknem stałym E 30) TV z narracją wystawy (**P3S-11**) oraz dwóch TV z interaktywnymi mapami portu gdańskiego: port zewnętrzny (**P3S-12**) i wewnętrzny (**P3S-13**). W trakcie zabawy przy interaktywnych mapach XVII w. portu gdańskiego (przedstawiających m.in.: nadbrzeża, spichlerze, Żuraw, Wisłoujście) będzie możliwość uzyskania szczegółowych informacji o poszczególnych obiektach i charakterystycznych miejscach w porcie (zaznaczenie konkretnego obiektu spowoduje „rozwiniecie się” szczegółowej informacji o nim)



BASZTA PÓŁNOCNA	
SALA WYSTAWOWA:	58,7 m <sup>2</sup>
SCHODY:	7,4 m <sup>2</sup>
RAZEM:	66,1 m <sup>2</sup>

ŁACZNIK: 7,5 m<sup>2</sup>

BASZTA POŁUDNIOWA	
SALA WYSTAWOWA:	62,6 m <sup>2</sup>
SCHODY:	6,0 m <sup>2</sup>
RAZEM	68,6 m <sup>2</sup>

UWAGA:  
RYSUNKI ROZPATRYWAĆ ŁĄCZNIE Z OPISEM I  
PROJEKTAMI BRANŻOWYMI



ELEMENTY PROJEKTOWANE

LIKWIDACJE

ORIGINALNE I HISTORYCZNE MURY ZACHOWANE

PRZEDWOJENNE PRZEMUROWANIA

# POWOJENNE ODTWORZENIE MURÓW

PRZESTRZENŃ DOSTĘPNA DLA ZWIEDZAJĄCYCH

TOALETY OGÓLNODOSTĘPNE

POMIESZCZENIA ADMINISTRACYJNO-SOCJALNE  
LINIE NIEDOSTĘPNE DLA ZWIĘZIAJĄCYCH

KOMUNIKACJA

# POMIESZCZENIA TECHNICZNE

## PODDASZE NIEUŻYTKOWE

<b>placówka</b> 80-208 GDAŃSK, UL. HUBALA 33/2, TEL. +48 58 422 44 44 FAX +48 58 422 18 18 WWW.MUSEUMGDAŃSKIE.PL	DATA 2014.12		PLAN PROJEKTU KONCEPCJA	BRANŻA ARCHITEKTURA	SKALA 1:100, 1:200	MIEJSCA A.06
	AUTOR NARODOWE MUZEUM MORSKIE W GDAŃSKU UL. OLIMPIANKA 9-13, 80-751 GDAŃSK KANCELARIA STANOWI BUDOWLANO-KONSERWATORSKIEGO UL. WILKOŃSKA 10, 80-208 GDAŃSK GOSPODARSTWO KRAJOWE UL. SZEROKA 5/165 W GDAŃSKU, OZ. NR 184/03BR DND 80					
<b>RZUT POZIOMY 3</b>						
PRZEDMIOT TOMASZ BOBRAS JACEK KOLASKA	PRZEDMIOT TOMASZ BOBRAS JACEK KOLASKA	PRZEDMIOT 131/GD/00	PRZEDMIOT 131/GD/00	PRZEDMIOT 131/GD/00	PRZEDMIOT 131/GD/00	PRZEDMIOT 131/GD/00

## 5) SALA NR 4 NA POZIOMIE 3 W BASZCIE PÓLNOCNEJ (symbol P3N)

(Obecnie „Pokój w domu mieszczańskim” w nowym scenariuszu „Kantor kupca gdańskiego”)

Po załatwieniu wszystkich niezbędnych formalności z urzędnikami miejskimi oraz po wyładowaniu towaru ze statku, kapitan mógł spotkać się z kupcem w celu omówienia spraw handlowych związanych z kolejną podróżą morską.

Zgodnie z tradycją, jaka wykształciła się w miastach hanzeatyckich, dom kupca był nie tylko mieszkaniem dla niego i rodziny, ewentualnie służby, lecz również miejscem handlu i składem-magazynem. Ośrodkiem życia była wielka sień na parterze pełniąca funkcje reprezentacyjne, mieszkalne i handlowe. Z czasem na tyłach sieni wykształciło się osobne pomieszczenie przeznaczone na kantor. Przylegał do niego magazyn na próbki towarów, którymi handlował kupiec.

### ➤ KANTOR KUPCA(P3N-1)

Wykonawca zaprojektuje przestrzeń ekspozycyjną podzieloną na dwa pomieszczenia: kantor kupca (**P3N-1**) i magazyn (**P3N-4**). Należy przewidzieć, że zwiedzanie tej części wystawy rozpocznie się od prostokątnego pomieszczenia wyodrębnionego ścianką działową (**P3N-2**), w którym znajdzie się kantor kupca (**P3N-1**): biurko, meble, kopie dokumentów i przyrządów piśmiennych, skarbczyk, manekin w odpowiednim stroju itp. Na ścianach kopie rycin przedstawiających XVII-wieczne wnętrza.

### ➤ KURTYNA PAROWA (P3N-3) MIĘDZY KANTOREM KUPCA (P3N-1) A MAGAZYNEM (P3N-4)

Wykonawca zaprojektuje umieszczenie kurtyny parowej (**P3N-3**) (wraz z infrastrukturą techniczną niezbędną do jej funkcjonowania i prezentacji obrazu) w przejściu między kantorem a magazynem (vis a vis wejścia na salę). Będzie tu prezentowany film pokazujący pracę pomocnika kupca.

### ➤ MAGAZYN (P3N-4)

Za kurtyną parową wykonawca zaprojektuje drugą część sali wystawowej w postaci przestrzeni magazynowej (**P3N-4**) wypełnionej: pakami, workami, przyrządami do



warzenia i mierzenia, ladami, regałami, stołami, szafami, beczkami, itp., na których umieszczone są próbki towarów, którymi handlowano w Gdańsku. Należy przewidzieć, że w pomieszczeniu będzie trzeba zaprojektować odpowiednio przygaszone oświetlenie oraz wprowadzić elementy zapachowe związane z przechowywanymi w tym miejscu towarami.

➤ TELEWIZOR Z FILMEM I NARRACJĄ (P3N-5)

Wykonawca zaprojektuje rozwiązania techniczne umożliwiające montaż telewizora (**P3N-5**) naprzeciwko wejścia do magazynu. Telewizor posłuży do prezentacji narracji wraz z opowieścią kupca. Aby zaangażować widzów kupiec z filmiku powinien ich włączać do rozmaitych czynności związanych ze sprzedażą / zakupem towarów (pytania o pochodzenie i jakość towarów, przeliczanie miar, wag lub kwot uzyskanych ze sprzedaży, albo potrzebnych do zakupu określonej ilości towaru)

➤ EKRANY DOTYKOWE (P3N-6 I P3N-7) Z APLIKACJAMI PRZEDSTAWIAJĄCYMI STRUKTURĘ GDAŃSKIEGO HANDLU W XVII W.

