

Dvoudílná publikace s názvem *Muzejní expozice jako edukační médium* přináší řadu nových poznatků k tématu muzea a edukačních procesů, které se odehrávají v jeho expozicích. Kniha je věnována muzejní prezentaci, jejím současným formám i jejímu měnícímu se charakteru a didaktickému rozměru. Autorka téma nejprve zasazuje do širokých souvislostí muzeologického a muzejněpedagogického myšlení a teprve pak muzejní expozice a výstavy vymezuje jako specifické a nezastupitelné edukační médium, jehož účinnost významně stoupá díky dnešnímu využívání didaktických exponátů, interaktivních nebo multimediálních prvků a dalších inovací. Kromě výčtu a detailního objasnění podstaty těchto inovací se první svazek knihy zaměřuje také na klasifikaci přístupů k tvorbě expozic a na interakci exponátu a návštěvníka. Autorka se zamýšlí nad možnostmi uplatnění známých pedagogických zásad v expozicích a formuluje rovněž řadu doporučení k jejich tvorbě – ať již vycházejí z poznatků behaviorální psychologie, konstruktivismu nebo z běžné návštěvnícké zkušenosti a praxe úspěšných muzeí. V knize je podrobně pojednáno také o nových typech muzejních institucí, a to v kontextu vývoje a tendencí světové muzejní kultury.

Obsah druhého svazku knihy je tvořen popisem a vyhodnocením kvalitativního výzkumu, jehož cílem byla analýza a hodnocení současných českých expozic. Autorka se pokusila zjistit, jaká témata dnes expozice prezentují a co tvoří jejich obsah; zaměřila se také na principy a strategie, které jejich tvůrci uplatnili. Zvláště zkoumala, zda bylo při přípravě nových expozic zohledněno vzdělávací hledisko a zda expozice fungují jako edukační médium. Na základě tří desítek případových studií jsou v knize pojmenovány překážky, které brání lepšímu využití expozic ke vzdělávání, a vyhodnoceny silné a slabé stránky současných českých muzeí, která se pohybují na ose mezi inovací a tradicí a po svém reagují na současné trendy muzejní kultury.

Všichni zájemci o problematiku – zejména tvůrci expozic, muzejní pedagogové a další pracovníci muzeí – mohou v knize najít nejen teorii, ale také četné příklady konkrétních opatření, která podporují sdělnost expozic a vycházejí vstříc vzdělávacím potřebám návštěvníka.

„Dosud jsme museli za monografický vrchol české produkce věnované tomuto tématu považovat již více jak 30 let starou Benešovu práci *Muzejní prezentace*. Ta byla již mnohokrát doplňována a opravována sborníkovými a časopiseckými články. Práce Petry Šobáňové Benešův text výrazně překonává a stává se novým monografickým mezníkem české muzeologické produkce věnované muzejní prezentaci.“

PhDr. Jan Dolák, Ph.D.
odborný recenzent publikace



9 788024 443027

Petra Šobáňová

Muzejní expozice jako edukační médium

1

Petra Šobáňová

Muzejní expozice jako
edukační médium

1

Petra Šobánková

Muzejní expozice jako edukační médium

1. díl

**Přístupy k tvorbě expozic
a jejich inovace**

Recenzenti:

doc. PhDr. Hana Myslivečková, CSc.

PhDr. Jan Dolák, Ph.D.

Tato dvoudílná publikace je hlavním výstupem projektu *Česká muzejní edukace v kontextu současných evropských trendů*, P407/12/P057, který byl laskavě podpořen Grantovou agenturou České republiky.

Poděkování

Moje kniha by nevznikla bez pomoci mnoha lidí, kterým patří mé velké poděkování. V první řadě děkuji své rodině – manželovi Markovi, dětem Alžbětě a Karlovi a také svým rodičům – za trpělivost a podporu.

Za laskavou finanční podporu děkuji Grantové agentuře České republiky. Dále bych ráda poděkovala oponentům Haně Myslivečkové a Janu Dolákovi, kteří mi poskytli svůj čas a řadu odborných připomínek vedoucích ke zkvalitnění obsahu knihy.

Zázemí pro mou práci mi již deset let poskytuje katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci – také jejímu vedení a kolegům tímto děkuji za oporu. Jmenovitě bych ráda poděkovala vedoucí katedry Haně Myslivečkové za důvěru a podporu, Veronice Jurečkové děkuji za mnohé inspirativní podněty (nejen) k rukopisu knihy, Jolaně Lažové děkuji za ochotnou pomoc v době dokončování rukopisu. Zvláště děkuji Janě Jiroutové, bez jejíž obětavé překladatelské práce by kniha neobsahovala většinu pasáží týkajících se zahraničních trendů. Květoslavě Musilové děkuji za více než profesionální přístup ke korektuře rukopisu.

Děkuji rovněž všem autorům fotografií, zvláště Tereze Hrubé, Zdeňku Sodomovi a dalším, za nezištné poskytnutí jejich práce a svolení ji publikovat. Velmi děkuji také Chavě Rosenzweigové za svolení publikovat fotografie její instalace a použít je na obálku knihy. Jakubu Kovaříkovi děkuji za perfektní práci na sazbě knihy a její obálce.

1. vydání

© Petra Šobánková, 2014

Cover photo © Chava Rosenzweig, 2013

© Univerzita Palackého v Olomouci, 2014

1. díl

Neoprávněné užití tohoto díla je porušením autorských práv a může zakládat občanskoprávní, správněprávní, popř. trestněprávní odpovědnost.

ISBN 978-80-244-4302-7

Autoři fotografií

Tomáš Adamec, Scott Beale / Laughing Squid, Benkid77, David Berkowitz, Bjmullan, Cadiomals, Dominik Dada, Diliff, Lauren F. Friedman, Hannes Grobe, Jitka Hanáková, Tereza Hrubá, Jpellgen, Anthony Karam, Arne List, Doom Meer, Marie-Lan Nguyen, Luigi Novi, Olevy, Blake Patterson, Sascha Porsche, Myk Reeve, Sandstein, Sailko, Stuart Smith, Zdeněk Sodomá, Petra Šobánková, William Thomas, Mate Eric J. Tilford a archivy Chavy Rosenzweig, Pixabay, Playing Futures, Archeoparku pravěku ve Všestarech, Městského muzea ve Skutči, Minneapolis Institute of Arts, Science Museum, Techmania Science Center, Tyne & Wear Archives & Museums a Vlastivědného muzea v Olomouci

V knize jsou použity výhradně fotografie autorů, kteří souhlasili s publikováním svého díla a autorce je osobně poskytli, a nebo autorů, kteří své dílo laskavě uvolnili pod licencí Creative Commons. Totéž platí pro fotografie z archivu institucí.

Obsah

Úvodem	9
1 Muzejní expozice v kontextu muzeologického myšlení.....	13
1.1 Muzejní expozice jako forma muzejní prezentace	13
1.2 K terminologii.....	17
1.3 Základní formy muzejní prezentace	21
1.4 Muzejní exponát	25
1.5 Prezentace exponátů versus prezentace tématu	44
2 Muzejní expozice jako komunikační a edukační médium	51
2.1 Muzejní expozice jako <i>message</i>	51
2.2 Interakce exponátu a návštěvníka	57
2.3 Muzejní expozice jako edukační médium	64
2.4 Pedagogické zásady v expozici – odpověď na vzdělávací potřeby návštěvníka	66
2.5 Muzejní expozice jako činitel kulturní kontinuity a enkulturace	78
3 Kritika dosavadního zaměření muzea a vznik nových přístupů k tvorbě expozic	83
3.1 Dekonstrukce muzea	84
3.2 Muzeum jako instituce pro lidi	86
3.3 Muzea a jejich role v uměleckém poli	91
3.4 Expozice jako obraz myšlení bílých Evropanů	95
3.5 Problematické akvizice	97
3.6 Problém reprezentace skutečnosti v muzejní expozici	98
3.7 Expozice jako hlasatel ideologií	100
3.8 Obrat k návštěvníkovi a komunitě – podněty z Chile	105
3.9 Obrat ke vzdělávání	111
4 Přístupy k tvorbě muzejních expozic a jejich klasifikace	119
4.1 Klasifikace expozic podle délky trvání a míry uplatnění konceptního hlediska	120
4.2 Klasifikace expozic podle přístupu k muzeálii	122
4.3 Klasifikace expozic podle účinku na diváka	139
4.4 Klasifikace expozic podle návštěvnických skupin	141
4.5 Klasifikace expozic na základě bazálního pojetí muzea	144

4.6	Na cestě k iluzivnosti	148
4.7	„Visitor friendly“ muzea aneb Jak vyhovět návštěvníkům	159
5	Proces tvorby muzejní expozice	169
5.1	Koncepční fáze	172
5.2	Vývojová fáze.	173
5.3	Fáze produkce.	175
5.4	Funkční fáze	176
5.5	Fáze vyhodnocování.	177
5.6	Neprávem opomíjené fáze: výzkum potřeb komunity, tvorba narativu, evaluace	178
5.7	Zapojené profese a role muzejního pedagoga	180
6	Doporučení k tvorbě expozice jako edukačního média.	189
6.1	Doporučení vycházející z poznatků behaviorální psychologie	190
6.2	Doporučení vycházející z poznatků konstruktivismu.	193
6.3	Doporučení týkající se textů v expozicích	200
6.4	Další aspekty ovlivňující účinnost expozice jako edukačního média.	204
7	Nové typy muzejních institucí	211
7.1	Ekomuzeum	214
7.2	Archeopark	218
7.3	Dětské muzeum	229
7.4	Science center.	240
7.5	Mobilní muzeum.	244
7.6	Muzeum jako komerční podnik	248
7.7	Muzeum jako reprezentace zájmů individua a skupiny	253
7.8	Virtuální muzeum.	257
8	Současné muzejní expozice a jejich inovativní prvky	267
8.1	Interaktivita.	268
8.2	Nová média v expozicích	270
8.3	Didaktické a zábavní prvky v expozicích.	281
8.4	Expoziční prvky zohledňující handicapované návštěvníky	292
8.5	Muzeum jako artefakt.	308

Závěrem prvního svazku	337
Summary.	339
Použitá literatura.	343
O autorce.	361

Úvodem

Patřím k vděčným návštěvníkům muzeí a v muzejních expozicích jsem prožila řadu silných momentů. Nesčetněkrát mě uchvátil pohled na umělecké sbírky, dojalo mě setkání s reliktem daleké prehistorie, zaujaly mě nespočetné tváře přírody. Ráda se v muzeích zamýšlím nad osudy dávno zmizelých lidí a nad tím, že i já zanechávám stopy, které budou jednou svědčit o mém životě. Teprve když jsem do muzea začala doprovázet druhé lidi – nejprve své žáky a pak i vlastní děti – jsem si však uvědomila, že expozice – pro mne výmluvná a „zážitková“ – může být pro někoho jiného zcela odtaziť a doslova „němá“. Proto jsem se začala hlouběji zajímat o metody zprostředkování muzejních sbírek a o edukační procesy na ně vázané, které exponáty ve vitrínách probouzejí k životu a pomáhají lidem učit se z těchto autentických předmětů důležité a pro život podstatné věci. Tímto směrem jsem zaměřila své předchozí práce a takto jsem přistoupila také k řešení výzkumného projektu s laskavou podporou Grantové agentury ČR.

Analýza řady edukačních programů (kterých dnes česká muzea naštěstí nabízejí velké množství v kvalitě srovnatelné se zahraničím) mě však opakovaně přiváděla k problému muzejní prezentace. Muzejní edukaci totiž nelze od expozice, tedy prostředí, v němž se povětšinou odehrává, oddělit – muzejní expozice rozhodně není nějakým neutrálním učebním prostorem, spíše je nositelkou určitého vzdělávacího obsahu a případnou edukaci tak významně ovlivňuje. Bohužel však nehovoří jasnou řečí srozumitelnou všem lidem stejně: svým obsahem, tématem a způsobem jeho podání může touhu různých lidí po poznání nových věcí iniciovat, anebo ztížit, či dokonce zcela pohřbit. Je sice nepochybné, že dnešní expozice se v mnohém liší od formalistických expozic, které vznikaly dříve, avšak mnohé rysy, které sdělnost exponátů potlačují, a nebo rysy, které pedagogům zbytečně ztěžují práci, stále přetrvávají. Proč i dnes – s dnešním poznáním o kognitivních procesech a s pokročilými výstavními prostředky – stále počítat s tím, že výstavy budou pro mnohé lidi odtaziť a málo sdělné? Není na čase integrovat vhodné podpůrné prvky přímo do expozic, zintenzivnit tak jejich působení a oslovovat díky tomu i širokou skupinu neorganizovaných návštěvníků? A které konkrétní prvky mohou porozumění návštěvníků podpořit?

Všechny tyto otázky přispěly k mému rozhodnutí vydat se právě cestou zkoumání muzejních expozic. Pokusila jsem se nahlédnout „pod pokličku“ jejich tvorby a hledala jsem v nich inovace, které podporují jejich sdělnost a vycházejí vstříc vzdělávacím potřebám člověka, jeho přirozenému potenciálu k poznávání.

Výsledky mého zkoumání přináší tato dvousvazková kniha. Nad muzejními expozicemi se nejprve zamýšlím v kontextu muzeologického myšlení a teprve pak k nim přistupuji jako k edukačnímu médiu. Věnuji se mimo jiné interakci exponátu a návštěvníka a možnostem uplatnění známých pedagogických zásad v expozicích. V knize jsem se rovněž pokusila formulovat určitá doporučení k tvorbě expozic – ať již vycházejí z poznatků behaviorální psychologie, konstruktivismu nebo z běžné návštěvnické zkušenosti a praxe úspěšných muzeí.

V dnešní době existuje pluralita různých přístupů k tvorbě expozic a rozhodně nelze očekávat zavedení nějakého jednotného přístupu. Ani tato kniha nepřináší jednoznačné návody k tomu, jak má ideální expozice vypadat – spíše svědčí o živosti muzejní kultury a otevírá diskusi nad některými současnými trendy. Unifikace ani není žádoucí – vždyť tvorba expozice je do značné míry tvůrčí, ba expresivní činnost, v níž by se měla uplatňovat invence i názory konkrétního tvůrce. Šíři různých přístupů představují v samostatné kapitole, která ukazuje, že expozice lze klasifikovat nejen podle délky trvání a míry uplatnění koncepčního hlediska, ale zejména podle přístupu k muzeálii, podle účinku na diváka, podle návštěvnických skupin nebo na základě bazálního pojetí muzea, tedy konceptu *musea activa*, anebo *musea contemplativa*. Tvůrci se při tvorbě expozice mohou vydat cestou iluzivnosti, uplatnění kontextuality či narativnosti, mohou do výstavy integrovat umělecké prostředky nebo se soustředit na uplatnění „visitor friendly“ prvků.

Muzejní kultura se dnes vyznačuje značnou proměnlivostí – kromě nových pojetí vzešlých z často velmi kritické reflexe historických přístupů k funkci muzea a tvorbě expozic se v ní uplatňují také vlivy celospolečenské – ať již jde o demokratizaci společnosti, pozornost věnovanou potřebám dětí a handicapovaných lidí, o nástup nových médií nebo pád tradičních hodnotových systémů a jejich nahrazení principy konzumu a zábavy (viz Lipovetsky, 2013). S tím souvisí i vznik a rozvoj nových typů muzejních institucí, jako je ekomuzeum, archeopark, dětské muzeum, science center, mobilní muzeum nebo muzeum virtuální. Mnohá z těchto muzeí uplatňují vlastní specifickou metodiku tvorby expozic a zavádějí řadu podnětných inovací – z tohoto důvodu také jim věnuji samostatný prostor.

Inovace však nacházíme i v expozicích tradičních muzeí; většinou se jedná o prvky, které významně podporují sdělnost expozic a posilují jejich edukační účinnost. Jde zejména o interaktivitu, nová média, didaktické a zábavní prvky nebo o expoziční prvky zohledňující handicapované návštěvníky. Zajímavou inovací je vytváření expozic anebo celých muzejních budov,

které fungují jako specifický „exponát“ a k návštěvníkovi hovoří pomocí expresivních prostředků.

Většina popsanych inovací je přitom výrazem obratu k návštěvníkovi a k jeho vzdělávání, kterým muzea procházejí již řadu desetiletí – některá razantněji a s úspěchem, jiná pomaleji a s váháním. Definitivně se však mění dřívější obraz muzea jako neživotné instituce, která je nezajímavá a nemá co říci k našim současným problémům.

To ukazuje i obsah druhého svazku knihy, tvořený popisem a vyhodnocením kvalitativního výzkumu, jehož cílem byla analýza a hodnocení současných českých expozic. Pokusila jsem se mimo jiné zjistit, jaká témata expozice prezentují a co tvoří jejich obsah, a zvláště jsem se zaměřila na principy a strategie, které tvůrci v expozicích uplatnili. Zajímalo mě dále, zda bylo při přípravě nových expozic zohledněno vzdělávací hledisko a zda expozice fungují jako edukační médium. Na základě 31 případových studií jsem se pokusila odhalit a pojmenovat překážky, které brání lepšímu využití expozic ke vzdělávání, a vyhodnotit silné a slabé stránky současných českých muzeí, která se pohybují na ose mezi inovací a tradicí a po svém reagují na současné trendy muzejní kultury.

Výzkum mě utvrdil v tom, že expozice je pro muzejní edukaci stěžejním faktorem – je totiž vyjádřením, transformací určitého obsahu a způsob této transformace významně ovlivňuje to, zda a jakou měrou se expozice stane pro návštěvníka zdrojem vědění a formativních zkušeností. Není to zajiště nové poznatek, vždyť například již Beneš zdůrazňoval, že „využití sbírek pro výchovu se realizuje především výstavním uplatněním“. (Beneš, 1981, s. 25) Novinkou však je, že využití sbírek ke vzdělávání se dnes podporuje zcela konkrétními a velmi účinnými opatřeními a realizuje se i jinak než „výstavním uplatněním“ – kromě bohaté edukační činnosti také pomocí nových technologií a internetu. To vše rozšiřuje dosavadní možnosti a spolu s inovacemi muzejní prezentace přispívá k tomu, že muzejní expozice jsou i v době dnešního informačního „přetížení“ (Burke, 2013) velmi účinným a nezastupitelným edukačním médiem.

Petra Šobánková

V Olomouci 15. října 2014

1

Muzejní expozice v kontextu muzeologického myšlení

Muzeum představuje institucionalizovaný projev specifické lidské tendence uchovávat, chránit a kulturně využívat hmotné doklady vývoje člověka a přírody. Je zařízením, které se zabývá sbíráním, uchováváním a vystavováním těchto hmotných dokladů lidské kultury a přírody. Muzeum je jedním z institucionálních producentů a nositelů vědění a poznání, a to spolu s knihovnami, univerzitami, vědeckými společnostmi, odbornými periodiky a think-tanky. (Burke, 2013, s. 14)

Rozvinulo se v pevném spojení se shromažďováním informací o přírodě i kulturní realitě a chopilo se role shromaždiště, konzervátora, interpreta a mediátora nositelů těchto informací. Muzejní depozitáře uchovávají světové přírodní a kulturní bohatství, a muzeum lze proto chápat jako správce tohoto jmění. Tato společensky závažná funkce ho zavazuje jednak k rozšiřování a prohlubování poznatků o všech hmotných dokladech přírody, lidském poznání a zkušenosti a jednak k aktivní službě lidstvu ve formě osvěty, vzdělávání, výchovy a poskytování zdrojů pro studium i potěšení. (ICOM, 2001, *American Alliance of Museums*, 2014a)

1.1 Muzejní expozice jako forma muzejní prezentace

Výše zmíněná služba se děje v rámci muzejní prezentace, která je integrální součástí muzealizace, procesu, v němž jsou ze skutečnosti vyjímány určité prvky, jež dokumentují (autenticky dokládají) podobu a stav lidské kultury v určitém časovém období (Stránský, 2000) a tyto vybrané (selektované)

hmotné prvky, v nichž je lidská kultura fixována, jsou pak v procesu muzealizace chráněny před přirozeným zánikem – a co je podstatné, dále využívány pro další rozvoj lidské kultury.

Přestože první muzea vznikala (mimo jiné) z potřeby lidské společnosti vytvořit něco jako banky kulturní paměti (Dean, 1994), během let se vyvinula v něco dalšího: v interpreta a zprostředkovatele této paměti, v činitele, který tuto paměť oživuje a poznání minulosti neustále obohacuje.

Primárním komunikačním prostředkem jsou v muzeu fyzické předměty a hodnota sbírek tkví v informacích a hodnotách, které předměty v sobě nesou, a v jejich relevanci pro společnost. Přestože s informacemi pracují i jiné organizace, muzea jako jediná soustřeďují svou činnost primárně na koncepční vytváření sbírkových souborů, jejich uchovávání, zkoumání a vystavování pro veřejnost. (tamtéž)

Soubory těchto muzealizovaných prvků, muzejní sbírky, se v muzeologii nazývají *tezaurom*. Podle Stránského a Stránské (2000) je thesaurus vědecky zpracovaným, autentickým svědectvím kulturotvorného významu určité původní přírodní či společenské skutečnosti. Podstatné je, že thesaurus v podobě sbírkových souborů není sám o sobě vlastní vědeckou explikací. Tou se stává teprve badatelskou aktivitou člověka, který z thesauru vytváří médium, jehož prostřednictvím muzeum iniciuje přímý kontakt subjektů s těmito „pamětovými nosiči“. Pomocí nich a doprovodných informací zprostředkovává muzejní expozice poznání a podněcuje pochopení významu muzealizované skutečnosti. (Stránská, Stránský, 2000, s. 72) Těmito skutečnostmi jsou zejména prehistorie, historie a současnost kulturních fenoménů a minulost a současnost fenoménů přírodních.¹ Předměty uchovávané v muzejních sbírkách nebo vystavené v expozicích jsou zhmotnělým autentickým svědectvím o těchto skutečnostech. (Beneš, 1981)

Dodejme, že thesaury fixují určitou, v čase dosaženou, podobu kultury, čímž umožňují její zpětné poznání a zkoumání. Presentace thesauru nabývala během historie různých forem a také míra jejího uskutečňování byla různá. Základ sbírkových fondů mnoha významných světových muzeí totiž vznikl činností církve a soukromých sběratelů, a proto prakticky až do 19. století neměly sbírky veřejný charakter a presentace se obracela pouze k úzké skupině lidí.

Muzea vznikající na konci 18. století a během století následujícího byla sice výrazem dobového požadavku veřejné přístupnosti sbírek a jejich ustavení přímo souviselo s demokratizačním vývojem evropské a severoamerické společnosti, podoba tehdejší muzejní presentace a jejich principy však byly velmi odlišné od těch současných. Jak již bylo řečeno, první muzea se veřejnosti otevírají koncem 18. a během 19. století; šlo však o velmi pozvolný proces přeměny soukromého majetku aristokracie a panovnických rodů nebo sbírek církevních do podoby moderních muzejních institucí chápaných jako majetek veřejný, jako statek, který má sloužit všem lidem bez rozdílu. Zpočátku šlo o pouhé zpřístupnění sbírek a jejich prosté vystavení, které dále vyústilo až k presentaci, již se v kontextu muzeologie rozumí „funkční zpracování tématu vyjádřeného originálními doklady a pomocnými prostředky s využitím výtvarných a technických možností muzejního prostředí“ (Beneš, 1981, s. 15).

Zde se také dostáváme ke kořenům v Evropě dosud přetrvávajícího, někdy až formalistického zaměření muzeí na sbírkový předmět, často bez ohledu na návštěvníka a na související otázky muzejní presentace. Sbírký totiž obvykle vznikaly z jiných důvodů² než kvůli explikaci nějakých témat nebo s vidinou veřejné presentace. S tou se nepočítalo – sbírky byly exkluzivní, odrážely osobní záliby sběratelů a veřejnosti nebyly určeny. Sbírkové předměty, které byly shromážděny v souvislosti s osvícenským zájmem o přírodní vědy a jejich prudkým rozvojem, byly elitními v jiném smyslu: byly pramennou základnou vědních oborů, studijním materiálem, který opět nebyl určen širšímu publiku, nýbrž jen úzké skupině učenců.

Novověký nástup vědy sice na jednu stranu přinesl množství „moderních“ sbírek budovaných podle určitého programu nebo tématu (mineralogie, paleontologie, botanika), avšak tento jejich charakter zapříčinil pojmání muzea jako čistě vědecké instituce, místa pro badatele, nikoliv instituce sloužící veřejnosti. Takto chápané sbírky i expozice byly bází výzkumné činnosti a muzeum je uchovávalo právě pro potřeby daných oborů, nikoliv kvůli návštěvníkům.

Z této doby pochází dnes kritizované pojetí muzea jako „skladiště“ sbírek, protože je bylo třeba někam uložit, vyřešit jejich thesauraci i přístupnost badatelům. V muzeích se pěstovala věda, nikoliv presentací formy podporující interakci běžných návštěvníků s muzeálie. Tehdejší muzea navíc neměla

1 Na tomto místě užíváme pojem *kultura* (resp. *kulturní*) ve smyslu širokého komplexu duchovních a materiálních hodnot, které lidstvo vytvořilo během prehistorie a historie a které stále tvoří. Místo pojmu *prehistorie* použijeme v případě přírodních fenoménů raději výraz *minulost*, který se užívá i v kontextu geologické minulosti Země, a jež výrazně přesahuje období, pro které se vžil označení *prehistorie*. Prehistorii rozumíme periodu dějin lidstva, ze které se nám nezachovaly žádné mentefakty, resp. dějiny kultur, jež neznaly písmo.

2 Přestože zde není prostor pro podrobný výčet, připomeňme alespoň sakrální nebo dynastickou motivaci vzniku sbírek (viz tradiční chrámové pokladnice a sbírky reprezentačního charakteru), zálibu církevních a šlechtických osobností v umění nebo novověký zájem učenců o poznání přírody a kosmu (viz renesanční a manýristické kabinety) a mnohé další.

depozitáře a drtivá většina sbírek byla vystavována přímo v expozici. Muzejní expozice tak často postrádala jakoukoliv koncepci – kromě systematickosti dané specifiky jednotlivých vědních oborů – a návštěvníky nijak nezohledňovala. Dost na tom, že do sbírek mohli vůbec vstoupit.

To se poněkud změnilo díky velkým společenským změnám, které v Evropě přineslo 19. století. Dochází k definování pojmu moderního národa, jehož výrazem je ustanovení národního státu, a v mnoha oblastech pokračuje proces demokratizace společnosti. Zvláště prudké národní hnutí v mnoha evropských zemích se v muzejnictví výrazně projevilo a otestovalo novou společenskou funkci muzea, které má napříště stmelovat a reprezentovat národ. Muzeum se stává duchovním centrem lidu a chrámem národa. (Rous, 1983)

K proměně uzavřeného, různými pomyslnými i fyzickými bariérami obehnaného muzea, kam byli návštěvníci zprvu vpouštěni pouze na doporučení a nebo po objednávce, přispěl rovněž zcela nový projev blízký muzejní kultuře, kterým byly světové výstavy. Na rozdíl od většiny muzejních výstav šlo v tomto případě o atraktivní masové akce pro široké publikum. Muzejní kulturu obohatily světové výstavy novými způsoby prezentace a vyvolaly dokonce vznik nového typu muzejního zařízení – průmyslového, resp. technického muzea. Tehdy vznikají také další specializované typy muzeí, jak je známe do dneška: muzeum umění, uměleckoprůmyslové muzeum, kulturně historické muzeum, etnografické (národopisné) muzeum, etnologické muzeum, archeologické muzeum a technické muzeum. (Waidacher, 1999) Každé z nich svým způsobem začalo rozvíjet formy prezentace a v praxi ověřovat různé přístupy k vystavování sbírkových předmětů.

Ve 20. století a zvláště v jeho druhé polovině se muzea stala multifunkčními a multidimenzionálními organizacemi. (Dean, 1994) Tak jako i v jiných oblastech, také v muzejnictví lze hovořit o trendu „user-friendly“, tedy přizpůsobování se potřebám uživatelů, vytváření „uživatelsky příjemného prostředí“. Tento proces je vlivem informačního věku, nových poznatků o vnímání a kognici i vlivem pokročilého konzumerismu v plném proudu. Aby muzea mohla v soutěži o návštěvníka s dalšími médii a volnočasovými organizacemi obstát, musela se světu orientovanému na zákazníka přizpůsobit. Začala vyvíjet intenzivní snahu oslovit návštěvníka a zaujmout ho zajímavou nabídkou výstav i doprovodných aktivit. Dean (1994) konstatuje, že v průběhu posledních desetiletí muzea zaznamenala výrazný posun nejen v oblasti sbírkové činnosti a péče o sbírky, ale zejména v oblasti využití sbírek, tedy ve výstavní činnosti a organizaci vzdělávacích a jiných programů pro veřejnost. Úroveň vědomostí o mnoha technických aspektech oboru muzejnictví se neustále zvyšuje a rozvíjejí se nové obory a sub-disciplíny. Také úroveň

teoretického myšlení stále stoupá. Nicméně jeden aspekt muzejní činnosti je a zřejmě i nadále bude klíčovým pro postavení muzea ve společnosti i pro identitu muzea jako instituce. Tímto aspektem je výstavní činnost, tedy vytváření muzejních expozic a výstav pro veřejnost. (tamtéž)

1.2 K terminologii

Typickými podobami muzejní prezentace, resp. produkty výstavní činnosti, jimiž se zabývá i naše výzkumné šetření (podrobněji viz druhý svazek naší knihy), jsou muzejní expozice a krátkodobé výstavy. V úvodu je jistě nutné věnovat se otázce terminologie, protože v češtině (na rozdíl např. od angličtiny) nepanuje zcela jednoznačný úzus užívání termínů (muzejní) výstava a (muzejní) expozice. Shoda však panuje v označení klasické prezentační činnosti, kterou je *vystavování*. Například Svoboda (1949) ve svých *Zásadách českého muzejnictví* mluví o tom, že „muzeum veřejně *vystavuje* předměty“, a dále hovoří o *výstavách* jako projevu *výstavní* činnosti muzea. Beneš (1981, s. 96) upřednostňuje zastřešující pojem *muzejní prezentace* a rozlišuje dvě její základní formy, *muzejní expozici* a *muzejní výstavu*. První z nich je projevem dlouhodobého a komplexního výstavního programu (orientovaného k profilovým tématům muzea), druhý je projevem krátkodobého doplňkového programu muzea a je většinou úžeji zaměřený. V jiném kontextu však Beneš (1981) používá i pojem *výstava*, resp. *výstavní* (typologie *výstav*, působení muzejních *výstav*, *výstavní* prostory, prohlídka *výstavy*, obsahová analýza *výstavy*, realizace a údržba *výstavy* atp.), aniž by však měl na mysli pouze krátkodobou výstavu.

Stránský hovoří také o *vystavování*, ale používá v této souvislosti častěji pojem *muzejní expozice* (vyjadřuje se kupř. k úrovni *muzejních expozic*, viz Stránská, Stránský, 2000). Celkově tyto pojmy nepatří k hlavnímu pojmovému aparátu daného autora. Dolák (2010) považuje za hlavní komunikační kanál muzeí jejich *expozice* a ve svém článku *Expozice jako prostředek komunikace muzeí* mimo jiné říká, že svůj příspěvek zaměřuje na nejtypičtější muzejní prezentaci, kdy přenášíme artefakty, mentefakty a naturfakty (pojmy budou dále objasněny, pozn. autorky) do umělého prostředí muzea, kde jejich prostřednictvím komunikujeme. Zaměřuje se dále na chyby při tvorbě *muzejních expozic* a *výstav*, což z hlediska terminologie naznačuje, že slovo *expozice* používá v názvu své studie jako nadřazený pojem. Je tomu tak možná proto, že narozdíl od slova *expozice*, které si spojujeme téměř výhradně s muzejním prostředím, se termín *výstava* používá i v kontextu komerčního výstavnictví.

Také vládní materiál s názvem *Koncepce účinnější péče o movité kulturní dědictví v České republice na léta 2003–2008* užívá spíše pojem *expozice* a řídčeji ještě pojem *výstavní projekt*.

V anglicky psané literatuře se setkáváme téměř výhradně s pojmem *exhibition*, případně *exhibit* nebo *display* (viz Edson a Dean, 2013). Pojem *exhibition* přitom široce odkazuje jak na výsledek činnosti spojené s vystavováním předmětů (expozice, výstava), tak i na celý soubor vystavovaných předmětů (exponáty) a na místo, kde se tyto předměty nacházejí (výstavní prostory). Termín *exhibition* stejně jako jeho zkrácená forma *exhibit* odkazuje na činnost spojenou s vystavováním předmětů pro veřejnost (prezentaci *exponátů*, *výstavu*), na vystavované předměty (*exhibits* neboli *exponáty*) a na prostor, kde se výstava odehrává (*výstavní prostory*). (Desvallées a Mairesse, 2010; Edson a Dean, 2013 ad.)

Dean (1994, s. 3) upozorňuje na to, že významy anglických slov *exhibit*, *exhibition* a *display* se mnohdy nahodile liší a v jejich užívání nepanuje shoda. Sám užívá termín *display* tehdy, když hovoří o (veřejné) prezentaci předmětů bez jakékoliv jejich doprovodné interpretace. *Exhibit* pro něj znamená lokalizovanou skupinu předmětů a interpretačních materiálů, které tvoří určitou kompaktní jednotku výstavního prostoru. Naopak pojem *exhibition*, česky expozice anebo výstava, odkazuje ke komplexu takovéhoto jednotek. Jde o seskupení všech expozičních, resp. výstavních prvků, které společně tvoří celou veřejnou prezentaci sbírek a informací na ně vázaných.

K ujasnění terminologie v muzejnictví napomáhá slovník muzeologických pojmů, který připravil a vydal ICOM, resp. její Mezinárodní výbor pro muzeologii (International Committee for Museology) ve spolupráci s Musée Royal de Mariemont. Podle tohoto slovníku má pojem *exhibition* následující významy:

- 1 Ve smyslu prostoru, ve kterém se nacházejí vystavované předměty. Přestože jsou výstavní prostory charakteristické pro muzeum, mohou se nacházet i v prostorách ziskových organizací (v obchodním centru, galerii umění apod.). Výstavní prostory mohou být uzavřené, na otevřeném prostranství (v parku, na ulici) nebo přímo na místě původu památky, *in situ*. Jde o případ, kdy vystavované předměty zůstávají na místě svého původu – na přírodním, historickém či archeologickém nalezišti. Slovník zdůrazňuje, že výstavní prostory jsou místem sociální interakce a že způsob, jakým je tato interakce v prostorách výstavy zprostředkována, je muzei vyhodnocován.

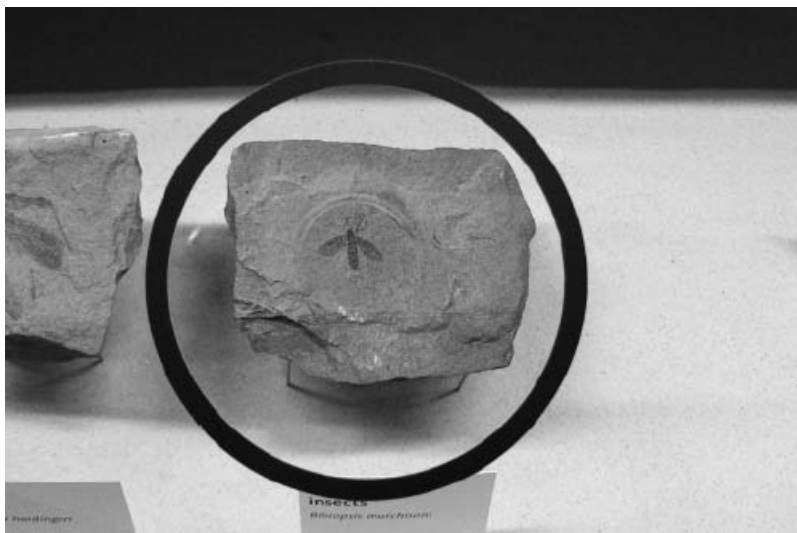
- 2 Ve smyslu výstavní činnosti, tedy jedné z hlavních funkcí muzea, a to v souladu s nejnovější definicí muzea podle ICOM, kde se říká, že výstavní činnost je součástí obecné funkce muzea, kterou je komunikace. Výstavy v muzeu jsou vhodným místem pro smyslové vnímání – vystavují předměty ke zhlédnutí (vizualizace), předložení důkazu existence nějakého jevu a ostentaci (ukazování, dávání na odiv či k uctívání). Mobiliář ve výstavě nebo expozici (vitríny a různé dělicí prvky) má za úkol oddělit skutečný svět od toho imaginárního – vymezují se tak hranice objektivit a zabezpečuje se odstup (jedná se o vytváření podobné distance, o jaké se v kontextu divadla zmiňuje např. Bertold Brecht).
- 3 Ve smyslu celého souboru vystavovaných předmětů, do kterého spadají muzeálie, (autentické předměty) i substituty, výstavní materiál (výstavní prostředky jako např. vitríny, oddělovací stěny, paravány), informační nástroje (doprovodné texty, filmy a jiné multimediální stopy) a instrukce. Z tohoto hlediska funguje výstava jako speciální komunikační systém. Exponáty fungují ve výstavě jako znaky (viz sémiotika) a výstava je komunikační proces, který je ovšem často jednostranný, neúplný a lze jej interpretovat mnoha způsoby. Ve smyslu výstavních předmětů se termín *výstava* (*exhibition*) liší od termínu *prezentace* (*presentation*), jenž podle citovaného slovníku i úzu angličtiny odkazuje k činnosti spojené s prezentací, resp. předváděním výrobků např. v obchodním centru. Tyto dvě roviny – prezentace a výstava (výstavní předměty) – objasňují rozdíl mezi *exhibition design* (tím se myslí projekt výstavy, resp. navrhování, plánování výstavy) a *exhibit display* (kterým se rozumí spíše vystavení dílčí, prezentace nějakého exponátu). V prvním případě je tvůrce výstavy determinován prostorem, do něhož umísťuje exponáty, zatímco v druhém případě se začíná u exponátu a hledá se nejlepší způsob, jak ho prezentovat. (Desvallées a Mairesse, 2010, s. 34–38)

Slovník ještě zmiňuje pojmy *digital*, resp. *cyber exhibitions* a vysvětluje, že odkazují k výstavám, které jsou dostupné na internetu. (Desvallées a Mairesse, 2010, s. 38) Uvedené slovníkové heslo vnímáme sice jako poněkud nevyvážené (zmiňuje některé podružné aspekty, jiné naopak opomíjí), slovník jako celek je však užitečný, protože přináší potřebné vymezení muzeologických fenoménů současným jazykem.

Odlišný význam českých slov *výstava* (chápána jako krátkodobější akce) a *expozice* (jako stálá prezentace sbírkového fondu muzea) vyjadřují v angličtině termíny *permanent exhibition* nebo *long term exhibition*, což odpovídá

významu našeho slova *expozice*. Pro označení významu českého slova *výstava* se v angličtině používá rovněž *exhibition* a v případě, že uživatel hovoří v jedné výpovědi o expozici i výstavě zároveň, používá se k oddělení termínů přívlasek *short term exhibition* nebo *temporary exhibition*. Naproti tomu Waidacher (1999, 2000) a jeho slovenští překladatelé užívají pojem *výstava* jako nadřazený (*Ausstellung*) – viz dále.³

My chápeme muzejní expozice i výstavy jako základní muzejně-prezentační formy a v textu knihy využijeme toho, že čeština umožňuje jednoduše odlišit oba rozdílné významy obou označení: výstava jako krátkodobý projekt a expozice jako stálý, resp. dlouhodobý způsob prezentace sbírkových fondů určitého muzea. Vzhledem k tomu, že *expozice* se v českém jazyce spojuje výhradně (anebo především) s muzejním prostředím, budeme dávat přednost právě tomuto pojmu, a to i v názvu knihy, přestože některé dílčí případové studie uvedené v naší publikaci se týkají krátkodobých výstav. Na některých místech, kde to obsah dovoluje, budeme oba výrazy používat i jako synonymní, protože oba významy nemusejí být vždy ostře odděleny.



Obr. 1 Příklad naturfaktu z expozice Slovenského národného múzea v Bratislavě (foto Petra Šobánová, 2012)

3 Tento muzeolog pod pojem *muzejní výstava* zahrnuje stálé expozice, dočasné výstavy, marginální výstavy a veřejné studijní sbírky.

1.3 Základní formy muzejní prezentace

Jednou z tradičních forem prezentace je muzejní expozice a krátkodobá výstava. Jejich specifikem je snaha představit určitý abstraktní fakt (téma) pomocí konkrétních předmětů a zároveň skutečnost, že poznatky o tomto faktu nejen zprostředkovávají, ale pomocí muzeálií i dokládají. Vytvářejí tak reprezentaci či rekonstrukci reality – otázka realističnosti, zdařilosti a výstižnosti těchto rekonstrukcí je jedním z důležitých muzeologických problémů praxe i teoretické muzeologie a koneckonců i filozoficky zaměřených úvah o problému reprezentace světa.

Pro vytváření reprezentací pomocí prezentativní aktivity disponuje muzeum – kromě samotných sbírek – různě řešenými výstavními prostorami a výstavním fundem. Pro podporu sdělnosti prezentace koncipuje muzeum rovněž rozličné subsidiární prostředky textového, vizuálního nebo multimediálního charakteru.

V souvislosti s muzejní prezentací se používá pojem *ostenze*, který znamená ukazování, předvádění, prezentování. (Osolsobě, 2007) Prvek ukazování originálních věcí a komunikace prostřednictvím tohoto předvádění je snad nejpodstatnějším aspektem muzejní prezentace a také z hlediska poznávacích procesů je tím, co muzejní prezentaci odlišuje od jiných způsobů prezentování nějakých jevů (např. pomocí verbálních výpovědí, psaných textů, audiovizuálních vyjádření apod.) a co ji činí účinným edukačním médiem.

Muzejní prezentace se realizuje:

- jednak prostřednictvím různých prezentačních forem, nejčastěji v podobě expozic či výstav a dalších alternativních prezentací, resp. ostenzí, tedy způsobem lidského dorozumívání, ke kterému dochází prostřednictvím ukazování originálů věcí a jevů;
- jednak prostřednictvím přímo či nepřímo facilitovaných edukačních (resp. edukativních) procesů, které významně napomáhají účinku muzejní prezentace, reagují na slabiny ostenze a doplňují ji o účinnější komunikační a poznávací kanál, a efektivněji tak návštěvníkům zpřístupňují shromážděné prvky.

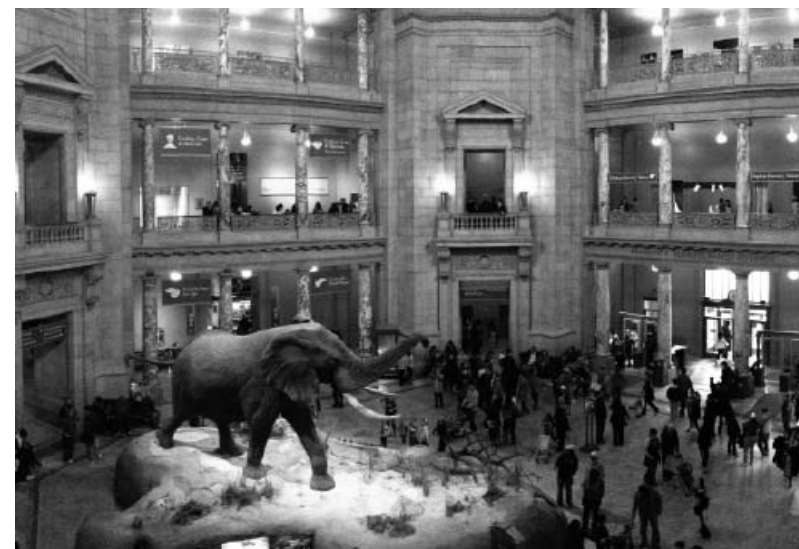
Přestože v minulosti docházelo k nepochopení mezi muzeology a pedagogy, dnes většina muzeí uznává potřebu zprostředkování obsahu svých expozic a uvědomuje si, že proces prezentace nekončí pouhým vystavením, resp. „ukázáním“ sbírkových předmětů. Základním muzeologickým postulátem je, že prezentace slouží ke zprostředkování poznání. (Stránský, 2000) Nemůže se proto zakládat na pouhém ukazování muzeálií, ale spíše na předá-

vání nového vědění a hodnot s muzeáliemi spojených. Také proto se do muzejních expozic zavádějí inovativní (často vyloženě didaktické) prvky, které umocňují jejich výpovědní hodnotu. Muzejní prezentace má nepochybně výchovný smysl, protože rozvoj lidského poznání, kultivace člověka a snaha vyvolat změny ve vědomí jednotlivců i společnosti jako celku (tedy výchova v nejširším slova smyslu) stojí v základu veškerého úsilí muzea a jeho pracovníků (podrobněji Šobáňová, 2012a).

Určujícím momentem muzejní prezentace je přímý kontakt subjektu (návštěvníka) s exponátem. (Stránská, Stránský, 2000, s. 72) Smyslem expozice je v tomto směru zajistit „globální“ (tedy nejen informativní, ale i emocionální, estetické a další) působení tezauru na subjekty. I když muzeologie vyzdvihuje tzv. „ontické působení objektu“ (tedy stávající působení objektu samotnou svou existencí) a považuje ho za účinnější než např. působení jiných nosičů informací (dokumentů, knih, databází), pochopení významu vystavených objektů zpravidla vyžaduje zprostředkování vědecké explikace týkající se předmětu, resp. skutečnosti, kterou předmět reprezentuje. Právě proto se v expozicích kromě předmětů samotných uplatňují i doprovodné informační a podpůrné materiály různého charakteru. Spolu s muzeáliemi vytvářejí hierarchii prvků, které poskytují informace objektové (vázané přímo na samotnou muzeálii), kontextové (vřazení muzeálie do souvislosti), grafické (informační nebo ilustrační obrazy a grafická znázornění) a textové (popisy předmětů, popisky), podrobněji viz Schouten (1983). V tomto smyslu hraje v expozici významovou roli umístění předmětů v prostoru, světlo i barva, prostorové řešení (hloubka, zaplněnost aj.), tvary expozičního mobiliáře aj. Stejně tak hrají nezastupitelnou roli grafické, resp. obrazové informace a prvky textové.

Mezi další prezentační formy patří kromě muzejních expozic a výstav různé typy edukačních či (polo)zábavních programů, které obvykle přímo navazují na expozice a výstavy. Dalším hojně využívaným prezentačním prostředkem – kde však již přímý kontakt návštěvníka s exponátem absentuje – je publikační činnost muzea, tedy vydávání různých popularizujících nebo odborných knih, katalogů k výstavám (někdy v podobě vědeckého katalogu), průvodců, pracovních sešitů a listů nebo dalších textově-obrazových materiálů vydaných v tištěné nebo elektronické podobě na některém z nosičů a nebo zveřejněných on-line. Stále více se k prezentaci využívají internetové stránky muzea, ale i různé portály nebo úložiště dat.

Na webových stránkách mohou muzea prezentovat své sbírky mnoha způsoby – od oblíbeného popularizujícího způsobu, kdy se zveřejňuje exponát dne či měsíce s doprovodnými informacemi, přes virtuální prohlídky expozic až po alternativní prezentace formou různých aplikací a nebo zřízením



Obr. 2 a 3 Nahoře pohled do klasické expozice Britského muzea v Londýně (foto Benkid77, 2009), dole prostory Smithsonian Institution National Museum of Natural History ve Washingtonu (foto Blake Patterson, 2012)



Obr. 4 a 5 Nahoře pohled do prostor galerie Uffizi ve Florencii, prototypu muzea umění (foto Sailko, 2006), dole LENTOS Kunstmuseum Linz (foto Petra Šobánková, 2013)

různě pojatého repozitáře,⁴ tedy schránky nebo zdroje, kde má návštěvník k dispozici digitální obsah vztahující se ke sbírkám a k odborné a prezentační činnosti muzea. Muzea také mívají svůj kanál na You Tube, zapojují se do prezentace formou různých národních nebo nadnárodních portálů, úložišť nebo digitálních knihoven a své sbírky prezentují i na sociálních sítích, u nás zejména na Facebooku. Všechny tyto klasické i netradiční způsoby muzejní prezentace přispívají k rozšiřování působnosti muzeí a naplňování jejich poslání jako stálých neziskových a veřejně prospěšných institucí, které jsou otevřeny veřejnosti, získávají, uchovávají, zkoumají, zprostředkovávají a vystavují „hmotné doklady o člověku a jeho prostředí za účelem studia, vzdělání, výchovy a potěšení“. (ICOM, 2001)

1.4 Muzejní exponát

Proces muzealizace vede ke vzniku muzeálií a v jeho pozadí stojí přesvědčení, že naše univerzum utvářené souhrnem hmotných i nehmotných prvků, resp. skutečností může být pochopeno skrze určitý omezený počet vybraných zástupců těchto prvků. Tyto prvky jsou součástí sbírek a sbírkové předměty, které tvůrci expozice vyberou jako nejvhodnější prezentační prostředky a nejnázornější nositele uvažovaného sdělení, se umístěním do výstavy nebo expozice stávají exponáty. Je vhodné připomenout, že jen malá část všech sbírkových předmětů, které muzea uchovávají, se stává exponáty. Exponování, tedy umístění do expozice, a veřejné prezentace se dočká jen určitá pečlivě zvolená skupina sbírkových předmětů, a to na základě uplatnění řady hledisek (vedle jejich souvislosti s tématem se zvažuje i hledisko ochrany předmětů nebo jejich předpokládané působnosti).

Tvůrci expozic vytvářejí obraz, model reality pomocí omezeného počtu různých druhů jejich zástupců. Jde přitom obvykle o jeden z těchto typů:

- o **exempla**, resp. exempláře, tedy intencionálně vybrané vzorové příklady určitých skutečností⁵ (příkladem může být dermoplastický preparát nějakého savce),
- o **relikty**, tedy dochované pozůstatky nějaké skutečnosti (pak obvykle prezentujeme všechny reliktní předměty, jichž existuje jen omezený po-

⁴ Z anglického *repository*, tedy schránka, úložiště, zdroj; pojem se užívá zejména v informatice.

⁵ Z latinského slova *exemplum* také vzniklo pojmenování *exemplární*, tedy *příkladný*, a nebo *exemplář*, tedy vzorek zastupující nějakou skupinu stejnorodých předmětů.

čet; příkladem může být kosterní pozůstatek primitivního savce z doby triasu),

- o **unikáty**, zcela jedinečné exempláře (např. ostatky určitého konkrétního, něčím výjimečného zvířete, tedy jediná, a proto i významná věc svého druhu),
- o **předměty raritní**, které svou výjimečností pomáhají ujasňovat to, co je typické (za příklad poslouží kostra savce s defektem končetiny a nebo preparát ptakopyska podivného, tedy savce, který nerodí živá mláďata, ale klade vejce).

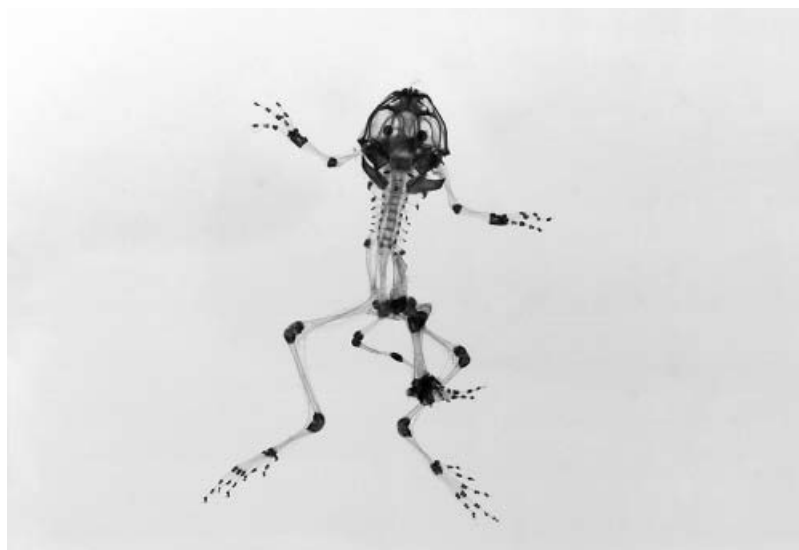
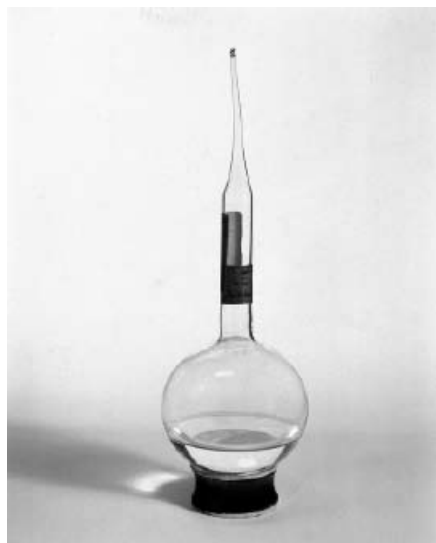
Zvláštním typem exponátů jsou přitom **umělecká díla**, která nelze jednoznačně zařadit ani k jednomu z výše uvedených typů (byť mohou být např. reliktní nebo příkladné a zajisté jsou unikátní). Jde o specifické muzeálie, jejichž symbolická funkce je jiné povahy: nevystupují primárně v roli autentického svědka nějaké události nebo zástupce určité skutečnosti (i když také tímto způsobem mohou v muzejní prezentaci vystupovat) a mnohdy odkazují samy k sobě jako zvláštnímu symbolu i pozoruhodnému konglomerátu smyslově vnímatelné formy a významu. Praxe (stejně jako i náš výzkum) ukazuje, že umělecká díla si „vynucují“ specifický způsob prezentace odlišný od prezentace jiných typů exponátů (viz kapitola *Klasifikace expozic podle přístupu k muzeálii* a kapitola *Principy a strategie uplatňované v expozicích prezentujících výtvarné umění a kulturu*).

Ponechme nyní stranou typologii exponátů a vraťme se k problému vytváření modelu světa pomocí hmotných zástupců kulturní nebo přírodní skutečnosti. Výše představeným způsobem se koncipovaly novověké sbírky i jejich prezentace a s cílem nabídnout srozumitelný obraz světa nebo dílčích jevů se vytvářejí rovněž současné alternativní prezentační formy. Vychází se z předpokladu, že originální doklady nesou autentické poselství o procesech a jevech v konkrétním prostředí, jehož byly před přenesením do muzea integrovanou součástí. Toto svědectví je v předmětu imanentně obsaženo a může být jednak vědecky zkoumáno, znovu ověřováno a reinterpretováno a jednak komunikováno díky muzejní prezentaci. V ní probíhá převážně vizuální vnímání vnějších znaků daného předmětu a díky smyslovému vnímání a doprovodné explikaci je obsah nesený předmětem přejímán do vědomí návštěvníka (srov. Beneš, 1981, s. 43).

Jinak řečeno: během muzealizace dochází k transformování originálních prvků nesoucích původní obsahy do role svědků těchto kulturních obsahů a hodnot, proto jsou muzeálie jakýmsi univerzálními reprezentanty těchto významů a hodnot, schopných zpětné výpovědi o nich. Zmíněné zástupné



Obr. 6 a 7 Nahoře exemplum z expozice *Militärhistorisches Museum der Bundeswehr* v Drážďanech (foto Tereza Hrubá, 2012), dole příklad reliktů – fragmenty mramorové nádoby z doby 2800–2300 př. Kr., Kéros (foto Science Museum, London)



Obr. 8 a 9 Nahore příklad unikátního předmětu – baňka francouzského chemika Louise Pasteura (foto Science Museum v Londýně, 2013); dole příklad rarity – kostra rosníčky zelené s nadbytečnou končetinou (foto Science Museum v Londýně, 2010)



Obr. 10 Příklad uměleckého díla – proslulá Niké Samothrácká v expozici pařížského Louvru (foto Marie-Lan Nguyen, 2007)

prvky, tedy muzeálie, mají tradičně hmotnou povahu, anebo jsou nějakým způsobem dokumentovány a fixovány – ať již na hmatatelném médiu, nebo v současnosti i ve virtuálním prostoru.

Muzeálie jsou doklady o vývoji přírodního prostředí a lidské společnosti, jsou přímým svědectvím o dějích minulých i současných. Jde o doklady s mimořádnou poznávací a kulturní hodnotou, které je třeba vyhledávat vědeckými cestami, určovat je a dokumentovat všechny jejich relace k původnímu prostředí. Každá z muzeálií nabývá významu zvláště tehdy, když je součástí širšího sbírkového fondu, plnohodnotně reprezentujícího zvolený výsek skutečnosti. (Stránský, 1972)

Muzeálie jsou autentickými svědky nějakého fenoménu a nesou svědectví o něm. Stránský (2005, s. 123) vystihuje jejich podstatu takto:

- jsou autentickými reprezentanty *pars pro toto* – jako ontická (tedy jsoucí v souladu s bytím, reálná) část zastupují určitý ontický celek;
- jsou ikonickými reprezentanty – mají konkrétní podobu vnímatelnou smysly;
- jsou informačními reprezentanty – umožňují poznání výše zmíněného fenoménu. (Výčet upraven.)

Sbírkové předměty, a tedy i exponáty, lze přitom členit na:

- naturfakty,
- mentefakty,
- artefakty. (Stránská, Stránský, 2000, s. 62)

Naturfaktem je výtvar a doklad přírody a přírodních jevů, jejich jednotlivých prvků a jejich vývoje. Může jít o přírodniny v původním stavu (např. minerály nebo rostlinné části) nebo o přírodniny upravené např. konzervováním (vycpaniny, lihové preparáty atd.). Mentefakt má podobu knihy, listiny, písemnosti či jiného média, které nese určitý jazykový komunikát, a je podkategorií artefaktu, tedy výtvaru člověka, resp. hmotného výsledku lidské práce či tvorby. (Beneš, 1978) Patří sem nejrůznější lidské výtvarky a výrobky a další doklady lidské činnosti, jako jsou umělecká díla, užité umění, řemeslné i průmyslově vyráběné výrobky, přístroje atp. V muzeích se velmi často prezentují také různé jevy a děje. Mohou přitom patřit k oběma kategoriím: např. fyzikální jevy jsou dokladem přírodních procesů, různé chemické procesy nebo technologické postupy jsou iniciovány činností člověka.

Harris H. Shettel (1973) nabízí poněkud odlišné členění muzejních exponátů, když je rozděluje do těchto tří základních kategorií:

- 1 Exponáty, které jsou zajímavé svou podstatou – obsahují důležitou historickou, společenskou a psychologickou informaci – pozornost návštěvníka je upoutána předmětem samotným, takže často nepotřebuje žádný další doprovodný materiál (např. kámen z Měsíce apod.). Setkání s takovým exponátem je především emocionálním zážitkem, protože uspokojuje potřebu lidí setkat se s nějakou podivuhodnou skutečností, která vzbuzuje nadšení a rozruch.
- 2 Exponáty, které mají primárně estetickou hodnotu – jde o umělecká díla, fotografie, ale třeba i sbírku minerálů. Také tyto exponáty vyvolávají emocionální zážitek, který však má hlubší charakter díky své vazbě na obtížně vysvětlitelný předmět studia estetiky. Setkání s takovýmto exponátem uspokojuje potřebu lidí být v kontaktu s krásou, osvěžit si smysly a rozšířit rozhled.
- 3 Exponáty, které mají vzdělávací roli – tyto exponáty vyprávějí nějaký příběh, vysvětlují úkaz, objasňují nebo dokládají určitý vědecký princip apod. Uspokojují potřebu lidí něčemu novému se naučit, porozumět věcem, které jim předtím nebyly jasné, rozluštit složité otázky, dát chaosu řád.



Obr. 11 Příklad exponátu s primárně estetickou, ale i historickou hodnotou; z expozice řeckého sochařství v Britském muzeu v Londýně (foto Stuart Smith, 2013)

Ponechme stranou, že vzdělávací roli mohou plnit i první dva zmíněné typy exponátů a zaměřme se na další související problém. Shettel (1973) totiž zmiňuje ještě další předměty, které nepatří ani do jedné z výše uvedených kategorií. Má na mysli například předměty (říká jim „ne-exponáty“), které vyplňují prostor výstavy a slouží k rozptýlení či hře, poskytují uvolnění a odpočinek od soustředění se na skutečné exponáty (to naznačuje, že Shettel klade rovnítko mezi exponáty a muzeálie). V mnohých předmětech dochází podle něj k překrývání takto vymezených kategorií. Beneš (1981, s. 66) takové předměty označuje za pomocné prezentační prostředky a rozlišuje mezi nimi:

- substituční prvky,
- referenční prvky,
- explikační prvky.

Vzhledem k důležité roli těchto prostředků a jejich stále častějšímu uplatňování se u nich zastavíme. První skupinou jsou substituční prvky, resp. substituty, které lze kategorizovat následujícím způsobem (Waidacher, 1999, s. 114–115):

- kopie – jde o opakování předlohy stejnou technikou a na stejném materiálu, avšak jiným autorem – nejčastější jsou kopie obrazů či soch;
- faksimile – jde o technicky vyrobené kopie, zcela věrné předloze a napodobující i vnější vzhled originálu (včetně materiálu) – nejčastěji jde o faksimile knih, kterými pak lze volně listovat, což je u vzácného originálu nepřipustné;
- reprodukce – dnes zhotovené nejčastěji fotografickou cestou – mohou však být nejen dvojrozměrné, ale i trojrozměrné, v tom samém či jiném měřítku;
- odlitky – první odlitek je zhotoven přímo z originálu otisknutím povrchu do měkkého materiálu a odlitím pomocí slepé formy (klasicky s použitím hlíny a sádry); odpovídá věrně originálu, avšak je z jiného materiálu a většinou postrádá povrchovou úpravu nebo vzhled originálního předmětu (polychromii, barevné kvality původních materiálů, např. mramoru);
- imitace – jsou napodobeninami vnější podoby předmětu, avšak bez ohledu na originální výrobní či řemeslný postup;
- rekonstrukce – jde o zhotovení napodobeniny autentického předmětu, který již neexistuje anebo z kterého se dochovala jen jeho část. Předmět je rekonstruován na základě dochovaných sekundárních dokladů o jeho podobě, případně z fragmentů (běžné jsou např. rekonstrukce archeologických vykopávek);

- modely – jsou to většinou zmenšená znázornění trojrozměrných předmětů – často v tom samém materiálu, v té samé formě, se stejnou strukturou, funkčností atd.;
- makety – jde o vnější napodobeninu předmětu v jiném měřítku.

Ve Waidacherově přehledu z pochopitelných důvodů chybějí substituty digitální povahy, např. různé podoby digitálních reprezentací muzeálií, které se návštěvníkům prezentují na různých nosičích a stále častěji pomocí speciálních projekcí (holografie, interaktivní projekce a podobně). O substitutech Waidacher (tamtéž) podotýká, že v porovnání s bohatstvím originálu poskytují jen velmi chudý repertoár hodnot a nemohou tak výrazně působit na city návštěvníka jako autentické předměty. Pro výukové účely jsou však substituty velmi užitečné, zvláště proto, že zásada „hands-on“, tedy možnost dotýkat se volně exponátů, je v běžných muzeích uplatňována z pochopitelných důvodů jen velmi ojediněle.

Kromě substitučních prvků patří k běžným prezentačním prostředkům i **referenční prvky**, tedy ilustrativní materiál různého typu jako ilustrace, náčrty, dokumenty, schémata, fotodokumentace místa archeologického nálezu atd. (v tištěné anebo digitální podobě). Dále se uplatňují **prvky explikační**, jejichž funkcí je poskytnout výklad vystavených předmětů, objasnit obsahy, které nesou. Jde přitom o explikaci verbálními prostředky. Do dané skupiny je možné zahrnout i titul výstavy, podtituly, úvodní text, doprovodné texty ke skupinám exponátů, popisky předmětů a různé distribuční materiály, a to v tištěné nebo digitální podobě. Explikační prvky se dnes běžně kombinují s prvky referenčními – viz textové panely s obrazovými doplňky, informační tabule, informační kiosky nebo tablety s dotykovými displeji aj.

V Benešově členění postrádáme dnes velmi časté a oblíbené **didaktické exponáty**, tedy auditivní, vizuální, obrazové i technické pomůcky v podobě různých simulátorů, vědeckých hraček, hlavolamů, interaktivních stanovišť, ale i kiosků s digitálním obsahem typu elektronických her, animací, kvízů, databází. Může jít také o zásuvky nebo stolky s „hands-on“ exponáty, didaktickými hračkami a pomůckami, různé projekce a zvukové stopy, audio-vizuální efekty aj. Stejně tak v Benešově přehledu chybějí dnes velmi hojné **zábavní prvky**. Pod toto označení lze zahrnout různé herní nebo odpočinkové zóny, stolky s hračkami, herny, prvky s humornými aktualizacemi tématu, dětské textové a obrazové panely, „hands-on“ herní prvky apod.

Exponáty, které nejsou muzeáliemi, dnes nacházíme v expozicích stále častěji. Proměňuje se také poměr zastoupení autentických sbírkových předmětů a prvků substitučních, referenčních a explikačních, a to ve prospěch



Obr. 12 a 13 Příklad originálního dokladu (kostra tyrannosaura) a jeho substitutu (foto Pixabay, 2014)

prvků „doplňkových“. Lze to chápat jako snahu podpořit sdělnost exponátů a reakci na slabiny klasické muzejní prezentace postavené na nekontextuálním, formalistickém vystavování sbírek. Vrátime-li se k didaktickým exponátům, je potřeba upozornit na fakt, že tyto expoziční prvky často neplní pouze roli subsidiární – ba naopak se stávají plnohodnotnými reprezentanty určité skutečnosti – obdobně jako muzeálie. Postrádají sice autentičnost, unikátnost a kulturní hodnotu sbírkových předmětů, jejich výpovědní schopnost však může být i tak velmi vysoká, ba vyšší než u muzeálií.

Může jít o didaktické hračky, demonstrace či různé herní prvky, které můžeme řadit pod kategorii didaktických prostředků, resp. didaktických exponátů. Ne všechny didaktické prostředky – mezi něž podle Malacha (1993) patří učební pomůcky, technické výukové prostředky, organizační a reprografická technika, výukové prostory a jejich vybavení a vybavení pedagoga a žáka – však lze chápat jako exponáty. Jde často pouze o doprovodný materiál. Jindy je jejich role naopak primární, jak jsme poukázali výše. Didaktický exponát je pevnou součástí expozice a jeho cílem je napomoci porozumění prezentovaným skutečnostem a podpora návštěvníkova poznávání a osvojování nového vědění v muzeu. Podrobněji se jim věnuje kapitola *Didaktické a zábavní prvky v expozicích*.

Upravená typologie muzejních exponátů by pak mohla vypadat takto:

- exponáty-muzeálie,
- exponáty nemuzeální hodnoty:
- substituty,
- didaktické exponáty,
- zábavní exponáty.

Působnost exponátů pak podporují různé doplňkové prvky (nemají povahu objektů) těchto typů:

- substituční prvky,
- referenční prvky,
- explikační prvky,
- smíšené prvky.

Označení exponát přitom používáme pouze v případě, že daný expoziční prvek nemuzeální hodnoty nese vlastní význam, to znamená, že není pouhou explikací nebo referencí, jež nevystupuje sama za sebe, nýbrž tvoří doplněk vystavené muzeálie nebo exponátu nemuzeální hodnoty. Také exponát např. v podobě didaktické hračky často pochopitelně potřebuje svou explikaci. Exponát má obvykle prostorový charakter (jde o objekt), i když možnosti



Obr. 14 a 15 Příklad referenčních a explikačních prvků z expozice Slovenského národného múzea v Bratislavě (foto Petra Šobáňová, 2012)

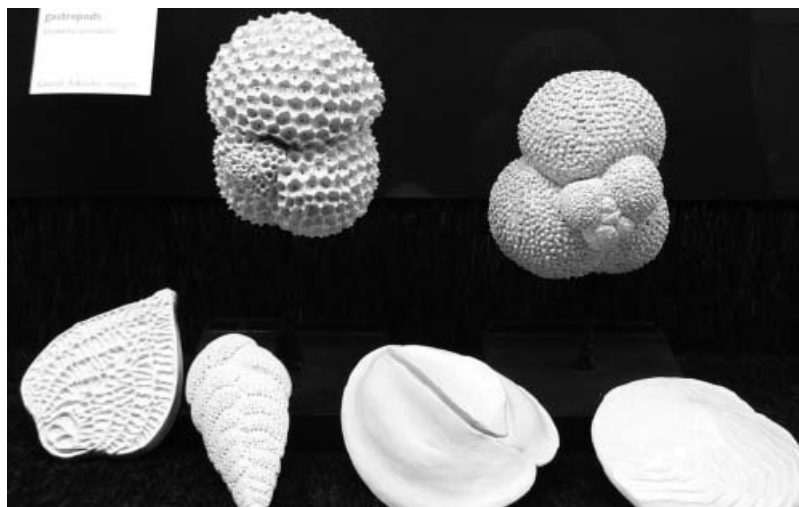
nových médií a dnešní všudypřítomná intermedialita ztěžují jakékoliv pevné vymezení.

V expozicích se setkáváme i se součástmi doprovodných uměleckých instalací i s expozičními prvky na pomezí fundu a exponátu. Je vidět, že se značně vzdalujeme od klasického vymezení J. Beneše (1981), ale máme pro to své důvody podložené výzkumem. Praxe ukazuje, že klasickou definici exponátu je třeba pozměnit, protože právě např. didaktické exponáty jsou v řadě expozic zcela plnohodnotnými exponáty, a nikoliv pouhými doplňky. Jejich role při prezentaci určité metaskutečnosti je totiž primární, nikoliv doplňující.

V expozicích nacházejí stále pevnější místo také různé technické prostředky, z nichž mnohé mají rovněž povahu exponátu, nejen referenčního nebo explikačního doplňku muzeálie. Patří sem auditivní, vizuální a audio-vizuální technika, která umožňuje různé typy projekcí, ať již na volnou projekční plochu nebo ve speciálně uzpůsobeném prostoru. Oblíbenými se staly fotorámečky, tablety, interaktivní tabule a informační kiosky obsahující data, rozšiřující informace textového, obrazového, auditivního nebo audiovizuálního charakteru, výukové a zábavní počítačové programy, тренаžéry nebo e-learningové aplikace. Vzhledem k tomu, že se tyto technické prvky staly pevnou součástí expozic, plní i ony roli muzejního exponátu. Stávají se proto také předmětem zájmu architekta nebo designéra výstavy, a v praxi se tak můžeme setkat s mnoha zajímavými podobami těchto technických prvků.

Ke všem „náhradním prostředkům“ Beneš (1981) poznamenává, že je nelze klást na roveň originálů a že muzeum by nemělo prezentovat problematiku, k níž nejsou k dispozici originální doklady v podobě sbírkových předmětů – takovou prezentaci nelze podle tohoto autora považovat za **muzejní**. Specifikem muzejních expozic a výstav je primární a nezastupitelný vyjadřovací prostředek ve formě originálního výtvaru jako autentického svědectví o prezentované skutečnosti. (viz Beneš, 1981, s. 45)

Přes stěžejní postavení muzeálií v muzejní prezentaci nelze opomenout fakt, že se čím dál více objevují názory zpochybňující primární postavení autentických předmětů a tvrdící, že skutečná hodnota muzea nespočívá v uchovávání předmětů, ale spíše v uchovávání informací, které se k nim váží (viz např. McDonald a Alsford, 1991). To úzce souvisí s tím, co již bylo řečeno, totiž že tezaurus v podobě sbírkových souborů sám o sobě neexplikuje vlastní významy – nositelem informací a vědeckou explikací nějakého jevu se stává teprve badatelskou aktivitou člověka, který z tezauru vytváří informační médium (viz Stránský a Stránská, 2000). Vědění o skutečnosti sice vychází ze sbírek a dalších zdrojů, avšak utváří se tvůrčím zpracováváním informací, jejich ověřováním, tříděním, komparací, systematizací a dalšími postupy.



Obr. 16 a 17 Příklady substitutů z expozice Slovenského národného múzea v Bratislavě; nahoře klasický substitut v podobě zvětšeného modelu naturfaktu; dole substituční prvek digitální povahy – digitální herbář (foto Petra Šobáňová, 2012)



Obr. 18 a 19 Didaktické a zábavní exponáty v Regionálním muzeu a galerii v Jičíně – muzeu hry (foto Petra Šobáňová, 2013)



Obr. 20 a 21 Didaktický exponát v Techmania Science Center v Plzni (vysílač rádiových vln); dole pohled do dnes již přebudované expozice téhož centra s herní zónou (foto Petra Šobáňová, 2012)

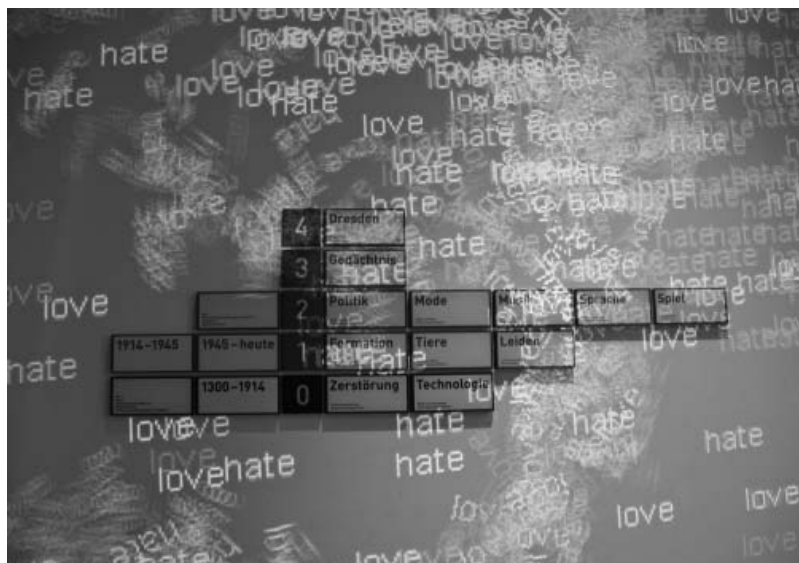
Proto některá muzea přistupují raději k vystavování různých dalších nositelů informací, aniž by nutně musely mít povahu muzeálie. Existují dokonce muzejní expozice, kde tento typ exponátů převažuje a nejde nikterak o zcela nový rys muzejní kultury – dále připomeneme Neurathovo muzeum z roku 1924 a science centra rozvíjející se v druhé polovině 20. století v USA i v Evropě. Stále častější uplatňování nových médií umožňuje vytvářet expozice multimediální, které stále méně stavějí na hmotných exponátech, jako spíše na jejich digitální reprezentaci a multimediální projekci digitálního obsahu.

Tato tendence souvisí mimo jiné s tím, že muzea jsou dnes čím dál více vystavována složitému rozhodování týkajícímu se rozsahu sbírkových fondů. Finanční prostředky jsou omezené a depozitáře často vyčerpaly svou kapacitu. Dokladovací funkci muzeálií navíc v některých případech může digitální reprezentace původního předmětu plnit lépe než zkáze podléhající vzorek. Jistě v brzké době nedojde k tomu, že by muzea přestala shromažďovat a uchovávat fyzické předměty a namísto toho sbírala informace, avšak diskuse o rozsahu, charakteru a potřebnosti sbírek bude aktuální.

Sbírkové předměty stále jsou a budou nejvíce ceněným specifickým muzejních výstav a spolu s různými nezbytnými doplňky zastávají v muzejní kultuře roli primárního komunikačního prostředku. Ne vždy tomu tak ale musí být a některé prezentace muzejních sbírek se skutečně mohou obejít bez vystavení fyzických předmětů. Podle Deana (1994) jsou takové prezentace čistě informační a mnohdy existují oprávněné důvody k využití právě takovéto formy prezentace. Jedinečnost muzejních výstav ale spočívá právě v tom, že pracují se skutečnými, autentickými předměty.

Na závěr bychom rádi ještě zmínili zajímavou skutečnost, se kterou se lze v muzeích setkávat stále častěji. Exponátem se totiž může stát i samotný výstavní prostor. Děje se to v případě, že jde o prostor pojatý jako umělecká instalace, nebo v případě, kdy estetická kvalita prostoru zastiňuje samotné exponáty a doprovodné expoziční prvky. To se týká i tradičních památkových objektů nebo výjimečných architektonických děl, kam návštěvník přichází obdivovat uměleckou hodnotu exteriéru nebo interiéru – a z tohoto pohledu je prostor hlavním „exponátem“.

Všem zmíněným inovativním prvkům současných muzejních expozic věnujeme později samostatnou kapitolu (viz 8. kapitola s názvem *Současné muzejní expozice a jejich inovativní prvky*) a budeme je sledovat také při analýze současných expozic českých muzeí, která tvoří jádro druhého svazku naší knihy.



Obr. 22 a 23 Umělecká instalace v Militärhistorisches Museum der Bundeswehr v Drážďanech v podobě projekce Charlese Sandisona s názvem *Láska a nenávisť* (foto Tereza Hrubá, 2012)



Obr. 24 Z aktivní návštěvnické zóny v National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobáňová, 2014)

1.5 Prezentace exponátů versus prezentace tématu

Exponáty mají sice v muzejní expozici stěžejní místo a spolu s doplňkovými prvky a výstavním fundem tvoří obsah expozice, přesto však muzejní expozice prezentuje nikoliv předměty, nýbrž určité téma. Tématem rozumíme široký komplex významů sdružených do souhrnného námětového okruhu, jehož zprostředkování slouží vše, co se v expozici nachází: originální, didaktické nebo substituční objekty a další pomocné referenční nebo explikační prvky. Cílem expozic zajisté není pouze to, aby návštěvník spatřil vystavené předměty a identifikoval je, ale aby porozuměl širším souvislostem těchto objektů a spojil si je právě s kontextově pojímaným východiskem prezentace, s tématem.

Téma je východiskem prezentace, konceptem stojícím „za expozicí“. Má být mnohovýznamové a plastické, je kontextově uvažovaným základem muzejních prezentací a integrujícím faktorem expozic. Z hlediska tematického zaměření mohou expozice prezentovat pouze izolovaný fenomén, anebo fenomény vzájemně propojené, případně fenomény nahlížené různými obory. Téma lze posuzovat z hlediska jeho společenské aktuálnosti a souvislosti se životem návštěvníků nebo lze identifikovat témata absentující. V tomto směru je často kritizovanou skutečností, že muzea se projevují téměř výhradně jako konzervativní instituce, které prezentují témata osvědčená, nekonfliktní (viz Šuleř, 1997, a závěry našeho výzkumu – viz 2. svazek knihy).

Zaměření a účel muzejní expozice, stejně jako její téma, jsou určeny tvůrcem výstavy. Výstavy se proto různí a Dean (1994, s. 4) se domnívá, že je lze umístit někam na pomyslnou čáru vedoucí od jednoho pólu expozic zaměřených na sbírkové předměty k pólu druhému, na němž se nacházejí expozice „zaměřené na koncepci“. Podle citovaného autora to znamená, že expozicím dominují buď samotné předměty, nebo nějaká vůdčí idea, myšlenková osnova. Jinak řečeno se autor výstavy buď zaměří na sbírkový předmět jako takový, anebo na informace, jichž je exponát nositelem, resp. vědění v určitém oboru, s nímž předmět souvisí. Tato Deanova dichotomie podle našeho názoru souvisí právě s problémem tématu expozic.

Dean (1994, s. 4) klade na jeden konec pomyslné linie prezentaci sbírkových předmětů, která je, jak sám uvádí, „prezentací čistě kvůli předmětu samotnému“ (a my dodáváme, že je prezentací ne-tematickou). Taková prezentace není doplněna žádnou interpretační informací a Dean ji připodobňuje výstavce předmětů na polici v obývacím pokoji. Jediným záměrem „tvůrce“ takové prezentace je naaranžovat předměty pokud možno atraktivně a spoléhat se na to, že za nás vše řeknou svým vzhledem, samotnou svou existencí.

Dodejme, že tento typ výstav je typický pro výstavy galerijního typu, avšak výstavy uměleckých děl nebývají jedinými takto pojatými výstavami. Lze se s nimi stále setkat i v etnologických, přírodovědných a dalších expozicích.

Druhým extrémem je podle Deana (tamtéž) pouze prezentace informací (resp. tématu), v níž nejsou autentické sbírkové předměty vůbec přítomny anebo mají jen marginální význam. Informace jsou na takto pojatých výstavách návštěvníkům předávány výhradně prostřednictvím textu a grafických prvků, podobně jako je tomu u školních učebnic anebo didaktických obrazů. Účelem takových výstav, které jsou obvykle tvořeny výstavními panely s textovým a vizuálním obsahem, je předat návštěvníkům pokud možno účinně takovou myšlenku či soubor úvah, o jejichž důležitosti a potřebnosti pro návštěvníka je přesvědčen tvůrce prezentace.

Není zcela zřejmé, kam bychom měli v rámci dané klasifikace zařadit výstavy, na nichž jsou sice prezentovány exponáty (prostorové objekty), jde však o exponáty didaktického charakteru, nikoliv o muzeálie. Takovéto exponáty typické pro dětská muzea nebo science centra (např. simulátor zvířecího vidění, model lidského těla, simulátor zemětřesení, model vodní elektrárny apod.) jsou nositelem informace, demonstrují nějaký poznatek nebo simulují určitý jev. Exponáty v podobných expozicích hrají primární úlohu, jejich úkolem však je názorný a sdělný způsob přenosu informací i koncepcí.

Odhlédneme-li od výše zmíněného typu výstavy, který se Deanově klasifikaci vymyká, můžeme konstatovat, že většina běžných muzejních výstav se pohybuje někde mezi oběma krajními póly linie vedoucí mezi předmětem a informací, resp. tématem. Málokdy dochází ke skutečně extrémním výkyvům. Případná dominance jednoho aspektu nad druhým však určuje, zda je výstava zaměřená spíše na výstavní předmět, nebo na koncepci (téma), anebo je kompromisem mezi oběma krajnostmi. K možným a častým kombinacím podle Deana (1994, s. 4–5) patří tyto:

- výstavy zaměřené na předmět, u kterých jsou klíčové sbírky; vzdělávací informace jsou zde omezené, vztahy, hodnoty a skryté či nepřímé vyjádřené významy nejsou nijak významně rozpracovány. Tvůrce výstavy využívá přímý estetický či klasifikační přístup k prezentaci – a jak bylo řečeno, tímto způsobem je obvykle prezentováno umění;
- výstavy čistě zaměřené na koncepci (téma) – pozornost je zde soustředěna na informaci a na účinný přenos informací (zprostředkování tématu), nikoliv na sbírkové předměty;
- někde uprostřed linie se nacházejí takové výstavy, jejichž tvůrci si jsou vědomi dvojího poslání muzea: vytvářet sbírky a využívat je v procesu vzdělávání návštěvníků;

- tematické výstavy – jsou svým pojetím blíží výstavám zaměřeným na předmět – sbírky jsou však uspořádány k určitému tématu a výstava obsahuje i některé základní informace o předmětech (např. název, identifikaci a stručnou legendu). Je obvyklé, že tvůrci takovýchto výstav připravují ještě doprovodný zdroj informací, katalog, který návštěvníkům nabízí potřebné interpretační informace, na výstavě absentující;
- naopak blíže výstavám zaměřeným na koncepci se nacházejí tzv. vzdělávací výstavy, které se podle Deana (1994) skládají z přibližně 60 % informací a 40 % předmětů. Velký důraz se zde kvůli optimálnímu přenosu informací klade na textový doprovod výstavy.

Je zřejmé, že neexistuje jasná demarkační čára mezi představenými přístupy a že tvůrci výstav poměr mezi informacemi a předměty libovolně „mixují“. Nelze ani říci, že jeden z obou pólů je vždy vhodnější než druhý – i když současné poznatky o poznávacích procesech jasně ukazují, že přístup „konceptní“ je vhodnější. Každý typ muzeálie i námět výstavy si však žádá individuální přístup. Dean (1994) je toho názoru, že rozhodujícím faktorem při volbě typu výstavy je jednak druh informace, která bude předávána, a dále odpovědná úvaha o nejvhodnější kombinaci předmětů a informací, která by co nejvíce podpořila celý komunikační proces. Tato volba by však měla být vždy záměrná, nikoliv nereflektovaná, náhodná. Měla by vycházet z dobře promyšleného libreta a scénáře výstavy (viz dále) a rovněž by měla korespondovat s cíli a posláním instituce a vycházet ze znalostí specifík cílové skupiny výstavy. Ať již se tvůrci rozhodnou pro jakoukoliv polohu, měli by si být vědomi konsekvencí dané koncepce. Rozpaky budí expozice, jejichž tvůrci sice proklamují jejich výchovnou roli, avšak ve skutečnosti se podobají výše zmíněným obývacímu policím s předměty.

Deanovo rozdělení je cenné tím, že ukazuje póly muzeologického uvažování o optimální prezentaci vycházející buď ze sbírek (muzeum disponuje sbírkami a při své snaze prezentovat je hledá propojující téma), anebo z tématu (resp. koncepce), pro jehož ilustraci a podání hledají tvůrci expozice sbírkové předměty a další výrazové prostředky. Dean také výstižně ukazuje, že byt jsou autentické předměty oceňovaným specifickým muzejních expozic, názor, že je stačí pouze vystavit a nechat promlouvat samy za sebe, je překonaný a neopodstatněný. Výstavy, kde dochází k minimální interpretaci předmětů, nazývá Dean (tamtéž) „otevřenými sklady“ a považuje je za projev zastaralé výstavní metodologie, opodstatněné pouze ve výjimečných případech.

Typicky je první pól reprezentován výstavami galerijního typu nebo výstavami unikátních předmětů, příkladem druhého extrému mohou být Neu-

rathovy pokusy (viz dále) a nebo některé expozice ve science centrech a dětských muzeích. V nich se k tomuto typu prezentace přistupuje zejména proto, že odpovídá zásadám „hands-on“, interaktivity a poznávání skrze aktivitu, anebo kvůli tématu, které lze v některých případech předměty ilustrovat jen obtížně.



Obr. 25 Příklad kombinace originálních předmětů, substitutů a informací v expozici Slovenského národního múzea v Bratislavě (foto Petra Šobáňová)



Obr. 26 Příklad informačního panelu v expozici Ars Electronica Linz (foto Petra Šobáňová, 2014)



Obr. 27 a 28 Pohled do výstavy *Museum Ludwig Goes Pop* (2014) v Museu Ludwig v Kolíně nad Rýnem; v expozici samotné chybějí jakékoliv informace kromě identifikačních popisků – tvůrci je však nabízejí formou hojných doprovodných materiálů (foto Petra Šobáňová)

2

Muzejní expozice jako komunikační a edukační médium

V této kapitole se zaměříme na muzejní expozici z hlediska procesu komunikace a edukace. Představíme modely situací, v nichž mluvčí pomocí sdíleného kódu komunikuje určitý obsah směrem k adresátovi a v nichž přitom dochází k nějakému druhu učení. Tyto modely budou aplikovány na prostředí muzea a explikací obou procesů usilujeme o objasnění interakce exponátu (expozice) a návštěvníka a navrzení postupů, které by mohly podpořit jejich úspěšnost. Zatímco předpokladem úspěšnosti komunikačního procesu je společný kód sdílený oběma účastníky komunikace, mluvčím i adresátem (v našem případě jde o muzejní „jazyk“, tedy komplex výstavních prostředků a postupů), v případě procesu edukačního je předpokladem úspěchu – mimo jiné – uplatnění známých pedagogických zásad, které se pokusíme aplikovat na prostředí muzejní expozice.

2.1 Muzejní expozice jako *message*

Z běžného života všichni známe komunikaci mluvenou a psanou, komunikací je však i muzejní prezentace, protože i na ni lze uplatnit různé modely komunikace, včetně klasického Jakobsonova modelu jazykové komunikace s šesti známými konstituenty: původcem a příjemcem, kteří si prostřednictvím nějakého kanálu (*contact*) směřují zprávu (*message*) odkazující k určitému kontextu (*context*). Úspěšnost celého komunikačního procesu zajišťuje sdílený kód (*code*). (Jakobson, 1960, Gvozdiak, 2014)

Osolobě (2007) přistupuje ke komunikaci odlišným způsobem: rozlišuje její dva základní druhy a spojuje je s problémem poznání. Rozeznává komunikaci prezentativní (ostenzivní), během níž se prezentuje (poznávacím aktivitám druhého člověka dává k dispozici) sám originál, a dále komunikaci ne-prezentativní, reprezentativní, v rámci níž se komunikuje pomocí „reprezentamin“, „modelů“. Během ne-prezentativní komunikace se neprezentuje konkrétní originál, nýbrž re-prezentuje či pre-prezentuje (předzpřítomňuje) určitá poznávací náhražka. Osolobě (2007) zdůrazňuje, že právě výstavy unikátů, muzejní expozice, prohlídky pamětihodností, ale i různé exkurze či nemuzejní výstavy jsou typickými příklady ne-representativních druhů komunikace, tedy příklady komunikace ostenzivní. Ta se jistě vyznačuje určitými zvláštnostmi (např. oproti komunikaci pomocí jazyka), které je třeba zkoumat, je však třeba také připomínat, že muzejní expozice v sobě většinou různě kombinuje jak komunikaci prezentativní (ostenzivní), komunikaci ne-prezentativní (reprezentativní), ale i jazykovou. Složitost problému přitom dále zvyšuje fakt, že muzejní expozice pomocí originálů, neoriginálních reprezentací a jazykových explikací sama vytváří reprezentaci světa, jeho více či méně výstižný model. Pomocí prezentativní, resp. hybridní komunikace se tak komunikuje model, reprezentace. Toho si všímá také Dolák (2013), když upřesňuje, že muzejní expozice patří do obou typů, jež vymezil Osolobě. Vystavují se zde exponáty, muzeálie (a jde tak o prezentativní typ), ty však často zastupují celou třídu podobných věcí, a jsou tak v roli reprezentantů.

Zajímavá je rovněž relace mezi ostenzivní komunikací a komunikací jazykovou – obě se přitom v rámci muzejní prezentace uplatňují hojnou měrou. Komunikace prostřednictvím muzejní expozice má s komunikací verbální některé vlastnosti společné, dalšími znaky se však výrazně odlišuje. Souvislost mezi verbální a muzejní komunikací se zakládá především na faktu, že expozice vzniká na základě textu (viz pojmy *libreto* a *scénář*, běžně používané v muzejní praxi), a také proto muzejní expozice běžně obsahuje mluvené a psané komunikáty. Odlišnost spočívá v uplatnění hmotných dokladů kulturních nebo přírodních skutečností v procesu muzejní komunikace. Tyto doklady přitom nejčastěji vnímáme pomocí zraku, méně často i jinými smysly – jde tedy většinou o komunikaci vizuální, přesto však specifickou díky hmotné povaze muzeálií, a tím i odlišnou od běžné vizuální komunikace.

