

Editorial

muzeum

Vážení a milí čtenáři,

rok 2020 přináší řadu nových výzev pro všechny sféry lidského života, nevyjímaje oblast muzejnictví. Muzea a galerie nejen v České republice stojí před nelehkým úkolem oslovit veřejnost i v době nouzového stavu, kdy výstavy a expozice zejí prázdnotou a muzejní pracovníci si zvykají na práci z domova. Řada muzeí a galerií se obrátila k digitálním a virtuálním technologiím v snaze zprostředkovat zájemcům svou činnost alespoň touto formou. Virtuální prohlídky, kvízy nebo soutěže na sociálních sítích či dosud tuzemskými muzei jen málo využívané formy obsahu, jako podcasty nebo online workshopy, se tak stávají každodenní součástí komunikace s veřejností.

Právě využití nových médií nebo přístupů v muzejní praxi je i hlavním tématem odborných studií v prvním čísle 58. ročníku časopisu *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*. Nina Wančová z Ústavu informačních studií a knihovnictví Filozofické fakulty Univerzity Karlovy představuje výsledky své dlouhodobé studie, sledující využití nových médií v českých muzejních institucích. Příspěvek autorů ze stejné fakulty se zase věnuje netradičnímu výstavnímu projektu s lingvistickou tematikou, který využívá metodu gamifikace, neboli začlenění herních prvků.

Inspiraci v době uzavřených muzeí a galerií, ale i poté, může čtenářům nabídnout sekce Zprávy. Pohled na připravovanou dětskou expozici Židovského muzea v Berlíně, jejíž otevření bylo bohužel zatím odloženo kvůli pandemii, nabízí Magdalena Bližňáková z Centra pro prezentaci kulturního dědictví Národního muzea. Stanislav Mikule z Regionálního muzea města Žďáru nad Sázavou se ve svém příspěvku zamýšlí nad možnostmi vystavování umění v muzeích

bez specifického zaměření na příkladu projektů realizovaných ve své instituci. Uzavření svých muzejních objektů v první polovině roku využilo Muzeum Brněnska ke vzdělávání svých zaměstnanců. Více o projektu kurzů pro průvodce představí ve své zprávě muzejní pedagožka Monika Mikulášková. Na to, že i regionální muzea se podílejí na odborné výzkumné činnosti a produkují čtenářsky atraktivní publikace, poukazuje příspěvek představující knihu *Vojáci Skutečska 1914–1920*, která byla oceněna i v loňském ročníku Národní soutěže muzeí Gloria musaealis. Cenami je ověnčen i projekt, kterému je věnován poslední příspěvek v rubrice Zprávy, a to rekonstrukce Městského muzea a galerie Hořice.

I v době, kdy se akce pro odborníky i veřejnost přesunuly do virtuálního prostoru, bylo možné účastnit se inspirativních setkání v oblasti muzejnictví. Petr Chlebec z Městského muzea Blatná se ve svém příspěvku věnuje semináři *Prezentace dějin v malých muzeích*, organizovaném Komisí muzejních historiků AMG a Centrem kultury a vzdělávání Blatná.

Na závěr čísla se Michal Stehlík kriticky zamýšlí nad publikací *Jak vystavujeme soudobé dějiny. Muzeum v diskusi*. Kniha pod edičním vedením autorů z Ústavu pro studium totalitních režimů má ambici reflektovat vystavování soudobých dějin v české muzejní praxi, konfrontovat ho se zahraničním pohledem a zároveň vyzvat k širší diskuzi nad tímto u nás relativně opomíjeným tématem.

Věříme, že vás články v aktuálním čísle časopisu zaujmou a inspirují pro další muzejní práci i v tomto nelehkém období.

Redakce

Česká muzea, nová média a technologie v expozicích: Longitudinální studie mezi lety 2015–2020

Nina Wančová

Czech Museums, New Media and Technologies in Exhibitions: Longitudinal Study between 2015–2020

Abstract: *Museums are traditional and collection based cultural institutions. From the very beginning of the 20th century the established approaches in museums have been continuously challenged by social and technological changes. New topics including modernization are newly in the centre of interest. The main method used to examine the current state of using new media in exhibitions and visitor engagement in Czech museums was quantitative research with surveys. With regards to the dynamic development in the area of the research surveys were conducted longitudinally in 2015 and in 2020. This approach helped to capture more complex reality and trends in time. Respondents are museum employees from 358 institutions. The use of new media for museum displays increased significantly, while less than a half of the museums launched an online exhibition project. Almost all museums are offering accompanying programs and more than 80 % also offer game activities. Adoption of new media methods and ideas in Czech museums is gradual but it is increasing. Technically less demanding displays are more frequent, lectures dominate in accompanying programs and games are predominantly non-digital.*

Keywords: *New media, Museum presentation, Museum modernization, Active visitor, Longitudinal study, Czech museums*

Úvod

Muzea ve společnosti zastávají řadu důležitých rolí a mohou pozitivně ovlivňovat společnost, předávat vědecky aktuální informace a rozvíjet u návštěvníků řadu komplexních dovedností. Ne všechna muzea však dokázala udržet krok s významnými společensko-technologickými změnami, které se v posledních dekadách udály, a projít transformací do společensky důležitých institucí 21. století. V současnosti jsou muzea pod velkým tlakem a dochází k přehodnocování jejich rolí a významu¹, což se odráží i na designu výstav a přístupu k návštěvníkům. Článek shrnuje výsledky longitudinální kvantitativní studie mezi lety 2015² a 2020, jejímž cílem bylo zjistit stav využívání

nových médií a technologií v českých muzeích. Využívat nová média a technologie v muzeích jde jak uvnitř instituce při muzejnické práci³, tak v aktivitách směřujících ven k návštěvníkům. Pomocí dotazníkového šetření jsem mapovala stav využívání technologií a nových médií ve 3 základních oblastech. V muzejní prezentaci, tedy ve výstavách a expozicích (1 oblast), v práci s návštěvníkem, kdy je návštěvník aktivně zapojován, jak v expozici, tak v doprovodných programech (2 oblast) a v online komunikaci s věřeností a v PR (3 oblast). Vzhledem k množství zjištěných dat se předkládaný text zaměřuje pouze na první dvě oblasti, neboť spolu úzce souvisí a do velké míry se překrývají. Výsledky ze třetí oblasti, kde jsem se zaměřila zejména na webové

tematické
studie

- 1 Museum Definition, 2020. Museum Definition [online]. 2020. Paris: The International Council of Museums. Dostupné z: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- 2 Závěry z roku 2015 byly publikovány v čísle 1/2018.
- 3 JONES, Katherine Burton, 2008. *The Transformation of the Digital Museum*. In: *Museum Informatics: People, Information, and Technology in Museums*. 1. vyd. New York: Routledge, s. 9–25. ISBN 0-415-80218-0, s. 10–12.
- 4 SMIRAGLIA, Christina a Lynn BAUM, 2018. *Evaluation and Audience Research in Museums: Past, Present, Future*. In: *The State of Museums: Voices from the Field*. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsEtc, s. 88–119. ISBN 978-1-912528-09-7, s. 90.

Mgr. Nina Wančová, Ph.D.
Ústav informačních studií
a knihovnictví FF UK
nina.wancova@ff.cuni.cz

- 5 NEVINS, Elisabeth, 2018. *The Past as a Brave Space: Reframing relevance. In: The State of Museums: Voices from the Field*. 1. vyd. UK: MuseumsEtc, s. 14–40. ISBN 978-1-912528-09-7, s. 16–19.
- 6 BURIÁNKOVÁ, Michaela, Anna KOMÁRKOVÁ a František ŠEBEK, 2010. Úvod do muzejní praxe: Učební texty základního kurzu školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií ČR. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky. ISBN 978-80-86611-40-2.
- 7 BUKAČOVÁ, Jana, Anna KOMÁRKOVÁ a František ŠEBEK, 2014. Muzejní výstavnictví: Učební texty nástavbového kurzu Školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií České republiky. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky. ISBN 978-80-86611-62-4.
- 8 JONES, Katherine Burton, 2008. *The Transformation of the Digital Museum. In: Museum Informatics: People, Information, and Technology in Museums*. 1. vyd. New York: Routledge, s. 9–25. ISBN 0-415-80218-0.
- 9 ŠEBEK, František, 2014. Muzejní výstavnictví a jeho specifika. In: *Muzejní výstavnictví: Učební texty nástavbového kurzu Školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií České republiky*. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 9–21. ISBN 978-80-86611-62-4, s. 9.
- 10 SCHALLER, David T., Minda BORUN, Steven ALLISON-BUNNELL a Margaret CHAMBERS, 2007. *One Size Does Not Fit All: Learning Style, Play, and On-line Interactives. In: Museums and the Web 2007: Proceedings [online]*. Toronto: Archives & Museum Informatics. Dostupné z: <http://www.archimuse.com/mw2007/papers/schaller/schaller.html>
- 11 DERNIE, David, 2006. *Exhibition Design*. 1. vyd. London: Laurence King Publishing. ISBN 978-1-85669-430-8, s. 6.

stránky a sociální sítě, budou zpracovány v samostatném článku, který zahrne i data z výzkumu vlivu pandemie onemocnění COVID-19 na online aktivity muzeí.

V oblasti muzejní prezentace (1. oblast) bylo cílem zjistit, do jaké míry jsou nová média využívána jako řešení exponátů a jak se pracuje s digitalizovanou sbírkou. Typickým prostředkem pro hlubší práci s návštěvníkem (2. oblast) jsou doprovodné aktivity. Cílem výzkumu bylo ověřit předpoklad, že většina muzeí je využívá. V šetření z roku 2020 byla pozornost zaměřena na herní aktivity.

Výzkumné šetření se zaměřilo jen na česká muzea, avšak k analýze závěrů byly využity zahraniční muzejní trendy a zjišťovala jsem, v čem se přístup českých institucí liší od těch zahraničních. Stejně jako jsou tvárná samotná nová média, jsou možnosti konkrétních aktivit v muzeích v podstatě neomezené. Nová média jsou dynamickou oblastí, která se prudce vyvíjí, a proto byl pro výzkumné šetření zvolen longitudinální přístup mapující situaci v roce 2015 a 2020.

Současný stav poznání a východiska práce

Tradičně relevantnost muzeí stála na profesionalitě muzejních a muzejně-výzkumných pracovníků, kteří autoritativně prostřednictvím výstav zprostředkovávali návštěvníkům jim nedostupné informace. Úspěšná výstava pak byla ta, která obsahovala kvalitní výběr exponátů, na kterém se shodli odborníci, a názor návštěvníků nebyl podstatný⁴. Proměny ve společnosti, ve způsobech trávení volného času a prudký vývoj v mediálně-technologické sféře způsobily výrazné změny a proměnily jednotlivé činnosti muzeí včetně muzejní prezentace. Muzea sice ztrácí pozici silné informační autority v dřívějším nadřazeném postavení, nicméně jsou v procesu ustanovování nové role⁵.

Činnosti, která muzea tradičně vykonávají, lze rozdělit do dvou kategorií – na činnosti důležité pro chod a existenci samotného muzea (činnosti spojené se sbírkou)⁶ a na ty, které směřují ven k veřejnosti (muzejní prezentace)⁷.



Obr. 1: Pronikání ICT do muzejní praxe

Základ obrázku: Katherine Jones, *The Transformation of the Digital Museum*, 2008, doplněno autorkou.

Podmínkou pro využívání nových médií a technologií v druhé skupině aktivit muzeí spojených s prezentací sbírek, vzděláváním a komunikací s veřejností je zejména digitalizace sbírky, znalosti muzejních pracovníků a zkušenosti s informačními a komunikačními technologiemi (ICT) při každodenní práci. Postupnou implementaci technologií do muzeí znázorňuje obr. 1. Tyto podmínky jsou od roku 2000 naplňovány ve stále větším počtu muzeí, čímž rostou možnosti implementace nových médií a technologií právě do oblasti muzejní prezentace⁸.

Muzejní prezentace je pestrá škála aktivit a bez zpřístupňování sbírek veřejnosti by muzea nenaplňovala své poslání⁹. Do muzejní prezentace řadíme kromě výstav i doprovodné programy, setkání s odborníky, workshopy, komentované prohlídky, kulturní programy, marketing muzeí, virtuální projekty, pracovní listy i publikační činnost. Různorodost umožňuje zaměřovat se na potřeby rozličných cílových skupin a efektivně naplňovat konkrétní cíle¹⁰. Výstavy a expozice zprostředkovávají dialog mezi autentickými předměty, prostorem, ve kterém jsou instalovány,¹¹ a návštěvníkem, který do výstavy fyzicky vstupuje¹². Ostatní formy obsahu, jakými je zejména text, obrazový doprovodný materiál, informační panely i interaktivní prvky a hry, jsou v českém muzejnictví stále považovány za doplněk ke sbírkovým předmětům¹³.

První a nejdůležitější trend nejen v muzejní prezentaci, ale i v celkové muzejní praxi, je tzv. visitor-centered design, který spočívá v posílení významu návštěvníka oproti dřívějšímu akcentování sbírky.¹⁴ Zjišťování návštěvnických názorů a potřeb není jen otázkou evaluace po návštěvě výstavy, ale stále častěji jsou (potenciální) návštěvníci aktivní součástí přípravy expozic, např. formou uživatelských testování, metody focus groups nebo prototypování¹⁵, což je přístup, který je v novomediálním prostředí velmi častý¹⁶.

Druhým trendem je prezentace komplexních témat oproti dřívějšímu prezentování spíše izolovaných předmětů. Do muzejní výstavní řeči se stále častěji zařazují

emoce, zprostředkování příběhů minulosti skrze tzv. malé dějiny, které ukazují (historickou) dobu očima obyčejných lidí¹⁷. Snahou je umožnit emocionální propojení návštěvníka s minulostí díky tomu, že návštěvník vystoupí ze své všednosti a ocitá se v jiném prostředí se specifickou atmosférou¹⁸. Stírá se také rozdíl mezi minulostí a současností – minulost je reinterpretována a dávána do souvislosti s aktuálními tématy, která ve společnosti rezonují¹⁹.

S komplexními tématy souvisí třetí trend, kterým je vyrovnání významu autentických předmětů s ostatními výstavními prvky. Předměty, které se stanou součástí sbírky, jsou vytrženy ze svého původního prostředí, z doby, kdy byly používány skutečnými lidmi, a jejich význam nemusí být současnému návštěvníkovi zřejmý²⁰. Klasická muzejní prezentace stála na logickém uspořádání předmětů především ve vitrínách. Hierarchie exponátů byla jasná – nejdůležitější byly předměty samotné a ostatní prvky byly doplňkové. Dnes jsou klasické prvky, tedy vitríny s předměty, informační panely nebo textové popisky, stále více považovány za pasivní²¹, protože jejich vnímání je založené na absorbování faktů a prostřednictvím doprovodného textu. V aktuálním pojetí muzejní výstavní řeči je patrný překryv s dalšími samostatnými uměleckými disciplínami – performativním či environmentálním uměním, interiérovým, grafickým či světelným designem²² a výstavy jsou designovány se snahou vytvořit působivý celek.

Nová média jsou technologicky spjata s počítačem a později s internetem. Počítač je středobodem nových médií; právě skrze něj se uskutečňuje tvorba nového obsahu. Stejně jako jakákoli jiná technologie má i počítač sociální a kulturní rozměr, který ovlivňuje to, jak jej začleňujeme do pracovního i soukromého života²³. V technologicko-mediální sféře nedochází k nahrazování jednoho média druhým, ale k synergickému působení, kdy výsledkem je větší technologická rozmanitost v podobě pestrých komunikačních prostředků a jejich kombinací²⁴. Nová média

12 MCKENNA-CRESS, Polly a Kamien Janet A., 2013. *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. 1. vyd. USA: Wiley. ISBN 978-1-118-30634-5, s. 5.

13 ŠOBÁŇOVÁ, Petra a Jolana LAŽOVÁ, 2016. *Muzeum versus digitální éra*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5023-0, s. 32-33.

14 STEHLÍK, Michal, 2010. *Nové trendy výstavnictví. In: Úvod do muzejní praxe: Učební texty základního kurzu Školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií České republiky*. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 295-302. ISBN 978-80-86611-40-2, s. 295.

15 MCKENNA-CRESS, Polly a Kamien Janet A., 2013. *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. 1. vyd. USA: Wiley. ISBN 978-1-118-30634-5, s. 246-253.

16 SIMON, Nina, 2010. *The Participatory Museum*. 1. vyd. USA, California: Museum 2.0. ISBN 978-0-615-34650-2, s. 115-120.

17 SAVENIJE, Geerte M. a Pieter de BRUIJN, 2017. *Historical empathy in a museum: uniting contextualisation and emotional engagement. International Journal of Heritage Studies [online]*. 23(9), 832-845. ISSN 1352-7258. Dostupné z: doi:10.1080/13527258.2017.1339108

18 BUCHTOVÁ, Michaela, 2012. *Muzeum jako herní platforma: možnosti použití mobilních telefonů pro informální učení. Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce [online]*. 50(2), 3-9. ISSN 1803-0386. Dostupné z: doi:10.2478/mmvp-2018-0011

19 NEVINS, Elisabeth, 2018. *The Past as a Brave Space: Reframing relevance. In: The State of Museums: Voices from the Field*. 1. vyd. UK: MuseumsEtc, s. 14-40. ISBN 978-1-912528-09-7, s. 17-20.

- 20** GOINS, Elisabeth, 2011. *Museum Games and Narrative: The Way We Tell Stories with Objects*. In: *Museums at Play: Games, Interaction and Learning*. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsEtc, s. 500–517. ISBN 978-1-907697-13-5, s. 504–506.
- 21** EKRT, Boris, 2017. Výstavní celek muzejního experimentária EperiMus – vývoj od konceptu Příběh planety země. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce* [online]. 55 (Zvláštní vydání), 24–27. ISSN 1803-0386. Dostupné z: doi:10.1515/mmpv-2017-0032
- 22** DERNIE, David, 2006. *Exhibition Design*. 1. vyd. London: Laurence King Publishing. ISBN 978-1-85669-430-8, s. 6.
- 23** PINCH, Trevor J. a Wiebe E. BIJKER, 2012. *The Social Construction of Facts and Artifacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other*. In: *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*. Anniversary Edition. USA: MIT Press, s. 11–44. ISBN 978-0-262-51-760-7, s. 20–21.
- 24** JENKINS, Henry, 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 1. vyd. USA: NYU Press. ISBN 978-0814742952, s. 16.
- 25** SEYČKOVÁ, Nina a Marco STELLA, 2014. *Evoluce v Hrdličkově muzeu člověka*. In: *Muzeum a změna IV. Sborník z mezinárodní muzeologické konference*. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 267–270. ISBN 978-80-86611-63-1.
- 26** MANOVICH, Lev, 2018. *Jazyk nových médií*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova. ISBN 978-80-246-2961-2, s. 150.
- 27** ABRAHAMSSON, Pekka, Outi SALO, Jussi RONKAINEN a Juhani WARSTA, 2002. *Agile Software Development Methods: Review and Analysis*. 1. vyd. Finland: VTT PUBLICATIONS 478. ISBN 951-38-6009-4, s. 16-17.

považují na jedné straně za samotné technologické řešení, které stojí na využití počítačů, a souběžně za způsob přemýšlení o obsahu, zvyklosti a očekávání, které se s nimi pojí²⁵.

Jednou ze základních vlastností nových médií je modularita, která umožňuje proměňovat kód, upravovat digitální objekty, skládat je do větších celků nebo je naopak dělit. Komunikační posloupnost spojená s tradičními médii, tedy i s tradičním muzeem, vedla od původce informace k jejímu příjemci a nová média tento zažitý koncept narušila²⁶. Typickým produktem novomediálního prostředí je software. V současnosti vývojářskému prostředí dominuje agilní metodika, a to v protívěže k tradičnímu vývoji softwaru, kdy byl do nejmenšího detailu vytvořen celý produkt, který se po vydání zásadně neměnil. Základem agilní metodiky je co nejdříve přijít s alespoň částečně funkčním prototypem a ten dále upravovat, a to díky vstupu uživatelů a opakovanému testování²⁷. Příprava muzejní prezentace pak většinou odpovídá tradičnímu způsobu vývoje softwaru²⁸. Převedení agilní metodiky do prostředí muzeí by znamenalo, že muzejníci by na přípravě expozic úzce spolupracovali s návštěvníky, kteří se spolupodílejí na rozhodování²⁹.

Novomediální produkty jsou často označovány jako interaktivní. Pojem interaktivita je problematický, neboť závisí na míře svobody uživatele a jeho možnostech akce a dávno již přerostl hranice online prostředí³⁰. V sociologii je pojem interakce spojován s mezilidskou komunikací, v novomediální oblasti s komunikací mezi technologií a člověkem, případně mezi lidmi skrze technologii³¹. Technologické řešení s sebou nese řadu problémů spojených se způsoby interakce s ICT a nemusí vždy být tím nejlepším řešením. Právě porovnáváním analogového hmatového exponátu a jeho digitální obdoby se zabývala studie zkoumající interakci rodin s exponátem o hudebních rytmech. Analogový exponát dosáhl lepších výsledků, byl využíván déle a měl větší úspěch u rodin s více dětmi³². Účelem interaktivních prvků je snaha o zlepšení

vzdělávacího potenciálu obsahu, zvýšení motivace k učení a celkové angažovanosti, neboť je interaktivita spojena s aktivitou a zapojením uživatele³³.

Neméně důležitým aspektem jako interaktivita je u nových médií multimedialita. Multimedialita je nedílnou součástí fungování i estetiky nových médií a vzhledem k prostupnosti digitálních technologií do běžných životů lidí je již samozřejmou součástí mediálního prostoru³⁴. Kombinování různých forem obsahu závisí na fungování samotného počítače, který je multimedialním nástrojem, a to jak svým designem, kdy má v jednu chvíli uživatel k dispozici řadu ovládacích prvků, médií a nástrojů, tak i možnostmi produkce multimedialního obsahu³⁵. Každý multimedialní muzejní exponát se skládá z obsahové části a formálního zpracování s využitím konkrétní technologie. Technologické řešení do velké míry ovlivňuje to, jak bude k exponátu přistupovat návštěvník, a jak na něj exponát bude působit. Využívají se jak zařízení nainstalovaná v muzeu, např. dotykové obrazovky, informační kiosky, projekční zařízení, tak i přenosné technologie. Typickým důvodem pro realizaci multimedialního exponátu je zprostředkovávání informací do větší hloubky v informačních kioscích³⁶, audio průvodcích³⁷ či mobilních aplikacích³⁸. Kromě informační funkce mohou být multimedialní technologické exponáty zaměřené i na zprostředkování specifického zážitku a na emoce návštěvníků. Zejména velkoformátové projekční technologie bývají výraznými prezentačními prvky s velkou působností³⁹ na návštěvníka. Samostatnou kapitolou jsou pak multimedialní muzejní digitální hry⁴⁰. Pro muzea a muzejní prezentaci jsou nová média využitelná v obou svých rovinách, tedy jak po stránce implementační, tak po stránce ideové. Myšlenky nových médií, jako je zejména spolupráce, tvárnost, iterativní přístup k tvorbě expozic a stírání rozdílu mezi příjemcem a autorem informací, se manifestují nejen v expozicích samotných, ale v celkovém fungování instituce. Muzeum, které ve všech rovinách využívá nová média, je pak

muzeum otevřené, transparentní, dynamické a komplexní.

Longitudinální studie

V muzejnictví dominuje kvalitativní přístup prostřednictvím případových studií, kdy jsou prezentovány konkrétní přístupy a řešení, a to jak na úrovni článků⁴¹, tak na úrovni knih⁴². Případové studie zaměřené na příklady dobré praxe s jasně vymezeným zaměřením muzea však způsobují zkreslení, kdy vzniká dojem, že prezentované postupy jsou v dané oblasti standardem. Výzkumný design propojuje zázemí, témata i metodologické postupy muzejnictví⁴³, informační vědy⁴⁴ a nových médií⁴⁵. Snahou bylo co nejkomplexněji popsat napříč muzei v České republice (ČR) obraz využívání nových médií a technologií.

Metodologie

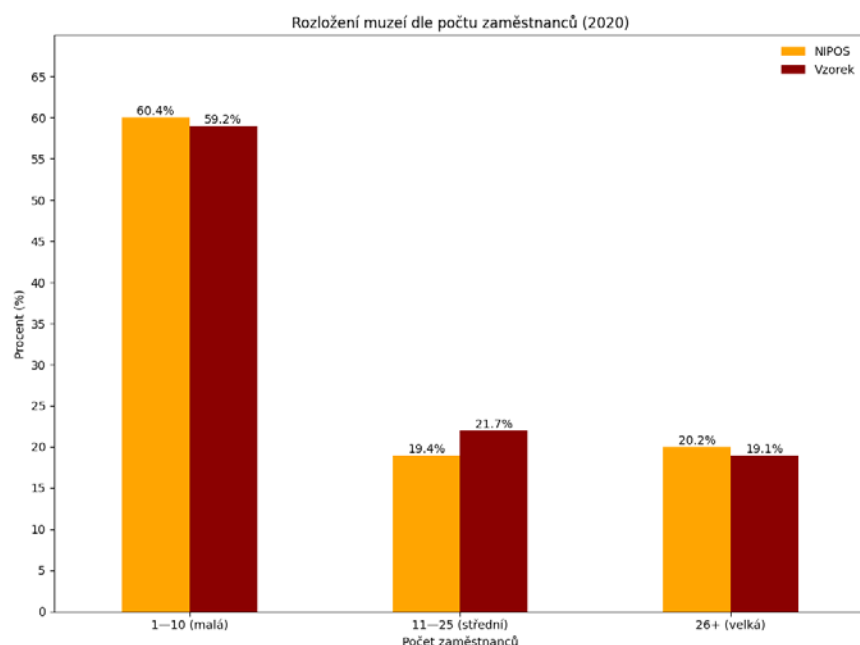
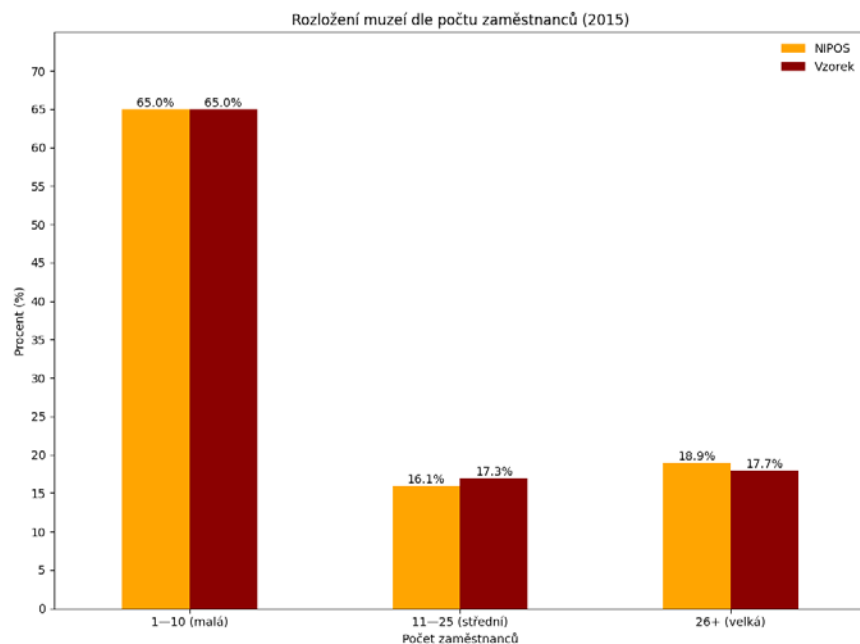
Výzkum je unikátní jak svou metodou, tak výzkumnými otázkami. Využívá právě kvantitativní přístup typický pro část výzkumu v informační vědě a zahrnuje data z relativně velkého vzorku českých muzeí (celkem 358 institucí). Výzkumné otázky nekopírují žádný z doposud realizovaných výzkumů v ČR, protože se zaměřují na konkrétní technologické a novomediální postupy transformované do muzejní praxe. Zvolenou metodou je dotazníkové kvantitativní šetření pomocí speciálně vytvořených dotazníků a statistická analýza dat v jazyce Python. Respondenty výzkumu jsou pracovníci muzeí.

Důležitým rysem výzkumu je jeho časosběrnost. Dotazování proběhlo poprvé v roce 2015 a podruhé o pět let později, na přelomu let 2019/20. Díky porovnání údajů s pětiletým odstupem lze popsat vývoj a zjištěním je dodán další rozměr. Při obou šetřeních byly využity kontakty z veřejně dostupného adresáře muzeí a galerií na stránkách Asociace muzeí a galerií ČR⁴⁶.

Výsledky

Vzorek a všeobecná zjištění

Po odstranění duplicit v roce 2015 bylo do vzorku zařazeno 203 muzeí. V roce

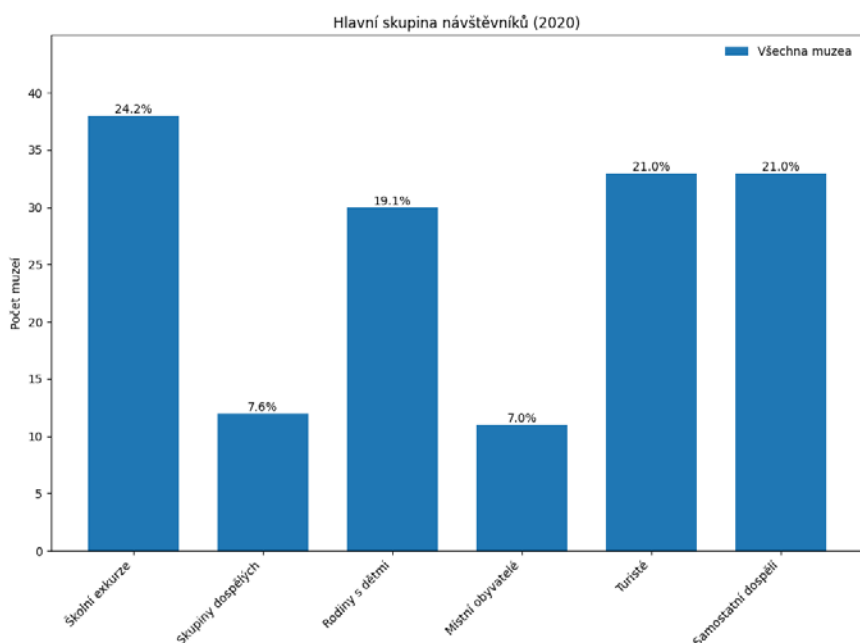
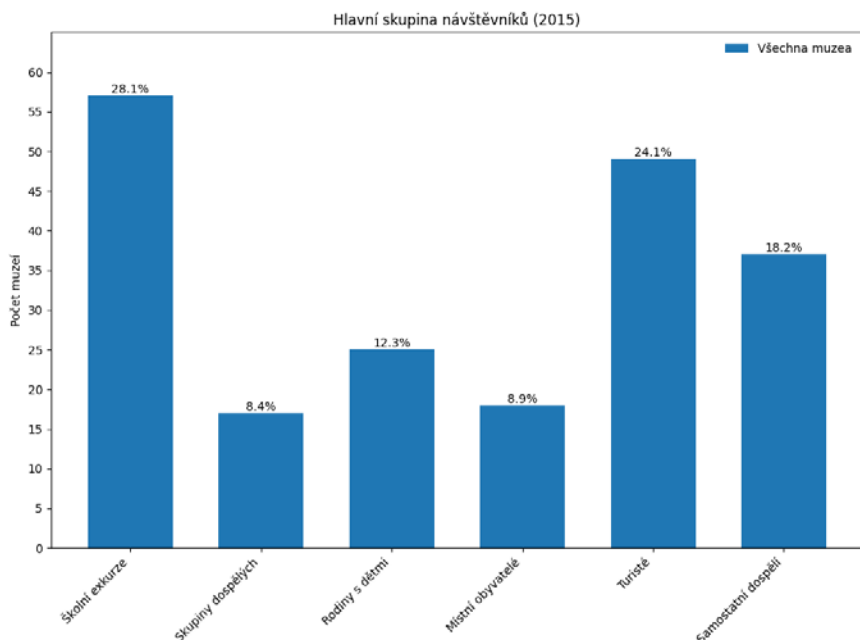


2020 vzorek činil 155 institucí. Kvalita vzorku byla porovnána s oficiálními daty ze statistik kultury, které každoročně provádí Národní informační a poradenské centrum⁴⁷. Pro srovnání jsem vybrala velikost muzea podle počtu zaměstnanců. Ten je zásadní pro možnosti, které vzhledem k modernizaci muzea mají⁴⁸. Schéma vzorku do velké míry odpovídá skutečnému rozložení muzeí a vzorek je tedy dostatečně reprezentativní (graf č. 1 a 2). Muzea navštěvují různé cílové skupiny, z nichž každá má rozličná očekávání, jiné nároky na obsah a nabízené aktivity. Respondenti vybírali z 6 cílových skupin (graf č. 3 a 4). Ve vzorku V2015 respondenti určili jako nejdůležitější cílovou

Graf č. 1: V2015 a jeho porovnání s NIPOS z roku 2015

Graf č. 2: V2020 a jeho porovnání s NIPOS z roku 2019

28 ŠEBEK, František, 2014b. Tvůrčí příprava muzejních expozic a výstav. In: *Muzejní výstavnictví: Učební texty nástavbového kurzu Školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií České republiky*. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 22–43. ISBN 978-80-86611-62-4, s. 29.



Graf č. 3: Nejdůležitější cílové skupiny – V2015

Graf č. 4: Nejdůležitější cílové skupiny – V2020

29 SMIRAGLIA, Christina a Lynn BAUM, 2018. *Evaluation and Audience Research in Museums: Past, Present, Future*. In: *The State of Museums: Voices from the Field*. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsEtc, s. 88–119. ISBN 978-1-912528-09-7, s. 97–98.

skupinu školní exkurze (28 %), na druhém místě byli turisté (24,1 %), třetí dospělí samostatní návštěvníci (18,3 %) a čtvrtou skupinou rodiny s dětmi 12,3 %. Ve vzorku V2020 zůstává pořadí stejné, školní exkurze (23,9 %), turisté (21,3 %), dospělí samostatní návštěvníci (20,6 %) a rodiny s dětmi (19,4 %). Rozložení cílových skupin je však rovnoměrnější – snižuje se dominance školních exkurzí a posiluje se význam rodin s dětmi.

