

Zpráva z konference Muzeum pro návštěvníky IV: Virtuální komunikace (nejen) v době koronavirové

Magdalena Bližňáková

semináře
a konference

Report from the Conference Museum for Visitors IV: Virtual Communication (Not Only) in the Times of Pandemic

Abstract: The report deals with a two-day conference organized by Centre for the Presentation of Cultural Heritage of the National Museum, which focused on educational, presentation and marketing strategies of Czech and Slovak museums and galleries during the coronavirus pandemic. It briefly introduces the content of the contributions and their most important topics.

Key Words: Conference, Museum Education, Museum Marketing, Presentation, Pandemic

Ve dnech 13. a 14. září 2021 proběhla v jednom z přednáškových sálů v Národním muzeu konference zaměřená na muzejně-pedagogické a marketingové strategie českých a slovenských sbírkových a paměťových institucí během pandemie Covid-19. Své příspěvky prezentovali odborní pracovníci z muzeí a galerií napříč Českou i Slovenskou republikou, a tak vedle zkušeností z velkých pražských institucí (Národní muzeum, Muzeum města Prahy, Národní technické muzeum) mohly zaznít i poznatky a postřehy z Jihlavy (Oblastní galerie Vysočiny v Jihlavě), Olomouce (Muzeum umění Olomouc), Ústí nad Labem (Muzeum města Ústí nad Labem), Plzně (Paměť národa Plzeňský kraj) a Bratislavy (Filozofická fakulta Univerzity Komenského v Bratislavě, Muzeum města Bratislavy).

Program dvoudenní konference byl sestaven tak, aby oba dny nabídly dva ucelenější regionální a tematické bloky – ve středu zazněly příspěvky z pražských muzejních institucí a příklady uplatněných digitálních technologií v muzejní a galerijní prezentaci a edukaci, zatímco čtvrtek byl věnován příspěvkům z ostatních českých a moravských měst a ze Slovenska.

Konferenci zahájil úvodním vstupem generální ředitel Národního muzea

PhDr. Michal Lukeš, Ph.D., jenž ve svém proslovu vyzvedl vzrůstající význam virtuálního obsahu muzeí. Ten podle něj pandemie koronaviru Covid-19 a uzavření kulturních institucí sice umocnily, upozornil však na to, že online komunikaci s návštěvníky se do jisté míry mnohá muzea věnovala už předtím. Bezprecedentní situace přiměla kulturní instituce zaměřit pozornost primárně na svou virtuální prezentační a edukační činnost, která se generálnímu řediteli Národního muzea jeví být nezbytnou součástí strategie při budování vztahu mezi muzeem a veřejností. Následně se slova ujala vedoucí oddělení Centra pro prezentaci kulturního dědictví Mgr. Michaela Smidová, která ve svém příspěvku *Muzeum pod zámkem: Komunikace světových muzeí s veřejností během pandemie* představila online i off-line strategie světových muzeí v posledním roce v obecné rovině i na konkrétních příkladech. Poukázala na nové výzvy, na něž musela muzea v době pandemie reagovat – nové cílové skupiny, přesun své činnosti do digitálního prostoru, zcela jiný způsob muzejní edukace či důraz na témata jako wellbeing a mindfulness. V kontextu virtuálních výstav dále pohovořila o paměťovými institucemi často využívané online platformě Google Arts & Culture, která

Mgr. Magdalena Bližňáková

Centrum pro prezentaci kulturního dědictví
Národní muzeum

magdalena.bliznakova@nm.cz

umožňuje prohlédnout si zdarma ve vysokém rozlišení mnohá umělecká díla ze světových muzeí a galerií, a 3D platformě Matterport, pomocí níž lze vytvořit a prohlédnout si trojrozměrný model interiérů. Smidová dále akcentovala vzestup podcastů a audioprůvodců, které muzea začala v době pandemie hojně rozvíjet. Po znovuotevření došlo v mnoha případech vlivem globálních dopadů epidemie na psychiku lidí, především pak mladé generace, k rozšíření nabídky kulturních institucí o aktivity podporující duševní pohodu návštěvníků (arteterapie, jóga a meditace, Slow Art Movement). V závěru Michaela Smidová shrnula výzvy post-covidové doby pro sbírkové a paměťové instituce, čímž otevřela témata, jimiž se z různých úhlů věnovali další přednášející.

Ing. Petra Caltová z Přírodovědeckého muzea Národního muzea vystoupila s příspěvkem *Prahou za přírodou, aneb online projekt nejen v době covidové*, v němž představila činnost svého pracoviště před pandemií a během ní. V úvodu se zamýšlí nad tím, má-li Přírodovědecké muzeum, které nedisponuje samostatnými výstavními prostory, potenciál zaujmout širokou veřejnost kýženým způsobem. Úvahy o tom, jakými cestami zvýšit povědomí o pražské přírodě mezi širokou veřejností, vedly ke spuštění vědecko-popularizačního projektu *Prahou za přírodou – projekt občanské vědy* v rámci kterého pracovníci Přírodovědeckého muzea pořádají pravidelné exkurze (*Za pražskými netopýry, Lišejníky Divoké Šárky* aj.), dny otevřených dveří v Kroužkovací stanici Národního muzea nebo celodenní programy pro školní skupiny. Díky tomuto projektu došlo k navázání spolupráce s mnoha organizacemi zabývajícími se ochranou přírody a environmentální výchovou, což v důsledku vedlo k rozšíření vědecko-popularizačního dosahu instituce. Dalším krokem v této oblasti bylo zapojení Národního muzea v roce 2018 do prvního ročníku mezinárodní soutěže *City Nature Challenge*, v rámci které pomáhá široká veřejnost mapovat přírodní rozmanitost do projektu zapojených světových měst.