Komunikátem obecně rozumíme určitý jazykový nebo mimojazykový projev, promluvu nebo zprávu. V kontextu muzejní prezentace může být komunikátem expozice jako celek, ale i její dílčí segmenty, např. jednotlivé textové panely, promluva kurátora na videu promítaném u skupiny exponátů, tj. jazykové komunikáty, nebo jednotlivé expoziční celky postavené na pů-

sobení vystavených předmětů a jejich referenčních a explikačních doplňků. V tomto případě jde o uplatnění nejazykových komunikátů nebo komunikátů smíšených.

Ať již je médiem, resp. kanálem komunikace cokoliv, její dílčí prvky jsou vždy organizovány, resp. pořádány podle účelu této komunikace. Proto je obzvláště důležité, aby tvůrci expozice nebo vedení muzea jako celku jasně formulovali cíle svého snažení, resp. poslání expozice. Samotné médium povahu komunikace rovněž významně ovlivňuje, takže určité zvláštnosti vyplývají právě z užití daného média. Proto je také určité médium (včetně muzejní expozice) nezastupitelné médiem jiným a nelze například předpokládat, že četba katalogu k výstavě nebo virtuální prohlídka muzea plnohodnotně nahradí osobní návštěvu expozice.

Komunikáty, v našem případě muzejní expozice, nesou rovněž viditelné známky svého zrodu a jeho okolností: projevuje se na nich nejen dobový kontext (podrobněji viz 3. kapitola), ale ukazují také úmysly svého původce (tvůrce expozice) a způsob jeho uvažování. O možných přístupech k tvorbě expozice budeme dále podrobněji hovořit a podrobněji je analyzovat.

Všeobecně se komunikáty, tedy i muzejní expozice a další formy muzejní prezentace, přizpůsobují rovněž očekáváním, schopnostem a dalším specifikům příjemce daných komunikátů (zde návštěvníka). Komunikáty jsou dále poplatné použitému kódu, tedy ustálenému způsobu, jakým se informace převádějí do jiné reprezentace za účelem jejich účinného a funkčního přenosu. V kontextu muzeologie se hovoří o „muzejním kódu“ nebo o „muzejní výstavní řeči“⁶ (Beneš, 1981, Dolák, 2013), jejímž specifikem je, že informace jsou kódovány do „řeči“ věcí, resp. hmotných dokladů rozličných kulturních a přírodních fenoménů. Na okraj připomeňme ještě Jakobsonův postřeh, že kód komunikace je stejně jako zpráva samotná sociální institucí a obě konstitutivní jednotky komunikace, zprávu a kód, není vždy zcela možné odlišit. Také kód, stejně jako zpráva, umožňuje totiž identifikovat mluvčího a jeho specifické vlastnosti.

6 Přesnější je podle našeho názoru hovořit o muzejním „jazyku“ – avšak v uvozovkách, protože pojem *jazyk* označuje plnohodnotný komunikační systém s některými základními atributy, z nichž některé se v muzejním „jazyce“ uplatňují (např. znakovost, historický rozměr) a jiné nikoliv (lexikální a gramatická rovina, systémovost, dvojí členění, produktivnost, svébytnost). Pojem „muzejní jazyk“, resp. „muzejní řeč“ je tak podle našeho názoru potřeba vnímat jako metaforické označení skutečnosti, že se tímto kódem (podobně jako jazykem) účinně popisují a vyjadřují nějaké skutečnosti, věci, jevy nebo abstraktní ideje. Jazyk v klasickém významu však stojí vždy v pozadí, protože jím jako návštěvníci uchopujeme prezentovaný obsah a jazykem své vědění transformované do muzejní prezentace komunikovali také její tvůrci.

Beneš (1981, s. 15) připomíná, že v muzeu se vystavuje téma, nikoliv doklady, muzeálie – ty mají v procesu muzejní komunikace roli prostředků. Znamená to, že muzejním kódem nejsou pouze izolované exponované předměty, nýbrž celý komplex výrazových prostředků zahrnující kromě muzeálií i exponáty jiného typu, doplňkové prvky a celkový „fyzický“ kontext expozice (od samotné budovy, přes výtvarné a architektonické řešení expozice, osvětlení, zvuky atp.). Muzejním kódem, „jazykem“, je tak celý komplex těchto dílčích elementů ve vzájemných vztazích a soustava možných variant jejich použití a skladby, podobně jako u jazyka jsou těmito elementy, základními jazykovými jednotkami, slova. Kanálem daného kódu, „jazyka“ prezentace, je muzejní expozice, pomocí níž tvůrce vysílá k návštěvníkovi určitou zprávu, sdělení.

Toto sdělení se však obvykle netýká exponátů samotných, nýbrž jejich širších souvislostí. Proto je nutné svědectví originálu doplnit výkladem jeho vztahů k původnímu kontextu a společenských významů, jež muzeálie samy o sobě nemohou vyjádřit. Beneš pojmenovává tři skupiny takových doplňků: obrazové (vizuální svědectví o původní skutečnosti), znakové (výklad, symbolické vyjádření procesů a jevů) a textové (textové informace o jevech a procesech na rovině výkladu této skutečnosti). Jejich cílem je pomocí návštěvníkům vidět za věcmi „život a práci lidí určitého prostředí a doby“ (Beneš, 1981, s. 44).

Základem muzejní prezentace jsou sbírky a podstatou stálé expozice či krátkodobé výstavy je vystavování předmětů, ať již jde o autentické sbírkové předměty, jejich substituty, nebo o exponáty jiného typu vážící se k podstatě sbírek (didaktické pomůcky, textové a obrazové panely, oživující expoziční prvky aj.). Prezentace zahrnuje kromě vystavování, resp. ukazování rovněž prvek „vyprávění“, určitý způsob „narativu“, a proto také Burcaw (1983) a další autoři prezentaci spojují nejen s vystavováním, ale také s interpretací. „Muzejní výstava je interpretující prezentace určitých situací pomocí autentických dokladů.“ (Waidacher, 1999, s. 149) V obdobném smyslu hovoří Beneš (1981, s. 13) o poselství výstavy, které se vyjadřuje muzejními prostředky. V expozicích se má všemožně podporovat komunikace, protože výstava je názorným sdělováním myšlenek a má vést k osvojování hodnot. (tamtéž) Komunikační roli výstav zdůrazňuje i Waidacher (1999, s. 147) a považuje je za specifické „poselství“, „zprávu“. Rovněž Dean (1994, s. 6) spojuje výstavy s výpovědí a interpretací a zdůrazňuje důležitost interpretačního procesu, který chápe jako proces vysvětlování, objasňování, předkládání nebo prezentování určitého chápání tématu či sbírkového předmětu.

Problematika interpretace je velmi široká a na muzejní expozice by bylo možné aplikovat teoretické přístupy, které od 2. poloviny 20. století formulovala řada autorů, jako U. Eco, J. Derrida, M. Foucault, P. de Man a další. Gadamer (1994) připomíná, že interpretce se dnes zdaleka netýká jen textů a slovní tradice, ale týká se také všech historických reliktiů. Lze tak podle něj mluvit třeba o interpretaci nějaké historické události, o interpretaci duchovních a mimických výrazů, o interpretaci nějakého chování atd. „Rozumíme tím pokaždé právě to, že smysl určité danosti, která se naskýtá k interpretaci, se neodhaluje bez zprostředkování a že je třeba se podívat dál, za bezprostřední smysl, chceme-li odhalit „pravý“ a skrytý význam.“ (Tamtéž, s. 2.)

Nutnost interpretace potvrzuje fakt mnohovýznamovosti muzeálie a dynamické proměnlivosti jejích významů. Podstatné je reflektování relativity jakékoliv interpretace, protože každý konkrétní výstavní projekt lze chápat jako zprávu, „message“ o dobově podmíněném poznání a o příslušnosti tvůrců výstavy k určitému názorovému táboru. Interpretaci muzeálií ovlivňuje erudice a kvalita tvůrců, jejich oborové zaměření, náboženské cítění i osobní postoje. Interpretace muzeálií je důležitým problémem muzeologie i muzejní pedagogiky, protože právě ona činí ústřední kvalitu muzejních předmětů, muzealitu, čitelnou a srozumitelnou. Veškeré socializační nebo zprostředkující snahy na interpretaci pevně spočívají. Interpretační postupy odhalují samotnou podstatu a smysl předmětů, se kterými se lze v muzeu setkat, a ukazují jejich aktuální, mnoha aspekty podmíněný význam.

Výstava či expozice je „výrazovým a oznamovacím médiem“, poselstvím, a to i ve smyslu sociálně-konstruktivistické teorie Bergera a Luckmanna (1999), která se zabývá procesem vytváření významů, jejich institucionalizací a transferem z generace na generaci prostřednictvím tradic a procesu socializace. Sociální konstruktivismus ústy těchto autorů postuluje významy a realitu jako nestálé sociální konstrukty, podobně jako realitu vytvářenou muzejní expozicí. Její význam a poselství jsou závislé na permanentně se měnících, dynamických procesech, podléhajících lidskému myšlení a jednání, stejně jako mezilidské interakci a současnému chápání světa.

Problém sociální konstrukce reality (podrobněji Berger a Luckmann, 1999) se často váže na znepokojivou debatu o médiích, která jsou stále masovějším a vlivnějším činitelem konstruujícím společenskou realitu a normalitu v rámci veřejně sdíleného společenského života. K médiím lze samozřejmě řadit i muzea (byť nejsou tak vlivná jako masově používaná média typu televize, novin a časopisů, tištěných i elektronických, nebo sociálních sítí) a také ona mají svou zodpovědnost plynoucí z jejich vlivu na utváření společenských norem či modelů.

Připomeňme ještě, že předpokladem vzniku muzejní expozice je sekundární muzejní selekce, tedy proces výběru předmětů z již tezaurovaného sbírkového fondu. Takto se selektují předměty s vysoce aktuální vypovídací schopností. (Waidacher, 1999, s. 148) Již proces této sekundární selekce lze chápat jako interpretační akt kurátorů, stejně jako jejich další práci s předměty, která ústí do vytvoření nového expozičního celku.

V tomto smyslu Stránský hovoří o mediaci tezauru. Pokud jednotlivé muzeálie vystavujeme, dosazujeme je do role exponátu, jehož působivost a výpovědní hodnota je závislá na něm a jeho schopnosti komunikovat nějaký obsah. V expozicích se však muzeálie zpravidla prezentují v komplexech, v rámci nichž se jejich jednotlivé prvky stavějí do významových vztahů. Tím se jejich působení násobí a vytváří se znaková soustava s větší a komplexnější výpovědní schopností. Tento proces Stránský označuje jako mediaci, „protože se jedná o záměrnou tvorbu, která směřuje ke kompozici komunikačního média“. (Stránská, Stránský, 2000, s. 72)

Toto médium hovoří především vizuálním jazykem a jeho tvorba primárně vychází z vědecké explikace témat, která tezaurus kolem sebe soustředí. Jde vlastně o prezentaci **vědění**, jehož produkce i prezentace předpokládá uplatnění celé řady vědních disciplín, které se na půdě muzea tradičně angažují. Stránský si všímá toho, že angažovanost těchto vědních oborů (jejichž primárním komunikačním prostředkem je odborný text) bez muzeologického vlivu mnohdy zapříchňuje podobu expozic jako „ilustrovaných knih“, resp. odborných textů, přestože „existuje zásadní rozdíl mezi čistě jazykovou (textovou) a ostenziální (ukazovací) komunikací“. (Tamtéž, s. 73.) Jazyk, kterým „hovoří“ expozice, má využívat vlastní specifické prostředky, k nimž kromě objektů samotných patří prostor, architektonické řešení expozice, grafické prvky, texty, barvy, zvuky, světlo, vůně, pohyb.

Beneš (1981) v tomto smyslu mluví o „muzejní výstavní řeči“, kterou chápe jako soubor vyjadřovacích prostředků v určitých vazbách a vztazích. Úkolem řeči je sdělovat nějaký obsah, komunikovat, předávat sdělení, jak jsme uvedli na začátku podkapitoly.

Všechny elementy muzejní expozice, dalo by se říci „zkušenostního“ prostředí, jsou navrhovány s jediným cílem, kterým je zapůsobit na diváka a ovlivnit jej. V tomto smyslu lze expozice považovat i za expresivní projev, jenž hraje důležitou roli v oblasti hromadných sdělovacích prostředků. Proto se Pearceová (Pearce, 1987) o výstavách vyjadřuje jako o uměleckých dílech a přirovnává je k románům či divadelním hrám, které se podobně jako expozice také zabývají určitým tématem a mají za úkol předat návštěvníkům (čtenářům, divákům) srozumitelné sdělení. V muzeu se to děje na základě

vybraných prvků z proměnlivého života, které jsou komponovány tak, aby vytvořily systém reprezentující určitou ideu. Jejich úspěch podle Pearceové závisí na sdílené vzdělávací zkušenosti a vlastní povaze člověka, na vnitřní integritě a na schopnosti výstavy vytvořit dojem. (Pearce, 1987, s. 182)

Na muzejní expozici jako významový komplex lze nahlížet buď prizmatem jednotlivých vědních disciplín, anebo k ní přistupovat jako k expresivnímu projevu. Lze na ni pohlížet také způsobem sémiotickým, který je zvláště vhodný kvůli pluralitě možných přístupů k prezentovaným muzeáliím. V intencích sémiotického přístupu pak muzeálie chápeme jako znaky, které svůj význam pro vnímatele nabývají jen tehdy, když je jim tím samým vnímatelem připsán. Stejně tak jedinečný význam pro společnost nabývají tehdy, když je jim danou společností dedikován. Význam sbírkových předmětů muzea může být proto velmi proměnlivý a je třeba je podrobovat stále reinterpretaci.

Sémiotika přistupuje k muzeu a výstavě podobně jako ke každému jinému pozorovatelnému sociokulturnímu fenoménu a chápe tyto instituce i jejich projevy jako důležité systémy, jako skrytou sociální logiku, jež je formována a sama formuje zapojené subjekty (k tomu podrobněji Umiker-Sebeok, 1991; Hooper-Greenhill, 1991).

Muzejní expozice je tedy „message“, zprávou v několika významech: vypovídá o prezentovaném tématu a zobrazovaných skutečnostech, zprostředkovává více nebo méně úspěšně autentické svědectví, které je imanentně obsaženo ve sbírkových předmětech, ale zároveň je zprávou o záměrech a postojích tvůrců expozice, jakož i o dobovém diskurzu, který v době vzniku expozice panuje a z něhož není pro současníky možné vystoupit. Významy, které muzejní expozice návštěvníkům předkládá, jsou sociálními konstrukty a jsou nestálé podobně jako model reality vytvářený muzejní expozicí. Významy předkládané muzeem sice obvykle přetrvávají ve společnosti déle, než trvá samotná expozice, avšak stejně jako tento prezentační celek podléhají lidskému myšlení a jsou závislé na současném chápání světa.

2.2 Interakce exponátu a návštěvníka

Sděluje-li muzejní expozice nějaké poselství, pak musí nutně mít také svého adresáta. Tím je návštěvník muzea, který je jedním z článků komunikačního procesu, který muzeum iniciuje. O komunikaci jsme již hovořili a z tohoto úhlu pohledu je návštěvník příjemcem zakódovaného komunikátu, zprávy, která k němu proniká prostřednictvím nějakého kanálu (expozice) a odkazuje k určitému kontextu. Úspěšnost celého komunikačního procesu zajišťuje **sdí-**



Obr. 29 Z expozice *Militärhistorisches Museum der Bundeswehr* v Drážďanech, příklad ozvlášťujícího spojení textu a technického exponátu (foto Petra Šobáňová, 2012)

lený kód – tedy skutečnost, že oba účastníci komunikace jsou schopni zprávu dekodovat. Výše použitý Jakobsonův model přitom zdůrazňuje aktivitu obou účastníků komunikace, tedy nejen aktivitu původce, ale i aktivitu příjemce. Adresát je totiž v procesu komunikace vždy nějakou měrou aktivní, protože verbální i neverbální komunikace je nutně fenoménem dialogickým.

Podle Beneše (1981, s. 13) je každá výstava názorným sdělováním myšlenek a má vést návštěvníka k osvojování určitých hodnot. V ideálním případě má být komunikace v muzeu co nejvíce efektivní a má účinně ovlivňovat lidské vědomí. Tomu je také podřízena volba prezentačních prostředků i způsob podání tématu.

Návštěvník je v muzejní expozici nejen účastníkem obousměrného komunikačního procesu, ale rovněž vykonavatelem interpretačního aktu. Jeho interpretace navazuje na percepci muzeálie a představuje v hierarchii kognitivních činností vyšší úroveň, k níž má podněcující expozice návštěvníka stimulovat. L. Kesner (2000) na základě poznatků o neurofyzilogii vnímání a vidění označuje za akt interpretace již samo pozorování exponátů. Jisté je, že pro návštěvníka se teprve interpretací stává muzeálie pochopitelnou a může se stát předmětem jeho emocionální či intelektuální reakce.

Pojem *interpretace* zmiňovaný v souvislosti s percepcí muzeálií správně reflektuje mnohovýznamovost muzeálií a jejich povahu kulturního faktu. Interpretování je v tomto kontextu procesem, během něhož se zdánlivě obyčejná věc nebo kus materiálu stává pro konkrétního návštěvníka muzeálií, tedy nositelem specifických kulturních a společenských hodnot. Muzeálie (podobně jako umělecké dílo) představuje v zásadě nevycerpateľný objekt interpretačních snah. Veškeré úvahy o interpretaci a praktické pokusy o ni se zakládají vždy na předpokladu, že muzeálie není pouze sama sebou, nýbrž že něco znamená, že skrývá určité obsahy, které mohou být nepřístupné, ale které lze objevit a vyložit (podle Slavíka, 2001). Muzeálie může ožít a získávat určité významy jen tehdy, když na ní pozorovatel vykonává poznávací, resp. interpretační činnost. (Waidacher, 1999)

V muzeu se tradičně uplatňuje především poznávání smyslové, především zrakové (když dotýkat se exponátů je obvykle zakázáno). K osvojování nového vědění zde dochází za bohatého využití zraku, příp. dalších smyslů, což bývá označováno za hlavní výhodu učení v muzeu – na rozdíl od učení ve škole, které probíhá převážně prostřednictvím verbálních schém, které často nemají dostatečnou oporu v konkrétních představách žáků. Muzeum může prostřednictvím svých sbírek a doprovodných aktivit tyto představy doplnit a rozličné kulturní nebo přírodní skutečnosti přiblížit ukazováním jejich relikvů a hmotných svědků. Muzeum zprostředkovává návštěvníkům přímou

smyslovou zkušenost a nepochybně tak překonává přetrvávající verbalismus školního či jiného vzdělávání. Zároveň se ale návštěvník v muzeu může potýkat s opačným extrémem: setkává se s konkrétními předměty, smyslové (vizuální) vjemy však často není schopen uchopit pojmy a včlenit do stávající soustavy svého vědění. Tato situace běžně nastává během samostatné prohlídky expozice, kdy smyslové poznávání v muzeu často není dostatečně doplněno potřebnou racionální komponentou.

Představme si jen krátce typickou situaci v muzeu: návštěvník přichází a prohlíží si sbírkové předměty, o nichž nemá předem žádné bližší informace. Nezná dokonce ani odpověď na jednoduchou otázku „co je to?“. Pokud ho předmět zaujme, přirozeně se snaží přijít mu na kloub a vychází přitom ze svých dosavadních zkušeností. Ptá se například, zda je předmět ve vitrině pouhým kamenem, pravěkou sekerou či vzorkem místní horniny. Nebo zda to, co vidí ležet v rohu galerie, je železnou obručí, kterou zde zapomněli udržbáři, anebo ceněným dílem nějakého současného autora. A jezdecké boty ležící před ním: patříly bezejmennému, neznámému člověku, anebo je denně používala nějaká důležitá osobnost?

Již z těchto jednoduchých příkladů plyne, že ukazování, které vyzdvihuje Stránský, je sice důležitou součástí muzejního předávání vědění, ale samo o sobě je toto vědění mnohem širší a právě ono, nikoliv jen vizuální podoba předmětu samotného, má být předáváno návštěvníkům. Pouhé zhlédnutí předmětu v muzeu je totiž v zásadě totéž, co přijetí jakékoliv jiné vizuální informace bez dalšího kontextu. Stranou nyní ponecháváme, že vědění nelze ztotožňovat se „syrovými“ informacemi, jak metaforicky vyjadřuje Burke (2013, s. 16), když říká, že vědění „je uvařeno“, zpracováno na základě informací a jejich ověřování, kritiky, poměřování, srovnávání a systematizace.

Jednoduché odpovědi na základní návštěvníkovu otázku „co je to?“, které návštěvník zpravidla nalezne na štítku u vystaveného exponátu, jsou právě pouhými vstupními informacemi, nikoliv vědění, byť muzeum nepochybně patří mezi tradiční a významné producenty vědění. My se však (v souladu s pedagogickým zaměřením knihy) zajímáme o vědění návštěvníka a upozorňujeme na to, že šance na získání takového vědění jsou přímo závislé na způsobu muzejní prezentace a uplatněných přístupech k tvorbě expozičního celku. Vědění totiž jistě není myšleno vědění, že muzeum vlastní a vystavuje pravěkou sekeru, Beuysův multipl či boty T. G. Masaryka, nýbrž hlubší vědomosti o pravěku, lidských dovednostech v té době, způsobu života tehdejších lidí atd. Vědění související s botami T. G. Masaryka by rovněž nemělo zůstat pouze v rovině informace, že T. G. Masaryk jezdil na koni, ale mělo by se spíše týkat významu jeho osobnosti pro historii našeho národa a státu. A zhléd-

nutí Beuysova kontroverzního díla by mělo stát na počátku hlubšího vědění o tomto autorovi a způsobu jeho uvažování a tvorby, o trendech v současném výtvarném umění, ale i o polemikách, jež taková díla vyvolávají. Vytvořen by pak měl být i prostor pro diskusi samotných návštěvníků.

Muzea obvykle doprovodným informacím o muzejních předmětech, jejich historii, materiálu či struktuře věnují dostatečnou pozornost – osvojení těchto informací však stále neznamená smysluplné poznání, resp. vědění. Současná pedagogika si velmi dobře uvědomuje vztah mezi informacemi a poznáním. Poznání nepochybně obsahuje informaci, ale nelze ho redukovat jen na informace. „Lidské poznávání předpokládá teoretické struktury, aby mohlo dát informacím smysl.“ (Skalková, 2007, s. 144) Informace a fakta je proto třeba zobecňovat prostřednictvím pojmů a dále postihovat vztahy mezi nimi tak, aby postupně mohlo u návštěvníka dojít k vybudování celé soustavy pojmů v určité oblasti vědění. Izolované pojmy a vědomosti jsou pro návštěvníka v zásadě bezcenné. Toto je podstatný prvek, který vysvětluje malý efekt „obyčejných“ muzejních návštěv pro návštěvníkovo vědění a nejlépe opodstatňuje důležitost muzejní edukace a různých didaktických prostředků umístěných do expozice.

Prostou zkušenost návštěvníků, že pouhým prohlížením vystavených muzeálií a evidováním informací na štítcích u exponátů ke zprostředkování poznání návštěvníkům nedochází a ani nemůže docházet (pokud návštěvník zrovna není odborníkem na určitý druh sbírkových předmětů), potvrzují současné poznatky psychologie o fungování lidského myšlení a mechanismech osvojování nového vědění. Muzeologové-teoretici i pracovníci muzeí v praxi jsou si této skutečnosti také vědomi. Odpověď na otázku, proč tomu tak je, mohou hledat zvláště v genetické epistemologii a kognitivní psychologii (hlavně v díle J. Piageta, 1997, 1999), které zkoumají mechanismy a vývoj kognitivních schopností člověka a – mimo jiné – řeší vztah mezi myšlením a smyslovým vnímáním. Poznání (jako výsledek poznávacích procesů a procesů učení), o jehož zprostředkování muzea usilují, je závislé především na myšlení (Průcha, Walterová, Mareš, 2003) a neplyne z pouhého pozorování.

Piaget, zakladatel genetické epistemologie, z jehož myšlenek vycházejí současné vlivné konstruktivistické teorie, došel k poznatku, že mechanismy vnímání a myšlení jsou zcela odlišné: „... myšlení nemůže být ani překladem, ani jednoduchým pokračováním senzomotorického v představové.“ (Piaget, 1999, s. 116) Jde o mnohem náročnější, složitý proces, během něhož musí myšlení „nejprve všechno rekonstruovat na nové úrovni. Jedině vnímání a výkonná motorika budou dále fungovat jako dosud, ačkoli budou přibírat

nové významy a integrovat se do nových smysluplných soustav. Struktury inteligence se však nejdříve musí od základu přestavět, než je budou moci doplnit“. (Tamtéž.)

Poznání jako výsledek pouhého zaznamenávání pozorovaného (a bez spojení s myšlením) je tedy iluzí. Jedinec veškeré předkládané informace – vizuální či jakékoliv jiné povahy – nepřijímá pasivně, ale aktivně je filtruje a zpracovává na základě svého dosavadního poznání a dosažené úrovně myšlení. (Grecmanová, Urbanovská, 2007) Situace v muzejní expozici je o to komplikovanější, že návštěvníkovi muzeum během „obyčejné“, neasistované prohlídky poskytuje téměř výhradně právě informace vizuální povahy a jen minimum informací, tak jak je obvykle chápeme, tedy informací v pojmových schématech. Tato situace je markantní zvláště v expozicích umění, kde je stručná informace na štítku pod exponátem často jedinou informací – kromě té vizuální. Získat smysluplné poznání za této situace je tak pro návštěvníka velmi problematické.

Za jakých podmínek naopak může k poznávání a smysluplnému osvojování nového vědění v muzeu docházet? Za jakých okolností mohou návštěvníci vědění „z muzeálií“ nejlépe získat? Domníváme se, že ideálně během edukace, v rámci které muzeum nabízí nejen možnost zhlédnutí vystavených předmětů, ale navíc ještě své vědění o nich, a to v didaktickém zpracování přizpůsobeném specifikům návštěvníka. Osvojování nového vědění v muzeu lze dále podpořit zohledňováním vzdělávacích potřeb návštěvníků přímo v expozicích, a to jednak celkovým pojetím expozice a vhodným přístupem k muzeálii (viz 4. a 6. kapitola) a jednak umísťováním speciálních prvků didaktického charakteru do expozičního celku. Jde jednak o didaktické exponáty a další typy didaktických prostředků (didaktické obrazy, textové panely, technická zařízení s e-learningovým obsahem atp.). Pak lze hovořit o formativní úloze muzejní expozice a vlivné interakci muzeálie a návštěvníka. Muzejní výstava pak skutečně vede návštěvníka k objevu jisté části významu vystavovaného předmětu, a tím i k emocionální transformaci určitého aspektu návštěvníkovy osobnosti: jeho zájmů, postojů či hodnot. (Lord a Lord, 2001, s. 18)

Muzejní expozice připomínající minulé i nedávné události, jevy a procesy pak mohou návštěvníky formovat jako autonomní, svobodné a zodpovědné osobnosti, které rozumějí podstatě těchto procesů a chápou svou úlohu v procesech současných. Expozice může návštěvníkům ukazovat jejich místo v dané kultuře, která se také jejich přispěním stále dynamicky vyvíjí. Návštěvníci si v interakci s muzeáliemi uvědomují sami sebe jako součást lidské komunity a spolutvůrce kulturních hodnot a jako svobodné jedince, kteří svým tvořivým přístupem ke světu mohou přispět k jeho zachování a rozvoji.



Obr. 30 a 31 Pohled do výstavy *Museum Ludwig Goes Pop* (2014) v *Museu Ludwig* v Kolíně nad Rýnem; dole *Museum Schnütgen* v Kolíně nad Rýnem (foto Petra Šobáňová, 2014)

2.3 Muzejní expozice jako edukační médium

Ukázali jsme, že význam muzeálie se stává skutečně reálným až vzájemným působením mezi návštěvníkem a muzejním předmětem, proto je této interakci věnována velká pozornost jak současnou muzeologií, tak muzejní pedagogikou, která na ni pohlíží jako na výchovnou situaci a na muzejní expozici jako na specifické edukační médium.

V kontextu pedagogiky je edukačním médiem určitý konkrétní materiální didaktický prostředek, školní učebnice nebo edukační prostředek na bázi nových médií, zároveň však lze daný pojem vnímat i v širším významu. Tradičním edukačním médiem je pak škola nebo různé mimoškolní instituce, k těm novějším pak náleží e-learning. Stále častěji se za edukační média označují i kulturní a paměťové instituce včetně muzeí. Jak uvádí Jůva (2009, s. 282), moderní edukační systém je charakterizován pluralitou „různě specializovaných míst učení“, mezi nimiž během 20. století narůstá význam „relativně nových edukačních prostředí a médií, jež podstatně přispívají k procesům lidského učení“. Citovaný autor k nim kromě muzeí řadí i různé volnočasové instituce, masová média a kulturní zařízení (knihovny, divadla, kina, zoologické nebo botanické zahrady, planetária a další).

Připomeňme, že muzejní sbírky vznikaly v minulosti z různých důvodů. Jedním z nich byl nepochybně důvod pedagogický, resp. didaktický, protože učitelé ve své výuce různou měrou vždy využívali rozličný demonstrační materiál nebo edukační pomůcky typu biologických vzorků, mineralogických sbírek, souborů grafických listů aj. Bylo tomu tak jak ve vzdělávání v oblasti přírodních věd, tak i věd společenských. I prezentace sbírek, které původně vznikaly z jiných než pedagogických pohnutek, byly od počátku považovány za výchovné a deklarace osvětového poslání patřila k obligátním součástem zakládacích listin veřejných muzeí.

Muzejní expozice se považovaly za zdroj vědění a návštěva muzejní expozice za prostředek nabývání znalostí o reálném světě nacházejícím se za zdmi muzea, příliš velkém a komplikovaném, než abychom mu mohli bez odpovídající pomoci důkladně porozumět. Do muzea se proto chodíme dívat na srozumitelný model světa, kochat se *exempli* anebo raritami, ujišťovat se systematikou o řádu světa. Ale také hledat porozumění sobě samému, svým kořenům, lidské kultuře i přírodě.

S myšlenkami na výchovné využití sbírek se setkáváme skutečně velmi dávno, dokonce ještě dříve, než první veřejná muzea vznikla. Připomíná se tradice Aristotelova Lykeionu, alexandrijského museionu nebo studiol renesančních šlechticů. Sbírký v těchto případech vznikaly ze studijních důvodů

a byly nástrojem zkoumání a zároveň edukačním prostředkem. Didaktické úvahy lze najít u Samuela Quiccheberga, autora nejstaršího muzeologického spisu z roku 1565. V 17. století přemítá o užitečnosti zařízení, jehož rysy připomínají muzeum, Jan Amos Komenský, pragmatická pedagogika ústy Johna Deweye oceňuje muzea jako akumulovanou empirii lidstva.

Snaha využít veřejných muzeí pro výchovu se přirozeně objevuje hned s jejich vznikem v 18. století. Burke (2013) ukazuje, že vznik muzejních expozic lze chápat jako jeden z významných projevů snahy popularizovat vědu a zpřístupňovat veřejnosti nové poznatky. Počátky tohoto úsilí spadají právě do období 18. a 19. století, kdy muzea v oblasti vzdělávání spolupracují především s univerzitami. Muzejní sbírky využívají ke studiu budoucí umělci, historici umění nebo studenti přírodních věd, postupně tyto skupiny rozšiřují i zástupci širší odborné veřejnosti a lidové vrstvy. Vlivem demokratizačních procesů a společenských změn v Evropě 19. století se pozornost záměrně přesouvá na lid a usiluje se o budování národní identity. V této době si vzdělávací, resp. osvětové cíle kladla většina významných muzeí ve Spojeném království, Německu, Rakousku, Francii, Vatikánu i jinde.

Dobové podmíněnými proměnami chápání edukační role muzea se ještě budeme dále zabývat v samostatné podkapitole s příznačným názvem *Obrátke vzdělávání*, nyní se pouze pokusíme současným pedagogickým jazykem pojmenovat, jak lze z pedagogického úhlu pohledu nahlížet na muzejní expozici, a povšimneme si toho, že muzejní expozice může dokonale naplňovat klasickou pedagogickou zásadu názornosti, což je také jeden z hlavních důvodů, proč se pedagogika zajímá o fenomén, jenž je jinak poznávací doménou muzeologie.

Neocenitelný význam sbírek pro vzdělávání vyzdvihovala řada významných osobností historie až po autory současné. Rovněž praxe potvrzuje, že hovořit o muzejní expozici jako o specifickém edukačním prostředí nebo médiu je zcela namístě. V muzejní expozici přitom probíhá edukace skrze muzeálii, která je zde hlavním edukačním podnětem, ať již se konkrétní vzdělávací aktivity muzea zaměřují více na aspekty kognitivní, nebo spíše na aspekty afektivní. Právě díky muzeáliím disponuje muzejní expozice jako specifické edukační médium (na rozdíl od jiných edukačních prostředků a prostředí) velmi oceňovaným rysem, kterým je názornost. Ta patří obecně k zásadním činitelům podmiňujícím úspěch jakéhokoli edukačního procesu a ovšem i sdělnost muzejních expozic.

Dalším specifikem muzejní edukace je, že se často odehrává ve volném čase návštěvníků, jde tedy o „free-choice learning“, jak ji označuje např. Falk a Dierking (2011) a další anglosaští autoři. Toto „učení svobodnou volbou“ je

motivováno zájmy konkrétních osob, které do muzejní expozice přicházejí, aby trávily čas s ostatními lidmi, dělaly něco obohacujícího, získaly nové zkušenosti, naučily se něčemu novému, účastnily se nějaké aktivity, cítily se dobře a relaxovaly. (Dean, 1994)

2.4 Pedagogické zásady v expozici – odpověď na vzdělávací potřeby návštěvníka

Každá muzejní expozice může být pokládána za edukační médium – vždyť učit se něčemu novému se lidé mohou v různých situacích i prostředích, a to i v mnohem méně podnětných, než jsou i ty nejméně sdělné a ryze formalistické muzejní prezentace. Na druhou stranu předpokládáme, že expozice může vyjít návštěvníkům vstříc a odpovědět na jeho vzdělávací potřeby různými přístupy a konkrétními prvky. Zkrátka: některé expozice jsou účinnějším edukačním médiem než jiné. Tato kapitola se pokusí ukázat, jak učení návštěvníků v expozici probíhá, poukázat na to, co může učení v expozici ovlivňovat, a odpovědět na otázku, jak lze vzdělávací účinnost expozic podpořit.

Dříve než se o to pokusíme, objasníme jednu z premis, na níž stojí naše uvažování o muzejní expozici jako edukačním médiu. Jedním z konceptů, s nimiž v naší knize pracujeme, je koncept vzdělávacích potřeb návštěvníků. Přestože se dané sousloví objevuje v pedagogice v různých významech a souvislostech (nejčastěji zřejmě v souvislosti se vzděláváním dospělých, kde se vzdělávací potřebou rozumí pociťovaný nedostatek znalostí potřebných pro výkon profese, resp. nedostatek kvalifikace), v naší práci rozumíme vzdělávací potřebou přirozený potenciál člověka k poznávání a permanentnímu rozvoji svých vědomostí, schopností, dovedností, názorů nebo způsobů praktického jednání. Takto chápané vzdělávací potřeby provází často touha po sebenaplnění, případně sebepřekročení, tendence k prohlubování zkušeností, znalostí i kvality duchovního, emocionálního a sociálního života. Předpokládáme, že všechny tyto potenciality může člověk naplňovat právě svou účastí na muzejní kultuře.

Přestože vzdělávací potřeby jsou u různých jedinců rozdílně intenzivní (a u některých lidí mohou být jen velmi slabé), dá se předpokládat, že návštěvníci muzeí patří spíše k lidem, kteří obecně tyto potřeby pociťují silněji a mají snahu prohlubovat svůj intelektuální, duchovní a emocionální život, případně rozvíjet návštěvou muzeí potenciál svých rodinných příslušníků, dětí, svěřenců. Takoví lidé aktivně vyhledávají různé vzdělávací příležitosti



Obr. 32 *Militärhistorisches Museum der Bundeswehr v Drážďanech*
(foto Petra Šobánová, 2012)

a permanentní, celoživotní vzdělávání je pro ně životní nutností, uspokojením i potřebou.

Vzdělávací potřeby přitom pociťují děti, mládež i dospělí lidé. Domníváme se, že potřeba učit se a vyhledávat nové podněty je přirozenou potřebou, avšak vyvstává zvláště v situacích, když dosavadní, vnitřně osvojené (internalizované) vědění neumožňuje člověku vyrovnat se s nějakou aktuální, často intenzivní zkušeností. Takovou zkušeností může být i návštěva muzejní expozice plné různých neznámých předmětů a nových podnětů. Úkolem muzea je podle našeho názoru připravovat podobné situace, tedy podněcovat vzdělávací potřeby návštěvníků, vycházet jim vstříc a odpovídat na ně vhodnými expozičními přístupy a zařazováním různých didaktických prvků, které jednak učení návštěvníků usnadňují a jednak iniciují: vybízejí k experimentu, hře, ověřování informací a umožňují jejich pochopení.

Jakou expozici by tedy bylo možné považovat za účinné a podnětné edukační médium? Jde o expozici, která co nejvíce vychází vstříc vzdělávacím potřebám návštěvníků a uspokojuje je různými formami: nabídkou zajímavých témat a konkrétních podnětů v podobě muzealizovaných originálních dokladů a reprezentantů určité skutečnosti (muzeálií), dále speciálně připravenými, maximálně názornými reprezentanty určité skutečnosti (předměty nemuzeálního charakteru) a hojnými pomocnými prezentačními prostředky, které usazují prezentované exponáty do souvislostí a objasňují jejich význam.

Expozice, kterou mají její tvůrci v úmyslu koncipovat jako účinné edukační médium, tedy obsahuje kromě muzeálií také předměty nebo zařízení, které zde plní funkci didaktického prostředku a které jsou nositelem a zprostředkovatelem určitého vzdělávacího obsahu. Nemají sice povahu muzeálie a postrádají její „auru“, ale stejně jako autentické sbírkové předměty jsou výmluvným – a někdy i výmluvnějším nebo jediným možným – svědectvím o prezentované skutečnosti (viz model větrné elektrárny nebo simulátor síly větru – danou přírodní sílu lze muzeáliemi doložit jen stěží). Cílem takového didaktických exponátů je zprostředkovat návštěvníkům co nejúčinněji a nejvýrazněji téma a obsah výstavy, význam vystavených sbírkových předmětů a jejich kontext. Didaktické exponáty mohou samozřejmě vystupovat i zcela samostatně, bez součinnosti s muzeálií, a jejich úlohou je uspokojovat vzdělávací potřeby návštěvníků a usnadňovat jim pochopení prezentovaných skutečností.

To, zda je muzejní expozice efektivním nebo jen málo účinným edukačním médiem, ovlivňuje nejen téma a obsah expozice. Důležité jsou rovněž přístupy a strategie, které jejich tvůrci uplatnili při prezentaci tématu. Je známo, že jediné téma lze prezentovat stovkou rozličných přístupů a některé

z nich proto samostatně představíme v kapitole *Přístupy k tvorbě muzejních expozic a jejich klasifikace* a budeme je pak identifikovat u zkoumaných expozic.

Zde pouze uvedme, že tím nejsnadnějším a z hlediska učení návštěvníků také nejméně účinným a podnětným je jednoduché vyjmutí nějak tematicky souvisejících předmětů z depozitáře, jejich umístění do vitríny a opatření popiskem. Takovéto vystavování muzeálií bez podání kontextu a jakékoliv explikace významu prezentovaných předmětů budeme nazývat formalistickým, nekontextuálním a poslouží nám jako jeden z pólů, mezi nimiž se mohou expozice z hlediska uplatněných přístupů pohybovat. Je zřejmé, že tento pól představují expozice, které patří k nejméně efektivním a podpora vzdělávání návštěvníků je zde nulová.

Opačným pólem jsou pak expozice, jejichž tvůrci zohledňovali vzdělávací potřeby návštěvníků již během přípravy expozice a v nichž se předem počítá s různými didaktickými a podpůrnými prvky. Ty jsou integrovány přímo ve scénáři výstavy a spolu s muzeáliemi a pomocnými prostředky (texty a ilustracemi) tvoří koherentní komplex. Takovéto expozice úmyslně připravují podněty, které podporují zvědavost návštěvníků a jejich touhu poznávat nové věci a různými konkrétními způsoby usnadňují pochopení prezentovaných skutečností. Přirozeně se přitom drží ověřených pedagogických zásad, které lze samozřejmě aplikovat nejen na práci pedagoga, ale i na práci tvůrců expozic a na expozici samotnou. K tématu pedagogických zásad existuje řada didaktických prací a výzkumů (např. Malach, 2003, Dostál, 2008), na tomto místě však z nedostatku prostoru připomeneme jen některé z těch základních.

Pomineme-li zásadu vědeckosti, která patří snad k jediné pedagogické zásadě v muzeu důsledně uplatňované, připomenout je potřeba zejména zásadu uvědomělosti a aktivity. Její aplikace znamená, že se tvůrci expozic snaží udělat maximum pro to, aby získali aktivní a silný zájem návštěvníka, tak aby přijal expozici za svou a považoval ji za hodnou pozornosti. Tvůrci expozic vždy koncipují výstavní celek tak, že jeho prohlídka má svůj začátek, určitý optimální směr a také svůj závěr – málokdy však promýšlejí, jak udržet pozornost návštěvníka ve všech dílčích expozičních celcích, jak ho zaujmout a motivovat, tak aby expozici prošel skutečně celou a věnoval jí svou pozornost. Pokud návštěvník výstavou pouze projde, aniž by se u dílčích expozičních celků zastavil a pokusil se jim porozumět, snaha muzejníků tak přichází vniveč. Úspěchem jsou z tohoto pohledu vysoce zaujatí návštěvníci, kteří se v expozici zdrží delší čas, procházejí pozorně její dílčí části a nad prezentovaným obsahem přemýšlejí. Na základě připravených podnětů pak sami vyvíjejí žádoucí aktivitu, která rozvíjí a obohacuje jejich osobnost.

Jako jedna z nejdůležitějších zásad se ve všech přehledech uvádí zásada přiměřenosti, kterou lze v kontextu muzejní expozice chápat jednoduše jako nepřetěžování návštěvníka nadbytkem nepodstatných informací nebo příliš „přetíženým“ tématem, které zahrnuje mnoho různých konceptů. Shettel (1973) v této souvislosti používá pojem „operant span“, jímž myslí určité maximální množství nových informací, které lze v expozici jednorázově pojmout. Tento „operant span“ by se samozřejmě neměl překračovat, jak ale stanovit maximum informací a podnětů? Lze vůbec dojít k nějakému optimu? Jde samozřejmě o subjektivně pociťovanou míru, avšak zcela rezignovat na snahu o její určení není vhodné. Za tímto účelem se v mnoha zahraničních muzeích (zvláště při přípravě dlouhodobých expozic) nově připravené prezentace testují a vyhodnocují, což souvisí s další pedagogickou zásadou, již je zásada zpětné vazby. Jejím uplatněním lze diagnostikovat slepá místa expozic nebo momenty, které nebyly pochopeny, a přístupy, které nejsou účinné.

V této souvislosti je jasně vidět, že je zcela nezbytné návštěvníky diferencovat – a to minimálně na děti a dospělé, protože jejich „operant span“ je zcela odlišný. Jde pak o uplatnění zásady přiměřenosti k věku a schopnostem lidí přicházejících do muzea. Zásadu přiměřenosti je přitom důležité aplikovat nejen ve vztahu k počtu podnětů (konceptů a vystavených předmětů), ale i v otázce odbornosti. Stále ještě existuje velké množství příliš odborně pojatých expozic, které jako by vznikaly pro muzejníky samotné, nikoliv pro veřejnost.

Někdy se zdá, že uplatnění zásady přiměřenosti k věku a schopnostem návštěvníků, resp. zásady individuálního přístupu, není dost dobře možné. Úspěšné realizace výstav, které zohledňují různé skupiny návštěvníků (kromě „univerzálního“ návštěvníka jde většinou o děti, školní mládež nebo handicapované) však ukazují, že to možné je.

K dalším důležitým zásadám patří zajisté zásada komplexního rozvoje. Tuto zásadu muzea často porušují s odkazem na charakter svých sbírek, které obvykle konvenují buď s kognitivní stránkou osobnosti návštěvníka anebo s jeho životem duchovním či emocionálním. I zde však existuje řada příkladů expozic, které jednostranností vhodnými způsoby vyrovnávají a zařazují prvky, které (obvykle) převažující intelektuální zaměření expozic poněkud vyvažují.

Velmi důležitou zásadou je i zásada spojení teorie s praxí, jejíž zanedbávání v muzeu znamená, že obsah expozice nijak nesouvisí s praktickým životem návštěvníka. Bez této souvislosti může být pro návštěvníky obtížné vidět smysluplnost muzeí pro společnost.



Obr. 33 a 34 Pohled do Galerie umění pro děti GUD (foto Tomáš Adamec, 2014)

Ke všem dosud zmíněným zásadám přidejme ještě zásadu postupného, „didaktického“ podávání tématu: jak ukazuje i konstruktivismus, vždy je lépe postupovat od návštěvníkům blízkých a známých skutečností k těm vzdáleným a neznámým. Je vždy dobré postupovat od konkrétního k abstraktnímu, od jednoduchých skutečností k těm komplikovaným, od snadno pochopitelných k těm obtížným.

Další zásadou je zásada emocionálnosti vycházející z poznatku, že na učení mají velký vliv emoce. Muzejní expozici lze charakterizovat jako prostředí, které ovlivňuje a proměňuje návštěvníkův názor na prezentovanou skutečnost, utváří jeho povědomí o tématu. Je-li tvůrce výstavy zvolen vhodný způsob podání (anebo nabízejí-li mimořádné, emoce stimulující předměty či unikáty), pak mohou expozice působit na city návštěvníků velmi silně a ovlivňovat tak jejich hodnotový systém. Je známo, že emoční stavy mají pozitivní vliv na paměť, což je také jeden z důvodů, proč muzea (s bohatým využitím dnešních technických možností) často inscenují prožitkově silné situace. Jsou si vědoma toho, že chladná vitrína s předměty nezanechá v návštěvníkově paměti tak silnou stopu jako např. průchod tmavým tunelem se zvuky a chůze po chvějící se podlaze (efekty simulující přicházející vojsko v Muzeu vojenské historie v Drážďanech) nebo smýkání tělem na simulátoru zemětřesení (iQLANDIA Liberec).

Emoce jsou stimulovány i „polidšťováním“ expozic, jak s nadsázkou označujeme vlivný trend narativnosti, tedy přibližování tématu skrze příběhy skutečných lidí. Tento způsob prezentování je dnes dosti častý a velmi účinný (viz např. výpovědi lidí, jejichž životy ovlivňuje moře, v Národním námořním muzeu v Greenwich nebo u nás výpovědi mladých lidí o jejich odlišné sexuální orientaci v iQLANDII Liberec). Ze stejného důvodu, tedy snahy učinit z návštěvy muzea událost spojenou s emocionálním prožitkem, se do expozic umísťují různé zábavní prvky nebo pracovní a tvůrčí stanoviště nabízející hru a další stimulující aktivity. V tomto případě jde o vyvolání radosti, optimismu nebo překvapení, tedy pozitivních emocí.

Snad nejdůležitější zásadou je zásada názornosti a díky své podstatě (ukazování reálných, autentických předmětů) patří muzeum k nejvíce názorným edukačním médiím. Podnět, který lze využít, přitom nemusí být pouze zrakový, ale i sluchový, čichový, chuťový, hmatový nebo pohybový. Jak vytvořit skutečně názornou expozici? Jak připomíná Maňák (2009, s. 260–261), pokud se „nevytvoří spoj mezi smyslovým orgánem zachycujícím realitu a příslušnou oblastí mozku, která vjem zpracovává“, jedinec není schopen vnímat žádný podnět, takže vlastně nevidí a neslyší. To se často děje jak během školního vyučování, tak během návštěvy muzejních expozic, zvláště když je



Obr. 35 Místo, v němž lze pocítit úzkost z blížícího se vojska; z expozice *Militärhistorisches Museum der Bundeswehr* v Drážďanech (foto Petra Šobáňová, 2012)

jejich tvůrci pojmu pouze formalistickým způsobem (návštěvník je odkázán na to identifikovat předměty pouze pomocí datace, funkce, místa původu, příp. usazení předmětu do systému určitého vědního oboru), nikoliv analyticky, kontextuálně nebo pomocí ekologického přístupu (objasnění těchto přístupů přináší kapitola *Přístupy k tvorbě muzejních expozic*).

Znamená to, že jakkoliv je muzeálie tím hlavním určujícím prvkem muzejní edukace (je zdrojem a nositelem vzdělávacího obsahu i edukačním prostředkem), vystavené objekty samy o sobě nezajistí, že návštěvník v expozici dosáhne nějakého poznání ve smyslu výsledku poznávacích, resp. učebních procesů. Poznatky lze získat pouze tehdy, když s muzeáliemi vstoupíme do interakce a osobně je interpretujeme, jak jsme vysvětlili už v předchozí kapitole.

Tuto tezi dnes muzea přijímají, avšak ne vždy ji v muzejních expozicích důsledně zohledňují. Je proto třeba připomínat, že proces poznávání sice začíná „pozorováním a vnímáním konkrétních dat, informací, počátků, ale dále se rozvíjí, prohlubuje a završuje na úrovni pojmového myšlení – jde tak o navzájem propojený vztah smyslového a racionálního zpracování údajů o poznávané skutečnosti“. (Maňák, 2009)⁷ Moderní pojetí principu názornosti proto staví na jednotě smyslového a racionálního postupu při osvojování poznatků a muzejní expozice se v tomto smyslu zdá být zcela ideálním edukačním prostředím, kde lze za splnění určitých podmínek iniciovat lépe než jinde proces „transformace vjemů od senzorické paměti ke zpracování vstupních informací v kvalitativně strukturované jednotky vyšší úrovně v dlouhodobé paměti a k verbálnímu označení a k pojmům.“ (tamtéž, s. 261) Poměr smyslového vnímání a jeho racionálního zpracování přitom závisí na dřívějších zkušenostech, úrovni myšlení a stupni vývoje návštěvníka, ale i na charakteru osvojovaného obsahu, který expozice nabízí. Je proto logické, že představa o expozici vhodná pro všechny se již přežila. „Univerzální“ návštěvník neexistuje, a má-li být muzejní expozice účinným edukačním médiem, musí tento fakt zohledňovat (např. expozičními prvky určenými dětem a mládeži nebo návštěvníkům se specifickými vzdělávacími potřebami).

Z hlediska vzdělávání je velmi účinnou strategií také reflexivní nebo problémový způsob vystavování, kdy je prezentované téma podáváno skrze konfrontaci různých stanovisek a expozice tónem svého „vyprávění“ návštěvníka nevede k jednoznačnému názoru. Pokud expozice klade otázky, návštěvník

⁷ To je podle Maňáka (2009) i podstata názornosti, kterou diferencuje na názornost předmětnou (subjekt bezprostředně vnímá předměty a jevy) a slovně obraznou (subjekt vnímá slovní popis předmětů a jevů). I druhý typ názornosti se přitom opírá o předchozí smyslové zkušenosti.

se zde učí kriticky hodnotit daný jev nebo problém a zaujímat k němu osobní stanovisko.

Pokud nás expozice vzdělávají přístupným způsobem se zábavními a aktivizačními prvky, stává se zážitek z návštěvy muzea transformativní zkušeností, kterou návštěvníci vyhledávají a oceňují. Díky naznačeným specifikům a především díky interakci s autentickými muzeáliemi jde o typ zážitku, který lidem dokáže poskytnout právě a jedině muzejní expozice. (K tématu narativnosti viz kapitola *Klasifikace expozic podle přístupu k muzeálii*.)

Má-li se muzejní expozice stát skutečně úspěšným edukačním médiem, měla by nejen vycházet vstříc očekávání návštěvníků, ale také zohlednit současné poznatky – ať již se týkají poznatků o psychologii návštěvníků, o zákonitostech kognitivních procesů (viz dále kapitola *Doporučení k tvorbě expozice jako edukačního média*), nebo právě o pedagogických zásadách, jejichž uplatnění podmiňuje úspěšnost všech edukačních médií bez výjimky.

Jak poznamenávají Lord a Lordová (2001, s. 18), muzejní expozice není knihovna a neměla by tedy být „knihou, kterou čteme ve stoje“. Muzeum není ani školou nebo univerzitou, kde se stále pracuje především s verbálním způsobem zprostředkování poznatků. Muzejní expozice by proto neměla využívat jako primární prezentační prostředek text a neměla by být jakousi přednáškou v prostoru (viz některé panelové expozice). Není však ani místem k uctívání nebo kazatelnou, není filmem, počítačovou hrou ani vzrušující jízdou, přestože čím dál častěji zahrnuje audiovizuální a interaktivní prvky. (Lord a Lord, 2001, s. 18) Podle našeho názoru je nutné balancovat mezi formalistickým vystavováním předmětů, verbalismem i někdy slepě uplatňovanou multimedialitou. Ta může návštěvníka sice přilákat a ohromit, ale pokud nemá koncepčně promyšlený obsah a cíl, vzbuzuje nakonec spíš rozpaky. Je možná zábavní, ale nikoliv vzdělávací. (Viz příklad multimedialní expozice v jednom italském městečku, která téma starověkého Říma z nedostatku jiných exponátů podávala skrze filmové projekce útržků hollywoodských filmů. Šlo tak spíše o prezentaci filmového průmyslu a jeho schopnosti točit velkofilmy, nikoliv o podání života starých Římanů.)

Vyjadřovací prostředek ve formě originálního výtvaru jako autentického svědectví o prezentované skutečnosti (Beneš, 1981) by tak neměl v muzejní expozici fatálně ustoupit do pozadí, ale podle většiny autorů naopak dominovat. Multimedia stejně jako další nemuzeální prostředky by měly mít subsidiární roli a nebo by měl mezi muzeálií a doplňkovými prvky panovat vztah hybridní, což vyjadřuje, že jedno není myslitelné bez druhého.

Na závěr podkapitoly ještě zmíníme názor některých autorů, kteří v pohledu na expozici jako na edukační médium spatřují nebezpečí. Výchovnou



Obr. 36 a 37 Pohled do názorné venkovní expozice kamenictví v Městském muzeu ve Skutči (foto nahoře Petra Šobáňová, 2014, foto dole archiv Městského muzea ve Skutči, 2014)



Obr. 38 a 39 Nahoře ukázka názorného didaktického exponátu v expozici iQLANDIE Liberec, který objasňuje Pythagorovu větu; dole Junior Museum v Muzeu Schnütgen v Kolíně nad Rýnem, kde se dětem přibližuje životní styl rodin z různých míst světa (foto Petra Šobáňová, 2014)

podstatu muzea sice zdůraznila i řada muzeologů a i muzea sama se definovala jako výchovné,⁸ resp. osvětové instituce, přesto však přetrvávají obavy z toho, aby se z muzea nestala škola (viz Waidacher, 1999, nebo Stránský, 2000). Přijmou-li muzea za své, že jejich expozice mají být edukačním médiem, neztratí svou osobitost? Zůstane výstava podporující vzdělávání návštěvníků dostatečně „muzejní“? A co vlastně znamená být muzejní? Domníváme se, že identita muzea nestojí na konceptu vzdušného sálu s naleštěnými parketami, vysokými stropy a hermeticky uzavřenými vitrínami a ani na formalistických způsobech prezentace. Tím podstatným je uvádění muzeálií (a s nimi souvisejícího vědění) zpět do života lidí. Právě autenticita a hodnověrnost vystavených předmětů je tím, co zde návštěvníci hledají, a úkolem muzea je podpořit interakci návštěvníků s muzeáliemi všemi dostupnými prostředky tak, aby skrze návštěvníkovo nové vědění osvojené v muzeu mohly muzeálie ve společnosti dál působit.

2.5 Muzejní expozice jako činitel kulturní kontinuity a enkulturace

Muzejní expozice jsou projevem lidského poznání a snahy člověka „myslet“ svět a také „myslet“ sám sebe (viz Foucault, 2007, s. 263), své dějiny, úspěchy, prohry, obecné společenské procesy a zákonitosti. Muzejní sbírky i formy jejich prezentace jsou projevem lidské činnosti, která je společensky prospěšnou a kulturotvornou. Shromažďováním, ochranou a zpřístupňováním hmotných tezaurů dochází k dalšímu rozvoji lidského poznání a předávání základů naší kultury dalším generacím. Muzeum dnes nelze chápat jako shromaždiště vědeckého materiálu nebo jako primárně vědeckou instituci, je spíše „nositel sociální informace, součástí informační paměti, významným prvkem předávání tradice“ (Zouhar, 2008, s. 9).

Muzea spravují sbírky významné pro prehistorii, historii, umění, literaturu, techniku, přírodní nebo společenské vědy (Česká republika, 2000), nemusejí však pouze zprostředkovávat vědění o těchto oborech. Stejně cenná je snaha muzeí vést návštěvníky k pochopení samotného muzejního fenoménu jako specifického projevu lidské kultury, způsobu poznání a osvojování skutečnosti (Stránský, 2008) a ukazovat muzeálii jako předmět individuálního vnímání, citění, prožívání a jako prostředek k rozvíjení tvůrčích schopností

⁸ Vzdělávací úlohu muzeí akcentovala známá konference v Santiagu de Chile (1972) a vyzdvihují ji i všichni současní autoři a oficiální zástupci veřejného života, jakož i oficiální dokumenty významných profesních organizací i vlád.

návštěvníků, kultivování jejich projevů, usměrňování jejich potřeb a k utváření jejich hodnotové hierarchie, v níž na čelném místě stojí ochrana kulturních statků.

Sbírkové předměty podporují reflexi návštěvníků a ovlivňují jejich sebepojetí kultury. V této souvislosti připomeňme Santayanovu známou tezi, že ti, kteří si nepamatují minulost, jsou odsouzeni k jejímu opakování. (Santayana, 1998, s. 82) Tento okřídlený výrok amerického filozofa a spisovatele španělského původu hovoří ve svém druhém plánu o pokroku lidstva. Santayana i v dalších svých úvahách vysvětluje, že k rozvoji společnosti je potřeba učit se z minulých zkušeností, poučit se z jednání předchozích generací a bránit se opakování předešlých chyb. Je toho názoru, že pokroku nedocílíme nějakým revolučním zvratem, jako spíše pozvolným procesem adaptace na nové podmínky, přebíráním a zhodnocováním zkušeností z minulosti a jejich využitím pro budoucnost. Připomíná, že lidská kultura nestaví na izolovaných ostrůvcích poznání, nýbrž vzniká na základě kumulativního procesu stavícího na tom, co zde bylo již dříve, na pochopení minulosti spojeném s přemítáním nad novými alternativami.

Vzpomeňme i související Gadamerovy myšlenky týkající se muzejní prezentace minulosti v souvislosti s naším porozuměním skutečnosti. Porozumění vzniká podle Gadamera z rozmluvy s historií – historické relikty (v podobě předmětů nebo tradic) nám pomáhají rozumět současným kulturním normám a interakcí s nimi prohlubujeme své porozumění našemu současnému životu. Díky dialogu s minulostí dochází naše porozumění světu hlubší roviny: „dějinné vědomí se dnes umí postavit do reflexivního vztahu k sobě a k tradici; rozumí samo sobě skrze a přes své vlastní dějiny. Dějinné vědomí je způsob poznání sebe sama.“ (Gadamer, 1994, s. 5)

Giddens (1990, s. 50) však vyzývá, abychom nepodléhali zjednodušujícímu pohledu na tento problém: máme být opatrní, protože historicitu nelze jednoduše chápat jako prostředek k optimálnímu formování přítomnosti. Podle Giddense je poznání historie spíše prostředkem a podnětem k rozchodu s ní. Každopádně nás historicitu orientuje do budoucnosti, kterou více či méně oprávněně považujeme za (v podstatě) otevřenou a ovlivnitelnou naší aktivitou.

V tomto smyslu muzea plní ve společnosti závažnou roli: utvářejí dějinné vědomí, připomínají minulost a tím pomáhají utvářet současnost a hledat cesty pro budoucnost. Muzejní expozice a edukační procesy na ně vázané proto výrazně přispívají ke kulturní kontinuitě. (Podrobněji viz Šobánková, 2011.) Jsou hodnotově zaměřené, protože jejich základní prostředek, muzeálie, je nezastupitelným nositelem kulturních hodnot. V rámci muzejní edukace jsou



Obr. 40 Síň Země v Natural History Museum v Londýně (foto Petra Šobáňová, 2013)

návštěvníci vedeni k zaujímání osobních postojů k těmto hodnotám a svou účastí v procesu interpretace muzeálií jsou vedeni k vyjadřování osobních názorů, prožitků i postojů k jevům a vztahům v mnohotvárném světě, jehož obrazem je muzeum.

Na závěr dodejme, že stejně důležitou roli v tomto ohledu ve společnosti plní škola a různé další společenské instituce. Také ony jsou činiteli široce pojaté kulturní kontinuity a na bázi subjektu také faktory enkulturace, tedy procesu „osvojování kulturních tradic, jazyka a dovedností“, který podstupuje každý jedinec od svého narození a jímž se stává příslušníkem dané kultury. (Jandourek, 2001, s. 73) Přestože muzeum i škola se každý svým způsobem podílí na šíření poznatků, předávání kulturní kontinuity a enkulturaci jedinců, každá z těchto institucí je v tomto směru zcela specifickým a nezastupitelným médiem. Velmi dobře se však doplňují: muzea mají díky svým autentickým sbírkovým předmětům potenciál překonávat přetrvávající verbalismus školního vzdělávání a naopak škola nabízí muzeu zkušenosti i výzkumem (pedagogikou) ověřené metody didaktické transformace obsahů.

Není podstatné, zda muzeum přímo nazýváme médiem edukačním, anebo zda jeho edukační potenciál stojí v pozadí jako imanentní a nikoliv explicitně deklarovaný znak. O jeho imanenci však není pochyb: muzejní sbírky umožňují jedinci nejen osvojování konkrétního vědění a rozvoj různých stránek jeho vnitřního života, ale pomáhají mu pochopit zákonitosti vývoje lidské kultury, a tím ho do této kultury integrují. Muzejní expozice tak – v nejobecnější rovině – přispívají k enkulturaci člověka a kulturní kontinuitě.

3

Kritika dosavadního zaměření muzea a vznik nových přístupů k tvorbě expozic

Výše představené chápání muzea a sociálního významu jeho prezentačních forem se objevilo až v určitém historickém a společenském kontextu. Způsoby muzejní prezentace prošly od vzniku veřejných muzeí velkými proměnami, jež vycházely jednak z vývoje samotné muzejní kultury a jednak ze společenskohistorických podmínek, tedy z vývoje společnosti a jejích potřeb a z nových technických možností. V prvním případě jde o změny vycházející z podnětů novátorských osobností, z praxe významných muzeí, diskuse představitelů muzeí nebo z vývoje prezentačních prostředků.

Proměny muzejních expozic jako hlavního prezentačního prostředku vycházejí nejen z nových ideových konceptů, ale i z četných společenských změn, které nikdy nelze od muzejní kultury ostře oddělovat. Zatímco společenským jevům, které nejvíce ovlivnily a v současnosti stále ovlivňují muzejní kulturu a zaměření muzeí, se budeme věnovat na jiném místě, nyní se zaměříme na nové filozofické a muzeologické přístupy a koncepty, které ovlivnily současné pojetí smyslu muzea, představy o ideální podobě expozic, o jejím obsahu i vnější podobě, pozměnily výstavní principy nebo způsob naráce uplatňované v expozici. Kromě kritiky dosavadního způsobu fungování muzea představíme i návrhy na často radikální proměnu muzejní expozice i samotné instituce muzea.

Muzeum jako specifická instituce věnující se sbírání, uchovávání a vystavování určitých hmotných dokladů lidské kultury a přírody prošla během své historie mnoha vývojovými peripetemi. Na současnou podobu muzejních expozic má přitom vliv jak řada staletí dlouhá tradice sběratelství a dobové

klima z období vzniku veřejných muzeí, tak i podněty, jež přineslo do vývoje muzejní kultury 20. století.

Hned na začátku výkladu je třeba připomenout odlišnou tradici evropského a amerického muzejnictví, na nichž je rozdílný historický kontext dosud patrný. Zatímco evropské muzejnictví vycházelo především z tradice soukromého sběratelství elitních osobností a dále z tradice školních a vědeckých sbírek, ve Spojených státech amerických je muzejní kultura od samého počátku spjata se vzděláváním a snahou o sociální, resp. komunitní přesah expozic, které vzhledem k návštěvníkům fungují jako integrující, otevřený a formativní element. Jaké jsou konsekvence těchto odlišných východisek? Zjednodušeně lze říci, že silnou stránkou evropského muzejnictví je od počátku vysoká kvalita sbírek a jejich zasazení do jedinečného, historicky hodnotného a kulturně bohatého kontextu evropských center, slabinou je naopak bariéra mezi návštěvníky a elitní muzejní institucí, přílišné zaměření na exponát (a jeho ochranu a výzkum na úkor jeho širšího využití ve vzdělávání) a konečně opomíjení návštěvnických potřeb.

Naopak americké muzejnictví po určitý čas překonávalo nedostatek sbírkových fondů (brzy vyřešený díky ekonomické síle USA a rozšířené praxi donátorství) a kulturně historický kontext je dodnes obtížně nahraditelný. Tento problém s rozsahem, kvalitou či komplexitou sbírek tvůrci amerických expozic nahrazovali vytvářením didakticky využitelných modelů, replik, simulovaných situací atd. a lze rovněž konstatovat, že od počátku se americká muzea vyznačovala otevřeností vůči návštěvníkům a snahou využívat expozice pro edukační účely. Z USA pocházejí mnohé inovativní typy muzejních institucí (některými autory vykazované již za hranici pojmu muzeum – viz science centrum nebo dětské muzeum), které mohly vzniknout snad právě proto, že zavazující a v mnohém omezující tíha konzervativní tradice nezatěžovala jejich tvůrce. V dalším textu se o mnohých zmíníme.⁹

3.1 Dekonstrukce muzea

Kritické názory na muzeum, způsoby jeho fungování a roli, již plní ve společnosti, se objevují od sklonku 19. století až po současnost. Zatímco dosud jsme hovořili o názorech, které kritizují přílišné zaměření muzea na sbírkový předmět a opomíjení potřeb návštěvníků, existuje i jiný proud kritiky, týkající se

osvěcenské ideje pokroku a racionality anebo vědy, která se v muzeu tradičně angažuje. Kritiku sklízí rovněž eurocentrický pohled na „primitivní“ nezápadní kultury a fakt, že řada sbírek byla získána pleněním kolonizovaných či válkou dobytých území. Muzea spolu s dalšími institucemi zviditelňovala politickou praxi imperialismu a kolonialismu, byla aktivní součástí politického nebo ideologického aparátu používaného k šíření určitých „vhodných“ poznatků a informací a byla zneužívána k propagandě.

Vlivem poznatků současné teorie vědy již dnes nelze na muzejní expozici pohlížet jako na pravdivou reprezentaci světa a muzeum už nelze považovat za nestrannou, objektivní instituci, která prezentuje neměnnou Pravdu. V současnosti chápeme, že je produktem své vlastní doby a v mnoha svých rysech se projevuje jako mocenská, totalitní instituce, která konstruuje své teze v závislosti na společenských požadavcích či vládnoucí ideologii. K tomuto tématu byly od konce 70. let, tedy v době rozmachu muzeí a jejich definitivního etablování jako významného a populárního činitele masového turismu a ekonomické prosperity (hovoří se o rozkvětu „muzejního byznysu“), ve Velké Británii a USA publikovány četné studie, které narušují dosavadní muzeologická a uměleckohistorická paradigmat. S nimi vzniká proud muzeologického myšlení, nazývaný někdy kritická teorie muzea nebo nová muzeologie, které ukazují, že rovněž muzeum – podobně jako i jiné společenské autority – musí dnes od „vynucování“ přejít k argumentaci, protože dosavadní ideologické, náboženské i vědecké jistoty, tyto „nesmlouvavé systematické diskurzy“ (Lipovetsky, 2013, s. 31), byly nahrazeny pluralitou názorů, nesourodostí a všeobecným uvolněním.

Ve většině takto zaměřených úvah o muzeu se projevuje vliv francouzského filosofa, psychologa a historika Michela Foucaulta a jeho způsobu zkoumání procesu konstituování dnešního vědomí či pole vědění, diskurzu. Foucault (2002, s. 211) se pokouší definovat diskurzy v jejich specifčnosti, „ukázat, v jakém smyslu je soubor pravidel, která uvádějí v činnost, nepřevoditelný na jakýkoli jiný“, definuje typy a pravidla diskurzivních praktik. Diskurz, rámec či kontext, mimo který lidská společnost nemůže vystoupit, je spojen také s mocí, protože utváří nejen jazyk, ale i pojmy a jejich obsah a je všeobecně sdílený lidmi i institucemi. Dále Foucault definuje pojem *epistémé*, tedy „systém či řád, který předem reguluje to, čím a jak se naše vědění zabývá“ (Petříček, 1997, s. 168) Následně ukazuje, že náš výklad světa je závislý na této epistémé, protože ona nejenže určuje prostor naší kultury, ale dokonce nás „nutí myslet tím a ne jiným způsobem.“ (tamtéž, s. 169)

Foucault se zaměřil mj. na zkoumání mocenských struktur a institucí a měl vliv na vznik poststrukturalismu a podobných proudů kritické dekonstrukce

9 Některé z dále uvedených pasáží byly již publikovány v článku *Kritické teorie muzea – podnět k reflexi* (Šobáňová, 2012c)

významu, která představuje objevnou metodu přístupu nejen k literárním či vizuálním textům, ale právě i k různým společenským jevům nebo institucím. Pomocí této metody je možné „rozložit“ také muzeum a zkoumat způsob, jakým je konstruováno a jakým funguje. Muzeum, které obvykle vnímáme jako producenta, nositele a mluvčího dosaženého společenského poznání, je tak možné vnímat i jako mocenskou instituci, protože poznání je s mocí reálně spjato, resp. moc svým nositelům přináší (viz Foucault, 2002, s. 211).

Tak Douglas Crimp (1993) ve svém eseji nazvaném *Na ruinách muzea* z roku 1980 muzeum označuje za vězeňskou instituci, a to právě v návaznosti na Foucaultovu analýzu moderních institucí věznění, k nimž slavný francouzský filosof řadil psychiatrické ústavy, kliniky a věznice. Ironizuje snahu muzeí podat souvislý a komplexní obraz o minulosti, z níž se často zachovalo pouze několik reliktních, o jejichž funkci a významu nám není nic známo, kritizuje „víru“ muzejníků v možnost uspořádat muzejní artefakty do homogenního systému a muzeum označuje za zdiskreditovanou instituci. Dějiny muzeologie vnímá jako dějiny různých pokusů o popírání různorodosti a její redukování na homogenní soustavy či série. (tamtéž)

Lidskou „touhu po klasifikaci“, po uspořádání jevů a předmětů do smysluplného celku, můžeme v Evropě sledovat přinejmenším od 16. století, kdy dochovaná vyobrazení nebo protomuzeologické spisy sbírky představují jako mikrokosmos, miniaturní vesmír. (Burke, 2009) Tato snaha se stala ještě aktuálnější v epoše velkých objevů, tedy v 18. a 19. století, kdy se Evropanům podařilo shromáždit ohromné množství zcela nových poznatků týkajících se fauny, flóry, geografie nebo dějin a reálií jiných částí světa. (Burke, 2013, s. 25)

Ať již opodstatněné, či nikoliv, je pojmání nebo budování světa jako smysluplného systému (reprezentovaného ve sbírce nebo v muzejní expozici) metodou, pomocí níž člověk bojuje proti hrozbě chaosu. Projevem této tendence jsou formalisticky pojímané expozice, prezentující systematiku nějakého oboru – bohužel bez kontextu a relevance pro návštěvníka. Na tento překonaný způsob tvorby expozic reagovala kriticky řada osobností muzejní kultury, z nichž některé jmenujeme v následujícím textu.

3.2 Muzeum jako instituce pro lidi

V Evropě došel důraz na odbornost a vědecké kvality muzejní práce, které jinak dosud patří k chloubě evropského muzejnictví, do jistého extrému: muzeum se soustředilo především na odbornou práci se sbírkami, aniž by dostatečně pečovalo o komunikaci s veřejností. „Mnohá muzea se věnovala

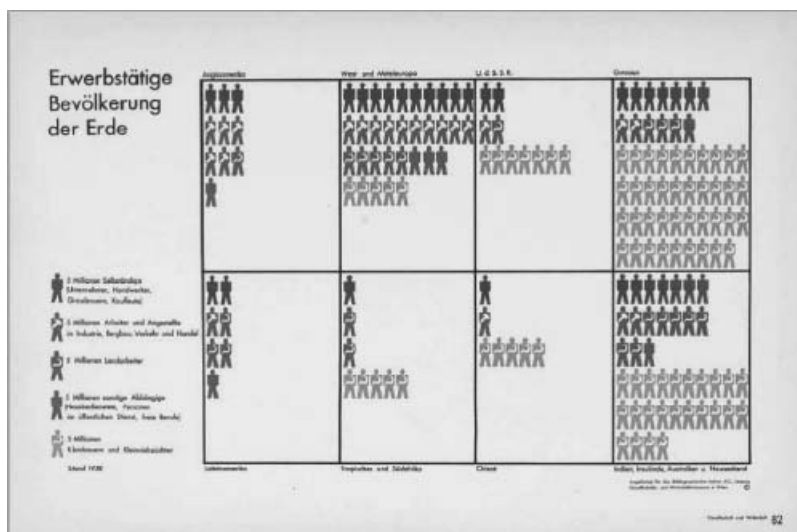
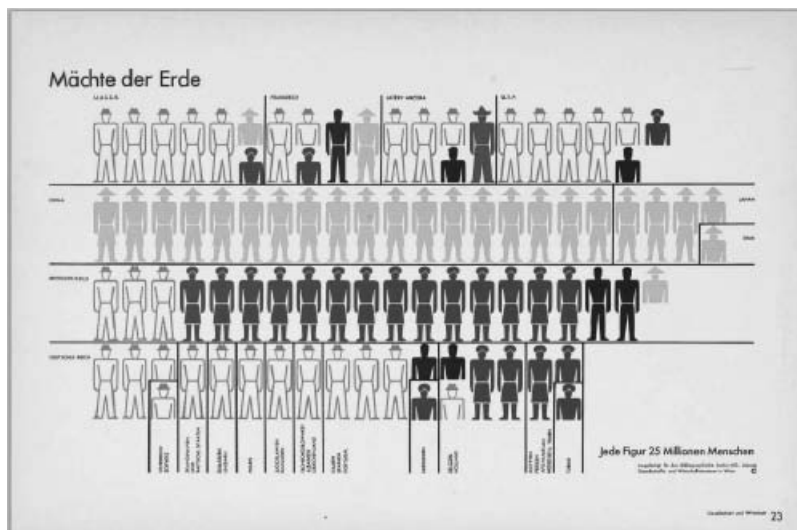
více výzkumu než úkolům, které měla plnit jako instituce poskytující služby veřejnosti.“ (Waidacher, 1999, s. 72)

Už počátkem 20. století byl hlasitým kritikem těchto muzejních praktik Alfred Lichtwark (1852–1914), který po muzeích požadoval větší aktivitu v oblasti vzdělávání, popularizaci výzkumů a zprostředkování exponátů. Muzeím a jejich pracovníkům dával za vinu, že u veřejnosti vyvolaly negativní obraz muzea jako nepochopitelné, „zaprášené“ a reálnému životu vzdálené instituce. Sám se snažil tento stav napravit ve „své“ hamburské Kunsthalle, kam vodil skupiny dívek a realizoval s nimi pionýrské edukační programy zaměřené na percepci výtvarného umění.

Vlivnou osobností, která nevšimavost vůči návštěvníkům kritizovala ještě silněji, byl Otto Neurath (1882–1945), rakouský filozof a sociolog. Správně vystihl největší slabinu muzejnictví, kterou byla komunikace, a právě na ni zaměřil svoji muzejní a výstavní aktivitu. Vytvořil specifickou teorii muzejní komunikace a navrhl i konkrétní metody, pomocí nichž lze co nejlépe předávat informace vizuálními prostředky a vzdělávat přitom širokou veřejnost. Problémem, který se Neurath snažil v této souvislosti řešit, byl nedostatek specifických muzejních prostředků, které by umožňovaly skutečně efektivní přenos informací. Informace přitom považoval za základ, na němž návštěvníci budují své rozhodovací dovednosti. Právě jejich pěstování považuje za cíl výstav. (Neurath, 1936, s. 56, Kräutler, 1995)

Muzejní výstava je prostředkem muzejní komunikace, médiem, které je zformováno svým tvůrcem a zároveň má formativní vliv na návštěvníka. Výstava z tohoto pohledu nemá jiné či lepší využití než školní lavice a třída. (Neurath, 1936, s. 133) Vzhledem k tomuto cíli bylo Neurathovo pojetí muzea postaveno na zcela jiných idejích, než na jakých jsou založeny sbírky tradičních, systematických a taxonomických muzeí. Tam jsou předměty zpracovávány podle kategorií, které považuje kurátor i návštěvník za dané a které vzbuzují iluzi, že byly vytvořeny na základě objektivně získaných faktů. (Kräutler, 1995) Institucionálně se zde potvrzuje historicky osvědčená platnost těchto pravd, aniž by se hlouběji reflektovala nebo aniž by se zkoumala jejich relevance pro návštěvníka. Neurath kritizoval především to, že muzeím chybí zpětná vazba, jež by vypovídala o důležitosti informací prezentovaných výstavou.

Expozice představují velmi složité a percepčně bohaté prostředí s širokou škálou možných výkladů a přístupů, jsou jakýmsi „podmínečně“ otevřenými „texty“. (Tamtéž.) Jak sám Neurath poznamenává, většina výstav však trpí zásadním neduhem: namísto toho, aby návštěvníka systematicky informovaly, slouží spíše k tomu, aby prezentovaly schopnosti kurátorů. (Neurath,



Obr. 41 a 42 Ukázka Neurathova grafického systému z publikace *Gesellschaft und Wirtschaft: Bildstatistisches Elementarwerk* z roku 1930

1936, s. 133) To se často děje i dnes, kdy se sbírkotvorná a výstavní činnost obrací primárně dovnitř vědecké komunity a provádí se s cílem zaujmout odborné recenzenty a posílit odborné renomé kurátora.

Neurath naproti tomu stojí na straně veřejnosti a zastává názor, že právě její potřeby by měly být v popředí muzejních aktivit. V roce 1924 proto založil ve Vídni *Gesellschafts und Wirtschaftsmuseum* (Sociální, resp. sociologické a ekonomické muzeum), kde uskutečnil na svou dobu radikální kroky přímo v praxi. Jeho muzeum se programově přibližovalo nevzdělaným návštěvníkům a laikům a Neurath dokonce zastával názor, že mnohá společensky podstatná témata lze přiblížit i bez vystavení autentických exponátů. Potřeba jejich teaurace je důvodem toho, že většina klasických muzeí věnuje péči a pozornost právě sbírkovým předmětům, a nikoliv návštěvníkům. Neurath neuznával (podle jeho názoru) „pseudo-duchovní a metafyzickou hodnotu“ muzejních předmětů, stejně jako materiální, resp. finanční význam vzácných sbírkových předmětů, jež jsou obvykle vyzdvihovány, ba adoro-vány v konvenčních muzeích. Chtěl raději prezentovat aktuální informace, fakta. (Neurath, 1936, Kräutler, 1995)

Neurath odmítal primární roli a důležitost muzejních exponátů a k reprezentaci tematizovaných jevů raději využíval reprodukce a názorná nástěnná vyobrazení, jež známe ze školního vyučování. Prioritní zde byla jasná a věcná komunikace čitelnou formou a dále smysluplné informace, jejichž relevanci určuje návštěvník. Věřil, že i složité a komplikované informace lze návštěvníkům vysvětlit; hovoří o novém komunikačním modelu, na jehož vytvoření se má podílet mezioborový tým reprezentující zájmy kurátora, projektanta, památkáře a veřejnosti. Návštěvník je v tomto modelu chápán jako aktivní interpret s odlišnou úrovní a charakterem předchozích vědomostí, postojů a hodnot, s odlišným „habitem“, tedy souhrnem vlastností, návyků a mravních postojů. Počítá se s tím, že tyto charakteristiky ovlivňují osobní interpretaci výstavy. (Kräutler, 1995)

Neurath ostře kritizoval dosavadní pojetí muzejních expozic a vytvořil zcela nový způsob, podle jeho názoru lépe vyhovující běžným návštěvníkům a jejich vzdělávacím potřebám. Je autorem „obrazové statistiky“, metody, pomocí které mohou i nevzdělání lidé rychle pochopit určité jevy, prezentované v muzeu. Jeho obrazový jazyk, obsahující na 1000 piktogramů, napomáhal k rychlému přenosu informací – právě pomocí jednoduchých symbolů a schematických obrázků. (Jánská, 2011) Vše, co se v muzeu prezentuje, by mělo podle Neuratha sloužit širokému pedagogickému účelu. Také celková hodnota jeho muzea je především pedagogická; v muzeu vidí schránku pro jednoduchý učební materiál. (Waidacher, 1999)

Muzea, která dodnes využívají Neurathův speciální grafický systém, se nazývají ISOTYPE muzea. Jejich podstatou je srozumitelná a otevřená komunikace a expoziční prvky jsou snadno přenositelné do jiného prostředí. Neurath navrhoval, aby měla muzea své pobočky na různých místech (a návštěvníkům tak šetřila čas strávený dopravou) a aby byla umístěna v prostorech každodenní potřeby, např. v tzv. obecních domech. Tak se mohou stát snadno dostupným místem pro setkávání a činitelem decentralizace tohoto způsobu vzdělávání. Samozřejmým požadavkem bylo, aby otevírací doba muzeí byla uzpůsobena volnému času „pracující třídy“.

Zajímavé byly i Neurathovy názory na vědu, kterou pokládal za systém faktů a výroků, jimž je třeba dát smysl pomocí filozofie – a právě tento smysl jeví se pak vhodné prezentovat v muzejní expozici. V souladu se svým filozofickým i sociálním přesvědčením prosazoval, aby se v muzeu prezentovalo demokraticky shromážděné univerzální vědění i aktuální teorie. Toto vědění musí být ovšem prezentováno tak, aby mu porozuměla i nevzdělaná veřejnost.

Neurathovy názory i názory dalších myslitelů se staly významným impulsem proměny chápání role muzea. Návštěvníci musejí být chápáni jako rovnocenní partneři, kteří si zaslouží pochopení a pozornost.

Již jsme připomínali význam amerických podnětů a jednou z nejvýraznějších amerických osobností byl nepochybně John Cotton Dana (1856–1929), kritiká a v mnohém radikální osobnost. Je primárně spojen s oblastí knihovnictví, protože působil řadu let jako knihovník a ředitel knihovny, zároveň však ve své knihovně prosadil zřízení muzejní expozice a stal se vůdčí osobností tohoto nově vzniklého muzea. Ve vedení obou institucí, knihovny i muzea, sledoval stejný cíl: knihovna i muzeum by se měly dotýkat života lidí a být jejich pevnou součástí. Knihovna by měla být podle Dany nejvíce populárním místem ve městě. Propagoval přínosy čtení a byl přesvědčen o tom, že hodnota knih a muzejních předmětů spočívá v jejich využití, reálném užívání.

Jak jsme uvedli, Dana v roce 1905 otevřel ve své knihovně přírodovědnou expozici zaměřenou na geologii, faunu, flóru a hospodářské plodiny, tzv. muzeum Newark. Expozici chtěl postihnout především současné dění a vývoj společnosti, odmítal muzejní prezentaci pojatou jako elitám určený kvaziskrální prostor, kterou tak dobře známe z evropského prostředí. Jeho názory nejlépe ilustruje následující provokativní výrok: „Pro muzeum je snadné získat předměty, horší už je získat rozum. ... Pravděpodobně není zbytečnější veřejné instituce než toho populárního ideálu – tradiční budovy muzea umění plné vzácných a drahých exponátů... Pro komunitu tato budova nabízí prostory pro uměleckou regeneraci. Jedincům (návštěvníkům), kteří do jejich útroby vstoupí, dovolí zahálit se do sofistického kulturního pláště, který

nejenže nezakrývá estetickou nahotu a neznalost návštěvníků, ale dále znevažuje jejich svobodné myšlení a prožívání.“ (Dana In: Hadley, 1943, s. 67)

Pro evropské muzejníky oddané chránící poklady evropského kulturního dědictví zní provokativně i jiný Danův výrok, v němž vyjadřuje přesvědčení, že obchodní dům, snadno dostupný a otevřený 24 hodin denně „se dobrému muzeu umění přibližuje mnohem více než jakékoliv muzeum, které jsme dosud vytvořili.“ (Dana In: Hadley, 1943, s. 68) Dana nesouhlasil s klasickým způsobem vystavování muzejních předmětů – odmítal expozice, v nichž si návštěvníci mohou exponáty jen prohlížet. Naopak si přál, aby expozice návštěvníky přiměla, ba „donutila“ k přemýšlení.

3.3 Muzea a jejich role v uměleckém poli

Značná část kritických výtek vůči muzeu se tradičně týká role muzea v uměleckém provozu, zejména pravidel, podle kterých je tvořen kánon uměleckých děl a podle kterých jsou konkrétní umělecká díla vybírána do muzejních sbírek jako reprezentanti světa umění. Kesner (2000) hovoří příznačně o „symbióze“ muzea a umění a připomíná, že muzeum od svého vzniku aktivně spoluutvářelo obsah kategorie „umění“ a rovněž způsoby, jak veřejnost umění vnímala. Muzeum umění se stalo učebnicí dějin umění – nabízí divákům „imaginární cestu“ těmito dějinami. (tamtéž) Stranou kritiky nezůstávají ani způsoby prezentace vybraných uměleckých děl v expozicích, často postrádající jakékoliv prostředky podporující sdělnost výstavy a její účinek na diváka.

I zde se objevovaly názory, že dosavadní způsob prezentace umění již neodpovídá potřebám návštěvníků, anebo je provázen problematickými rysy. Uvedme alespoň Hanse Tietzeho (1880–1954), pražského rodáka židovského původu a známého rakouského historika umění. Jako úředník rakouského ministerstva Tietze (1923) navrhl komplexní plán na reorganizaci vídeňských muzeí a jeho základní teze jsou dodnes platné. Tietze, do jehož života později zasáhly válečné události, vinou kterých trávil řadu let v americkém exilu, prosazoval, aby se současné umění přiblížilo širší veřejnosti a aby muzea byla účinným prostředníkem mezi umělci a diváky.

Je nepochybné, že muzea formují dění v uměleckém světě a definují status uměleckého díla, „neboť vystavení na posvěceném místě má zároveň schopnost posvěcovat“ (Bourdieu, 2010, s. 378), jak názorně demonstrovuje také známé Duchampovo gesto vystavení pisoáru či stojanu na láhve. Ve vztahu k umění je však často kritizován také fakt, že vystavená díla jsou v muzeu vytržena ze svého původního kontextu a že jsou zbavena svých dalších funkcí,

respektive že jejich funkce je redukována pouze na funkci uměleckou. Muzeum je tak nahlíženo jako místo permanentního aktu, „kdy je s neúnavnou vytrvalostí potvrzován a neustále reprodukován jak posvátný status udělovaný uměleckým dílům, tak dispozice, která je činí posvátnými a po níž tato díla volají“. Tautologicky, a přesto výstižně lze říci, že díla do muzea patří proto, že jsou zde vystavena. (Bourdieu, 2010, s. 384)

Fakt, že muzea koncipují a ovlivňují diskurzy „dominantního“ umění, vyvolává v opakovaných vlnách kritiku ze strany umělců a odmítnutí muzejních praktik. Praxi výstavních institucí, jejich nedemokratičnost a akademismus kritizovali v 70. a 80. letech 19. století například impresionisté, když se rozhodli bojkotovat pařížský Salon Akademie. Také avantgardní hnutí začátku 20. století sarkasticky zpochybňovala instituci muzea; nejhlasitěji futuristé, kteří ostatně považovali celé dějiny a starou kulturu za odsouzenihodné a špatné (někteří později dospěli k až fašistickým postojům). Oslavovali naopak pokrok a nové věci či radikální jevy, jako automobily, elektřinu, zbraně, válku. F. T. Marinetti, mluvčí futuristů, vyslovil v r. 1909 toto často citované nekompromisní hodnocení muzea: „Muzea: hřbitovy! Skutečně stejné v beznadějném změtení mrtvol, které se navzájem neznají. Muzea: veřejné ložnice, ve kterých se navždy spí vedle nenáviděných a neznámých bytostí! Muzea: absurdní jatka malířů a sochařů, kteří se podél výstavních stěn, o něž se vede boj, svými liniemi a barvami navzájem divoce vraždí!“ (Marinetti in Lamač, 1989, s. 143)

Německý filozof, teoretik hudební vědy a estetik Theodor W. Adorno (1903–1969), představitel tzv. Frankfurtské školy, skupiny filozofů zkoumajících modernitu, masovou spotřební kulturu či možnosti modernizace marxismu, považoval muzea přímo za hrobky uměleckých děl a byl přesvědčen, že muzeum a mauzoleum jsou spojené více než jen fonetickou podobností. (Adorno, 1988, s. 175) Ať tak či onak, „žádné umělecké dílo ve společenské organizaci nemůže uniknout své příslušnosti ke kultuře“ (Adorno, 2009, s. 211) – a uniknout nemůže ani své závislosti na zaběhnutých způsobech jejího fungování.

Výrazná vlna kritiky muzea proběhla také v 60. letech 20. století, kdy se mnozí umělci rozhodli rezignovat na klasický způsob fungování uměleckých děl v galeriích a začali raději vytvářet díla určená pro veřejný prostor a náhodné pozorovatele či kolemjdoucí, tedy nikoliv pouze pro elitní muzejní publikum. Vnímání oddělenosti světa umění „uvězněného“ v prázdných galeriích od reálného života bylo jedním z důvodů vzniku akčního umění, které se oprostilo nejen od uměleckých konvencí reprezentovaných muzeem umění, ale dokonce od vytváření hmotné podoby artefaktu, který je možné



Obr. 43 a 44 Muzejní expozice jako místa, kde se ustavuje kánon uměleckých děl
(foto archiv Pixabay a Petra Šobánková, 2013)

prezentovat na výstavě, uložit do sbírek nebo obchodovat. Někteří minimalismem ovlivnění sochaři přestávají tvořit umělecké objekty určené pro galerie a vytvářejí svá díla, zcela odlišná od tradičních soch, přímo ve volné krajině. (Morganová, 2009) Umělecké dílo získává jiné podoby, přestává být „exponátem pro budoucí muzea“ (Gombrich, 1997, s. 596) a vymaňuje se z dosavadního strnulého a netvůrčího způsobu recepce v muzeích.

