

Katarína
Kolbiarz
Chmelinová
(ed.)

Začíname
.....
s galerijnou
.....
pedagogikou II
.....

Katedra dejín výtvarného umenia
Filozofickej fakulty Univerzity Komenského
Bratislava 2021

Katarína
Kolbiarz
Chmelinová
(ed.)

Začíname s galerijnou pedagogikou II

Vydavateľstvo Stimul
pre Katedru dejín výtvarného umenia
Filozofickej fakulty Univerzity Komenského
Bratislava 2021

Začíname s galerijnou pedagogikou II

Katarína Kolbiarz Chmelinová (ed.)

Editor: doc. Mgr. Katarína Kolbiarz Chmelinová, PhD.,

Filozofická fakulta UK Bratislava

Grafická úprava: Peter Nosál

Jazyková korektúra: Marie Fulková (čeština), Katarína Halčinová (slovenčina),

Paul a Elena McCullough (angličtina)

Preklad do anglického jazyka: Andrea Kárpáti, Paul a Elena McCullough

Preklad z anglického jazyka: Katarína Kolbiarz Chmelinová

Technická korektúra: Katarína Kolbiarz Chmelinová

Recenzenti: prof. PhDr. Erich Mistrík, CSc.; Mgr. Michaela Košútová Guillaume, PhD.

Text © Marie Fulková, Andrea Kárpáti, Katarína Kolbiarz Chmelinová, Petra Maláková,

Miroslava Mišová, Peter Pivoda, Barbora Tribulová

Tlač: Ko&Ka s. r. o., Bratislava

Vydavateľstvo: STIMUL

Publikácia bola vydaná s finančnou podporou International Visegrad fund
v schéme Visegrad University Studies Grants, grant č. 61500125.

-
- Visegrad Fund
-

Náklad: 100 kusov

ISBN 978-80-8127-322-3 (tlačená verzia)

ISBN 978-80-8127-323-0 (elektronická verzia)

Obsah

- 4** **Začíname s galerijnou pedagogikou II**
(Katarína Kolbiarz Chmelinová)
- 8** **Assessment of gallery exhibitions**
(A. Kárpáti)
- 54** **Príspevok galerijnej pedagogiky
k vzdelávaniu individuálneho návštevníka –
prípadové štúdie z praxe Slovenskej národnej galérie**
P. Maláková, M. Mišová, P. Pivoda, B. Tribulová
- 72** **Vidět očima toulavého psa.
Interkulturní inspirace v galerijní edukaci**
M. Fulková
- 96** **Terminologický slovník /Glossary**
A. Kárpáti, P. Pivoda, M. Fulková
- 110** **Bibliografia**

Katarína
Kolbiarz
Chmelinová
(ed.)

Začíname s galerijnou pedagogikou II

Takzvaný vzdelávací obrat, ktorý v druhej polovici deväťdesiatych rokov 20. storočia výrazne zasiahol umenie aj kurátorské prístupy, súvisí tiež s profilovou zmenou inštitúcií zviazaných s umením. Pretavil sa totiž efektívne do snáh o premenu výchovnej roly múzeí a galérií a má prirodzené väzby na nový inštitucionalizmus. Po roku 2000 je narastajúci akcent na prienik nových výučbových foriem a štruktúr do galerijného a múzejného prostredia nebývalo citeľný aj v našom prostredí. Vytvoril sa vďaka nemu priestor, ktorý sa stal želanou platformou pre otvorený dialóg medzi umením/umelcom, inštitúciou a verejnosťou s využitím interpretačných modelov diskurzivity, participácie či performativity. Dalo by sa povedať, že sme svedkami renesancie široko poňatého vzdelávania umením. Dôraz sa kladie nielen na samotnú obnovujúcu sa vzdelávaciu úlohu múzeí a galérií, ale aj na zodpovednosť týchto inštitúcií vo vzťahu k nej. Kľúčovú rolu v procese prirodzene zohráva galerijná pedagogika, ktorej sa v praxi príslušných inštitúcií venuje čoraz väčší priestor. Je viazaná na výtvarné, resp. vizuálne artefakty v nich a hoci nie je výlučne spojená s dejinami umenia, je ich vzájomný prienik v mnohom určujúci. Nemôžeme opomenúť ani fakt, že prístupy galerijnej pedagogiky sú dnes v rôznej miere integrované do kurátorstva. Aktuálna dynamika vzájomných prienikov uvedených oblastí potvrdzuje, že je to na jednej strane jasný priestor pre pracovné uplatnenie historikov umenia a zároveň aj ich dôležitá zručnosť v iných oblastiach odborného pôsobenia. Napriek narastajúcej sile galerijnej pedagogiky v praxi a s tým spojeným väčším dopytom po takýchto odborníkoch nemáme na Slovensku komplexné štúdium, ktoré by ich pripravovalo. Múzejný/galerijný pedagóg už má svoje miesto v registri zamestnaní, a to s odporúčaným vzdelaním na úrovni druhého stupňa vysokoškolského štúdia a 2-ročnou praxou. Ide však nateraz výlučne o vzdelanie v príbuzných odboroch. Odhliadnuc totiž od niekoľkých kurzov v rámci muzeologického štúdia, galerijnú pedagogiku len čiastočne pokrýva bakalársky stupeň Pedagogickej fakulty Trnavskej univerzity zameraný na animáciu výtvarného umenia.

Z uvedených požiadaviek špecifickej galerijnej praxe vyplynula aj potreba saturovať ju aspoň čiastočne výučbou v rámci dejín umenia. Zámerom bolo rozšíriť curriculum študijného programu Katedry dejín výtvarného umenia Komenského Univerzity v Bratislave o kurz poskytujúci našim študentom nielen aktuálny teoretický základ galerijnej pedagogiky, ale v možnom rozsahu už aj potrebné praktické zručnosti. Vďaka podpore Medzinárodného Vyšehradského fondu a spolupráci so Slovenskou národnou galériou v Bratislave (SNG) tu boli od akademického roku 2016/2017 realizované tri nové dvojsemestrálne kurzy s názvom *Múzejná a galerijná pedagogika vo Vyšehradskom regióne 1 a 2*. Zapojili sa do nich všetky krajiny tzv. Vyšehradskej štvorky. Okrem domácich vyučujúcich a galerijných pedagógov zo SNG (najmä Marcely Kvetkovej a Barbory Tribulovej) to boli najmä zahraniční prednášajúci: doc. Marie Fulková (Karlova Univerzita Praha, Česká republika), prof. Andrea Kárpati (Eötvös Loránd Tudományegyetem Budapest, Maďarsko) a Dr. Leszek Karczewski (Museum Sztuki Łódź a Univerzitet

Łódzki, Poľsko). Im všetkým patrí veľká vďaka. Okrem ich prednáškových vstupov a praktických seminárov študenti kurzov mali navyše možnosť overiť si nové poznatky na zahraničných workshopoch integrovaných do exkurzii do Viedne a Brna. S cieľom pritiahnúť pozornosť ku galerijnej pedagogike a jej možnostiam u nás nielen medzi študentmi, ale aj medzi odborníkmi, sme sprístupnili časť výučby verejnosti. Vďaka tomu boli nad pôvodný rámec grantu realizované štyri verejné prednášky uvedených zahraničných pedagógov, ako aj jeden obzvlášť podnetný diskusný večer s nimi. Posledný rok realizácie medzinárodného grantového kurzu, žiaľ, výrazne zasiahli dôsledky pandemickej situácie spojenej s Covid-19. Výučba sa musela preniesť do dištančnej formy, no aj v nej sa nám popri prednáškach podarilo nájsť spôsob na integráciu potrebnej praktickej časti vrátane „exkurzie“ formou zabezpečenia špeciálneho metodického programu z Národní galerie Praha. Naším zámerom bola identifikácia a aplikácia aktuálnych konceptov i teoretického rámca galerijnej pedagogiky dominantne v stredoeurópskom kontexte.

Projekt umožnil tiež prípravu viacerých študijných materiálov pre špecifické potreby kurzu galerijnej pedagogiky. Tie menšie boli študentom prístupné nielen na hodinách, ale aj na webe katedry a v príslušnej MS Teams skupine. Okrem nich vznikli aj dve vysokoškolské učebnice s názvom *Začíname s galerijnou pedagogikou*. Prvý diel bol vydaný ešte v roku 2017 a obsahom sa úzko viazal na obsah samotného kurzu. Druhý diel, ktorý práve držíte v rukách, je koncipovaný rovnako. Skladá sa z trojice zdanlivo rôznorodých textov od pedagógov kurzu, ktoré sú odrazom komplexnosti a súčasne naznačením rôznorodosti aj šírky problematiky. Slovník pojmov za štúdiami je praktickou pomôckou pri práci bezprostredne s nimi, preto nemá systematický charakter, ale reflektuje viacero oblastí záujmu zastúpených v učebnici. Spolu s autormi veríme, že prispievajú k rozvoju kompetencií našich študentov v oblasti vizuálnej a kultúrnej gramotnosti.

.....

.....

.....

Assessment of gallery exhibitions

Introduction

Until recently, visitors were perceived as disturbing intruders in galleries which mainly functioned as research centres. However, an exhibition today is no longer an ego trip of the curator – it is meant to serve the community that supports the gallery. In the 21st century, institutions have embraced the role of educational facilities.¹ Galleries strive to be visitor-friendly and user-oriented in order to justify their existence for society (and their supporting institution) and to increase their self-esteem as useful transmitters of culture. In this chapter, we describe how curators and exhibition designers evaluate their messages and how evaluation data influence their exhibitions and publications.

“What have you seen and learnt?” If the designer of an exhibition ever asked this question, the visitor would certainly provide a variety of surprising answers. Exhibition evaluation studies show that it is not only a work of art that inspires different interpretations; an exhibition, organised in museums, galleries and other public spaces, has a message of its own, some of which may be contrary to the intentions of the curator or exhibition designer. The *personal interpretive approach* of the visitor is described by Hugh A. Spencer as a process influenced by motivations, beliefs and values, as well as previous knowledge and experiences.²

Exhibition and communication activities of museums vary largely according to their *target populations*. Since most museums define themselves as primarily research institutions, their most important target group consists of *fellow researchers*: museum staff working with the same type of collection, experts at universities, and private collectors. *Wider audiences*, or to use a more contemporary phrase, *exhibition users*, have recently become an important target group for more and more museums. Gallery visitors today, however, are basically different from those in the first century of museology. At the beginning of the 1900s, it was the erudite and ready-to-learn elite who was approached, and it was a matter of common understanding that visitors shared the interests and some of the professional knowledge of gallery curators, and therefore were able to comprehend and appreciate an exhibition of any art form, including contemporary art.

The first exhibitions barely contained text. Objects were labelled in order to be identifiable in catalogues. Guides were knowledgeable but not necessarily entertaining transmitters of the contents of the exhibition. Evaluations were restricted to inviting fellow gallery curators and private sponsors to share their views of the artwork presented, not the presentation of a show.

- 1 MAYER, M.: Bridging the Theory-Practice Divide in Contemporary Art Museum Education. In: *Art Education*, 58, 2005, nr. 2, pp. 13-17. DOI: 10.1080/00043125.2005.11651530. <https://doi.org/10.1080/00043125.2005.11651530> (2021. 1. 3).
- 2 SPENCER, H. A.: Interpretative Planning. In: Lord, B. – Lord Dexter, G.: *The Manual of Museum Exhibitions*. Walnut Creek CA 2001, pp. 373-392. Citation: p. 373.

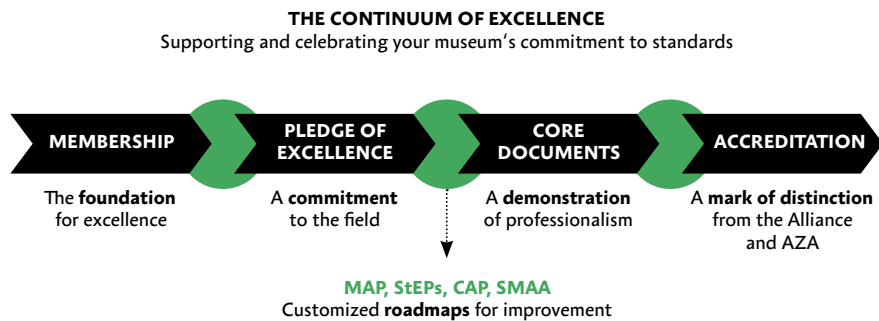


Figure 1: Accreditation and excellence program of the American Alliance of Museums. Source: <https://www.aam-us.org/programs/accreditation-excellence-programs/> (3. 1. 2020)

The situation changed when museums and galleries became large enough to require constant support for upkeep and maintenance. Most museums, galleries and science centres are *subsidised by state organisations*, (i.e. taxpayers) or civil organisations that also represent the public. All of these organisations are subject to scrutiny by superiors and are held accountable for their supporting strategies. Galleries are required to report on their accomplishments in terms of social impact, not just research and curatorial merit. The evaluation of exhibitions provides data necessary for reporting as well as ensuring further support.

Visitor opinion also counts, because it influences attendance figures, as it fuels an important method of advertising: word of mouth. Thus, the views expressed by visitors ultimately define the financial condition of the galleries and affect the potential for the expansion of facilities and collections. The American Alliance of Museums summarises the following reasons for which a gallery or museum should undertake assessment and design a data driven developmental plan:

- Be a stronger asset to its community
- Demonstrate it is worthy of support and public trust
- Ensure sound stewardship of its collections
- Enhance its funding opportunities
- Raise the quality of its operations
- Leverage change
- Improve staff and board skills
- Distinguish itself among peers.³

³ AAM, AMERICAN ALLIANCE OF MUSEUMS. Accreditation and excellence programs. <https://www.aam-us.org/programs/accreditation-excellence-programs/> (10. 6. 2019).

The AAM offers a wide variety of assessment toolkits for participating institutions, two of which are directly relevant for this chapter. The descriptions of the evaluation plans below may remind you of similar initiatives in your own country that provide a good starting point for learning about the procedure and effects of gallery evaluation.

Collections Assessment for Preservation (CAP): it provides small and mid-sized museums and galleries with tools (and partial funding) toward a general conservation assessment that includes all of the institution's collections, buildings and building systems, as well as its policies and procedures related to collection care. CAP is administered by the Foundation of the American Institute for Conservation.

Museum Assessment Program (MAP): it benchmarks gallery practices to excellence standards and strengthens operations through self-assessment and expert peer consultation. Through a one-year process of self-assessment, institutional activities, and consultative peer review, galleries receive an analysis of their strengths, weaknesses, and opportunities and a prioritized roadmap for improving operations and meeting standards of excellence.

In order to achieve excellence, exhibitions must communicate a clear and convincing message about the mission and functions of the institution that houses them. This chapter describes the methods and means of this evaluation process. First, we show methods of *assessing an exhibition* in terms of scientific accuracy, inventiveness and functionality of design, usefulness and accessibility of accompanying printed and digital information. Next, we discuss methods for the authentic evaluation of *visitor satisfaction*: the experience of the exhibition and knowledge gained, attitudes developed by the adult public, including individual visitors, young or older, small and larger groups and families with children. Last, we show how the *collaboration of gallery and educational institutions* may be assessed, how the experiences of groups of children (from kindergarten to secondary school) can be evaluated in order to improve this crucially important relationship.

Exhibition assessment

A gallery exhibition or show (the two terms will be used interchangeably) is a multifaceted, hugely complex project. Although this chapter is not about exhibition design and realisation management, in order to plan a meaningful and authentic evaluation process, we need to consider the stages of the creation of an exhibition. The table below summarises some major clusters of work.

STAGES	DATES – TIMES	WHAT HAS TO BE DONE HOW IT WAS DONE	ACHIEVED Y/N	FURTHER ACTION NOTES
RESEARCH	17/05/15	We will need to research the location of the exhibition, and check the area fully for any health and safety precautions.	Yes	2 of our staff will need to do this.
PLANNING	20/05/15	Planning will involve all of our staff, we need to plan what each member will be doing throughout the day, each day. We also need to plan how long it will take them to do their job and if they can't attend then who will do it in their place.	Yes	Make sure everybody knows what job they have to do, by printing a sheet with all the jobs.
HEALTH & SAFETY RISK ASSESSMENT	27/05/15	We will be having a meeting on possible health and safety risks then as a group work out how to manage the situation.	Yes	Making sure everybody understands what they need to do to fix the risks.
EXHIBITION DESIGN	02/06/15	Everybody will be given a sheet of paper with a plan of the room then each member will design their own ideas of the room of the exhibition, everyone will do 3 designs then we will call a meeting together and decide which design is the best.	Yes	Make sure everybody does at least 3 designs, and agrees on 1 design.
EXHIBITION IMPLEMENTATION	04/06/15	Once we have had the meeting about the design of the room, we will do an assesment on the health and safety risks and what we need to do to fix them.	No	Making sure that everything runs smoothly and making sure everyone enjoys the exhibition, without any health and safety risks ruining it.

Table 1: The exhibition as project – table with tasks by Lauren Whiteley. Source: <https://laurenwhiteley-unity9.weebly.com/task-3.html> (10. 6. 2019).

When planning and developing gallery communication tools, the main question is always will gallery visitors actually perceive and comprehend the messages that the exhibition conveys. Therefore, *our evaluation efforts should be focused on the visitors*: their values, aspirations, ideas and previous knowledge related to the content and form of the exhibition.

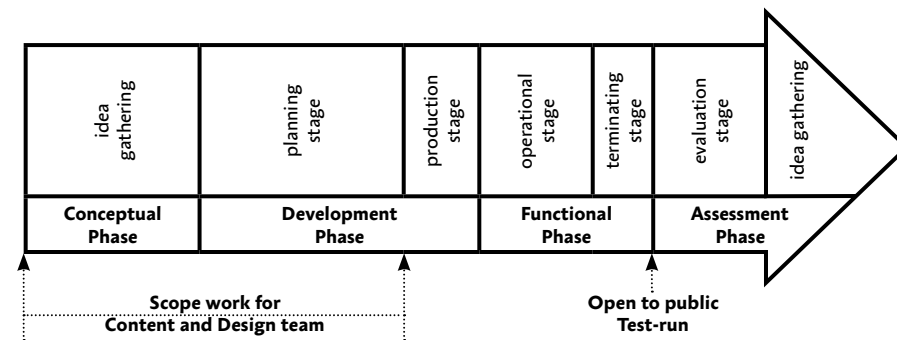


Figure 2: The Museum & Exhibition Development Process. Source: Pongphet Puanggitja: Interactive Computing blog, entry in 2014. <https://ppongphet.wordpress.com/2014/02/05/lecture-3/> (10. 6. 2019).

