

Přínos multimédií a digitálních technologií pro popularizaci archeologie¹

Veronika Mikešová

Benefits of multimedia and digital technologies for popularization of archaeology

The article deals with the newest trends in popularization and presentation of archaeology. It concerns uses of digital technologies and multimedia and it shows their specific application in the example of the project "Archaeology at reach". The article highlights not only the positives of modern technologies but it is also touching their negatives. The author of this article does not neglect other digital trends used in current popularization of archaeology and foreshadows the ways of future continuation of this approach.

Keywords: presentation, archaeology, multimedia, digital technologies, Internet, social networks

1 Článek byl vypracován v rámci projektu NAKI č. DF-12P01OVV045 „Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví“, který je financován Ministerstvem kultury ČR.

2 CHOWANIEC, Roksana. *Archaeology on the Web. Educating children and youth through internet portals.* In: *Archaeological Heritage: Methods of Education and Popularization.* Oxford: Archaeopress, 2012, s. 37.

3 Jako tematický výběr z prací lze uvést např. BUREŠ, Michal. *Archeologie a veřejnost.* In: ŠMOLÍKOVÁ, Miroslava, BUREŠ, Michal a kol. (eds.) *Veřejná archeologie I., Příspěvky ke konferenci Archeologie a veřejnost, Praha 2005,* 33–38.; POPELKA, Miroslav, ŠMOLÍKOVÁ, Miroslava. *Archeologie pro laickou veřejnost. (Re)konstrukce a experiment v archeologii 3,* 2003, 153–156.; TICHÝ, Radomír. *Deset let naší archeologie věnované veřejnosti. Živá archeologie 10,* 2009, 2.

Rozhlédneme-li se dnes pozorně kolem sebe, co všechno spatříme? Počítače, notebooky, dotykové telefony, tablety, mp3 přehrávače, širokoúhlé televizory, digitální fotoaparáty, kamery. Všudypřítomné vlny signálu mobilních operátorů či wi-fi našťestí nevidíme a necítíme, přesto jsou všude kolem nás. Ač si to většina z nás téměř neuvědomuje, žijeme obklopeni digitálními vymoženostmi moderní civilizace. Tato vyspělá zařízení nám mají život usnadnit a zpříjemnit, ač se nám často zdá, že je tomu naopak.

Moderní technologie a popularizace vědy

Díky snadné dostupnosti moderních technologií již určitým multimediálním zařízením disponuje téměř každý člen naší společnosti. Většina uživatelů tato zařízení běžně využívá k práci, zábavě i získávání informací. Někteří však stojí nejen na straně příjemců dat a informací, ale také na straně jejich poskytovatelů a tvůrců. Pro ty jsou digitální technologie jedinečnou inovací, umožňující nové možnosti ve vytváření, propagaci, šíření i ukládání originálního obsahu a dat. To se týká nejen například médií, informačních služeb, zábavního průmyslu a umělecké sféry, ale také všech vědních oborů. I pro vědce samotné jsou digitální technologie obrovským přínosem.

Základním pravidlem našeho světa je známý fakt, že ten, kdo chce přežít, se musí v určitém smyslu přizpůsobit okolním podmínkám. A proto i tak specifický obor, jakým archeologie bezpochyby je, musí respektovat toto pravidlo a jít takřka s dobou. Ovšem nejen ve vědeckých postupech, ale také v popularizaci a prezentaci oboru, kde má česká archeologie ve srovnání se svými zahraničními kolegyněmi stále co dohánět. A právě popularizaci dokáží multimédia a digitální technologie v dnešní době prokázat velkou službu. Moderní publikum je totiž již navykklé na multimediální podněty zprostředkované televizí, počítačovými hrami, aplikacemi pro mobilní telefony, tablety a čtečkami. Není se čemu divit, že rychle ztrácí zájem a koncentrace se vytrácí tváří v tvář čtení dlouhých bloků textů na panelech ve výstavách či při pohledu zdálky na zasklené artefakty.² Toto si dnes musí uvědomit každý popularizátor, který chce u veřejnosti se svou prací uspět.

O významu a smyslu popularizace archeologie zde není nutné se rozepisovat, neboť o této problematice toho u nás bylo již řečeno mnoho (věnovali se jí například archeologové Michal Bureš, Miroslav Popelka, Miroslava Šmolíková nebo Radomír Tichý³) a její přínos je nezpochybnitelný. Jakým přínosem však mohou být pro prezentaci archeologie digitální technologie a multimédia?

Mgr. Veronika Mikešová
Národní muzeum
veronika_mikesova@nm.cz

A co všechno se pod tímto termínem vlastně skrývá?

Multimédia jsou digitální prostředky, integrující různé formáty dokumentů, respektive dat (například text, tabulky, animace, obrazy, zvuk, video, apod.), zprostředkující nebo napodobující realitu a napomáhající tak větší názornosti.⁴ Jejich používání dnes umožňují právě digitální technologie. Z výčtu výše vidíme, že téměř všechny jednotlivé formáty dat již v prezentaci archeologie užívány byly a jsou, ovšem většinou samostatně či pouze ve spojení dvou formátů dat.

Ovšem propojení více formátů do multimediální podoby přináší mnoho výhod, a to především proto, že multimédia působí na více smyslových receptorů najednou a tak přispívají k efektivnějšímu přijímání a zapamatování předávaných informací. A v tomto se právě skrývá obrovský edukační potenciál multimédií. Díky tomu, že dokáží zapojit více smyslů naráz, dochází k intenzivnějšímu rozvíjení různých typů inteligence – verbální, zrakově prostorové, fyzické, hudební i interpersonální.⁵ To je důležitým aspektem nejen u dospělých, ale hlavně u dětí, pro které se tak archeologie může stát nejen zajímavou alternativou trávení volného času, ale také způsobem osobnostního rozvoje.

Lidé již po staletí navštěvují knihovny, archivy a muzea, aby se něco naučili, něco nového objevili a také aby se bavili. S nástupem elektronických médií – nejprve rozhlasu, poté televize a nyní internetu – se však tradiční aktivity učení, objevování a zábavy posunuly ze sféry veřejného prostoru fyzických institucí do obývacích pokojů a pracoven.⁶ V rozhlase a v televizi se u nás s archeologií setkat můžeme, ovšem spíše sporadicky v rámci některých historicky orientovaných pořadů či v případě nových archeologických objevů ve zprávách. Internet tak nabídl jedinečnou šanci pro popularizaci archeologie, neboť poskytuje neomezený prostor pro prezentaci absolutně čehokoli. Potřeba viditelné a efektivní prezentace oboru na internetu, včetně potřeby vzniku samostatného archeolo-



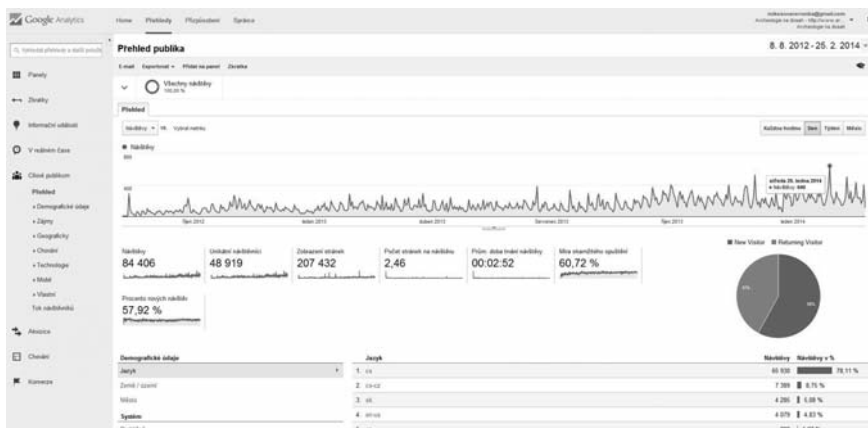
Obr. 1: Webový portál Archeologie na dosah

gického portálu, již byla vyjádřena mnohokrát (naposledy například v roce 2012⁷). Ovšem průlom v této oblasti přinesl až projekt *Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví*, který je realizován mezi roky 2012 až 2014 na Oddělení pravěku a antického starověku v Národním muzeu a je financován Ministerstvem kultury ČR v rámci Programu aplikovaného výzkumu a vývoje národní a kulturní identity (NAKI).

Jak na internet aneb příklady dobré praxe

Projekt *Archeologie na dosah* se snaží využívat nejen klasické popularizační metody, tradiční v české archeologii (jako například přednášky, exkurze, výstavy apod.), ale zaměřuje se také na u nás zcela nové způsoby prezentace archeologie, využívající multimédií a digitálních technologií. A právě na tomto projektu si můžeme ukázat, jak velkým přínosem je pro popularizaci vědy internet a jakými způsoby ho lze využít. Pro snazší orientaci v problematice lze internetové komunikační kanály vhodné pro primární prezentaci archeologie rozdělit do několika sekcí: webové portály, sociální sítě, kanál YouTube, virtuální výstavy a multimediální vzdělávací platformy. Sekundární prezentaci oboru pak zajišťují samotná média, která na svých

- 4 DOSTÁL, Jiří.** *Multimedia, hypertext and hypermedia teaching aids – a current trend in education. Časopis pro technickou a informační výchovu [online]. Olomouc: 2009, roč. 3, č. 1 [cit. 1. 12. 2013]. Dostupné z http://www.jtie.upol.cz/clanky_2_2009/multimedialni_hypertextove_a_hypermedialni_ucebni_pomucky.pdf.*
- 5 FISCHER, Robert.** *Učíme děti myslet a učit se. Praha: Portál, 1997.*
- 6 KALFATOVIC, R. Martin.** *Creating a Winning Online Exhibition. Chicago: American Library Association, 2002, s. xiii.*
- 7 MIKEŠOVÁ, Veronika.** *Využití průzkumů veřejného mínění pro potřeby zjištění vztahu mezi archeologií a veřejností v ČR. Živá archeologie, 2012, roč. 14, č. 2, s. 66–69.*



Obr. 2: Google Analytics pro web Archeologie na dosah, stav k 25. 2. 2014

on-line portálech (např. zpravodajské servery iDnes, Novinky, Deník) zveřejňují čerstvé archeologické objevy. Ovšem i zde je vítána vlastní aktivita a zapojení archeologů, protože samotní novináři nejsou schopni nejen odhalit, ale také správně interpretovat veškeré pro veřejnost zajímavé novinky.