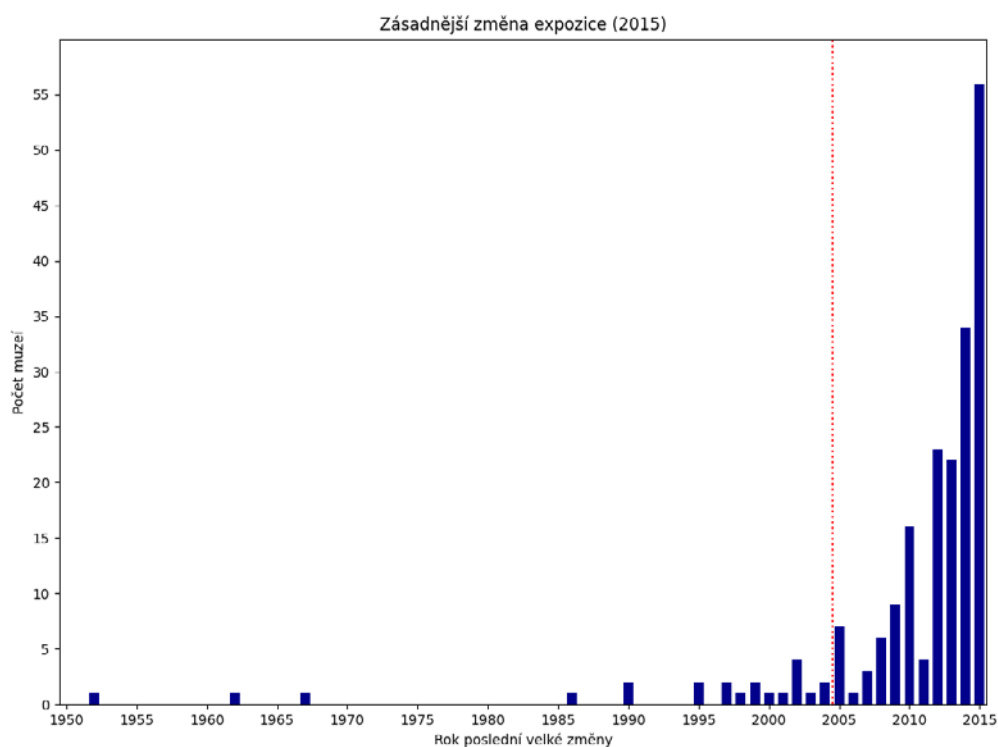
Pro první oblast, která je zaměřená na šíři využívání nových médií jako muzejních exponátů, bylo nutné zjistit, kolik muzeí se v posledních 10 letech modernizovalo. V roce 2015 deklarovalo 85,7 % muzeí, že

v posledních 10 letech provedlo změnu v expozicích, v roce 2020 to bylo 89,7 % muzeí. Ukazuje se, že modernizace expozic je v českých muzeích intenzivní (graf č. 5 a 6).

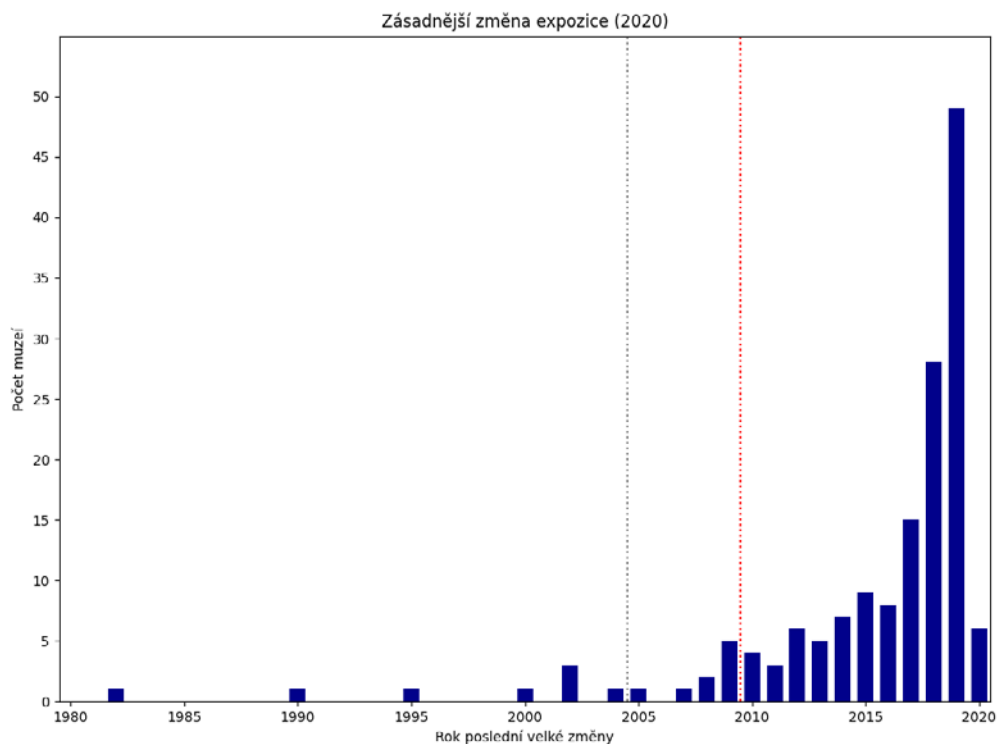
V dotazníku z roku 2020 měli respondenti uvést, jakou celkovou koncepci má jejich nejmodernější expozice, přičemž vybírali ze 6 typů a jako sedmou možnost mohli uvést, že rámec nedovedou posoudit. Otázka směřovala k tomu, zda muzejníci pohlíží na výstavy jako na celek a jestli využívají integrální design pomocí celkové koncepce expozice (graf č. 7). Nejčastější koncepcí byla tematická prezentace bez chronologického řazení (33,1 % muzeí). Druhou nejčastější odpovědí bylo právě „Nedovedu posoudit“, kterou vybralo 23,6 % respondentů. Oproti tematickému řazení bylo výrazně méně v 16,6 % případů využito chronologické koncepce. Ostatní typy nedosahovaly ani 10 %.

Nová média jako exponáty a využívání digitalizované sbírky

Pestrost muzejní prezentace podporuje různé potřeby návštěvníků, vychází vsťíc odlišným vzdělávacím stylům a zamezuje únavě. V této práci jsou muzea, která mají alespoň 4 moderní formy obsahu, považována za novomediální, přičemž respondenti v roce 2015 vybírali z 11 novomediálních typů, v roce 2020 z 10 (graf č. 8 a 9). Čtyři různé druhy novomediálních exponátů byly zvoleny proto, že se jedná o takovou míru implementace moderních prvků, která zvyšuje rozmanitost expozic a tvoří dostatečně velkou protiváhu ke klasickým výstavním elementům. Z modernizovaných muzeí v roce 2015 (85,7 %) je novomediálních institucí s minimálně 4 moderními prezentačními prvky pouze 27 %, přičemž je patrný rozdíl mezi malými muzei, kde se nová média využívají výrazně méně. Z modernizovaných muzeí v roce 2020 je novomediálních institucí již 71,6 %. Během pěti let se jedná o nárůst o 44,6 procentních bodů. Nejčastějšími novomediálními exponáty jsou audiovizuální exponáty a vzrostl počet muzeí, která nabízí hands-on aktivity (graf č. 10 a 11).



Graf č. 5: Rok poslední zásadnější změny v muzeu – V2015



Graf č. 6: Rok poslední zásadnější změny v muzeu – V2020

30 DOMAGK, Steffi, Ruth N. SCHWARTZ a Jan L. PLASS, 2010. Interactivity in multimedia learning: An integrated model. *Computers in Human Behavior* [online]. 26(5), 1024–1033. ISSN 07475632. Dostupné z: doi:10.1016/j.chb.2010.03.003

31 Tamtéž.

32 HORN, Michael S., Amartya BANERJEE, David BAR-EL a Izaiah Hakim WALLACE, 2020. Engaging families around museum exhibits: comparing tangible and multi-touch interfaces. In: *IDC '20: Proceedings of the Interaction Design and Children Conference* [online]. New York: Association for Computing Machinery, s. 556–566. ISBN 978-1-4503-7981-6. Dostupné z: doi:10.1145/3392063.3394443

33 EVANS, Chris a Nicola J. GIBBONS, 2007. The interactivity effect in multimedia learning. *Computers & Education* [online]. 49(4), 1147–1160. ISSN 03601315. Dostupné z: doi:10.1016/j.compedu.2006.01.008

34 JENKINS, Henry, 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 1. vyd. USA: NYU Press. ISBN 978-0814742952, s. 112.

35 MANOVICH, Lev, 2018. *Jazyk nových médií*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova. ISBN 978-80-246-2961-2, s. 87.

36 ŠOBÁŇOVÁ, Petra a Jolana LAŽOVÁ, 2016. *Muzeum versus digitální éra*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5023-0, s. 36.

37 EVERBROECK, Christine Van, Sandra VERHULST a Sandrine PLACE, 2011. *Let's Play Soldiers: Learning While Playing*. In: *Museums at Play: Games, Interaction and Learning*. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsEtc, s. 112–127. ISBN 978-1-907697-13-5, s. 114–117.

38 ŠOBÁŇOVÁ, Petra a Jolana LAŽOVÁ, 2016. *Muzeum versus digitální éra*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5023-0, s. 95–99.

39 KRYNEK, Ondřej, 2019. Národní muzeum otevřelo ve spojovací chodbě digitální expozici Momenty dějin. DesignMag.cz [online]. 2020. ISSN 2464-6202. Dostupné z: <http://www.designmag.cz/umeni/85769-narodni-muzeum-otevrela-ve-spojovaci-chodbe-digitalni-expozici-momenty-dejin.html>

40 DOWNE, Louise, 2011. Mobile Gaming - No Strings Attached? In: Museums at Play: Games, Interaction and Learning. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsEtc, s. 576–583. ISBN 978-1-907697-13-5.

41 ATEŞ, Aysun a Jennie F. LANE, 2019-12-03. Analysing School-Museum Relations to Improve Partnerships for Learning: A Case Study. Education and Science [online]. 45(201), 231–246. ISSN 1300-1337. Dostupné z: doi:10.15390/EB.2019.8017

42 BEALE, Katy, 2011. Museums at Play: Games, Interaction and Learning. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsETC. ISBN 978-1-907697-13-5.

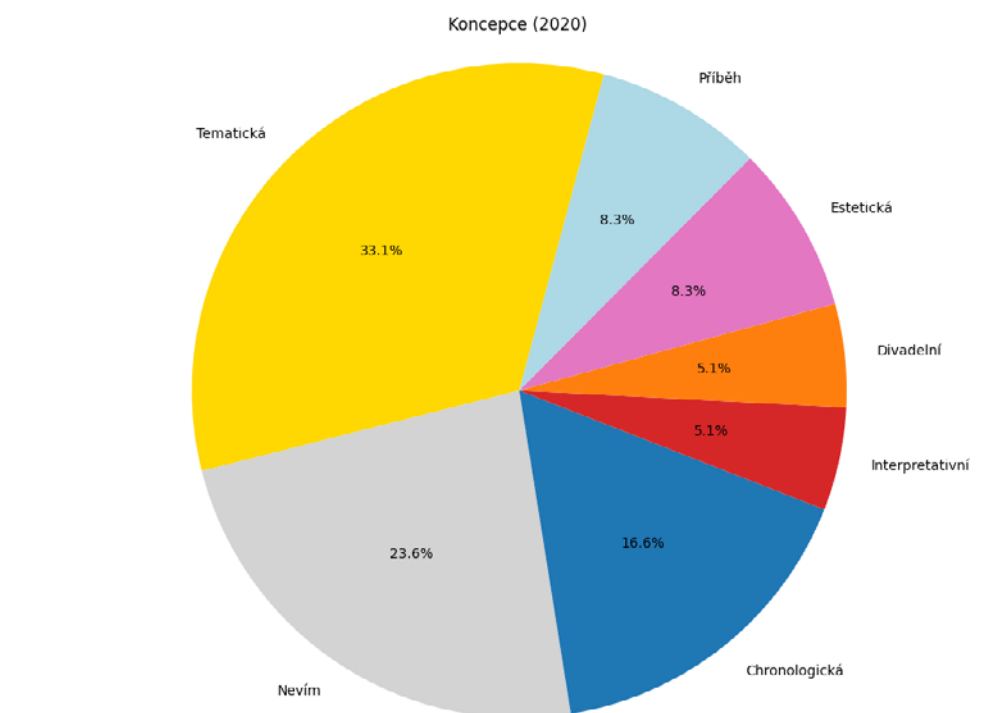
43 SOARES, Bruno Brulon, ed., 2019. A History of Museology: Key authors of museological theory. Paris: International committee for Museology – ICOFOM. ISBN 978-92-9012-456-6.

44 BAWDEN, David a Lyn ROBINSON, 2017. Úvod do informační vědy. Doubravník: Flow. ISBN 978-80-88123-10-1.

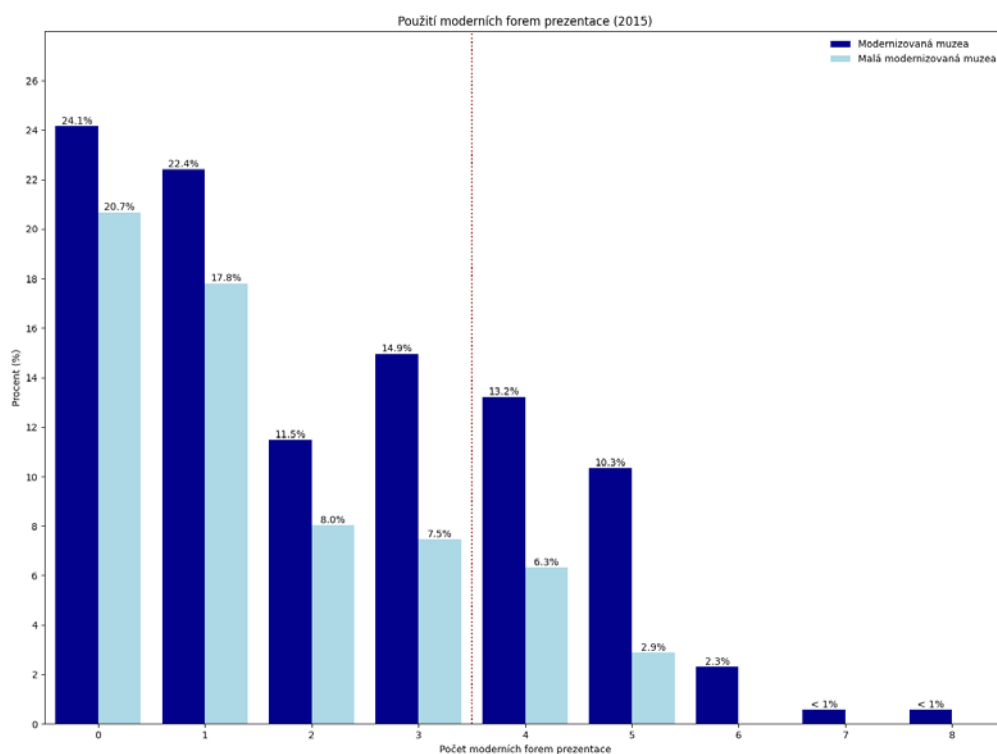
45 MANOVICH, Lev, 2018. Jazyk nových médií. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova. ISBN 978-80-246-2961-2.

46 Adresář muzeí a galerií České republiky, 2015. Asociace muzeí a galerií ČR [online]. Praha: Asociace muzeí a galerií ČR [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <http://www.cz-museums.cz/adresar/>

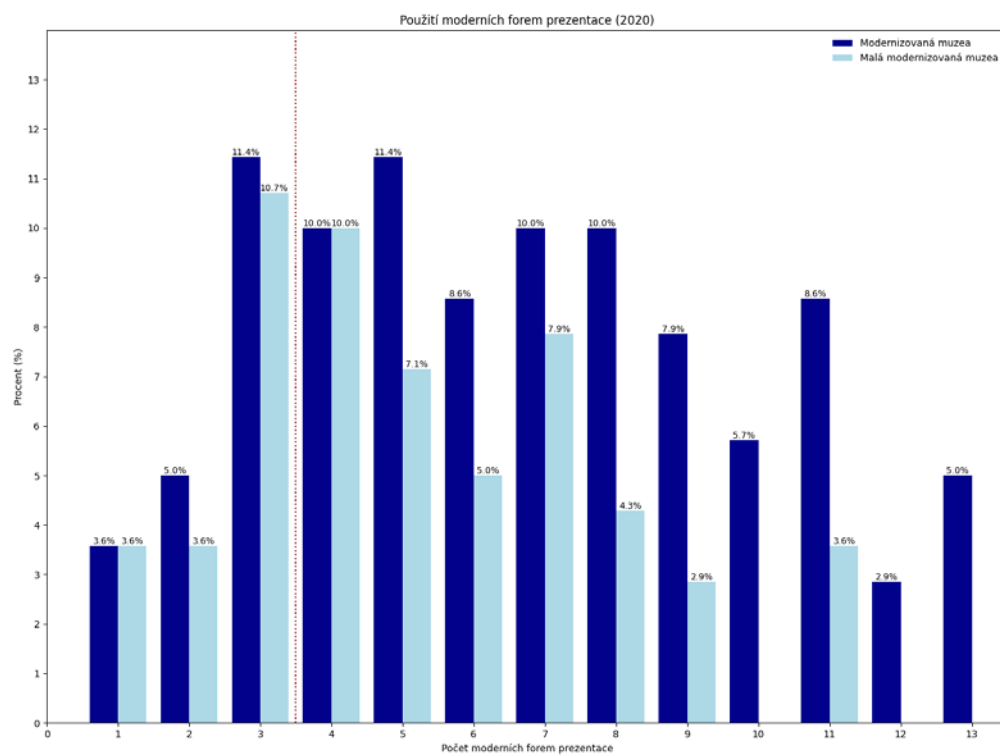
47 NIPOS, 2019. Kultura České republiky 2019 v číslech: Vybrané údaje ze statistických šetření [online]. 2019. 1. vyd. Praha: Národní informační a poradenské středisko pro kulturu. Dostupné z: https://www.statistikakultury.cz/wp-content/uploads/2020/08/Kultura_v_cislech_2019-web.pdf



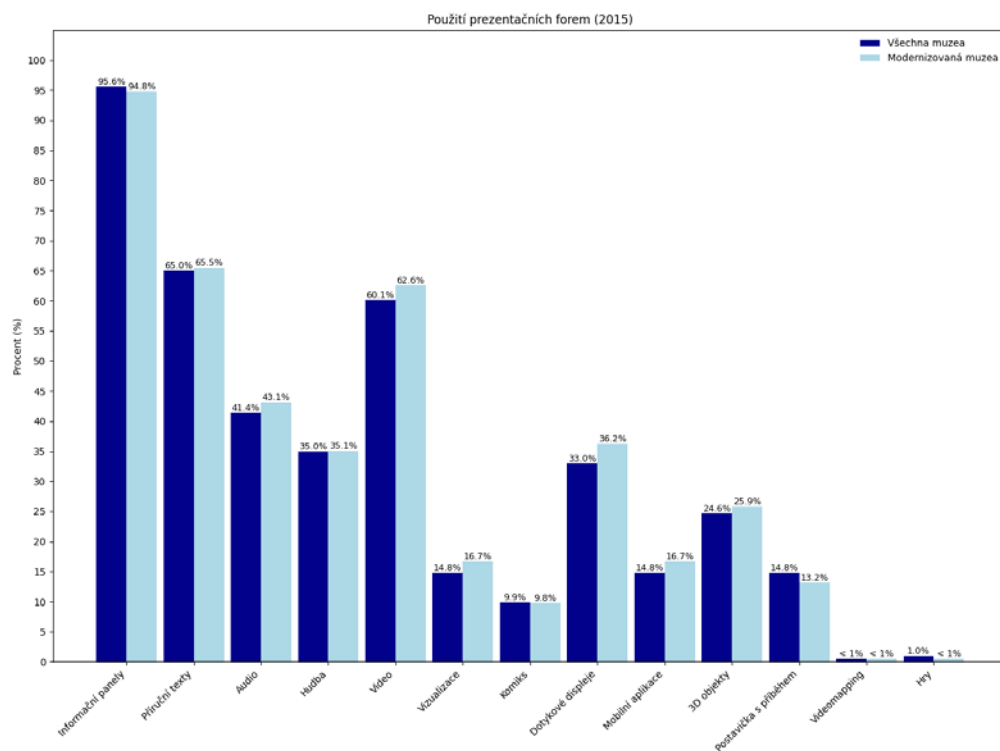
Graf č. 7: Koncepce výstavy, která využívá nejvíce technologických prvků – V2020



Graf č. 8: Počet novomediálních forem, které využívají muzea modernizovaná v letech 2005–2015 – V2015



Graf č. 9: Počet novomediálních forem, které využívají muzea modernizovaná v letech 2010–2020 – V2020

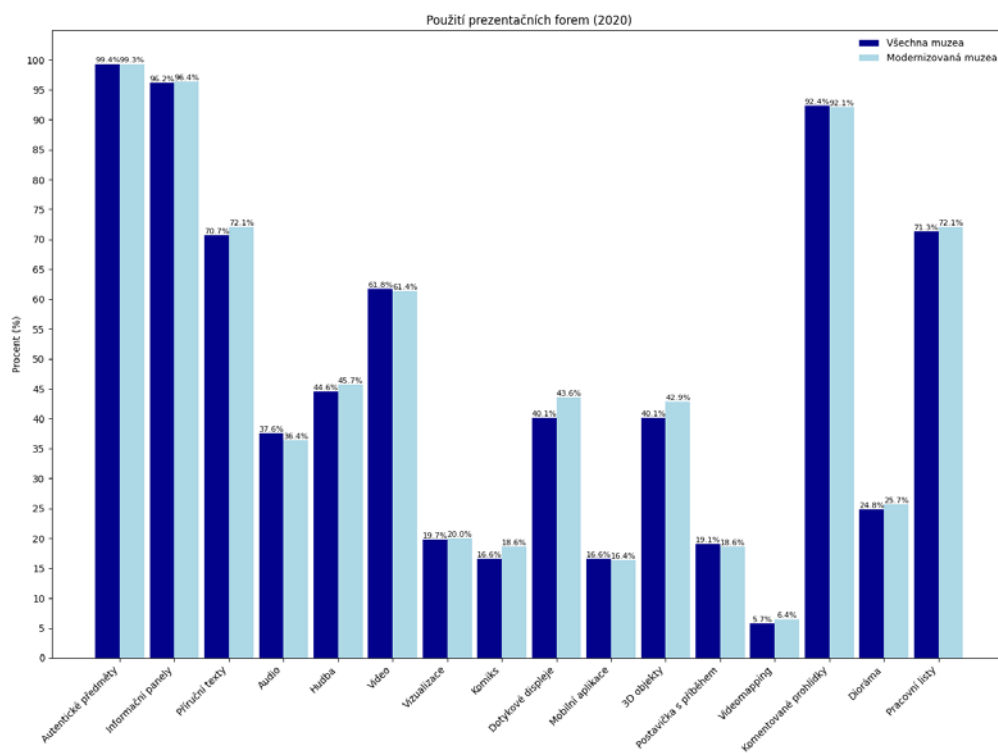


Graf č. 10: Typy exponátů využívaných v expozicích – V2015

48 MCKENNA-CRESS, Polly a Kamien Janet A., 2013. *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. 1. vyd. USA: Wiley. ISBN 978-1-118-30634-5, s. 22–23.

49 CANTILLON, Zelmarie a Sarah BAKER, 2018-11-28. *DIY Heritage Institutions as Third Places: Caring, Community and Wellbeing Among Volunteers at the Australian Jazz Museum*. *Leisure Sciences* [online]. 2018, 1–19. ISSN 0149-0400. Dostupné z: doi:10.1080/01490400.2018.1518173

50 FALK, John H. (2019, April). *Emotions and museum-going*. Presentation at the 3rd International Conference on Audience Research and Development, Connected Audience 2019 Berlin, Berlin, Germany.



Graf č. 11: Typy exponátů využívaných v expozicích – V2020

Digitalizovaná sbírka neslouží jen potřebám muzejníků, ale je využívána k online výstavním projektům. Zjišťovala jsem, zda muzea nabízejí 3D virtuální prohlídky prostor, zpřístupňují databázi, vytvářejí kurátorsky a didakticky ucelenou virtuální výstavu a v roce 2020 i to, zda jsou zapojeny do online projektů typu eSbírky či Europeana (graf č. 12 a 13). V roce 2015 nezpřístupňovalo sbírku žádným z uvedených způsobů 45,3 %. 3D virtuální prohlídku nabízelo návštěvníkům 30 % muzeí, databázi rovněž 30 % a virtuální výstavy pouze 8,9 % muzeí. Celkové využívání online výstavních projektů v roce 2020 kleslo, protože žádným způsobem nezpřístupňuje digitální sbírku online 56,1 %. Největší ústup je patrný u 3D virtuální prohlídky (pokles na 13,5 %). Online databázi zpřístupňuje 24,5 % muzeí, 18 % muzeí je zapojeno do online projektů a nejméně využívaným způsobem je stále virtuální výstava, kterou uspořádalo 10,3 % muzeí.

Doprovodné programy, hra v muzeu a aktivní návštěvník

Doprovodné programy umožňují hlubší práci s návštěvníkem a jeho aktivizaci. V roce 2015 nabízí doprovodné aktivity 94,6 % institucí. Dvě různé aktivity najdeme u 75 % muzeí, polovina institucí má 4 různé druhy a čtvrtina dokonce 5. Nejčastější jsou přednášky a besedy, které zařazuje do programu 75,8 % muzeí, následují workshopy u 67 % muzeí (graf č. 14 a 15).

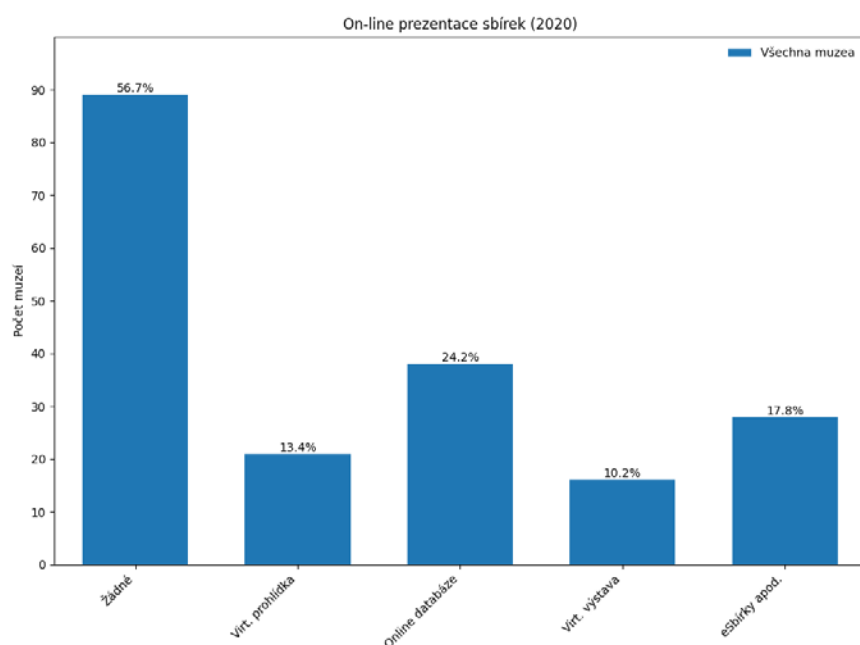
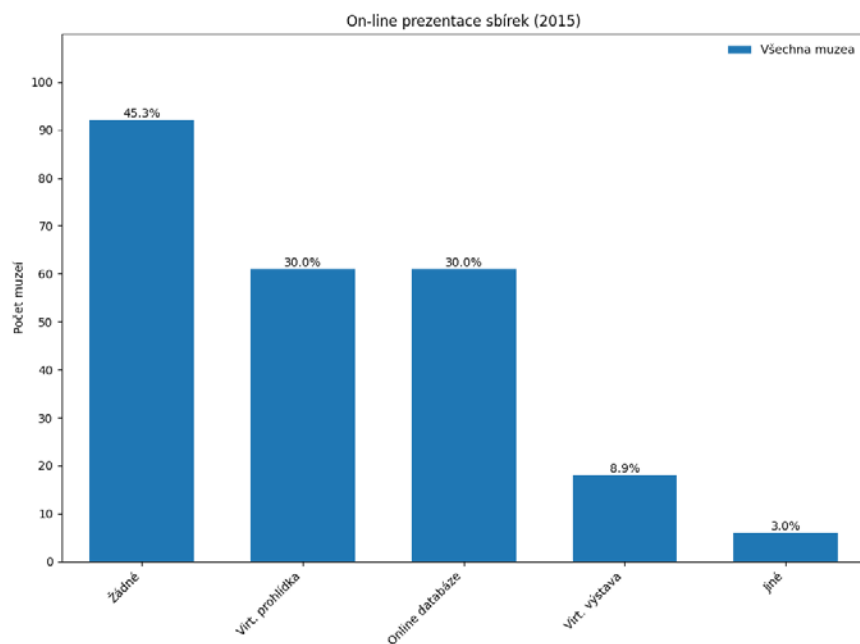
V roce 2020 se dotazník zaměřil na herní prvky v expozicích, protože by opakování otázek zaměřených na doprovodné programy nepřineslo nová zjištění. Hry nabízí 82,2 % muzeí. Nejrozšířenější herní aktivitou jsou kvízy, které využívá 67 % muzeí, 64,8 % institucí poskytuje omalovánky nebo vystřihovánky. Hry na muzejních počítačích či tabletech nabízí 15,9 % a hry v aplikaci pak pouze 2,9 % muzeí. Většina herních prvků v českých muzeích je ne-technologická (graf č. 15).

Dále jsem zjišťovala, co návštěvníci v muzeích dělají a jak jsou aktivní. Chování návštěvníků v expozicích souvisí s řadou faktorů. Důležitý je design výstav, atmosféra při konkrétní návštěvě, očekávání nebo to, zda návštěvník prochází expozicí sám, nebo s dalšími lidmi. Respondenti posuzovali míru toho, co návštěvníci běžně v muzeích dělají, u nejdůležitějších aktivit, se kterými se návštěvníci mohou běžně setkat (např. prohlížení sbírkových předmětů, čtení textů, hraní her, používání technologií, komunikace), a to na škále vůbec-trochu-středně-výrazně-dominantní činnost. Ukázalo se, že základní schéma se během 5 let téměř nemění a zůstává až na drobné změny stejné, proto přikládám pouze graf z roku 2020 (graf č. 17).

Zhodnocena byla i relativní váha prováděných činností (graf č. 18 a 19), kdy každé možnosti z uvedené škály byla přiřazena číselná hodnota, která ve výsledku dala kladné či záporné celkové hodnoty. Slovní vyjádření „Vůbec“ bylo nahrazeno číselnou hodnotou -2, „Trochu“ hodnotou -1, „Středně“ 0,5, „Výrazně“ +1 a „Dominantní činnost“ se stalo ekvivalentem pro hodnotu +2. Ve V2015 jsou výrazně zastoupené činnosti, které spadají do činností pasivních. Čtení textů, které jsou výraznou součástí expozic ve formě informačních panelů a příručních textů, však nedosahuje tak kladných hodnot. Jediná činnost ze skupiny aktivních, která dosahuje v celku mírně pozitivní hodnoty, je komunikace mezi návštěvníky. To ukazuje na důležitost sociálního rozměru při návštěvě muzea. Na hranici kladných hodnot se nachází pokládání otázek průvodci. Používání technologií nebylo v roce 2015 příliš zastoupeno, neboť většina muzeí je takřka nepoužívala. O pět let později se situace příliš nemění a základní schéma aktivity návštěvníků zůstává stejné. Pasivní činnosti stále převládají, nicméně mírně posílilo kladení otázek průvodcům, což ukazuje na větší dialogičnost komentovaných prohlídek.

Výsledky z roku 2015 a 2020 přinesly následující poznatky:

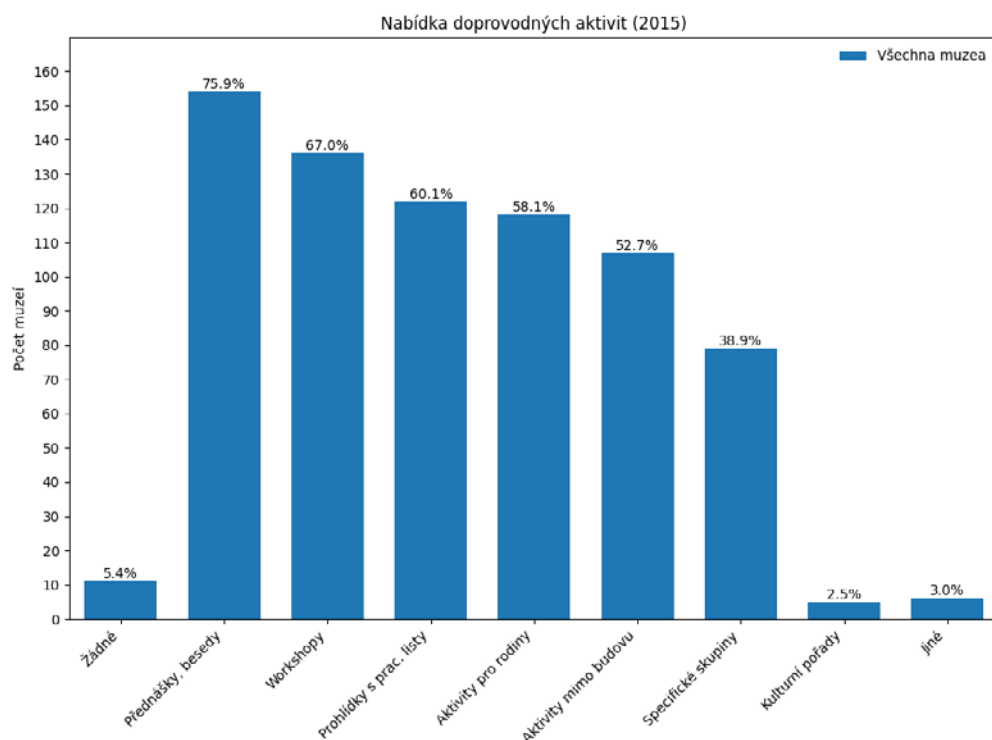
1. Česká muzea se inovují a ve většině muzeí dochází ke změnám expozic.



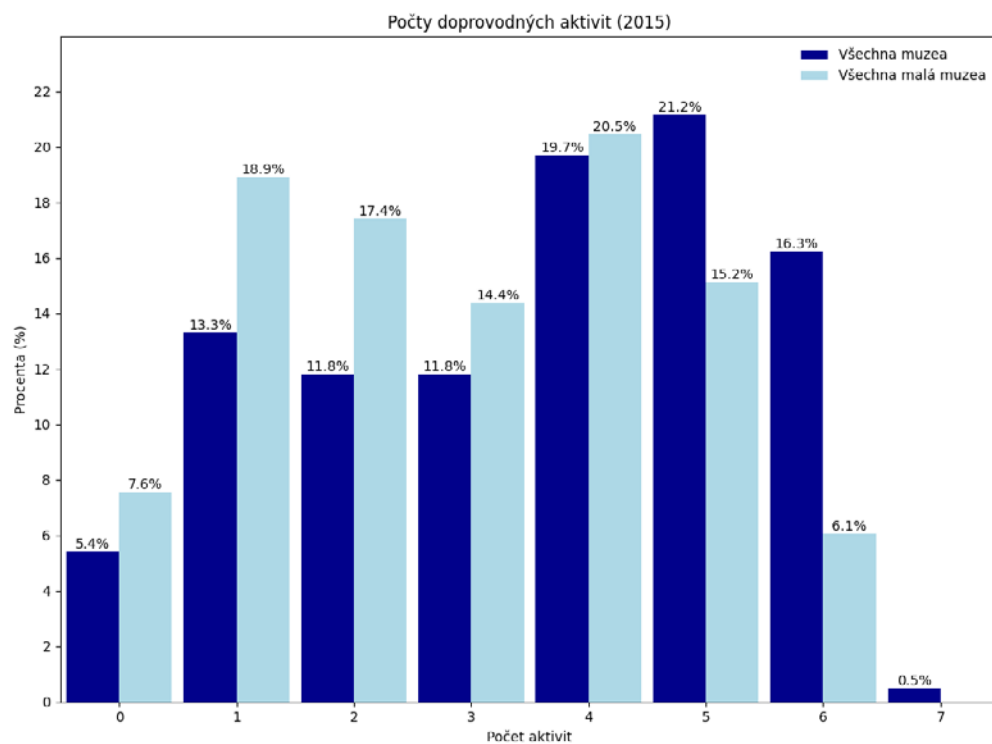
2. V roce 2020 je nejčastější koncepcí tematické řazení expozice a 23,6 % respondentů koncepci neurčilo.
3. Během 5 sledovaných let výrazně vzrostlo využívání nových médií jako exponátů. Kritérium minimálně 4 novomediálních forem obsahu splňovalo 27 % muzeí v roce 2015 a v roce 2020 již 71,6 %. V míře užívání nových médií jako exponátů najdeme rozdíly mezi malými muzei, kde se používají méně, a muzei středními a velkými, kde se využívají více.
4. Mezi nejčastější novomediální exponáty, které najdeme ve více než třetině muzeí v roce 2020, patří video, hudba, dotykové displeje, 3D objekty a audio.