In the *conceptual stage*, central messages and major artistic ideas for the show are gathered and discussed. In the *development stage*, artists are approached and the exhibition as a project of multiple stages and budgeting needs is outlined. Today, developing a narrative is indispensable, so writing the storyline of an exhibition (for example, showing how artists interacted, styles emerged, flourished and ceased to exist, how a certain theme was interpreted by artists of different ages and stylistic inclinations) is important. Designing the physical exhibition space and creating an educational plan as well as researching promotional strategies is another part of this preliminary planning stage. The *production stage* focuses on preparing the exhibition components, mounting and installing the collection objects, developing the educational programs and training docents. The promotional plan is also implemented.

The *functional stage* involves presenting the exhibition to the public on a regular basis and implementing the educational programs. *In vivo evaluation* starts here: conducting visitor satisfaction surveys is part of the routine of any show lasting for more than a month, because emerging complaints can and should be managed. Maintenance and security are also important activities of this stage. After the termination of the exhibition, the post-hoc assessment stage features the assessment of the exhibition itself and the development process.

Here is an evaluation plan with suggestions for adaptation / modification stages which includes the assessment methods of the exhibition and the timing of their introduction:

1. *Knowledge and attitudes analysis* before the planning of the exhibition to decide the quality of information needed to make it understandable for visitors;
2. *Pilot study about the use of equipment* before the opening of the exhibition. It should be done when interactive tools are already in place, and utilised to test their accessibility and detect functioning errors caused by intensive use;

3. *Pre-opening walkthrough* to test the usability of the exhibition;
4. *User satisfaction surveys* during the exhibition to see how the exhibition is used and perceived;
5. *Post-hoc knowledge and experience surveys* to observe the long-term effects of the exhibition.

Pre-opening walkthrough

When evaluating an exhibition environment, the following features should be considered:

- Light and darkness,
- Colours,
- Textures,
- Shapes,
- Visual balance,
- Organisation of space (linear, central, undivided, compartmentalised, etc.)

Many of these features influence the first impression we have after entering an exhibition. These impressions are decisive; they affect the entire visit and define the perception process of the gallery show. *Museum criticism* is a new critical genre that evaluates the mission statement of a museum and all levels and forms of its realisation. When assessing the content of the exhibition, including background research, gallery communication and educational activities, infrastructure, mood and style, the museum critic pays particular attention to the building as a materialisation and scaffolding of all of these endeavours. Critics do not discuss the practical details of the infrastructure; their ambition is to see the connections between content and form, the “*genius loci*”. If the building does not support and serve the aims of the museum, if there is no relationship between the walls and things hanging on them, if the building lives a life of its own, the shows are likely to suffer in a *Procrustean bed*.

Moving about in the gallery

Let us consider an aspect that is always included in pre-opening evaluations: the *planning and modelling of visitor routes*. Movement is an important element of the museum visit. In a theatre, the audience sits still while the actors move around on stage. In a museum, the objects are (in most cases) firmly attached to stands or the floor, or locked in showcases, and it is the visitor who moves around them. In most cases, movement is restricted and influenced by other visitors, as well as the desire to find the best viewing angle. The museum experience as movement is characterised by a flexible adaptation to routes predefined by exhibition developers, our own intentions to see certain objects and the fuzzy logic of the movements of other viewers.

Rest is as important as movement. According to a German survey, secondary school students ranked the availability of comfortable seats the third most

important feature of an exhibition. Naturally, visitor comfort consists of much more than places to rest. It includes an agreeable temperature, a cloakroom near the entrance, information material (maps and signs) to make orientation easy, a museum shop with a wide selection of souvenirs and a café or restaurant for refreshments.

Light and darkness in the gallery

The building structure influences a basic feature which affects visitor experience: lighting. Mayrand⁴ (summarised by Lord and Lord, 2002, p. 411), identifies three functions of *light at a gallery exhibition*:

- It makes the objects clearly visible;
- It creates contrasts and makes colours more vivid; and
- It recreates the environment through the special emphasis of certain parts of the architectural space.

When evaluating light in the exhibition space, we must consider the following aspects. *Using natural light* is a truly nature-friendly idea; it saves energy and is better for our eyes. However, it also creates problems of sustainability. In broad daylight, sunshine is so intense that it damages objects made of organic materials and certain plastics. The *source of light* also makes a difference. If the ceiling is constructed mainly of glass or any other transparent material, light from above creates an open-air atmosphere. If the lights focus on the centre of the room, objects in corners or near the walls remain obscure or are completely hidden in the shadows. By the time our eyes accommodate to the light contrast and recognise the objects in the shade, we may have already left this hall. The assessment should consider measures to minimize the effects of *global warming*: sunlight must be blocked by UV filters and the temperature must also be regulated.



3. Figure: Lighting expert explains problems to curator in front of Georgia O’Keeffe’s *Oriental Poppies, 1927*, at the Georgia O’Keeffe Museum. Source: Getty Conservation Institute (2007). Lighting Case Studies. https://www.getty.edu/conservation/our_projects/science/lighting/case.html (3.1.2020)

4 Mayrand’s paper is summarised on p. 411 in LORD, B. – LORD DEXTER, G.: *The Manual of Museum Exhibitions*. Walnut Creek CA 2002.

Artificial light is a flexible device and its use should be carefully evaluated. Is it used appropriately throughout the exhibition space? How are highlights distributed? Like a high stand, a spotlight provides a strong emphasis that indicates the importance of the object for the display. A simple row of lamps is cheap, but it radiates boredom, not just light. Some light bulbs are too strong; the effect may be dramatic, but their UV radiation causes damage.

Colours and decorative images in the gallery

The effect of *colours* on our mood, attention and imagination is well known and should be considered when judging the quality of an exhibition design. Traditional museum walls were greyish white, light, yellowish brown, or a lighter shade of grey, and installation furniture was beige or grey. The use of bright colours is an overseas influence: galleries today use a wide range of colours, although the use of white as a background that accentuates other hues is still dominant. Black installation cases or walls create dramatic effects and are also used more often these days, but do they match the content of the show?

In most exhibitions, an *installation* includes a variety of open, semi-open or completely glass-walled showcases as well as images and objects arranged on or near walls. Showcases are often custom-made, and their suitability to the style and needs of an exhibition should be assessed. Today, installations are a major part of the attraction: a huge stone edifice or a computer-operated steel structure are equally valid ways of presentation if they suit the works on display.



Figure 4.: Using the surface of the entrance wall to create an exciting and inviting lead-in decoration to a photo exhibition by Kara Walker at the Montclair Art Museum, Montclair, NJ, USA, in 2018. The decoration is appropriate: the show started with a public hanging. Source: <https://hyperallergic.com/477297/kara-walker-virginias-lynch-mob-and-other-works-montclair-art-museum/> (3.1.2020)

Voices and scents in the gallery

The use of *voices* is not customary in galleries. Audio effects are rarely used, if at all. However, with the appearance of interactive, computer-supported applications, voices have become a viable exhibition component. Music suited to the style and content of a display is a welcome feature that visitors generally appreciate. In some cases, using on-demand voice applications is important for in-depth appreciation. In a history exhibition, hearing an eyewitness talk about an important event is striking. In these cases, sound is as important as the textual explanation, or even more so, because the result is an experience, not just a new piece of knowledge. Visual effects supplemented by audio sensations lead to increased attention, longer visits, deeper memories and richer associations.



5. Figure: Visitors chatting and moving about create a natural voice screen for Tim Schenk's Iceberg at the National Building Museum in Washington DC, in 2019. Source: https://www.nbm.org/exhibition/icebergs/icebergs_tim-schenck_7-2/ (3.1.2020)

We know of only a few examples featuring the use of *scents* in exhibitions, apart from commercial samples at trade shows and “Guess what this is!” tasks in science centres. However, if a gallery presents art from a cultural region where scents are important elements in an architectural ensemble, their use will be justified and effective.

Exhibition text

The essence of the exhibition has always been the presentation of things, not *texts*. Therefore, we should carefully evaluate the appropriateness of captions, wall

charts, hangers and explanatory sheets provided for the visitor. The quantity and style of *texts* integrated in the installations of an exhibition is a much-disputed issue. The relationships of objects and pieces of information should be carefully considered in terms of visual effect, readability, but also content quality.⁵ (Dean, 1994). Excessive descriptions should be avoided and readability should be ensured, especially with labels below objects. Aids (like setting options on computer screens, magnifying glasses, large print handouts and place sensitive audio guides for visually impaired visitors should be provided at all exhibitions.

Characteristics of a good text:

- It formulates the message concisely and accurately;
 - It is descriptive. It uses similes and metaphors;
 - It is easy to read because the font is clear and legible;
 - It catches attention both visually and textually;
 - It is interesting – it tells visitors what they want to know.
- (Spencer, 2001 on *interpretive planning*)



Figure 6: Using gallery content text as an exhibit: the listing of objects and venues creates a textual work on iconic objects of contemporary fashion. The “Is fashion modern?” Exhibition at the Museum of Modern Art (MOMA), New York, 2017. Source: Surfacemag blog, <https://www.surfacemag.com/articles/moma-is-fashion-modern-behind-the-scenes/> – an entry with brilliant photographs of the way dresses were exhibited. (3.1. 2020)

5 DEAN, D.: *Museum Exhibition: Theory and Practice*. ICOM, Paris, 1996.

A walk through the exhibition before the opening, when the exhibition is set up but not yet open to the public is very useful. We may detect many flaws of the exhibition that may still be corrected. Evaluation of the exhibition design at the gallery may also contribute to the design of the next show. A similar survey can also be done with permanent shows to decide on the areas that need improvement.

Assessment of the visiting process

Access is a contemporary exhibition design buzzword – and rightly so. There are three forms of access in museums: *physical*, *spiritual* and *emotional* accessibility of objects and ideas. *Physical accessibility* means easy access to the artworks: enough space (also for wheelchair users), no obstacles (e.g. an information console blocking the view). *Spiritual accessibility* means the viewer’s potential to grasp the essence of the works, their “spirit”. Sensitive perception of art requires both knowledge and motivation to make an effort and approach the works from many angles and spend time appreciating. *Emotional accessibility* means the viewer’s predisposition: his or her actual mood that influences the intensity of the artwork’s effect.

Museum communication channels must work to make the display accessible on all three levels for as many visitors as possible, and the evaluator should consider *if, how and to what extent accessibility is achieved*. In order to understand the exhibition communication process, we can utilise an adapted version of the well-known communication model where feedback, a feature very often absent or inappropriate in many exhibitions, is also integrated. Let’s assume that the curator has a message to convey. Thus, we have a *message* and a *sender* of this message. The sender or the person working on his or her behalf (the exhibition designer) *translates* the message into the language of exhibition communication and transmits it to the receiver (the visitor) by using the communication *channels* provided by the exhibition. The receiver notices and decodes the *signs* and *transforms* them into sensations and ideas, and thus the *decoded message* comes to life. Let’s discuss the elements in the diagram below one by one!

The exhibition as communication process

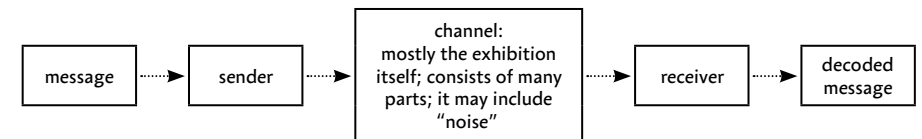


Table 2: The Shannon-Weaver communication model adapted exhibition communication by T. Vászárhelyi⁶

6 KÁRPÁTI, A. – VÁSÁRHELYI, T.: *Exhibition Communication*. Eötvös Loránd University, Budapest (e-book), 2013. http://ttktamop.elte.hu/sites/ttktamop.elte.hu/files/tananyagok/exhibition_comm.pdf (3.10. 2021)

Message: in the case of an art exhibition, it can be as simple as the introduction of an emerging artist, a new genre or a praiseworthy oeuvre; or more complicated, as a call for environmental protection through presenting sustainable, recycled fashion or green design.

The *senders* are the artist and the curator. According to contemporary exhibition design, they are both responsible for the transmission of the artistic or social message.



7. Figure: Art exhibition as social message. Installation view of the exhibition of Bob and Roberta Smith, 2015. Source: <https://www.vonbartha.com/exhibition/bob-roberta-smith-a-message-from-the-mountain-top/> (3.10.2021)

Translation: the opening-up and democratisation of the museum requires that non-experts also understand and appreciate the messages of an exhibition. Translation entails a different process for exhibition design than for the compilation of the catalogue or family booklet.

Communication channel: in communication theory, this concept refers to the stage in the communication process that unites the data source and the data consumer. As we showed in the first part of this chapter, exhibition communication is multifaceted: the venue, mood, colours, furniture, objects, images and sound bites (or, less frequently, tactile sensations) all belong to the repertoire of the communication of art at a gallery. Supporting documents like a catalogue, leaflet, flyer, task sheet, guided tour, live presentation and virtual tour accompanying the real experience are also important communication tools.



Figure 8.: Two tired visitors following audioguides.⁷ <https://edition.cnn.com/travel/article/opinion-why-i-hate-museums/index.html> (3.10.2021)

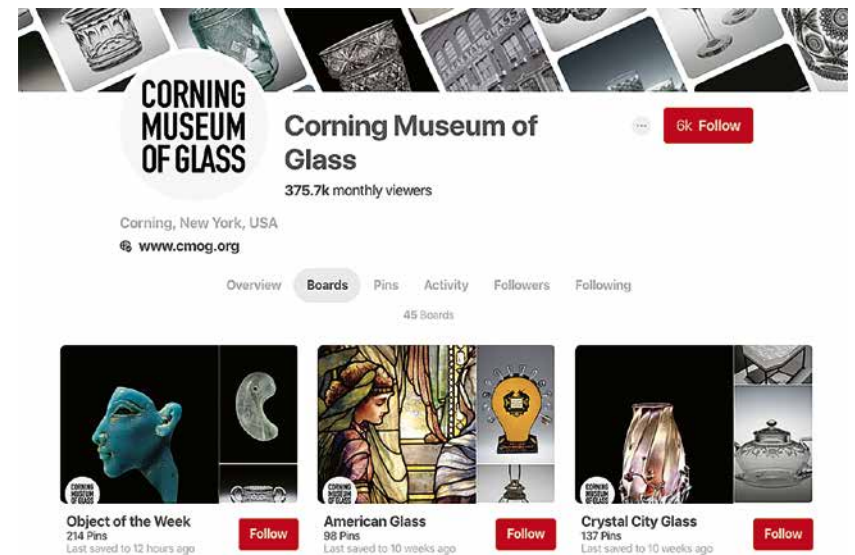


Figure 9: Museum home page opened up for social media. Source: Chen, <https://sproutsocial.com/insights/social-media-for-museums/> (3.10.2021)

7 Source: DURSTON, J.: Opinion: Why I hate museums. *CNN Travel*, 22. 8. 2013.

Receiver: for museum exhibitions, the receivers of messages are the visitors, including professional ones, reviewers and critics. For trade shows, business partners and customers can be considered the most important receivers.

Decoded message: the types of impressions, assumptions and knowledge items that are elicited in viewers by an exhibition.

Noise: this expression for disturbances in the communication channel date back to the early years of landline telephone services, when the machine forwarded a human voice with static and distortion. The quality of the sound at the receiver's end was very different from the voice of the speaker. The speech could still be understood, but the pitch and rhythm of the voice was less varied. A similar, meaning altering noise can occur in the gallery as well when the room is not appropriately lit, the wall colours are distracting or boring, sounds are unbearable and the texts on the wall and in the cases overwhelm the exhibited images and objects.

It should be noted that in order to understand the message, the visitor must be disposed and also have sufficient tools (provided to him at the exhibition) to decode visually demanding content. If these aspects are managed, then there is a risk that the misunderstanding of the message can also result from some kind of noise.



Figure 10: Visually noisy gallery environment. Colonna Palace, Palliano. <https://www.galleriacolonna.it/en/colonna-gallery/> (3. 10. 2021)

The assessment of the visiting process will identify the dead ends of the communication process and reveal how the exhibition can be improved to be better understood and appreciated.

Tools for assessment of the visiting process

This type of evaluation focuses on the environment and its service to the major messages of the exhibition and shows and how they can be accessed and processed by the visitors. Their personal experiences, however, will be identified in post-hoc surveys and visitor studies.

- *analysis of usage patterns* of audio and video guides (both keep track of visitor routes and may measure time spent in front of an object);
- *video footage:* observation of visitor movement in different halls;
- *observation checklists filled out by gallery guards* about most / least popular art works during a given time slot of a weekday or weekend, ages of visitors and their visiting behaviour, frequently asked questions about the works, etc.

Case studies

A typical example of a museum housed in a building designed for a different purpose would be an exhibition at an abandoned industrial site. If a foundry is closed down, a mill stops functioning, a textile factory is relocated to a country with cheaper labour, and the building left behind cannot be utilised as an office block or hotel, cultural functions are considered and often it is the establishment of a museum of technology that seems to be most appropriate to exhibit old tools and utensils on the site where they were used for many years. *Industrial monuments* are usually interesting even without much adaptation, and if exhibition developers manage to adapt the venue to its new purpose, while keeping its original atmosphere, success is guaranteed and so is authenticity.

Guides in such a museum bring the building to life through narratives about the work performed and lives lived within the walls. Standing in a workshop where the exhibited tools and machines were used makes learning about the history of technology more natural. Many of the objects are well-known for parents and grandparents, though totally new to visitors under thirty. Older family members will be valuable resources during a visit into what used to be their daily life some decades ago. Industrial sites as museums teach about cultural history through the spaces of their building as well as their exhibitions.



Figure 11: Studio Pei-Zhu converts a Beijing factory into Minsheng Contemporary Art Museum. Source: Archinet bog, <https://archinect.com/firms/project/150023789/minsheng-museum-of-modern-art/150023803> (3.10.2021)



12. Figure: Studio Pei-Zhu: Minsheng Contemporary Art Museum⁸. <http://www.shapingbeauty.net/item/7264-studio-pei-zhu-converts-a-beijing-factory-into-minsheng-contemporary-art-museum.html> (3.10.2021)

8 Source: *Shaping Beauty* blog, item no. 7264

Falk and Dierking (2000) describe the museum experience as a place for contextual learning. They presume that the learning process is influenced by three factors:

- The *personal context*: the gender, age, education and previous experiences of the visitor.
- The *social context*: our relationship to other people who suggest that we go with them or who accompany us during the visit: our partner, family members, casual acquaintances in a tourist group, complete strangers who came for the same guided tour, etc. The museum staff: guides, guards, explainers, lecturers also contribute to this context.
- The *physical context*: the building with its information system and the exhibition with its visual effects and verbal communication.

Although museum buildings have a huge effect on the exhibitions they house, the latter can “play against” the environment and still be successful. The architectural monument that now houses contemporary art exhibitions, like the Art Hall in Budapest is a good example. However, it is not always easy to counteract the effects of the environment. Therefore, many exhibitions that are installed within the gloomy, grey walls of a Classicist museum building are pompous and cold in mood.