Důležitým podnětem k analýze fungování muzea byl text Francouze André Malrauxe (1901–1976) *Muzeum bez stěn* (vydaný v roce 1947), v němž autor představuje ideu demokratizace kultury skrze rozšíření fotografií a reprodukci uměleckých děl mimo klasické, značně omezené formy prezentace umění v muzeu. (viz Crimp, 1993) Stávající, tradiční muzea totiž přespříliš ovlivňují způsob, jakým lidé vnímají umění a co za umění považují – díky reprodukováným obrazům a jejich oběhu lze podle Malrauxovy utopické vize v budoucnu vytvořit muzeum nové, neelitářské, které zpřístupňuje kulturní dědictví všem lidem. V současné době, kdy muzea digitalizují své depozitáře a prezentují své sbírky na internetu, se zdá naplnění vize „muzea beze stěn“ na dosah.

Není-li Malraux k muzeu přímo kritický, jeho krajani Pierre Bourdieu a Alain Darbel ve svém slavném esejí z roku 1966 (resp. 1969, kdy vyšlo jeho druhé, revidované a rozšířené vydání) *L'Amour de l'Art: les musées de l'art européens et leur public* (*Láska k umění: Evropská muzea umění a jejich publikum*) radikálně označují muzea za elitářské a ideologické instituce, které posvěcují existující kulturní a společenské rozdíly mezi lidmi. Přestože je muzeum veřejné a otevřené všem, ve skutečnosti je elitní institucí, kterou navštěvují jen určité vrstvy společnosti. „Návštěva muzea není jen osobním výběrem občana z mnohostranné nabídky náplně volného času, jak se domnívají někteří rádoby liberální ekonomové a politici, ale volbou vyplývající z jisté společenské a kulturní kompetence.“ (Kesner, 2000, s. 16) Zdánlivá demokratičnost muzea tak fakticky slouží spíše potvrzení společenských rozdílů; u části lidí (elity) zesiluje pocit sounáležitosti, u ostatních zase pocit nepatřičnosti.

Co se týká uměleckých předmětů, ty jsou obdařeny smyslem a hodnotou pouze pro ty, kteří získali dispozice uměleckými díly „objektivně vyžadované“. Jak říká na jiném místě Bourdieu (2010, s. 378): „Muzea by si mohla na vývěsní štít vepsat – což ovšem není nutné, protože se to rozumí samo sebou –, aby sem nevstupoval nikdo, kdo není milovníkem umění“. A kdo je milovník umění? Člověk, který je k vnímání umění disponován dlouhodobým stykem s uměleckými díly. Tak jsou podle Bourdieua určité elitní společenské vrstvy posilovány, tedy hrají hru, jejímž jsou produktem, a zároveň ji tak udržují v chodu – a jiné vrstvy jsou z této hry naopak zcela vyloučeny. (tamtéž)

Vyloučení jsou návštěvníci bez „kulturního kapitálu“ (tedy bez dostatečného vzdělání a potřebných poznatků, bez vhodného rodinného původu, kulturní výchovy, zvyků a vkusu), kteří nejenže nepatří do privilegované vrstvy společnosti, ale navíc nevlastní kódy potřebné ke „čtení“ obsahu a poselství vystavených artefaktů. Zdá se však, že kritika uvedených autorů (odpovídající revolučním náladám panujícím ve Francii 60. let) nemíří primárně na instituci muzea, nýbrž na samotnou podstatu západní společnosti a její stratifikace. Situace však není beznadějná, pozitivním je fakt, že jsou současné kulturní instituce veřejnými – to napomáhá nárůstu návštěvníků zajímavých se o kulturní produkty, kteří jsou pak schopni žádat kulturní dispozice dosáhnout. (Bourdieu, 2010)

3.4 Expozice jako obraz myšlení bílých Evropanů

Výše zmíněné kritické názory souvisejí především s fungováním muzeí umění a uměleckým provozem, koncem 19. století však přicházejí na scénu také reakce na osvícenskou ideu pokroku a oslavu racionality a vědy, které muzeum dokonale reprezentuje.

V této době vrcholí okouzlení nezápadními kulturami, jejichž umění mělo v Evropě značný vliv na konci 19. a počátkem 20. století. Též vlivem nezápadního umění, nevázaného křesťanskými dogmaty či akademickými pravidly umělecké tvorby, dochází pozvolna k přehodnocování eurocentrického pohledu na „primitivní“ kultury, které byly považovány za méně civilizované a hodnotné než tehdejší moderní, urbanizovaná a průmyslová západní společnost.

V kontextu tohoto problematického hodnocení „primitivního“ umění hovoří Donald Preziosi (2009, s. 494) výstižně o konstrukci „evolučního žebříku“, na jehož vrcholu se podle mínění Evropanů nacházelo umění Evropy a na nejnižší příčce umění primitivních národů. Kromě muzeí umění byla v této souvislosti podrobena ostré kritice zvláště muzea etnologická, prezentující artefakty nezápadních kultur – ovšem jako primitivní, podřadné, iracionální, technologicky nevyspělé a nevzdělané. Při kritickém hodnocení role muzeí je však třeba zvážit dobový kontext, totiž že informace o jiných kulturách přicházely do Evropy jen pozvolna a dlouho byly velmi sporé a pokřivené. Vědomosti o vzdálených národech získávali vzdělaní Evropané v 17. a 18. století z nemnoha knih, popisujících fungování daných kultur a jejich typické znaky s malou spolehlivostí a pomocí hrubě zjednodušujících stereotypů. Burke, autor knihy *Společnost a vědění* (2009), uvádí řadu těchto

dobových klišé o otrocích, despotech, barbarech a kanibalech, tradovaných o obyvatelích Osmanské říše, Indie, Číny nebo Japonska.

Proud nových informací o nezápadních kulturách a zvyšující se množství předmětů, přivážených z cest do Asie či Nového světa, dává Burke do přímé souvislosti s rozmachem muzeí. Jejich rozvoj v 18. a 19. století vnímá nejen jako ukazatel „sílicí zvědavosti“ Evropanů, ale také jako „pokus zvládnout krizi vědění“, vyvolanou proudem nových, tehdy kuriózních předmětů, které se dostávaly do Evropy a vymykaly se zařazení do tradičních kategorií uplatňovaných v tehdejších evropských sbírkách. (Burke, 2009, s. 126)

Muzea, v souladu s dobovými poznatky a teoriemi vědních oborů, zde etnologie, resp. antropologie, prezentovala lidské rasy či národy v hierarchickém systému, na jehož vrcholu, jako výsledek vývoje, stojí bílý muž. Ilustrovat tento přístup lze pomocí dobových etnologických děl, která ještě v 19. století obhajovala tezi, že Noemovi potomci rozptýlení po potopě světa se vlivem přírodních podmínek vyvinuli do podoby různých ras, z nichž jedna (ovšemže evropská) se progresivně vyvíjela, jiná degenerovala. (Soukup, 2011, s. 209) Prakticky po celé 19. století byli antropologové přesvědčeni, že právě evropská civilizace stojí na vrcholu vývoje celého lidstva, „a proto má také právo prakticky ovlivňovat osudy „divošských“ a „barbarských“ kultur“. (tamtéž)

Primitivní národy byly v muzejních expozicích prezentovány jako příklady zastaveného vývoje, jako přechod mezi opicí a člověkem, jako živoucí příklady dřívějšího stádia, které západní populace dávno překonala. (Bennett, 2006) V optimistické víře v kontinuální pokrok lidské společnosti se tak i muzea svým dílem podílela na ospravedlnění koloniální politiky a ponižování domorodého obyvatelstva podrobených oblastí. Vznik a další rozvoj etnologie sice přispěl k hlubšímu poznání odlišných kultur, avšak logickým produktem takto rozvrženého a muzei stvrzovaného systému byla rasová nadřazenost Evropanů se všemi známými důsledky.

Muzea (ovšemže vedle řady dalších institucí) pak zviditelňovala politikou praxi imperialismu a kolonialismu, a nejenže v tomto případě nehovořila neutrálním jazykem, ale dokonce byla aktivní součástí politického či ideologického aparátu používaného k šíření určitých tendenčně zaměřených poznatků a informací nebo obecných názorů na svět, společnost a její historii. (Orišková, 2006, s. 11)

Dosavadní evropocentrismus je dnes postupně nahrazen kulturním relativismem, který se zakládá na toleranci ke kulturní rozmanitosti a obhajuje rovnost a pluralitu kultur. (Soukup, 2011) Tu svými myšlenkami sice anticipovali již Montesquieu (1689–1755) ve svých Perských listech, Rousseau (1712–1778) svou vizí „ušlechtilého divocha“, tedy civilizací nezotročeného,

svobodného a šťastného člověka, nebo J. G. Herder (1744–1803), který tvrdil, že každá kultura má své vlastní „těžiště“, odmítal boj mezi odlišnými kulturami a věřil v jejich tolerantní soužití. Přesto ještě současní muzejníci těžko hledají způsoby, jak ztvárnit muzejní prezentaci poznání, že odlišnost nerovná se podřadnost či nedokonalost. Tento úkol je zvláště naléhavý v oblastech, které ovlivňuje příliv imigrantů a kde společnost přestala být monokulturní. Týká se to i evropských zemí a muzea by se zde měla vyvarovat toho, aby legitimizovala kulturní vyloučení a segregaci imigrantských komunit, jejichž podíl na evropské populaci je již nyní (a v budoucnu i nadále bude) velmi významný.

3.5 Problematické akvizice

Kromě faktu, že muzea aktivně spoluvytvářela „pravdu“ o tom, co je primitivní, podřadné, a co naopak civilizované a hodnotné, sklízí dnes kritiku také to, že mnohé z artefaktů byly do sbírek a poté do expozic získány problematickým způsobem – pleněním kolonizovaných či válkou dobytých území. Přestože se našeho tématu tato skutečnost dotýká pouze tím, že se v expozicích vystavovala kořist získaná pleněním a sběrem na hranici legitimacy či daleko za ní, krátce rozvedeme i tento často kritizovaný aspekt muzejnictví.

Jak na četných příkladech ukazuje Burke, u předáků všemožných expedic bylo od konce 18. století zcela běžné, „že měli příkaz přivést s sebou zpátky místní artefakty a vědecké vzorky“. (Burke, 2013, s. 37) Vzhledem k četnosti těchto výprav a jejich úspěchům se evropská a americká muzea rychle plnila množstvím akvizic, které mnozí pravdivěji označují za kořist. Šlo nejen o dílčí předměty (zkameněliny, kostry, vzorky rostlin, nástrojů, masek nebo architektonických fragmentů), ale také o kompletní stavby historicky významných objektů, které byly na místě rozebrány a převezeny do domoviny dobytých území. Šlo přitom o statisíce, ba miliony vzorků, z nichž mnohé dosud čekají na detailní výzkum. I když ne jeden historický artefakt se zachoval pouze díky tomu, že se popsáním způsobem dostal do sbírek muzeí, nemění to nic na faktu, že akvizice byly získávány pleněním, plundrováním a expozice mnoha významných světových muzeí jsou tak prezentacemi výsledků těchto „trestných výprav“ a bezohledného anektování dobytých území. Spojení sbírkotvorné činnosti s vojenskými taženími bylo pro historii příznačné a považovalo se za zcela legitimní (podrobné příklady viz Burke, 2013, s. 38–42).

Za vzorky byly pochopitelně považovány i antropologické doklady, lidské kostry a lebky, které byly nepietním způsobem a bez povolení vyjímány

z hrobů, v roli „vzorků“ se dokonce ocitlo i mnoho živých lidí, nejen fotografovaných, ale i převážených na evropské výstavy exotických kultur. Zde tyto živé lidi Evropané pozorovali a zkoumali jako kuriozity, v mnohém podobně jako zvířata v zoologických zahradách.

Připomeňme, že nejpilněšími kolonisty byli Španělé a Portugalci (zejména v 16. a 17. století), Nizozemci (od 40. let 17. století), Angličané a Francouzi (od druhé poloviny 17. století). Pozice kolonistů jim přinášela obohacení jednak z obchodu s kolonizovanými územími a ovšem také ze zjevných loupeží a bezohledného drancování. Do Evropy tak z kolonií proudily drahé kovy, suroviny, zemědělské produkty a rovněž předměty s uměleckou, historickou či vědeckou hodnotou, které dnes tvoří základ mnoha známých sbírek. V některých mimořádných případech obdařených silnou symbolickou hodnotou dochází dnes k navracení těchto předmětů zpět do země jejich původu.

Některé z konkrétních příběhů, stojících v pozadí evropských muzejních sbírek, jsou skutečně křiklavé (podrobněji Šobáňová, 2012c), ve skutečnosti jde pouze o špičku ledovce, vždyť destruktivní následky evropského drancování přírody, např. kvůli žádané slonovině, želvovině a jinému „artiklu“, který po zpracování končil v soukromých i veřejných sbírkách, jsou všeobecně známy. Často se připomíná také osud exemplářů, jež do Louvru dodával Napoleon (viz Duncan, 1995), Češi litují ztracených uměleckých sbírek císaře Rudolfa II. a dalších příkladů bychom našli celou řadu i z nedávné historie – viz neochotné vracení majetku Židů, zabaveného během 2. světové války a uchovávaného v mnoha muzeích po světě. V letech zcela nedávných došlo k plenění archeologických lokalit v Iráku nebo k rabování afghánského Národního muzea v Kábulu. Je přitom zřejmé, že cenné artefakty se nestávají pouze objektem vandalského ničení, ale spíše cíleného nelegálního vývozu a obchodu s uměním, jak o tom svědčí některé odhalené zásilky pašovaných uměleckých děl. Aktuálnost tématu potvrzuje i fakt, že na téma *Muzea a restituice* se pravidelně pořádají mezinárodní konference; o jednom z ročníků, pořádaném v Manchesteru, referuje na stránkách časopisu *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce* Ž. Marešová (2011).

3.6 Problém reprezentace skutečnosti v muzejní expozici

Zdá se, že přes rozmanitost přístupů zůstává klíčovým, byť neartikulovaným problémem většiny kritických analýz muzea základní muzeologický koncept reprezentace. Jako návštěvníci předpokládáme, že muzejní prezentace v podobě výstavy či expozice věrně reprezentuje soubor nějaké mimomuzejní

skutečnosti, ať již v podobě historické události či období nebo konkrétního přírodního, společenského nebo uměleckého jevu. Tato reprezentace vychází ze soudobého vědeckého poznání, jehož zásadní slabinou je ovšem jeho dobová podmíněnost, jak přesvědčivě odhalil nejen M. Foucault, ale také další myslitelé, např. T. S. Kuhn (1997). Tento americký teoretik vědy a vědeckého poznání se zabýval „strukturou vědeckých revolucí“; ukázal, podobně jako Foucault, že vývoj vědění (resp. vědy) neprobíhá kontinuálně, nýbrž v podobě jakýchsi „skokových změn“ (Kuhn, 1997, s. 115), v nichž se stávající paradigma nahrazuje novým, reagujícím na nastalou krizi vědy.¹⁰

Důležitým poznatkem pro muzejní prezentaci je poznání, že „věda se dívá na přírodu vždy skrze určité paradigma“ (tamtéž, s. 398), jež může být velmi záhy nahrazeno novým. V postmoderní situaci již není nadále možné věřit v uchopitelnost světa jedinou „správnou“ teorií, resp. způsobem muzejní prezentace, protože se ukazuje, že pravda o světě je spíše „věcí shody“ a lidského konsensu, nikoliv nadosobní entitou. (Peregrin, 1994; Šobáňová a kol., 2013) Ambici muzea „pravdivě“ reprezentovat svět odkazuje do patričních mezí také americký filosof R. Rorty, když argumentuje, že pravda rozhodně není záležitostí reprezentace, „odrážení“ světa. (Peregrin, 1994, s. 398) V pravdu je sice dobré věřit, avšak není to věrný odraz skutečnosti – snaha dojít pravdy není ničím víc než sebeklamným pokusem „zvěčnit právě existující diskurz“ (Rorty, 2000, s. 9).

Také vlivná kniha rakouského filosofa vědy P. K. Feyerabenda nazvaná příznačně *Rozprava proti metodě* přináší radikální změnu do navykého způsobu chápání teoretické a vědecké činnosti, již se muzea zaštiťují: hlásá blahodárnost mnohosti teorií a nabádá k svobodnému formulování hypotéz, které anarchisticky odporují potvrzeným a přijatým teoriím. Ukazuje, že vědění „není řadou konzistentních teorií, které směřují k nějakému ideálnímu názoru: není to postupné přibližování se pravdě. Spíše je to stále se zvětšující oceán vzájemně neslučitelných alternativ...“ (Feyerabend, 2001, s. 36)

Postmoderní autoři přesvědčivě ukazují, že muzejní reprezentace se svou snahou o pravdivé a objektivní zobrazení světa ve skutečnosti objektivitu postrádá a je ovlivněna mnoha nepřiznanými a skrytými okolnostmi. Jak uvádí D. Preziosi: muzea stanovila, co je hodno vidění, a zároveň učí své návštěvníky, jak číst to, co vidí. Muzea podle Preziosiho usilují o to, abychom svět mohli vnímat jako racionální a uspořádaný – správná prezentace shromážděných elementů minulosti způsobuje, že svět se člověku zdá přirozeným a sled

¹⁰ Někdy může ke změně paradigmatu přispět i muzejní výstava – pokud prezentuje nové skutečnosti a nebo zcela novou interpretaci stávajících poznatků.

historických událostí jako nevyhnutelný a logický. A to navzdory našemu omezenému poznání, které se dobře vyjevuje při pohledu zpátky do historie lidského vědění. (Preziosi, 2009)

3.7 Expozice jako hlasatel ideologií

Exponáty v určitém výběru mají schopnost přesvědčivě dokumentovat „pravdivost“ různých vědeckých závěrů. Ty však mohou být poměrně záhy nahrazeny novými a odhaleny jako omyl anebo přímo projev manipulativní ideologie. Toto nebezpečí hrozí nejen vědám společenským, ale stejnou měrou i vědám přírodním. Za nejkřiklavější příklady mohou posloužit nacistické výstavy dokumentující „pravdivost“ teorií o rasové nerovnosti a nadřazenosti Árijců (navazující na pseudovědecké závěry J. A. Gobineaua z poloviny 19. století) a prezentující Židy jako méněcenný a vysoce nebezpečný národ usilující o ekonomické a kulturní ovládnutí civilizace.

Rovněž socialistické muzejnictví bylo zneužíváno: k propagování marxistických teorií o dějinách jako posloupné řadě fází třídního boje, k prezentaci úspěchů „socialistické kulturní revoluce“ a dokumentaci „revolučních bojů a budování socialismu“. Ale existují i příklady méně křiklavé: například expozice tvořené podle původní Darwinovy teorie o přirozeném výběru druhů prezentovaly chybějící články vývoje tak, že příslušné doklady teprve čekají na své objevení, a úmyslně nereflektovaly fakt, že se objevují skutečnosti, které do schématu evoluce nezapadají. V 19. století se předpokládalo, že primitivní společnosti opakují pravěkou periodu v našem vývoji; dnes se ukazuje, že hledat mezi nimi přímou analogii nelze, protože i jednoduché současné společnosti jsou ve skutečnosti výsledkem dlouhého vývoje. (Vašíček, 2006)

Před vznikem evoluční teorie byly ovšem archeologické nálezy interpretovány zase zcela jinak: např. kosterní nálezy paleontologických zvířat byly považovány za lidské – tak aby zapadaly do biblického rámce. Takovýto výklad byl ostatně v souladu nejen s biblí, ale i s učením francouzské Akademie, která ještě v 18. století na základě svých analýz určila, že Adam byl vysoký 40 m, zatímco Eva 38, 5 m. (tamtéž) Zcela jinak, i když z pohledu dneška stejně raritním způsobem, k paleontologickým nálezům přistupuje *Muzeum Stvoření*, které bylo v roce 2007 otevřeno ve městě Petersburg v Kentucky. Toto muzeum bylo vytvořeno na podporu tzv. kreacionismu mladé Země, ideologického směru některých, zejména amerických křesťanů, kteří přistupují k biblí jako k přesné, realistické zprávě o stvoření světa a historii lidstva. Písmo a zvláště knihu Genesis vykládají doslovně, takže věří, že Bůh stvořil



Obr. 45 a 46 Pohled do expozic Muzea Stvoření v Petersburgu v Kentucky
(foto David Berkowitz, 2011)



Obr. 47 a 48 Pohled do expozic Muzea Stvoření v Petersburgu v Kentucky
(foto Anthony Karam, 2007)

vesmír v 6 dnech a stáří země vypočítávají dle údajů uvedených v Písmu. Kreacionisté věří, že Bůh stvořil celou přírodu včetně fauny a flóry v „hotové“ podobě s dospělými lidmi (Adamem a Evou) i zvířaty, rostlinami a stromy. Věří také, že všichni tvorové byli na počátku stvořeni jako býložravci, protože před porušením Boží vůle a pádem člověka do hříchu na světě neexistovala smrt.

Tento předpoklad dovádí kreacionisty – i zakladatele kentuckého muzea – k tomu, že interpretují paleontologické nálezy jako doklad biblické potopy a dinosaury jako býložravé soupeřníky člověka. To můžeme názorně vidět v expozicích zmíněného *Muzea Stvoření*. Prezентuje se v nich mírumilovné soužití lidí a dinosaurů, předkládá se zde tvrzení, že stáří Země je asi 6000 let a razantně se zpochybňuje možnost biologické evoluce. V moderně vybavených expozicích mohou návštěvníci zhlédnout podmanivou projekci s názvem *Divadlo šesti dnů*, Adama pojmenovávajícího zvířata v edenské zahradě a řadu biblických postav včetně Noema a jeho realisticky zpodobené archy. Expozice ukazují rozdíly mezi lidmi, stvořenými k obrazu Boha, a zvířaty (včetně slavného hominida Lucy), vyslovují se tendenčně k problému evoluce a vysvětlují, jak je možné na základě stejných paleontologických nálezů dojít k odlišným interpretacím. Ukazují také účinky prvotního hříchu a současnou společenskou krizi vzniklou v důsledku odklonu od božího slova. (Creation Museum, 2014)

Pro Evropana je existence takto bizarního muzea nepochopitelná a samozřejmě se tento počín také setkal s kritikou nejen z pozic představitelů amerického muzejnictví, vědy a školství, ale i ze strany jiných skupin věřících, kteří muzeu vyčítají, že poškozuje důvěryhodnost celého křesťanství. Faktem je, že muzeum s velkorysou výstavní plochou a technickým a expozičním vybavením za 27 milionů dolarů (získaných ze soukromých darů) a více než 300 zaměstnanci, jejichž světonázor byl předem řádně prověřen, ročně navštíví na 250 tisíc návštěvníků. Pokud bychom chtěli expozice analyzovat, můžeme konstatovat, že tvůrci zde uplatnili řadu podnětných inovativních prvků a příkladných muzeologických tezí, kromě jediné: vědeckosti.

Ovšem i muzejní expozice spočívající na vědeckých poznatcích a teoriích mohou snadno ilustrovat nejrůznější antropologické teorie: není-li přijímán evolucionismus, lze se přiklonit k difuzionismu, myšlenka pokroku může být vystřídána mechanismem difuze a migrace. Nové poznatky lidé začleňují do stávajících kategorií vědění a různých klasifikačních soustav a systém vědění se tak v čase i místě stále dynamicky utváří a mění. Nové teorie vznikají, nahrazují postupně ty starší – a muzejní expozice dobový stav poznání reprezentují. Výběr a způsob prezentace muzeálií začasťe slouží také jako

společností žádaný důkaz kauzálního vztahu mezi historií a dneškem a pomáhá vytvářet složitý komplex tvořený kolektivním vědomím společnosti, jejími konsenzuálními etickými postoji, politikou, náboženstvím aj.

Za tendenční či ideologické tak lze označit také působení muzeí během procesu konstituování moderních států v 19. století (případně i později). Vědomí historie, na jehož konstituování se muzeum podílí jako málokterá instituce, je jednou z nejvýznamnějších forem sebeuvědomování, individuální i skupinové identifikace. Jak ve výstižné zkratce glosuje Z. Vašíček: „Proto lidé přizpůsobují své chování minulosti. To ovšem předpokládá, že její pojetí musí odpovídat i jejich pojetí současnosti, nebo s ním alespoň být slučitelné.“ (Vašíček, 2006) Lze se tedy podívat nad tím, že pojetí minulosti a její reprezentace v muzejní expozici bylo podřízeno idejím státu, národa a jeho pokroku? Jak uvádí tentýž autor, historikové se nebáli psát historii podle politického programu nebo být sami aktivními politiky. (tamtéž) Muzeum se stalo nástrojem státu a snaha prospět národnímu hnutí ovlivnila jeho sbírkotvornou i prezentační činnost a projevila se přeměnou muzea na chrám národa, prezentující jeho slavnou historii a vyspělost. Zřejmě budeme v minulosti stále pátrat po tom, co je podstatné pro naši přítomnost, a je logické, že muzeum na tuto permanentní společenskou potřebu reaguje svými prostředky.

Co dodat závěrem této podkapitoly? Přestože kritici někdy neberou dostatečný ohled na dobové souvislosti, a tedy na skutečnost, že expozice v muzeích vždy odpovídají dosažené úrovni poznání a že mnohé praktiky dnes odsuzované byly v minulosti považovány za legitimní, považujeme kritické teorie muzea za užitečné. Zejména proto, že analyzují společenské fungování muzea a jeho ustálené institucionální mechanismy, odhalují zavedené rituály provozované v muzeích, ideologické konstrukce a přežívající stereotypy ve vztahu k rase, rodu, třídě, náboženství, etnicitě apod. Dokládají, že veškeré naše vědění i jeho projevy v podobě muzejních expozic jsou „ukotvené v situaci“ (Burke, 2013, s. 14) a že podléhají vývoji, své vlastní kulturní historii.

Aktuálnost tématu dokládá také nedávno skončená multimediální výstava *Fetiš modernity* v Náprstkově muzeu asijských, afrických a amerických kultur v Praze (20. 6.–16. 9. 2012), upozorňující právě na roli etnografických muzeí při vytváření různých fikcí, konzervujících klišé exotiky, a evropské názory na to, co je z dané kultury hodnotné. Výstava poukázala na to, že muzea se z koloniálního kontextu svého vzniku dosud nevymanila, a neobvyklou formou zvukových instalací připomenula problematičnost dekontextualizované prezentace různých artefaktů.

Lze předpokládat, že kromě překonávání nejrůznějších kulturních předsudků čeká muzea řešení dalších etických otázek, souvisejících např. s pro-

blémem nepietního uchovávání a vystavování lidských (a také zvířecích) ostatků v muzeu. Bude pak třeba řešit mnohé problémy, vždyť pokud nebude legitimní shromažďovat kosterní pozůstatky lidí či jejich tkáně, je těžké si představit, jak budou v budoucnu pracovat antropologové.

Muzeum zhmotňuje imanentní lidskou potřebu „vytvářet model světa pomocí hmotných dokladů jako jedné z forem poznávání světa“ (*Koncepce účinnější péče o movité kulturní dědictví v České republice*, 2003, s. 12) – v této činnosti spočívá jeho síla, ale i zranitelnost v případě, že se tento model ukáže jako pokřivený. Jakkoliv je třeba brát námitky proti muzeu vážně a muzeum není možné nadále považovat za neutrální půdu, podávající pravdivý, objektivní obraz světa, je třeba konstatovat, že kritika muzea se objevuje souběžně s jeho narůstající popularitou, rozvojem a stoupajícím vlivem na společnost. Nejen ryze muzeologický, ale rovněž filozofický či kulturně-antropologický problém vývoje kultury a jejího poznávání skrze muzejní sbírky zůstane proto stále živým a kritické badatele bude i nadále přitahovat. Podstatné je, že kritická analýza může kvalitu nepostradatelné instituce jménem muzeum posunout, a především proto jsou živé polemiky nad jejím fungováním žádoucí.

3.8 Obrat k návštěvníkovi a komunitě – podněty z Chile

Mnohé z právě prezentovaných kritických názorů na muzeum a způsob jeho prezentace se týkaly hlubších úrovní uvažování o obsahu muzejních sbírek a expozic. Souvisejí s filozofickou reflexí toho, jak muzeum přistupuje ke své činnosti a jak touto činností ovlivňuje společnost. Nelze jednoduše říci, jak tato reflexe přímo proměňuje současné muzejní expozice. Pomineme-li zobrazování neevropských kultur (dnes přísně korektní), „údělem“ muzeí je stanovovat, co je hodno vidění, a učit své návštěvníky, jak číst to, co vidí (viz Preziosi, 2009). Reflexivita a přiznání faktu, že věda se dívá na přírodu vždy skrze určité paradigma, se v expozici, která má určité teze prezentovat co nejjasněji, uplatňuje jen obtížně a nadto se více týká samotných oborů, jejichž poznatky jsou v muzejní expozici prezentovány, než muzeologie. Muzeum je v tomto smyslu vždy poplatné době i názorům vědecké komunity.

Velmi snadno lze naproti tomu analyzovat to, zda je muzeum i nadále institucí orientovanou primárně na sbírkotvornou a výzkumnou práci, nebo spíše institucí určenou veřejnosti a kladoucí do popředí své činnosti potřeby návštěvníka a společnosti. Právě důsledná orientace muzea na návštěvníka a komunitu lidí (namísto primární orientace na sbírkový předmět) je takřkajíc paradigmatickou změnou, ke které v muzejní kultuře došlo během 20.

století a která mnohde dosud ještě probíhá. Tato změna je zdrojem mnoha transformačních snah a vyvolala v život řadu zajímavých trendů, které spolu se současnými společenskými změnami a technologickými možnostmi vytvářejí zcela novou podobu muzejní kultury.

Nové podněty pro změny v muzejní kultuře nepřicházely pouze zvenčí (jak jsme viděli v předchozí kapitole), naopak jejich zdrojem byli sami představitelé muzejnictví a organizace sdružující muzea na národní a mezinárodní úrovni. Nejlepším příkladem je známá konference v Santiagu de Chile, kde se 20.–31. května 1972 odehrála diskuse u kulatého stolu o vývoji a roli muzea v dnešním světě. Konference samotná je obecně považována za zdroj mnoha změn v muzejní kultuře (označovaných shrnujícím pojmem *nová muzeologie*) a za plénium, které vytýčilo na řadu let aktuální a závazná pravidla pro fungování muzeí ve společnosti. Hlavní příspěvky do diskuse byly předem vybrány organizací UNESCO a věnovaly se následujícím tématům:

- Muzejní a kulturní rozvoj v zemědělských oblastech a rozvoj zemědělství,
- Muzeum a společenské a kulturní problémy dané oblasti,
- Muzeum a vědecko-technologický vývoj,
- Muzeum a celoživotní vzdělávání.

Z diskuse vyplynula řada podnětných závěrů. Za prvé je potřeba přijmout nový přístup k muzejním výstavám obecně, ve kterém se projektanti výstav zaměří na zasazení výstavních předmětů a témat výstavy do společenského, ekonomického, kulturního a antropologického kontextu dané komunity, ze které pocházejí sbírkové předměty muzea. Dále je nutné, aby vedení muzea aplikovalo multidisciplinární přístup k tvorbě výstav a podporovalo spolupráci pedagogů, sociologů, historiků a dalších odborníků na daném tématu výstavy. Bylo by vhodné zavést metody, které by pravidelně vyhodnocovaly úspěšnost výstavy, a tak sledovaly zájmy komunity, které muzeum slouží, a stupeň asimilace této komunity. Je třeba vytvořit spolupráci pro výměnu informací a zkušeností týkající se role, již muzeum v oblasti svého působení zastává. Účastníci diskuse navrhli také vytváření školicích programů pro učitele, které by mohly zvýšit přínos muzejní výstavy a její využití na různých stupních vzdělávání. Shodli se také na tom, že je třeba apelovat na UNESCO, aby vytvořilo a podporovalo školicí centra pro muzejní specialisty.

Ne příliš často se v souvislosti s hodnocením chilské konference připomíná, že se zde diskutovala i role muzea v ekonomické prosperitě států a jejich obyvatel. Diskuse se konkrétně týkala zemědělského rozvoje v Latinské Americe, kde se v 60. letech 20. století zemědělstvím živilo na 36 milionů

lidí, často nigramotných a chudých. Během diskuse bylo poukázáno na nerovnoměrné rozdělení bohatství v Latinské Americe (malá skupina vlastníků půdy oproti většině populace, velmi chudobné, bez vzdělání a vyhlídek do budoucna) a diskutovala se role muzea v této oblasti. Muzea by se měla podle diskutujících zaměřit – kromě aktivit soustředěných na vědecko-technický rozvoj – také na aktivity podporující společenské změny. Zvýšenou aktivitou by mohla přispívat k většímu společenskému uvědomění dané komunity a poukazovat na problémy, které jejímu rozvoji brání. Muzeologové a techničtí odborníci by měli usilovat o rozšíření tzv. mobilních muzeí, která by mohla oslovit členy i těch nejvzdálenějších komunit a napomoci jim tak k navrácení lidské důstojnosti, zlepšení životní úrovně a fungování komunity i národa jako takového.

Tato diskuse byla příznačná tím, že se věnovala zcela jiným otázkám než těm tradičním, jako jsou otázky týkající se selekce nebo teaurace muzejních sbírek. Diskutovalo se naopak o společenském, zcela konkrétním a palčivém problému a o tom, jak by muzeum mohlo napomoci jeho řešení. Dosavadní neúčast muzeí na řešení problémů týkajících se zemědělských komunit se kritizovala a hledaly se způsoby podpory těchto komunit. Diskutující se shodli na tom, že je nutné vytvořit multidisciplinární týmy odborníků zaměřených na řešení vedlejších témat výstavy a uvést v život trend, ve kterém se role muzejního plánování ujmu sociologové, kteří se zaměří právě na podporu nutných sociálních změn.

Podobně byly v Chile diskutovány ještě problémy urbanizace v Latinské Americe, rychlého nárůstu obyvatelstva ve městech a migračních tendencí velké části obyvatelstva, stěhující se ze zemědělských oblastí do městských zón. Diskutující kritizovali, že proces urbanizace není vládami nijak podporován a že žádná z latinskoamerických zemí neinvestuje dostatek prostředků do bytové výstavby ani nevytváří dostatek pracovních příležitostí, které by předcházely vysoké nezaměstnanosti obyvatel. Také v problému městské výstavby se mohou muzea angažovat: mohou přispívat k většímu povědomí o současných i budoucích problémech městských oblastí, pomocí výstav i provedených výzkumných šetření mohou upozorňovat na míru urbanizace a její problémy, mohou vytvářet speciální výstavy, které by na proces městské výstavby upozorňovaly. S pomocí větších muzeí by měly být vytvořeny takové výstavy (či přímo vybudována menší muzea umístěná na předměstích a v zemědělských muzeích), které by na nevýhody života ve městech upozorňovaly.

Další skupina otázek řešených v chilské diskusi se týkala faktu, že zemědělské a městské oblasti tvoří souvislý a neoddělitelný celek. Proto je třeba

vytvořit výstavy, které by se dotýkaly nejen problematiky zemědělských oblastí, ale také těch městských. Podle diskutujících by měly být muzejní aktivity plánovány v souladu s konkrétními problémy dané komunity a její členové by měli být vyzýváni k aktivní účasti na činnostech muzea. Pro tento proud muzejnictví se později ujalo označení ekomuzejnictví (viz dále).

Muzeum by mělo upozorňovat návštěvníka na přírodní zdroje regionu a jejich využití a tak vytvořit obousměrný informační systém mezi odborníky a veřejností. Odborníci v oblasti zemědělství mají možnost v muzeu představit široké veřejnosti výtvarné moderní technologie, ale i povinnost upozorňovat na ničivé dopady některých postupů, jako např. eroze, odlesňování, používání pesticidů aj. Muzejní výstavy by pro dané komunity v zemědělských oblastech měly prezentovat možnosti využití moderních zemědělských strojů, hnojiv, zavlažovacích systémů, vysoce výnosných osiv apod. Podstatné je, aby témata výstav vyplývala z konkrétních potřeb dané oblasti. Za tímto účelem by měli pracovníci muzeí spolupracovat s dalšími odborníky a společně muzejní výstavy vytvářet v širším plénu. Pro muzejní pracovníky z toho rovněž vyplývá nutnost seznamovat se s technologickou, společenskou, ekonomickou a antropologickou problematikou dané komunity a tyto otázky dále reflektovat v muzejní výstavě.

Na konferenci v Santiagu de Chile byly navrženy dva způsoby, jak realizovat muzejní výstavy s tímto cílem:

- 1 Formou malých místních muzeí umístěných v zemědělských oblastech, jejichž hlavním posláním by bylo zprostředkovat obyvatelům informace týkající se hlavních problémů dané zemědělské oblasti a návrhy na jejich možná řešení (tato muzea by spadala pod úřad větších muzeí dané oblasti);
- 2 Formou mobilních výstav vytvořených městskými muzei, např. v muzejních autobusech, muzejních lodích (plovoucí výstavy – *the exhibition boat*), kulturních vlacích (*the culture train*).

Diskutovala se však i další témata, jako muzeum a vědeckotechnický rozvoj a muzeum a celoživotní vzdělávání. Roli muzea ve vzdělávání se bude věnovat následující kapitola, proto nyní toto téma nebudeme rozvádět podrobněji. Konference se nicméně vyslovila pro proces demokratizace vzdělávání a pro realizaci konceptu celoživotního vzdělávání, v nichž může muzeum hrát klíčovou roli. Ve vystoupeních se vyvracel často tradovaný mýtus, že vzdělávání může zprostředkovávat pouze pedagog a škola, a zdůraznila se potřebnost spolupráce pedagogů a muzeologů. Chile zdůraznilo, že muzeum má veliký vzdělávací potenciál, který by měl být maximálně využit.

Následná debata se týkala i dalších aktuálních témat, zejména integrace muzea do komunity. Bylo zdůrazněno, že je třeba vytvořit nové strategie pro oslovování komunit a že by sbírkový předmět měl být umístěn ve svém prostředí a měl by se ke komunitě vztahovat. Zde byla zmíněna zejména muzea umění, která jsou sice nejméně aktivní a dynamická, avšak svými sbírkami i vystavovanými exponáty reflektují komunitu, ve které vznikly. Neměla by se zanedbávat propagace muzejních výstav, v nichž je potřeba významná umělecká díla popularizovat, neboť obsahují výjimečnou kulturní hodnotu, kterou by měla komunita mít možnost ocenit.

20. století přineslo i mnohé další pozitivní prvky ve vývoji muzejní kultury: kromě již zmíněných myšlenkových impulsů vzniká například zajímavá muzejní architektura, která umožňuje dosud nevídané výstavní možnosti a rozšiřuje dosavadní funkce muzea. Propojení expozic s dalšími prostory vytváří z muzea pestré společenské centrum, místo pro setkávání a komunikaci návštěvníků.

Rozvoj muzeologického myšlení přinesl plody ve všech základních oblastech: v selekci, teauraci i prezentaci. Moderní typ muzea je dnes plně profesionalizovanou institucí, výrazně odlišnou od prvních muzeí z přelomu 18. a 19. století. Na zajištění svých činností potřebuje kromě depozitářů široké zázemí v podobě pracoven, knihovny, dokumentačně informačního centra, konzervátorských laboratoří, nahrávacího a reprodukčního studia, výstavnického ateliéru, technických dílen, badatelen, ale i zázemí pro práci s veřejností, vybavené didaktickými pomůckami a technikou, a návštěvnický servis. (Stránský, 2000)

Z předešlého výčtu nových myšlenkových konceptů je vidět, že mnohé průkopnické vize, které dnes „objevujeme“ a snažíme se pozvolna uvádět v život, byly vysloveny již v první polovině 20. století. Jde vesměs o trendy, které představují vhodnou a často jedinou možnost, jak vyvést muzeum z krize a jak i v současnosti obhájit jeho společenskou potřebnost. Jde o nové zaměření muzea a důraz na jiné oblasti jeho činnosti než doposud: v popředí by nadále nemělo stát pouze získávání a konzervace předmětů, nýbrž také jejich zprostředkování veřejnosti. Moderní muzeum a jeho expozice by měly více zohlednit zájmy a potřeby návštěvníků, měly by souviset se životem a aktuálními problémy společnosti. Účelem výstav by již neměla být prezentace vědecké systematiky a oborová komunikace odborníků, nýbrž zážitek, potěcha, poučení a kultivace návštěvníka.

Právě návštěvníci musejí být hybnou silou veškerého dění v muzeu. Tato „lidská“ dimenze je určujícím měřítkem, podle kterého lze posuzovat, zda



Obr. 49 a 50 Museumsplatz ve Vídni (foto Petra Šobáňová, 2012)

muzeum skutečně a efektivně naplňuje svou společenskou roli a zda dostatečnou měrou zaměřuje cíle na interpretaci významu jednotlivých sbírkových předmětů, srozumitelnou co nejširší skupině návštěvníků. (Lord a Lord, 2001)

3.9 Obrat ke vzdělávání

Předchozí kapitoly shrnuly kritický diskurz o fungování muzea ve společnosti, ovlivněný filozofickou reflexí toho, jak muzeum chápe smysl své péče o sbírky a jak touto činností ovlivňuje společnost. Hovořili jsme o významném posunu: dosavadní důraz na sbírkotvornou a výzkumnou práci má muzeum napříště směřovat na návštěvníka a potřeby komunity. Má se stát institucí, která sbírky sbírky nejen opatruje a vystavuje, ale také efektivně zprostředkovává co nejširší skupině lidí.

Má-li však muzeum sloužit lidem, je třeba upřesnit, v čem jim může být prospěšné. Nepřekvapí nás, že odpověď na tuto otázku je známá již velmi dlouho. Naznačili jsme ji v oddílu nazvaném *Muzejní expozice jako edukační médium* a dále objasnili i oceňované specifikum muzejních expozic, kterým je názornost a bezprostřední, většinou vizuální (někdy i haptický a jiný) „kontakt“ s reálnými objekty. Už v dobách zakládání veřejných muzeí se sbírkové soubory považovaly za zdroj vědění a návštěva muzea za prostředek osvěty širokých vrstev obyvatelstva, nabývání znalostí o světě, budování hodnotové orientace a kolektivní identity členů národa nebo jiné komunity.

I když si již v minulosti muzea kladla vzdělávací, resp. osvětové cíle, spíše než o plánovité a záměrné působení muzea na návštěvníka a ohled na jeho vzdělávací potřeby šlo o obecné deklarace výchovných snah muzejních institucí. Muzeum působilo výchovně již jen tím, že zajistilo veřejnou dostupnost sbírek, a badatelská činnost lidí napojených na tuto instituci (muzejníků, vědců, učitelů, publicistů) vytvářela podhoubí pro rozvoj poznání a kultivaci společnosti jako celku.

S prvními koncepčními pokusy o muzejní edukaci, tedy facilitované, cílevědomé a organizované výchovné působení, se setkáváme až koncem 19. století a nepřekvapí nás, že je uváděly v život novátorské osobnosti zmíněné podrobněji už v předchozí kapitole. Šlo o široký proud uvažování o „novém“ muzeu, které je tu pro všechny lidi a jejichž poznávacím, kulturním a společenským potřebám má sloužit. Již bylo zmíněno působení Alfreda Lichtwarcka v hamburské obrazárně, hojně příklady raných vzdělávacích pokusů najdeme také v historii britských muzeí. Skutečný vzdělávací efekt měly např. speciální expozice a doprovodné programy, které se ve Spojeném království

uskutečnily během 1. světové války, rovněž v Německu se lze setkat s mimořádnou aktivitou muzeí, která vytvořila řadu vzdělávacích příležitostí v Berlíně, Frankfurtu a v Mnichově; nové podněty přicházely také z Rakouska, kde působil Otto Neurath.

Americká muzea deklarují své výchovné a vzdělávací poslání jako primární hned v době svého vzniku, ale i zde se hledají další možnosti, jak zvýšit působnost muzeí a stát se skutečně vlivným společenským činitelem (viz J. C. Dana). Vliv amerického muzejnictví sahal až do Evropy, kde se postupně ujímají americké prototypy nových muzejních institucí jako dětské muzeum nebo science center. Přes tyto podněty a nové, radikální hlasy byla však ještě během 1. poloviny 20. století výchovná činnost muzeí v Evropě stále omezena především na tvorbu expozic, případně se zde uskutečňovaly občasně doprovodné akce, muzejní přednášky a besedy. Popisky u exponátů často představovaly jedinou pomoc při porozumění tomu, co muzeum vystavuje.

Od 60. let se také v Evropě více rozšiřuje spolupráce se školami a koncem 70. let již probíhají zajímavé edukační aktivity mnoha muzeí, nejen světoznámých, ale i regionálních. Edukační činnost muzeí se stává zajímavou a invenční a vytváří zajímavou alternativu klasickému školnímu vyučování. 70. léta 20. století jsou vůbec významným mezníkem ve vývoji muzejní edukace: v Německu vznikají v té době hned tři dětská muzea s výchovnými cíli (v Berlíně, ve Frankfurtu nad Mohanem a v Karlsruhe), obdobné instituce se otevírají také v Holandsku, ve Francii nebo v Belgii. (Jůva, 2004) A znovu připomeňme rok 1972, kdy se v Santiagu de Chile konala mezinárodní konference *Nová muzeologie*, na níž byly zformulovány nové principy, podle nichž by mělo fungovat současné muzeum. Obšírně jsme o závěrech konference, týkajících se decentralizace muzeí, jejich přizpůsobení se specifickým regionu a komunitě, referovali v předchozí kapitole. Kromě výše zmíněného však konference akcentovala právě opomíjenou edukační funkci muzea. Závěry, které účastníci konference zformulovali, jsou stále aktuální a podstatu obratu ke vzdělávání explikují (coby dobový dokument) lépe než mnohé akademické texty. Proto se u nich zastavíme podrobněji.

I když se na konferenci i téma vzdělávání projednávalo zejména v kontextu latinskoamerických společenských a ekonomických podmínek, vyplynuly z jednání i obecně platné teze, které navíc překvapivě úzce korespondují i se současným akcentem na celoživotní vzdělávání a rozvoj vzdělanostní společnosti. Diskutující poukázali např. na to, že formální vzdělávací systémy často nezhledňují konkrétní politickou a společenskou situaci a že se tak objevuje propast mezi vzdělávacím systémem a skutečným životem lidí. Kritizoval se předpoklad, že jedinec dosáhne dostačujícího vzdělání již během rané fáze

svého života, a podpořila se naopak myšlenka na vzdělávání celoživotní, které je jediné schopné reagovat na neustálé změny, které ve světě probíhají stále rychleji. Kritizovalo se také to, že dnešní vzdělávání nepřipravuje jedince pro skutečný život, že je vzdáleno od reálných životních situací. Neduhem centralizovaných vzdělávacích systémů je podle diskutujících i nepružnost vzdělávacích programů a fakt, že málo využívají potenciál informálního vzdělávání založeného na vlastní zkušenosti a že příliš ulpívají na certifikátech a diplomech. (Guido, 1973)

Účastníci konference se naproti tomu přimlouvají za demokratizaci vzdělávání (které bylo v Latinské Americe přístupné pouze privilegiované menšině) a připomínají, že vzdělávání neprobíhá pouze v tradičních vzdělávacích zařízeních, v nichž navíc panuje akademická, příliš „intelektuální“ koncepce vzdělávání. Tradiční vzdělávání je podle nich založeno na memorování a vyučování ve třídách, kdy žáci mají v procesu učení zcela pasivní roli. Nejlepším žákem je takový, který si toho nejvíce zapamatuje. Kritizovala se také časová prodleva zavádění nových vzdělávacích metod do vzdělávacího systému v protikladu k dnešnímu dynamickému světu, ve kterém přicházejí čím dál rychleji změny, na něž je třeba být připraven a schopen reagovat. (Guido, 1973)

Na pravou míru se zde také uvedl často tradovaný mýtus, že vzdělávání může zprostředkovávat pouze pedagog a škola. Je přece zřejmé, že člověk se začíná učit již ve svém domácím prostředí, učení pak následně probíhá v prostředí, ve kterém vyrůstá, a teprve poté jedinec přichází do styku se vzdělávacím formálním, které má také proto na vývoj jedince poměrně malý vliv. Ze studií analyzujících způsoby, jakými člověk získává po celý svůj život nové vědomosti, vyplývá, že vědomosti získané v tradičních vzdělávacích zařízeních činí 12–15 % z celkového množství, stejné množství vědomostí získává v domácím prostředí a zbytek vědomostí získává vlastní aktivní činností v komunitě. Pedagogové jistě zastávají funkci, jež učení podporuje, ale na učení nemá vliv zásadní. Diskutující se zamýšleli nad tím, jak situaci v oblasti vzdělávání zlepšit, a vyslovili se pro zaměření pozornosti i na jiné instituce, jako je muzeum, ale i rádio, televize, kino apod. Tyto instituce jsou podle nich těmi, které mohou jedincům zprostředkovat informace, jež budou mít pro jejich život ve společnosti přínos. Zvláště muzeum je institucí, která může nejlépe zohlednit potřeby komunity, což bylo stěžejní téma konference. (Guido, 1973)

Během jednání se v kontextu muzejnictví také vymezil pojem celoživotního vzdělávání, které probíhá od prvního okamžiku života až po smrt jedince. Po celý svůj život je člověk účasten procesu učení, které však neinicuje pouze tradiční vzdělávací zařízení. Vědomosti dítěte, které přichází poprvé do školy, nejsou nulové, naopak dítě již disponuje jakýmsi *skrytými znalostmi*, vždyť

proces učení začíná od prvního dne života. Je jistě žádoucí, aby rozvoj intelektuální kapacity dítěte začal co nejdříve, proto by měli být o této skutečnosti informováni rodiče a členové komunity a měli by být seznámeni s různými didaktickými metodami.

Děti by se měly učit neustále – i mimo školní prostředí i v době školních prázdnin, měly by však také být schopny se odnaučit to, co se naučily dříve a co pozbylo aktuálnosti pro novou společenskou situaci a již nelze aplikovat. Konference vybízela k tomu, aby byly instituce podporující celoživotní vzdělávání zavedeny ve všech zemích, neboť tento druh vzdělávání není pouze novým módním výstřelkem, ale něčím, co bude nabývat na významu. Komunitní instituce, k nimž podle přednášejících patří hlavně muzea, by měla k dalšímu vzdělávání motivovat především ty, kteří tradiční vzdělávací zařízení již opustili. Proto je nutné synchronizovat či koordinovat působení všech institucí, které se ve vzdělávání angažují, a zvyšovat tak jeho přínos. (Guido, 1973)

Jeden z hlavních řečníků, César P. Espinoza, v této souvislosti prezentuje svůj subjektivní postoj k muzeu a jeho roli ve vzdělávání. V různých stádiích svého života a na různých stupních vzdělávání na muzeum pohlížel nejprve jako na instituci, která je určena pouze jisté skupině lidí, v dalším stádiu mu muzeum připadalo studené, přísné a nehostinné a konečně na univerzitě došel k názoru, že muzeum nevyužilo svůj potenciál: bylo sice schopno něco málo vysvětlit, ale jen velmi málo toho naučit. Za základní roli muzea přitom Espinoza (tamtéž) považuje právě roli vzdělávací, tu však podle něj muzeum bohužel nenaplníuje.

Muzeum by mělo v návštěvníkovi probudit zvědavost a formovat jeho zájmy (Guido, 1973, s. 30). Má veliký vzdělávací potenciál, který by měl být maximálně využit – otázkou však zůstává, jestli k tomu mají muzea vhodný muzejní personál. Proto by bylo vhodnou normou zahrnovat mezi muzejní zaměstnance i pedagogy. V této souvislosti se diskutovalo také o smyslu základní formy muzejní práce, kterou je vystavování předmětů. Muzea by je měla vystavovat takovým způsobem, který je návštěvníkovi „zlidští“, přiblíží. Předměty by měly být zasazeny do živého a dynamického kontextu, který se vztahuje k současnosti i budoucnosti a je úzce spjat s životem člověka a s civilizací, ve které se narodil. (Guido, 1973)

Realizace těchto návrhů ovšem předpokládá odpovídající rozpočty. Pokud se ani v budoucnu nepodaří muzea do vzdělávacího systému zahrnout a pokud nebudou vytvořeny strategie, které by umožnily vzájemné působení a spolupráci těchto dvou způsobů vzdělávání (celoživotního, v němž může figurovat muzeum, a tradičního formálního), pak bude vzdělávací potenciál muzea zcela zmařen.

Pro téma naší knihy je zajímavá i diskuse nad spoluprací pedagogů a muzeologů. Muzeum má velký vzdělávací potenciál, který by mohl být maximálně využit, kdyby došlo ke vzájemné spolupráci pedagogů, muzeologů a oborových odborníků. Vytvoření multidisciplinárních týmů je pro úspěch vzdělávacího působení muzeí zcela zásadní. Zazněl i názor, že vzdělávací aktivity muzea by měly být zahrnuty do školního plánování.

Z podnětného jednání vyplynul jasný závěr: muzea je třeba modernizovat a zcela restrukturalizovat. Na této reorganizaci by se měli podílet představitelé obou skupin – muzeologové i pedagogové. Muzeum nabízí nedozírné možnosti v procesu celoživotního vzdělávání a pro plnění této úlohy by měla muzea vytvořit týmy složené z lektorů-průvodců, kteří by asistovali školním skupinám i veřejnosti. Muzea by měla nabízet vzdělávací programy i v době prázdnin a nejrůznější mimoškolní aktivity (Guido, 1973, s. 32). Při plánování muzejních výstav je třeba mít na paměti, že prezentace musí být srozumitelná i těm nejméně nadaným, menšinovým i negramotným návštěvníkům, a právě proto je důležité do muzejního plánování zahrnout pedagoga, který je schopen návštěvnické skupiny diagnostikovat a přizpůsobit jim nabídku. Je rovněž třeba vytvořit vyhodnocovací metody, pomocí nichž bude muzeum získávat zpětnou vazbu od návštěvníků a případně upravovat své výstavy a doprovodné programy. Muzeum by mělo mít na návštěvníka široký vliv, nemělo by mu nabízet jen estetické uspokojení, ale také podnítit růst jeho vnitřního potenciálu.

Z řečeného je vidět, že chilská konference přinesla natolik výrazné podněty, že se s nimi muzea vyrovnávají dodnes. Úkoly, které si muzejníci stanovili, nebylo sice možné splnit okamžitě (a ani dnes nelze říci, že na nich všechna muzea pracují se stejnou usilovností), tím nejceněnějším byl však samotný posun v myšlení představitelů muzejní kultury. Obrat ke vzdělávání tak lze chápat jako projev celkového paradigmatického obratu, kterým muzea procházela. Hooper-Greenhillová (1994, s. 1) jej ve zkratce shrnuje jako proměnu muzea – pasivního úložiště artefaktů – na aktivní vzdělávací centrum sloužící široké veřejnosti a jako přirozený důsledek snah o posílení sdělnosti expozic a užitečnosti muzea pro společnost. Takto interpretuje obrat ke vzdělávání i Dean (1994, s. 5): jako projev a přirozený důsledek proaktivity muzeí vůči komunitám.

V 80. a zvláště v 90. letech 20. století se již ve většině zemí setkáváme s bohatým využitím muzea pro edukační účely a lze konstatovat, že tato úloha muzea stále roste. Edukační oddělení se stává vizitkou muzea a pozornost k potřebám návštěvníka je ve vyspělých zemích prioritou. Otevřeme-li webové stránky významných světových, ale i regionálních muzeí, informace o vzdělávacích aktivitách a nabídce edukačních programů nacházíme vždy hned v základní nabídce.

Zdá se proto, že muzea úspěšně přijala identitu vzdělávací instituce, aniž by se však oslabil důraz na péči o sbírky a odbornou činnost, jak se někteří možná obávali. Dokonce můžeme říci, že v kontextu pedagogiky lze na vzdělávací aktivity muzeí pohlížet jako na výjimečný a překvapivě vlivný fenomén. Muzejní edukace je dynamická a inspirativní a v praxi dochází spíše k tomu, že pozitivně ovlivňuje školní edukaci, nikoliv k tomu, že by se z muzeí stávaly školy. Též si všímá Dean (1994, s. 6), když konstatuje, že obrátke vzdělávání nabízí muzeím růst na rovině institucionální – právě když se vymezují jako alternativní vzdělávací partnerské organizace škol. Koordinace cílů výstavní činnosti se školním kurikulem se podle tohoto autora může stát velmi přínosnou, a to i proto, že takto pojaté výstavy oživující klasická vzdělávací témata dostupnou formou stimulují celoživotní zájem studentů.

V souvislosti s muzeem lze přitom hovořit o výchově (v nejširším slova smyslu), ale také o vzdělávání, resp. edukaci. Muzejní edukace působí na návštěvníky s obecným cílem jejich všestranné humanizace a kultivace a s konkrétními cíli specifickými, jež se různí podle výchovných záměrů muzea a podle povahy jeho sbírkových fondů. Toto edukační působení přitom rozvíjí všechny složky osobnosti jedince; není pouze osvojováním znalostí, nýbrž zaměřuje se také na rozvoj jeho postojů, schopností, dovedností atd. Muzejní edukace je komplexním procesem, který má své cíle, obsah, etapy, probíhá podle pedagogických zásad a s užitím vhodných metod, forem a didaktických prostředků. (Šobáňová, 2012b)

Konec 20. století do muzejnictví přináší další nové podněty a pohled na návštěvníka jako na klienta, kterému je třeba poskytnout co nejvyšší služby. K nárokům tohoto zákazníka patří – kromě potřeby pobavit se a smysluplně naplnit svůj volný čas – i potřeba vzdělávat se. Dnes muzea pozorněji řeší kvalitu svých edukačních programů, což souvisí i s postupným etablováním muzejní pedagogiky jako svébytné vědní disciplíny, která reflektuje praxi a dodává jí potřebné podněty z výzkumu praxe i teoretického diskurzu.

Ukázalo se, že muzeum má velký potenciál zasahovat do všech tří podob dnes všude skloňovaného celoživotního učení, resp. vzdělávání – formálního, neformálního a informálního. (podrobněji Šobáňová, 2012a) Tyto formy se mají navzájem doplňovat, vzájemně inspirovat a dohromady podílet na flexibilním a permanentním procesu celoživotního vzdělávání (učení), které by mělo být součástí života každého člověka. Muzeum v tomto procesu hraje čím dál důležitější roli a toto jeho angažmá přispívá k vážnosti, ale i popularitě této instituce. Muzeum tak může dostát svému nejvlastnějšímu úkolu, kterým je podle ICOM (2001) „rozvíjet svoje výchovně-vzdělávací působení a rozšiřovat je na stále širší vrstvy veřejnosti, místní populace nebo specializované skupiny, kterým má sloužit“.



Obr. 51 a 52 Techmania Science Center (foto nahoře Petra Šobáňová, 2012, foto dole archiv Techmania Science Center, 2014)

4

Přístupy k tvorbě muzejních expozic a jejich klasifikace

Muzejní expozice, to zajisté není pouze nahodilý komplex předmětů a dalších prvků vystavených v honosném sále muzea. Jako návštěvníci předpokládáme, že muzejní prezentace v podobě výstavy či expozice věrně reprezentuje soubor nějaké mimomuzejní skutečnosti, ať již v podobě historického období nebo konkrétního přírodního, společenského nebo uměleckého jevu. Jak jsme napsali již dříve: vystavené sbírky považujeme za zdroj vědění a návštěva muzejní expozice je pro nás prostředkem nabývání znalostí o světě. V muzeu hledáme srozumitelný model příliš komplikovaného světa, chceme vidět mimořádné, ale i běžné předměty v nějakém racionálním kontextu, který nás ujistí o řádu a smysluplnosti světa. Hledáme zde svoje kořeny, ujišťujeme se o své identitě, snažíme se porozumět sobě, druhým lidem, naší minulosti, lidské kultuře jako celku i přírodnímu prostředí, které je s našimi životy tolik provázané. Muzejní expozice staví hráz proti entropii, nabízí explikaci a komentář světa.

At' již je hlavním tématem expozice cokoliv, dané téma je možné prezentovat mnoha různými způsoby. Právě jim se budeme věnovat v dalším výkladu, zaměřeném na klasifikaci muzejních výstav a na možné přístupy k jejich tvorbě.

4.1 Klasifikace expozic podle délky trvání a míry uplatnění koncepčního hlediska

Expozice lze jednoduše klasifikovat podle časového a koncepčního hlediska, jako to učinil Waidacher (1999, s. 153), když rozlišuje čtyři základní typy muzejních výstav:

- stálou expozici,
- dočasnou výstavu,
- marginální výstavu,
- veřejnou studijní sbírku.

Zdůrazňuje, že se navzájem odlišují obsahem, přístupem k tématu, metodou a časovým trváním. Stálou expozici charakterizuje zejména to, že je návštěvníkům trvale přístupná a že zprostředkovává hlavní obsah muzejního tezauru. Ze stálé expozice je zřejmé, jaké jsou sbírkové, výzkumné, dokumentační a komunikační cíle daného muzea, je to jeho „výkladní skříň“, která ukazuje základní linii jeho sbírkotvorné, tezaurační a prezentační činnosti. Stálá expozice by měla být – více než jiné typy muzejních prezentací – určena co nejširší cílové skupině návštěvníků. Proto by měla zohledňovat rozdíly v potřebách těchto skupin a alespoň určitým způsobem vycházet vstříc každé z nich. Přestože jde o trvalý způsob prezentace, nemusí obsahovat stále stejné exponáty a může docházet k jejím dílčím proměnám.

V kulturně a historicky exponovaných lokalitách je často součástí expozice i nějaký nemobilní objekt, případně celá budova a její exteriérové části, které jsou objekty památkové ochrany nebo ochrany přírody. Tyto objekty mohou být součástí expozice, anebo se expozice nachází uvnitř těchto objektů. V tomto případě vzniká zajímavý celek, kde se na prezentačním účinku podílejí i historicky a kulturně významné výstavní prostory. Tvorba expozic v památkově chráněném objektu je spojena s výhodami (atraktivnost pro návštěvníky, zájem turistů), ale zároveň památka tvůrce výrazně determinuje, ba omezuje (nemožnost stavebních zásahů, omezení výstavních prostor, limity osvětlení aj.).

Stálá expozice je koncepční, stejně jako druhý typ muzejní prezentace, dočasná výstava. U tohoto typu prezentace Waidacher (1999, s. 153) vyzdvihuje, že je dynamickým prostředkem muzejní komunikace. Výstavy doplňují stálé expozice tím, že představují určité dílčí téma nebo prezentují problém pouze z určitého pohledu či stanoviska. Dočasné výstavy informují o aktuální práci muzea a mohou lépe než stálá expozice operativně reagovat na aktuální dění. Dočasná výstava je časově omezená a mnohdy bývá hostující výstavou



Obr. 53 Z expozice Slovenského národného múzea v Bratislavě
(foto Petra Šobánová, 2012)

nějakého spolupracujícího subjektu, může být také výstavou putovní či mobilní.

Dočasnou výstavou je muzeum schopno reagovat na aktuální témata společnosti. Na zvláště aktuální podnět vyžadující rychlou reakci může muzeum reagovat vytvořením tzv. marginální výstavy, která doplňuje stálou expozici a dočasnou výstavu. Jde často spíše o informativní oznámení a nepoužívají se zde sofistikované prezentační postupy. Mnohdy jde o obyčejnou posterovou formu prezentace, která je časově omezená a někdy ani nevyužívá předmětů ze sbírky.

Zvláště na potřeby badatelů reaguje poslední položka z Waidacheryvy typologie muzejních výstav, kterou je veřejná studijní sbírka. Na rozdíl od začátků muzejní kultury, kdy muzeum vystavovalo celé sbírky, dnes se návštěvníkům v expozicích představuje pouze nepatrná část sbírkového fondu. Mnohé ze sbírkových předmětů se svého vystavení ani nikdy nedočkají, protože jde spíše o dokumentační materiál mající hodnotu pouze pro badatele. Právě jim je určena veřejná studijní sbírka. Nelze ji považovat za médium aktivní muzejní prezentace, je orientována na předměty a je obvykle uspořádána pouze podle vědecké nebo materiálové systematiky, nikoliv podle nějaké koncepce či výtvarného řešení.

4.2 Klasifikace expozic podle přístupu k muzeálii

Muzejní expozice lze klasifikovat i jiným způsobem než jen časovým hlediskem a podle míry aktuálnosti a uplatnění či neuplatnění koncepčního přístupu. J. M. Ettema (1987) výstižně pojmenovává dva vzájemně odlišné způsoby prezentace muzeálii:

- formalistický,
- analytický.

Formalistický způsob znamená, že zprostředkováváme primárně konkrétní skutečnosti vztahující se k předmětu, identifikujeme předměty pomocí datace, podle výrobce, funkce, místa původu, stylové příslušnosti nebo použité technologie. Všimáme si hlavně předmětu samotného, právě on je hlavním objektem našeho zájmu. Tímto způsobem práce s předmětem ukazujeme vývoj, historii pokroku, což bylo aktuální v určitých obdobích vývoje muzejní kultury, zejména na konci 19. století, kdy se sbírky i expozice strukturovaly podle ideálu přísné vědecké taxonomie a klasifikace a vybočení z tohoto konceptu bylo chápáno jako nevědecké a nepřipustné. (Smith, 1989) Objekt

odkazuje spíše sám k sobě a své vnější formě, jeho význam není podstatný. Vychází se z předpokladu, že hovoří sám za sebe.

Oproti tomu analyticky (mohli bychom snad také říci kontextuálně) zaměřeným způsobem zprostředkováváme nejen informace o nějakých skutečnostech (o tom, že se staly, že existovaly), ale také o doprovodných okolnostech, kontextu (jak a proč se to stalo). Předměty se dávají do vzájemných souvislostí s idejemi, hodnotami a dalšími sociálními a historickými okolnostmi své doby. Objekt nemá informovat jen sám o sobě, nýbrž vyvolávat otázky. Nemá pouze odkazovat k sobě, nýbrž k širším okolnostem, a podněcovat hlubší úroveň uvažování o historii. Exponáty jsou v tomto pojetí chápány jako symboly, které odkazují k určitým obsahům. Takto prezentované předměty nenajdeme ve formalisticky komponovaných komplexech sestavených podle nějakého umělého systému (např. podle materiálu nebo podle funkce), nýbrž v kontextuálních expozičních celcích, příkladně v tematických dioramatech.

První ze jmenovaných způsobů nepředkládá významy vystavených předmětů a prezentuje je pouze formalisticky, člověk však má přirozenou tendenci předmětům významy spontánně dosazovat. I formalisticky koncipovaná výstava (příkladně vědecky správná a systematická) se „potkává“ s koncepty¹¹ a miskoncepty návštěvníků. Proto je také podle současných názorů analyticky, resp. kontextuálně pojatá expozice vhodnější a návštěvníkovy miskoncepcí¹² může uvádět na pravou míru. Jejich nevýhodou bývá často zahlcení návštěvníků přemírou textových informací, které předměty interpretují. Může se stát, že předměty stojí v pozadí, nebo jsou dokonce degradovány na „ilustrace pro popisky“. (Waidacher, 1999, s. 150) Doporučuje se proto kombinace obou přístupů, která je také v souladu se základním muzeologickým východiskem, že muzeálie jsou autentickými důkazy určité společenské reality (tamtéž, s. 151), dokumentem určité skutečnosti a zástupcem společenských a kulturních hodnot.

Muzeálie disponuje přitažlivostí, vzbuzuje zájem, zvědavost, fascinaci, přesto však má její vypovídací hodnota své hranice. Proto se také ve stále větší míře uplatňují přímo v expozicích různé doprovodné prvky, ať již v tra-

11 Jde o osobní názor na nějakou věc, subjektivní koncepci či teorii opírající se nikoliv o znalost, nýbrž o intuici, která se mnohdy výrazně liší od faktu ověřeného vědou.

12 Připomeňme, že jde o mylná nebo nepřesná pojetí subjektu (týkající se např. významu nebo funkce nějakého exponátu), nesprávné osobní prekoncepce, hypotézy a teorie, které bývají velmi rezistentní vůči jakýmkoliv změnám.

diční podobě kopií, modelů, textových panelů, obrazových informací (nákre-sů, ilustrací, fotografií, reprodukcí souvisejících dobových artefaktů), nebo v méně tradiční podobě speciálně konstruovaných didaktických nebo zábavních prvků. Ty mohou doplňovat, objasňovat a zpřístupňovat dané skutečnosti (předměty anebo širší jevy, jež tyto předměty dokumentují), anebo je jejich funkce primárně relaxační. Nejčastěji jsou určeny dětem, ale oblíbené jsou i u dospělých, protože reagují na sociální a relaxační potřeby návštěvníků, k nimž patří potřeba rozptýlení, odpočinku a uvolnění. Z tohoto pohledu se mohou expozice členit na:

- expozice, v nichž dominují muzeálie,
- expozice smíšené,
- expozice, v nichž dominují předměty nemuzeálního charakteru.

Waidacher s Gräfem (1987) navrhuje ještě další členění muzejních výstav, a to na základě následujících opozitních přístupů:

- výstava funkčně-ekologická, anebo systematická,
- výstava tematická, anebo integrální,
- výstava geografická, anebo chronologická.

Ekologický přístup znamená, že muzeálie prezentujeme ve vzájemných vztazích, jako prvky systému, v němž panují určité determinující vztahy a podmínky. Výstava zachycuje vztahy prvků a prostředí, v němž vznikly nebo v němž působí, jakož i vzájemné vztahy těchto jednotlivých prvků mezi sebou. Téma zobrazujeme tak, aby bylo zřejmé, které faktory ovlivnily vznik, rozvoj a stav určitého systému, ať již se jedná o společenstva rostlin a živočichů, anebo o člověka a jeho prostředí (viz dále podkapitola o eko-muzeích).

Naproti tomu systematicky koncipovaná výstava uspořádává prvky do určité soustavy, prezentuje systém těchto prvků na základě třídění ustáleného v daném oboru či vědě. Systematika třídí prvky (nejčastěji organismy v podobě živočichů a rostlin, ale i prvky neživé přírody, např. nerosty, a dokonce předměty spadající do gesce společenských věd) např. na základě morfologie, anatomie, fyziologie, složení, materiálu aj. do taxonomie.

Daný způsob vystavování je dnes předmětem kritiky. Jde o to, že v takových expozicích nacházíme spíše prezentaci vývoje nějaké vědy (např. archeologie), takže jde o metavědeckou prezentaci, nikoliv o prezentaci daného přírodního nebo společenského jevu. Dolák (2010, s. 6) v této souvislosti kriticky poznamenává: „Téma cechů kastrujeme na přehlídku cechovních truhlic, téma hudby pak zjednodušujeme na přehlídku hudebních nástrojů.

Téma života v neolitu zdaleka není totéž jako přehlídka nálezů z této doby.“ Opomíjení vztahů mezi fenomény v původním prostředí, resp. nekontextuálnost považuje za jednu z nejzákladnějších chyb současných muzejních expozic, za nezvládnutí specifického přístupu muzeí k prezentaci, za neznalost muzejního výstavního jazyka, „exhibition language“. (tamtéž)

Tematická výstava v pojetí Waidachera a Gräfa (1987) zobrazuje určitý fenomén izolovaně (anebo pouze z jednoho úhlu pohledu) a zaměřuje se na něj samotný. Naproti tomu integrální výstava je souhrnná a zobrazuje téma v jeho celistvosti a komplexitě. Poněkud neobratné je na této navržené dichotomii skutečnost, že *téma* je přítomno v každé expozici, takže každá expozice je (alespoň v dnešní době) vždy *tematická*. Jedním z významů slova *téma* je, že jde o široký komplex významů sdružených do souhrnného tematického okruhu. Téma je vždy konceptem, případně s sebou nese více různých souvisejících konceptů – a má-li být skutečně tématem, pak je celistvým a komplexním, i když prezentace samozřejmě takové vždy nejsou. Přesto však nemůžeme považovat sousloví *tematická výstava* za antonymum k *výstavě integrální*. Téma má být mnohovýznamové a plastické; je to kontextově uvažované východisko prezentací, proto je integrujícím faktorem expozic: označení *tematická expozice* konotuje význam sousloví *integrální expozice*, a to není vhodné. Vhodnější by možná bylo rozdělení na expozici:

- úzce zaměřenou (prezentující izolovaný fenomén),
- integrální (komplexně prezentující vzájemně propojené fenomény).

Oproti tomu označení výstav za geografické nebo chronologické je výstižné. U výstavy geografické slouží jako hlavní určující hledisko geografický výskyt nějakého prvku či fenoménu, u výstavy chronologické zase časové hledisko: zobrazuje se zde časový průběh nějakého jevu a nebo vývoj nějakého prvku v čase. Oba tyto způsoby prezentace se hojně uplatňují a z hlediska vhodnosti, resp. jejich možného pozitivního či negativního vlivu na návštěvníkův prožitek a porozumění výstavě jsou oba způsoby považovány za neutrální. Jsou kritériem výběru exponátů a zužují prakticky nekonečnou množinu reprezentantů nějaké skutečnosti na ty, které se týkají vymezeného časového období nebo území.

Na základě představených klasifikací a našeho výzkumu navrhuje ještě vlastní klasifikaci výstav, která se snaží postihnout další, citovanými autory nezmiňovaná hlediska, jimiž jsou kontextuálnost a narativnost.

Kontext znamená souvislosti, podmínky vzniku nějakého artefaktu nebo naturfaktu, jejich původní společenské vazby. Kontextuálnost, tedy snaha o překročení formalistického způsobu vystavování tím, že divákovi předsta-



Obr. 54 a 55 Z expozice Slovenského národného múzea v Bratislavě (nahore)
a Römisch-Germanisches Museum v Kolíně nad Rýnem (dole) (foto Petra Šobáňová,
2012 a 2014)

víme spolu s muzeáliei i soubor dalších souvislostí a vztahů,¹³ je současným určujícím trendem muzejní prezentace, a to zvláště u muzeí, která prezentují přírodní a společenské fenomény – ovšem s výjimkou fenoménů umělecké povahy. U expozic a výstav výtvarného umění a kultury se kontextualita, podání souvislostí, uplatňuje stále jen výjimečně.

Přestože Kesner (2000) vyzývá k tomu, aby také muzea umění opustila dosavadní puristický a elitářský způsob prezentace výtvarného díla – a vnímá jej jako projev konzervatismu a elitismu českého dějepisu umění a muzejní kultury (tamtéž, s. 82), Dolák (2010) připomíná, že existuje rozdíl mezi exponátem uměleckého charakteru (tedy předmětu vzešlého z procesu tvorby jako způsobu komunikace a vytvořeného s cílem vystavení) a kupř. exponátem dokládajícím nějakou přírodní skutečnost, u něhož je ztráta původního kontextu mnohem více škodlivá.

Uplatnění kontextuálnosti je však potřebné u všech typů exponátů: i když absence původního kontextu např. u přírodních fenoménů je někdy až nechtěně komická („štronzem“ znehybněná šelma ve skoku se snaží prorazit sklo vitríny a ulovit křišťálový lustr), zatímco u umění ji předpokládáme, oba zmíněné typy exponátů kontextuálnost umožňují a její uplatnění by bylo ku prospěchu jejich výpovědní hodnoty. Různé typy sbírkových předmětů mají pochopitelně velmi odlišnou komunikační schopnost: zatímco nekontextuálně vystavenému dermoplastickému preparátu lva nebo vlka porozumí snadno i dítě, umělecké artefakty vystavené tak, aby promlouvaly „samy za sebe“, zůstanou pro velkou část návštěvníků „beznadějně mlčenlivé“. (Kesner, 2000, s. 82) Ať již hovoříme o umění nebo o jiných typech exponátů, vystavování izolovaných předmětů není nikdy vyhovující, protože návštěvníkům neumožňuje nebo znesnadňuje možnost hlubokého prožitku. (tamtéž)

Připomeňme, že snahy o přibližování přírodního nebo dobového prostředí nejsou v muzeích nijak nové. Vznikly v prostředí přírodovědných muzeí (připomíná se *Museum of Natural History* v Londýně, které se pokoušelo vytvářet dioramata již koncem 19. století), odkud se postupně šířily i do muzeí historických. Přírodní kontext naturfaktu nebo historický rámec vzniku artefaktu lze podat buď rekonstrukcí původního kontextu (viz známá dioramata a různé scenérie), anebo volnými metaforami původního prostředí. Jak objasňuje Kesner (2000), nejedná se v tomto případě o imitace původního prostředí (o jejichž věrohodnosti lze navíc vždy diskutovat), nýbrž o soudobé

13 V tomto bodě nelze zcela přesně odlišit kontextuálnost od přístupu funkčně-ekologického – oba se prolínají.

pendanty tohoto kontextu, varianty, které původnímu prostředí odpovídají jen v některých parametrech. Vznikají tak volnější analogie, dobová nebo přírodní atmosféra se různými prostředky pouze dotváří. Kontext lze evokovat i různými scénickými a uměleckými prostředky a samozřejmě pomocí multi-mediálních prostředků (viz různé speciální projekce).

Cílem je „vytvořit prostor, v němž by kdokoli mohl maximalizovat potenciál svého osobního, nezaměnitelného prožitku. Úkolem je stimulovat divákovo aktivní, konstruktivní vidění daného artefaktu, posílit vazbu mezi viděním a věděním“. (Kesner, 2000, s. 226)

Přestože je dnes uplatnění kontextuálnosti všeobecně považováno za žádoucí (a rekonstrukce kontextu je díky různým prostředkům a technice snadnější než kdy dříve) a nejedná se o žádnou novinku, „v nejednom případě stále v muzeích nacházíme nekonečné řady pravěkých nádob, zástupců nejrozumnějších živočišných druhů a poddruhů, zbraní, zemědělského nářadí apod., s minimální nebo dokonce nulovou snahou o zařazení těchto předmětů do nějakého kontextu, srozumitelného návštěvníkovi“. (Dolák, 2010, s. 5)

S kontextuálností souvisí i další přístup, který nazýváme narativností. Nejde o opozitní způsoby, oba se spíše prolínají, protože uplatnění narativnosti může napomoci vytvoření kontextu vystavených předmětů a snaha o kontextualitu zase může vyústit v uplatnění narativnosti. Výstižněji se proto dá říci, že kontextuálnost spolu s narativností jsou opozitními vůči formalismu objasněném v úvodu podkapitoly.

Co tedy rozumíme narativností? Jaká expozice je narativní?

Základem narativního přístupu je příběh a chronologický princip. Rimmon-Kenanová (2001, s. 11) definuje příběh jako vyprávění událostí, které jsou chronologicky uspořádané, a připomíná, že příběh přirozeně zahrnuje také účastníky daných událostí.

Muzejní expozice¹⁴ jsou při uplatnění narativnosti chápány jako „promluva“, která vypráví o určitých událostech. Toto vyprávění přitom nemusí být vždy přísně chronologické a dílčí jednotky narativního obsahu mohou být různě komponovány. Za produkci narativu a jeho komunikaci, která je samozřejmě závislá na konkrétních prezentačních prostředcích, je zodpovědný tvůrčí tým expozice, tedy kurátor a jeho spolupracovníci. Během komunikace dochází k přenosu narativu od „vypravěče“ (tvůrců expozice) k adresátovi, tedy návštěvníkovi. Dá se říci, že narativ stojí „za“ výstavou a návštěvníkovi

14 Anebo text literárního díla – s narativem příkladně pracuje román a další literární žánry. Dodejme, že zde čerpáme především z literární vědy, v jejímž rámci je naratologie pečlivě pěstovanou subdisciplínou.



Obr. 56 a 57 Z expozice Slovenského národného múzea v Bratislavě
(foto Petra Šobánová, 2012)

je přístupný pouze formou prezentace. Může samozřejmě dojít i k tomu, že narativ není čitelný anebo je čitelný pouze pro menšinu návštěvníků – v tomto nelze narativnost chápat jako nějaký kouzelný proutek, který automaticky zvyšuje čitelnost expozice. I narativ se musí „umět“.

Jak jsme již poznamenali, narativ je spojen s příběhem a chronologií událostí a jeho opakem může být pořádání obsahu na základě popisu, logiky nebo výkladu jevu. Znamená to, že deskriptivní nebo explikační způsob podání není narativem (srv. Rimmon-Kenanová, 2001). Na druhou stranu je potřeba připomenout, že nepřiběhové prvky lze běžně najít i v narativních textech (zůstaneme-li na poli literatury) nebo jiných komunikátech, stejně jako prvky příběhové v komunikátech nenarativních. Totéž lze pozorovat v rámci muzejní kultury – jde nejčastěji o kombinaci příběhových a nepřiběhových prvků, obvykle popisných nebo explikačních, kterými se obsah příběhu uvádí do abstrahovaného světa konceptů zainteresovaných vědních oborů. Příběh, tedy chronologický sled nějakých událostí, se tak spojí s popisem události nebo usazením děje do širšího kontextu.

Stejně jako kontextuálnost ani narativnost není v muzejních expozicích nijak novým přístupem, alespoň soudě podle namátkou vybraných názvů současných nebo nedávných expozic a výstav: *Příběh Pražského hradu*, *Příběh lidí janušovské špulárny před rokem 1946* v Městském muzeu Rýmařov, *Příběh Veletržního paláce*, *Příběh Václavského náměstí*, *Příběh Mariánského sloupu*, *Příběh archeologie* v Muzeu Bedřicha Hrozného v Lysé nad Labem, *Příběh Jana Zajíce*, *Příběh světa a stínu*, *Příběh města Český Krumlov*, *Evoluce – příběh člověka...* Pro kompletní výčet nedávných výstav, v jejichž názvu se objevuje slovo *příběh*, by nám pravděpodobně nestačilo ani několik stran.

Znamená to, že narativnost patří v českých muzeích k běžně uplatňovaným principům? Odpověď na tuto otázku nejsme schopni přinést bez důkladné analýzy těchto výstav, zdá se nám však, že spíše dochází k nadužívání pojmu *příběh* a k nepochopení všech možností narativu. Muzea často říkají *příběh*, ale myslí spíše *historii*, *dějiny* – také v nich jde samozřejmě o chronologii událostí, avšak tyto události jsou nahlíženy z neosobního pohledu nějakého nezúčastněného pozorovatele, v lepším případě jsou podávány jako příběhy elit nebo, jak říká Jerome Bruner (2004), skrze kanonické životní příběhy hrdinů, Marthů, podvodníků a dalších.

Narativní expozice však může prezentovat chronologický sled nějakých událostí také skrze osudy jiných lidí než panovníků, vojevůdců a celebrit. Nejvíce účinnými jsou osobní příběhy běžných lidí (tedy těch, kteří dějinné události neiniciovali) a podání toho, jak určité dějinné peripetie proží-

vali a jak se během nich cítili. Osobně, subjektivně podaný příběh má snad největší výpovědní hodnotu, protože dokáže stimulovat emoce návštěvníků a přivést je k propojení prezentovaných událostí s jejich vlastními životy: přivádí je totiž k zamyšlení nad tím, jak by asi sami prožívali své vlastní životy na místě lidí připomenutých v expozici.

Vyprávění příběhů tak jednoznačně staví na schopnosti empatie a představitivosti návštěvníků a velkou výhodou narativnosti je, že skrze příběh je možné dobře vysvětlit i složité abstraktní skutečnosti. Příběh vede návštěvníky k tomu, aby si představili sami sebe v neznámém světě minulosti nebo odlišné kultury, a skrze příběhy mohou narativní expozice ukázat různé perspektivy, z nichž lze určitý dějinný jev posuzovat, a tím i relativní povahu mnohých našich východisek.

Roppolová (2012) považuje příběh za jeden ze dvou centrálních modelů, skrze které můžeme myslet, tedy i prezentovat nějaké téma v muzejní expozici. Druhým modelem myšlení, jímž organizujeme ve své mysli realitu a své zkušenosti, je logika, resp. intelektuální myšlenková cesta, vedoucí k vyvozování závěrů. Výhodou poznávání skrze příběhy je ovšem – oproti jiným způsobům, které muzea již v minulosti vyzkoušela do sytosti – jejich přístupnost, protože návštěvníci se s osudy jiných lidí identifikují velmi snadno. Příběhy jsou tak v mnohém přesvědčivějším a věrohodnějším způsobem prezentace a umožňují podat nejen fakta, ale i lidské záměry vedoucí k různým dějům. Podávají zároveň subjektivní i obecnou historickou zkušenost lidí pramenící z událostí na konkrétním místě a v konkrétním čase. K tématu narativu a zvláště k tématu využívání příběhů publikoval kromě Roppolové (Roppola, 2012) řadu užitečných postřehů také Bruner (1986, 2004), jejichž práce zájemcům o toto téma doporučujeme.

Uvedme alespoň jeden zdařilý příklad narativní expozice, která příběhy využila hned několika odlišnými způsoby. Jde o expozici v Národním námořním muzeu v Greenwichi, která ukazuje, jakým způsobem zasahovalo moře a rozvíjející se námořní doprava do životů lidí. Pomocí různých scénických a symbolických prostředků (s hojnou pomocí multimediálních prostředků) zde tvůrci vytvořili metaforickou rekonstrukci rozbouřeného moře a do tohoto kontextu umístili vitríny s několika málo portréty a různými osobními věcmi konkrétních lidí. Doprovodný text návštěvníky nejprve uvádí do dílčího tématu:

Láska...

Hluboká náklonnost mezi rodinami a vášně milenců rozdělených mořem, vtisknutá do upomínkových předmětů („pomněnek“) a osobních dopisů zasláných po vlnách.

Poté se zde návštěvník dočte o osudech konkrétních lidí, např. jistě Jane Franklinové (1792–1875), jejíž milovaný partner John odplul s námořní expedicí a s nímž ztratila jakýkoliv kontakt. Jane svému muži píše: „*Musíte vědět a vždy cítit, že nikdy nespočinu, dokud nezískám jakoukoliv zprávu o Vás. Můj drahý manželi, žiji jen pro Vás...*“ Kromě přímého svědectví v podobě dopisu je osud těchto dvou lidí popsán také na stručných doprovodných textech: Jane se nikdy nevzdala naděje na nalezení svého nezvěstného muže, který spolu s celou lodí zmizel kdesi v ledových krách na severozápadě. Neúnavně bojovala za hledání a záchranu expedice a odmítala uvěřit, že je John mrtev. Příběh vyústil ve smutný konec, když jiná britská jachta přivezla ostatky členů expedice a lodní záznam o Johnově smrti. Mimo dopis a explikační text je ve vitrině muzea již jen několik výmluvných předmětů: cínová lžice na polévku nalezená kdesi v Arktidě, lodní zvon, nůž, který si zhotovili Inuité z materiálu, který našli po neúspěšných námořnících, a vlajka, kterou vyšívala Jane pro sáně záchranné expedice.

Díky tomuto konkrétnímu příběhu plnému emocí si návštěvník zároveň uvědomí dobové pozadí událostí, jimiž bylo hledání severní zkratky pro námořní cesty z Evropy do Asie a samozřejmě také širší kontext získávání geografických znalostí o západní polokouli, Severní Americe a Arktidě. Toto poznání rostlo jen díky aktivitě konkrétních lidí a námořních i pozemních expedic, z nichž mnohé stihl podobný osud jako expedici Franklinovu.

Narativnost uplatnilo Národní námořní muzeum v Greenwichi také jinými způsoby a – zůstaneme-li pouze v této části muzea – stojí za zmínku, že příběhy z 19. století tvůrci propojili se současností a aktualizovali pomocí výpovědí dnešních lidí, jejichž životy jsou nějakým způsobem ovlivněny mořem. V expozici jsou za tímto účelem umístěny štíhlé minimalistické sloupky, v nichž jsou integrovány malé obrazovky s projekcí. Promlouvají z nich různí lidé různého věku, pohlaví a profesí a jejich výpovědi jsou symbolicky rámovány tituly jako *inspirace*, *identita*, *paměť* a další. Na samostatnou studii by byl další narativní prvek v muzeu, jímž jsou kiosky procházející celým rozsáhlým muzeem a jeho četnými expozicemi. Mají aktivizační a motivační úlohu a jde o jakési strojky, do nichž návštěvníci vkládají papírovou kartu s čárovým kódem a sbírají postupně slepotiskové otisky symbolizující jednotlivé příběhy; nasbíranou kolekci příběhů lze potom aktivovat přes webové rozhraní, kde jsou tyto osobní příběhy lidí (nějak související s danou částí expozice) podrobně rozvedeny.

Narativy se samozřejmě běžně uplatňují v různých typech médií, nejen v muzejních expozicích, a jsou dnes velmi oblíbené. Lze mezi nimi přitom rozlišovat narativy fikční (stojící na fikci, smyšlenice; příkladem může být

román) a narativy nefikční, např. svědectví přímých účastníků nějaké události zachycené na videokameru, autobiografie, dějepisné knihy. Toto rozlišení narativů zde zmiňujeme proto, že v kontextu muzejní kultury jde o důležité dělení – na rozdíl třeba od literatury, filmu nebo divadla, kde není otázka „pravdivosti“ dějů podstatná.

Na eventuální uplatňování fikčních narativů jsou muzea velmi „háklivá“ a často se jim brání i v rámci muzejní edukace (viz diskuse nad oprávněností využívat fikční příběhy ve snaze přiblížit dětem prehistorii, z níž se nám žádné příběhy nedochovaly). V této souvislosti je ale dobré připomenout, že i nefikční narativy (kroniky, autobiografie výjimečných lidí, dobové záznamy událostí anebo jejich následná líčení dějepisci) jsou často ve skutečnosti „fikčními“ a pravdu líčí jednostranně nebo zkresleně. Jsou sociálním konstruktem stejně jako významy, které návštěvníkům předkládá muzejní expozice. Zajímavé řešení tohoto problému nabízí teorie literatury: Wellek a Warren (1996) připomínají, že existuje „faktická pravda“, pravda o konkrétních podrobnostech času a místa – pravda historie v úzkém slova smyslu. Pak podle nich existuje ještě pravda filozofická: pojmová, „pravda soudů, obecná“.

Z pohledu takto chápané „historie“ a filozofie je sice imaginativní narativ „fikcí“, lži, avšak z umění je dobře známo, že fikce je někdy méně podivná než pravda a že může být často reprezentativnější, skutečnosti věrnější. Narativní fikce totiž umí velmi dobře a výstižně reprezentovat něco typického, univerzálního (viz Wellek a Warren, 1996, s. 302–303). Fikční narativ tak může plnit roli ilustrace nebo příkladu nějakého obecného, abstraktního jevu, být jejich modelem, resp. *syndromem*, jak uvádějí Wellek s Warrenem (tamtéž), když chtějí vyjádřit, že fikční narativ může obsahovat charakteristické, modelové seskupení nějakých typických příznaků reprezentovaného jevu. Věrnost „realitě“ nelze podle těchto autorů posuzovat podle faktické přesnosti narativu, nýbrž podle toho, zda jako správný model obsahuje všechny prvky, jež jsou nezbytné „pro obecný pohled“, a zda jeho tvůrce vybral „to hluboké a stěžejní“. (Wellek a Warren, 1996, s. 305)

Tento pohled je sice možná v přímém rozporu s názorem většiny kurátorů a samotnou povahou muzejní prezentace, která skutečnost dokládá výhradně autentickými, originálními předměty a pro niž je vědeckost a věrnost zjištěným faktům alfou i omegou. Nemění to však nic na skutečnosti, že tato muzejní reprezentace mnohdy selhává a není tolik výstižná, sdělná a konečkonců „pravdivá“, jako může být fikce – ať již umělecká nebo didaktická. Samozřejmě nevybízíme k nějakému hromadnému zavádění fabulovaných prezentací a považujeme za nutné každou rekonstrukci „z mála“ nebo fikční narativ viditelně přiznat. Uplatnění fikčního narativu považujeme za odůvod-

něné pouze v případě, že splňuje výše uvedené: dokresluje obecný, zjištěným faktům odpovídající model a obsahuje hluboké a stěžejní aspekty prezentovaného jevu.