Graf č. 12: Prezentace digitalizované sbírky – V2015

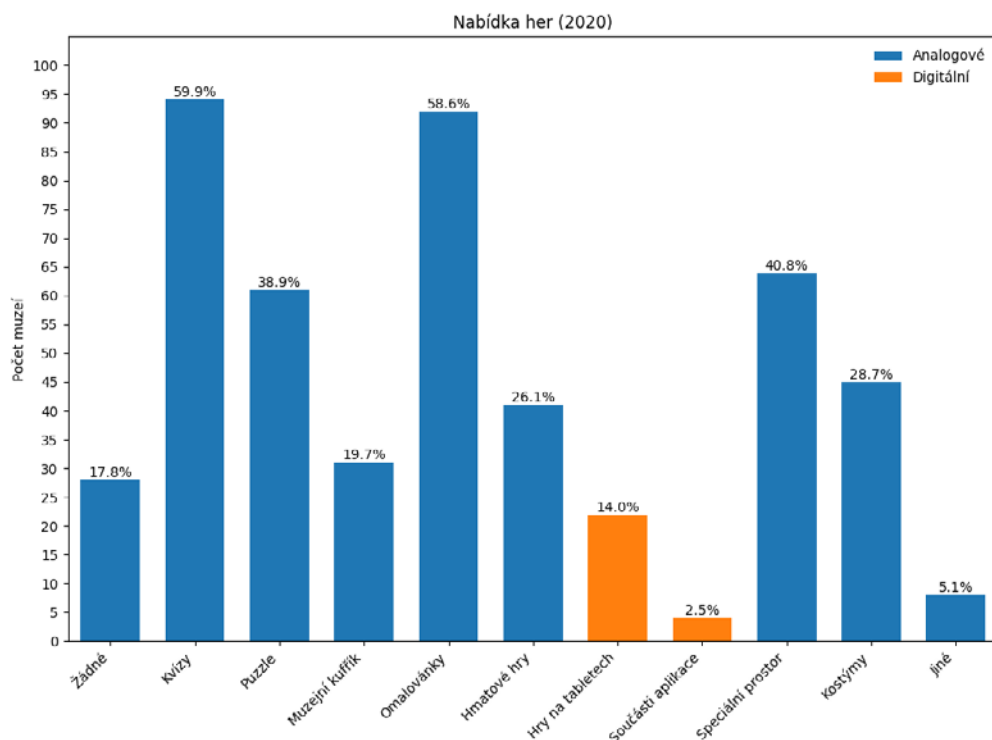
Graf č. 13: Prezentace digitalizované sbírky – V2020



Graf č. 14: Jaké doprovodné programy muzea nabízejí – V2015



Graf č. 15: Počet aktivit, které muzea nabízejí – V2015



Graf č. 16: Herní aktivity v expozicích – V2020

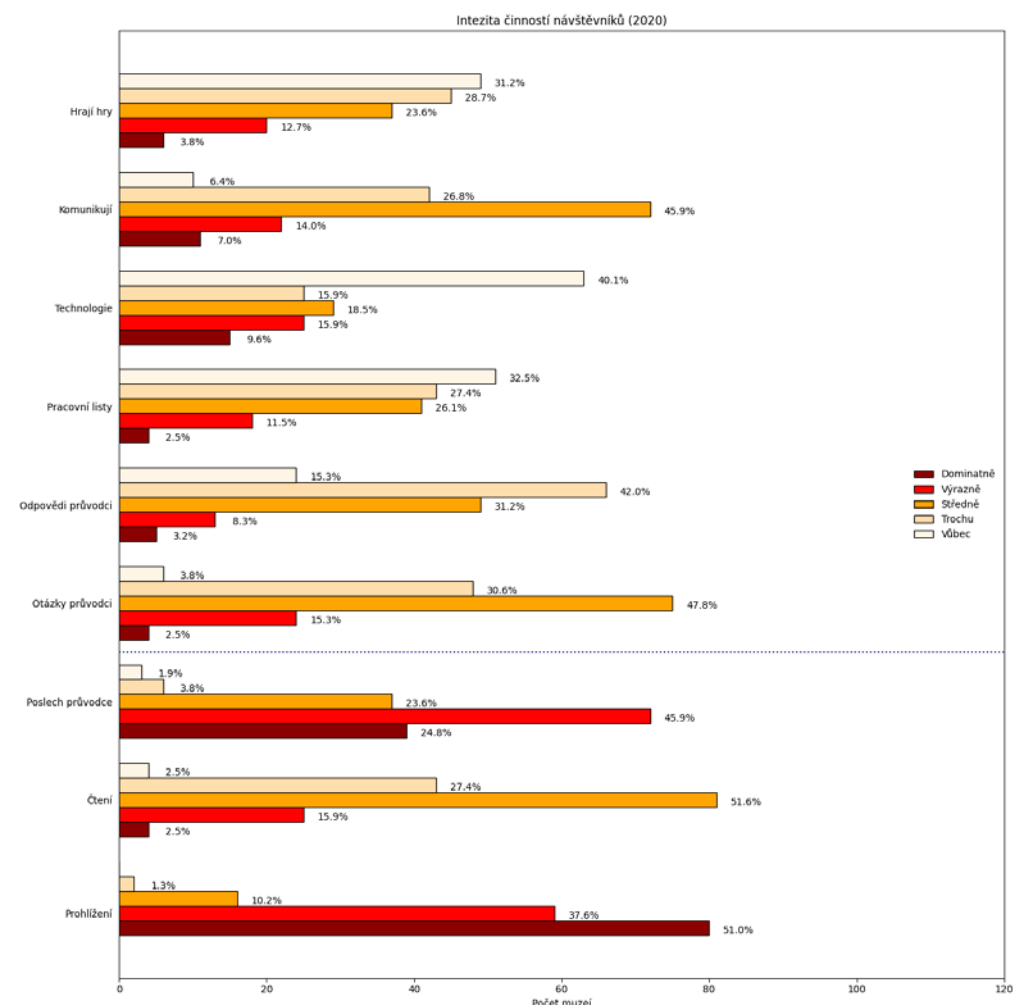
- Mezi rokem 2015 a 2020 se snížilo využívání digitalizované sbírky k výstavním online projektům. Nejvíce klesla nabídka 3D virtuálních prohlídek.
- Návštěvníci se mohou účastnit řady doprovodných akcí a většina muzeí nabízí herní aktivity. Podle muzejníků jsou však návštěvníci stále spíše pasivní.

Diskuse

Výsledky ukazují, že česká muzea se modernizují a dochází ke změnám v expozicích. Nejvýznamnějším zjištěním prvního šetření byl rozdíl v používání novomediálních exponátů v malých institucích, kde pracuje do 10 zaměstnanců, a ve středních a velkých, kde se využívají výrazně více. Zároveň je však malých institucí nejvíce (65 % v roce 2015, 59,2 % v roce 2020). V roce 2015 se ukázalo, že nová média v expozicích nejsou výrazněji využívána – novomediálních muzeí bylo 27 %. V roce 2020 je to již 71,6 % muzeí. Nárůst

ve využívání nových médií jako exponátů o 44,6 procentních bodů je velmi výrazný. Celkově se u tohoto hlediska jedná o největší rozdíl mezi lety 2015 a 2020 ze všech zkoumaných oblastí. Pokud se podíváme na typy využívaných novomediálních exponátů během posledních 20 let, data ukazují, že zavádění novomediálních forem do muzeí postupuje od forem produkčně jednodušších k těm náročnějším a muzea tedy postupně nabývají jistotu (graf č. 20). Využívání digitalizované sbírky k online projektům zatím není v českých muzeích příliš rozšířené a 3D virtuální prohlídky se zdají být zastaralé.

Prezentace komplexních témat je trendem v muzejní prezentaci. Výsledky ukázaly, že nejčastější koncepce v českých muzeích je v roce 2020 tematické řazení, méně pak chronologické pořadí a 23,9 % respondentů koncepci neidentifikovali. Výsledky by mohly naznačovat, že česká muzea sice začala novomediální exponáty více využívat, ale spíše jako další formy exponátů, a využívání nových médií se neodrazilo

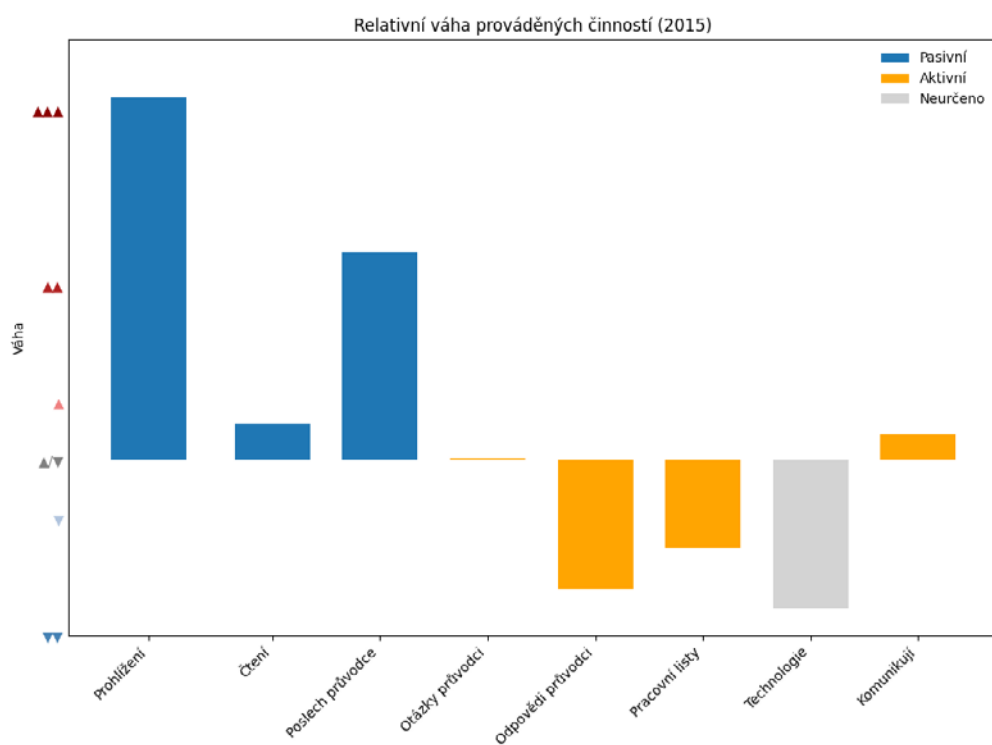


Graf č. 17: Co návštěvníci v muzeu dělají – V2020

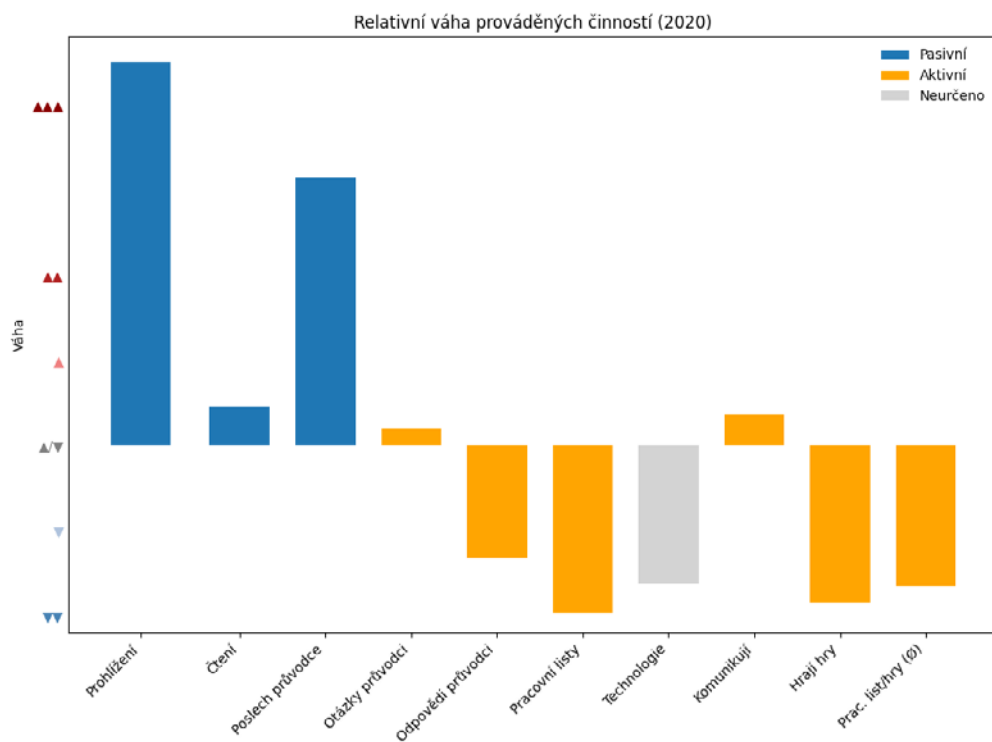
ve změně celkového pojetí expozic a nejsou integrální součástí výstavnického designu. Zdá se, že způsob přemýšlení o expozicích jako o komplexním médiu zatím není v českých muzeích více rozvinut. Návštěvníci hrají v muzeích klíčovou roli. Vstřícnost muzea k návštěvníkům byla posuzována na základě nabídky doprovodných programů, herních aktivit a vycházela z hodnocení míry toho, co návštěvníci v muzeu dělají. Česká muzea nabízejí širokou škálu doprovodných programů; alespoň jednu aktivizační metodu v roce 2015 nabízí 94,5 % muzeí, i když nejčastější jsou besedy, které často mají povahu frontálního výkladu. V roce 2020 82,2 % muzeí nabízí nějakou herní aktivitu, což ukazuje, že herní prvky se

stávají poměrně běžnou nabídkou muzeí. Základní schéma toho, co v muzeu návštěvníci dělají, se však příliš nemění a je možné, že muzea se sice vyvíjejí, ale návštěvníci jsou zatím konzervativní a k větším změnám v jejich chování zatím nedochází.

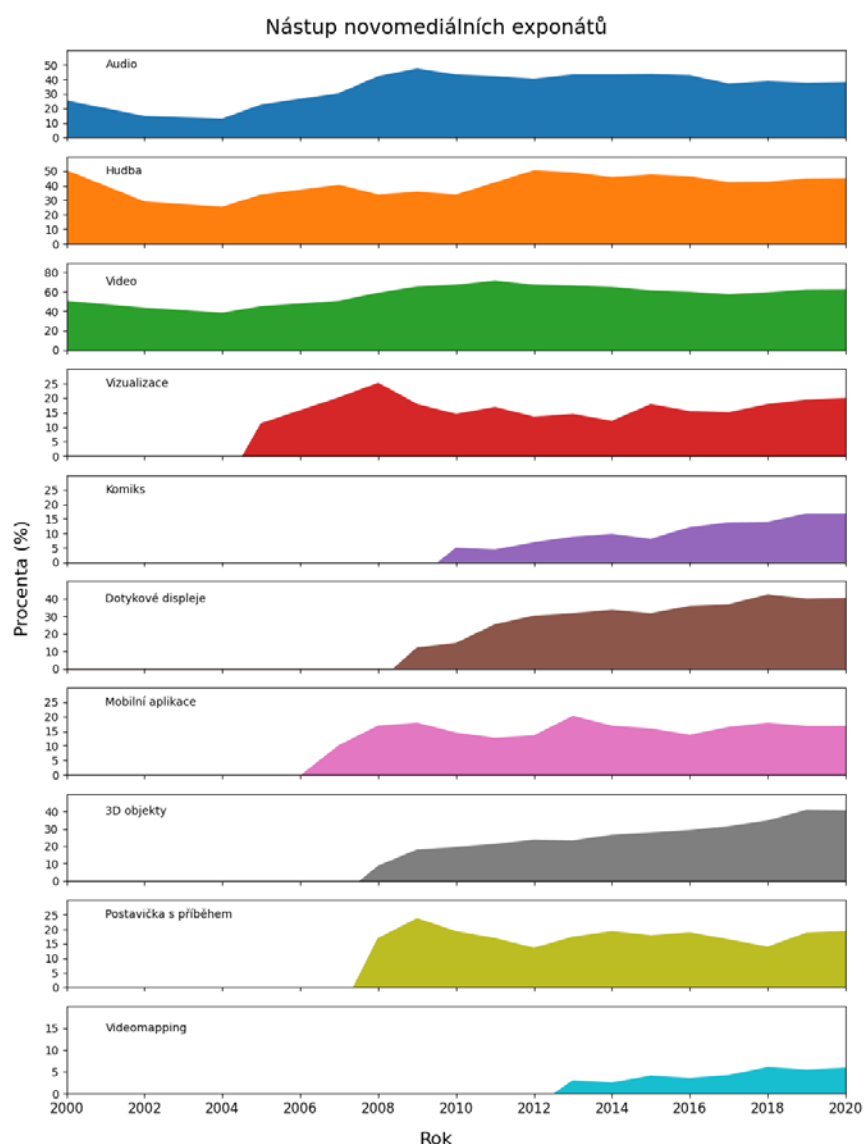
Ačkoli se nemění pořadí nejvýznamnějších cílových skupin (školní exkurze, turisté, samostatní dospělí návštěvníci), je patrný posun v rozložení jejich významnosti. Na základě cílových skupin je zřejmé, že česká muzea silně vnímají svou roli ve vzdělávání a jsou spjata s turismem. Významnou roli stále hrají dospělí samostatní návštěvníci, kteří mají nejméně vyhraněné potřeby a je snadné je zaujmout i klasickou muzejní prezentací. Otázkou



Graf č. 18: Relativní váha činností, které návštěvníci v muzeí dělají – V2015



Graf č. 19: Relativní váha činností, které návštěvníci v muzeí dělají – V2020



Graf č. 20: Nástup novomediálních exponátů od roku 2000

je, zda jejich významnost není dána tím, že je jednoduché s touto cílovou skupinou pracovat. Nejméně důležitou skupinou jsou místní obyvatelé. V zahraniční literatuře je stále více kladen důraz na komunitní roli muzeí⁴⁹; zdá se, že tento trend zatím česká muzea mívají. Rodiny s dětmi, jejichž postavení posiluje, skýtají nejsilnější potenciál v budování dlouhodobého pozitivního vztahu k muzeím a kulturnímu dědictví u dětí, a to převážně ve srovnání se školními exkurzemi⁵⁰. Celkově data naznačují, že se významnost cílových skupin vyrovnává, nicméně je třeba situaci dále sledovat.

Silné a slabé stránky výzkumu

Jednou z hlavních předností realizovaného výzkumu je to, že se nezaměřoval výběrově jen na instituce, které moderní přístupy používají, čímž vznikl plastičtější

a realističtější obraz problematiky. Další silnou stránkou je velikost a různorodost vzorku a časosběrný charakter. Výzkum nezohledňuje zaměření muzeí, tedy to, zda se jedná o všeobecné, historické, umělecké či technické muzeum, což společně se standardizovanou podobou dotazníků umožňuje porovnávat instituce, které by u kvalitativního výzkumu nebyly součástí jednoho vzorku. Z povahy kvantitativního výzkumu vyplývají také jeho omezení. Dotazník je předem připraven a není možné jej na základě dosažených výsledků v průběhu výzkumu měnit, sběr dat je jednorázový. Dotazníky zodpovídali pracovníci muzeí, tudíž výsledky reflektují jejich názory, a ne např. postoje návštěvníků.

Závěr

Otázka změny a modernizace nejen českých muzeí je důležitá pro to, aby muzea v časech změny vytěžila co nejvíce ze své dobré pověsti tradičně respektovaných poskytovatelů informací a zůstala živými dějišti kultury. Studie identifikovala stav modernizace českých muzeí v klíčových oblastech, kde lze využívat nová média, a je možné ji využít jako základ pro dílčí výzkumy v úžeji definovaných oblastech. Sběr dat byl ukončen ještě před propuknutím situace s pandemií onemocnění COVID-19, a text tedy nereflektuje rok 2020, který v používání online prezentačních postupů a technologií může výrazně změnit situaci. Opakování výzkumu bude tedy více než vhodné a je otázkou, zda se naopak muzea na základě nutnosti v současnosti pracovat s návštěvníky vzdáleně nezaměří více na akcentování „reálného“ zážitku. Bylo by také účelné sledovat specifickou situaci malých muzeí, kontinuálně zkoumat nastolený vývoj u prezentačních forem. Data ukázala, že celková nabídka doprovodných aktivit i her je pestrá, sami respondenti však deklarovali potřebu je vylepšit a zkvalitnit. Longitudinální výzkum ověřil, že vznikla metoda, kterou je možné sledovat trendy dlouhodobě. V dalším kole mapování trendů, které plánují uskutečnit přibližně

v roce 2025, se chci opět věnovat tématu novomediálních exponátů, využívání digitalizované sbírky v online prostředí a herním aktivitám. Zajímavé bude sledovat vývoj v chování návštěvníků, které se v posledních 5 letech v podstatě nezměnilo.

Bibliografie

- ABRAHAMSSON, Pekka, Outi SALO, Jussi RONKAINEN a Juhani WARSTA, 2002. *Agile Software Development Methods: Review and Analysis*. 1. vyd. Finland: VTT PUBLICATIONS 478. ISBN 951-38-6009-4.
- ATEŞ, Aysun a Jennie F. LANE, 2019-12-03. Analysing School-Museum Relations to Improve Partnerships for Learning: A Case Study. *Education and Science* [online]. 45(201), 231-246. ISSN 1300-1337. Dostupné z: doi:10.15390/EB.2019.8017
- BAWDEN, David a Lyn ROBINSON, 2017. *Úvod do informační vědy*. Doubavník: Flow. ISBN 978-80-88123-10-1.
- BEALE, Katy, 2011. *Museums at Play: Games, Interaction and Learning*. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsETC. ISBN 978-1-907697-13-5.
- BUCHTOVÁ, Michaela, 2012. Muzeum jako herní platforma: možnosti použití mobilních telefonů pro informální učení. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce* [online]. 50(2), 3-9. ISSN 1803-0386. Dostupné z: doi:10.2478/mmvp-2018-0011
- BUKACOVÁ, Jana, Anna KOMÁRKOVÁ a František ŠEBEK, 2014. *Muzejní výstavnictví: Učební texty nástavbového kurzu Školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií České republiky*. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky. ISBN 978-80-86611-62-4.
- BURIÁNKOVÁ, Michaela, Anna KOMÁRKOVÁ a František ŠEBEK, 2010. *Úvod do muzejní praxe: Učební texty základního kurzu školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií ČR*. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky. ISBN 978-80-86611-40-2.
- CANTILLON, Zelmari a Sarah BAKER, 2018-11-28. DIY Heritage Institutions as Third Places: Caring, Community and Wellbeing Among Volunteers at the Australian Jazz Museum. *Leisure Sciences* [online]. 2018, 1-19. ISSN 0149-0400. Dostupné z: doi:10.1080/01490400.2018.1518173
- DERNIE, David, 2006. *Exhibition Design*. 1. vyd. London: Laurence King Publishing. ISBN 978-1-85669-430-8.
- DOMAGK, Steffi, Ruth N. SCHWARTZ a Jan L. PLASS, 2010. Interactivity in multimedia learning: An integrated model. *Computers in Human Behavior* [online]. 26(5), 1024-1033. ISSN 07475632. Dostupné z: doi:10.1016/j.chb.2010.03.003
- DOWNE, Louise, 2011. Mobile Gaming - No Strings Attached? In: *Museums at Play: Games, Interaction and Learning*. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsEtc, s. 576-583. ISBN 978-1-907697-13-5.
- EKRT, Boris, 2017. Výstavní celek muzejního experimentária EperiMus - vývoj od konceptu Příběh planety země. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce* [online]. 55(Zvláštní vydání), 24-27. ISSN 1803-0386. Dostupné z: doi:10.1515/mmvp-2017-0032
- EVANS, Chris a Nicola J. GIBBONS, 2007. The interactivity effect in multimedia learning. *Computers & Education* [online]. 49(4), 1147-1160. ISSN 03601315. Dostupné z: doi:10.1016/j.compedu.2006.01.008
- EVERBROECK, Christine Van, Sandra VERHULST a Sandrine PLACE, 2011. Let's Play Soldiers: Learning While Playing. In: *Museums at Play: Games, Interaction and Learning*. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsEtc, s. 112-127. ISBN 978-1-907697-13-5.
- FALK, John H. (2019, April). *Emotions and museum-going*. Presentation at the 3rd International Conference on Audience Research and Development, Connected Audience 2019 Berlin, Berlin, Germany.
- GOINS, Elisabeth, 2011. Museum Games and Narrative: The Way We Tell Stories with Objects. In: *Museums at Play: Games, Interaction and Learning*. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsEtc, s. 500-517. ISBN 978-1-907697-13-5.

- HORN, Michael S., Amartya BANERJEE, David BAR-EL a Izaiah Hakim WALLACE, 2020. Engaging families around museum exhibits: comparing tangible and multi-touch interfaces. In: *IDC '20: Proceedings of the Interaction Design and Children Conference* [online]. New York: Association for Computing Machinery, s. 556–566. ISBN 978-1-4503-7981-6. Dostupné z: doi:10.1145/3392063.3394443
- JENKINS, Henry, 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 1. vyd. USA: NYU Press. ISBN 978-0814742952.
- JONES, Katherine Burton, 2008. The Transformation of the Digital Museum. In: *Museum Informatics: People, Information, and Technology in Museums*. 1. vyd. New York: Routledge, s. 9–25. ISBN 0-415-80218-0.
- KRYNEK, Ondřej, 2019. Národní muzeum otevřelo ve spojovací chodbě digitální expozici Momenty dějin. *DesignMag.cz* [online]. 2020. ISSN 2464-6202. Dostupné z: <http://www.designmag.cz/umeni/85769-narodni-muzeum-otevrela-ve-spojovaci-chodbe-digitalni-expozici-momenty-dejin.html>
- MANOVICH, Lev, 2018. *Jazyk nových médií*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova. ISBN 978-80-246-2961-2.
- MCKENNA-CRESS, Polly a Kamien Janet A., 2013. *Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences*. 1. vyd. USA: Wiley. ISBN 978-1-118-30634-5.
- Museum Definition, 2020. *Museum Definition* [online]. 2020. Paris: The International Council of Museums. Dostupné z: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- NEVINS, Elisabeth, 2018. The Past as a Brave Space: Reframing relevance. In: *The State of Museums: Voices from the Field*. 1. vyd. UK: MuseumsEtc, s. 14–40. ISBN 978-1-912528-09-7.
- PINCH, Trevor J. a Wiebe E. BIJKER, 2012. The Social Construction of Facts and Artifacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other. In: *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*. Anniversary Edition. USA: MIT Press, s. 11–44. ISBN 978-0-262-51-760-7.
- SAVENIJE, Geerte M. a Pieter de BRUIJN, 2017. Historical empathy in a museum: uniting contextualisation and emotional engagement. *International Journal of Heritage Studies* [online]. 23(9), 832–845. ISSN 1352-7258. Dostupné z: doi:10.1080/13527258.2017.1339108
- SEYČKOVÁ, Nina a Marco STELLA, 2014. Evoluce v Hrdličkově muzeu člověka. In: *Muzeum a změna IV. Sborník z mezinárodní muzeologické konference*. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 267–270. ISBN 978-80-86611-63-1.
- SCHALLER, David T., Minda BORUN, Steven ALLISON-BUNNELL a Margaret CHAMBERS, 2007. One Size Does Not Fit All: Learning Style, Play, and On-line Interactives. In: *Museums and the Web 2007: Proceedings* [online]. Toronto: Archives & Museum Informatics. Dostupné z: <http://www.archimuse.com/mw2007/papers/schaller/schaller.html>
- SIMON, Nina, 2010. *The Participatory Museum*. 1. vyd. USA, California: Museum 2.0. ISBN 978-0-615-34650-2.
- SMIRAGLIA, Christina a Lynn BAUM, 2018. Evaluation and Audience Research in Museums: Past, Present, Future. In: *The State of Museums: Voices from the Field*. 1. vyd. United Kingdom: MuseumsEtc, s. 88–119. ISBN 978-1-912528-09-7.
- SOARES, Bruno Brulon, ed., 2019. *A History of Museology: Key authors of museological theory*. Paris: International committee for Museology – ICOFOM. ISBN 978-92-9012-456-6.
- STEHLÍK, Michal, 2010. Nové trendy výstavnictví. In: *Úvod do muzejní praxe: Učební texty základního kurzu Školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií České republiky*. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 295–302. ISBN 978-80-86611-40-2.

ŠEBEK, František, 2014. Muzejní výstavnictví a jeho specifika. In: *Muzejní výstavnictví: Učební texty nástavbového kurzu Školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií České republiky*. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 9–21. ISBN 978-80-86611-62-4.

ŠEBEK, František, 2014. Tvůrčí příprava muzejních expozic a výstav.

In: *Muzejní výstavnictví: Učební texty nástavbového kurzu Školy muzejní propedeutiky Asociace muzeí a galerií České republiky*. 1. vyd. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, s. 22–43. ISBN 978-80-86611-62-4.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra a Jolana LAŽOVÁ, 2016. *Muzeum versus digitální éra*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5023-0.

V kůži posledního mluvčího. Gamifikace výstavy o jazykové diverzitě¹

Martina Vokáčová, Jakub Jehlička, Jan Bičovský, Eva Lehečková

In the shoes of the last speaker. Gamifying a linguistic diversity exhibition.

Abstract: *In this paper, we deal with the presentation of the topics of the diversity, endangerment, extinction, documentation and preservation of the world's languages to the primary and secondary school students via experiential education. We present an interactive exhibition titled "Linguistic biosphere" accompanied by an escape game "The last speaker". The exhibition and the escape game were organized by the educational platform Library of Languages for the 2019 European Day of Languages festival in Kampus Hybernská. The paper describes how the current approaches to linguistic diversity and the principles of experiential learning theory and gamification were utilized in the design of the particular components of the exhibition and the escape game.*

Keywords: *endangered languages, popularization, gamification, experiential learning, escape room*

1 Tato studie vznikla za podpory projektu Univerzity Karlovy Progres Q10, Jazyk v proměnách času, místa, kultury.

2 V plném znění pro jednotlivé typy škol dostupné zde: <http://www.nuv.cz/t/rvp>.

3 Viz např. <https://www.sil.org/about/endangered-languages#node-65541>

Mgr. Martina Vokáčová
Filozofická fakulta Univerzity Karlovy
martina.vokacova@ff.cuni.cz

Mgr. Jakub Jehlička
Filozofická fakulta Univerzity Karlovy
jakub.jehlicka@ff.cuni.cz

Mgr. Jan Bičovský, Ph.D.
Filozofická fakulta Univerzity Karlovy
jan.bicovsky@ff.cuni.cz

Mgr. Eva Lehečková, Ph.D.
Filozofická fakulta Univerzity Karlovy
eva.leheckova@ff.cuni.cz

Jazyková diverzita představuje jedno z témat současné lingvistiky, které má nepopíratelný společenský přesah. Podle UNESCO je jazyková diverzita součástí kulturní diverzity. V České republice se kulturní diverzita reflektuje i v rámcových vzdělávacích programech² v průřezovém tématu multikulturní výchova. Reálně se však popularizaci jazykové diverzity v českém kontextu věnuje jen omezená pozornost. Jedním z příhodných způsobů, jak lze přispět ke zvýšení všeobecného povědomí o tomto tématu, je prezentace formou interaktivní expozice zacílené na žáky základních a středních škol. Jako příklad možné realizace tohoto cíle představujeme výstavu s únikovou hrou, která proběhla v rámci Evropského dne jazyků v Kampusu Hybernská v roce 2019 pod záštitou Filozofické fakulty Univerzity Karlovy a její popularizačně-vzdělávací platformy Library of Languages / Knihovna řečí.

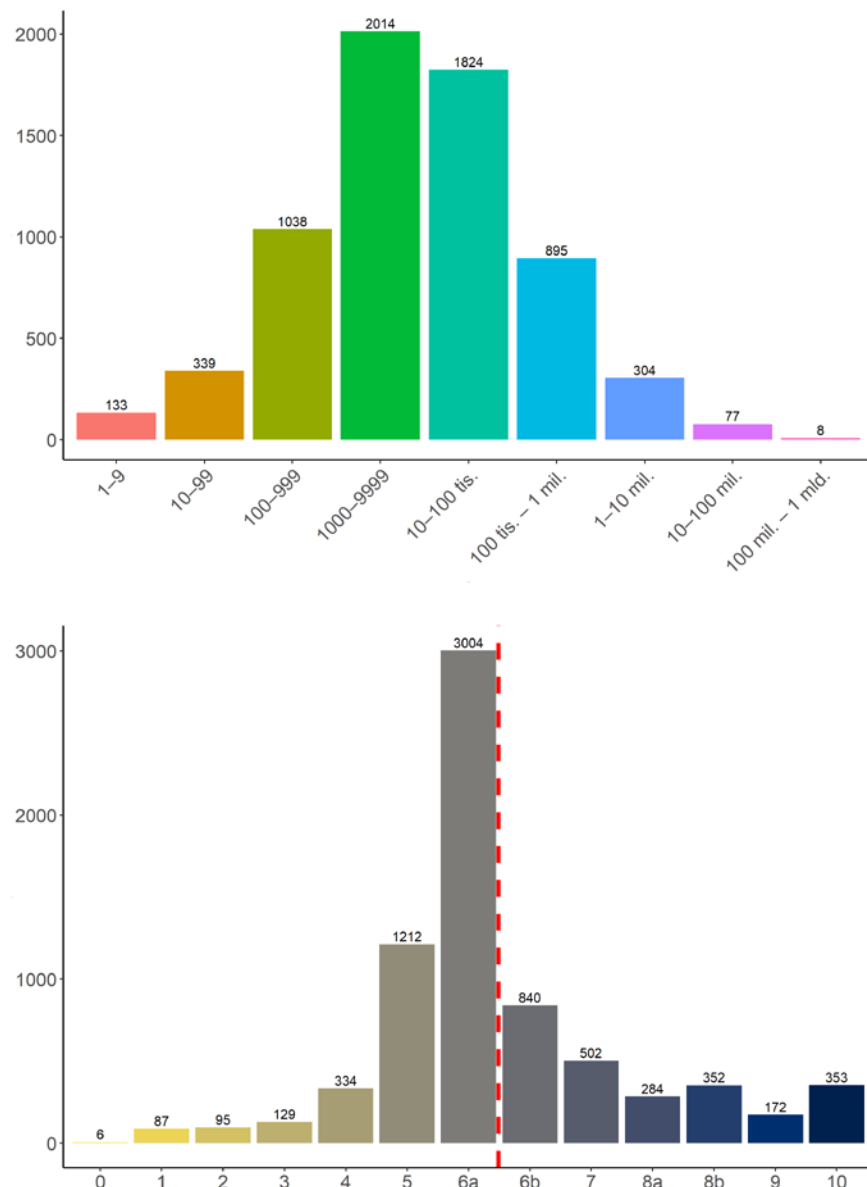
1. Jazyková diverzita z hlediska lingvistiky

Všeobecný konsensus v lingvistice stanovuje současný počet světových jazyků

mezi 6 a 7 tisíci jazyky mluvenými i znakovými (těch druhých je řádově několik set). Zároveň platí, že a) více než polovina všech jazyků má méně než 10 tisíc mluvčích (graf 1) a že b) přibližně třetina jazyků spadá do kategorie více či méně ohrožených (graf 2), tj. počet jejich mluvčích stabilně klesá³. Světová jazyková diverzita, podobně jako diverzita biologická, představuje křehký ekosystém podléhající negativním vlivům globalizace včetně klimatických změn. Teprve relativně nedávno si lingvisté začali plně uvědomovat, že se jazyky od sebe liší v mnohem větší míře, než se na základě vlivných teorií jazyka předpokládalo. Terénní výzkum zaměřený na dokumentaci jazyků totiž u mnoha tzv. absolutních (bezvýjimečně platných) univerzálií doložil takové varianty vyjádření, které podle předpokladů o univerzáliích neměly existovat. Takové protipříklady byly nalezeny už na základě dosud popsaných cca 8 % z doložených jazyků, pravděpodobnost objevení dalších výjimek z univerzálních pravidel je tedy při nárůstu popsaných jazyků vysoká. Ukazuje se tak, že pokud existuje nějaký základní distinktivní rys jazyka jakožto komunikačního systému, je to jeho

inherentní variabilita (Evans a Levinson, 2009). Ačkoli v současnosti věnují lingvisté popisu a dokumentaci jazyků mnohem větší úsilí než kdykoli v minulosti, je jisté, že velké množství jazyků zanikne, aniž bychom o nich měli dostatečné informace (například aniž by existoval jejich základní slovník, gramatika nebo nahrávky projevů různých mluvčích). Zánik jazykové diverzity je současně zánikem diverzity kulturní – spolu s jazykem mizí sociální normy, vzorce chování a způsoby conceptualizace světa specifické pro dané jazykové společenství. Dlouhodobější predikce se různí, ale i konzervativní odhady předpokládají, že do konce tohoto století zaniknou dvě třetiny soudobých jazyků. Péče o jazykovou diverzitu spadá mj. do gesce UNESCO, které spravuje jeden z referenčních zdrojů o ohrožených jazycích – *The World's Atlas of Languages in Danger*⁴ (dříve *The Red Book of Endangered Languages*). V Evropě ochrana jazykové diverzity náleží do kompetence Rady Evropy, díky níž byla přijata *Evropská charta regionálních či menšinových jazyků* zavazující členské státy k ochraně a péči o regionální a neteritoriální jazyky (v ČR ratifikováno v roce 2007).