Co se týče samostatných webových portálů zaměřených na prezentaci archeologie, v současné době u nás existují pouze jediné ucelené a pravidelně aktualizované stránky, a to právě portál Archeologie na dosah (www.archeologienadosah.cz, obr. 1). Ten svým návštěvníkům zprostředkovává archeologické poznání prostřednictvím populárně-naučných článků, archeologických novinek a zajímavostí, tipů na výlety za archeologií, obecných informací o české i zahraniční archeologii i konaných akcích a také pomocí interaktivních prvků, jako jsou například pravidelné hádanky či ankety. Na portál přispívají kromě pracovníků Národního muzea i další odborníci z řad archeologů a také studenti Ústavu pro archeologii FF UK. Webové stránky Archeologie na dosah slouží samozřejmě také jako základna a spojovací linie celého stejnojmenného projektu a informují o jeho současném pokračování a aktuálních aktivitách. Návštěvnost portálu se v současné době pohybuje mezi dvěma sty až šesti sty návštěvníky za den a za rok a půl jeho existence ho navštívilo již téměř 50 tisíc unikátních návštěvníků (obr. 2), což lze, vzhledem k poměrně úzkému zaměření, považovat za úspěch. Problematice českých archeologických portálů i podrobnostem o portálu Archeologie na dosah byl již věnován samostatný článek⁸, proto se jimi zde již nebudeme detailněji zabývat.

Sociální sítě jsou nepochybně obrovským přínosem pro archeologii, neboť ji dokáží

dostat i k té části laické veřejnosti, ke které by se po jiných kanálech dostávala jen stěží. Na sociálních sítích dnes velká část populace různých věkových kategorií tráví značnou část volného času, a proto jsou ideálním místem pro oslovení nových potenciálních příznivců archeologie. Proto i webový portál Archeologie na dosah má svou samostatnou stránku na sociální síti Facebook (www.facebook.com/ArcheologieNaDosah, obr. 3).⁹ Díky té se podařilo získat již více jak tisíc tzv. fanoušků, přičemž některým příspěvkům se podařilo oslovit i několik tisíc uživatelů, nemajících žádnou návaznost na facebookovou stránku Archeologie na dosah.¹⁰ Vzhledem k tomu, že sociální síť Facebook slouží primárně k zábavě uživatelů, je nutné tomu přizpůsobit i obsah, který chceme šířit. Naším cílem samozřejmě je dostat informace o archeologii a archeologickém kulturním dědictví na kvalitní obsahové úrovni k laické veřejnosti. Ovšem aby se nám podařilo oslovit co nejširší veřejnost, je nutné ji nejprve zaujmout. K tomuto účelu se výborně osvědčilo sdílení fotografií z pořádaných akcí pro veřejnost, tematicky laděných fotografií „z pravěku“ či uměleckých fotografií archeologických sbírkových předmětů. Fotografie jsou na internetu jedním z nejoblíbenějších a nejsdílenějších mediálních formátů a právě ty archeologické či „pravěké“ mají pro veřejnost nádech tajemna a neznáma, proto je uživatelé často šíří dále. Ovšem vždy by měl být kladen důraz na to, aby byly fotografie fakticky správné, to znamená, aby dobové kostýmy, artefakty i technologie odpovídaly archeologickým poznatkům současnosti. Pak se nám podaří nejen zaujmout širokou veřejnost, ale také ji zároveň, byť podprahově, poučit o našem kulturním dědictví.

Na Facebooku lze také kromě obsahu z vlastních zdrojů sdílet i zajímavosti z jiných portálů, multimediální novinky z Čech i zahraničí, videa či pozvánky na akce. Kreativně se meze nekladou a rozvíjení spolupráce s jinými institucemi a organizacemi přináší jedinečně pozitivní

8 MIKEŠOVÁ, Veronika, VÉLOVÁ, Lucie. *Prezentace archeologie na internetu. Archeologie na dosah – nový portál Národního muzea. In: Veřejná archeologie. Příspěvky z konferencí Archeologie a veřejnost 2007 a 2012. Praha: Ústav pro archeologii FF UK a Veřejná archeologie o.s., 2012, s. 165–172.*

9 Facebook byl zvolen proto, že jde o nejvyužívanější sociální síť v ČR. Podle serveru Marketing Journal ho využívá 1,8 milionů skutečných uživatelů, zatímco konkurenční síť Twitter 157 tisíc (údaj z dubna 2013 na www.m-journal.cz).

10 Stejně jako u webových stránek, i u Facebooku je důležité sledovat analytiku návštěvnosti a dosahu. Dle těchto dat je pak možno upravit marketingovou strategii tak, aby byla veškerá činnost efektivnější.

výsledky. Jak již bylo řečeno, vždy je však potřeba hlídat nejen kvalitu, ale také kvantitu sdíleného obsahu, kdy platí pravidlo „všeho s mírou“. Téma sociálních sítí je dnes rozšířené a existuje k němu obrovské množství literatury, především v on-line podobě. Proto pokud chceme vést úspěšnou facebookovou stránku, je nutné si nejprve celou problematiku sociálních sítí nastudovat.

Dalším skvělým digitálním médiem je kanál YouTube. Většina z nás používá YouTube k vyhledávání hudby, ovšem lze ho využít i k edukačním účelům. Opět na příkladu Archeologie na dosah (www.youtube.com/user/archeologienadosah) vidíme, co vše se dá na tomto kanále sdílet. Je vhodný například k nahrávání videonávodů na různá pravěká řemesla, záznamů z akcí pro veřejnost či propagačních videí. Díky vlastnímu kanálu YouTube je také možno uplatnit virální marketing¹¹. Tak i v projektu Archeologie na dosah vznikají v současné době audiovizuální spoty, jež jsou užívateli sociálních sítí virálně šířeny a přispívají tak k propagaci nejen projektu, ale také archeologie obecně.¹² Právě v audiovizuální tvorbě je možno spatřovat velký potenciál, neboť filmy a seriály jsou oblíbenou formou zábavy i vzdělávání a pro popularizátory je to tedy výborná cesta, jak nenásilně dostat archeologii až k lidem domů. Ovšem je samozřejmě nezbytné, aby se na této tvorbě vždy podíleli velkou měrou sami archeologové, jinak mohou vznikat téměř katastrofální výsledky (jak sami můžeme vidět v některých televizních pořadech či filmech s archeologickými tématy).

Zcela novým a v české archeologii zatím nevyužitým způsobem popularizace jsou virtuální výstavy. Ty dokáží díky své on-line existenci prezentovat archeologická témata včetně muzejních sbírek široké veřejnosti bez jakéhokoli omezení přístupnosti. Jediné, co návštěvník k jejich shlédnutí potřebuje, je přístup na internet. Zde je však nutné zdůraznit rozdíl mezi virtuální výstavou a digitalizovanou sbírkou, která vystavuje fotografie sbírkových předmětů bez dalších souvi-



slostí.¹³ Oproti tomu virtuální výstava musí mít jasně určené téma, titul, záměr a také cílové skupiny, pro něž chceme dané téma ilustrovat.¹⁴ Ovšem většinou není možné převzít koncept fyzické výstavy do virtuální, neboť virtuální prostředí má svá specifika a vyžaduje vlastní nápad.

V projektu Archeologie na dosah v současné době vznikla také celá nová platforma s názvem Virtuální archeologie, která takové virtuální výstavy zahrnuje (obr. 4). Systém funguje na principu e-learningu, kdy si návštěvník po shlédnutí virtuálních výstav může nově nabyté znalosti otestovat v kvízech či osvěžit v jednoduchých hrách. Vše je doplněno rozsáhlou sekcí materiálů ke stažení, kde návštěvníci naleznou mnoho zajímavých podkladů jak pro vlastní studium, tak také zábavných, jako například komiksy, videa či návody na pravěké řemeslné techniky. Jelikož se jedná o naprostou novinku, je zřejmé, že bude nutno ji pečlivě sledovat a postupně zdokonalovat. Celá platforma by však měla efektivním způsobem popularizovat českou archeologii a díky zábavnému způsobu podání tak oslovit zcela nové potenciální příznivce z řad široké veřejnosti.

Vidíme, že v projektu Archeologie na dosah se zatím daří využívat digitální technologie poměrně efektivně. Aby to

Obr. 3: Facebooková stránka Archeologie na dosah

11 Virální marketing je marketingová technika, která se snaží oslovit co největší množství potenciálních příjemců skrze sociální sítě a předat jim tak určité sdělení. Je založen na originalitě a zajímavosti obsahu, který přiměje uživatele ho samovolně šířit. Virální marketing vyžaduje velké množství kreativity a také odvahy realizovat nové nápady.
12 První spot *Minulost (v) nás* (<http://www.youtube.com/watch?v=ZNg9oYmvONS>) dosáhl za necelý měsíc od svého uveřejnění téměř 1300 shlédnutí.
13 U nás takto funguje portál *eSbirky* (www.esbirky.cz), který zpřístupňuje on-line sbírky z několika desítek českých muzeí.
14 KALFATOVIC, R. Martin. *Creating a Winning Online Exhibition*. Chicago: American Library Association, 2002, s. 2.



Obr. 4: E-learningová platforma Virtuální archeologie

15 Hra je již volně ke stažení na <http://www.slovackemuzeum.cz/doc/860>.

16 Veligrad: Fos-Zoe-Nika. Slovácké muzeum [online]. [cit. 2013-12-06]. Dostupné z: <http://www.slovackemuzeum.cz/doc/841>.

Obr. 5: Ukázka ze vzdělávací počítačové hry Veligrad: Fos-Zoe-Nika



tak bylo, je potřeba přistupovat k nim jako k celistvému multimediálnímu balíčku a udržovat mezi všemi kanály jasné propojení. V opačném případě by vznikl pouze chaotický a neorganizovaný soubor různých platforem, ve kterém by se ztráceli nejen uživatelé, ale i samotní autoři. Je nutné tedy ke všem těmto aktivitám přistupovat jako k systému logicky provázaných komunikačních kanálů.

Další možnosti využití

Výše zmíněné příklady však samozřejmě nejsou vyčerpávající. Možností, jak využít multimédia a digitální technologie,

je nespočet a meze jim klade pouze vlastní kreativita. Nutností je však dobrá orientace v současných technologiích a také chuť učit se novým, pro archeologii netypickým znalostem, jako je například marketing či základy tvorby webů.