V kapitole *Kritika dosavadního zaměření muzea a vznik nových přístupů k tvorbě expozic* jsme ale ukázali, že ani deklarovaný striktně vědecky pravdivý model skutečnosti není v muzeu vždy realitou – často jde o pouhé přání a četné příklady z historie ukazují limity pravdivosti v muzeu. Oproti tomu různé rekonstrukce příběhů, např. příběh slavného hominida Lucy,¹⁵ jsou sice nutně fikční povahy, avšak vypovídají o obecných zákonitostech, zde o fylogenetickém vývoji lidského druhu a o našem poznání této skutečnosti. Nemusí být proto vždy podstatné, zda v nedůležitých detailech odpovídají přesně pravdě, či nikoliv. Jane, John, Lucy – jejich příběhy podle našeho názoru – bez ohledu na míru své fikčnosti – vypovídají o realitě lépe než formalistická vitrína s kostmi nebo archivními záznamy.

Na závěr můžeme navrženou klasifikaci expozic podle přístupu k tématu shrnout takto:

- **kontextuální expozice** – nabízí nenarativní popis a explikaci nějakého jevu v souvislostech, prezentované exponáty mají významovou spojitost a spolu s hojnými doplňky utvářejí komplexní obraz prezentované přírodní nebo kulturní skutečnosti; různými klasickými i současnými prostředky (dioramata, multimediální scény) se zde vytváří dobová nebo přírodní atmosféra, skrze vystavený předmět se podává širší jev a kontext;
- **narativní expozice** – podává skutečnost skrze příběh a chronologii; jde-li o „příběh“ věcí nebo jiných neživých entit, pak částečně uplatňuje antropomorfizaci, jde-li o příběh lidí, pak prezentuje jejich osobní prožívání událostí; příběh zde slouží jako model nějakého obecnějšího jevu a vystavený předmět je zde ilustrací, dokladem příběhu;
- **formalistická expozice** – neuplatňuje ani jeden z výše uvedených přístupů, je nekontextuální a nenarativní, soustředí se pouze na předmět samotný a vystavuje jej, aniž by jakkoliv posílila jeho výpovědní hodnotu; předmět doprovázejí pouze identifikační popisky, maximálně se zde uplatňují neosobně pojaté textové prvky nebo ilustrace.

Vzhledem k tématu naší knihy, jímž je muzejní expozice jako edukační médium, je asi zřejmé, které z představených přístupů upřednostňujeme

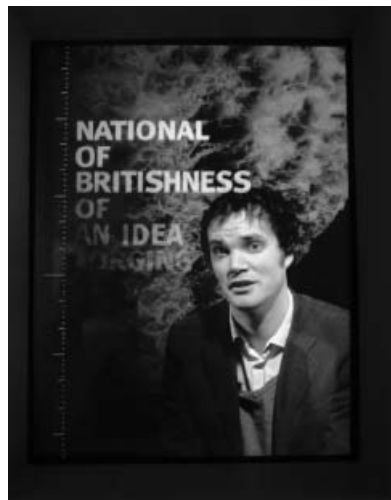
¹⁵ Jednu z rekonstrukcí předkládá dokument BBC *Putování s pravěkými lidmi*, v němž je Lucy vykreslena jako schopná matka a objekt touhy samců tlupy. Její smrt je v „dokumentu“ vylicena jako drama spojené s bojem konkurenčních tlup a se záchranou života jejího dítěte.



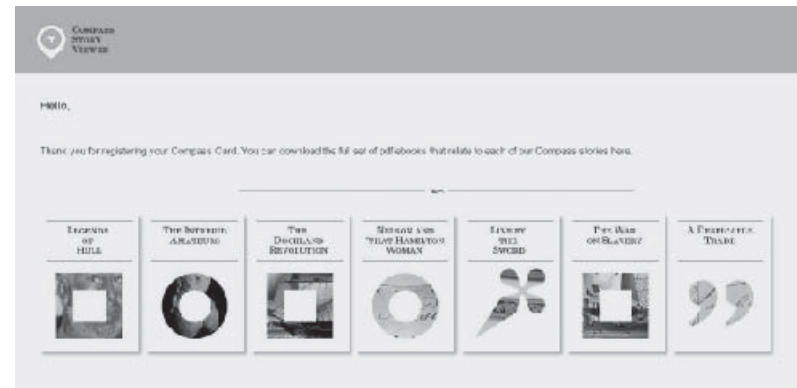
Obr. 58 a 59 Jane Franklin (1792–1875) a John Franklin (1786–1847)



Obr. 60 Pohled do expozice National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobánková, 2014)



Obr. 61–63 Z expozice National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobánová, 2014)



Obr. 64–65 Pohled do prostor National Maritime Museum v Greenwich s počítačovými kiosky, pomocí nichž si návštěvníci mohou zaregistrovat své Compass karty a postupně na ně sbírat symboly jednotlivých příběhů (foto Petra Šobánová, 2014); dole webové rozhraní, kde si mohou návštěvníci posleze stáhnout sadu e-knih s danými příběhy.



Obr. 66 a 67 Nahoře pohled do klasické prezentace zbraní (Plzeňská městská zbrojnice v Západočeském muzeu v Plzni), dole fotografie z expozice *Militärhistorisches Museum der Bundeswehr* v Drážďanech zachycující dílo Jamese Nachtweye, který ukazuje, jak válka poznamenává životy lidí (foto Petra Šobánková, 2014 a 2012)

a považujeme za vhodnější: jednoznačně jde o přístup analytický, funkčně-ekologický, kontextuální nebo narativní. Učení návštěvníků podporují také expozice, v nichž se kromě muzeálií prezentují i různé další doplňky a exponáty nemuzeálního, didaktického charakteru, expozice, v nichž se uplatňuje výběr a zohledňuje „operant span“ návštěvníka. Takové expozice jsou nejen „didaktičtější“, ale pro návštěvníka také zajímavější a přitažlivější.

4.3 Klasifikace expozic podle účinku na diváka

Na základě zmíněného Shettelova (1973, s. 33) rozlišení tří navzájem odlišných typů exponátů lze vytvořit typologii právě podle převahy daných předmětů v expozici a potřeb, které u diváků naplňují. Expozice podle povahy vystavených předmětů na základě Shettelova rozdělení jsou tyto:

- expozice stavící na unikátních předmětech, zajímavých ze své podstaty,
- expozice s převahou uměleckých předmětů (resp. expozice galerijního typu),
- expozice vzdělávací a informativní.

První typ expozic představují expozice, kde se vystavují unikáty nebo zajímavé, atraktivní předměty mimořádné kvality. Takové výstavy jsou zajímavé samy ze své podstaty a návštěvníci v nich hledají důležité historické, sociální nebo psychologické poselství anebo ukojení své touhy po mimořádném zážitku. U takovéto výstavy není potřeba uplatňovat nějaké zvláštní muzeologické a výstavníky přístupy – vlastně nepotřebuje nic jiného než exponát přitahující lidi. Shettel uvádí příklad takového exponátu: kus měsíční horniny nebo inaugurační šaty Kennedyho manželky. Tyto exponáty také nepotřebují mnoho doprovodného deskriptivního materiálu, takže se na těchto výstavách příliš neuplatňuje. Lidé přicházejí s vnitřním zájmem, zvědavostí, touhou spatřit něco zvláštního, nějakou raritu. Tento typ expozice reaguje na potřebu lidí setkat se s novými podněty, podívat se, žasnout. Proto u diváků vyvolává především emocionální zážitek.

Druhá Shettelova (1973) kategorie zahrnuje expozice, které mají pro návštěvníky především estetickou přitažlivost. Jde typicky o výstavy uměleckých předmětů všeho druhu včetně fotografií (na jiném místě je označujeme jako výstavy galerijního typu). Lze sem však zahrnout i výstavy naturfaktů, které disponují estetickou hodnotou a přitažlivostí (např. mineralogické sbírky). Tato kategorie výstav uspokojuje potřebu lidí být v přítomnosti krásných předmětů, opájet se percepčními požitky a rozšiřovat své vize. I tyto výstavy

přinášejí emocionální zážitek, ale poněkud hlubší než u kategorie první, a to proto, že se zde přichází do styku s uměleckým dílem, jež je zároveň duchovním a reflexi vyvolávajícím artefaktem.

Konečně třetí kategorií výstav jsou výstavy s informativní, resp. vzdělávací či výchovnou rolí. Expozice tohoto typu vyprávějí nějaký příběh, vysvětlují určité společenské nebo přírodní procesy, definují a dokumentují nějaký vědecký princip atd. Tato kategorie uspokojuje potřebu lidí něco se naučit, pochopit věci a jevy okolo nás, najít smysl a řád ve zmatku a složitosti světa.

Podobnou, avšak o něco komplexnější klasifikaci vycházející z toho, jaké typy zážitků expozice vyvolává, lze najít v evaluačních dokumentech Britského muzea (Morris Hargreaves McIntyre, 2012). Tato světově významná instituce pojímá evaluaci svých výstav jako výzkum, takže k ní přistupuje s velmi podrobně vypracovanou strukturou dotazníku, pomocí něhož zkoumá více aspektů svých výstav (viz dále). Jedním z nich je i otázka, co motivuje návštěvníky k návštěvě muzea, resp. které motivaci návštěvníků vychází zkoumaná expozice vstříc. Tvůrci evaluačních kritérií Britského muzea přitom identifikují čtyři skupiny důvodů, které přivádějí návštěvníky do muzea. Expozice tak může být zaměřena na uspokojení jejich:

- **duchovních potřeb** – expozice vede návštěvníka k zamyšlení, usebrání a rozjímání, dotýká se jeho duchovního života a spirituality, oduševňuje, produhovňuje jeho život, návštěvník zde má možnost „vertikalizovat“ svou osobnost a zaměřit se na přesah z běžného života, expozice podporuje jeho hloubavost, kreativitu, pomáhá mu na čas uniknout ze stereotypu, „dobíjí jeho baterie“;
- **emocionálních potřeb** – expozice stimuluje návštěvníkovo prožívání, vyvolává hluboká hnutí mysli, pohnutí, dojetí nebo vzrušení, působí na jeho city, ovlivňuje jeho náladu, přivádí návštěvníka do stavu vzrušení;
- **intelektuálních potřeb** – expozice stimuluje návštěvníkovu aktivní rozumovou činnost, vede ho k teoretickému a abstraktnímu promýšlení myšlení a racionálního poznání; díky expozici si návštěvník zlepšuje své znalosti, porozumění tématu; expozice poskytuje převahu kognitivních (poznávacích) podnětů, je zde uspokojen osobní, akademický nebo profesní zájem návštěvníků;
- **sociálních a relaxačních potřeb** – expozice je místem sociální adaptace, podporuje porozumění sobě i druhým, přispívá k přijetí osoby do určitých sociálních skupin, návštěvník se zde učí porozumět normám, hodnotám, zvyklostem a požadavkům společnosti, návštěvou muzea dosahuje sociální akceptace, tedy uznání a ocenění své osobnosti, expozice napomáhá

utvářet hodnotový systém návštěvníka týkající se cílů společenské skupiny, návštěvou muzea se optimalizuje sociální komunikace a dochází k sociální adaptaci člověka, působí zde fenomén tzv. sociální deziderability, kdy se lidé chovají tak, jak se domnívají, že to od nich očekává skupina, přizpůsobují své chování tomu, co daná societa schvaluje a propaguje a co je v muzeu reprezentováno expozicí; expozice je místem komunikace, dialogu, uvolnění psychického i tělesného napětí, místem, kde je příjemné trávit čas s rodinou nebo přáteli; do této kategorie spadá i stále častější případ, že návštěvník přichází proto, aby využil pouze určitou část muzea, jako je např. muzejní obchod, knihkupectví, kavárna, WC, restaurace aj.

Rovněž Dean (1994) se pokusil charakterizovat muzejní prostředí v návaznosti na reakce, jež vyvolává v návštěvnících, a hovoří přitom přímo o emočních reakcích. Jeho členění uvádíme již jen stručně pro doplnění. Expozice a vůbec celé prostředí muzea podle něj může:

- působit formálně nebo neformálně,
- působit chladně nebo hřejivě,
- působit maskulinním nebo femininním způsobem,
- působit otevřeným, veřejným anebo osobním způsobem,
- budit úžas, anebo být spíše intimním,
- působit kultivovaně, anebo naopak vulgárně.

Podobných pokusů o typologii bychom v literatuře našli více, podstatná je pozornost věnovaná očekáváním a potřebám návštěvníků, stejně jako snaha o analyzování působnosti a celkového vyznění expozice.

4.4 Klasifikace expozic podle návštěvnických skupin

Podobně lze navrhnout typologii expozic podle návštěvnických skupin, jimž je expozice primárně určena, a to s vědomím, že potřeby různých skupin návštěvníků mohou být mnohdy protikladné. Podle Falka a Dierkingové (2000, s. 92–105) patří mezi hlavní skupiny návštěvníků rodiny s dětmi, školní skupiny a dospělí. A u většiny expozic lze skutečně určit, kterou z těchto skupin návštěvníků považovali její tvůrci za určující.

Rodiny s dětmi jsou jedna z největších návštěvnických skupin a tato skupina se vyznačuje tím, že její členové mezi sebou aktivně komunikují, dělí se o své zážitky a nové poznatky. Rodiče v expozici podporují učení a aktivitu



Obr. 68 a 69 Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien
(foto Petra Šobáňová, 2012)

svých dětí a dávají vystavené exponáty do souvislosti s předměty ze svého každodenního života. Netráví mnoho času čtením popisů a textových panelů, zato oceňují relaxační zóny, didaktické a herní prvky v expozicích, dostatek prostoru a toleranci vůči typickým projevům dětí. V expozici rodina buď zůstává pospolu a všech aktivit se účastní společně, anebo se rozdělí a muzejních aktivit se účastní individuálně. (Falk a Dierking, 2011)

Školní skupiny přicházejí do muzea v rámci svého vyučování, proto je pro ně určující, zda téma a obsah expozice koresponduje s kurikulem. Zároveň by však měla expozice nabízet atraktivnější a od školní třídy odlišné prostředí. V expozici, která zohledňuje školní skupiny, by měl být dostatečný prostor pro pobyt skupiny a vzdělávací aktivity žáků. Expozice by měla nabízet i doprovodné vzdělávací materiály. I zde má interakce a participace svůj význam, žáci oceňují nové podněty v podobě sbírkových předmětů a upřednostňují možnost sdílet své zážitky s vrstevníky. Muzeum by mělo myslet i na potřebné zázemí např. v podobě místnosti či vymezené zóny, kde si mohou žáci odpočinout, kde mohou posvačit, vyslechnout si organizační pokyny pedagoga nebo odložit své věci.

Co se týká návštěvnické skupiny dospělých, i pro ně je důležitá možnost podělit se s ostatními o zážitky a nové poznatky. Jejich zájmy jsou však již diferencovanější a mezi dospělými se mohou objevit jak specialisté, tak i laici, jak vysokoškolsky vzdělaní lidé, tak i lidé nevzdělaní. Dospělé lze podle Falka a Dierkingové (2000, s. 102) rozdělit do čtyř kategorií:

- milovníci učení, pro které je muzeum místem získávání nových poznatků;
- muzejní fanoušci, kteří rádi tráví svůj čas v muzeu;
- návštěvníci se specifickými zájmy, které zaujmou expozice blízké jejich zaměření a kteří se účastní jen takových programů, ve kterých si budou moci zdokonalit konkrétní dovednosti;
- návštěvníci vyhledávající společnost, kteří využívají návštěvy muzea k tomu, aby se seznámili s novými lidmi a byli v kontaktu s ostatními.

Povšimněme si, že tato klasifikace částečně koresponduje s tou, kterou jsme citovali z evaluačních materiálů Britského muzea.

K těmto zmíněným návštěvnickým skupinám přidejme ještě návštěvníky se specifickými potřebami, zejména návštěvníky s určitým handicapem nebo zdravotním omezením, a to včetně seniorů. V expozicích a způsobu jejich provedení lze zohlednit zejména návštěvníky s postižením hybnosti a se zrakovým postižením. Takové expozice jsou bezbariérové a obsahují haptické exponáty, popisky v Braillově písmu, vodící prvky a další opatření,

tak aby se umožnila pokud možno plnohodnotná návštěva expozice i osobám s omezenou schopností pohybu a orientace (podrobněji viz kapitola *Expoziční prvky zohledňující handicapované návštěvníky*).

Z výše uvedeného plyne následující klasifikace muzejních expozic:

- expozice pro rodiny s dětmi,
- expozice pro školní skupiny,
- expozice pro dospělé návštěvníky,
- expozice pro návštěvníky s postižením hybnosti,
- expozice pro návštěvníky se zrakovým postižením.

Je pravděpodobné, že v praxi jen málokdy najdeme expozici, která by byla výhradně zaměřena pouze na jednu z těchto skupin. Obvyklejší je případ, kdy je v expozici daná skupina (někdy i více skupin najednou) alespoň zohledněna. Návštěvníci se specifickými potřebami navíc náleží zároveň do některé z prvních tří skupin a mají v tomto směru stejné nároky. Navíc bylo zjištěno, že prvky primárně určené dětem vyhledávají či oceňují stejnou měrou i dospělí návštěvníci. Přesto má toto třídění smysl, jak ukázal i náš výzkum současných českých expozic. Tvůrci toto třídění v praxi uplatňují a při tvorbě výstav zohledňují.

Přestože některé z vyjmenovaných potřeb návštěvníků mohou působit až protikladně, mnohé expozice jsou schopné uspokojit více než jednu z nich, resp. u každého návštěvníka mohou stimulovat jiný prožitek a vyhovět jinému nároku. Tato rámcová vymezení však přehledně ukazují, na jaké škále se mohou expozice jako prostorové i významové komplexy pohybovat. Ukazují také určitý posun k většímu ohledu na sociální a relaxační potřeby návštěvníků, ke kterému došlo vlivem změn v muzejní kultuře. O nich ještě pojednáme v následující kapitole.

4.5 Klasifikace expozic na základě bazálního pojetí muzea

V našem předchozím výzkumném šetření zaměřeném na vztah muzea a školy (Šobáňová, 2012a) jsme kromě jiného došli i k důležitému poznatku týkajícímu se podoby a zaměření muzejních expozic, který souvisí s tématem klasifikace muzejních expozic. Zkoumali jsme názory pedagogů a jejich požadavky na muzeum a došli jsme k tomu, že učitelé dávají přednost muzeu jako otevřenému, živému společenskému centru, nikoliv muzeu kontemplativnímu a tichému. Učitelé by si se svými žáky v muzeu rádi povídali, něco dělali, vyráběli, tvořili – nechtěli se jen dívat. Toto bazální pojetí muzea a jeho ex-

pozic je problémem, který lze koncentrovat do otázky, zda má být muzeum spíše *templum*, nebo *forum*, tedy chrám, anebo veřejné komunikační centrum. (Horáček, 1998)

Vychází z ní i další možná typologie muzeí a jejich expozic, které jsme na základě podnětu J. Žalmana (2004) pojmenovali buď jako *museum contemplativum*, anebo *museum activum*. První typ pojímá prostor muzea jako neměnný „chrám Múz“, zatímco druhý jako živou, neustále se měnící „instituci pro lidi“. V muzeu-chrámu setrváváme v hlubokém a tichém usebrání, zatímco v „aktivním“ muzeu s něčím manipulujeme, něco děláme, tvoříme, vyrábíme – jsme aktivní a expozicí aktivizováni.

Tradiční je ovšem typ *museum contemplativum*, vždyť muzeum i samotný svůj název odvozuje od svatyně, antického chrámu bohyně Múz. Rovněž zacházení se sbírkovými předměty občas připomíná náboženské chování a k muzeáliím někdy přistupujeme s posvátnou úctou téměř jako k relikviím (viz Duncan, 2006, Kapusta, 2011). Vše posvátné je společností zpravidla chráněno důmyslným systémem zákazů a je izolováno od profánního (Montoussé, Renouard, 2005) – podobně jako muzeálie. V muzeu lze nepochybně dojít i k náboženskému poznání a dotýkat se duchovních aspektů lidského života. Muzeum může být jedinečným prostorem pro usebrání a estetický či náboženský prožitek, které k sobě mohou mít až překvapivě blízko.

Přesto: „pozdvihování“ mlčících exponátů a pobídka k jejich tiché „adoraci“, tedy rysy klasické muzejní prezentace, není způsob, který vyhovuje všem a zvláště ne dětskému návštěvníkovi. Tento způsob prezentace totiž – více než jiný – předpokládá, že návštěvník sám o usebrání usiluje a je ho schopen poté, co překročí práh mezi ulicí-běžným životem a muzeem-chrámem. Předpokládá také, že návštěvník dovede s muzeálií sám komunikovat, tedy že je poučený, vybavený jistými zkušenostmi a dovednostmi a že vyhledává právě tento způsob poznávání.

Autoři J. Slavík a M. Fulková na základě svého výzkumu zaměřeného na dětského návštěvníka podobně konstatují, že „donedávna byly mnohé muzejní sbírky u nás koncipovány jako víceméně „pasivní“ nabídka informací pro znalce nebo alespoň vážné zájemce. „Mlčení“ exponátů předpokládalo, že návštěvník sám je poučený a vyhledává příslušné poznání. Pro dětský věk je tento přístup málo účinný. Děti vzhledem ke svým relativně malým kulturním zkušenostem a znalostem ještě dost dobře nesvedou aktivně zasazovat nové poznatky do známých kontextů, nejsou-li pro ně dostatečně atraktivní. Proto i koncepce muzejních sbírek se v posledních desetiletích zásadně mění ve směru motivování dětských, ale i dospělých návštěvníků.“ (Slavík, Fulková, 1999, s. 61)

Změnu tradičního pojetí ve prospěch typu *museum activum* přináší až novodobý trend demokratizace muzeí, která se zvláště v zahraničí postupně stávají skutečně veřejnou a široce přístupnou institucí, společenským centrem. Navštívíme-li muzea na západ od našich hranic, ihned nás překvapí, že jsou rušná, že se v nich živě komunikuje, že je v nich mnoho čilých dětí, které nikdo nenapomíná a které nikomu nevadí.

U nás v praxi dosud stále spíše platí základní koncept muzea jako chrámu, uchovávacího „poklady a posvátné a nedotknutelné dědictví“. (Slavík, Fulková, 1999, s. 15) Je však potřeba zdůraznit, že oba možné přístupy jsou legitimní a oba mají své výhody i nedostatky. Podrobněji o nich pojednává např. Kesner (2000). Jak konstatuje J. Žalman (2004), u pojetí muzea jako kontemplativního prostředí jsme však u nás setrvali příliš dlouho a bylo v podstatě pojetím jediným. Je tedy namístě vyzkoušet také pojetí druhé a poznat výhody či nedostatky, které pro návštěvníka přináší.

V literatuře se objevuje ještě podobně zaměřené členění na muzea *introvertní* a *extrovertní*. Tuto klasifikaci navrhuji Lordová a Lord (2001) a balancování mezi oběma póly považují za jeden z důležitých úkolů muzea. Diskuse nad těmito odlišnými pojetími se týká toho, jak dosáhnout rovnováhy mezi vnitřními požadavky na kurátorství a ochranu sbírkových předmětů a na uspokojování potřeb veřejnosti. Oba autoři však opakovaně zdůrazňují, že muzeum bez návštěvníků je pouhou sbírkou předmětů bez smyslu. Ochrana sbírkových předmětů pro (domnělou) budoucnost je bez významu, samoúčelná. Zároveň však na muzeích leží odpovědnost za stav sbírek a je třeba všemi způsoby zamezit to, aby došlo k jejich byt' dílčímu zničení nebo znehodnocení.

Za introvertní považují muzea orientovaná primárně na sbírky, muzea, která upřednostňují potřeby sbírkových předmětů před potřebami návštěvníků, jejichž seberealizací a kritériem úspěšnosti je badatelská činnost, dobře vedené depozitáře a kvalitní katalogy. Naopak extrovertní muzea jsou orientovaná na lidi, v centru jejich činnosti je snaha uspokojit potřeby veřejnosti, nalézat co nejefektivnější způsoby, jak tyto potřeby dávat do souvislosti se sbírkovými předměty a jejich významy. Kritériem úspěchu extrovertního muzea je účinné zprostředkování sbírek a kladný ohlas od návštěvníků, a to i od těch, kteří disponují jen malým anebo žádným povědomím o tématu. Extrovertní expozice má u návštěvníků vyvolat nadšení a zápal pro věc. (Lord a Lord, 2001)

Úvahy nad bazálníním zaměřením muzea a jemu odpovídajícímu pojetí expozic je potřeba začlenit do celkového plánování instituce, jež se týká nejen konkrétních výstavních projektů, ale i celkového poslání a vize každého kon-



Obr. 70 a 71 Fotografie z výstavy „Meopta 80 / Historie optického průmyslu v Přerově“ v Muzeu Komenského v Přerově (foto archiv muzea, Jitka Hanáková, 2013)

krétního muzea. Oba koncepty, tedy muzeum-chrám i muzeum jako rušné komunikační centrum, mají své výhody i slabiny a příklon k jednomu z nich by měl být odůvodněný a koncepční.

4.6 Na cestě k iluzivnosti

Svou podstatou jsou muzejní expozice i výstavy produktem vizuálního charakteru. I když se do expozic v poslední době začleňují i prvky vnímatelné jinými smysly, vizuální podněty zde mají stále převahu. To je z hlediska vzdělávání návštěvníků pozitivní fakt, protože je známo, že nejvíce (snad až 87%) informací přijímáme zrakem, pouze 9% sluchem a 4% jinými smysly. (Maňák, 2009) Na rozdíl od jiných edukačních médií, kde je osvojování nového vědění postaveno na recepci psaného textu nebo poslechu výkladu, v muzejní expozici nachází návštěvník převahu informací vizuálních, jejichž účinnost přirozeně posiluje zapojení dalších smyslů.

Hadwig Kräutlerová (Kräutler, 1995) označuje výstavu za kompozitní komunikační prostředek a vyzdvihuje, že vystavovat znamená něco ukazovat a tím danou věc poutavě prezentovat. Prvky výstavy mohou podle ní podněcovat prostorové, optické, akustické, haptické a olfaktorické zážitky a k tomu, abychom jedince navedli ke specifickému sdělení, můžeme využívat nejen smyslové stimulace, ale i časového a prostorového vnímání. Kräutlerová (tamtéž) dále připomíná, že výstava jako komunikační prostředek je využívána nejen ve vědě, ale i v umění, náboženství, politice a ve stejné míře také v oblastech orientovaných na komerci. Ať už hovoříme o jakémkoliv kontextu, výstava je vždy jakýmsi „zkušebním prostředím“ a všechny její elementy jsou navrhovány s jediným cílem, jímž je ovlivnění diváka. To se může dít jednak „hrou“ na iluzi světa, ale také jinými způsoby, o nichž pohovoříme dále. Každopádně je úkolem výstavy komunikovat nějaký obsah, a proto lze výstavy (resp. expozice) považovat za expresivní umělecký projev, který hraje svou důležitou roli jako součást široké oblasti hromadných sdělovacích prostředků.

Tvůrci expozic vždy vytvářejí obraz, model skutečnosti, a to pomocí omezeného počtu zástupců této skutečnosti. Jde přitom buď o „exempla“, tedy vybrané vzorové příklady určitých skutečností, anebo o relikty (dochované předměty) a předměty raritní, které svou výjimečností pomáhají ujasňovat to, co je typické. Muzeálie, a to zvláště v roli exponátu, je příkladná, což znamená, že zastupuje, exemplifikuje určitou skutečnost, jejíž objasnění je cílem muzejní expozice. Reprezentace světa je také základním muzeologickým konceptem.



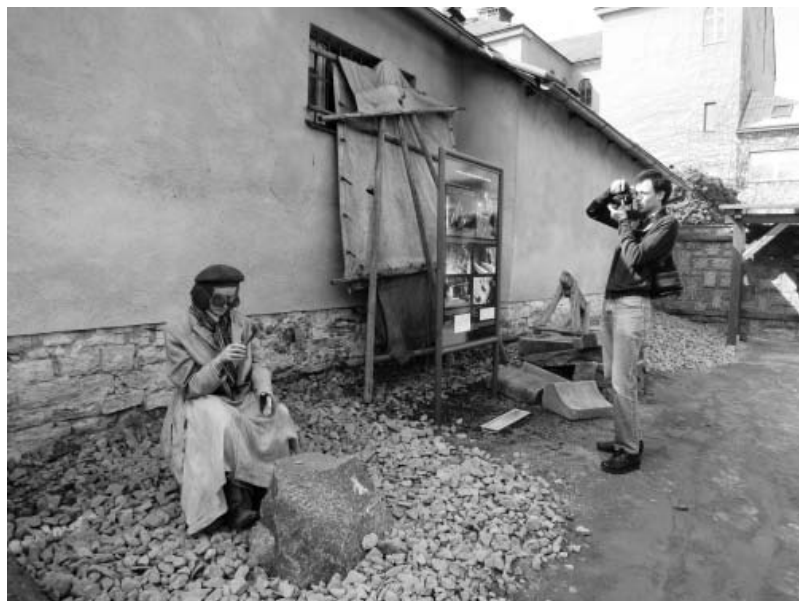
Obr. 72 Knihovna skrývající tajný úkryt Anny Frankové, Dům Anny Frankové v Amsterdamu (foto Lauren F. Friedman 2008)



Obr. 73 a 74 Dioramata zobrazující vodní prostředí a prostředí lidských obydlí v expozici Vlastivědného muzea v Olomouci (foto archiv Vlastivědného muzea v Olomouci, 2012)



Obr. 75 a 76 Pohled do expozic Městského muzea ve Skutči (foto archiv Městského muzea ve Skutči, 2014)



Obr. 77 a 78 Pohled do venkovní expozice kamenictví v Městském muzeu ve Skutči
(foto Petra Šobánková, 2014)

Již bylo řečeno, že v muzeu probíhá komunikace ostenzí (Osolsobě, 1967, 2007), tedy prostřednictvím ukazování, resp. mentálního sdílení na základě pozorování vybraných objektů. Pomocí nich vytváří muzeum více či méně dokonalý model světa, který je podobně jako muzejní expozice (resp. muzejní sbírka) komplexem hmotných i nehmotných prvků a jevů. Povaha těchto prvků a způsob jejich prezentace se podílejí na tom, zda je tento model světa výstižný a pro návštěvníky přesvědčivý. Mnoho tvůrců se přitom snaží koncipovat muzejní expozici tak, aby vzbuzovala dojem skutečnosti, aby byla dokonale a nebo aspoň co nejvíce iluzivní. Objevování nových významů je v muzeu samozřejmě podmíněno přesvědčením návštěvníka o pravosti a hodnotě vystavených předmětů (Lord a Lord, 2001, s. 18) a jejich iluzivní prezentace může tuto věrohodnost ještě značně posílit.

Dojem skutečnosti lze v návštěvníkovi vyvolat různými prostředky a iluzivností v tomto směru nemusíme myslet pouze dokonalou imitací nějakého jevu, jako spíše výmluvnost a maximální přesvědčivost způsobu prezentace, který na určitou dobu nechá zcela zmizet bariéru mezi návštěvníkem a podávanou skutečností a vtáhne pozorovatele do svého světa. Iluzivní muzejní expozice přenáší návštěvníka pomocí různých prostředků do fikční reality a ruší na nějakou dobu svět reálný, v němž se návštěvník stále fyzicky nachází.

Nejvíce výmluvné, názorné a přesvědčivé je samozřejmě přímé setkání s živou realitou; to však v řadě případů připravit nelze (není např. možné reálně se vrátit do minulosti anebo do expozice umístit živé pravěké zvíře). V jiných případech to však možné je: prezentujeme-li např. tradiční řemesla, lze angažovat nějakého člověka, který bude daný řemeslný postup předvádět, prezentujeme-li svět hmyzu, lze do expozice umístit kromě usmrcených exemplářů např. i živé motýly (viz *Butterfly Pavilion* v Natural History Museum v Londýně) nebo živé včely (viz živý včelí úl v expozici *Příroda Olomouckého kraje* Vlastivědného muzea v Olomouci). Muzeálie jsou samozřejmě reálně existujícími a autentickými prvky a návštěvník se tedy v muzeu vždy setkává s realitou. Muzejní expozice je také právě proto dokonalým edukačním médiem; problémem však je, že muzeálie izolovaná od svého původního kontextu může svoji názornost a výpovědní hodnotu pro návštěvníka ztrácet. Člověk se sice v muzeu setkává s výseky reality, avšak v dekontextualizované podobě ztrácí tyto izolované prvky svůj původní význam a vytvářejí vlastní, odlišnou realitu, a to realitu sbírky, již někdo shromáždil, opečovává a vystavuje.

Kůstka pravěkého zvířete v expozici vlastivědného muzea zdaleka není živým pravěkým tvorem, který se divoce prohání planinou, ale je prostě kusem kosti, vzorkem sbírky. Šperk velkomoravského velmože je sice krásný i po staletích, avšak sám o sobě nám neříká nic o svém dávno mrtvém majiteli

ani o tom, jak se oblékal, jaká byla jeho role v tehdejší společnosti a jakým způsobem tehdejší lidé žili. Pracovní nástroj ve vitríně, který v 19. století běžně používali obuvníci, návštěvníkům neříká nic o konkrétním řemeslníkovi ani o tom, jak přesně vyráběl boty a v jakých podmínkách žil. Kávový servis ve sbírce může být v kontextu pohnuté historie židovského národa emočně silným svědkem osudu pronásledovaných lidí, kteří se prodejem této části svého majetku snažili získat prostředky na útek před nacistickou mašinérií, dekontextualizovaný je však pouze dokladem dobové bytové kultury a designu první poloviny 20. století.

Vidíme tak, že muzeálie je často mnohovýznamová a existuje mnohost realit, o nichž může vypovídat. Vybereme-li pro prezentaci jednu z nich, opomíjíme jinou. A i tehdy, když je naše volba intencionální a odůvodněná, setkávání s realitou má v muzejní expozici vždy své limity. Může být zdařilé, průměrné i vyloženě nepovedené a je samozřejmě přímo závislé na době svého vzniku, jejích zvyklostech a technologických možnostech. Zatímco návštěvníci prvních kinematografů se děsili jedoucí lokomotivy v černobílém, zrnitém a němém filmu, dnešnímu člověku připadne taková představa úsměvná. Pro příklad však nemusíme chodit tak daleko do minulosti: vždyť za iluzivní dnes považujeme něco úplně jiného než naši rodiče nebo prarodiče. Dnes se fascinovaně snažíme dotknout 3D efektů a různých hologramů (viz např. oblíbená 3D planetária a hologramy exponátů) a je pravděpodobné, že i pro naše potomky to bude brzy úsměvné.

Zmínku o kinematografu jsme neuvedli náhodně: snahu muzeí o iluzivnost je podle našeho názoru nezbytné vnímat právě v kontextu konkurence filmového a zábavního průmyslu, který díky nákladným digitálním technologiím nabízí často velmi věrnou a diváka pohlcující iluzi reality. Pro muzea může být frustrující, že např. kterýkoliv dokument BBC je v mnohém přesvědčivější než sice autentické, avšak v tomto kontextu málo atraktivní předměty v expozicích. Kosterní nálezy ve vitríně nebo strnulé figuríny v omšelých výstavních pavilonech nemohou být ani zčásti tak působivé jako projekce filmu s digitálními efekty,¹⁶ byť jde o unikátní a nenahraditelné vzorky.

Domníváme se však, že i přes finanční limity mnoha muzeí dávají současné technologické možnosti tvůrcům výstav zcela nové prostředky k tomu, aby iluzivnost expozic byla vysoká, ba dokonalá. A praxe ukazuje, že muzea se těchto prostředků umějí chopit; příkladem mohou být již zmíněné 3D

projekce v planetáriích i další speciální efekty, z nichž některé představíme v kapitole *Nová média v expozicích*.

Vytěžit z vystavovaných věcí maximum, odhalit a zprostředkovat imanentní, avšak pro diváka často skrytý význam vystavovaných dokladů lze však i jinými způsoby než jen využitím nových technologií. Značně věrohodné jsou i různé relativně prosté demonstrace jevů, simulace a obrazy reality v podobě fotografií nebo více či méně iluzivních nákrešů. S vytvářením pokusů o rekonstrukci reality, resp. o její simulaci tradičními výstavními prostředky mají muzea řadu zkušeností. Beneš (1981, s. 54) v tomto smyslu hovoří o „přirozených souborech věcí“ a označuje je za zvláštní kategorii vyjadřovacích prostředků muzea. Jejich výhodou je vyšší účinnost, protože původně izolované části sbírkového fondu syntetizují a stavějí do funkčních vztahů. Tyto celky byly v některých případech do muzea přeneseny z terénu (např. z archeologického naleziště nebo z autentického prostředí), jindy je muzeum samo vytváří, rekonstruuje pro účely prezentace. (Tamtéž)

Beneš (1981) přitom rozlišuje tři typy těchto autentických, anebo uměle rekonstruovaných souborů:

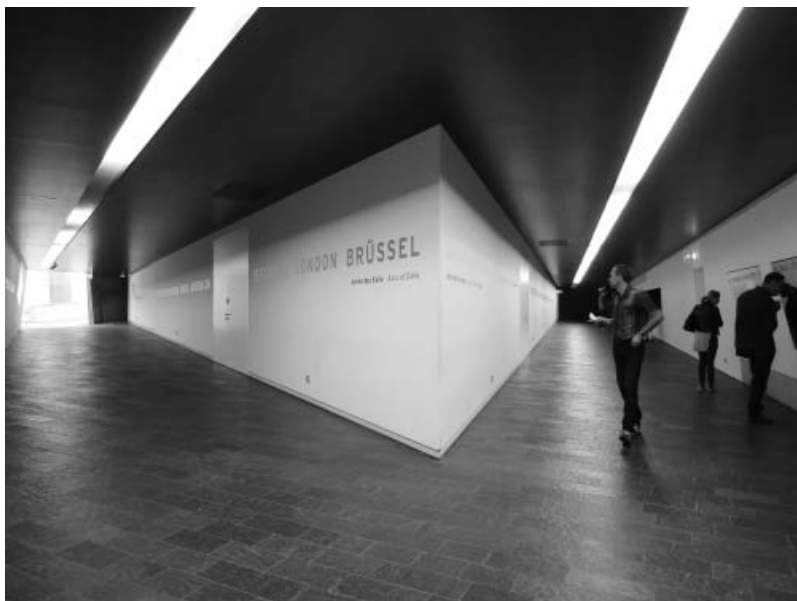
- dioramata,
- interiérové komplexy,
- stavební objekty.

Dioramata Beneš (tamtéž, s. 54) definuje jako výstavní prostředky vyššího řádu (oproti izolovaným exponátům), které ukazují „určitý výsek přírodní skutečnosti s podáním vybraných jedinců v originálu a s náznakem původního prostředí tak, aby byly vizuálně patrné vazby a vztahy v ekologickém pojetí“. Dioramata jsou dnes snad nejčastěji využívaným prostředkem iluzivnosti a také náš výzkum ukazuje, že se využívají ve většině muzeí s výjimkou muzeí umění. Dioramata mohou zachycovat přírodní scény (zvířata v lese, obydlí živočichů nebo celé biotopy) nebo obrazy z prehistorie a historie (skupinu pravěkých lovců v jeskynním příbytku, setkání historických postav, etnografické výjevy).

Také „interiérové komplexy bytového či pracovního prostředí“ (Beneš, 1981) jsou v muzeích často k vidění. Může jít o zcela autentické komplexy (např. v památníku připomínajícím nějakou významnou osobnost a prezentujícím jeho domov nebo pracovnu) anebo o výjevy uměle vytvořené, které zobrazují např. dobové obytné interiéry, dílny řemeslníků, dobovou průmyslovou výrobu atp. (viz oblíbená ulička řemesel v Technickém muzeu v Brně a mnohé příklady uvedené v jednotlivých případových studiích našeho výzkumu).

Stavební objekty, tedy nejen interiéry, ale i exteriéry, považuje Beneš (tamtéž) z hlediska expozičních souborů za neúčinnější. Jde často o zcela au-

¹⁶ Viz např. již zmiňovaný oblíbený seriál BBC o vývoji člověka, který staví nejen na zdařilých digitálních efektech, ale také na naraci skrze smyšlený, avšak z nálezů vycházející příběh.



Obr. 79 a 80 Pohled do prostor Židovského muzea v Berlíně – nahoře křižovatka dvou os – exilu a holokaustu, vpravo interiér Věže holokaustu (foto Petra Šobáňová, 2014)

tentické objekty, které se staly muzeem, anebo byly do muzea přemístěny z původního prostředí. Nacházíme je typicky v muzeích v přírodě, nemusí však jít vždy o skanzen, tedy národopisné muzeum, ale třeba i o průmyslový provoz, vojenský objekt, památník v místě nějaké tragické události nebo objekt svědčící o pohnutém osudu nějaké skupiny lidí (viz např. muzejní expozice v klášteře na Hoře Matky Boží, kde byli komunistickým režimem internováni a mučeni katoličtí kněží, nebo Dům Anny Frankové, muzeum v Amsterdamu zřízené v domě, kde se tato židovská dívka s rodinou ukrývala před nacisty).

Iluzivnosti a silného účinku na návštěvníka lze však docílit i jinak, mnohdy zcela minimalistickým a symbolickým způsobem. Hyperrealistické multimediální simulace reality ani dioramata nebo autentické interiéry tak nemusejí být jedinou cestou a jejich použití ani není vždy možné, vhodné a žádoucí. I zde platí, že méně je někdy více. Působivosti lze docílit i jinak a volba daných prostředků (i jejich tvůrčí hledání) je zcela v rukou tvůrce výstavy a závisí na jeho zkušenostech a invenci. Na emoce člověka nepůsobí jen rekonstrukce – vždyť i ona má své limity a může mnohdy působit velmi uměle a toporně (viz některá dobře míněná, avšak neúčinná dioramata se strnulými figurínami nebo dermoplastické preparáty zvířat „ve skoku“, kdy iluzivní „přirozený“ svět končí přechodem mulčovací kůry na mramorovou podlahu muzejního sálu). Fakt, že na emoce lze působit i jinými než iluzivními prostředky, je dobře známý v kontextu výtvarného umění: ani zde není realističnost, nebo dokonce hyperrealističnost automaticky zárukou větší působivosti, výstižnosti, silného výrazu konkrétního díla.

Cílem tedy není být iluzivní ve smyslu optické, vnější podobnosti s realitou a fakt, že se jedná o muzejní prezentaci, není třeba popírat. Vrátime-li se k příkladu kávového servisu zoufalé židovské rodiny, v expozici Židovského muzea v Berlíně je tento servis vystaven zcela „muzejně“, tedy v jednom z kruhových okének proudové vitríny na dlouhé chodbě a s objasňujícím textovým doplněním. Nachází se však na tragické „ose holokaustu“, v betonovém tunelu, který návštěvníka neúprosně vede do Věže holokaustu, jak autor architektonického řešení muzea, Daniel Libeskind, nazval expoziční prostor v podobě tmavé, prázdné a vysoké věže. Tato „expozice“ je zcela prázdná (jen denní světlo do ní vstupuje úzkou štěrbinou na vrcholu), přesto však bariéru mezi návštěvníkem a podávanou skutečností dokonale ruší a vzbuzuje vysoce přesvědčivý dojem skutečnosti. Spolu s dalšími, zcela mimořádnými, a přitom často jednoduchými architektonickými a expozičními prvky, jež jsou v Židovském muzeu v Berlíně k vidění, je Věž holokaustu příkladem sice minimalistické, avšak vysoce iluzivní a přesvědčivé „expozice“.

Vidíme, že značnou účinnost mají také prezentace prostřednictvím různých symbolických, stylizovaných a schematických zobrazení. Mnohé z nich mají uměleckou povahu, ať již jde o architektonické a výtvarné řešení expozice, nebo přímo o uměleckou instalaci. Také tyto prostředky mohou podat dokonale výmluvný a hodnověrný obraz prezentované skutečnosti a zinscenovat silný a přesvědčivý zážitek. Působivost expozice umocňují kromě vizuálních stimulů i prvky akustické, hmatové, čichové nebo chuťové, nebo prvky, které stavějí na vnímání prostoru.

Na závěr můžeme shrnout, že muzea se ve snaze o maximální výmluvnost a iluzivnost mohou pohybovat na škále od objektivní reality přes její realistický obraz (demonstrace jevů, různé simulace a obrazy reality v podobě projekcí, fotografií nebo iluzivních nákrešů) až po reprezentaci pomocí symbolických a uměleckých prostředků. Trendem je jednak zdokonalování vizuálních podnětů v expozici a jednak využívání i jiných než jen vizuálních prvků. Palčivou otázkou je, zda je možné obstát v konkurenci dokonalých digitálních triků filmového a zábavního průmyslu a zda se o to mají muzea snažit, anebo mají jít spíše cestou uplatnění uměleckých a symbolických prvků. V praxi každopádně existuje řada velmi úspěšných, silně iluzivních expozic, které nebyly přemrštěně drahé a které si navíc uchovaly jinakost, exkluzivitu – zkrátka neměly zapotřebí imitovat populární kulturu. Pokud tvůrčí tým muzea uplatní invenci a nápad, výpovědní schopnost expozice může být vysoká i bez drahých technických řešení a muzeum může být úspěšné v úsilí zobrazit svět tak, aby vzbuzovalo iluzi reálné existence a návštěvníka přeneslo alespoň na chvíli do jiného světa.

4.7 „Visitor friendly“ muzea aneb Jak vyhovět návštěvníkům

Tvůrci expozic nemusejí nutně kráčet cestou iluzivnosti, protože výstava může diváka stimulovat i jinými způsoby, např. vytvářením vstřícného a podnětného prostředí, v němž je pro návštěvníka příjemné pobývat. Takové muzeum je k návštěvníkům vlídné, uchází se o jejich přízeň, váží si jí a hledá stále nové způsoby, jak vyhovět jejich měnícím se potřebám. V této podkapitole stručně zmíníme několik přístupů, resp. konceptů, které vznikly právě ve snaze vyjít návštěvníkům vstříc a připravit pro ně stimulující a uspokojivé zážitky, které nezávisí výhradně na obsahu muzejních expozic.

Tyto koncepty vycházejí z potřeb návštěvníků, které jsou zvláště v zahraničí pečlivě zkoumány. Zmíníme alespoň výzkum zveřejněný v publikaci *Museum Visitor Services Manual* editorky Roxany Adamsové (Adams,

2001), jenž je dostatečně výmluvný a pokrývá oblasti potřeb, resp. očekávání návštěvníka, které se u nás podle našeho názoru mnohdy podceňují. Autorka výzkumu Judy Randová (Rand, 2001, s. 13–14) na základě svého šetření mezi návštěvníky muzeí, památek nebo archeologických parků a dalších institucí specifikovala tato návštěvnícká očekávání a potřeby:

- pohodlí (snadný přístup, čistota, odpočinkové zóny, kvalitní a dostupné služby a nepřítomnost překážek),
- snadná orientace (dostatek srozumitelných informací týkajících se orientace v budově i směru prohlídky),
- vřelé přivítání a péče o návštěvníky,
- zábavné prvky (a to nejen v podobě zábavných doprovodných aktivit a úkolů),
- sociální interakce (prostor instituce jako celku, ale i samotných expozic podporujících interakci a sdílení zážitků a poznatků s ostatními lidmi),
- respektování všech lidí (nehledě na původ, vzdělání, společenský statut apod.),
- komunikace (otevřený, vstřícný přístup ke všem návštěvníkům, jasné vyjadřování průvodců, přístupné interpretování prezentovaného obsahu, možnost komentovat výklad a dotazovat se),
- získání nových poznatků (možnost něčemu novému se naučit, ohled na to, že lidé se učí různými způsoby),
- možnost volby a vlastní kontrola nad návštěvou (návštěvníci se chtějí sami rozhodovat, mít autonomii a svobodu pohybu, chtějí mít možnost vybrat si, co chtějí zhlédnout a absolvovat),
- nabídka výzev a důvěra muzea v návštěvníky a jejich schopnosti (návštěvníci oceňují různé stimulující podněty, např. výzvu ke splnění nějaké úlohy, prokázání určitého umu apod., chtějí mít možnost ověřit si své dovednosti, vyzkoušet si něco nového a dosáhnout nějakého smysluplného cíle),
- relaxace, osvěžení (návštěvníci oceňují možnost „nabít si baterky“, osvěžit se, přijít na nové myšlenky, a to nejen díky příjemnému zážitku, ale především díky vlastní aktivitě, novým zkušenostem a radosti z osvěžujících podnětů). (Rand, 2001, upraveno)

Hein (1999) připomíná, že na člověka při návštěvě muzea působí mnoho faktorů, včetně těch, které se zdají být napohled nedůležitými, marginálními. Nesouvisejí nutně s tématem výstav, exkluzivitou vystavených předmětů a originalitou výtvarného řešení expozice, kterým tvůrci výstav věnují největší pozornost. První asociace i hodnocení návštěvy muzea si totiž návštěvník

tvoří již při vstupu do muzejní budovy, dále pokračuje setkáním s obsluhou pokladny a šatny, cestou k expozici, pohybem v ní a interakcí s ostrahou expozic. Muzea by proto ve snaze vytvářet vyhledávané a úspěšné výstavy měla analyzovat i to, jaký dojem v návštěvníkovi vyvolává architektura muzea a muzeum jako celek včetně chování jeho personálu, kvality vizuálního stylu muzea nebo podoby jeho webového sídla.

V samotné expozici potřebuje mít návštěvník možnost svobodného pohybu, preferuje příjemné prostředí a oceňuje možnost kontroly nad ním. Musí se cítit bezpečně, takže je schopen vizuálně obsáhnout prostor kolem sebe, orientuje se v členění prostoru, ví, kde je východ a kudy se dostat ven z budovy. Důležitou zásadou je také zvolit přiměřené množství informací a poznatků, se kterými se má návštěvník seznámit – vyjít opět musíme ze schopností konkrétního návštěvníka a z analýzy toho, kolik informací je schopen člověk pojmout.

Tak jako v mnoha jiných oblastech, i v muzejnictví se v současné době hovoří o tzv. trendu „user friendly“, tedy o uživatelsky přátelském nebo přívětivém produktu různého typu. Tento přiléhavý pojem byl zprvu používán v kontextu nových technologií, kde označoval operační systém anebo software přizpůsobený intuitivnímu chápání uživatele. Pozornost věnovaná spokojenosti zákazníka je jedním z příznačných rysů naší konzumní společnosti, protože dnešní jedinec je zahlcen různými konkurenčními nabídkami a je zvyklý na perfektní služby a dokonalý servis. To beze zbytku platí i pro kulturní sektor včetně muzeí. Má-li nějaký produkt zákazníka zaujmout, musí být kvalitní, funkční, mít zajímavý design a také být co nejvíce „user“, resp. „visitor friendly“.

Za „user friendly“ je tak dnes možné označit nejen prostředí, v němž pracuje uživatel osobního počítače, ale třeba také internetové stránky, které jsou dostatečně přehledné a ve kterých uživatel snadno najde vše potřebné. Jako „user friendly“ se prohlašují i různé systémy, databáze, domácí spotřebiče, mobilní telefony, ale i architektonické řešení veřejných institucí, orientační systémy na letištích atd. Podobně lze za „uživatelsky přátelské“ označit i muzeum, které naplňuje výše zmíněné potřeby návštěvníků a vychází vstříc jejich očekáváním. Muzeum, které je jednoduše „visitor friendly“.

Vlivu celkového sociálního klimatu muzea na spokojenost návštěvníků a edukační efekt prohlídky jsme se již věnovali v publikaci *Edukační potenciál muzea* (Šobánková, 2012a), kde jsme také formulovali koncept přátelského muzea, v mnohém blízký myšlence uživatelské přívětivosti. Přátelské muzeum je vstřícnou institucí, v níž panuje příznivé sociální klima se samozřejmou vlídností personálu, „nizkoprahovostí“ vůči nejrozumnějším společenským

skupinám, tolerancí k živějším projevům dětí, s kvalitním návštěvnickým servisem atd.

Na tomto místě znovu uvádíme vybrané teze „přátelského muzea“, týkající se tvorby expozic: v takovémto muzeu jsou expozice a výstavy nápadité, zajímavé, interaktivní, umožňují „sáhnout si“, zapojují kromě zraku také další smysly. Přátelské muzeum si je vědomo svého edukačního potenciálu a v expozici ho naplňuje různými formami včetně nejrozličnějších didaktických prvků umístěných v expozici. K expozicím jsou k dispozici kvalitní a profesionálně vedené edukační programy, zvláště animace; kromě výstav muzeum nabízí také doprovodné akce, během nichž jsou návštěvníci motivováni praktickými tvůrčími činnostmi, mohou se dotýkat buď exponátů, nebo alespoň modelů a replik, setkávají se s umělci či tvůrci expozic.

Přátelské muzeum je jako celek a rovněž v rámci svých expozic orientováno na návštěvníka a panuje v něm příznivé sociální klima. Expozice předem počítají se spoluprací se školami a při jejich přípravě se dbá na to, aby vhodně navazovaly na kurikulum. V expozicích přátelského muzea se alespoň dílčími prvky pamatuje i na dětského návštěvníka, zohledňují se jeho zvláštnosti a potřeby, dětem a dětské kultuře se věnuje zvláštní pozornost. Expozice podporuje interakci mezi návštěvníkem a muzeálieři zapojením nových technologií a celkově naplňuje spíše koncept „musea activa“ než „musea contemplativa“, takže aktivizuje své návštěvníky, facilituje jejich zážitky a umožňuje také jejich přirozenou živou reakci na zhlédnuté exponáty (o tomto bazálnímu způsobu dělení expozic viz výše).

V rámci muzeologického diskurzu se v nedávné době objevil i koncept tzv. happy muzea, tedy šťastného nebo radostného muzea (viz *The Happy Museum*, 2014). Nesouvisí pouze s trendem uživatelské přívětivosti a snahou vycházet vstříc návštěvníkům-klientům, ale i s konceptem dnes hojně diskutované trvalé udržitelnosti. Koncept šťastného muzea je výsledkem stejnojmenného britského projektu, který zformuloval manifest usilující o vytvoření nového současného pohledu na význam muzejní instituce. Tvůrci projektu se zamýšleli nad tím, jak mohou přispět k vytváření harmonických vztahů ve společnosti nebo jak se mohou podílet na prosazování zdravého a trvale udržitelného způsobu života. Řešili tedy jednak předpoklady duševní pohody lidí a jednak vztah mezi spokojeností jedinců a environmentální udržitelností.

Myšlenka šťastného muzea vychází z manifestu nadace *The New Economics Foundation* a jejich známého indexu šťastné planety (viz *Happy Planet Index*, 2014), který vyjadřuje úspěch národa či státu nikoliv podle HDP, nýbrž podle množství šťastných a zdravých jedinců. V tomto indexu se duševní

pohoda obyvatel daného státu porovnává s jejich spotřebou energetických a dalších zdrojů, jde tedy o jakousi obdobu konceptu udržitelného rozvoje vnitřní pohody jedinců. Protože bez šťastných návštěvníků nemůže existovat ani šťastné muzeum (Negri, 2013, s. 39), stal se daný koncept i předmětem zájmu muzejníků, kteří se jej snaží aplikovat do muzejní kultury.

Happy Museum proto sleduje, zda má vliv na vytváření šťastnější a radostnější společnosti a vybízí i ostatní muzea k tomu, aby zaujala nový pohled na klíčové aspekty svého působení a soustředila se na proměnu sebe samých i místní komunity. *Happy Museum* podporuje učení jedinců (zejména stejných věkových kategorií, viz tzv. *peer-learning*) a inovativní myšlení ve skupinách. Muzea za tímto účelem pořádají různá setkání, workshopy a instruktážní kurzy. Vytvářejí také nové pomůcky a vyvíjejí inovativní průvodcovské praktiky. Podílejí se na řešení různých projektů v oblasti vědy a techniky, průmyslového dědictví, přírodovědy a sbírek výtvarného umění, avšak podporují rovněž rukodělné a řemeslné práce. Radostná muzea se zaměřují na vnitřní pohodu a prevenci spíše než na klinické poradenství a usilují o atraktivnější podobu současných muzeí, která mají svým dílem přispívat k duševní pohodě svých uživatelů.

I když mnohé z výše zmíněného na pohled nesouvisí s primárními funkcemi muzea (a ukazuje to tak na současnou proměnu role muzea), nás v tomto okamžiku zajímá snaha muzeí analyzovat a případně dále posouvat svoji roli v životě jednotlivců, tak aby se stalo skutečně pozitivním činitelem. Jednoduše lze říci, že kladným společenským prvkem se stává takové muzeum, ve kterém se návštěvníci cítí na konci návštěvy lépe než na jejím začátku. (Negri, 2013, s. 37) Muzeu se tak přičítá socializační a částečně i terapeutický účinek na návštěvníka a zdůrazňuje se jeho role stimulatora společenské komunikace.

Koncept *Happy muzea* tak navazuje na všeobecné přesvědčení, že do budoucna je třeba zdůrazňovat především roli muzea jako místa pro setkávání lidí, stejně jako jeho vzdělávací roli, která jde s jeho rolí sociální ruku v ruce. Radostné muzeum se proto soustředí na to, aby svým návštěvníkům kromě vzdělávacích programů nabízelo také přínosný společenský život, radostné chvíle a uvolnění. Je místem pro komunikaci s lidmi s různými zájmy a vzděláním, různých věkových kategorií, ale i místem pro přemýšlení v klidu a v relativním soukromí. Je to muzeum, kde se lidé mohou zdravě najíst, navštívit čisté toalety s vybavením pro malé děti, místo, kam si návštěvníci mohou zajít jen tak na kávu či koupit vkusný dárek v muzejním obchodě, místo, kde lze oslavit narozeniny či svatbu.

Kumulace funkcí muzea zajisté souvisí i se současným trendem tzv. multitasking¹⁷, tedy vykonávání více činností najednou. V kontextu muzejnictví to jednak znamená výše naznačené zmnožení rolí muzea a jednak to, že rovněž sami návštěvníci mohou mít zájem zabývat se v muzeu více než jednou činností. Kromě prohlížení exponátů mohou poslouchat audio komentář, vykonávat úkoly nabídnuté pracovním listem nebo se v expozici sejit s přáteli, komunikovat s nimi a navštívit společně muzejní restauraci.

Na fenomén multitasking upozorňují i autoři publikace *New trends in museums of the 21st century* (Nicholls, Pereira a Sani, 2013) a doporučují muzeím připravit se na to, že v současné době vzniká nový druh návštěvníků orientovaných právě na multitasking. Jde o návštěvníky, kteří vyhledávají různorodou zkušenost a více typů zážitků. Tito návštěvníci mají flexibilní postoj k učení a intelektuálnímu osvojování, což vyžaduje nové přístupy k vytváření muzejních expozic a pojetí celé instituce, změny muzejního plánování a podnět pro muzejní management. (Negri, 2013)

Koncept přátelských muzeí, ať již je nazýván jakkoliv, je jedním z vlivných současných trendů a zdá se, že i do budoucna bude kvalitativně proměňovat fungování muzeí i podobu jejich expozic.



¹⁷ Slovo *multitasking* pochází z angličtiny (*multi* znamená *mnoho*, *task* je *úloha*), kde zprvu označovalo schopnost operačního systému provádět několik činností napohled současně. Z informatiky přešel pojem do běžného jazyka, kde sloveso *multitask* označuje konání osoby, která provádí více činností najednou. (viz Oxford Dictionaries, 2014)

Obr. 81 a 82 Příklady „visitor friendly“ muzeí – nahoře iQLANDIA Liberec, 2014; dole Verkehrsmuseum Dresden, 2013 (foto Petra Šobáňová)



Obr. 83 a 84 Příklady „visitor friendly“ muzeí – nahoře National Maritime Museum v Greenwich, 2013; dole Explora, Museo dei Bambini v Římě, 2014 (foto Petra Šobáňová)



Obr. 85 a 86 Příklady „visitor friendly“ prvků – nahoře prostory Deutsches Hygiene-Museum v Drážďanech, 2012; dole relaxační zóna na střeše budovy u příležitosti festivalu Ars Electronica Linz, 2013 (foto Petra Šobáňová)

5

Proces tvorby muzejní expozice

Muzeum naplňuje svůj úkol prezentovat své sbírky různými způsoby, nejtypičtěji však prostřednictvím své výstavní činnosti. Otevření výstavy pro veřejnost předchází složitý proces, který podle Neuratha (1936) zahrnuje nejprve výběr relevantních informací, vypracování prostorového, resp. expozičního pojetí daného tematického komplexu a konečně úsilí o objektivní transformaci těchto informací, při které dochází k propojení myšlenek odborníků z různých vědních oborů. Tak vznikne kompozitní komunikační prostředek muzejní prezentace, jímž je tradičně muzejní výstava.

Příprava muzejní expozice či výstavy je velmi náročný a složitý proces. Tvůrce musí disponovat značnými organizačními schopnostmi a odbornými znalostmi. Důležité jsou přitom znalosti „oborové“ i znalosti muzeologické. Předpokládá se, že tvůrci výstavy budou ke své práci přistupovat pozitivně a kreativně, že jsou schopni jasně a sdělně prezentovat své myšlenky, že mají estetické cítění, disponují dovedností dobře se vyjadřovat písemnou formou, že mají manažerské schopnosti, že si umějí stanovit vzdělávací cíle, že se vyznají v profilu návštěvníků, optimálně usměrní pohyb návštěvníků v prostorech muzea atd. (Dean, 1994, s. 1)

Vzhledem k naznačeným nárokům na tvůrce výstavy se považuje za vhodné, aby měli členové tvůrčích týmů co nejlepší povědomí o principech a teoriích výstavní činnosti, o metodologii a praxi tvorby expozic. Také podle Stránského patří k oborovým kompetencím muzejních pracovníků nejen odbornost v rámci určitého vědního oboru, ale rovněž dovednosti muzeologicko-prezentační a muzeograficko-výstavnícké. Jde přitom nejen o znalost

určitých faktů, metod nebo technik, ale také o schopnost zaujmout vlastní postoj „vůči novým tendencím ve výstavnictví“ (Stránský, 2005, s. 135), kterých je v současné pluralitní společnosti (a také vlivem dříve nedostupných technologických možností) velké množství. Znamená to, že tvůrci výstav by měli poučeně vybírat z mnoha prezentačních možností právě ty, které nejlépe odpovídají jejich záměrům a potřebám návštěvníků. Za tímto účelem vzniká pochopitelně řada publikací, realizují se výzkumy, provádí se evaluace.

Podle Waidachera (1999) má expozice obsahovat exponáty uspořádané do účelných souvislostí. Stránská a Stránský (2000, s. 73) popisují tvorbu takové expozice jako „komponování prezentačních forem“ a doporučují, aby byly přípravné podklady fixovány do formy libreta a scénáře. Zdůrazňují, že při tvorbě expozice nejde pouze o vědeckou explikaci prezentované tematiky, ale „o partituru, na základě které se realizuje prezentačné médium“.

S pojmem *libreto* a *scénář* operuje také Waidacher, vysvětluje rozdíl mezi těmito etapami tvorby výstav a přidává k nim ještě *námět*. *Námět* stojí v samotném počátku plánování prezentace – zdůvodňuje její obsah a poslání, které mají být v souladu s posláním a cíli celého muzea i s jeho reálnými možnostmi. Již při formulování námětu se uvažuje o cílových skupinách prezentace a o jejich metodách.

Dalším krokem plánování výstav je *libreto*, které Waidacher (1999, s. 165) označuje za ohnisko celého procesu, za základ definitivní podoby výstavy. Z libreta je zřetelná koncepce zamýšleného expozičního celku a jeho tematické pojetí formulované na základě poznatků určitých odborných disciplín. Autor zde formuluje nejen konkrétní expoziční principy, ale počítá i s prostorovými a technickými možnostmi dislokace výstavy. Libreto obsahuje i předběžný návrh rozpočtu.

Následným krokem je rozpracování libreta do podrobného *scénáře* výstavy. Ten je detailním popisem výstavního projektu a obsahuje řadu technických a jiných detailů: přesný seznam exponátů a jejich rozmístění, konečný návrh referenčních a explikačních prvků – doprovodných textů i doplňkového obrazového nebo audiovizuálního materiálu. Scénář výstavy obsahuje seznam všech potřebných technických prostředků a stále častěji rozpracovává i strategii oslovování cílové skupiny a mediální a webovou podporu výstavy. Samozřejmou součástí scénáře je také podrobný položkový rozpočet.

Na tvorbu libreta a scénáře navazuje činnost dalších specialistů, zejména architekta a grafika, resp. výtvarníka. Architekt řeší výtvarně prostorové rozvržení výstavy, a to podle prostoru, scénáře výstavy a finančních možností muzea. Projektuje nejen dislokaci jednotlivých expozičních prvků v daném prostoru, ale i barevné řešení nebo způsob cirkulace návštěvníků. Jako další

tvůrce se při tvorbě expozice uplatňuje i grafik nebo výtvarník, který navrhne orientační systém, výtvarné řešení popisek a textových či obrazových panelů a další grafické nebo výtvarné prvky. Aranžér nebo instalační pracovník se uplatňuje v poslední fázi tvorby expozice. Rozmísťuje jednotlivé exponáty do vitrín, instaluje je na zeď, panely či sokly nebo je umísťuje do volného prostoru, případně vytváří dioramata, resp. rekonstrukce. (Šuleř, [2014])

Nahlédnutím do zahraničních prací, které se věnují procesu tvorby výstavy, zjišťujeme, že jejich autoři hovoří v poněkud jiných pojmech, ale i z jejich schémat tvorby expozice či výstavy plyne, že jde o multidisciplinární a složitý proces. Vzhledem k tomu, že u nás stále chybějí překlady základních zahraničních prací, uvedeme některé modely podrobněji. Půjde zejména o model Davida Deana (viz jeho práce *Museum Exhibition: Theory and Practice*, 1994) a editorů Barryho Lorda a Gail Dexter Lordové (viz jejich publikace *The Manual of Museum Exhibitions*, 2001).

Dean (1994, s. 9) člení proces přípravy výstavy na tyto základní etapy:

- 1 koncepční fáze,
- 2 vývojová fáze,
- 3 fáze produkce,
- 4 funkční fáze,
- 5 fáze vyhodnocování.

Autor upozorňuje, že během celého procesu se permanentně uskutečňují tři hlavní okruhy činností:

- činnosti zaměřené na výsledný produkt – jde o aktivity týkající se sbírkových předmětů a jejich interpretace;
- činnosti zaměřené na management – jde o zajišťování lidských i materiálních zdrojů pro úspěšné dokončení projektu;
- koordinační činnosti – jde o koordinaci a sladění činností zaměřených na produkt i aktivit managementu, které musejí směřovat ke stejnému cíli.

Jednotlivé etapy tvorby výstavy pak Dean (1994, s. 10–18) velmi podrobně rozvádí a my je zde uvádíme ve stručnější podobě a upravené:

5.1 Koncepční fáze

Na počátku výstavy stojí myšlenka přicházející z nejrozličnějších zdrojů. V našem prostředí jde nejčastěji o ideu kurátorů nebo členů vedení muzea, Dean však upozorňuje, že může jít i o návrhy samotných návštěvníků, dozorců rady, představitelů komunity, pedagogů, personálu nebo dobrovolníků. Může jít i o návrhy vznesené v návaznosti na právě probíhající události nebo nadcházející výročí. V samém centru uvažování však stojí ruka v ruce sbírky a vyhodnocené potřeby návštěvnické skupiny. Koncepční fáze by neměla být přemýšlením nad tím, jak optimálně vyplnit prázdný prostor muzejního sálu, nýbrž hledáním nosného tématu a zvažováním jeho výchovného potenciálu.

Současný úzus o úloze muzea v komunitě vnáší do koncepční fáze tvorby výstavy dva závažné prvky: zodpovědnost vůči návštěvníkům, resp. komunitě, a dodržování profesionálních standardů muzejní práce. Znamená to, že bázi, na níž se rodí nová výstava, nemají být pouze něčí osobní zájmy a nebo třeba „vášeň“ kurátora. Postup procesu rozhodování a přípravy výstavy by měl být založen výhradně na potřebách komunity a na profesionálním přístupu. Výsledkem koncepční fáze je podrobný návrh přípravy výstavy a seznam prostředků, kterých bude pro její realizaci zapotřebí.

Činnosti zaměřené na produkt	shromažďování nápadů porovnávání nápadů s potřebami návštěvníků a muzejním posláním volba projektu k rozpracování
Činnosti zaměřené na management	vyhodnocování vhodných zdrojů pro přípravu projektu
Výsledek	program výstav označení potencionálních a dostupných zdrojů

5.2 Vývojová fáze

Tato fáze je především stádiem plánování. Dean (1994) hovoří o tvorbě „dějové linie výstavy“, což je obdobné označení jako náš pojem *scénář výstavy*. Dějovou linii výstavy myslí Dean souhrnný dokument, který slouží procesu přípravy a designu výstavy a vytváří referenční rámec pro stanovení vzdělávacího obsahu výstavy.

Dějovou linii výstavy člení Dean na několik prvků:

- příběh („narrative“),
- koncepční plán výstavy,
- seznam názvů, podtitulů a textového materiálu,
- seznam sbírkových předmětů.

Proces vytváření dějové linie a doprovodných textů probíhá společně s utvářením samotné koncepce výstavy. Na začátku výstavní koncepce je třeba jasně vymezit způsob, jakým bude výstava k návštěvníkovi promlouvat. Jde o interpretační strategii, jejíž stanovení je samotným základem procesu vytváření dějové linie výstavy. Vzhledem k závažnosti fáze tvorby dějové linie výstavy ji citovaný autor velmi podrobně rozvádí do jednotlivých kroků, které zahrnují stanovení konceptu výstavy, brainstorming členů týmu (hledání nových nápadů během spontánní diskuse), setkávání týmu, jenž má na starost výstavní předměty, vymezení cíle a dílčích úkolů členů týmu a stanovení cílové návštěvnické skupiny. Patří sem také permanentní odborná činnost, jejímž cílem je vytvořit „příběh“, narativ výstavy, a odborná činnost zaměřená na problémy spjaté se správou sbírek a jejich ochranou, stejně jako permanentní spolupráce kurátora a muzejního pedagoga, kteří společně vytvářejí koncepční plán výstavy.

Důležitou součástí dané fáze je rovněž tvorba předběžného seznamu výstavních předmětů a konečné formulování hlavních informací, které bude mít výstava za úkol komunikovat. Během této fáze se koncepční plán dále konkretizuje např. pomocí vývojových diagramů a tabulek ilustrujících příběh a doplňkové informace, vytváří se předběžný seznam grafických doplňků (včetně pracovního návrhu jejich grafické úpravy) a vybrané sbírkové předměty se zasazují do dějové linie výstavy. Před samotnou realizací výstavy či expozice je nezbytné dokončit výběr klíčových výstavních předmětů, psaní doprovodných textů a popisků, celkový design výstavy a její prohlídkovou trasu, grafickou úpravu doplňků výstavních předmětů a jejich zasazení do dějové linie, stejně jako vypracování a testování názvů, podtitulů a popisků.

Dean doporučuje zařadit do vývojové fáze i testování efektivity a odolnosti navržených prvků a provést kontrolu terminologie a míru porozumění doprovodným textům a popiskům. Je-li do detailu naplánována koncepce, přistupuje se k plánování všech dílčích kroků týkajících se samotné montáže výstavy, případné výroby některých chybějících výstavních prvků a instalace exponátů. Plánují se i detaily týkající se otevření výstavy, fáze jejího provozu a konečně i ukončení výstavy, demontáže a evaluace týkající se dějové linie výstavy, jejího zpracování a výpovědní hodnoty. (Dean, 1994, s. 103–106, upraveno)

Činnosti zaměřené na produkt	stanovení cílů výstavy psaní „příběhu“ návrh fyzické podoby výstavy vytváření vzdělávacího plánu studium a výběr reklamních strategií
Činnosti zaměřené na management	výpočet nákladů hledání finančních zdrojů a zasilání projektových žádostí o granty vytváření rozpočtu rozdělování úkolů
Výsledek	plán výstavy vzdělávací plán plán reklamní, resp. propagační strategie

5.3 Fáze produkce

Produkční stádium opět zahrnuje aktivity týkající se managementu, tvorby samotné výstavy a doprovodných činností souvisejících se standardy muzejní práce. Patří sem stanovení potřebných konzervačních technik týkajících se vystavovaných předmětů, stanovení parametrů klimatu výstavy (světla, vlhkosti, teploty), případné sestavení rozpisu „oběhu“ sbírkových předmětů na výstavě (pokud tvůrci uvažují o dynamickém konceptu) a plánu její údržby. Vyjednávají se a zařizují zápůjčky a uzavírají se smlouvy, vedou se pečlivé zápisy o stavu sbírek a zařizuje se bezpečná přeprava sbírkových předmětů. Připravují se popisky a doprovodné textové materiály, zajišťují se výstavní prostory a instalace výstavy, chystají se vzdělávací programy a doprovodné akce pro veřejnost. Stranou nezůstává ani propagace výstavy a reklamní strategie.

Činnosti zaměřené na management zahrnují zejména kontrolu rozpočtu, kontrolu procesu přípravy výstavy a kvality všech výstupů a samozřejmě i nezbytné administrativní činnosti. Výsledkem je nejen veřejnosti zpřístupněná výstava zamýšlené kvality a rozsahu, ale i funkční edukační a další doprovodné programy a instrukce pro řádnou péči o výstavu a její údržbu. (Dean, tamtéž, upraveno)

Činnosti zaměřené na produkt	příprava komponentů výstavy shromažďování a instalace výstavních předmětů vytváření vzdělávacích programů k výstavě a zaškolení průvodců implementace plánu propagace
Činnosti zaměřené na management	kontrola dostupnosti a použití prostředků kontrola vývoje a koordinace činností
Výsledek	prezentace výstavy veřejnosti realizace vzdělávacích programů na výstavě

5.4 Funkční fáze

Fázi tvorby výstavy, která je veřejnosti nejvíce zřejmá, nazývá Dean (1994) provozním stádiem. Jak je z názvu zřejmé, jde o fázi nastávající po otevření výstavy pro veřejnost, kdy je třeba zabezpečit chod výstavy, implementaci edukačních programů a dalších doprovodných aktivit určených veřejnosti. Patří sem i průběžné vyhodnocování výstavy a případné korekce dílčích prvků, jako např. přesunutí nevhodně umístěné vitríny nebo oprava překlepu v popisku.

Konečné stádium je spojeno s ukončením výstavy a jejím demontováním. Provádí se dokumentace potřebná k převozu sbírkových předmětů zpět do depozitářů, zapůjčené předměty se připravují k transportu zpět do jejich domovských institucí. Vyrovnávají se účetní položky a management provádí závěrečný výpočet skutečných nákladů pro zprávu zřizovateli nebo grantovým agenturám.

Činnosti zaměřené na produkt	pravidelná prezentace výstavy na veřejnosti implementace edukačních programů průzkum názoru návštěvníků udržování výstavy v chodu zabezpečení výstavy V konečném stádiu pak: demontáž výstavy navrácení předmětů do sbírkových depozitářů dokumentace nakládání se sbírkami
Činnosti zaměřené na management	vedení účetnictví administrace personálu a služeb V konečné fázi pak: vyrovnání účetnictví
Výsledek	dosahování cílů výstavy prevence poklesu kvality výstavy V konečné fázi pak: výstava je ukončena sbírky jsou vráceny výstavní prostor je prázdný a v pořádku

5.5 Fáze vyhodnocování

Poslední z fází složitého procesu tvorby výstavy nastává po jejím ukončení. Přestože již výstava fyzicky neexistuje, patří podle Deana (1994) tato etapa k velice důležitým. Jejím cílem je zjišťování efektivnosti výstavy a zhodnocení zkušeností pro přípravu dalších výstav v budoucnu. Při vyhodnocování je vhodné sledovat zejména následující okruhy: vhodnost edukačních a veřejně prospěšných cílů a míru jejich naplnění, funkčnost procesu plánování a koordinace celého procesu a konečně samotnou realizaci výstavy. Závěrečná evaluace výstavy zahrnuje poznatky z průzkumu návštěvníků, ale i ohlasy v tisku a názory odborné veřejnosti.

Činnosti zaměřené na produkt	vyhodnocení výstavy vyhodnocení vývojového procesu
Činnosti zaměřené na management	vypracování evaluačního protokolu
Výsledek	evaluační protokol doporučení pro zlepšení produktu a procesu

Obdobně jako Dean (1994) strukturují proces přípravy výstavy Barry Lord a Gail Dexter Lordová (2001, s. 4). Hovoří o fázi vývojové, projektové a implementační. Vývojová fáze podle těchto autorů zahrnuje tvorbu koncepce výstavy, interpretační plánování, výzkumné, resp. odborné činnosti, vyhotovení návrhu výstavy včetně návrhu předběžného rozpočtu a časového rozvrhu, zajišťování finančních a jiných zdrojů včetně alokace činností.

Během projektové fáze se tvoří schematický návrh výstavy, vyhotovuje se návrh projektu a specifikace jeho dílčích klíčových aktivit, dále se sestavuje podrobný rozpočtový plán a časový harmonogram a pracuje se na detailním odborném zpracování obsahu výstavy, přípravě textů atd.

Lordovi pracují s předpokladem, že financování výstavy se zajišťuje díky úspěšnému grantu, proto implementační fázi podmiňují úspěchem projektu a získáním financí v rámci nějaké veřejné grantové soutěže. Pokud byl projektový návrh úspěšný, na přípravě výstavy se dále pokračuje a zapojují se do ní postupně projektové a konstrukční oddělení, výstavní oddělení včetně interních nebo externích odborníků na audiovizuální nebo multimediální efekty, dále oddělení pro kontrolu kvality a nákladů a koordinační oddělení a konečně i instalační pracovníci. Celkový produkt v podobě výstavy či

expozice se před otevřením zdokonaluje a pak konečně uvádí do provozu. Po skončení výstavy nastává evaluace (podrobněji Lord a Lord, 2001).

5.6 Neprávem opomíjené fáze: výzkum potřeb komunity, tvorba narativu, evaluace

Jednotlivé fáze tvorby výstavy Dean (1994), Lordovi (2001) i další autoři rozvádějí ve svých publikacích velmi podrobně; my jsme se na tomto místě pokusili představit jen to podstatné. Je však zřejmé, že celý proces tvorby výstavy je velmi komplikovaným a náročným komplexem činností. Zanedbání některé z fází – byť je můžeme v našem prostředí označovat jinak – se na výsledku vždy projeví. Naš výzkum a zkušenost z realizovaných rozhovorů (podrobněji viz druhý svazek naší knihy) mimo jiné ukazuje, že se v našem prostředí tradičně velmi dbá na dodržování profesionálních standardů muzejní práce (jako je příkladná ochrana muzeálií, vědeckost expozice, odbornost textů, vkusné výtvarné řešení výstav), avšak oproti zahraničí do těchto standardů stále nezahrnujeme mnohé důležité aspekty. Například se málo dbá na propojování plánovaných výstav s potřebami komunity, málo se uplatňuje kontextuálnost a narativnost, zanedbává se evaluace.

Muzejní pracovníci mají obvykle svoji představu o tom, co je pro veřejnost potřebné a jaká témata jsou relevantní, avšak vycházejí většinou pouze ze svých dojmů a nebo svého upřímného zaujetí pro vlastní obor a sbírkový fond muzea. To někdy vede tvůrce výstavy k mesiášské představě, že dávají veřejnosti to nejlepší, a pocítují zklamání, když výstava není návštěvnický úspěšná. K tomu bychom rádi podotkli, že v zahraničí se více než u nás potřebu komunity zkoumají a důsledně analyzují. Cílem není podbízení se, nýbrž snaha o to, aby lidé vnímali muzeum jako „svoji“ instituci, která má co říci k jejich skutečným starostem, životním otázkám a aktuálním společenským výzvám.

Výše uvedené se týká fáze koncepční, zároveň by však našemu muzejnictví prospělo prohloubit uvažování v rámci fáze vývojové. Máme na mysli zejména tvorbu tzv. příběhu výstavy (narativu),¹⁸ tedy způsobu, jímž se téma prezentuje, celkový tón a uplatnění muzejního jazyka, vyznění expozice. Již z předchozích kapitol je zřejmé, že způsob „vyprávění“ (resp. způsob pre-

zentace) týkající se stejného tématu může být pokaždé jiný. Hovořili jsme zejména o formalistickém, nebo naopak o kontextuálním, funkčně-ekologickém nebo narativním přístupu.

Narativem výstavy se však rozumí nejen přístup k muzeálii a její místo v prezentačním celku, ale vůbec samotný způsob práce s tématem a jeho podání, které má pochopitelně stěžejní vliv i na celkové vyznění prezentace. Tak například téma vojenství může být podáno jako velkolepá přehlídka vojenské techniky, ale zároveň může být inde pojato skrze příběhy lidí, jejichž životy poznamenala válka. Je zřejmé, že vyznění obou výstav bude zcela odlišné – i kdyby obě např. uplatnily narativnost: v prvním případě půjde o prezentaci úspěchů vojenského průmyslu a armády přitahující chlapce a muže k vojsku (příběhem zde mohou být osudy úspěšného konstruktéra nebo vojenského hrdiny), ve druhém případě naopak o memento (prezentovat lze příběhy zmražených nebo psychicky zničených vojáků, rozdělených rodin, zavražděných obětí, osiřelých dětí). Je vidět, že ani témata samotná nejsou neutrální a nestrannými nejsou ani tvůrci expozic – a narací na tomto místě rozumíme pokud možno explicitní pojmenování toho, jaký postoj k tématu tvůrce zaujali a jak tento svůj přístup hodlají podpořit muzejními prostředky.

K problému narativu lze najít řadu podnětů v zahraniční literatuře; o některých jsme hovořili již dříve ve čtvrté kapitole. Například Roppolová (Roppola, 2012) dobře ukazuje, že narativů, tedy způsobů podání tématu, existuje celá řada. Uvádí např. simultánní prezentaci kontrastních úhlů pohledu na téma (návštěvník má možnost poznat nejen různé úhly pohledu, ale i zdroje těchto odlišných perspektiv), důraz na propojení s předchozími znalostmi a zkušenostmi (od známých skutečností se přechází k těm novým), další alternativou je důraz na představivost návštěvníků (nepracujeme s tím, co návštěvníci již vědí, ale s tím, co jsou schopni si představit). Snad nejoblíbenějším a nejučinnějším způsobem je prezentace prostřednictvím příběhů lidí a jak jsme již uvedli, výhodou tohoto způsobu je, že skrze příběh lze vysvětlit i komplikované nebo těžko představitelné skutečnosti. Příběhy stimulují představivost, empatii a emoce návštěvníků, ukazují různé perspektivy, z nichž je možné určitý jev nahlížet. „Myšlení příběhem“ je vedle logiky důležitým modelem naší kognice a oba způsoby by měly mít své místo i v muzejní expozici. (Roppola, 2012)

Uvažování o co nejpříhodnějším narativu výstavy je tak v rámci muzejní kultury potřeba chápat jako důležitý krok ke skutečné profesionalizaci, protože v muzeologii vzdělání tvůrci výstav dobře vědí, že expozici lze tvořit množstvím různých způsobů, nejen na základě systematiky oboru, struktury spravovaných fondů nebo okamžitého nápadu. Způsob, jakým bude výstava

¹⁸ Na tomto místě používáme Deanův (1994) termín *příběh* (*narrative*) výstavy, jímž tento autor nemyslí nutně uplatnění narativnosti, příběhovosti, jak jsme o ní hovořili ve čtvrté kapitole. Význam Deanova termínu je obdobný významu našeho pojmu *libreto* výstavy.

k návštěvníkovi promlouvat, je možná potřebné zvažovat pečlivěji než otázky další.

Další fází, která je u nás dosud podhodnocována, je fáze vyhodnocování, závěrečné evaluace. Poměrně snadné je sledování návštěvnosti a muzea o ní mají většinou dobrý přehled. Méně se však zabývají strukturou návštěvnických skupin a tím, jak návštěvníci výstavu přijímají a zda je dostatečně sdělná. Jako příklad velmi pečlivě vypracované a funkční evaluační strategie může posloužit evaluace Britského muzea, o níž již byla řeč na jiném místě. Zkoumá celkem čtyři aspekty:

- Co motivuje návštěvníky k návštěvě muzea? (Muzeum přitom identifikuje čtyři skupiny důvodů k návštěvě: duchovní, emocionální, intelektuální a sociální.)
- Jak návštěvníci využívají podpůrných materiálů, jaká byla jejich informovanost?
- Jak návštěvníci hodnotí design výstavy? (Jak posuzují provedení výstavy, zvukový doprovod a osvětlení výstavy, „layout“, rozvržení výstavy, koordinaci objemu návštěvníků ve výstavních sálech.)
- Jak návštěvníci hodnotí obsah výstavy? (Zde se jedná o témata a způsob vyprávění o tématu, strukturu vyprávění, jeho celkový tón a jazyk, vystavené objekty, „hvězdné“ objekty, množství dostupných informací, využití map, schémat a fotografií, použití projekcí filmů a digitálních médií.) (Morris Hargreaves McIntyre, 2012)

Podobně pojatá evaluace může nepochybně sloužit jako odrazový můstek pro další výstavní projekty a tvůrcům výstavy přináší velmi adresnou zpětnou vazbu. Evaluačních dotazníků samozřejmě existuje celá řada, avšak podrobnější podání problematiky evaluace již přesahuje záběr naší knihy. Že se však jedná o problematiku zásadní, je nepochybné.

5.7 Zapojené profese a role muzejního pedagoga

Je zřejmé, že v tak komplexním a složitém procesu, jakým je tvorba muzejní expozice či výstavy, se uplatňují mnohé profese a oblasti lidské činnosti. Waidacher (1999, s. 152) zmiňuje tyto: představitelé pramenných vědních disciplín, muzeologové, psychologové, výtvarníci. V praxi jsou to však především zaměstnanci muzea, tedy kurátoři, jejichž vzdělání z určitého oboru někdy doplňuje i vzdělání muzeologické, a pracovníci instalačního oddělení pod vedením někdy externího architekta, resp. výtvarníka.

Na multidisciplinární charakter procesu přípravy výstavy poukazují ve své práci i Lord a Lordová (2001, s. 3). Jejich vymezení profesí zapojených do tvorby expozice uvádíme v přehledné tabulce. Pro finančně podhodnocená česká muzea, která si často nemohou dovolit obsadit ani pozice základní, může být její obsah poučný.

Specialisté na návštěvnické skupiny	marketing
	evaluace
	získávání finančních prostředků sponzorování
	vzdělávání
Specialisté na obsah výstavy	kurátoři a badatelé
	správa sbírek
Specialisté na komunikaci	interpretační plánování
	návrháři, projektanti
	audio-vizuální technika
Specialisté na instalaci výstavy	konzervace sbírek
	ekonomické oddělení
	projektové oddělení
	konstrukční oddělení
	grafické oddělení
	další specialisté

Ke složení tvůrčích týmů je třeba dodat, že v praxi se u nás dosud podceňuje role muzejního pedagoga, proto není v mnoha muzeích chápán jako relevantní člen týmu tvůrců výstavy. Tato situace se sice pomalu mění k lepšímu a lze najít muzea, kde si jeho nepostradatelnost pro funkční celek výstavy uvědomují, obecně však spíše převládá názor otevřeně vyjádřený Marcellem Fišerem z Galerie výtvarného umění v Chebu, který se domnívá, že „pracovníci lektorských oddělení asi nejsou ti praví, kteří by se na vzniku expozice měli autorsky podílet. Mohou samozřejmě u toho vzniku být, protože oni pak ty informace kurátorů zprostředkují dále. Ale expozice je především věc kurátorů a architekta, popřípadě typografa“. (Fišer in: Vaněk, Šeborová, 2014)



Obr. 87 a 88 Příklady prezentací využívajících příběh; nahoře expozice Městského muzea ve Skutči, dole expozice Židovského muzea v Berlíně (foto Petra Šobánová, 2014)

V pojetí tohoto vedoucího pracovníka a kurátora, jehož názor je pro naše prostředí v mnohém typický, je expozice výsostným úkolem tradičních „odborných“ profesí a její vzdělávací hledisko není příliš podstatné. Muzejní pedagog pouze tlumočí to, co mu ukládají nebo „předžvýkají“ kurátoři, a jeho role tak zcela postrádá tvůrčí prvek. To je ovšem hrubé nepochopení podstaty a smyslu pedagogické profese.

Pedagog není a nemůže být pouhým tlumočníkem, protože předávání vědění na principu pouhé transmise zkrátka nefunguje. Komplikovaný a navýsost profesionální cyklus pedagogického uvažování a jednání, jak jej v 80. letech výstižně popsal Shulman (1987), obsahuje řadu neopomenutelných fází, z nichž pro pochopení problému připomeňme alespoň dvě úvodní, k nimž patří **porozumění** obsahu a jeho následná **transformace**. Porozumění jednoduše znamená, že pedagog musí skutečně do hloubky rozumět předávanému obsahu (tématu výstavy a jeho kontextu) a nelze se spokojit pouze s memorováním kurátorových podkladů. Klíčová je totiž následná transformace, která se bez porozumění neobejde a nemůže být bez něj úspěšná. Porozumění obsahu je totiž nutné transformovat (přetvářet či redukovat) tak, aby bylo srozumitelné i pro návštěvníky, resp. pro různé typy návštěvníků, což je jeden z nejnáročnějších úkolů a zároveň klíčových pedagogických dovedností, jež kurátorům obvykle zcela chybějí.

Během didaktické transformace se podle Shulmana odehrávají tyto kroky: příprava zahrnující kritickou analýzu a interpretaci tématu, jeho strukturování a rozfázování s ohledem na cíle, reprezentace na základě zodpovědných úvah o tom, jaké představitele obsahu je nejvhodnější použít (volba exponátu, který nejlépe reprezentuje prezentovaný jev či skutečnosti, dále různých analogií, metafor, demonstrací atd.), výběr nejlepších přístupů a strategií (nejvhodnější způsob organizace a řízení edukačního programu) a konečně přizpůsobení obsahu cílové skupině, tedy zohlednění specifik návštěvníků, jejich potřeb, předchozích znalostí, pohlaví, věku, motivace, zájmů, schopností aj. (upraveno podle Janík et al., 2007, s. 26).