Lingvistické výzkumy jazykové diverzity jsou spojené především se třemi Instituty Maxe Plancka: v Lipsku, Jeně a Nijmegenu. Pod vedením nijmegenického institutu byl v letech 2000–2011 realizován rozsáhlý projekt DOBES (*Dokumentation bedrohter Sprachen*), v jehož rámci bylo zdokumentováno bezmála 70 dosud nepopsaných ohrožených jazyků po celém světě. Instituty v Lipsku a v Jeně stojí za online databázemi jazyků světa – *World Atlas of Linguistic Structures*⁵, který ukazuje jazykové rysy popsáných jazyků světa, a *The Glottolog*⁶, což je nejrozsáhlejší jazyková databáze (přes 8000 hesel včetně zaniklých jazyků) obsahující bibliografické reference, geografické údaje a informace o genetické klasifikaci a stupni ohrožení jazyka. Přímo na ohrožené jazyky je zaměřena databáze *Endangered Languages Project*⁷ v rámci společného projektu First Peoples' Cultural Council a University of Hawai'i at Mānoa, která



zahrnuje přes 3000 jazyků z celého světa (včetně jednoho záznamu z ČR – českého znakového jazyka, který je zde zahrnut v kategorii „zranitelné“). Pro referenční účely je lingvisticky hojně využívána i podrobná databáze jazyků světa *Ethnologue*⁸ spravovaná křesťanskou organizací SIL International.

Z české perspektivy je dobře známým příkladem ohroženého jazyka a dokumentačních aktivit s tím spjatých lužická srbština. Menší povědomí existuje o ohrožených jazycích přímo na našem území, mezi něž patří např. severocentrální romština nebo český znakový jazyk.

2. Jazyková diverzita jako předmět zážitkové expozice

V jednom z předchozích čísel časopisu *Muzeum* se Michal Stehlík (2018) zamýšlí

Graf 1: Distribuce jazyků světa podle počtu mluvčích (data: *Ethnologue*)

Graf 2: Distribuce jazyků světa podle stupně ohrožení EGIDS (Lewis a Simons 2010, 0 = international, 10 = extinct), stupně 6b–9 (napravo od přerušované čáry) označují ohrožené jazyky (data: *Ethnologue*)

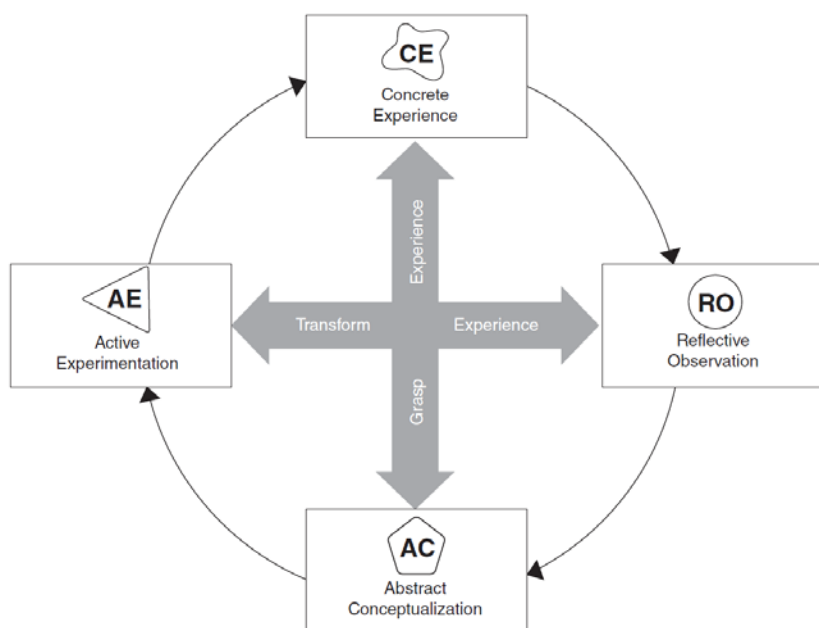
⁴ <http://www.unesco.org/languages-atlas/>

⁵ <https://wals.info/>

⁶ <https://glottolog.org/>

⁷ <http://endangeredlanguages.com/>

⁸ <https://www.ethnologue.com/>



Obr. 1: Cyklus zážitkového učení uváděný Davidem Kolbem (2015, s. 51) předpokládá čtyři fáze, ve kterých 1) něco zažíváme, 2) to, co zažíváme, reflektujeme, 3) na základě reflexe zážitků konceptualizujeme a 4) nakonec přetváříme ve zkušenost

nad rolí muzeí v „tekuté“ době, v níž muzea, podobně jako jiné vzdělávací instituce, pozbyla monopolu na předkládané informace. Řešením ztráty této exkluzivity má být „sázka na formu“, přičemž ona forma má být na jednu stranu „skutečně nová“, na druhou stranu „navázaná na promyšlený směr dané instituce“ (s. 38). Přetrvávající konkurenční výhodou muzeí zatím ale zůstává autenticita výstavních objektů.

Jako zprávu o stavu řešení zmiňované ztráty exkluzivity v českých muzeích můžeme číst studii Niny Wančové (2018) v tomtéž periodiku. Autorka provádí kvantitativní šetření sledující tři hypotézy (s. 25):

- (1) Jestliže proběhla v muzeu během posledních 10 let výraznější změna expozic, jsou moderní prezentační postupy užity ve velké míře;
- (2) Aktivizační metody jsou již obvyklou součástí nabídky aktivit pro návštěvníky muzeí a většina muzeí je nabízí;
- (3) Česká muzea nedostatečně využívají potenciál nových médií v komunikaci s veřejností.

Průzkum autorky provedený roku 2015 potvrdil hypotézu (2), hypotézy (1) a (3) vyvrátil. Moderní prezentační postupy tedy nejsou běžnou praxí českých expozic, aktivizační metody jsou součástí nabídky většiny muzeí v podobě doprovodných aktivit (nejčastěji přednášky/besedy, workshopy, pracovní listy) a komunikace s veřejností prostřednictvím nových médií probíhá ve větší míře, než bylo předpokládáno.

Pro výstavu o jazykové diverzitě a ohrožených jazycích z toho vyplývá dvojí: Zprv se mnohem více než klasická muzejní výstava musí spolehnout na inovativnost způsobu, kterým předkládá informace, protože nedisponuje žádnými vlastními autentickými předměty; a zadruhé, pokud má být ona forma skutečně nová, je potřeba, aby participace návštěvníků nekončila u doprovodné aktivity, ale stala se integrální částí výstavy.

K dosažení těchto dvou cílů jsme při koncipování výstavy vycházeli jednak z teorie zážitkového učení (*experiential learning theory*), jednak z novějších trendů ve vzdělávání, které jsou s touto teorií kompatibilní nebo jsou někdy chápány přímo jako její podtyp, a to z učení založeného na hře (*game-based learning*) a z gamifikace (*gamification*). Teorie zážitkového učení předpokládá, že poznatky, které doprovází zážitek, jsou efektivnější, neboť jsou snáze osvojitelné a aplikovatelné. Skrze zážitek a jeho reflexi dospíváme ke zkušenosti, na jejímž základě můžeme vyhodnocovat nové situace (Kolb 2015, viz obr. 1). Množina aktivit, které se tímto pojmem dají zastřešit, je poměrně široká, například z výše uvedených doprovodných aktivit, které se v nabídce muzeí objevují nejčastěji, by mohla zahrnovat workshopy a pracovní listy. K zprostředkování onoho zážitku se v současnosti stále častěji užívají herní principy, ať už v podobě výše zmíněné gamifikace nebo *game-based learning*. Ohledně zacházení s pojmy *gamifikace* a *game-based learning* nepanuje v odborné literatuře shoda. Pojmem *game-based learning* (GBL) se většinou míní učení, při němž jsou využívány digitální hry (Plass et al. 2020), ačkoli existují i studie věnující se v rámci GBL hrám, které digitální nejsou (Abbott 2019; Wang a Zheng 2020). *Gamifikace* bývá většinou definována jako užití herních prvků mimo herní prostředí (Deterding et al. 2011) a v tomto významu stavěna do kontrastu právě s GBL – na rozdíl od GBL se v případě gamifikace nejedná o kompletní hru, pouze o vybrané prvky a oproti GBL není během gamifikace vzdělávací aktivita uzpůsobována herním

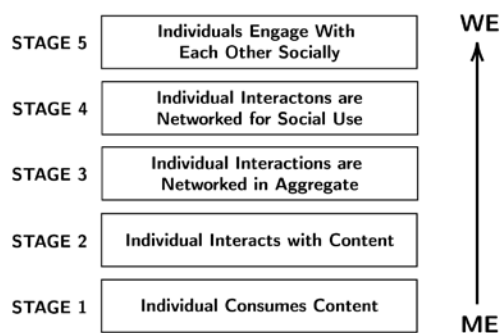
účelům (Plass et al. 2020, s. 4). Jako typický příklad výsledku gamifikace by byl v kontextu výstavy vnímán pracovní list, který by zvyšoval motivaci návštěvníků prohlédnout si další exponáty, typickým příkladem GBL by byla počítačová hra, jako je z českých vzdělávacích her např. *Attentat 1942* od studia Charles Games⁹. Vzhledem k tomu, že omezení pojmu GBL na digitální hry se nezdá být podložené studiemi, které by dokládaly, že proces učení podpořený digitální hrou má jiné charakteristiky či jinou úspěšnost než v případě hry nedigitální, chápeme GBL šířeji: jako učení založené na libovolné hře, která je kompletní – sleduje sice vzdělávací cíle, ale obtož i samostatně, mimo kontext vzdělávání, bez režie vzdělávací instituce.

Gamifikaci ve vzdělávání rozumíme aplikaci herních prvků na vzdělávací obsahy, přičemž míra gamifikace se může pohybovat na škále od pracovního listu až po kompletní hru (srov. např. definici uváděnou v kolektivní monografii *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming* (Kim et al. 2018, s. 27): „Gamification is to change something that is not a game through a game or its elements“). Všechny části níže prezentované výstavy o jazykové diverzitě a ohrožených jazycích lze tedy vnímat jako příklady gamifikace a poslední z nich – únikovou hru Poslední mluvčí – rovněž jako příklad game-based learning¹⁰ (viz obr. 2 pro schematicke zachycení našeho pojetí gamifikace).

V rámci tohoto trendu v zážitkovém učení (někdy se hovoří přímo o Game-based Experiential Learning) roste i počet studií, které dokládají, že zážitkové učení založené na hře nebo herních prvcích zvyšuje jak motivaci k učení (např. Abbott 2019), tak jeho úspěšnost (posuzovanou výsledky vstupních a výstupních testů experimentální a kontrolní skupiny, např. Kaneko et al. 2018; Legaki et al. 2020). Na druhé straně existují i studie dokládající žádný nebo velmi malý vliv hry na úspěšnost osvojení poznatků (Veldkamp et al. 2020). To, vedle odlišností v herním designu, v typu vzdělávacího

obsahu i v oblasti, do které se gamifikovaný obsah aplikuje, může být dáno také tím, že většina případových studií o využití her ve výuce se k teorii zážitkového učení vztahuje čistě intuitivně; aby tedy bylo možné game-based learning zařadit pod hlavičku zážitkového učení, měly by být při designu hry zohledněny všechny fáze zážitkového učení zmiňované výše – předkládaná hra by kromě zážitku měla nabízet i prostor pro jeho reflexi a přetvoření ve zkušenost.

Takto pojmá gamifikace může být jedním z prostředků naplnění nově chápané role muzea jako prostoru sociální interakce a součásti (resp. spolutvůrce) komunity v duchu tzv. *Nové muzeologie* (Vergo, 1989; Simon, 2010), mezi jejíž pilíře náleží také zavádění participativních prvků. V „novém muzeu“ má být účastník skutečně účasten, vtažen do interakce nejen s vystavovanými obsahy, ale i do sociální sítě s ostatními participanty, vedle individuálních zážitků si má odnášet zážitky komunitní. Nina Simon např. představuje ve své vlivné publikaci *The Participatory Museum* (2010, s. 26) žádoucí vývoj zážitku návštěvníka v pěti postupných krocích, při kterých se s vyšší mírou participace mění i jeho perspektiva z individuální na kolektivní, z „já“,



Obr. 3: Schéma vývoje zážitku návštěvníka podle Simon (2010)



Obr. 2: Škála gamifikace

⁹ https://store.steam-powered.com/app/676630/Attentat_1942/?l=czech

¹⁰ Tím se jedná o poměrně unikátní počin – ze systematického přehledu vzdělávacích únikových her, provedeného Veldkamp a kol. (2020), se dá soudit, že se ve většině případů jedná o příklady gamifikace, nikoli však už GBL.

přijímajícího obsah, na „my“, obsah dotvářející ve vzájemných interakcích.

Jako ukázka toho, jak je možné nechat všechny tyto kroky proběhnout po smysluplné a konzistentní cestě za pomoci gamifikace, může sloužit například výstava *Wie ben ik, wie was jij?* (Kdo jsem já, kdos byl ty?) v Nationaal archief Den Haag¹¹. Výstava, zacílená na žáky vyšších ročníků základních a nižších ročníků středních škol, pomocí archivních pramenů představuje vybrané historické osobnosti reprezentující čtyři témata: obchod a otrokářství, migraci, dobro a zlo ve druhé světové válce a boj za rovnoprávnost. Expozice pracuje s konceptem imerzivního zážitku a historické osobnosti nechává komunikovat s návštěvníky pomocí chatu podobného aplikaci WhatsApp. Návštěvníci historickým postavám pomáhají s rozhodováním v důležitých životních situacích, čímž jsou nuceni se do nich sami vcítit. Zážitek je podpořen i tím, že na výstavě nikdo nemůže vidět všechno – školní třída je rozdělena do menších skupin výběrem jednoho z výše uvedených témat a historické postavy¹². Návštěvníci prostorem procházejí ve tmě: kudy se vydat, jim radí světelná signalizace umístěná v prostoru. Ta je vždy na základě interakce s tabletem zavede k dalšímu archivnímu dokumentu či objektu spojenému s jejich postavou. Návštěvník pak nově zpřístupněné objekty prozkoumává kapesní svítilnou a pátrá v nich po odpovědích na otázky položené jeho digitálně oživeným historickým průvodcem. Leitmotivem výstavy je zamyšlení nad tím, jakým způsobem jsou možnosti, které máme k řešení určitého dilematu k dispozici, omezeny místem, časem nebo prostředím, do kterého se narodíme. Ke zvýšení motivace se tato v zásadě detektivní hra hraje na čas, po vypátrání minulosti jedné konkrétní postavy následuje diskuse s ostatními účastníky o tom, co se svým průvodcem zažili a jak by se v určitých situacích rozhodovali oni. Poslední částí zážitku je prohlídka skutečného archivu s opravdovým průvodcem, který třídě vysvětlí, k čemu archivy a archiválie slouží

(Overmeer 2019). Dotváří se tím komplexní dojem z archivu jako paradoxně poměrně živého místa setkávání různých lidí v různém čase. Výstava získala v roce 2020 nizozemské ocenění *Museumeducatie Prijs* jakožto druhý nejlepší počin v oblasti muzejní edukace. Úspěchu dosáhla vhodně provedenou gamifikací archivních pramenů, neopomíjející navíc poskytnutí dostatečného prostoru pro dotvoření zážitku a jeho reflexi.

Z dalších projektů, které gamifikaci zdařile využívají a mohly by ostatním vzdělávacím institucím sloužit za příklad, lze jmenovat např. aktuální virtuální prohlídku Rijksmusea Amsterdam¹³, „největší únikovku světa“ v ottawském Diefenbunker Canada's Cold War Museum¹⁴ nebo třeba Zkus Kuks¹⁵. Přesto je v oblasti muzejnictví termín gamifikace často přijímán s určitou rezervovaností.

Jednou z pravděpodobných příčin tohoto postoje je původ gamifikace v oblasti marketingu, jeho propojení s cílem zvýšení zisku a citlivou otázkou sběru osobních údajů. Literární vědec a herní designér Ian Bogost se k tomuto aspektu vyjadřuje ve svém příspěvku *Why Gamification Is Bullshit* (2014) ve sborníku *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. Gamifikaci vnímá právě především jako nekalou a lacinou praktiku zneužívající své uživatele. K nelichotivému obrazu gamifikace přispívá i její běžná, výše uvedená definice – užití herních prvků mimo herní prostředí. Příznačná pro tuto definici, potažmo pro zacházení s gamifikací, je absence účelu, s jakým jsou herní prvky do neherního světa aplikovány. Gamifikace, zejména jako marketingový nástroj, je ve většině případů redukována pouze na jednoduchý systém sbírání bodů a získávání odměn (tzv. *reward-based gamification*). Scott Nicholson (2012, 2015) proto raději mluví specificky o „smysluplné gamifikaci“ (*meaningful gamification*) a k běžné definici přidává dovětek o tom, k čemu má sloužit: „Meaningful gamification is the use of game design elements to help users find meaning in a nongame context“ (2012, s. 1, zvýraznili autoři). Domníváme se, že Nicholsonova cesta je nosným

¹¹ <https://www.nationaalarchief.nl/beleven/onderwijs/wie-ben-ik-wie-was-jij>.

¹² Pro téma obchod a otrokářství se tak vaším zrekonstruovaným diskusním partnerem může stát jak jeho „oběť“, unesený chlapec Quaco, tak jeho „pachatel“, ředitel Nizozemské východoindické společnosti Roelof Blok. V boji za rovnoprávnost můžete postupovat po boku Aletty Jacobs, první vysokoškolsky vzdělané Nizozemky, surinamského kritika kolonialismu Antona de Koma nebo LGBT+ ikony Anny Blaman.

¹³ Viz <https://www.rijksmuseum.nl/nl/ontdek-meesterwerken>.

¹⁴ Viz <https://diefenbunker.ca/en/>.

¹⁵ Viz <https://www.zkuskuks.cz/>.

přístupem, který umožňuje odlišovat jednoduché herní mechanismy za účelem zisku od kreativních způsobů pronikání k obsahům, v případě edukativních výstav za účelem zážitkového učení. Tohoto pojetí se držíme i v následujícím příkladu výstavy o jazykové diverzitě.

3. Výstava o jazykové diverzitě

Jak vyplývá z předcházejícího oddílu, v rámci revize tradiční role muzea sílí důraz na aktivní roli samotné instituce a její angažovanost a odpovědnost vůči komunitě – viz např. navrženou aktualizaci definice muzea *Mezinárodní rady muzeí* (ICOM), jež popisuje muzeum jako místo, kde se „uznávají [acknowledge] a řeší konflikty a výzvy současnosti“¹⁶. Zánik jazykové diverzity bezesporu patří mezi závažné výzvy současnosti, o nichž zároveň existuje relativně omezené povědomí. Interaktivní výstava, již představujeme v tomto příspěvku, byla součástí programu festivalu *Evropský den jazyků v Kampusu Hyberská*, pořádaného vzdělávací platformou *Library of Languages / Knihovna řečí*¹⁷ FF UK v rámci Evropského dne jazyků v roce 2019¹⁸. Evropský den jazyků se slaví každoročně 26. září z iniciativy Rady Evropy na podporu jazykové diverzity v Evropě¹⁹. Na výstavě se autorsky podíleli autoři tohoto textu a Veronika Pleskotová (*Library of Languages*, Národní muzeum), dále pak Filip Kazda (kurátor Galerie HYB4 v Kampusu Hyberská) a Jan Maryško (Quest Café, kavárna s únikovými hrami). Zastřešujícím tématem festivalu byla jazyková diverzita, se zvláštním zřetelem k ohroženým jazykům. Koncepce výstavy vycházela z paralely mezi jazykovou diverzitou a biodiverzitou, s oporou o článek 1 *Všeobecné deklarace o kulturní diverzitě* UNESCO²⁰, podle níž je kulturní a jazyková diverzita pro „lidský rod stejně nutná, jako je biodiverzita nezbytná pro řád živého světa“. S touto paralelou se běžně pracuje nejen v lingvistice (Skutnabb-Kangas a Harmon 2017; Harmon a Loh 2018), ale také (a především) na úrovni kulturních institucí, jako je UNESCO. Skutnabb-Kangas a Harmon uvádějí

řadu spojitostí mezi jazykovou diverzitou a biodiverzitou:

„Obě jsou ve své podstatě evoluční, jelikož jak živé druhy, tak i jazyky jsou výsledkem vývoje ze společného genetického nebo jazykového předchůdce. Dějiny druhů a jazyků je možné sledovat pomocí podobných taxonomických metod, kterých výsledkem je vytvoření podobných fylogenetických stromů, které ilustrují proces evolučního větvení. Oba druhy rozmanitosti lze hierarchicky klasifikovat, přičemž geny / druhy / ekosystémové žebříčky biodiverzity se shodují se strukturálními / jazykovými / rodovými úrovněmi jazykové rozmanitosti. (...) A konečně (...) zánik biologické a jazykové rozmanitosti sdílí stejnou základní příčinu: neoliberální globalizace“²¹.

S paralelou mezi jazykovou a přírodní diverzitou je spojený metaforický rámec ohrožení, přičemž jako příčina ohrožení se chápe lidská činnost (nikoli přirozené procesy). Součástí tohoto rámce je tedy nutně i apel k aktivitě na straně recipienta, tedy k záchraně.

Naléhavost plynoucí z uvedeného metaforického rámce byla akcentována již ve vizuálu Evropského dne jazyků, a to



Obr. 4: Plakát k Evropskému dni jazyků v Kampusu Hyberská 2019

¹⁶ <http://icom-czech.mini.icom.museum/icom/definice-muzea/>

¹⁷ <https://libraryoflanguages.ff.cuni.cz/>

¹⁸ První ročník se odehrál v roce 2018, v roce 2020 se vzhledem k nouzovému stavu festival nekoná.

¹⁹ <https://edl.ecml.at/>

²⁰ http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/diversity/pdf/declaration_cultural_diversity_cs.pdf

²¹ „Both are fundamentally evolutionary, with all living species and languages the result of descent with modification from, respectively, a common genetic or linguistic ancestor. The histories of species and languages are traced by similar taxonomic methods and result in similar phylogenetic trees that reflect an evolutionary branching process. Both kinds of diversity can be classified hierarchically, with the genes/species/ecosystem ladder of biodiversity matched by structural/language/lineage levels of linguistic diversity. (...) Finally (...) the extinction of biological and linguistic diversity shares the same root cause: neoliberal globalization.“ (Skutnabb-Kangas a Harmon 2017). Překlad: M. Smidová.

† 2002



Obr. 5: Ukázka z propagačního videospotu k Evropskému dni jazyků v Kampusu Hyberská 2019

ústředním motivem monochromatické lékárničky s výrazným zeleným křížem a přímočarým mottem „Každých 14 dní zanikne jeden jazyk – přijďte se nějaký naučit“ (obr. 4). K propagaci akce byl rovněž využit videospot²², v němž se v rostoucím tempu střídali mluvčí pronášející názvy vybraných mluvených i znakových jazyků zaniklých za posledních 50 let s uvedením roku zániku (obr. 5).

Samotnou expozici tvořil soubor výstavních prvků rozmístěných v Galerii HYB4 Kampusu Hyberská a v dalších částech areálu. Obecný organizační princip expozice byl postaven na personifikaci jejího leitmotivu – zániku jazyka – skrze koncept posledního mluvčího. Jakkoli je z hlediska jazykové dokumentace koncept posledního mluvčího problematický (srov. Evans 2001), pro autory expozice posloužil jako vhodný klíč k tématu jazykové diverzity právě kvůli důrazu na její lidský rozměr – zcela v duchu antropocentrických východisek našeho vnímání světa a získávání zkušeností s ním (srov. např. Lakoff a Johnson 1980). Jednotlivé části expozice využívaly motivu posledního mluvčího různým způsobem, s různou mírou interaktivity a s různou afordancí (Gibson 1979) k aktivní participaci recipienta (Allen a Gutwill 2004; Achiam et al. 2014). Expozicí bylo možné procházet libovolně, jejím přirozeným začátkem však byla část umístěná v prostoru Galerie HYB4 pod názvem *Biosféra jazyků*.

3.1 Biosféra jazyků – expozice v Galerii HYB4

Instalace v první z pěti místností galerie byla koncipována jako uvedení do pojmu jazyková diverzita. Na textových panelech velkého formátu byly prezentovány

základní informace o počtu a distribuci jazyků světa, a to s důrazem na 1) fakt, že typický jazyk má relativně malý počet mluvčích a 2) že významná část jazyků světa je více či méně ohrožena zánikem. Zároveň zde byla uvedena centrální paralela mezi zánikem biodiverzity a jazykové diverzity – jeden z infopanelů byl věnován stupnicím ohroženosti živočišných druhů a jazyků (např. stupnice IUCN a na ni odkazující stupnice UNESCO). Tuto část expozice lze v rámci celého souboru výstavních prvků označit za nejvíce statickou. Absence interaktivních prvků a důraz na informativnost zde sice staví návštěvníka do role pasivního recipienta, nicméně v poslední části expozice, interaktivní hře *Zachraň ohrožený jazyk!*, dojde k její reinterpretaci (viz níže).

V navazující místnosti galerie byla umístěna část expozice nazvaná *Poslední mluvčí* tvořená infopanely a audiovizuální projekcí. V této části expozice již dochází k posunu od objektivizující informativnosti k oslovení návštěvníka prostřednictvím subjektivní perspektivy – zaměřením na mluvčí jako lidské bytosti a jejich příběhy. Posun je signalizován rámuujícím panelem s překladem básně *Můj jazyk* od evenkského básníka A. Němtuškina, která často doprovází materiály UNESCO věnované ohroženým jazykům. Textové panely doplňovala audiovizuální projekce tvořená smyčkou ze segmentů dokumentárních filmů o posledních mluvčích různých jazyků (např. livonštiny nebo mandanštiny, ale také o mluvčích jazyků revitalizovaných, jako je kornština). Samotné panely obsahovaly informace o posledních mluvčích vybraných tak, aby reprezentovali jazyky z různých částí světa.

Následující část expozice tvořila zvuková instalace s názvem *Hlasy mrtvých jazyků* v podobě nahrávek segmentů literárních textů v 16 mrtvých jazycích (např. akkadštině, staré čínštině, védštině nebo staroslověněštině) čtených v rekonstruované zvukové podobě²³. Na nahrávkách, které byly pořízeny ve zvukovém studiu Mr. Wombat v Kampusu Hyberská, vystupují přední odborníci na dané jazyky,

²² <https://www.youtube.com/watch?v=H4Jc2WM7Boo>

²³ Zvuková výstava je volně dostupná zde: <http://www.kampushyberska.cz/edj/vystavy/mrtve-jazyky/>

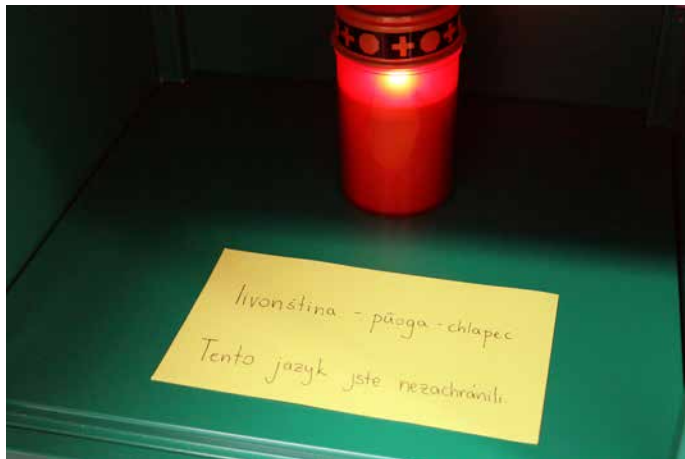


většinou z Filozofické fakulty UK, ale také hosté ze zahraničních univerzit. Nahrávky doprovázely panely s transkripční textů, informací o jazyce a konkrétním díle a s překladem do češtiny. U tématu mrtvých jazyků, fosilizovaných v literárních památkách, hrozí, že nebude pro cílovou skupinu žáků ZŠ a SŠ příliš atraktivní. V případě této instalace se potenciál k oslovení návštěvníků zvyšuje jednak interaktivností (ovládáním pomocí zabudovaných dotykových zařízení se sluchátky), jednak výběrem ukázek: úryvky buď byly obsahem pozoruhodné (latinská kletba), nebo byly žákům povědomé díky novočeské podobě (např. křesťanská modlitba Otčenáš ve staroslověnětině, ukázky Béowulfa či Písň o Nibelunzích). Z obecné perspektivy měla tato část výstavy podnítit zájem návštěvníků o roli vývoje jazyka a možnosti jeho rekonstrukce v kontextu dokumentace a záchrany ohrožených jazyků. Například v případě keltské kornštiny se právě rekonstrukční metody historické lingvistiky uplatňují při ožiování jazyka na základě dostupných textů a doplňování chybějících jazykových prostředků, mimo jiné srovnáváním s příbuznou velštinou. Konečně také skutečnost, že zejména jazykům bez historické kontinuity do přítomnosti, jako je akkadština či chetitština, lze v současnosti porozumět, je výsledkem lingvistické rekonstrukce. Zároveň odborná pozornost věnovaná těmto jazykům v omezeném smyslu (v rámci komunity badatelů) vede i k jistému obnovení alespoň pasivní kompetence mluvčích daných jazyků. V téže místnosti galerie byla dále umístěna instalace, která svým názvem opět evokovala zastřešující rámec jazykové biosféry: *Les jazyků*. Velkoplošný panel zachycoval klasifikaci evropských jazyků

vizualizovanou jako les stromových struktur reprezentujících vývoj jednotlivých větví indoevropské jazykové rodiny a dalších rodin evropských jazyků (ugrofinská, semitská). Na jedné straně šlo sice o klasickou „statickou“ grafickou instalaci, od běžného zobrazování příbuznosti jazyků pomocí stromového grafu (období genealogického stromu) se ale zásadně lišila v několika ohledech. Jednak vlastním formátem instalace s půlkruhovým uspořádáním panelu, který tvořil pásmo pokrývající výstavní místnost, bylo docíleno jistého prostorového efektu umožňujícího kinestetický prožitek (Pashler et al. 2008) procházky lesem jakožto explicitní reprezentace ohromné šíře jazykové diverzity (a to pouze v (indo)evropském prostoru). Zároveň však byla tato instalace doplněna o zvukovou nahrávku vývoje slova bratr v indoevropských jazycích (z praindoevropského kořene k současným kognátům napříč jazyky). Nahrávka ilustrovala zřetelnou kontinuitu jazykového vývoje, tedy fakt, že to, co může působit na první pohled jako babylónské zmatení řečí, v sobě skrývá systematické rodové podobnosti, a to i tam, kde by to laik nemusel očekávat (srov. romské *phral* nebo irské *bráthair*). Nejen tedy synchronní diverzita jazyků, ale také její původ v procesech obdobných biologickému vývoji zde nacházejí unikátní zobrazení, jež umožňuje zrakem i poslechem zároveň vnímat dynamiku i rozsah diverzity. Poslední instalace v prostorách Galerie HYB4 nesla název *Zachraň ohrožený jazyk!* Jednalo se o gamifikovanou instalaci (mechanickou, tj. bez elektronických prvků). Na instalaci byla navázána eponymní hra na bázi řešení hádanky. Instalaci tvořilo 15 uzamčených lékárníček, které vizuálně vycházely z hlavního motivu akce:

Obr. 6:²⁴ *Les jazyků*
Obr. 7: *Hlasy mrtvých jazyků*

24 Vlastníkem práv k obrazovým materiálům č. 6 až 9 je Jan Henryš



Obr. 8 a 9: Zachraň ohrožený jazyk!

3 zelené a 12 bílých lékárníček představujících různé ohrožené nebo již zaniklé jazyky. V zelených lékárníčkách, které mohli návštěvníci jednoduše otevřít, „hořela“ pietní elektrická svíčka za konkrétní zaniklý jazyk, který už není možné zachránit. Bílé lékárníčky naopak nabízely návštěvníkům možnost aktivně se do záchrany jazyka zapojit. Tyto lékárníčky byly uzamčeny číselným zámekem, kódy k jejich odemčení bylo možné zjistit z infopanelů v předcházejících částech výstavy. V uzavřené lékárníčce se skrýval úkol vyzývající návštěvníky k přímé akci.

Účastníci hry tak získali nejen faktické informace o ohrožení a zániku jazyků, ale vlastním procházením hrou na otevírání schránek prožili zkušenost, že jazyky zanikají, a zároveň si uvědomili možnosti, jimiž mohou sami k většímu povědomí o tomto tématu přispět.

K výstavě a Evropskému dni jazyků 2019 byla vydána upomínková série pohlednic propojujících vyhynulé/ohrožené živočišné druhy se zaniklými/ohroženými jazyky, která umožňuje přenést téma jazykové diverzity i mimo vlastní účastníky expozice, viz obr. 10. Jádrem výstavy je putovní a je možné je nabídnout vzdělávacím a kulturním institucím včetně škol k vystavení. Například část této expozice, *Hlasy mrtvých jazyků*, byla u příležitosti Evropského dne jazyků 2019 vystavena ve Vědecké knihovně v Olomouci.