Zajímavou formou popularizace jsou také počítačové hry. Při jejich precizním a didakticky promyšleném zpracování je takto možné edukovat širokou veřejnost různých věkových kategorií a přiblížit jí tak archeologii zábavným způsobem. Velice zdařilým příkladem je počítačová hra Veligrad: Fos-Zoe-Nika.¹⁵ V té znovu ožila jedna z nejvýznamnějších českých archeologických lokalit, a to Uherské Hradiště – Sady v době života Cyrila a Metoděje. Hráč má tak jedinečnou možnost vidět tento církevní areál v podobě, ve které se patrně nacházel v 9. století a nechat se okouzlit zdařilými 3D vizualizacemi, které pro většinu lidí mají mnohem větší výpovědní hodnotu, než pouhé 2D obrázky (obr. 5). Ve hře se střídají dvě časové linky, zmíněné 9. století a současnost, kdy hráč v roli studentky archeologie pracuje na referátu o velkomoravských lokalitách a dostane se tak například do Památníku Velké Moravy či přímo do Slováckého muzea. Díky těmto dvěma liniím se tak hráči dozví také mnoho informací o práci archeologů či konzervátorů, takže poznají nejen historické souvislosti, ale zjistí také, jak tato fakta byla odhalena.¹⁶

Na podobném principu se také nabízejí možnosti vzdělávacích programů pro školy, ať už přístupné on-line, či jako součásti učebnic. Multimediální výukové programy se již ve školství několik let objevují, a proto by rozhodně stálo za to podporovat jejich zavádění i do výuky dějepisu. Obzvláště také proto, že učitelé dějepisu si často s obdobím pravěku nevědí rady či ho nepovažují za dostatečně důležité pro to, aby mu věnovali v rámci výuky více času. Poutavý výukový program, připravený ve spolupráci archeologů a pedagogů by jim tedy jedinečně pomohl a také by postupně zlepšoval nejen povědomí veřejnosti o naší nejhlubší minulosti, ale také její vztah k ní.

Další, velice zajímavou možností, jak využít digitální technologie v prezentaci archeologie, je tzv. rozšířená realita (augmented reality). Jedná se o postup, kdy je realita, tedy skutečný obraz, doplněn počítačem vytvořenými objekty, tedy zobrazení reality s přidáním digitálními prvky (obr. 6). Technický proces je poměrně složitý a nemá cenu se jím zde nyní zabývat, důležité však je, že tato technologie je obzvláště vhodná například pro zobrazování rekonstrukcí pravěkých či středověkých situací na jejich původní místa či například pro doplnění pozůstatků historických staveb do jejich původní podoby. V zahraničí již archeologové rozšířenou realitu poměrně hojně aplikují¹⁷, u nás se na jejím využití zatím pracuje. Jedním z pracovišť, kde se snaží zapojit do prezentace archeologie právě rozšířenou realitu, je například Archeologický ústav AV ČR v Praze, a to konkrétně v rámci projektu *Archeologické 3D virtuální muzeum. Nové technologie dokumentace a prezentace neolitického sídelního areálu*.¹⁸

Všechno má své stinné stránky

Všechny tyto možnosti jsou sice velice atraktivní a mají velký edukační potenciál, jejich značnou nevýhodou je ovšem poměrně nemalá finanční náročnost. Aplikace těchto moderních technologií vyžaduje navíc nejen značné úsilí samotných archeologů, ale také zapojení mnoha dalších spolupracovníků, převážně z technických oborů. Nicméně při zdařilém využití (a také správné propagaci) je efektivita vysoká a za všechnu vynaloženou snahu rozhodně stojí. Digitální média také bezesporu otvírají novou dimenzi přístupu k muzejním archeologickým sbírkám. Nejsou však všelékem, někdy mohou paradoxně odvést pozornost lidí od skutečných předmětů a ukotvit ji pouze na jejich digitální reprodukci.¹⁹ Proto k nim musíme podle toho přistupovat a nepracovat s nimi jako s „náhražkou“ skutečného muzea, ale spíše jako s dalším vzdělávacím prvkem, který má sloužit ke zvýšení zájmu potenciálních



návštěvníků o muzejní sbírky a k jejich přilákání do muzea.

A jako vždy, i zde platí rčení, že všeho moc škodí. Dnes se někdy můžeme setkat s tím, že při návštěvě výstavy na nás ze všech stran mluví či blikají obrazovky, všudypřítomné digitální panely nás vybízejí k interaktivitě a my pak často zapomeneme věnovat pozornost samotným vystaveným artefaktům. Ačkoli se může zdát, že světové muzejní trendy k tomuto vývoji přispívají, opak je pravdou. Stále bychom si měli uvědomovat, že edukační potenciál muzea je právě v jeho sbírkách a ty by měly i nadále zůstat hlavním předmětem prezentace. Ovšem vhodné, promyšlené a opodstatněné doplnění multimediálními prvky samozřejmě ničemu neškodí, ba právě naopak.

Závěrem nezbyvá nežli konstatovat, že ačkoli je v posledních pár letech věnována multimédiím a digitálním technologiím čím dál větší pozornost, jejich využití v prezentaci a popularizaci české archeologie je zatím stále v plenkách. Nicméně značný zájem veřejnosti o on-

Obr. 6: Rozšířená realita využita na vizualizaci antického chrámu. Podle VLAHA-KIS, DIDIER a kol. 2002

17 CIEJKA, Karolína. *Using social media and new technologies in the popularization and promotion of archaeology. In: Archaeological Heritage: Methods of Education and Popularization. Oxford: Archaeopress, 2012, s. 53–58.*

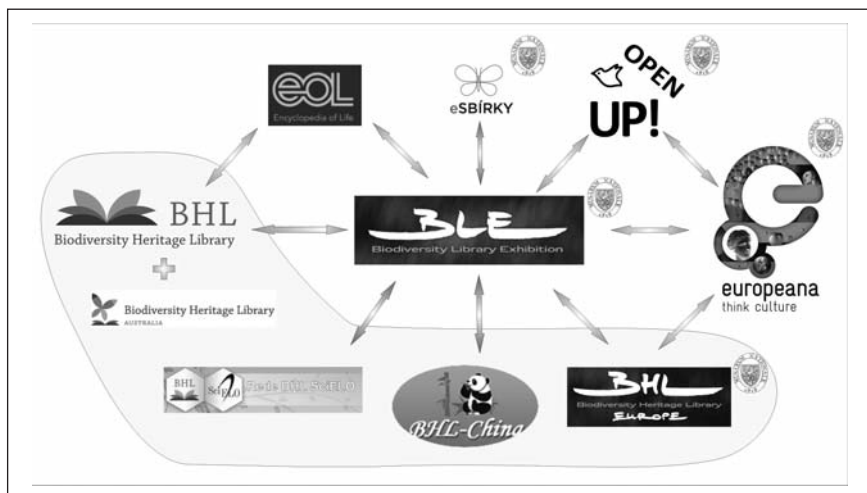
18 Osobní sdělení. Detaily o projektu na <http://www.arup.cas.cz/?p=15802> nebo KVĚTINA, Petr, KONČELOVÁ, Markéta, BRZOBOHATÁ, Hana, ŠUMBEROVÁ, Radka, ŘÍDKÝ, Jaroslav, PAVLŮ, Ivan. *Neolithic settlement in Bylany: taking a new look at old digs. In: Progress in Cultural Heritage Preservation – EUROMED 2012, International Journal of Heritage in the Digital Era 1, 2012, s. 61–64.*

19 MERRIMAN, Nick. *Involving the public in museum archaeology. In: Public Archaeology. New York: Routledge, 2004, s. 85–108.*

line prezentaci (což jsme si ukázali výše na příkladu projektu Archeologie na dosah) nám ukazuje, že něco takového v České republice chybělo a že širokou veřejnost archeologie velice zajímá a je ochotna se jí zabývat. Proto není pochyb o tom, že bychom tuto poměrně novou cestu archeologické popularizace měli dále rozvíjet. Na druhou stranu to rozhodně neznamená, že klasické metody, jako jsou výstavy, přednášky, publikace či exkurze budeme opomíjet. Naopak, jako nejefektivnější způsob popularizace se jeví kombinace obou typů metod, jak klasických, tak moderních. Jedině tak je v dnešní době možné zlepšovat přístup veřejnosti k archeologii a zároveň tak budovat i její pozitivní vztah k archeologickému kulturnímu dědictví.

Použité zdroje:

- DOSTÁL, Jiří. Multimedia, hypertext and hypermedia teaching aids – a current trend in education. *Časopis pro technickou a informační výchovu* [online]. Olomouc: 2009, roč. 3, č. 1 [cit. 2013-12-03]. Dostupné z: http://www.jtie.upol.cz/clanky_2_2009/multimedialni_hypertextove_a_hypermedialni_ucebni_pomucky.pdf.
- CIEJKA, Karolina. Using social media and new technologies in the popularization and promotion of archaeology. In: *Archaeological Heritage: Methods of Education and Popularization*. Oxford: Archaeopress, 2012, s. 53–58.
- FISCHER, Robert. *Učíme děti myslet a učit se*. Praha: Portál, 1997.
- CHOWANIEC, Roksana. Archaeology on the Web. Educating children and youth through internet portals. In: *Archaeological Heritage: Methods of Education and Popularization*. Oxford: Archaeopress, 2012, s. 37–42.
- KALFATOVIC, R. Martin. *Creating a Winning Online Exhibition*. Chicago: American Library Association, 2002.
- MICHL, Petr. Infografika: Sociální sítě v Česku. *Marketing Journal* [online]. Praha: 2013. [cit. 2013-12-03]. Dostupné z: http://www.m-journal.cz/cs/internet/socialni-site/infografika--socialni-site-v-cesku_s416x9788.html.
- MERRIMAN, Nick. Involving the public in museum archaeology. In: *Public Archaeology*. New York: Routledge, 2004, s. 85–108.
- MIKEŠOVÁ, Veronika. Využití průzkumů veřejného mínění pro potřeby zjištění vztahu mezi archeologií a veřejností v ČR. *Živá archeologie*, 2012, roč. 14, č. 2, s. 66–69.
- MIKEŠOVÁ, Veronika, VÉLOVÁ, Lucie. Prezentace archeologie na internetu. Archeologie na dosah – nový portál Národního muzea. In: *Veřejná archeologie. Příspěvky z konferencí Archeologie a veřejnost 2007 a 2012*. Praha: Ústav pro archeologii FF UK a Veřejná archeologie o.s., 2012, s. 165–172. Veligrad: Fos-Zoe-Nika. *Slovácké muzeum* [online]. [cit. 2013-12-06]. Dostupné z: <http://www.slovackemuzeum.cz/doc/841>.
- VLAHAKIS, Vassilios, DIDIER, Stricker, GLEUE, Tim, DAEHNE, Patrick, ALMEIDA, Luís. Archeoguide: An Augmented Reality Guide for Archaeological Sites. *Computer Graphics in Art History and Archaeology* [online]. 2002, 9/10 [cit. 2014-01-03]. Dostupné z: http://www.tecgraf.puc-rio.br/~mgattass/ra/ref/RA_Ruinas/01028726.pdf.