Domníváme se, že přesně tyto fáze by měli při tvorbě výstavy absolvovat i její tvůrci, protože nepřipravují expozici pro znalce a odborníky, nýbrž pro širokou veřejnost. Kvalitně provedená didaktická transformace je základem úspěšného konceptu výstavy a její sdělnosti. Tvůrci výstav z řad kurátorů sice vykazují hluboké, ba mimořádné porozumění tématu, avšak transformaci opomíjejí – což je pochopitelné, vždyť schopnost transformování obsahu výstavy pro různé návštěvnícké skupiny včetně dětí nepatří k jejich profesní výbavě. Tuto dovednost se neučili, jednoduše nebyla součástí jejich profesní přípravy. Proto je také tolik výstav „ztracených“, přestože se zde prezentují

unikátní muzeálie a tvůrci expozice byli skutečnými odborníky. Expertem na klíčovou dovednost didaktické transformace je právě pedagog, a proto má být – nejen podle našeho názoru, ale i podle názoru většiny odborníků na plánování výstav – nezbytnou součástí tvůrčího týmu. Ostatně výsledky takto postaveného tvůrčího týmu jsou snadno rozpoznatelné a hovoří samy za sebe.

Zdůrazněme ještě jednou, že transformaci nelze kvalitně provádět bez porozumění tématu výstavy a jeho širokému kontextu, čímž se obloukem vracíme k mylnému názoru M. Fišera. I pedagog se musí věnovat detailnímu studiu tématu, protože bez skutečně hlubokého porozumění nelze didaktickou transformaci provést kvalitním způsobem. (To je ostatně dobře vidět u průvodců na hradech a zámcích, kteří často pouze memorují naučený text připravený odborníkem – že je takový výklad nedůvěryhodný a neúčinný, nemusíme ani připomínat.) Je proto nepřijatelné, aby se pedagog dostal až k hotové výstavě a takřkajíc „na povel“ vytvořil kvalitní edukační programy. Nebude-li člověk na pozici muzejního pedagoga skutečným expertem, podílejícím se na diskusích tvůrčího týmu a nesoucím spoluzodpovědnost za výsledek, budou se edukační programy dál zaměřovat s kostýmovanou taškařicí anebo s navlékáním korálků zcela nesouvisejícím s tématem expozice, jak se také občas děje. Angažování kvalitních a schopných pedagogů je tak nezbytností. Účast pedagoga na tvorbě výstavy umožní nejen jeho hlubší porozumění tématu a kvalitnější podobu edukačních programů, ale zajistí také integraci didaktických prvků přímo do expozice a uplatnění základních zásad zohledňujících potřeby návštěvníků. Změníme-li dosavadní muzejní hierarchii, v níž mají kurátoři při tvorbě výstav hlavní slovo, bude vznikat méně „mrtvých“ expozic, do nichž lidé nemají důvod zajít.

Náš názor je podložen i současnou teorií a praxí mnoha zahraničních institucí, stejně jako doporučeními významných profesních organizací (kromě ICOM i významné asociace amerických, australských a jiných muzeí). Podle ICOM (2001) je edukační působení jednou ze základních povinností muzea; potřebnost pedagogů na půdě těchto institucí označili za žádoucí i delegáti mnoha významných konferencí, a to nejen na setkání v Santiagu de Chile, o němž jsme pro jeho důležitost referovali již více než podrobně. V podstatě všichni současní autoři řadí vzdělávání mezi pečlivě zvažované a detailně plánované součásti výstavního projektu. Shettel (1973) uvádí, že pokud chceme prostřednictvím expozic předat návštěvníkům informace, pak je třeba, abychom začali spolupracovat s odborníky na psychologii lidského učení a vzdělávací procesy. Do vývojové fáze tvorby výstavy řadí nepřetržitou spolupráci kurátora a muzejního pedagoga, kteří společně vytvářejí koncepční

plán výstavy, i Dean (1994), Lordovi (2001) a další autoři.¹⁹ Otázku zapojení muzejního pedagoga a zohlednění vzdělávacího hlediska při tvorbě expozice jsme proto zahrnuli i do našeho výzkumu (viz výsledky shrnuté ve druhém svazku knihy).

Šuleř podotýká, že tvorba muzejní expozice či výstavy, v níž se uplatňuje řada profesí, může přinášet diskuse i názorové střety. Navrhuje, aby vzniklé rozpory řešil produkční, který má dohlížet jak na vlastní realizaci, tak i na časový harmonogram nebo čerpání rozpočtu. Někdy je tvorba expozice nebo realizace scénáře zadána externímu subjektu, který ji dodá „na klíč“. Menší výstavní akce se obvykle realizují svépomocí a s omezenými finančními prostředky. V praxi se často používá typizovaný muzejní mobiliář a nedochází-li k úpravám výstavního prostoru, není zapotřebí ani architekt. (Šuleř, [2014]) Zapojení specializovaných profesí však přináší efekt a v praxi se proto obvykle vyplatí, zvláště u dlouhodobých expozic.

Stránská, Stránský (2000, s. 73) připomínají, že muzejní prezentace se dnes musí vyrovnat s velkou výstavní konkurencí. Také proto se některá, zvláště větší muzea, při vytváření nových expozic spoléhají na služby profesionálních výstavníků firem a nebo na služby externích architektů a výtvarníků. Stránský však varuje před tím, aby muzeum ponechávalo celý proces přípravy výstavy v rukou externích „nemuzejních“ subjektů. Může to být na škodu kvality, protože muzejní expozice má svá obsahová specifika, a jak jsme viděli v předešlé kapitole, i škálu muzeologických přístupů, které musejí tvůrci pečlivě zvažovat. Nelze automaticky předpokládat, že se v nich mimomuzejní výstavníkové firmy budou orientovat. Stránský v této souvislosti hovoří o „prezentačním či výstavním myšlení“, které má spočívat na muzeologické teorii prezentace i muzeografických, aplikovaných poznatcích.

Nepochybně však mají muzejní pracovníci stěžejní zodpovědnost za úroveň muzejních expozic, a to i přesto, že často disponují pouze „oborovou“, nikoliv muzeologickou kvalifikací. Podle Stránského se nelze „odvolávat“ na to, že se jedná o profesi, která svým charakterem nemá nič společné s ich odbornou a vědeckou prací. To je projevom základného nepochopenia múzejnej práce, ale i poslania múzeí vôbec. Múzejní pracovníci sa tiež musia dopracovať k vlastným postojom voči novým tendenciám vo výstavníctve, kde sa stále vo väčšom merítke preferujú audiovizuálne systémy a kde sku-

19 Koncepční plán výstavy je podle Deana (1994, s. 107) vypracován na základě narativu („příběhu“), předběžného seznamu výstavních předmětů a vzdělávacích cílů plánované výstavy.

točnou realitu začíná suplovat virtuálna hyperrealita“. (Stránská, Stránský, 2000, s. 73)

Viděli jsme, že proces tvorby expozice je náročným a komplikovaným procesem, na jehož výsledku se projevují jednak zapojené profese a kvalita členů tvůrčího týmu a jednak dostatečná pozornost věnovaná všem dílčím etapám tohoto procesu: koncepční, vývojové, produkční a funkční fázi, stejně jako fázi vyhodnocování. Zanedbání některé z nich se na výsledku vždy negativně projeví. V našem prostředí je to nejčastěji malá pozornost věnovaná výzkumu potřeb návštěvníků a komunity, tvorbě narativu výstavy, ale i fázi vyhodnocování, která se má stát odrazovým můstkem pro tvorbu nového projektu. Ukázali jsme, proč není vhodné opomíjet klíčovou roli muzejního pedagoga při tvorbě výstavy, a pokusili jsme se přiblížit podstatu didaktické transformace obsahu muzejní expozice, jež by měla být integrována do procesu její tvorby a svěřena (podobně jako jiné dílčí úkony) do rukou experta. Tvůrci expozic by měli dobře chápat poslání muzea i specifikum této instituce a usilovat vždy o vysokou kvalitu muzejní prezentace, jež je výkladně skříní celého muzejnictví. Za tímto účelem bylo v oboru formulováno mnoho dílčích doporučení, jejichž výběr přineseme v následující kapitole.



Obr. 89 a 90 Nahoře Museum Schnütgen v Kolině nad Rýnem, dole výstava Museum Ludwig Goes Pop v Museu Ludwig v Kolině nad Rýnem (foto Petra Šobáňová, 2014)

6

Doporučení k tvorbě expozice jako edukačního média

Proces tvorby muzejní expozice či výstavy je ovlivněn řadou faktorů, nejen volbou tvůrců mezi možnými muzeologickými a metodickými přístupy, které jsme představili v předchozích kapitolách. Nezanedbatelnou roli hrají také vnější faktory a samozřejmě limity finanční i personální. Každopádně je však zaměření nebo účel výstavy určen jejími tvůrci (k tomu viz Dean, 1994) a platí to především o narativu výstavy, jejím obsahu, vzhledu, struktuře i celkovém vyznění.

I když nelze jednoduše říci, že určitý přístup je lepší než jiný, muzejní praxe i poznatky souvisejících disciplín (filozofie, psychologie, pedagogika) umožňují formulovat různá doporučení, kterými by se tvůrci expozic měli řídit, pokud chtějí podpořit jejich komunikační a poznávací účinek. Za tímto účelem byla realizována i řada výzkumných šetření, přinášejících poznatky o chování návštěvníků v expozicích, o jejich preferencích nebo pozornosti, již věnují různým typům exponátů. Přestože řadu doporučení jsme již vyslovili na jiných místech knihy (zejména v kapitole *Muzejní expozice jako komunikační a edukační médium* a v podkapitole *Klasifikace expozic podle přístupu k muzeálii*), zde k nim přidáváme ještě doporučení další.

6.1 Doporučení vycházející z poznatků behaviorální psychologie

První skupinou jsou doporučení, která vycházejí z poznatků behaviorální psychologie. Behaviorální vědy, tedy vědy zabývající se studiem lidského chování ve společnosti, se uplatňují především v americkém prostředí, takže s řadou doporučení vycházejících ze záznamu závislostí mezi podněty (např. prvky expozic) a reakcemi (návštěvníků), se setkáváme především u amerických autorů.

Shettel (1973) na základě svého výzkumu doporučuje soustředit pozornost tvůrců na celkem šest klíčových oblastí, jež jsou pro efektivitu expozic zásadní. Jde o:

- stanovení cílů,
- výběr obsahu,
- pořadí a strukturu informací,
- aktivní participaci,
- techniky fixující získané informace,
- testování efektivnosti.

Expozice musí mít jasně vymezené cíle, protože bez nich není zřejmé, čeho chceme dosáhnout, ani zda jsme cíle dosáhli. Shettel se přitom odvolává zvláště na tzv. behaviorální cíle, které by měly doprovázet všechny činnosti spojené s přípravou prezentace daného exponátu včetně přípravy vzdělávacího materiálu a dalších podpůrných opatření. Tvůrce výstavy by si měl klást otázku, co má pozorovatel expozice získat do svého „behaviorálního repertoáru“ tím, že ji zhlédne, a čím tento svůj repertoár obohatí. Odpověď by měla zahrnovat nejen získání nové faktické informace, ale např. i změnu v chování nebo v přístupu k danému tématu. Vzhledem k tomu, že jsou návštěvnické skupiny většinou heterogenního charakteru, doporučuje citovaný autor stanovit víceúrovňové cíle – některé zaměřené na sběratele, jiné na vzdělané amatéry a další na laiky. Určujícím faktorem víceúrovňových cílů by také mohlo být věkové rozhraní návštěvníků.

Stěžejním je zajisté výběr vhodného obsahu expozice. K němu se může dojít, jakmile mají tvůrci jasno, čeho chtějí dosáhnout a u jaké cílové návštěvnické skupiny či skupin. Jejich specifikum je totiž podřízen výběr vhodného obsahu, pomocí něhož lze cílů dosáhnout. Toho se týká i množství informací, které lze návštěvníkům jednorázově předat, a Shettel (1973) připomíná, že existuje tzv. „operant span“, tedy určité maximální množství nových informa-

cí, které lze jednorázově pojmout. Toho by si měli být tvůrci expozic vědomi a pomyslný „operant span“ nepřekračovat.

Dále je důležité zamyslet se nad pořadím, ve kterém budou nové informace návštěvníkům prezentovány a při navrhování expozice dbát na to, aby bylo toto pořadí dodržováno. Shettel zmiňuje množství strategií, které lze zvolit: od jednoduchého ke složitějšímu, od začátku do konce, od všeobecného ke konkrétnímu, induktivní, deduktivní, zeměpisné apod. V této fázi se jedná o pokročilé plánování, během něhož se stanovuje základní přístup k prezentaci tématu.

Shettel (1973) dále uvádí jeden z důležitých principů vyplývajících z poznatků behaviorální psychologie, jímž je význam aktivní participace. Také tu lze podpořit (anebo ji naopak nevědomky ztížit) pojetím expozice. Aktivní participace zvyšuje schopnost návštěvníků získat a udržet si nové informace, nejedná se však o jakoukoli participaci, nýbrž o participaci v rámci nějaké aktivity, konkrétní pracovní nebo tvůrčí činnosti, která obecně významně umocňuje vzdělávací efekt expozice. Hned po participaci přichází na řadu volba a uplatnění technik přispívajících k udržení nově získaných informací. Cílem je upevňování získaných informací, k němuž může napomoci fakt ověřený behaviorální psychologií, že lidé mají tendenci opakovat takové chování, za které jsou pochváleni, a vyvarovat se takového, za které jsou potrestáni.

My dodáváme, že tento poznatek lze v muzeu využít ne snad v tom smyslu, že bychom měli trestat návštěvníky, kteří se nevěnují obsahu expozic. Spíše v opačném smyslu můžeme lépe pochopit, proč mnozí lidé do muzea chodí neradi: možná byli v muzeu v dětství „potrestáni“ např. nepříjemnými pocity z neznámého, velkého a nepřívětivého prostoru, okřikováním nebo nepříjemnou pozorností dozírajícího personálu. Nemají pak pochopitelně tendenci se do takového prostředí vracet. Naopak určitá forma pochvaly (symbolická odměna dětem za vykonané úkoly, uznání za vykonanou aktivitu) působí jako stimul další návštěvy. Shettel (tamtéž) zmiňuje, že nejlepšími prostředky jsou takové, které jsou efektivní a zároveň skryté. Za takový prostředek považuje např. hru, avšak vybízí zároveň k tomu, aby se touto formou šetřilo: vždyť muzeum není a ani nemá být zábavním centrem.

Posledním opatřením, které podle citovaného autora přispívá k efektivnosti expozice, je důsledné prověřování a testování veškerých součástí výstavy včetně doprovodných materiálů, a to ještě před otevřením expozice. Tento krok je zvláště důležitý proto, že mnohé součásti expozice nebo doprovodné materiály jsou finančně náročné a přidělenými prostředky nelze plýtvat za neefektivní položky.

Zajímavé je, že lidé uplatňují jisté přirozené reakce na různé podněty. Behavioristé jim přikládají velký význam, tyto reakce zaznamenávají a sledují závislosti mezi těmito podněty (např. barevností nebo osvětlením různých částí expozic) a reakcemi návštěvníků. Na základě tohoto pozorování se pak mohou vydávat konkrétní doporučení, například týkající se vstupu do dílčích částí expozice: Dean hovoří o „entry response“ a uvádí, že pokud mají lidé na výběr, vždy si zvolí ten nejširší otvor nebo vstup. V americkém muzejním prostředí, známém aplikacemi behaviorálních teorií a poznatků, se počítá s celou řadou vypořizovaných pravidel, resp. tendencí lidského chování. Jsou poučné, proto je uvedeme ve stručném přehledu:

- lidé mají jasnou tendenci dát se po vstupu do otevřeného prostoru bez vnitřní organizace doprava;
- volí obvykle chůzi podél pravé stěny;
- mají tendenci zastavit se u prvního exponátu na pravé straně;
- zastavují se spíše u prvního než u posledního exponátu;
- exponáty umístěné blízko východu jsou sledovány nejméně;
- lidé upřednostňují dobře viditelné východy;
- dále preferují nejkratší trasu;
- čtou výhradně zleva doprava a odshora dolů, proto se nedoporučuje experimentovat se sledem textů;
- lidé mají averzi vůči tmě;
- jsou naopak přitahováni jasnými barvami (tzv. „chromaphilic“ chování), velkými rozměry („megaphilic“ chování) a jasnějším osvětlením („photophilic“ chování);
- nadměrné množství podnětů způsobuje únavu z exponátů a má kontraproduktivní účinek;
- byl vypořizován 30minutový limit průměrné délky udržení pozornosti u dospělých lidí;
- lidé čtou více velké nápisy, resp. je-li nějaký nápis velký, lidé si ho spíše přečtou. (Conroy, 1988)

Nelze pochopitelně jednoznačně říci, zda se mají tvůrci výstav všem těmto tendencím přizpůsobit, anebo některé ze stereotypů úmyslně narušovat (např. vést prohlídkovou trasu doleva nebo přitažlivý exponát umístit do závěru, tak aby díky umístění do úvodní části expozice přilákaly pozornost i méně atraktivní předměty). Dean (1994) však jednoznačně doporučuje využívat hodně světla a barev, významné exponáty rozmísťovat průběžně, hojně používat výstižné heslovité nápisy psané velkým písmem nebo využívat diagonálního a křivkového uspořádání exponátů, které považuje za aktivizující. Pozornost

tvůrců zasluhují i přechodové prostory a řízení pohybu návštěvníků v prostorech muzea, což je zcela nezbytné u velkých, divácky exponovaných muzeí, která denně navštěvují stovky nebo tisíce návštěvníků.

Otázkou také je, zda vypořizované vzorce chování lidí v expozicích a reakce návštěvníků jsou univerzálně platné a doporučení zahraničních autorů a zkušenosti např. amerických muzeí lze aplikovat i u nás, anebo zda platí pouze v určitém kulturním prostředí. Dolák (2012, s. 99) např. přesvědčivě polemizuje s Deanovým tvrzením o „pravotočivosti“ návštěvníka. Odpověď na výše položenou otázku nelze získat bez dílčích pozorování (např. pozorování návštěvníků a záznam jejich chování v konkrétní expozici) nebo – ještě lépe – bez reprezentativního výzkumu. Znovu se tím dostáváme k problému nedostatečného zkoumání návštěvníků, jejich potřeb a reakcí u nás.

6.2 Doporučení vycházející z poznatků konstruktivismu

Shettelova doporučení plynoucí z aplikace poznatků behaviorální psychologie lze doplnit doporučeními vycházejícími z poznatků konstruktivismu, široké skupiny sociologických, psychologických a pedagogických směrů, které se mj. zabývají problémem gnóze a vycházejí z axiomu, že poznání není odrazem skutečnosti, stejně jako sociální realita není objektivním faktem, nýbrž je v mysli jedince neustále znovu konstruována v procesu sociální interakce a komunikace (viz Berger a Luckmann, 1999). Poznání je závislé zejména na myšlení, nikoliv pouze na styku smyslů s nějakými podněty. Rovněž smyslové vnímání nelze chápat jako nezávislou, objektivní registraci nějaké neměnné skutečnosti, v muzeu příkladně souborů muzeálií.

Pro tvůrce muzejních expozic z toho plyne závažný důsledek: nelze předpokládat, že by významy byly ve vystavených objektech předem a pevně dány, je to spíše tak, že jsou jim připisovány sociálními aktéry, a mohou se proto měnit člověk od člověka. S tímto poznatkem je třeba aktivně pracovat a hledat způsoby, jak proces připisování významů předmětům v expozici pozitivně ovlivnit. Podněty pro aplikaci těchto poznatků lze najít zejména v tzv. sociokognitivním konstruktivismu, který kromě sociální podmíněnosti veškerého poznávání zdůrazňuje i význam vlastní aktivity subjektu v nabývání poznání. (Jandourek, 2001)

Konstruktivismus vzniká na základě dřívějších filozofických poznatků týkajících se problému smyslového vnímání a poznání. Připomeňme, že již Kant (a po něm plejáda dalších autorů) přehodnotil dosavadní přesvědčení, že lidské poznání vzniká pouze z přímého kontaktu smyslů s jevy okolo nás,

a upozornil na to, že je různě podmíněno našimi kategoriemi *a priori*. S těmito myšlenkovými proudy souvisí tzv. „obrat k jazyku“, což je stručně vyjádření pozornosti obrácené k lidskému jazyku, který sehraává stěžejní úlohu při konstrukci sociálního světa jedince i při kognici. Jazykem svět uchopujeme a zároveň vytváříme, a jak byl přesvědčen Ferdinand de Saussure a další, v životě jednotlivých lidí i celého společenství není důležitějšího faktoru než právě řeč. Podobně se vyjadřuje Ludwig Wittgenstein ve svém díle *Tractatus Logico-Philosophicus*, kde označuje hranice svého jazyka za hranice svého světa. (Wittgenstein, 1922, s. 74) Stejně jako jazyk není dostačující k tomu, aby člověk mohl o světě vypovídat nezakaleným a přesným způsobem, ani muzejní expozice toho nemůže být schopna. Lze však ovlivnit míru této vypovědi, resp. její úspěšnosti.

Kromě determinace dané jazykem (jazyk subjektu, jazyk naší kultury, ale i verbální schémata začleňující vystavené předměty a skutečnost, již tyto předměty reprezentují, do pojmových struktur) je stěžejním činitelem kognice také materiální kultura (muzejní exponáty), tedy specifikum muzejní komunikace, a rovněž sociální interakce. Kognice se totiž nejlépe rozvíjí v dialogu, v sociální skupině a v kooperaci s ostatními subjekty. Z toho plynou pro tvůrce expozic tato doporučení:

- věnovat maximální pozornost výběru předmětů a způsobu narace doprovodných textů;
- volit témata anebo způsob jejich prezentace tak, aby bylo možné obsah muzejní expozice vztáhnout ke skutečnému životu lidí;
- podporovat v muzejní expozici sociální interakci návštěvníků;
- doplnit do expozice prvky aktivizující návštěvníky např. formou tvořivých úloh, manipulace s předměty, kooperativních činností.

Řadu doporučení k tvorbě konstruktivistické expozice vypracoval Hein (1999). Objasňuje, jak proces nabývání poznání v muzejní expozici ovlivňuje (často negativně) samotná muzejní budova a výstavní prostor. Návštěvník podle Heina (1999) potřebuje svobodu pohybu, pocit bezpečí, kontrolu nad prostředím. Prostředí by mělo být přívětivé, senzoricky stimulující, avšak nikoliv dráždivé nebo agresivní – pokud to není úmyslem tvůrců, kteří takto chtějí přesvědčivěji podat nějaké téma (např. válečné události, katastrofické jevy). Množství podávaných informací by mělo zohledňovat mentální kapacitu lidí, jinak má na kognici negativní účinek. Dalším způsobem, jak stimulovat kognitivní procesy návštěvníka, je zohlednění jeho potřeby soukromí a pohodlí k učení. Hein (tamtéž) navrhuje vnitřní prostor expozic koncipovat a upravit tak, aby působil menším dojmem a obsahoval koutky, v nichž lze rozjímat,



Obr. 91 a 92 Učení vlastní aktivitou a sociální interakce v muzeu (foto Minneapolis Institute of Arts 2014 a 2009)



Obr. 93 a 94 Nahoře příklad přehledného orientačního systému v iQLANDII Liberec; dole příklad odpočinkové zóny v Tate Modern v Londýně (foto Petra Šobáňová, 2014 a 2013)

relaxovat nebo se v relativním soukromí věnovat nějakým činnostem. Vyzývá k tomu, aby se muzejní expozice polidštily a staly se pro návštěvníky příjemným prostředím.

Potřebu člověka mít kontrolu nad určitým prostorem je třeba zohlednit např. pomocí kvalitního orientačního systému, tedy cedulí, map, barevného odlišení, grafických plánů a ideogramů, včetně živého průvodce, který je k dispozici pro otázky návštěvníků. Orientační systém je zásadní, protože pocit nejistoty a zmatek v neznámém prostředí návštěvníka stresuje a učení mu znemožňuje.

Ani vyvolání příjemného pocitu a příprava podmínek pro dobrou orientaci v muzeu však nezajišťují, že bude výstava návštěvníkům přístupná a že porozumějí její „zprávě“. Návštěvníkovi musí být k dispozici řada různých vodítek, a to i k obecně známým informacím. Prezentace neznámých a neuchopitelných předmětů doprovázených textem, který hovoří k návštěvníkovi neznámým jazykem, má za následek, že se návštěvník nic nenaučí, že k poznání nedojde. Jak tedy návštěvníkovi pomoci, aby byl schopen na základě výstavy vytvořit ve své mysli nové smysluplné celky?

Hein (1999) navrhuje tato dvě opatření:

- spojit známé skutečnosti s těmi novými, neznámými;
- anebo zapojit do hlavní části expozice i obyčejné, návštěvníkům známé věci.

Opatření mají zajistit, aby se vytvořily v návštěvníkově mysli spoje mezi známými a novými skutečnostmi. Tak například v expozici o starověké měně mohou být umístěny i soudobé mince nebo v expozici na téma parní energie může být umístěna čajová konvice. Konstruktivisticky koncipovaná expozice představuje nové komponenty tak, že vědomě rozšiřuje dosavadní vědění návštěvníků. To ovšem předpokládá jejich dobrou znalost, kterou nelze získat jinak než soustavným zkoumáním.

V řadě prací se dají najít výchyty specifických vlastností předmětů, které obecně lákají pozornost lidí, proto k nim návštěvníci spontánně přicházejí nebo u nich déle setrvávají. Jde zejména o předměty nadměrné velikosti, o pohyblivé předměty, něco nového, nezvyklého nebo senzačního (takové předměty pak obvykle slouží jako „tahák“ výstavy a marketingový nástroj, resp. ikonický předmět daného výstavního projektu). Divácky atraktivním činí předměty také jejich cennost nebo nebezpečnost; přitažlivost zvířecích mláďat se využívá i v televizním zpravodajství a reklamě a stejně tak funguje i v muzejní expozici. (Conroy, 1988, Dean, 1994)

Při přípravě výstavy je vhodné důsledně zohlednit i fyziologické a další „lidské“ faktory, např. průměrnou velikost lidského těla. Je třeba uplatnit běž-



Obr. 95 a 96 Příklad názornosti a využití návštěvníkům dobře známých předmětů z expozice Městského muzea ve Skutči (foto Petra Šobáňová, 2014)

né standardy, jako je průměrná výška člověka ve stoje, úroveň očí, šířka ramen, předpažení, vzpažení, rozpažení, rozsah otočení aj. Dále je třeba počítat s výškou dětí a úrovní očí lidí používajících invalidní vozík, jakož i s šířkou a délkou invalidního vozíku, které je nutné zohlednit, aby byla expozice považována za bezbariérovou. Pozorovací výška je vůbec důležitá, protože lidé budou vždy přirozeně pozorovat a pročítat materiály umístěné v jejich „zóně pohodlí“. Naopak materiály umístěné nevhodně budou opomíjet. Na volné plochy nebo prostory umístěné v adekvátní výšce mají lidé tendenci si sedat, opírat se o ně nebo si na ně dávat nohu – i s tím je dobré počítat, ať již při ochraně míst, která k tomu nejsou vhodná, nebo při snaze učinit expozici „visitor friendly“ (umísťováním takových ploch, které mohou návštěvníkům přinést potřebný komfort). Návštěvníkům je rovněž třeba poskytnout dostatečný osobní prostor pro sledování předmětu. Zónu, kde předpokládáme větší koncentraci lidí, by měli proto tvůrci výstavy zvolit co největší (podrobněji Dean, 1994).

Je známo, že na učení a paměťové procesy vůbec mají velký vliv emoce. Znamená to, že pokud je nějaká skutečnost (např. návštěva výstavy) spojena s určitou pozitivní nebo negativní emocí, v paměti člověka zůstane déle a hlouběji. Proto také mnoho tvůrců přistupuje k využívání různých dramatických prvků anebo usiluje o iluzivní podání tématu, které návštěvníky více vtahuje do fikčního světa a pomyslně ruší bariéru mezi prezentovanou skutečností a divákem. Jde sice o iluzi, avšak s mocným účinkem, který dnes hojně podporují nová média. Návštěvník se díky rozličným dramatickým a iluzivním prvkům může přenést do fikčního světa a doslova prožít nějakou dramatickou událost (drama bitvy, útěk před nepřáteli, lov zvěře aj.). Je nepochybné, že současný mediální svět návštěvníky proměnil a že prostředky, které v tomto směru vykazovaly účinnost před padesáti nebo sto lety, dnes působí neobratně a na diváka zkrátka neúčinkují. Snaha o iluzivnost pak může vyznít i trapně (např. použití příliš strnulých figurín v dioramatech, chrčivý reproduktor s „autentickou“ hudbou, dermoplastické preparáty v „přírodních“ dioramatech umístěné na mramorové podlaze a pod honosným lustrem a podobně).

Emoce návštěvníků lze vzbudit i mnohem prostšími prostředky, někdy o to působivějšími. Prosté vystavení emocionálně působivých dokladů (dopisy z války, oblečení obětí katastrofy), fotografií, výpovědí skutečných lidí – to vše a mnoho dalšího může na divákovy emoce působit silně i bez užití iluzivních nebo přehnaně dramatických prvků. Stejný účinek mají umělecké instalace, resp. podání nějakého tématu s využitím uměleckých prostředků (viz např. již zmíněné Židovské muzeum v Berlíně). Volba všech prostředků,

kteří mají zvyšovat iluzivnost a vyvolávat u diváků emoce, by měla být uvážlivá – nalezení jejich správného poměru je věcí tvůrce výstavy, jeho invence a vkusu.

Podle Doláka (2010) je jedním z určujících a pozitivních trendů při tvorbě expozic kontextuálnost, o níž jsme hovořili již dříve. Zde jen připomeňme, že předměty by neměly být prezentovány formalisticky či izolovaně, naopak je potřebné zařadit je do nějakého srozumitelného kontextu. Dále je třeba uplatňovat výběr, tak abychom návštěvníka nezahlcovali a vystavovali jen předměty relevantní. Podle Doláka je velmi častou chybou snaha tvůrců „říci co nejvíce“, což vede k vystavování i zcela marginálních skutečností. V některých expozicích se projevuje i obava tvůrců z toho, že prezentované téma je okrajové. Proto zařazují exponáty poněkud uměle do „širších souvislostí“ a nadbytečnou měrou používají různý ilustrační srovnávací materiál nebo údaje. (Dolák, 2010) I když náš výzkum (viz dále) ukazuje, že formalistický způsob prezentace se již přežil a muzea jej většinou přestala uplatňovat,²⁰ otázkou je míra a zdařilost kontextualizace. Otázka dnes již nestojí takto: „kontextualizace ano či ne“, ale spíše jakým způsobem a jakou měrou ji uplatnit.

6.3 Doporučení týkající se textů v expozicích

Texty v expozicích často vyvolávají kritiku, podle Doláka (2010) jsou dokonce jedním z krizových bodů expozic. Role textů coby orientačních a explikačních prvků je zřejmě velmi důležitá a na výpovědní hodnotu expozice, a tedy i na učení návštěvníků mají textové doplňky zásadní vliv. Proto se jim také věnuje řada autorů zahraničních i našich (viz např. Lord a Lord, 2003, Wetterlund, 2013, American Alliance of Museum's Curators Committee, 2014b, Beneš, 1981, Douša, 2008, Dolák, 2012). Připomeňme, že jednotlivé druhy textů v expozicích lze rozdělit do šesti kategorií:

- název výstavy („title signs“),
- podtituly („sub-titles“) – podnázvy, resp. názvy jednotlivých sekcí výstavy,
- úvodní text („introductory text“) – vstupní text shrnující skutečnosti, jež vedly k vytvoření výstavy nebo k volbě tématu,

²⁰ Setkáváme se s ním více jen u vyloženě zanedbaných muzeí nebo u poloprofesionálně vedených subjektů, které zakládají soukromí sběratelé, když chtějí své sbírky veřejně vystavit, a postrádají přitom zkušenosti i muzeologické znalosti.



Obr. 97 a 98 Náznorná hmatová pomůcka (návštěvníci mohou porovnat klasickou vlněnou látku a hedvábi) a „čichové boxy“ s kořením; National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobáňová, 2014)

- doprovodné texty ke skupinám exponátů („group texts“) – souvislý doprovodný text společný pro skupinu předmětů (obvykle na textovém panelu v dílčí části expozice),
- popisky předmětů („object labels“) – stručné informační cedulky k jednotlivým předmětům,
- distribuční materiály („distributional materials“) – propagační informace o muzeu, brožury, katalogy aj. (Dean, 1994, s. 110)

Texty v expozicích zahrnují jak stručné útvary (názvy, podtituly, popisky), tak souvislý textový materiál. Všechny bez rozdílu ale mají být výstižné, čitelné a stručné, aniž by ovšem byly příliš obecné. Hlavní je srozumitelnost, a tvůrci by se proto měli vzdát příliš odborného jazyka. (Dolák, 2010)

Co se týká názvů (ať již samotného názvu expozice nebo jejích dílčích částí), jsou velmi důležité, protože návštěvníkům poskytují primární informace. Proto by měly být poutavé, a to i „vizuálně“, tedy tak, aby se dobře vyjímaly na propagačních materiálech. Název upozorňuje na hlavní téma a obsahové zaměření výstavy a má budit pozornost a zájem. Tvůrci výstavy by se měli vyhnout otřepaným frázím, klišé a mnohomluvnosti. Název má za úkol tematicky orientovat návštěvníka, aniž by však prozrazoval příliš mnoho. Záměrem je, aby podnítil představivost lidí, přiměl je k zastavení a návštěvě muzea. Má být stručný (max. 10 slov) a má navodit odpovídající atmosféru ať již humornou, nebo vážnou, kontroverzní, důstojnou apod. (Tamtéž.)

Neméně důležité jsou i podtituly, které fungují jako sjednocující vizuální a verbální průvodce výstavou, jako její orientační body. Dean je přirovnává k novinovým titulkům, protože mají podobnou funkci. Jsou jakýmsi ukazatelem navigujícími návštěvníka a jejich úkolem je strukturovat výstavu a stručně informovat o jejích jednotlivých částech. Návštěvníci by měli mít po přečtení podtitulu všeobecnou představu o zaměření dané části expozice. Mohou se využívat i slovní hříčky, které vzbuzují imaginaci návštěvníků, pro stimulaci zájmu se často používají protiklady, aliterace (opakování shodných hlásek na začátku po sobě následujících slov), metafory aj. Zatímco název výstavy se pro svou metaforičnost a obecnost často neobejde bez dalšího vysvětlení, význam podtitulů by měl být na první pohled jasný. Podtitul může být podle Deana (1994) i delší (max. 20 slov²¹), ale vždy má být konkrétní. Je vhodné, aby byl vyveden velkým písmem a v expozici umístěn na dobře viditelném místě, kde ho návštěvníci snadno přečtou i z větší vzdálenosti.

21 Autor vydává doporučení platná pro angličtinu; v češtině bychom jistě doporučili slov méně.

Co se týká úvodního, vstupního textu, jde o pomyslnou „předmluvu“ k expozici, seznámení návštěvníka s tématem, hlavní myšlenkou výstavy a motivací jejího vzniku. Je to první obsáhlejší textový úsek ve výstavě, a proto by měl podat úvodní informace, potřebné pro pochopení obsahu výstavy. Obvykle je umístěn v blízkosti vstupu do výstavního prostoru a nebo vpravo na jeho začátku. Dean (1994, s. 113) doporučuje, aby úvodní text nebyl delší než 200 slov, aby byl členěn do několika výstižných odstavců a aby byl uceleným prohlášením o hlavní myšlence výstavy a důvodech, které vedly k jejímu vytvoření.

Také všechny další souvislé texty na výstavě mají vedle identifikační role především vysvětlující funkci. Textový panel nebo menší banner umístěný kdekoli v blízkosti exponátů bývá obvykle součástí každého obsahového segmentu výstavy, resp. skupiny předmětů, které mají nějakou společnou vlastnost nebo ilustrují určitý konkrétní jev. V expozicích, které jsou tvořeny didaktickými exponáty určenými k manipulaci, bývají umístěny texty u každého z nich – tak aby bylo zřejmé, jaký jev daný exponát prezentuje, a aby bylo jasné, jak s exponátem zacházet. Texty by měly být výstižné, jednoznačné a na vysoké jazykové a stylistické úrovni. Jejich doporučený rozsah má být podle Deana (tamtéž, s. 114) maximálně 150 slov. Stejný autor doporučuje využití tzv. „kickeru“, který text uvozuje. Jeho úlohou je zaujmout a přilákat čtenáře. Jde o nějaký prvek (slovo, myšlenku, otázku), který poutá pozornost nebo vyvolává překvapení.

Stěžejní je i text popisků, přestože se mu někdy věnuje nejmenší pozornost. I dobře připravenou výstavu mohou málo promyšlené a obsahově příliš „chudé“ popisky značně poškodit. Popisky spolu s dalšími texty pojmově uchopují vzdělávací obsah výstavy, a jak uvádí Dean (1994, s. 110), „dávají sbírkovému předmětu hlas“. Už jsme připomněli, že poznání nových skutečností je závislé zejména na myšlení, nejen na styku smyslu s nějakými smyslovými podněty, a právě souvislé texty a popisky pomáhají verbalizovat obsah, který předměty nesou a který je „za nimi“ skrytý. Není nadsázkou, když řekneme, že právě popisky a další doprovodné texty v expozicích mají zásadní roli pro porozumění výstavě – v případě, že návštěva je neorganizovaná a není doprovázena výkladem nebo jinými edukačními aktivitami. Texty pomáhají usadit obsah do pojmových schémat a začlenit do stávajících struktur návštěvníkova vědomí. Proto má být příprava všech textů ostře sledovanou částí přípravy výstavy.

Text popisků a textů na panelech nebo v různých dalších informačních zdrojích na výstavě vysvětluje, rozšiřuje a odhaluje důležité aspekty výstavy. Zatímco popisky spíše identifikují a specifikují vystavené předměty, další do-

provodné texty slouží jako hlavní, detailní vzdělávací zdroj výstavy. Upozorňují na důležité aspekty tématu a objasňují význam a poselství vystavených předmětů.

Úlohou textů je pomáhat interpretovat výstavu a kromě názvů, popisků a doprovodných textů k nim patří i různé distribuční materiály, jako jsou brožurky, vzdělávací (pracovní) listy, programy anebo podrobné katalogy. Ty obvykle obsahují reprodukce stěžejních exponátů a přinášejí další informace, které už nebylo možné do vlastní výstavy zahrnout. Tento druh materiálů podporuje zájem lidí o dané téma a podněcuje jejich další studium; plní také roli nápaditého suvenýru.

6.4 Další aspekty ovlivňující účinnost expozice jako edukačního média

Aspektů, které by měli tvůrci expozic koncepčně promýšlet, je celá řada. Edukační potenciál expozice lze významně zvýšit uplatněním kontextuality, funkčně ekologického přístupu a nebo narativnosti, pozornost zasluhuje adekvátní skladba typů exponátů za uplatnění didaktických prostředků a výstižných, srozumitelných explikačních a referenčních prvků doprovázejících vystavené muzeálie. Učení návštěvníků a jejich pochopení expozice zásadně podporuje uplatnění pedagogických zásad, zejména zásady názornosti, uvědomělosti a aktivity, přiměřenosti, postupného podávání tématu, emocionálnosti (viz kapitola *Pedagogické zásady v expozici – odpověď na vzdělávací potřeby návštěvníka*). Uvádění muzeálií a s nimi souvisejícího vědění do života lidí nelze uskutečňovat bez nezbytné diferenciaci návštěvníků podle věku a dalších specifik.

Zásad nebo doporučení existuje mnoho a bylo by možné přidat k nim ještě řadu dalších. Někteří autoři se např. pozastavují nad tím, proč v mnoha muzeích stále přetrvává pozitivistické členění sbírkového fondu podle izolovaných vědních oborů a proč se prezentované skutečnosti nepodávají z funkčně-ekologického hlediska, resp. multidisciplinárním způsobem. Dolák (2010) vybízí k tomu, aby se muzea oprostila od „rigidního dělení expozic na etnografickou, historickou, přírodovědnou apod.“, a naopak se pokusila o podání obrazu světa v holistickém slova smyslu. Vítá multidisciplinaritu a pokračování úzce zaměřených odborností ve prospěch komplexnosti a hlubších souvislostí.

Fakt, že muzejní sbírka limituje, zavazuje, ba doslova „ovládá“ tvůrce výstavy, jsme již zmínili. Dobře je to vidět ve srovnání „kamenných“ expozic s expozicemi, které vznikají „na zelené louce“ např. v nově zřizovaných



Obr. 99 a 100 Nahore příklad popisku, Explora, Museo dei Bambini v Římě; dole příklad zdařilých textových panelů s obrazovými prvky; expozice v National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobáňová, 2014)



Obr. 101 Příklad zdařilých textových panelů s obrazovými prvky; expozice v National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobánková, 2014)

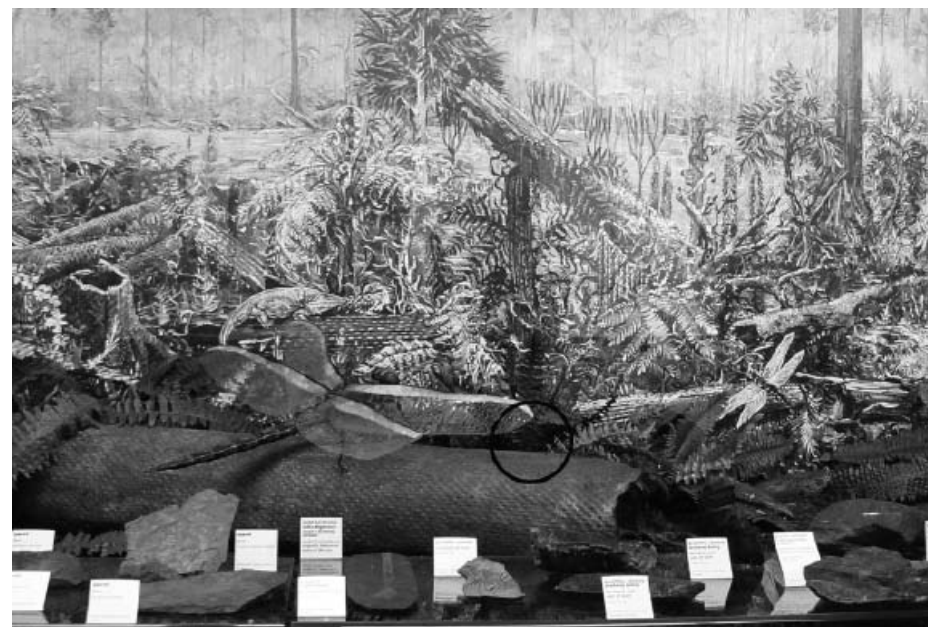


Obr. 102 Příklad zdařilých explikačních a referenčních prvků; expozice v National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobánková, 2014)

nebo rozšiřovaných science centrech. Tvůrci klasických muzejních expozic postupují od sbírek k hledání zastřešujícího tématu, druzí zmínění pracují přesně naopak: od svobodné volby tématu k vhodným exponátům. Pokud se nezmění tento bazální směr uvažování, nedosáhneme ani „holistického obrazu světa“, ani změny témat nebo jejich větší aktuálnosti.

Nad mnohými doporučeními z této kapitoly lze živě diskutovat a u některých rozhodně neplatí, že jejich aplikace je vhodná vždy a všude. S řadou z nich polemizuje Dolák (2012) ve své práci *Prezentace archeologie*, již doporučujeme všem zájemcům o problematiku muzejní prezentace. Přestože v naší práci na více místech oceňujeme odvahu muzeí experimentovat s různými novými výstavními prostředky a některé inovativní postupy upřednostňujeme před těmi klasickými, neznamená to, že by se měla všechna muzea ubírat stejným směrem. Experiment může někdy skončit neúspěchem a může být také od základu pomýlený. S nestálou přízní návštěvníků by si muzea neměla zahrávat, proto by mělo být experimentování s výstavními prostředky vždy uvážlivé a koncepční. Doporučení plynoucí z aplikace poznatků behaviorální psychologie nebo návrhy vycházející z konstruktivismu, stejně jako doporučení plynoucí z fyziologických daností návštěvníka nebo ověřená pravidla tvorby textů je však třeba brát vážně, protože vycházejí z výzkumů i běžného pozorování návštěvníků a jejich přirozených potřeb a reakcí. Jejich neznalost, nebo dokonce úmyslné opomíjení je častým zdrojem zbytečných chyb, za něž muzeum platí neúspěchem a špatným jménem u odborné i návštěvnické veřejnosti.

Mnohá z uvedených doporučení by se měla zohledňovat i v případě, že autoři koncepčně neuvažují o vytváření expozice jako edukačního média. Úkolem všech výstav bez rozdílu je totiž oslovit návštěvníka a zprostředkovat mu nějaký obsah. Ať už se muzea intencionálně hlásí ke své vzdělávací úloze, anebo pouze usilují o sdělnost, předložená doporučení by měla zvažovat.



Obr. 103 a 104 Nahoře diorama v expozici Slovenského národného múzea v Bratislavě; dole pohled do expozice o lidském těle v Natural History Museum v Londýně (foto Petra Šobáňová, 2009 a 2012)

7

Nové typy muzejních institucí

20. století přineslo do muzejní kultury řadu změn a impulsů: přestává být kladen výhradní důraz na některé dosavadní funkce muzea, které mohou plnit také jiné instituce, muzeum přestává být chápáno jako shromaždiště pramenné platformy vědeckých oborů nebo primárně jako vědecký a výzkumný ústav. Více se zaměřuje na řešení nelehkého úkolu výstižné a pro společnost skutečně přínosné reprezentace zvolených jevů, srozumitelné pro nejrůznější typy návštěvníků a spojené s nabídkou prožitku, vzdělávání a kultivace komunity. V souvislosti s vyslovením některých převratných myšlenek (např. myšlenka mobilního muzea, expozice v ulicích města, muzeum coby „schránka pro učební materiál“ apod.) je navíc nuceno hledat svou identitu a nově formulovat poslání své existence. Některé z vizí 20. století totiž zpochybňují samotný tradiční základ muzea, jímž jsou sbírky autentických předmětů.

20. století přineslo mnoho pozitivního: kromě již zmíněných myšlenkových impulsů (ať již je přijímáme, nebo odmítáme, diskuse vždy přináší pozitivní efekt) vzniká zajímavá muzejní architektura, která umožňuje dosud nevídané výstavní možnosti a rozšiřuje dosavadní funkce muzea. Propojení expozic s dalšími prostory vytváří z muzea pestré společenské centrum, místo pro setkávání a komunikaci návštěvníků.

Vedle tradičních typů muzeí, které se ustavily během 19. a 20. století a kam patří muzeum umění, uměleckoprůmyslové muzeum, kulturněhistorické muzeum, etnografické (národopisné) muzeum, etnologické muzeum, archeologické muzeum a technické muzeum (Waidacher, 1999), začaly vznikat i nové typy muzejních institucí a došlo tím k rozvolnění dosavadních představ o tom, co přesně je muzeum a jak mají vypadat jeho expozice.

Ukazuje to i přístup Mezinárodní rady muzeí (ICOM), která dnes k muzeím řadí také:

- přírodní, archeologické a etnografické památky a lokality, historické památky a místa muzejní povahy, které shromažďují, uchovávají a zprostředkují materiální doklady o člověku a jeho prostředí;
- instituce, které uchovávají a vystavují živé exempláře rostlin a zvířat, jako jsou botanické a zoologické zahrady, akvária a vivária;
- střediska vědy a techniky a planetária;
- neziskové galerie umění, restaurátorské ústavy a výstavní síně, které jsou stálou součástí knihoven a archivů;
- přírodní rezervace;
- mezinárodní, národní, regionální či lokální muzejní organizace, ministerstva, jejich sekce nebo veřejné agentury řídící muzea;
- neziskové instituce nebo organizace zabývající se restaurováním, vědecko-výzkumnou činností, výchovně-vzdělávací činností, vzděláváním pracovníků, dokumentací a jinou činností vztahující se k muzeím a muzeologii;
- kulturní střediska a jiné organizační jednotky, které se věnují péči o hmotné a nehmotné zdroje kulturního dědictví, jejich uchování a správu (živé dědictví a digitální tvůrčí činnost) aj. (ICOM, 2001)

I když se rozhodně nedá říci, že by muzea tradiční ustupovala, objevují se různé další specializované typy muzeí, např. ekomuzeum, archeopark, dětské muzeum, science center, mobilní muzeum nebo muzeum virtuální, která většinou vznikají jako reakce na ustrnulost, „zkamenělost“ klasických muzeí. Nové typy muzeí rozvíjejí a uplatňují alternativní muzeologické myšlení a přistupují k tvorbě obsahu expozic a jeho prezentaci zcela jinak než muzea klasická.

To, co většinu z nich spojuje, je právě opozitní vztah k tradičním „kameným“ muzeím. Jako „kamenná“, případně „zkamenělá“ muzea zde označujeme takové pamět'ové instituce, které lze považovat za klasické a tradiční, často dosud převážně „vitrínové“. Obvykle vznikla buď ve velké vlně zakládání muzejních institucí v 19. století a nebo během pozdějších let různými „shora“ řízenými transformacemi. Spravují obvykle rozsáhlou sbírku muzejní povahy, která je určujícím, dominantním aspektem všech prezentačních a jiných aktivit takového muzea.

„Kamenné“ muzeum se orientuje primárně na budování, správu a vědecké zkoumání svých sbírek, nikoliv na návštěvníka a jeho (vzdělávací) potřeby nebo na potřeby komunity. Uplatňuje se zde stále spíše formalistický způsob prezentace na úkor způsobu kontextuálního, funkčně-ekologického, narativního

ho a „didaktického“. V „kamenném“ muzeu (které je samozřejmě více konstruktem pro potřeby jednoduchého pojmenování daných rysů než nějakým skutečným muzeem) se uplatňují klasické prezentační prostředky bez inovací, prezentují se zde muzeálie klasického typu, stále se ctí demarkační linie mezi autentickým dokladem a případnými doplňky v podobě explikačních a referenčních prvků, didaktické exponáty se zde neuplatňují.

Úctyhodná tradice je pro takové muzeum nikoli aspektem podporujícím kvalitu jeho výstupů, ale spíše zavazujícím břemenem, a to jak ve smyslu často nefunkčního nebo málo produktivního vnitřní struktury muzea, tak i ve smyslu konzervativního, málo invenčního a neinovativního přístupu k prezentaci. Kontinuita zde nevede k množení zkušeností a dynamickému přehodnocování expozičních přístupů, ale spíše ke konzervaci zažitých způsobů, odolných vůči jakýmkoliv změnám.

Oproti tomu např. ekomuzeum klade sbírky v pomyslné hierarchii hodnot až daleko za komunitu, archeopark „si troufá“ prezentovat pomocí rekonstrukcí i prehistorické skutečnosti, ke kterým nemáme dostačující doklady, dětské muzeum nemyslí na „univerzálního návštěvníka“, nýbrž na děti, mobilní muzeum návštěvníky samo aktivně vyhledává a science center se ve své orientaci na vzdělávací potřeby lidí mnohdy muzeálií zcela vzdává a přírodní nebo kulturní jevy prezentuje výhradně pomocí didaktických exponátů. Svou popularitou, vysokou návštěvností i velkorysostí a moderností expozic přitom „kamenná“ muzea silně dráždí, ale v důsledku také inspiruje.

V otázce opozitního vztahu ke „kamenným“ muzeím se zdají indiferentními pouze muzea vzniklá jako reprezentace zájmů individua a skupiny. Tato muzea, která jsme do našeho přehledu nových typů pamět'ových institucí zahrnuli také, se buď snaží dohánět vysokou muzejní kulturu tradičních muzeí, anebo jsou někdy muzei natolik laickými, neprofesionálními, že sofistikováné prezentační otázky neřeší. Samostatným typem muzea, indiferentním v otázce prezentačních inovací a vztahu k návštěvníkům a jejich potřebám, je muzeum virtuální. Někdy totiž může být stejně „kamenné“ jako muzeum tradiční, jen se jeho sbírkové předměty prezentují v kyberprostoru. Jindy může být naopak vzorem inovací.

V následujících podkapitolách pojednáme o každém „novém“ typu muzea zvlášť a u každého se pokusíme objasnit, jaké přístupy uplatňuje při vytváření expozic. Pokusíme se také ukázat, jakými způsoby tato muzea vykonala příslušný obrat ke vzdělávání – pokud ovšem nevznikala přímo jako muzea se vzdělávacím posláním. Jak je totiž zřejmé, samostatný prostor v naší knize mají tyto typy muzeí právě proto, že jsou mnohdy příkladnými edukačními médii.

7.1 Ekomuzeum

Ve 20. století pokračuje diferenciací muzeí a vznikají nové druhy těchto institucí. Mnohé z nich jsou výrazem nového, inovativního muzeologického myšlení, které vychází nikoliv ze sbírkových předmětů (a nutnosti jejich ochrany a konzervování), ale spíše z potřeb návštěvníků a jejich komunit. Zcela nový druh muzea tohoto typu vznikl ve Francii 40. a 50. let v reakci na aktuální problémy vyspělé průmyslové civilizace. Šlo konkrétně o *Musée de Bretagne* v Rennes, které se stalo zřejmě prvním muzeem, tematizujícím vztah člověka k životnímu prostředí (Waidacher, 1999). Postupně vznikají i další tzv. ekologická muzea a staví do středu své pozornosti vliv člověka a jeho činnosti na konkrétní životní prostředí. Tato muzea dokumentují a prezentují přírodu spolu se společností a ukazují jejich pevné spojení. Člověk je se svým prostředím těsně svázán v koherentní celek a ekomuzea ukazují příklady tohoto vzájemného vlivu i důsledky jeho nereflexování. Ekomuzea si všímají zvláště účinků „průmyslového rozvoje na hospodářské, sociální a kulturní poměry určitého území“. (Tamtéž, s. 79) Takto široce chápáná ekologická tematika nemusí být přitom vždy přímo spojená se vznikem speciálního muzea – díky své rostoucí aktuálnosti proniká i do expozic již existujících muzeí a stává se paradigmatem.

Globální ekologická krize a další problémy (společenské, ekonomické, kulturní) vyspělých západních společností tak dávají vzniknout novému paradigmatu muzejní kultury, ekomuzeologii, resp. ekomuzejnictví. Tvůrcem pojmu *ekomuzeum* a propagátorem tohoto nového typu muzeologického myšlení, od základu odlišného od toho tradičního, je Hugues de Varine (*1935). Tento francouzský archeolog, historik a muzeolog v letech 1967–1974 vedl Mezinárodní radu muzeí a dosud působí jako vyhledávaný konzultant a tvůrce projektů pro místní komunity.

Na tzv. ekomuzeích je zajímavé, že se snaží různými, často netradičními a pro muzeologii více či méně přijatelnými prostředky dokumentovat přírodu a společenské jevy na určitém jasně daném teritoriu, a to za přímé účasti komunity. Hugues de Varine (1993) vysvětluje, že ekomuzeum je komunitním muzeem, které vzniká zdola, v přímé reakci na potřeby a přání lidí, kteří žijí a pracují v dané oblasti. Členové komunity se aktivně zapojují do tvorby muzea a jeho sbírek, jejich entuziasmem je muzeum vyživováno, bez něj naopak po zásluze jako zbytečné zaniká.

Ekomuzeum je velmi otevřenou, demokraticky spravovanou institucí a funguje na základě kooperace mnoha zapojených partnerů, jimž jde o zájmy komunity. De Varine (1993) přímo říká: komunita sama je pro muzeum po-

kladnicí a zdrojem. Z toho důvodu „každá domácnost a každá záležitost jsou s muzeem permanentně propojeny. Komunita je muzeum“. Součástí muzea může být každá movitá či nemovitá věc v dané oblasti, jde o jakési „kulturní vlastnické právo, které má souvislost i s právem vlastnickým“. Komunitní muzeum se zajímá o „každou budovu, každého člověka, každou krávu, každý závod a každý strom, které se nacházejí uvnitř hranic muzea“ (de Varine, 1993), a všechno jmenované je třeba považovat za potenciální součást muzejních sbírek a objekt zájmu.

Z výše uvedených výroků je patrné, že ekomuzea se nejvíce zajímají o konkrétní přírodní a kulturní situaci, kterou žijí členové komunity. To znamená, že povaha a hodnota muzejních předmětů může být zcela odlišná od těch, na něž se soustředil zájem muzejníků během historie (předměty raritní, cenné, jedinečné, s vědeckou, uměleckou, historickou aj. hodnotou). V ekomuzeu se často vystavuje jen to, co lidé seberou mezi sebou, co do muzea sami přinesou a co považují za hodnotné.

Nepřekvapí nás, že toto pojetí muzeí a muzejní práce se v mnoha rysech dostává do přímého rozporu s dosavadní tradicí. De Varine (1993) sice uznává, že aby bylo možné nějakou instituci komunitního typu považovat za muzeum, měla by mít exponáty a sbírky. Za tímto účelem tvůrci ekomuzea zjišťují, jaké předměty lidé ve svých domovech a zaměstnáních mají, a následně vytvářejí databázi, z níž lze v případě potřeby čerpat a vybírat předměty do expozice. Podle de Varinea však není třeba tyto předměty do muzea přesouvat; důvěřuje členům komunity, že předměty uchovají a muzeu v případě potřeby poskytnou.

Jak sám popisuje ze svých bohatých zkušeností, v konkrétním případě muzea v Le Creusot se dostal do sporu s pařížskými úřady a ekomuzejníci byli upozorněni na to, že porušují řadu stanovených pravidel muzejní práce a že budou ze zastřešující organizace exkomunikováni. „Nařízení, posvěcená dlouholetou tradicí, hlásala mimo jiné to, že muzeum musí obsahovat sbírky a musí je navštěvovat návštěvníci, tedy veřejnost. Ale Le Creusot nemělo žádné sbírky, žádný soubor předmětů, který by mu byl svěřen do úschovy, a také nemělo žádnou veřejnost. Veřejností byla vlastní komunita, tato komunita tvořila muzeum a muzeum veřejnost. Neexistovala mezi nimi jasně daná hranice a její vytvoření nebylo ani naším záměrem. Vlastní smysl ekomuzea, podle našeho mínění, spočíval právě v tom, že mezi komunitou a muzeem žádná hranice neexistovala.“ (de Varine, 1993)

Na okraj tohoto tématu lze konstatovat, že idea ekomuzejnictví reaguje na vícekrát zmiňované slabiny tradičního evropského muzejnictví. Patří mezi ně bariéra mezi muzeem a lidmi, akcent na získávání nových sbírkových

předmětů, jejich ochranu, výzkum, interpretaci a vědecké publikování – bez ohledu na to, že je taková činnost odříznuta od skutečného života a starostí většiny lidí žijících v dané oblasti. Většina tradičních muzeí podle De Varinea (1993) pouze předstírá, že slouží lidem, a taková muzea podle něj patří minulosti. Čas muzeí zaměřených na předmět, a nikoliv na potřeby lidí, končí a nastává čas nového pojetí, v němž muzeum patří komunitě a v základech muzea musí stát aktivita lidí. Filozofie a praxe ekomuzejnictví je založena právě na vztahu místních lidí k jejich kulturnímu dědictví a usiluje o mobilizaci komunity s cílem kulturní svépomoci.

Příkladem ekomuzea inspirovaného filozofií ekomuzea, jak ji navrhl Hugues de Varine, a oficiálním prohlášením delegátů konference v Santiagu de Chile z roku 1972 (viz kapitola *Obrat k návštěvníkovi a komunitě – podněty z Chile*) je montrealské *Écomusée du fier monde*, tedy muzeum „pracující třídy a zaměstnanců v průmyslu“, a zároveň komunitní centrum. Vzhledem k tomu, že u nás se takto silně vyhraněná ekomuzea nevyskytují, budeme podrobněji citovat z dokumentů tohoto muzea a dokumentovat tak podstatu ekomuzeí. Ta totiž kupř. nespočívá na ekologické tematice expozic, jak se někdy mylně uvádí. *Écomusée du fier monde* definuje své poslání takto:

- zdůraznit téma dělnické práce v Montrealu od doby industrializace;
- soustředit se na část Centre-Sud (střední a jižní) Montrealu jako na hlavní předmět studie v jeho historickém a současném kontextu;
- využít muzejních aktivit jako formy vzdělávání a zplnomocnění veřejnosti;
- ve spolupráci s různými partnery přispět k místnímu rozvoji této části Montrealu.

Je zřejmé, že filozofie ekomuzejnictví staví na hodnotách, jako je význam muzea pro společnost, respekt ke členům komunity, k jejich práci a působení, snaha řešit problémy komunity a zkvalitňovat její fungování a zlepšovat kvalitu života lidí.

Montrealské *Écomusée du fier monde* např. zakládá svoji filozofii na:

- vzdělávání veřejnosti – způsobu učení, které využívá různorodých vědomostí široké veřejnosti a usiluje o prohloubení povědomí a motivaci k úvahám;
- kulturní demokracii, která je založena na rovnosti mezi lidmi a různými skupinami, které společnost tvoří, a na možnosti vyjádřit svůj názor a podělit se o vědomosti, především u těch skupin muzejních návštěvníků, které jsou zastoupeny v menší míře (nebo je jim dán malý prostor);
- místu a úloze lidí, kteří mají v muzeu přednost před výstavními předměty; muzeum se také věnuje marginálním skupinám;

- vztazích, které muzeum navazuje se svým okolím;
- angažovanosti – muzeum podporuje lidi a organizace, které se chtějí zapojit do procesu rozvíjení společnosti a souhlasí s názorem, že konání jedince může přispět ke změně světa a zlepšení společnosti.

Filozofie ekomuzeí je blízká specifickému typu muzea, které vzniklo v USA. Je jím tzv. muzeum sousedství, resp. muzeum městské čtvrti, které převážně souvisí s emancipací etnických menšin v USA. Tento typ muzea soustředí svou činnost – zcela v duchu americké tradice – především směrem k návštěvníkům, tady představovaným konkrétní místní komunitou, kterou muzeum vzdělává a pomocí kulturní nabídky aktivizuje. Svou činností se takové muzeum snaží přispívat k řešení problémů menšin a obyvatele dané čtvrti programově zapojuje do své správy a plánování aktivit. (Waidacher, 1999)

Komunitní centra spojená s muzei vznikají po roce 1989 i u nás. Jako příklad lze uvést *Muzeum obce Žarošice a komunitní centrum* nacházející se v okrese Hodonín. Expozice tohoto malého muzea je rozdělena do šesti celků, v nichž se prezentuje selský malovaný nábytek z poloviny 19. století, zaniklá vesnická řemesla, tradiční zemědělství a vinohradnictví a konečně náboženská tradice související s místním poutním kostelem a mariánským kultem. Muzeum, které vzniklo již v roce 1960, dostalo nový náboj po své rekonstrukci v roce 2005. Tehdy bylo ve dvorním traktu vesnického stavení postaveno komunitní centrum. Od té doby zde probíhá řada akcí, do nichž se hojnou měrou zapojují místní občané. Konají se zde besedy, tvůrčí dílny zaměřené na rukodělné, výtvarné nebo řemeslné činnosti, uskutečnila se zde tradiční zabíjačka. Činnost komunitního centra zde vyrůstá z mimořádně živé folklórní tradice, kterou místní lidé skutečně žijí.

Velmi inspirativním projektem, který vzniká důsledně na základě ekomuzejnických zásad a z iniciativy místní komunity lidí, je také Ekomuzeum Růže a nebo Ekomuzeum Ratenice. Druhé jmenované muzeum má sice výhradně virtuální podobu, avšak všechny funkce ekomuzea plní dokonale: reprezentuje komunitu, zprostředkovává dnešním obyvatelům minulost obce a uchovává pro budoucnost vzpomínky obyvatel i památky na významné události ze života tamních lidí. Ekomuzeum Ratenice obsahuje části („expozice“) nazvané *Obrazárna, Fotogalerie, Filmotéka, Archeologie, Významné osobnosti Ratenic* a mnoho dalších, v nichž se prezentuje více než 800 muzeálů různého typu. Jak sami tvůrci deklarují, toto muzeum (byť ve virtuální podobě) zachovává, interpretuje a spravuje přírodní a kulturní dědictví Ratenic (obce nacházející se v okrese Kolín) a „snaží se toto dědictví přiblížit současné generaci, ukázat na možný trvale udržitelný rozvoj místa a zachovat

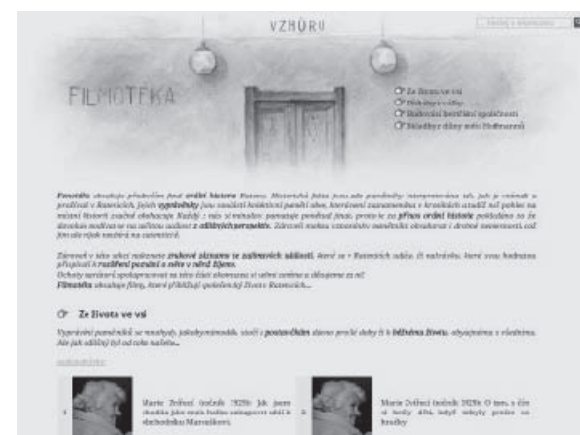
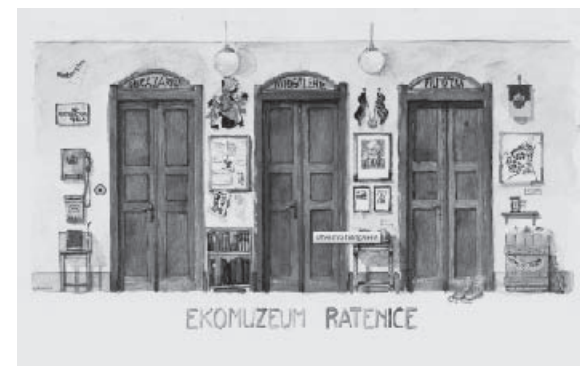
jej pro budoucnost“ (Ekomuzeum Ratenice, 2014) Základem činnosti tohoto ekomuzea je dobrovolná spolupráce obyvatel a jejich nasazení; muzeum bylo veřejnosti zpřístupněno v roce 2013.

Na závěr shrňme, že koncept ekomuzeí vznikl v oblastech s odlišnou kulturou a tradicí (např. v zónách s omezenými vzdělávacími možnostmi a problémem negramotnosti, v zemích, kde je hustota muzeí jen velmi malá, a podobně), a připomeňme, že na velmi podobném principu aktivity členů komunity vznikala kdysi i mnohá naše muzea, zvláště obecní, resp. městská. Od doby svého vzniku však mnohá z nich poněkud „zkameněla“ a od potřeb lidí se značně vzdálila. Podle de Varineho teze by měla samovolně zaniknout a při životě je vlastně drží jen subvence, nikoliv skutečný zájem lidí. Na druhou stranu dnes mnohde vznikají lokální muzea právě na této bázi: z nadšení lidí, sběratelů, zájmových skupin. Je to projevem toho, že se u nás komunitní život znovu probouzí a lidé se odhodlávají k veřejné angažovanosti. O podobných muzeích pojednáme zanedlouho v samostatné podkapitole s názvem *Muzeum jako reprezentace zájmů individua a skupiny*. Také stávající muzea se snaží – mnohde velmi úspěšně – na tradici blízkou ideji ekomuzejnictví navázat a místní lidi angažovat a aktivizovat. Všeobecný pocit, že muzea reprezentují lidi, komunitu, současnou společnost, však většinou chybí. V představách lidí zůstává muzeum spíše reprezentantem naší minulosti a k řešení současných problémů lidí příliš nepřispívá.

7.2 Archeopark

Název *archeopark* vznikl z původního sousloví *archeologický park*, a jak název napovídá, jde o obdobu skanzenu, tedy muzea v přírodě, orientovaného na archeologická naleziště a památky, které zachovává, chrání, zkoumá a zprostředkovává široké veřejnosti. Pojem se objevuje i v dalších odchylkách (archeoskanzen, archeologický skanzen, živé muzeum aj.), které však společně odkazují ke shodnému projevu muzejní kultury. Archeoparky a další podobné instituce, někdy nazývané jako „živá“ muzea nebo muzea ožvlé historie, se snaží lidem názorně přibližovat běžný život v rozličných obdobích minulosti, a to s větším či menším úsilím zachovat věrnost historickým reáliím a soudobým poznatkům o minulosti.

Vzhledem k tomu, že o mnoha historických obdobích, nemluvě o prehistorii, máme jen minimum dokladů, může být archeopark často prezentací jedné z mnoha teorií a jeho tvůrci se tak pouštějí i na půdu odhadů či fikce. To je také důvodem, proč jsou archeoparky některými autory přijímány



Obr. 105–107 Pohled do virtuálních „expozic“ Ekomuzea Ratenice



Obr. 108 a 109 Muzeum obce Žarošice a komunitní centrum
(foto Petra Šobánková, 2012)

s rezervou, nebo dokonce ostře kritizovány (viz dále). Přes všechny námitky má však archeopark dobré důvody pro svou existenci: především je reakcí na limity klasické muzejní prezentace (a to včetně klasických skanzenů, které představují v dějinách muzejnictví relativní inovaci) týkající se možnosti zprostředkovat návštěvníkům minulost. Myšlenka archeoparků vychází právě ze snahy o hlubší porozumění historii a snahy nabídnout návštěvníkům co nejautentičtější prožitek minulosti.

Limity, které máme na mysli, vyjádřil velmi přesně G. Ellis Burcaw (1980, s. 5–7): „Historie [...] je mrtvá, krásně konzervovaná, ale mrtvá.“ Archeologové a historici sice co nejlépe prozkoumali všechny dochované doklady včetně základů budov, střepů keramických nádob nebo jiných relikvů, muzejním expozicím, které tyto doklady minulosti prezentují, však chybí životnost, výmluvnost. Opomíjejí také zobrazení každodenního života lidí, kteří v minulosti žili své životy. Co o nich víme? A co lze vůbec zjistit? Vždyť i v případě, že se zachovaly písemné doklady, chybí v nich často sebemenší zmínky o běžných stránkách tehdejšího života. Je ostatně přirozené, že věci nebo způsoby jednání, které byly v tehdejší době považovány za běžné, dějepisci nezachytili. Tajemstvím jsou tak pro nás i tak samozřejmé součásti života, jako je výchova dětí, způsob, jakým ženy vedly domácnost, nebo chování běžné mezi otroky. Muži, kteří kroniky vedli, takové informace zkrátka nepovažovali za důležité (viz Kwas, [2014], s. 2).

Skanzeny, tedy muzea v přírodě (typicky národopisného charakteru), Burcaw (1980) označuje za prázdné slupky, kuriozity, nikoliv za nástroj explikace sociálních dějin. Paolo Prodi (1981, s. 8) připomíná, že památkové objekty a další doklady minulosti nejsou jen předměty, které bychom měli uchovávat a být na ně pyšní, ale jsou také reprezentanty určitého bazálního aspektu našeho způsobu chování a bytí. Také proto je třeba nacházet k nim cestu a „vracet je do života“.

Jednou z odpovědí na výše zmíněné limity klasické muzejní prezentace a cestou k oživování historie, příp. její aktualizaci, která stojí i v pozadí archeoparků, se stává dnes stále populárnější *living history*, *oživlá historie*. Jay Anderson, označovaný jako její „otec“, ji definuje jako pokus lidí simulovat život v jiné době. (Anderson, 1992, s. 456) Uznává sice, že „jiné časy“ jsou minulostí, kterou nelze vrátit, ale lze ji simulovat, zpřítomnit a pomocí různých experimentálních metod poznávat. Jde přitom často o relativně prosté metody, díky nimž lze poznat, jak lidé kdysi žili, jak bydleli, co vařili, jak vyráběli své zbraně, nástroje nebo ošacení. Metody *living history* pomáhají účinněji interpretovat hmotnou kulturu a aplikací tohoto historiografického přístupu je právě „živé muzeum“ nebo archeologický park či skanzen. Li-

living history pomáhá testovat archeologické hypotézy a může také generovat data pro historickou etnografii. Kromě toho může oslovovat – právě formou „živých muzeí“ – širokou veřejnost a mít tak vzdělávací a rekreační efekt, včetně pozitivního vlivu na turistický ruch.

Anderson (1984) přitom uvádí celkem tři skupiny lidí, které využívají *living history* každá po svém:

- první používají její metody obdobně jako pomyslný „stroj času“ (jde právě o fenomén muzeí a parků, v nichž se tyto metody demonstrují a nabízejí tak návštěvníkům cestu do minulosti),
- další používají *living history* jako výzkumnou metodu (hovoří se pak o experimentální historii a výzkumných nástrojích, pomocí nichž lze testovat různé teorie a zkoumat různé souvislosti materiální kultury),
- konečně třetí skupinou jsou nadšenci pro historii, kteří jsou z nejrůznějších důvodů fascinováni minulostí a realizují se ve fikčním světě různých historických období a kultur.

Těžko říci, zda je to v případě třetí skupiny pouhá hra, jak se domnívá Anderson, nebo spíše způsob seberealizace lidí, jimž v dnešní společnosti něco důležitého schází. Takových lidí je poměrně mnoho a stoupající zájem veřejnosti o historii se projevuje spontánním sdružováním různých nadšenců (šermířů, „Keltů“, starých „Slovanů“, vojáků z první světové války apod.), konáním larpů, budováním ostrovů historie v *Second Life* a dalšími relativně masovými fenomény současnosti. Návratu některých hodnot a tradičních postojů si jako symptomatického projevu současnosti všímá více autorů včetně Lipovetského, Tavoillota a dalších.

Každopádně je *living history*, stejně jako koncept archeologických skanzenů a „živých muzeí“, předmětem řady diskusí a kritiky. Například Stránský (2005, s. 54 a 185) řadí archeoparky k tzv. „druhé archeologii“, která je něčím méně než archeologie pravá, ta „první“. Spojuje tento fenomén s neprofesionalitou, se zábavou (nikoliv s poznáváním), a dokonce s „ohlupováním veřejnosti“. Na rozdíl od (archeologických) skanzenů, které jsou autentickými soubory ponechanými v krajině a svědčí o reálné, skutečné historii, archeoparky vnímá tento muzeolog jako neautentické atrakce, podívanou na úrovni zábavních parků, které lidem nabízejí iluzorní „cestu do minulosti“ (příkladem je mu *Dickens World*, zvoucí návštěvníky do časů viktoriánské Anglie a překračující přitom hranice vkusu a uměřenosti²²). I jiní autoři mají tendenci obviňovat tvůrce archeoparků z upřednostňování „virtuální“, smyš-

lené reality před skutečností. Je tomu tak jistě i proto, že v archeoparcích se obvykle prezentují nejen autentické artefakty, ale i rekonstrukce dobových staveb, různých řemeslných dílen a výrobních zařízení a nebo repliky nástrojů a dalších věcí, nikoliv (pouze) autentické doklady. To je však zároveň pro archeoparky typické a je to také důvodem jejich značné obliby.

Příkré hodnocení konkrétních parků může být v některých případech i oprávněné, fenomén archeoparků jako takový však nelze šmahem odsoudit a považovat za kvazimuzejní. Existují příklady archeoparků, které koncipovali skuteční profesionálové a jejichž rekonstrukce přímo lpějí na aplikování všech současných poznatků a věrnosti historickým reáliím. Důvodem odsudku ze strany některých archeologů nebo muzeologů může být spíše než nedostatečná odborná správnost a vědeckost expozic žárlivost na návštěvnícký úspěch a vědomí limitů vlastních, málo účinných způsobů prezentace. Odsobněná a zoufale nekontextuální vitrina s „vykopávkou“ řekne lidem velmi málo – na rozdíl od názorných demonstrací toho, jak lidé v minulosti předměty vyráběli nebo jakým způsobem žili. Proto se dnes obdobné demonstrace objevují i v klasických kamenných muzeích (ukázky mletí obilí na kameném mlýnku, štípání kamenné industrie nebo odlévání bronzy do kadlubů aj.).

I když archeoparky mnozí odsuzují jako nevědecké anebo málo vědecké, my se domníváme, že tento způsob prezentace může být účinnou cestou k tomu, aby se lidé identifikovali s přírodním nebo kulturním dědictvím. Je příznačné, že mnohde lidé nejsou informováni o archeologických nálezech „za jejich humny“ a neuvědomují si kulturní a historický význam svého okolí. Nelze jim to vždy klást za vinu – pokud škola nebo jiný povolání subjekt (lokální muzeum nebo právě archeopark) nevyvine úsilí zprostředkovat jim tento odkaz minulosti, bude i nadále chybět povědomí o hodnotě historických památek a dál se budou bourat staré stavby, nahrazovat vyřezávané vchodové dveře za plastové a architektura venkova bude směsicí montovanou ze stavebních dílů, které byly právě v akci v nějakém hobby marketu.

Koncept archeologických parků a jejich současný rozvoj má nezanedbatelnou souvislost i s dnešní zvýšenou pozorností věnovanou kulturnímu dědictví. Připomeňme, že otázku kulturního dědictví, jeho ochrany a optimálního využití tematizuje UNESCO (viz dokument *Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*, 1972) i další subjekty, jako např. orgány památkové péče, obce, regiony, turistické agentury. Ke kulturnímu dědictví se v souladu s dokumentem UNESCO řadí i památníky, budovy, skupiny budov, lokality a právě lokality typu archeologických nalezišť, které je zapotřebí účinně chránit a zároveň zprostředkovat veřejnosti, protože archeologické dědictví je součástí našeho hmotného dědictví a je zdrojem

22 Podrobnosti viz *Dickens World* (2014).

naší kulturní paměti. (Úmluva o ochraně archeologického dědictví Evropy, 1992)

Mnoha archeologickým lokalitám navíc hrozí poškození nebo úplné zničení a vybudování archeoparku může být cestou, jak lokalitu chránit a zároveň ji zpřístupnit veřejnosti. Archeoparky proto vnímáme jako projev „jiného“ muzeologického myšlení (prezentují se zde nejen autentické doklady, ale i rekonstrukce na základě současného stavu poznání historie, resp. prehistorie) a jako užitečnou snahu oživit archeologická naleziště nebo jinak historicky významná místa a „vytěžit“ z nich edukační i turistický potenciál.

Tuto dimenzi archeoparků vyzdvihuje nejen Anderson, ale i další autoři. Panosaová oceňuje, že archeologické parky proměňují původně pasivní (i když významná) místa světového i místního dědictví v dynamická centra zájmu o historii, jež do svého dění vtahují širokou společnost. Naplňují právo lidí tato místa poznávat a radovat se z nich. Tímto způsobem dochází k oživení mnoha nevyužitých a zanedbaných historických lokalit a k jejich přetvoření v živoucí místa. (Panosa, 2012, s. 147)

I když někteří kritikové podsouvají archeoparkům komerční záměry (a i takové příklady jistě existují), většina archeoparků má neziskový, veřejně prospěšný charakter. Takto je vymezuje i McManusová, pro niž jsou představitelem kulturních nekomerčních hodnot. (McManus, 1999, s. 57) Tato chráněná prostranství pod širým nebem se zaměřením na konzervaci naleziště a nálezů se podle McManusové liší od tradičních muzejních institucí tím, že kromě běžných muzejních funkcí „interpretují krajinu v blízkém okolí památek tak, že návštěvníkům pomáhá porozumět měnícímu se obrazu, v němž se prolíná dynamika přírodního prostředí a lidská činnost“. Archeologický park nabízí odpověď na návštěvníkovu otázku: Proč to, co vidím, vypadá právě takto? (Tamtéž, s. 58) Z toho plyne také možnost definice tohoto obtížně postižitelného fenoménu jako neziskového projevu ochrany kulturních hodnot se zaměřením na návštěvníka, jenž zahrnuje komunikaci na vysoké muzeologické úrovni v blízkosti významné památky a nachází se ve vymezené části kulturní krajiny, jež je díky parku předmětem interpretačních studií. Archeopark může mít i podobu poměrně rozlehlé, avšak vždy dobře ohraničené oblasti, již zabezpečuje pověřená správa parku. (McManus, 1999, s. 59)

Kwasová ještě připomíná, že archeologické parky důležitá naleziště nejen chrání, ale také umožňují další archeologický výzkum a sdílení zjištěných informací s odborníky, studenty i širokou veřejností. Některé archeoparky mají prostou podobu (pouze naleziště se směrovkami), jiné zahrnují i muzejní budovu, rekonstrukce dobových staveb i návštěvnícké centrum s doprovodnými službami, výstavními a edukačními prostory. (Kwas, [2014], s. 2)

Zásadní je však snaha porozumět na základě archeologických pramenů životu lidí v minulosti a zprostředkovat toto poznání návštěvníkům pomocí replik předmětů denní potřeby, staveb vybudovaných dobovými postupy, demonstracemi různých výrobních postupů, ukázkami kostýmů a jinými prostředky.

Archeologický výzkum i edukační aktivity prováděné v archeologických parcích pomáhají lepšímu pochopení životů lidí, kteří dané místo vystavěli, žili v něm a používali je. Archeoparky jsou tak místem, ve kterém dochází ke sdílení našich lidských osudů s životy lidí z dob dávno minulých, a to různými formami přibližování se jejich způsobu života, myšlení, řešení každodenních problémů. (Kwas, [2014], s. 2) Poznatky prezentované v archeologických parcích tak mohou obohatit naše poznání o příběhy lidí, kterým historie jejich význam dosud upírala. Archeoparky tím napomáhají hledání kořenů naší identity, odkrýváním života našich předků ukazují, co s nimi stále sdílíme, co máme jako lidé společné. (*Archeologie na dosah*, [2013]) Archeoparky nabízejí lidem příběh – který, pokud se drží faktů, má nedocenitelný význam spočívající nejen v budování vztahu k minulosti, ale i našeho povědomí o obecně lidském údělu a smyslu našich životů.

V našem výzkumu daný typ muzejní instituce zastupuje Archeopark pravěku ve Věstarech; v České republice však působí i řada dalších, z nichž například jmenujme alespoň Archeoskanzen Modrá (velkomoravské opevněné sídliště), skanzen Altamira v Kosmonosech (prezentace pravěku zaměřená na děti), Archeologický skanzen Oblastního muzea v Lounech, dvorec Curia Vitkov u Horního Vítkova u Chrastavy (replika venkovského velmožského sídla – kurie z 12. století), Archeopark Chotěbuz (pravěké a středověké památky), Keltský skanzen Jivjany (s řemeslnými dílnami, mohylou, kamenným hrazením a obytnými stavbami) a mnohé další, jejichž tvůrce i návštěvníky fascinuje minulost, a podnikají proto více či méně úspěšné pokusy o expedici časem a o reflexi časových hlubin.²³ Domníváme se, že těmito pokusy na bázi *living history* můžeme jediné získat a trend vzniku hojných archeologických skanzenů a „živých muzeí“ považujeme za pozitivní.

23 Pojem „deep time“, hlubina času, resp. časová hlubina užívají Toulmin a Goodfield ve své práci s příznačným názvem *The Discovery of Time* (1965).



Obr. 110 a 111 Archeopark pravěku ve Všestarech, foto archiv Archeoparku pravěku ve Všestarech

Obr. 112 a 113 Nahoře Archeopark pravěku ve Všestarech (foto archiv Archeoparku pravěku ve Všestarech); dole prvky living history v expozici Západočeského muzea v Plzni (foto Petra Šobáňová, 2014)



Obr. 114 a 115 Prvky living history v expozici Západočeského muzea v Plzni
(foto Petra Šobánová, 2014)

7.3 Dětské muzeum

Dětským muzeím věnujeme poněkud větší prostor, a to proto, že tento fenomén nesouvisí pouze s uplatňováním trendu zábavnosti nebo vytváření „visitor friendly“ prostředí, jak ho někteří interpretují. Vznik a rozvoj dětských muzeí má mnohem širší pozadí a je projevem hluboké společenské a kulturní proměny pohledu na dětství.

Dětství je počátečním obdobím životní dráhy každého jedince a je charakterizováno intenzivním tělesným, intelektuálním, jazykovým, emocionálním a sociálním vývojem. Začíná narozením jedince a končí změnou dítěte v adolescenta, tedy přibližně nástupem věku 14–15 let. (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 49) Tato vývojová etapa má pro další život jedince zásadní význam, protože v jejím průběhu se formují rozhodující rysy osobnosti člověka. (Tamtéž) Proto také fenoménu dětství věnuje pozornost řada oborů: psychologie, pedagogika, sociologie nebo kulturní a sociální antropologie, které v dětství spatřují nejen specifické vývojové období, ale i osobitou subkulturu v rámci majoritní kultury dospělých. V přístupu k dětství se tak neoperuje pouze biologickými danostmi (dětství jako biologická nezralost člověka, období růstu a vývoje), ale pohlíží se na něj i jako na sociální fenomén.

Tento přístup má své opodstatnění, vždyť děti jsou nejen vyloučeny z odborné komunikace dospělých o společnosti a povaze světa, v němž žijeme (Kolláriková, Pupala et al., 2001), ale byly a mnohdy stále jsou opomíjeny většinou společenských institucí včetně muzea. Obecně bývá mezi minoritní a majoritní kulturou určitá tenze, která může vyvolávat konflikty: a podobně někdy působí veřejný obraz dětství v médiích. O dětech se často hovoří jako o „problému“ (výchovné problémy dětí, týrání a zneužívání dětí, ekonomický propad rodin s dětmi, kriminalita dospívajících aj.), což se na druhou stranu vyvažuje různými idealizovanými obrazy dětství (celebrity s půvabnými mimiky, vytváření obrazu dětství jako idylického životního období).

Společnost se automaticky pojímá jako společenství dospělých a ztotožňuje se s pojmem dospělost. „Komunikácia dospelých je limitovaná optikou ich nadradenej pozície obmedzujúcej videnie detí ako ontologicky rovnocenných spoluaktérov skutočnosti. Spoločenské diskurzy sú hlavne „adultistické“ (t. j. sú vedené z pohľadu dospelých) – nedospelé dieťa ako ne-spolu-tvorca skutočnosti nemá v komunikácii dospelých o povahe sveta miesto.“ (Kolláriková, Pupala et al., 2001, s. 29)

Výrazem tohoto adultistického chápání společnosti a jejích institucí bylo i klasické muzeum, pro které děti nebyly a mnohdy stále nejsou plnohodnotnými návštěvníky, vždyť jsou ne-dospělými, ne-zralými. S takto ne-hotovými

jedinci se při přípravě expozic nepočítá, návštěva muzea je pro ně zbytečná, muzejní sbírky jsou pro děti nadbytečný luxus. Nejsou zkrátka plnohodnotnou návštěvnickou skupinou.²⁴ Děti byly poměrně dlouho chápány (a mnohdy stále jsou) jako nerovnocenní a nerovnoprávní jedinci, kteří se na vstup do společnosti teprve připravují. Do společnosti včetně muzea mohou vstupovat výhradně za pomoci dospělých a pod jejich dohledem (podrobněji Kolláriková, Pupala et al., 2001, s. 29).

Děti je však třeba chápat jinak: už dnes něčím jsou, mají vlastní životy, potřeby, přání, vlastní vidění světa. (Tamtéž) Tato změna v pohledu na dětství souvisí s pedocentrickými tendencemi 20. století (viz Ellen Keyová a její práce *Století dítěte*, 1900), které dětství doslova „objevilo“ a vzbudilo zájem nejen o psychologii dítěte, ale i o rodinné a širší sociální vlivy, které formují rysy osobnosti člověka v tomto raném období. Důsledkem zájmu o děti byly nejen reformní proudy pedagogiky a zájem badatelů o myšlení a projevy dítěte, ale i vznik nových institucí, které se primárně zaměřují právě na děti a snaží se pozitivně ovlivnit a formovat jejich osobnost a nabídnout jejich věku a potřebám odpovídající kulturní nabídku.

Takovou institucí je i dětské muzeum, kulturní instituce se širokým edukačním, sociálním a relaxačním potenciálem (Jůva, 2004), která vychází vstříc potřebám dětí a jejich vývojovým úkolům. Průkopníkem mezi dětskými muzei bylo Brooklyn Children's Museum, jehož vznik se datuje rokem 1899. Brooklyn Children's Museum bylo vůbec prvním muzeem na světě určeným výslovně pro děti a jeho úspěch inicioval postupně vznik dalších několika set dětských muzeí po celém světě, i když i dnes se největší počet těchto institucí nachází právě ve Spojených státech amerických.

Od počátku se toto konkrétní muzeum (jež plnilo i roli modelu pro ostatní) vyznačovalo využíváním „hands-on“ exponátů a inovativním vystavováním svých sbírek. Jeho specifikem byla orientace na předškolní a mladší školní

děti, které v té době patřily mezi nejvíce opomíjené návštěvnické skupiny. Od počátku bylo cílem dětského muzea připravovat vzdělávací a zábavné příležitosti a děti v expozici aktivizovat. Brooklynské muzeum i jeho následovníci přinášeli do muzejní prezentace mnoho inovací a dosahovali vynikajících výsledků v účinnosti jejich výstav.

Během našeho výzkumu jsme měli možnost navštívit několik podobných institucí v Evropě. Vzhledem k omezenému prostoru se zde zmíníme pouze o dvou příkladech. Jedná se o Dětské muzeum při Německém muzeu hygieny v Drážďanech a o Exploru, dětské muzeum v Římě. Na obou příkladech uvidíme v mnohém typická jak témata, tak způsoby jejich prezentace.

Tématem současné expozice Dětského muzea při Německém muzeu hygieny v Drážďanech je pět smyslů – sluch, zrak, hmat, čich a chuť, které jsou návštěvníkům prezentovány prostřednictvím interaktivních exponátů, her a experimentů. Dětské muzeum je zde pojato jako interaktivní prostor či herná, která doplňuje stálou expozici muzea (i ta ovšem obsahuje řadu interaktivních a didaktických prvků a je pro dětského návštěvníka dobře uzpůsobena). V dětském muzeu, které je určeno dětem ve věku 4 až 12 let, jsou rozmístěny interaktivní zóny, didaktické exponáty a dětem uzpůsobený mobiliář. Celková plocha tohoto dětského muzea je 500 m² a využívají ji jak rodiče s nejmenšími dětmi, tak i školní skupiny jako odpočinkový prostor, kde lze hravým způsobem relaxovat po návštěvě hlavní muzejní expozice. Děti zde však zároveň získávají řadu poznatků o fungování lidského těla a experimentují se smyslovými podněty a zrakovým, sluchovým i prostorovým vnímáním.

K dílčím tématům expozice patří smyslové klamy, barevné spektrum, vidění zvířat a hmyzu, zrakové orgány zvířat, frekvence a hlasitost zvuků, které slyší člověk a zvířata, komunikace ryb prostřednictvím elektřiny, příjemná vůně či odpuzující pach, pachy lidí a zvířat, čichové orgány zvířat, vnímání chutí, chuťové receptory, percepce prostřednictvím pokožky, vnímání materiálů, forem a teplot, teplo a chlad atd. Prostřednictvím experimentálních činností dostávají děti příležitost k rozpoznávání různých zvuků, pocíťování hlubokých zvukových vln ve vlastním těle, k vnímání a rozpoznávání vůní, rozlišování chutí, ověřování souvislosti mezi zrakem a hmatem v temné komoře.