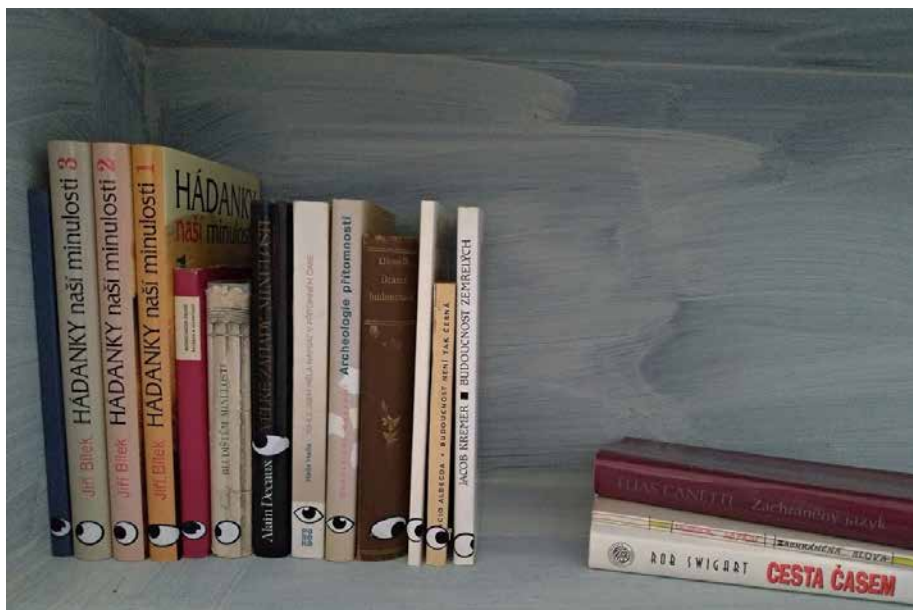
3.2 Úniková místnost

Poslední částí výstavy, v níž se návštěvníci do záchrany jazyka mohli zapojit neaktivněji, byla úniková hra, nazvaná stejně jako jedna z částí expozice *Poslední mluvčí*. V tomto případě se ovšem jednalo o jednu konkrétní, byť smyšlenou mluvčí jazyka

sanskrtprstskrzkrk. Sanskrtprstskrzkrkština byla v rámci herního narativu vzácný, nedávno objevený jazyk, od jehož zdokumentování si lingvisté slibují stěžejní průlom v porozumění tomu, jak fungují jazyky světa. Poslední mluvčí však utrpěl nehodu krátce před tím, než má práce na dokumentaci jazyka začít, a dojde u ní k poškození řečových center, které jí způsobí afázii – ztrátu řeči. Návštěvníci této části expozice museli být z kapacitních důvodů předem registrováni, z programu tedy věděli, že se budou účastnit únikové hry. Z toho důvodu už nebylo skutečnost, že se jedná o hru, potřeba nijak tematizovat. Jakmile návštěvníci vstoupili do předzáhlí, byli uvedeni do role tým, že je moderátoři uvítali jako dlouho očekávané participanty riskantního lingvistického experimentu – vstupu do mozku poslední mluvčí, v němž možná ještě půjde jazyk rekonstruovat. „Mozek poslední mluvčí“ sestával ze tří místností – dvou viditelných a jedné tajné – a každá byla vystavěna kolem pochopení vybraného jazykového principu. Jednalo se o takové lingvistické principy, které ovlivňují naši konceptualizaci světa



Obr. 10: Upomínková pohlednice k Evropskému dni jazyků 2019



a u kterých se dá předpokládat, že pro rodilé mluvčí češtiny nebude triviální úkol si uvědomit, že se nejedná o principy univerzální. K „vyřešení“ každé místnosti bylo potřeba daný princip identifikovat a pochopit, k čemuž vždy vedla série dílčích úkolů pracujících s lingvistickými reáliemi. Postup tak byl závislý na aplikaci lingvistických znalostí, které účastníci hry v jejím průběhu získávali. První místnost například byla založena na porozumění odlišnému systému počítání, které není založeno na desítkové soustavě, ale místo čísel počítá pomocí přibližně dvaceti různých částí těla (*body part counting system*), jako je tomu např. v jazyce kobon a dalších papuánských jazycích (Comrie 2013). Kromě obsahu dílčích úloh byla indicií k pochopení odlišného systému počítání i jejich forma – jednalo se o různé typy jednoduchých matematických příkladů. V průhledu do zamčené skříně, obsahující stěžejní artefakty pro postup do druhé místnosti, bylo například možné zjistit, že klíčem k jejímu odemčení je číslo, které návštěvníci získají, pokud k celkovému počtu ohrožených jazyků přičtou počet mrtvých jazyků, které jsou s nimi přítomny v místnosti. Daná čísla samozřejmě nebylo potřeba znát, ale zjistit – k tomu prvnímu vedl reálný výtisk Lidových novin obsahující rozhovor s Evou Lehečkovou o právě probíhajícím Evropském dni jazyků²⁵, který zároveň umocňoval herní zážitek tím, že cíli hry – záchraně jazyka – dodával na autenticitě a relevanci, ke správnému počtu mrtvých jazyků vedl naopak fiktivní výtisk bulvární novinové přílohy, která jednak poskytovala část

řešení dané úlohy, jednak dotvářela narativ hry tím, že ze záchrany jazyků činila mediálně sledované téma. Výčet mrtvých jazyků uvedených v této příloze bylo pro vyřešení úlohy nutné ještě usouvztažnit s obrysy posledních mluvčích na podlaže, reprezentujících mrtvé jazyky (obr. 11). Každá úloha byla obsahem i formou přizpůsobena tématu dané místnosti a každá využívala k zprostředkování poznatků jiné médium – vedle zmíněných tištěných médií i média zvuková a dotyková. Pokud se návštěvníci dostali až do poslední místnosti, uložené v mysli poslední mluvčí nejhluběji, jejich úkolem bylo nahlédnout nesamozřejmost vlastní konceptualizace času, při které čas metaforicky pojmáme jako prostor, v rámci něž minulost leží za námi, zatímco budoucnost vidíme před sebou. Na konci úlohy založené na ajmarštině, jazyce, jehož mluvčí minulost a budoucnost vnímají v prostoru naopak – minulost, s ohledem na to, že už ji zažili, vidí před sebou, zatímco neznámá budoucnost leží za nimi (Núñez a Sweetser 2006), pak stačilo seřadit rozházené knihy do knihovny tak, aby ty pojednávající o minulosti byly vpředu a ty o budoucnosti vzadu (obr. 12), a hráči tím získali heslo do počítače obsahujícího poslední úlohu, která rozhodovala o tom, zda spolu se sanskrtprstskrzkrkštinou zachrání i její poslední mluvčí. Pokud se to nepovedlo v časovém limitu, nejednalo se o neúspěšnou misi: čím dále ve hře se návštěvníci dostali, tím větší část jazyka sanskrtprstskrzkrk se jim podařilo rekonstruovat a tím víc znalostí o jiných jazycích si osvojit. Jak ve hře, tak ve skutečnosti se jim tím

Obr. 11 a 12: Úniková hra
Poslední mluvčí

25 Naše století přežije jen třetina jazyků. Rozhovor Petra Zídka s Evou Lehečkovou. Lidové noviny, příloha Orientace, 21. 9. 2019.

tedy určitým způsobem podařilo přispět k zachování jazykové diverzity. Úniková hra by měla být v roce 2021 v Kampusu Hyberská zpřístupněna návštěvníkům pravidelně a bude na ni navázán lingvisticko-didaktický výzkum toho, jaké strategie vycházející ze znalosti jazyka účastníci únikové hry při řešení využívají.

3.2 Možnosti evaluace

V případě výstavy *Biosféra jazyků* kustodi z řad studentů Filozofické fakulty UK nejen pomáhali návštěvníkům výstavy v orientaci a udržovali v chodu interaktivní části výstavy, ale měli za úkol sledovat míru využití jednotlivých interaktivních prvků začleněných do expozice návštěvníky výstavy. Po skončení Evropského dne jazyků pak proběhla reflexe formou skupinového rozhovoru (*focus group discussion*). Potvrdil se tak například náš předpoklad, že textové panely v první části výstavy nejprve žáci projdou relativně rychle, nicméně hra *Zachraň ohrožený jazyk* je k nim vrací a nutí je věnovat obsahu větší pozornost. V budoucnu bychom u vybraného vzorku návštěvníků rádi sledovali míru zapamatování informací ve čtyřech podmínkách: a) vystavení textové informací, b) zapojení do interaktivní hry, c) kombinace textové informace a interaktivní hry, d) obohacení podmínky c) o navazující reflexi s cílem upevnění informace (například online kvízem apod.). Pro všeobecný sběr zpětné vazby využijeme dotykové displeje u východu z výstavy, na nichž se zobrazí tři věty, každá v jiném jazyce s českým překladem, z nichž jedna bude vyjadřovat pozitivní hodnocení výstavy, druhá neutrální a třetí negativní. Návštěvníci si vyberou a po odhlasování se jim za odměnu a na rozloučenou na displeji zobrazí zajímavost o nějakém světovém jazyce, která nebyla součástí výstavy.

Jelikož se v případě únikové hry jednalo o pilotní provoz, nebyla získávána systematictější zpětná vazba. S každou skupinou byl nicméně po skončení hry veden rozhovor nad úkoly, které plnily, a nad poznatky o jazycích, které z nich vyplývaly. Kromě toho byl jejich postup ve hře

celou dobu pozorován prostřednictvím kamer, a to jak moderátory, tak v případě zájmu též pedagogickým doprovodem, jednalo-li se o školní skupiny. Získali jsme tak poměrně dobrou představu o tom, jaké úlohy v jakých kolektivech fungují lépe a jaké lze například pro určité skupiny modifikovat co do obtížnosti. V roce 2021 budeme v rámci druhé pilotáže únikové hry od návštěvníků formou dotazníku sbírat data vypovídající o jejich postojích k jazykové diverzitě ve třech momentech – a) před uvedením do hry, b) po skončení hry a c) po delší době od absolvování hry. Mezi bod b) a c) jako proměnnou zařadíme doprovodný materiál shrnující, co všechno o jazycích a jejich mluvčích během řešení úkolů návštěvníci objevili, který bude pro školní kolektivy obohacen o pracovní list pro žáky a metodický list pro učitele umožňující následnou reflexi tohoto tématu ve třídě.

Závěr

Předložená studie demonstrovala, jak lze vývoj v oblasti lingvistických teorií a dokumentace světových jazyků transformovat do popularizačně-vzdělávacího obsahu určeného žákům základních a středních škol prostřednictvím výstavy s gamifikačními prvky, které vycházejí z teoretických principů zážitkového učení. Kinestetické, audiovizuální a interaktivní prvky v rámci expozice i gamifikace únikovou hrou se dynamickým zprostředkováním prožitku a vyžadováním různé míry participace ukázaly být vhodnou formou pro zpřístupnění „angažovaných“ témat, jako je ochrana jazykové diverzity.

Použité zdroje

- ABBOTT, Daisy, 2019. Game-based learning for postgraduates: an empirical study of an educational game to teach research skills. *Higher Education Pedagogies*. 4(1), 80–104.
- ACHIAM, Marianne, Michael MAY a Martha MARANDINO, 2014. Affordances and distributed cognition in museum exhibitions. *Museum*

- Management and Curatorship*. 29(5), 461–481.
- ALLEN, Sue a Joshua GUTWILL, 2004. Designing With Multiple Interactives: Five Common Pitfalls. *Curator: The Museum Journal*. 47(2), 199–212.
- BOGOST, Ian, 2014. Why Gamification Is Bullshit. In: Steffen P. WALZ and Sebastian DETERDING (eds.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, s. 65–79
- COMRIE, Bernard, 2013. Numeral Bases. In: Matthew DRYER a Martin HASPELMATH eds., *The World Atlas of Language Structures Online*. Leipzig: Max Planck Institute for Evolutionary Anthropology [online] [vid. 2020-10-20]. Dostupné z <http://wals.info/chapter/131>
- DETERDING, Sebastian, Dan DIXON, Rilla KHALED a Lennart NACKE, 2011. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments – MindTrek ’11*. Tampere, Finland: ACM Press, s. 9–15
- EVANS, Nicholas, 2001. The last speaker is dead – long live the last speaker! In: Paul NEWMAN a Martha RATLIFF, ed. *Linguistic Fieldwork*. Cambridge: Cambridge University Press, s. 250–281. ISBN 978-0-521-66049-5.
- EVANS, Nicholas a Stephen C. LEVINSON, 2009. The myth of language universals: Language diversity and its importance for cognitive science. *Behavioral and Brain Sciences*. 32(05), 429–492.
- GIBSON, James J., 1979. *The ecological approach to visual perception*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- HARMON, David a Jonathan LOH, 2018. Congruence Between Species and Language Diversity. In: David HARMON a Jonathan LOH *The Oxford Handbook of Endangered Languages*. Oxford: Oxford University Press, s. 658–682. ISBN 978-0-19-061002-9.
- LAKOFF, George a Mark JOHNSON, 1980. *Metaphors we live by*. Chicago (IL): University of Chicago Press. ISBN 978-0-226-47099-3.
- LEGAKI, Nikoletta-Zampeta, Nannan XI, Juho HAMARI, Kostas KARPOUZIS a Vassilios ASSIMAKOPOULOS, 2020. The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*. 144, 102496.
- LEWIS, M. Paul a Gary F. SIMONS, 2010. Assessing endangerment: Expanding Fishman’s GIDS. *Romanian Review of Linguistics*. 55(2), 18, 103–120.
- KIM, Sangkyun, Kibong SONG, Barbara LOCKEE a John BURTON, 2018. *Gamification in learning and education: enjoy learning like gaming*. Cham: Springer. Advances in game-based learning. ISBN 978-3-319-47283-6.
- KOLB, David A., 2015. *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Second edition. Upper Saddle River, New Jersey (NJ): Pearson Education, Inc. ISBN 978-0-13-389240-6.
- NICHOLSON, Scott, 2015. A RECIPE for Meaningful Gamification. In: Lincoln C. WOOD a Torsten REINERS, eds. *Gamification in Education and Business*, New York: Springer. 1–20.
- NICHOLSON, Scott, 2012. Strategies for meaningful gamification: Concepts behind transformative play and participatory museums. Presented at Meaningful Play 2012. Lansing, Michigan. Dostupné z: <http://scottnicholson.com/pubs/meaningfulstrategies.pdf>
- NÚÑEZ, Rafael E. a Eve SWEETSER, 2006. With the Future Behind Them: Convergent Evidence From Aymara Language and Gesture in the Crosslinguistic Comparison of Spatial Construals of Time. *Cognitive Science*. 30(3), 401–450.
- OVERMEER, Marjolein, 2019. Bezoek aan de educatieve tentoonstelling ‘Wie ben ik, wie was jij?’ [online] Nemo Kennislink. [vid. 2020-03-29]. Dostupné z: https://www.nemokennislink.nl/publicaties/bronnen-jagen-in-het-nationaal-archief/?news_letter=true&utm_medium=email&utm_campaign=

- NEMO+Kennislink+Nieuwsbrief+8+februari+2019+-+Toch+geen+meter+extra+zeespiegelstijging&utm_content=NEMO+Kennislink+Nieuwsbrief/
- PASHLER, Harold, Mark MCDANIEL, Doug ROHRER a Robert BJORK, 2008. Learning Styles: Concepts and Evidence. *Psychological Science in the Public Interest*. 9(3), 105–119.
- PLASS, Jan L., Richard E. MAYER a Bruce D. HOMER, ed., 2020. *Handbook of Game-based Learning*. Cambridge (MA): The MIT Press. ISBN 978-0-262-04338-0.
- PLASS, Jan L., Bruce D. HOMER, Richard E. MAYER a Charles K. KINZER, 2020. Theoretical Foundations of Game-Based and Playful Learning. In: Jan L. PLASS, Richard E. MAYER, a Bruce D. HOMER, eds., *Handbook of Game-based Learning*. Cambridge (MA): The MIT Press, 3–24.
- SIMON, Nina, 2010. *The Participatory Museum*. Santa Cruz (CA): Museum 2.0.
- SKUTNABB-KANGAS, Tove a David HARMON, 2017. Biological diversity and language diversity: parallels and differences. In: Hermine PENZ a Alwin FILL, ed. *The Routledge Handbook of Ecolinguistics*. New York (NY): Routledge, s. 11–25.
- STEHLÍK, Michal. 2018. Muzea uprostřed „tekutého světa“. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*. 56 (2), 34–39.
- VELDKAMP, Alice, Liesbeth VAN DE GRINT, Marie-Christine KNIPPELS a Wouter VAN JOOLINGEN, 2020. *Escape Education: A Systematic Review on Escape Rooms in Education* [online]. preprint. [vid. 2020-10-24]. Dostupné z: doi:10.20944/preprints202003.0182.v1
- VERGO, Peter, ed., 1989. *The New Museology*. London: Reaktion Books.
- WANČOVÁ, Nina. 2018. Využívání nových médií, technologií a moderních prezentačních postupů v českých muzeích. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*. 56 (1), 24–36.
- WANG, Meiqian a Xudong ZHENG, 2020. Using Game-Based Learning to Support Learning Science: A Study with Middle School Students. *The Asia-Pacific Education Researcher* [online]. [vid. 2020-10-24]. Dostupné z: doi:10.1007/s40299-020-00523-z

ALOHA ANOHA! – zpráva z návštěvy připravované dětské expozice Židovského muzea v Berlíně

Magdalena Bližňáková

ALOHA ANOHA! – Report from a Visit to the Upcoming Children's Exhibition of the Jewish Museum in Berlin

Inspirativnost mezinárodní muzejní spolupráce je nesporná. O tom se na konci února 2020 přesvědčilo Oddělení vzdělávání a kulturních aktivit Národního muzea, které bylo dr. Ane Kleine-Engel, ředitelkou dětského muzea ANOHA při Židovském muzeu v Berlíně, pozváno na návštěvu. Cílem zahraniční cesty bylo osobní setkání s berlínskými kolegy, výměna zkušeností a seznámení se s novou expozicí Židovského muzea věnované dětem, jejíž otevření realizátoři plánovali na květen tohoto roku.

Dětské muzeum ANOHA se nachází v Blumenthalově akademii na berlínské Lindenstrasse naproti Židovskému muzeu. Součástí budovy je vedle prostoru nové expozice též edukační zázemí pro děti, školáky i učitele, auditorium a tematicky zaměřená knihovna s archivem. Právě efektivní zvuková izolace nové připravované interaktivní expozice a posluchárny s knihovnou, sídlící v budově od roku 2013, byla jednou z největších výzev tvůrčího týmu.

Základní myšlenka „dětského světa Židovského muzea“ spočívá ve vykreslení rozmanitosti a propojenosti života na Zemi na pozadí starozákonního příběhu o arše Noemově. V první, úvodní části expozice se nejmenší návštěvníci seznámí s biblickým příběhem audiovizuální formou. Následuje zvuková evokace deště a velké vody, která v První knize Mojžíšově smete hříšné lidstvo z povrchu zemského. Za účelem navození atmosféry blíží se povodně se využívá zvukového doprovodu deště a čtyř kruhových objektů oslovujících další lidské smysly.

V navazující části expozice mají děti možnost vyrobit si z rozličných materiálů

svou loďku, vlastní Noemovu archu, kterou následně pustí na vodní překážkovou dráhu. Sledují pak, zda jejich archa zdolá nástrahy a zdárně dorazí do cíle. Rozhodnutí o tom, že se v muzeu bude nalézat větší množství vody, se kterým návštěvníci přijdou do styku, komentovala dr. Kleine-Engel jako odvážné.

Hlavní prostora nové expozice je členěna velkou dřevěnou archou, navrženou americkou architektonickou firmou Olson Kundig, umístěnou ve středu sálu, s několika vstupy různé velikosti. Ty jsou tam vytvořeny proto, aby se dovnitř potenciálně vešly všechny druhy zvířat, která jsou rozmístěna po celé expozici a tvoří její obsahovou dominantu.

Tvůrci předpokládají, že děti budou plastiky zvířat rozpoznávat a prozkoumávat. Počítá se, že samy nebo za přispění doprovodu dojdou k zjištění, že některým tvorům mohou do archy pomoci; jedná se například o ledního medvěda, který je zavěšen na posuvném popruhu tak, aby jej návštěvníci mohli manuálně přetáhnout dovnitř záchranné lodi. Na podobném principu funguje pomoc orangutanovi, kterému navíc v klíně sedí několik menších zvířat. Proč? Opice může díky své velikosti a obratnosti zachránit menší zvířata, která by to sama včas do archy nemusela stihnout. Muzeum tedy klade zvýšený důraz jednak na haptickou linku celé expozice, jednak podněcuje děti k přemýšlení, empatii a soudržnosti. Nenásilnou cestou je nabádá k solidaritě se zvířaty i s přírodou; všechna přítomná zvířata jsou totiž stejně jako archa a veškeré vybavení interiéru expozice vytvořena ze zbytkových materiálů a starších použitých předmětů nejrůznější povahy.

zpráva

Mgr. Magdalena Bližňáková
Centrum pro prezentaci
kulturního dědictví
Národní muzeum
magdalena.bliznakova@nm.cz



*Děti na vstupním nápisu
v expozici ANOHA
© Židovské muzeum Berlín;
foto: Sibylle Baier*

Dětští návštěvníci mohou prozkoumat na sto padesát plastik rozličných tvorů od třiceti současných německých umělců a za přítomnosti doprovodu si vyzkoušet některé zvířecí dovednosti při zdolávání opičích drah či šplhání ve výškách. Nakouknout lze do liščí nory, zakusit na vlastní kůži smyslový aparát netopýrů, seznámit se s ekologickým koloběhem potravy a hnojiva zemědělského dobytka, dolepit mamutovi část srsti nebo si jen odpočinout na nadživotně velkém, koberci vystlaném lenochodovi.

Je zřejmé, že nové berlínské dětské muzeum je koncipováno jako zážitkový mikrokosmos umně propojený se starozákonním příběhem a aktualizovaný o současnou ekologickou otázku. Tvůrci kladli důraz na samostatné bádání dětí bez významnějšího vysvětlování z jejich strany – od toho tu nejsou popisky ani průvodci, ale rodinný doprovod dětského návštěvníka nezbytný ke vstupu do muzea (platí zde princip reciprocity, kdy ani dospělému není umožněn vstup do expozice bez dítěte). Muzeum tak vytváří prostředí s potenciálem mezigeneračního učení.

Kromě individuálního poznávání se v muzeu počítá i se skupinovými workshopy, animátorskými programy, s narozeninovými oslavami, hravým zázemím pro nejmenší děti a edukačním prostorem uvnitř části archy pojednaném jako komornější posluchárna. Zajímavým přesahem, kdy se obsah a cíle expozice zprostředkují mimo stěny muzea, je mobilní vzdělávací program, který připravuje outreach manager muzea Jonas Nondorf.

Tvůrčí tým dětského muzea ANOHA přistoupil nekonvenčně k obsahu i formě expozice. Ačkoli se jedná o prostor náležející Židovskému muzeu, a tedy muzejní prostor, v nové expozici kromě popisků nenalezneme ani žádné exponáty¹. To nás přivádí k otázce, zda se nový berlínský projekt dá považovat za muzeum, které je dle přetrvávajícího úzu vytvářeno reprezentativními autentickými předměty (muzeáliemi). Do klasické definice muzea se ANOHA nevměstná, ale to její tvůrci ani neměli v plánu. Naopak se chtěli vymanit ze zažité představy o muzeu, kde je zakázáno se čehokoli dotknout, a umožnit návštěvníkům přímou interakci s objekty. S odkazem na Michaela Spocka, průkopnického ředitele Bostonského dětského muzea v letech 1962–1985, se realizační tým berlínského muzea přiklonil k názoru, že to, čím se dětské muzeum odlišuje od ostatních muzeí, je důraz kladený v první řadě na návštěvníka a až v druhé na předměty. S tímto přístupem souvisí tvůrčí zapojení tzv. dětské rady, školáků od osmi do jedenácti let, kteří se podíleli na přípravě expozice tím, že realizační proces pravidelně a průběžně připomínkovali. Slovo dostali i v rozhovoru pro číslo JMB Journalu s podtématem Budoucnost, kde se konkrétně Laurin a Anton vyjádřili k otázce, čím se dětské muzeum liší od klasických muzeí. Děti kvitovaly absenci textů i audio nahrávek, díky čemuž dostanou více prostoru pro samotné vyzkoušení předmětů a hru s nimi. Ocenily také tvůrčí možnosti, které muzeum nabízí. Nejen že si budou moci vyrobit tematické výtvary (při zkušebních workshopech dětští poradci například tvořili z recyklovaných materiálů své oblíbené zvíře nebo ve skupině vymýšleli a realizovali imaginárního tvora), ale svůj výtvar budou moci v muzeu zanechat pro ostatní – vložit jej do vitríny nebo nahrát k poslechu či ke zhlédnutí. Děti samy se tak stanou spolutvůrci muzea.

Tvůrčí tým si svých dětských poradců velmi cení. Přišli s podnětnými nápady, pojmenovali stěžejní témata celého projektu a podle programové ředitelky Židovského muzea (2017–2019) Léontine

¹ Od dr. Kleine-Engel jsme se dozvěděly o snahách umístit do expozice (konkrétně do nítra archy) svitek Tóry, tedy alespoň jednu muzeálii.



*U vstupu děti společně s orangutanem pomáhají malým zvířatům do Archy.
© Židovské muzeum Berlín, foto: Yves Sucksdorff*

Meijen-van-Mensch připomněli dospělým, jak důležité je naslouchat přáním a potřebám mladých lidí. Ti si ze zkušenosti členů realizačního týmu uvědomují klimatické změny, s nimi se pojící vymírání zvířecích druhů a sucho střídané povodněmi. Cílem muzea je v dětských návštěvnících utvářet a podporovat vědomí přináležení každého tvora na Zemi. A to

bez ohledu na jeho intelekt, velikost, sílu, barvu či odlišný jazyk. Téma velké potopy a záchranné archy, objevující se v základech židovství, křesťanství i islámu, rezonuje také ve 21. století; v multikulturním Berlíně pak o to silněji. Návštěva novátorské expozice ANOHA byla velmi inspirativní a podnětná, obzvláště v době, kdy se oddělení vzdělávání a kulturních aktivit podílí na vzniku dětského muzea v Nové budově Národního muzea. Tímto bych ráda poděkovala naší průvodkyni, ředitelce dr. Kleine-Engel, a Jonasi Nondorfovi, který nás seznámil s plánovaným outreach programem, za vřelé přijetí a ochotu, s nimiž nám umožnili nahlédnout „pod pokličku“ nově vznikajícího muzejního projektu pro děti.

Použité zdroje

Blogerim – from the corridors of the Jewish Museum Berlin: Why the Jewish Museum Berlin has every reason to finally open a children's museum in 2019. [online]. [cit. 12. 5. 2018] Dostupné z: <https://www.jmberlin.de/blog-en/2018/05/why-the-jewish-museum-berlin-has-every-reason-to-finally-open-a-childrens-museum-in-2019/>.
Jewish Museum Berlin: JMB Journal Nr. 17. [online]. [cit. 11. 12. 2017] Dostupné z: https://issuu.com/jmb_journal/docs/jmb_journal_2017__2__original_.
ANOHA. Die Kinderwelt des Jüdischen Museums Berlin. [online]. [cit. 11. 12. 2017] Dostupné z: <https://www.jmberlin.de/ANOHA>.

Galerijní výstavy a vlastivědná muzea

Stanislav Mikule

Gallery Exhibitions and Local History Museums

Abstract: The paper is based on the author's practice in the Regional Museum in Žďár nad Sázavou. In many cities, museums and galleries are located side by side, and museums also hold gallery exhibitions. Museums of local history have considerable potential to supplement such an exhibition with the help of other museum collection objects of a non-artistic nature, such as the document of time of life and work of a given artist or related to the theme of the presented work. This makes the exhibition attractive to a wider range of visitors. The author describes art exhibitions in which collection items from various areas of human activity, realized in the Žďár Regional Museum, were connected and presents them as inspiration or a topic to reflect on colleagues from the field who do not yet use the potential of their collection items in a similar spirit.

Keywords: museum presentation, gallery presentation, exhibition, museography

Muzea a galerie tradičně v České republice vnímáme jako odlišné instituce především díky rozdílnému způsobu prezentace exponátů. Galerie jsou muzea umění, jejichž forma prezentace se soustředí na díla samotná, na jejich umělecké působení na diváka. Díla jsou instalována v různých vzájemných vztazích podle záměrů tvůrce výstavy, ovšem jejich doplnění exponáty neumělecké povahy – vynecháme-li interaktivní prvky – bývá častěji okrajové a mnohdy zcela chybí. Naproti tomu muzejní způsob prezentace – jejíž je galerijní způsob prezentace součástí – je nepoměrně bohatší, protože důraz na umělecké vyznění díla ustupuje do pozadí a exponát se stává doplňkem vyššího celku jako doklad doby, prostředí apod. Umělecké dílo je tak zasazeno do vztahové linie s mnoha dalšími exponáty neumělecké povahy a záleží jen na autorech výstavy, kterou jeho výpovědní hodnotu se rozhodnou v prezentaci a jejím kontextu umocnit. Zarámované grafiky Karla Němce tak mohou v muzeu sloužit jako výzdoba instalace v interiéru, přibližující vybavení bytu jejich majitele, na něhož se výstava soustředí, případně jako doklad doby, kterou se

snaží návštěvníkům přiblížit, ale též jako ilustrační materiál doplňující prezentované etnografické téma atd.¹

Některé organizace ve svém názvu zahrnují oba výstavní modely – například Městské muzeum a galerie Lomnice nad Popelkou². Návštěvníka tak nepřekvapí, že se uvnitř setká jak s galerijní formou prezentace, tak s muzejní ve vši její rozmanitosti. Jiné instituce, jako například Regionální muzeum města Žďáru nad Sázavou, jsou už podle názvu klasickým muzeem³. Galerijní prezentace se v rámci městských institucí uplatňuje ve výstavních sálech Staré radnice, kde výstavy pořádá příspěvková organizace Kultura Žďár⁴. Pomyslné sféry prezentačních modelů – galerijní a muzejní – jsou tak v tomto městě rozděleny. Muzeum ovšem čas od času výstavy uměleckých děl také pořádá, zčásti pro různé umělce, zčásti pro díla z vlastní sbírky. Do roku 2010 převládaly klasické formy galerijní prezentace. Pak se ale autor těchto řádků zamyslel nad tím, co dělá muzeum muzeem, čím se naše muzeum (regionální, tedy vlastivědné) liší od galerií (muzeí umění) a zda-li z těchto možností můžeme těžit a výstavu galerijního typu posunout

¹ Jiří Žalman nazývá galerijní způsob vystavování formalistickým a muzejní analytickým. ŽALMAN, Jiří. Kapesní průvodce po muzeu a muzejnictví. Fiktivní rozhovor Jiřího Žalmana s muzejní elévkou. Praha 2016, s. 151.

² <http://www.muzeumlomnice.cz/> [cit. 6. 12. 2020]

³ <https://muzeum.zdarns.cz/> [cit. 6. 12. 2020]

⁴ <https://www.dkz-dar.cz/V%C3%BD-stavn%C3%AD%20s%C3%AD%20C5%88%20Star%C3%A9%20radnice> [cit. 6. 12. 2020]

směrem k výstavám muzejním, aniž bychom ovšem upozaďovali umělecké hledisko prezentovaných exponátů.

První vlašťovkou se stala výstava „Anton Johann Ferenz“ (26. leden – 27. únor 2011), věnovaná 210. výročí narození žďárského rodáka, tvořícího později ve Znojmě a v Brně⁵. Pomocí obrazových panelů a sbírkových předmětů z našich fondů byla přiblížena doba, ve které malíř žil a tvořil. Insenačním klíčem se stala osoba průvodců, resp. průvodkyň, které k vystaveným dílům podávaly nejen líčení životních osudů malíře Ferenze, ale přiblížily s pomocí obrazových panelů i díla slavných umělců, kteří Ferenze ovlivnili, vysvětlily například, co se rozumí pod pojmem manýra a především k většině obrazů odvyprávěly příběh, který se vázal k portretovaným osobnostem, k zobrazeným detailům, k období, kdy malíř daná díla tvořil či k jejich pozdějšímu spleťtému osudu. Tyto příběhy byly návštěvníkům zpřístupněny také pomocí popisů a doprovodných textů, a jak je u nás obvyklé, mohli se sami rozhodnout, zda si výklad průvodce přejí či nikoliv. Při této výstavě byla ve žďárském regionálním muzeu poprvé plně využita síla příběhů skrytých v obrazech skrze jejich prvořadé pojetí nikoliv jakožto primárně uměleckých děl, ale jako svědků určité doby, muzeálií, nesoucích svá vlastní poselství bez umenšení vjemu jejich uměleckých a estetických kvalit⁶.

Kolegyně Kamila Dvořáková ve své výstavě děl žďárského rodáka, nazvané „Josef Kosinka – Doma i na cestách“ (9. července – 29. září 2013), zúročila nejen vlastní zkušenosti a znalosti malířky a ilustrátorky, ale také poznatky z jiných muzeí a z vlastní průvodcovské praxe⁷. Z pozůstalosti rodiny Bödefeld (dcery Josefa Kosinky) vybrala dva tématické okruhy obrazů. K nim připojila mistrův poutavý životopis, zahrnující úspěšnou kariéru motocyklového závodníka, řidiče taxíku, partyzánské spojky, akademického malíře, ředitele muzea, amatérského fotografa a výrobce domácích ovocných vín. Obrazy tak doplnily jeho fotografie, a protože nemáme zachovanou žádnou osobní upomínku na tohoto umělce, tak alespoň rámcově ukázky malířských



Bud'te v obraze

potřeb. Všechny obrazy se pojily s příběhy, například o možnostech cestování do zahraničí v předlistopadové éře, kdy rodina Kosinkova aktivně pomáhala získat potřebná povolení těm, kteří měli s vycestováním problémy, či vyprávění o slavném ostrovu Mont-Saint-Michel.

Zcela nadřadit muzealitu uměleckých děl jejich estetické hodnotě a přitom ji neupozadit bylo ve žďárském regionálním muzeu rozhodnuto při plánování výstavy „Bud'te v obraze“ (28. ledna – 12. dubna 2020)⁸. Klíčem k výběru prezentovaných exponátů byla míra a různost forem sdělení v nich obsažených. Celá výstava byla pojata ryze sémioticky, jako hrátky se slovy, symboly a volnými asociacemi. Některé byly zřejmé, kupříkladu u nedatovaného akvarelu Václava Jíchy (1874–1950) „Letní krajina s chalupou“ šlo o novou lokalizaci zobrazeného plenéru, představujícího domek na okraji obce Stržanov se žďárskou dominantou v pozadí – Santiniho poutním kostelem sv. Jana Nepomuckého na Zelené hoře, která byla v době vzniku obrazu ještě zarostlá lesem. Akvarel Václava Süsse „Žďárská humna u Starého nádraží“ z roku 1908 zachytil kromě jiného i výtopnu parních lokomotiv. O ni se opřel i výklad, doplněný dobovými fotografiemi žďárských železničářů, přezdívaných „frajeři“, historickým jízdním řádem a vysvětlením, proč se lokomotivám řady 97, které byly ve výtopně nejčastěji, říkalo Kafemlejnek. Olej na lepence Františka Bílka „U Pilského rybníka“ z roku 1945 přiblížil kromě podoby žďárské vodní nádrže po druhé světové válce i tehdejší situaci muzea, které na konci války vyhořelo

5 MIKULE, Stanislav. Regionální muzeum města Žďáru nad Sázavou v roce 2012. In: *Západní Morava*, 17, 2013, s. 142–145. Fotogalerii z výstavy a její stručný popis naleznete také na internetové stránce muzea: <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/anton-johann-ferenz-26-ledna-27-unora-2011> [cit. 6. 12. 2020] Výstavu připravil Stanislav Mikule.