Obr. 1: Schéma propojení platformy BLE s ostatními projekty představujícími konsorcia partnerů

vané koření zcela zásadní, nepostradatelný význam. Umístění kuchařských receptů bylo zvoleno zcela záměrně jako nejkonkrétnější doklad praktického využití informací získaných studiem přírodních věd v praxi.

Zpracované téma seznamuje uživatele portálu BLE s místy původu jednotlivých druhů koření. Popisuje konkrétní rostliny a jejich části, které slouží k dochucování a ke konzervaci pokrmů. V závěru jsou, formou příběhů, přiblíženy další zajímavosti z dějin koření a jejich užívání. Poskytované informace doprovází ilustrace ze starých historických herbářů. Aby si uživatelé portálu BLE byli schopni propojit každé jedno popsané koření s konkrétní rostlinou, doplnili zpracovatelé tématu dílčí záběry skutečné podoby rostlin, z nichž se koření vyrábí, zachytávající jejich semena, květy, listy a kořeny.

Rostliny užívané k dochucování a konzervaci pokrmů, jako i odborná literatura, která se jim věnuje, nevzbuzovaly v řadách laické veřejnosti přílišný zájem. Díky jejich atraktivnímu zpracování na portálu BLE využívajícímu praktické příklady přípravy pokrmů s popsaným kořením, získala botanika, jako i neprávem opomíjená a přehlížená botanická literatura, své zcela nové, doposud neoslovené zájemce a obdivovatele.

Druhé téma platformy BLE s názvem „Expedice“ (Expeditions) je určeno zájemcům o historii expedic důležitých z hlediska objevování a poznávání přírodního bohatství. Osmnáct karet naplňuje osmnáct příběhů nejvýznamnějších světových expedic. Formou expedičních deníků jsou tak uživatelům platformy představeny objevné výpravy směřující do Severní a Jižní Ameriky, do Mexika, či

k zemským pólům včetně Darwinovy objevné plavby na lodi Beagle se zcela zásadním pětítýdenním pobytem na souostroví Galapágy. Každý příběh doplňuje souhrn základních faktů a bohaté obrazové přílohy a literatura popisující jak výpravy, tak i regiony do nichž expedice směřovaly a skrz které procházely.

Třetí téma portálu BLE s názvem „Jedovatá příroda“ (Poisonous nature) je určeno zájemcům fascinovaným světem nebezpečných, jedovatých organismů. Téma zahrnuje 32 karet popisujících jedovaté houby, rostliny a živočichy ze všech částí světa. Uživatel má možnost poznat jak zcela exotické druhy (zmiji gabunskou nebo čtverzubce a další), tak zcela běžné druhy známé i ze zahrad a parků České republiky (z rostlin štědřenec odvislý / tak zvaný zlatý déšť /, lilek brambor, ze živočichů sršeň obecnou). Základní údaje a zajímavosti o každé jedovaté houbě, rostlině a živočichu doplňují praktické informace, a to základní poznávací znaky a popis průběhu otravy u člověka.

Čtvrtým a prozatím i posledním zpracovaným tématem platformy BLE je téma „Příroda u vás doma“ (Nature at your home). Cílem tématu je představit synantropní organismy, což jsou organismy běžně se vyskytující v lidských obydlích nebo v jejich nejbližším okolí. Celkem 25 karet představuje nejenom důvěrně známé nežádoucí nájemníky (potkana obecného, švába domácího a další), ale také užitečné souputníky (vlastovku obecnou, pokoutníka domácího a další). U každého uváděného druhu jsou k dispozici základní taxonomické údaje a další detailní informace o jeho biologii, ekologii a vztahu k člověku.

Odkaz „Najdi mě v knihách“ (Find me in books) je centrální funkcí informačních karet všech čtyř doposud zpracovaných témat. Sdružuje (seskupuje) veškerou vloženou literaturu vtahující se k informacím na jednotlivých kartách o koření, o rostlinách, z nichž se koření vyrábí, expedicích či geografických regionech expedic a dalších.

Všechny ilustrace na tematických kartách jsou propojeny se svým zdrojem. Jedním kliknutím je možné dostat se na stránku otevřené knihy, ze které ilustrace pochází. Kniha je digitálně umístěna na jednom z elektronicky propojených portálů, a to na portálech BHL, BHL-Europe a Europeana. Všechny obrázky jsou současně propojeny se svými zdroji a odkazují na portály Europeana či Encyclopedia of Life. Díky tomu se lze, například po kliknutí na vyobrazení muškátového oříšku, dostat na portál Europeana. V něm se nabízí veškerý multimediální obsah vztahující se k tomuto koření. Jsou to jednak další fotografie a ilustrace rostlin, převzaté z publikací, jednak fotografie třírozměrných předmětů neodmyslitelně spjatých s touto vyhledávanou rostlinou. V uváděném konkrétním příkladě jsou to fotografie ozdobných struhadel na muškátový oříšek.

Literaturu vztahující se ke každému ze čtyř zpracovaných témat lze na platformě BLE řadit a vyhledávat podle země původu, podle jazyka v němž je publikace vydaná, podle roku vydání a podle dalších navržených podtémat. Podtémata jsou například „ilustrace“ seskupující ilustrované knihy, „medicína“ zabývající se léčivými rostlinami a kořením nebo „taxonomie“, seskupující odbornou botanickou taxonomickou literaturu.

Každá kniha (každý objekt) má svoji vlastní kartu s podrobnými informacemi a propojením se zdrojem. Platforma BLE obsahuje pouze reprezentativní pečlivě vybraný seznam knih. Je ukázkou toho, co lze v mnohem větším měřítku najít na portálu s literaturou (portál BHL, portál BHL-Europe) či v jiném (elektronickém) archívu (obr. 2).

Platforma BLE nabízí uživatelům z řad institucí, k nimž patří i Národní muzeum, možnost vytvářet si nová vlastní témata. Pokud by byla nová podtémata vytvářena v rámci platformy BLE, je nutné, aby se alespoň okrajově dotýkala přírodních věd. Nicméně je možné vytvořit i „klon“ tohoto systému, který může být zaměřený na zcela jinou oblast.



Veškerá administrace platformy BLE, upravená do několika uživatelských rolí, je zajišťovaná příspěvatelem, editorem, a administrátorem. Tyto role mají definované intuitivní uživatelské prostředí, které je postavené na Systému pro správu obsahu (Content management systém CMS) Drupal 7. Tento systém je jedním z nejrozšířenějších volně šiřitelných CMS. Platformě BLE tak zaručuje širokou možnost modifikací a využití. I po skončení projektu BHL-Europe v roce 2012 pokračuje jeho zkvalitňování, aktualizace a doplňování, a to v rámci projektu OpenUp!¹² Výsledkem těchto činností je významné zlepšení mnoha funkcí týkajících se zejména uživatelského prostředí, administrace a modernizace celé platformy z CMS Drupal 6 na Drupal 7.

V červnu 2012 se v Berlíně uskutečnil mítink BHL-Europe a Global BHL. V jeho průběhu bylo rozhodnuto, že platforma BLE bude využívána také partnery Global BHL, tedy partnery z USA (BHL US), Austrálie (BHL Australia), Číny (BHL China), Evropy (BHL-Europe) a Brazílie (BHL Brazil). Nová verze platformy BLE byla spuštěna v září 2012. V říjnu 2012 se v Pekingu uskutečnila konference TDWG (Biodiversity Information Standards).¹³ Její součástí byl praktický workshop „Globální propagace přírodovědných vědomostí a obsahu s využitím platformy BLE“ věnující se nastavení strategie globální propagace platformy BLE v rámci jejího využívání jednotlivými partnery. Součástí programu

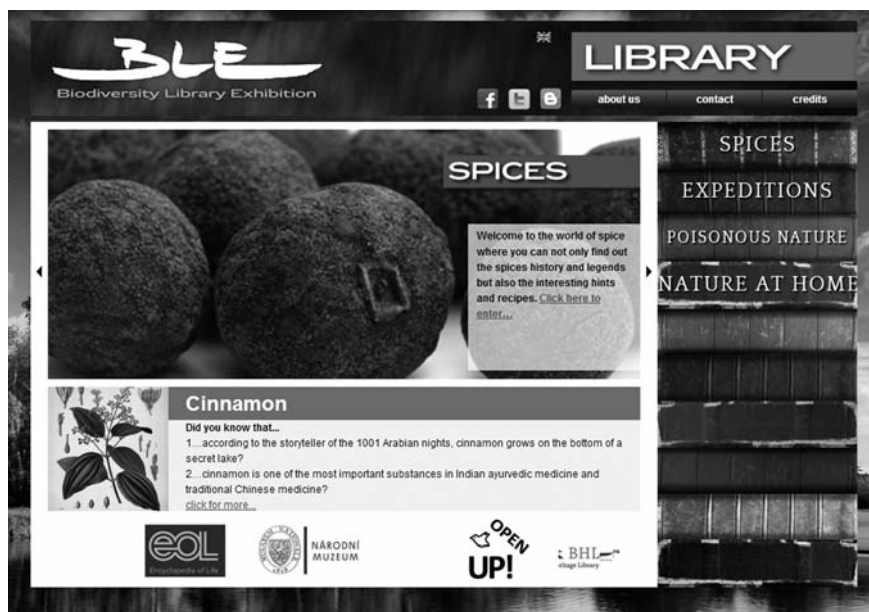
Obr. 2: Demonstrace propojení BLE ilustrací a obrázků s portálem BHL¹⁰ a portálem Europeana¹¹

10 Biodiversity Heritage Library [online]. Dostupné z: <http://www.biodiversitylibrary.org>.

11 Europeana [online]. Dostupné z: <http://www.europeana.eu>.

12 OpenUp! [online]. Dostupné z: <http://open-up.eu>.

13 Biodiversity Information Standards [online]. Dostupné z: <http://www.tdwg.org>.



Obr. 3: Titulní strana platformy BLE¹⁴ s logem Národního muzea a linkem na muzejní webové stránky

workshopu bylo také praktické vyzkoušení si práce s informacemi, umístěnými na platformě BLE. Výsledky konferencí v Berlíně a Pekingu, jako i samotné rozšíření využití platformy BLE jsou hlavními impulzy, díky kterým lze očekávat, že v nejbližší době dojde k průběžnému doplňování platformy BLE o nová doposud nezpracovaná témata. Tím se zároveň ještě více posílí potenciál platformy BLE oslovovat široké skupiny odborné i laické veřejnosti, a to v celosvětovém měřítku.