K tomu se využívá aplikace iNaturalist, jež účastníkům pomáhá identifikovat jednotlivé živočichy, rostliny a houby v jeho okolí. Skrze nahrávání jednotlivých pozorování se rozšiřuje databáze přírody ve městech, kterou pak lze lépe chránit. Mezinárodní soutěž se odehrává na přelomu dubna a května, zájemci však mohou zaznamenávat svá pozorování celoročně. Koronavirová pandemie omezila skupinové aktivity, ale nepromítla se do sílící tendence účasti a pozorování v rámci *City Nature Challenge*. Caltová si tak pokládá otázku, zda skupinové exkurze a společné prezenční akce v terénu, na kterých dochází k obeznámení s projektem, splňují svůj účel. Do budoucna tak vidí nejlepší strategii v kombinaci online komunikace s veřejností a společných aktivit v terénu. Přesun do virtuálního prostoru přinesl tipy na individuální výlety, návody na samostatná pozorování a zajímavosti o aktuálním výzkumu.

Mgr. Eliška Pekárková z oddělení vzdělávání a kulturních aktivit Národního muzea se ve svém příspěvku soustředila na badatelsky orientovanou výuku, již uplatnila v přípravě edukačních programů k nové expozici *Dějiny 20. století*. Během lockdownů v letech 2020 a 2021 se ve spolupráci s Ústavem pro studium totalitních režimů (ÚSTR) věnovala vytváření cvičení založených právě na badatelsky orientované výuce, která klade důraz na tvořivou práci, rozvoj dovedností a historického myšlení. Představila aplikaci *HistoryLab*, jíž pro vzdělávací účely vyvinul ÚSTR, a s kterou bude v rámci edukační nabídky k expozici dějin

*Mgr. Eliška Pekárková
z Oddělení vzdělávání a kulturních aktivit Národního muzea*



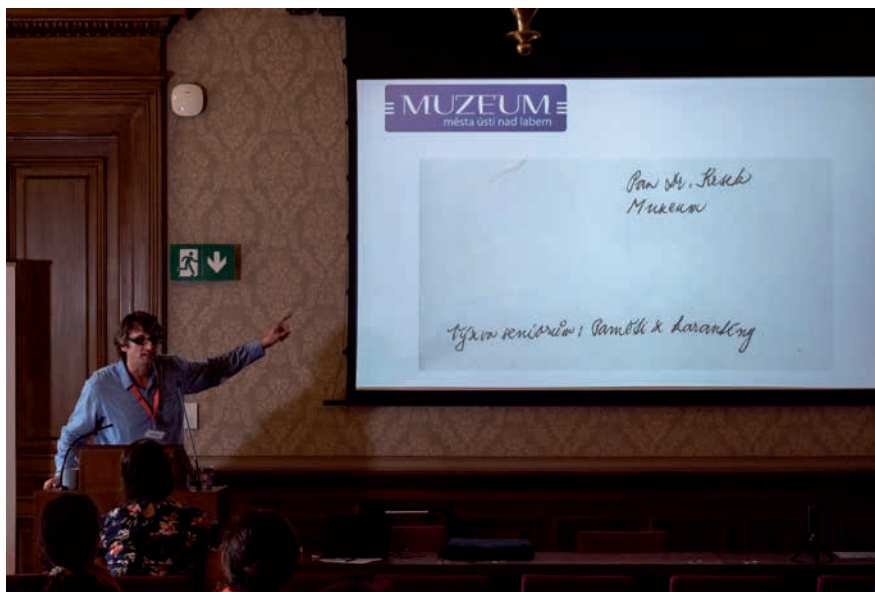
Johana Tlustá, M. A.
z Oddělení vzdělávání a kulturních aktivit Národního muzea

20. století pracovat i Pekárková a lektori vzdělávacího oddělení. Následně přednášející zdůvodnila, proč se rozhodla využít pro účely edukace k dějinám 20. století aplikaci HistoryLab. Prvotní úvaha vycházela z dispozic prostoru a množství prezentovaných muzeálií – kombinace nevelkého výstavního sálu, jeho komplikované architektonické členění a téměř tisícovka exponátů znesnadnily práci se skupinami přímo v expozici. Nastala koronavirová pandemie pak autorku jen utvrdila v tom, že je potřeba nabídnout cvičení ve virtuálním prostředí, která budou moci učitelé využít i během distanční výuky. Při výběru exponátů byla uplatněna historická, didaktická i mediální kritéria a zkoumal se badatelský potenciál artefaktu. Pekárková následně představila konkrétní cvičení pro 1. stupeň ZŠ (*Proč děti chtěly mončičáka?*) a varianty cvičení s tématem devizového příslibu pro 2. stupeň ZŠ a střední školy. Nakonec poukázala na marginalizovaná témata v expozici, která mohou být právě pomocí cvičení v HistoryLabu integrována do výuky dějepisu (příklad „cikánských“ legitimací). Johana Tlustá, M. A. ze stejného oddělení ve své prezentaci evaluovala na základě dotazníkového šetření mezi spolupracujícími pedagogy jejich zkušenosti z lektorovaných online programů k výstavě *Sluneční králové* v Národním muzeu. Nejprve přiblížila podobu nabízených programů a platformu Nearpod, kterou k tomuto účelu v Národním muzeu využívali. Následně přistoupila k představení dotazníkového šetření, do něhož se zapojilo celkem 19 pedagogů. Dotazník