Wykonawca zaprojektuje możliwość montażu ekranów dotykowych (**P3N-6**) i (**P3N-7**) we wnękach okiennych – aby nie przeszkadzały w zwiedzaniu przestrzeni magazynowej. Na jednym ekranie pokażemy towary sprzedawane (**P3N-6**), w drugim kupowane w Gdańsku (**P3N-7**).

Poziom 1: Na ekranie wymienione są wszystkie towary, z których wybieramy jeden.

Poziom 2: Rozwija się bardzo krótka informacja o towarze (skąd pochodzi) i wymienione są jednostki wagi / objętości / długości, w których tym towarem handlowano. Wybieramy jedną miarę.

Poziom 3: Poznajemy odpowiednik historycznej jednostki wagi / objętości / długości w jednostkach systemu metrycznego. Dowiadujemy się również ile w wybranym okresie XVII w. otrzymalibyśmy za to pieniędzy i co można za to było kupić.


➤ STANOWSIKO INTERAKTYWNE – BEZMIAN (P3N-8)

Wykonawca zaprojektuje rozwiązania umożliwiające umieszczenie w rogu sali stanowiska interaktywnego - *bezmian* (**P3N-8**). Należy przewidzieć zaprojektowanie półek lub pudeł na ważone towary (tak, aby nie były roznoszone po sali). Znajdzie się tutaj kilka kopii bezmianów wraz z krótką instrukcją (rysunkową - piktogramy) ich używania. Zwiedzający będą mogli zważyć znajdujące się na stanowisku przedmioty.

➤ STANOWSIKO INTERAKTYWNE – ŁOKIEĆ (P3N-9)

Wykonawca zaprojektuje rozwiązania umożliwiające umieszczenie przy ścianie działowej (**P3N-2**) stanowiska interaktywnego - *łokieć* (**P3N-9**). Na stole umieścimy kopie różnych łokci (gdański, warszawski, krakowski itd.) oraz tkaniny. Zwiedzający będą mogli sprawdzić, jaką długość ma dana tkanina w różnych rodzajach łokci. Wyniki zapisywane będą na zawieszanej na ścianie ścieralnej tabliczce.

[illegible]

 "DŁUGIE" MIĘDZYNARODOWA WYSTAWA FOTOGRAFII TOMASZ BOBRAS 10.05.2018 - 10.06.2018 ul. Główna 13, 80-751 Gdańsk tel. 58 422 44 11, 44 11 44 11	DATA 2014.12		KRAJ POLSKA	KATEGORIA KONCEPCJA	WYSTAWA ARCHITEKTURA	SŁUŻBA 1.1001.1200	NR RYS. A.06
	MIEJSCOWOŚĆ MIĘDZYNARODOWE MUZEUM NORSKIE W GDAŃSKU ul. Główna 13, 80-751 Gdańsk	TEMAT KONCEPCJA RZUTU XI WIDOKU KONSERWATORSKIEGO OBIEKTU I WINTERZU II WIDOKU PORTOWEGO ŻURAWIA GDAŃSKIEGO, STANOWISKA ODDZIAŁ. N.M. W GDAŃSKU	ADRES ul. SZEROKA 6/78 W GDAŃSKU, DZ. NR 169 W OBR. EWID. 89				
TYTUŁ RZUT POZIOMY 3		PODZIAŁ PLANOWA		PODGŁ. 131/GD/00		JACEK KOLASKA PLAN AUTORSKIE ZASTRZEŻENIE	

## 6) SALA NR 5 NA POZIOMIE 2 W BASZCIE PÓLNOCNEJ (symbol P2N)

(Obecnie: „Walka o głębie” w nowym scenariuszu „Rzemiosła pomocnicze szkutnictwa”)

Po udanym pobycie w Gdańsku i załatwieniu niezbędnych spraw związanych z zakupem towarów, kapitan rozpoczynał planowanie kolejnej podróży morskiej. Wiązało się to przede wszystkim z przygotowaniem statku do dalekiego rejsu.

Okrętownictwo w Gdańsku było luźnym związkiem organizacji cechowych zrzeszających grupy zawodowe rzemieślników uczestniczących w produkcji statków. Każdy cech posiadał własny statut zatwierdzony przez władze miasta. W Gdańsku działali m.in. szkutnicy, cieśle okrętowi, masztownicy, kotwicznicy, żaglomistrze, powroźnicy, czeladź smolarska.

W tej sali zostaną pokazane rzemiosła szkutnicze: ciesielstwo, powroźnictwo, żaglomistrzostwo.

### ➤ WARSZTAT POWROŹNICZY (P2N-1)

W tej części sali należy zaprojektować szopę powroźniczą (naprzeciwko wejścia na salę, wzdłuż ściany i okien), w której znajdzie się warsztat powroźniczy (**P2N-1**): narzędzia, tor powroźniczy, ikonografia.

### ➤ TV Z NARRACJĄ (P2N-2)

Wykonawca zaprojektuje montaż na ścianie telewizora, w którym będzie prezentowana narracja poświęcona rzemiosłom szkutniczym (**P2N-2**).

### ➤ CIEŚLA OKRĘTOWY (P2N-3)

Wykonawca zaprojektuje stanowisko przedstawiające (na tej samej ścianie, na której znajdzie się TV z narracją, w rogu sali) zaaranżowany warsztat cieśli okrętowego (**P2N-3**): stół, kopie narzędzi, manekin, trociny, deski itp.

### ➤ ŻAGLOMISTRZ (P2N-4)

Wykonawca zaprojektuje stanowisko dla dioramy przedstawiającej żaglomistrza przy pracy (**P2N-4**): manekin, żagiel, narzędzia itp.

➤ NISZE OKIENNE Z ORYGINALNYMI ZABYTKAMI (P2N-5, P2N-6, P2N-7)

Wykonawca zaprojektuje rozwiązania ekspozycyjne umożliwiające prezentowanie w niszach okiennych (**P2N-5, P2N-6, P2N-7**) oryginalnych zabytków. Wykonawca powinien przewidzieć odgródzenie zabytków od sali szklanymi taflami, umieszczenie eksponatów na lekkiej konstrukcji (półki szklane, ażurowe?) oraz zastosowanie odpowiedniego oświetlenia.

