

Muzeum jako „třetí prostor“. Výstavní projekt v Muzeu Fráni Šrámka v Sobotce

Nina Seyčková

muzejní pedagogika

The museum as a “third space”. The exhibition project at the Fráňa Šrámek Museum in Sobotka

This article describes the exhibition project in the Fráňa Šrámek Museum in Sobotka. The aim of the project is to enrich the existing exhibition with new displays and through the organization of accompanying programs for youth, including seven creative workshops, and literary and film competitions. Winning works were then compiled in an almanac. This project was part of a dissertation essay at the Philosophical Faculty at the Charles University Department of New Media Studies. The project was financed by a grant from Youth in Action (5280 €) and by the Vodafone Foundation CR (70 000 Kč). The theoretical basis for this project were: the museum as a “third space”, the principle of interactivity, the parallel between museums and Web 2.0 and focus on informal education through participation and cooperation. This theoretical basis then determined the content of the project, its timing, aims and realization.

Keywords: museum, interactivity, Web 2.0, non-formal education, Fráňa Šrámek

Tradice básníka a spisovatele Fráni Šrámka je v Sobotce a jejím okolí velmi silná. Jeho odkaz se dodnes odráží v kulturním životě města a celého regionu. Vrcholem každoročně bývá tradiční festival Šrámkova Sobotka pořádaný nepřetržitě již od roku 1957. Vzhledem k celkové atmosféře ve městě se přes snahy organizátorů příliš nedaří otevřít festival širšímu, novému a především mladšímu publiku. Jedním z cílů výstavního projektu proto bylo přiblížit postavu Fráni Šrámka, jenž je nejčastěji prezentován jako zasloužilý stárnoucí a uzavřený národní umělec, mladšímu publiku, vzbudit zájem o tuto kapitolu literatury, představit básníka jako opravdového člověka z masa a kostí, pokládat otázky, najít tematické průsečíky mezi Šrámkem a moderním návštěvníkem a inspirovat k vlastní tvorbě.

Pro projekt byla důležitá hodnota kulturního dědictví a hodnota vzdělání. Zvládnutí mateřského jazyka a znalost

vlastní kultury je bránou k porozumění cizím jazykům a k evropské kultuře. Silnou složkou projektu je i schopnost uměleckého vyjádření skrze nová i tradiční média a schopnost vyjádřit a obhájit svůj názor.

Teoretická východiska výstavního projektu

Zastřešujícím ideovým rámcem výstavy v Muzeu Fráni Šrámka (dále jen „MFŠ“) byla koncepce muzea jako třetího prostoru, které zohledňuje potřeby různých cílových skupin. Vzhledem k poměrně náročnému obsahu literárně-životopisné výstavy jsme kromě mládeže cílili i na návštěvníky, kteří jsou problematiky znalejší a chtějí se dozvědět něco nového. Záměrně jsme opomenuli předškolní děti a žáky prvního stupně základní školy. S muzeem „třetího prostoru“ úzce souvisejí pojmy jako interaktivita a Web 2.0, což jsou principy odrážející se především při realizaci doprovodných programů, workshopů a soutěží. V projektu

Mgr. Nina Seyčková, DiS.
Studia nových médií,
Ústav informačních studií
a knihovnictví, Univerzita
Karlova v Praze
nina.seyckova@gmail.com

jsme se řídili zásadami neformálního vzdělávání, vzdělávání zážitkem a kooperativního učení, které shledáváme pro prostory muzea jako vyhovující a odlišné od klasické školní didaktiky, jenž je stále většinou realizována frontální výukou směrem od učitele k pasivnímu žákovi. Teoretická část uvádí projekt do širšího kontextu, osvětluje zvolené postupy a konkrétní řešení.

Muzeum jako „třetí prostor“

Koncepce muzea jako „třetího prostoru“ pochází od Nicka Priora. Kombinuje v sobě několik různých muzeologických přístupů. Je to myšlenka, kde se muzeum, ať je téma, které zprostředkovává jakékoli, stává hlavně a především otevřeným komunikačním prostorem. Muzeum „třetího prostoru“ je otevřené všem. Umožňuje tiše kontempletovat, zároveň podněcuje ke hře a vlastní aktivitě a může i nečekaně ohromit.¹

Muzea „třetího prostoru“ se zaměřují především na návštěvníka a jeho individuální potřeby. Jedna a tatáž expozice má co nabídnout dětem, studentům, profesionálům, ale i starší generaci nebo těm, kteří přišli do muzea s touhou v klidu a nerušeně přemítat nad vystavenými exponáty. Toho je možné docílit spojením mnoha komunikačních strategií, využitím různorodých a vzájemně se doplňujících forem sdělení. Výstava by měla především komunikovat s návštěvníkem, nejen verbálně (pomocí textů), ale také nonverbálně (umístěním exponátů v prostoru, projekcemi filmů, interaktivními technologiemi či svým architektonicko-výtvarným zpracováním). Měla by tak aktivovat i jiné smysly než pouze zrak.² „*Kontempletace díla je v současné době nahrazována pojmy interakce. Do vnímání děl vstupují faktory, jako jsou tělesnost, komunikace, kontext a interpretace.*“³

Myšlenku muzea jako „třetího prostoru“ považují za velmi inspirativní. V takovém nenajdete jen „staromódní“ zaprášené vitríny a předměty, ke kterým se nelze přiblížit. Najdete v něm místo, kde se můžete nahlas ptát a přicházet na odpovědi, místo, kde si můžete hrát a něco se naučit, místo, kde si můžete odpočinout, setkat se se zajímavými lidmi a zažít něco nového a povznášejícího.