I když je hlavním jazykem platformy BLE angličtina, lze každé téma přeložit do libovolného jazyka. Téma „Koření“ tak existuje nejen v angličtině, ale i v češtině. Čím více partnerů bude vytvářet nová vícejazyčná témata, tím více lidí v různých částech světa, bude platforma BLE oslovovat (obr. 3).

Platforma BLE představuje pro Národní muzeum a další participující partnery jedinečnou příležitost zviditelnit se, a to v celosvětovém měřítku. Toto zviditelnění je možné především prostřednictvím on-line sbírek přístupných přímo

nebo prostřednictvím dalších obdobných portálů. Stejně důležitá je i propagace plynoucí ze samotného umístění na platformě BLE. Další propagaci zajišťují participující regionální partneři, a to jak prostřednictvím svých institucí, tak svými připojeními na sociálních sítích.

Národní muzeum má jistou exkluzivitu již z pozice tvůrce platformy BLE podílejšího se nadále na jejím vývoji. To mu umožňuje plně využívat veškerého potenciálu platformy ve svých odborných i populárně naučných aktivitách nasměrovaných k nejširším vrstvám odborné i laické veřejnosti. Pro výstavní činnost Národního muzea (a dalších muzeí a galerií) je nesmírně důležité, že platforma BLE byla navržena v podobě kompatibilní s dotykovými panely začleňovanými stále více a více do připravovaných expozic a výstav.¹⁵ Součástí expozic a výstav, využívajících rozsáhlý a stále narůstající informační potenciál platformy BLE, se tak stávají nejenom v ní umístěné konkrétní jednotlivé exponáty, ale i celá podrobně a do hloubky zpracovaná témata.

Další neméně důležitou oblastí využití platformy BLE je oblast výuky a vzdělávání. Tě se věnuje i nový projekt Europeana Creative¹⁶ zahájený v únoru 2013, za partnerské spoluúčasti Národního muzea. Dílčím cílem tohoto projektu je tvorba aplikací podporujících výuku přírodovědy na základních i středních školách, čerpajících opět ze zpracovaných témat platformy BLE a informací, které do ní byly vloženy, aby v řadách laické i odborné veřejnosti zvýšily celkové povědomí o přírodních vědách a všem, co s nimi souvisí.

14 Biodiversity Library Exhibition [online]. Dostupné z: <http://www.biodiversityexhibition.com>.

15 Příkladem užití dotekových panelů (tabletů) ve výstavě jsou tři výstavy výstavního cyklu Monarchie konané v Nové budově Národního muzea od sklonku roku 2012 do poloviny roku 2013, jejichž součástí byl také Multimediální průvodce výstavami pro česky a anglicky mluvící návštěvníky a pro návštěvníky komunikující českým znakovým jazykem. Multimediální průvodce výstavami z cyklu Monarchie konaných v Nové budově Národního muzea Guide for Monarchy exhibition series at National Museum's new building. [online]. Dostupné z: <http://pruvodce.nm.cz>.

16 Europeana Creative [online]. Dostupné z: <http://pro.europeana.eu/web/europeana-creative>.

Co umění umí: Animační programy pro děti předškolního věku v Muzeu umění Olomouc

Michaela Johnová Čapková

What Can Art Do

The article describes an educational project implemented at Olomouc Museum of Art. The project's name is What Can Art Do and it focuses on preschool education. The text presents partial results of the questionnaire survey which reflects on the work with the youngest generation of museum visitors.

Keywords: gallery pedagogy, educational programs, preschool children, questionnaire survey, new generation of visitors

Tento příspěvek je reflexí tříleté systematické práce s nejmladšími muzejními návštěvníky a uvedu její citaci z knihy Jana Slavíka *Umění zážitku, zážitek umění*, která mě neustále inspiruje: „Prostor, v němž umění vstupuje do výchovy, je místem počáteční umělecké zkušenosti a kulturní iniciace nových generací. Je tou nejpřirozenější laboratoří, kde umění vždy znovu vzniká ze zdánlivě nepatrných počátků. A kde k sobě obrací zájem těch, kteří se teprve počínají rozhlížet po nedozírných plánech lidské kultury.“¹

Kulturní instituci vnímáme jako svého druhu veřejnou službu s velkým vzdělávacím potenciálem a nemalým společenským i ekonomickým dopadem. Za posledních deset let byla v mnohých institucích založena edukační či lektorská oddělení, která mají za cíl rozvíjet výchovně vzdělávací činnost. Dnes již většina muzeí a galerií připravuje programy pro publikum nejrůznějšího věku a potřeb a snaží se nápaditými akcemi přivést děti i dospělé do výstavních prostor. K velmi efektivním a nejčastěji používaným formám muzejní edukace patří animační program - ten má svoji osobitou strukturu, která se odvíjí od potřeb a věku návštěvníků. Velmi příležitou definici animačního programu najdeme mimo jiné v knize Radka Horáčka *Galerijní animace a zprostředkování umění*: „Animace je proces kontaktu s výtvorným dílem, který účastníky vede prostřednictvím zážitku k možnostem bohatšího poznání a k získávání nových zkušeností.“²

Práce muzejního pedagoga, lektora či kurátora práce s veřejností³ je velice specifická a z mého pohledu i zodpovědná, protože klade na člověka vysoké nároky v oblasti znalostí i dovedností. Současný rychlý rozvoj muzejní pedagogiky zvýšil poptávku po kvalifikovaných absolventech. Na tuto skutečnost reagovala většina pedagogických fakult našich univerzit a do studijních plánů byly zařazeny předměty zaměřující se na muzejní pedagogiku. Na některých univerzitách již lze studovat obory specializované na muzejní nebo galerijní pedagogiku, či zprostředkování umění.⁴ Vzdělávací potenciál kulturních institucí nepodceňují ani profesní organizace jako jsou Rada galerií ČR nebo Asociace muzeí a galerií ČR, které pravidelně pořádají konference a odborné semináře.

Muzeum umění Olomouc (dále jen MUO), stejně jako mnohé kulturní instituce u nás, prochází jistými změnami v přístupu k návštěvníkům a snaží se hledat cesty, jak udržet či zvýšit svoji návštěvnost, a přitom si zachovat vysokou kvalitu nabízených doprovodných programů. Jeden z prvních projektů MUO doprovázený vzdělávacím programem pro veřejnost byla výstava *Od gotiky k renesanci* (1999). Autoři výstavy připravili soubor samoobslužných pracovních listů s názvem *Gotika hrou*. Samotné edukační oddělení vzniklo v roce 2000 příchodem odborného pracovníka, který měl za úkol rozvíjet vzdělávací činnost pro žáky, studenty a neširší veřejnost. V průběhu let se edukační oddělení rozrostlo o další dva pracovníky a jeho činnost má v provozu muzea nezastupitelnou roli.

muzejní
pedagogika

1 SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2001, s. 9.

2 HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: Akademické nakladatelství Cerm, s.r.o., 1998, s. 72.

3 *Souhrn profesního označení viz STUHLÍKOVÁ, Alice. Profese galerijního pedagoga [online]. 2012. Disertační práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Radek Horáček [cit. 13. 2. 2014]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/153968/pepf_d/>*

4 *Akreditované obory z oblasti zprostředkování umění najdeme na Pedagogických fakultách Masarykovy Univerzity v Brně, Univerzity Palackého v Olomouci nebo na Univerzitě Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem.*

Mgr. Michaela Johnová Čapková
Muzeum umění Olomouc
johncapkova@olmuart.cz



Obr. 1: Animační program k výstavě *Stín kvetoucí sakury* / Výběr japonského umění z českých sbírek 2012, Muzeum umění Olomouc / Arcidiecézní muzeum Olomouc.
Foto: Zdeněk Sodoma

Co umění umí je pravidelný cyklus animačních programů MUO pro děti od 2 do 6 let a jeho název je naprosto výstižný. Je v něm obsaženo vše, o co se každý měsíc již třetím rokem snažím - přivést do muzea rodiče s nejmenšími dětmi a zprostředkovat jim aktuální výstavy. První animace byla uskutečněna v létě 2011 a vzešla z aktivity rodičů olomouckého rodinného centra Heřmánek. Z jedné výtvarné akce pro nejmenší vyrostl dlouhodobý, pravidelný a navštěvovaný program. Podobný formát programů již najdeme v nabídce většiny tuzemských muzeí a galerií.

Pravidelnou a dlouholetou edukací předškolních dětí se zabývá například Západočeská galerie v Plzni, Galerie moderního umění v Hradci Králové nebo Galerie výtvarného umění v Hodoníně.⁵ Četnost a podoba animačních programů často závisí na osobě edukačního pracovníka. Zatím neexistuje jednotná edukační strategie, která by udávala institucím povinnost zařazovat do programové nabídky akce pro předškolní děti.

Z okamžité zpětné vazby dětí a rodičů vyplývá, že práce s předškolními dětmi má smysl. Zážitek, tvoření a objevování jsou přirozenou součástí dětského vývoje a čím více budeme tyto složky podporovat a rozvíjet, například prostřednictvím muzejních aktivit, tím přirozeněji vzbudíme trvalý zájem dětí o umění a kulturu. Samozřejmě je v mém snažení i jistá strategie, její efekt se ovšem ukáže až v průběhu let.