➤ STANOWISKO INTERAKTYWNE – STOCZNIA (P2N-8) WRAZ Z TELEWIZOREM (P2N-9)

Wykonawca zaprojektuje przestrzeń w centrum sali na stanowisko interaktywne - *stocznia* (**P2N-8**) wraz z montażem telewizora (**P2N-9**) na ścianie komina. Znajdą się tutaj plastikowe elementy statku (stępka, dziobnica, tylnica, wręgi, denniki, klepki, maszty, żagle, liny, bloki, kotwice itd.), które zwiedzający będzie musiał – w odpowiedniej kolejności – złożyć w model statku. Animacja prezentowana w telewizorze przeprowadzi widza (element interaktywny czy po prostu film?) przez proces budowy statku.



## **7) SALA NR 6 NA POZIOMIE 1 W BASZCIE PÓLNOCNEJ (symbol P1N)**

(Obecnie „Rzemiosła pomocnicze szkutnictwa” w nowym scenariuszu „Tawerna portowa”)

Gdańsk jako wielki ośrodek handlowy, bogate i gwarne miasto portowe oferował przybyszom oraz mieszkańcom szereg rozrywek. Wśród nich były także karczmy portowe pełne rozbawionego międzynarodowego towarzystwa.

Jest tu głośno, brudno, cuchnąco. Pod powalą wiszą półcie mięsa, drób, kiełbasy, zioła, chleb; w głównej części sali podwieszone lampy, modele statków, na stołach świeczniki. Pod ścianami: beczki, gąsiory, skrzynie.

### ➤ WEJŚCIE NA EKSPOZYCJĘ – KURTYNA PAROWA (P1N-1)

Przy wejściu na ekspozycję wykonawca zaprojektuje kurtynę parową (**P1N-1**) (wraz z infrastrukturą techniczną niezbędną do jej funkcjonowania i prezentacji obrazu), na której wyświetlana będzie scenka z wnętrza tawerny: gwar, toasty, zamieszanie, wywalania niesforne gościa itp.

### ➤ ŚCIANA TAWERNY (P1N-2) I OTWORY OKIENNE (P1N-3)

Wykonawca zaprojektuje wykonanie ściany (**P1N-2**) równoległej do istniejącej (imitującej ścianę wewnętrzną karczmy) wraz z otworami okiennymi (**P1N-3**), za którymi należy przewidzieć odpowiednio podświetlone półki na wyeksponowanie oryginalnych zabytków. Otworów okiennych powinno być co najmniej 4 (**P1N-3**).

### ➤ TELEWIZOR Z NARRACJĄ (P1N-4)

Wykonawca zaprojektuje rozwiązanie umożliwiające zamontowanie telewizora z narracją (**P1N-4**) - na ścianie vis a vis wejścia.

### ➤ ZAPLECZE TAWERNY – KOMORA (P1N-5) I DRZWI (P1N-6)

Wykonawca zaprojektuje (w najgłębszej z wnęk okiennych, w rogu pomieszczenia), zaplecze tawerny (**P1N-5**), które będzie widoczne zza uchylonych drzwi (**P1N-6**). Należy przewidzieć, że we wnętrzu znajdą się: stojące beczki, gąsiory, skrzynie, butelki; pod sufitem podwieszone mięsa, drób, boczki, kiełbasy, zioła itd.

➤ STANOWISKO OBERŻYSTY - KONTUAR (P1N-7)

Wykonawca zaprojektuje (róg sali, przed drzwiami wiodącymi do komory **(P1N-5)**) stanowisk oberżysty - *kontuar* **(P1N-7)**. Należy przewidzieć, że znajdzie się w tym miejscu: kredens zastawiony żywnością, napojami i naczyniami; lada oraz manekin przedstawiający oberżystę.

➤ ŚCIANA TAWERNY (P1N-8) I OTWÓR OKIENNY (P1N-9)

Obok stanowiska oberżysty - *kontuaru* **(P1N-7)** wykonawca zaprojektuje ścianę tawerny **(P1N-8)** równoległą do istniejącej wraz z otworem okiennym **(P1N-9)**. Należy przewidzieć, że za oknem znajdą się półki, na których zostaną wyeksponowane odpowiednio oświetlone oryginalne zabytki.

➤ WERBUNEK NA STATEK (P1N-10)

Wykonawca zaprojektuje (we wnęce okiennej przy wyjściu z wystawy) dioramę przedstawiającą scenę werbunku na statek / okręt **(P1N-10)** wraz z rozwiązaniami technicznymi umożliwiającymi automatyczne uruchamianie dźwięku przez zwiedzających (np. czujnik ruchu: gdy zwiedzający zbliża się do stanowiska słyszy głośne „stój!”, a następnie nakaz / zachęcanie do zapisania się na służbę wraz z kuszącymi obietnicami). Należy przewidzieć, że na stanowisku mają się znajdować: manekin osoby werbującej, stół, karta papieru, kałamarz, pióro, sakiewka z wysypującymi się monetami, butelka z alkoholem, odpowiednia grafika w tle.

➤ WNĘTRZE TAWERNY (P1N-11)

Wykonawca zaprojektuje centralną część sali w formie wnętrza tawerny **(P1N-11)**. Należy przewidzieć, że znajdą się tutaj dwa stoły i 4 ławy. Wykonawca zaprojektuje rozwiązania techniczne umożliwiające zamontowanie (i prezentację) w każdym ze stołów 2 tabletów z treściami dydaktycznymi /interaktywnymi/ i ikonograficznymi. Tablety nie mogą wystawać poza blaty stołów. Na stołach rozłożone zostają gadżety: „menu” XVII-wiecznych tawern wraz z cennikiem oraz XVII-wieczne gry towarzyskie (kości, szachy, domino, karty itd). Każdy będzie mógł tu usiąść, odpocząć, pograć w gry. Na ławach znajdą się manekiny przedstawiające naszą załogę i kapitana. Załódze będzie towarzyszyła wszeteczna dziewczka.