„Interaktivita je v myslí, ne pouze v rukou.“⁴

Pokud se má muzeum „třetího prostoru“ stát jedním z aktérů komunikačního procesu, je třeba se zamýšlet nad tím, jakým způsobem zapojíme návštěvníka, jakou formu interakce zvolíme. Koncept interakce souvisí s teorií systémů, v níž je systém myšlenkový model, kterým uchopujeme určitý výsek světa, abychom jej mohli studovat a porozumět mu. Systém je definován svými prvky a vztahy mezi nimi. Vytvořený celek se projevuje vůči svému okolí odlišně, než jak by se projevoval pouhý soubor stejných, navzájem neprovázaných prvků. Vlastnosti systému tedy nejsou rovné součtu vlastností jeho částí. Tím je posílena myšlenka interakce, díky které vznikají nové hodnoty.⁵ V muzeologii jsou interagujícími objekty především muzeum, návštěvník, exponát, expozice a skupina návštěvníků.

V prostředí muzea nelze interakci chápat pouze ve smyslu dotýkání se objektů a přímé manipulace s nimi, což je typické především pro „museum of science“. Důležitější je interakce s myslí návštěvníka, která je realizována například prostřednictvím otázek přímo v expozici, pomocí pracovních listů, možností výběru, pomocí doprovodných programů a tvůrčích aktivit, diskuzí, besed a podobně.⁶

1 PRIOR, Nick. *Art and its publics : museum studies at the millennium. United Kingdom : Blackwell Publishing Ltd, 2003. Having One's Tate and Eating It: Transformations of the Museum in a Hypermodern Era, s. 68. ISBN 0-631-23047-5.*

2 KOTTOVÁ, Karin. *Demokratizace umění. In: Metodický portál RVP: Inspirace a zkušenosti učitelů [online]. 12. 10. 2011 [cit. 2012-05-02]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/clG/13933/demokratizace-umeni.html>.*

3 Tamtéž.

4 DUDZINSKA-PRZESMITZKI, Dana a Robin S. GRENIER. *Nonformal and Informal Adult Learning in Museums: A Literature Review. The Journal of Museum Education. 2008, roč. 33, č. 1. s. 17. ISSN 1059-8650.*

5 BERTALANFFY. *General System Theory: Foundations, Development, Applications. 13. vyd. USA: George Braziller, Inc., 2001. s. 3 – 10. ISBN 0-8076-0453-4.*

6 DUDZINSKA-PRZESMITZKI, Dana a Robin S. GRENIER. *Nonformal and Informal Adult Learning in Museums: A Literature Review. The Journal of Museum Education. 2008, roč. 33, č. 1. s. 9 - 22. ISSN 1059-8650.*

7 HEATH, Christian, Dirk Vom LEHN a Jonathan OSBORNE. *Interaction and interactives: collaboration and participation with computer-based exhibits. Public Understanding of Science. 2005, roč. 14, č. 1, s. 91-95. ISSN 0963-6625.*

8 *Web 2.0. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2012, 28. 4. 2012 [cit. 2012-04-28]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0.*

9 COPPOLA, Paolo, Raffaella LOMUSCIO, Stefano MIZZARO a NAZZI. *M-Dvara 2.0: Mobile & Web 2.0 Services Integration for. In: SWKM'2008: Workshop on*

Social Web and Knowledge Management [online]. 2008 [cit. 2012-04-29] Dostupné z: <http://km.aifb.kit.edu/ws/swkm2008/coppola-etal.pdf>.

10 COPPOLA, Paolo, Raffaella LOMUSCIO, Stefano MIZZARO a NAZZI. *M-Dvara 2.0: Mobile & Web 2.0 Services Integration for. In: SWKM'2008: Workshop on Social Web and Knowledge Management [online]. 2008 [cit. 2012-04-29] Dostupné z: <http://km.aifb.kit.edu/ws/swkm2008/coppola-etal.pdf>.*

11 *Příkladem je projekt tvorby folksonomie, na kterém se podílí skupina několika uměleckých muzeí. Jedná se o kolaborativní výzkumný projekt umožňující návštěvníkům galerií připsovat označení uměleckým dílům. Myšlenkou tohoto projektu je zpřístupnit neodborné veřejnosti umělecká díla, podnitit je k vlastní aktivitě a přemýšlení o umění. Projekt zároveň využívá toho, že návštěvníci nejsou svázáni formálními náležitostmi jako odborníci a mohou tak vznikat nové a neotřelé souvislosti. Vzniká tak personalizovaná dokumentace umění, která více reflektuje osobní zkušenost návštěvníků muzeí a díky tomu projektu se propojuje odborná veřejnost s neodbornou. Projekt je dostupný na <http://www.steve.museum/>.*

12 *MoMA (Museum of Modern Art) v New Yorku se zaměřilo na vytváření vlastních audio podcastů k výstavě. Mladí návštěvníci ve spolupráci s pracovníky kulturní neziskové organizace ArtMobs, která se věnuje angažovanému umění, vytvářeli alternativní a neoficiální průvodce muzeem a audio nahrávky, ve kterých se svěřovali s vlastními zážitky z muzea. In KELLY, Lynda a Angelina RUSSO. *From Ladders Of Participation To Networks Of Participation: Social Media And Museum Audiences. In: Museums and the Web [online]. 2008, 27. 10. 2010**

Interaktivita se stává zaklínadlem muzejních institucí a lákadlem pro návštěvníky. Nicméně je dobré si uvědomit, že tvorba interaktivních výstav přináší mnohá úskalí a je třeba vyvážit kvalitu obsahu a míru zábavy. Předem promyšlené aktivity by měly vést ke tvorbě konstruktivního obsahu, který navazuje na téma výstavy, rozvíjí účastníky, nutí je přehodnocovat dosavadní názory, staví věci do nového kontextu a podobně. V doprovodných programech k výstavě v MFŠ byla interaktivita konstruována skrze sociální vazby, kontakt mezi lidmi a kontakt mezi generacemi, což nebývá příliš typické. Častěji se jedná o interakční model člověk a počítač či obecněji člověk a technologie. To zvyšuje průměrnou dobu, kterou návštěvník na výstavě stráví (běžné měřítko úspěšnosti výstav), ale návštěvník využívá jiné procesy učení a nedochází tak k interakci mezi lidmi, jenž je považována za klíčovou ve fixaci a budování znalostí.