vyplnili vyučující ze 7 pražských, 11 mimopražských škol a jednoho domácího vzdělávání bez udání místa, rozhovorů s lektory se pak zúčastnili 3 pražští a dva mimopražští učitelé. Z výzkumu vyšlo najevo, že více než 63 % dotazovaných považuje daný program za velmi přínosný (hodnoceno jako ve škole známkou 1, téměř 32 % hodnotilo přínos programu známkou 2 a 5, 3 % známkou 3), drtivá většina recipientů uvedla, že program vhodně doplňoval jejich výuku, ačkoli nebyl plně v souladu s tematickým plánem výuky, a že žáky bavil. Výhody online programů spatřovali pedagogové v jednoduché přístupnosti a interaktivitě, nevýhody pak v častých technických obtížích, a především v absenci osobního kontaktu žáků s lektorem, muzeem a exponátem. Učitelé by i v době otevřených muzeí ocenili možnost využití online vzdělávacích programů, i když jen virtuální prostředí považuje většina za nedostatečné – Tlustá citovala komentář z dotazníkového šetření, kde situaci, v níž byli všichni odkázáni na distanční výuku, vyjádřil jeden pedagog pregnantně slovy: „Nechci online už ani vidět. A děti také ne.“

Dopolední blok prvního dne konference uzavřela vedoucí lektorského oddělení Muzea města Prahy Mgr. MgA. Iva Vachková, Ph.D. s příspěvkem věnujícím se virtuální komunikaci MMP v době koronavirové. První online aktivity se zaměřily na děti do 11 let. Edukační oddělení využilo tří tematicky propojených pracovních listů k představení sbírkového předmětu. Jednalo se o aktivity pro děti na doma, jichž mohli využít rodiče i učitelé, a které zaznamenaly u veřejnosti největší úspěch. V průběhu lockdownu vznikaly v MMP nové webové rubriky s edukačním obsahem, některé z nich se dle Vachkové však ukázaly jako slepé cesty. Příklad nepodařeného projektu představuje rubrika *Dějiny Prahy za školou*, jež měla za cíl nabídnout vzdělávací obsah věkové kategorii dětí 12–15 let. Záměr se zde však minul účinkem, neboť úkoly v této kategorii zaujaly až na výjimku výhradně průvodkyně pražské informační služby. Do měsíce se *Dějiny*

Prahy za školou transformovaly v rubriku *Samostatná práce žáků*, na jejíž obsah a vzdělávací potenciál školy upozornilo muzeum prostřednictvím emailu, čímž se nakonec podařilo oslovit kýženou cílovou skupinu. V závěru lockdownu MMP nabízelo badatelské listy s metodikou cíleně vytvořené podle aktuálního Rámcového vzdělávacího programu pro základní školy s oporou ve školních vzdělávacích programech deseti pražských škol, které muzeum v minulosti pravidelně navštěvovaly. Povedlo se tak vytvořit koncept cílených badatelských listů, připravovaných pro konkrétní školu. Zanedlouho se virtuální nabídka MMP rozrostla o *Online hodiny do školy*. Jejich prostřednictvím se mohly jednotlivé třídy připojit online do muzea, ze kterého výukovou hodinu vedli dva edukační pracovníci – jeden před kamerou, druhý na chatu. Vrchol představoval projektový týden pro žáky čtvrtých a pátých tříd jedné pražské školy, která se na muzeum obrátila s prosbou o lektorované programy tematicky věnované Karlu IV. Pro edukátory byl takový projekt výzvou hned v několika ohledech. V době konání čítalo edukační oddělení MMP pouze tři členy, kteří se plně věnovali dané škole. Zároveň se dle slov Vachkové v rámci projektového týdne dopustili „největšího didaktického odvazu,“ kdy využili toho, že se už děti nacházely pohromadě ve třídě, a v rámci distančního vzdělávání zapojili do výuky dějepisu metody dramatické výchovy. Odpolední blok příspěvků zahájila Mgr. Naďa Hynková Dingová, Ph.D. z Ústavu jazyků a komunikace neslyšících FF UK, jež vystoupila s příspěvkem nazvaným *Muzeum bez bariér – pro neslyšící s neslyšícími*, v němž představila spolupráci s Národním muzeem na zpřístupňování muzea návštěvníkům, a to při tvorbě webové sekce *Virtuálně do muzea bez bariér*, která je součástí webových stránek muzea. Na úvod Hynková Dingová pohovořila o dosavadní spolupráci NM s neslyšícími návštěvníky, která je systematická a dlouholetá. Mezi hlavní oblasti spolupráce uvedla vytváření programů pro návštěvníky se sluchovým omezením