Připravovat a realizovat takovéto programy každý měsíc je poměrně náročné. Jedna věc je moje profesní připravenost

a zkušenosti, věcí druhou je správný výběr uměleckého díla nebo tématu, ze kterého program vychází. Další nepředvídatelný faktor je ve složení skupiny, nikdy nevím, kdo přijde a tento fakt mě někdy postaví do zajímavých situací, ve kterých se odráží povaha a nálada malých návštěvníků. Důležitou roli hraje i prostředí, ze kterého děti pochází, to se často odráží na jejich zkušenostech s výtvarnými materiály, schopností vyjadřovat se, reagovat a komunikovat se mnou i s ostatními dětmi. Neméně důležitou součástí celého projektu byla a je adaptace muzejního personálu na specifika malých návštěvníků, což je jistá spontánnost, živelnost a také hlučnost.

Všechny animační programy pro nejmenší připravuji jako hru, někdy i pro více smyslů. Hra má ve vývoji dítěte obrovský význam, což potvrzují Jean Piaget a Bärbel Inhelderová v knize *Psychologie dítěte*. Konstatují, že hra dítě od-poutává od okolního světa, od problémů dospělých a přivádí jej k sobě samému. Hru považují za způsob práce s imagi-nací, skrze hru lze mnohem jednodušeji vyjádřit zážitky, ale také si osvojovat vjemy a poznatky z okolního světa.⁶ Dle Piageta a Inhelderové se u dětí vyvíjí řeč souběžně s vývojem dalších forem sémiotického myšlení⁷, což je v mém případě důležité pro vzájemnou komunikaci. Dle mého názoru může dítě navštěvovat ani-mační programy od chvíle, kdy pochopí významy základních činností, jako jsou nakreslit, vystřihnout, složit, najít atd. Každý program je taková výtvarná hra vztahující se k vybraným exponátům a vhodně zvolenou výtvarnou technikou s nimi koresponduje. Často pro děti připravuji pracovní listy nebo zařazuji ryt-mické a pohybové etudy. Délka animačního programu je 60 minut a skládá se z několika různých aktivit udržujících dětskou pozornost.

Každý člověk potřebuje v určité fázi své práce „hmatatelný“ doklad o tom, že jeho snažení má smysl. V mém případě je dokladem pravidelná návštěvnost programů, ale i tak jsem se rozhodla pro malý výzkum formou dotazníkového še-

⁵ Západočeská galerie v Plzni [online]. [cit. 2014-03-31]. Dostupné z: http://www.zpc-galerie.cz/csl/page/education_programs

Galerie moderního umění v Hradci Králové [online]. [cit. 2014-03-31]. Dostupné z: <http://www.galeriehk.cz/index.php?con=14>

Galerie výtvarného umění v Hodoníně [online]. [cit. 2014-03-31]. Dostupné z: <http://www.gvuhodonin.cz/det-sky-atelierlanimace-ke-stale-expozici>

⁶ PIAGET, Jean, INHELDEROVÁ, Bärbel. *Psychologie dítěte*. Praha: Portál, 2010, s. 57–60.

⁷ *Ibidem*, s. 78–83.

tření. Základní teze výzkumu je zjistit, jaký dopad má na děti pravidelná návštěva muzea či galerie. Dotazník má dvě varianty, jedna je pro rodiče a druhá pro učitelky MŠ Čtyřlístek v Olomouci. Šetření má tedy dvě části, první probíhá s rodiči a jejich dětmi a druhá se zaměřuje na jednu třídu z olomoucké mateřské školy, která již rok navštěvuje jednou měsíčně animační programy MUO.

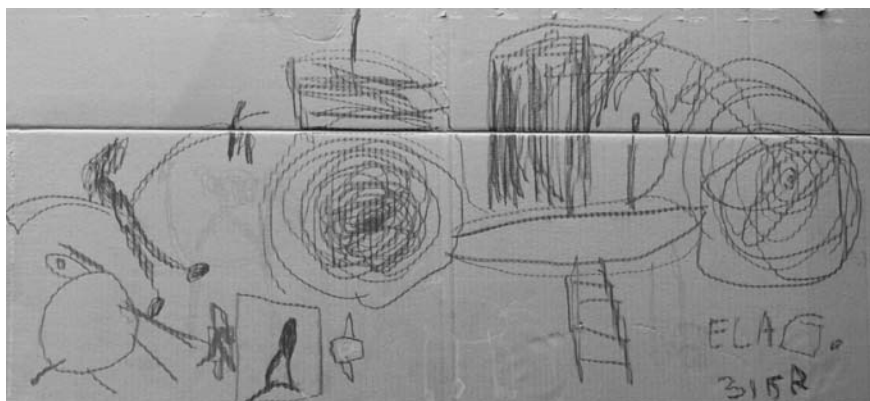
Celkem bylo osloveno 36 rodičů a 4 učitelky MŠ. Rozdávání dotazníků proběhlo při programech v prvních třech měsících 2014, do konce června se mi vrátilo zpět 34 dotazníků. Vyhodnocení šetření chystám symbolicky na červenec 2014, kdy se uzavře tříleté období fungování projektu.

Z prozatím odevzdaných dotazníků vyplynulo, že děti navštěvují muzeum rády, snaží se opakovat výtvarné úkoly doma, mluví o muzeu s ostatními členy rodiny a často se dožadují opakované návštěvy muzea nebo upřednostňují návštěvu muzea před jinou aktivitou. Všichni rodiče si shodně myslí, že návštěva animačních programů rozvíjí smyslové vnímání, soustředěnost, tvořivost a estetické cítění jejich dětí. Všichni hodnotí programy kladně a rozhodně chtějí v návštěvách muzea pokračovat. Také samotná aktivita rodičů nešla mému dlouhodobému pozorování, dost často se s dětmi do úkolu ponoří, což posiluje jejich vzájemný vztah a ukazuje na to, že i dospělý je ochoten a schopen se oddat výtvarné hře, v tomto případě prostřednictvím vlastních dětí. Z odpovědí je zřejmý i dopad těchto aktivit na samotné rodiče. Většina z nich objevila prostřednictvím dětí svět umění a víc než polovina v dotazníku uvedla, že začali sledovat kulturní program muzea a navštěvovat doprovodné aktivity i bez dětí. Tento princip nabalování návštěvníků je dle mého názoru velmi efektivní a vytváří stabilní návštěvnickou základnu.

Druhá část výzkumu nejmenších návštěvníků se opírá o zkušenosti s jednou třídou mateřské školy Čtyřlístek v Olomouci. Již rok dochází skupina dětí jednou měsíčně na programy z cyklu

Co umění umí. Vždy se jedná o reprízu animace pro rodiny s dětmi, ale práce je v mnoha ohledech odlišná. Děti bez rodičů se často chovají spontánněji a musí prokázat větší samostatnost. Klima ve třídě dětí, které se vídají každý den ve školce, je samozřejmě jiné než u náhodné skupiny dětí s rodiči, což má také vliv na průběh animace. Učitelky MŠ hodnotí animační programy jednoznačně kladně. Pravidelnou návštěvu v muzeu považují za podnětnou, kreativní a smysluplnou, nejen pro děti, ale i pro ně samotné. Pozitiva spatřují hlavně v budování vztahu k umění a v kontaktu dětí se společenským prostředím. Podle nich se některé uzavřenější děti více projevují prostřednictvím tvorby a živější z nich se trochu zklidňují. Nemalou důležitost hraje prostředí, v muzeu se do práce zapojí i děti, které se ve známém prostředí školky nechtějí výtvarných aktivit účastnit. Svoji roli zde hraje respekt k osobě, kterou sice znají, ale přeci jen s ní nejsou v každodenním kontaktu.

Výzkum dětí formou zúčastněného pozorování probíhá prakticky v každém animačním programu, děti dávají své emoce a potřeby najevo okamžitě, což má jisté výhody a člověk může pohotově reagovat. Získat jejich pohled na pravidelné návštěvy muzea jsem se rozhodla prostřednictvím obrázků. Úkolem bylo, namalovat či nakreslit sebe v muzeu, co se jim líbilo, kde to mají nejraději, na co vzpomínají. Jako příklad byla vybrána kresba malé Ely, která má tři a půl roku a projekt Co umění umí navštěvuje necelé dva roky. Ela vyrůstá v podnětném prostředí a rodiče velice stáli o to, aby se programů účastnila už od svých osmnácti měsíců. Pro mě se staly její pravidelné návštěvy velice užitečným studijním materiálem. Z obrázku je patrné, že Ela nakreslila kočár (obr. 2). Ten ji upoutal při animačním programu ve stálé expozici Arcidiecézního muzea Olomouc. Animace na téma biskupského kočáru se odehrála v červnu 2013, poměrně dlouho před vytvořením této kresby. Z toho lze usuzovat, že si děti snáze zapamatují velký a poutavý exponát, ale také se zde vizuální vjem spojil



Obr. 2: Ela Grassoová, Největší zážitek z Muzea umění Olomouc 2014, lepenka 45 x 92 cm.
Foto: Michaela Johnová Čapková

v zážitek, který v sobě dítě dokáže udržet dlouhý čas. Kočár Ela doplnila figurami, nesmí chybět ona sama, maminka, případně oba rodiče a postava lektorky. Postava lektorky se nachází na každém z obrázků, které jsem prozatím od dětí obdržela. Z odpovědí rodičů i učitelů vyplývá, že lektorku děti vnímají jako součást muzea, v několika případech mě popsali jako osobu přátelskou, ale zároveň respektovanou. Výzkum považuji za důležitý hlavně z hlediska jisté reflexe a také jako obranný mechanismus proti tzv. vyhoření.

I když se muzea a galerie v současnosti potýkají s konkurencí v podobě konzum-

ních stánků⁸, stále zůstávají nositeli kulturních významů a mají své nezaměnitelné charisma. Věřím, že pokud budeme cíleně věnovat pozornost nejmenším návštěvníkům, za pár let se nám tyto investice mnohonásobně vrátí v podobě kultivovaného a vyzrálého publika.