➤ KOMIN (P1N-12)

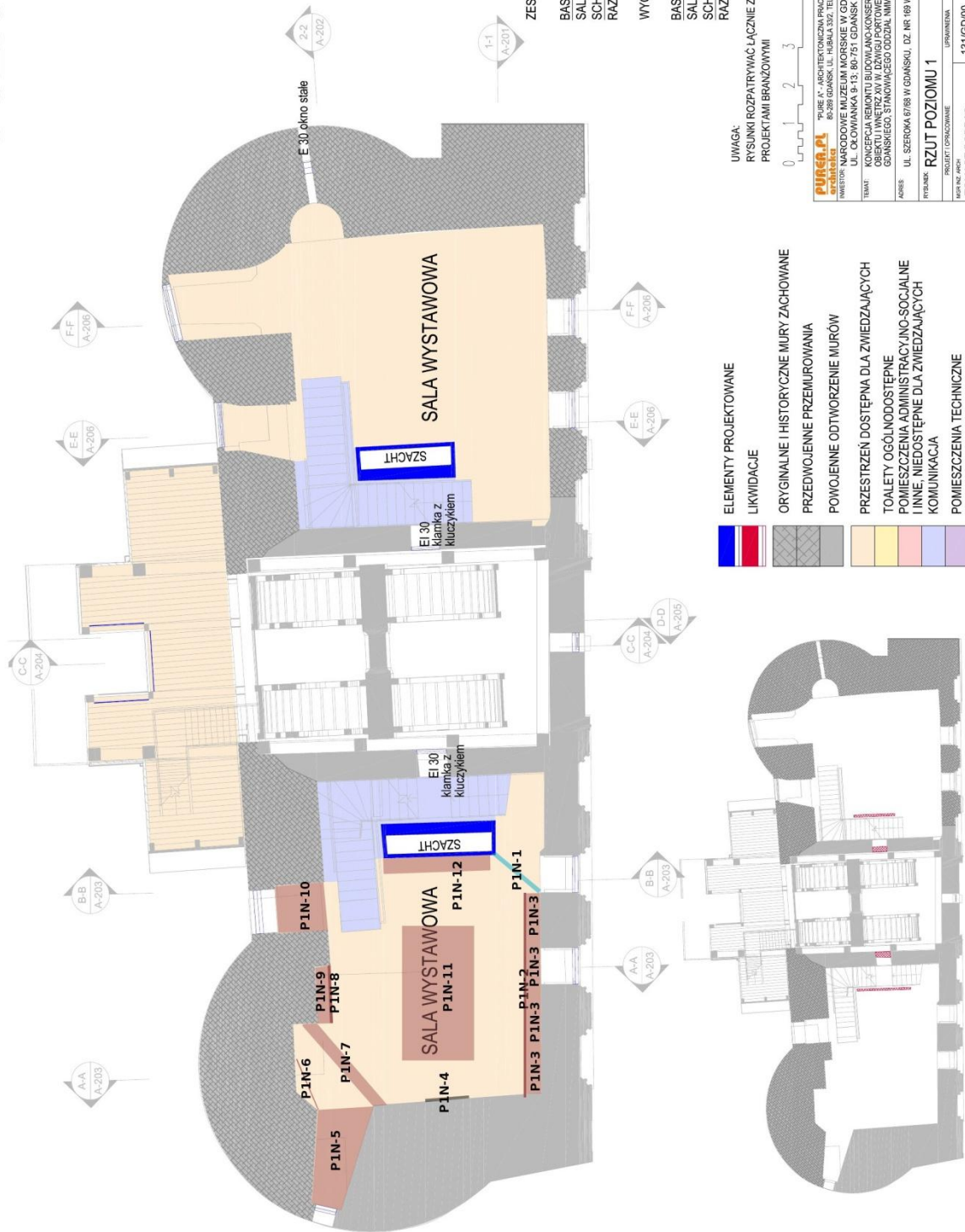
Wykonawca zaprojektuje (przy ścianie komina) imitację dużego komina / paleniska **(P1N-12)** wraz z rozwiązaniami technicznymi umożliwiającymi prezentację atrap płonących żagwi i pieczonego prosiaka.

Dodatkowa propozycja:

Wykonawca zaprojektuje rozwiązania techniczne umożliwiające uzyskanie efektu biegających po podłodze szczurów / kotów; odczuwanie dotyku zwierząt na nogach zwiedzających.

# POZIOM 1

## P1N



### ZESTAWIENIE POWIERZCHNI

BASZTA PÓŁNOČNA  
SALA WYSTAWOWA: 43,7 m<sup>2</sup>  
SCHODY: 9,0 m<sup>2</sup>  
RAZEM: 52,7 m<sup>2</sup>

WYCIĄG: 29,4 m<sup>2</sup>

BASZTA PÓŁDNIOWA  
SALA WYSTAWOWA: 49,7 m<sup>2</sup>  
SCHODY: 7,9 m<sup>2</sup>  
RAZEM: 57,6 m<sup>2</sup>

UWAGA:  
RYSUNKI ROZPATRYWAĆ ŁĄCZNIE Z OPISAMI  
PROJEKTAMI BRANŻOWYMI



"PIŁA" P. ARCHITEKTURA PRACOWNIA PROJEKTOWA TOMASZ BOBRAS 80-200 GDAŃSK, UL. HUBALA 33/2, TEL. +48 58 7 422 422 FAX +48 58 742 18 18	
INWESTOR: NARODOWE MUZEUM MORSKIE W GDAŃSKU	DATA: 2014.12
TEMAT: KONCEPCJA REMONTU BUDOWLANO-KONSERWATORSKIEGO OBIEKTU I WNĘTRZ XIV W. DZWIĘGI PORTOWEGO ŻURAWIA GDAŃSKIEGO, STACJONARZĄCEGO GDAŃSKA W GDAŃSKU	FAZA PROJEKTU: KONCEPCJA
ADRES: UL. SZEROKA 67/69 W GDAŃSKU, DZ. NR 169 W OBR. EWID. 89	BRANŻA: ARCHITEKTURA
RYMBARK: 1:100, 1:200	SALA: 1:100, 1:200
PROJEKT OPRACOWANIE: 131/GD/00	NE RYS.
PROJEKTANT: TOMASZ BOBRAS	
PROJEKTANT: JACEK KOŁASKA	
PRACOWNIA AUTORSKIE ZASTRZEŻENIE	

- ELEMENTY PROJEKTOWANE
- LIKWIDACJE
- ORYGINALNE I HISTORYCZNE MURY ZACHOWANE
- PRZEDWOJENNE PRZEMUROWANIA
- POWOLNIE OTWIERZANIE MURÓW
- PRZESTRZEN DOSTĘPNA DLA ZWIEDZAJĄCYCH
- TOLALETY OGÓLNOŚCIPNE
- POMIESZCZENIA ADMINISTRACYJNO-SOCJALNE
- I INNE, NIE DOSTĘPNE DLA ZWIEDZAJĄCYCH
- KOMUNIKACJA
- POMIESZCZENIA TECHNICZNE
- PODDASZE NIEUŻYTKOWE

## **8) SALA NR 7 NA POZIOMIE 0+ W BASZCIE PÓLNOCNEJ (symbol P0+N)**

(Obecnie magazyn w nowym scenariuszu „Sala kinowa i wrakowisko”)

Oznakowania nawigacyjne w porcie gdańskim nie odbiegały od istniejących w owym czasie standardów europejskich. Niemniej złe warunki atmosferyczne i nocna żegluga mogły doprowadzić do rozbicia statku. Łączyło się to ze śmiercią marynarzy, utratą ładunku i zablokowaniem portu.