13. Figure: Schickedanz, Albert: The Art Hall (Múcsarnok) in Budapest, 1856-1896. Source: Tourinform, <http://tourinform.hu/mucsarnok?folderID=76021> (10.6.2019)

“In some museums, architecture and interpretation seem almost oppositional. Nordiska Museet in Stockholm possesses a sublime and imposing cathedral-like architecture which now seems at odds with the museum’s strongly humanistic interpretation. Today, the balcony-like exhibition galleries are visually separated from the museum’s great – and largely empty – central hall.”⁹



Figure 14: Entrance to the exhibition of the pop group of avantgarde visual artists at the Art Hall (Múcsarnok) in Budapest, 2011.¹⁰ <http://platinum.hu/portfolio/mucsarnok-bizottsag-kiallitas> (10. 6. 2019)

An exhibition model that dates back to the beginnings of public exhibitions, the victory celebration shows of ancient Rome, involved the lining up of hundreds of trophies acquired from the enemy in battle in huge, interconnected spaces and was quite enjoyable when the “museum” was a hall of columns without walls, from where viewers could always step out to the open air. Visitors plodding along an endless series of rooms in a classic museum building often lose their sense of orientation as well as their composure. Although most of the works on display are indisputable masterpieces, their quantity can be overwhelming – especially if they are placed in two or three rows on top of each other on walls or in glass cabinets. Here, *improvement of the visitor experience* (the favourite slogan of our time) means the selection of a few major works and their arrangement according to epoch, master, theme or technique.

Post-hoc surveys

Evaluating the satisfaction, information, motivation and interest to return to the museum is normally performed after museum visitors have completed their passage through the exhibitions. The basic question is, how many of the multiple, simultaneous readings of the exhibition could the visitor master?

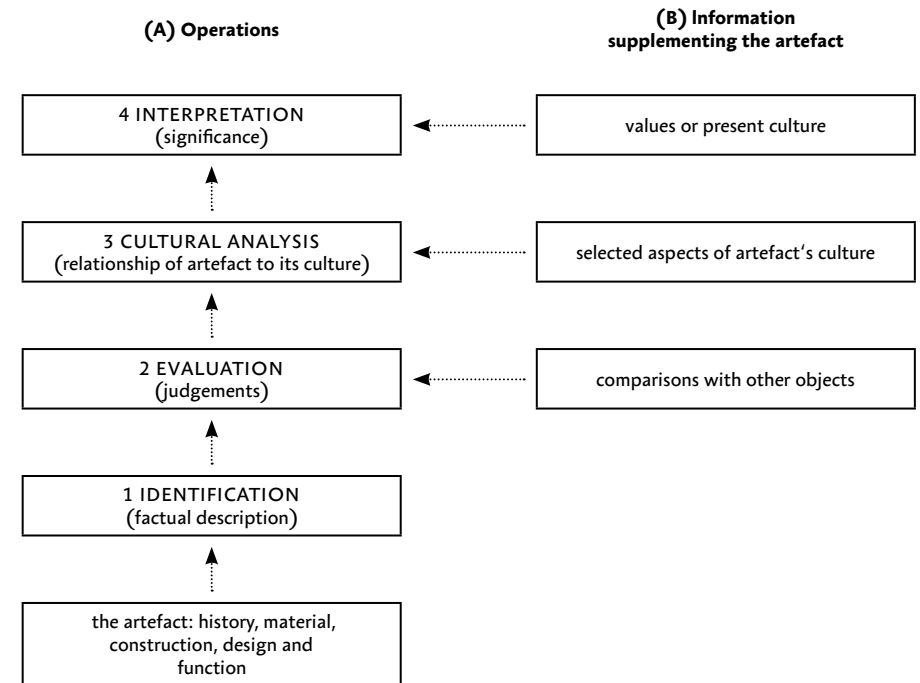


Figure 15: Model for artefact studies¹⁰

9 DODD, J., JONES, C., SAWYER, A., TSELIYOU, M.: Voices from the Museum. Qualitative Research Conducted in Europe’s National Museums. *EuNaMus Report No. 6*, Linköping University Electronic Press, Linköping, 2012. Citation p. 23.

10 Source: PEARCE, S. Ed.: *Interpreting objects and collections*. London, 1994, Fig. 18.1

Exhibition types and their post hoc survey options

- *Chamber exhibition*: a small-scale display that is open for a short time period – a few hours, a day or a week. Such exhibitions are organised for conferences, trade shows and festivals and the assessment questionnaire can be disseminated by the organisers relatively easily. Major point of inquiry: knowledge / insights gained about the theme of the small show that enables a sharp focus.
- *Temporary exhibitions*: regularly organised by museums with large collections which last for a few weeks or months. Their duration depends on the availability of the works on loan, the number of potential visitors and the schedule of the exhibition facility, among others. The survey should focus on public interest in the topic, new insights / values encountered, highlights identified (which may not coincide with those of the curator), and changes in attitudes / motivation about the artist, genre, theme or style presented.
- *Permanent exhibition*: it may remain for 5 to 20 years without alteration. The style of museum communication changes drastically within a longer time period and makes an old exhibition and / or its communication channels and messages obsolete. Some visitors prefer traditional installations of the type they experienced during school visits and which they can now share with their own children. Evaluation tools should include questionnaires for first time and returning visitors as well as special groups: teachers and students coming for a guided tour or creative workshop, families with small children and senior citizens and the physically, visually and hearing impaired. Their needs are different, and the same will be true of their perception of the infrastructure, theme and mood of the show. Developing a set of five or more alternative survey instruments would not be necessary for a temporary show, but a permanent exhibition deserves a detailed analysis – and eventual improvement.
- *Travelling exhibitions* provide a transition between the two latter types: they can be on loan at a venue for years, or open for a month at each venue. They are like franchises: their content and form are more or less constant, but items from the museums that temporarily house them may be added to the display. Here, the evaluation may focus on the national reception of the exhibition, and the way eventual local additions merge with the body of the show. Comparisons of similar studies may be highly interesting, so include questions from previous surveys from countries the exhibition toured at to facilitate comparative analyses.

Evaluating multimedia use in the gallery and beyond

The “*Disney-fication*” of the museum is a growing concern among exhibition designers and evaluators alike. Edutainment devices often entertain more than they educate. Museum management considers multimedia applications to be a nuisance

that do more harm than good. In any case, using information and communication technologies (ICT) in the museum environment is one of the most disputed and fortunately most researched topics in museum education.

The museum visitors of our times are first and foremost interested in experiences. This consumer attitude of the museum visitor can be easily satisfied through multimedia applications with “take home” and “download and adapt” features. Interactive, on-demand information consoles that are supported by a large database and a variety of labels for visitors with different educational backgrounds, experiences and interests are likely to provide visitors with information on a level and in a format that matches their expectations better than any written museum guide or label could ever do. Such applications support both the educational and research dissemination function of the institution because it is up to visitors to decide how deeply they want to dig into the repository of knowledge provided.

User experiences with multimedia genres: assessment issues

Here is a list of some of the current issues about the relationship of digital devices and visitors that our evaluation should address:

What type of information appears as printed, and what is made available through interactive multimedia kiosks integrated with exhibits? Are the choices of genre justifiable?

- How do visitors *personalise their tour* through *tagging* exhibits online?¹¹
- What is the role of *handheld devices* in an exhibition tour, and what role does the explainer play when visitors decide to use their phone as a guide through an exhibit?
- How is the *digital footprint* used to profile our visit? (Observation of GDPR rules and offering users benefits from sharing visiting data).
- How is *augmented reality* or *three-dimensional visualisation* used to bring objects to life? Is there an added information value or is it just (expensive) fun?
- How are visitors motivated to *share their comments and criticisms* of our offerings on social websites (*Facebook, Twitter, YouTube, Instagram, Flickr*, etc.) and how are their comments utilised to improve user experience?

Successful ICT applications in museums include hypermedia elements: they offer text, static and moving images, sound and any mixture of these. “The content of one medium is always another one.” This remark by Marshall McLuhan about his contemporaries, the technologically minded “gadget lovers” on the eve of the information revolution, is relevant for ICT solutions in museums as well.¹² Hypermedia solutions are useful educational devices because they offer connections to pieces of information we might not have forged ourselves.

11 Tagging means attaching descriptive labels to a thing or concept. In most cases, these labels are provided by the software application that stores and presents the tags of its users.

12 McLuhan, M.: The Gadget Lover. Narcissus as Narcosis. In: McLuhan, M.: *Understanding Media. The Extensions of Man*. London and New York 1964, pp. 45-53. Citation: p. 52.

More and more museums find it important to update their Facebook pages regularly, and several exhibitions are introduced through the curator's blog. "Museum 3 - what will the museum of the future be like?" is perhaps the richest portal on the internet that features multimedia-related museum news.¹³ It surveys new titles of literature, provides information about conferences and describes results of successful new ICT developments that may be of relevance for museum multimedia. It is also an active professional discussion site where developers can connect with more than 4000 members from over 60 countries.

The major function of multimedia in a gallery is to strengthen the message of the exhibition through added information and interactive experiences. The diagram below shows steps for their planning and integration in the communication tools of the exhibition. When planning and developing museum communication tools, the main question is always whether museum visitors will perceive and comprehend the messages. Therefore, assessment should be focused on the museum visitors – their values, aspirations, ideas and previous knowledge related to the content and form of the exhibition. Multimedia applications at an exhibition may support both active and passive knowledge acquisition. According to the active information processing model, texts and images are provided for selecting, testing and eventually downloading to a variety of digital equipment including smartphones, tablets and PC-s. If the resource supports passive dissemination only, the visitor is faced with a linear stream of information that he or she can browse but not possess.

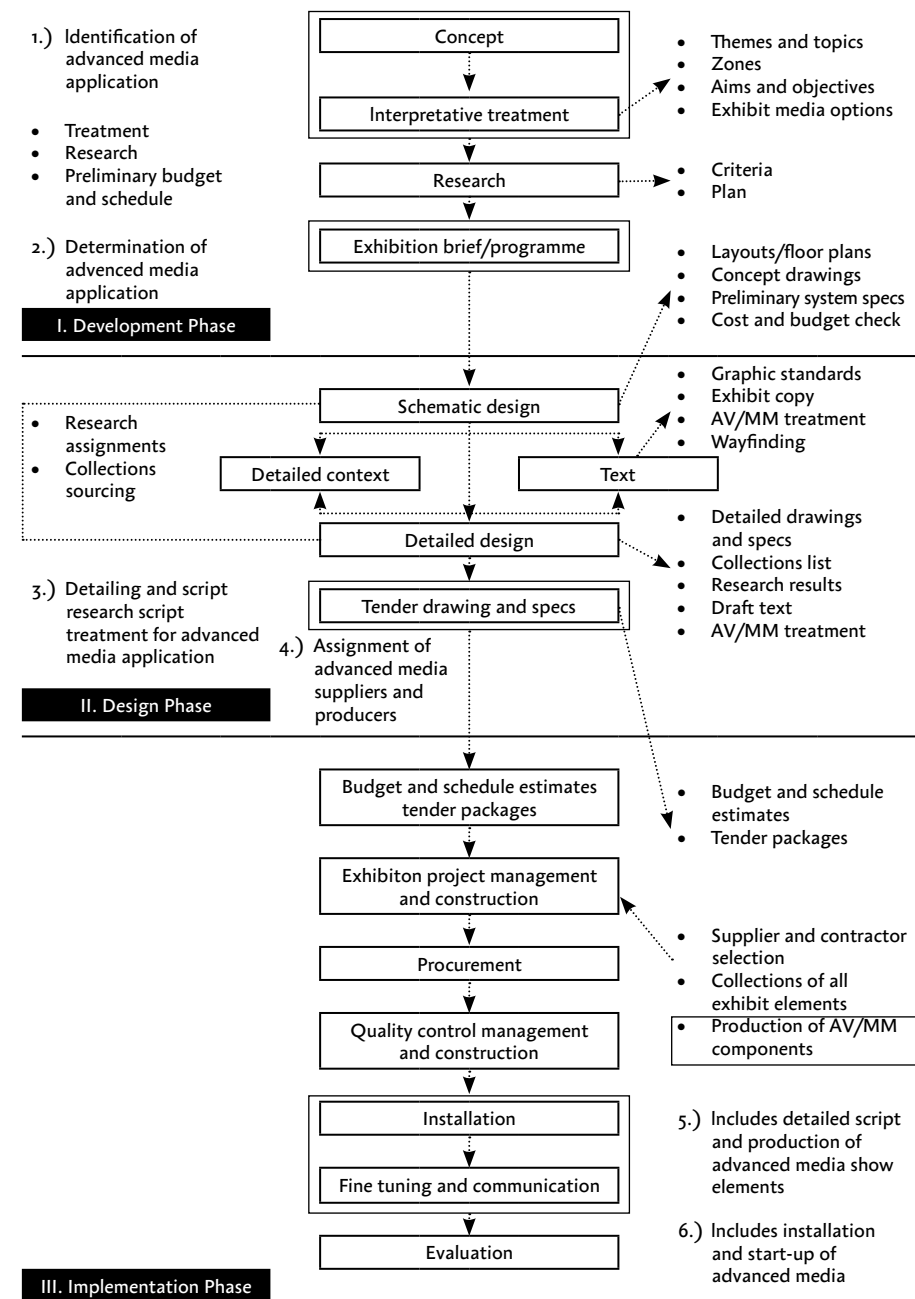


Figure 16: Planning multimedia applications for an exhibition.¹⁴

13 Networks that provide a space for dialogue between developers: Museum Computer Network, Web Museum Network, ECSITE – European Network of Science Centres and Museums.

14 Source: Van der Donckt, M. – Callebaut, D.: The Feast of a Thousand Years at the Enne Provincial Museum, Belgium 2001, Graph 7.8., p. 255, adapted by A. Kárpáti.

Multimedia types in galleries and their major evaluation methods:

- *Soundscape* (special sound effects in one or several halls of the exhibition):¹⁵ relation to the object it complements, sustainability, ease of maintenance, aesthetic appeal;
- *Audio guide*: user friendliness of interface, functionality of content (amount of time spent standing in front of objects well planned) scientific accuracy, relevance for targeted audience;
- *Interactive console*: all features for audio guide and robustness of use, ease of update and maintenance;
- *Film* played on flat screens placed near or within an object and *3D or IMAX film theatre* (projection on a huge screen) in a special area of the museum: relevance, accessibility (foreign language voiceover, captions);
- *Animated map or diagram* (e.g. displays activated through pushbuttons show information): clarity, scientific accuracy;
- *Virtual reality*: events and persons animated through three-dimensional imaging (e. g. laser or holography);¹⁶
- *Simulation environment* – for example, visitors are seated in a model car with screen projections of the landscape it drives through. The sounds and the shaking and swinging movement of the model contribute to the experience of motion.¹⁷ Hardly ever used in galleries, only used as an interesting multimedia genre.

Does multimedia distract from “real art”?

Multimedia is a useful addition but not a replacement for or a distractor in a gallery environment. The scientific quality and educational authority of application developers ensures that no harm will be done; on the contrary, children and adults will benefit from an enhanced experience. One of the major centres for educational multimedia development is the *Media Laboratory* of the Massachusetts Institute of Technology, MIT). *Euromuse.net* is an important European professional site for the development and evaluation of exhibition multimedia. *DigiCULT* is an international portal that disseminates news about projects in ICT and museum learning.¹⁸ The American National Institute of Standards and Technology of *Virtual Museums* organises conferences and issues publications about digital (and partly

¹⁵ This video provides an example for location-based sound streaming.

¹⁶ An excellent example of the use of holography: the Abraham Lincoln Presidential Library and Museum in Springfield, Illinois, USA. The president and his associates and family members are shown in authentic environments through holographic images.

¹⁷ New imaging technology may be experimented with at the *Parc du Futuroscope* in Poitiers, France.

¹⁸ The main homepage of *DigiCULT*: <http://www.digicult.info/pages/index.php>. The English language version of its Italian twin portal: <http://www.digicult.it/en/>, and another related site from Canada that collects museum project results: (http://sunsite.ualberta.ca/Digital_Collections/museums.html).

virtual) *museography* (the theory of museum development). This association organises the most important annual conference of this field, *Museums and the Web*.¹⁹



Figure 17: Children with smartphones in front of Rembrandt's *The Night Watch* Photo: Gijsbert van der Wal. Source: The Telegraph, 2016, <https://www.telegraph.co.uk/news/newstopping/howaboutthat/12103150/Rembrandt-The-Night-Watch-The-real-story-behind-the-kids-on-phones-photo.html> (3.1.2020)

However, the photo above that went viral to indicate the evil effects of technology three years ago, seems to prove the contrary. Children are looking at their phones instead of admiring one of the major attractions of the Rijks Museum in Amsterdam. As gallery evaluators, our question should be: but what are they looking at? As it turns out, it is the museum app after having a thorough look at the painting, led by their art teacher.

“The photo of the children looking down at their screens in front of ‘The Night Watch’ masterpiece has been described as a ‘metaphor for our age’ on social media. It turns out the children were researching a school assignment when the photo was taken. Photographer Gijsbert van der Wal explained: “A small group of high school students were sitting on the benches in front of Rembrandt’s *Night Watch*. Almost all of them were either looking at their

¹⁹ The portal with congress proceedings and other publications of the association is called *Archives and Museum Informatics*. Its *Research Forum* is an excellent resource for developers and museum staff who commission digital applications. (3.1.2020).

own smartphones or their classmates”. I thought it was a curious sight and took a photograph.

“That same evening, I posted the photo on Facebook where, to my utter surprise, within a few days it was shared almost 9,500 times. The image was also reposted by others and shared on Twitter, Tumblr and Reddit. It went viral, with people often adding rather dispirited captions: today’s youth is more interested in WhatsApp than they are in Rembrandt.

“On the other hand, there were people who warned not to be misled by the image: they asserted that the students were in fact attentive to the art work, using the museum’s freely downloadable multimedia tour. That seems a plausible explanation. However, I think a well-designed museum app should continuously direct the attention of the user from the phone to the actual objects on display.”²⁰



Figure 18: The same Dutch school group attentively looking at a painting during the same visit. Source: Jan Potsma, Twitter message, 27 November 2014, @j_postma @wijdopenogen @PieterSteinz @rijksmuseum (10. 6. 2019)

20 Source and explanation of the photo: Molloy, M.: The real story behind the viral Rembrandt ‘kids on phones’ photo. In: *The Telegraph*, 16 January 2016. <https://www.telegraph.co.uk/news/newsttopics/howaboutthat/12103150/Rembrandt-The-Night-Watch-The-real-story-behind-the-kids-on-phones-photo.html>. (10. 6. 2019)

Galleries on Facebook

Managing a home page requires monthly maintenance; however, maintaining a blog, sending tweets or being present on Facebook, is a daily activity. Smaller museums with no PR personnel should delegate this responsibility to staff members who also use these sites in their private lives and are sensitive to audience requirements regarding up-to-date, interesting and relevant information. Curators and researchers should also be involved in producing concise, “Facebook compatible” illustrated entries that contain information that the visitor group regularly using Facebook (those under 30) will find worthwhile to read. The menus of Facebook offer the following options for sharing museum-related news:²¹

- *Followers* who decide to “like” us on Facebook are a good indication of the popularity of the museum among users of the page. They will see our entries on their page and there is a high probability that they will actually read them;
- *Groups* can be organised to target followers with special interests and create communities around the museum that have the potential for self-organised activities;
- *Events* can be organised quickly and with no cost. Prospective participants can join and thus inform us about the visitor group interested in the event from among our Facebook followers. If they return to our event entry (because we send a tweet with a link to the relevant Facebook page as it is approaching), they can see which of their friends are planning to participate and they can decide to use the event for socialising and join too;
- *Entries* can include news items, like those we share through Twitter, but with more details and links;
- *Images* can be used as teasers: organised into a timeline, they can provide prospective visitors with appealing information about a collection in a second.