Seznam použité literatury:

- HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: Akademické nakladatelství Cerm, s.r.o., 1998
- SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění - teorie a praxe artefietiky*. Praha: Univerzita Karlova, 2001
- PIAGET, Jean, INHELDEROVÁ, Bärbel. *Psychologie dítěte*. Praha: Portál, 2010
- SEDLÁČKOVÁ, Hana, SYSLOVÁ, Zora, ŠTĚPÁNKOVÁ, Lucie. *Hodnocení výsledků předškolního vzdělávání*. Praha: Wolters Kluwer ČR, a.s., 2012

8 Konzumními stánky mám na mysli tzv. nákupně společenská centra. Podle mého názoru využívají jejich propracované marketingové strategie kulturních programů pouze ke zvýšení zisků. Zpravidla nebudují aktivní publikum a kulturní významy jsou pro ně jen nástroj k dosažení většího obrátu.

O svůdnosti poznávání tvorbou

Jan Slavík

FULKOVÁ, Marie, HAJDUŠKOVÁ, Lucie a SEHNALÍKOVÁ, Vladimíra: *Galerijní a muzejní edukace 1. Vlastní cestou k umění*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2012. ISBN 978-80-7290-535-5

Výpravná publikace, o které pojednává tato recenze, zaujme již na první pohled nápaditou typografií obálky a při prvním prolistování velkým počtem barevných ilustrací. Zjevně se tím hlásí do oblasti vizuality a do společenství Barthesových vizuálních operátorů – procesů vytváření, předkládání a šíření obrazů, které vedou k jejich užívání, mimo jiné, jako předmětů touhy a nástrojů svádění. Recenzovaná kniha Marie Fulkové, Lucie Hajduškové a Vladimíry Sehnalíkové (dále též jen „autorky“) je ovšem svůdná v mnoha ohledech, nejenom svým vzhledem. Pro čtenáře znalého věci je lákavý již její název *Galerijní a muzejní edukace* s podtitulem *Vlastní cestou k umění*. Tematika galerijní a muzejní edukace se u nás od nesmělých počátků v devadesátých letech dvacátého století široce rozvinula a v současné době patří k nejsilnějším stránkám oboru výtvarná výchova, k němuž se kniha jmenovaných tří autorek hlásí. Zázemí, ze kterého text pochází, je tedy dobrou zárukou kvality a oporou pro čtenáře, kteří hledají inspiraci a poučení v této oblasti.

Hlavní náplní recenzované knihy jsou komplexní metodické informace o vzdělávacích programech uskutečněných pod vedením autorek studentkami katedry výtvarné výchovy Pedagogické fakulty UK v Uměleckoprůmyslovém museu v Praze a v Galerii Rudolfinum v roce 2011. Programy se týkaly výstav (je jich celkem 8) velmi diferencovaného zaměření – jsou zde edukační programy pro výstavy keramiky, skla, oděvů, autorových fotografií, tematické výstavy věnované dekadenci nebo identitě ad. To samozřejmě kladlo značné nároky na pedagogickou tvořivost autorek programů, které se musely flexibilně přizpůsobovat měnícím se podmínkám v každé jednotlivé instalaci.

Publikace, která edukační programy podrobně představuje a do jisté míry komentuje, je součástí Programu aplikovaného výzkumu a vývoje národní a kulturní identity Ministerstva kultury

ČR.¹ Jedná se o vývojový program s uplatněním aplikovaného výzkumu, proto si kniha neklade za cíl analýzy prezentovaných programů. Nicméně, z informací porůznu uvedených v textech knihy je znát, že programy jsou podloženy teoretickými a výzkumnými poznatky, systematicky produkovanými pracovištěm, z něhož jejich autorky pocházejí. Kromě toho první část knihy zahrnuje několik koncepčních textů, které osvětlují pojetí a odborné souvislosti v zázemí publikovaných programů. Autorky již v úvodu konstatují, že jejich cílem je „představit pedagogické přístupy a konceptuální rámce, které byly vytvořeny pro edukační programy.“ Dávají tak zřetelně najevo systémová východiska své tvůrčí práce.

Pojetí programů a v souladu s ním i autorská strategie jejich prezentace v knize se opírá o koncept polyfonie diskurzů, rozpracovaný v monografii hlavní autorky M. Fulkové z r. 2008 (*Diskurs umění a vzdělávání*). Proto dává příležitost zaznít nejenom „metodickému hlasu“ programu samotného, ale také zejména hlasům žáků, kteří se ho účastnili, zkušených učitelek, které spolupracovaly s lektorkami, i budoucích učitelek, které programy s dětmi realizovaly. Tato mnohostrannost je nezbytná proto, že programová koncepce staví na konstruktivistickém, tj. interpretativním a dialogickém přístupu ke kultuře učení a vyučování. Svůj přístup autorky v úvodu v úsporné a výstižné zkratce charakterizují fenomenologicky orientovaným pojmem *vytváření smyslu*. Jedná se o to motivovat účastníky programů k vlastní zaujaté tvořivé činnosti – teprve jejím prostřednictvím se otevírá plodná cesta k poznávání, které není svázané „školometstvím“. Uvedený přístup by měl být příznačný pro všechny tvořivé expresivní obory: obsah vstupuje do edukace prostřednictvím žákovské tvorby rozvíjené v rámci zadaném úlohou a v něm také *vytváří* učivo ve vzdělávacích motivech jako důsledek mnohostranného reflektivního dialogu.

recenze

¹ Program je registrován pod značkou ČR – NAKI – DF11P01OVV025.

doc. PaedDr. Jan Slavík, CSc.
Západočeská univerzita
v Plzni, Pedagogická fakulta
slavikj@kvk.zcu.cz

Toto pojetí edukace, pojmenované T. Harbem jako *vstřícný model kurikula (en-counter curriculum model)*, je příznačné pro všechny v knize uvedené programy.

V podrobnějším pohledu se pojetí edukačních programů hlásí k národní tradici tzv. galerijních animací a ke světové tradici galerijní a muzejní pedagogiky. V ní je zdůrazněn vzdělávací (enkulturační) stejně jako výchovný (socializační a personalizační) rozměr edukačních programů. Je podložený systematickou edukační prací s pojmoslovím a se žákovskou reflexí. Věnuje tedy zvláštní pozornost komunikaci doprovázející expresivní tvorbu žáků. K tomu přistupuje důraz na osobní angažovanost účastníka v programu; didaktické aranžmá situací má být takové, aby vybavilo zážitky žáků podnětným obsahem, který vede ke vzdělávacím motivům vyrůstajícím z tvorby. S tím souvisí i potřebná míra kritické žákovské reflexe studovaného obsahu v duchu autonomně kritických koncepcí vzdělávání. Autorky k nim ovšem přistupují střídavě; nehodlají „napravit společnost“, jde jim především o výchovu lidí schopných zaujímat autentické a osobité postoje, o kterých by měli umět s porozuměním i s potřebnou mírou vstřícnosti diskutovat.

Teoretické a filozofické kontexty publikovaných programů jsou charakterizovány především sémiotickým a poststrukturalistickým viděním kultury i vzdělávání; jako jeho reprezentanti jsou vzpomínáni např. J. Derrida, M. Foucault, G. Deleuze, W. Benjamin ad. To je v souladu s výše uvedenou snahou autorek neuzavírat edukační pole do svazujících kategorií mechanického přístupu k výchovnému dění. Mechanicky pojatá vývojová „kumst-historie“ je pro ně atributem žákovské nudy a nezájmu, kterého se chtějí vyvarovat. Derridův strategický termín *différance*, který programově staví unikavost a plynutí významů proti esencialistické nehybnosti, není nadarmo zdůrazněn již v úvodu, a to spolu s metaforou „provětrávání“ všeho strnulého a zatuhlého. Odpovídá mu totiž i pojetí prezentova-

ných edukačních programů, které působí svěže, čistě, udivují bystrostí a neotřetostí nápadů, jsou pestré, oslovující a... svůdné. V jednom plynulém proudu se v nich prolínají a stékají informace z mnoha zdrojů v umělecké nebo vědecké oblasti i ve sféře kultury všedního dne. Podstatné ovšem je, že tyto informace jsou přirozené a účinně zabudovány do takových edukačních úloh, které dokážou své mladé řešitele zaujmout, otevírají prostor k tomu, aby se jedinečným způsobem uplatnila jejich osobnost, aby si v reflexi uvědomili souvislosti mezi uměleckými koncepty a svými vlastními životními zkušenostmi. V publikaci jsou záznamy programů doprovázeny mnoha výtečnými ilustracemi, které jsou stejně tak informativní jako krásné a přitažlivé.

Příkladem popisovaného přístupu je program *Když se mě zeptají, kdo jsem...* navazující na výstavu *Já, bezesporu* v Galerii Rudolfinum z května až srpna 2011. Jednotlivým momentem programu a výstavy je koncept identity, který, jak v úvodu textu uvádějí kurátoři, se bez výjimky dotýká „každé lidské bytosti, je jednou ze základních otázek lidské existence.“ Výstava prezentovala díla Gerharda Richtera, Cindy Sherman, Jiřího Davida, Andrease Gurského, Viktora Pivovarovy ad. Doprovodný program citlivě vystihuje atmosféru výstavy jako celku složeného ze specifických autorských prvků. Nabízí účastníkovi řadu dílčích úloh, které mu dávají příležitost k tvůrčímu zkoumání mnohostranného konceptu identity v těsnější i volnější návaznosti na jednotlivá díla z výstavy a s možnostmi k sebepoznávání. V programu se v pestrém sledu střídají úlohy zaměřené na kontemplativní zkoumání sebepojetí s akčněji pojatými tvořivými projevy. Účastníci jsou vedeni k soustředěné recepci, ke hledání souvislostí, ke srovnávání rozdílů a podobností, ke zkoumání prostoru své paměti v kontextu nejbližšího sociálního okolí rodiny a přátel, právě tak jako v širším kontextu společenském. Čtenář pocítuje touhu se programem sám aktivně účastnit a se zaujetím může sledovat i dětské výpovědi vložené

do úloh. Má možnost seznámit se i s pedagogicky nebo didakticky zaměřenou reflexí zkušené učitelky, která se vyjadřuje k možnostem propojování educačních programů s prací žáků ve škole.

Obdobně jsou rozvrženy další jednotlivé programy. Celek je působivý tím, že při značné mnohostrannosti i originalitě jednotlivých kapitol si udržuje potřebnou míru integrity. Přesto od čtenáře vyžaduje soustředěnou pozornost s ohledem na velkou rozrůzněnost položek – to je způsobeno především původní funkcí textů. Ty přece byly určeny k tvořivé činnosti účastníků programu, nikoliv k plynulému čtení: jsou to v první řadě úlohy pro tvorbu a reflexi zadávané s doprovodnými komentáři a instrukcemi.