Uwaga techniczna: kiedy widz wchodzi do sali jest ciemno – ogląda film (kilka minut). Po zakończonej projekcji zapala się światło (etapami) i widz ogląda wrakowisko znajdujące się pod jego stopami – pod przezroczystą podłogą.

### ➤ ZEJŚCIE SCHODAMI W DÓŁ WPROST NA WRAKOWISKO (P0+N-1)

### ➤ WEJŚCIE DO SALI KINOWEJ (P0+N-2)

Wykonawca zaprojektuje wejście do sali kinowej (**P0+N-2**) z korytarza za kominem. Należy przewidzieć, że trzeba będzie usunąć istniejącą tam obecnie ściankę działową. Między kominem a ścianą zewnętrzną jest pusta przestrzeń.

### ➤ PODŁOGA W POMIESZCZENIU P0+N (P0+N-3)

Wykonawca zaprojektuje rozwiązania techniczne umożliwiające ułożenie na całej powierzchni tego pomieszczenia przezroczystej podłogi o odpowiedniej charakterystyce (**P0+N-3**). Kiedy na górze (poziom 0+) jest ciemno ma ona NIE przepuszczać światła z dołu (poziom 0). Kiedy natomiast na górze (poziom 0+) zapali się światło – podłoga ma przepuszczać światło z dołu (poziom 0) tak, aby zwiedzający mógł zobaczyć wrakowisko.

### ➤ FOTELE KINOWE (P0+N-4)

Wykonawca zaprojektuje (niedaleko wejścia do sali) montaż foteli kinowych (15 – 20 sztuk) – w dwóch lub trzech rzędach (**P0+N-4**).

### ➤ EKRAN PANORAMICZNY (P0+N-5) WRAZ Z RZUTNIKIEM (P0+N-6)

Wykonawca zaprojektuje montaż (na ścianie vis a vis wejścia) dużego ekranu panoramicznego (**P0+N-5**) wraz z urządzeniami technicznymi - rzutnik (**P0+N-6**) umożliwiającymi prezentowanie filmu przedstawiający katastrofę morską.

### ➤ ZŁAMANY MASZT (P0+N-7)

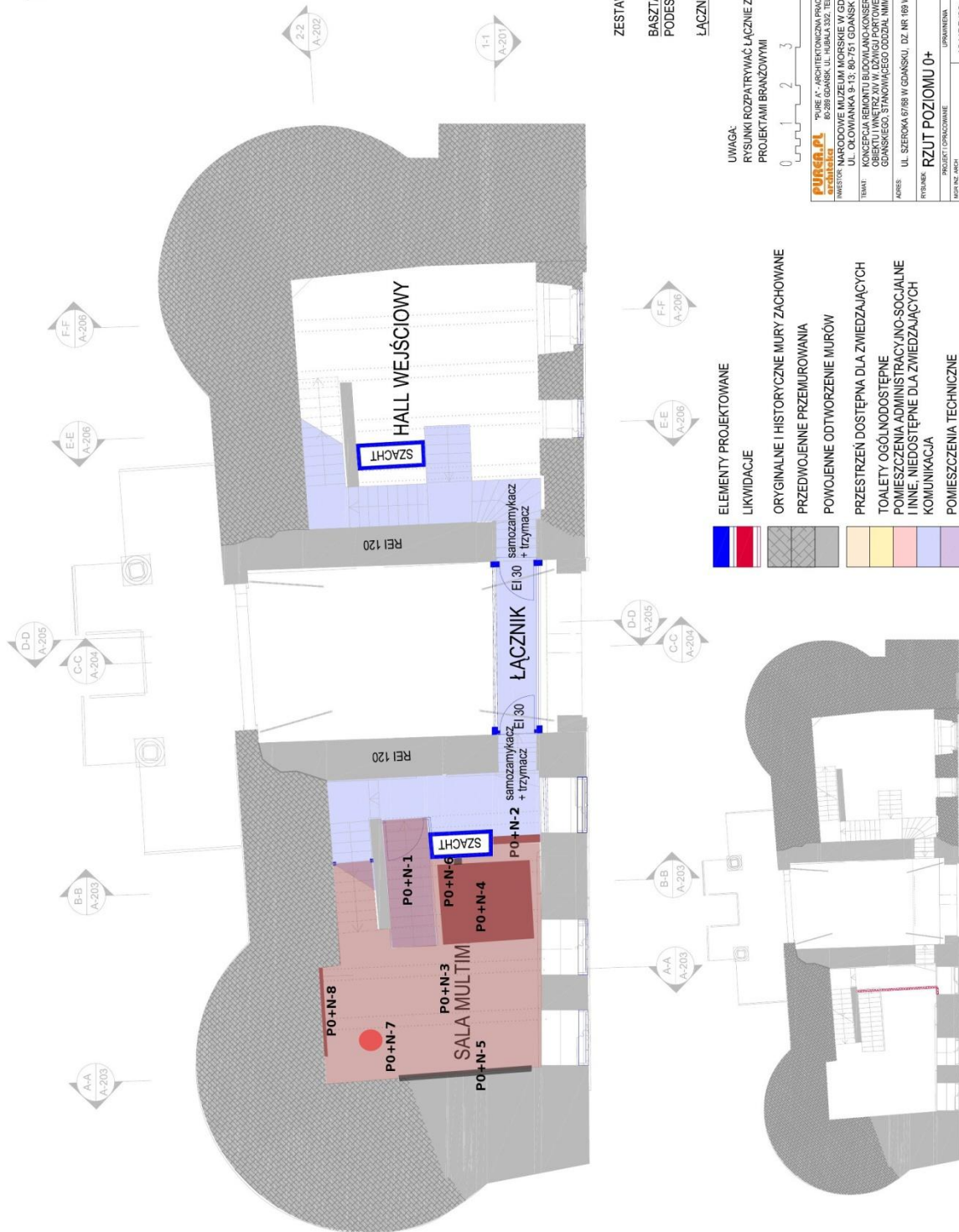
Wykonawca zaprojektuje (w osi biegnącej od komina do rogu sali – w kierunku Motławy) imitację złamanego masztu (nie topu masztu, a raczej jego środkowej części) **(P0+N-7)**: złamany maszt i reje, splątane olinowanie, wiszące bloki.

UWAGA: przy projektowaniu złamanego masztu należy pamiętać, że jego dolna część znajdzie się na wrakowisku (poziom 0).