Druhým příkladem úspěšného evropského dětského muzea může být Explora, *Museo dei Bambini* v Římě. Tato stálá muzejní instituce existuje od roku 2001 – jde o soukromý neziskový subjekt. Explora je důsledně zaměřena na děti, školy a rodiny, a přestože se nachází v centru města, nabízí velkorysý prostor včetně zelených ploch, které obklopují hlavní výstavní pavilon. Součástí Explory jsou i obvyklé „visitor friendly“ prvky, jako je re-

24 Nejlepším příkladem přezíravého nahlížení na děti v expozici, který jsme už sice citovali na jiném místě (Šobánková, 2012a), ale znovu ho alespoň pod čarou uvádíme, je symptomatický výrok A. Breitenbachera, kněze, historika a arcibiskupského archiváře, publikovaný v jeho knize *Dějiny arcibiskupské obrazárny v Kroměříži z roku 1925*: „Nemohu pomlčet o nešvaru, který zavládl v přítomnosti, že t. v květnu a červnu bývají do obrazárny voděny hotové karavany po 70–90 dětech z nejnižších škol. tříd, i tříkrát, čtyřikrát denně, a nescházejí ani občané, jimž cedítka ještě vykukuje vzadu. Jaký smysl a užitek má vodit 6–10leté děti dívat se na Rembrandty, Tiziany, Dycky atd., dosud jsem nevyzkoumal. Ale jedno vím jistě, že těch 300 dětí za den nanese plno prachu do galerie, že se ten prach zvíří a usedne jako zhoubný mor na obrazy, nákladně nakoupené a udržované.“ (Breitenbacher, 1925, s. 128)

staurace, kavárna, herní prvky pro děti v okolí muzea, knihkupectví, obchod a parkoviště pro návštěvníky.

V současnosti nabízí Explora dvě témata, váhy a míry a ekologické téma zaměřené na využití opotřebovaných pneumatik. V expozici s názvem *Váhy a míry* děti experimentují s různými měrnými jednotkami a s tím, jak je lidé používají. K tomuto tématu – nejmenším dětem poněkud vzdálenému – tvůrci přistoupili s co největší názorností. Děti se poměřují s jedním metrem, zkoušejí, jak těžký je jeden kilogram a stejnou hmotnost sledují na množství různého materiálu s odlišnou hustotou. Trasa výstavou je diferencovaná pro dvě různé věkové skupiny v celkovém rozmezí 3 až 10 let.

Expozice s názvem *PFU: druhý život* si klade otázku, jak využít odpadový materiál související s auty, skútry a dalšími typy vozidel. Výstava ukazuje, jak je možné jednu část tohoto odpadu, konkrétně pneumatiky, transformovat do něčeho, co může dále sloužit. Expozice děti seznamuje se zpracováním a konečným upotřebením pneumatik a ukazuje, proč je zvláštní zacházení s tímto druhem odpadů nezbytné. Prostřednictvím řady názorných exponátů a interaktivních stanovišť mohou děti lépe pochopit dopad naší činnosti na životní prostředí a pěstuje se v nich odpovědnost k životnímu prostředí.

Podobně jako jiná dětská muzea se i Explora věnuje pořádání různých edukačních programů a také speciálních seminářů pro učitele. Považuje se totiž nikoliv za zábavní centrum, ale především za vzdělávací instituci, komplementární k institucím tradičním. Vedle těchto dvou představených dětských muzeí existuje samozřejmě pestrá plejáda dalších. Řadu podobných institucí lze navštívit v Německu nebo Rakousku, velmi činné dětské muzeum působí v Bratislavě. Ucelené informace o fenoménu dětských muzeí naleznou zájemci v obsažné monografii V. Jůvy (2004, s. 9), který provedl detailní analýzu tohoto „inovativního hybridu mezi muzeem, školou a volnočasovou institucí“, podrobně objasnil předpoklady vzniku těchto institucí, jejich vývoj, typické rysy i vývojové tendence.

V České republice patří k průkopníkům tohoto typu muzejnictví *Dětské muzeum Moravského zemského muzea v Brně*, zastoupené svým výstavním projektem i v našem výzkumu. Vzniklo v roce 1992 jako součást oddělení EDUCO umístěného v Dietrichsteinském paláci na Zelném trhu v Brně; z tohoto oddělení se pak organizačně vyčlenilo v roce 1995. Pracovníci Dětského muzea, stejně jako Metodického centra muzejní pedagogiky, které rovněž přináleží k Moravskému zemskému muzeu v Brně, působí také jako konzultanti a v oboru muzejní pedagogika se významně angažují.

Co se týká tematického zaměření, je nejen v České republice, ale i v zahraničí většina dětských muzeí anebo dílčích expozic běžných muzeí zaměře-

ných na dětského návštěvníka orientována spíše na prezentaci témat z oblasti přírodních věd a techniky, méně na vědy společenské. Například dětská muzea umění, tedy muzea prezentující dětem výhradně oblast uměleckého pole, jsou výjimkou. Je to zajiště i proto, že typické rysy dětských expozic, jako je důsledná interaktivita a „hands-on“ exponáty, lze v případě sbírek klasického umění uplatnit obtížněji. Je proto potěšitelné, že podobná instituce existuje u nás v Praze. Je jí Galerie umění pro děti GUD, kterou jsme taktéž zahrnuli do našeho výzkumného šetření. Galerie sídlí v historickém domě Franze Kafky v Praze a svou činnost zahájila v roce 2012.

Jak je vidět i z výše uvedených příkladů, posláním dětských muzeí je obvykle široce chápáná akulturace a snaha povzbuzovat děti k poznávání světa. Dětská muzea mají významný socializační efekt, usilují o rozvoj komunikace dětí, jejich schopnosti fungovat ve společnosti druhých dětí i dospělých, vedou je ke vzájemnému porozumění a respektu. Směřují děti k hravému a činnostnímu zkoumání kultury, umění, vědy a životního prostředí.

Je pochopitelné, že jedním z rysů expozic dětských muzeí je důsledné uplatňování názornosti. Ať již je téma expozice jakékoliv (život zvířat, výtvarná kultura, tělo a smysly člověka, lidské profese atp.), hlavním principem je zde poznávání skrze hru a aktivní manipulaci s didaktickými „hands-on“ exponáty. Tvůrci expozic dětských muzeí důsledně zohledňují přirozené potřeby dětí, k nimž patří vedle potřeb biologických i potřeby psychické a sociální. Vzhledem k tomu, že fenomén dětských muzeí není u nás příliš rozvinut a na druhou stranu jsou někteří tvůrci běžných muzejních expozic neoprávněně přesvědčeni o tom, že i jejich výstavní projekt je určen dětem, připomeneme, které z potřeb to jsou. Zaměříme se postupně na:

- potřeby biologické,
- potřeby psychické,
- potřeby sociální.

V první řadě jde o potřeby biologické, které znamenají zejména nezbytnost dostatku potravy, tepla, čistoty, ochrany před negativními vlivy prostředí, potřebu adekvátní stimulace, optimální péče nebo potřebu dítěte zdravě se vyvíjet a dostatečně odpočívat (upraveno podle Dunovského a kol., 1999, s. 49–53). Klasické muzeum nejčastěji koliduje s potřebou dítěte podle vlastních individuálních potřeb jíst a pít nebo odpočívat. V zahraničí se tento problém běžně řeší dostatkem „visitor friendly“ prvků, tedy odpočinkových zón, posezení, restaurací s dětským jídlem nebo mikrovlnou troubou pro ohřev dětské stravy, koutkem pro kojení, zázemím na toaletách pro přebalování dětí, muzejním kočárkem pro pohyb v expozici s nejmenšími dětmi atd.

Dále jde o potřeby psychické, tedy o potřebu podnětného prostředí a smysluplnosti světa, kterou nejlépe naplňuje stabilní a pozitivně laděné rodinné prostředí. V něm se také posiluje žádoucí chování dítěte a naplňuje související potřeba jistoty, již naplňuje citový vztah dítěte k matce a dalším dospělým, potřeba vědomí vlastní identity, ovlivněná přijetím dítěte ze strany ostatních dospělých osob i vrstevníků. K psychickým potřebám náleží i potřeba otevřené budoucnosti, resp. životní perspektivy. (Dunovský a kol., 1999)

Je vidět, že muzeum může za určitých podmínek velmi vhodně naplňovat zmíněnou potřebu stimulujícího prostředí a smysluplnosti světa a pobyt v jiném než domácím prostředí může přispívat k rozvoji žádoucího společenského chování dítěte. Obraz lidské kultury, který muzeum podává, může dítěti ukazovat zajímavé životní možnosti i napomáhat v utváření osobní identity. Klasické muzejní prostředí však může na druhou stranu narušovat jistotu dítěte a neznámý prostor může v dítěti vyvolávat obavy či strach. Negativní reakce na přirozené projevy dítěte (obvykle ze strany dozoru expozic), k nimž patří vyšší hlasitost nebo zvýšená pohyblivost, mohou návštěvu muzea zcela „pohřbit“, protože pojem *muzeum* si dítě bude do budoucna spojovat s nepřijetím, nepříjemnými pocity, nejistotou.

Do třetice zmíníme ještě poslední skupinu potřeb, potřeby sociální. Sem zahrnujeme potřebu lásky a bezpečí, potřebu bezpodmínečného přijetí dítěte, potřebu identifikovat se s nějakou vztahovou osobou nebo vzorem, potřebu rozvíjet svůj potenciál a dostávat dostatek příležitostí pro trénink překonávání obtíží. Patří sem rovněž potřeba zdravého životního stylu, který si člověk osvojuje právě díky návykům získaným v raném dětství. (Dunovský a kol., 1999)

Je zřejmé, že mnohé z těchto potřeb může naplnit pouze rodinné prostředí, jiné se však naplňují v širším sociálním styku, ideálně v bezpečném, přátelském a stimulujícím prostředí. Takovým prostředím může být i vhodně koncipované muzeum, které pomocí svých expozic a vzdělávacích programů může dobře odpovídat na potřebu stimulace, podnětů i identifikace. Muzejní expozice ukazuje dětem i dospělým smysluplnost světa, nabízí srozumitelný obraz vlastní kultury, čímž pomáhá naplňovat potřebu vědomí vlastní osobní i kulturní identity. Návštěva muzea může posilovat včleňování dítěte do kultury a jeho vstup do „velké“ společnosti dospělých. Může ukazovat dítěti cestu, jak ovlivňovat budoucnost svou i ostatních lidí.

Kromě potřeb, z nichž mnohé mají i dospělí lidé, se dětství vyznačuje i určitými osobitými projevy, které se v mnoha směrech neslučují s klasickým fungováním muzejní expozice, kam lidé chodí mlčky pozorovat exponáty ve vitrinách a číst popisky a další doprovodné texty. Pomineme-li počáteční období, v němž je dítě zcela odkázáno na péči dospělých, a přejdeme-li

k období předškolnímu a mladšímu školnímu (na něž se zaměřuje většina dětských muzeí), zjistíme, že klasická muzejní expozice může být pro dítě prostředím vyložene nevhodným. Pokud tomu tak v případě konkrétních muzeí stále je, je nutné na tento nevyhovující stav upozorňovat a vhodnými způsoby a intervencemi muzea motivovat k větší vstřícnosti. Vždyť jde o veřejné instituce, které mají být určeny všem včetně dětí.

S ohledem na specifika psychiky dětí a jejich přirozené potřeby a projevy se muzea ve snaze vyjít dětem vstříc mohou vydat v zásadě dvojí cestou. Buď své expozice částečně uzpůsobit dětem (např. vytvořením dětské trasy se speciálními exponáty a doplňky), anebo vytvářet speciální expozice přímo a primárně pro děti. Takové expozice pak tolerují projevy dětí, zohledňují stupeň jejich vývoje a snaží se vycházet vstříc vývojovým cílům tohoto období. Připomeňme, že v tomto věku děti touží po společnosti druhých dětí, takže je vhodné pojímat expozici nejen jako prezentaci tématu, ale také jako prostor pro setkávání a společné aktivity dětí. Důležitost tohoto socializačního aspektu potvrzuje řada odborníků, včetně Matějčka (2000, s. 48), který velmi výstižně charakterizuje předškolní období touhou po spolupráci a růstem mnoha pro-sociálních vlastností (družnosti, solidarity, obětavosti, tolerance, soucitu, soustrasti aj.). Je to období vytváření přátelských vztahů a je žádoucí umožnit dětem, aby pobývaly ve společnosti vrstevníků, aby se společně radovaly, dováděly nebo dělaly legraci. (Tamtéž) Podobnou atmosféru radosti, veselí a činného poznávání lze zaznamenat ve většině dětských muzeí a tento nepopíratelný socializační efekt je tak jedním ze silných argumentů pro podporu těchto institucí.

Vstříc daným potřebám vychází tradičně mateřská škola, ale i další prostředí včetně dětského muzea a plní tak i další pozitivní funkci, kterou nelze nezmínit: tato kolektivní vzdělávací nebo kulturní zařízení mohou vyrovnávat případný negativní vliv rodiny, protože dítě zde může trávit čas v citově příznivém prostředí, relaxovat a vytvářet si vztah k dalším osobám. Největší měrou to sice platí právě pro mateřské školy, ale i dětské muzeum může dětem ukazovat společenské normy (vždyť jde o období konformity, kdy dítě touží dělat to, co ostatní, a co je společensky žádoucí), děti si zde osvojují potřebné návyky a dovednosti (od slušného chování přes hygienu až k zacházení s didaktickými hračkami nebo materiálem). Pobyt mimo rodinu a návštěvy nových míst včetně muzeí napomáhají psychickému otužování dítěte a někdy mohou mít dokonce terapeutický účinek.

Instituce zaměřená na předškolní a mladší školní děti staví na tom, že základní činností je pro děti spontánní hra nebo hra motivovaná dospělým člověkem. Za tímto účelem mají v dětských muzeích hlavní prostor didactic-

ké hračky, resp. exponáty, a různé aktivní zóny. Muzejní expozice zaměřená na děti stimuluje kromě rozvoje sociálních schopností také rozvoj rozumového i citového vývoje dětí, rozvoj jejich řeči, volných a osobnostních vlastností. Expoziční prvky se často zaměřují na základní poznatky o světě lidí, kultury, přírody i techniky, konkrétně např. poznávání tvarů a barev, vnímání prostoru (vzdálenosti, hloubka, výška, šířka, míry) a času, poznávání lidského těla, představitelů živé i neživé přírody atd.

Je jasné, že důsledná aplikace všech výše zmíněných tezí vede k vytvoření zcela nového typu muzejní expozice, než jsou expozice určené dospělým. Dětské expozice jsou natolik jiné, že mnozí odborníci vyslovují pochybnost, zda se stále ještě jedná o instituce **muzejní**, nebo spíše o dětské herny, resp. mateřská centra. Obecným, bazálním úkolem muzeí je podávat lidem srozumitelný obraz světa, ve kterém žijeme. Stejný úkol plní i dětská muzea, ať už je role muzeálí v jejich expozicích jakákoliv.

Nikde také není řečeno, že všechna muzea se mají vydávat cestou skutečně důsledné aplikace principů, jimiž se vyznačují dětská muzea. Již jsme připomněli, že vyjít vstříc dětskému návštěvníkovi lze i částečným uzpůsobením běžných expozic, vytvářením dětských tras se speciálními exponáty a doplňky, umístěním aktivizačních zón a heren do prostor muzea. Metodicky velmi inspirativní jsou v tomto směru aktivity lektorského oddělení Národní galerie v Praze, o nichž podrobně referuje O. Bystřický (2014). Koncepty jejich studií, tedy prostor s nabídkou různých typů tvůrčích aktivit, jsou de facto aplikací všech výše zmíněných rysů dětských muzeí do praxe a existovat by mohly i relativně samostatně pod názvem dětské muzeum umění. Na koncepci zmíněných studií k výstavám moderního umění je zajímavé, že doplňují kurátorskou koncepci výstavy a nejde tedy o nabídku libovolných tvůrčích aktivit. Hra je zde nástrojem k pochopení prezentovaných děl a tvůrčích principů, které prezentovaní umělci uplatnili.

Naše současná muzejní kultura nabízí i řadu dalších inspirativních příkladů práce s dětským návštěvníkem a zohlednění jeho specifik v běžných expozicích. Tzv. „dětská linka“ se tak pomalu stává standardem, a to zvláště ve vlastivědných muzeích. Praxe nabízí řadu úspěšných příkladů, o nichž se zde již kvůli nedostatku prostoru nelze zmínit. S některými se může čtenář seznámit díky našim případovým studiím (viz zejména výstavní projekt *Dobrodružná Afrika očima cestovatelů* Dětského muzea při Moravském zemském muzeu, expozice *Husité* Husitského muzea v Táboře, výstava *Meopta 80 / Historie optického průmyslu v Přerově* Muzea Komenského v Přerově, výstava *Ve stínu Olympu* Národního muzea v Praze nebo expozice *Příroda Olomouckého kraje* Vlastivědného muzea v Olomouci).



Obr. 116 a 117 Nahoře Explora, Museo dei Bambini v Římě, 2014; dole dětské muzeum v Deutsches Hygiene-Museum v Drážďanech, 2012 (foto Petra Šobánková)



Obr. 118 a 119 Dětské muzeum v Deutsches Hygiene-Museum v Drážďanech
(foto Petra Šobáňová, 2012)

Obr. 120 a 121 Dětské muzeum SNM v Bratislavě (foto Petra Šobáňová, 2012)

Koncept dětských muzeí a ohled klasických muzeí na dětského návštěvníka je tak výrazem nového muzeologického myšlení a reakcí na nové společenské impulsy. Muzeum se tak stává i pro nejmenší děti místem, kde lze získat elementární představu o světě a o jeho rozmanitosti. Místem, kde se lze ptát a nacházet odpovědi, prostorem, kde je možné projevit se a zaměstnávat přirozeným dětským způsobem.

7.4 Science center

Jedním ze zajímavých plodů 20. století jsou i science centra, která se po roce 2000 s úspěchem začala rozvíjet i v České republice. I tento typ muzejní instituce představuje jiný způsob muzeologického myšlení a odlišnou filozofii, která s sebou nese specifický způsob prezentace. Cílem science center je popularizace vědy a techniky; tento nový typ vzdělávacího zařízení je v mnohém blízký výše představeným dětským muzeím. Specifikem science center (která bychom mohli v některých případech i vřadit pod dětská muzea, a naopak) je orientace na vědu a techniku a případné napojení na univerzity a vědecké instituty, které se často prostřednictvím science center podílejí na popularizaci svých oborů.

Stránský dává vznik science center do souvislosti s vývojem vědy a techniky (Stránský, 2005, s. 82), my k tomu dodáváme, že podobně jako u ostatních typů institucí prezentovaných v této kapitole (zejména dětských muzeí a archeoparků) jde v případě vědeckých center o aplikaci nového způsobu muzeologického myšlení, snahy o účinnější oslovení návštěvníků a uplatnění efektivnějších způsobů prezentace, zejména důsledné aplikace interaktivity a „hands-on“ exponátů.

K prvenství mezi světovými science centry se hrdě hlásí centrum *Urania Berlin* (založeno bylo již v roce 1888; dnes již expozice nenabízí) nebo *Palais de la Découverte* v Paříži (tedy *Palác objevů* z 30. let 20. století). Skutečný rozmach zažil tento typ instituce v 60. a 70. letech 20. století, kdy vznikla velká centra na americkém kontinentě: v San Franciscu (*Exploratorium*), kanadském Ontariu (*Ontario Science Centre* v Torontu) a dalších městech.

V některých případech je science center více střediskem zábavného a neformálního vzdělávání než muzeem. Dá se proto říci, že jde o instituci stojící na pomezí vzdělávacího zařízení a muzejní instituce. Jednoduchým rozlišovacím znamením může být uplatnění muzeálií v expozici. Existují science centra, která je uplatňují (zvláště když vznikla v blízkosti nějaké tradiční instituce nebo průmyslového podniku, jehož historii mohou v části expozi-

ce dokumentovat pomocí autentických dokladů), jiná nikoliv. Taková centra místo sbírek muzejní povahy prezentují pouze didaktické exponáty či modely a podle klasických definicí muzea pak náležejí již za hranici muzejnictví.

To konstatuje i Waidacher (1999) o výstavách, které neukazují žádné autentické předměty (muzeálie), nýbrž exponáty, jež je možné používat, spotřebovat a nahradit novými – což je v ostrém protikladu ke klasickým muzejním institucím, jež mají za úkol exponáty po dobu jejich dočasného vystavení úzkostlivě ochraňovat. I když je hledání rozdílů mezi science centrem a klasickou muzejní prezentací poučné, podobně jako u dětských muzeí nelze tento typ instituce jednoduše odmítnout jako „nemuzejní“. Science centra se vyvinula v souvislosti s muzejní kulturou (a mnohá „kamenná“ muzea ostatně sama zřizují herny navlas podobné science centrům) a sdílejí s klasickým muzeem shodný cíl: stát se místem, kde lze získat představu o světě, jeho zákonitostech a rozmanitosti. Místem, kde lze klást otázky a hledat odpovědi, které se zde týkají přírodních věd, techniky a její historie. Science centrum se často zaměřuje i na prezentaci a objasňování přírodních zákonů, matematických zákonitostí a principů nebo různých fyzikálních či chemických jevů.

Z opačné strany je podstatné, že science centrum není tradiční vzdělávací institucí podobnou škole. Více než s klasickými edukačními metodami se zde setkáváme s tzv. edutainmentovými aktivitami, tedy aktivitami na pomezí zábavy a vzdělávání, které se nabízejí návštěvníkům všech věkových kategorií. Expozice science center jsou do důsledku interaktivní a převaha exponátů je navržena tak, aby s nimi bylo možné manipulovat a aby hrou, zajímavou formou demonstrovala určitý jev. Návštěvníci se zde sami učí hrou a vlastní samostatnou činností, anebo se účastní programů vedených edukátory. Zajímavým současným jevem jsou vzdělávací a zároveň zábavné aktivity, které podobná muzea často připravují pro své on-line návštěvníky (podrobněji Šobánková, 2012a). U nás se stal prvním science centrem liberecký iQpark, zpřístupněný v roce 2007. O rok později započalo své působení plzeňské science centrum Techmania.

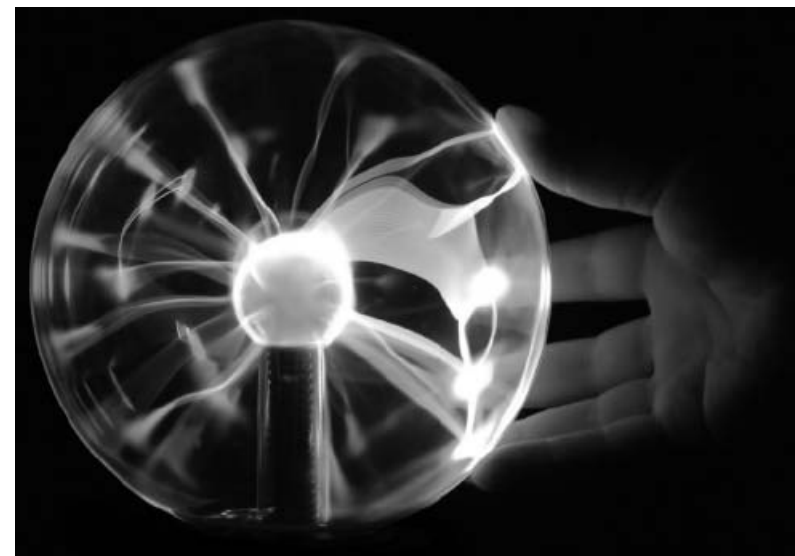
Techmania Science Center se svým konceptem i expozicemi zaměřuje na technické a přírodovědné obory. V roce 2013 nabízelo čtyři velké expozice: *Edutorium* (téma základních fyzikálních jevů, na šedesát interaktivních exponátů), *Přijď na to* (interaktivní kolekce hlavolamů a vědeckých hraček), *Top Secret* (expozice tematizující kriminalistiku) a expozici *Škoda*, zachycující historii Škodových závodů a prezentující řadu technických unikátů (historický trolejbus Škoda 3Tr3 nebo elektrickou lokomotivu Škoda 2Elo). V letech 2012 až 2014 prošlo centrum procesem zásadního rozšíření a tvůrci zde vybudovali moderní 3D planetárium s expozicí *Vesmír*. Zrekonstruovaly

se dosud nevyužité prostory budovy a došlo k trojnásobnému zvětšení již tak velkorysých výstavních ploch. (Lobotka, Moravec, 2013) Pracovníci centra připravili osm nových interaktivních expozic, které dále představíme v samostatné případové studii.

Novým českým science centrem je i iQLANDIA (vybudované v návaznosti na liberecký iQpark a v jeho sousedství), které bylo otevřeno v březnu 2014. Také toto centrum se snaží o popularizaci přírodovědných a technických oborů. Expozice centra se rozkládají na 10 000 m², ve čtyřech podlažích v celkem deseti sálech. Na této ploše je umístěno na 400 interaktivních exponátů rozmístěných tematicky do expozic na téma člověk, geologie, geografie, živly, vodní svět, věda v domě a sexuální výchova. I zde se nachází moderní 3D planetárium a v celém objektu se využívají nejnovější technologie, jako jsou interaktivní projekce nebo holografie. Ikonickým exponátem je humanoidní robot Thespian. Podrobnější popis metod, kterými v iQLANDII objasňují podstatu fyzikálních a přírodních jevů, lze najít v samostatné případové studii, protože i expozice tohoto centra jsme zahrnuli do našeho výzkumného vzorku.

V době dopisování naší knihy bylo otevřeno velkolepé science centrum také v Ostravě. Jde o *Svět techniky: Science and Technology Center*, který se nachází ve Vítkovicích – ve čtvrti Dolní oblast, v budově podle návrhu architekta Josefa Pleskota. Tento fakt zmiňujeme zvláště proto, že jde o mimořádnou stavbu, za jejíž návrh Pleskot získal cenu Architekt roku. K výjimečnosti stavby přispívá mimo jiné to, že se nachází v původním prostředí těžby uhlí, výroby koksu, surového železa i špičkové strojírenské výroby. Obří zrcadlo tvořící fasádu má tak symbolický význam – jednak odráží autentické industriální okolí a jednak nabízí vstup „za zrcadlo“. V prostoru „za zrcadlem“ se na ploše 10 000 m² nacházejí expozice nazvané *Dětský svět*, *Svět vědy a objevů*, *Svět civilizace* a *Svět přírody*. I zde se kromě množství interaktivních exponátů nabízí 3D projekce. *Svět techniky* byl veřejnosti otevřen v září roku 2014. Nová science centra se dokončují také v Olomouci (*Pevnost poznání*), v Brně (*VIDA science centrum*) a dalších městech.

Na závěr podkapitoly uvedme snad jen jediné: jmenovaná science centra považujeme za zajímavý, nejvíce invenční a inspirativní projev současné muzejní kultury a zároveň je považujeme za projev současných, dříve nedostupných možností vzdělávání. V tomto směru představují tato centra aplikaci současných poznatků o poznávacích procesech a sama praxe zajisté také ukáže jejich účinnost. Velkorysé, moderně vybavené expozice science center by nemohly vzniknout bez finanční podpory státu, resp. Evropské unie, bez podpory, která je dnes z více důvodů směřována právě do vzdělávání v oblasti



Obr. 122 Plazmová lampa, příklad exponátu science centra, foto Diliff 2005

přírodovědných a technických oborů.²⁵ Jde o značné investice, které zajistí přinesou kýžený efekt, a považujeme je proto za investici smysluplnou a potřebnou. Chceme však upozornit na to, že podobnou podporu si zaslouží i obory společenské, resp. humanitní. Bez ní nelze očekávat, že obdobně velkorysé a invenční expozice vzniknou na téma historie, umění, psychologie, sociologie, archeologie, etnografie, antropologie nebo religionistiky. Nezasluhují si podporu i tyto obory?

²⁵ Jde mimo jiné o snahu reagovat na klesající zájem mladých lidí studovat technické a přírodovědné obory, o aplikaci zahraničních zkušeností se zvyšováním atraktivity těchto oborů pro děti a mládež a samozřejmě také o ekonomické zájmy státu, který si tímto způsobem vychovává „lidské zdroje pro inovační procesy“ (viz *Národní inovační politika*, 2005), díky nimž může v budoucnu zvýšit svoji konkurenceschopnost.

7.5 Mobilní muzeum

S 20. stoletím je spojena řada aktivit, které ukazují možnosti, jak se muzeum může přiblížit i těm, kteří si k němu dosud z nejrůznějších důvodů nenašli cestu. K oslovení a získání nových návštěvníků a vůbec k popularizaci muzejních institucí nebo určitého tématu lze připravovat i speciální projekty, jako např. zapojení muzejních autobusů nebo pořádání mobilních výstav, které známe především ze zahraničí.

Muzejní autobusy se u nás, v Polsku nebo dalších zemích Evropy objevovaly již na přelomu 40. a 50. let; tento koncept byl však na našem kontinentě programově opuštěn – zřejmě proto, že síť muzeí zde byla dostatečně hustá, a také proto, že mobilnost je obvykle spojena – kromě řady výhod – s nižší kvalitou muzejní prezentace (formalisticky a zjednodušujícím způsobem se prezentují méně významné exponáty, výstavy mají nižší úroveň architektonického řešení aj.).²⁶ Zcela odlišná situace ve společnosti a muzejní kultuře však panovala v jiných oblastech světa. Právě proto byla otázka mobilních muzeí diskutována i na známé konferenci v Santiagu de Chile (1972), a to v souvislosti s dílčími tématy *Muzeum a společenské a kulturní problémy dané oblasti* a *Muzeum a vědecko-technologický vývoj*. První z témat se zde diskutovalo v kontextu neutěšené situace v zemědělských oblastech Latinské Ameriky. Mobilní muzeum bylo označeno za vhodný prostředek řešení tamějších problémů a nástroj podpory nutných společenských změn. Pracovníci muzeí byli vyzváni k tomu, aby usilovali o rozšíření mobilních muzeí, díky nimž bude možné oslovit členy i těch nejvzdálenějších komunit.

Mezi doporučené formy realizace muzejní výstavy tak patřila jednak malá místní muzea a jednak právě mobilní výstavy vytvořené městskými muzei, které k lidem doputují např. muzeobusem (*the museobus*), lodí (plovoucí výstava; *the exhibition boat*) nebo „kulturním vlakem“ (*the culture train*). Vytváření mobilních výstav označili delegáti za nejlepší cestu také pro osvětu v oblasti vědecko-technického rozvoje. (Guido, 1973)

Koncept mobilních muzeí se od té doby rozvinul do mnoha různých konkrétních forem, a to zejména v oblastech, kde není síť muzejních nebo vzdělávacích a kulturních institucí tak hustá jako v Evropě. Kromě jižní Ameriky jde také o Ameriku severní a další oblasti světa. Dostupnost muzea je však relativním pojmem, a tak se připravují mobilní muzea pro obyvatele stovky kilometrů odlehlých oblastí, ale i mobilní muzea pro obyvatele periferií velkoměst.

Mobilní muzea představují zajímavou možnost, jak oslovit více lidí relativně prostým způsobem – přesto však v našem prostředí nejsou (až na ojedinělé projekty) příliš využívána. Oproti tomu v USA existuje několik desítek úspěšných mobilních muzeí, která vznikla z přebudovaných přívěsů, autobusů či kamionů a která tematicky zahrnují nejrůznější oblasti – od přírodních věd, společenských věd, problematiky menšin až k umění. Úspěšným je např. mobilní muzeum Amerického muzea přírodní historie (American Museum of Natural History v New Yorku), které připravilo speciální autobus zaměřený na prezentování přírodních věd. Tento projekt byl reakcí na fakt, že mimo centrum města existuje řada izolovaných oblastí, jejichž obyvatelé muzea nenavštěvují. Naplánovat muzejní návštěvu je pro tyto obyvatele náročné jak kvůli vzdálenosti a časové náročnosti, tak i kvůli dopravním problémům, které provázejí život v této rušné metropoli.

Zajímavým projektem mobilního muzea příznačným pro americké prostředí je i *Black History 101 Mobile Museum* (<http://www.blackhistory101mobilemuseum.com/>). Cílem projektu bylo seznámit návštěvníky s kulturou Afroameričanů a prezentovat jejich kulturní specifika a úspěchy osobností, jimiž obohacují společnost. Časově pokrývala expozice období otroctví až po současnost (prezentoval se zde např. i současný hudební styl hip hop). Mobilita v tomto případě znamenala, že „muzeum“ putovalo z místa na místo a z muzeologického hlediska poměrně primitivními prostředky prezentovalo dané téma. Přestože se skromná expozice tohoto mobilního muzea nemůže rovnat profesionálním expozicím velkých, „kamenných“ muzeí, díky entuziasmu svých tvůrců zasáhla svým sdělením širokou skupinu návštěvníků. A to je také cílem všech těchto projektů.

Tvůrci podobných expozic jsou přesvědčeni, že neexistuje lepší způsob, jak uskutečnit své poslání, než doslova přijet přímo ke svým návštěvníkům. Podobně jako u ekomuzeí nejde o to vyrovnat se kvalitou expozic kamenným muzeím, jako spíše o to, reagovat na současné problémy lidí, vycházet z jejich potřeb a intervenovat do společnosti. Někdy jsou mobilní výstavy angažovaným společenským nebo politickým gestem a tento způsob intervence do veřejného prostoru se bude jistě využívat i nadále – je to rychlý, flexibilní způsob, který oslovuje širokou skupinu lidí. Tvůrci navíc nemusejí platit drahý výstavní prostor a jeho provoz.

Angažovaný charakter měla např. nedávná pojízdná výstava na protest proti zadržení Pussy Riot, vzdělávací poslání má pojízdná výstava o zpracování a recyklaci odpadů s názvem *Tonda Obal na cestách*, s níž objíždí školy společnost EKO-KOM. Další podobných příkladů bychom mohli jmenovat mnoho. Výstavy se mohou umísťovat i do hromadné městské dopravy,

²⁶ Za doplnění údaje o tomto kontextu mobilních muzeí v Evropě děkuji oponentovi Janu Dolákovi.

jak o tom svědčí příklady z Prahy (projekt *Poezie pro cestující* realizovaný v metru), z Olomouce (projekt *Galerie dé*, pojízdná galerie na tramvajových kolejích vzniklá ze spolupráce ARTnative a Dopravního podniku města Olomouce) nebo z Brna (pojízdná výstava v galerijní tramvaji *Po cestách vlasti v Brně*). I podobných příkladů lze najít velké množství.

Mobilní muzeum nebo galerie tak nemusí mít pouze podobu speciálně upraveného dopravního prostředku určeného výhradně pro výstavní účely, ale může se jím stát i běžný prostředek hromadné dopravy, jako tramvaj, autobus nebo vlak, který i s vystavenými materiály dál funguje běžným způsobem.

Nejznámější z vlakových výstav je zřejmě pojízdná výstava na památku dětských obětí války, která vznikla v Německu. Jde o výstavu s názvem *Vlak vzpomínek*, která od svého vzniku v roce 2007 oslovila již na 240 tisíc návštěvníků. (Spáčil, [2014]) Tvůrci výstavy připomínají osudy více než 12 tisíc dětí a mladistvých, kteří byli z rasových důvodů deportováni z Německa. Vlak jako výmluvné memento projíždí německými a polskými městy a připomíná tak památku těchto obětí. Mobilní forma výstavy zde má nejen efekt většího dosahu, ale zároveň i symbolickou úlohu.

Aktivní jsou v tomto směru i České dráhy, které zrealizovaly již několik výstavních projektů ve spolupráci s *Leica Gallery Prague*. Připomeňme jejich mobilní výstavy fotografií *Sebastião Salgado / Workers* (2005), *Antonín Kratochvíl / Persona* (2006) nebo *Wim a Donata Wenders* (2007). Zmíněné výstavy fotografií významných umělců putující ve vlakové galerii po nádražích České a Slovenské republiky zhlédly desítky tisíc návštěvníků. (Leica Gallery Prague, [2014])

Z výše uvedených příkladů je zřejmé, že i tento projev muzejní kultury může mít nejen rozličné formy, ale i různou kvalitu. Zatímco některé jsou aktivitou jednotlivců a mají kvalitu diskutabilní, jiné jsou sofistikované, mají vysokou úroveň výtvarného zpracování a vytěžují z této alternativní formy vystavování maximum. Některé z daných počinů se zřejmě nevyhnou kritice ze strany zastánců vysoké kvality muzejní prezentace a odborné činnosti muzea, jiné z mobilních výstav běžné standardy dokonce převyšují a přidávají k nim benefit masové návštěvnosti.

My se domníváme, že prezentované příklady nových, netradičních podob muzejní kultury přinášejí užitečnou jinakost, která může stávající, často zakonzervované a lidem vzdálené muzejní instituce inspirovat a posunout. Přinášejí-li muzejní expozice – byť vytvořená laiky a obsahující řadu nedostatků – komunitě návštěvníků užitek, jde o zásluhou aktivitu, která „vysokou“ muzejní kulturu nemůže ohrozit. Naopak připomeňme de Varineův (1993) odhalující výrok, že mnohá „kamenná“ muzea službu společnosti



Obr. 123 a 124 Vlak vzpomínek (foto Arne List, 2008)

pouze předstírají a ve skutečnosti je lidé nepotřebují. Lze jen souhlasit, že taková muzea patří minulosti. Hledání nových forem a způsobů je nezbytné, a přestože toto hledání s sebou může nést omyly a vybočení ze zavedených zvyklostí, nic hodnotného bez tohoto úsilí nemůže vzniknout.

7.6 Muzeum jako komerční podnik

Muzejní kultura se vždy proměňovala v kontextu celého společenského a kulturního vývoje, a jak jsme ukázali v kapitole *Kritika dosavadního zaměření muzea a vznik nových přístupů k tvorbě expozic*, byla vždy poplatná své době. Jedním z charakteristických rysů současnosti je podle mnoha autorů i běžné zkušenosti lidí žijících v západních společnostech všeobecná komercializace a uplatňování tržních principů ve všech oblastech společenského života. Neoliberální názory a pravidla tržní společnosti se uplatňují ve vzdělávání, v kultuře, umění i v muzeích. Současná společnost se často označuje za konzumní nebo dokonce hyperkonzumní, a jak s nadsázkou a ironií říká Liessmann (2012), konzumerismus je dnes naším hlavním životním úkolem – vedle práce, kterou ovšem vykonáváme jen proto, abychom mohli konzumovat. Žijeme ve věku „zážitkové kultury“, která je spektakulární, masová, povrchní, neoddělitelně spojená s ekonomickými aspekty. Umění a kultura kapitulovaly „před nestoudnými požadavky ekonomiky a excesy masového vkusu“. (Liessmann, 2012, s. 77) Komerce se propojuje se vším a bylo by omylem se domnívat, že umění nebo muzejní kultura jí zůstanou nedotčeny.

Lipovetsky vnímá rozšíření konzumu a s ním spojených hodnot jako předpoklad proměny moderní doby v dobu postmoderní a časově tuto proměnu zasazuje do druhé poloviny 20. století, kdy (masový) konzum přestal být věcí pouze jedné privilegované vrstvy a rozšířil se napříč společností. (Charles, 2013, s. 22 a 23) Započala se tím éra, v níž se lidé (nyní již individua, a nikoliv bezejmenné součástky tradičních společností), osvobození od tradičních norem, orientují výhradně na přítomnost a přijímají všeobecný diktát módy, která jako určující princip postupně ovlivňuje podstatu společnosti, výroby, konzumu i činnost kulturních institucí. (Tamtéž)

„Svět konzumu, volného času a zábavy a nyní také informačních technologií vytvořil širokou nabídku způsobů života“ (Lipovetsky, 2013, s. 91), takže aktivity, životní rytmus a individuální životní dráhy lidí už zdaleka nejsou synchronizované a zájmy lidí i jejich potřeby se silně individualizovaly. Obyvatele současného západního světa, které Lipovetsky (2013, s.

25) nazývá hypernarcistickými jedinci, spojuje snad jedině to, že vyhledávají slast a citový prožitek, vlastní potěšení a více či méně dobrovolně podléhají módě, svůdnosti a přitažlivosti nejrůznějších výrobků, služeb i mediální a kulturní nabídky.

Otázka zní, jak si v této době vedou muzea a zda mohou obstát, aniž by vůči potenciálním návštěvníkům používala všeobecně uplatňované mechanismy svádění a podbízivosti: permanentní nabídku novinek a individuálního výběru, princip samoobsluhy, nabídku lepšího pocitu ze života i ze sebe samého, humor, rozptýlení, erotiku, zábavu a další, o nichž se Lipovetsky rozepisuje podrobněji (2013, s. 66). Faktem totiž je, že lidé jsou na tyto mechanismy uvyklí a bez nich si sebelepší nabídky nepovšimnou a nezareagují na ni.

Zdá se, že dnes nelze nesvádět, a proto se také nebývalou měrou rozvíjí dnes nezbytný management muzeí i dalších kulturních institucí, který se mimo jiné zaměřuje na analýzu vnějších podmínek i „klienta“ a vytváří na jejím základě sofistikované strategie, jak tohoto stále náročnějšího klienta účinně oslovit. Zároveň ale není možné zapomínat, že úkolem muzeí není bavit a obstát jako ekonomicky soběstačný subjekt, nýbrž přispívat ke kulturní kontinuitě, kritickému myšlení a samostatnému úsudku lidí o historii i současnosti. A to jde přímo proti principu komercializace, která nejen muzea, ale i ostatní kulturní subjekty včetně všech typů médií tlačí k rezignaci na hloubku úvah a k potlačování přemýšlení na úkor nabídky emocionálně sice silných, ale prchavých prožitků. Dnešní lidé, hyperkonzumenti, sice hledají ukojení a intenzivní prožitky, ale za jakých okolností a v jaké podobě je mohou a mají nacházet v muzeích?

V odpovědích na tuto otázku nejsou muzea jednotná, takže všeobecný konzumerismus se na muzejní kultuře podepisuje různou měrou a odlišnými způsoby. Někdy se uplatňuje pouze v reklamních strategiích a způsobech oslovování návštěvníků, jindy takřkajíc zevnitř, kdy muzea sama vycházejí konzumerismu návštěvníků vstříc typem své nabídky, která se více či méně přibližuje spektakulární a povrchní populární kultuře. S konzumerismem je však spojen i spontánní vznik soukromých, (polo)komerčně orientovaných muzeí nebo výstavních kvazimuzejních aktivit ryze komerčních subjektů, jako jsou příkladně obchodní centra. Vzniká tak nový typ muzejní, někdy pouze výstavní instituce, kterým je muzeum jako komerční podnik. Muzeem je v případě, že spravuje sbírky muzejní povahy, tyto sbírky však mají oproti sbírkám klasických muzeí vždy divácky atraktivní charakter, často orientovaný na populární kulturu (např. rekvizity ze slavných filmů, voskové figuríny celebrit a jejich osobní předměty apod.).

Příkladů můžeme najít celou řadu²⁷ a ani v tomto případě nevyslovíme zjednodušující hodnotící stanovisko. Kromě vyložení komerčních a obvykle velmi povrchních expozic i tento segment muzejní kultury občas vyprodukuje zajímavý výsledek. Rovněž tento typ aktivit svým dílem ovlivňuje muzejní kulturu jako celek a může jí poskytnout i přínosné podněty.

Jak se popsaný stav dotýká našich tradičních muzeí? Po roce 1989 měla naše muzea zajištěnu sice bídnu, nedostatečnou a rozvoj neumožňující, ale stálou a jistou finanční podporu. I ta však mnohde přestala být samozřejmostí a zřizovatelé se ptají, zda má financování muzeí nějaký smysl a efekt. Více se sleduje návštěvnost a v konkurenci s ostatními médii a nabídkou volnočasových aktivit musejí muzea dělat něco, nač nebyla zvyklá: bojovat o návštěvníka, hledat účinné způsoby jeho oslovení. V této situaci se některá muzea zaměřila na oslovování sponzorů a realizovala vhodnější i méně vhodnou spolupráci s komerčními subjekty. Někdy začala pořádat akce za hranicí vkusu a zcela mimo poslání muzejní instituce. Podařily se však i „úder na hlavičku“, jako v případě festivalu muzejních nocí, který je divácky velmi úspěšný a zároveň ukazuje, že návštěvníky lze oslovit v masovém měřítku, aniž by se slevilo ze základů, na nichž muzejní kultura spočívá – nabízet interakci s hodnotnými doklady minulosti, být nástrojem kulturní kontinuity a edukačním médiem.

Objevují se však i méně podařené příklady toho, jak se muzea vyrovnávají s atakou a konkurencí populárního, ba pokleslého zábavního průmyslu. Jeho působení může v konkrétních případech velmi negativně ovlivňovat kvalitu muzejní práce (např. tvorbu expozic), zvláště trpí-li odpovědné osoby nedostatkem vkusu anebo nerozumí-li dobře poslání a specifikům své instituce. Tohoto problému si všímá více autorů, např. Petr Jemelka výstižně poznamenává, že „jsou-li víceméně stále stejné a bez invence komponované expozice v historických objektech doplňovány o dětské výpravy do sklepení s kaširo-

vanými náhledy do mučírny či do rejdiště strašidel, je to trapné“. (Jemelka, 2008, s. 55)

Někde tak dochází k nepochopení a pozitivní trend demokratizace muzeí a otevřenosti vůči návštěvníkovi vede k „bulvarizaci“ a podbízení se většímu konzumentovi přesně podle vzorů populární kultury. Akcentování zábavné funkce a opomíjení odborné kvality tak může skutečně vést k vulgarizaci muzejní práce, či přímo k degradaci muzejního fenoménu, jak se obává Stránský (2008) a další autoři. Vliv komerční zábavy na činnost muzeí vnímají jako hrozbu i autoři *Koncepce účinnější péče o movité kulturní dědictví v České republice na léta 2010–2014 (Koncepce rozvoje muzejnictví)* a varují před snižováním nároků „na výstupy činnosti muzeí v krátkozraké snaze posunout muzea a galerie k zábavnímu průmyslu“. (Koncepce, 2010, s. 5)

K tématu publikovala řadu postřehů i M. Orišková (2008), a to ve své stati *Kultura a konzum: konvergence muzea a obchodního domu*, kde uvádí několik příkladů „marketizace“ muzeí. Poukazuje na skutečnost, že vznešená, nekomerční idea ochrany a zpřístupňování kulturních hodnot se v současnosti dostává do konfliktu s realitou, v níž mohou být muzea budována a řízena jako kterýkoliv jiný ekonomický subjekt: na tržním principu franchisy, jako značka generující zisk, jako instituce doplněná komerční sítí obchodů apod. (tamtéž). Nezdravé podléhání tržním mechanismům může mít v muzejním prostředí za následek nadbíhání publiku pokleslými výstavními projekty, rezignaci na odhalování hlubšího rozměru společenských jevů, „lacinost“ témat či zpracování expozice.

„Marketingový přístup v muzejnictví“ z jiného úhlu reflektují také R. Bačuvčík a P. Stojar (2011), když poukazují na nutnost profesionalizovat marketingové aktivity českých muzeí, které podle těchto autorů nemusejí mít nutně pokleslý charakter ani automaticky neznamenají zanedbávání klasických funkcí muzea. Může muzeum vůbec být komerčně úspěšným, nebo alespoň ekonomicky soběstačným podnikem? Za určitých podmínek zřejmě ano, zejména pokud vystavuje divácky atraktivní exponáty, nachází se v turisticky vyhledávané destinaci, pokud nabízí ojedinělou podívanou a působí-li jako součást populární „festivalové“ nebo „turistické“ kultury.²⁸ Vystavování samotné může být komerčně úspěšnou činností (jak ukazují některé putovní výstavy zmíněné dříve pod čarou), oproti klasickým muzejním prezentacím zde však je zisk a finanční návratnost hlavním určujícím principem, kterému

27 Už dříve (viz Šobáňová, 2012a) jsme jmenovali např. kvazimuzejní spektakly typu *Bodies Revealed* (výstava preparovaných lidských těl, která se u nás po čase objevila znovu a plní billboardy okolo dálnic) nebo Leonardo Da Vinci (výstava modelů Leonardových vynálezů a reprodukcí jeho děl), Terakotová armáda (replika slavné čínské památky doprovázená kromě informací i světelnou show) a další. Tyto akce provázené masivní reklamou putují po celém světě a jsou problematické tím, že vzbuzují dojem „muzejní“ serióznosti a odbornosti, i když ve skutečnosti výrazně překračují křehkou hranici mezi popularizací hodnotného obsahu a povrchní masovou zábavou parazitující na vědeckých poznatcích nebo archeologických nálezech. Bylo by možné uvést zde i některé příklady muzeí, které tuto hranici rovněž překračují, ať už jde o stávající tradiční muzea, anebo nově vzniklé subjekty.

28 U nás je takovým muzeem Židovské muzeum v Praze – většina jeho příjmů pochází ze vstupného.

se podřizují všechny aspekty takové prezentace včetně tématu, narace, obsahu, designu, lokalizace, reklamy.

To je také důvodem, proč by zřizovatelé měli zaujmout odpovědný přístup a správně vybalancovat poměr mezi veřejnými financemi, které mají zajistit kvalitu odborného zázemí nezávislou na komerčním úspěchu, a mezi vlastním „výdělkem“ muzeí (finance získané ze vstupného nebo pronájmů), který by měl přidělené finance doplňovat. Jde zkrátka o nalezení optimální polohy mezi mrtvým muzeem bez zájmu o návštěvníka a Disneylandem.

Samostatným problémem, projevujícím se spíše v zahraničním kontextu, je fungování turisticky exponovaných muzeí. Rozvoj turistiky je spojen s rostoucí popularitou muzeí mezi lidmi (o níž nejlépe svědčí strmě narůstající návštěvnost), ostatně většina turistických zájezdů má na svém programu návštěvu nějakého muzea nebo památkového objektu. Hovoří se dokonce o „muzejní turistice“. Kesner (2000) v této souvislosti zmiňuje praxi velkých muzeí, která vlivem neúspěšného systému financování začala k návštěvníkovi přistupovat jako k zákazníkovi. Tento přístup na jedné straně přináší potřebnou vnímavost vůči jeho požadavkům a jejich zohlednění, na druhou stranu je zde již několikrát zmiňované nebezpečí komercializace muzejní činnosti.

Její konkrétní podobou je např. příprava obřích spektakulárních výstav, tzv. „trháků“ (blockbuster shows), která se stala oblíbenou praxí velkých muzeí zhruba od 70. let. Cílem těchto akcí je vzbudit masový zájem veřejnosti a přinést finanční zisk pro zabezpečení další činnosti instituce. Přínosem takových akcí je, že stoupá množství lidí, kteří překročí faktický i symbolický práh muzea. Otázkou je skutečný přínos těchto návštěv pro návštěvníka. Nejen běžná zkušenost, ale i výzkumy návštěvníků totiž přinášejí předem tušené výsledky: „naznačují, že za relativně vysokou návštěvností mnoha muzeí umění se skrývá realita nevalné kvality muzejního prožitku podstatné části publika“ (Kesner, 2000, s. 67).

Všichni známe muzea v turistických centrech, připomínající přelplněné a hučící nádražní haly, kde zástupy návštěvníků v hustém hadu postupují od exponátu k exponátu, muzea, kde jde o to spatřit na okamžik slavné dílo slovnutného autora anebo jinou podobnou raritu, odškrtnout si položku v turistickém deníku a jet rychle dál, za dalšími „zážitky“. Tento jev je snadné odsoudit, faktem však zůstává, že takovouto masu lidí je třeba nějakým způsobem podchytit a ujmout se jí. Přestože se mnoho lidí občas spokojí jen s povrchním zážitkem, ve většině je touha po duchovním nasycení a kulturní kontinuitě, na niž by muzea měla odpovědět.

Na závěr podkapitoly lze shrnout, že demokratizace muzeí a vstřícnost vůči návštěvníkovi, stejně jako snaha alespoň o částečnou ekonomickou samostatnost by neměla vést k „bulvarizaci“ a „bavičství“, avšak přes toto varování je třeba považovat za základní povinnost a poslání dnešních muzeí nejen opatrování, zkoumání a vystavování sbírkových předmětů, ale také péči o účinné zprostředkování těchto exponátů divákům, tak aby jejich návštěva muzea byla spojena s hlubokým osobním prožitkem a „touhou jej opakovat“. (Kesner, 2000, s. 13) Je proto potřeba se návštěvníkům a jejich potřebám přiblížovat, vycházet jim vstříc.

Důležité je, aby ze společnosti nevymizela kulturní nabídka, která podněcuje reflexi, kladení otázek a nepředkládá pouze „instantní“ odpovědi na závažné otázky. Komercializovaná muzea, různé kvazimuzejní kočovné expozice nebo i různé zábavně-vzdělávací parky nejlépe ukazují, že funkce muzea jsou nedělitelné a nelze se soustředit pouze na některé z nich a jiné opomenout. Muzea musejí najít kompromis mezi typem expozice, která je sice odborně na výši, avšak pro návštěvníky je nepřitažlivá a vnímání exponátů ztěžuje, a mezi atraktivními, avšak povrchními show, připomínajícími spíše Disneyland než provoz kulturního zařízení. Problematika je vysoce aktuální jak u tradičních muzeí financovaných z veřejných prostředků, tak i u muzeí soukromých, která marketingovou strategií zajišťují své přežití.

Zásadní otázkou, na niž neexistuje jednoznačná odpověď, je, zda a jak může muzeum vyjít vstříc dnešním lidem, kteří na jednu stranu touží stále po něčem novém a intenzivním a odmítají všednost – a zároveň pod tímto spotřebním myšlením i praktickým chováním ukrývají existenciální tíseň, sen o stabilitě, potřebu jistoty, touhu vyplnit vnitřní prázdnotu a překonat citové opotřebení. Jak mají muzea pod touto „tyranií požitku a zábavy“ (Lipovetsky, 2013, s. 95) plnit svou nezastupitelnou společenskou roli?

7.7 Muzeum jako reprezentace zájmů individua a skupiny

Dnes si může muzeum otevřít doslova každý a během posledních let také vzniklo velké množství různých muzeí zřizovaných nejrůznějšími soukromými osobami nebo veřejně činnými subjekty. Některé z nich mají charakter neziskových organizací, jiné jsou organizacemi komerčními (o těch byla řeč v předchozím oddíle). Mnohá z nově ustavených muzeí se vřadila do oficiální muzejní kultury a jsou organizována v profesních uskupeních (v Asociaci muzeí a galerií ČR nebo Radě galerií ČR), jiná se nacházejí spíše v „suterénu“ muzejní kultury a vykazují různou úroveň prezentace a odborného zpracování obsahu.

Svá muzea nebo expozice otevírají sběratelé umění, automobilů, historických kočárů, hraček i pivních tácků. Formou muzejních expozic se prezentují nejen podniky a firmy, ale i nejrůznější zájmové skupiny: trampové, sportovci, ekologická hnutí, skupiny hráčů různých kuriózních her. Zcela nebyvally „prostor pro vyjádření osobních přání a tužeb, seberealizaci a sebeúctu“, který přinesla postmoderní doba bez institucionálních a jiných zábran, které jedince dříve svazovaly a bránily jeho emancipaci (Charles, 2013, s. 22), byl velmi rychle využit a naplněn řadou projevů včetně těch, které náležejí do zorného úhlu muzeologie.

Fakt, že muzejní, resp. sběratelský fenomén je stále živou součástí lidské kultury, ukazují i četné příklady z praxe. Lidé mají touhu sbírat kulturně významné předměty a pociťují potřebu podělit se o výsledky svého úsilí s ostatními. Formují se zájmové skupiny a prezentují jak předmět svého zájmu, tak historii daného hnutí nebo jiného společenského fenoménu. S nadsázkou lze říci, že jedním z plodů konzumní společnosti, která přispěla k zániku kontinuity a tradice, je paradoxně opětovný návrat k minulosti a úcta k „sebenejpatrnějším minulým událostem či předmětům“, které se muzealizují takovou měrou, až přivádějí Lipovetského (2013, s. 100) k otázce, zda dnes vůbec existuje něco, „co nepodléhá tendenci k uchovávaní, tedy muzeifikaci, něco, co by nebylo restaurováno či oslavováno“.

„Kterékoli datum, od desátého po padesáté, od dvacátého po stopadesáté výročí je záminkou k oslavě. Brzy už nenajdeme žádnou činnost, předmět či místo, kterému by některá z muzeálních institucí neprokazovala úctu a čest. V hypermoderní době je vše považováno za památku či kulturní dědictví a vše je připomínkou nějaké události nebo člověka – od muzea palačinek po muzeum sardinek, od muzea Elvise Presleyho až po muzeum Beatles.“ (Lipovetsky, 2013, s. 100) Citovaný autor v těchto projevech spatřuje rysy typické pro postmoderní, resp. hypermoderní dobu, cestu od paměti k „hyperpaměti“, která se projevuje zalíbením ve všem, co vzbuzuje nostalgii, co je „retro“ nebo „vintage“, ke všemu, co je ještě autentické.

Svou čest různým činnostem, předmětům či místům přitom vzdávají nejen zájmové skupiny nebo komunity, ale i soukromé osoby. Své muzeum tak mají turisté, zájemci o vojenskou techniku, ale i soukromý sběratel minerálů nebo lišajů.

Konkrétně *Muzeum turistiky* se nachází v Bechyni, kde bylo veřejnosti otevřeno v roce 2006. Vzniklo díky Klubu českých turistů a jeho členy je i spravováno. V expozici se nacházejí předměty a informační panely, které ukazují vývoj turistiky v českých zemích i v Evropě, hlavní část expozice se věnuje samotnému Klubu českých turistů a jeho historii i současné činnosti.

(Klub českých turistů, 2014) Zatímco turisté své muzeum založili i spravují sami, trampové zvolili odlišnou strategii. Tvůrci *Trampského muzea* z občanského sdružení *Naše muzeum* se podle svých slov rozhodli nedublovat amatérským způsobem činnost profesionálních muzejních institucí, a proto požádali o spolupráci Národní muzeum. Šlo jim jednak o odbornou péči o jejich sbírky dokumentující fenomén trampingu a také o možnost legislativní ochrany shromážděných předmětů. (Trampské muzeum, 2012)

Mezi nejagilnější neprofesionální muzejníky patří zajisté zájemci o vojenskou historii a různí sběratelé vojenských vozidel a další techniky. Jmenujme alespoň dva příklady: *Army muzeum Zdice* vzniklé v roce 2005 iniciativou členů Klubu vojenských historických vozidel Zdice a *Muzeum letecké a pozemní techniky ve Vyškově*, které vzniklo ve spolupráci Nadace Letecké historické společnosti a Armády České republiky. Obě expozice mají obdobný charakter – vnitřní i venkovní části jsou zaplněny ukázkami vojenské techniky (automobilů, letounů, zbraní) i různých památek na vojáky (části oblečení, osobních předmětů, armádního vybavení). Z výstavnického hlediska jde o velmi jednoduché prezentace podobné skladům či armádním garážím. I když v tomto směru muzejní kulturu příliš neobohacují, jsou svědectvím spontánního zájmu lidí o historii a nadšení pro věc.

Za nadšence lze označit i Libora Škubala, soukromého sběratele minerálů, který svou rozsáhlou sbírku vystavuje ve Velharticích. Za tímto účelem otevřel vlastní *Soukromé muzeum šumavských minerálů*, v jehož vitrínách jsou k vidění tisíce vzorků minerálů ze Šumavy a okolí. Podobně zaníceným sběratelem je Tomáš Melichar, entomolog se specializací na motýly z čeledi lišajovitých, kterému se podařilo shromáždit a veřejnosti zpřístupnit druhou nejucelenější sbírku lišajů na světě. *Sphingidae Museum*, které založil a vede, pečuje o více než 200 000 exemplářů a jeho on-line podoba nabízí příkladné zpřístupnění sbírky v digitální podobě. Zakladatelem soukromého *Muzea harmonik v Litvli* je zase Jiří Sedláček; jeho muzeum spravuje unikátní sbírku těchto hudebních nástrojů v počtu 238 kusů. Muzeum bylo otevřeno v roce 2011 a ukazují se zde knoflíkové a klávesové akordeony i celotónové diatonické harmoniky.

Jmenovaná muzea sice nepodávají ucelený obraz světa, jsou možná více obrazem zájmu daných jednotlivců o zvolené oblasti, připomeňme však, že podobným způsobem v minulosti vznikala i dnešní tradiční a respektovaná muzea. Podstatné je, že na rozdíl od příkladů uvedených v předchozí kapitole nesledují „muzejní“ aktivity těchto jednotlivců nebo skupin ekonomický zájem, nýbrž zájem veřejný. Existence těchto a desítek dalších expozic sice vychází ze zájmů jedinců nebo členů zájmových skupin, ale sleduje také zájmy

širší komunity nebo celé společnosti, a to dokonce i za cenu přinášení různých „obětí“: kromě samotného poskytnutí soukromé sbírky sem patří často i finanční podpora muzea, nezištné poskytování vlastních výstavních prostor, dobrovolnická práce aj. Cílem je podělit se s ostatními, být tu pro druhé, nabídnout veřejnosti výsledky své sběratelské i odborné činnosti.

Stránský výše zmíněné projevy vnímá spíše jako projev sběratelské vášně, nikoliv jako projev „soudobé muzealizace“ (viz Stránský, 2005, s. 159). Hodnotí tyto projevy jako „spontánní kulturní projev, který je – tak jak tomu bylo v dějinách – výrazem snahy zachovat navzdory přirozenosti změny a zániku takové prvky skutečnosti, které mají pro určitého člověka osobně motivovanou hodnotu a význam“. (tamtéž) Někdy přitom není vůbec snadné určit, kde leží hranice mezi projevem sběratelské vášně (a pouze subjektivně motivovanou aktivitou jedince nebo skupiny) a projevem, který má svůj význam i pro celou společnost.

Stránský ještě upozorňuje, že muzejní sbírky nelze vytvářet nahodile a že muzealizaci není dobré spojovat pouze s úsilím zachovávat minulost. Naopak se týká i přítomnosti (viz jeho pojmy *aktivní selekce* nebo *soudobá muzealizace*) a z tohoto pohledu bychom měli posuzovat i zmíněné spontánní projevy, protože v nepřehledné a dynamické současnosti nelze zcela dohlédnout význam a budoucí relevanci těchto dnešních počinů, byť je nerealizují tradiční muzea a profesionální muzejníci.

Muzea soukromých nadšenců i zájmových skupin je podle našeho názoru potřeba vnímat ještě i v jiných souvislostech: jde totiž nejen o potřebu reprezentovat se, touhu prezentovat shromážděné sbírky, předávat novým generacím svůj odkaz a uchovat paměť. I když je to zřejmě ten nejdůležitější motor pro podobné aktivity (ať již na úrovni jednotlivců nebo institucí), daný jev souvisí i se stoupající veřejnou aktivitou lidí a jejich angažovaností, které u nás postupně sílí po roce 1989. Daný fenomén lze přitom pozorovat nejen u nás, ale i v celém západním světě. Mnoho dnešních lidí je veřejně činných a realizuje se mnoha různými způsoby. Fakt, že snad každý obor lidského zájmu má své muzeum, je tak nejen projevem sběratelské vášně a snahy muzealizovat skutečnost, ale i výrazem angažovanosti lidí a úzce souvisí s rozvojem občanské společnosti. „V hypermoderním světě, charakterizovaném nejistotou, zmatečností a roztříštěností, stoupá zároveň potřeba jednoty a smyslu, bezpečí a příslušnosti ke komunitě.“ (Lipovetsky, 2013, s. 111) Provozují-li takto ustavené komunity svá muzea, nelze vůbec nic namítat, vždyť jde o činnost dobrovolnickou, neziskovou a veřejně prospěšnou.

Jak si v souvislosti s globalizací všímá Giddens, modernita přinesla globální hrozby, za něž však ve společnosti vyvázané z tradičních lokálních, ná-

rodních a státních vazeb nenese nikdo osobní odpovědnost. Současná rizika můžeme podle Giddense (2010) buď pragmaticky přijmout, postavit se jim s optimismem a přetrvávající vírou v rozum, zaujmout postoj provázený cynickým pesimismem, anebo naopak radikální angažovaností. Veřejná, avšak mírumilovná angažovanost formou muzejních aktivit a nezištné působení ve společnosti je přitom více než sympatickou možností.

I když mohou být některé z těchto spontánních projevů kuriózní a mnohé rozhodně neodpovídají průměrným standardům oficiální, resp. „vysoké“ muzejní kultury, jsou o to zajímavější. Všudypřítomná pluralita panuje i v této oblasti a lze konstatovat, že muzejní kultura se rozrůžňuje podobně jako literatura a další umělecké projevy na „vysokou“ a „nízkou“. A to nejen z pohledu prezentační úrovně, ale i z hlediska témat a obsahu expozic. Vystává zajímavá otázka, jestli se tyto spontánní projevy budou do budoucna profesionalizovat, resp. dotahovat se na „vysokou“ muzejní kulturu a přijímat její standardy, anebo jestli zůstanou „svými“ a podníti třeba vznik nových konceptů, nebo dokonce typů muzejních institucí, podobně jako se to stalo v případě ekomuzeí.

Přestože se některé muzeologické autority této plurality spíše obávají (u neprofesionálně vedených institucí postrádají vědecky fundovaný základ), my ji vnímáme jako projev živosti a dynamiky muzejního fenoménu. S nadhledem lze připomenout, že obavy z devalvace pojmu *muzeum* (a dokonce snahy chránit tento název zákonem jako ochrannou známku) a strach z neobdobnosti zaznívaly z úst muzejníků již v 19. století. Přesto kvalita muzejní kultury – i když s občasnými výkyvy – stále stoupá a jde o vitální, vnitřně diferencovaný fenomén.

7.8 Virtuální muzeum

Jedním z výdobytků digitální on-line kultury, který je zároveň aktuální i pro oblast muzejnictví, je virtualita, resp. virtuální prostor. Je ztělesněním nových možností, které člověku přináší digitalizace a které dosud neumíme plně využít ani dohlédnout jejich dopady. V případě virtuálních prostorů jde o nereálná místa, která sice nemají fyzickou povahu, ale která přesto mohou lidé navštěvovat a obývat, mohou zde vstupovat do vzájemných interakcí a experimentovat s odlišným způsobem existence. Do virtuálních světů dnes lidé vstupují nejčastěji formou počítačových on-line her, do nichž se mnohdy v reálném čase zapojuje velké množství hráčů z celého světa. Dalším příkladem mohou být komunitní chaty, simulátory využívané v medicíně nebo

armádě, virtuální výuková prostředí, ale i e-shopy, inzertní servery a mnohé další.

Diskutovanou otázkou dneška je možný negativní vliv virtuálního prostoru, resp. jeho častého obývání, na chování člověka. Může jít o zanedbávání reálného života, zdravotní důsledky dlouhodobého sezení u počítače nebo izolaci jedince. Přestože existují hlasy proti a i zde platí pravidlo zdravé míry, přínosy virtuality, resp. internetu a digitálních médií jsou neoddiskutovatelné. Už jen málokdo si umí představit, jak svět fungoval bez informačních a komunikačních technologií a mnoha dalších technologických, resp. technických vymožeností. Speciálně vytvořená virtuální prostředí se dnes běžně využívají pro výcvik pilotů, vojáků či lékařů (Chatfield, 2013), rozvíjí se mnoho forem sociálních sítí a rozličných podob e-learningu; známým virtuálním světem, který svým „obyvatelům“ nabízí téměř reálný pobyt v prostředí se školami, institucemi, muzei a dalšími kulturními subjekty, je např. *Second Life* (o muzeích v *Second Life* viz Jurečková, 2013).

Jak se virtualita využívá v oblasti muzejnictví? A jak může proměnit způsob muzejní prezentace, podobu expozic a dosah muzejních institucí?

Začneme definováním pojmu *virtuální muzeum*, o což se pokusila řada autorů. Jedním z prvních byl Jamie McKenzie, který svou definici podal v devadesátých letech, tedy v době, kdy internet na světě využívali průměrně dva lidé ze sta a kdy se ve všech oblastech včetně muzejnictví diskutovalo o tom, zda je internet hrozbou, či příležitostí. McKenzie definuje virtuální muzeum takto: „Virtuální muzeum se skládá ze sbírky elektronických artefaktů a informačních zdrojů – tedy ze všeho, co lze digitalizovat. Sbírkou mohou zahrnovat obrazy, fotografie, grafy, nahrávky, videozáznamy, novinové články, přepisy mluvených rozhovorů, číselné databáze a mnoho dalších materiálů, které lze uložit ve složce serveru virtuálního muzea. Může také obsahovat odkazy na světové zdroje vztahující se k hlavnímu poslání daného muzea.“ (McKenzie, 1997, s. 34)

Dnes využívá internet průměrně 40 lidí ze sta, v rozvinutých zemích dokonce téměř 80 lidí ze sta a všeobecně se uznává, že virtuální muzeum vytváří zcela nové příležitosti k tomu, jak získat nové návštěvníky, a to nejen v blízkém okruhu muzea (který někteří vymezují geografickou vzdáleností 60 km), ale doslova v rámci celého světa. (Van der Weiden, 2012, s. 6) Sbírkové předměty začínají žít zcela novým životem, který se doposud odehrával jen v depozitáři nebo ve vitrině. Nyní sbírky „žijí“ na internetu nebo různých nosičích digitálních dat a jejich dosah se tak mnohonásobně rozšířil.

Zatímco klasické muzeum bylo a stále je determinováno svým prostorem, takže se vně své budovy nemůže prakticky prezentovat, s nástupem no-

vých technologií se vše mění. Muzea mohou své sbírky prezentovat nezávisle na fyzicky existujících prostorách – mluví se o „vnější muzejní prezentaci“, rozšiřující dosavadní prezentaci vnitřní. (Jůva, 2008) „Virtuální muzeum (také digitální, elektronické, on-line muzeum nebo cybermuseum) již není svázáno s daným prostorem, ale tvoří součást kyberprostoru.“ [...] (Jůva, 2008, s. 12) Tento kyberprostor muzeum svým působením kultivuje, a přispívá tak k rozvoji informační společnosti i k tomu, že internetová síť se stává významným místem lidského učení. (tamtéž)

Kromě virtuálních muzeí, vázaných na stávající muzejní instituce s fyzicky existujícími veřejnými prostorami, mohou vznikat i čistě virtuální muzea, nezávislá na žádném kamenném muzeu nebo sbírkotvorné instituci. Jejich legitimní příslušnost k muzejní kultuře je pak odvislá od toho, zda takové muzeum vlastní nějaké fyzické sbírky, či nikoliv. Jak už jsme zmínili v předchozí kapitole, muzeum si dnes může otevřít doslova každý a na webu je to ještě mnohem snadnější. Otázkou jsou v tomto případě zdroje digitálního obsahu, kterými mohou být i jinak nedostupné soukromé sbírky, a také otázka odborné a prezentační kvality takového virtuálního muzea.

Pomiňme nyní skutečnost, že předmětem sbírání, resp. muzealizace může být i digitální „objekt“, takže např. může existovat virtuální muzeum novomediálních uměleckých děl nebo třeba muzeum počítačových her, webových stránek nebo webová obdoba známých památníků písemnictví (představme si např. památník elektronického „písemnictví“, muzeum blogů, muzeum elektronické korespondence významných osobností atp.). Čistě virtuální formu prezentace si však může zvolit i instituce, která sice shromažďuje a opečovává fyzicky existující sbírky, avšak nedisponuje vhodným výstavním prostorem, anebo instituce, která virtuální prostor jako primární využívá záměrně a o fyzické prezentaci svých sbírek neuvažuje. Dalším typem virtuální muzejní instituce jsou různé databáze nebo portály, které prezentují digitální obsah vycházející ze sbírek více než jednoho muzea. Některé konkrétní příklady zmíníme dále.

Za virtuální muzeum naopak nelze považovat běžné webové stránky muzea se základními informacemi o obsahu expozic, aktuálních výstavách, o lokaci muzea nebo cenách vstupného. Další otázkou je, zda je oprávněné označovat repozitáře muzeí zpřístupněné veřejnosti na internetu za „muzeum“ ve smyslu muzejní expozice. Repozitáře, ale i nejruznější databáze totiž postrádají kurátorské zpracování, resp. didaktickou transformaci obsahu, a tím i výpovědní hodnotu a sdělnost pro návštěvníky. Lze očekávat, že po završení pionýrské fáze digitalizování sbírek a jejich zpracování do digitálních databází nastane fáze tvorby virtuálních expozic a výstav, jak to již nyní můžeme sledovat např. na Europeaně (viz dále).

Přestože vývoj této dynamické oblasti muzejnictví nelze vzhledem k rychlému rozvoji technologií zcela předvídat, k hlavním aktivitám a projevům virtuálních muzeí současnosti a blízké budoucnosti budou patřit zejména tyto:

- pořádání online výstav,
- aktivizace uživatele – nabídka možnosti vytvářet své vlastní sbírky digitalizovaných exponátů,
- vytváření a zpřístupňování archivů předchozích krátkodobých výstav,
- zpřístupnění zázemí muzea návštěvníkům např. pomocí webové kamery nebo virtuální prohlídky (např. pohled do depozitáře, sledování procesu restaurování nějakého předmětu, záznam nebo přímý přenos různých akcí nebo workshopů)
- nabídka virtuálních prezentací předmětů odsouzených k zániku (díky digitální dokumentaci mohou přetrvát),
- obohacení uživatelské zkušenosti díky vymoženostem digitální technologie (detailní prohlížení výtvarných děl ve vysokém rozlišení nebo naopak „StreetView“, tedy virtuální prohlídka muzejních objektů a různých památek z výšky, prohlížení exponátů ve 3D aj.),
- nabídka technologie RSS (návštěvníkům umožňuje odebírat novinky z muzejního webu, což je nejlépe využitelné na webových stránkách, kde se obsah často mění – umožňuje to sledování dění v reálném čase, např. při výjimečných událostech),
- nabídka možnosti vnímat najednou různé předměty přicházející z nejrůznějších koutů světa (a jejichž fyzické „setkání“ je v praxi třeba nemožné),
- nabídka možnosti porovnávat mezi sebou digitální reprezentace předmětů odlišných fyzických proporcí. (Negri, 2012, s. 16, upraveno a rozšířeno.)

Stávající kamenná muzea musejí v tomto ohledu zvažovat své možnosti a uvažovat nad reálnými podobami participace na výše jmenovaných aktivitách. Mohou virtuální expozice sama vytvářet, iniciovat jejich vznik ve spolupráci s dalšími subjekty, anebo se mohou zapojit do globálních projektů, z nichž některé dále zmíníme. Lze vyjmenovat řadu příkladů virtuálních muzeí, i když ne vždy se tímto názvem označují. Z McKenzieho definice plyne, že virtuálním muzeem jsou i nejrůznější databáze, knihovny nebo portály a tímto označením se také většina virtuálních muzeí pojmenovává. Lze sem zařadit jak aktivity dílčích muzeí, tak i databáze nebo portály zastřešující, které zpřístupňují národní, evropské, nebo dokonce celosvětové kulturní dědictví fyzicky shromážděné ve sbírkách jednotlivých muzeí či knihoven.

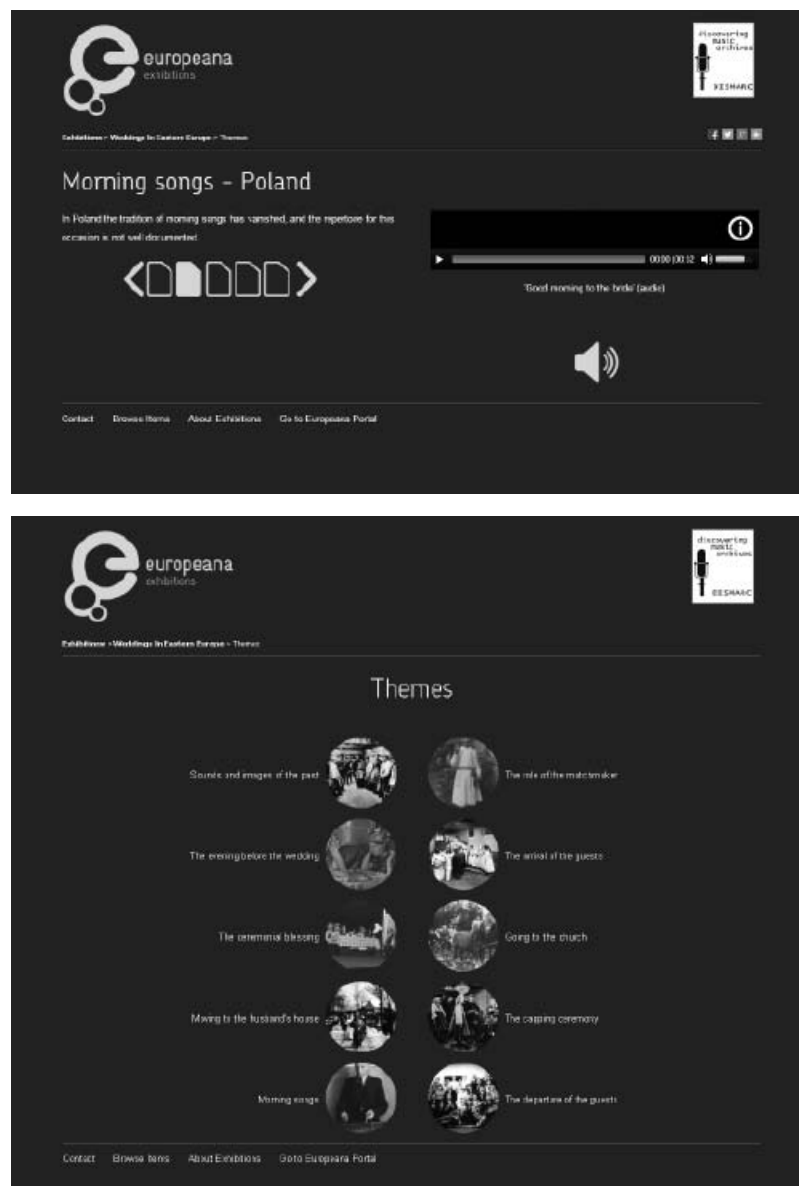
Z databází, zpřístupňujících z jedné adresy sbírky více institucí, zmíníme zejména Europeanu, evropskou digitální knihovnu, která byla spuštěna

v roce 2008 a v níž lze nalézt digitální podobu velkého množství výtvarných děl, fotografií, map, knih, novin a dalších archiválií. Europeana nabízí rovněž zvukové a filmové záznamy a jejím cílem je zpřístupnit veřejnosti evropské kulturní a vědecké dědictví z jednoho místa (<http://www.europeana.eu>). Počet digitálních materiálů, které zde lze najít, stále stoupá: v roce 2010 to bylo 10 milionů, nyní již více než 15 milionů archiválií či artefaktů. Vysoký počet je dán počtem zapojených a spolupracujících institucí, kterých je na 1500.

Databázi tohoto typu je více, avšak Europeanu zmiňujeme podrobněji proto, že nabízí i on-line expozice, resp. výstavy, což je jinak dosud spíše ojedinělé. Zpočátku byla i Europeana pouze pomyslnou knihovnou, resp. portálem, v němž lze sice libovolně vyhledávat, avšak je potřeba vědět, co a proč. Nyní je však Europeana nejen komentovaným depozitářem, ale má i výstavní část přístupnou z „výstavního foyer“ (<http://exhibitions.europeana.eu/>). V současné době nabízí tematické výstavy s názvy „*To My Peoples!*“ / *The First World War 1914–1918*, *The Past But Not As You Know It*, *Darwinism: Reception in Spain and Catalonia*, *Rome in Festa*, *The First World War – Places of Transit*, *Weddings In Eastern Europe* a mnohé další. Obvykle vznikly pod gescí nějaké konkrétní muzejní instituce nebo kurátorské osobnosti (někdy vznikly i ve spolupráci s jinou virtuální institucí nebo jsou externím produktem, který je s Europeanou „prolinkován“) a v mnohém se postup jejich přípravy podobá tomu běžnému. Virtuální výstavy na Europeaně vznikají z obsahu dostupného na tomto portálu a skládají se jednak z digitálních „exponátů“ a jednak z doprovodných kurátorských informací, které podobně jako klasická výstava umožňují uživateli porozumět souvislostem, učit se a poznávat.

Všechny výstavy na Europeaně jsou k dispozici v angličtině a někdy i v dalších jazycích. V něčem se podobají popularizačnímu odbornému textu, protože právě text je zde důležitým pojítkem mezi vybranými „exponáty“. Ty zde mají většinou (avšak ne nutně) obrazový charakter (fotografie, ilustrace, výtvarná díla). Výhodou těchto výstav je však i možnost uplatnění audiálního nebo multimediálního obsahu (viz např. autentické nahrávky polských svatebních písní na výstavě *Svatby ve východní Evropě*)

Z dalších knihoven, databází a portálů je možné zmínit evropskou databázi *Michael*, (www.michael-culture.org), *Digital Cultural Heritage Network*, *Athena* (Access to cultural heritage networks across Europe) nebo *Indicat* (International Network for Digital Cultural Heritage e-Infrastructure). Jmenované projekty se týkají především Evropy, resp. kulturního dědictví shromážděného v evropských institucích, a jejich důležitou charakteristikou je, že se jedná o portály, nikoliv o virtuální muzea či knihovny v pravém slova smyslu.



Obr. 125 a 126 Europeana a její virtuální výstava Svatby ve východní Evropě

Oproti tomu *World Digital Library*, tedy *Světová digitální knihovna*, je skutečnou knihovnou, protože digitální objekty jsou zde přímo uloženy. *World Digital Library* se soustředí na objekty z celého světa; jde o společný projekt Kongresové knihovny, UNESCO a dalších partnerů. Na webovém portálu www.wdl.org, který byl pro veřejnost spuštěn v roce 2009, lze vyhledávat digitalizované rukopisy, fotografie, knihy, mapy, architektonické plány, zvukové záznamy či filmy, které byly poskytnuty partnerskými knihovnami. Položky jsou opatřeny podrobným doprovodným textem, který lze nejen číst, ale i poslouchat z připojeného audiokomentáře, a linky nás směřují k dalším objektům, které spolu souvisejí např. územně, časově nebo tematicky. Vyhledávat lze také přímo – podle druhu dokumentu, data vzniku, místa původu, tématu či instituce. Přestože počet přístupných dokumentů je nesrovnatelně menší než např. u Europeany, ocenit lze kvalitní zpracování objektů a pokrytí všech koutů světa (Afrika, Střední a Jižní Asie, Východní Asie, Evropa, Latinská Amerika a Karibik, Afrika, Severní Amerika, Oceánie a Pacifik, Jihoovýchodní Asie a Antarktida). Českou kulturu zde reprezentuje mj. rukopis Codex gigas (Děblova bible) ze 13. století.

Zajímavým českým projektem je *Manuscriptorium*, systém shromažďující a zpřístupňující informace o historických knižních fondech. Jedná se o digitální knihovnu milionů rukopisů, starých tisků a dalších vzácných dokumentů. Jde o virtuální badatelské prostředí, kde je možné studovat jinak obtížně přístupné historické fondy. Každá položka obsahuje nejen informace o fyzickém dokumentu, ale především je možné přímo zobrazit jeho digitální kopii. Projekt Manuscriptorium navázal na aktivity, související s iniciativou UNESCO „Memory of the World“ z roku 1992, a dnes je subagregátorem Europeany pro oblast historických knižních fondů. Provoz Manuscriptoria je financován Národní knihovnou ČR (viz www.manuscriptorium.com).

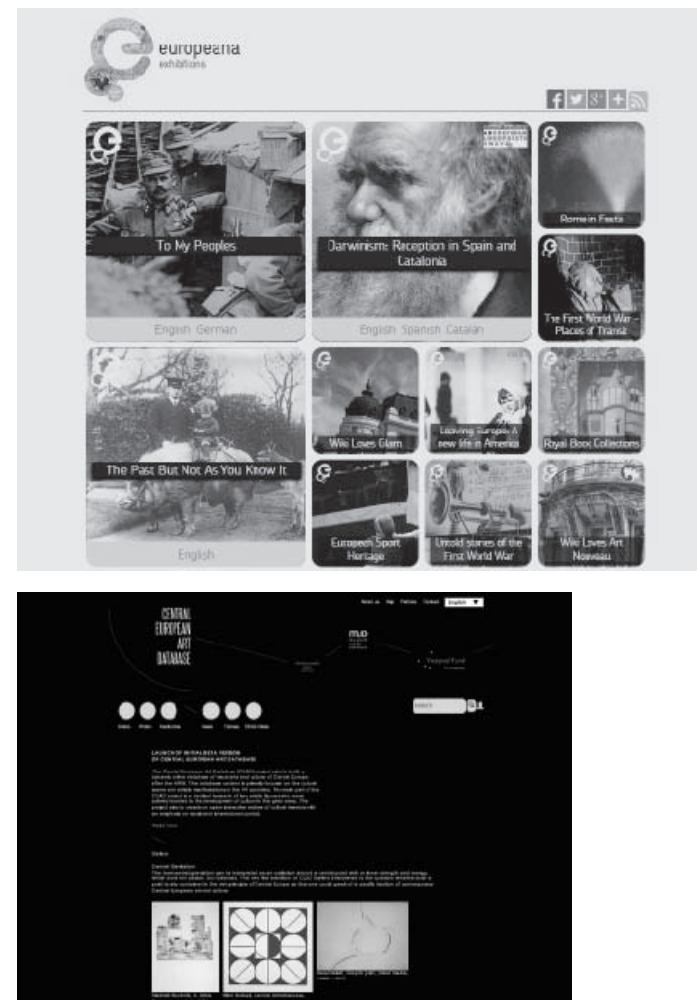
Národní knihovna České republiky provozuje také digitální knihovnu Kramerius (<http://kramerius.nkp.cz>), obsahující více než 8 milionů naskenovaných stran plných textů periodik či monografií. Tato knihovna obsahuje především vzácné a ohrožené dokumenty (rukopisy či staré tisky) a starší noviny a časopisy. Přístup do digitální knihovny je v některých případech omezen přístupovými právy, avšak bibliografické a další popisy dokumentů jsou přístupné všem, stejně jako obrazová data dokumentů autorským zákonem nechráněných. Dokumenty lze vyhledávat několika způsoby: podle autora, názvu či data vydání (resp. tisku). Výhodou je vyhledávání podle oborů.

V roce 2011 spustila svůj projekt zaměřený na prezentaci kulturního bohatství lidstva také společnost Google. Její *Art Project* zpřístupňuje na adrese www.googleartproject.com rozsáhlé umělecké sbírky řady světových muzeí.

Zpočátku se jednalo o sedmnáct institucí, dnes je jich více než 430. Návštěvníci si mohou jednak prohlížet interiéry expozic (prostřednictvím virtuální prohlídky) a jednak jednotlivá vybraná díla, která Google nabízí ve špičkovém rozlišení. *Art Projekt* je příkladnou ukázkou, jak lze propojit prezentaci umění a nové technologie a spolu s ostatními příklady databází ukazuje výhody virtuálních muzeí. Patří k nim rozšíření působnosti klasických muzeí, snadná dostupnost digitálního obsahu, možnost studia exponátů nebo jejich vzájemné komparace s jinými v klidu domova a bez nutnosti pobývat fyzicky v expozici. Jsou-li sbírkové předměty nebo dokumenty digitalizovány ve špičkové kvalitě, pak je studium jejich digitální podoby dokonce mnohem podrobnější než běžné pozorování v expozici.

V rámci našeho výzkumu jsme se setkali s řadou příkladů toho, jak běžná muzea zpřístupňují své digitalizované sbírky. Některá muzea to nedělají vůbec, jiná výhradně přes jmenované zastřešující portály. Mnoho muzeí si potenciál internetu uvědomuje a svůj digitální obsah zveřejňuje i prostřednictvím vlastních webových stránek. Digitalizované sbírky tak zpřístupňuje např. Oddělení prehistorie a protohistorie Národního muzea a nebo muzea a galerie Kraje Vysočina (viz projekt *Muzea a galerie na Vysočině on-line*). Existuje také Databáze herbářových dokladů ve sbírkách České republiky nabízející desítky tisíc herbářových dokladů. Výjimečným ve smyslu kvality a koncepčnosti je v tomto směru projekt *Central European Art Database* (CEAD) Muzea umění Olomouc a jeho zahraničních partnerů, jehož výstupem je on-line databáze výtvarného umění a kultury poválečné střední Evropy. Databázi její tvůrci zaměřili na kulturní scénu a umělecké projevy v zemích visegrádské skupiny; obsah databáze vychází z výzkumu zaměřeného na klíčové umělecké osobnosti. Díky jejich výpovědím o sociálním a mezinárodním kontextu, které byly zaznamenány na video a doplněny texty a obrazovým doprovodem, je databáze také jakýmsi archivem kulturní paměti a ukázkou zdařilého, vysoce profesionálního využití virtuálního prostoru k prezentaci muzejního obsahu.

I přes podobně zdařilé ukázky vstupu muzeí do kyberprostoru se někteří autoři obávají určitých rizik, která podle nich současná digitální kultura přináší. Stránský (2005, s. 133) např. upozorňuje, že trend digitalizace „ukrývá i jisté nebezpečí potlačování reality sbírkových fondů digitálními médii produkujícími virtuální realitu“. Nových médií je v expozicích skutečně stále více, někdy i na úkor sbírkových předmětů. Mohou existovat lidé, kteří se s virtualitou spokojí, více autorů však pozoruje opačný trend – totiž že virtuální prezentace diváky přitahují a rozšiřují působnost muzea: návštěvníci mohou téma, konkrétní exponáty nebo pohledy do expozic studovat před ná-



Obr. 127 a 128 Nahoře nabídka virtuálních výstav Europeana, dole Central European Art Database, projekt Muzea umění Olomouc

vštěvou muzea a také po ní, takže si dojmy i dílčí poznatky z výstavy syntetizují a kdykoliv se k ní mohou díky on-line obsahu vrátet. Rovněž Jůva zdůrazňuje, že možnosti nových médií a internetu nelze opomíjet, a vyzdvihuje, že se tímto způsobem lze propojit s potřebami a stylem života mladé generace, pro niž je pobyt v kyberprostoru běžnou součástí života. Průnikem muzeí do virtuálního světa současné mladé generace lze podle tohoto autora přispět k jeho potřebné kultivaci. (Jůva, 2008, s. 14)

Připomeneme-li minulost, kdy byl přístup ke sbírkám často omezen pouze na úzký okruh několika jednotlivců, pak současná dostupnost a dosud nevyužité nebo neznámé možnosti, jež digitalizace spolu s internetem přináší, zcela překonávají i dřívější utopické představy. Díky možnostem virtuálního prostoru mohou mít prakticky všichni lidé snadný přístup ke kulturnímu bohatství celého lidstva.

8

Současné muzejní expozice a jejich inovativní prvky

Celkový obrat muzeí směrem k návštěvníkovi je paradigmatickou změnou, která s sebou nese řadu důsledků a dalších doprovodných jevů. Chceme-li vyjít vstříc potřebám návštěvníků, zvažujeme nejen téma a obsah expozice, ale rovněž její vnější podobu, uspořádání, způsob prezentace předmětů, doprovodné výstavní prvky, relaxační zóny atd.

Z tohoto bodu se odvíjejí ještě mnohé další, např. diferenciací skupin návštěvníků a související rozrůznění nabídky pro odlišné návštěvnícké skupiny. Soustředěná pozornost se tak např. nově věnuje dítěti jako návštěvníku se specifickými potřebami; s emancipací této skupiny návštěvníků souvisí nejen vznik specializovaných muzeí (dětských muzeí, viz kapitola *Dětské muzeum*), ale i zavádění „dětských“, často interaktivních, didaktických nebo zábavních prvků do běžných expozic. Expozice se uzpůsobují také návštěvníkům handicapovaným, případně se pro ně vytvářejí zcela speciální expozice (zejména pro zrakově postižené návštěvníky). Svůj vliv na současnou podobu expozic má také obrat ke vzdělávání, tedy akcentování vzdělávací úlohy muzea. Do expozic se tak zavádějí mnohé inovativní prvky a expoziční principy, které z ní činí téměř dokonalé edukační médium. Patří k nim didaktické a zábavní prvky, často interaktivního charakteru a na bázi nových médií.

