

Západoslovenské múzeum v Trnave

Múzejné nám. 3, 918 09 Trnava

Zápisnica z hodnotenia súťažných návrhov

Predmet zákazky: Verejná architektonická súťaž " EXPOZÍCIA NAJSTARŠIE DEJINY"

Postup: zákazka malého rozsahu realizovaná postupom obdobným k súťaži návrhov

Miesto hodnotenia ponúk: Západoslovenské múzeum v Trnave, Múzejné nám. 3, 918 09 Trnava

Dátum vyhodnocovania návrhov: 25.04.2025 o 9:00 - 13:00 hod.

Prítomní za porotu:

Mgr. Andrej Sabov, archeológ ZSM, autor scenára

Mgr. Lucia Duchoňová, historička ZSM riaditeľka ZSM

PhDr. Martin Hrubala, PhD., riaditeľ Malokarpatského múzea v Pezinku

Ing. arch. Peter Purdeš, MsÚ Trnava, vedúci úseku urbanisticko-architektonickej koncepcie

Mgr. Radoslav Čambal, PhD., riaditeľ SNM – Archeologického múzea

Mgr. Peter Kadlic, riaditeľ odboru kultúry a športu TTSK

Mgr. Adrián Kobetič, PhD., riaditeľ Galérie Jána Koniarka v Trnave

Prítomní náhradníci poroty:

PaedDr. Simona Jurčová, kurátorka umeleckej zbierky ZSM, spoluautorka scenára

Mgr. Matúš Sládok, PhD., archeológ KPU Trnava

Mgr. Jakub Slobodník, odbor kultúry a športu TTSK

Prítomní za pomocné orgány súťaže:

Radoslav Drobný – sekretár súťaže

Zápis z vyhodnocovania:

Overovateľ a sekretár súťaže Radoslav Drobný oboznámil s výsledkom overenia predložených návrhov v rozsahu číslo návrhu, termíny doručenia, splnenie podmienok (viď príloha „Zápisnica z overovania súťažných návrhov“).

Porota hodnotila predložené návrhy, ktoré splnili podmienky verejného obstarávateľa, teda návrhy číslo 1 - 4 (spolu 4 súťažné návrhy) v súlade s kritériami, zverejnenými v súťažných podmienkach.

Hodnotenie

Návrh č. 1

Pozitíva

- Premyslený návrh, architektonicky prepracovaný
- Esteticky príjemný návrh
- Čitateľnosť, voľnosť priestoru, obsahuje haptické prvky
- Každá miestnosť je inak navrhnutá, neopakuje sa
- Náznak časovej brány - vidieť prechod medzi obdobiami prechodom cez miestnosti

Negatíva

- Návrh nerešpektoval požiadavku na prácu so svetlom v rámci zatemnených miestností (prekrytie okien)
- Málo miesta na predmety, sústredenie na digitálne technológie
- Veľa podnetov na dopracovanie
- Bledé odtiene miestností a mobiliára pôsobia sterilne (archeológia je predovšetkým práca v zemi), takáto prezentácia archeologických predmetov pôsobí neprirodzene

Návrh č. 1 je premyslený a architektonicky prepracovaný návrh, ktorý pôsobí esteticky veľmi príjemne. Priestor je vzdušný, ľahko čitateľný a uchopiteľný. Vhodne integrované sú tiež haptické prvky. Každá z miestností je spracovaná samostatne, tvorí vlastný celok. Farebne oddelené prechody medzi jednotlivými miestnosťami pôsobia ako „časové“ brány medzi jednotlivými obdobiami, ktoré sú tak jasne oddelené.

Návrh obsahuje pomerne málo miesta pre zbierkové predmety, ktoré sú nosnou časťou expozície. Namiesto toho sa sústreďuje na digitálne technológie, ktoré môžu pôsobiť niekedy až rušivo. Autor v návrhu nerešpektoval požiadavku zadávateľa na prácu so svetlom v rámci zatemneného priestoru – miestnosti sú presvetlené. S použitím svetlých farieb pôsobí sterilne, čím evokuje skôr prostredie „laboratória“. Návštevníkovi tak dostatočne nepriblíži prácu archeológa, ktorá je pomerne špinavá. Návrh by vyžadoval príliš veľa úprav.

Návrh č. 2

Pozitíva

- Inšpirácia kláštorými interiérmi
- Dizajnersky prepracovaný návrh, no architektonicky nie
- Prepracovaná typografia

Negatíva

- Návrh nerešpektoval požiadavku na prácu so svetlom
- Ponúka obmedzený (presne vymedzený) priestor na predmety
- Sústredil sa na digitálne technológie
- Evokuje katakomby, archeológia sa nezaobrá len spôsobom pochovávaní

- Navrhnutý výstavný mobiliár je málo vhodný na prezentáciu archeologických predmetov (ktoré boli v podkladoch priložené)
- Mobiliár je ťažkopádny a tmavý, farebnosť predmetov (hlina, kovy a pod.) je podobná, chýba kontrast pozadia a predmetov
- Mobiliár sa obmedzuje na presný počet predmetov v otvoroch
- Konštrukcia je ťažkopádna a opticky ešte viac znižuje už i tak obmedzený priestor
- Opakovanie modulov v miestnostiach robia expozíciu monotónnou
- Hroby nemôžu byť vertikálne prezentované tak, ako je to navrhnuté

Ako pozitívum návrhu č. 2 môžeme hodnotiť zjavnú inšpiráciu kláštorými kryptami a architektúrou kláštorného podzemia, ktorá zvýrazňuje históriu hlavnej budovy ZsM ako bývalého kláštora klarisiek. Návrh je dizajnérsky prepracovaný, architektonicky však pôsobí ťažkopádne a monotónne. Plusom je detailne premyslená a spracovaná typografia k expozícii.