Galleries on YouTube

How should museums use their YouTube channels? As a supplement to objects whose history, restoration or cultural context cannot be revealed through still images and texts in an informative and enjoyable way.²²

21 An example of an active and well-designed Facebook page: Museum of Fine Arts, Boston

22 ROBBINS, E.: *How Should Museums Use Their YouTube Channels?* Blog entry, SFMOMA – San Francisco Museum of Modern Art, 2015. <https://www.sfmoma.org/read/how-should-museums-use-their-youtube-channels/> (10. 6. 2016)

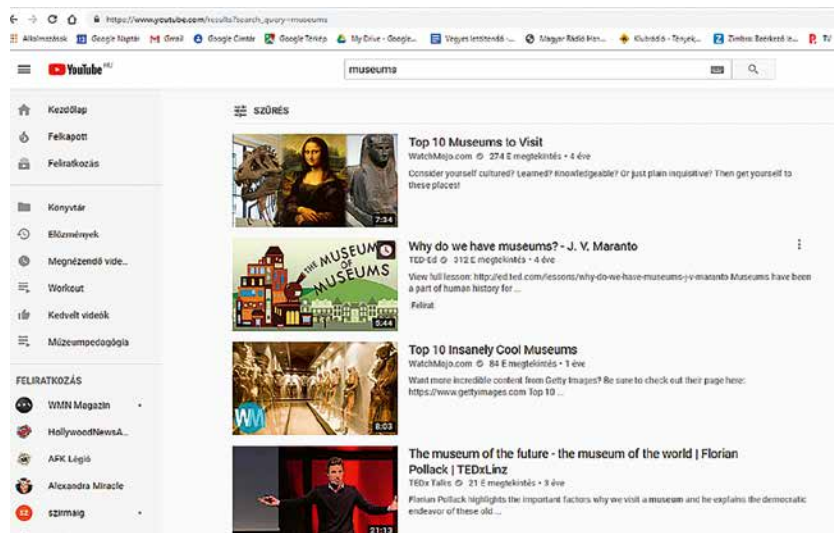


Figure 19. Thematic museum channels on YouTube. Results for search on 13 June 2019.

Digital databases

Assessment should reveal problems concerning the development of digital museum archives and other forms of databases:

The quality of *data management software*.

- *Data are not used extensively.* There are few instances of regular utilisation for education, tourism, heritage campaigns etc.;
- *Maintenance and further development* of existing databases is an unresolved issue (financial and human resources) for most museums;
- *Few IT specialists* possess the knowledge and skills necessary for developing a useful museum application, as their training prepares them for industrial and commercial software development;
- *The collection of metadata is badly managed* in most countries. There are some parallel developments, while whole areas that should be included in (inter)national repositories remain undocumented;
- *Since database software applications are not always compatible with each other,* it is difficult to exchange metadata among institutions even in the same country;
- *Data records are labelled and tagged differently,* often making it impossible to create even national networks of museum collection data.

An excellent example of a digital publication about treasures kept in museums is the *Natural Europe Project*, which also documents and shares information about natural attractions and world heritage sites. Participating museums of natural

history and science centres connected their image databases with each other and the *europaeana* repository.

Mundaneum is another important resource for learning in museums as well as research, because it stores digital publications issued by museums (many of which are difficult to retrieve from elsewhere) and research papers related to collections, complete with moving images and animation that could not be published in traditional, paper-based journals.

Visitor studies

Museums are no longer ivory towers where relics of distant ages are safely kept. They are part of a changing social context that they must respond to if they are to survive. Interpretive planning means not just exhibiting but also explaining objects in a display. The essence of the planning process is to make visitors understand the meaning and significance of the items presented, and have them leave with new knowledge, not just experiences. Interpretive planning is not easy if you have no clear idea about the aspirations and background of your visitors. Curators and exhibition developers often have an overly optimistic view about their prospective visitors: they hope they are eager to learn, open to see novel and unexpected sights, enjoy challenges and have plenty of time to get acquainted with the text on labels and information panels. In fact, visitors have a variety of different objectives when passing through the doors of a museum, and, accordingly, different amounts of time to experience at least part of what is on offer.

“The real journey is not the discovery of new landscapes but the novel way we observe well-known scenes.” John H. Falk starts his essay “Identity and the visitor experience” (2009) with this quotation from Marcel Proust. Falk identifies five key types of museum visitors which we will summarize below. These are not personal qualities but roles that characterise visitor expectations. Visitors may even exhibit characteristics of a different type when coming to a different collection with a different mood and mindset.

1. **Explorers:** they are curious about museums and visit them because of interest. They are well-read but not experts who mostly enjoy looking at new acquisitions or works in art styles they have never heard about before. They are comfortable with going around on their own, but are keen readers of labels and information consoles.
2. **Facilitators:** they come to visit with friends and family whom they will guide through the collections. Some of them are parents or grandparents, others are socialisers. Parents are interested in enrichment programmes, informal learning opportunities for their children, and want to know the details and prices. Socialisers come with another adult (spouse, friend, relative) and will walk through the galleries chatting, barely looking at the objects.

3. **Experience Seekers:** they are the “been there – done that” types who do not want to be left out. They want to have fun and see new things but have no deep knowledge-seeking interests. Most are not too frequent museum visitors because exhibitions normally do not satisfy their need for adventure.
4. **Professionals/Hobbyists:** they are a small but influential group that includes museum staff, collectors, teachers, artists, policy makers and science communicators. Their visit is strictly professional: they know what they are looking for and will view the parts of the exhibition that are useful for their new project. These people are often Friends of Museums and are interested in special late-night openings, gallery talks and exhibition-related excursions.
5. **Rechargers:** they need rest and inspiration, want to get away from their busy world and expect to find a quiet place full of interesting ideas in the museum. They enjoy social gathering places, like to linger in cafés and sculpture gardens, and pay little attention to the works exhibited.

Falk postulates that all of these needs are related to the personalities of the visitor and will profoundly influence their encounter with the exhibitions. If museum staff helps visitors satisfy their needs, they are more likely to come back with a more open mind to new experiences. Visitors return (or come for the first time) only if they feel that the museum will satisfy their identity-related needs. If you know your visitors, you can plan around their expectations and predictable wishes and needs.

Duplessis²³ emphasizes that the museum visitor experience is not about the museum or the visitor, but the unique moment when both realities become one and the same.

“Visitors are the Museum and the Museum is the Visitor.

- Think of museums and content not as fixed and stable entities but as intellectual resources capable of being experienced and used in different ways for multiple purposes.
- Stop thinking about visitors as definable by some permanent quality or attribute such as age, gender or race; instead, appreciate that every visitor is a unique individual, each of whom is capable of having a wide range of visitor experiences.
- RESULT – a model of the museum visitor experience that is framed around identity-related visitor motivations – the series of specific reasons that visitors use to justify, as well as organize their visit and use in order to make sense of their museum experience.

23 DUPLESSIS, A.: The Five-Minute Falk. A very brief explanation of John Falk’s Visitor Identity Related Motivations. Conference presentation. *iMuseum Symposium Proceedings*, Toronto, 24-25 March, 2011. Full congress book available here: http://www.museumsontario.com/en/Handbooks_&_Reports_37/iMuseum_Proceedings_1863.html (10. 6. 2019)



Figure 20: Pollack, Mihaly: The Hungarian National Museum. 1837-1847. Source: Wikipedia, https://hu.wikipedia.org/wiki/Magyar_Nemzeti_M%C3%BAzeum (3.1.2021)

What is identity? It speaks to how others see us, as well as how we think about ourselves. Humans do not have a single permanent identity; we use an ever changing set of identities to fit particular situations. Often unconsciously we sift through leisure options that will meet our needs and if a museum is a good fit, that is what will be chosen. It is not only a descriptive framework but a predictive model that we can use to anticipate who will visit a museum, what they do there and what enduring meanings they make of their experience long after their visit. The competition for leisure activities is strong – if museums are going to maintain their popularity and success, they will have to get better at understanding and serving the visitor. Duplessis’ research showed that most leisure experiences are not initiated by a desire to see or do something specific but as a desire to fulfil a specific identity-related motivation.”²⁴

If we enter a typical museum that was established at the end of the 19th century and left intact for decades, we realise that they were research institutions with large exhibition rooms. They displayed as many pieces of the collection as possible in long rows of glass cabinets. Visitors were largely ignored. Little attention was paid to their worldly needs: there were few toilets, no restaurants or even snack

24 Ibidem, p. 1.

bars, and shops were mostly bookshops where periodicals in Latin and thick, dusty research publications waited for the learned customer. The message of the building was: 'We safeguard and evaluate – come, if you wish, and admire the objects without disturbing our work.'

Exhibition areas did not contain understandable information for the layperson. Texts attached to objects contained Latin words and inventory numbers. Museum guards were there to prevent visitors from damaging the objects. Catalogues were meant for experts; the illustrated museum leaflet was a mid-20th century invention; the first one appeared about a hundred years after the first visitor entered an institution in awe.



Figure 21: Pollack, Mihaly: The Hungarian National Museum – interior. 1837-1847. Source: Budapesti Múzeumok (Museums in Budapest), <https://ubetti.wordpress.com/magyar-nemzeti-muzeum/> (3.1.2021)

By the end of the 20th century, the style of the museum building had changed dramatically and became a work of contemporary art. The new building type of the 20th century is an *architectural sculpture*, in which sculptural form dominates over architectural efficiency. When form takes precedence over function, the building, amazing as it is, makes it difficult for the staff to organise exhibitions and visitors to find their way around. Most museum edifices, however, are extremely user-friendly: they strive to serve, attract and enchant the visitor and, most importantly, make him or her return with friends and family.

Today, museums belong to visitors. If they are hungry, stylish restaurants cater to their needs with a sophisticated menu often related to the exhibitions. If they are tired, they can relax in shady cafés and, even there, they can continue to enjoy the company of works of art, as many of the eating and drinking facilities are located near (or even inside) exhibition areas. If they are looking for gifts, they can browse among a vast selection of goodies decorated with motifs of the works on display. Bookshops offer a variety of popular publications, as well as volumes of research studies. Museums are multidisciplinary: films are screened, plays are staged, and guided tours are led by famous chefs or travellers.



Figure 22: Santiago Calatrava Valls: Milwaukee Art Museum, Quadracci Pavilion, 2001, Wisconsin, USA. (Photo: Andrea Kárpáti)

Exhibition spaces are larger and appropriately lit. Most are equipped with information consoles that talk to the average visitor in bold, large typesetting or invite the visitors to use an interactive multimedia database. Even guided tours have changed tremendously. The old-fashioned, lengthy monologue in front of a masterpiece, followed by a fast stroll to the next one is still there, but now we can enjoy interactive explanations that may end in creative work in the educational studio of the museum. All of these activities are possible because the museum building has been altered to provide more educational visitor-friendly spaces. It now includes lecture rooms, workshop areas, social gathering sites and

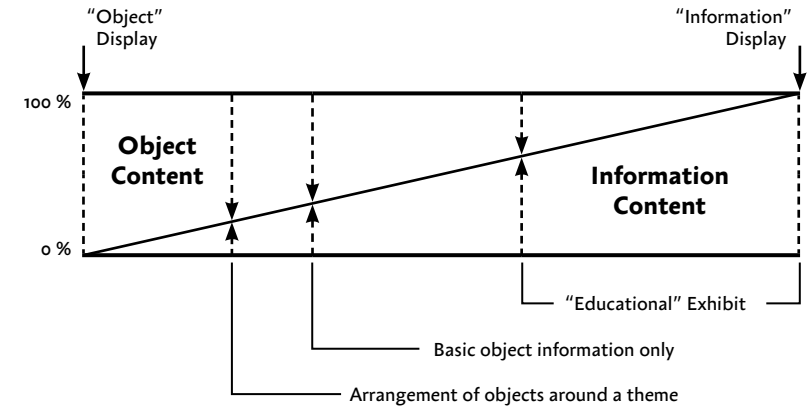


Figure 23: Santiago Calatrava: Milwaukee Art Museum, Quadracci Pavilion, 2001, interior, with a view on the Great Lakes, (Photo: Andrea Kárpáti)

recreational facilities. The contemporary museum has become a meeting place with works and experiences they represent, but is still an important venue for scientific research. However, today, these two activities are harmonised and neither dominates the other.

With the changes in functions, the design of museum interiors is also different. In a classical environment, the walls are made of solid stone and the ceiling is high above spacious, rectangular halls. They can be divided but their basic architectural features cannot be altered. Contemporary exhibition spaces are completely flexible. Their width, height, size and shape, as well as lighting, can be changed in accordance with the requirements of temporary exhibitions or events. Curators and exhibition designers engage museum education specialists in the development of maps (*visitor routes*) that guide the young and old, the eager and leisurely visitors through the exhibition. However, one architectural feature has remained constant through the ages; the huge reception area that channels you from the hustle and bustle of everyday life into the silent and impressive world of art and science.

Exhibitions vary in their objectives and so do their matching assessment tools.



24. Figure: Types of exhibitions according to content. Source: Pongphet Puanggitja: Interactive Computing blog, entry in 2014. <https://ppongphet.wordpress.com/2014/02/05/lecture-3/> (3.1. 2021)

Aims of visitor studies

It is generally accepted that museums have three major tasks: *collection, safeguarding and publication*. However, not all authors mention these three elements together. Today, all of these activities can be accompanied by intensive communication campaigns. Exhibition organisers must learn to look at a display through the eyes of the visitors.

Temporary exhibitions attract new audience segments. The visitors, once in the building, are also likely to see the permanent exhibitions if there is information available (through leaflets, information consoles or guides) that connects the temporary and permanent exhibition. In this way, the major works of the collection of a museum (exhibited permanently) will influence the reception of all the temporary shows. These, in turn, shed new light on pieces in the museum collection that had been removed from their original place to be included in the temporary exhibition. Therefore, curators always have to plan to keep all the exhibitions of the museum in mind.

“The identification of curator and critic is supposed to explain the work he does, but it is not self-evident. After all, according to the classical modern view of the art system’s internal differentiation, distinguishing the positions of artist, dealer, collector, curator, and critic, the last two play different roles for the audience. The curator is the pantheon’s administrator, representing the position of the museum, the hierarchy, the tradition. The critic, by contrast, thrives on controversy among the contemporaries; he or she speaks out in newspapers and journals (and now possibly in blogs), stages polemical interventions, and insists on timeliness

and topicality. In slightly different terms, we might say that these two stand for an antagonism between the positions of the public institution and the intellectual market. Turning history into tradition is one thing; helping define the direction of the present, another. Someone who would do both must depart from the museum and take the controversy to a different level.”²⁵

In comparison with visitor areas of early 20th-century museum buildings, the space that visitors now occupy has more than doubled. Almost half of the floor space of Centre Pompidou in Paris (completed in 1977), Museum Ludwig in Cologne (1986) and the Tate Modern in London (2000) is dedicated to *visitor management*. (A century ago the space comprised around 20% of the interior). Exhibition designers at the Tate Modern have made good use of the huge walls of the entrance hall and corridors: visitors ascend to an exhibition area watching the flow of names of artists and central concepts of styles they are soon going to encounter. At the Museum of Modern Art in Lisbon, visitor areas are accentuated with huge sculptures and installations that would have a different effect if installed with several other works in a smaller space.

In a modern museum, *interpretation* (guidance of adult visitors) and *museum learning* (focused mainly on young audience) are as important as producing new scientific results.

Methods and tools

Types of documents to survey

Every exhibition has its own visitor group that is likely to find its content motivating enough to consider a visit. This group has to be targeted when interpretation decisions are made, while other potential visitor groups should be involved with a less intensive strategy. The evaluation of the visitor-centeredness of an exhibition starts with an overview of available communication documents. An exhibition based on the interpretive model should offer the following publications:

- Scientific publications about the exhibition for the informed viewer or expert (catalogues and research papers);
- Popular information about the exhibition (family guides, activity booklets, leaflets) available as “cognitive souvenirs”;
- *Exhibition leaflets*: illustrated, with a short overview, supplementary programme schedule and promotional material, usually free of charge;

25 BUDE, H.: The Curator as Meta-Artist. The Case of HUO. In: *Texte zur Kunst*, nr. 86, June 2012, no page numbers. <http://www.textezurkunst.de/86/der-kurator-als-meta-kunstler/>. In English (10. 6. 2019)

- *Illustrated guides*: an abridged version of the catalogue, richly illustrated, with popular introductory texts to major works of the exhibition;
- *Info sheets* in the exhibition areas to take away or read and leave behind;
- *Task sheets or booklets* with a quiz or quest to be completed during the visit (*special* versions for kids with families, school groups and adults);
- *Teaching and visiting aids for teachers* that explain how to prepare for the exhibition at school, how to organise the visit and guide the students on site, and finally, how to obtain feedback about experiences and utilise new knowledge and experiences after the visit.
- Media reports;
- Information in the exhibition halls: labels, banners, panels and charts;
- Audio guides;
- Sound effects and music in the halls;
- Multimedia information boxes;
- Exhibition home page and related internet sites;
- Regular guided tours (with museum staff), tours with different types of guides (artists, experts, representatives of different professions related to the display, local stakeholders, etc.)
- Cultural events during the exhibition: research conferences, gallery talks, film screenings, theatre performances, etc.;
- Educational events during the show: activities for schools, families, individual visitors;

The planning and modelling of visitor routes should also be assessed. Indications of directions, arrows and diagrams highlighting major installations and exits are important features of exhibition design. These communication devices manage the visit and ensure a safe and enjoyable passage through the halls. Therefore, it is not only the curator and explainer who define their placement and text but also the security and fire safety personnel. At a blockbuster exhibition, it is impossible to wander around because other visitors define their own routes and the time to be spent in front of an installation. These routes are usually linear as visitors are part of a crowd moving slowly and deliberately through the halls in the sequence indicated by the signs and guards.

The evaluation can target the behaviour and satisfaction of different types of visitors. A visitor-oriented survey can be conducted at an exhibition that needs little or no alteration, or one that should be profoundly redesigned. The evaluation sheet below should be filled out by the curator and associates assuming the points of view of visitors described in the first column. How much would they agree with the statements? (Scores: 5 = completely agree; 1 = do not agree at all).