➤ **MALOWIDŁO NA ŚCIANIE – AKCJA RATOWNICZA (P0+N-8)**

Wykonawca zaprojektuje i wykona na ścianie, w okolicy złamanego masztu **(P0+N-7)**, duże malowidło **(P0+N-8)** przedstawiające widok Twierdzy Wisłoujście z perspektywy toru podejściowego wraz z płynącą łodzią ratowniczą, z której rzucona jest w stronę rozbitego statku lina. W stronę łodzi płynie rozbitek.

# POZIOM 0+ P0+N



- ELEMENTY PROJEKTOWANE**
- LIKWIDACJE
  - ORYGINALNE I HISTORYCZNE MURY ZACHOWANE
  - PRZEDWOJENNE PRZEMUROWANIA
  - POWOJENNE ODTWORZENIE MUROW
  - PRZESTRZEN DOSTĘPNA DLA ZWIEDZAJĄCYCH
  - TOALETY OGÓLNODOSTĘPNE
  - POMIESZCZENIA ADMINISTRACYJNO-SOCJALNE
  - INNE, NIEDOSTĘPNE DLA ZWIEDZAJĄCYCH
  - KOMUNIKACJA
  - POMIESZCZENIA TECHNICZNE
  - PODDASZE NIEUŻYTKOWE

ZESTAWIENIE POWIERZCHNI  
BASZTA PÓŁNOČNA  
PODEST 6,3 m<sup>2</sup>  
ŁĄCZNIK: 4,5 m<sup>2</sup>

UWAGA:  
RYSUNKI ROZPATRYWAĆ ŁĄCZNIE Z OPISEM I  
PROJEKTAMI BRANŻOWYMI

PURA.pl architektura		"PURE A" - ARCHITEKTONICZNA PRACOWNIA PROJEKTOWA TOMASZ BOBRAS 80-289 GDAŃSK, UL. HUBALA 33/2, TEL. +48 18 7 422 422, FAX +48 18 742 18 18	
INWESTOR: NARODOWE MUZEUM MORSKIE W GDAŃSKU		DATA: 2014.12	
UL. OKONIAŃKA 9-13, 80-751 GDAŃSK		Tytuł: KONCEPCJA	
PRACOWNIA ARCHITEKTURY I PROJEKTOWANIA		BRANŻA: ARCHITEKTURA	
OSIĘDZIAŁOŚĆ BUDOWNICTWA MORSKIEGO		SKALA: 1:100, 1:200	
OSIĘDZIAŁOŚĆ BUDOWNICTWA MORSKIEGO		WYK. RYS.	
OSIĘDZIAŁOŚĆ BUDOWNICTWA MORSKIEGO		A.03	
OSIĘDZIAŁOŚĆ BUDOWNICTWA MORSKIEGO		RZUT POZIOMU 0+	
OSIĘDZIAŁOŚĆ BUDOWNICTWA MORSKIEGO		131/GD/00	
OSIĘDZIAŁOŚĆ BUDOWNICTWA MORSKIEGO		TOMASZ BOBRAS	
OSIĘDZIAŁOŚĆ BUDOWNICTWA MORSKIEGO		JACEK KOLASKA	
OSIĘDZIAŁOŚĆ BUDOWNICTWA MORSKIEGO		PRACOWNIA AUTORSKIE ZASTRZEŻENIE	

## 9) SALA NR 8 NA POZIOMIE 0 W BASZCIE PÓLNOCNEJ (symbol P0N)

W tej sali aranżujemy wrakowisko. Pokażemy, jak niebezpieczny był zawód żeglarza. Żegnamy kapitana, z którym zwiedzaliśmy wystawę.

### ➤ ORYGINALNE ZABYTKI Z TRZECH WRAKÓW (P0N-1, P0N-2, P0N-3)

Wykonawca zaprojektuje możliwość wyeksponowania, w trzech głębokich wnękach okiennych (**P0N-1, P0N-2, P0N-3**) oryginalnych zabytków z trzech wraków. Należy przewidzieć zastosowanie odpowiednich półek (np. szklanych) oraz oświetlenia. Wykonawca zaprojektuje także szklane (akrylowe) ścianki, zamontowane w połowie głębokości wnęk, oddzielające zabytki od zwiedzających.

### ➤ 3 TELEWIZORY Z HISTORIĄ STATKÓW / EKSPLORACJI WRAKÓW Z KTÓRYCH ZABYTKI SĄ PREZENTOWANE NA WYSTAWIE (P0N-4, P0N-5, P0N-6)

Wykonawca zaprojektuje we wnękach okiennych z zabytkami, na bocznych ścianach możliwość zamontowania telewizorów / monitorów (**P0N-4, P0N-5, P0N-6**), na których prezentowane będą historie statków i badań archeologicznych na wrakach, z których pochodzą eksponowane zabytki.

### ➤ GŁÓWNY WRAK (P0N-7)

Wykonawca zaprojektuje, w centralnej części sali stanowisko prezentujące wrak (stępka, wręgi, dziobnica czy śródokręcie?) – zabytki z NW (**P0N-7**). W projekcie należy przewidzieć również wykonanie i posadowienie nad nim imitacji masztu (przechodzi ona przez szklaną podłogę i pojawia się na poziomie 0+ w postaci złamanego masztu P0+N-7).

Ponadto wykonawca zaprojektuje także ścieżkę zwiedzania biegnącą wokół wraku. Pod ścianami porożkładane są elementy konstrukcyjne jednostek (NW) i elementy ładunku.