8.1 Interaktivita

Snaha vytvořit expozici, v níž by se návštěvník cítil dobře a do níž by byl co nejvíce vtažen, vyústila v hojně uplatňování principu interaktivity, o němž byla již řeč v pasáži o dětských muzeích a science centrech. Interaktivita znamená, že návštěvník může do expozice skutečně aktivně „vstoupit“, vyvíjet v ní nějakou fyzickou aktivitu (nejenom pohyb od jednoho exponátu k druhému), manipulovat s předměty či didaktickými prvky v expozici, přímo komunikovat s expozičními prvky např. v podobě informačních a herních kiosků, vybírat si jejich obsah nebo volit činnosti, jimiž se bude v expozici zabývat. Interaktivní prvky expozice podporují vzájemnou komunikaci mezi jejich obsahem a návštěvníkem a díky nim se zásadně proměňuje podoba a kvalita návštěvy v muzeu. Namísto pouhé zrakové recepce jde o tvůrčí, experimentální nebo pracovní činnosti návštěvníků, manipulaci s předměty, volbu a aktivování prvků expozice – a tím také přizpůsobení podoby návštěvy vlastním zájmům návštěvníka.

Jako příklad expozice, v níž jsou značnou měrou interaktivní prvky uplatněny (aniž by se expozice dostala za hranici pojmu muzeum), uvedeme Dopravní muzeum v Drážďanech (Verkehrsmuseum Dresden). V klasické historické budově muzea byly kdysi stáje a kočárovny, dnes je tu umístěna sbírka kočárů, starých lokomotiv, motocyklů, aut, jízdních kol a dalších dopravních prostředků. Expozice tohoto muzea obsahuje velkou řadu interaktivních a herních prvků: kromě otáčecích tabulí s informacemi a obrázky také např. exponáty, na nichž si lze vyzkoušet, jakou hmotnost tahali pivovarští koně, model spřehnutí, do kterého lze zasednout a vyzkoušet si držení opratí, stanoviště s pracovními pomůckami sedláře apod. Samostatný prostor mají v muzeu dětská herna s interaktivními prvky, hračkami, pomůckami pro výtvarné činnosti a sedacími prvky pro relax dětí a konečně sál s velkou dopravní dráhou (resp. dopravním hřištěm) a malými vozítky vhodnými pro předškolní děti.

Z našeho prostředí lze zmínit příklad Vlastivědného muzea v Olomouci a jeho expozici *Příroda Olomouckého kraje*. Návštěvníci se zde mohou seznámit s přírodními poměry regionu a kromě působivých a současným vyjadřovacím prostředkům odpovídajících dioramat jsou v expozici hojnou měrou využity právě interaktivní prvky, které umožňují zkoumat téma i jinak než zrakem. Tvůrci expozice připravili k využití zásuvky (s exotickými plody, rostlinnými semeny, s odlitky pobytových stop živočichů, s ulitami plžů, kožšinami), voňavé pytlíčky s bylinkami nebo zvukové stopy, které návštěvníci mohou spouštět tlačítky (zvuky různých druhů ptáků a savců). Přímou

v expozici je možnost nahlédnout do živého včelího úlu a najdeme zde rovněž řadu audiovizuálních efektů sloužících buď k aktivování návštěvníka a jeho informování, anebo k jeho relaxaci. Díky dataprojektorům je zde možnost chytat ryby ve virtuálním muzejním rybníku, lehnout si do trávy a pozorovat ptáky, navštívit pravěkou jeskyni a pozorovat neandrtálce při jeho rituálech. Vybrané exponáty jsou opatřeny popisky v Braillově písmu. Pro doplnění informací jsou v expozici umístěny čtyři dotykové obrazovky s databází jednotlivých rostlin a živočichů v daném biotopu, geologických nalezišť regionu a dalších oblastí (viz samostatná studie ve výzkumné části naší knihy, Kyselá et al., 2014).

V našem šetření jsme se setkali s mnoha dalšími příklady interaktivity, ať již skutečně důsledné (viz zejména science centra Techmania a iQLANDIA), anebo částečné. Někdy se za interaktivní vydává i expozice, v níž je možné obsluhovat informační kiosky s digitálním obsahem, např. rozšířenou databází sbírky muzea. V tomto případě jde však o interaktivitu opravdu pouze minimální, která je srovnatelná s „interaktivitou“ volby směru prohlídky expozice nebo otevírání zakrytých vitrín. Skutečná interaktivita znamená totiž nejen možnost volby obsahu, ale nabídku smysluplné, s obsahem výstavy související akce, nabídku experimentálních činností a často zapojení i dalších smyslů kromě zraku.

Kvalita návštěvy interaktivní expozice tak závisí nejen na její podobě a obsahu, ale i na míře návštěvníkova zapojení, na jeho otevřenosti a schopnostech. Návštěvník není pouze pasivním příjemcem informací, ale je aktivizován a na hloubce a kvalitě poznávání sám participuje. Poznávání má být také hlavním smyslem interaktivních prvků, které by proto neměly být samoúčelné a pouze zvyšovat atraktivitu výstavy, aniž by měly jasný cíl související s obsahem expozice. Každý interaktivní prvek by měl být koncipován s jasným a čitelným záměrem, který je pro návštěvníka srozumitelný buď sám o sobě (skládací bota s viditelnými vrstvami v expozici o výrobě obuvi), anebo díky přiloženým textovým instrukcím a vysvětlení (otáčivý skleněný box s vodou, demonstrující sílu vodního proudu využívaného v energetice).

Interaktivita neznaméná pouze hru, ale spíše pobídku k účinnějšímu poznávání, proto také přestává být v současnosti pouze znakem expozic určených dětem. Uplatňuje se všeobecně, protože praxe ukazuje, že interaktivitu v podobě možnosti fyzické aktivity, manipulace s didaktickými pomůckami nebo interakci s technickým zařízením a novomediálním obsahem upřednostňují stále více i dospělí.

8.2 Nová média v expozicích

Jak plyne z předchozí podkapitoly, uplatnění interaktivity je mnohdy spojeno s novými médii a někdy se oba pojmy i ztotožňují, resp. se předpokládá, že zapojení nových médií do expozice zvyšuje její interaktivitu. I když je toto spojení zjednodušující (nová média nemusejí být v expozicích vždy použita tak, aby nabízela přímou interakci), faktem je, že díky novým médiím se objevují inovativní podoby expozic a prosazují se zcela nové způsoby komunikace s návštěvníky.

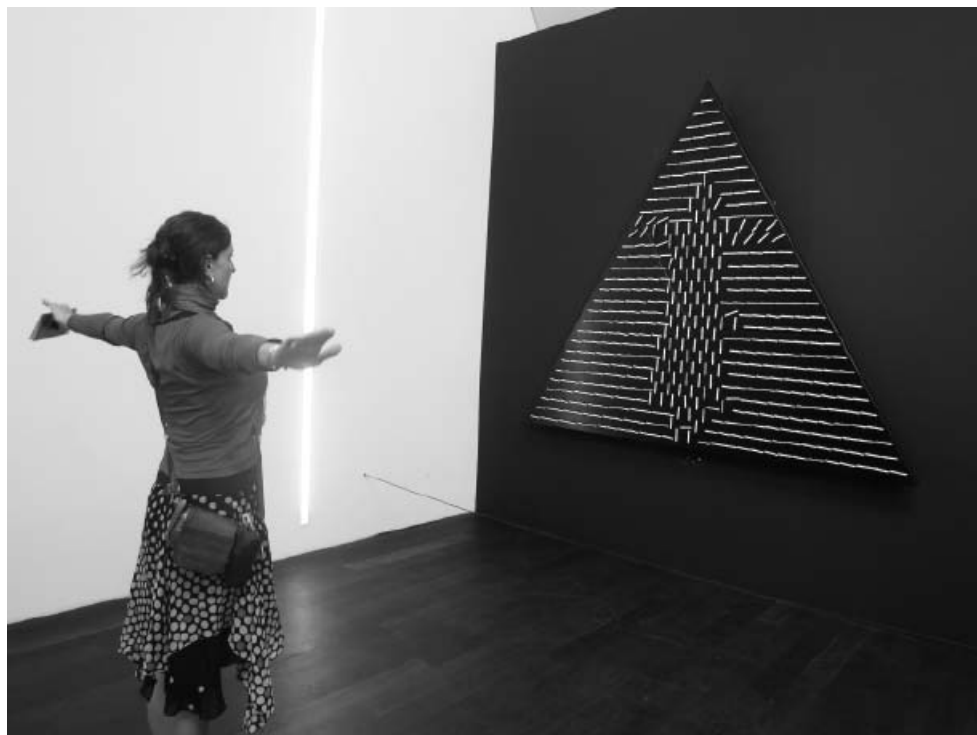
O nových médiích se někdy hovoří jak ve smyslu technických zařízení, tak i ve smyslu obsahu, který tato zařízení nesou. Mnohdy se mezi oběma významy nerozlišuje a dochází pak k nedorozuměním. My rozumíme pojmu *nová média* v souladu s podrobným vymezením Lva Manoviche (2002), který daný pojem používá ve smyslu média jako nositele a zprostředkovatele určitých obsahů v digitální podobě, resp. ve smyslu tohoto digitálního obsahu (takto se např. mluví o nových médiích v umění, resp. o novomediálním uměleckém díle). Existence digitálního²⁹ obsahu je však na technických zařízeních a jejich hardwarovém a softwarovém vybavení přímo závislá a nelze je již od sebe oddělit. Pro tuto nezbytnou bázi nových médií se často využívá termín *nové technologie*, *informační technologie* nebo sousloví *informační a komunikační technologie*.

Pojem *informační a komunikační technologie* (*Information and Communication Technologies, ICT*) je souhrnným označením pro technologie, jež se v současnosti využívají k práci s informacemi a ke komunikaci mezi lidmi, institucemi nebo různými systémy. Samotvé slovo *technologie* odkazuje původně k nějakému výrobnímu či pracovnímu postupu; ve spojení s přívlastkem *informační* odkazuje ke způsobům, jakými fungují počítače, a to jak na rovině hardwaru, tak i softwarového vybavení. Někteří autoři vymezují pojem ICT jako souhrnný název pro technologie, které mají vztah ke shromažďování, výměně, uchování, zpracování a zpřístupnění informací, zároveň se však sousloví *information technology* (IT) používá pro označení technického odvětví, které tuto oblast zkoumá a vyvíjí její další inovace.

²⁹ Digitalizaci, která do života muzeí zasáhla zvláště výrazným způsobem, si spojujeme s koncem 20. století a začátkem století následujícího, kdy se prudce rozvíjel digitální způsob nahrávání zvuku i obrazu a došlo rovněž k masovému rozšíření digitálních nosičů dat, tedy CD disků, DVD disků, flash disků a komprimovaných, a tím i snadno přenositelných formátů. S těmito možnostmi započala také snaha převádět analogová data na digitální a tento proces charakterizuje i naši současnost, zejména v oblasti digitalizace kulturního dědictví.



Obr. 129 a 130 Interaktivní výstava *Krystaliza her* na Špilberku v Brně podle koncepce Petra Nikla (foto Petra Šobánková, 2013)



Obr. 131 Pohled do expozice s interaktivním dílem Daniela Rozina *Angels Mirror*; *Ars Electronica Linz* (foto Petra Šobánková, 2014)

V prvním významu se toto označení používá nejčastěji, a to i v oblasti muzejnictví. Informační technologií pak rozumíme každý elektronický přístroj, který shromažďuje nějaké informace (např. data o sbírkových předmětech, databáze digitalizovaných sbírek aj.), provádí s nimi určité operace a je také schopen podle zadání produkovat výstupní data. Komunikační složku dnes od informační technologie neoddělujeme, protože jednotlivé počítače i jejich vstupní a výstupní zařízení mezi sebou běžně komunikují. Proto se také všeobecně používá pojem *informační a komunikační technologie*, integrující obě roviny.

Nové technologie se samozřejmě využívají i pro prezentaci sbírek, kde nabízejí donedávna nedostupné možnosti jak při tvorbě výstav, tak i při různých formách alternativní prezentace sbírek. O virtuálních muzeích jsme již hovořili, nová média však nacházejí své bohaté využití i v klasických expozicích. Uplatňují se v nich videoprojekce, digitální zvukové smyčky, projekce statického obrazu i různé speciální efekty. V expozicích se nacházejí počítačové stanice s dotekovými displeji, elektronicky ovládané pohyblivé modely a různé další didaktické pomůcky. Návštěvníci, zvláště cizinci, s oblibou využívají audioguidy, standardním doplňkem výstav se stává i různorodý digitální obsah umístěný na internetu.

Je zřejmé, že moderní reprodukční technika umožňuje budovat atraktivní expozice zcela jinak než doposud: extrémem mohou být expozice postavené pouze nebo především na digitálním obsahu, ať již jde o digitální reprezentace muzeálií nebo o nejrozumnější simulace jevů a dějů a prezentační prostředky vycházející z filmového průmyslu (3D projekce v planetáriích, rekonstrukce bitev, popularizační projekce na principu *living history*, prezentující např. naše představy o životě pravěkých lidí aj.).

Takový přístup, jakkoliv je problematický svým potlačováním autentických muzeálií, umožňuje muzeu expandovat i do veřejného prostoru a oslovit širší spektrum návštěvníků. Při tomto způsobu totiž odpadá starost s ochranou sbírkových předmětů. Zároveň nová média umožňují prezentovat i skutečnosti, k nimž se z různých důvodů nedochovaly autentické doklady nebo jejichž prezentace není možná (příliš vzácné předměty, citlivé dokumenty, skutečnosti přesahující lidské měřítko, jako např. vesmírné jevy atp.).

Jak už jsme zmínili v souvislosti s virtuálními muzei, sbírky lze díky novým technickým možnostem prezentovat i mimo expozici: off-line na CD-ROMech a jiných nosičích dat, on-line na stránkách muzeí (databáze digitalizovaných předmětů anebo sofistikovanější způsob prezentace), na zastřešujících portálech nebo různých dalších úložištích (YouTube, obchody pro uživatele chytrých telefonů) a stále oblíbenějších sociálních sítích. V sou-

časnosti mají snad všechna muzea své vlastní internetové stránky, pomocí kterých mohou nejen komunikovat se svými návštěvníky a informovat je o provozních záležitostech, ale mohou také prezentovat své sbírky a zprostředkovávat vědění o nich. Zvyšování kvality a dostupnosti informací o sbírkách muzeí a o movitém kulturním dědictví pro odbornou i laickou veřejnost se stalo také jedním ze strategických cílů formulovaných v *Koncepci účinnější péče o movité kulturní dědictví v České republice na léta 2010–2014* (*Koncepce rozvoje muzejnictví*, 2010) a zdůrazňuje se i na evropské a celosvětové úrovni.

V souvislosti se stále hojnějším uplatňováním nových médií v expozicích i v mimoexpozičních prezentacích se dere na povrch důležitá otázka vzájemného vztahu mezi autentickou muzeálií a její digitální reprezentací, tedy neomediálním obsahem, nefyzickým, a přesto ontickým „faktem“. V současnosti není pochyb o přínosu digitalizace (a to její pozitivita dosud nevyužíváme v plné šíři), avšak nedojde postupně k tomu, že digitální podoba muzeálie zastíní či postupně nahradí autentický předmět? Neztratí muzejní sbírky po své digitalizaci svůj smysl a expozice jeden z rudimentů, který muzeologie vyzdvihuje pomocí teze o nenahraditelnosti autentické muzeálie a její mimořádné kulturotvorné úlohy?

Hledání odpovědi na tuto otázku i hledání způsobů účinné prezentace pomocí nových médií je jedním z nejdůležitějších úkolů současných muzeí. Ta musejí reflektovat nejen hluboké společenské změny, ale také své postavení mezi konkurenčními médii a možnostmi trávení volného času. V této souvislosti řada autorů, např. Kesner (2000), upozorňuje na to, že klasické formy muzejní prezentace ztrácejí pro současného člověka, uvyklého na audiovizuální podněty a bohaté i snadno dostupné informační zdroje, přitažlivost a relevanci. Proto je také snaha tvůrců expozic zapojit mezi běžné prezentační prostředky i technická zařízení a digitální obsah různého typu správná a jediná možná.

V současnosti se využívá v muzejních expozicích a doprovodných aktivitách technika těchto základních kategorií:

- osobní počítače, notebooky a tablety (mimo běžné počítače zejména počítače uzpůsobené ke zpracování multimédií, herní počítače, ale i mini zařízení);
- TV a audio technika, kam patří LCD nebo plazmové obrazovky, MP3 nebo MP4 přehrávače, DVD technika, audiosystémy, řidčeji pro speciální výstavní projekty i satelitní technika;
- foto a video technika, tedy fotoaparáty, videokamery, projektory, fotorámečky a webkamery;

- speciální projekční technika umožňující pokročilou práci se světlem a projekcemi multimediálního obsahu. Do této kategorie patří různé výkonné projektory pro aktivní 3D projekci, videomapping a další speciální efekty, jako je např. holografie, „Pepper’s ghost“ efekt a další.

Co se týká počítačů, objevují se v expozicích nejčastěji v podobě informačního kiosku nebo tabletu. Informační kiosk je terminál umístěný na jakémkoliv veřejném místě, v případě muzejnictví buď přímo v expozici, nebo na jiném místě v muzeu, anebo před budovou muzea či na jiném veřejnosti přístupném místě. Kiosk obstarává neustálý přenos informací k návštěvníkovi. Za typ a rozsah poskytovaných informací je zodpovědný správce kiosku, tedy muzeum, obvykle jde o informace o muzeu a expozicích a další digitální obsah: např. databáze sbírkových předmětů, prezentace k dílčím tématům, audiovizuální dokumenty apod.

Také ostatní vyjmenovaná zařízení se v muzejních expozicích používají více či méně běžným způsobem: k projekci digitálního obrazu, prezentaci audiovizuálního obsahu nebo ke vzdělávacím, herním a relaxačním aktivitám (fotografování návštěvníků v expozici a odesílání elektronických pohlednic, hraní počítačových her, e-learningové aktivity aj.). Své bohaté využití nacházejí v oblasti muzejní prezentace také smartphony a tablety návštěvníků. Pomocí QR kódů si do nich lze stáhnout muzeem připravený obsah, který tak představuje alternativní prezentační prostředek, rozšiřující záběr expozice. Skrze tato zařízení, ale i přes zařízení umístěná přímo v expozici (např. informační kiosk nebo tablet) se lze dostat také k digitálnímu obsahu uloženému na určitém úložišti, např. na stránkách muzea nebo na You Tube kanálu muzea.

Stále častěji se experimentuje i se zvukovými stopami, resp. s jejich alternativním, individualizovaným příjmem do příslušného zařízení nebo speciálních sluchátek. Velkorysý experiment v tomto směru uskutečnilo *Victoria and Albert Museum* při přípravě velkolepé výstavy s názvem *David Bowie is*. Vzhledem k charakteru prezentovaného obsahu, k němuž kromě artefaktů upomínajících na slavného hudebníka patřily projekce hudebních klipů a nahrávky mluveného komentáře a hudby, hledalo muzeum možnosti, jak „vystavovat“ hudbu a umožnit návštěvníkům poslech množství zvukových stop, aniž by se tyto stopy navzájem rušily. Ve spolupráci s firmou Sennheiser se to muzeu podařilo velmi dobře: každý návštěvník obdržel speciální sluchátka a u jednotlivých segmentů výstavy bylo vždy možné zachytit signál a stopu poslouchat. Tímto způsobem se muzeu podařilo vytvořit i dokonalou iluzi koncertního sálu, kde se návštěvník ocitl během prohlídky výstavy a kde mohl sledovat dokonce několik souběžných koncertních vystoupení. Stačilo

se jen otočit, zachytit danou zvukovou stopu a sledovat příslušnou velkoplošnou projekci. Tato inovativní výstava proběhla ve *Victoria and Albert* muzeu v roce 2013 a nyní putuje po dalších destinacích.

Za nejvíce inovativní lze v současnosti označit oblast speciální projekční techniky. Ta umožňuje zcela proměnit charakter muzejní expozice a razantně zvýšit její působivost. Oblíbeným se v tomto směru stal videomapping, tedy projekce obvykle ve volném prostoru (i když může být využit i v interiéru) na určitý objekt, nejčastěji budovu, kterou muzea využívají stále častěji. Kromě předem připraveného digitálního obsahu projekce (který obvykle vzniká na míru určitého prostoru s využitím 3D modelů) jsou potřeba výkonné projektory, odpovídající software a tma. Vzniká takto audiovizuální podívaná připomínající velkoformátový film, ve kterém se určitá reálná kulisa (např. fasáda muzejní budovy) prolíná s fikčním dějem. Videomappingové projekce jsou „site specific“, protože dochází k záměrné interakci mezi projekcí a daným místem (vybraným objektem). Tím, že narušují vnímání skutečného okolí, v divákovi vyvolávají iluzi reálného dění. Pomocí projektorů lze deformovat nebo zdůraznit jakýkoliv tvar, děj se může odehrávat za okny budovy nebo v jejím pomyslném interiéru.

Dokonalou videomappingovou iluzi zinscenovalo pro své návštěvníky např. Yokohama Museum of Art v Tokiu (2011), když před očima diváků „oživlý“ dinosaur rozbil stěny muzejní budovy a její trosky poté prorostly úponky rostlin a zaplavila voda s podmořskými obyvateli. Měnícími se tvary a dalšími uměleckými formami se zase zaplavila budova Tel Aviv Museum of Art, které velkolepou videomappingovou show realizovalo v roce 2011. Het Scheepvaartmuseum v Amsterdamu využilo videomapping při svém znovuotevření v roce 2011 a podobně jako Singapore Art Museum (v roce 2013) nechalo tvůrce projekce pohrávat si s architektonickými detaily budovy. Londýnské Science Museum nechalo v roce 2013 své návštěvníky „rozbíjet“ zeď muzejní budovy a její interiéry, aby pak jako kouzlem povalené exponáty znovu uspořádalo a díry ve zdech zacelilo. Působivou videomappingovou projekci na zdi svého Arcidiecézního muzea uspořádalo v roce 2014 Muzeum umění v Olomouci.

Netřeba podotýkat, že podobné show jsou pro svoji relativní novost a iluzivnost velmi atraktivní a přilákají vždy velké množství lidí. Otázkou je, zda tyto show nadále využívat jen k propagaci muzea a zábavě, nebo spíše ke zprostředkování sbírek. Možnosti této technologie jsou opravdu velké a bylo by škoda, kdyby je muzea využívala pouze k pobavení návštěvníků.

Přestože technologie videomappingu je dobře uplatnitelná i v interiéru muzejní budovy, v muzejních expozicích zdomácněly spíše projekce běžného

typu, případně různé 3D projekce. Příkladem využití videomappingu v expozici je projekt, který vypracovalo studio WARP6 pro Esherovo muzeum v Haagu. Jejich projekt zveřejněný na You Tube počítá s projekční místností o velikosti 15 X 2 metry a svým pojetím navazuje na charakter Esherovy tvorby. Tento holandský grafik je znám svými neskutečnými a zároveň iluzivními scénériemi interiérů, které využívají perspektivy a vyvolávají iluzi skutečnosti, i když jsou nereálné. Esherovým dílem je i známá litografie dvou navzájem se kreslících rukou. Navržená projekce tak velmi dobře navazuje na charakter umělcova díla a uvádí v život jím zkoumaný princip iluzivnosti a klamu. Vystavená díla v rámech se díky projekci začínou před diváky nečekaně proměňovat, postupně mizí a zpřítomňuje se zcela nová realita.

V muzejních expozicích se uplatňují i další speciální efekty: kromě 3D projekcí se speciálními brýlemi a projekcí počítačových 3D simulací (bez brýlí) jde např. o audiovizuální projekce s tzv. „Pepper's ghost“ efektem, který pomocí skla a speciální osvětlovací techniky v prostoru vytváří trikovou iluzi polopřehledné postavy. Oblíbené jsou hologramy sbírkových předmětů, které se vytvářejí na základě trojrozměrného záznamu předmětu na dvourozměrný nosič obrazu, např. na emulzi na skle, plastovou fólii nebo klasický film.

Příkladem speciální projekce je také promítání na tzv. PrivaLite skleněnou stěnu, která může být střídavě obyčejným průhledným sklem, matnou plochou nebo projekční stěnou. Projekce na PrivaLite skleněnou stěnu je využita např. v Židovském muzeu v Berlíně, kde vytváří zvláštní expoziční prvek: návštěvníka střídavě odděluje od pozadí a zase ho s ním propojuje. Popisovaná instalace umělce Arnolda Dreyblatta je postavena na minimalistické projekci textu připomínajícího telegraf. Jde o textové úryvky z dopisů vězňů koncentračního tábora a oficiálních zpráv psaných nacistickými důstojníky (objednávky, zprávy). Skleněná stěna rozdělená do několika polí se střídavě stává pozadím pro běžící text, střídavě se zmatňuje anebo stává zcela průhlednou, aby propustila pozadí v podobě velkoformátové fotografie z táborového pekla.

V našem prostředí se běžněji užívá obvyklejší promítací technika; pomocí ní se v expozicích prezentují archivní filmové záběry nebo různá videa charakteru *living history* nebo promluv kurátorů. Propracovanější podobu má v tomto směru expozice *Bitva tří císařů Slavkov / Austerlitz 1805*, která byla jednou z prvních skutečně multimediálních expozic u nás. Expozice v muzejním objektu sousedícím s památníkem Mohyla míru tematizuje vojenské tažení z roku 1805, které vyvrcholilo známou bitvou u Slavkova. Tvůrci expozice se snažili připravit návštěvníkům silný zážitek, a proto zde využili řadu u nás dosud nezvyklých prvků: audiovizuální projekci, počítačovou animaci,

využití osvětlovacího systému a zvuku k dramatizaci prezentovaných historických dějů. Kromě exponátů jsou v prostoru expozice umístěny monitory a dotyková obrazovka umožňující prohlídku a čtení řady souvisejících materiálů: textů, ilustrací, animací a filmových scén.

Zajímavým způsobem uplatnilo nová média Vlastivědné muzeum Jesenicka ve své expozici čarodějnických procesů na Jesenicku v 17. století. V syrovém prostředí nově zrekonstruovaného sklepení se nová média uplatňují hned několika způsoby: jednak pomocí dotykových displejů s podrobnými informacemi o historii čarodějnických procesů a jednak neobyčejnou projekcí filmu, který uměleckými prostředky přibližuje první čarodějnický případ na Jesenicku z roku 1622. Tento film je promítán na „stěnu“ ze suché mlhy (jde o tzv. fogscreens), která vytváří velmi podmanivý efekt a jímž je možné i procházet.

Jak už jsme ukázali, informační a komunikační technologie mohou mít různou podobu a mohou zprostředkovávat různorodý obsah. Nejčastěji jde o databáze předmětů, které se do expozice již nedostaly, doprovodné informace k tématu, obrazový materiál, archivní dokumenty, audiovizuální materiál, simulace, přenosy on-line kamerou aj. Oblíbený a z hlediska vzdělávání přínosný je edutainmentový, resp. e-learningový obsah, jako např. různé digitální hry, interaktivní prezentace, kvízy, puzzle, dětské pracovní materiály a průvodce výstavou, videa, animace apod. Náš výzkum však ukazuje, že i v oblasti nových médií se vedle výjimečných příkladů uplatňuje jistá konvenčnost a že nabízený digitální obsah nevyužívá možnosti nových médií v plné míře. Má totiž převážně povahu textů doplněných obrázky, které by stejně tak mohly být umístěny na klasických výstavních panelech.³⁰ V tomto případě nejde o skutečnou inovaci, i když i tyto způsoby přinášejí řadu výhod:

- umožňují odlehčit expozici od nadbytečných, avšak pro některé návštěvníky zajímavých informací,
- mohou nahradit klasické popisky a doprovodné texty,

30 Nenaplnují se tak (alespoň v našem prostředí a v rámci oficiální muzejní kultury) obavy z nových technologií, které vyslovují někteří odborníci. Dolák přivádí trend stále častějšího využití techniky v muzejních expozicích k varování, aby se muzea nevzdávala vědeckého přístupu k prezentaci, i když současné technologie umožňují vytvářet různé simulace či rekonstrukce svádějící k vizualizaci i neprokázaných dohadů. „Technika musí být pouze prostředkem k lepšímu představení námi zvoleného tématu a nikoli cílem vedoucím k filmové show.“ (Dolák, 2010) Obavu před potlačováním autentických, reálných předmětů ve prospěch digitálních médií produkujících virtuální realitu vyslovuje také Stránský (2005, s. 133).



Obr. 132 a 133 Nahoře videomapping v Arcidiecézním muzeu Olomouc (foto Zdeněk Sodoma, 2014); dole hologram v iQLANDII (foto Petra Šobáňová, 2014)



- dávají návštěvníkovi možnost zvolit si rozsah těchto doprovodných textů (nabídka základní, stručné informace a dále možnost podrobnějšího čtení),
- umožňují uplatnit více jazykových mutací včetně znakového jazyka pro neslyšící návštěvníky,
- je zde snadné měnit velikost písma a dodatečně texty opravovat či doplňovat,
- umožňují uplatnit bohatý obrazový a multimediální obsah,
- zvyšují atraktivitu výstavy zvláště pro mladé lidi, kteří jsou uvyklí přijímat informace touto cestou.

Možností, jak v expozicích využít nová média, je však daleko více. Umožňují realizovat téměř jakýkoliv nápad, uplatnit invenci a kreativitu tvůrců expozice. Z hlediska návštěvníka zvyšují dramatickost prezentace a její iluzivnost a vůbec umocňují celkový prožitek z expozice. Jejich výhody jsou však i další: např. umožňují participaci návštěvníků na obsahu a vyznění expozice a také dávají možnost expandovat mimo zdi muzea. Současné muzeum totiž dnes plní jiné funkce než v minulosti: není již primárně shromaždištěm vědeckého materiálu, ale spíše „nosičem sociální informace, součástí informační paměti, významným prvkem předávání tradice“. (Zouhar, 2008, s. 9) A tuto „sociální informaci“ lze distribuovat v mnoha případech lépe právě pomocí informačních a komunikačních technologií, které proměňují muzejní prezentaci tak, aby odpovídala potřebám a nárokům dnešních lidí a hovořila „současným jazykem“. Invenční a tvůrčí využití nových médií k prezentaci obsahu vycházejícího ze sbírek muzeí tak zřejmě zůstává největším úkolem současných muzeí a zároveň výzvou. Možnosti, jak se dnes tvůrcům expozic díky informačním a komunikačním technologiím nabízejí, jsou totiž nepřehledné a je jen potřeba je uchopit.

8.3 Didaktické a zábavní prvky v expozicích

Obrat ke vzdělávání, o němž jsme již podrobně hovořili v kapitole 3.9, se projevuje nejen proměnou celkového zaměření muzea a důrazem na vytváření různých vzdělávacích příležitostí v podobě speciálních edukačních programů, ale také inovacemi obsahu muzejních expozic. Stále častěji v nich nacházíme nejen sbírkové předměty, ale i další exponáty a expoziční prvky, které mají za úkol podpořit vzdělávání návštěvníků a umocnit názornost expozice. Často stojí na pomezí vzdělávání a zábavy, někdy mají vyloženě zábavní nebo relaxační charakter.

Obr. 134 a 135 Počítačové kiosky v Science Museum v Londýně, 2013
a v National Maritime Museum v Greenwich, 2014 (foto Petra Šobáňová)

Jsou projevem proaktivity muzeí vůči návštěvníkům a ukazují, že se pozvolna opouští koncept klasických statických výstav a nahrazuje se výstavami aktivizujícími, komunikativními, kde je návštěvník obklopen nabídkou praktických aktivit a vzdělávacích možností. Ustavuje se tak zároveň nový charakter muzejní prohlídky, která se z pasivního prohlížení exponátů a čtení popisků mění na akci ve smyslu „learning by doing“, tedy učení se vlastní činností, poznávání na základě zkušeností. Realizace tohoto konceptu (jehož úspěšnost v praxi přesvědčivě ověřila dětská muzea a science centra) by nebyla možná bez různých didaktických prvků, které jsou umístěny přímo v expozici a jejichž funkcí je podpořit vzdělávání návštěvníků, usnadnit jejich pochopení prezentovaných jevů a umocnit celkový prožitek z výstavy.

Budeme je nazývat didaktickými exponáty a vymezíme je jako předměty, které v expozici nebo na výstavě plní funkci didaktického prostředku a jsou nositeli a zprostředkovateli určitého didaktického obsahu. Z hlediska pedagogiky patří didaktické exponáty mezi didaktické prostředky. Materiální didaktické prostředky spolu s dalšími komponentami edukace představují užitečný a často nezbytný prostředek k dosažení edukačních cílů, ať již v rámci klasického školního vzdělávání, nebo při muzejní, resp. galerijní edukaci. Jde o materiální předměty a vybavení, které dosažení edukačních cílů napomáhají zejména ve spojení s vyučovací metodou a organizační formou výuky. (Maňák, 1995) Didaktické prostředky jsou potřebné pro usnadnění učebních procesů subjektu edukace a umožňují zapojit během nich co nejvíce jeho smyslů.

K didaktickým prostředkům lze podle Malacha (1993) řadit:

- učební pomůcky,
- technické výukové prostředky,
- organizační a reprografickou techniku,
- výukové prostory (v našem případě jde přímo o prostor expozice anebo o herny, studia či ateliéry) a jejich vybavení,
- vybavení návštěvníka, které lze využít ke vzdělávání (kromě klasických psacích potřeb sem lze řadit i smartphony nebo tablety, které se využívají i v expozicích stále častěji).

Za zvláštní kategorii didaktických prostředků se považují učební pomůcky, jejichž úkolem je usnadňovat učení a pomáhat k hlubšímu osvojování vědomostí a dovedností. K učebním pomůckám patří jednak originální předměty a reálné skutečnosti, dále zobrazení a znázornění předmětů a skutečností, textové pomůcky, výukové pořady a programy prezentované didaktickou technikou a další speciální pomůcky. K technickým výukovým prostředkům náleží auditivní, vizuální a audiovizuální technika (různé typy projekcí

a „projekce“ pomocí interaktivní tabule) a technika řídicí a hodnotící např. v podobě výukových počítačových programů, trenažerů nebo e-learningových aplikací.

Organizační a reprografickou technikou rozumíme např. kopírovací techniku, různá muzejní videostudia, počítačové sítě, fotolaboratoře, systémy databází. Kategorie výukové prostory a jejich vybavení v kontextu muzeí zahrnuje primárně samotnou expozici a její obsah anebo různé speciální výukové učebny, ateliéry či herny s běžným i speciálním vybavením.³¹ A konečně do vybavení učitele a žáka řadíme veškeré potřeby k psaní, kreslení, počítání, notebooky, pracovní oděvy atd. (tamtéž).

Učební pomůcky užívané v expozicích mají dnes mnoho různých forem. Jak jsme již naznačili, jde o objekty, resp. předměty zprostředkující nebo napodobující realitu, napomáhající větší názornosti nebo usnadňující výuku, např. přírodniny, obrazy, schémata, symboly, modely. (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 322) Někdy přitom není zcela jasná hranice mezi autentickým sbírkovým předmětem (tedy exponátem podle klasické definice) a didaktickým exponátem ve smyslu učební pomůcky. Například v Malachově (1993) výčtu pomůcek v podobě reálných předmětů nacházíme tyto dílčí kategorie:

- přírodniny v původním stavu (minerály nebo rostlinné části),
- přírodniny upravené např. konzervováním (vycpaniny, lihové preparáty atd.),
- lidské výtvořky a výrobky (vzorky výrobků, přístroje, umělecká díla),
- jevy a děje (např. fyzikální, chemické aj.).

Vidíme tak, že kategorie didaktických pomůcek a muzeálií se někdy mohou krýt: například vzorek přírodniny může být obojím – pomůckou i muzeálií. Je však značný rozdíl mezi vzorkem horniny umístěným ve vitrině a vzorkem, který si lze ohmatat, potěžkat nebo prohlížet pod lupou. Není tak možné vést jasnou hranici mezi muzeáliemi a didaktickými exponáty, protože muzeálie je v kontextu muzejní pedagogiky nositelem vzdělávacího obsahu a v expozici je vystavena právě proto, aby návštěvníkům určitý obsah demonstrovala a zprostředkovala. I když muzeálie i didaktická pomůcka mohou být

31 Také otázku výukových prostor v muzeu jsme zahrnuli do našeho výzkumu a jednotlivé studie přinášejí konkrétní informace. Mnohá muzea doposud speciálním prostorem pro práci s návštěvníky nedisponují, o to důležitější je uzpůsobit pro vzdělávací aktivity samotnou expozici. Existují však i četné příklady toho, že muzea připravila pro vzdělávací aktivity velkorysé podmínky a návštěvníci v nich mohou využít učebny, ateliéry, studia nebo technické herny vybavené interaktivními hračkami či modely.

někdy tímtož předmětem, jeden podstatný rozdíl tu však přece je: zatímco muzeálie je a zůstane součástí muzejní sbírky pro svou vlastní hodnotu nezávislou na tom, zda je vystavena, či nikoliv, a zda usnadňuje učení, nebo je zcela „nečitelná“ a „nenázorná“, didaktický exponát vlastní muzejní hodnotu nemá, počítá se s tím, že dojde k jeho opotřebování, poškození a případnému nahrazení jiným. Přestože i didaktické prostředky mají svou historii a mnohdy se stávají předmětem sběratelského zájmu i součástí muzejních sbírek dokumentujících dějiny vzdělávání, jejich primárním a často jediným úkolem je napomáhat učení návštěvníků.

V současnosti lze v expozicích najít širokou škálu didaktických exponátů zahrnující auditivní, vizuální, obrazové i technické pomůcky, pomocí nichž lze návštěvníkům lépe a účinněji zprostředkovat prezentovaný obsah výstavy, význam vystavených sbírkových předmětů a jejich kontext. Zřejmě nenajdeme typ didaktického prostředku, který bychom při edukaci v muzeu nemohli využít. Zvláště při práci s mladšími návštěvníky se doporučuje užívat různých zvukových záznamů, modelů statických, funkčních nebo stavebnicových, případně různých zobrazení v podobě didaktických obrazů (tabulí), fotografií, map či zobrazení prezentovaných prostřednictvím didaktické techniky. Taková zobrazení jsou často přímo součástí muzejních expozic, stejně jako zvukové záznamy, nebo dokonce zdroje podnětů čichových. Také nejrozumnější technické výukové prostředky nacházejí v muzejní edukaci své bohaté využití, v současnosti jde zvláště o počítačové stanice s dotykovými displeji, datové projektory, interaktivní tabule, ale i běžné přehrávače CD a videotechniku.

Inspirativní jsou v tomto směru zejména science centra a dětská muzea, jejichž expozice často prezentují výhradně tento druh exponátů a autentické sbírkové předměty zde nejsou přítomny buď vůbec, anebo jen v malé míře. Příkladem didaktického exponátu může být např. simulátor vrtání do vrstev Země, který návštěvníkům pomáhá porozumět sledu těchto vrstev (zemská kůra, zemský plášť, jádro Země), teplotě, jaká v nich panuje, a hloubce, do níž člověk prozatím pronikl. Tento obsah by bylo možné zprostředkovat různými způsoby, např. zcela jednoduchým nákresem a textovým komentářem anebo jinak koncipovaným interaktivním exponátem. V Techmanii vytvořili za tímto účelem simulátor, u něhož se návštěvníci posadí, uchopí do ruky hlavici pomyslného vrtného zařízení, spustí jej a na obrazovce sledují okolí dosaženého místa vrtu a doprovodné informace o teplotě, případné přítomnosti života v dané hloubce atp.

Příkladem jiného didaktického exponátu může být pomůcka z Explory, dětského muzea v Římě, která dětem názorně ukazuje, co znamená jeden

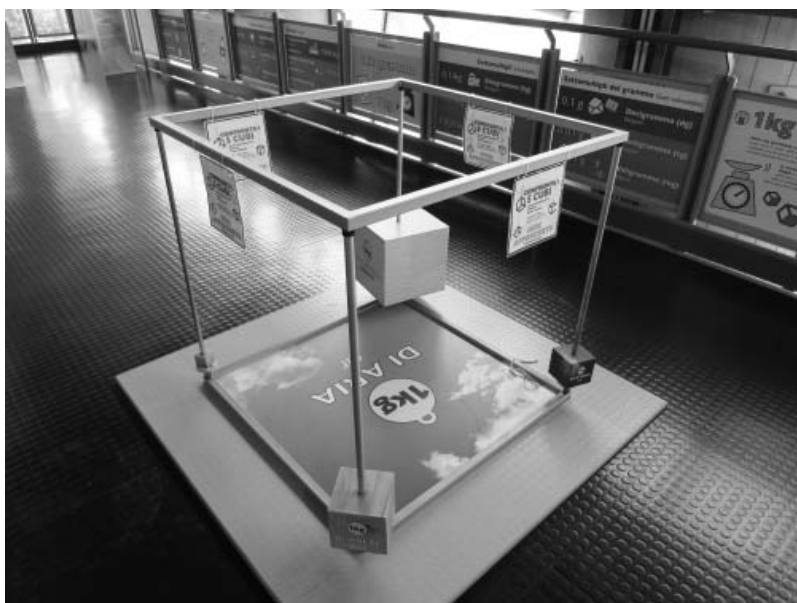
kilogram váhy, a zprostředkovává jim také poznání, že hustota, resp. měrná hmotnost různých látek a materiálů se od sebe může výrazně lišit. Děti si mohou potěžkat kilogram vázící dřevěnou, kovovou nebo plastovou krychli a porovnat jejich velikost.

Jak ukazuje náš výzkum, v mnoha českých muzeích lze najít velmi nápadité didaktické exponáty a další pomůcky určené návštěvníkům. Zmínit je nutno především science centra Techmanii a iQLANDII (viz dále detailní studie), ale i Dětské muzeum při Moravském zemském muzeu v Brně, které za dobu své existence nabídlo návštěvníkům celou řadu interaktivních exponátů a pomůcek. Například k úspěšné výstavě *Jak se žije s handicapem* pracovníci připravili sadu speciálních brýlí, pomocí kterých bylo možné zakusit vidění poznamenané očními vadami, anebo tmavou zónu, kde si mohli návštěvníci vyzkoušet pohyb poslepu v neznámém prostředí.

Unikátní pomůcku v podobě modelu relikvíáře svatého Maura je možné využít na státním hradě a zámku Bečov nad Teplou. Hravé a zároveň esteticky vysoce kvalitní didaktické prostředky ve své stálé expozici nabízí Arcidiecézní muzeum Olomouc, kde mají pomůcky formu didaktických hraček a jsou koncipovány tak, aby bez doplňujícího komentáře vybízely dětské návštěvníky ke kreativní hře, při níž se mohou nejen zabavit, ale také blíže seznámit s vybranými exponáty (Šobáň, Šobánková, 2013).

Snad nejčastějšími didaktickými prostředky jsou v praxi textové pomůcky, které představují zavedený způsob, jímž muzea pomáhají návštěvníkům v pochopení expozice a v osvojování si základních či podrobnějších vědomostí o exponátech. V poslední době se kromě klasických textových materiálů v podobě průvodců, katalogů nebo výpravnějších publikací těší velké oblibě pracovní listy pro návštěvníky.

Pracovní listy nebo didakticky pojaté průvodní materiály představují skutečně didaktickou textovou pomůcku, protože je obvykle připravuje muzejní pedagog nebo tým pod jeho vedením. Obvykle jsou do nich zakomponovány různé interaktivní a aktivizující prvky v podobě průvodního slova, zábavných i studijních úkolů a etud, studijních pobídek atd. Obvykle obsahují – zvláště pokud jsou samoobslužné – klíč k řešení úkolů a slovníček pojmů. Skutečně profesionální pracovní listy mají i zajímavou a atraktivní vizuální podobu, obsahují ilustrace a reprodukce exponátů. Většina muzeí dnes pracovní listy běžně vytváří a mnohá je dávají svým návštěvníkům volně k dispozici i prostřednictvím svých webových stránek. Textové pomůcky přitom mohou být umístěny přímo v expozici (např. na stolech v interaktivních zónách nebo v období trhacího kalendáře) a pak jde skutečně o exponátní didaktický prvek.



Obr. 136 a 137 Nahore didaktický exponát v Techmania Science Center v Plzni, který ukazuje zemské vrstvy; dole Explora, Museo dei Bambini v Římě, 2014, didaktický exponát ukazuje, co znamená 1 kg váhy (foto Petra Šobánková, 2014)

Jako textový didaktický prostředek lze však označit i klasické expoziční prvky v podobě textových, příp. obrazových panelů. Hovořili jsme o nich podrobněji v kapitole 6.3, kde jsme také uvedli řadu doporučení pro jejich přípravu. V kontextu pedagogiky je můžeme označit za didaktický obraz, který Maňák výstižně charakterizuje jako „vizuální médium zprostředkující názor ve výchově a vzdělávání, vytvořené nebo upravené podle edukačních kritérií. Představuje zprávu, neverbální zdroj informací, vizuální úlohu pro vidění, pozorování, rozpoznávání a myšlenkové operace“. (Maňák, 2009, s. 261) Vzhledem k povaze mnoha muzeí, jimž nelze porozumět bez kontextu a doprovodných informací, je potřeba textové panely i didaktické obrazy s ilustracemi, fotografiemi a nákresey považovat za stěžejní i v klasické „nedidaktické“ pojeté expozici.

Nejen pro mladé lidi je velmi atraktivní využití nejrůznějších technologických novinek. Ty nacházejí své uplatnění i v této kategorii didaktických pomůcek. Příkladem mohou být např. interaktivní digitální průvodci, uzpůsobení pro čtení na chytrých telefonech, čtečkách či tabletech. Zcela speciální pomůckou v muzejní edukaci představuje tzv. muzejní kufřík. Je to v podstatě soubor didaktických pomůcek, uložený do kufříku nebo vhodného boxu, který návštěvník obdrží při vstupu do expozice nebo při začátku edukačního programu. V muzejních kufřících jsou často běžné pomůcky jako nůžky, barvy, hlína či další výtvarné nebo jiné pomůcky, mohou zde být připraveny také materiály muzea v podobě katalogů, pracovních listů, CD ROMů anebo se zde může skrývat některý typ muzejního substitutu (nejčastěji reprodukce) či didaktická hra, skládačka nebo stavebnice. S předem připravenými kufříky pak návštěvníci pracují buď přímo v expozici nebo v ateliéru či učebně muzea. Příkladem z našeho prostředí jsou zdařilé muzejní kufříky, které připravilo Muzeum Komenského v Přerově k výstavě *Meopta 80 / Historie optického průmyslu v Přerově*. Didaktické exponáty tohoto typu aktivizují návštěvníka a ukazují, že v muzeu se nemusíme pouze dívat, ale že tam lze něco „dělat“, tedy tvořit a aktivně poznávat. Jsou příkladem praktické aplikace soudobých poznatků o poznávacích procesech.

Ne všechny ze zmíněných pomůcek lze chápat jako exponáty, často jde o doprovodný materiál, který návštěvník obdrží např. u pokladny nebo během edukačního programu a který není v expozici trvale umístěn. Shrňme tedy na závěr obsáhlejšího výčtu, že didaktický exponát je naopak pevnou součástí expozice a jeho cílem je napomoci porozumění prezentovaných skutečností a podpora návštěvníkova poznávání a osvojování nového vědění v muzeu. Didaktickým exponátem může být jednak originální předmět nebo určitá reálná skutečnost (nelze pak zcela jasně rozlišit významový rozdíl mezi muze-

álí a didaktickým prvkem, protože muzeálie může téměř vždy vystupovat v roli didaktického prostředku), dále zobrazení a grafické znázornění předmětů a skutečností, textové prvky, audiovizuální obsah či aplikace prezentované didaktickou technikou atd. (Malach, 1993) Didaktický exponát má často interaktivní charakter a umožňuje se jeho haptické zkoumání nebo manipulace s ním, která má obvykle charakter hry. Během didaktické hry, která je v mnohém analogická hře spontánní, se sledují určité didaktické cíle, i když to nemusí být na první pohled zřejmé. O hře obecně platí, že „její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost [...], podněcuje tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost“, pokud se odehrává ve skupině. (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 52) Vhodně koncipovaná hra může návštěvníky přimět k tomu, aby během ní využívali i své dosavadní znalosti a dovednosti a aby zapojovali své životní zkušenosti (tamtéž), což napomáhá k začlenění nových poznatků z expozice do stávajícího poznání lidí.

Někdy je nesnadné odlišit didaktickou hračku od ryze zábavních prvků, se kterými se v muzeích rovněž setkáváme čím dál častěji. Někdy mají podobu objektu, resp. exponátu, jindy jde o instalaci nebo o celou aktivní zónu či hernu. Občas se takový zábavní prvek ocitne i za hranicí vkusu nebo s tématem expozice nijak nesouvisí,³² jindy je následováníhodným a nápaditým projevem zájmu muzea o dětské návštěvníky a zohledněním jejich potřeby volného pohybu, hry a relaxačních aktivit.

Mnoho výše popsaných didaktických exponátů je zároveň zábavných (však se také nejlépe učíme pomocí hry a se zapojením emocí), ryze zábavním, a nikoliv didaktickým prvkem jsou pouze takové exponáty či expoziční prvky, které nezprostředkovávají vzdělávací obsah, nepodporují učení návštěvníků a nemají hlubší souvislost s obsahem expozice. Slouží především k relaxaci, odpočinku a ke hře. Hodnocení takových prvků na obecné rovině není možné, protože mohou mít jak velmi zdařilou a nápaditou podobu (viz herny v dětských muzeích a science centrech), tak i vyloženě trapný charakter (expozice strašidel na některých českých hradech). Hra jako taková i humor

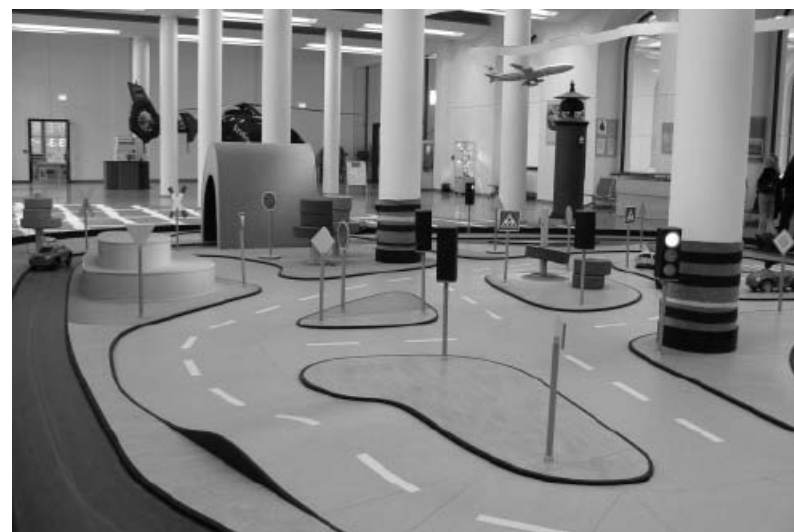
32 S nadsázkou se dokonce hovoří o trendu „hejkalizace“, jak vtipně nazývá trend zábavnosti a podbízení se návštěvníkům průvodce Martin Aschenbrenner (in Mazancová, 2014). O „hejkalizaci“ památek nebo i muzeí se podle něj jedná v případě, že expoziční prvek nebo akce splňuje uvedené znaky: jsou trapné, hloupé nebo nudné; když návštěvník odchází, není mu jasné, jaký smysl měly; nemají vztah k příslušnému památkovému objektu ani k obsahu expozice; bohatě se inzerují. Někdy tento trend s překvapením registrujeme i u ctihodných institucí, naprostá většina muzeí však v tomto ohledu představuje jistotu dobrého vkusu, profesionálně odvedené práce a odborné úrovně expozic.



Obr. 138 *Verkehrsmuseum Dresden, počítačový kiosek s didaktickým obsahem (foto Petra Šobánková, 2013)*



Obr. 139 a 140 Nahoře didaktický exponát v National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobáňová, 2014); dole didaktický exponát zprostředkující zkušenost lidí nucených opustit své domovy, Militärhistorisches Museum der Bundeswehr v Drážďanech (foto Tereza Hrubá, 2012)



Obr. 141 a 142 Zábavní prvky v National Maritime Museum v Greenwich a ve Verkehrsmuseum Dresden (foto Petra Šobáňová, 2014 a 2013)

jsou legitimní a vítané, problémem je, když nesouvisí se sbírkami nebo jsou samoúčelné. Například humor může být vhodným prostředkem popularizace určitého odtažitého tématu, v některých případech je však zcela nevhodný.

Stránský (2008, s. 77) spojuje důraz na „náznorně výchovnou“ a „zábavní“ funkci muzea s opomíjením odborné kvality expozic a daný trend vede podle tohoto autora k vulgarizaci muzejní práce, nebo přímo k degradaci muzejního fenoménu. Tato otázka souvisí s všeobecnými projevy „konzumního“ přístupu k poznání, které se v naší společnosti (nejen v muzeích) objevují čím dál častěji. Přesto trend zábavnosti nepovažujeme automaticky za negativní a domníváme se, že je před vyslovením hodnotícího stanoviska třeba pečlivě rozlišovat. Skrze zábavní prvky se totiž může obsah expozic dostat i k těm lidem, které by jinak nebylo možné oslovit, a zábavní prvky mají kromě toho i nepopíratelný edukační efekt, protože emoce podporují učení a snad neexistuje aktivita, při níž bychom se ničemu neučili.

Didaktické pomůcky a zábavní prvky v prostředí muzea jsou odpovědí na přirozenou potřebu člověka bavit se, experimentovat a poznávat prostřednictvím doteku, hry a manipulace. Tuto potřebu přitom pociťují nejen děti, ale i dospělí. V klasickém muzejním prostředí bývá nemožné tuto potřebu naplnit, protože vzácné a citlivé exponáty k doteku a manipulaci určeny nejsou. Didaktické hračky tak představují možnost, jak tento problém řešit a jak expozici přiblížit široké skupině návštěvníků a naplnit současný požadavek interaktivity. Edukační pomůcky mají kromě vzdělávacího efektu ještě jeden přínos: činí expozice atraktivnějšími a sdělnějšími a v dětech i dospělých pomáhají utvářet vztah k muzeu jako přátelskému místu, jehož návštěva je nejen přínosná, ale i příjemná.

8.4 Expoziční prvky zohledňující handicapované návštěvníky

Už v případě dětských muzeí jsme poukázali na to, že ve společnosti tradičně existovaly vyloučené skupiny jedinců, kteří nebyli pokládáni za plnohodnotné a jejichž potřeby se ve veřejném životě ani v institucích nezohledňovaly. K takovým skupinám patřili i různě handicapovaní lidé, kteří byli v rámci tradiční industriální společnosti, dělicí jednotlivé sociální skupiny na „produktující“ (resp. produktivní) a ty druhé, nahlíženi v mnohém podobně jako děti a staří lidé. (Kolláriková, Pupala et al., 2001, s. 30) Nebyli považováni za plnohodnotné a jejich práva se příliš anebo vůbec nezohledňovala. Postupná demokratizace společnosti i veřejných institucí včetně muzeí spolu s novými poznatky a kultivací veřejného prostoru přinesla pozitivní trend zohledňování

těchto dříve opomíjených skupin. To se v muzejnictví projevuje zakládáním dětských muzeí a zaváděním dětských linek do běžných expozic, přípravou speciálních edukačních programů zaměřených na seniory nebo vytvářením expozic uzpůsobených různě handicapovaným návštěvníkům. Vychází se z práva postižených a jinak marginalizovaných skupin návštěvníků na přístup k expozicím – práva, které mají stejné jako kterýkoliv jiný návštěvník.

Handicap znamená „znevýhodnění jedince v důsledku jeho postižení (tělesného, mentálního, smyslového) nebo příslušnosti k určité skupině (např. etnické minoritě).“³³ Zasahuje jak vzdělávací dráhu postiženého jedince, tak jeho sociální vztahy. Míra handicapu závisí nejen na samotném postižení, ale i na podmínkách, které společnost k jeho vyrovnávání poskytuje“ (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 89) Podle druhu a míry může handicap kvalitu života postiženého člověka poznamenat fatálně, anebo může být jen drobnějším omezením. Důležité je, že důsledky handicapu lze vhodnými úpravami prostředí mírnit, a to i v muzejní expozici. Vezmeme-li jako příklad uživatele ortopedického vozíku (jichž podle centra Paraple (2009) každým rokem přibývá několik stovek v důsledku úrazů nebo onemocnění), ještě před dvěma desítkami let byl pro takového člověka samostatný pohyb ve většině našich měst nebo institucí velkým problémem. Návštěva muzea, často sídlícího v silně bariérové historické budově, tak byla pro vozíčkáře buď zcela vyloučená, anebo spojená s mnoha útrapami – kromě architektonických bariér také kvůli chybějícím parkovacím místům nebo nevhodným toaletám. Dnes je situace mnohem lepší a díky rozšiřující se bezbariérovosti mohou pohybové omezení lidé nalézt snadno pracovní uplatnění i prostor pro své aktivity, zájmy a vzdělávání.

Autoři metodické publikace s názvem *Overcoming the Barriers* (2002) definují osobu s postižením jako jedince trpícího fyzickou nebo duševní poruchou, jež má závažný a dlouhodobě nepříznivý vliv na jeho schopnost provádět běžné denní činnosti.

Zdravotně postižené návštěvníky dělí na tyto dílčí skupiny:

- osoby na invalidním vozíku,
- nevidomé nebo slabozraké osoby,
- neslyšící nebo sluchově postižené osoby,
- osoby postižené artritidou,

³³ Připomeňme alespoň pod čarou také menšiny z hlediska náboženství nebo sexuální orientace. Některá zahraniční muzea se např. svou sběratelskou nebo doprovodnou edukační, resp. arteterapeutickou, činností angažují ve prospěch homosexuálních osob, příp. LGBT. Za doplnění informace k tomuto u nás opomíjenému tématu děkují oponentovi Janu Dolákovi.

- dlouhodobě nemocné osoby,
- osoby s poruchami učení,
- osoby se skrytými následky úrazů nebo nemoci. (*Overcoming the Barriers*, 2002, s. 9)

Jedním ze znaků vyspělých společností je vytváření co nejpříznivějších podmínek, tak aby se handicapovaní jedinci mohli podle svých schopností a zájmů zapojit do běžného života, vzdělávání i kultury. Muzea v tomto směru nezůstávají stranou a své expozice uzpůsobují postiženým lidem mnoha způsoby. Na jedné straně mohou vytvářet speciální výstavy určené primárně různým skupinám handicapovaných, např. nevidomým, na straně druhé integrují různé speciální expoziční prvky nebo principy do běžných expozic. Zvláštním projevem pozornosti těmto skupinám občanů je i shromažďování, tezaurace a prezentace sbírek dokumentující kulturu těchto skupin a další tematické okruhy související s daným postižením. Existují tak např. muzea dokumentující historii skupin neslyšících nebo nevidomých občanů.

Téma uzpůsobení expozic pro různě handicapované návštěvníky je u nás již poměrně dobře zpracováno zásluhou řady autorů. Ze zahraničních lze jmenovat autory všeobecně zaměřených muzeologických prací, kteří problematiku postižených návštěvníků integrují do teorie a praxe muzeí (např. Hooper-Greenhill, 1994, Dean, 1999, Lord a Lord, 2001, Black, 2005, Tallon a Walker, 2008, a další), anebo autory, kteří se zaměřují primárně na problematiku handicapu a přístupnosti expozic různě postiženým lidem (Majewski a Bunch, 1998, Barker a Fraser, 2000, Bright, 2004, Rayner, 2005, Cave, 2007, Moussouri, 2007, Sandell, Dodd a Garland-Thomson, 2010, Ginley, 2013, a další). Podnětné jsou také metodické materiály různých organizací specializujících se na práci s handicapovanými lidmi v prostředí muzeí nebo materiály vládních institucí (viz např. publikace organizace *Art Beyond Sight*, stránky *Accessibilite-patrimoine*, 2014, *Citizens Information Board*, 2009, *Commission for Architecture and the Built Environment*, 2006, *Countryside Agency*, 2005, *National Disability Authority*, 2011, a mnohé další).

Z našich autorů jmenujme alespoň ve stručnosti Janču (2013), Musílka a Havlíkovou (2012), Zmekovou (2011) nebo Dingovou (2011), kteří své studie věnované různým typům postižení publikovali v časopise *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*. Téma handicapovaných návštěvníků bylo i předmětem jednání kolokvií Asociace muzeí a galerií České republiky pod příznačným heslem „Muzea pro všechny“. V návaznosti na tyto aktivity byly vydány i publikace (viz Bernard a Fabre, 2003, *Muzea pro všechny*, 2012). Existuje dokonce speciální portál *Muzeum bez bariér*, pojatý jako zdroj in-

formací o práci s návštěvníky muzeí, galerií a dalších kulturních pamětových institucí, kteří mají specifické potřeby. Je možné zde najít nejen řadu odkazů, ale i metodiky poskytující příklady z praxe muzeí a informace o detailech, jež je potřeba zohlednit při přípravě expozice uzpůsobené různým typům handicapu.

Z praxe je možné uvést řadu zdařilých příkladů toho, jak vypadají takové expozice a nač je třeba myslet při jejich přípravě. Zaměříme se nejprve na nevidomé a zrakově postižené. Jedno z příkladných muzeí, která se zaměřují na nevidomé návštěvníky i další handicapované, je známé britské Victoria & Albert Museum v Londýně. V dané oblasti je velmi aktivní a zaměstnalo dokonce specialistu, jehož práce spočívá právě v uzpůsobování výstav pro handicapované a organizaci speciálních akcí. Victoria & Albert Museum v Londýně začleňuje do svých výstav dotykové objekty, a to jak repliky, tak i originály. Hmatové exponáty doprovází vždy panel s textem psaným Braillovým písmem a dbá se přitom i na jeho vhodné umístění z hlediska výšky i vzdálenosti od objektu. Pod vedením Barry Ginleyho, který má vlastní zkušenost se zrakovým handicapem, přitom uplatňují řadu důležitých zásad: popisky v Braillově písmu by měly obsahovat stejný text jako běžné popisky, jejich umístění je vždy v blízkosti předmětu, avšak nikoliv na stěnách (kde je obtížné je číst), a tyto speciální textové panely procházejí důkladnou kontrolou správnosti a jasnosti textu.

V expozicích daného muzea se uplatňují i zvukové záznamy s popisem exponátů a různé nové technologie ve službách handicapovaným. Například audiální obsah si mohou zrakově postižení návštěvníci stahovat prostřednictvím vlastních chytrých telefonů, což je z hlediska nákladů levnější než důsledné umístění popisků v Braillově písmu ke všem exponátům. Victoria & Albert Museum připravuje i speciální, velmi zdařilé knihy pro nevidomé, jež mohou dalším muzeím sloužit jako metodický vzor. Složitější obrazy exponátů jsou zde vhodně redukovány na podstatné prvky, obrázky se vybírají tak, aby byly zajímavé, poučné a zároveň umožňovaly uplatnění hmatově výraznějších textur. Popisy exponátů (ať již v knize nebo přímo v expozici) musejí být srozumitelné a výstižné, mají obsahovat úvodní informaci o celkové délce textu a dále např. nemají zmiňovat věci, které nejsou v knize nebo jiném průvodci zobrazeny, pokud to není relevantní pro porozumění exponátu. (Ginley, 2013)

Podstatné je – stejně jako u všech ostatních skupin návštěvníků – iniciovat proces porozumění a zájem o exponáty a obsah expozice. Za tímto účelem pořádá muzeum pro nevidomé i tzv. *V & A Touch Tour*, tedy hmatové prohlídky s komentářem kurátora či pedagoga. Pro úspěch podobných akcí je velmi podstatné i zaškolení muzejního personálu, aby věděl, jak se k návštěvníkům

se specifickými potřebami správně chovat. (Tamtéž)

Exponáty pro nevidomé a slabozraké vytvářejí i další klasická muzea, např. Vatikánská muzea, kde mohou nevidomí pomocí plastických reprodukcí a doprovodných zvukových záznamů (čteného textu a hudby) vnímat některá známá díla, např. Caravaggiova.

Jiným příkladem z praxe může být *Museo Tattile Statale Omero*, které sídlí v komplexu *Mole Vanvitelliana* (bývalém lazaretu pro malomocné) na umělém ostrově v přístavu blízko italské Ancony. Toto muzeum, které vzniklo aktivitou italské organizace nevidomých, se orientuje na sbírání, vytváření a vystavování hmatových exponátů. Jde o repliky uměleckých děl vytvořené ze sádry nebo umělé pryskyřice, architektonické modely a kopie archeologických nálezů. Tematicky se sbírky týkají jak klasického umění (antická, románská, gotická, renesanční, barokní a neoklasicistní díla), tak i umění současného. Návštěvníkům jsou zde k dispozici stovky hmatových exponátů, které umožňují zprostředkování umění (tedy převážně vizuálních artefaktů) i lidem, kteří nemohou k vnímání využívat zrak. Kromě samotných exponátů obsahují expozice *Museo Tattile Statale Omero* i popisy v Braillově písmu a černotisku uzpůsobeném pro slabozraké. K dispozici jsou zde i pohyblivé žebříky, protože mnoho exponátů má nadměrnou velikost. (*Museo Omero*, 2014)

Ze zahraničí bychom mohli jmenovat řadu dalších příkladů, kvůli nedostatku prostoru se však zaměříme už jen na česká muzea. I v tomto případě můžeme zmínit jen některá z nich, přestože vstřícný postoj vůči handicapovaným návštěvníkům prokazuje stále větší počet muzejních institucí.

Například Národní galerie v Praze připravila v minulosti mnoho výstav a programů pro zrakově postižené návštěvníky, např. v paláci Kinských hmatové expozice s názvem *Korejská keramika a Japonská sochařství*. Expozice obsahovaly deset exponátů a byly samoobslužné, což předpokládalo důsledné uplatnění všech potřebných zásad. Kromě redukováného počtu speciálních exponátů (důležitého vzhledem ke skutečnosti, že prohlídka hmatové expozice je náročná na čas a soustředění návštěvníků) šlo o reliéfní navigační linku vedenou po podlaze k hmatovým předmětům a o respektování přítomnosti asistenčních psů. Galerie nabízela i doprovod s výkladem.

Jmenujme ve stručnosti i další příklady: Galerie Středočeského kraje postupně převádí vybrané významné obrazy ze svých sbírek do haptické reliéfní podoby, a to ve spolupráci s občanským sdružením *Vide Manibus*. Vyhotovené haptické reliéfy jsou umístěny ve stálé expozici galerie. Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích připravilo ve spolupráci s Tyflokabinetem České Budějovice, o. p. s., výukový interaktivní program *Hlasy ptáků*, který



Obr. 143 a 144 Unikátní dobové fotografie, na nichž si skupina nevidomých dětí pomocí hmatu „prohlíží“ vycpaného mrože a další sbírkové předměty v Sunderland Museum (foto Tyne & Wear Archives & Museums, 1913)



Obr. 145 a 146 Nahoře explikační prvek pro nevidomé v Cité des sciences & de l'industrie (foto *Playing Futures*, 2008); dole fotografie z prohlídky pro nevidomé v Minneapolis Institute of Arts (foto archiv Minneapolis Institute of Arts, 2009)

se zaměřil na ptactvo jižních Čech. Některá města pořádají prohlídky pro zrakově postižené nebo iniciují vznik speciálních expozic s modely významných staveb. Uvedme alespoň prohlídku Prahy v rámci projektu *Praha na dotek*, která umožňuje hmatové zkoumání některých památek a nabízí také speciální knihu-průvodce s plastickými vyobrazeními, nebo výstavu *Neviditelná Olomouc*, na níž jsou umístěny haptické modely významných olomouckých objektů. Rovněž v Olomouci se uskutečnila výstava Arcidiecézního muzea Olomouc s názvem *Doteky Olomouckého hradu*, která nevidomé i zdravé návštěvníky seznamovala s příběhem starého sídla moravských Přemyslovců a přilehlých církevních objektů. Stálou expozici s názvem *Hmatové sochařství*. *Touch sculpture* otevřela v roce 2008 Oblastní galerie Vysočiny v Jihlavě a prezentuje v ní sochařskou tvorbu nevidomých autorů. Nevidomí návštěvníci jsou také jednou s cílových skupin expozice, a proto je zde integrována řada příslušných prvků: kromě vhodného uspořádání exponátů jde o vodicí lišty na podlaze a popisky v Braillově písmu.

Mnohé z podobných akcí nejsou směřovány primárně k nevidomým či jinak postiženým návštěvníkům, ale jejich cílem je seznámit zdravé lidi se světem handicapovaných. Takovou byla i *Neviditelná výstava* v Novoměstské radnici v Praze, výstava *Jak se žije s handicapem* Dětského muzea při Moravském zemském muzeu v Brně, úspěšná zážitková výstava obecně prospěšné společnosti Sirius s názvem *Naše cesta* a mnohé další.

Většina dosud zmíněných příkladů z praxe se týkala nevidomých, jejichž handicap je v muzejním prostředí, které stále staví na převaze vizuálních podnětů, nejvíce omezující. Nevidomí a slabozrací však nejsou jedinou skupinou, která potřebuje zohlednit při přípravě muzejních expozic a výstav. Další početnou skupinou jsou tělesně postižení návštěvníci, tedy osoby postižené různými defekty pohybového a nosného ústrojí nebo poruchou či postižením nervového ústrojí. Dané defekty se projevují celkově nebo částečně porušenou hybností, kterou lze částečně vyrovnat pomocí speciálních pomůcek, jako např. invalidního vozíku, protéz, berlí atp. (Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s. 310)

Tělesně postižení návštěvníci potřebují zejména bezbariérový přístup do muzejních budov, to však zdaleka není vše. Důležitá je možnost parkování v blízkosti muzea, bezbariérový vchod a volně přístupné foyer, dále výtah do všech pater budovy, vhodně uzpůsobená WC, bezbariérové řešení expozic i místností, v nichž se odehrávají doprovodné aktivity, a také únikové cesty pro případ evakuace.

Bezbariérové řešení muzejní budovy (docílené rekonstrukcí stávajícího objektu nebo stavbou nového) umožňuje tělesně postiženým lidem navště-

vovat i místa, která jim dříve nebyla přístupná, protože schody, terénní nerovnosti a jiné bariéry byly a mnohde stále ještě jsou běžné. Bezbariérový přístup z hlediska architektonického a stavebního předpokládá aplikaci řady konkrétních opatření, na jejichž vyčerpávající výčet zde není dostatečný prostor. Připomeňme alespoň, že bezbariérový přístup je v současnosti požadován u všech veřejných novostaveb a většinou (pokud tomu nebrání památkový charakter budovy) i u nově rekonstruovaných objektů. Tam, kde není možné bezbariérovost zajistit příslušným stavebním prvkem, zabezpečuje se pomocí nájezdových ramp či zvedacích plošin napevno instalovaných anebo přenosných.

Zásady bezbariérového přístupu je nutné dodržovat i v samotné expozici, kde se vychází ze standardního manipulačního prostoru pro invalidní vozík, kterým je kruh o průměru 150 cm (pro osobu na mechanickém vozíku je dostačující i kruh o průměru 120 cm, u veřejných objektů se však vždy počítá s větším prostorem nezbytným pro osoby na vozíku elektrickém). (Filipiová, 2002)

Dalšími potřebnými prvky jsou vhodně uzpůsobené dveře, které musejí být nejméně 90 cm široké. Před dveřmi i za nimi má být dostatečný prostor pro manipulaci s vozíkem. Vhodné je umístit z vnitřní strany dveří vodorovné madlo anebo zajistit jejich automatické otevírání fotobuňkou. Šikmé rampy umístěné přede dveřmi mají mít integrovaný vodorovný úsek dlouhý nejméně 150 cm, případně 200 cm v závislosti na směru otevírání dveří. Co se týká podlah, je vhodné, aby měly protiskluzovou úpravu povrchu. (Ministerstvo vnitra, 2003)

Rozměry všech prostor a výška předmětů by měly vycházet z rozměrů invalidního vozíku, resp. výšky sedícího jedince, takže všechny ovládací prvky a pohledové části expozic (vitriny, textové panely, popisky) by měly být umístěny ve výšce 60–120 cm (někdy i méně), tak aby byly pro vozíčkáře dobře přístupné. Na tyto návštěvníky je dobré myslet i při přípravě aktivních zón a při zařizování edukačních místností – např. stoly by měly mít dostatečný podjezdový prostor.

Je zřejmé, že řada muzeí a památkových objektů vyjmenovaným pravidlům nevyhovuje a v nejbližší budoucnosti je ani nebude moci splnit (zejména památkově chráněné budovy nebo menší, finančně omezená muzea). V praxi zahraničních muzeí lze však najít mnoho zdařilých architektonických řešení i u historických budov; řadu z nich ukazuje např. publikace *Overcoming the Barriers: providing physical access to historic buildings* (2002). Informace o bezbariérově přístupných památkách v České republice lze najít na stránkách Prague Cityline (2014).



Obr. 147 a 148 Pohled do expozice Muzea moderního umění v New Yorku se světelnou instalací Olafura Eliassona *I only see things when they move* (2004), (foto Dominik Dada, 2008); dole pohled do expozice Fridericiany v Kasselu (foto Petra Šobánková, 2007)

Smyslem všech podobných architektonických a expozičních úprav je, aby tělesně postižené osoby mohly veřejné prostory kulturních institucí používat samostatně, bez cizí pomoci. Vzhledem k velkému počtu fyzicky omezených osob, k nimž lze řadit i seniory (bezbariérovost však ocení i rodiče s dětskými kočárky a malými dětmi), jde o investice více než účelné.

Další skupinou handicapovaných návštěvníků jsou neslyšící, příp. hluchoslepé osoby. Za neslyšící se považují „osoby, které neslyší od narození, nebo ztratily sluch před rozvinutím mluvené řeči, nebo osoby s úplnou či praktickou hluchotou, které ztratily sluch po rozvinutí mluvené řeči, a osoby těžce nedoslýchavé, u nichž rozsah a charakter sluchového postižení neumožňuje plnohodnotně porozumět mluvené řeči sluchem“. (*Zákon o komunikačních systémech neslyšících a hluchoslepých osob*, 1998) Za hluchoslepé se „považují osoby se souběžným postižením sluchu a zraku různého stupně, typu a doby vzniku, u nichž rozsah a charakter souběžného sluchového a zrakového postižení neumožňuje plnohodnotný rozvoj mluvené řeči, nebo neumožňuje plnohodnotnou komunikaci mluvenou řečí“. (Tamtéž)

Zůstaneme-li u neslyšících, je potřeba upozornit na to, že tito lidé sice mohou vnímat vizuální podněty v muzeu bez omezení, avšak vzhledem k tomu, že jejich primárním komunikačním systémem je (český) znakový jazyk, a nikoliv čeština nebo jiný jazyk slyšících lidí, vnímání většiny textů v expozicích, které jsou v češtině nebo angličtině, je pro neslyšící velmi náročné.

Komunikačními systémy neslyšících osob jsou český nebo jiný národní znakový jazyk spolu s komunikačními systémy vycházejícími z českého či jiného jazyka. Český znakový jazyk je přirozený a plnohodnotný komunikační systém tvořený specifickými vizuálně-pohybovými prostředky, tedy tvary rukou, jejich postavením a pohyby, mimikou, pozicemi hlavy a horní části trupu. Znakový jazyk vykazuje základní atributy jazyka, tedy znakovost, systematickост a další. Je ustálen po stránce lexikální i gramatické, vznikají v něm kulturně hodnotné projevy a i jinak má všechny znaky svěbytného jazyka. (*Zákon o komunikačních systémech neslyšících a hluchoslepých osob*, 1998) Společný jazyk je také důvodem toho, že neslyšící tvoří na rozdíl od jiných skupin handicapovaných lidí svěbytnou kulturu. Proto se také Neslyšící (psaní s velkým začátečním písmenem podobně jako národnostní skupiny) vymezují jako specifická skupina lidí, kulturní minorita, kterou spojuje přirozený pocit sounáležitosti a vlastní svěbytná kultura (historie, společné kulturní a sportovní akce, umění a jiné kulturní projevy).

Neslyšící mají právo na rovnoprávné zapojení do všech oblastí života společnosti včetně práva na vhodně uzpůsobený přístup k muzejním expozi-

cím a kulturnímu dědictví. Český znakový jazyk jako základní komunikační systém neslyšících osob v České republice by proto měl být v muzeu uplatňován v co nejhojnější míře, tak aby neslyšící bez větších omezení mohli porozumět obsahu expozic a kontextu vystavených exponátů. Za tímto účelem mohou muzea pořádat speciální prohlídky pro neslyšící s tlumočnickem, anebo začleňovat výklad a popis exponátů přímo do různých expozičních prvků, např. napevno umístěných tabletů, obrazovek nebo informačních kiosků.

Tento způsob je např. zcela běžný ve větších muzeích ve Velké Británii, kde se do znakového jazyka tlumočí všechny audiovizuální projekce, v nichž se hovoří anebo které obsahují množství psaného textu. Hojně se vytvářejí i speciální záznamy přímo pro neslyšící. Tyto stopy v digitální podobě lze buď spustit v menu informačních kiosků či tabletů u skupin exponátů, anebo je lze spouštět přes smartphony a tablety samotných návštěvníků. Tyto výklady ve znakovém jazyce mohou být uloženy také přímo na webu muzea anebo na jiném přístupném úložišti (např. na You Tube).

Kromě pořizování videí ve znakovém jazyce (a případně opatřeném titulky) existuje i řada dalších opatření muzeí nebo externích dodavatelů, která zajistí lepší přístupnost muzeí neslyšícím nebo nedoslýchavým návštěvníkům. Koutská uvádí např. tato:

- umístění indukční smyčky sloužící k zesílení zvuku a zlepšení kvality poslechu ze sluchadel v prostředí s rušivými zvuky a ozvěnami (viz známý piktogram s přeškrtnutým uchem a písmenem T),
- zajištění světelné signalizace,
- služba simultánního přepisu, k níž je potřebný zapisovatel, Wi-Fi připojení a příslušný program, díky němuž se zapsaná promluva zobrazuje neslyšícím na tabletech nebo v mobilních telefonech,
- on-line tlumočnická služba (tlumočení na dálku přes web-kameru),
- vytváření webových stránek přístupných pro neslyšící a nedoslýchavé. (Koutská, 2014)

V zohledňování handicapovaných návštěvníků patří k nejvíce progresivním Spojené státy americké, a to i v oblasti zavádění prvků zohledňujících neslyšící. Jedním z mnoha dobrých příkladů je *Sixth Floor Museum* v Dealey Plaza, které se zabývá tématem atentátu na prezidenta Johna F. Kennedyho a zprostředkovává jeho odkaz. Pro neslyšící návštěvníky připravilo toto muzeum příkladně vyvedené období známých audioguidů, zde spíše vizuálních „guidů“, resp. videoguidů. Mají podobu tabletů, v nichž je připraven komentář k expozici ve znakovém jazyce.

Rovněž evropská muzea, např. britská Národní galerie v Londýně nebo Tate Gallery, připravují řadu pomůcek pro neslyšící – vizuální průvodce v podobě tabletů a menších mobilních zařízení s výkladem ve znakovém jazyce, anebo výše zmíněné doplňky na webových stránkách či přímo v expozici. Některá větší muzea za tímto účelem zaměstnávají i vlastního specialistu, který ovládá znakový jazyk a zodpovídá za přípravu těchto technicky nenáročných, avšak užitečných pomůcek. Speciální prohlídky pro neslyšící nabízejí i Vatikánská muzea, v nichž nyní pracuje dokonce sedm průvodců ovládajících znakový jazyk, z toho většina rodilých mluvčích, tedy neslyšících. Někteří z nich navíc ovládají několik znakových jazyků (například britský a francouzský), což je v turisticky exponovaných centrech muzejní kultury velmi užitečné.

Nová média a současná široce dostupná technická zařízení (včetně mobilních technologií) přizpůsobení expozic neslyšícím nesmírně usnadňují. I kdyby bylo muzeum finančně velmi omezené, jediným nákladem při přípravě digitálních záznamů ve znakovém jazyce může být mzda tlumočnickovi. Digitální záznamy lze totiž pořídit i na obyčejnou videokameru (je ovšem třeba zajistit vhodné podmínky, zejména co nejlepší osvětlení znakovího tlumočnicka a neutrální pozadí) a ani otitulkování videa, jež ocení neslyšící, jejichž primárním jazykem je čeština, není dnes problém. Natočený videozáznam je potřeba jen minimálně editovat a poté jednoduše umístit na web muzea nebo jiné úložiště. Nákup tabletů či jiných mobilních zařízení tedy není nezbytný. Je proto zajímavé, že česká muzea v tomto směru mnoho aktivit nevyvíjejí, přestože i u nás existuje řada organizací sdružujících různé handicapované občany, které jsou schopné a ochotné poskytnout konzultaci nebo zajistit tlumočníky. Nemluvě o univerzitách, na jejichž pedagogických fakultách působí řada specialistů.

Výjimku představuje v tomto směru Národní muzeum, které se handicapovaným návštěvníkům věnuje dlouhodobě. Spolupracuje s Českou komorou tlumočnicků znakového jazyka a pro neslyšící připravuje doprovodné programy i různé pomůcky. Muzeum například uchystalo nápaditého multimediálního průvodce výstavou *Monarchie*, kde je možné volit nejen českou a anglickou jazykovou mutaci, ale i verzi pro neslyšící, která obsahuje výklad ve znakovém jazyce. Průvodce je volně k dispozici na adrese <http://pruvodce.nm.cz/>, návštěvníci se jej mohli stáhnout i pomocí QR kódů na panelu před vstupem do výstavy. Multimediálního průvodce výstavou připravila rovněž Národní galerie v Praze, a to k výstavě děl Jakuba Schikanedera z roku 2012. Průvodce obsahoval klasickou audioverzi v českém a anglickém jazyce a mimo to také malé obrazové pole s tlumočnickem znakového jazyka.

Návštěvníci si tohoto průvodce mohli vyzvednout u pokladny, tak jak je to u tohoto typu zařízení obvyklé.

Speciální komentované prohlídky, ale také interaktivní programy pro neslyšící pořádá řada českých muzeí, kromě Národního muzea např. Národní technické muzeum, Národní galerie v Praze, Muzeum hlavního města Prahy, Centrum současného umění DOX nebo Metodické centrum muzejní pedagogiky a jeho domovská instituce Moravské zemské muzeum v Brně. Posledně jmenované muzeum přitom angažovalo i neslyšícího lektora edukačního programu, což je nejlepší varianta, při níž odpadá tlumočení (viz brněnská muzejní noc a program k výstavě *Cyril a Metoděj. Doba, život, dílo*).

Náš výzkum ukázal, že mimořádně vstřícnou je k různě handicapovaným návštěvníkům Galerie výtvarného umění v Ostravě. Lidé s handicapem jsou zde jednou z důležitých cílových skupin edukačních programů galerie, která pořádá celé seriály programů a tvořivých dílen zaměřených na dané skupiny návštěvníků. Jde o různé tlumočené prohlídky a workshopy pro dospělé i rodiče s dětmi se sluchovým znevýhodněním (orientované na výtvarné aktivity, ale i bubnování nebo tanec), pěvecké dílny pro lidi se zdravotním znevýhodněním a výtvarné galerijní dílny pro osoby s mentálním postižením. Galerie se zaměřuje i na sociálně-terapeutické aktivity a také na práci s duševně



Obr. 149 Multimediální průvodce výstavami z cyklu *Monarchie* s využitím znakového jazyka; Národní muzeum, 2012 (viz <http://pruvodce.nm.cz/nes/monarchie/cisar-a-jeho-rodina/>)



Obr. 150 a 151 Nahoře ukázka videoguidu pro neslyšící v Sixth Floor Museum v Dealey Plaza; dole prvky pro neslyšící v expozicích National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobáňová, 2014)



Obr. 152 a 153 Důsledně uplatňované prvky sloužící neslyšícím v expozicích National Maritime Museum v Greenwich (foto Petra Šobáňová, 2014)

nemocnými lidmi. Zvláštní pozornost věnuje i zrakově postiženým, pro něž připravuje komentované prohlídky i speciální pomůcky (viz studie v druhém svazku naší knihy).

Pozornost věnovaná handicapovaným návštěvníkům dnes patří k jednomu z ukazatelů kvality muzejní instituce. Přístupnost muzeí se přitom netýká pouze fyzické přístupnosti budov a expozic, ale i celé koncepční proměny muzejního myšlení a výstavní řeči ve prospěch zapojení více smyslů a zařazování příslušných prvků určených handicapovaným lidem přímo do expozic. Co nejširší přístupnost je přitom oprávněným požadavkem, neboť jak připomíná Ellen Giusti (2008, s. 97), „nálepkování“ nebo vyčleňování tělesně postižených je dávno přežilé – vždyť osoby s různým zdravotním postižením jsou všude kolem nás, ve skutečnosti „oni jsou my“, protože se od zdravých lidí ničím skutečně podstatným neliší. Mnozí ze zdravých lidí navíc řady handicapovaných v důsledku nemoci, věku nebo úrazu brzy rozšíří. Handicapovaní tvoří významný segment obecné populace a prakticky každý, kdo žije dost dlouho, se v budoucnu stane jeho součástí.

8.5 Muzeum jako artefakt

V posledních letech se stále častěji setkáváme s dalším inovativním rysem muzejní kultury, který bychom mohli ve zkratce označit za proměnu muzejní expozice, nebo dokonce celé muzejní budovy do formy velmi podobné uměleckému artefaktu. Tento jev můžeme pozorovat jednak v dílčích prvcích a jednak i v „totální“ konceptualizaci muzejní budovy jako celku.

Příkladem prvního trendu je např. časté zařazování uměleckých děl nebo instalací do expozic, jejichž téma není umělecké, resp. jde o expozice negalerijního typu. Samotné zařazování uměleckých děl do negalerijních expozic není samozřejmě nic nového; případy, které máme na mysli, jsou však jiného druhu. Umělecké dílo nebo instalace zde totiž plní roli zcela specifického reprezentanta zobrazované reality, a to reprezentanta, který sice není autentickým dokladem nějaké zobrazované skutečnosti (podobně jako muzeálie), přesto ji však přesvědčivě zprostředkovává, protože je jejím symbolickým vyjádřením. Takový exponát, instalace nebo dílčí expoziční prvek (např. zvuková stopa nebo prvek architektury) pracuje čistě uměleckými prostředky, jejichž povahu se dále pokusíme stručně představit.

Za příklad druhého trendu, tedy „totální“ konceptualizace muzejní budovy, mohou posloužit některé nově vznikající stavby (příkladně památníky, monumenty, ale i celé výstavní komplexy), do nichž jejich autoři – v něčem

podobně jako autoři gotických katedrál – vložili řadu symbolických významů. Celá budova anebo její dílčí části svým architektonickým řešením přesvědčivě vypovídají o tématu, evokují ho. Úmyslně nejsou neutrálním výstavním prostorem ani nenesou symbolický význam podobný tomu, který nesly klasické muzejní budovy z 19. století, často v podobě antikizujícího chrámu nebo paláce. Tyto dnes již historické budovy svou honosností vyjadřovaly důstojnost národa, velkolepost impéria nebo úctyhodnost umění a věd a zároveň odkazovaly návštěvníka do patřičných mezí, v nichž by se měl pohybovat, pokud je mu nakonec dovoleno do tohoto vznešeného a úctyhodného prostředí vstoupit. Budovy, o nichž hovoříme my, jejich architekti vytvářejí tak, aby vypovídaly, svědčily – stejně jako muzeálie sama – o určité muzealizované skutečnosti nebo tématu.

Architektonické prostředky zde nesou význam – jsou expresivní, vyjadřují nějaký postoj, citově hodnotí, a tím také značně zintenzivňují návštěvníkův zážitek. Může jít o koncepční, úmyslné navozování pocitů, jako je cizost, nejistota, zoufalství, anebo volnost, radost, estetická libost. Zatímco klasické muzejní budovy z 19. století vytvářely skutečnou i pomyslnou bariéru prahu a dbaly na udržení odstupu mezi návštěvníkem a tím, co je prezentováno uvnitř (budovy, expozice, vitríny, dioramatu), některé dnešní muzejní budovy naopak návštěvníka vtahují dovnitř, přímo do vlastního významu, takže člověk se ocitá ve velmi věrohodném fikčním světě, podobně jako jsme o tom hovořili v kapitole o iluzivnosti.

Tam jsme objasnili, že iluzivnosti a silného účinku na návštěvníka lze docílit i symbolickými, mnohdy zcela minimalistickými prostředky, např. prázdným prostorem, jako to učinil Daniel Libeskind ve své působivé Věži holokaustu Židovského muzea v Berlíně. Toto muzeum je nejlepším příkladem popisované tendence, již bychom mohli s nadsázkou označit kunsthistorickým pojmem *total work of art*, resp. *Gesamtkunstwerk*. V kontextu dějin umění má tento pojem sice své jasné dobové určení, ale snad bychom ho mohli použít i my, protože *Gesamtkunstwerk* je podobně, jako jsou i popisované arteficiální expozice a muzejní budovy, integrálním dílem, v němž se s neobyčejnou účinností spojuje více druhů umění (zde nejenom architektura, výtvarné umění, design, hudba, ale i umění výstavníkové, umění výstavního jazyka). Stírají se zde bariéry mezi realitou a dílem a tento artefakt má svou vlastní platnost, protože skrze smyslově vnímatelné jednotliviny (architektonický detail pláště budovy, stavební prvek šikmé stěny, barvu, použitý materiál) je zde vyjádřena jistá idea. Muzejní budova anebo expozice typu *total work of art* zde vykazuje vlastní významovou plnost, aniž by musela prezentovat sbírkové předměty, což opět potvrzuje Libeskindova budova Židovské-

ho muzea v Berlíně, jejíž podmanivost byla podle svědectví mnoha lidí ještě mnohem vyšší, když v ní nebyly umístěny žádné sbírky.³⁴

Na příkladu zmíněného muzea můžeme popisovanou tendenci ukázat více než dobře. Už samotný půdorys je symbolickým vyjádřením tématu, protože vzdáleně připomíná fragmenty židovské hvězdy, jak plyne i z původních Libeskindových náčrtů, kde tento symbol Židů figuroval ještě jako celek. Fasáda budovy je opláštěna kovem, důležitou úlohu v celé stavbě hraje pohledový beton a pro Libeskinda typické, podle zdánlivě nahodilých linií rozvržené okenní otvory. Typické je i použití šikmých stěn, které ústí do ostrých, a nikoliv pravoúhlých rohů. Do neobvyklého muzea se vstupuje skrze původní historickou budovu Berlínského muzea a dále podzemím po třech axiálních trasách, z nichž každá vypráví jiný, odlišně ústící příběh berlínských Židů. Nejdelší osa vedoucí ke schodišti a k expozicím běžného typu je *osou kontinuity* dějin, druhá, *osa exilu*, vede návštěvníka ven z budovy do *Zahrady exilu*, kde se nachází zapuštěný a šikmo položený venkovní prostor obehnaný betonovými zdmi, jež znemožňují pohled ven. *Zahrada exilu* připomíná všechny, kdo museli nuceně opustit Berlín, a exilové destinace i nově ustavený stát Izrael symbolizují šest metrů vysoké betonové sloupy, jejichž vrcholy jsou osazeny olivovníky. Třetí z tras, *osa holokaustu*, je hluboce tragická, protože ústí do slepé uličky ukončené *Věží holokaustu*, tmavým, vysokým a chladným prostorem, v němž se návštěvník ocitá izolován od vnějšího světa i zbytku muzejní budovy. Jakmile se těžké dveře za člověkem s hlukem uzavřou, zůstává zde „uvězněn“ a může buď sledovat paprsky světla, které sem dopadají z úzké štěrbiny u stropu, zkoumat zdi ústící do štěrbinových úzkých rohů nebo ve výšce pozorovat nedosažitelný žebřík vedoucí nikam. Tento meditativní a navzdory minimálním prostředkům silně zážitkový prostor je deprimující a zprostředkovává pocity bezvýchodnosti a beznaděje Židů deportovaných do továren smrti.