Visitor opinion	Families with small children	Persons with physical disabilities	Older tourists
The exhibition is overwhelming.			
Every part of it is easy to access.			
We understand the messages of the show.			
Every object can be seen adequately.			
Labels are readable and easy to understand.			
Information devices are easy to handle.			
Information materials on sale seem to be interesting and may contribute to my experience.			

Normally, however, the visitors can decide to view the exhibition “hypertextually” and walk from one piece to another because the information they just read or previously noted urges him or her to change the “correct” sequence indicated in the map or short guide. These visiting sequences may turn into a tiring run through what seems to be a labyrinth of an endless series of similar halls and corridors with no orientation signs. If the signposting is clear, visitors can easily find their way back to the recommended path after following their own routes for a while.

Evaluating the collaboration of galleries and educational institutions

Assessments of the experiences of groups of children (from kindergartens to secondary schools) are undertaken in order to improve this crucially important relationship. Effects of a gallery visit for public education. The extension of the educational work of the museum (the *outreach programme*) is perhaps the most important new method of museum education today. Museum educators want to follow visitors beyond the walls of their institution and offer connections between everyday life and the museum experience. School programmes preparing for or following up a museum visit have long been organised. Outreach programmes, however, offer more to more people, including those who do not attend an educational institution or come to visit without being part of a school group. These occasional guests may be turned into regular visitors through a continuous information flow and easy ways of keeping in touch and giving feedback.

One of the contemporary inventions of exhibition design is the network of interactive consoles placed near highlights of the display, offering explanations, additional information or experiments and games related to the objects just seen and read about. These consoles can be accessed by inserting a digital entrance ticket that links to a personal storage space created for every registered visitor on the museum server. Active audience members can access information about their performance at the interactive consoles and download images to email home as souvenirs. These digital tickets are symbols of outreach: the museum enters the homes and from home, one-time visitors may become part of the museum

community. George Hein²⁶ describes the types of museums according to their interpretation models:

- The “*systematic museum*” based on traditional lectures and texts, where visitors are ushered through large spaces by knowledgeable guides;
- Museums based on *discovery learning*, where investigation and invention are key explanation processes and visitors are active partners in a knowledge-building process;
- The “*stimulus-response*” museums where experiences are “programmed” and exhibition and explanation spaces are integrated;
- The *constructivist* museum that offers a holistic, interactive experience. A site that encourages individual knowledge construction as well as group learning, with many objects on display that may be scrutinised and experimented with.²⁷

Three out of these four models are based on *active visitor involvement*. Museum buildings today are designed to support this new concept of exhibiting. Contemporary museums strive to get to know their customers in order to provide experiences and information best suited to their needs and in harmony with the mission of the museum.

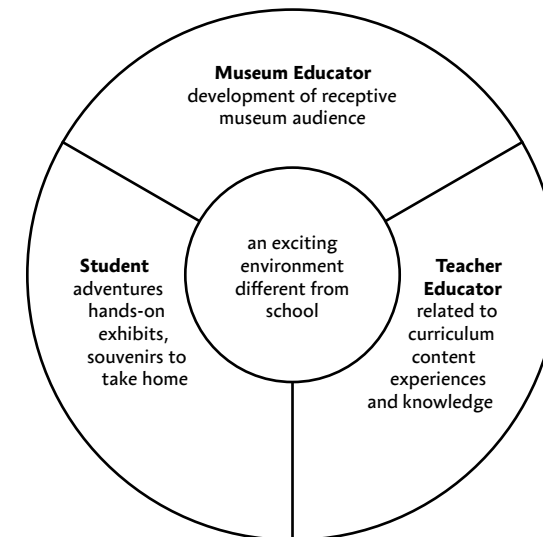


Figure 25: Expectations of students, teachers and museum educators about a museum visit.²⁸

26 Hein, G.: A Progressive Education Perspective on Evaluation. In: Engel, B. S. – Martin, A. C. (Eds.): *Holding Values. What We Mean by Progressive Education*, Heinemann, Portsmouth 2005, pp. 176-181.

27 This approach is of course unimaginable in an art collection, but a desirable model for science centres.

28 KOVACS, H. – KÁRPÁTI A.: Az iskolai múzeumlátogatás értékelése. (*Assessment of museum visits of school groups*). In: VÁSÁRHELYI, T. – KÁRPÁTI, A. (Eds.): *Múzeumi tanulás. (Museum Learning)*. Budapest 2011. pp. 265-274. Citation: p. 273.

Tools to reveal knowledge gain and retention

In the second part of the 20th century, exhibition communication developed further and produced publications intended for the public at large: exhibition guides, illustrated catalogues, and, with contemporary phrasing, publications for museum learning: task sheets, exercise booklets, discovery leaflets. Encounters of museum staff and visitors took place outside the museum building, with the help of the media: broadcasting, television, the press, the moving picture and popular publications by the education or science communication press. These means of communication have broadened the potential of museum staff to deliver messages about exhibitions.



Figure 26: Educational materials for families at the Sainsbury Centre for Visual Arts. Source: <https://www.behance.net/gallery/18680631/Museum-gallery-trails-educational>. (10. 6. 2019).

Visits of student groups through the eyes of the gallery personnel

Galleries are social spaces which should respond to the needs of a wide range of audiences, including children and youth, some of whom will become promoters of the gallery and art lovers. Gallery education should encourage access both for those familiar with the visual arts and new visitors. Some galleries have education departments that run programmes working with artist educators, artists, teachers and community leaders, while others have one or two staff members who, in addition to their regular curatorial duties, guide student groups and organise programs for them. In both cases, school groups will only be friends and not potential threats if their early encounters with the arts are carefully planned, their route in the gallery carefully designed and their experiences staged.

Visits by student groups are only successful when the teacher, the student and the gallery personnel are all well prepared. On the gallery home page, a *sub-page entitled "For teachers" or "Education"* should be created, to provide much more than a list of guided tours available for different age groups. These elements should be featured:

- *information leaflets for teachers* that describe the gallery facilities and traffic in the area
- *brief descriptions of the exhibitions with maps* highlighting major works (permanent and temporary) with a glossary of terms not generally known, even by art educators;
- *leaflets with tasks* to complete at the exhibitions, targeted to different age groups;
- *presentations* for the preparation of the visit (a great help for teachers who can use them for motivation)
- *pre- and post-hoc knowledge surveys* that test what has been learnt during a gallery visit. They can be introduced by the teachers at school, before the visit, while the post-hoc survey should be taken immediately after the visit. Knowledge retention may be measured if the post-hoc survey is taken 2 to 3 weeks after the visiting the gallery. It calls attention to potential knowledge gains and may convince school heads about knowledge gains available in the gallery.

The *venue of gallery education* should be secured, as school visits do not only involve the gallery spaces, but also studio facilities for workshops, lectures in auditoria, activities in public spaces around the museum and, first and foremost, preparatory and debriefing classes at schools. Depending on available personnel, the gallery may or may not make use of these spaces, but when it does, they all must be *safe havens for children* to interact with art, each other and the leaders of their programs.

As these spaces are usually multifunctional, they must be prepared for the visits well in advance, preferably with the *teacher of the class paying a preparatory visit*, discussing special needs (students in wheelchair, for example) and locating the wardrobes, (a student wardrobe with lockers is a useful arrangement to avoid long queues), lavatories and catering areas. The route to the gallery should be explored by the teacher to avoid potentially dangerous passages where the group may be split up, traffic lights and tram or bus stops. An information leaflet for teachers should be available on the educational sub-page and e-mailed beforehand as well. If a group signs up for a visit, the e-mail should include information on gallery facilities and traffic.

Gallery education programs should be developed in response to changes in art education practice, audience needs and experiences and curricula as well as the hidden agendas of formal and informal educational institutions. They should be tested by teachers that are long-term friends of the gallery, as their reports are invaluable for spotting problematic elements. Gallery visits may be excellent edutainment opportunities that use the visual arts as a tool for learning and provide creative experiences through studio work with artists. The gallery visit may introduce the work of the curators, especially in previews of exhibitions, which are very useful and motivating for art teachers of neighbouring schools.

According to Susan Pearce, an exhibition is a historical phenomenon just like the objects that are exhibited. (Pearce, 1999). An exhibition that was full of provocative, new ideas when it first opened a decade ago may seem boring and commonplace today. Temporary exhibitions bear the stamp of their age too; they not only document curators' viewpoints but also show how certain themes and styles were interpreted by visitors. Critiques about and audience reactions to temporary shows introduce us to the way of thinking of previous generations. The way we respond to current exhibitions mirrors the flexibility of thinking and openness to new values and ideas of contemporary society (or the lack of them).

.....

.....

.....

Príspevok galerijnej pedagogiky k vzdelávaniu individuálneho návštevníka – prípadové štúdie z praxe Slovenskej národnej galérie v Bratislave

Petra
Maláková

Miroslava
Mišová

Peter
Pivoda

Barbora
Tribulová

Keď v roku 2018 usporiadali Slovenská národná galéria (ďalej len SNG) a Kunsthalle Bratislava konferenciu *Otvorená galéria*, venovanú galerijnej pedagogike, zaznelo na nej množstvo príspevkov prezentujúcich rôznorodé prístupy k tvorbe vzdelávacích programov v českých a slovenských galériách.¹ Konferencia vznikla z potreby združiť domáce odborné publikum so záujmom o vzdelávanie v galerijných inštitúciách a rozprúdiť diskusiu o postavení a úlohách galerijnej pedagogiky v našom prostredí. Podľa stanov ICOMu by múzeá mali slúžiť okrem uchovávanía hmotného a nehmotného dedičstva aj pôžitku a vzdelávaniu.² Napriek tomu, že vzdelávanie ako jedna z hlavných funkcií figuruje v definícii múzea už pomerne dlho,³ do praxe sa táto požiadavka zavádza pomaly. Treba pri tom zdôrazniť, že už samotná návšteva akéhokoľvek múzea či galérie a priamy kontakt s muzeálami a artefaktmi má nepochybne v sebe istý vzdelávací efekt vyplývajúci so stretávaním sa s informáciami (aj v podobe spomínaných objektov). V prípade múzeí umenia a galérií Ladislav Kesner upozorňuje, že tieto inštitúcie môžu „návštevníkům nejen napomáhat v rozpoznání a ocenění kvality a hodnoty uměleckého díla, ale poskytnou jim také možnost, jak by mohli z takového jedinečného vizuálního prožitku cosi integrovat do svého vnímání jiných obrazů každodenního života. [...] Je možné, že lidé začnou přikládat stále větší význam tomu, že zobrazení hrají v procesech osvojování si vědomostí klíčovou roli“.⁴ Tento efekt však môže byť ešte umocnený smerom k návštevníkovi v rámci edukačnej činnosti inštitúcie.

Edukačnou činnosťou sa pritom nemyslí len realizácia vzdelávacích programov, ale aj ponuka vzdelávacích nástrojov a pomôcok, či priamo práca s expozíciami v rovine, ktorá zvyšuje edukačný efekt kontaktu s vystavenými predmetmi. Webové stránky viacerých domácich galérií však neponúkajú samostatnú sekciu pre vzdelávanie, ale hlavný obsah členia na výstavy a programy, medzi ktorými sa (pravdepodobne) tie vzdelávacie nachádzajú.⁵ Z uvedeného sa môže zdať, že galerijná pedagogika je v našom prostredí vnímaná ako realizácia sprievodných vzdelávacích programov. Toto zdanie podporuje aj fakt, že vo svojom úvodníku k zborníku spomínanej konferencie pod názvom *Zánik a znovuzrodenie galerijného*

1 Výstupom konferencie bol zborník príspevkov ČARNÁ, D. – TRIBULOVÁ, B. (eds.): *Otvorená galéria. Zborník z konferencie galerijnej pedagogiky*. Slovenské centrum vizuálnych umení, Kunsthalle Bratislava 2018.

2 Pozri <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> (30. 1. 2021)

3 Podľa Petry Šobáňovej v stanovách ICOM od roku 2001 – pozri ŠOBÁŇOVÁ, P.: *Muzejní expozice jako edukační médium 1*. Univerzita Palackého v Olomouci 2014, s. 184. To znamená, že v odbornej diskusii sa táto téma intenzívne objavovala už pre koncom 20. storočia.

4 KESNER, L.: *Muzeum umění v digitální době. Vnímání obrazů a prožitek v soudobé společnosti*. Národní galerie Praha 2000, s. 245.

5 Príkladom je web Slovenskej národnej galérie www.sng.sk, Východoslovenskej galérie www.vsg.sk, Stredoslovenskej galérie www.ssgbb.sk alebo Turčianskej galérie www.turciagallery.sk. Zaujímavými výnimkami sú weby Tatranskej galérie www.tatragallery.sk, kde sa namiesto pojmu programy uvádza pojem aktivity, ktorý zahŕňa okrem programov napríklad aj edičnú činnosť, alebo v prípade Oravskej galérie www.oravskagaléria.sk sú vzdelávacie programy nazvané podujatiami. Iným špecifikom je web Novej synagógy v Žiline www.novasynagoga.sk, kde je pod programy zahrnuté všetko (aj výstavy), prípadne je podobný obsah v kolónke „novinky“, alebo weby Nitrianskej galérie www.nitrianskagaléria.sk, či Liptovskej galérie P. M. Bohúňa www.galeriam.sk, ktoré majú špeciálnu kolónku „vzdelávanie“, no predstavujú v nej ponuku vzdelávacích programov.

vzdelávania na Slovensku sa Daniela Čarná v rámci stručného pohľadu do minulosti sústreďuje na profesionalizáciu galerijnej pedagogiky, ktorú implicitne spája s lektorskou činnosťou, keď začína odkazom na výtvarnú pedagogiku a kurzy aj programy v rámci projektu *Galéria dieťaťa* a pokračuje lektorskou činnosťou SNG.⁶ Tento fenomén pravdepodobne súvisí aj s tým, že na domáciach univerzitách sa nedá vyštudovať odbor Múzejná a galerijná pedagogika. Najbližšie k tomuto odboru má Animácia výtvarného umenia, ktorú má vo svojej ponuke Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity. Na často mylnú interpretáciu pojmu animácia spájajú s prejavmi zábavy upozorňoval už koncom minulého storočia Radek Horáček, upresňujúc, že ide o sprostredkovanie výtvarných diel pomocou oživujúcich praktických činností.⁷ To sa však nemusí vykonávať v rámci lektorovaného programu. K oživujúcim praktickým činnostiam môže pobádať aj samotná expozícia s rôznymi na to určenými nástrojmi. Tieto prvky však v domácej galerijnej praxi ešte stále nie sú bežné, hoci v porovnaní s rokom 2003, keď sociálny antropológ Stanislav Kužel kritizoval „naprosto neinteraktívni metodu výstavnictví a všude přítomnou exotizaci“,⁸ sa mnoho zmenilo aj vo výstavnej, aj galerijno-pedagogickej praxi. O desať rokov neskôr Petra Šobáňová upozorňuje na ešte stále pretrvávajúci názor, že „*expoziční je především věc kurátorů a architekta, popřípadě typografa*“, podľa ktorého sa vo väčšine prípadov edukátori do sprostredkovania môžu zapájať len druhotne, teda po otvorení výstavy. Sama však tvrdí, že sa situácia zlepšuje. A tak, napriek tomu, že sa u nás galerijným pedagógom zriedkakedy podarí edukačne vstúpiť už do fázy prípravy expozície, sa ich činnosť nesústreďuje len smerom k „privilegovaným“ účastníkom programov.

Práve preto, že realizácia vzdelávacích programov vychádza v ústrety iba malej časti publika, je potrebné rozšíriť kompetencie galerijnej pedagogiky aj smerom k individuálnemu (náhodnému) návštevníkovi. Nasledujúci text priblíži niekoľko základných nástrojov využívaných v rámci vzdelávacieho zámeru galerijných expozícií aj mimo sprievodných kurátorských textov na stenách. Pre hlbší ponor do metodológie sú jednotlivé prístupy aplikované na výstupy SNG. Na konkrétnych príkladoch z praxe tak možno ilustrovať úskalía a benefity týchto nástrojov. Pre lepšiu prehľad sú rozdelené a odstupňované v troch kategóriách. Do prvej sú zahrnuté predovšetkým nástroje rôznym spôsobom doplnujúce informácie o vystavených dielach a ich kontexte. Tieto nástroje zväčša nevyžadujú aktívne zapojenie diváka, oživenie sa odohráva len v rovine diel. Sú to napríklad rôzni printovní či

6 ČARNÁ – TRIBULOVÁ 2018, c. d. (v pozn. 1), s. 5–7. Podobne sa pojem galerijné vzdelávanie úzko spája s realizáciou kurzov a programov aj v ČARNÁ, D.: *Galéria ako miesto vzdelávania. História vzdelávania v Galérii mesta Bratislavy 1976–2011*. In: KISS-SZÉMÁN, Z. (ed.): *50 rokov GMB. Zborník príspevkov z vedeckého sympózia k 50. výročiu založenia GMB*. GMB 2011. Hoci treba povedať, že tu spomínaná vzdelávacia činnosť GMB zahŕňa napr. aj vzdelávací projekt *Umenie zblízka* alebo detských sprievodcov k výstavám.

7 HORÁČEK, R.: *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Akademické nakladatelství CERM 1998, s. 101.

8 KUZEL, S.: *Interkulturní vzdělávání v etnografickém muzeu*. In: BRABCOVÁ, A. (ed.): *Brána muzea otevřena. Průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea*. Nadace OSF 2003, s. 90.

9 ŠOBÁŇOVÁ 2014, c. d. (v pozn. 3), s. 181.

hlasoví sprievodcovia výstavou a ich sofistikovanejšie obmeny, napr. soundwalk. Subkategóriou sú podobné prvky oživujúce výstavu vo virtuálnom priestore (webové aplikácie). Nasledujúce dve kategórie sa, naopak, snažia aktivovať aj diváka a prispieť tak k väčšej miere oživovania praktickými činnosťami.

Nástroje na sprevádzanie individuálnych návštevníkov

Pomerne rozšírenou formou doplnku základných informácií o výstave sú rôzne druhy tzv. sprievodcov. Určené sú pre široké spektrum prevažne dospelých návštevníkov prichádzajúcich do galérie samostatne, s hlbším záujmom o tému výstavy či vystavené diela. Pri vhodne zvolených prostriedkoch môžu spĺňať, ako ukazuje nasledujúca analýza, okrem odovzdávania informácií na základe svojej formy aj ďalšie funkcie. Na základe prevažujúceho média by sa dali rozčleniť do troch základných kategórií, a to na printových, zvukových a audiovizuálnych sprievodcov.