Návrh obsahuje príliš málo miesta na uloženie rôznorodých a veľkostne rôznych zbierkových predmetov. Orientuje sa skôr na digitálne technológie, vystavené solitéry pôsobia ako doplnok, nie ako nosný prvok expozície. Navrhnutý výstavný mobiliár nie je vhodný na prezentáciu archeologických nálezov ani z hľadiska farebnosti, ani z hľadiska počtu. Ťažká hmota výstavného mobiliáru zároveň znižuje už tak dosť obmedzený výstavný priestor. Miestnosti pôsobia uniformne čo by mohlo postupne každou ďalšou podobnou miestnosťou znižovať pozornosť návštevníka. Autor nerešpektoval požiadavku v zadaní na celkové zatemnenie priestoru a prácu so svetlom. Výrazným negatívom návrhu je vertikálna prezentácia hrobov, ktorá je nielen neprirodzená ale navyše by bola i zložitá (uchytenie veľkého počtu drobných pozostatkov na vertikálnom podklade).

Návrh č. 3

Pozitíva

- Kvalitný koncept, detailné rozpracovanie
- Rešpektuje požiadavku zatemnenia a prácu so svetlom, pričom nezaniká architektúra niekdajšieho kláštorného priestoru
- Návrh pracuje s príjemnou farebnou kombináciou, je však potrebné zjemniť tmavé odtiene, aby nezanikli vystavené predmety
- Vhodná realizácia časovej osi na podlahe, jej spôsob aj materiál
- Kaskádový prezentačný priestor je vhodný na konkrétny spôsob vystavenia kolekcie predmetov
- Návrh neopomenul oddychový priestor pre návštevníka, sedenie je možné premiestňovať a prispôbiť programu
- Sklony, schodky, výrezy

- Ponúka dostatok interaktivity (haptika, sluchátka, obrazovky), je možnosť ju dokonca i redukovať
- Detailnosť rozpracovania po miestnostiach
- Vhodné materiálové riešenie a samostatný koncept každej z miestností, rozvrhnutie mobiliáru sa neopakuje
- Vyniknutie pôvodnej architektúry

Negatíva

- Zmena časového radenia okruhov oproti libretu
- Absencia figurín, nahradenie digitálnymi technológiami
- Napriek prepracovanosti ponúka čiastočne nedostačujúci priestor pre prezentáciu reálnych zbierkových predmetov

Návrh č. 3 sa prezentuje nespornou kvalitou konceptu, vidno za ním prácu skúseného architekta a vysokú mieru rozpracovanosti do detailov. Autor rešpektoval požiadavky zadávateľa na zatemnenie priestoru a prácu so svetlom, avšak nie na prehnanej úrovni, vďaka čomu nezaniká pôvodná architektúra miestností. Farebná kombinácia pôsobí príjemne, ale treba zvážiť odtieň modrej a hnedej farby tak, aby zbierkové predmety nesplynuli s pozadím. Časová os integrovaná do podlahy pôsobí elegantne tak spôsobom umiestnenia, ako aj zvoleným materiálom. Veľmi dobre pôsobí kaskádovitý výstavný mobiliár, ktorý dáva priestor kreatívnemu vystaveniu kolekcie zbierkových predmetov. Vhodné je i riešenie sedenia pre návštevníkov ako priestor pre oddych, zastavenie sa či štúdium. Jeho pohyblivosť umožňuje variantné riešenia v expozícii. Zvolené tvary, farby, materiály aj umiestnenie výstavného a oddychového mobiliáru pôsobia veľmi sviežo. Každá miestnosť má samostatnú atmosféru, ktorá sa neopakuje a divákovi prináša vždy niečo nové. Negatívom návrhu je pozmenené radenie tematických okruhov oproti podkladom v librete, resp. spojenie a kumulovanie podobných okruhov do jednej miestnosti/priestoru. Autor expozície a libreta si zvolil inú chronológiu, ktorá rešpektuje následnosť v okruhu, nie okruh v rámci miestností. Návrh pôsobí, že prezentácii zbierkových predmetov je venovaný menší priestor na úkor digitálnych technológií, tento pomer treba dodatočne vyregulovať. Absencia figurín s rekonštrukciou dobových odevov je nahradená digitálnymi technológiami, čo neumožňuje návštevníkovi vnímať rôznosť materiálov. Tam, kde je to možné, chce autor scenára uprednostniť reálny predmet, nie jeho obraz.