Web 2.0 ~ Muzeum 2.0

Na interaktivitu navazuje i inspirace Webem 2.0, jeho fungováním a přístupem k uživateli. Řekne-li se Web 2.0, můžeme předpokládat, že existoval jakýsi Web 1.0, který je charakterizován komunikací „one-to-many“. V komunikaci „one-to many“ informace směřuje od jejího tvůrce k uživateli, který procházel webové stránky, pročítal a pasivně konzumoval pro něj vytvořený obsah. Web 2.0 je oproti tomu koncept, kde ve středu všeho stojí uživatel (user-centered design), který pomocí různých webových aplikací vytváří, sdílí, remixuje vlastní obsah a kooperuje s ostatními uživateli. Typickými produkty Webu 2.0 jsou sociální sítě, blogy, Wikipedie, webové stránky umožňující sdílení videí, úložiště a úschovny dat, webové aplikace, mash-upy a folksonomie.⁸

Analogicky s Webem 2.0 můžeme hovořit o Muzeu 2.0 jako o instituci, která se zaměřuje na návštěvníka a umožňuje mu generovat a sdílet svůj vlastní obsah.⁹ Tento přístup by se mohl zdát banální, ale pro aplikaci těchto nových a relativně převratných myšlenek je třeba zcela změnit náhled na fungování muzeí. Především je důležité přeměnit je z autoritativních institucí v instituce utvářené veřejností, kdy odborný pracovník muzea není jediným, kdo určuje, co a jak bude sdělováno, která informace je hodna pozornosti. Odborný pracovník muzea je průvodcem návštěvníka v jeho poznávacím procesu. Motivuje ho, ukazuje mu cestu a především ocení a váží si jeho vlastního výtvaru, který uveřejní buď přímo v expozici, nebo v online prostředí.¹⁰ Muzeum by mělo návštěvníkům poskytnout kromě námětů, otázek a správného typu úkolů i znalostní a technologické zázemí, odborné vedení v podobě kurátorů či vedoucích animačních programů. Především v zahraničí existují projekty, kdy návštěvníci sami něco tvoří a jimi vytvořený obsah se zapojuje do expozice a je k dispozici dalším návštěvníkům.¹¹ Zapojení návštěvníka není tedy realizováno jen prostřednictvím manipulace s objekty, ale právě díky vlastní kreativní práci, reinterpretaci či vlastnímu výzkumu.¹²

V současné době jsou lidé zavaleni informacemi. Znalosti a významy jim prezentované mnohdy nemají kapacitu absorbovat, zpracovat a uložit k dalšímu použití. Při aktivní manipulaci s informacemi dosahují jednotlivci v zapamatování obsahu lepších výsledků. Muzeum 2.0 neboli muzeum „třetího prostoru“ díky těmto a podobným projektům efektivně naplňuje svoje vzdělávací cíle.¹³

Neformální vzdělávání

Muzeum stále vybírá objekty a obsah k prezentaci, ale změnila se forma prezentace. Změna principů učení v muzeu se odehrávala paralelně se změnami postojů společnosti ke vzdělávání. Vzdělávání se více zaměřilo na vyučovaného, na způsoby vnímání a na principy osvojování si znalostí a dovedností (child-centered learning) a na neformální vzdělávání (deschooling).¹⁴ „Učení je proces, který nesouvisí pouze s funkcí školy nebo jiného organizovaného vzdělávacího prostředí. Toto pojetí učení je založeno na myšlence a pozorování, že značné množství smysluplných zkušeností se odehrává mimo formální vzdělávací systém: na pracovišti, v rodinách, v různých organizacích a v knihovnách...“¹⁵ Neformální vzdělávání je:

- v tomto pojetí založené na dobrovolnosti účastníků;
- bezbariérové (v ideálním případě je přístupné každému, nemělo by preferovat určité sociální či jinak diferencované skupiny);
- organizovaným procesem se vzdělávacími cíli;
- zaměřené na ty, kdo se učí (ti se do procesu aktivně zapojují);
- zaměřené na osvojování dovedností pro život a přípravu na aktivní občanství;
- založené na individuálním i skupinovém učení s kolektivním přístupem;
- celostní a zaměřené na průběh procesu učení;
- založené na zkušenosti a činnosti účastníků, z jejichž potřeb vychází.¹⁶

Pro neformální vzdělávání je dále důležitý kamarádský přístup lektora k účastníkům, tvůrčí atmosféra a obohacování návštěvníků od sebe navzájem, vše ve znamení kooperace, diskuse a učení na

základě zážitku, viz dále. „Cílem je motivovat (mladé) lidi k myšlení, cítění a jednání tak, že zapojí svoji hlavu, srdce i ruce.“¹⁷

Pro názornost uvedu výčet konkrétních typů aktivit, se kterými mám vlastní zkušenost nejen z realizace projektu v MFŠ, ale i z ostatní práce s mládeží:

- přednáška;
- brainstorming;
- diskuze;
- lamač ledů (icebreaker – často hravá aktivita uvolňující a navozující atmosféru na začátku setkání nebo v jeho průběhu, kdy je třeba stmelit účastníky po náročné nebo ne příliš vydařené aktivitě);
- sebereflexe;
- rolová hra (hráči přijímají určitou roli a skrze ni v aktivitě jednájí);
- simulační aktivity;
- skupinová práce;
- práce jednotlivců;
- debriefing a zpětná vazba na konci setkání.