V takomto rozdelení sa už na prvý pohľad odráža aj snaha galérie vyjsť v ústrety návštevníkom a návštevníčkam s rôznymi zmyslovými preferenciami pri vzdelávaní ako jednej z viacerých typológií učebných štýlov. Ako uvádza Petlák¹⁰, ide o tzv. model VARK, podľa ktorého človek uprednostňuje pri prijímaní informácie jeden zmysel, prípadne kombináciu dvoch zmyslov. Je to buď zrak (Visual), sluch (Aural), slovo (Read/write) alebo pohyb (Kinestetie). Na základe dominancie jedného zmyslu sú pre človeka pri získavaní nových informácií efektívnejšie buď obrazové informácie, počuté slovo a iné sluchové vnemy, písaný text, alebo pohyb po priestore a manipulácia s predmetmi. Rôzne typy individuálnych sprievodcov sú schopné viac či menej uspokojiť všetky štyri spomínané preferencie.

Základným a najrozšírenejším typom sprievodcov výstavou, s ktorým je dnes možné stretnúť sa v našej galerijnej praxi, sú rôzne druhy doplnujúcich textových materiálov. Bývajú umiestnené spravidla v úvode výstavy či expozície a určené sú na individuálne štúdium návštevníkov počas prechádzania výstavou. Väčšinou je ich úlohou kontextualizovať vystavené diela a tému výstavy, ale na základe grafického spracovania môžu tiež umožniť lepšiu orientáciu v samotnom priestore. V niektorých prípadoch text sleduje a bližšie opisuje aj priestorové členenie výstavy. Možno tvrdiť, že sú efektívnym a pomerne ľahko realizovateľným medzičlánkom medzi katalógom a kurátorským textom prítomným priamo vo výstave. V prípade katalógu totiž ide o obsahovo vyčerpávajúce informácie, ktoré často bývajú výsledkom odborného výskumu. Pri textoch prítomných in situ je ich rozsah limitovaný priestorom aj schopnosťou a ochotou návštevníka či návštevníčky koncentrovať sa na čítanie textov z určitého konkrétneho miesta opakované vo viacerých miestnostiach. K týmto textom sa navyše nemožno vrátiť na iných

10 PETLÁK, E.: *Inovácie v edukačnom procese*. Dubnica nad Váhom: Dubnický technologický inštitút, 2012. s. 56

miestach, pri iných dielach a textoch¹¹. Výhodou textového sprievodcu je tiež možnosť pohybovať sa s ním po priestore výstavy a menej nákladná realizácia.

V SNG vykazujú takíto sprievodcovia niekoľko osobitostí, ktoré je dôležité spomenúť. Štandardom pri každom výstavnom projekte býva *take away bulletin* – papierová skladačka formátu DL, umiestnená pri vstupe do expozície, osobitne v slovenskom a v anglickom jazyku. Obsahovo sa na ňom podieľajú kurátori a kurátorky predmetných výstav v spolupráci s programovým oddelením. Pritom sa dbá na zjednotenú grafickú úpravu¹² a prístupnosť textu širokej verejnosti. V ďalšom type sprievodcov pre individuálnych návštevníkov a návštevníčky je preferovaným médiom zvuk. Galéria týmto reaguje na už spomínanú diverzitu v preferencii prijímania informácií, ale aj na určitú súčasnú prevalenciu vizuálnych podnetov, a teda aj textov.

Pomerne bežnou formou býva hlasový sprievodca. Ide spravidla o nahovorený text, rozdelený do jednotlivých častí podľa štruktúry výstavy, ktorý v podstate nahrádza prítomnosť lektora alebo kurátora. K dispozícii býva cez vypožičané prenosné zariadenie alebo vo forme stiahnuteľnej mobilnej aplikácie. Hlasový sprievodca¹³ k výstave *Uchovávanie sveta*¹⁴ fungoval na báze lokalizácie spúšťača a automaticky sa naladil podľa miestnosti, v ktorej sa nosič nachádzal. Nebolo teda potrebné snímať QR kódy ani vyvíjať ďalšiu aktivitu, stačilo mať stiahnutú aplikáciu. Obsah sledoval štruktúru výstavy a približoval a rozvíjal jej témy, pričom ponúkal možnosť rozhodovať sa medzi dvoma módmí prehliadky. Prvý bol reprezentovaný postavou „knihovníka (stručný a vážny)“ a druhý „hlasom ulice („ukecaným“ a uvoľneným)“¹⁵. Oba tieto módy v súvislosti s prehodnocovaním súčasných funkcií múzei umenia ako hlavnou témou projektu reagovali na dva póly možných spôsobov čítania výstavy – akademický a laický. Samotnému obsahu výkladu bola prispôbená aj jeho forma – jazykový prejav s prvkami dramatiizácie, humor a sebaironia, priame prihovárane sa poslucháčom, čo sa v niektorých prípadoch javí funkčnejšie ako čisto prerozprávaný text. Takúto podobu

11 Pre ďalšie informácie o špecifických textov v expozíciách pozri ŠOBÁŇNOVÁ 2014, c. d. (v pozn. 3) kap. Doporučení týkajúci sa textů v expozíciách, s. 200 – 204

12 Súčasťou zjednotenej grafickej identity sú aj mnohé detaily, ktoré nadobúdajú význam práve v galériách/múzeách umenia, teda inštitúciách venujúcich sa vizuálnej kultúre, a to aj pri takých minimálnych výstupoch, akými sú spomínané textové skladačky. Pri vizuále sa dbá aj na jednotnú kvalitu papiera, font písma, farebnosť a pod.

13 *Audiosprievodca Uchovávanie sveta*, Autori: Alexandra Kusá, Róbert Roth, Webdesign Studio s. r. o. Dostupné na: <http://2011.sng.sk/sk/uvod/vystavy/minule/2015/uchovavanie-sveta/audiosprievodca-uchovavanie-sveta>

14 *Uchovávanie sveta | Rituál múzea v digitálnom veku*, 16. decembra 2015 – 28. februára 2016, Slovenská národná galéria Bratislava, kurátorky: Lucia Gavulová a Alexandra Kusá.

15 Takto boli módy otitulované na webe, pozri <http://2011.sng.sk/sk/uvod/vystavy/minule/2015/uchovavanie-sveta/audiosprievodca-uchovavanie-sveta> (5. 2. 2021), v samotnej aplikácii už bol Knihovník večným sprievodcom výstavou a Hlas ulice uvoľneným sprievodcom výstavou, pozri <https://apk.tools/details-uchovavanie-sveta-apk/> (5. 2. 2021)



Aktívny list *Ó, šaty!* na výstave *Nech šije! Móda na Slovensku 1945 – 1989* v Esterházyho paláci SNG Bratislava. Aktívny list pre rodiny vo forme módného časopisu poskytoval nie len základné myšlienky výstavy, ale aj haptický zážitok. Foto: SNG Bratislava 2017

mal napríklad audiosprievodca¹⁶ k výstave *Stano Filko: Poézia o priestore – kozme*¹⁷. Hoci bol doplnený o autentické zvuky audiovizuálnych diel, obsah hovoreného slova bol viac či menej iba prerozprávaním sprievodného kurátorského textu. Sprievodca tak poslušil tým, ktorí nechceli alebo nemohli čítať.

Potenciálom hlasového sprievodcu je poskytnúť možnosť dozvedieť sa viac o konkrétnom diele prostredníctvom priamo vo výstave zabudovaných aplikácií. Počas výstavy *Sochárky*¹⁸ boli vo výstave k dispozícii pri niekoľkých dielach zabudované zariadenia so slúchadlami s nahovorenými zápiskami, spomienkami a článkami dokresľujúcimi tvorbu a diela vystavených autoriek¹⁹. Zariadenia boli do výstavy včlenené nenápadným spôsobom a nerušili tak samotné diela ani výstavný mobiliár. Ďalšou možnosťou je spúšťanie jednotlivých častí zvukového

16 *Filko audiosprievodca*, autori: lab.SNG, Barbora Jurinová, Lucia Gregorová Stach, Aurel Hrabušický, Branislav Matis, dostupné na: https://www.sng.sk/sk/o-galerii/aktuality-a-oznamy/973_stiahnite-si-bezplatneho-audiosprievodcu-vystavou-stana-filka. (5. 2. 2021)

17 *Stano Filko: Poézia o priestore – kozme*, 24. júna – 25. septembra, Slovenská národná galéria Bratislava, kurátori: Lucia Gregorová Stach, Aurel Hrabušický

18 *Sochárky | Výber osobností česko-slovenského sochárstva*, 10. apríla – 16. augusta 2015, Slovenská národná galéria Bratislava, kurátorka: Vladimíra Büngerová.

19 *Audio Sochárky*, autorky: Barbora Jurinová, Magdaléna Kuchtová Dostupné na: <https://soundcloud.com/sng-sk/sets/audioarchiv-sng-socharky-2015> (5. 2. 2021)

sprievodcu prostredníctvom QR kódu umiestneného pri vystavenom diele a následné spustenie cez vlastné zariadenie. Takýto postup SNG využila napr. počas výstavy *Generácia 909, 76*²⁰. Tento *Audiozoom*²¹ približoval hlasmi kurátoriek vybrané diela z výstavy.

K menej tradičným formám patrí zvukový sprievodca typu *soundwalk*. Ten na rozdiel od predchádzajúceho typu pracuje omnoho viac s geniom loci daného priestoru či miesta a umocňuje ho. Hlavným cieľom býva, ako už vyplýva z názvu, zvukovo podfarbiť prechádzanie, pričom sa nemusí nevyhnutne využívať hovorené slovo. *Soundwalk* vo zvýšenej miere používa aj rôzne autentické zvuky prostredia a dramaturgiu. SNG tento nástroj využíva vo forme mobilnej aplikácie pri sprevádzaní návštevníkov a návštevníčok po svojom vysunutom pracovisku, v Kaštieli Strážky, kde sa nachádza stála expozícia diel Ladislava Mednyánskeho.²² *Soundwalk Strážky*²³ ponúka možnosť prejsť si takýmto spôsobom výstavnú časť kaštiela aj prilahlý anglický park. Hlasy postáv súvisiacich s históriou kaštiela dopĺňajú zvuky prostredia a vystavených obrazov (kroky v tráve, šum vetra v korunách stromov, krákanie havranov, zvuk tečúcej rieky a i.) a spoločne evokujú epizódy z ich života. Nejde tu pritom nevyhnutne o odovzdávanie informácií, skôr, v intenciách Mednyánskeho obrazov, o umocnenie dojmov z pobytu na určitom mieste, teda o oživenie umelcovej tvorby. Postavy navyše návštevníkov a návštevníčky občas vyzývajú k aktivite – „predstavte si...“, „zastavte sa...“, „vnímajte...“, čím takisto do určitej miery aktivizujú a poskytujú tiež priestor vlastnej predstavivosti.

Z hľadiska produkcie sa so zvukovými sprievodcami spájajú špecifiká, na ktoré je potrebné upozorniť. Patrí medzi ne predovšetkým potrebná spolupráca viacerých profesií – kurátorov, galerijných pedagógov, pracovníkov oddelenia digitálnych služieb, externých spolupracovníkov ako hercov, zvukových umelcov a pod. S tým súvisí ich pomerne dlhá produkčná fáza, ktorú zahŕňa príprava a voľba koncepcie, písanie scenára, nahrávanie v profesionálnych podmienkach, postprodukcia, prípadne vývoj súvisiacej aplikácie. Predovšetkým pri výstavách súčasného umenia, kde ide omnoho viac o priestorové vzťahy medzi jednotlivými dielami, ktoré sa často doladujú až priamo počas inštalácie, to môže byť prekážkou pri uvedení takéhoto doplnujúceho materiálu k termínu otvorenia výstavy. Zvukový sprievodca však zostáva efektívnym nástrojom odovzdávania informácií, evokovania dojmov a prenášania emócií. Kompenzuje osobný

20 *Generácia 909, 76*. Výstava, pojem, interpretácia, 26. júna 2020 – 10. januára 2021, Slovenská národná galéria Bratislava, kurátorky: Alexandra Homolová, Alexandra Kusá.

21 *Audiozoom*, autorky: Marcela Kvetková, Kristína Paulenová, za kurátorky Katarína Bajcurová, Vladimíra Bünigerová. Dostupné na: <https://www.webumenia.sk/clanok/audio-zoom-zaostrene-na-dielo> (5. 2. 2021)

22 *Ladislav Mednyánsky a Strážky*, od 1. januára 2014, Slovenská národná galéria – Kaštieľ Strážky, Spišská Belá – Strážky, kurátorka: Katarína Beňová. Od rovnakého termínu sú tu aj expozície *Portrét 17. – 19. storočia na Spiši* a *Historická knižnica Strážky*, kurátorky oboch: Katarína Beňová, Katarína Kolbiarz Chmelinová. V parku je expozícia *Sochárstvo na Slovensku v 20. storočí*, od 28. januára 2014, kurátorka: Zora Rusinová.

23 *Soundwalk Strážky*, autori: Jana Fitková, Jonathan Prior, Barbora Jurinová, Michal Čudrnák, Igor Rjabinin, Branislav Matis. Dostupné na: <http://soundwalk.sng.sk/> (5. 2. 2021)

výklad s lektorom, galerijným pedagógom alebo kurátorom, zároveň si ho môže návštevník či návštevníčka do istej miery prispôbiť svojim potrebám, čím sa stáva nezávislým, nezávislou od aktuálnej programovej ponuky. Niektoré typy zvukových sprievodcov, predovšetkým tie, ktoré nie sú až také viazané na priestor a charakter výstavy, môžu slúžiť aj po jej ukončení ako prípadný doplnujúci materiál publikovaný samostatne, napr. pri digitálnych reprodukciách diel.

Formou sprievodcu, ktorý sa mierne vymyká z jeho bežne vnímaného významu, sú rôzne webové sídla, na ktorých sa nachádza doplnujúci materiál k danej výstave. Efektívne sú najmä pri témach, ktoré pre pochopenie vyžadujú hlbší ponor do problematiky, presahujú hranice vizuálneho umenia alebo sú exponovane spoločensky diskutované, a je teda potrebné kontext výstavy doplniť. Všetky tri spomenuté podmienky spĺňal rozsiahly výskumný a výstavný projekt *Sen × skutočnosť | Umenie & propaganda 1939 – 1945*²⁴. Spoločenské a politické okolnosti, do ktorých táto výstava neplánovane vstúpila, boli poznačené vzostupom krajnej pravice v slovenskom verejnom živote. Aj vzhľadom na tieto skutočnosti bolo snahou kurátoriek v maximálnej možnej miere využiť vzdelávací potenciál výstavy. Ako doplnujúci sprievodca k nej bola vytvorená samostatná webová stránka²⁵ s postupne uverejňovanými štyrmi kapitolami z dejín slovenského štátu. Široký autorský kolektív, zložený z interných zamestnancov galérie aj externých spolupracovníkov, pre ňu pripravil rôznorodý obsah, ako sú rozširujúce texty, obrazový materiál, zvukové a audiovizuálne dokumenty a panoramatické zábery z výstavy s prepojením na Web umenia. Publikované sú tu aj učebné pomôcky vo forme pracovných listov a metodických podkladov pre školské vyučovanie na danú tému. V takomto type sprievodcu teda nie je nutná prítomnosť návštevníka či návštevníčky v samotnej výstave. Prehľadnou a prístupnou formou sa tu skôr sprevádza témou v historickej chronológii. Protiváhou náročnejšej a dlhšej realizačnej fázy je zotrvanie webovej stránky aj po skončení výstavy a jej využitie ako vzdelávacieho materiálu so širokým uplatnením.

Okrem uvedených špecifik spomínané typy sprievodcov tiež prispievajú k atraktivite výstav²⁶. Ich cieľom však nemôže a ani nemá byť poskytnúť o výstave vyčerpávajúce informácie. Je preto dôležité sústrediť sa na jednu, prípadne niekoľko línií. Ako dôležité sa v prípade sprievodcov javí tiež zachovávať v ich obsahu a forme konzistentnosť a plynulosť a pri všetkých jeho formách mať na pamäti aj mieru kapacity pozornosti, ktorá sa líši s každým typom. Na základe preferovaného módu prijímania informácií je vhodné tiež ponúknuť možnosť ich vzájomnej kombinácie. Ako navyše uvádza Marie Fulková²⁷, návštevníka nie je možné

24 *Sen × skutočnosť | Umenie & propaganda 1939 – 1945*, 20. októbra 2016 – 26. februára 2017, Slovenská národná galéria Bratislava, kurátorky: Katarína Bajcurová, Petra Hanáková, Bohunka Koklesová.

25 *Sen × skutočnosť, Udalosti slovenského štátu v 4 kapitolách*, autori: Peter Gašparík, Matúš Solčány, Philo van Kamenade, Igor Rjabinin, Michal Čudrnák, Lukáš Štepanovský, Gabriel Balkó, Michal Lučenič. Dostupné na: www.sensexskutočnost.sng.sk (5. 2. 2021)

26 ŠOBAŇOVÁ 2014, c. d. (v pozn. 3), s. 281.

27 FULKOVÁ, M.: *Diskurz umění a vzdělávání*. H&H, 2007. s. 186.

obmedzovať predkladaním jedného typu uvažovania. Nakoľko je galéria miestom dialógu, aj tieto sprievodné materiály by mali poskytovať istú mieru samostatnosti a voľnosti pri tvorbe vlastných záverov a poznania. Vďaka nim sa posilňuje možnosť viacúrovňového čítania výstavy.

Samoobslužné aktívne listy²⁸

Marek Šobáň vo svojej štúdii *Stručná teorie a praxe muzejní pedagogiky*²⁹ typologicky rozdelil aktívne alebo pracovné listy využívané v galerijnej praxi na pracovné listy pre prácu s lektorom a samoobslužné pracovné listy.

Samoobslužné pracovné listy sú v galerijnom prostredí obľúbenou a rozšírenou didaktickou pomôckou.³⁰ Všeobecne sa pojmom pracovný list označuje doplnkový edukačný materiál k výstave či expozícii, zväčša v tlačenej forme, ktorý môže mať podobu jednej stránky, súboru listov, tematických kariet, brožúry, novín alebo knihy. Ich cieľom je uľahčiť porozumenie výstavy, oživiť ju, prípadne doplniť. Sú určené pre neorganizované skupiny návštevníkov v galérii. Zážitok z výstavy, umeleckých diel, ale aj zo samotnej návštevy galérie môže umocniť aj to, keď si návštevník po skončení prehliadky odniesie niečo hmatateľné so sebou domov, čo v tomto prípade môže byť aj samotný pracovný list.³¹

Môžu plniť funkciu alternatívneho sprievodcu výstavou v galérii. Dopomáhajú tak k jednoduchšej orientácii návštevníka vo výstave alebo expozícii. Ladislav Kesner podotýka: „Většina lidí, jeli konfrontována s uměleckým dílem, jednoduše neví, co dělat. Když nemají cíl, problém k vyřešení, zůstávají vně, neschopni interakce s dílem.“³² Pracovné listy spolu s ďalšími interaktívnymi prvkami (ak sa nachádzajú vo výstave) umocňujú didaktické pôsobenie pri osvojovaní si nových vedomostí návštevníka.