V souhrnném pohledu tím integrita celého díla nabývá charakteru mozaiky: při pohledu z většího odstupu je zřejmá celistvost, která se přiblížením rozloží na pestrobarevné fasety. V tomto směru kniha zjevně nemá být nabídkou k plynulému čtení, ale buď k listování s prohlížením obrázků, anebo především ke hlubšímu studiu vybraných pasáží, které čtenáře zaujaly. Místy knižní prostor působí až nadměrně pestře a komplexně, mimo jiné proto, že mezi střípky mozaiky není vždy dost zřejmá informační hierarchie. Nutí to čtenáře se velmi soustředit, nebo chvílemi rezignovat na čtení a podlehnout slasti z obrazů. Lze v tom tušit autorský záměr, který jistě najde své příznivce.

V této souvislosti se nabízí otázka, jak na recenzovanou knihu pohlížet z obecnější pozice oboru výtvarná výchova a jeho pedagogického či didaktického založení. Podle mého mínění se kniha řadí do okruhu reprezentativních metodických publikací, tj. odborných sdělení o projektovaném kurikulu, která informují čtenáře o obsahu a cílech určitého pedagogického díla, zpravidla s uvedením konkrétních ukázek pracovních materiálů, kterými je dílo podporováno. Fakticky jde o archiv či databázi projektovaného kurikula; kdyby bylo možné podobné informace shromažďovat v jednotné formě po desítky let, staly by se

vynikajícím podkladem pro analýzu didaktické historie oboru. Mám za to, že v této dimenzi je posuzované dílo na špičce současné produkce v oboru a je ukázkou vysokého standardu. Zároveň s tím pokládá otázku, zda a v jakých souvislostech je možné dále je zhodnotit.

Samozřejmě a přirozeně zhodnocení je v tom, že kniha M. Fulkové, L. Hajduškové a V. Sehnalíkové může sloužit jako pramen podnětů a metodických „vzorců“ (říkejme jim vzorce – ani vzory, ani jen nezávazné inspirace) pro praxi galerijní a muzejní edukace. Výtvarná výchova současné postprodukční doby již dávno není v situaci spontánně-tvořivého pojetí osmdesátých let, ve které byl hříchem jakýkoliv náznak opakování nebo parafráze cizího edukačního modelu. Nárok na neotřelý přístup a nápaditost je samozřejmě stále ceněnou hodnotou, ale má být doprovázen promyšleností a didaktickou kvalitou. Nejde tedy jen o samotný nápad, ale neméně o to, jaké poznatky si z něj účastníci edukačního programu odnesou. Právě o různých způsobech řešení tohoto problému se lze z recenzované knihy poučit. Jsou zde prezentovány rozmanité způsoby jak v úlohách propojovat žakovskou tvorbu s uvědomělým poznáváním různých typů obsahu. Právě to je specifickou hodnotou tzv. didaktické znalosti obsahu učitelů ve výtvarné výchově dnešní doby; tím se také výtvarná výchova příznačně liší od běžné umělecké praxe.

S tím však souvisí nárok posuzovat a zdůvodňovat edukační hodnotu programu. Edukační *program* je realizací určité pedagogické představy, sám o sobě však nic nevysvětluje ani nezdůvodňuje. Oproti tomu *obor* výtvarná výchova má zodpovědnost nejenom za samotné uskutečnění svých edukačních programů, ale také za jejich kvalitu. Nadto, o této kvalitě by představitelé oboru měli být s to vést odborný kritický dialog. Proto výtvarná výchova potřebuje analytické nástroje k odborné reflexi edukačních programů, potřebuje kritéria k jejich hodnocení i celý teoretický a pojmový aparát k zamýšlení se nad nimi v širších

souvislostech. Právě touto analytickou reflexí ve spojení s vyhodnocením (evaluací) edukačního programu by se mohl vhodně zaokrouhlit proces oborového poznávání podněcený knihou *Galerijní a muzejní edukace 1. Vlastní cestou k umění*. Podle mého mínění přitom bude nutné rozšířit filozofické zázemí o analytické, resp. postanalytické přístupy, bez kterých se stěží lze obejít při rozboru úloh založených na spojování vizuální tvorby s jazykem.

Kardinální otázkou evaluace edukačních programů je jejich *interpretační validita*. Na rozdíl od volných tvůrčích úloh, ve kterých žáci svou tvorbou zkoumají vzdělávací a výchovné koncepty připravené do úlohy samotným učitelem, tvořivé úlohy v galerijních a muzejních edukacích jsou zavázány respektovat koncepty díla, k němuž se vztahují. V tom se expresivní interpretace s pomocí tvorby v principu neliší od verbální interpretace kunsthistorické. Jestliže E. Gombrich ve své slavné studii *Cíle a meze ikonologie* žádá po ikonologovi, aby „ověřil východiska...“, a řekl nám, zda záměry druhu, typu, kategorie užité k rekonstrukci může doložit z prvotních zdrojů,“ pak je to pro edukační programy výzvou, která přinejmenším stojí za zvážení pro jejich výzkum a jejich teorie. Podle jakých kritérií lze hodnotit oprávněnost expresivních interpretací? A jaké „stupně volnosti“ jsou v nich pří-

pustné? Jaké jsou významové shody a jaké odchylky od kunsthistorické interpretace anebo od interpretace v duchu vizuálních studií? Jakou úlohu hraje v interpretaci zážitek tvorby a jeho reflexe? Stojí za zdůraznění, že jsou to náročné otázky na samostatné studie, nikoliv záležitost pro jednorázové vyřešení.

Na závěr, s uvážením všeho, co bylo výše uvedeno i všeho, co ještě mohou čtenáři sami v recenzované knize objeovat, může o ní recenzent s přesvědčením povědět, že její svůdnost vyplývá z hodnoty do ní vložené. Není to tedy důsledek laciné šminky nebo pozlátka pro první dojem. Kniha má všechny znaky erudované, solidní, pečlivě odvedené práce. Proto by měla oslovit především čtenáře s hlubokým zájmem o galerijní a muzejní edukaci, v první řadě z okruhu výtvarných pedagogů a studentů výtvarné pedagogiky, ale též jejich spolupracovníků mezi specialisty z galerií a muzeí. Jak bylo napovězeno, publikace může být chápána a využita jako záznam stavu edukačních programů ve své historické době. Vypovídá též o úsilí galerijní a muzejní instituce neizolovat se do pověstné věže ze slonoviny a prostřednictvím edukačních programů aktivně oslovovat a vychovávat své návštěvníky. Výpravnost publikace jistě přispěje k tomu, aby úspěšně reprezentovala tyto snahy a v dobrém smyslu slova sváděla a lákala kulturní veřejnost k zájmu o ně.

Muzejnictví u nás slaví 200 let

Tři největší zemská muzea České republiky - Slezské zemské muzeum, Moravské zemské muzeum a Národní muzeum oslaví v letech 2014–2018 již 200 let od svého založení. V rámci projektu s názvem *Strážci paměti: 200 let muzejnictví v České republice* se v pěti po sobě jdoucích letech uskuteční série výročí a speciálních akcí, jejichž cílem je vedle upozornění na jubilea nejstarších muzejních zemských

zornost médií a široké veřejnosti, kdy výstavu navštívily desetitisíce návštěvníků.

Projekt však mimořádnou výstavou nekončí. V průběhu pětiletého trvání projektu bude každý rok představeno široké veřejnosti jedno ze stěžejních témat muzejního života – rok 2014 pod názvem *Muzea vznikající* patří oslavám jubilea Slezského zemského muzea, které jako

zpráva

200

LET MUZEJNICTVÍ

1814 OPAVA 1817 BRNO 1818 PRAHA

institucí připomenout veřejnosti i význam muzejnictví a paměťových institucí a důležitost uchovávaní a prezentace kulturního dědictví (*obr. 1*). Oslavy zahájí v roce 2014 jako první Slezské zemské muzeum. O tři roky později pak své výročí oslaví Moravské zemské muzeum a v roce 2018 největší muzejní instituce České republiky – Národní muzeum.

Při příležitosti zahájení projektu byla třemi muzei připravena mimořádná putovní výstava po jubilejních muzeích, která představí návštěvníkům tři největší poklady těchto muzeí, unikáty světového významu – Věstonickou venuši (ze sbírek Moravského zemského muzea), hlavu Kelta ze Mšeckých Žehrovic (ze sbírek Národního muzea, *obr. 2*) a meteorit z Opavy-Kylešovic (ze sbírek Slezského zemského muzea). Doslova ikonické předměty ze sbírek jednotlivých muzeí, které jen zřídka opouštějí depozitáře, byly poprvé v historii prezentovány společně na jednom místě (*obr. 3*).

V průběhu července až září výstava postupně navštívila Opavu, Prahu a Brno. Díky vystaveným muzejním unikátům se podařilo k českým muzeím přitáhnout po-

nejstarší veřejné muzeum na území dnešní České republiky datuje svůj počátek již k roku 1814. Rok 2015 představí návštěvníkům *Muzea vzdělávající*. V rámci



Obr. 2: Hlava Kelta ze Mšeckých Žehrovic. Foto: Kateřina Perglová

Obr. 1: Logo projektu Strážci paměti: 200 let muzejnictví v České republice

Strážci paměti: 200 let muzejnictví v České republice
www.200letmuzejnictvi.cz



Obr. 3: Plakát výstavy *Unikáty zemských muzeí*

této fáze projektu budou zdůrazněny funkce muzea na poli neformálního vzdělávání. V roce 2016 se muzea pod mottem *Muzea pomáhající* zaměří na komunikaci s návštěvníky se speciálními potřebami. Rok 2017 pod názvem *Muzea objevující* bude zaměřen na oslavu výročí Moravského zemského muzea. Muzeum bylo založeno v červenci roku 1817 císařským dekretem Františka I., první návrhy na jeho založení však pocházejí již z roku 1803. Pětileté oslavy vyvrcholí s mottem *Muzea triumfující* v roce 2018 slavnostním otevřením Historické budovy Národního muzea a jejích nových expozic po kompletní rekonstrukci, oslavami dvoustého výročí založení této největší muzejní instituce v České republice (18. dubna 1818) a akcemi k připomenutí 100. výročí vzniku Československé republiky.

Projekt podpořilo Ministerstvo kultury České republiky z programu Kulturní aktivity.