Kooperativní a zážitkové učení

„Kooperace je společná práce zaměřená na dosahování sdílených cílů. Při kooperativním učení se účastníci snaží společnou prací dosáhnout výstupů, které přinášejí užitek jim i všem členům skupiny“¹⁸ (viz obr. 1). Díky práci ve skupině lze dosáhnout jiných a někdy i lepších výsledků. Je možné využít znalostí, dovedností, zkušeností a nápadů všech členů skupiny, což obohacuje výslednou práci. Tok inspirace je ve skupině jiný než při práci jednotlivce, lidé se navzájem obohacují



Obr. 1: Filmový workshop s žáky ZŠ Sobotka, tématem byla tvorba námětu, scénáře a příběhu. Foto Nina Seyčková.

[cit. 2012-05-02]. Dostupné z: http://www.museumsandtheweb.com/mw2008/papers/kelly_1/kelly_1.html.

13 FISHER, Matthew a Beth A. TWISS-GARRITY. *Remixing Exhibits: Constructing Participatory Narratives With On-Line Tools To Augment Museum Experiences.* Museums and Web 2007: the international conference for culture and heritage online [online]. 2007. vyd. USA, 2007, 28. 10. 2010 [cit. 2012-04-29]. Dostupné z: <http://www.museumsandtheweb.com/mw2007/papers/fisher/fisher.html>.

14 ILLICH, Ivan. *Deschooling society.* London: Marion Boyars, 1973. ISBN 10: 0714508799. Dostupné z: <http://www.preservenet.com/theory/illich/Deschooling/intro.html>.

15 SAHLBERG, Pasi. *Conceptualising non-formal education.* European Youth Forum, 1999. Dostupné z: <http://www.pasi-sahlberg.com/downloads/Building%20Bridges.pdf>.

16 BRANDER, Patricia, Rui GOMES, Ellie KEEN, Marie-Laure LEMINEUR, Bárbara OLIVEIRA, Jana ONDRÁČKOVÁ, Alessio SURIAN a Olena SUSLOVA. *Kompas: Manuál pro výchovu mládeže k lidským právům.* 1. vyd. Praha: Argo, 2006. s. 21. ISBN 80-7203-827-3.



Obr. 2: Celkový pohled do první výstavní místnosti.

Foto Nina Seyčková.

17 BRANDER, Patricia, Rui GOMES, Ellie KEEN, Marie-Laure LEMINEUR, Bárbara OLIVEIRA, Jana ONDRÁČKOVÁ, Alessio SURIAN a Olena SUSLOVA. *Kompas: Manuál pro výchovu mládeže k lidským právům*. 1. vyd. Praha: Argo, 2006. s. 21. ISBN 80-7203-827-3.

18 BRANDER, Patricia, Rui GOMES, Ellie KEEN, Marie-Laure LEMINEUR, Bárbara OLIVEIRA, Jana ONDRÁČKOVÁ, Alessio SURIAN a Olena SUSLOVA. *Kompas: Manuál pro výchovu mládeže k lidským právům*. 1. vyd. Praha: Argo, 2006. s. 21. ISBN 80-7203-827-3.

19 PARIS, Scon G. *Situated Motivation and Informal Learning. The Journal of Museum Education*. 1997, roč. 22, 2/3. s. 24-25. ISSN 1059-8650.

20 Tamtéž.

21 GYMNASION. *Co je zážitková pedagogika?. Gymnasion: Časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2004, roč. 2004, č. 1. ISSN 1214-603X.

22 GRIMMICH, Šimon. *Zážitková pedagogika jako umění. Gymnasion: Časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2011, roč. 2011, č. 21. ISSN 1214-603X.

23 Jaroslav Vrchlický, Stanislav Kostka Neumann, Fjodor Michajlovič Dostojevskij, Karel Čapek.

a posunují dál. To pozitivně upevňuje kolektiv, posiluje vzájemnou úctu, zvyšuje sociální kompetence. Při kooperativním učení může díky ostatním členům ve skupině jedinec ocenit či získat jiný náhled na své vlastní schopnosti.¹⁹

Kooperativní učení splňuje často i nároky na zážitkové učení. To přináší jiný druh sebepoznání v návaznosti na roli ve skupině. Dobrý pocit může účastník získat nejen z výsledku samotného, ale i díky tomu, že to byl právě on, kdo například udržoval ve skupině dobrou náladu a ta se pozitivně projevila na výsledku práce. Skupinová práce staví účastníky do jiné pozice než při samostatné práci. Součástí úkolu jsou i mezilidské vztahy. Přidanou hodnotou těchto aktivit kromě obsahu samotného je právě i nácvik komunikačních dovedností a umění kompromisu. V kooperativním učení je důležitá cesta k výsledku, který není definován jako jediný správný. Muzejní prostředí navíc nabízí více tzv. open-ended problémů. Díky zpětné vazbě a rozboru chyb práce ve skupině se účastníci mohou poučit do budoucna. Potom se jedná o tzv. konstruktivní neúspěch.²⁰

S neformálním vzděláváním, jehož jednou z používaných metod je kooperativní učení, souvisí i učení zážitkem, které

je součástí tzv. zážitkové pedagogiky. Tak výchově, učení a osobnostnímu rozvoji využívá právě zážitek, zkušenost a emoce plynoucí z těchto prožitků.

Založena je na předpokladu, že žák, v našem případě návštěvník muzea, se nejvíce učí aktivní činností. Bezprostřední zkušenost, nové situace a právě emoce zapojené do procesu vzdělávání, zvyšují efektivitu učení.²¹ S emocemi a novými zážitky se pracuje i na výstavách a to v různých formách (exponáty, tvůrčí aktivity, interakce mezi návštěvníky, design expozice, speciální noční prohlídky a podobně). „Zážitek je událost, na které jsem cele účasten, hlavou, tělem, emocemi, vším. Zážitek je něco nového, nečekaného, vytrhává mě ze známého a já se mu cele dávám. Událost zážitku mě proměňuje. Něco se stalo, něco uvnitř se přeskládalo jinak. Nikdo neví jak, a tak je tu místo pro reflexi.“²²

Vlastním prožitkem a jeho zpracováním v širších souvislostech je podloženo získání zkušenosti, která může být opětovně využita. Při zpětném vyvolání zkušenosti se ukazuje, že prožitek je neoddelitelný od svého obsahu, emoce, od propojení s jedincem a prožívanou událostí.