Odporúčania: Porota odporúča rozšíriť priestor pre prezentáciu reálnych zbierkových predmetov aj za cenu menšieho počtu digitálnych prvkov. Zároveň odporúča nahradenie digitálnej prezentácie odevu reálnou rekonštrukciou na figurínach. Treba zvážiť odtiene navrhovanej farebnosti (modrá a hnedá) mobiliáru vo vzťahu k zbierkovým predmetom.

Návrh č. 4

Pozitíva

- Rešpektoval požiadavky na prácu so svetlom a zatemnenia miestností
- Ponúka dostatok priestoru na vystavenie predmetov

- Zabezpečuje flexibilitu v inštalácii predmetov
- Bočné panely s digitálnou informáciou
- Riešenie uloženia hrobov do zdvihnutej podlahy je z ponúkaných návrhov asi najvhodnejšie
- Návrh ponúka variabilitu pre inštaláciu a ďalšie dopracovanie

Negatíva

- Kreslené skice nedokážu priblížiť výsledok tak, ako vizualizácia
 - Konzervatívny prístup jednotvárneho mobiliáru, tradičné materiály: sklo a mosadz
 - Mohutné sklá komplikujú otváranie a prístup do vitrín
 - Rovnako pôsobiaci mobiliár v každej miestnosti, málo invencie
 - Potreba stavebných zásahov do priestorov
- Konvenčnosť návrhu, uniformita, jednotvárnosť
- Prvoplánovosť vo využití audio-vizuálnych prvkov

Návrh č. 4 zohľadnil požiadavky zadávateľa na dostatok priestoru pre vystavenie zbierkových predmetov, ponúkol veľkú flexibilitu pri inštalácii predmetov a umiestňovaní v priestore. Autor zároveň rešpektoval požiadavky zadávateľa na zatemnenie priestoru a prácu so svetlom. Zaujímavým prvkom sú bočné digitálne panely v každom tematickom okruhu, ktoré obsahujú prvotnú informáciu pre návštevníka a ďalšie digitálne technológie, ktoré sa uplatňujú v zdravej miere. Pútavé je umiestnenie prezentácie hrobov do podlahy priestoru, ktoré pôsobí „in situ“ a umocňuje atmosféru. Úvodný priestor s prezentovaným náleziskom s praktickou ukážkou výskumu vhodne približuje návštevníkovi prácu archeológa. Návrh na mobiliár je otvorený a ponúka zadávateľovi variabilitu pri prezentácii a inštalovaní. Negatívom návrhu je málo reálnych vizualizácií priestoru, poskytnuté skice nedokážu úplne priblížiť výsledok. Návrh prezentuje skôr konzervatívny výstavný mobiliár: tradičný materiál (sklo a mosadz), mobiliár pripomínajúci klasické vitríny. Rozmerné sklá môžu komplikovať manipuláciu s mobiliárom a zbierkovými predmetmi v ňom. Opakujúca sa schéma po miestnostiach môže na návštevníka pôsobiť jednotvárne a znižovať jeho záujem. Návrh celkovo absentuje invenčnosť riešenia výstavného mobiliáru. Potrebné stavebné zásahy môžu byť v realite náročnejšie i vzhľadom na historickú budovu a nepredvídané komplikácie v hmote jej stien. Niektoré navrhnuté audiovizuálne riešenia môžu pôsobiť samoučelne a prvoplánovo.

Výsledky súťaže – poradie návrhov

Porota vyhodnotila predložené návrhy v zmysle hodnotiacich kritérií, uvedených v súťažných podmienkach. Výsledné poradie návrhov:

1. Návrh č. 3
2. Návrh č. 4
3. Návrh č. 1
4. Návrh č. 2

Výsledky súťaže – udelenie cien

1. Sekretár dal hlasovať o udelení prvej ceny súťažnému návrhu číslo 3. Porota odsúhlasila udelenie prvej ceny.
2. Sekretár dal hlasovať o udelení druhej ceny súťažnému návrhu číslo 4. Porota odsúhlasila udelenie druhej ceny.
3. Sekretár dal hlasovať o udelení tretej ceny súťažnému návrhu číslo 1. Porota odsúhlasila udelenie tretej ceny.

1. cena – súťažný návrh č. 3	3.000 EUR
2. cena - súťažný návrh č. 4	2.000 EUR
3. cena - súťažný návrh č. 1	1.000 EUR

Prílohy: 1. Identifikácia predložených súťažných návrhov

V Trnave, 25.04.2025

Zapísal Radoslav Drobný, sekretár súťaže

Príloha č. 1
Identifikácia predložených súťažných návrhov

- Súťažný návrh č. 1: SUGAAR & SUGAAR s.r.o.
Ľ. Pajdušákovej 346, Kláštor pod Znievom 038 43
- Súťažný návrh č. 2: Atelier Tóth, s.r.o.
Karpatské námestie 10A, Bratislava - mestská časť Rača 831 06
- Súťažný návrh č. 3: Ing. Arch. Ivan Kanich, živnosť
83153 Bratislava-Rača, Hubeného 2493/19
- Súťažný návrh č. 4: Mgr. Jaroslav Pavle, živnosť
90085 Vištuk, č. 437