v rámci Pražské muzejní noci, pravidelné tlumočené komentované prohlídky pro neslyšící a nedoslýchavé, programy pro neslyšící rodiny s dětmi a dospělé nebo tlumočené výstavy a expozice v podobě videí dostupných prostřednictvím QR kódů. V pandemické době, kdy byl osobní kontakt významně omezen, vytvořilo Národní muzeum ve spolupráci s Ústavem jazyků a komunikace webovou sekci nabízející neslyšícím návštěvníkům obsah v českém znakovém jazyce. Jedná se o virtuální výstavy, muzejní jednohubky, prohlídky pro dospělé i děti a doprovodné pracovní listy. Veškerý obsah v českém znakovém jazyce je rovněž doplněn o titulky, neboť jak Hynková Dingová uvedla, ne každý neslyšící ovládá český znakový jazyk. Spolupráci Národního muzea a Ústavu jazyků a komunikace neslyšících během lockdownu pak okomentovali ve videích sami neslyšící, tvořící tým, jenž stojí za vznikem tlumočených videí. Pavlína Spilková, figurantka a překladatelka, si nejvíce pochvalovala tlumočený seriál pro děti *Honzík a Fany*. Technik a kameraman Michal Brhel, který v profesním životě působí jako učitel ve škole pro neslyšící děti, zase oceňuje množství a kvalitu materiálů vzniklých ze spolupráce, které může dále využívat ve své výuce. Marie Pangráčová, doktorandka Přírodovědecké fakulty UK, nakonec zprostředkovala svou kladnou zkušenost při možnostech lektorování přírodovědných výstav v NM pro neslyšící děti. První den konference zakončily příspěvky s tematikou multimediálních a imersivních technologií využitelných

Mgr. Martin Krsek z Muzea města Ústí nad Labem



Mgr. Pavlína Pitrová
z Oblastní galerie Jihlava

v muzejnictví a galerijnictví. Mgr. Jan Blažek MSc. zastupující soukromý sektor (kreativní agentura VRCØT) hovořil o výhodách imersivních technologií, mezi kterými uvádí vedle úspory výstavního prostoru či možnosti zprostředkovat objekt mimo místo jeho uložení též využití během covidové pandemie. Největší přínos, který může imersivní („obklopující“) technologie muzeím přinést, však spatřuje v prohloubení intenzity zážitku z návštěvy paměťové instituce prostřednictvím simulovaného digitálního obrazu. Blažek rozdělil tyto technologie do pěti kategorií: holografie, smíšená realita, virtuální realita, 360° imersivní video a rozšířená realita – poslední z výčtu se následně věnoval detailněji. Rozšířená realita pracuje s konceptem nasnímaného reálného předmětu či místa doplněného o digitální prvky. Mezi možnostmi využití rozšířené reality v paměťových institucích přednášející zmínil tvorbu virtuálních galerií, zkoumání detailů exponátů, návštěvníkovu intervenci (např. listování knihou) a doplnění informační vrstvy k danému objektu. Rozšířenou realitu lze pro potřeby muzeí a galerií doplnit též o gamifikační prvky, tedy zábavnou vrstvu s důrazem na vzdělávací funkci. Ve washingtonském muzeu United States Holocaust Memorial využili imersivních technologií k prezentaci svědectví obětí i přeživších holokaustu z litevského města Eišiškes. Ve věži se nalézá několik stovek fotografií lidí, o jejichž osudech se návštěvník dovídá pomocí mobilního telefonu, kterým naskenuje dané fotografie. Druhým uvedeným příkladem byl časový a prostorový portál, tedy 3D vymodelovaný pokoj Vincenta

van Gogha v Arles, do něhož lze nahlédnout pomocí rozšířené reality v telefonu. K využití aplikace s rozšířenou realitou u nás došlo například v minulém roce na Filmovém festivalu ve Zlíně. Mobilní aplikace nabízela jednoduchou cestou přehrání trailerů jednotlivých filmových snímků, vstup do virtuální galerie festivalu, účast na virtuální projekci nebo důkladné prohlédnutí si festivalové ceny. Projektem, kterým se v současnosti Blažek v rámci neziskové organizace Historia Futurae zabývá, je imersivní expozice *Za zdi ve věznici* v Uherském Hradišti. Jejich cílem bylo vytvořit mobilní aplikaci pro chytré telefony a tablety využívající rozšířenou realitu k přiblížení tamních perzekucí obětí komunistického režimu. Bc. Jan Duda z Národního technického muzea spolu s Petrem Kopáčem, kreativním produkčním aplikace TourStories z marketingové digitální agentury Good shape, hovořili ze svých pozic o zkušenostech s interaktivním audio průvodcem výstavou *Fenomén Jawa* v NTM. Aplikace, jež byla ke zmíněné výstavě vyvinuta, představuje pilotní technologický projekt, který plánuje NTM v obměnách využívat i pro budoucí výstavy a expozice. Interaktivní průvodce vznikl již před uzavřením muzeí, během pandemie však mohl zprostředkovat veřejnosti výstavu alespoň na dálku. Aplikace nazvaná *Národní technické muzeum* obsahuje spot k výstavě, mapu s 26 informačními zastaveními, interaktivní prvky využívající rozšířenou realitu a možnost zpětné vazby. Co považuje Duda za nejpřínosnější, je skutečnost, že v aplikaci si návštěvník bude moci pustit slova kurátora, a nezůstane tak ochuzen o komentář, který by mohl slyšet třeba jen při komentovaných prohlídkách. Zároveň nahrávku mohou využít v přípravě doprovodných programů muzejní edukátoři a lektori. Kromě řady výhod, které může aplikace muzeu nabídnout, však tvůrčí tým refletoval též potenciální negativa. Duda uvádí, že by po znovuotevření muzea interaktivní audio průvodce mohl mít za důsledek pokles návštěvnosti, a tedy i ztrátu na vstupném. Takovému úskalí se