Toto uchopení zážitku přesně koreluje se snahou muzeí koncipovaných jako „třetí prostor“, která se snaží pracovat se všemi smysly návštěvníků včetně jejich tělesnosti. Staví je do neobvyklých situací a tím zprostředkovává hlubší zážitek, který provázejí emoce ukotvující konkrétní obsah expozice.

Obsah projektu v Muzeu Fráni Šrámka

V průběhu projektu jsme v Muzeu Fráni Šrámka v jeho rodném městě Sobotka vytvořili výstavu věnovanou českému básníkovi, anarchistovi, spisovatelovi a dramatikovi Fráňu Šrámkovi (viz obr. 2). Výstava dnes obsahuje část

původní expozice (básnickovu pracovnu s knihovnou a obývací pokoj jeho životní družky), kterou doplnily zcela nové exponáty vytvořené ve spolupráci s mladými autory. Výsledná výstava je hybridnější, než bylo původně zamýšleno. Bylo třeba zkombinovat dva typy zcela odlišných výstav, což však muzeum ve výsledku obohacuje. Návštěvník se může pohroužit do Šrámkovy doby skrze atmosféru v původních pokojích, doplnit si informace o jeho životě, díle, literatuře i jeho současnicích. Klíčem k tvorbě jednotlivých exponátů byla úvaha o různých přístupech k literatuře. K literatuře lze přistupovat z pohledu samotného autora, z pohledu čtenáře, posluchače, divadelního či filmového diváka a z pohledu literárního teoretika. Tematicky je tedy výstava rozdělena do třech celků: A. Autor, B. Čtenář, divák, posluchač a C. Literární vědec. Původní 30 let stará, stálá a neměnná expozice, se věnovala v podstatě jen vztahu spisovatele k rodnému městu a skrz dobový nábytek přibližovala Šrámkovu dobu. Nová výstava k těmto tématům přidává komplexní životopis, kulturně-historické souvislosti, představení vybraných děl a literárních směrů.

Exponáty, které nejsou řazeny chronologicky, jsou zpracovány rozličnými formami, aby byl obsah co nejatraktivnější. Na výstavě se tedy kromě tradičních informačních panelů objevil komiks, fotografie povětšinou mladých fotografů, kteří se nechali inspirovat četbou Šrámkovy poezie, video, audioinstalace a 3D objekt znázorňující zámek Humprecht. Kromě zachování dvou původních místností byly všechny ostatní exponáty vytvořeny přímo pro účely výstavy, včetně použití zdigitalizovaných dobových fotografií (nepracovali jsme s originály). Životopis je realizován jedenáctidílnou komiksovou instalací (viz obr. 3).

Jednotlivá díla autora jsou představena multimediální formou, a to fotografiemi, audioinstalací a ukázkami. Prostor dostaly i osobnosti z literárního světa (viz obr. 4), které Fráňu Šrámkovi formovaly a ovlivnily jeho tvorbu i život²³ a tři stěžejní literární směry, do nichž je dílo Fráni Šrámkovi tradičně zařazováno, a to impresionismus, vitalismus a buřičské období (viz obr. 5).

V literární vědě existuje několik možných přístupů k literatuře – můžeme se dívat pouze na dílo samo o sobě, posuzovat ji optikou autora a jeho životní zkušenosti nebo můžeme přihlídnout k postavě čtenáře a jeho úloze v interpretaci textu. Nová výstava neodráží pouze jeden z uvedených přístupů, ale kombinuje všechny tři. Výstava je samozřejmě limitována svým rozsahem, což ovlivnilo hloubku obsahu jednotlivých exponátů. Například představení čtyř literátů je pouze základní. Akcentuje zejména vztah daného autora ke Šrámkovi a je provedeno především pomocí dobových citátů, aby se odlišilo od učebnic literatury.



Obr. 3: První z jedenácti komiksových instalací ztvárňující první léta Fráni Šrámkovi před jeho přestěhováním ze Sobotky. Foto Nina Seyčková.

Obr. 4: Návštěvník slavnostně vernisáže před exponátem představujícím literární osobnosti, které ovlivnily Fráni Šrámkovi. Foto Nina Seyčková.

Obr. 5: Exponát literární směry. Ilustrace nakreslila komiksová výtvarnice Toy_box. Foto Nina Seyčková.



Návštěvníci mají možnost zapojit se do výstavy pomocí pracovního listu, který je součástí informační brožurky k výstavě. Pracovní list obsahuje 9 otázek a úkolů, z nichž některé jsou zaměřené na ověření nabitých znalostí z výstavy (faktické otázky), jiné podněcují k přemýšlení a vlastní tvorbě (například úkol, ve kterém mají návštěvníci převyprávět ukázkou z románu *Stříbrný vítr* v jiném žánru). Mladší návštěvníci odpovědi naleznou na výstavě, starší a informovanější mohou odpovídat z paměti a otestovat si své znalosti. Pokud pracovní list využijí pracovníci muzea či pedagogický doprovod, lze jej efektivně využít přímo v expozici i mimo ni (list obsahuje i časově náročnější úkol k vypracování doma či ve škole) a mladší návštěvníci nebudou jen pasivně přijímat informace, ale sami se aktivně zapojují.

Na workshopech jsme pracovali dle zásad neformálního vzdělávání. Účastníci nám byli partnery v diskusi i v tvorbě programu jednotlivých setkání. V některých případech měli přímo možnost si vybrat, na čem budou pracovat a zda se aktivity zúčastní jako jednotlivci nebo jako skupina. Soutěží se zúčastnili nejen ti, kteří absolvovali workshopy pořádané MFŠ.