6 Aneb autentické „věci dotýkané“, jak je výstižně a přitom poeticky nazval Jiří Žalman. ŽALMAN, Jiří. Kapesní průvodce po muzeu a muzejnictví, s. 37.

7 MIKULE, Stanislav. Regionální muzeum města Žďáru nad Sázavou v roce 2013. In: *Západní Morava*, 18, 2014, s. 326–330. <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/josef-kosinka-doma-i-na-cestach-9-7-29-9-2013> [cit. 6. 12. 2020] Výstavu připravila Kamila Dvořáková.

8 <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/budte-v-obraze-28-1-e28093-12-4-2020> [cit. 6. 12. 2020] Výstavu připravil Stanislav Mikule.



Bud'te v obraze

a tím přišlo o své sbírky; Bílek zde maloval jako žák pod vedením Otakara Nejedlého a své dílo daroval muzeu jako příspěvek pro jeho obnovení, spolu s ním tak učinil i Jaroslav Baumbrück. Dosud nevystavený nedatovaný pastel na papíře Františka Hoplíčka „Ve chlévě“ doplnily nejenom originály volských a koňských podkov, aby si zvláště děti uvědomily jejich rozdíl, ale také vyprávění o vzniku českého strakatého skotu s pro mnohé zajímavým zjištěním, že jde o plemeno poměrně mladé, přičemž do poloviny 19. století našim chlévům dominovaly české červinky. Na olejomalbě na plechu, znázorňující sv. Františka z Pauly, stejně jako na oleji na plátně, zpodobňujícím důstojníka ze druhé poloviny 18. století (díla neznámých umělců), se návštěvníci seznámili s podstatou jevu pareidolie, díky níž nám náhodné tvary a shluky bodů připomínají lidské tváře, ať už v těchto dílech, nebo ve fotografii povrchu Marsu. Podrobného rozboru se dočkaly například barokní obrazy „Fons pietatis“ či portrét opata Václava Vejmluvy od Simoneho Gionimy, čímž nabídly návštěvníkům možnost nahlédnout do myšlení a vnímání světa našich předků před

třemi staletími. V závěru výstavy byla prezentována díla, která spojovala osoba restaurátorky Hedviky Böhmové-Hájkové a její poutavý životní příběh, zahrnující i odsun po druhé světové válce a následný návrat zpět do republiky v důsledku přímluv českých kunsthistoriků.

Z běžného rámce volných asociací poněkud vybočoval olej na lepence Jana Konůpka z roku 1935 v první části výstavy, zobrazující hrad Házmburk. Tam nás vyprávění zavedlo až ke sci-fi příběhu Jaroslava Bočka „Polka pro astrální ženu“, jehož děj se odehrává na tomto hradě – originál knihy byl samozřejmě na výstavě také prezentován⁹. Překvapivě živý ohlas mělo povídání u nedatovaného akvarelu Karla Svolinského „Kvočna s kuřaty“, které obsahlo i evangelickou modlitbu, Karafiátovy broučky a úvahu nad tím, jak by mohlo chutnat grilované tyranosauří stehýnko.

Obrazy se prezentovaly klasickou galerijní metodou, trojrozměrné sbírkové předměty, které je doplňovaly (podkovy, kovový artefakt ze zelenohorského kostela, litinové sbírkové předměty nalezené ve spaleništi muzea v roce 1945 apod.), byly umístěny ve vitrínách ve volném prostoru uprostřed sálů a v oknech, zkrátka tam, kde nenarušovaly působení obrazů na návštěvníka jakožto uměleckých děl. Vše doplňovala část přibližující různé významy a užití slova „obraz“ a samozřejmě též interaktivní prvky, z nichž nejúspěšnější byly vedle kvízu a možnosti vlastní tvorby prázdné rámy, ve kterých se mohli návštěvníci vyfotografovat v dobových kostýmech a stát se tak doslova „obrazem“. V rámech byly i všechny výstavní texty, nahrazující klasické popisky.

Slibně se vyvíjející návštěvnost výstavy přerušilo uzavření muzea v důsledku pandemie koronaviru. Během této nucené pauzy probíhaly v muzeu rekonstrukční práce. Po jejich ukončení mi byla poskytnuta možnost realizovat další výstavu děl z naší sbírky umění. Nazvali jsme ji „Plamenům navzdory“ (2. června – 2. srpna 2020) a věnovali ji pětasedmdesátému výročí požáru žďárské tvrze, v níž v roce 1945 sídlilo a v dnešní době po takřka čtyřicetileté pauze opět sídlí naše muzeum¹⁰.

⁹ BOČEK, Jaroslav, *Polka pro astrální ženu*, Praha 1989.

¹⁰ <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/plamenum-navzdory-2.-6.-e28093-2.-8.-2020> [cit. 6. 12. 2020] Výstavu připravil Stanislav Mikule.

Zaměřila se na přítomnost obrazů na tvrzi před požárem a po něm. Středobodem první části výstavy se staly dva obrazy Josefa Kosinky – „Hořící tvrz“ a „Tvrz po požáru“. První dílo bylo vystaveno ve vitrině spolu s předměty nalezenými v troskách tvrze a válečnými artefakty, druhé doplnily nové přírůstky do muzea po požáru včetně díla Baumbruckova a Bílkova a dobové dokumenty, komentující muzejní katastrofu. K nim patřil i pozůstatek údajných stradivárek, jejichž podstatná část podlehla ohni sice za jiných okolností, ale v týchž dnech jako muzeum a také rukou německého vojáka. Díla nalevo (proti doporučenému směru prohlídky) od středobodu zachycovala Žďár před požárem, díla napravo po požáru. Tak mohli návštěvníci sledovat změnu podoby našeho města. Obrazy doplňovaly plastiky Julia Pelikána, Jana Růžičky, Jana Štursy a Antonína Kotrby, opět řazené podle předpokládané doby svého vzniku.

Ve druhé části výstavy, zaměřené na zajímavosti z muzejní sbírky, bylo prezentováno nejvíce nových, dosud nevystavených akvizic. Zastoupení zde měli žďárský Anton Johann Ferenz, malíři Vysočiny (například Alois Lukášek, Jan Odvárka, Pavel Kopáček, Alois Lukášek, Jindřich Zezula) a obraz sv. Volfanga, který se do muzea dostal odkudsi ze Sudet po druhé světové válce a jehož příběh se vázal k aktuálnímu 75. výročí konce války. Díky skladateli Františku Drdlovi, žďárskému rodákovi, naše muzeum získalo také celou řadu uměleckých děl z jeho pozůstalosti. Spolu s umělcovým křeslem, pamětními stuhami či bustou od Julia Pelikána tak byly v zákoutí připomínajícím hudebníkův pokoj vystaveny olejomalba jeho otce, litografie Liszta a Beethovena, Lunardiho sochy Brahmsa a Wagnera či Drdlův obraz od Toma von Dregera (který portrétoval například poslední dva rakousko-uherské vládcy) z roku 1936.

Pandemie překazila také konání Dne Žďáru, kterým si Žďár mimo jiné připomíná své povýšení na město 11. června 1607 kardinálem Ditrichštejnem. Této události byla věnována poslední část výstavy, kde se prezentovaly informace



Plamenům navzdory

o povýšení, kardinálův portrét včetně kopie kardinálského oděvu, sádrový odlitek Ditrichštejnovy renesanční mramorové erbovní desky, kterou v roce 1946 provedl Jan Růžička, miniatury a díla umělců ze 17.–19. století. Některá z prezentovaných děl byla zcela nově určena – ať už šlo o olejomalbu „Adorace Krista“ s králem Davidem, Janem Křtitelem, Marií Magdalenou a svatými Petrem a Pavlem (dříve „Klanění tří králů“ či „Svatá rodina“), mědiryt „Přenesení sv. Kateřiny“ podle obrazu Heinricha Mückeho (1806–1891, dříve „Nanebevzetí P. Marie“), rytinu na textilii „Sv. Bernard z Clairvaux“ (dříve „Světec“) nebo drobnou olejomalbu „Bitva u Budyšína“ (dříve „Bitva“) s Napoleonem Bonapartem.

Na rozdíl od předchozí výstavy byl v této kladen větší důraz na umělecké a estetické hodnoty. Přesto prezentovaná díla – kde to bylo možné a hlavně vhodné – doplnily další sbírkové předměty z naší muzejní sbírky (předměty z požářiště, erbovní



Plamenům navzdory

deska, mobiliář z Drdlovy pozůstalosti). Samozřejmě, že tímto způsobem doplňují své výstavy i mnohé galerie, ale zastávám názor, že v případě muzeí by doplnění uměleckých děl sbírkovými předměty, nepřesně řečeno „neumělecké“ povahy, mělo být samozřejmostí. Do muzea umění jde návštěvník v první řadě za uměleckým zážitkem, od muzea vlastivědného však očekává ještě něco navíc, setkání s tím prapůvodním muzejním fenoménem v jeho nejčistší podobě, v navázání subjekto-objektového vztahu s muzeálií. Některá muzea tak činí, jiná nikoliv a spokojí se s pouhou galerijní prezentací. To samozřejmě není špatně (zvlášť, když autor výstavy opravdu hodlá prezentovat především umělcovo dílo), ale zůstává tak nevyužit potenciál našeho vlastního specificky muzejního know-how, které nás činí v očích návštěvníků atraktivními.

Tímto příspěvkem nechci tvrdit, že jsem objevil Ameriku, jen bych rád k podobnému kroku motivoval i ta muzea, která se k němu ještě neodhodlala. Jeho důsledkem je totiž zvýšený zájem o výstavu i u návštěvníků, které by „obyčejná“ prezentace uměleckých děl nezaujala. Odhalováním skrytých významů, symbolů a asociací v uměleckých dílech můžeme podnítit zájem o umění u návštěvníků, které by to jinak nenapadlo. Nebude jich mnoho, to si nenamlouvám, ale každá „duše“ se přeci počítá – především ve výkazech pro naše zřizovatele. K posouzení „úspěšnosti“ muzeí v očích některých zřizovatelů totiž

kromě kvality výstav hraje nezanedbatelnou roli návštěvnost. Muzejníci se pak přirozeně snaží vyhovět svým chleboďárcům. Někdy se pouští do zatraktivnění výstav pomocí interaktivních prvků tak horlivě, až tyto prvky – zvláště jsou-li moderní, blikající a zářící – změny muzejní výstavy v zábavní podnik, jakýsi Disneyland. Na Disneylandu také není nic špatného, ale není to muzeum a muzeum by touto cestou jít nemělo. Setkal jsem se s tímto nešvarem v roce 2010 tam, kde bych ho nečekal – v Londýně v Natural History Museum, kde v expozici druhohorních obratlovců na člověka číhal průhledný tubus s plyšovými dinosaury, řvoucí umělohmotný tyranosaurus a do tmavého rožku u východu z expozice vměstnaný exponát slavného zubu iguanodona. Naše okouzlení moderními prvky přitom nevede vždy k požadovanému efektu. Zatímco ještě pro mou generaci, navštěvující základní školu v 80. letech minulého století, jsou dotykové obrazovky a počítačové simulace zajímavé, mladší generace již vyrostly s tablety a chytrými mobily v kočárcích, a považují je za samozřejmý standard. Když ale mladí návštěvníci dostali v dnes již zrušeném žďárském Muzeu knihy možnost nahlédnout do barokního atlasu či vytisknout si pamětní list na tiskařském lisu, zaujalo je to víc než to, co už znali¹¹. A zde leží muzejní know-how, kterým oplývají i malá muzea, jež se často trápí nedostatkem financí potřebných pro nejmodernější prezentace. Nemohu-li výstavu obrazů v muzeu doprovodit aplikací pro chytré telefony či počítačovou prezentací, mohu ji doplnit nečekanými informacemi, dobovými fotografiemi daných míst, poutavými komentáři o autorech, předměty z majetku autorů či vlastníků vystavených děl nebo jednoduchou interiérovou instalací díla pomocí dobových muzejních sbírkových předmětů, kterýmžto způsobem bylo v rámci vánoční výstavy „Když stromček zazáří“ (10. prosince 2019 – 12. ledna 2020), věnované oslavám těchto svátků v 70. a 80. letech 20. století, užito například díla žďárského malíře a grafika Miroslava Roštinského v rámci vybavení dobové kanceláře, připravené na vánoční večírek¹².

¹¹ Informaci potvrdily někdejší pracovníce Muzea knihy paní Veronika Čadková a Zdeňka Smetanová.

Tím může výstava zaujmout i další okruh návštěvníků, s nímž by se v případě čistě galerijní prezentace nepočítalo. Důležitá je však jasná představa autora výstavy, co přesně chce návštěvníkům sdělit výstavou jako celkem, aby pak nebyly zajímavosti k dílům přiřazovány násilně.

Literatura

BENEŠ, Josef. *Muzeum a sbírky*. Praha: Ústav pro informace a řízení v kultuře, 1977.

BENEŠ, Josef. *Základy muzeologie*. Opava: Open Education & Sciences pro Ústav historie a muzeologie Filozoficko-přírodovědecké fakulty Slezské univerzity, 1997.

BRABCOVÁ, Alexandra (ed.). *Brána muzea otevřená*. Náchod: Juko a Nadace Open Society Fund, 2003.

MIKULE, Stanislav. *Nová muzejní expozice ve Žďáře nad Sázavou*. Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce, roč. 52, č. 2 (2014), s. 54–58.

MIKULE, Stanislav. *Regionální muzeum města Žďáru nad Sázavou v roce 2012*. In: *Západní Morava*, roč. 17 (2013), s. 142–145.

MIKULE, Stanislav. *Regionální muzeum města Žďáru nad Sázavou v roce 2013*. In: *Západní Morava*, roč. 18 (2014), s. 326–330.

SYKOROVÁ, Lenka. *Nezávislé kurátorství ve volném čase: Nezávislý kurátor a umělec-kurátor na české vizuální scéně 2000–2016*. Ústí nad Labem: Fakulta umění a designu Univerzity J. E. Purkyně, 2017.

WANČOVÁ, Nina. *Využívání nových médií, technologií a moderních prezentačních postupů v českých muzeích*. Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce, roč. 56, č. 1 (2018), s. 24–36.

WEIDACHER, Friedrich. *Průvodce všeobecné muzeologie*. Bratislava: Slovenské národné múzeum, 1999.

ŽALMAN, Jiří. *Kapesní průvodce po muzeu a muzejnictví. Fiktivní rozhovor Jiřího Žalmana s muzejní elévkou*. Praha: Národní muzeum, 2016.



Internetové zdroje

Anton Johann Ferenz (fotogalerie z výstavy) [cit. 6. 12. 2020], dostupné z <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/anton-johann-ferenz-26-ledna-27-unora-2011>.

Budte v obraze (fotogalerie z výstavy) [cit. 6. 12. 2020], dostupné z: <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/budte-v-obraze-28.-1.-e28093-12.-4.-2020>

Městské muzeum a galerie Lomnice nad Popelkou [cit. 6. 12. 2020], dostupné z: <http://www.muzeumlomnice.cz/>.

Josef Kosinka – doma i na cestách (fotogalerie z výstavy) [cit. 6. 12. 2020], dostupné z: <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/josef-kosinka-doma-i-na-cestach-9-7-29-9-2013>

Když stromeček zazáří (fotogalerie z výstavy) [cit. 6. 12. 2020], dostupné z: <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/kdyz-stromecek-zazari-10.-12.-2019-e28093-12.-1.-2020>.

Kultura Žďár, p.o. [cit. 6. 12. 2020], dostupné z: <https://www.dkzdar.cz/V%C3%BDstav-n%C3%AD%20s%C3%AD%C5%88%20Star%C3%A9%20radnice>.

Plamenům navzdory (fotogalerie z výstavy) [cit. 6. 12. 2020], dostupné z: <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/plamenum-navzdory-2.-6.-e28093-2.-8.-2020>.

Regionální muzeum města Žďáru nad Sázavou [cit. 6. 12. 2020], dostupné z: <https://muzeum.zdarns.cz/>.

Plamenům navzdory

12 <https://muzeum.zdarns.cz/fotogalerie/kdyz-stromecek-zazari-10.-12.-2019-e28093-12.-1.-2020> [cit. 6. 12. 2020] Výstavu připravili Miloš Lopaur a Kamila Dvořáková.

Uzavření muzeí jako výzva k dalšímu vzdělávání průvodců v Muzeu Brněnska

Monika Mikulášková

Closure of Museums as a Call for Further Education of Guides in the Museum of the Brno Region

V roce 2020 se muzea, stejně jako celá společnost, musela vyrovnávat s komplikovanou situací spojenou s pandemií nového typu koronaviru. Průvodci ve dvou obdobích uzavření muzeí často přecházeli na jiné typy pracovní náplně, pomáhali například kurátorům a dokumentátorům při práci se sbírkami či se podíleli na tvorbě obsahu na sociální síti nebo webové stránky institucí. V Muzeu Brněnska měli průvodci možnost využít toto nestandardní období také k dalšímu vzdělávání. Muzeum Brněnska vzniklo jako Okresní muzeum Brno-venkov v 60. letech 20. století. V současnosti sestává z celkem šesti poboček, pět z nich se nachází v okolí města Brna a jedna přímo v jeho centru. Zaměřením se jedná o tři vlastivědná muzea (Muzeum ve Šlapanicích, Muzeum v Ivančicích, Podhorácké muzeum), dva specializované památníky (Památník písemnictví na Moravě a Památník Mohyla míru). Šestou, nejnovější, pobočkou instituce je Vila Löw-Beer v Brně, která sídlí v památkově chráněné budově a etabloje se jako muzeum architektury. Se zpřístupňováním dalších kulturních památek jsou spojeny dvě jmenované pobočky Muzea Brněnska: Památník písemnictví na Moravě sídlí v prostorách benediktinského kláštera v Rajhradě a Podhorácké muzeum v areálu cisterciáckého kláštera Porta coeli.

Přípravná fáze projektu a inspirační zdroje

Průvodcům byla nabídnuta možnost účastnit se tzv. „minikurzů“, které směřovaly k obohacení jejich metodické základny. Nově získané poznatky mohli následně využít nejen v edukačních programech, ale i při běžné komentované prohlídce. Potřeba podobného vzdělávání souvisí s organizační strukturou instituce:

Průvodci v Muzeu Brněnska zajišťují každodenně komentované prohlídky památkových objektů na čtyřech z šesti poboček a na všech šesti pobočkách se průvodci ve spolupráci s muzejní pedagožkou podílejí na přípravě a realizaci edukačních aktivit pro školy i veřejnost. Aktuálně pracuje v celé organizaci patnáct průvodců a jedna muzejní pedagožka.

Základní požadavky na výběr metod, jež budou zařazeny do programu kurzu, vycházely z běžného provozu instituce: Bylo třeba vybrat takové, které lze zařadit do standardní komentované prohlídky, nevyžadují použití specifických pomůcek a zásadně nenavýší čas prohlídky. Metody musely být využitelné bez ohledu na věkovou skupinu a typ exponátu. Na základě těchto požadavků jsme proto zvolili metody, které byly vyvinuty a publikovány v rámci výzkumů *Project Zero* vědci z *Harvard Graduate School of Education*. Tyto metody patří k oblíbeným a široce využívaným zejména v galerijním prostředí. Konkrétně byly metody čerpány z projektů *Visible Thinking* a *Artful Thinking*.

Projekt *Visible Thinking* navázal na výzkum švédských akademiků z *Lemshaga Akademi* a zaměřuje se na rozvoj vědeckého rámce a praktických rutin, jež směřují k integrování rozvoje uvažování a myšlení do edukačního obsahu. Cílem výzkumu bylo zjistit, jak se kultivují dispozice k myšlení, jak samotné myšlení probíhá a jak tyto procesy podpořit¹. Druhý z projektů, které byly využity při formování minikurzů, *Artful Thinking*, se věnoval obdobným cílům, avšak za pomoci využití uměleckých předmětů. Shari Tishman a Patricia Palmer, autorky projektu, uvádějí, že umělecká díla jsou velmi komplexní a mnohohrstevnatá, a právě proto jsou vhodná k poznávání komplikovaného a různorodého světa kolem nás². Stejně

1 *Project Zero: Visible Thinking*. Dostupné z: <http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>.

2 TISHMAN, Shari a Patricia PALMER. *Works Of Art Are Good Things To Think About. In: Evaluating the Impact of Arts and Cultural Education, conference proceedings, Centre Pompidou, 2007, Paris, 89–101.*

charakteristiky lze jistě najít i u jiných typů předmětů z muzejních sbírek.

Oba projekty na teoretické rovině vychází z odmítnutí Bloomovy taxonomie a navržení šesti³ (jinde osmi)⁴ různých druhů kognitivních procesů, jež jsou vzájemně provázány a dochází k nim chaotičtěji (oproti hierarchicky organizovanému systému Blooma a jeho následovníků). Jedná se o: *observing closely and describing what's there* (důkladné pozorování a popisování viděného), *building explanations and interpretations* (vysvětlování a interpretování), *reasoning with evidence* (uvažování na základě důkazů), *making connections* (hledání souvislostí), *considering different viewpoints and perspectives* (zvažování různých úhlů pohledu a perspektiv), *capturing the heart and forming conclusions* (zachycování jádra obsahu a formování závěrů), *wondering and asking questions* (promýšlení a kladení otázek), *uncovering complexity and going below the surface of things* (odhalování spletnosti a zkoumání do hloubky)⁵.

Rozvoj jednotlivých procesů je pak podporován jednoduchými rutinami, metodami, které jsou připravené pro okamžité použití nejen ve školních třídách. Výzkumníci vyjmenovávají řadu pozitiv těchto rutin, pro projekt přípravy minikurzu bylo významné především to, že jsou orientované na konkrétní specifické typy myšlení, sestávají pouze z několika krátkých kroků, lze se je jednoduše naučit, je poměrně snadné s jejich pomocí učit a mohou být užívány v různých kontextech⁶.

Při plánování konkrétní realizace jsme se pak inspirovali mimo jiné dvěma MOOC kurzy (massive open online course), které připravily *National Gallery of Art ve Washingtonu* a *Museum of Modern Art v New Yorku*. Oba kurzy zprostředkovávaly praktické využití metod z výzkumů *Project Zero* pro učitele a muzejní pedagogy. Kurz washingtonské galerie *Teaching Critical Thinking through Art*⁷ na platformě *edX*⁸ představoval vybrané metody zejména z oblasti prvních tří vyjmenovaných kognitivních procesů především z projektu *Artful Thinking* (Shari Tishman se také podílela na přípravě tohoto kurzu). Podstatně méně obsáhlý kurz *MoMA*

*Art and Activity: Interactive Strategies for Engaging with Art*⁹ na platformě *Coursera*¹⁰ se zaměřoval na aktivizační metody, jak z výše jmenovaných projektů, tak (v menší míře) z dalších zdrojů. Oba kurzy nabízejí seznámení s metodami aktivní formou, často za pomoci příkladů z praxe muzejních institucí i škol.

Dříve, než byla připravena konkrétní verze minikurzu, realizovala všechny metody muzejní pedagožka během práce s organizovanými skupinami a dále prověřovala jejich výuku s malou skupinou vybraných kolegů na jedné z poboček (zastoupeny profese průvodce, kurátor a dokumentátor). Na tuto zkušební fázi navázalo zúžení výběru jednotlivých metod, příprava samotného obsahu prvního kurzu a jeho nabídnutí v rámci všech šesti poboček Muzea Brněnska. Na základě úspěchu prvního kurzu byla později připravena další setkání.

Vybrané metody a konkrétní aspekty realizace

Z širokého množství zpracovaných rutin, jak metody nazývají zmíněné projekty, bylo třeba zvolit ty, které budou nejvíce užitečné pro průvodce Muzea Brněnska. Pro první setkání byly zvoleny metody *See/Think/Wonder (STW)*, *What makes you say that (WMYST)*, *Elaboration Game* a *Creative Questions*.

Metoda *STW* patří k nejznámějším a nejvíce využívaným. Skládá ze tří částí: Nejprve prosíme účastníky, aby popsali, co vidí na daném exponátu, dále se jich ptáme, co si o něm myslí (podle typu exponátu můžeme směřovat například k tématu či funkci) a následně žádáme návštěvníky, aby pokládali otázky, které je napadají, ptali se na to, co by chtěli dále vědět, aby předmět lépe poznali¹¹. Za fázi *Think* často následuje základní výklad, což ve fázi *Wonder* umožňuje klást otázky, které základní informace rozšiřují nebo se ptají po obecných principech a tématech. *WMYST* je poměrně jednoduchá strategie, kdy účastníci nejprve popisují, co vidí, např. co se děje na obraze, a následně se snaží najít pozorovatelné důkazy, které

3 TISHMAN, Shari a Patricia PALMER. *Artful Thinking: Stronger Thinking and Learning through the power of art. Final report submitted to Traverse Area of Public Schools*. November, 2006, s. 7–10. Dostupné online z: <http://www.pz.harvard.edu/resources/final-report-artful-thinking>.
4 RITCHHART, Ron, CHURCH, Mark a Karin MORISON. *Making Thinking Visible: How to Promote Engagement, Understanding, and Independence for All Learners*, 2011, s. 11

5 Tamtéž, s. 11–13. (Překlad autorky).

6 TISHMAN, Shari a Patricia PALMER. *Artful Thinking...*, s. 14.

7 *Teaching Critical Thinking through Art*. Dostupné z: <https://www.edx.org/course/teaching-critical-thinking-through-art-with-the-na>.

8 Platforma zprostředkovávající MOOC kurzy veřejnosti na adrese *edX.org*.

9 *Art and Activity: Interactive Strategies for Engaging with Art*. Dostupné z: <https://www.coursera.org/learn/art-activity>.

10 Platforma zprostředkovávající MOOC kurzy veřejnosti na adrese *Coursera.org*.

11 RITCHHART, Ron, CHURCH, Mark a Karin MORISON. *Making Thinking Visible...*, s. 55.



Médeea, plakát Alfonse Muchy, který byl do sbírky Muzea v Ivančicích získán za finančního přispění MK ČR. V rámci kurzu byla jeho prostřednictvím prezentována metoda What makes you say that?

předchozí tvrzení potvrdí.¹² Facilitátor se ptá po konkrétních příčinách prohlášení účastníků – směřuje k podložení subjektivních výkladů objektivními důkazy. Tuto metodu lze zapojit i do běžné

konverzace a jejím prostřednictvím se snažíme lépe porozumět způsobu uvažování, který vedl k určitému vyjádření.

Elaboration Game je metoda, v níž jednotliví participanti hledají nové a nové detaily na obraze či jiném předmětu a přitom navazují na detaily, kterých si všimli ostatní¹³. Poslední představenou rutinou byly *Creative Questions*. Jádrem aktivity je snaha vybudit účastníky k položení otázek, které začínají vybranými slovy či frázemi (např. Co by se změnilo, kdyby...) v souvislosti s vybraným předmětem¹⁴. Organizace cvičení může být různá: Účastníci je mohou psát, jednu z nich vybrat a tu položit. Mohou je napsat a vhodit do nádoby, ze které je průvodce vylosuje. Nebo můžeme vybrat jen jedno počáteční slovo (či frázi), dát návštěvníkům čas na zamyšlení a po chvíli možnost otázku položit. Tato metoda může být využita v běžné komentované prohlídce jako alternativa k obligátnímu: „Máte nějaké otázky?“

Metody vybrané pro první konání minikurzu (kromě splnění jmenovaných požadavků stanovených na začátku přípravy projektu) rozvíjely různé druhy myšlení a je možné je zařadit v různých fázích komentované prohlídky či edukačního programu. Během dalších setkání byly prezentovány vždy nové metody, např. *Looking 10x2*, *Zoom In* či *Observational Drawing*.

Další fázi přípravy představoval výběr sbírkových předmětů, jež budou sloužit při demonstraci jednotlivých metod. Záměrně jsme se rozhodli nevyužívat exponáty, s nimiž pracovali účastníci ve výše popsaných MOOC kurzech, jež byly našimi inspiračními zdroji. Chtěli jsme prohloubit poznání a uvědomění si významu muzeálií ze sbírek Muzea Brněnska tak, aby bylo zjevné, že metody lze využívat na všech pobočkách. Nezbytnou součástí vybraných metod představuje práce se samotným exponátem, která je postavena na jeho důkladném poznání. Proto jsme se snažili volit takové předměty, které byly v nedávné době nějakým způsobem prezentovány – díky tomu jsme mohli využít jejich aktuální (často profesionální) fotografie a strukturované informace získané

12 RITCHHART, Ron, CHURCH, Mark a Karin MORISON. *Making Thinking Visible...*, s. 165.

13 TISHMAN, Shari a Patricia PALMER. *Artful Thinking...*, s. 30.

14 TISHMAN, Shari a Patricia PALMER. *Artful Thinking...*, s. 28.

od kurátorů, které již byly zformulovány, a nezatěžovali jsme tak odborné pracovníky více než bylo nutné. Dále jsme se rozhodli pracovat zejména s výtvarnými díly (ačkoliv se o ně nejednalo výhradně). K tomuto rozhodnutí vedla zvolená forma setkání (videohovory) – u výtvarných děl nedochází k tak velké informační ztrátě při prezentaci na obrazovce počítače. Nicméně v případných budoucích pokračováních kurzu bychom rádi více pracovali například s listinami a mincemi.

Podstatné bylo také zvážení praktických aspektů organizace kurzu. Délku jednotlivých setkání jsme nastavili na 45–60 minut, účast na delším kurzu by byla pro průvodce komplikovaná, jelikož i v době uzavření muzeí plnili řadu povinností a také se jevila jako optimální vzhledem k tomu, že výuka byla realizovaná formou videohovoru a po 60 minutách se začíná výrazně projevovat únava participantů. Průvodci byli v průběhu kurzu postaveni do role návštěvníků: Jednotlivé metody si tak aktivně sami zkoušeli. Zúžený teoretický základ byl zařazen na konec programu tak, aby mohli průvodci případně pokračovat v samostatném studiu, ale nebyli hned na začátku setkání zahlceni příliš abstraktními a pro praxi méně stěžejními informacemi. K dalšímu studiu jsme doporučovali jak zdrojové publikace, tak MOOC kurzy, jež sloužily jako inspirační zdroje. Součástí každého setkání byla také závěrečná diskuze nad praktickým využitím daných metod na konkrétních pobočkách. Byly pojmenovávány překážky užití metod, ale i pozitiva a konkrétní možnosti jejich implementace do běžného provozu instituce.

Zásadní aspekt představovala také dobrovolnost kurzů. V průběhu jednotlivých setkání byli účastníci vedeni ke sdílení vlastních nápadů, myšlenek a otázek – úspěch tohoto procesu je podpořen, pokud se participanté zapojují dobrovolně a na základě vnitřní motivace. Abychom omezili případné bariéry, bylo možné se kurzů účastnit v pracovní době. Tato strategie se ukázala jako úspěšná, každého kurzu se účastnilo od 5 do 10 zájemců, což byl vzhledem k charakteru setkání optimální počet.



Krokodýl nilský, preparát mláďete ze sbírek Muzea ve Šlapanicích, který byl využit pro prezentaci metody Creative Questions

Závěrem: zpětná vazba, úspěšnost, možnosti dalšího rozvoje

Hlavním cílem bylo vybavit zaměstnance, často vysoce kvalifikované profesionály s dlouhou praxí, sadou nástrojů, které následně mohou využít, autonomně a na základě vlastní motivace, k vylepšení své praxe. V průběhu roku byla realizována 4 setkání, v jednom případě s opakovaným programem (někteří kolegové, kteří měli o kurz zájem, se původního termínu nemohli zúčastnit). Celkem bylo v rámci kurzů prezentováno 9 různých metod, kurzů se účastnilo 15 kolegů, řada z nich opakovaně, zastoupeny byly všechny pobočky muzea. Kromě průvodců o kurzy projeví z vlastní iniciativy zájem také dva kurátoři. V závěru roku byl účastníkům distribuován dotazník, v němž většina z nich uvedla, že k účasti je vedl zájem o poznání nových metod pro vlastní práci a prezentované metody považují za využitelné v praxi. Dále by se naprostá většina respondentů podobného kurzu zúčastnila i v budoucnu a kurz by také doporučila kolegům.

Aktuálně plánujeme další rozvoj těchto kurzů v roce 2021 a uvažujeme i o dalších formách vzdělávání, které by již mohly probíhat prezenční formou. Rádi bychom se tentokrát věnovali cíleněji kolegům, kteří pracují se školními skupinami a rodinami s dětmi. Zaměříme se s největší pravděpodobností na metody z oblasti didaktiky dramatické výchovy a vybírat budeme zejména ty, které pracují přímo



Obraz, který byl využit během kurzů k prezentaci metody See/Think/Wonder. Apollón a Korónis, neznámý autor, 1. polovina 18. století, olej na plátně, ze sbírky Podhoráckého muzea

s muzeálie, případně jejich kopiemi, a dále ty metody, které směřují k rozvoji soustředění a percepce. Vycházíme přitom zejména z publikací Evy Machkové¹⁵, Briana Waye¹⁶ a výzkumů Anthonyho Jacksona¹⁷. Nicméně uvažujeme také nad další podporou kolegů, kteří se věnují převážně dospělým návštěvnickým skupinám, zejména bychom se chtěli zaměřit na možnosti sdílení zkušeností a obtíží, jež budou vycházet z praxe.

Další vzdělávání pracovníků v muzeích patří k tématům, kterým je právem věnována pozornost, ať už se jedná o vzdělávání mimo muzeum nebo napříč institucí. Vytváření platformy uvnitř muzejních organizací, které vedou ke vzájemnému učení mezi zaměstnanci, a tím k dalšímu rozvoji individuálních dovedností i zvyšování úrovně muzejní práce, považujeme za praktický a ekonomicky výhodný způsob dalšího vzdělávání, který podporuje rozvoj dobrých vztahů a atmosféru vzájemné úcty mezi zaměstnanci. Projekt „minikurzů“ pro průvodce se věnoval právě vytvoření takové platformy v jedinečné situaci, která do určité míry představovala komplikaci pro muzejní práci, na druhou stranu ale také poskytla příležitost zamyslet se nad dosavadní praxí a využít čas k jejímu zkvalitnění a inovování.

¹⁵ Zejména: MACHKOVÁ, Eva. *Metodika dramatické výchovy: zásobník dramatických her a improvizací*. 13. vydání. Praha: Národní informační a poradenské středisko pro kulturu, 2015. ISBN 978-80-7068-298-2.

¹⁶ WAY, Brian. *Rozvoj osobnosti dramatickou hrou*. 2. rev. a aktualiz. vyd. Praha: Sdružení pro tvořivou dramaturgii, 232 s., 2014. ISBN 978-80-903901-4-0.

¹⁷ Například: JACKSON, Anthony. *Inter-acting with the Past - the use of participatory theatre at museums and heritage sites*. In: *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 5:2, 199–215, 2000. DOI: 10.1080/713692887.

Použité zdroje

Art and Activity: Interactive Strategies for Engaging with Art [online]. Dostupné z: <https://www.coursera.org/learn/art-activity>.

JACKSON, Anthony. *Inter-acting with the Past - the use of participatory theatre at museums and heritage sites*. In: *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, roč. 5, č. 2 (2000), s. 199–215, DOI: 10.1080/713692887.

MACHKOVÁ, Eva. *Metodika dramatické výchovy: zásobník dramatických her a improvizací*. 13. vydání. Praha: Národní informační a poradenské středisko pro kulturu, 2015. ISBN 978-80-7068-298-2.

Project Zero: Visible Thinking [online]. Dostupné z: <http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>.