dá podle něj vyvarovat umně zvoleným způsobem prezentace. NTM využilo aplikaci jako upoutávku k osobní návštěvě muzea. Další diskutovanou potenciální nevýhodou aplikace bylo její potenciálně náročné a nesrozumitelné ovládání, zvláště pro starší generaci. Tomuto problému se muzeum snažilo předejít proškolením personálu a návodem k obsluze v podobě plakátů v prostorech muzea. Petr Kopáč následně pohovořil o technických parametrech, funkcionalitách a možnostech dané aplikace. Ta v rámci trasy umožní na několika zastaveních návštěvníkovi nastartovat motorku, a to nikoliv ve svém telefonu, ale díky reproduktorům umístěných ve výstavě a provázaných s aplikací, přímo na místě ve výstavě. Návštěvník díky tomu může srovnat zvuk motorů různých motocyklů. Zároveň je technologicky ošetřeno, aby motorky ve výstavě nebylo možné spustit odkudkoli, ale pouze v dosahu wifi sítě NTM.

Tandem MgA. Viktor Portel z Paměti národa a Jan Hrdlička z kreativního studia 3dsense vystoupili s příspěvkem *Institutu Paměti národa – jak připravit moderní expozici opřenu o příběhy pamětníků*, ve kterém reflektovali své zkušenosti z přípravy pilotního Institutu paměti národa v Pardubicích.¹ Portel nejprve představil obsahová východiska Institutů paměti národa: úsilí najít intimní způsob, jakým vyprávět svědectví pamětníků v expozici (1), zprostředkování zážitku z konkrétního příběhu ze setkání s danými pamětníky (2), zároveň však snaha zachovat širší svědectví (3). Hrdlička navázal technickými východisky expozic, která byla určena limity a různorodostí prostorů, jež jednotlivá krajská města Institutům paměti národa zapůjčila. Soustava pláten s proměnlivým obsahem musí splňovat požadavky tak, aby je bylo možné instalovat jak v Krytu civilní obrany v Olomouci, tak v původně renesančních prostorech blízko Staré radnice v centru Brna. Dále byl představen koncept plzeňské výstavy, který počítal ideálně se čtrnáctičlennou skupinou, jež ve dvojicích projde šesti různými multimediálními zastaveními. Začínat a končit se mělo u společné projekce, tzv. epochy,



kteřá skupinu uvede do kontextu doby a na konci nabídne prostor k reflexi a evaluaci. Návštěvníci, již obdrží od kustoda tablet se sluchátky, si v audio průvodci vyberou příběh pamětníka, který chtějí prožít. Následně se vydají do výstavy k jednotlivým zastavením, během kterých jim je v chronologickém řazení vyprávěn životní příběh vybraného pamětníka. U každého tohoto zastavení se návštěvník setká s jinou formou dotváření pamětníkovy výpovědi znějící ve sluchátkách. Využívá se při tom augmentované reality, vizuálně prostorové atmosférickosti, metody kukátka, ale i zcela nedigitálního přístupu v podobě krabic s předměty související s životním osudem pamětníka. Následovala reflexe neúspěchů při koncipování plzeňské výstavy. Portel uvedl jako své klíčové poznatky nutnost pevně vést návštěvníka výstavou a vycizelované srozumitelné vyprávění. Hrdlička dodal, že ze zkušenosti návštěvník zvládá dvě polohy – zapojení dvou smyslů, jejichž výpověď spolu velmi úzce koresponduje, anebo spojení poslechu a abstraktních, atmosféru dokreslujících vjemů. Z původní ambice představit návštěvníkovi ve 45 minutách dva příběhy pamětníků došlo k přehodnocení a doporučení k záběru pouze na jedno svědectví. V závěru přednášející formulovali svá poučení z projektu do budoucna – nezbytnost udržet linearitu vyprávění a zapojit více interaktivních prvků.