Cílové skupiny

Výstava je určena široké veřejnosti právě díky rozvrstvení složitosti jednotlivých exponátů. Výrazná je obrazová složka nesoucí emocionální informaci, jenž pomáhá k ukotvení obsahu. Zejména u představení literárních směrů je postupováno od nejstručnější charakteristiky (tři slova) až po podrobnější informace a úryvky z jednotlivých děl. Pravidelní návštěvníci, které zajímá, čím je výstava doplněna, uvidí známé v novém kontextu. Právě exponáty z bloku Literární vědec mohou doplnit a rozšířit jejich

dosavadní znalosti. Doprovodné programy byly cíleny na žáky druhého stupně základních škol a na středoškolské studenty, protože podstatnou skupinou návštěvníků muzea jsou organizované školní exkurze.

Doprovodné programy

V rámci doprovodných programů byly zorganizovány literární a filmová soutěž, kterým předcházelo sedm tvůrčích workshopů. Třech literárních workshopů se zúčastnili studenti 4. ročníku Gymnázia Dr. Emila Holuba v Holicích (cca 28 studentů). Čtyř filmových workshopů se zúčastnili žáci 7., 8. a 9. tříd Základní školy Sobotka (cca 20 žáků). Pro ty, kteří se nemohli workshopů z organizačních důvodů zúčastnit, byly na webových stránkách muzea zveřejněny prezentace, video a audio záznamy přednášek, z nichž mohli zájemci načerpat potřebné informace.²⁴

První část setkání byla věnována teoretickému úvodu (přednášce). Poté následoval tvůrčí úkol pro skupiny nebo jednotlivce, ve kterém účastníci využili teoretické informace. Setkání končilo diskusí a prezentací úkolů. Náplň workshopů byla definována po dohodě s participujícími školami. Reflektovala to, čemu se žáci a studenti ve škole věnují, jaké mají znalosti, zájmy a tak dále. Učitelky ZŠ Sobotka vytypovaly žáky a žákyně, které o danou problematiku projevovali zájem. Díky tomu vznikla motivovaná skupina ze tří ročníků, která se programu workshopů účastnila s nadšením. Během všech setkání jsme pracovali se stejnými žáky a studenty, neboť náplň workshopů na sebe navazovala. Účastníci ztratili ostych a při dalších setkáních již věděli, co je čeká. Považovali jsme za přínosnější se komplexněji a dlouhodoběji věnovat menší skupině

24 Podrobné informace o náplni setkání, úkolech, fotografiích, video a audiozáznamy přednášek a odkazy na prezentace jsou dostupné zde: <http://franasra-mek.cz/workshopy>.

účastníků namísto kvantitativního přístupu, kdy bychom v každém setkání pracovali s jinou třídou.²⁵

Témata literárních workshopů:

- beseda a workshop s mladým spisovatelem a laureátem ceny Magnesia Litera Markem Šindelkou;
- workshop tvůrčího psaní: literární žánry a jejich užití v prostředí internetu;
- literatura jinak – komiks (viz obr. 6).

Témata filmových workshopů:

- filmové žánry;
- téma, námět, tvorba scénáře a storyboardu;
- práce s kamerou;
- postprodukce.

Literární soutěž pro jednotlivce a filmová pro týmy byla vyhlášena v lednu 2012. Uzávěrka byla k 31. květnu 2012. Oslovena byla většina základních a středních škol emailem obsahujícím plakát, který bylo možné vyvěsit ve škole. Tématem literární soutěže byl *Vzdor*. Tématem filmové soutěže název básnické sbírky Fráni Šrámka *Života bído, přec tě mám rád*. Témata byla vybrána tak, aby odkazovala k postavě literáta a zároveň naznačovala konflikt, na jehož základě je možné vybudovat fungující dramatický příběh. Do literární soutěže přišlo 59 textů (povíděk, úvah, básní včetně 13 komiksů). Filmové soutěže se zúčastnilo šest filmů. Vyhlášení vítězů soutěží proběhlo 4. července 2012 na festivalu Šrámkova Sobotka. Slavnostnímu večeru předcházel původně nezamýšlený sítotiskový workshop s hlavní výtvarnicí výstavy, autorkou vizuální tváře muzea a realizátorkou komiksového životopisu *Toy_box*, který měl nesmírný úspěch.

Cíle projektu

Cílem výstavy je v daných podmínkách co nejkomplexněji představit život a tvorbu autora. Nechtěli jsme se omezovat pouze na vlastivědný kontext Fráni Šrámka, protože v České republice není jiné instituce, která by se věnovala Šrámkovi v širším rozsahu. Dále jsme se snažili vytvořit výstavu, která by více zohledňovala potřeby moderního návštěvníka. Cíle projektu byly definovány takto:

- rozvíjet čtenářskou gramotnost, schopnost porozumění textu a umění diskuse;²⁶
- přiblížit literaturu a poezii modernímu návštěvníkovi a zvýšit tak povědomí o této kapitole české kultury;
- na základě získaných informací o českém spisovateli inspirovat návštěvníky a podnítit je k vlastní tvůrčí aktivitě v individuálních i týmových projektech²⁷
- vytvořit prostor pro organizaci literárně-teoretických seminářů a workshopů dle potřeb škol participujících na projektu;
- propojit expozici s tradičním Festivalem českého jazyka, řeči a literatury.

Projekt posiloval klíčové kompetence, které nemohou být efektivně naplňovány pomocí direktivní výuky probíhající směrem od pedagoga k žákovi. Soustředil se na vytvoření nových situací, ve kterých jsou rozvíjeny schopnosti spolu-



Obr. 6: Literární workshop se studenty Gymnázia v Holíčích, tématem byl komiks. Foto Nina Seyčková.