28 Termín aktívne listy sa v odbornej literatúre a v galerijnej pedagogike používa aj pre pracovné listy. Predstavujú ten istý druh učebných pomôcok.

29 ŠOBÁŇ, M.: *Stručná teorie a praxe muzejní pedagogiky*. In: *Škola muzejní pedagogiky VI*. Univerzita Palackého v Olomouci, 2007, s. 36 – 37.

30 V dnešnej dobe sa uplatnenie pracovných listov podstatne rozšírilo. Pedagógovia ich využívajú aj v školskej výučbe na základných a stredných školách. Pracovné listy sú obľúbeným didaktickým materiálom nielen v školskej praxi, ale aj v mimoškolských inštitúciách, najmä v múzeách a galériách, kde sa tento typ didaktických materiálov veľmi osvedčil. Pracovné listy majú pravidelne vo svojich programoch a v ponuke edukačných služieb napríklad Slovenská národná galéria (Bratislava a vysunuté pracoviská inštitúcie, SK), Oravská galéria (Dolný Kubín, SK), Galéria mesta Bratislavy (SK), Moravská galerie v Brne (CZ), Dům umění města Brna (CZ), Národní galerie Praha (CZ), Galerie města Olomouce (CZ), ale aj TATE (Londýn, UK). Od pracovných školských listov sa galerijné pracovné listy líšia previazanosťou na výstavu. Zároveň sú zacielené na vnímanie a skúmanie diel vo výstave. Pozri: HOMZOVÁ, J.: *Galerijná pedagogika vo výstavnej edukácii v základnej, strednej škole a v ZUŠ*. Metodicko-pedagogické centrum, Bratislava, 2015, s. 29.

31 V rámci riadených programov sú to výstupy z aktivít programu, ktoré vznikli počas aktivít najmä v ateliéri. Výtvarná tvorba však nemusí byť súčasťou každého programu v galérii. Niekedy môže prevládať hovorené slovo v podobe výkladu alebo dialógu, prípadne pohybová aktivita. Pri návšteve individuálneho návštevníka je divák bez riadeného programu. V takomto prípade sú pracovné listy vhodnou alternatívou výtvoru, ktorý si môže odniesť domov.

32 KESNER 2000, c. d. (v pozn. 4), s. 90.



Interaktívna edukačná inštalácia na výstave *Anton Cepka. Kinetický šperk* v Esterházyho paláci SNG Bratislava. Prostredníctvom skladania modulových prvkov mali návštevníci možnosť pochopiť princíp uplatňovania rytmu v tvorbe šperkára Antona Cepku. Foto: SNG Bratislava 2016

Z hľadiska obsahu zahŕňajú základné informácie o výstave, ako výstavou postupovať a následne konkrétne aktivity spojené s výstavou. Preto môžu obsahovať rôzne aktivity (maľovanky, vystrihovačky, krížovky, dopĺňovačky a i.). Zaujímavým príkladom použitia takýchto hier bol pracovný list pre nestálu expozíciu umenia gotiky a baroka *Nestex*³³ v SNG. Oddelenie galerijnej pedagogiky (ďalej len OGP) vytvorilo list v podobe papierovej skladačky, tzv. nebo-pekle. V rámci detskej papierovej hry sú ukryté symboly, pod ktorými sú konkrétne úlohy viažuce sa na miesto vo výstave označené rovnakým symbolom. V spodnej časti hotovej skladačky sú umiestnené vysvetlenia. Návštevníci tak vďaka aktívnej hre, ktorú si sami zložili, systematicky podľa symbolov chodili po výstave a plnili úlohy, spojené s vystavenými exponátmi, tematikou, koncepciou a obsahom výstavy. Samotná hra je založená na princípe hľadania a objavovania, teda na aktívnej forme edukácie.

Edukačný materiál má za úlohu podnietiť zvedavosť, zaznamenať myšlienky návštevníka a získať nové znalosti prostredníctvom konštruktívneho myslenia, ktoré je podporené aj vďaka práci s pracovnými listami.³⁴ Obsahujú zaujímavé informácie a stávajú sa tak vzdelávacím textom. Veľké množstvo textu či úloh však

33 Nestála expozícia SNG, 17. januára 2014 – 29. júla 2018, Slovenská národná galéria Bratislava, kurátori: Dušan Buran, Katarína Kolbiar Chmelinová.

34 Aj napriek tomu sú pracovné listy najčastejšie spojené s edukačným programom za prítomnosti lektora, keď sú medzi animáciami zaradené ako podklady pre prácu s deťmi.

môže pozornosť až priveľmi sústrediť smerom k pracovným listom. Pozornosť, ktorá by mala byť venovaná výstave, sa tak zameriava viac na vyplňovanie pracovných listov bez všímania si priestoru výstavy a exponátov. Lenka Mrázová vo svojej štúdií poukazuje na to, že „oči“ by mali byť viac na exponátoch ako v pracovných listoch.³⁵ Majú slúžiť ako mostík v rámci „bádateľskej“ činnosti návštevníkov.

Tvorcami pracovných listov bývajú zväčša galerijní pedagógovia (v spolupráci s kurátormi a grafikmi). Veľké nároky sa kladú na metodický obsah listov. Dôležité je medzi úlohy a aktivity zreteľne vložiť aj písomné inštrukcie, prípadne komentáre k riešeniu pracovných listov, keďže pri práci s nimi abscentuje doplňujúci komentár galerijného pedagóga. Všetky potrebné informácie pre návštevníka by mali byť zahrnuté v pracovnom liste. Súčasťou tohto typu edukačného materiálu by mal byť aj tzv. kľúč správnych odpovedí alebo riešenie k jednotlivým úlohám, prípadne slovník pojmov,³⁶ ako je možné vidieť v *Sprievodcovi úlohami pre rodičov* k výstave *Biedermeier*,³⁷ ktoré vytvorilo OGP SNG.³⁸ Hlavná časť listu s maľovankou, dopĺňovačkou a hádankami je vhodná pre detského návštevníka. Následne ďalšie časti listu – sprievodca úlohami, ich riešenia, ako aj sprievodca výstavou – sú určené pre rodičov, ktorí pomáhajú deťom riešiť konkrétne úlohy a navigujú ich na základe inštrukcií po výstave. Sprievodný list je tak určený pre rodiny s deťmi.

Pracovné listy sa tvoria k stálym expozíciám, ako aj ku krátkodobým výstavám. Nemalo by však dochádzať k ich nadmernému a bezúčelovému využívaniu. Dôležité je strieďať alebo pri expozíciách obmieňať pracovné listy s ďalšími prvkami edukácie individuálneho návštevníka, ako je sprievodca alebo interaktívne prvky vo výstavách. Zároveň je potrebné dbať na použitie jazyka, druhov a počtov aktivít, ale aj na grafické spracovanie (typ a veľkosť písma), na obrazový materiál, a nepoužívať mnoho písaného textu.

Pracovné listy sú zväčša umiestnené vo výstave s použitím určitého typu stojana, ktorý korešponduje s dizajnom a architektúrou výstavy alebo expozície. Môže sa stať, že architektonické rozloženie výstavy neráta s doplnkovým edukačným programom. Preto je potrebná spolupráca a participácia galerijných pedagógov na výstavnom projekte prakticky už od začiatku jej príprav.

Samoobslužné pracovné listy možno po funkčnej stránke rozdeliť na prácu pred návštevou galérie, na aktivity v galérii a na prácu po skončení návštevy galérie. Niektoré galérie a múzeá vo svojej sekcii vzdelávania a programov ponúkajú aj pracovné listy vhodné pre návštevníkov ešte pred návštevou samotnej galerijnej inštitúcie. Ich úlohou je motivovať návštevníkov k ďalšiemu záujmu o témy,

ale najmä o následné návštevy galérie. SNG takýmto programom vzdelávania nedisponuje.

Pracovné listy pre aktivity v galérii sa uplatňujú priamo počas prehliadky galérie. Ide o najčastejšie vytváraný a aplikovateľný typ pracovných listov v galerijných inštitúciách. K výstave *Dve krajiny*³⁹ OGP SNG⁴⁰ pripravilo tzv. cestovateľský denník v podobe skladačky. Multižánrový a transhistorický výstavný projekt ukazoval šírku a rozmanitosť zobrazenia slovenskej krajiny, čoho sa dotýkala aj téma denníka. Forma „cestovateľského denníka“ aj vďaka inštrukciám a šípkam uľahčila návštevníkom orientáciu vo výstave dispozične rozloženej na dvoch poschodiach.

Ďalším typom pracovného listu je ten, ktorý si návštevník môže odniesť so sebou po skončení výkladu, debaty alebo diskusie. Obsahuje úlohy týkajúce sa samotnej výstavy alebo aktivity v galérii. Dopĺňujúce úlohy v pracovnom liste návštevník vyplní a rieši po odchode z galérie doma. Tento druh pracovných listov pracuje s metódou reflexie, teda spätne hodnotí. Cieľom je reflektovať nadobudnuté informácie, skúsenosti a proces, ktorým sa k zážitkom a poznaniu počas aktivity návštevník dopracoval, a zároveň zužitkovať skúsenosti v procese vzdelávania sa v budúcnosti. K sprievodným aktivitám v prípade výstavy *Sen x skutočnosť | Umenie & propaganda 1939 – 1945*⁴¹ patria špecializované pracovné listy, ktoré v rôznych medziodborových témach rozvíjajú tematiku výstavy. Výpovedná sila spomínanej výstavy závisí aj od porozumenia kontextu vystavených predmetov. Samotná téma si vyžaduje hlbší ponor do problematiky. OGP SNG preto vytvorilo sériu pracovných a metodických listov⁴² určených predovšetkým školám s cieľom rozšíriť kontext výstavy – predstavenie vizuálnej kultúry obdobia slovenského štátu – a otvoriť otázky súvisiace s témou. Vďaka tematicky zacieleným pracovným listom sa podnietilo premýšľanie o význame symbolov či dizajnu a o prejave dobovej kultúry v literatúre, etymológii či folklóre. Dôležitou súčasťou celej série boli samostatné metodické listy ako pomôcka pri vedení práce s pracovnými listami.

Aby boli pracovné listy funkčné, je potrebné, aby sledovali určitý pedagogický zámer a aby vychádzali z predmetov alebo tém prezentovaných na výstave. Úlohy a grafická úprava majú byť prispôbené cieľovej kategórii. Aktivity by mali zohľadňovať koncepciu výstavy. Rovnako je dôležité, aby boli jednoznačne formulované a zrozumiteľné. Pracovné listy pomáhajú návštevníkom rozvíjať ich osobný záujem o tému alebo o umenie a kultúru celkovo. Podporujú výchovný potenciál galerijného prostredia, ako aj fixáciu nových poznatkov. Učebné pomôcky používané v procese galerijnej animácie, medzi ktoré patria aj pracovné listy, by mali

35 Mrázová, L.: *Tvorba pracovných listů: Metodický materiál*. Moravské zemské muzeum Brno, 2013, s. 5.

36 ŠOBÁŇ 2007, c. d. (v pozn. 28), s. 38.

37 *Biedermeier*, 19. júna 2015 – 1. novembra 2015, Slovenská národná galéria Bratislava, kurátorky: Katarína Beňová, Silvia Senesi Lutherová (Vysoká škola výtvarných umení, Bratislava), Jana Švantnerová.

38 Autori: Barbora Jurinová, Magdaléna Kuchtová, Peter Pivoda, ilustrácie: Lucia Kotvanová, grafická úprava: Branislav Matis

39 *Dve krajiny. Obraz Slovenska: 19. storočie x súčasnosť*. 3. júla 2014 – 19. októbra 2014, Slovenská národná galéria Bratislava, kurátor: Martin Čičo.

40 Autori: Barbora Jurinová, Magdaléna Kuchtová, Vladislav Malast, grafická úprava: Branislav Matis.

41 *Sen x skutočnosť | Umenie & propaganda 1939 – 1945*, 20. októbra 2016 – 26. februára 2017, Slovenská národná galéria Bratislava, kurátorky: Katarína Bajcurová, Petra Hanáková, Bohunka Koklesová.

42 Materiály dostupné na internetovej stránke výstavného projektu na <https://senxskutočnost.sng.sk/materialy> (3. 2. 2021), autori: Katarína Defeo Fiúza Siposová, Barbora Jurinová, Soňa Patúcová, Peter Pivoda a Barbora Tribulová, grafické spracovanie Ivana Palečková

primárne „usnaďňovať učení a pomáhať k hlbšiemu osvojovaniu vedomostí a znalostí.“⁴³
V zásade možno povedať, že pracovné listy sú pre návštevníkov podnetom k ďalším zážitkom z výstavy a sveta umenia vôbec.

Interaktívne edukačné prvky vo výstave

Jedným zo spôsobov, ako podporiť aktívnu participáciu na výstave bez priameho kontaktu s lektorom či galerijným pedagógom, je inštalácia interaktívnych prvkov⁴⁴ priamo vo výstavných priestoroch. Podľa Petry Šobáňovej interaktivita v prostredí múzea „znamená, že návštevník môže do expozície skutočne aktívne „vstúpiť, vyvíjať v ní nejakou fyzickou aktivitu (nejenom pohyb od jedného exponátu k druhému), manipulovať s predmety či didaktickými prvky v expozícii, priamo komunikovať s expozíčními prvky [...]“. Interaktívni prvky expozície podporujú vzájemnú komunikáciu medzi jej obsahom a návštevníkom a díky nim se zásadně proměňuje podoba a kvalita návštěvy v muzeu.“⁴⁵
Hlavným zámerom umiestňovania takýchto prvkov do výstavy je prizvať návštevníka k aktívnej spolupráci, objavovaniu, preskúmaniu tém a otázok, ktoré nájde na výstave či v konkrétnych umeleckých dielach prostredníctvom vlastného uvažovania a činnosti. David Dean v knihe *Museum Exhibition: Theory and Practice* uvádza, že „väčšina ľudí uprednostňuje aktívnu účasť pred pasívnym pozorovaním. Je to preto, že aj keď sú ľudia primárne vizuálnymi tvormi, ostatné zmysly posilňujú to, čo sa získa zrakom.“⁴⁶

Interaktívne prvky sa s výstavou môžu dopĺňať a obojstranne podporovať: návštevník k nim pristupuje po prehliadke výstavy alebo jej časti s už nadobudnutými informáciami, zážitkami či otázkami, ktoré hlbšie preskúma vlastnou objavovou činnosťou a začlení ich tak do systému svojho poznania, dokáže si ich lepšie skonkretizovať na základe inej – vlastnej – skúsenosti, alebo na druhej strane môže práve skúmanie a experimentovanie návštevníka motivovať k ďalšiemu (aj opakovanému) a pozornejšiemu návratu k vystaveným dielam; k všimaniu si iných aspektov, k čítaniu textov s väčším porozumením a pod.

Takéto prvky môžu mať rôznu formu, môžu uplatňovať rôzne stupne participácie diváka, môžu byť umiestnené v rôznych častiach výstavy – môžu mať vyhradený samostatný (oddelený) priestor (v takomto prípade sa možno stretnúť s pomenovaním napr. interaktívne miestnosti či interaktívne/edukačné zóny) alebo byť nainštalované priamo medzi vystavenými dielami. Všetky tieto aspekty potom utvárajú a formujú ich zámer, funkciu, užívateľnosť i prínos pre návštevníkov výstavy. Oldřich Bystřický z Národní galérie v Prahe na príklade interaktívnych štúdií – miest, ktoré ponúkajú návštevníkom rôzne typy činností a priestor pre

43 ŠOBÁŇOVÁ, P.: *Muzejní edukace*. Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, s. 100.

44 Dôležité je uviesť, že pojem *interaktivita* v súvislosti s výstavami v múzeách a galériách je u rôznych teoretikov definovaný rôzne. Niektorí ho spájajú výlučne s výkonom mechanického produktu, iní interaktivitu považujú skôr za proces či akciu, ktorá sa neviaže na nejaké konkrétne komunikačné médium. Pozri ROPPOLA, T.: *Designing for the Museum Visitor Experience*. Routledge 2012, s. 46 – 47

45 ŠOBÁŇOVÁ 2014, c. d. (v pozn. 3), s. 268.

46 DEAN, D.: *Museum Exhibition: Theory and Practice*. Routledge 1996, s. 26.

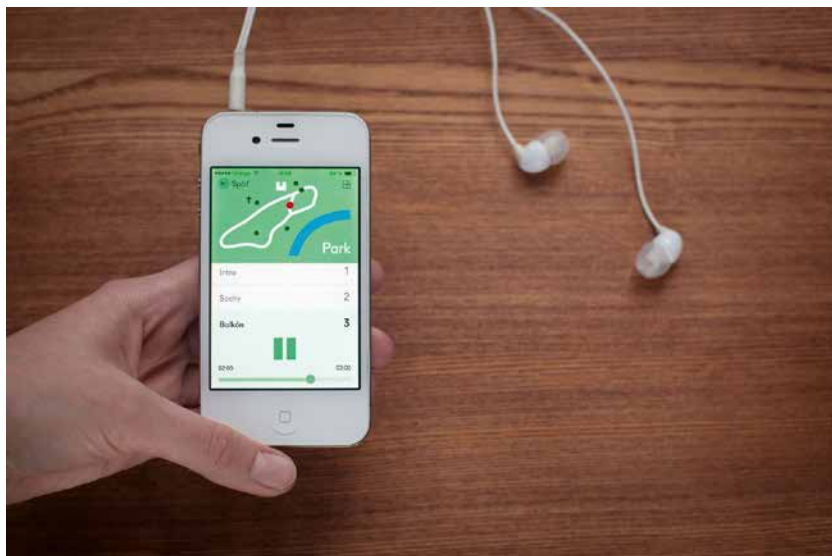
vlastnú tvorbu – uvádza niekoľko ich možných funkcií: oddýchnuť si a zmeniť činnosť; motivovať k premýšľaniu o vystavených dielach a ich súvislostiach a vzbuďiť ďalší záujem; reagovať na videné vo výstave; dozvedieť sa viac; tvoriť; zdieľať vnímanie výstavy i vlastnú tvorbu s inými návštevníkmi; zabaviť sa.⁴⁷

Príprava interaktívnych prvkov sa začína už procesom prípravy samotnej výstavy. Galerijný pedagóg by mal byť od začiatku prizvaný do celého priebehu uvažovania o téme výstavy, výberu vystavených diel, usporiadania v priestore, zámerov a cieľov výstavy. Už v tomto bode by mal intenzívne komunikovať nielen s kurátorom výstavy, ale s celým tímom, ktorý sa na príprave výstavy podieľa. Mimoriadne dôležité je dostatočné množstvo informácií o téme, ktorú má výstava sprostredkovať, aj o jednotlivých vybraných dielach. Galerijný pedagóg tak má priestor hlbšie sa oboznámiť s témou, spraviť si v rámci nej vlastný prieskum, získať ďalšie poznatky. Až na týchto poznatkoch a na základe zorientovania sa v téme môže začať uvažovať o obsahu i forme interaktívnych prvkov. Nevyhnutné sú priebežné konzultácie s kurátorom, ktorý musí tieto interaktívne prvky zahrnúť do uvažovania a koncipovania výstavy a v istom smere môže tiež zasahovať do ich prípravy. Okrem kurátora je v tomto procese dôležitá komunikácia s architektom či dizajnérom výstavy, keďže interaktívne prvky budú umiestnené priamo vo výstave a budú tvoriť jej pevnú súčasť. Od začiatku je teda potrebné s nimi rátať, čo zahŕňa výber vhodného priestoru na ich umiestnenie, ich dizajn, veľkosť či vzťah s ostatnými prvkami výstavy. Podľa formy a funkcie pripravovaných interaktívnych prvkov galerijný pedagóg spolupracuje aj s ďalšími profesiami: grafickým dizajnérom, pracovníkom zabezpečujúcim technické pomôcky a ich údržbu, programátorom vytvárajúcim digitálne riešenia, technikom multimediálnych inštalácií, stolárom v prípade výroby či úpravy mobiliára alebo iných predmetov.