RITCHHART, Ron, CHURCH, Mark a Karin MORISON. *Making Thinking Visible: How to Promote Engagement, Understanding, and Independence for All Learners*. San Francisco: Jossey-Bass, 2011.

Teaching Critical Thinking through Art [online]. Dostupné z: <https://www.edx.org/course/teaching-critical-thinking-through-art-with-the-na>.

TISHMAN, Shari a Patricia PALMER. *Artful Thinking: Stronger Thinking and Learning through the power of art. Final report submitted to Traverse Area of Public Schools* [online]. November, 2006. Dostupné z: <http://www.pz.harvard.edu/resources/final-report-artful-thinking>.

TISHMAN, Shari a Patricia PALMER. *Works Of Art Are Good Things To Think About*. In: *Evaluating the Impact of Arts and Cultural Education, conference proceedings*. Paris: Centre Pompidou, 2007.

WAY, Brian. *Rozvoj osobnosti dramatickou hrou*. 2. rev. a aktualiz. vyd. Praha: Sdružení pro tvořivou dramaturgii, 232 s., 2014. ISBN 978-80-903901-4-0.

Rekonstrukce a revitalizace městského muzea v Hořicích

Oldřiška Tomíčková a kol.

Reconstruction and Revitalization of the Municipal Museum in Hořice

Historie hořického muzea sahá až do sklonku 19. století. Jeho předchůdce – Archeologický a musejní spolek – byl založen již v r. 1887. V roce 1904 při něm vzniká jako odnož Podkrkonošské průmyslové museum, které se o rok později osamostatňuje. Jeho cílem byla podpora některých místních řemeslných oborů (výroba dřevěných hraček, skleněných perlí a brousků v místního pískovce). V r. 1908 byla při průmyslovém muzeu založena Galerie plastik jako jedna z našich prvních venkovských galerií. Její existence byla od samého počátku úzce propojena se zdejší sochařskou školou (založena r. 1884) a osobnostmi na ní působícími. V r. 1937 se archeologický spolek mění na Vlastivědné museum okresu hořického. V r. 1946 zaniká průmyslové muzeum a jeho sbírky a knihovna jsou připojeny ke sbírkám vlastivědného muzea. Připojena byla také Galerie plastik, v té době umístěná v sochařské škole. V r. 1951 je muzeum zestátněno a název změněn na Okresní vlastivědné museum. Další změna přichází v r. 1960 po územní reorganizaci, kdy Hořice přestávají být sídlem okresu a muzeum se mění na městské. V současné době je Městské muzeum a galerie, jak zní oficiální název, organizační složkou Města Hořice bez právní subjektivity. Jde však o poměrně rozsáhlou organizaci, k níž náleží městské muzeum, Galerie plastik, Masarykova věž samostatnosti a od r. 2018 také Museum Czech Road Racing, zaměřené na historii zdejších slavných motocyklových závodů, které je umístěno v místním zámku. Hořické muzeum má tedy ve své náplni poměrně široké spektrum témat, která sleduje a dokumentuje, a samozřejmě kromě sbírek i péči o řadu budov. Zde se však zaměříme pouze na hlavní muzejní budovu.

Městské muzeum sídlí od r. 1942 v krásné novorenesanční budově čp. 160 na náměstí Jiřího z Poděbrad. Dům byl postaven v r. 1877 podnikatelem Václavem Tomáškem podle plánů zdejšího stavitele Františka Karažeje. Po krachu bašnického cukrovaru v r. 1883 přišel Tomášek o veškerý majetek – tři domy a mlýn. Dům čp. 160 byl prodán ve veřejné dražbě a několikrát změnil majitele, až jej v r. 1908 koupil hořický okres. Od té doby byl nazýván Okresní dům, jak dodnes dokládá kamenný nápis na jeho římse. Byly zde umístěny kanceláře a zasedací síň okresní samosprávy. Po obnovení politického okresu v Hořicích v r. 1935 se rozhodlo postavit pro jeho potřeby novou administrativní budovu, do níž se úřadovny v r. 1942 přestěhovaly. V téže době získalo uvolněnou budovu čp. 160 muzeum, dosud živořící v jedné z místních obecných škol. Téměř okamžitě byly umístěny v 1. poschodí stálé expozice kvůli obavě, aby budovu nezabrali Němci. V přízemí se nacházela kancelář s knihovnou a výstavní síň. Depozitáře byly umístěny ve dvou nádvorních objektech, které se však nenacházely v dobrém technickém stavu. V 50. letech získalo hořické muzeum odkazem spisovatele Eduarda Štorcha jeho pozůstalost, knihovnu a výnosy z autorských práv. Z nich pak byla koncem 60. let přistavěna do dvora velká moderní výstavní síň se stropním světlem, která posléze dostala název Štorchova. Zdálo se, že situace hořického muzea je uspokojivě vyřešena, ale jen na krátký čas. Počátkem 70. let se zhoršil technický stav depozitářů natolik, že musely být sbírky vystěhovány do hlavní budovy, a tím zanikly stálé expozice. Tento neutěšený stav se protáhl na několik desetiletí, kdy vzácné sbírkové předměty odpočívaly natěsnány ve skříních

PhDr. Oldřiška Tomíčková
Muzeum Hořice
tomickova@muzeum.horice.org

a krabicích v 1. patře a v podkroví a mohly být prezentovány jen při krátkodobých výstavách. Zub času si zahlodal i na stavu hlavní muzejní budovy, kde jakoby se zastavil čas a vše pomalu dosluhovalo.

Naděje na vyřešení této neutěšené situace přichází s projektem Cesta kamene, který byl podán do výzvy Prioritní osy 2 programu Interreg V-A Česká republika – Polsko. Hlavními partnery projektu, který měl zvýšit turistickou atraktivitu společného příhraničního regionu, byla města Hořice a Strzegom v Dolním Slezsku, obě známá těžbou a zpracováním kamene: pískovce na české straně a žuly na straně polské. Do projektu se dále zapojilo sdružení Podzvičinsko a města Świdnica a Dobromierz. Projekt získal v rámci hodnocení nejvyšší počet bodů. Vedle propagace zmíněného regionu a přeznačení turistických tras a okruhů byla klíčovou aktivitou na české straně rekonstrukce a revitalizace budovy městského muzea v Hořicích. Radostná zpráva o úspěchu žádosti přišla v prosinci 2016 a od ledna do března následujícího roku bylo nutné zabalit a přestěhovat všechny sbírkové předměty (přibližně 40 000 kusů) do náhradních prostor v budově bývalého gymnázia v Husově ulici. Zde jsou muzejní depozitáře umístěny dodnes.

Nová stálá expozice městského muzea v Hořicích spolu s celkovou rekonstrukcí objektu muzea patří mezi nejvýznamnější kulturní počiny města Hořice v novodobém období. Expozice s názvem „Od kamene k soše“ mapuje kámen (pískovec) jako uměleckořemeslný prvek, který má v Hořicích bohatou historii. Město a okolí je známo těžbou kvalitního pískovce pro stavební a umělecké zpracování. Ne nadarmo v Hořicích nalezneme světoznámé sochařské symposium a sochařský park s více než 130 plastikami od 60. let 20. století do současnosti nebo jednu z nejvýznamnějších sochařsko-kamenických škol ve střední Evropě. Expozice „Od kamene k soše“ v hořickém muzeu tak zcela přirozeně vychází z historické a kulturní tradice města a svým charakterem a uměleckým zpracováním nabízí zcela unikátní zážitek v rámci celé České republiky.

Vysoká úroveň prezentace a zpřístupnění hodnot spojených s kulturou kamene vychází ze třech základních komponent. Zaprvé jde o jedinečné propojení ducha expozice s objektem muzea, který samotný představuje expozičně hodnotný prvek. Exteriér objektu vynikne díky nově zrekonstruované novoklasicistní pískovcové fasádě s historizujícími prvky (sloupoví, balustráda apod.), zatímco interiéru vévodí reprezentativní sloupová síň a schodiště. Stavebně-řemeslné prvky tvarované z pískovce dokreslují atmosféru objektu a ideálně ladí s expozicí o kameni jako takovém. Druhým komponentem je samotné interiérové řešení expozic dle návrhu Ing. arch. Aleše Valáška, které přináší velmi komorní a přitom moderní přístup k expozicím, založený především na stabilizaci světelných podmínek tak, aby daly plně vyniknout jednotlivým exponátům nezávisle na denní době, či interaktivních prvcích, oslovujících širší smysly návštěvníků. Třetí komponentu pak vytváří citlivé včlenění multimediálních prvků do expozic, ať již prostřednictvím televizních panelů, nebo dotykových informačních, vzdělávacích či herních obrazovek. Celkově můžeme říci, že efekt samotné prezentace kultury kamene zesiluje umně zvládnuté propojení moderních výstavních prvků a přístupů se šetrností k historickému odkazu objektu. V této souvislosti je třeba zmínit maximální důraz, který kladli jak autor architektonicko-dispozičního řešení Ing. arch. Martin Pour, tak hlavní inženýr projektu Ing. arch. Jiří Zídka na udržení historické a památkové autentičnosti objektu.

Stálá expozice „Od kamene k soše“ se nachází ve dvou výstavních sálech. Místnost v přízemí budovy je rozčleněna do dvou tematických částí. Při vstupu se nachází část věnovaná geologii a použití pískovce pro výrobu předmětů denní potřeby. Druhá část je věnována pískovci a jeho roli v architektuře, umění a řemeslech města Hořice. Druhá část expozice se nachází v 2. poschodí a cílí na reprodukční techniky a přenos plastiky z modelu do finálního materiálu. Mapuje různé druhy plastik (např. plastika pro sepulkrální

architekturu, pomníky apod.). Obě expoziční místnosti mají charakter potměného prostoru, ve kterém jsou světle zvýrazněny jednotlivé exponáty. Cílem bylo místnosti rozčlenit tak, aby je nešlo zběžně přejít pohledem, ale aby se pomocí mobiliáře dosáhlo rozčlenění prostoru, jenž nabídne návštěvníkovi zajímavou perspektivu, nevšední úhel pohledu na exponáty a dostatečný odstup od exponátů podle jejich velikosti. Dalším kritériem bylo exponáty vystavit tak, aby pohled na ně alespoň částečně suploval podmínky, jakým způsobem by na danou plastiku diváci názírali v její původních podmínkách. V důsledku tak měla expozice za cíl návštěvníkům nabídnout různorodé zážitky.

Stálá expozice je dále doplněna sochami, bustami a obrazy, které jsou rozmístěny v sloupové síni, na schodišti či na chodbách v 2. poschodí. Jeden z nejvýznamnějších artefaktů představuje nepochybně socha Q. Kociána Šárka, která se nachází v centrální části sloupové síně a tvoří dominantní pohled v interiérové části muzea.

Celkovou rekonstrukcí prošla také Štorchova síň a v 2. poschodí vznikl příjemný přednáškový sál vybavený moderní audiovizuální technikou i zázemím pro pořádání přednášek, seminářů a konferencí. Může sloužit i jako komornější výstavní prostor. Úpravami prošlo také podkroví, které se využívá především pro pořádání workshopů. Kdysi zpustlý dvůr

s ruinami bývalých depozitářů se proměnil v krásné atrium, které v teplých měsících slouží jako velmi příjemný prostor pro konání koncertů a jiných kulturních akcí, např. předávání maturitních vysvědčení. Zastřešená část atria bude v budoucnu využita jako lapidárium. Celý objekt muzea je plně bezbariérový.

Autory libreta expozic jsou zaměstnanci Městského muzea a galerie Hořice: Mgr. Václav Horák, PhDr. Oldřiška Tomíčková, PhDr. Jana Cermanová, Ph.D., Mgr. Jarmila Gregorová a Tomáš Mates.

Autorem interiérového řešení expozic je Ing. arch. Aleš Valášek ve spolupráci s autorem ideje obnovy a architektonicko-dispozičního řešení Ing. arch. Martinem Pourem a hlavním inženýrem projektu Ing. arch. Jiřím Zídkou. Dodavatelem interiéru a mobiliáře byla společnost READY INTERIER s.r.o. Hradec Králové. Stavební práce provedla firma MATEX Hradec Králové.

Muzeum bylo slavnostně otevřeno 25. dubna 2019 a jeho expozice i zrekonstruovaná budova se od samého začátku těší zasloužené pozornosti široké veřejnosti. Projekt rekonstrukce muzea a stálá expozice „Od kamene k soše“ byl odměněn několika prestižními cenami. V soutěži Památka roku 2019 v Královéhradeckém kraji získal 1. místo a v celostátním kole téže soutěže 3. příčku. V národní soutěži Gloria musaealis v kategorii Muzejní počin roku byl oceněn 2. místem.

Zpráva ze semináře Presentace dějin v malých muzeích

Petr Chlebec

semináře
a konference

Report from the seminar Presentation of History in Small Museums

Abstract: *The professional seminar Presentation of History in Small Museums was held on 23 and 24 September 2020 in Blatná. The aim of the seminar was not only to connect museum institutions, but also to present positive examples of the presentation of history in small museums. The theoretical and practical level of the presentation of history is important and its form is influenced not only by museum historians, but also by other professionals focusing on communication with the museum visitor. Individual thematic blocks focused on different views of the internal and external communication of the museum and the public.*

Keywords: *seminar, presentation of history, communication, regional museums*

Presentace dějin v muzeích, ať už velkých či malých, představuje pro muzejní pracovníky výzvu s interdisciplinárním přesahem, neboť zde nehovoříme jen o akademické stránce historické vědy, archeologie či etnografie a jim příbuzných oborech, ale také o komunikačních prostředcích, muzejním publiku, pracovnících či zřizovateli muzejních institucí. Název semináře naznačoval, že se bude jednat pouze o malá muzea, avšak přednesené referáty se dotýkaly českých muzeí jako celku, a to s ohledem na smysl muzeí, komunikační roviny či muzeí jakožto popularizátorů dějin ve veřejném prostoru.

Původním záměrem organizátorů z Komise muzejních historiků AMG ve spolupráci s Centrem kultury a vzdělávání Blatná bylo představit téma prezentace dějin v muzeu 7. a 8. dubna 2020. Vzhledem k propuknutí epidemie onemocnění COVID-19 musela být akce přesunuta na 23. a 24. září. Bohužel zhoršující se situace nás pár dnů před seminářem donutila změnit formu akce, a to bez pasivních účastníků, abychom nezvyšovali riziko nákazy. Do Blatné přijeli jen referenti, kteří byli streamováni přes aplikaci Google Meet a zároveň natáčeni na videokameru. Video je nyní zveřejněné na odkazu www.ckvb.cz/muzeum/

seminar, kde jej mohou všichni zájemci zhlédnout a případně si stáhnout prezentace referentů.

Po úvodních slovech zahájil seminář svým referátem *Mají malá muzea, zvláště ta vlastivědná v budoucnosti nárok na existenci?* ředitel Západočeského muzea v Plzni PhDr. František Frýda. V úvodu se pokusil upřesnit své chápání pojmu „malé muzeum“, který by nahradil označením vlastivědné muzeum. To by odráželo i účel muzeí, která hojně vznikala v 19. století pod vlivem Národopisné výstavy v Praze (1895). V muzeu byla tehdy archivována paměť regionu či města v podobě hmotné kultury. Tuto činnost, stejně jako definici muzea, ovlivnily dějinné proměny, které ideologicky zasáhly do podoby paměti a její prezentace ve formě hmotné kultury. Mezi tyto mezníky zařadil vznik Československa v roce 1918, nástup komunismu v roce 1948 a také vznik zákona o muzeích a galeriích v roce 1959.

Po roce 1989, kdy na scénu prezentace dějin vstupují další média a volnočasové komerční instituce, se ještě více vytrácí účel muzea, které oproti nim vykonává svou činnost s posláním uchování paměti a prezentace pro studium, vzdělávání, výchovu a potěchu. Jistou míru odpovědnosti za vytrácení účelu muzea nese

Mgr. Petr Chlebec
Městské muzeum Blatná
chlebec@ckvb.cz

i zřizovatel, který mnohdy klade důraz na materiální hodnoty a kulturní život zatlačuje do pozadí. Frýda neopomněl zmínit muzejní pracovníky, kteří často upadají do komerce v podobě vypůjčených výstav a počtu návštěvníků, čímž zároveň odpovídají na potřeby zřizovatele, nikoliv však veřejnosti.

Na konci referátu se vrací k prvotní otázce položené v názvu. Muzea jsou nositelem hmotné kultury se zaměřením na region. Jsou to jediné instituce uchovávající kulturu společnosti v menším geografickém či tematickém rozsahu, a proto díky nim přežívají specifika, která by jinak v globalizujícím se světě zanikla pod mainstreamovou kulturou, — z tohoto důvodu mají právě vlastivědná muzea smysl. Jejich existence závisí především na pracovnících muzeí, kteří musí svou činností přesvědčit veřejnost, a tedy i zřizovatele, o své nepostradatelnosti.

Ve zdánlivé návaznosti na nezodpovězenou otázku, jak by mohli muzejní pracovníci obhájit svou existenci v 21. století, vystoupila doc. Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D. s referátem *Muzejní prezentace jako edukační médium*. Teze referátu vycházely z dvoudílné publikace *Muzejní expozice jako edukační médium* (2014), avšak ve zhuštěné formě, ve které byly vytyčeny hlavní body úspěšné prezentace zaměřené na komunikaci s návštěvníkem. Právě pro tento účel shledává referentka důležitým propojení muzea a školy, a to ve formách prezentace, kdy jsou dějinné obrazy v muzeu na počátku příprav výstavy doplněny systematicky a plánovitě o interaktivně didaktické prvky. Výstava tak reaguje na potřeby návštěvníka, a to v různých formách s promyšleným cílem. Pro efektivní komunikaci muzea s návštěvníkem vytyčila deset bodů, jejichž pořadí však neurčuje jejich význam. Patří mezi ně přiměřenost předkládaných věmů a informací; zpětná vazba ze strany návštěvníka, odborné veřejnosti, ale i pracovníků muzea a všech, kteří se podílí na výstavě; odbornost, která je většinou v muzeu dodržena na úkor srozumitelné komunikace; komplexnost rozvoje, jež nesmí být omezena důrazem na vystavování



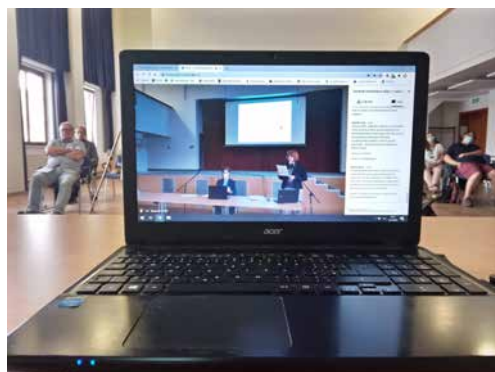
Druhý workshop Lucie Jagošové probíhal ve vedlejší síle

sbírkových předmětů; propojení teorie a praxe; dávkování informací; emocionálnost a prožitek; názornost, ve které mohou muzea se sbírkami vynikat; a dialogické a kritické myšlení, kdy návštěvníkovi nejsou informace jen předkládány, ale je nucen se nad nimi zamyslet a konfrontovat zažité stereotypy s předkládaným obrazem. Velký přínos vidí ve skrytém kurikulu, tedy významech prezentovaného obrazu „mezi řádky“.

Na závěr nabídla muzeím i možnost vybrat si témata absentující v nynějším kolektivním povědomí, která by se odrazila v současných otázkách, jakými jsou např. migrace, nacionalismus nebo svoboda.

Právě tématu prezentace soudobých dějin, které nabízejí pestrou paletu dějinných obrazů dotýkajících se výrazně přítomnosti, se věnoval referát Mgr. Jakuba Jareše, Ph.D. Přednáška vycházela ze studie, jež je součástí souborné monografie *Jak vystavujeme soudobé dějiny. Muzeum v diskuzi* (2020). Ke svému výzkumu prezentace soudobých dějin si vybral 24 muzeí. Na jejich příkladu se pokusil určit jednotlivé formy prezentace soudobých dějin, které rozčlenil do pěti kategorií.

První z nich nazval *Poznámka pod čarou*, kdy soudobé dějiny jsou v expozici muzea uvedeny, avšak ve formě zhuštěného faktografického popisu nebo v obrazové formě v podobě fotografií po roce 1945. Druhou kategorií označil souhrnně jako *Redukci na emblémy*, kdy jsou soudobé dějiny regionu prezentovány jen na příkladu celostátních milníků jako např. rok 1945, 1948, 1968, 1989 atd. Třetí kategorii shrnul pod pojem *Protetika*. Dějiny



Online posluchači se zúčastnili diskuse skrze chat

regionu jsou zde nahrazeny celostátními či celosvětovými událostmi. Jako *Tradiční učebnici* označil referent expozice faktograficko-popisné, které nabízejí jen jednu perspektivu dějin objevující se ve školních učebnicích a nepřinášejí nic nového. Jako poslední uvedl kategorii *Dobré muzeum*, které poskytuje obraz soudobých dějin regionu s vlastní chronologií a geografickým vymezením. Jako příklad vyzdvihl muzeum v Hlučíně, jenž představuje jedinečnost kraje, probouzí diskuzi a dialog s návštěvníkem a představuje i kontroverzní témata dějin. Takovou podobu by podle Jareše měla mít prezentace soudobých dějin regionu v muzeích.

Další blok semináře nazvaný *Teoretická stránka dějin v muzeu* zahájil Mgr. Petr Chlebec, který představil depozitář malého muzea v trojím vidění muzejního historika. K členění do těchto zjednodušujících kategorií využil pojmy z historiografie – minulost, paměť a historie.

Minulost vnímanou jako objekt zájmu historické vědy, jako časový údaj nebo jako odraz zachycený v pramenech přirovnal ke sbírkovým předmětům, které byly v 19. století hojně vystavovány bez bližšího kontextu. Paměť představil jako cosi žitého a živého, což lze skloubit nejlépe s muzejními sbírkami ze soudobých dějin, nebo jako archivovanou jednotku kolektivní paměti regionu. Paměť je také nejpřitažlivější, neboť je v ní přítomen člověk, jak v osobě historika, tak v návštěvníkovi. Vzhledem k zapomínání nezahrnuje

nejstarší dějiny dál než ke stereotypům. Pod pojem historie zahrnul odbornou stránku muzea, chápanou jako věda o minulosti nebo paměti. Kvůli odbornému jazyku není často přitažlivá pro běžného návštěvníka.

Pojítkem všech tří pojmů v muzeu je člověk. Historik při vstupu do depozitáře se nezaměřuje na prezentaci minulosti, paměti nebo odborné historie, ale na člověka. Ten se skrývá za každým předmětem jako jeho tvůrce, uživatel či dárce, je každému návštěvníkovi blíž a je obsažen i v autorech výstav a interpretátorech dějinného obrazu.

Následoval referát Mgr. Václava Sixty *Dějiny ve veřejném prostoru*, kterým poukázal na proměnu muzeí v posledních 50 letech. Tato změna šla ruku v ruce s proměnou kolektivní paměti či historického povědomí. Rámce, které výrazně ovlivňují dějiny ve veřejném prostoru, a tedy i v muzeu, shrnul do pěti bodů.

Globální turismus přinesl nejen využívání nových technologií, ale také nové otázky a dilemata nad prostory dějin, jako je například koncentrační tábor v Osvětimi. S tímto rámcem souvisí i *Kapitalismus tržního hospodářství*, který přináší do světa muzea větší míru komerce, na které tyto instituce reagují. Další rámec nazval *Demokratizace a digitalizace historie*, tedy přenesení historie do virtuálního prostředí, do něhož vstoupila i muzea 21. století. Pojmem *Muzealizace*, vycházejí z knihy *Memorylands* od Sharon Macdonald, označil rámec, který představuje proces soukromého sběratelství a následného vystavování jako proměnu běžného předmětu v muzejní exponát. Tím se rozšiřuje skupina muzejních institucí o tyto často amatérské projekty. Poslední rámec nazval *Školní dějepis a muzeum*, dva fenomény, které se navzájem ovlivňují v edukačních programech a ve vzdělávacích projektech. Muzea 21. století se v těchto rámcích pohybují a nemohou zůstat izolovaně stát stranou. Je na těchto institucích, do jaké míry využijí jejich potenciál.

Další referentka Mgr. Monika Mikulášková představila pedagogický pohled na prezentace sbírkových předmětů a dějin

v Muzeu Brněnska. Její referát vycházel z teorie učení a poznání od George Heina, který dělí edukaci na didakticko-výkladovou, formou objevování, prostřednictvím stimulu a reakce a konstruktivistickou. Je zjevné, že jako v předchozích příkladech je pro neefektivnější prezentaci dějin nutné propojit všechny čtyři edukační formy, avšak referentka poukázala na proces komunikace uvnitř muzea, který musí probíhat při přípravě výstavního projektu mezi pracovníky muzea napříč všemi obory. Doslova všichni musí projít jednotlivými vrstvami učení, které jsou následně přeneseny na návštěvníka. Objektem prezentace může být i nevědomost a interpretace muzejních pracovníků. Základ pro efektivní komunikaci s návštěvníkem spatřuje Mikulášková v otevřenosti a komunikaci směrem k publiku i uvnitř tvůrčího týmu muzea.

Závěrečný příspěvek bloku *Animace, participace a další zaklínadla v (městském) muzeu 2.0, 3.0, 4.0* představil Mgr. Zdeněk Duda, který vycházel z konceptu kultury a kulturního dědictví Piera Lugi Sacco. Takto rozčlenil muzeum nejprve do verze 1.0 jako chrám umění národa, státu či ideologie, jak bylo vnímáno v minulém století, a do verze 2.0, která se stala součástí zábavního průmyslu a edukace přirovnatelné k stavu českých muzeí po roce 1989. Následující verze 3.0 představuje dnešní cíle muzeí, jež se snaží stát místem společenského setkávání a inovací, kde se stírá hranice mezi autorem a publikem. Součástí této verze je také participace veřejnosti na prezentovaném dějinném obraze a inkluze. Poslední verze 4.0 představuje spíše plán do budoucna, který je ovlivněn digitalizací a proměnou pracovního trhu a průmyslu, čímž se mění i požadavky společnosti na muzeum.

Tento vnitřní obraz muzea Duda srovnává s vnějším pohledem, jenž obsahuje mnohé stereotypy. Muzeum je představeno jako místo plné vitrín a předmětů, ale také zábavy. Právě ta je obsažena i v konceptu Národního muzea, kde má být zahájena éra „konce nudy v muzeu“. Společně s tím zaznívají v programu zmíněná hesla jako interaktivita, participace

a animace. Autor se pozastavuje nad chápáním těchto pojmů ze strany českých muzeí. Rozumí se participací opravdu to, že se návštěvník zapojuje do tvorby expozice? Bývají v interaktivitě zohledněny didaktické prvky tak, aby sloužila ke kýžené edukaci? Oživuje či oduševňuje animace prezentovaný obraz dějin, a přispívá tak k upevňování sociálních svazků a zkvalitnění života? Pokud si na tyto otázky odpovíme ano, pak jsou tato muzea v českém prostředí na začátku, neboť vnější obraz stále odráží stereotypy verze 2.0 s menšími průniky prvků z verze 3.0. Mnohdy se v muzeích jedná o několik souběžných konceptů podléhajících módním trendům bez kontextu.

Závěrem si referent položil otázku co s tím. Samozřejmě se v muzeích musíme nadále vzdělávat a pochopit daná zaklínadla, jejich význam a aplikaci. Takto budeme schopni dát v muzeu větší prostor animaci a participaci, čímž se změníme v otevřený prostor pro dialog a setkávání reflektující i aktuální trendy a potřeby veřejnosti.

Poslední tematický blok *Muzeum v roli popularizátora dějin* představil tři expoziční a výstavní projekty od vize až k realizaci jako pozitivní příklady prezentace dějin v muzeích. Prvním byla výstava Oblastního muzea v Chomutově *Únik z totality*, kterou představila paní Miroslava Brúnová, DiS. Jako formu prezentace událostí z let 1988 a 1989 si zde vybrali únikovou hru, ve které mohl na malém prostoru tři místností koexistovat hráč i běžný návštěvník muzea. Muzejní publikum mohlo projít výstavu pasivně, avšak většina zvolila aktivní formu, která ve starším návštěvníkovi probouzela vzpomínky a nostalgii na hmotnou kulturu 80. let. Mladší návštěvník se aktivně propagoval postupným odhalováním problematiky ekologie a hornictví na Chomutovsku, které bylo spjaté s nespokojeností společnosti s režimem. To vedlo v prezentaci dějin v chomutovském muzeu až k událostem na Národní třídě a pádu komunismu.

Druhý referát ředitele Muzea Vysočiny Třebíč Ing. Jaroslava Martínka představil expozici obnoveného městského muzea

Hrotovicka, na které se výrazně podílelo toto krajské muzeum. Poukázal na přerušenu kontinuitu muzejní instituce ve městě Hrotovice, která zde vznikla již v roce 1937, a to s velkým podílem sběratele a cestovatele Františka Bohuslava Zvěřiny. Muzeum zaniklo v roce 1962 a většina sbírek byla přenesena do Moravského zemského muzea v Brně a Západomoravského muzea v Třebíči. Právě část pozůstalosti zmíněného F. B. Zvěřiny přivedla město k činu a v roce 2004 otevřelo památník této osobnosti. Již tehdy pomáhalo při realizaci krajské Muzeum Vysočiny Třebíč.

V následujících letech se město rozhodlo zrekonstruovat staré stáje a rozšířit dosavadní památník na muzeum celého Hrotovicka. Odborná informační linka regionu nového muzea vznikla dle dějin zpracovaných regionálním historikem Janem Suchardou a dětská linka včetně scénáře byla vypracovaná pracovníky muzea v Třebíči. Vznikla tak nová expozice prezentující regionální dějiny od pravěku po současnost, avšak s důrazem na regionální chronologii, kdy středověk je spojen s blízkou odkrytou vesnicí Mstěnice nebo období roku 1945 se sovětskou pumou shozenou na Hrotovice. Díky zapojení krajského muzea doplňuje tato expozice obraz regionu v síti ostatních muzeí, která prezentují odlišné stránky kultury v okrese Třebíč.

Přednáškový den zakončila Mgr. MgA. Iva Vachková, Ph.D. Představila tvorbu expozice Praha Karla IV. v domě U Zlatého prstenu, jejíž části byly otevřeny v letech 2016, 2017 a 2019. Téma stejně jako umístění expozice bylo vybráno pražským magistrátem. Muzeum se potýkalo s nedostatkem vhodných sbírkových předmětů, které by dostatečně srozumitelně prezentovaly obraz Prahy v době Karla IV., z toho důvodu využilo množství animací a multimediálních prvků vytvořených na míru. Referentka poukázala i na klady tvorby expozice po částech, kdy bylo možné poučit se z předchozích chyb. Výsledkem je efektní obraz proměny Prahy za Karla IV., který však skrývá i několik problematických momentů



Sál Komunitního centra aktivního života v Blatné nám umožnil dodržet dostatečné rozestupy

v podobě rušivých imerzních prvků a zvuků a potemnělého prostředí nevhodného pro edukaci. Z těchto důvodů vzniklo v domě U Zlatého prstenu odděleně dětské muzeum, ve kterém jsou obsaženy ony interaktivní didaktické prvky a participační nástroje. Expozice se bude i nadále vyvíjet a upravovat.

Seminář *Prezentace dějin v malých muzeích* představil několik zdánlivě různorodých tematických bloků. Pojtkem všech byl nejen optimismus a odhodlání pracovníků proměnit tvář českého muzejnictví, ale také se zde objevovala spojující linka v podobě komunikace. Ať již se hovořilo o prostředcích komunikace ve formě edukace nebo objektech zájmu nebo spíše nezájmu, kterému čelí soudobé dějiny, tak zde zazněla také nutnost porozumění v interní komunikaci a v užití jednotného pojmosloví a vidění prostředků muzejní prezentace dějin.

Druhý den semináře se nesl v duchu ryze praktickém. Bohužel i zde muselo dojít k redukci z důvodu epidemie. Uskutečněna byla jen exkurze do nově otevřené expozice Muzeum všemi smysly v Městském muzeu Blatná a dva paralelní workshopy. Jeden z nich vedl pan Mgr. Lukáš Faktor z Jihočeského muzea v Českých Budějovicích, který představil místní edukační kufříky. První tyto mobilní moduly vznikly právě v Jihočeském muzeu v Českých Budějovicích v roce 2016. Od počátku se jednalo o archeologické

muzejní kufříky, které měly přenést hmotnou kulturu do rukou žáků a posluchačů ve školách i během edukačních programů v muzeích. Každý modul obsahuje také pracovní listy, které slouží žákům jako další vzdělávací materiály. Jejich obsah byl zároveň vytvořen se zohledněním RVP. Samozřejmě i zde došlo k různým praktickým ukázkám, zahrnujícím velikost či váhu mobilního kufříku, která do značné míry ovlivňovala jejich mobilitu.

Druhý workshop vedla paní Mgr. Lucie Jagošová. Zaměřila se na evaluaci, její odlišení od reflexe či jiných podobných forem zpětné vazby, které jsou v muzeu

využívány jednotlivě a bez zjevného předem daného cíle. Zdůraznila mnoho-
vrstevnatost evaluačního procesu, který kombinuje několikero zdrojů z vnějšího i vnitřního prostředí. Během workshopu jsme byli seznámeni s jakýmsi náčrtem přípravy, procesem a závěrečným užitím evaluace jakožto komunikačního kanálu mezi muzeem a muzejním publikem. Díky takto získaným informacím může muzeum zapojit veřejnost do tvorby výstavních a expozičních projektů, a tak i docílit již dříve zmiňované participace a posílení sociálních a kulturních vazeb vedoucích ke zkvalitnění života společnosti.