25 O správnosti našeho rozhodnutí nás přesvědčil komentář z dotazníků jedné z účastnic: „Mám ráda jednoduchost i romány, ale setkání na téma komiks se mi líbilo více. Možná to je proto, že už jsme se více znali a i pan Šindelka byl méně nervózní a mluvil s námi více. Také si myslím, že na dokončených dílech už by se nemělo nic měnit a při vytváření komiksu jsme mohli více využít svoji kreativitu.“

26 Z dotazníků s účastníky literárních workshopů vybírám několik zajímavých názorů, které ilustrují naplnění cílů projektu a odezvu účastníků: „Stravitelnějším způsobem jsem se naučila rozpoznávat jednotlivé slohové útvary. První setkání mě oslovilo nejvíc, bavilo mě představovat a domýšlet si děj románu“. „Naučila jsem se věci, které jsem čtyři roky nedokázala pochopit. A také mi došlo, že když píšu ve škole sloh, profesorka neocení, že tam vkládám kus sebe, do příběhů dávám vlastní zážitky a teď mi došlo, že to není chyba, i když profesorce jde jen o pracovní chyby.“ „Naučil jsem se

soustředěnosti a vymyšlení příběhů v časovém nedostatku. Posuzováním ostatních prací jsem získal další kus sebejistoty.“

27 Práci v týmových projektech reflektuje jedna ze studentek Gymnázia Dr. Emila Holuba v Holíčích: „Sice komiksy nemám moc ráda, ale bylo to velmi zajímavé. Měli jsme volnou ruku ve fantazii a byla to tvořivá práce. Myslí si, že práce, co jsem dělala s mojí partou, se vydařila a byla vtipná. Jsem dost výřečná a mám svůj vlastní názor. Naučila jsem se více mluvit před celou třídou a už mi to nedělá žádné problémy. Taky jsem si víc jistá v psaní slohů a více mě baví zamýšlení. Zase jsem si procvičila svoji tvořivost.“

Nebo další komentář: „Jsem ráda, za všechny takové možnosti strávit svůj čas, protože mě to poučilo a inspirovalo. Děkuji.“

28 Zajímavou úvahu nám v hodnocení napsal student a účastník workshopů z Holic: „Dříve jsem měl ke komiksu specifický vztah. Nebyl jsem moc knižní maniak, čili jsem místo knih četl komiksy. Avšak v knižce je scéna popisována zcela detailně, můžeme si toto prostředí představit prostřednictvím popisujících detailů. Ale v komiksu toto prostředí je již nakresleno, čímž zabráníme proniknutí fantazie a naší představivosti. Ale v některých momentech, když je to příběh humorný, dominuje na prvním místě komiks, jelikož na pochopení určitého vtipu, potřebujeme vizuální předmět.“

29 Někteří cítili velký přínos kvůli spolupráci s ostatními a právě prohloubení interpersonálních vztahů v kolektivu: „Jsem ráda, že jsem měla možnost zjistit, jací jsou moji spolužáci. Ne, že bych to nevěděla, ale někteří mě velmi překvapili. Dostali jsme nápady, jak bychom mohli alespoň trochu vylepšit naši školu.“

30 JEŘÁBEK, Jaroslav, Stanislava KRČKOVÁ a Lucie HUČÍNOVÁ. Rámcový vzdělávací program

práce, komunikace, diskuze a je v nich možné aplikovat nabitě znalosti. Klíčové kompetence, na které jsme se zaměřili:

- kompetence k učení (schopnost aplikace vědomostí v praktickém životě, schopnost uvažování v souvislostech, schopnost sebereflexe);
- kompetence komunikativní (schopnost logicky formulovat své myšlenky²⁸, diskutovat a argumentovat, schopnost práce s technologiemi, schopnost kriticky nahlížet na média a jejich obsahy);
- kompetence sociální a personální (schopnost práce ve skupině, podpora vlastního sebevědomí);²⁹
- kompetence k podnikavosti (rozvíjení osobního i odborného potenciálu, kritické zhodnocení sebe sama, schopnost stanovit si cíle a dosahovat jich).³⁰

Hodnocení projektu

Kombinací původní expozice s novými exponáty nepřichází MFŠ o starší cílovou skupinu, pro kterou byla důvodem k návštěvě spisovatelova pracovna s knihovnou a Milčin obývací pokoj. Podařilo se vytvořit novou výstavu, která více odpovídá požadavkům moderního návštěvníka. Prostor je lépe využit, zmodernizován a je čistším a jasnějším. Žáci a studenti ocenili především možnost kreativního využití díky zapojení nových originálních podnětů. Za nejdůležitější lze považovat kamarádský přístup a atmosféru jednotlivých setkání a možnost týmové spolupráce, díky které se objevily nové kvality a schopnosti jednotlivců a došlo tak k oživení kolektivu jako celku. Podle jejich hodnocení se náplň průběhu workshopů podstatně odlišovala od klasického vyučování, čímž byly naplněny teze neformálního vzdělávání. Celkově

projekt dokázal propojit literární svět Fráni Šrámka s moderní dobou. Záměrně jsme v projektu a na výstavě využili moderních komunikačních postupů (audio, video, komiks, 3D objekty), abychom téma zpřítomnili a zatraktivnili. Podařilo se nám rovněž vytvořit nové a působivé *corporate identity* výstavy, které dokáže na první pohled zaujmout. Jedním z výsledků projektu je i vydání Sborníku vítězných prací literární a filmové soutěže ve formátu pdf a jako e-kniha, kterou uveřejnila i Městská knihovna v Praze.³¹

Muzeum bohužel nepatří mezi priority pro zastupitele města Sobotka a především pro pracovníky Městského kulturního střediska Sobotka, do jehož kompetence dění v muzeu spadá. V současnosti je největším problémem a překážkou to, že není vytvořena pracovní pozice, v jejíž náplni práce by byla soustavná práce v MFŠ, rozvíjení veškerých muzejních aktivit, mediální prezentace, získávání nových návštěvníků, komunikace s nimi a organizace speciálních programů a nejrůznějších akcí. Z mého pohledu má výstava a celkově MFŠ velký potenciál pro kulturní dění ve městě, pro budování kulturní paměti a posilování vztahu obyvatel s kulturní krajinou okolí, jenž bohužel není využit. Opakovaně jsem navrhovala možnost dalších projektů, ale vedení MFŠ bohužel neprojevovalo zájem.