Druhý den konference zahájil Mgr. Martin Krsek z Muzea města Ústí nad Labem, který představil projekt spuštěný muzeem během lockdownu. Na rozdíl od většiny ostatních muzeí začítli v Ústí nad Labem

David Hrbek z Muzea umění Olomouc

1 Otevření Institutu národa v Pardubicích, původně plánováno na 29. 11. 2021, bylo z epidemičtých důvodů realizováno až 15. 3. 2022.

na koronavirem nejvíce ohroženou skupinu obyvatel, tedy seniory. Ty se rozhodli aktivizovat prostřednictvím výzvy *Pište paměti*, o níž se mohli dozvědět kromě jiného například z České televize. V plánu bylo zaslané paměti editovat a zveřejnit na webu a facebookové stránce muzea. Velký ohlas zaznamenala již první vzpomínka, kterou Martinu Krskovi zaslala paní Erika Lischke-Bahníková. Ta zavzpomínala na srpen 1968, ale i na válečná léta, kdy jí byl od sousedů zapůjčen kožich, který si u nich uložila jedna židovská rodina. V dopisu s přiloženou fotografií uvedla, jak jí kožešinový kabát padl a jak byl teplý, a že jej nosívala pouze „vyvětrat“ ven, protože jí nepatřil. Po uveřejnění tohoto příběhu začalo přicházet do muzea čím dál více dopisů se vzpomínkami na různá období 20. století. Krsek a jeho kolegové se nakonec rozhodli k týdenní periodicitě, ve které zveřejňovali nové paměti. Zanedlouho začaly přicházet i německy psané vzpomínky pamětníků z Německa s vazbou na Ústecký kraj. Krsek zmiňuje jednu pocházející od Hedwigy Rothe, jež vyrůstala na Ústecku, a líčila události 20. století z pohledu německé rodiny. Další vzpomínky pocházely od Jiřího Blackfoota Šerýho, příslušníka ústeckého undergroundu, či výtvarníka Zdeňka Urbana, který zpracoval své paměti na socialismus ve formě komiksu. Do Muzea města Ústí nad Labem přicházelo i mnoho vzpomínek pamětníků z jiných regionů České republiky. V takových případech je Krsek přeposílal kolegům v příslušných oblastech. Některé kulturní instituce se inspirovaly kampaní k sepsání vzpomínek místních pamětníků a výzvu ohlásily i ve svých krajích či regionech. Uveřejňování příspěvků s paměťmi na facebookové stránce Muzea města Ústí nad Labem vedlo k výraznému nárůstu její popularity, získala mnoho nových sledujících a stala se efektivním prostředníkem v komunikaci s veřejností. K obohacení komunity sledujících se například rozrostl fond muzejní knihovny o vzpomínkové knihy, na něž bylo upozorněno na sociální síti. Druhá koronavirová vlna a opětovně

uzavření kulturních institucí se v muzeu v Ústí nad Labem nesly v duchu další veřejné výzvy, tentokrát k zaslání fotografií pocházejících z nejvyhlášenějšího místního fotoateliéru Eduarda Majera a svých vzpomínek na focení. Součástí projektu byla i možnost vytvoření současné fotografie a její srovnání s tou historickou. Poslední muzejní projekt z období pandemie nazvaný Poklady éry koronavirové představil soubory nových akvizic, vzešlých z doby pandemie. Nové nálezy z ústeckých púd a sklepů, jež lidé darovali muzeu, byly spolu s informačními panely vystaveny v místním supermarketu.²

Mgr. Pavlína Pitrová, edukátorka z Oblastní galerie Jihlava vystoupila s příspěvkem nazvaným *OMG! OGV! Výtvarné edukační online výzvy*. Po krátkém představení Oblastní galerie v Jihlavě a její standardní nabídky edukačních a doprovodných programů přešla Pitrová ke strategii galerie během koronavirové pandemie. Bezprostřední edukačně-tvůrčí odpovědí na uzavření galerie byla tzv. Jarní výtvarná výzva inspirovaná díly z jihlavských sbírek a uskutečněných výstav. Každý týden galerie představila jedno dílo, na jehož motivy měly doma děti s pomocí rodičů volně tvořit. Jednoduchá výzva se setkala s nečekaně silným ohlasem, kdy Oblastní galerie v Jihlavě obdržela více než 500 dětských děl z celé České republiky. V listopadu navázala na jarní výzvu podzimní kampaň, která měla za cíl motivovat děti k pobytu v přírodě. Vznikla tak galerijní keška, po níž děti pátraly na pěti místech v Jihlavě spojených s historií města a galerií. Tvořivá aktivita se odehrávala venku a nabádala děti interagovat s přítomnými přírodninami. Naneštěstí přišel s nápadem kešky i místní Sokol, který díky své širší základně oslovil více lidí a galerijní výzvu zcela upozadil. Podle Pitrové však z této situace vzešlo heslo *OMG OGV*, ze kterého galerie vytvořila svůj merchandise. Následoval nápad realizovat projekt, který měla Pitrová v plánu již delší dobu, totiž natočit s dětmi a pro děti tvořivá videa o umělcích a jejich dílech v *OGV*. Dětem byly pokládány otázky změřené na konkrétní díla, měly

2 Písemná verze příspěvku Mgr. Krskova je k dispozici v tomto čísle periodika *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce* na stranách 56–62.

možnost okomentovat, co vidí, a následně tvorbou reflektovat své úvahy a názory. Tým OGV se však před započítím projektu musel nejprve popasovat jednak s tím, jak legálně ošetřit skutečnost, že si do galerie v lockdownu chtějí pozvat děti, jednak vyřešit neuspokojivé technické zázemí. Za pomoci znalostí a ochoty kolegů z ostatních oddělení nakonec vzniklo šest videí k šesti uměleckým dílům ze sbírek OGV.