Výzva k diskusi o muzeích

Michal Stehlík

recenze

Call for Discussion about Museums

V roce 2020 vyšla pod edičním vedením trojice autorů (Jareš, Pýcha, Sixta) publikace *Jak vystavujeme soudobé dějiny. Muzeum v diskusi*. V našem muzejním prostředí se jedná o možná první publikační počín podobného druhu, který se snaží jednak mapovat situaci v oblasti soudobých dějin a muzeí, jednak přinášet pohled z praxe – teoretické teze i praktické zkušenosti, a nakonec také zařazovat naše uvažování do mezinárodního kontextu. Všechny tyto přístupy jsou obsaženy na 240 stranách textu, který je editory členěn do tří kapitol. Nejedná se přitom o typ ucelené analytické monografie, autorům je vlastní spíše výzva k diskusi, nastínění konkrétních témat, otevření problému. I to je důvodem, proč by mohly jednotlivé části knihy fungovat i samostatně, takto na jednom prostoru se však doplňují. V samotném úvodu autoři podrobně popisují muzejní instituce jistého zařazení do „souřadnic“. Píší o muzeu jako o budově, archivu, fóru, popisují muzeum též jako politikum, jako paměť, komunitu, školu i památník. Mezi jejich autorské souřadnice poté patří muzeum jako interpretace, turismus i hádanka. Tak jako tak stojí ve středobodu jejich autorského pohledu diskuse, dialog, proto je zde popsána i role muzea jako tématu (výzkumu a reflexe) a souřadnice jsou zakončeny pohledem na muzeum v diskusi. Samozřejmě bychom jistě dokázali najít pro charakteristiku muzejních institucí i mnoho dalších souřadnic, autoři nás tímto však upozorňují především na své vnímání, kterému je vlastní aktivita, kritický přístup a místy proto i logicky zpochybnění některých stereotypů. Následují tři studie, kdy Jakub Jareš představuje *Soudobé dějiny v místních muzeích*, Václav Sixta *Muzeum v rekonstrukci* a Čeněk Pýcha *Muzejní stroj: vzpomínání v muzeu a současné fenomény ve vystavování soudobých dějin*. Jakub Jareš analyzuje přístup k soudobým dějinám

ve 23 muzejních institucích, a to jak u těch velkých (Moravské zemské muzeum, Slezské zemské muzeum, Muzeum hlavního města Prahy), tak ve většině „středních“. K jednotlivým muzeím přistupuje na základě „muzejní analýzy“, inspirované Joachimem Baurem, konkrétněji pak využívá historickou metodu Thomase Thiemeyera. Ve svém příspěvku postupuje přes pohled na exponáty, aktéry, až ke kontroverzím a modelům vystavování soudobých dějin. Nabízí se nám tak poprvé určité zrcadlo vystavování nejbližší minulosti, samozřejmě limitované kapacitou autora pojmut jen určitou část muzejních expozic a institucí – ale i přesto umožňující jisté zobecňující závěry. V tomto případě jde o závěrečné (relativně stručné) zamyšlení nad smyslem muzea, jaký mu autor přisuzuje. Zdůrazňuje především dva aspekty – potřebu vystižení jedinečnosti místa na jedné straně a případné zvýraznění obecnějších, univerzálních problémů (na straně druhé). Václav Sixta ve svém příspěvku *Muzeum v rekonstrukci* přistupuje k tématu nejprve pohledem na tři vybrané případy – Prácheňské muzeum v Písku, Muzeum Vysočiny Jihlava a Památník II. světové války v Hrabyni. V návaznosti na případové studie pak hledá zobecňující pohledy na to, co ovlivňuje proměny muzeí. Jednak je to dědictví minulosti, dále postoj zřizovatele a způsob financování, následně vliv architektů a realizátorských firem. Již z tohoto přehledu je jasné, že tato studie se snaží nahlédnout na velmi praktické aspekty proměn muzeí. Následují závěry – shrnutí proměn českých muzeí po roce 1989 a dále „Návrh periodizace: od doby figurínové po období multimediálních expozic?“. Této studii možná trochu chybí zobecňující závěr, stojí tak trochu na půl cesty mezi praktickým popisem a teoretickým zamyšlením. Studie Čenka Pýchy pracuje na počátku s pojmy jako je paměť v muzeu a muzejní

prof. PhDr. Michal Stehlík,
Ph.D.
Národní muzeum –
náměstek pro centrální
sbírkotvornou a výstavní
činnost
michal.stehlik@nm.cz

stroj digitální platformy. Následně rozvíjí své pohledy na způsoby prezentace/tematizace v expozicích soudobých dějin, a to za využití konkrétních příkladů a definice rolí: hrdinové a oběti (Lidice, heydrichiáda, památníky); rodinné a nostalgické vzpomínání (retromuzeum); globalizace vzpomínání (muzeum komunismu). Jádrem příspěvku jsou analýzy muzejních expozic, přičemž autor zde osvědčuje svůj přehled jak v oblasti teoretických konceptů, tak mezioborových přesahů (nová média).

Druhou částí knihy je přepis diskusí, jež autoři organizovali, na několik témat týkajících se fungování muzeí – samozřejmě v kontextu tématu soudobých dějin. Tato část obsahuje diskuse nad tématy: národ v muzeu; vystavovat kontroverzní dějiny; muzea a historické vzdělávání. Vždy několik pozvaných hostů se vyjadřovalo k danému tématu pod moderátorským vedením jednoho z editorů. Přestože přepis podobných diskusí bývá mnohdy velkým editorským úskalím, ne vždy musí takto využitá diskuse v tisku vypadat přesvědčivě a vyrovnaně, v tomto případě se to autorům dle mého názoru celkem podařilo. Pro čtenáře jsou diskuse inspirativním pohledem nejen na teoretické přemýšlení o muzeích a jejich roli, ale i z hlediska praktických pohledů aktérů diskusí, včetně tolik důležitého mezinárodního srovnání. Poslední třetí částí jsou pak překlady tří textů, jež považují editoři za vhodné a využitelné pro diskusi o soudobých dějinách v muzeích. Jedná se o text Detlefa Hoffmanna „Jak mohou paměťové stopy pomoci při zkoumání soudobých dějin. Chvála myšlení, které vychází z objektu (2007)“, dále text Ljiljany Radonić „Vizualizace viníků a obětí v postkomunistických muzeích-památnících (2016)“, a nakonec práce „Muzeum jako katalyzátor (2000)“ od Barbary Kirshenblatt-Gimblettové. Přestože se jedná o texty z různých dekád, pro editory

představují důležité myšlenkové zdroje právě k prezentovanému tématu. Do českého prostředí tak přinášejí myšlenky, se kterými je doposud (jak si dovoluji tvrdit) seznámena jen hrstka muzejních pracovníků. Kdybych nyní mírně odbočil – tento přístup autorů je možná dobrou výzvou, abychom se do budoucna pokusili o nějaký systematictější přístup k zahraniční produkci a našli pro překlady klíčových textů nějakou platformu.

Závěr autorů s podtitulem: „muzeum jako tíha, muzeum jako radost“ pak poukazuje na obeznámenost autorů se složitým kontextem českého muzejního prostředí, ale na druhé straně také ukazuje jejich zapálení pro tolik potřebný intelektuální pohyb v něm. Pokud bych měl knihu nějak obecně zhodnotit – bezpochyby se jedná o inspirující vklad do příliš klidných vod našeho uvažování o muzeích a expozicích. Ať to má důvody praktické, intelektuální, generační či jiné – naše muzejní prostředí není příliš zvyklé na přemýšlení o nás samých, a pokud ano, nevstupujeme s tímto přemýšlením do dialogu, diskuse, vzájemné konfrontace (v pozitivním slova smyslu). To se snaží tato publikace změnit. Nemáme sice před sebou nějakou „těžkotonážní“ monografii na dané téma – možná ji ale v tento moment ani nepotřebujeme, ani jí nejsme ještě mocni. Nyní je třeba oživení diskuse, přirozené propojení s celosvětovým kontextem diskuse o kulturním dědictví – a také trochu odvahy v těchto diskusemi vstupovat do veřejného prostoru. V tomto ohledu publikace splnila svůj účel – sama je výzvou k diskusi.

JAREŠ, Jakub, PÝCHA, Čeněk, SIXTA, Václav (eds.): Jak vystavujeme soudobé dějiny. Muzeum v diskusi. Praha: Ústav pro studium totalitních režimů a Nakladatelství Lidové noviny, 2020, 240 s. ISBN 978-80-88292-67-8 (ÚSTR), 978-80-7422-768-4 (NLN).

Vojáci Skutečska 1914–1920

Barbora Novotná

recenze

Soldiers of the Skuteč Region 1914–1920

Abstract: *Following article introduces the publication "Soldiers of the Skuteč county 1914-1920", which won the special award in a Museum publication category at XVIII. annual Gloria Musaealis Awards 2019. It is a probe into the operations of soldiers connected to Skuteč and its near precincts. The article is about the circumstances of the book's creation and its intention, which is primarily to pay respects to the participants in the war. It also describes the book's content and individual chapters. The life stories of the soldiers are put into the contemporary context and demonstrated on specific combat encounters. The main benefit is that the book brings testimonies of selected soldiers, the lists of legionnaires and registry of fallen and deceased soldiers as found in archives. The book provides interesting info and is a source of knowledge not only for regional historians but also as a valuable addition to the Czechoslovakian military history.*

Keywords: *Soldiers of the Skuteč, creation and description of the publication, legionnaires, Czechoslovak legions, the life stories of the soldiers, registry of fallen and deceased soldiers*

Oceněná muzejní publikace vznikla s cílem vzdát úctu skutečským vojákům

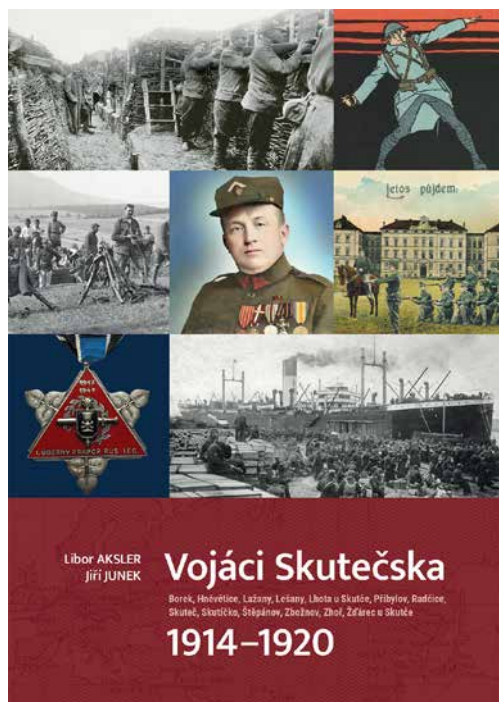
Menší muzejní instituce typu městských muzeí nemají většinou pestré portfolio vlastní publikační činnosti. Někde chybí kapacity pracovní či personální, jinde finanční zázemí. Přesto se občas najde nadšení, které s podporou zřizovatele dokáže uskutečnit projekt, jenž je v dané oblasti nepřehlédnutelný. Takto můžeme označit i knihu *Vojáci Skutečska 1914–1920*, která byla vydána Městským muzeem ve Skutči, resp. jeho zřizovatelem městem Skuteč. Kniha byla přihlášena do XVIII. ročníku Národní soutěže muzeí Gloria musaealis, kterou vyhlašují společně Ministerstvo kultury ČR, Asociace muzeí a galerií a Český výbor ICOM. V kategorii muzejní publikace roku zaujala porotu natolik, že mezi 30 dalšími tituly získala „zvláštní ocenění“.

Vzniku publikace předcházely dvě velké výstavy z let 2014 a 2018. Obě reagovaly na vlnu zvýšeného zájmu veřejnosti

a médií o kulatá výročí první světové války. První výstava pod názvem *Signum laudis aneb střípky ze zákopů a zázemí* se zaměřila na přiblížení osudů vojáků v řadách rakousko-uherské armády, k jejichž zmapování bylo nutné provést obsáhlé rešerše v archivním fondu muzea a v místně příslušných archivech. Z rozhovoru s iniciátorem publikace, ředitelem Městského muzea Skuteč, Liborem Akslerem (autor kapitol 6–11), vyplynulo, že tematika nebyla do té doby v muzeu nijak uceleně zpracována, a tak nebyla nouze o překvapivá zjištění. Před rokem 2018 pak proběhlo další dlouhodobé zkoumání archivní základny i původu a historie trojrozměrných sbírkových předmětů v muzejním depozitáři. Ve výsledku se objevilo mnoho nových dokladů o působení skutečských vojáků v řadách československých legií. Právě tuto skupinu podrobně představila druhá výstava *Konec války – počátek republiky* uskutečněná v roce 2018.

Na základě velkého zájmu veřejnosti o uvedené výstavy a následných četných dotazů směrem ke zpracovaným

Mgr. et Bc. Barbora
Novotná
novotba@gmail.com



Obálka knihy

databázím vojáků a legionářů byla otevřena úvaha o možném publikování zjištěných dat. Postupně vykristalizovala finální podoba knížky, která měla být trvalejší připomínkou a důstojnou vzpomínkou na válečnou anabázi vojáků pocházejících ze Skutče a jejich dnešních dvanácti místních částí. Právě tento rozsah se stal klíčovým pro stanovení, resp. omezení rozsahu pátrání i pro budoucí čtivost knihy. Celkem došlo ke zpracování osudů 202 padlých a zemřelých vojáků a 168 legionářů. Ačkoli se jedná o úzký vzorek na regionální úrovni, existují zde určité přesahy, jež umožňují čtenáři proniknout do každodenní válečné reality obecně prožívané našimi předky.

Velkou výhodou se pro možnost dohledání žijících příbuzných vojáků stala místní znalost obyvatel. Ti většinou se zájmem vyslechli zprávy o svém předkovi, jež muzeum dokázalo získat při svém pátrání, a na oplátku dohledali podobanky nebo jiné rodinné fotografie či dokumenty, nebo se podělili o historky, které se v rodinách o bývalé vojenské službě předků tradovaly. V případě potomků po legionářích

se ukázalo, že mnozí s úctou uchovávají pradědečkův stejnokroj, deníky, trofejní šavle a jiné předměty z doby jejich služby. Fotografie těchto artefaktů se pak staly vítaným doplněním textu.

Volba spoluautora v osobě ředitele Regionálního muzea ve Vysokém Mýtě se ukázala jako velmi šťastná. Skutečské prostředí nebylo Mgr. Jiřímu Junkovi (autor kapitol 1–5) neznámé, protože před několika lety popsal jeho prvorepublikové období v *Dějínách Skutče*. Značnou devízou byl Junkův dlouhodobý zájem o vojenské dějiny se specializací na historii pluků z domovského posádkového města Vysokého Mýta, do kterého muži ze Skutečska rukovali.

Popis knihy

Celá kniha čítá 368 stran a je rozdělena do 11 kapitol a velkého množství subkapitol. Členění je přehledné s poznámkovým aparátem umístěným na dolních okrajích stránek. V závěru svazku jsou vysvětlivky použitých zkratk a znamének a také seznam vyobrazení dle jednotlivých kapitol s odkazem na zdroj či autora. Bohužel nedošlo ke vložení místního, věcného ani jmenného rejstříku. Prameny, zdroje a použitá literatura bývají povětšinou uváděny v poznámkách pod čarou, nebo na začátku kapitol, ale jejich souhrn na konci knihy by byl pro rychlý přehled žádoucí. K uspořádání rozsáhlých textů v prvních pěti kapitolách by se dle mého názoru hodilo rozdělit jejich obsah četnějšími podnadpisy. Je však třeba ocenit, že pokud to bylo možné, „narušila“ stránku textu alespoň vložená marginálie. Velmi vhodně byly dohledány a zařazeny fotografie, jež dobře graficky působí i v dalších oddílech knihy (zvláště v kapitolách 6 až 11 se seznamy nebo kratšími texty). Jednak dokumentují popisovaná fakta, jednak činí obsah pro čtenáře vizuálně přitažlivějším a ilustrativnějším.

Celkově je třeba pochválit grafickou úpravu, jež je výbornou vizitkou ateliéru 2123design s.r.o. Nešetřilo se zde na kvalitním tisku a na uživatelsky příjemné speciální vazbě silné knihy umožňující



Záběr z výstavy z roku 2018.
Foto archiv MM Skuteč

pohodlné listování a prohlížení obrázků, často zaujímajících celou stranu. Měkké desky knihy navozují příjemný pocit luxusu. Vzhled obálky se může zdát trochu roztrášený, ale rozhodně spolu s výstižným názvem upoutá pozornost.

Kapitola 1. – Než vypukla válka

Publikace začíná krátkým, ale důležitým základním představením města a okolí. Na omezeném prostoru se podařilo Jiřímu Junkovi přiblížit čtenáři základní body sociokulturního prostředí odvedenců, které následně přispívalo k formování jejich postoje a rozhodování v situacích, jako bylo např. zajetí a vstup do legií. Junek dále pokračuje popisem vývoje dvou rakousko-uherských pluků č. 30 a č. 98, do jejichž doplňovacího obvodu Skutečko patřilo. Jimi musel projít každý zeměbranec i domobranec a z nich se následně rekrutovali téměř všichni zdejší legionáři. Vysoké Mýto bývalo centrem vojenské správy širokého regionu a každý muž, který dle zákona podléhal branné povinnosti, do něho dříve či později našel cestu. Díky těmto obecným úvodním informacím získá čtenář ucelený pohled na danou problematiku a následující životní příběhy skutečských vojáků je tak možné nahlédnout v širších souvislostech.

Kapitola 2. a 3. – Mobilizace a Na bojištích světové války

V druhé kapitole se již Junek věnuje vstupu Rakousko-Uherska do Velké války a procesu mobilizace. Je pozoruhodné, že

doprovodné snímky z bohatého archivu vysokomýtského muzea zachycují v různých situacích právě muže, kteří pocházeli ze Skutče a okolí.

Následuje kapitola popisující fungování a pohyby vojenských útvarů, do kterých byli zdejší muži ve velkém počtu zařazeni, tj. hlavně c. a k. pěší pluk č. 98 a c. k. zeměbranec pěší pluk č. 30. Zvláště zajímavé jsou informace o konkrétních bojových střetnutích, v nichž se muži ze Skutečka s velkou pravděpodobností nalézali. Seznamy padlých příslušníků stejné jednotky pak tyto hypotetické předpoklady potvrzují. Při studiu podkladů se dokonce podařilo najít některé dosud neprobadané dokumenty, jako např. pochvalný list o „chrabrych mužích“ ze Skutče a z Vysokého Mýta, kteří se zvláště významenali v bojích s Rusy. Tato informace zásadně přispívá k očištění pověsti pluku, který býval považován za národnostně nespolehlivý a pro špatnou bojovou morálku a množství dezercí byl od listopadu 1914 do února 1915 dokonce rozpuštěn.

Kapitola 4. – Československé legie

Se znalostí věci Junek, opět se zvláštním přihlédnutím k působení skutečských mužů, čtivě popisuje vznik a vývoj legionářských vojsk ve Francii, Rusku a Itálii. Dočteme se tak nejen obecné informace, ale také konkrétní údaje o bojovém nasazení jednotlivých pluků, kde bylo početní zastoupení skutečských největší, a to včetně elitního 1. čs. úderního praporu, kde měla Skuteč čtyři příslušníky z celkových 800 členů jednotky (!). Kapitola je vhodně doplněna přehledem nejrozsáhlejších dlouhých palných zbraní používaných našimi legionáři. Detailní snímky poskytlo Východočeské muzeum v Pardubicích.

Kapitola č. 5 – Válka nekončí

Ve své závěrečné kapitole se Junek věnuje bojům s Maďary. Tato kapitola československých dějin není příliš připomínána, a tak lze její popis kvitovat s povděkem. Je zde zařazena logicky, protože v bojích o hranice republiky padlo i několik mužů



Prvním padlým ze Skutče se stal mladinký Otakar Svatoš. Foto archiv MM Skuteč

ze Skutče. Velká část kapitoly se zabírá příběhem mladého poručíka Rostislava Štěpánka. Ten se jako velitel rotý útočící na nádraží ve východoslovenském Kysaku dostal do obklíčení maďarskými vojáky. Nechtěl připustit své zajetí a raději zvolil smrt vlastní rukou. O půl roku později byl In memoriam vyznamenán Čs. válečným křížem a stejné vyznamenání obdržel i jeho domovský II. prapor, který se tak stal prvním útvarem čs. armády s tímto oceněním.

Kapitola č. 6 – Svědectví z archivu

Touto kapitolou se slova ujímá spoluautor publikace Libor Aksler. Podkapitoly tvoří příběhy šesti vojáků, které jsou popsány na základě studia dokumentů z několika zdrojů. Podařilo se např. lépe vytěžit

muzejní sbírku archiválií, která v minulých letech prošla digitalizací a zpřesněním popisů dokumentů, což následně umožnilo cílené vyhledávání materiálů. Světlo světa tak spatřila korespondence milujícího manžela se svou ženou a malou dcerkou ukončená jeho smrtí na východní frontě. Díky nově popsanému fotoarchivu se pak povedlo najít fotografii jeho dcery jako dospělé ženy z 30. let 20. století a následně také vystopovat její potomky, dodnes žijící ve Skutči.

Další jímavý příběh se podařilo sestavit z korespondence, kterou do sbírky muzea věnoval návštěvník po prohlídce výstavy v roce 2014. Po chronologickém seřazení asi čtyř set pohlednic se počal odvíjet příběh lásky Františka Dušánka a jeho milé Marie Horákové. Zamilovali se do sebe krátce před vypuknutím války. Jejich vztah prošel během šestiletého odloučení těžkou zkouškou, ale nakonec skončil šťastným manželstvím. Osudy dalších vojáků bylo možné vyčíst z jejich retrospektivních vzpomínek nebo deníků, které se dochovaly buď ve sbírce muzea, domácnostech příbuzných či ve fondech Státního okresního archivu v Chrudimi. Zdroje pro tuto kapitolu byly také čerpány mimo jiné z fondu bývalého Okresního soudu Skuteč, který řešil i pozůstalostní řízení. Ač ve fondu proběhla rozsáhlá skartace, dokumenty z válečného období se zachovaly a poskytují smutná a dramatická svědectví o fatálních událostech, s nimiž se musely rodiny obětí války popasovat.

Kapitola 7. – Soupis padlých a zemřelých

V úvodu sedmé kapitoly Aksler podrobně popisuje prameny a zdroje odkud informace čerpal, což jistě ocení další badatelé. Velmi zajímavé jsou souhrnné tabulky a grafy, jež nemilosrdně ukazují věkovou skladbu 202 dohledaných padlých, počty úmrtí v jednotlivých letech války, přehled příčin úmrtí nebo např. souhrn civilního povolání vojáků. Názorná je také mapa Evropy a evropské části Ruska s označením míst, kde daný voják padl nebo byl



Využití našla i řada obecně dokumentačních záběrů.
Foto archiv RM Vysoké Mýto

pohřben. Nad zákresem si čtenář rychle uvědomí, v jaké relativní blízkosti od domova vojáci umírali, zvláště v případech haličské a italské fronty. Různé typy značek jednoznačně definují i jednotlivé roky mortality.

Následující soupis padlých je rozdělen podle jednotlivých místních částí města Skutče. Muži jsou pak řazeni dle jména v abecedním pořadí. Údaje o každém z nich jsou vepsány do formuláře, který má pevnou strukturu. Z hlediska úspory místa byly zvoleny dva sloupce a barevné rozlišení záhlaví. Velmi často jsou vkládány fotografie přímo se vztahující k dané osobě nebo k místu posledního bojového nasazení, popřípadě skeny dokumentů z osobní složky vojáka z Vojenského historického archivu, archivu skutečského muzea nebo okresního archivu v Chrudimi. Nezasvěcený čtenář se tak může setkat s celou řadou dokladů, které lze využít při vlastním bádání např. v rodinné genealogii. Snad se podařilo dohledat i zcela prvního padlého skutečského vojáka, kterým se podle dosud známých dat stal Otakar Svatoš, jenž zemřel v bojích s vojáky Černé Hory 14. srpna 1914 ve věku 22 let. Do pátrání po jeho hrobě se zapojilo i místní muzeum v Risanu na pobřeží Boky Kotorské.

Kapitola 8. – Seznam legionářů

Kapitola je členěna stejně jako předchozí dle osad. Stejně zůstává i rozřazení sledovaných mužů. Jen formulář je mnohem obsáhlejší, protože se k vojenské činnosti v legiích přece jenom dochovalo více informací. Úvodní slova kapitoly patří opět specifikaci zdrojů a souhrnným tabulkám,

jež sledují počty mužů v jednotlivých legiích, jejich zastoupení v obcích, věkové složení v době vstupu do legií nebo jejich civilní povolání. U velké části legionářů je připojena jejich podobenka, zajímavé jsou také skeny mnoha nejrozumnějších dokumentů z osobních složek, které vedla Kancelář legií (dnes samostatný fond Vojenského historického archivu).

Stejně jako u předcházejícího soupisu padlých i v seznamu legionářů bylo datum narození každého vojáka ověřeno přímo v příslušných matrikách narozených. Často tak byl odfiltrován zmatečný údaj, který do svých dokumentů nahlašovali sami vojáci. Do vzniku Čs. republiky byl každý legionář pro rakousko-uherské úřady vlastizrádcem a na jeho rodinu a majetek bývaly uvaleny těžké sankce. Proto se z opatrnosti snažili ztížit svoji identifikaci. V některých případech proniklo zkomolené datum do dokumentů prostou lidskou chybou. Početná skupina osob měla dokonce několik různých těchto dat. Kromě správného data poskytl rodinné matriky i jiné poznatky – např. o rodinném zázemí či povolání, správném bydlišti apod. Z oddacích matrik byly vyepisovány informace o manželkách a dětech vojáků.

Překvapivě malé množství záznamů o úmrtí vojáků nalezneme v knihách zemřelých (skutečské) farnosti. Velkou výhodou představovala současná online dostupnost matrik, které jsou ve většině státních oblastních archivů již plně zdigitalizovány.

Před vlastním soupisem legionářů je ještě krátce připomenuta existence italské domobrany. Její příslušníci neměli status legionáře, ale mnozí z nich se také zasloužili o vznik a udržení republiky, zvláště při bojích o slovenské hranice. Kromě jiného jsou z historie legionářů vybrány různé zajímavosti, jako např. nejstarší a nejmladší legionář, nejvyšší dosažená hodnost, případy, kdy si legionáři z Ruska přivezli manželky aj. Čtenář se může seznámit i s příběhy devíti bratrských dvojic a jejich rozdílným osudem v řadách legionářských vojsk.



Nové údaje poskytly např. schránky s osobními údaji (obdoba dnešní vojenské známky), které muzejní sbírka dosud podrobně neevidovala. MM Skuteč, inv. č. 19.662

Kapitola 9. – ČSOL – Jednota Skuteč

Ačkoliv čítala skutečská legionářská organizace na 90 členů a založena byla velmi krátce po válce, podkladů o její činnosti se dochovalo mizivé množství. Její aktivity po pravdě nebyla nijak ohromující a bohužel i to málo, co se v agendě vedlo, zabavilo a zlikvidovalo v roce 1939 pardubické gestapo. Malý konvolut dokumentů se dochoval pouze z období, kdy docházelo k řízené likvidaci organizace ze strany komunistické vlády ČSR po roce 1948. Popis tohoto procesu však poskytuje názornou představu o atmosféře doby převratu a počátku procesu, jehož cílem bylo vymazat historii legií z paměti národa.

Kapitola 10. – Vyznamenání skutečských mužů

Popis vyznamenání je rozdělen na ocenění z rakousko-uherské armády a na medaile legionářské. V případě vyznamenání ze starého mocnářství narazil autor na zcela nedostatečnou pramennou základnu a ledabylý popis medailí zapsaných do sbírky před mnoha desítkami let. Tehdejší nezájem o rakousko-uherské medaile a příběhy jejich nositelů není možné napravit, informace jsou ztraceny a pamětníků již není. Více údajů se ale dochovalo k oceněným legionářům, a tak byl pro jejich prezentaci znovu použit formulářový styl. Rovněž jsou podrobně popsány jednotlivá vyznamenání, jež skutečtí vojáci obdrželi, ať již vlastní medaile jsou nebo nejsou součástí sbírky Městského muzea Skuteč.

Kapitola 11. – Pamětní desky, pomníky a jejich osudy

Poslední část publikace prezentuje veškeré připomínky 1. světové války či legionářů ve veřejném prostoru města a jeho místních částí. S osudy některých z nich si pohrála německá okupace i následná komunistická totalita. Např. Socha Vděčnosti odhalená v červnu 1924 přišla v roce 1940 jen o nápis v kubistickém stylu, zato vzpomínková deska padlým legionářům odhalená v roce 1936 byla na základě příkazu nacistů rozbita na prach. V závěru knihy je čtenář potěšen zjištěním, že i dnes se najdou instituce, které na památku padlým v 1. světové válce neváhají pořídit



Některé snímky bylo možné pomocí počítačových programů kolorovat a zvýšit tak jejich atraktivitu pro dnešního náročného čtenáře

a instalovat zcela novou pamětní desku. Učinilo tak město Skuteč v osadě Zbožnov v roce 2018.

Doslov

Závěrem lze podotknout, že ač je kniha především mikrosondou do válečného působení vojáků, kteří byli spjati se Skutčí a jejím nejbližším okolím, může poskytnout podnětné informace a zdroj poznání jednak pro nadregionální dějiny, jednak pro doplnění obecného povědomí o oblasti československé vojenské historie.

Ocenění v celorepublikové soutěži muzeí znamená velký úspěch malého muzea v kolegiálním souboji s mnohem většími

institucemi, které doručily porotě celou řadu vynikajících publikací. Potěšující je, že se dlouholetý výzkum podařilo přetavit nejen do obsahově, ale i vzhledově reprezentativní knížky. Několikaměsíční náročné sestavování jednotlivých kapitol tak má na konci jednu velkou a velmi cennou tečku. A jen na okraj připomínám, že se jedná již o druhou významnou cenu skutečského muzea v Glorii musaealis (poprvé ji přebíralo v roce 2009 za otevření nové stálé expozice).

AKSLER, Libor, JUNEK, Jiří. Vojáci Skutečska 1914–1920. Skuteč: Město Skuteč, 2019. ISBN 978-80-270-7010-7

Abstrakty publikovaných článků v němčině

Abstracts of Published Articles

in German Language

Abstrakta von publizierten Artikeln

in deutscher Sprache

Tschechische Museen, neue Medien und Technologie in Ausstellungen: Eine Longitudinalstudie zwischen den Jahren 2015–2020

Abstrakt: Museen sind traditionelle Kulturinstitutionen, deren mannigfaltige Tätigkeit aus den Sammlungen schöpft. Gesellschaftlich-technologische Änderungen, die am Anfang des 20. Jahrhunderts geschahen, stellten bisherige traditionelle Einstellungen in Frage und neue Themen einschließlich Modernisierung traten in den Museen in den Vordergrund. Die quantitative Forschung mittels der Fragebogen konzentrierte sich auf die Feststellung des Zustandes der Ausnutzung der neuen Medien in den tschechischen Museen im Bereich der Museumspräsentation und in der Arbeit mit den Besuchern. Hinsichtlich der dynamischen Entwicklung im untersuchten Bereich wurde die Untersuchung in zwei Zeitsonden longitudinal in den Jahren 2015 und 2020 realisiert, wodurch ein komplexeres Bild, das die Änderungen festhielt, entstand. Forschungsbefragten sind Arbeiter von 358 Museumsinstitutionen. Im Bereich der Museumspräsentation gelangte man zu einem deutlichen Zuwachs hinsichtlich der Benutzung der neumedialen Inhaltsdarstellungen in 5 Jahren, aber nicht einmal eine Hälfte der Museen machen Online-Ausstellungsprojekte. Im Bereich der Arbeit mit den Besuchern bieten fast alle Museen Begleitprogramme und mehr als 80 % von ihnen auch Spiele an. Die Aneignung der Methoden und Ideen der neuen Medien in den tschechischen Museen ist fortschreitend und steigt. Öfter findet man produktionell einfachere Inhaltsdarstellungen, Vorlesungen dominieren in den Begleitprogrammen, und Spiele sind eher analog.

Schlüsselwörter: neue Medien, Museumspräsentation, Modernisierung der Museen, aktiver Besucher, Longitudinalstudie, tschechische Museen

In Haut des letzten Sprechers stecken Eine Fallstudie der Gamification der Ausstellung über Sprachdiversität

Abstrakt: Der Beitrag bringt eine Fallstudie, wie das Thema der Sprachdiversität, der Bedrohung und des Untergangs der Weltsprachen und ihrer Dokumentation und ihres Schutzes durch eine Erlebnisform zu einer Zielgruppe der Schüler der Grund- und Mittelschule zu präsentieren wäre. Konkret präsentiert sich die eintägige interaktive Ausstellung „Die Biosphäre der Sprachen“ begleitet vom Escape Game „Der letzte Sprecher“, die von der Bildungsplattform Library of Languages / Sprachenbibliothek FF UK anlässlich des Europäischen Tags der Sprachen in Campus Hybernská im September 2019 realisiert wurde. Der Beitrag zeigt, wie sich die linguistischen Ausgangspunkte über Sprachdiversität und die didaktischen Prinzipien des Erlebnislernens und seiner Gamification in der Konzeption der Ausstellung und des Escape Games und ihrer einzelnen Bestandteile widerspiegeln.

Schlüsselwörter: bedrohte Sprache, Popularisierung, Gamification, Erlebnislernen, Escape Room

Galerie-Ausstellungen und Heimatmuseen

Abstrakt: Der Beitrag stammt aus der Praxis des Autors im Regionalen Museum der Stadt Žďár nad Sázavou (dt. Saar an der Sasau). In vielen Städten gibt es Museen und Galerien nebeneinander, wobei die Museen auch Galerie-Ausstellungen veranstalten. Die Heimatmuseen haben ein beträchtliches Potenzial solche Ausstellung mittels weiteren musealen Sammlungsgegenständen von nicht künstlerischer Natur, die zum Beispiel das Zeitalter des Lebens und Schaffens des gegebenen Künstlers näherbringen können oder die sich zum Thema des präsentierten

Werks beziehen, zu ergänzen. Damit wird die Ausstellung für breiteren Kreis der Besucher attraktiv. Der Autor beschreibt die Kunstausstellungen, die im Saarer Regionalen Museum realisiert wurden, wo es zur Verbindung der Sammlungsgegenstände aus verschiedenen Bereichen nicht nur menschlicher Tätigkeit gelangte, und er legt sie als Inspiration oder Entwurf zur Überlegung den Fachkollegen vor, die das Potenzial ihrer Sammlungsgegenstände in ähnlichem Geiste bis jetzt nicht benutzen.

Schlüsselwörter: Museumspräsentation, Galeriepräsentation, Ausstellungswesen, Museographie

Die Soldaten von Skutečko 1914–1920

Abstrakt: Der Aufsatz stellt den Lesern die Publikation „Die Soldaten von Skutečko 1914–1920“ vor, die den „Besonderen Preis“ in der Kategorie Museumspublikationen des Jahres 2019 im XVIII. Jahrgang des Nationalen Wettbewerbes der Museen Gloria musaealis erhielt. Es handelt sich um eine Mikrosonde in der Kriegswirkung der Soldaten, die mit Skuteč (dt. Skutsch) und seiner nächsten Umgebung verbunden waren. Der Aufsatz behandelt die Umstände der Entstehung dieses Buches und seine Absicht, die darin besteht, vor allem den Teilnehmer des Krieges Achtung zu zollen. Der Beitrag bringt den Inhalt des Buches näher und beschreibt ausführlich die einzelnen Teilkapitel. Die Lebensgeschichten der Soldaten von Skuteč werden hier zunächst in die breiteren Zusammenhänge der Zeit hineinversetzt und anschließend auf den konkreten Kampfhandlungen illustriert. Der Hauptbeitrag der Publikation sind dann die

Zeugenaussage über die Lebensschicksale der ausgewählten Soldaten, die Listen der Legionäre, die Verzeichnisse der Gefallenen und Gestorbenen, die man aus den zugänglichen Archivalien erforschen konnte. Das Buch bietet also interessante Informationen und stellt somit eine Erkenntnisquelle nicht nur der regionalen Geschichte dar, sondern auch eine Ergänzung der allgemeinen Erkenntnis im Bereich der tschechoslowakischen Militärgeschichte.

Schlüsselwörter: Soldaten von Skuteč, Publikation, Legionäre, Tschechoslowakische Legionen, Lebensgeschichten der Soldaten, Verzeichnisse der Gefallenen und Gestorbenen

Ein Bericht aus dem Seminar „Präsentation der Geschichte in kleinen Museen“

Abstrakt: Das Fachseminar „Präsentation der Geschichte in den kleinen Museen“ fand am 23. und 24. September 2020 in Blatná statt. Das Ziel des Seminares war nicht nur die Museumsinstitutionen zu verbinden, sondern auch positive Beispiele der Geschichtspräsentation in kleinen Museen vorzustellen. Sowohl der positive als auch negative Aspekt der Geschichtspräsentation sind wichtig. Einen Einfluss auf die beiden Aspekte haben sowohl Museumshistoriker als auch andere Arbeiter, die sich mit der Kommunikation mit Besucher beschäftigen. Einzelne Themenblöcke konzentrierten sich auf verschiedene Ansichten auf die Kommunikation zwischen einem Museum und der Öffentlichkeit.

Schlüsselwörter: Seminar, Geschichtspräsentation, Kommunikation, regionale Museen