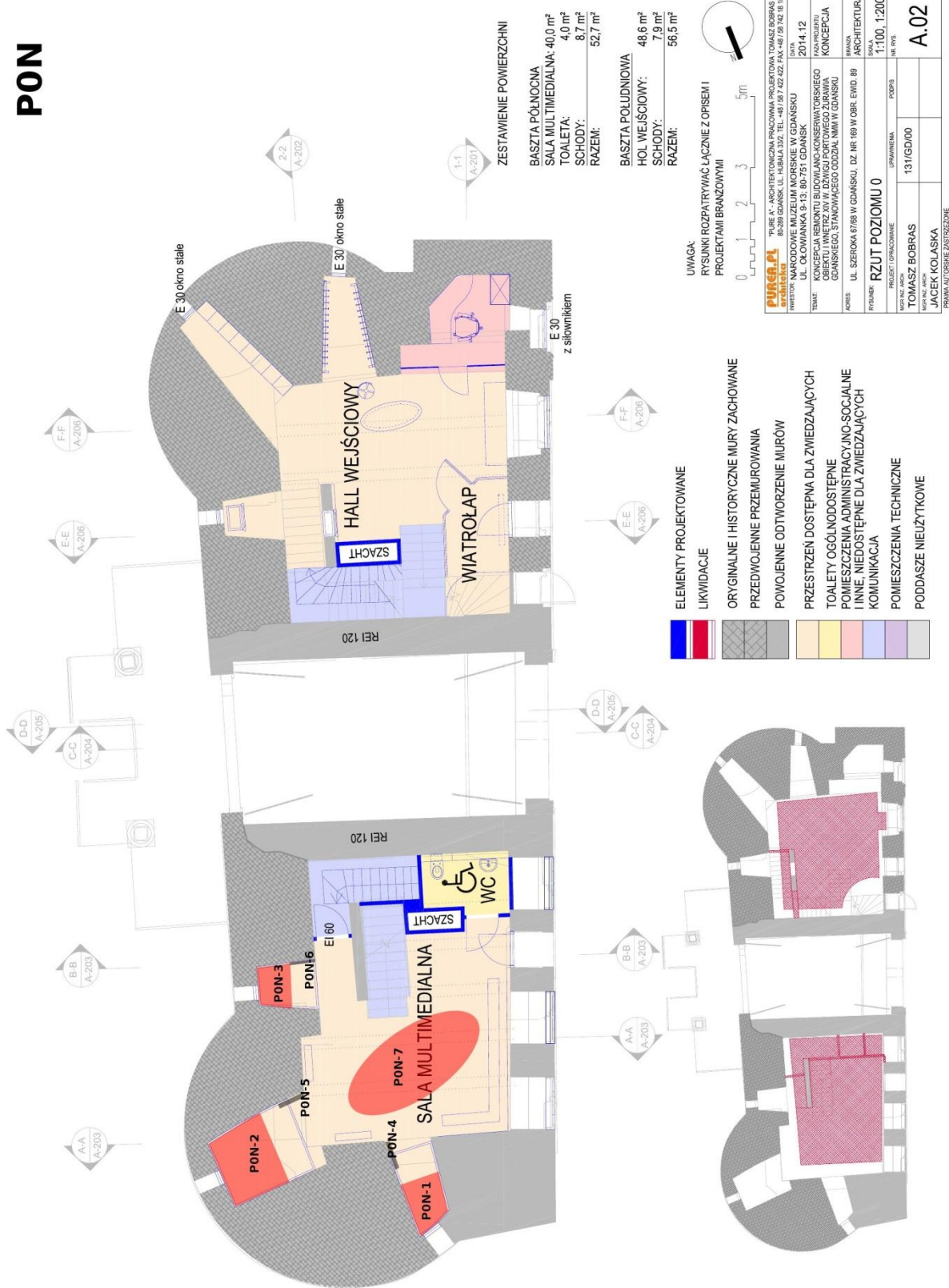
#### Uwaga techniczna:

Przy pomocy urządzeń technicznych (np. refleksy z rzutników) należy stworzyć w tym pomieszczeniu wrażenie toni wodnej.



# POZIOM 0

## PON



## **10) MAGAZYN NA POZIOMIE 4 W BASZCIE PÓŁNOCNEJ (symbol P4N)**

Pomieszczenie magazynowe na poziomie 4 w baszcie północnej jest umieszczone poza głównym ciągiem zwiedzania. Dlatego przedstawiona w nim tematyka nie może być elementem zasadniczej opowieści. Powinna być merytorycznie związana z omawianym tematem, ale pominięcie tego pomieszczenia nie powinno oznaczać luki w całości narracji. W związku z tym w tej przestrzeni zaprezentowane będzie prywatne życie gdańszczan w XVII wieku: życie rodzinne, choroby, sposoby spędzania wolnego czasu, popularne potrawy, ich składniki i sposób przygotowania, obyczaje higieniczne itp.

### WNĘTRZA DOMU MIESZCZAŃSKIEGO

Wykonawca zaprojektuje podział przestrzeni wystawienniczej **P4N** na 3 części stylizowane na: pokój, sypialnia, kuchnia. Schody (**P4N-1**) prowadzące do pomieszczenia (**P4N**) powinny stylistyką nawiązywać do schodów (w dawnym domu mieszczańskim) łączących się z prywatnymi pokojami znajdującymi na piętrze (ozdobna balustrada, na ścianie imitacja fliz, świecznik lub kinkiety).

#### ➤ POKÓJ

Wykonawca zaprojektuje umieszczenie elementów wyposażenia w postaci min.: szafy i skrzyń (na odzież oraz bieliznę stołową i pościelową), stołu, krzeseł, foteli, kominka, świeczników (montowanych również do sufitu) oraz przyściennych kinkietów.

Stanowisko interaktywne: gry towarzyskie (oddzielny stół z krzesłami – kopie) m.ni.: szachy, warcaby, gry karciane, kości.

#### ➤ SYPIALNIA

Wykonawca zaprojektuje umieszczenie elementów wyposażenia w postaci min.: łóża z baldachimem i zasłonami, skrzyni, szafy, świeczników (montowanych również do sufitu) oraz przyściennych kinkietów, pieca kaflowego.

Stanowisko interaktywne: przebieranie się w stroje z epoki - lustra interaktywne i kopie ubrań.

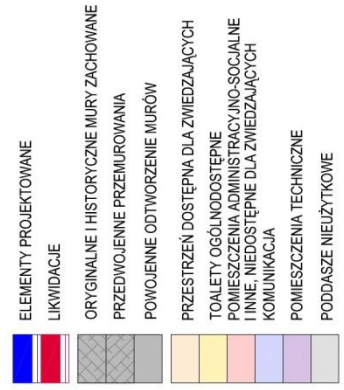
#### ➤ KUCHNIA

Wykonawca zaprojektuje umieszczenie elementów wyposażenia w postaci: paleniska z rusztem, ławy, zydli, kredensu.


Stanowisko interaktywne: dobór składników do wybranej potrawy (aplikacja na tablet)



**P4N**



RYŚUNKI ROZPATRYWAĆ ŁĄCZNIE Z OPISEM I  
PROJEKTAMI BRANŻOWYMI

		TYP PRZ. ARCH. ARCHITEKTURA PRACOWNIA PROJEKTOWA TOMASZ BOBRAS 70-308 GDAŃSK, UL. HUBALA 332, TEL. 441 581 142/432 FAX 441 59 742 18 18	
INWESTOR	NARODOWE MUZEUM MORSKIE W GDAŃSKU UL. OKŁAWIANKA 9, 80-751 GDAŃSK	DATA	2014.12
TEMAT	KONCEPCJA PRZEBUDOWY I KONSERWATORSKIEGO OBJEKTU I WNIĘZTU Z WYMIARU PORTOWEGO ŻURAWIA GDAŃSKIEGO, STANOWISKO ODDZIAŁ. N.M.W. GDAŃSKU	PAZ POZIOMY	KONCEPCJA
ADRES	UL. SEROWA 67/69 W GDAŃSKU, DZ. NR 69 W OBR. EWID. 89	BRANŻA	ARCHITEKTURA
RYTUWAŁ	<b>RZUT POZIOMY 4</b>	SKALA	1:100, 1:200
WYKON. I OPACZNIENIE	OPRACOWANIE	MR. RYS.	<b>A:07</b>
MACE NA ZOBACZ	UPRAWNIENIA	POZIOMY	
TOMASZ BOBRAS	131/GD/00		
MACE NA ZOBACZ			
JACEK KOLAŠKA			
PRACOWNIA ARCH. JACEK KOLAŠKA			