Mgr. David Hrbek, dlouholetý muzejní a galerijní edukátor z Muzea umění Olomouc představil v zastoupení za kolegyni Terezií Čermákovou online aktivity Muzea umění Olomouc (MUO), a to nejen během doby covidové. Počátky virtuálního obsahu Muzea umění Olomouc jsou provázány spoluprací s Pedagogickou fakultou Univerzity Palackého, kdy v roce 2019 vznikl projekt *Bez názvu. Nedatováno*, který Hrbek přiblížil jako rezervoár pracovních listů a edukačních klipů. Muzeum umění Olomouc navázalo na již fungující platformu a během uzavření kulturních institucí v roce 2020 začalo rozšiřovat její obsah. Dohromady vzniklo pět pracovních listů, které byly koncipovány s ohledem na možnosti a prostředky tvůrčí práce v domácím prostředí. Hrbek blíže představil pracovní list *Jak voní obraz?*, jehož ústřední motiv představuje obraz bez názvu od českého malíře Jana Knapa. Dále přiblížil spolupráci s Irenou Kozelskou, která se specializuje na vůně a tvorbu parfémů, jíž oslovil s prosbou o sestavení vůně daného obrazu. Kozelská vycházela ze třech plánů obrazu, tedy hrajícího si dítěte (symbol bezstarostnosti), ptáček (téma svobody) a třech křížů (symbol smrti), kterým přiřadila konkrétní vůně, jež ve výsledku vytvořily parfém obrazu. Otázkou zůstávalo, jakým způsobem představit pracovní list tak, aby v záplavě virtuálního obsahu nezapadl. MUO přistoupilo k zakomponování listu do většího projektu, tedy workshopu v online přenosu, který byl avizován s předstihem na sociálních sítích instituce. Samotný workshop pak tvořil pětiminutový předtočený komentář kurátora s detailními záběry na obraz, desetiminutový

rozhovor s paní Kozelskou, která rozebírala obraz v kontextu vůní a jejího konečného parfému, představení pracovního listu a úkolů pro děti na doma. V rámci středoevropského fóra současného umění Trienále SEFO 2021, do něhož se MUO zapojilo, navázalo muzeum spoluprací s Tyflocentrem Olomouc, a vytvořilo několik programů pro slabozraké a nevidomé, ve kterých pracují s vůněmi obrazů. Dalším projektem, jenž vznikl v době uzavření muzeí a galerií, byl cyklus videolekcí nazvaný *Edu na drátě*, který vyzýval děti k tvůrčí činnosti v domácím prostředí. Vzniklo dohromady 15 lekcí o délce 4–8 minut, na nichž se podílelo pět edukátorů a které na přehlídce muzejních filmů MUSAIONfilm obdržely mimořádnou cenu Labyrint světa za vynikající přínos v období pandemie 2020–2021. Poslední projekt, který Hrbek představil, zpracovával doprovodný program k výstavě *O městě, krajině, umění. Olomouc 1919–1989*, kterou lockdown zastihl týden před vernisáží a skončila týden po otevření muzea; zhlédnout ji tak stihl jen minimální počet návštěvníků. Obsah výstavy proto bylo třeba zprostředkovat jiným způsobem. Pro tento účel byla založena facebooková stránka, kterou edukátoři plnili obsahem tematicky pouze inspirovaným proběhlou výstavou. Vzniklo několik rubrik, jež nabízely zájemcům rozhovory s lidmi spjatými s Olomoucí (např. moderátorka Daniela Drtinová, spisovatel Patrik Hartl), jejich osobní vzpomínky, medailonky osobností, literární, filmové či hudební inspirace (Michael Stipe: píseň Disappear) nebo pohádky a tvůrčí listy pro děti.

Mgr. Mariana Dočekalová z Památníku národního písemnictví (PNP) pokračovala s příspěvkem věnujícím se pandemickému hrdinovi Karantěňanovi a Kreativnímu balíčku na tvorbu ex libris. Po úvodním nastínění výchozí situace popsala směr, kterým se aktivity PNP směrem k veřejnosti ubíraly po uzavření paměťových institucí. Vzhledem k pandemické situaci, která pro většinou současníků neměla obdoby, zamýšlela Dočekalová pracovat s tématem hrdinství, a tak vytvořila

postavičku hrdinného Karantéňana, který měl děti provázet nelehkou dobou a poukazovat na hrdiny kolem nich. Do vznikajícího projektu autorka zapojila speciální pedagožku a spisovatelku Ester Starou a ilustrátora pedagoga Milana Starého, již se stali tváří edukačních videí, která kombinují hraný projev s vkládanou animací. První výzva směrem k dětem se týkala tvorby vlastního příběhu, potažmo knihy a nabízela návod a tipy k této tvůrčí aktivitě. PNP obdržel celkem 19 knih od 28 autorů, přičemž se mu podařilo oslovit širokou cílovou zájmovou skupinu od 4 do 14 let, tedy od dětí spolupracujících s rodiči po gymnaziální studentské spolky. Jelikož výzva k tvorbě vlastní knihy představovala zároveň soutěž, vybrala porota tři z jejího pohledu nejpovedenější knihy, jejichž autory a autorky odměnila vytištěním jejich knihy, kterou obdrželi ve dvou výtiscích. Následovala série osmi videí ve spolupráci se soutěží Nejkrásnější české knihy roku, která v jedné minutě představila nominovaná díla tak, aby dětem ukázala, jaké podoby mohou knihy mít. Na druhou vlnu koronaviru zareagovala Dočekalová dalším videem tentokrát tematicky propojeným s probíhající přehlídkou Trienále českého ex libris, prostřednictvím kterého se rozhodla představit fenomén knižních značek. Součástí videa, seznamujícího s nejzajímavějšími ex libris a štočky z fondu PNP a návodu na tvorbu ex libris v domácích podmínkách, byla i výzva k soutěži. Děti si podle tutoriálu mohly vytvořit svou knižní značku a zaslat ji Památníku, který odměnil ty nejpovedenější. Třetí motivační video přibližovalo soutěž Nejkrásnější české knihy roku a vyzývalo děti k představení své nejoblíbenější knihy recenzí, kresbou, fotkou či jakýmkoli jiným způsobem. Nakonec Dočekalová představila Kreativní balíčky pro tvorbu autorské knihy a ex libris.