Závěr

Cílem článku bylo představit realizovaný projekt Muzea Fráni Šrámka včetně teoretických východisek, která ovlivnila povahu projektu. Během projektu se ukázalo, že koncept interakce, Webu 2.0, využití nových médií a postupů neformálního vzdělávání obohacují nejen návštěvníky, ale i účastníky soutěží a samot-

né muzeum. Návštěvníci se rádi aktivně zapojují do výstavy samotné, ale i do její přípravy online i offline a také do doprovodných programů. Díky reinterpetaci obsahu skrze aktivní účast návštěvníků vznikají nové kulturní hodnoty. Ve výsledku muzeum prezentuje širší a komplexnější pohled na svět, než kdyby návštěvníky a jejich názory nezahrnulo. Muzeum se díky tomu na čas stalo tvůrčím a inspirativním prostorem, ne jen místem, kde se chodí tiše kolem exponátů.

Velký důraz byl kladen na kulturní historii, kterou zosobňovala postava literáta Fráni Šrámka, na pochopení jeho díla a především na zúročení nabitých znalostí ve vlastní tvůrčí práci, při dalším studiu i v budoucím profesním životě a na schopnost vidět paralely mezi tehdejší českou literární sférou a současností. Postava a dílo Fráni Šrámka se staly pro mladé lidi, kteří se do projektu zapojili, mostem propojujícím kulturní minulost se současným světem.

Literatura:

BERTALANFFY. *General System Theory: Foundations, Development, Applications*. 13. vyd. USA: George Braziller, Inc., 2001. ISBN 0-8076-0453-4.

BRANDER, Patricia, Rui GOMES, Ellie KEEN, Marie-Laure LEMINEUR, Bárbara OLIVEIRA, Jana ONDRÁČKOVÁ, Alessio SURIAN a Olena SUSLOVA. *Kompas: Manuál pro výchovu mládeže k lidským právům*. 1. vyd. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-827-3.

COPPOLA, Paolo, Raffaella LOMUSCIO, Stefano MIZZARO a NAZZI. M-Dvara 2.0: Mobile & Web 2.0 Services Integration for. In: *SWKM'2008: Workshop on Social Web and Knowledge Management* [online]. 2008 [cit. 2012-04-29].

Dostupné z: <http://km.aifb.kit.edu/ws/swkm2008/coppola-etal.pdf>.

DUDZINSKA-PRZESMITZKI, Dana a Robin S. GRENIER. Nonformal and Informal Adult Learning in Museums: A Literature Review. *The Journal of Museum Education*. 2008, roč. 33, č. 1. s. 9-22. ISSN 1059-8650.

FISHER, Matthew a Beth A. TWISS-GARRITY. Remixing Exhibits: Constructing Participatory Narratives With On-Line Tools To Augment Museum Experiences. *Museums and Web 2007: the international conference for culture and heritage online* [online]. 2007. vyd. USA, 2007, 28. 10. 2010 [cit. 2012-04-29]. Dostupné z: <http://www.museumsandtheweb.com/mw2007/papers/fisher/fisher.html>.

GRIMMICH, Šimon. Zážitková pedagogika jako umění. *Gymnasion: Časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2011, roč. 2011, č. 21. ISSN 1214-603X.

GYMNASION. Co je zážitková pedagogika?. *Gymnasion: Časopis pro zážitkovou pedagogiku*. 2004, roč. 2004, č. 1. ISSN 1214-603X.

HEATH, Christian, Dirk Vom LEHN a Jonathan OSBORNE. Interaction and interactives: collaboration and participation with computer-based exhibits. *Public Understanding of Science*. 2005, roč. 14, č. 1, s. 91-101. ISSN 0963-6625.

ILLICH, Ivan. *Deschooling society*. London: Marion Boyars, 1973. ISBN 10: 0714508799. Dostupné z: <http://www.preservenet.com/theory/Illich/Deschooling/intro.html>.

JEŘÁBEK, Jaroslav, Stanislava KRČKOVÁ a Lucie HUČÍNOVÁ. *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. ISBN 978-80-87000-11-3.

pro gymnázia. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. s. 11. ISBN 978-80-87000-11-3.

31 Sborník je k dispozici ke stažení na webových stránkách muzea (<http://franasramek.cz/sbornik.php>) a na stránkách Městské knihovny v Praze (<http://search.mlp.cz/?lang=cs&action=sTitul&key=3837917>).

- KELLY, Lynda a Angelina RUSSO. From Ladders Of Participation To Networks Of Participation: Social Media And Museum Audiences. In: *Museums and the Web* [online]. 2008, 27. 10. 2010 [cit. 2012-05-02]. Dostupné z: http://www.museumsandtheweb.com/mw2008/papers/kelly_1/kelly_1.html.
- KOTTOVÁ, Karin. Demokratizace umění. In: *Metodický portál RVP: Inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 12. 10. 2011 [cit. 2012-05-02]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/G/13933/demokratizace-umeni.html/>.
- PARIS, Scon G. Situated Motivation and Informal Learning. *The Journal of Museum Education*. 1997, roč. 22, 2/3. S. 22-27. ISSN 1059-8650.
- PRIOR, Nick. *Art and its publics : museum studies at the millennium*. United Kingdom : Blackwell Publishing Ltd, 2003. Having One's Tate and Eating It: Transformations of the Museum in a Hypermodern Era, s. 51 - 71. ISBN 0-631-23047-5.
- SAHLBERG, Pasi. *Conceptualising non-formal educatio*. European Youth Forum, 1999. Dostupné z: <http://www.pasisahlberg.com/downloads/Building%20Bridges.pdf..>
- Web 2.0. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-2012, 28. 4. 2012 [cit. 2012-04-28]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0.