## 11) WYCIĄG

Po odbudowie Żurawia w 1444 r. pomiędzy basztami zbudowano drewnianą konstrukcję dźwigową, częściowo nadwieszoną nad nabrzeżem, wspartą pierwotnie na czterech, ostatecznie na dwóch słupach, które zabezpieczały prześwit bramny. Dźwig miał za zadanie podnoszenie ciężkich ładunków ze statków, jak również podnoszenie i opuszczanie masztów na statkach. Jego mechanizm napędowy stanowiła pierwotnie zapewne jedna, ostatecznie dwie pary kół o różnej średnicy, nieprzypadkowo ustawionych pionowo i zaopatrzonych po wewnętrznym obwodzie w poprzeczne belki rozstawione w regularnych odstępach. Po belkach tych dreptali robotnicy wprawiając koła w ruch obrotowy, przenoszony następnie na połączony z nimi kołowrót z nawiniętą liną, która przekazywana była dalej do luki dźwigowej. Para kół dolnych, przeznaczona do podnoszenia towarów, mogła wynieść je maksymalnie 11 m w górę, koła górne zaś, przeznaczone do stawiania masztów, miały wyciąg na ok. 30 m wysokości.

Przestrzeń wystawiennicza na wyciągu powinna być zaprojektowana w taki sposób, aby nie utrudniać ruchu zwiedzającym. Naszym zdaniem wyciąg, który jest najważniejszą częścią Żurawia, nie powinien być zabudowywany „obcymi” dla jego funkcjonowania elementami. Ze względu na panujące na wyciągu trudne warunki atmosferyczne zaprojektowane urządzenia, tablice informacyjne, modele i makiety powinny być trwałe lub zabezpieczone odpowiednimi gablotami (utrzymującymi stałe warunki: temperatura, wilgotność). Poza stałymi elementami wystawienniczymi proponujemy, aby przestrzeń na wyciągu (w odpowiednich miejscach) była zagospodarowana przy zastosowaniu następujących elementów: beczek, zawiesi, lin, haków oraz manekinów.

### ➤ POZIOM - 2:

Przestrzeń na tym poziomie jest bardzo ograniczona. Dlatego proponujemy, aby niczego w niej nie umieszczać – każdy dodatkowy element zakłóciłby widok na dolne koła deptakowe (odpowiednio podświetlone i uruchamiane elektrycznie), na nabrzeże portowe i Motławę oraz prześwit bramy Żurawia.

### ➤ POZIOM - 1:

Na tym poziomie wykonawca zaprojektuje:

- wypukłe plansze (wraz z systemem montażu) pozwalające na szczegółowe wyjaśnienie funkcji i historii Żurawia,
- stanowisko interaktywne przedstawiające mechanizm działania kół deptakowych (duża, ruchoma makieta prezentująca system pracy kół deptakowych, rozładunek towarów, podnoszenie masztów; makieta powinna zawierać możliwość ręcznego przesuwania różnych typów jednostek pełnomorskich i rzecznych; projekt powinien uwzględniać trwałość, prostotę działania całego systemu oraz brak urządzeń elektrycznych i elektronicznych),
- ustawienie modeli trzech typów dźwigów przeładunkowych w bezpiecznych gablotach (projekt powinien przewidywać zapewnienie stałych warunków termicznych i wilgotnościowych wewnątrz gablot).

Od POZIOMU 0 zwiedzanie wyciągu będzie powiązane z poznawaniem historycznej zabudowy portu wewnętrznego na podstawie zachowanych źródeł ikonograficznych. Będą one prezentowane na wypukłych planszach umieszczonych wewnątrz wyciągu od strony Motławy i ul. Szerokiej (POZIOM + 3). Plansze przedstawiające infrastrukturę portową od średniowiecza do lat 60 –tych XX w. będą czarno - białe; natomiast współczesne – kolorowe.

#### ➤ POZIOM 0:

Na tym poziomie (na którym goście rozpoczynają zwiedzanie wyciągu) wykonawca zaprojektuje:

- wypukłą planszę (wraz z systemem montażu) zawierającą schemat wyciągu wraz z informacjami: co znajduje się na poszczególnych poziomach oraz regulaminem zwiedzania wyciągu,
- wypukłe plansze montowane w pobliżu otworu w ścianie wyciągu (od strony Motławy); plansze (czarno-białe) będą prezentowały historyczną topografię portu wewnętrznego od średniowiecza do XVI w.,
- szafkę lub skrzynię (np. pod ławą, po lewej stronie od wejścia) do przechowywania zestawów do budowy maszyn prostych oraz kilka składanych stołów / blatów do ustawiania elementów składowych maszyn (np. skrzynia/beczka to jednocześnie stół).

➤ POZIOM + 1:

Na tym poziomie wykonawca zaprojektuje:

- umieszczenie w istniejących kołach deptakowych manekinów robotników portowych (dodatkowo para manekinów robotników odpoczywających po pracy – oparta o ścianę wyciągu),
- instalację nagłośnienia prezentującego m.in. skrzypienie drewnianych kół, stąpanie po drewnianej podłodze, krzyki, ponaglenia,
- montaż wypukłych plansz w pobliżu otworu w ścianie wyciągu, który jest skierowany na Motławę. Plansze (czarno-białe) będą prezentowały historyczną topografię porty wewnętrznego od XVII do XVIII w.

➤ POZIOM + 2:

Na tym poziomie wykonawca zaprojektuje:

- montaż wypukłych plansz w pobliżu otworu w ścianie wyciągu, który jest skierowany na Motławę. Plansze (czarno-białe) będą prezentowały historyczną topografię porty wewnętrznego w XIX w. do poł. XX w.

➤ POZIOM + 3 (poddasze):

Na tym poziomie wykonawca zaprojektuje:

- montaż wypukłych plansz w pobliżu otworu w ścianie wyciągu skierowanego na Motławę oraz w okolicach okna wychodzącego na ul. Szeroką. Plansze (kolorowe) będą prezentowały współczesną topografię porty wewnętrznego oraz miasta,
- montaż urządzeń pozwalających na oglądanie panoramy portu i miasta.