Důležitou roli hraje v Libeskindově muzejní budově také volný prostor, ztělesňující absenci, ba prázdnotu. Libeskind tento prázdnotný prostor pojmenovává „Holocaust Void“ (*prázdnotou holokaustu*) a na různých místech nechává návštěvníky, aby do něj nahlíželi různými okny a průhledy. „Prázdnota“ se klene nad částí nazvanou „Memory Void“ (*prázdnota paměti*), kde je umístěna instalace Menashe Kadishmana v podobě asi deseti tisíc stylizovaných kovových obličejů, poházených ve vrstvách po podlaze, které evokují navršená těla utýraných Židů. Návštěvník může do prostoru vstoupit, nevyhne se však

34 Stavba byla dokončena roku 1999, oficiální otevření muzejních expozic a muzea jako celku následovalo v roce 2001.



Obr. 154 a 155 Pohled do Libeskindovy budovy Židovského muzea v Berlíně; nahoře osa exilu vedoucí návštěvníka do Zahrady exilu (dole) (foto Petra Šobáňová, 2014)



Obr. 156 Pohled do interiéru Libeskindovy budovy Židovského muzea v Berlíně, *Memory Void* s instalací Menashe Kadishmana (foto Petra Šobáňová, 2014)

šlapání po obličejích, které vydávají hlasitý kovový zvuk a podle konceptu autora tak zavražděným lidem navracejí jejich hlas.

Prázdnota je zde takřka ústředním architektonickým bodem, kolem kterého jsou rozmístěny chodby a místnosti s expozicemi. Přejít mezi nimi je možné pomocí mostů klenoucích se přes prázdnotu, kterou v Německu, ale i v celé Evropě zanechal holokaust. Libeskindovo Židovské muzeum je tak budovou, která funguje jako svrchovaný symbol a pomocí architektonických, prostorových, vizuálních či zvukových prostředků komunikuje popsáný kulturní obsah. Je tak artefaktem *par excellence*, nikoliv zaměnitelnou schránou pro muzejní sbírky, přestože sám autor se vyjádřil, že je to muzeum „stejně jako ostatní muzea, s bílými stěnami, kde mohou být zavěšeny obrázky a vystaveny objekty“. (Studio Libeskind, 2000) Není sporu, že jde o mistrovské dílo, prostorové vyjádření ideje, památník hodný svého jména. Libeskind dává návštěvníkům prostor pro meditaci a subjektivní, osobité vnímání budovy, a tak se její významy tvoří znovu a znovu v každém návštěvníkovi, stejně jako je tomu při percepci jiných uměleckých děl. (JM Berlin, 2014)

Podobný přístup uplatnil tento oceňovaný architekt i u jiných zakázek, z nichž stručně zmíníme alespoň projekty a realizace muzejního charakteru. Zůstaneme-li ještě u Židovského muzea v Berlíně, hned na protilehlém náměstí se nachází *Academy of the Jewish Museum Berlin* (Budova Erica F. Rosse, 2012), kde Libeskind vytvořil velkorysé zázemí pro pořádání kulturních a vzdělávacích akcí i pro umístění pracoven a knihovny. Téma židovské kultury a holokaustu Libeskina provází i v dalších projektech situovaných do Evropy i za oceán: po Židovském muzeu v Berlíně následovalo *Danish Jewish Museum* (Copenhagen v Dánsku z roku 2003), *Contemporary Jewish Museum* (San Francisco v Kalifornii, 2008), *Ohio Statehouse Holocaust Memorial* (Columbus, Ohio, 2014), *Ottawa Holocaust Monument* (Ottawa v Kanadě, plánované dokončení v roce 2015).

Zdařilou ukázkou Libeskindova talentu je i přístavba budovy *Denver Art Museum* (Frederic C. Hamilton Building) v Denveru ve státě Kolorado (2006) nebo *Royal Ontario Museum* v kanadském Torontu (2007).

Dvě významné Libeskindovy realizace se týkají války a vojenství. Z roku 2001 pochází *Imperial War Museum North* situované do Manchesteru ve Spojeném království; v případě *Muzea vojenské historie* v německých Drážďanech vytvořil Libeskind v roce 2011 specifickou dostavbu v podobě razantního zásahu do původní historické budovy.

Libeskind navrhl protnout budovu masivním, pětipodlažním klínem z betonu a oceli, který nejenže rozšiřuje výstavní prostor a díky své transparentnosti kontrastující s původní masou fasády nabízí výhled na moderní Dráž-

d'any, ale zároveň nese i symbolický význam. Jednak ztělesňuje kontrast mezi autoritářskou minulostí (těžký masiv původní budovy) a otevřeností demokratické společnosti (lehkost a otevřenost nové fasády) a jednak fakticky rozšiřuje expozici, která mimo jiné vypovídá o bombardování Drážďan – díky výhledu na město se tak divákovi přibližuje rozsah škod, které bombardování způsobilo, a daná část expozice sama svým narativem ukazuje nevyhnutelnost utrpení obyčejných lidí, ať již se nacházejí na jakékoliv straně válečného konfliktu. Ostrá špiče přístavby někomu připomíná prst namířený k obloze, odkud se na město 13. února 1945 sneslo ohnivé peklo, v němž zahynulo až 35 tisíc lidí a během něhož Drážďany – přirovnávané svou krásou k italské Florencii – lehly popelem. Spolu s odvážnou architekturou tak muzeum jako celek vytváří dramatický prostor pro reflexi těchto událostí a celkově přehodnocuje způsob, jakým uvažujeme o válce.

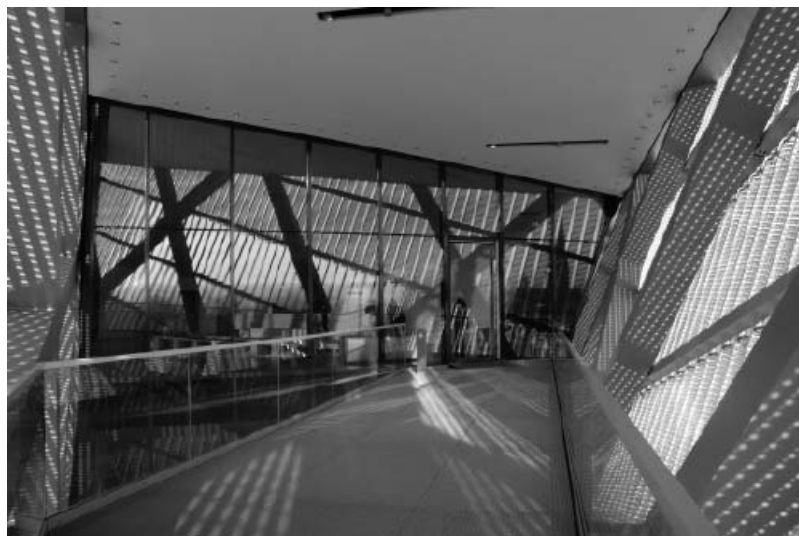
Dokladem této změny je i celková koncepce a narativ vnitřních expozic přestavěného *Muzea vojenské historie*, které je nyní oficiálním hlavním muzeem německých ozbrojených sil. Místo pompy a přehlídky úspěchů vojenského průmyslu muzeum ukazuje, jak válka zasahuje do lidských životů a jak pustoší vše dobré. Je mementem a ukázkou schopnosti hluboké sebereflexe Němců, kteří se také tímto muzeem distancují od krutostí a selhání svého národa.

Před dokončením jsou i další Libeskindovy projekty muzejních, resp. paměťových institucí, např. velkorysá muzejní budova *Zhang ZhiDong and Modern Industrial Museum* ve Wuhanu v Číně, která má vyprávět příběh tohoto moderního města a centra ocelářství v kontextu průmyslové revoluce. Z pochopitelných důvodů je však známějším Libeskindův úspěch v soutěži o územní řešení *Ground Zero* v New Yorku, tedy místa tragédie z 11. září 2001. Z řady dalších návrhů na architektonické a územní řešení tohoto místa, zničeného tragickými útoky teroristů v roce 2001, byl již v roce 2003 vybrán právě Libeskindův návrh. Role architekta studia je zde koncepční a koordináční; Daniel Libeskind se ujal role hlavního architekta a na řešení dílčích staveb angažoval další tvůrce a architektonická studia.

V současné době je na tomto místě dokončena stavba *One World Trade Center*, tedy prvního ze čtyř plánovaných mrakodrapů, známého jako *Freedom Tower* (*Věž svobody*), jejímž symbolickým blížencem je socha Svobody. Tento mrakodrap je postavený v bezprostřední blízkosti místa, kde stály původní budovy Světového obchodního centra, a i on obsahuje symbolické prvky: kromě toho, že je pendantem sochy Svobody, je vysoký 1776 stop, což je odkaz na rok deklarace americké nezávislosti. *Věž svobody* je dílem architekta Davida Childse ze studia *Skidmore, Owings & Merrill*.



Obr. 157 Libeskindova dostavba historické budovy *Militärhistorisches Museum der Bundeswehr* v Drážďanech (foto Tereza Hrubá, 2012)

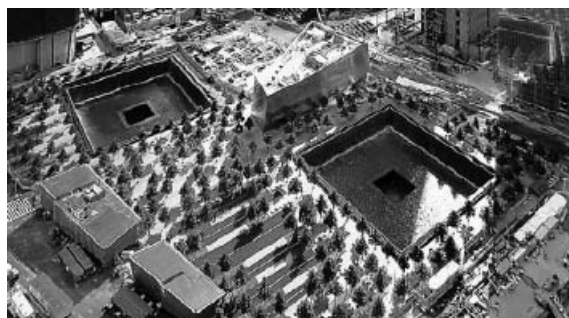


Obr. 158 a 159 Libeskindova dostavba historické budovy *Militärhistorisches Museum der Bundeswehr* v Drážďanech, nahoře pohled do interiéru a dole výhled na město (foto Tereza Hrubá, 2012)

Nově vznikající komplex na místě *Ground Zero*, jak se anglicky obecně označuje místo nejvyššího poškození např. v důsledku výbuchu bomby nebo zemětřesení, bude obsahovat i další stavby. Pod gescí Libeskinda vznikají postupně celkem čtyři věže mrakodrapů a v současnosti byla dokončena realizace památníku, muzea, návštěvnického pavilonu i nezbytného dopravního uzlu. Památník s názvem *The National September 11 Memorial & Museum* (zkráceně *9/11 Memorial*) je již přístupný veřejnosti a patří ke zdařilým ukázkám popisovaného trendu využití uměleckých a symbolických prvků pro prezentaci určitého muzejního tématu. Má totiž vnější podobu dvou kašen ve tvaru čtvercových dutin, resp. vodních proudů stékajících do nádrží, které vznikly na místě základů obou zřícených budov. Původní *Dvojčata* byla aktem násilí zcela destruována a jejich absence sama má největší vypovídací hodnotu. Památník ji nechce zahlušit, naopak vytváří kontemplativní prostor, oddělený od ruchu megalopole, v němž mohou lidé uctít památku zabitých lidí a rozmýšlet nad nesmyslností tragédie. Základy budov, po nichž proudí voda (sama s řadou symbolických významů: slz žalu nad ztrátou, ale i uzdravující síly životadárného živlu), lemují bronzové desky, do nichž jsou vepsána jména všech lidí, kteří při útocích zahynuli. Okolní prostor památníku utvářejí i stromy, kterých je zde více než 400, včetně stromu pojmenovaného *Survivor Tree*, tedy *Přeživší strom*. V říjnu 2001 byl tento vážně poškozený strom objeven u *Ground Zero* zcela vytržený z kořenů a se spálenými a polámanými větvemi. Strom byl vyzdvižen z trosk a svěřen do péče newyorských městských parků. Byl nakonec zachráněn a po zotavení se v roce 2010 vrátil k památníku. Jeho nové větve, rašící z pokroucených pahýlů, jsou živoucím symbolem znovuzrození, lidské odolnosti a schopnosti přežít. (*9/11 Memorial*, 2014)

The National September 11 Memorial (tedy samotný památník) je dílem architektů Michaela Arada a Petera Walkera a byl slavnostně otevřen v roce 2011. *The National September 11 Museum*, tedy muzejní prostory v podzemí, jsou dílem Davise Brodyho Bonda a veřejnosti byly otevřeny v roce 2014. *Memorial Museum's Pavilion* (tedy vstupní pavilon do muzea) je dílem architektonického studia SNØHETTA.

Nepřehlédnutelnou postavou muzejní architektury je vedle Daniela Libeskinda i Zaha Hadid. Je např. autorkou oceňovaných muzeí současného umění ve Spojených státech amerických, *The Rosenthal Center for Contemporary Art* v Cincinnati (Ohio, 2003) a *The Eli and Edythe Broad Art Museum* v East Lansing (Michigan, 2012), a v Evropě, kde postavila *MAXXI – muzeum umění 21. století* v Římě (Itálie, 2009). Zastavme se krátce u poslední jmenované stavby: také toto muzeum umění, situované do městské části Fla-



Obr. 160 a 161 Ground Zero v New Yorku v roce 2001 (foto Mate Eric J. Tilford, 2001) a pohled na podobu místa v roce 2012 – s dokončeným památníkem a přilehlým parkem (foto Cadiomals, 2012)



Obr. 162 a 163 National September 11 Memorial v New Yorku (foto nahoře Sascha Porsche, 2011 a dole Luigi Novi, 2011)

minio, je totiž příkladem architektury, která nese své vlastní obsahy nezávisle na faktickém obsahu expozic.

Vypovídá o lidské tvořivosti a lze ji označit za zhmotněnou meditaci nad krásou a estetickými názory uplatňovanými v umění. Projekt Zahy Hadid přitom počítal nejen s návrhem budovy, ale i s celkovým řešením daného území, takže i okolí budovy je manifestem estetických ideálů moderny. Jak je pro Hadid obvyklé, budova má podobu fluidní hmoty a je utvářena i použitými materiály, zejména pohledovým betonem, ocelí, sklem. Interiér se propojuje s exteriérem skrze prosklené plochy i plynulý vstup do budovy a oba sledují různě se křížící linie, jež místy dramaticky stoupají a místy opět klesají. Určujícím prvkem interiéru se stává zejména impozantní schodiště a důmyslný systém podest, které jsou rozmístěny mimo nějakou jednotící úroveň a vznášejí se nad vstupní halou.

Hadid je rovněž autorkou rozšíření původní stavby *Ordrupgaard Museum* v Kodani (Dánsko, 2005) a ve Wolfsburgu postavila science center *Phæno* (Německo, 2005). Také při této stavbě využila pokročilých speciálních materiálů a díky nim vytvořila mimořádně dobře osvětlenou budovu, posazenou na kónických nohách vysoko nad ulicí. Interiér science centra připomíná krytou umělou krajinu, která jako by zhmotnila sci-fi prvky ze známých filmů. To koresponduje i s obsahem expozic, které prezentují svět vědy a techniky. Proměnlivý interiér science centra *Phæno* je plný energie a dynamiky, stejně jako prezentované oblasti lidského konání.

Pro skotské Glasgow navrhla Zaha Hadid další neobyčejnou muzejní budovu, *Riverside Museum* (2011), která symbolizuje dynamický vztah mezi řekou a městem. Zapouzdřená vlna budovy evokuje řeku, ale i dynamický pohyb dopravy. Připomíná proud tekoucí z města do řeky a podle autorky se stává hlasem obou živlů: města i řeky. Design budovy umožňuje propojit vnitřní prostředí exponátů s okolím budovy a celá stavba má konfiguraci tunelu oboustranně proudícího mezi městem a řekou, mezi vnějším kontextem a vnitřním světem expozic. Hlavní výstavní prostor je díky důmyslné konstrukci budovy zcela bez rušivých sloupů a stává se skutečným zhmotněním vodního proudu, dynamiky, pohybu. Vlnu budovy charakterizuje otevřenost a „tekutost“, jež mají symbolicky i fakticky propojovat širší kontext i konkrétní obsah expozic, stejně jako historii města Glasgow i jeho budoucnost.

Nepřehlédnutelnou postavou muzejní architektury a designu je i Frank Owen Gehry, jenž získal svou proslulost zejména známou stavbou Guggenheimova muzea Bilbao (Španělsko, 1997). Jde o muzeum moderního umění, jehož neobvyklá architektura svým tvarem připomíná zaoceánskou loď a svou podmanivost zakládá na kombinaci zakřivených tvarů, „zmizení“ kla-



Obr. 164 MAXXI – muzeum umění 21. století v Římě architektky Zahy Hadid
(foto Petra Šobáňová, 2014)



Obr. 165 MAXXI – muzeum umění 21. století v Římě architektky Zahy Hadid, pohled do interiéru (foto Petra Šobáňová, 2014)



Obr. 166 a 167 Science center Phaeno ve Wolfsburgu od Zahy Hadid; nahoře pohled na budovu (foto Doom Meer, 2009); dole interiéru centra (foto Hannes Grobe, 2008)



Obr. 168 Glasgow Riverside Museum od Zahy Hadid (pohled od břehu řeky)
(foto Bjmullan, 2012)

sické střechy a použitých materiálů (titanu na šupinách fasády, kamene, skla).

Muzeum bylo postaveno v bývalé obchodní a skladištní čtvrti u břehu řeky Nervión, v níž se stavba zrcadlí. Do budovy se vstupuje centrálním atriem vysokým přes 50 metrů, v němž byly použity šikmé skleněné stěny a různě prolamované chodby se systémem schodištních věží a prohnutých lávek, vedoucích k jednotlivým výstavním galeriím na celkem třech úrovních. Sochařsky pojednaná prosklená střecha je velkorysým zdrojem světla i pro galerie, které se nacházejí ve třech křídlech a mají buď čtvercový, anebo zakřivený tvar a procházejí celou stavbou. Jednou z galerií je i větší výstavní prostor, v němž je nainstalována kongeniální socha Richarda Serry. Unikátní je rovněž začlenění stavby do kontextu čtvrti a stylová úprava bezprostředního okolí stavby, které se stává galerií pod širým nebem nejen díky vystaveným solitérům, ale především díky samotné stavbě, která je geniálním „sochařským“ dílem.

Guggenheimovo muzeum Bilbao ale není jediným Gehryho dílem proměňujícím tvář muzejní kultury. V roce 1989 bylo dokončeno *Vitra Design Museum* (Weil am Rhein v Německu), subtilní bílá budova utvářená hmotou organizovanou do oblých i ostrých tvarů. Z různých pohledů svým tvaroslovím stavba připomíná stylizované seskupení pohozených křesilek a židlí proslulé nábytkářské firmy Vitra, které jako by čekaly na své umístění do expozice. Sama stavba je designovým „kouskem“, podobně jako ikony nábytkového designu vystavené uvnitř.

Nejnovější Gehryho muzejní projekt, v němž autor dále posunuje hranice mezi architekturou a sochařským objektem, je stavba nového muzea současného umění a zároveň sídla nadace Louis Vuitton, která stavbu zadala a financovala. Veřejnost v současnosti čeká na slavnostní otevření stavby, jejíž dokončení bylo oproti plánu zpožděno – zřejmě také z důvodu mimořádných technických záležitostí stavby, jejíž vnější plášť je utvářen dvanácti „plachtami“ z vrstev kaleného ohýbaného skla, připevněnými na rámy z nerezové oceli. Při stavbě bylo využito nejnovějších technologických postupů, které umožnily realizaci neobyčejné architektonické vize vzdušného architektonického objektu připomínajícího ledové kry nebo oblak. Delikátní, snová stavba vyrostla na pozemku zahrady Jardin d'acclimatation v Boloňském lesíku v Paříži a má být definitivně otevřena v říjnu 2014.

Během 20. století a počátkem století následujícího vznikly mnohé další mimořádné stavby muzejních budov, na jejichž představení zde již chybí prostor. Jde často o vynikající projekty realizované v Evropě, Spojených státech, Izraeli nebo Japonsku, mezi jejichž autory patří kromě Daniela Libeskinda, Zahy Hadid a Franka O. Gehryho také další výjimečné osobnosti: Renzo Pi-



Obr. 169 a 170 Guggenheim Museum Bilbao architekta Franka O. Gehryho (foto Myk Reeve, 2005); dole zadní pohled na Vitra Design Museum (Weil am Rhein v Německu) téhož architekta (foto Sandstein, 2006)

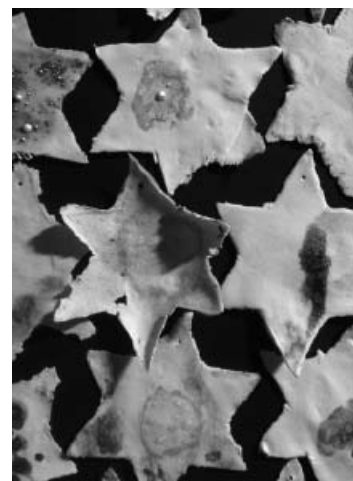


Obr. 171 Budova Fondation Louis Vuitton v Paříži architekta Franka O. Gehryho (foto Olevy, 2014)

ano, Steven Holl, Mario Botta, David Chipperfield, Tadao Ando, Yoshio Taniguchi, Jacques Herzog a Pierre de Meuron a další mezinárodně významní architekti. Tito autoři inovativních muzeí po celém světě posouvají hranice našich dosavadních představ o funkcích muzea a mnohdy se jim podařilo do architektury vložit řadu symbolických významů a podmanivých prvků. „Řeč“ budovy se tak stává „muzejní řečí“ a architektura přestává být neutrálním prostorem, v němž mají primárně vyniknout exponáty. Funguje sama jako zvláštní, neobyčejný exponát, jako významový komplex, znak zastupující nějakou skutečnost. Konceptualizace muzejních budov, která navíc značně zintenzivňuje návštěvníkův zážitek, je tak jedním z nepřehlédnutelných trendů muzejní kultury.

Nejen celá muzejní budova, ale rovněž její dílčí interiérové části mohou svým architektonickým, designovým nebo uměleckým řešením přesvědčivě vypovídat o prezentovaném tématu. Stále častěji se totiž setkáváme s tím, že se do neuměleckých expozic umísťují objekty nebo instalace uměleckého charakteru. Obvykle jsou vytvořeny přímo na zakázku muzea, resp. tvůrce expozice, který je pak integruje přímo do výstavy s cílem evokovat téma a reprezentovat danou skutečnost i jinými než klasickými muzejními prostředky. Tímto způsobem se nejčastěji využívá umění instalace, které dobře vyhovuje experimentálním kurátorským záměrům a obvykle je „site specific“, takže dokonale pracuje s přiděleným prostorem muzea, doplňuje anebo implikuje skutečnost, která je prezentována v dalších částech expozice, a aktivizuje návštěvníky. Do muzeí se tyto prvky zavádějí nejen jako výraz trendu konceptualizace muzejních prezentací, již umělecké prostředky dobře vyhovují, ale také pro ozvláštnění expozice a ve snaze zaujmout návštěvníky. Umělecká díla mají schopnost návštěvníky upoutat, a jsou-li navíc interaktivní, stávají se senzací, aktivizačním prvkem a „magnetem“ pro návštěvníky. Podoby takovýchto uměleckých instalací jsou různé jak v tematickém rozpětí, tak v použitých prostředcích. Někdy mají závažné, existenciální vyznění, jindy mohou být humorné a hravé. Občas mají povahu klasického uměleckého díla (kresby, malby, sochy, fotografie), častěji jsou konceptuálními díly, instalacemi anebo se pohybují na bázi nových médií.

Zajímavou videoinstalaci lze najít např. v již zmiňovaném Muzeu vojenské historie v Drážďanech, a to na křižovatce staré budovy a „vraženého“ klína nové Libeskindovy přístavby. Na cestě přes tyto „vertikální vitríny“, jak sám architekt pojmenovává šachty vzniklé přístavbou klínu, se nachází projekce skotského umělce Charlese Sandisona s názvem *Láska a nenávisť*. Na stěny se zde promítá nekonečná smyčka pohybujících se slov *láska* a *nenávisť* (*love* a *hate*), které se spolu utkávají a bojují o převahu nad prostorem.



Obr. 172–174 Chava Rosenzweig, *A Star Shall Stride*, instalace pro Imperial War Museums North v Manchesteru (2013), porcelán vypálený v plynové peci; stříbrná hvězda upomínající autorčinu babičku (dole) (foto archiv Chavy Rosenzweig, 2013)

Díky použité projekční technice se i návštěvníci mohou stát součástí instalace, protože slova *láska* a *nenávisť* jsou promítány přes ně (viz obr. 22 a 23). Stejně muzeum angažovalo také známého fotografa Jamese Nachtweye, který zde vystavil černobílé fotografie lidí, jejichž životy poznamenala válka (viz obr. 67).

Umělec angažuje také Imperial War Museums North v Manchesteru. Nabízí jim prostor k tvůrčí reakci na samotnou budovu anebo témata expozic, která reflektují válku a její destruktivní vliv na životy lidí. V roce 2013 se tohoto úkolu ujala keramička Chava Rosenzweigová a vytvořila rozměrnou instalaci s názvem *A Star Shall Stride*. Tato intimní instalace inspirovaná osudy autorčiny rodiny měla podobu stovek drobných porcelánových hvězd, symbolicky vypálených v plynové peci. Tématem instalace je podle umělkyně vliv holokaustu na druhou a třetí generaci přeživších obětí a otázka, jak lze žít s touto tragickou zátěží. (IWM North, 2013) Žlutou Davidovu hvězdu, kdysi symbol hrdosti židovského národa, proměnili nacisté v symbol ponížení a povraždili anebo fatálně poznamenali milióny Židů. Analogicky k tomu se tenké keramické „plíšky“ hvězd pod žárem pece narušily a každá je poškozena svým vlastním, jedinečným způsobem. Jedna z hvězd Chavy Rosenzweigové nese dokonce na zadní straně identifikační číslo totožné s tím, které bylo před lety v Osvětimi přiděleno autorčině babičce; dílo tak těžší z rodinné historie umělkyně a medituje nad dopady holokaustu. Zároveň je instalace inspirována vystavenými osobními předměty obětí holokaustu v expozici a jejich symbolickou hodnotou; propojuje se tak s ostatním prezentovaným obsahem a samotným posláním tohoto muzea války.

Známým umělcem vytvářejícím instalace pro expozice science center je Bruce Shapiro. Tento umělec se dlouhodobě zabývá fenoménem pohybu a konstruováním zařízení, která umožňují využít pohyb jako médium uměleckého vyjádření. Shapirovy pohyblivé instalace stojící na pomezí vědy, umění a vzdělávání se objevily v centrech Science Museum of Minnesota (1999), Science Center v Cedar Rapids (Iowa, 2000), Swiss Science Center Technorama ve Winterthuru (Švýcarsko, 2003), Ontario Science Centre v Torontu (Kanada, 2006) nebo Science Center of Iowa (Des Moines, 2006). Díla ze série *Pipedream* (I. až IV.) mají podobu množství paralelních trubíc naplněných speciálním olejem, v nichž se díky ventilům řízeným počítačem pohybují bubliny vzduchu a vytvářejí tak zajímavou podívanou, jež byla u posledních realizací, např. v Ontario Science Centre v Torontu, doplněna ještě o možnost přenosu určitých výjevů přes počítač přímo do instalace. Autor tak návštěvníkům nabízí projekci různých obrazců, včetně možnosti zobrazit na rozměrné ploše instalace např. svou tvář.



Obr. 175 a 176 Bruce Shapiro, nahoře *Pipedream IV*, instalace v Discovery World v Milwaukee; trubice s olejem a vzduchovými bublinami řízenými počítačem (foto William Thomas, 2010); dole dílo téhož umělce z cyklu *Sisyphus*; písek a magnetická kulička řízená počítačem (foto Scott Beale / Laughing Squid, 2008)

Mezi další úspěšné realizace Bruce Shapira patří instalace z cyklu *Sisyphus*, jejichž základem je plocha jemného písku, magnetická kulička a speciální software, který přenáší předem naprogramované algoritmy pohybu přímo do instalace. Počítač tak valí kuličku podobně jako bájný Sysifos stále znova a znova a v písku přitom vytváří podmanivé, avšak pomíjivé obrazce. Instalace z cyklu *Sisyphus* byly k vidění v mnoha muzeích v New Yorku, San Franciscu, Fort Worthu, Texasu, Breckenridge, Coloradu nebo v irském Dublinu. *Sisyphus III* o průměru 3 m je od roku 2003 trvale instalován ve Swiss Science Center Technorama ve Winterthuru. (Shapiro, 2014)

Jinou Shapirovou realizací, v níž hraje hlavní roli pohyb, je instalace nazvaná *Ribbon Dancer*, tedy tanečník se stuhou. V roce 2006 ji autor instaloval do Science Center of Iowa (Des Moines) a inspiroval se přitom čínskými tanečníky se stuhou. Instalace má podobu dvou robotických ramen zavěšených na stropě, která pohybují hedvábnými stuhami a pomocí nich vytvářejí nekonečné „taneční“ variace. Ať již Shapiro vytváří obrazy složené z bublinek, pomocí stop v písku nebo pohybu stuhy, jeho díla vytvořená na základě autorova důmyslu a moderních technologií vnášejí do technicky zaměřených expozic oživující prvek krásy. Ukazují jiný rozměr techniky, demonstrují prolínání jednotlivých oblastí lidské kultury a návštěvníci jsou jimi právem fascinováni.

Podobných příkladů, kdy se do mimouměleckých expozic začleňují umělecké instalace nebo solitérní díla, bychom mohli uvést celou řadu. Mezi množstvím autorů patří k nepřehlédnutelným např. Camille Utterback and Romy Achituv (instalace *Text Rain*), Osman Khan a Omar Khan (interaktivní instalace *Unviewed*) nebo již vícekrát zmiňovaný Daniel Libeskind se svým objektem *Kolo svědomí* (*The Wheel of Conscience*), které navrhl pro expozici *Canadian Museum of Immigration at Pier 21* (Halifax, Kanada, 2011). Tento objekt připomíná tragickou pouť lodi St. Louis a jejích pasažérů, kterými byli v roce 1939 Židé prchající z nacistického Německa. Většina zemí, v nichž žádali o azyl (včetně Kanady), se od nich odvrátila, po řadě cynických byrokratických úkonů jejich žádost zamítla a poslala je zpět do nacistického pekla. Libeskindovo *Kolo svědomí* má symbolickou formu soukolí, které je poháněno převody a popsáno nápisy *nenávisť – rasismus – xenofobie – antisemitismus*. Ozubená kola jsou doplněna mapou zobrazující marnou pouť lodi a jmény všech cestujících, vyrytých do kovu.

Umělce však angažují i mnohá další muzea; např. *International Museum of Surgical Science* v Chicagu (Mezinárodní chirurgické muzeum) dokonce organizuje vlastní umělecký projekt nazvaný *Anatomie v galerii*, kde se k tématu sbírek muzea vyjadřují současní umělci.

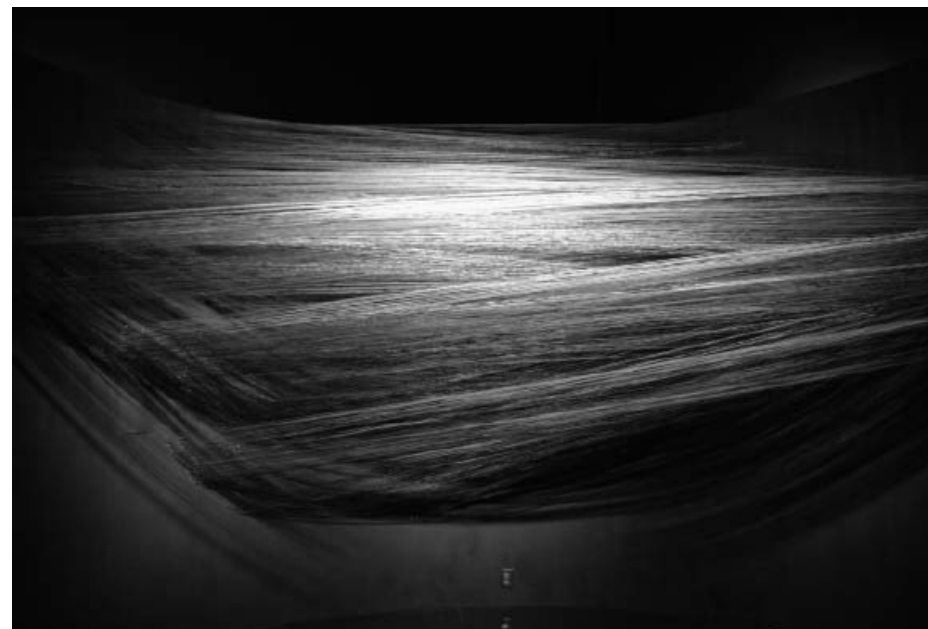
U nás podobný prvek uplatnilo Vlastivědné muzeum Jesenicka, které připravilo symbolické filmové zpracování prvního čarodějnického případu na Jesenicku a promítá ho přímo v expozici na efektní stěnu ze suché mlhy.

Je vidět, že poptávka muzeí po uměleckých instalacích, které by tvůrčím způsobem doplňovaly anebo reinterpretovaly muzejní sbírky, je dnes velká a je výrazem snahy muzeí inovovat klasické výstavní prostředky a nacházet nové způsoby, jak přilákat, zaujmout a aktivizovat návštěvníky. Pomocí vizuálních, verbálních, prostorových či zvukových prostředků je tímto zvláštním způsobem komunikován určitý kulturní obsah stojící „za“ sbírkami, ať již se týká historie, reálných přírodních a společenských jevů nebo subjektivně prožívaných událostí a abstraktních idejí. Jako výmluvný symbol a sdělný prezentační prostředek tak může fungovat nejenom klasická muzeálie, ale i dílčí umělecké dílo v expozici, nebo dokonce celá muzejní budova. Podstatné je, že pomocí určitých modů reference přispívají k našemu obrazu světa a jeho vytváření – stejně jako to činí i klasické muzeum.

Paradoxně však dochází ke značné emancipaci tohoto symbolu, který mnohdy začíná žít vlastním životem, vyvázaným z klasických pravidel muzejní prezentace. To se týká zejména současné muzejní architektury, o níž byla řeč na počátku podkapitoly. Architektura se někdy stává až sebestřednou: pozornost strhává k sobě jako specifickému „exponátu“ a vystavování muzejních sbírek spíše ztěžuje, než usnadňuje. Zadavatelé takové architektury dali přednost symbolickému působení stavby před prezentačními potřebami a tento trend se projevuje i stoupajícím důrazem na inovativní výtvarné řešení expozic, takže úlohu reprezentovat nějakou skutečnost mají nejen muzejní budovy nebo čistě umělecké instalace, ale i design výstavního fundu, výstavních ploch, doprovodných materiálů, grafiky popisků, informačního systému a webových stránek.

Muzejní expozice i celé budovy včetně zařízení interiérů a jejich obsahu se fakticky staly typem expresivního projevu. Zatímco dříve se symbolické prvky tohoto druhu využívaly v rámci muzejní kultury především v památnících, dnes se objevují i v technických nebo vlastivědných expozicích a science centrech. Lze je vnímat i jako důsledek hlubšího posunu chápání funkcí muzea, které v desakralizované společnosti čím dál častěji přebírá úlohu, kterou dříve plnilo náboženství. Jsou deklarací naší společné vize světa, ukazují směr našeho putování, podporují kolektivní vůli k humanizaci společnosti a varují před pádem do zla (viz expozice-mementa). Muzejní expozice manifestují společně sdílené ideje, vykonávají jakousi „misii“ kultury a humanity. Není proto náhodou, že se některé nově vznikající muzejní budovy svým charakterem blíží sakrálnímu typu stavby a prožitek návštěvníka muzea má duchovní povahu.

Jak výstižně vyjadřuje sama architektka Zaha Hadid: „Skrze architekturu můžeme zkoumat naše budoucí možnosti, ale také studovat kulturní základy [...]“.“ (Hadid, [2011], s. 2) Muzea tak stále častěji vybízejí k podobné reflexi a návštěvníkům zprostředkovávají prožitek celistvosti a provázanosti života jedince s lidskou komunitou, kulturou a přírodou, prožitek mnohdy spirituální až mystický. Muzejní expozice se stávají podobně jako umělecká díla prostředníky mezi subjektivní zkušeností návštěvníka a generalizovanou zkušeností předchozích generací a nabízejí výklad naší existence. Přestává přitom být podstatné, zda se toto zprostředkování děje výhradně prostřednictvím muzejních sbírek, nebo i s pomocí dalších, stejně výmluvných prostředků.



Obr. 177 Světelná instalace ve Science Museum of Minnesota (foto Jpellgen, 2012)



Obr. 178 a 179 National Gallery v Londýně – bohatě využívané edukační médium
(foto Petra Šobánová, 2013)

Závěrem prvního svazku

Úkolem muzeí je podle Beneše (1981) záchrana dokladů různých skutečností, jejich uchovávání a využití pro vědu a výchovu. Ze všech jmenovaných funkcí muzea jsme se v naší knize zaměřili na poslední jmenovanou, tedy na využití muzejních sbírek pro výchovu a vzdělávání. Každá z uvedených funkcí muzea má vlastní, nezastupitelný význam, avšak zároveň jsou první tři funkce předpokladem té čtvrté, „v níž vyvrcholuje celá vnitřní práce se sbírkami a již muzeum uplatňuje výsledky své práce“. (Beneš, 1981, s. 24)

Jak zdůrazňuje Jůva, „edukační funkce muzea představuje jeho imanentní potenciál a reálnou aktivitu“. (Jůva, 2008, s. 4) Tato aktivita přitom může mít buď podobu muzejní edukace, tedy řízeného procesu, během něhož se jedinec něčemu učí a někdo mu toto učení usnadňuje, anebo může být realizována prostřednictvím samotné expozice. V této souvislosti hovoří Jůva (tamtéž) o funkčním edukačním působení muzeí (např. muzejním prostředím, pozitivním klimatem instituce, důstojností jejich prostor, kulturní hodnotou exponátů, podobou expozic). Zatímco v našich předchozích pracích jsme se soustředili především na muzejní edukaci, jež se stala od 90. let relativně novým aspektem činnosti muzeí bez potřebné metodické podpory, touto publikací jsme se pokusili splatit náš dluh vůči funkční dimenzi edukačního působení muzea. Zaměřili jsme se na teoretickou analýzu fenoménu muzejní prezentace a na identifikaci přístupů, strategií i dílčích prvků, které mohou zvyšovat její sdělnost a tím i usnadňovat učení návštěvníků. Nahlédli jsme do struktury a zákonitostí „muzejního jazyka“ a pokusili jsme se pojmenovat a četnými příklady doložit opatření, která zvyšují edukační potenciál expozic a jejich společenskou relevanci.

Většina změn a trendů, které jsme představili v prvním svazku naší knihy, přispívá k účinnosti muzejní prezentace a z muzejních expozic vytváří efektivní edukační médium – ať již se jedná o inovaci přístupů k muzeologii v rámci prezentace a nebo o aplikaci klasických pedagogických zásad a poznatků behaviorální psychologie nebo konstruktivismu. Ukázali jsme, že řadu inovací podporujících účinnost expozice jako edukačního média přinášejí nové typy muzejních institucí – zejména dětská muzea, science centra, archeoparky a virtuální muzea. Inovativní prvky současných muzejních expozic, jako je interaktivita, nová média, didaktické exponáty nebo prvky zohledňující handicapované návštěvníky, jsou přitom nepochybně výrazem hlubších změn muzejní kultury, zejména jejího obratu k návštěvníkovi a jeho vzdělávacím potřebám. Druhý svazek naší knihy přinese odpověď na nabízející se otázku, zda se výše uvedené inovace uplatňují v současné muzejní kultuře České republiky.

Summary

Museum Exhibition as an Educational Medium: Approaches to Creating Exhibitions and their Innovations

The main outcome of the research project *Czech Museum Teaching in the Context of Contemporary European Trends* (*Česká muzejní edukace v kontextu současných evropských trendů*), P407/12/P057 funded by the Czech Science Foundation (Grantová agentura ČR) is the two-volume book titled *Museum Exhibition as an Educational Medium*.

The book deals with museum exhibitions, their contents, themes and various methods of delivery from both theoretical and research point of view. In particular it refers to the methodological aspect of museum presentation and it defines an exhibition as a specific educational medium.

An exhibition is one of the main forms in which museum presents itself. It is the main product of museum exhibition activities, and as opposed to temporary exhibitions it has a long-term nature presenting the most important topics in which the museum engages within its collection and specialised activities. An exhibition can be perceived as not only an open-access space which shelters exhibition objects, supplementary components and particular furniture, but also as a communication and educational medium which presents acquired knowledge related to museum's collection objects. In comparison with other products of exhibition nature, a museum exhibition is characterised by specific exhibition objects and elements consisting primarily of museum objects and substitutes, learning or entertainment objects and other referential, explanatory or mixed elements.

In terms of education and uncontrolled visitor's learning, a museum exhibition bears a particular educational content – thought unfortunately it does not communicate with a clear language that would be understood by everyone in the same way. It can initiate or complicate or even bury people's desire for knowledge through its content, theme and the method of delivery. While it is unquestionable that today's exhibitions differ in many ways from formalistic exhibitions which were developed in the past, traits that suppress communicativeness of objects or complicate the work of educators still exist. However, the book reveals ways by which to integrate adequate supportive elements directly in exhibitions which intensify their effect making them more approachable by a wider group of non-organised visitors.

The author directed her research also on innovations in contemporary museum culture which encourage the communicativeness of exhibitions and respond to human educational needs. After analysing exhibitions in the

context of museological thinking, the author examines exhibitions as an educational medium. Another part of her research was dedicated to the interaction between an object and a visitor, and the possibilities of employing well-known educational principles in exhibitions. In the book, she also gives advice in terms of creating exhibitions – be those based on behaviour psychology, constructivism or common visitor's experience and practice of successful museums.

Nowadays, there is a plurality in various approaches to creating exhibitions, and the likelihood of one common approach being introduced across the whole spectrum of museums is almost none. This book does not bring definite instructions according to which an ideal exhibition would be created – but rather demonstrates the liveliness of museum culture and opens up a discussion on some of the contemporary trends. Furthermore, unification is not desirable – after all creating expositions is a creative even expressive activity which should make use of both innovations and ideas of a particular creator. Various classifications demonstrate the scope of different approaches to creating exhibitions which differ in terms of e.g. the extent of conceptional view implementation, the access to museum objects, the effect on viewers, the groups of visitors or the basic conception of museum i.e. the conception of *museum activum* or *museum contemplativum*. When creating an exhibition, a creator may choose the path of illusiveness or implement a contextual or narrative approach, he/she may also integrate artistic devices or focus on 'visitor friendly' elements.

Today's museum culture is known to be rather changeable. Apart from new conceptions often originating from rather a critical reflection of historical approaches to the function of museum and creating exhibitions, today's museum culture also reflects social influences – such as democratisation of a society, attention focused on children's and disabled people's needs, the arrival of new media and the fall of traditional value systems and their replacement with the principles of consumerism and entertainment (see Lipovetsky, 2013). New approaches have brought about the rise and development of new types of museum institutions such as ecomuseum, archaeological park, children's museum, science centre, mobile museum or virtual museum. Many of these new museums employ their own specific methodology for creating exhibitions and introduce a number of thought-provoking innovations.

However, innovations can be also found in exhibitions of traditional museums. These mostly concern elements that significantly encourage the communicativeness of exhibitions and increase educational effect – such as interactivity, new media, educational and entertainment elements or exhibi-

on elements addressing the needs of disabled visitors. An interesting innovation is to create an exhibition or a whole museum building which functions as a specific 'exhibit' communicating with a visitor via expressive devices.

Nevertheless, the majority of given innovations reflects the shift towards a visitor and their learning which the museum has undergone for the past decades. Some museums implement these changes more vigorously and with a success, others are going through the transition process at a slower and more hesitant pace. What can be established with a certainty is that the image of a museum as an inanimate and uninteresting institution that has not much to say about our current issues is changing.

This fact is supported mainly by the second volume of the book which contains the description and evaluation of the qualitative research conducted, the objective of which was to analyse and evaluate contemporary Czech exhibitions. The author attempted to map the themes of exhibitions and their contents; she focused on the principles and strategies which were employed in the exhibitions. In particular, she concentrated on whether an educational aspect was taken into consideration when creating new exhibitions and whether exhibitions function as an educational medium. Based on 31 case studies, the author denominates obstacles that stand in the way of improved application of exhibitions in education, and evaluates the strengths and weaknesses of contemporary Czech museums which are in the intersection between innovation and tradition, and which react in their own way to the contemporary trends of museum culture.

An exhibition is a key factor in museum teaching. It is an expression as well as a transformation of a particular content. The way in which the content is transformed informs significantly the extent in which an exhibition becomes a source of knowledge and formative experiences for visitors. While this is not a novelty, a new finding is certainly constituted by the fact that the application of collections in education is nowadays supported by a set of particular and very effective measures. The realisation of collections application is not limited to exhibition use only but can be extended to a variety of educational activities and the use of new technologies and the Internet. All of the above said widens the existing possibilities and together with innovations of a museum presentation contributes to the fact, that even in the time of today's information 'overload', museum exhibitions remain to be a very effective and irreplaceable educational medium.

Použitá literatura

- ADAMS, Roxana. 2001. *Museum Visitor Services Manual*. Washington: American Association of Museums, 114 s. ISBN 978-0931201776.
- ADORNO, Theodor W. 1983. *Prisms: Studies in Contemporary German Social Thought*. Cambridge: The MIT Press, 272 s. ISBN 978-0262510257.
- ADORNO, Theodor W. 2009. *Minima Moralia: reflexe z porušeného života*. Praha: Academia, 250 s. ISBN 978-80-200-1759-8.
- AMERICAN ALLIANCE OF MUSEUMS. [2014a]. *Characteristics of Excellence for U.S. Museums* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: <http://www.aam-us.org/resources/ethics-standards-and-best-practices/characteristics-of-excellence-for-u-s-museums>
- AMERICAN ALLIANCE OF MUSEUMS. [2014b]. *Excellence in Exhibition Label Writing Competition* [online]. [cit. 2014-12-17]. Dostupné z: <http://aam-us.org/about-us/grants-awards-and-competitions/excellence-in-label-writing>
- ANDERSON, Jay. 1984. *Time Machines: The World of Living History*. American Association for State and Local History, 217 s. ISBN 13: 978-0910050715.
- ANDERSON, Jay. 1992. Living History: Simulating Everyday Life in Living Museums. In: LEFFLER, Phyllis K. a Joseph BRENT, eds. *Public History Readings*. Malabar: Krieger Publishing Company, s. 456–470. ISBN 978-0894644344.
- BAČUVČÍK, Radim a Pavel STOJAŘ. 2011. Marketing v oblasti muzejnictví. In: *Muzeálie ako súčasť kultúrneho dedičstva: Zborník príspevkov z medzinárodnej konferencie v rámci projektu Múzejne križovatky*. Prievidza: Hornonitrianske múzeum v Prievidzi, s. 29–35. ISBN 978-80-85674-32-3.
- BARKER, Peter a June FRASER. 2000. *Sign Design Guide: A Guide to Inclusive Signage*. London: Centre for Accessible Environments, s. 93. ISBN 978-1858784120.
- BENEŠ, Josef. 1978. *Muzeologický slovník*. Praha: Národní muzeum – Ústřední muzeologický kabinet, 169 s. ISBN neuvedeno.
- BENEŠ, Josef. 1981. *Muzejní prezentace*. Praha: Národní muzeum, 383 s., 32 s. fot. Muzejní práce; Sv. 19.

- BENEŠ, Josef. 1997. Kritika muzejních výstav z hlediska muzeologického. In: *Muzea a návštěvníci aneb Je výstava zábava či otrava?: Sborník příspěvků muzeologického semináře (16.–17. května 1996 Hodonín)*. Hodonín: Masarykovo muzeum v Hodoníně, s. 9–17. ISBN 80-238-1428-1.
- BENNETT, Tony. 2006. Sbor výstavných praktik. In: ORIŠKOVÁ, Mária (ed.). *Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum: Antológia textov anglo-americkéj kritickéj teórie múzea*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, s. 127–151. ISBN 80-89259-08-1.
- BERGER, Peter L. a Thomas LUCKMANN. 1999. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 214 s. ISBN 80-85959-46-1.
- BERNARD, Patrick a Pierre FABRE. ©2003. *Muzea pro všechny: příručka k fyzické a smyslové dostupnosti muzeí*. [Česko]: Český výbor ICOM ve spolupráci s Asociací muzeí a galerií ČR, 65 s. ISBN 80-86611-03-5.
- BLACK, Graham. 2005. *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. Routledge, 320 s. ISBN 978-0415345576.
- BLAŽKOVÁ, Jolana, HUŇKA, Bernard a BOHÁČEK, Karel. 1991. Diversity kulturních minorit: kulturní specifika a prostorová dislokace. In: *Aktuální problémy metakomunikace: kolokvium k Teigevo Pokusu o novou teorii konsonance a disonance*. Černošice: Jirotko-Bek, s. 75–89. ISBN 978-80-1111-014-9.
- BOURDIEU, Pierre a Alan DARBEL. 1969. *L'Amour de l'Art: les musées de l'art européens et leur publics*. Paris: Minuit. 256 s. ISBN 2-7073-0028-4.
- BOURDIEU, Pierre. 2010. *Pravidla umění: geneze a struktura literárního pole*. Brno: Host, 496 s. ISBN 978-80-7294-364-7.
- BREITENBACHER, Antonín. 1925. *Dějiny arcibiskupské obrazárny v Kroměříži: Archivní studie*. Kroměříž: [s.n.], 143 s. ISBN neuvedeno.
- BRIGHT, Keith et al. 2004. *Buildings for All to Use 2*. London: CIRIA, 210 s. ISBN 978-0860176107.
- BRUNER, Jerome. 1986. *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 201 s. ISBN 978-0674003651.
- BRUNER, Jerome. 2004. Life as Narrative. *Social Research*. 71(3)691–710.
- BURCAW, George Ellis. 1980. Can History Be Too Lively?. *Museums Journal*, 80(1)5–7.
- BURCAW, George Ellis. 1983. *Introduction to Museum Work*. Nashville: American Association for State and Local History, 209 s. ISBN 978-0910050692.
- BURKE, Peter. 2009. *Společnost a vědění: Od Gutenberga k Diderotovi*. Praha: Karolinum, 304 s. ISBN 978-80-246-1319-2.
- BURKE, Peter. 2013. *Společnost a vědění II: Od Encyklopedie k Wikipedii*. Praha: Karolinum, 405 s. ISBN 978-80-246-2046-6.
- BYSTRICKÝ, Oldřich. 2014. Veřejnosti naproti: Sahat a přetvářet dovolesno. *Kultura, umění a výchova*, 2(2) [cit. 2014-09-23]. Dostupné z: http://kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=7&clanek=49
- CAVE, Adrian. 2007. *Making Existing Buildings Accessible*. Museums & Art Galleries, RIBA Publishing, 132 s. ISBN 978-1859461754.
- CONROY, Pete. 1988. Chapter 20: Cheap Thrills and Quality Learning. In: BITGOOD, Steve, ed. *Visitors Studies 1988*, Jacksonville: AL Center for Social Design, s. 198–191 [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: http://informalscience.org/images/research/VSA-a0a1p0-a_5730.pdf
- CRIMP, Douglas. 1993. *On the Museum's Ruins*. Cambridge: The MIT Press, 368 s. ISBN 0-262-53126-7.
- ČESKÁ REPUBLIKA. 2000. Zákon č. 122 ze dne 7. dubna 2000 o ochraně sbírek muzejní povahy a o změně některých dalších zákonů [online]. In: *Sbírka zákonů*. Praha: Tiskárna Ministerstva vnitra, [cit. 2009-10-19]. s. 1686–1691. Dostupné také z: http://www.nkp.cz/o_knihovnach/ZakOchrSb.htm
- DEAN, David. 1994. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London and New York: Routledge, 177 s. ISBN 978-0415080163.
- DESVALLÉES, André a François MAIRESSE, eds. 2010. *Key Concepts of Museology*. Armand Colin, 83 s. ISBN 978-2-200-25398-1.
- DINGOVÁ, Nad'a. 2011. Návštěvníci muzeí se speciálními potřebami – neslyšící. *Muzeum: muzejní a vlastivědná práce*. 49(2) 36–48.
- DOLÁK Jan. 2010. Expozice jako prostředek muzejní komunikace. In: *Muzeum a změna III./ The Museum and Change III*. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 59–67. ISBN 978-80-86611-34-1.
- DOLÁK, Jan. 2012. *Prezentace archeologie*. Brno. Disertační práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav archeologie a muzeologie.
- DOLÁK, Jan. 2013. Teoretická východiska muzejní prezentace. *Muzeológia a kultúrne dedičstvo*. (1) 21–38.
- DOUŠA, Pavel. 2008. Text ve výstavě. *Múzeum*. (1) 11–13.
- DUNCAN, Carol. 1995. *Civilizing Rituals: Inside Public Art Museums*. London: Routledge, 192 s. ISBN 978-0415070126.
- DUNOVSKÝ, Jiří a kol. 1999. *Sociální pediatrie: vybrané kapitoly*. Praha: Grada, 279 s. ISBN 80-7169-254-9.

- EDSON, Gary a David DEAN. 2013. *The Handbook for Museums*. New York: Routledge, 320 s. ISBN 978-1135908447.
- ETTEMA, Michael J. 1987. History Museums and the Cultur of Materialism. In: BLATTI, Jo. *Past Meets Present: Essays About Historic Interpretation and Public Audiences*. Washington: Smithsonian Institution Press, s. 77–83. ISBN 978-0874742725.
- FALK, John Howard a Lynn Diane DIERKING. 2011. *The Museum Experience*. Washington: Left Coast Press, 224 s. ISBN 978-1611320275.
- FEYERABEND, Paul K. 2001. *Rozprava proti metodě*. Praha: Aurora, 430 s. ISBN 80-7299-047-0.
- FILIPIOVÁ, Daniela. 2002. *Projektujeme bez bariér*. Praha: Ministerstvo práce a sociálních věcí, 101 s. ISBN 80-86552-18-7.
- FOUCAULT, Michel. 2002. *Archeologie vědění*. Praha: Herrmann & synové, 318 s. ISBN 80-239-0124-9.
- FOUCAULT, Michel. 2007. *Slova a věci*. Brno: Computer Press, 309 s. ISBN 978-80-251-1713-2.
- GADAMER, Hans-Georg. 1994. *Problém dějinného vědomí*. Praha: Filosofia, 53 s. ISBN 80-7007-062-5.
- Gesellschaft und Wirtschaft: Bildstatistisches Elementarwerk*. 1930. Leipzig: Bibliographisches Institut AG. in Leipzig, 130 s. ISBN neuvedeno. Dostupné také z: http://www.medienphilosophie.net/neurath/Gesellschaft_und_Wirtschaft_1931.pdf
- GIDDENS, Anthony. 1990. *The Consequences of Modernity*. Stanford University Press, 186 s. ISBN 978-0804718912.
- GINLEY, Barry. 2013. Museums: A Whole New World for Visually Impaired People. *Double Issue: Museum experience and blindness*. 33(3) [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: <http://dsq-sds.org/article/view/3761>
- GIUSTI, Ellen. 2008. Improving Visitor Access. In: TALLON, Loïc, ed. *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Rowman Altamira, s. 97–108. ISBN 0-7591-1237-1.
- GOMBRICH, Ernst Hans. 1997. *Příběh umění*. Praha: Mladá fronta, 683 s. ISBN 80-7203-143-0.
- GRECMANOVÁ, Helena a Eva URBANOVSKÁ. 2007. *Aktivizační metody ve výuce, prostředek ŠVP*. Olomouc: Hanex, 178 s. ISBN 978-80-85783-73-5.
- GUIDO, Héctor Fernández. 1973. *Round Table on the Development and the Role of Museums in the Contemporary World: Santiago de Chile, Chile 20–31 May 1972*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 39 s. ISBN neuvedeno.

- GVOŽDIAK, Vít. 2014. *Jakobsonova sémiotická teorie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 201 s. ISBN 978-80-244-4130-6.
- HADID, Zaha. [2011]. *Project Riverside Museum* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: http://www.zaha-hadid.com/wp-content/files_mf/glasgow.pdf
- HADLEY, Chalmers. 1943. *John Cotton Dana: A Sketch*. Chicago: American Library Association, 103 s. ISBN neuvedeno.
- HEIN, George E. 1999. The constructivist museum. In: HOOPER-GREENHILL, Eilean. *The educational Role of the Museum*. London: Routledge, s. 73–79. ISBN 0-415-19826-7.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean. 1991. *Museum and Gallery Education*. Leicester, London and New York: Leicester University Press, 213 s. ISBN 0-7185-1306-1.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean. 1994. *Museums and Their Visitors*. London and New York: Routledge, 206 s. ISBN 0-4150-6857-6.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean, ed. 1995. *Museum, Media, Message*. London and New York: Routledge, 299 s. ISBN 0-415-19828-3.
- HORÁČEK, Radek. 1998. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: Akademické nakladatelství Cerm, 142 s. ISBN 80-7204-084-7.
- CHARLES, Sébastien. 2013. Paradoxy individualismu. In: LIPOVETSKY, Gilles. *Hypermoderní doba: od počátku k úzkosti*. Praha: Prostor, s. 11–52. ISBN 978-80-7260-283-4.
- CHATFIELD, Tom. 2013. *Digitální svět: 50 myšlenek, které musíte znát*. [Praha]: Slovart, 208 s. ISBN 978-80-7391-720-3.
- JAKOBSON, Roman. 1960. Closing Statement: Linguistics and Poetics. In: SEBEOK, Thomas A. (ed.) *Style in Language*. New York and London: The Technology Press of Massachusetts Institute of Technology and John Wiley & Sons, s. 350–377. ISBN 978-0262690102.
- JANČO, Milan. 2013. Návštěvníci muzeí se speciálními potřebami: nevidomí. In *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*. 51(2) 38–51.
- JANDOUREK, Jan. 2001. *Sociologický slovník*. Praha: Portál, 285 s. ISBN 80-7178-535-0.
- JANÍK, Tomáš a kol. 2007. *Pedagogical content knowledge, nebo, Didaktická znalost obsahu?*. Brno: Paido, 123 s. ISBN 978-80-7315-139-3.
- JÁNSKÁ, Lenka. 2011. Vizuální vzdělávání na Státní grafické škole ve 30. letech 20. století. In: *Kapitoly z historiografie výtvarné výchovy v mezinárodním kontextu*. České Budějovice: Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, s. 101–104. ISBN 978-80-7394-261-8.

- JEMELKA, Petr. 2008. Muzeologie a filosofie – paralela soudobých kontextů. In *Muzealizace v soudobé společnosti a poslání muzeologie: Sborník příspěvků ze sympozia s mezinárodní účastí pořádaného při příležitosti životního jubilea tvůrce brněnské muzeologické školy Zbyňka Z. Stránského, Brno – Technické muzeum v Brně, 8.-10. listopadu 2006*. Brno: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 51–56. ISBN 978-80-86611-28-0.
- JUREČKOVÁ MALÍŠOVÁ, Veronika. 2013. Muzea a galerie v Second Life aneb avatar v muzeu. In: *Muzeum a škola: sborník příspěvků z konference Muzeum a škola aneb Aby věci promluvíly: 20. a 22. března 2013*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy, s. 81–83. Acta musealia; suppl. 2013/1. ISBN 978-80-87130-28-5.
- JŮVA, Vladimír. 2004. *Dětské muzeum: Edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 264 s. ISBN 80-7315-090-5.
- JŮVA, Vladimír. 2008. Virtuální muzeum a nové možnosti vzdělávání. *Pedagogická orientace*, 18(4) 3–19.
- JŮVA, Vladimír. 2009. Mimoškolní edukační média. In: PRŮCHA, Jan, ed. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál, s. 282–286. ISBN 978-80-7367-546-2.
- KAPUSTA, Jan. 2011. Poutnictví, nebo turismus: Přehodnocení náboženských a sekulárních cest za nevšedností. *AntropoWebzin*, (1) 28-34.
- KESNER, Ladislav. 2000. *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo a Národní galerie v Praze, 258 s. ISBN 80-7035-155-1 (NG) 80-7203-252-6 (Argo).
- KESNER, Ladislav. 2003. Expozice jako prostor aktivního vnímání. Teoretická východiska, strategie realizace, *Bulletin Moravské galerie v Brně*, (58/59) 92–107.
- KOLLÁRIKOVÁ, Zuzana, ed. a PUPALA, Branislav, ed. 2001. *Předškolní a primární pedagogika = Predškolská a elementárna pedagogika*. Praha: Portál, 455 s. ISBN 80-7178-585-7.
- Koncepce účinnější péče o movité kulturní dědictví v České republice na léta 2003–2008 (koncepce rozvoje muzejnictví)* [online]. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2003 [cit. 2009-10-19]. 31 s. Dostupné z: <http://www.mkcr.cz>
- Koncepce účinnější péče o movité kulturní dědictví v České republice na léta 2010–2014 (koncepce rozvoje muzejnictví)* [online]. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2010 [cit. 2009-10-19]. 18 s. Dostupné z: <http://www.mkcr.cz>
- KOUTSKÁ, Mariana. 2014. *Neslyšící návštěvník v muzeu či galerii: Metodický materiál*, Brno: Moravské zemské muzeum, 29 s. ISBN neuvedeno.
- KRÄUTLER, Hadwig. 1995. Observations on semiotic aspects in the museum work of Otto Neurath: reflections on the „Bildpädagogische Schriften“ (writings on visual education). In: HOOPER-GREENHILL, Eileen, ed. *Museum, Media, Message*. London and New York: Routledge, s. 60–73. ISBN 0-415-19828-3.
- KUHN, Thomas Samuel. 1997. *Struktura vědeckých revolucí*. Praha: OIKOYMENH, 206 s. ISBN 80-86005-54-2.
- KWAS, Mary L. [2014]. *Archeological Parks, Arkansas Archeological Survey* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: <http://www.uark.edu/campus-resources/archinfo/Archeological%20Parks.pdf>
- KYSELÁ, Monika et al. 2013. *Vlastivědné muzeum v Olomouci*. Nepublikovaný dokument.
- LAMAČ, Miroslav. 1989. *Myšlenky moderních malířů: od Cézanna po Da-liho*. Praha: Odeon, 513 s. ISBN 80-207-0087-0.
- LIESSMANN, Konrad Paul. 2012. *Universum věcí: k estetice každodennosti*. Praha: Academia, 137 s. ISBN 978-80-200-2060-4.
- LIPOVETSKY, Gilles. 2013. *Hypermoderní doba: od požitku k úzkosti*. Praha: Prostor, 144 s. ISBN 978-80-7260-283-4.
- LOBOTKA, David a Tomáš MORAVEC. 2013. *Techmania Science Center o.p.s.* Nepublikovaný dokument.
- LORD, Barry a Gail Dexter LORD, eds. 2001. *The Manual of Museum Exhibitions*. Walnut Creek, Lanham, New York, Oxford: Altamira Press, 544 s. ISBN 0-7591-0234-1.
- MacDONALD, George F. a Stephen ALSFORD. 1991. The Museum as Information Utility. *Museum Management and Curatorship*. (10) 305–311.
- MAJEWSKI, Janice a Lonnie BUNCH. 1998. The Expanding Definition of Diversity: Accessibility and Disability Culture Issues in Museum Exhibitions. *Curator: The Museum Journal*. 41(3) 153–160.
- MALACH, Josef. 1993. Materiální didaktické prostředky. In: KURELOVÁ, Milena a Eva ŠTEFLÍČKOVÁ. *Pedagogika II*. Ostrava: Pedagogická fakulta OU, s. 224–247. ISBN 80-7042-068-5.
- MALACH, Josef. 2003. *Základy didaktiky*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 181 s. ISBN 80-7042-266-1.
- MAŇÁK, Josef. 1995. *Nárys didaktiky*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, Pedagogická fakulta, 104 s. ISBN 80-210-1124-6.

- MAŇÁK, Josef. 2009. Materiální didaktické prostředky. In: PRŮCHA, Jan, ed. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál, s. 258–264. ISBN 978-80-7367-546-2.
- MANOVICH, Lev. 2002. Principy nových médií. *Teorie vědy*. **XI(XXIV)** (2) 55–76.
- MAREŠOVÁ, Žaneta. 2011. Reflexe konference Museums and Restitution: 8.–9. červenec 2010, University of Manchester. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*. **49**(1) 58–60.
- MATĚJČEK, Zdeněk. 2000. *Co, kdy a jak ve výchově dětí*. Praha: Portál, 143 s. ISBN 80-7178-494-X.
- MAZANCOVÁ, Hana. 2014. Hejkalizace památek? Bez doprovodných akcí to už nejde, brání se kasteláni. *Lidovky.cz* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: http://cestovani.lidovky.cz/hejkalizace-pamatek-bez-doprovodnych-akci-to-uz-nejde-brani-se-kastelani-1o2-/aktuality.aspx?c=A140727_122414_aktuality_hm
- McKENZIE, Jamie. 1997. Building Virtual Museums. *Technology & Learning Magazine* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: <http://fno.org/museum/museum.html#proj5>
- McMANUS, Paulette M. 1999. Archaeological Parks: What Are They?. *Archaeology International*. (3) 57–59, DOI: <http://dx.doi.org/10.5334/ai.3017>
- MINISTERSTVO VNITRA. ©2003. *Nářízení vlády č. 146/2003 Sb. o použití prostředků Státního fondu rozvoje bydlení ke krytí části nákladů spojených s výstavbou bytů pro příjmově vymezené osoby* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: <http://portal.gov.cz/app/zakony/zakonPar.jsp?idBiblio=55604&nr=146~2F2003&rpp=15#local-content>
- MONTESQUIEU, Charles Louis de Secondat. 1955. *Perské listy*. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 293 s. ISBN neuvedeno.
- MONTOUSSÉ, Marc a Gilles RENOARD. 2005. *Přehled sociologie*. Praha: Portál, 336 s. ISBN 80-7178-976-3.
- MORGANOVÁ, Pavlína. 2009. *Akční umění*. Olomouc: J. Vacl, 277 s. ISBN 978-80-904149-1-4.
- MORRIS HARGREAVES McINTYRE. 2012. *Bridging cultures, sharing experiences: An evaluation of Hajj: journey to the heart of Islam at the British Museum* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: https://www.britishmuseum.org/PDF/British_Museum_Hajj-exhibition_evaluation.pdf
- MOUSSOURI, Theano. 2007. Implications of the Social Model of Disability for Visitor Research, *Visitor Studies*, **10**(1) 90–106.
- MUSÍLEK, Radek a Ivana HAVLÍKOVÁ. 2012. Muzeum a návštěvníci s tělesným postižením. *Muzeum: muzejní a vlastivědná práce*, **50**(2) 17–25.
- Muzea pro všechny: handicapovaní a dobrovolníci v kulturních institucích ČR: VII. celorepublikové kolokvium na aktuální téma českého muzejnictví: Brno, 3.–4. listopadu 2011: sborník příspěvků = *Museums for Everyone: people with disabilities and volunteers in Czech cultural institutions: 7th national colloquium on the topical theme of the Czech museology: Brno, 3rd-4th November 2011: anthology*. 2012. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, 150 s. ISBN 978-80-86611-48-8.
- Národní inovační politika České republiky na léta 2005–2010. 2005. Praha: Rada pro výzkum, vývoj a inovace. 50 s. Dostupné z: <http://www.vyzkum.cz/storage/att/D585A235FD706523B2F40970946EC49B/NIP-%20851.pdf>
- NATIONAL DISABILITY AUTHORITY. 2011. *Access: IMPROVING THE ACCESSIBILITY OF HISTORIC BUILDINGS AND PLACES*. Dublin: Government of Ireland. ISBN 978-1-4064-2319-8.
- NEGRI, Massimo. 2012. Virtual Museums – a Shift in Meaning. In: NICHOLLS Ann, Manuela PEREIRA a Margherita SANI, eds. *Report 1 – The Virtual Museum*. Bologna: The Learning Museum Network Project, Istituto dei Beni Culturali, s. 12–19. ISBN neuvedeno.
- NEGRI, Massimo. 2013. Emerging New Trends in the European Museum Panorama. In: NICHOLLS Ann, Manuela PEREIRA a Margherita SANI, eds. *Report 7 - New Trends in Museums of the 21st Century*. Bologna: The Learning Museum Network Project, Istituto per i Beni Artistici Culturali e Naturali, s. 15–40. ISBN 978-88-97281-13-9.
- NEURATH, Otto. 1936. *International Picture Language, The First Rules of Isotype*. London: The Orthological Institute. Reprint: Reading: University of Reading, 1980. ISBN neuvedeno.
- NICHOLLS Ann, Manuela PEREIRA a Margherita SANI, eds. 2013. *Report 7 - New Trends in Museums of the 21st Century*. Bologna: The Learning Museum Network Project, Istituto per i Beni Artistici Culturali e Naturali, 140 s. ISBN 978-88-97281-13-9.
- ORIŠKOVÁ, Mária, ed. 2006. *Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum: Antológia textov anglo-americkéj kritickej teórie múzea*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, 287 s. ISBN 80-89259-08-1.
- ORIŠKOVÁ, Mária. 2008. Kultura a konzum: konvergence múzea a obchodného domu. In: PACHMANOVÁ, Martina, ed. *Mít a být: Sběratelství jako kumulace, recyklace a obsese*. Praha: Vysoká škola umělecko-průmyslová v Praze, s. 47–56. ISBN 978-80-86863-25-2.

- OSOLSOBĚ, Ivo. 1967. Ostenze jako mezní případ lidského sdělování a její význam pro umění. *Estetika*. (1) 2–23.
- OSOLSOBĚ, Ivo. 2007. *Principia parodica: totiž Posbírané papíry převážně o divadle*. Praha: Akademie múzických umění, 358 s. ISBN 978-80-7331-082-0.
- Overcoming the Barriers: providing physical access to historic buildings. 2002. Cardiff: CADW [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: http://cadw.wales.gov.uk/docs/cadw/publications/Overcoming_the_Barriers_EN.pdf
- PANOSA, Maria Isabel. 2012. Historical and Archaeological Heritage and its Social Transfer: Contributions and Challenges. *International Journal of Humanities and Social Science*. 2(22) 146–151.
- PEARCE, Susan. 1987. Exhibiting material culture: Some thoughts on interpretation and legitimacy. *International Journal of Museum Management and Curatorship*. 6(2) 181–186.
- PEREGRIN, Jaroslav. 1994. Richarda Rortyho cesta k postmodernismu. *Filosofický časopis*. XLII(3) 381–402.
- PETŘÍČEK, Miroslav. 1997. Úvod do (současné) filosofie: [11 improvovaných přednášek]. Praha: Herrmann & synové. 178 s. ISBN 80-238-1741-8.
- PIAGET, Jean a Bärbel INHELDER. 1997. *Psychologie dítěte*. Praha: Portál, 144 s. ISBN 80-7178-146-0.
- PIAGET, Jean. 1999. *Psychologie intelligence*. Praha: Portál. 164 s. ISBN 80-7178-309-9.
- PREZIOSI, Donald. 2009. *The Art of Art History: A Critical Anthology*. Oxford: Oxford University Press, 591 s. ISBN 978-0199229840.
- PRODI, Paolo. 1981. *I beni culturali nello sviluppo e nelle attese della società italiana*. Milano: Vita e pensiero, 233 s. ISBN neuvedeno.
- PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. 2013. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 395 s. ISBN 978-80-262-0403-9.
- RAND, Judy. 2001. Visitor's Bill of Rights: An open letter to museums, parks, aquariums and zoos. In: ADAMS, Roxana, ed. *Museum Visitor Services Manual*. Washington: American Association of Museums, Professional Practice Series, 200 s. ISBN 978-0931201776.
- RAYNER, Ann. 2005. *Access in Mind: Towards the inclusive museum*. Edinburgh: National Museums of Scotland, 136 s. ISBN 978-1901663181.
- RIMMON-KENAN, Shlomith. 2001. *Poetika vyprávění*. Brno: Host, 176 s. ISBN 80-7294-004-X.
- ROPPOLA, Tiina. 2012. *Designing for the Museum Visitor Experience*. New York a London: Routledge, 336 s. ISBN 978-0-203-07028-4.
- RORTY, Richard. 2000. *Filozofia a zrkadlo prírody*. Bratislava: Kalligram, 339 s. ISBN 80-7149-325-2.
- ROUS, Jan. 1983. Vlasti a múzám. In: *Sběratelství*. Praha: Nakladatelství Svoboda, s. 79–98. ISBN 25-138-83.
- SANDELL, Richard, Jocelyn DODD a Rosemarie GARLAND-THOMSON, eds. 2010. *Re-Presenting Disability: Activism and Agency in the Museum Hardcover*. New York a London: Routledge, 304 s. ISBN 978-0415494717.
- SANTAYANA, George. 1998. *The Life of Reason or The Phases of Human Progress*. New York: Prometheus Books, 504 s. ISBN 1-57392-210-2.
- SHETTEL, Harris H. 1973. Exhibits: Art Form or Educational Medium?. *Museum News*, (32) 32–41. Dostupné z: http://www.randikorn.com/library/Shettel_Exhibits_Art_Form_or_Educational_Medium.pdf
- SHULMAN, Lee S. 1987. Knowledge and Teaching: Foundations of the New Reform. *Harvard Educational Review*, 57(1) 1–21.
- SCHOUTEN, Frans. 1983. Target Groups and Displays in Museums. In: POUW, Piet, Frans SCHOUTEN a Rozlin GUTHRIE, eds. *Exhibition Design as an Educational Tool*. Leiden: Reinwardt Academie, 80 s. ISBN neuvedeno.
- SKALKOVÁ, Jarmila. 2007. *Obecná didaktika*. Praha: Grada, 328 s. ISBN 978-80-247-1821-7.
- SLAVÍK, Jan. 2001. *Umění zážitku, zážitek umění. Teorie a praxe artefaktiky*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 282 s. ISBN 80-7290-066-8.
- SLAVÍK, Jan a Marie FULKOVÁ. 1999. *Receptivní profil dětského návštěvníka muzea: Výzkumná zpráva grantového úkolu nadace Open Society Fund*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, 74 s. Nepublikovaný dokument.
- SMITH, Charles Saumarez. 1989. Museums, artefacts, and Meanings. In: VERGO, Peter, ed. *The New Museology*. London: Reaktion Books Ltd, s. 6–21. ISBN 0-948462-03-5.
- SOUKUP, Václav. 2011. *Antropologie: teorie člověka a kultury*. Praha: Portál, 741 s. ISBN 978-80-7367-432-8.
- SPÁČIL, Jiří. [2014]. Pojízdná výstava na památku obětí války. *Týdeník Českých drah - ŽELEZNIČÁŘ* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: http://www.cd.cz/old/TCD2009/9_20vyst.htm

- STRÁNSKÁ, Edita a Zbyněk Z. STRÁNSKÝ. 2000. *Základy štúdia muzeológie*. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela Banská Bystrica, 130 s. ISBN 80-8055-455-2.
- STRÁNSKÝ, Zbyněk Z. 1972. *Úvod do muzeologie*. Brno: Universita J. E. Purkyně, 115 s. ISBN neuvedeno.
- STRÁNSKÝ, Zbyněk Z. 2000. *Úvod do muzeologie*. Brno: Masarykova univerzita, 169 s. ISBN 80-210-1272-2.
- STRÁNSKÝ, Zbyněk Z. 2005. *Archeologie a muzeologie*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 315 s. ISBN 80-210-3861-6.
- STRÁNSKÝ, Zbyněk Z. 2008. Muzealizace z hlediska noetiky a ontologie. In: *Muzealizace v soudobé společnosti a poslání muzeologie: Sborník příspěvků ze sympozia s mezinárodní účastí pořádaného při příležitosti životního jubilea tvůrce brněnské muzeologické školy Zbyňka Z. Stránského, Brno – Technické muzeum v Brně, 8.-10. listopadu 2006*. Brno: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 76–85. ISBN 978-80-86611-28-0.
- SVAZ PARAPLEGIKŮ – CENTRUM PARAPLE. *Zpráva o činnosti v roce 2009* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: http://www.paraple.cz/uploads/file/dokumenty/interni_dokumenty/vyrocní%20zpravy/vyrocní_zprava_sp_2009.pdf
- SVOBODA, J. F. 1949. *Zásady českého musejnictví*. Praha: Svaz českých muzeí, 69 s. ISBN neuvedeno.
- ŠOBÁŇ, Marek a Petra ŠOBÁŇOVÁ. 2013. Teaching Tools in the Olomouc Museum of Art: A Case Study. *Journal of Museum Education*, **38**(1) 103–117.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2011. Kulturně antropologické aspekty muzejního fenoménu. *AntropoWebzin* [online], (1) 12–19. Dostupné z: <http://antropologie.zcu.cz/kulturne-antropologicke-aspekty-muzejního-fenomenu>
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2012a. *Edukační potenciál muzea*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 396 s. ISBN 978-80-244-3034-8.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2012b. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 140 s. ISBN 978-80-244-3003-4.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2012c. Kritické teorie muzea – podnět k reflexi. *Muzeum: muzejní a vlastivědná práce*, **50**(2) 26–38.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra a kol. 2013. *Užitečná symbióza*. Olomouc: Saublau, 191 s. ISBN 978-80-904512-1-6.
- ŠULEŘ, Petr. 1997. Jak mluví expozice aneb Vizír efekt. In: *Muzea a návštěvníci aneb Je výstava zábava či otrava?: Sborník příspěvků muzeologického semináře (16.–17. května 1996 Hodonín)*. Hodonín: Masarykovo muzeum v Hodoníně, s. 4–6. ISBN 80-238-1428-1.
- ŠULEŘ, Petr. [2014]. Úvod do muzejní komunikace. *Muzeologie.net* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: https://www.google.cz/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&u-act=8&ved=0CC8QFjAC&url=http%3A%2F%2Fwww.muzeologie.net%2Fdownloads%2Flectures%2FMUI_130%2Fsuler.doc&ei=jn-ZxVNqKJO4yQOJh4GoBQ&usq=AFQjCNFSIPNCysmMhoWjNT-B40hQELuRJ_w&sig2=0ADTHbmLaF1Qc1GFuWTzdg
- TALLON, Loïc a Kevin WALKER. 2008. *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Plymouth: Altamira, 264 s. ISBN 978-0-7591-1237-7.
- TIETZE, Hans. 1923. *Die Zukunft Der Wiener Museen*. Wien: archivní dokument.
- TOULMIN, Stephen a June GOODFIELD. 1965. *The Discovery of Time*. Chicago a London: The University of Chicago Press, Harper and Row. 280 s. ISBN 0-226-80842-4.
- UMIKER-SEBEOK, Jean. 1991. *Shaping identity in a children's museum: a sociosemiotic study of consumption experiences in a cultural gallery*. Nepublikovaný dokument.
- Úmluva o ochraně archeologického dědictví Evropy, 1992. Národní památkový ústav [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: <http://www.npu.cz/pro-odborniky/pamatky-a-pamatkova-pece/zakony-mezinarodni-dokumenty/mezinarodni-dokumenty/umluva-archeologicke-dedictvi/>
- UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANISATION. 1972. *Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage* [online]. Patrimonio Mundial - World Heritage, [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: <http://whc.unesco.org/archive/convention-en.pdf>
- van der WEIDEN, Wim. 2012. Foreword – The Kenneth Hudson seminar. In: NICHOLLS Ann, Manuela PEREIRA a Margherita SANI, eds. *Report 1 – The Virtual Museum*. Bologna: The Learning Museum Network Project, Istituto dei Beni Culturali, s. 5–6. ISBN neuvedeno.
- VANĚK, Martin a Silvie ŠEBOROVÁ. 2014. Stálé ex/pozice: Marcel Fišer. *Artalk.cz* [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: <http://www.artalk.cz/2014/04/29/stale-expozice-marcel-fiser/>
- de VARINE, Hugues. 1993. *Tomorrow's Community Museums*. European Museum Forum [online]. [cit. 2014-02-28]. Dostupné z: <http://www.assembly.coe.int/Museum/ForumEuroMusee/Conferences/tomorrow.htm>
- VÁŠÍČEK, Zdeněk. 2006. *Archeologie, historie, minulost*. Praha: Karolinum, 157 s. ISBN 80-246-1161-9.

- WAIDACHER, Friedrich a Walter GRÄF. 1987. *Einführung in die Museumskunde*. Graz: Landesmuseum Joanneum, 74 s. ISBN neuvedeno.
- WAIDACHER, Friedrich. 1999. *Príručka všeobecnej muzeológie*. Bratislava: Slovenské národné múzeum – Národné múzejné centrum, Vydavateľstvo SNM, 477 s. ISBN 80-8060-015-5.
- WELLEK, René a Austin WARREN. 1996. *Teorie literatury*. Olomouc: Votobia, 555 s. ISBN 80-7198-150-8.
- WETTERLUND, Kris. 2013. *If You Can't See It Don't Say It*. Museum-Ed [online]. [cit. 2014-02-28]. Dostupné z: <http://tamtampressbooks.com/>
- WITTGENSTEIN, Ludwig. 1922. *Tractatus Logico-Philosophicus*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Company, 162 s. ISBN neuvedeno.
- Zákon o komunikačních systémech neslyšících a hluchoslepych osob*. 1998. Ruce.cz [online]. [cit. 2014-10-18]. Dostupné z: <http://ruce.cz/clanky/506-zakon-o-komunikacnich-systemech-neslysicich-a-hluchoslepych-osob>
- ZMEKOVÁ, Lenka. 2011. Osoby s mentálním postižením jako potenciální návštěvníci v muzejních institucích. *Muzeum: muzejní a vlastivědná práce*. 49(2) 30–35.
- ZOUHAR, Jan. 2008. Idea muzea. In: *Muzealizace v soudobé společnosti a poslání muzeologie: Sborník příspěvků ze sympozia s mezinárodní účastí pořádaného při příležitosti životního jubilea tvůrce brněnské muzeologické školy Zbyňka Z. Stránského, Brno – Technické muzeum v Brně, 8.-10. listopadu 2006*. Brno: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 9–10. ISBN 978-80-86611-28-0.
- ŽALMAN, Jiří. 2004. *Má hlava je muzeum aneb Dupání lehkou nohou v muzeologii*. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, 64 s. ISBN 80-86611-10-8.

Webové stránky

- 9/II MEMORIAL [online]. 2014. [cit. 2014-10-20]. Dostupné z: <http://www.911memorial.org/>
- ACCESSIBILITE-PATRIMOINE [online]. 2014. [cit. 2014-10-20]. Dostupné z: <http://www.accessibilite-patrimoine.fr/fr/>
- ARCHEOLOGIE NA DOSAH: EDUKACE A PREZENTACE ARCHEOLOGICKÉHO KULTURNÍHO DĚDICTVÍ [online]. 2012-2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.archeologienadosah.cz/>
- ART BEYOND SIGHT: BRINGING ART AND CULTURE TO ALL [online]. 2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.artbeyondsight.org/>
- ART PROJECT [online]. 2014. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=cs>
- ATHENA: ACCESS TO CULTURAL HERITAGE NETWORKS ACROSS EUROPE [online]. 2012-2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.athenaeurope.org/>
- BLACK HISTORY 101 MOBILE MUSEUM [online]. 2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.blackhistory101mobilemuseum.com/>
- CENTRAL EUROPEAN ART DATABASE [online]. 2014. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://ceadata.eu/>
- CITIZENS INFORMATION BOARD [online]. 2009. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://www.citizensinformationboard.ie/>
- COMMISSION FOR ARCHITECTURE AND THE BUILT ENVIRONMENT [online]. 2006. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20110118095356/http://www.cabe.org.uk/>
- COUNTRYSIDE AGENCY [online]. 2005. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://naturenet.net/orgs/nateng.html>
- CREATION MUSEUM [online]. Nedatováno. [cit. 2014-10-20]. Dostupné z: <http://creationmuseum.org/>
- DICKENS WORLD [online]. 2014. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://www.dickensworld.co.uk/gallery/>
- ÉCOMUSÉE DU FIER MONDE [online]. 2012-2014. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://ecomusee.qc.ca/>
- EKOMUZEUM RATENICE [online]. Nedatováno. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://ekomuzeum.ratenice.cz/>
- EUROPEANA: EXHIBITIONS [online]. Nedatováno. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://exhibitions.europeana.eu/>

HAPPY PLANET INDEX [online]. 2014. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://www.happyplanetindex.org/>

ICOM: Mezinárodní rada muzeí ICOM [online]. 2001. [cit. 2009-10-19]. Dostupné z: <http://www.cz-icom.cz/doc0008.html>

INDICAT: INTERNATIONAL NETWORK FOR DIGITAL CULTURAL HERITAGE E-INFRASTRUCTURE [online]. 2013. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://www.indicate-project.eu/>

IWM NORTH: IMPERIAL WAR MUSEUMS [online]. 2013. [cit. 2014-10-20]. Dostupné z: <http://www.iwm.org.uk/visits/iwm-north>

JÜDISCHES MUSEUM BERLIN [online]. Nedatováno. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://www.jmberlin.de/>

LEICA GALLERY PRAGUE [online]. 2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.lgp.cz/>

MANUSCRIPTORIUM: VIRTUÁLNÍ BADATELSKÉ PROSTŘEDÍ PRO OBLAST HISTORICKÝCH FONDŮ [online]. Nedatováno. [cit. 2009-10-20]. Dostupné z: http://www.manuscriptorium.com/Site/CZE/default_cze.asp

MICHAEL: MULTILINGUAL INVENTORY OF CULTURAL HERITAGE IN EUROPE [online]. Nedatováno. [cit. 2009-10-20]. Dostupné z: <http://www.michael-culture.org/cs/home>

MONARCHIE: MULTIMEDIÁLNÍ PRŮVODCE VÝSTAVAMI Z CYKLU MONARCHIE KONANÝCH V NOVÉ BUDOVĚ NÁRODNÍHO MUZEA [online]. 2012. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://pruvodce.nm.cz/>

MUSEO OMERO: MUSEO TATTILE STATALE OMERO [online]. 2014. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://www.museoomero.it/>

MUZEUM BEZ BARIÉR [online]. 2011. [cit. 2014-11-25]. Dostupné z: <http://www.emuzeum.cz/bezbarier/>

OXFORD DICTIONARIES: LANGUAGE MATTERS [online]. 2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.oxforddictionaries.com/>

PRAGUE CITY LINE: POZNEJ PRAHU SÁM [online]. 2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.praguecityline.cz/>

SHAPIRO, Bruce. 2014. Projects Archive. The Art of Motion Control [online]. 2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.taomc.com/home.html>

STUDIO LIBESKIND [online]. 2000. [cit. 2012-10-15]. Dostupné z: <http://libeskind.com/>

THE ART OF MOTION CONTROL [online]. 2014. [cit. 2014-10-20]. Dostupné z: <http://www.taomc.com/>

THE HAPPY MUSEUM [online]. 2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.happymuseumproject.org/>

THE SIXTH FLOOR MUSEUM AT DEALEY PLAZA [online]. 2014. [cit. 2014-10-20]. Dostupné z: <http://www.jfk.org/>

TRAMPSKÉ MUZEUM [online]. 2012. [cit. 2014-10-20]. Dostupné z: <http://www.trampskemuzeum.cz/>

WORLD DIGITAL LIBRARY [online]. 2014. [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.wdl.org/en/>

O autorce

Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D.

* 1975

Po studiu učitelství vyučovala na několika typech škol, od roku 2004 působí jako odborná asistentka na katedře výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci. Zde se zasloužila o akreditování studijního oboru muzejní a galerijní pedagogika. Odborně se zaměřuje na muzejní pedagogiku a didaktiku výtvarné výchovy. Je autorkou řady publikací, jmenujeme především monografie *Muzejní edukace* a *Edukační potenciál muzea*. Je členkou několika profesních a odborných organizací (AVP, INSEA, ČAPV, ČPS, Studio Experiment, AMG) a řešitelkou řady projektů (ESF, FRVŠ, GAČR, IGA aj.). Působí jako vedoucí redaktorka odborného recenzovaného časopisu *Kultura, umění a výchova* a jako školitelka v rámci doktorského studijního programu. Absolvovala několik pracovních cest a stáží v zahraničí (Banská Bystrica, SR, Maribor, SL, Londýn, GB, Drážďany, SRN, Kolín nad Rýnem, SRN ad.) a přednáší na českých i zahraničních konferencích.



Kontaktní údaje

Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D.

Univerzita Palackého v Olomouci

Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy

Univerzitní 3–5, 771 47 Olomouc

telefon: 585 635 444

email: petra.sobanova@upol.cz

KATALOGIZACE V KNIZE - NÁRODNÍ KNIHOVNA ČR

Šobáňová, Petra

Muzejní expozice jako edukační médium. 1. svazek, Přístupy k tvorbě expozic a jejich inovace / Petra Šobáňová. -- 1. vyd. -- Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. -- 364 s.: il. -- (Monografie)

Anglické resumé

Nad názvem: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy

ISBN 978-80-244-4302-7

069.01 * 069 * 37.0 * (437.3)

- muzeologie

- muzea

- stálé expozice

- vzdělávání

- muzejnictví -- Česko -- 21. stol.

- monografie

069 - Muzea. Muzeologie. Muzejnictví. Výstavy [12]

Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D.

Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl

Přístupy k tvorbě expozic a jejich inovace

Výkonná redaktorka prof. PaedDr. Libuše Ludíková, CSc.

Odpovědná redaktorka Mgr. Vendula Drozdová

Jazyková korektura PhDr. Květoslava Musilová, Dr.

Technická redakce a zpracování obálky Jakub Kovařík

Návrh obálky Tomáš Chorý

Vydala a vytiskla Univerzita Palackého v Olomouci

Křížkovského 8, 771 47 Olomouc

www.vydavatelstvi.upol.cz

www.e-shop.upol.cz

vup@upol.cz

1. vydání

Olomouc 2014

Ediční řada – Monografie

ISBN 978-80-244-4302-7

vup 2014/0724