Dvoudenní konferenci zakončil příspěvek Mgr. Lenky Vargové, Ph.D. z Univerzity Komenského v Bratislavě, v němž vystupující představila muzejní a galerijní pedagogiku v Bratislavě během pandemie. Podobně jako Michaela Smidová

zaměřila svou pozornost na způsoby, kterými promlouvaly ke svým návštěvníkům v době covidu zahraniční paměťové instituce, pohovořila doktorka Vargová o virtuálních strategiích muzeí a galerií ve slovenském hlavním městě. Ve své prezentaci pohovořila nejprve o obecných trendech ve virtuální komunikaci, ilustrovaných na konkrétních příkladech z praxe, a následně o činnosti pěti vybraných bratislavských muzejních a galerijních institucí – Slovenské národné múzeum, Múzeum mesta Bratislavy, Slovenská národná galéria, Galéria mesta Bratislavy a Slovenské múzeum dizajnu. Vargová poukázala na význam online komunikace muzeí a galerií s veřejností, umocněný během pandemie. Paměťové instituce podle jejího šetření sáhly nejprve po už existujících aktivitách a metodách, bylo však čím dál jasnější, že virtuální komunikaci s návštěvníky je potřeba rozvíjet, zintenzivňovat a inovovat. Měnil se či upravoval dizajn webových stránek některých muzeí a galerií, které v sekci pro školní programy začaly nabízet pracovní listy určené na práci doma. Rozvíjely se virtuální prohlídky výstav a expozic, nabízené například s využitím funkce Google Street View, jenž je součástí online platformy s uměleckými díly Google Arts & Culture. Do této platformy se zapojily galerie a muzea z celého Slovenska – z Bratislavy pak kupříkladu SNG, SNM, GMB či galerie Nedbalka. Virtuální prohlídky lze nalézt také na samotných webových stránkách paměťových institucí, jako příklad Vargová uvedla Slovenské múzeum dizajnu a jeho stránky k digitalizovaným výstavám *100 rokov dizajnu a ŠUR – nebát sa moderny!* Jinou formu virtuálních prohlídek interiérů objektů a jednotlivých expozic nabídlo Múzeum mesta Bratislavy. Virtuální výstavy byly rovněž využívány v rámci muzejní a galerijní pedagogiky, buď ve formě metodických materiálů, jako např. ve Slovenské Národné galérii (virtuální výstava k Sametové revoluci ČAS-OPIS 1989), nebo jako edukační interaktivní prohlídky na platformě INDIHU (Slovenské národné múzeum, online výstava N89). Dále Vargová uvedla online

univerzální portály zaměřené na umění a kulturní dědictví, jako Europeana, Web umenia a Slovakiana, které představovaly další možnost kontaktu s digitalizovaným uměním během pandemie. Nepříliš využívaným prostředkem jsou zatím na Slovensku imersivní technologie umožňující interakci s obsahem. Naopak často slovenské kulturní instituce nabízely návštěvníkům virtuální kvízy a hry a zaměřovaly se na rozvoj komunikace skrze své sociální sítě.

Pandemická situace nedovolila dorazit do Prahy přednášejícím Andree

Vojtěchovské z Moravské galerie a dvojici doktorek Beáťe Husové a Martině Pavlíkové z Múzea mesta Bratislavy. Vojtěchovská měla vystoupit s příspěvkem *Streamované performance jako dočasná náhrada za přerušenu výstavu* a dvojice muzejních pedagožek z Bratislavy zamýšlela ve svém příspěvku představit projekt *Ateliér Múzeum má budúcnosť*, převedený kvůli uzavření muzeí do online prostoru.³

Konference byla po oba dny nahrávána, její záznam je volně dostupný na YouTube kanálu Národního muzea.⁴

3 *Doktorky Husová a Pavlíková zaslaly organizátorkám konference shrnutí svého příspěvku a videa, která zde byla představena; alespoň zprostředkovanou formou se tak mohli účastníci dozvědět o aktivitách Múzea mesta Bratislavy, o nichž ve svém příspěvku stručně pohovořila i doktorka Vargová.*

4 *Múzeum pro návštěvníky IV: Virtuální komunikace (nejen) v době koronavirové [online]. Dostupné na: <https://youtube.com/playlist?list=PLMjkuRSmb-JD9uUtFsgyZvbwEqfEQxXw7k> [cit. 31. 5. 2022].*