Dôležitou fázou prípravy je testovanie všetkých prvkov a ich funkcií, priebežne v procese prípravy, aj vo finálnej podobe už v priestore výstavy. Zhodnotiť by sa mala dostatočná zrozumiteľnosť obsahu aj s prihliadnutím na prepojenie s výstavou, prístupnosť a intuitívnosť pri používaní, komfortnosť pobývania v takýchto priestoroch aj celkový dojem.

Aby interaktívne prvky či zóny plnili po celý čas trvania výstavy svoju funkciu a návštevníci ich mohli využívať, kedykoľvek prídu na výstavu, je potrebné venovať im pozornosť po celý čas. Ak sa pracuje s pomôckami, ktoré sa mieniajú či opotrebovávajú alebo takými, kde je možnosť, že si ich návštevníci odnesú so sebou, musí sa zabezpečiť ich pravidelné dopĺňanie či úprava, v prípade digitálnych technológií čo najrýchlejšie odstránenie prípadných porúch. Okrem galerijného pedagóga, ktorý nemá možnosť byť vo výstave prítomný vždy, keď je potrebné

47 BYSTRICKÝ, O.: Veřejnosti naproti: sahat a pretvářet dovoleno. In: *Kultura, umění a výchova*. 2, 2014, nr. 2. Dostupné na http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=7&clanek=49 (4. 2. 2021)



Soundwalk Strážky. Vo zvukových príbehoch mobilnej aplikácie ožívajú postavy významných obyvateľov kaštiela – maliara Ladislava Mednyánszkeho, jeho príbuznej a poslednej pamätníčky starých čias, barónky Margity Czobelovej. Aplikácia tak dopĺňa expozície kaštiela aj históriu priľahlého parku. Foto: SNG Bratislava 2015

niektorú z uvedených situácií vyriešiť, mali by tieto prvky či priestory pravidelne kontrolovať dozorcovia zbierok – nielen pre prípad doplnenia materiálov, zabezpečenia poriadku či obsluhy technického zariadenia, ale tiež pre prípadnú pomoc a vysvetlenie nejasností návštevníkom. Aj dozorcovia zbierok by tak mali podrobne poznať funkcie a zámery interaktívnych prvkov, keďže sú často jedinými osobami, s ktorými prídu návštevníci výstavy do kontaktu.

SNG v Bratislave dlhodobo pripravuje rôzne typy interaktívnych vstupov v rámci svojich výstav, ktorých prípravu realizuje alebo sa na nej podieľa aj Oddelenie galerijnej pedagogiky (nie je to však pravidlom). Líšia sa zámerom, umiestnením, mierou vzdelávania i formou komunikácie s divákmi.

„Interaktivita neznamená pouze hru, ale spíše pobídka k účinnějšímu poznávání, proto také přestává být v současnosti pouze znakem expozic určených dětem. Uplatňuje se všeobecně, protože praxe ukazuje, že interaktivitu v podobě možnosti fyzické aktivity, manipulace s didaktickými pomůckami nebo interakci s technickým zařízením a novomediálním obsahem upřednostňují stále více i dospělí.“⁴⁸ V tomto smere sa stávajú čoraz bežnejšou súčasťou výstav rôzne digitálne obsahy, do ktorých môžu návštevníci zasahovať. Príkladom

48 ŠOBÁŇOVÁ 2014, c. d. (v pozn. 3), s. 269.

je tablet s aplikáciou Filla Fulla Chat⁴⁹ umiestnený na výstave *FILLA – FULLA: Osud umělce / Osud umelca*⁵⁰. Užívateľ aplikácie sa ocitne v „chatovacej miestnosti“ s Emilom Fillom a Ľudovítom Fullom, ktorým môže klásť otázky a rozvíjať rozhovor zvolením jednej z ponúkaných možností. Chat obsahuje okrem odpovedí umelcov aj archívne materiály v podobe fotografií či reprodukcie diel, ktoré sa neobjavili na výstave. Aplikácia tak dopĺňa informácie o tvorbe a živote predstavených autorov i sledovanom období spôsobom, ktorý môže byť pre mnohých návštevníkov prirodzenejší a zaujímavejší, ako čítanie sprievodných textov na stenách či v katalógu.

Odlisnú formu interaktivity s návštevníkom ponúkajú nedigitálne, *rukodielne* edukačné prvky. Návštevníci tak majú možnosť zapojiť hmatové vnímanie a stretnúť sa s rôznymi materiálmi. V rámci výstavy *Anton Cepka. Kinetický šperk*⁵¹ bola jedna miestnosť vyhradená interaktívnej zóne⁵², ktorá pozostávala z dlhého stola so stoličkami, kde boli umiestnené boxy s pomôckami a na stene boli nainštalované závesné kinetické ramená. Návštevníci pracovali s jednoduchými geometrickými tvarmi z plošných šablón, ktoré navzájom prepájali do priestorových útvarov. Tie potom mohli umiestniť na ramená na stene. Voľnou hrou s časticami a ich spájaním preskúmali princípy tvorby a uvažovanie o rytme a kinetike predstavené na výstave. Komunikácia s divákom tak primárne neprebíhala prostredníctvom textov či iných materiálov rozširujúcich informácie o výstave a jej téme⁵³, ale cez hmatateľné prvky a intuitívnu manipuláciu s nimi. To predstavuje príklad toho, že interaktívne prvky môžu vzdelávať aj bez podávania ďalších rozširujúcich informácií, stavajúc na prirodzenom konaní a záujme divákov, cez ktoré si úplne prirodzeným spôsobom osvojujú nové poznatky, postoje, konanie či všeobecné pohľad na svet okolo nás.

Príkladom napĺňania zadanej aktivity založenom priamo na kontakte s vystavenými dielami bola stolová hra⁵⁴ s figúrkami a hracou kockou nainštalovaná vo výstave *Nizozemská malba*⁵⁵. Hraciu plochu tvorila dobová mapa Nizozemska, hráči postupne prechádzali významnými mestami. Vybrané políčka niesli informáciu o konkrétnom meste a s ním spojeným javom spolu s krátkou úlohou, ktorá sa dala

49 Aplikáciu vytvoril Lab.SNG. Scenár: Katarína Fitková, Lukáš Štepanovský. Aplikáciu možno naďalej používať, dostupná je na <https://fillafulla.sng.sk/chat/>. Aplikácia je využiteľná aj mimo kontextu výstavy *FILLA – FULLA: Osud umělce / Osud umelca*.

50 *FILLA – FULLA: Osud umělce / Osud umelca* (10. 7. 2018 – 21. 10. 2018), Bratislava. Kurátorky výstavy: Katarína Bajcurová, Alexandra Kusá.

51 *Anton Cepka. Kinetický šperk* (18. 3. 2016 – 5. 6. 2016), Bratislava. Kurátorky výstavy: Petra Hölscher, Viera Kleinová.

52 Autorka interaktívnej zóny: Katarína Defeo Fiúza Siposová

53 V interaktívnej miestnosti boli stručné pokyny, čo je možné s časticami spraviť. Každý pokyn bol doplnený o krátku informáciu o charaktere či postupe tvorby šperkov Antona Cepku, čím sa prepojilo vnímanie vystavených diel a vlastnej tvorivej činnosti.

54 Autorky hry: Barbora Jurinová a Barbora Tribulová, grafické spracovanie: Pavlína Morháčová

55 *Nizozemská malba* (19. 2. 2016 – 22. 5. 2016), Bratislava. Kurátorka výstavy: Zuzana Ludíková.

vyriešiť preskúmaním konkrétnych diel na výstave⁵⁶. Riešenie si mohli návštevníci overiť či doplniť pootočením políčka. Hra tak podnecovala podrobnejšie skúmanie vystavených diel a prinášala doplňujúce informácie. Úskalie takejto formy môže predstavovať to, že návštevníci môžu vnímať hľadanie odpovedí v celej výstave a opakované odchádzanie a vracanie sa k hre ako nepraktické či zdlhové. Súčasťou aktivity bol aj hárok na odpovede, do ktorého mohli návštevníci vpísať svoje zistenia a nechať ho v pokladnici galérie. „Za odmenu“ im bola na e-mail zaslaná informácia súvisiaca s výstavou a ďalšie diela na preskúmanie z Webu umenia. To môže byť vhodnou motiváciou na dokončenie celej hry, určite by však nemala byť jedinou.

V domácich i zahraničných galériách sa môžeme stretnúť s rôznorodými riešeniami, ako aktivizovať divákov a podnietiť ich k vlastnej samostatnej činnosti priamo v priestoroch prebiehajúcich výstav. Takéto interaktívne prvky posilňujú a zintenzívňujú zážitok z výstavy, prezentujú galériu ako atraktívne miesto na trávenie voľného času, prinášajú nové poznatky a formujú vnímanie a postoje k predstaveným témam. Tieto ciele však možno naplniť iba pri premyslenej koncepcii, citlivo a vhodne zvolenej forme prvkov, zmysluplnom prepojení s výstavou, na základe podrobných poznatkov o téme výstavy a jednotlivých vystavených dielach a pri intenzívnej spolupráci s realizačným tímom výstavy.

.....
.....
.....

56 Napr.: Haag sa stal na nejaký čas sídlom kráľov severu. Tí si tiež veľmi radi nechali namaľovať portrét. Viete, podľa čoho sa dajú králi alebo šľachtici rozpoznať? / Riešenie: Vysoko postavení šľachtici sú pre nás len ťažko rozpoznateľní, pretože nemajú korunu a často ani šperky. Šľachtici severu sa totiž hlásili k protestantskej viere, podľa ktorej by sa nemali obkolesovať bohatstvom.

Vidět očima toulavého psa. Transkulturní inspirace v galerijní edukaci

Katedra výtvarné výchovy,
Pedagogická fakulta,
Univerzita Karlova, Praha

Text se věnuje konkrétním ukázkám didaktického zpracování obsahů učiva v edukačním programu k výstavě japonského poválečného fotografa Šómeie Tómacua v Galerii Rudolfinum a otázkám transkulturních inspirací při interpretaci uměleckého díla a struktury edukačního celku. Pozornost je věnována kombinovatelným segmentům, z nichž si uživatelé mohou vystavět vlastní edukační modul a třem metaforám, které pružnou, otevřenou formu či strukturu vytvářejí a vztahují se v třech tezích, přináležejícím textu autorky pro sborník konference Otvorená galéria, Kunsthalle Bratislava 2018. Zároveň se v textu nacházejí záchytné body v podobě termínů, odkazujících na připojený odborný slovník a slovník v prvním díle této vysokoškolské učebnice Začínáme s galerijnou pedagogikou z roku 2017.¹

Úvod

V této kapitole bych ráda navázala na některé prvky úvahy, publikované ve sborníku z konference Otvorená galéria² a představila některé principy edukačního programu, vytvořeného pro výstavu japonského fotografa Šómeie Tómacua³ v Galerii Rudolfinum. Budeme postupovat tak, že části sborníkového textu použijeme jako teze, které rozšíříme a na jejich půdorysu představíme princip či segment vybrané vrstvy edukačního programu. Tak budou všechny texty propojené a jejich čtenáři budou moci aktivně vyhledávat svoje vlastní interpretační cesty nejen naznačenými směry za pomoci referencí, ale budou moci uplatnit i svoje kritické čtení z jiných pozic a kontextů. Co tím máme na mysli? Jsou to, vedle pozice teoretika umění také pozice galerijního pedagoga, kurátora a reflektujícího praktika. Jestliže se čtenářům tohoto textu naskytne i možnost vlastní tvorby nebo spoluautorství při tvorbě edukačního programu, pak budou mít také další, unikátní příležitost: evokovat návraty k momentům výukové situace a jejímu prožívání, což je vysoce žádoucí aktivita v rozvoji reflexivní kompetence pedagoga, jak o ní například pojednává studie M. Novotné.⁴ Spolupráce učitele a kurátora je v současnosti již standardem a prolínání jejich rolí, vlivových pozic i vytváření klimatu spolupráce je součástí profesionalizace aktérů v rámci tzv. edukačního obratu v galeriích a muzeích umění: „An important part of the professional training of future teachers is the development of their professional vision and the observation of important moments in teaching. Professional vision in education consists

- 1 FULKOVÁ, M.; Jakubcová Hajdušková, L.; Sehnalíková, V.: Metodiky realizace vzdělávacího galerijního / muzejního programu In: KOLBIARZ CHMELINOVÁ, k. (ed.): *Začínáme s galerijnou pedagogikou*, Bratislava 2017, s. 74-79.
- 2 ČARNÁ, D. – TRIBULOVÁ, B. (Eds.): *Otvorená galéria*. Zborník z konferencie galerijnej pedagogiky. Slovenské centrum vizuálnych umení, Kunsthalle Bratislava 2018, s. 106 – 112.
- 3 U japonských slov a vlastních jmen používáme český transkripční systém, který dobře zapisuje zvukovou podobu japonštiny. Popisky k reprodukcím jsou převzaty z katalogu výstavy, kde jeho autoři používají Hepburnův přepis.
- 4 NOVOTNÁ, M.: Development of Professional Vision in Art Education Video Interventions. In: LIPOVEC, A. – BATIČ, J. – KRANJEC, E.: *New Horizons in Subject-Specific Education*. Univerza v Mariboru 2020, s. 70-88.

of selective attention (noticing) and knowledge-based reasoning (interpreting significant features of classroom interactions).“⁵

K principům vzdělávacího programu patří tři hlavní figury – metafory, které vyzvaly na pozadí konceptu kurátora výstavního projektu:

Metafora 1: *Nora inu/Vidění očima toulavého psa*

Metafora 2: *Kikó/Cestovní deník*

Metafora 3: *Svítek/Proplétání kultur*

Kombinovatelné segmenty edukačního programu byly tyto: informace o umělcích, čtení obrazů- hledání souvislostí, ateliérové aktivity, soubor ukázek z japonské krásné literatury ve vztahu k vystaveným fotografiím, text k interkulturnímu porozumění, text o výtvarné výchově v Japonsku, artefakt-dárek (*kikó*), soubor čtyř pracovních listů *Japonská cesta*/japonské didaktické pojetí interpretace fotografií a soubor čtyř pracovních listů *Česká cesta*/české didaktické pojetí interpretace fotografií; dále navigační soubor karet *Slova-znaky-překlad*, seznam literatury, výtvarný materiál a volné pokyny k animační dílně – tkaní svitku – tvorbě metafory, která zhmotňovala a konceptualizovala výstavu jako kontejner paměti. Tyto plug-in segmenty dovolovaly uživatelům (učitelům i žákům) koncipovat vlastní trasu vnímání výstavy, modelovat vlastní edukační tvar programu, a tím, že se vyznačovaly „zásuvností“ prvků, „rozpojitelností a propojitelností“ segmentů, nabízely zcela v duchu základních sémiotických axiomů neuzavřené možnosti interpretace. Otevřené systémy didaktických modelů postavených na flexibilních strukturách dialogických a diskursivních přístupů vytvářejí synergie s otevřenými formami umělecké tvorby a přinášejí nové inspirace pro vzdělávání obecně.⁶

V galerii jsme také prováděli výzkum, který sledoval určité modalitativní interpretací u mladých návštěvníků výstavy. Skupina 24 studentů učitelství pro 1. stupeň ZŠ byla monitorována a během semestrálního kursu se aktivně zapojila do kvalitativního sběru dat, psaní reflexivních deníků o použití materiálů edukačního programu, zápisů prožitků a přemýšlení při opakovaných návštěvách výstavy, zápisů myšlenkových posunů v průběhu tří měsíců, změn v náhledech na obsahy a médium vystavených děl, prováděla záznamy o pohybu v prostoru výstavních sálů, reflektovala procesy dialogického přístupu k interpretaci vizuálních textů (fotografií umělce), zaznamenávala uvažování o reflexi tvorby artefaktu vztahového k prožívání výstavy a možnosti variant didaktických transformací pro žáky. Všechny tyto aktivity vytvářely diskurs ve vazbě k strategii mediace obsahů

5 NOVOTNÁ, M. – FREMLOVÁ, V.: Neviditelní, kteří ukazují a vyprávějí. In: *Výtvarná výchova, časopis pro výtvarnou a obecně estetickou výchovu školní a mimoškolní*, 61, 2020, nr. 1-2.

6 NOVOTNÁ, M. – FIŠEROVÁ, Z.: Inspiring collaborative situations in art education. In: HERZOG, J. (Ed.) *Giftedness in a Variety of Educational Fields*. Verlag dr. Kovač, 2021, s. 225-236. Příkladem otevřené formy ve výtvarném umění je například projekt Jana Pfeiffera Krejčovství/Střih pro novou dobu a jeho rozvedení v edukačním oddělení galerie GASK v Kutné Hoře <https://janpfeiffer.info/works/instalace-strih-pro-novou-dobu-2020/> (15.4. 2021).

výstavy, k určitým regulacím a trajektoriím, v nichž bylo možno přimět diváky k výpovědím (prekoncepty a koncepty z hlediska pedagogického konstruktivismu), ke kritické analýze kurátorského záměru a didaktiky edukačního programu. A nyní již přistupme k výše zmiňovaným tezím.

Teze 1. OTEVŘENOST

„Téma otevření odkazuje k faktu, že přinejmenším od poloviny devadesátých let můžeme vysledovat v galeriích a muzeích umění na Slovensku a v Čechách trend, který bychom mohli nazvat komunikačním a dialogickým obratem k návštěvníkům.“ *Sborník Otvorená galéria, strana 14*

Metafora 1. *Nora inu/Vidění očima toulavého psa*

Projekty současného umění, v nichž se projevuje tendence k hybridním žánrům, jako jsou vizuální, multimediální a performativní prvky, ale i kurátorská pojetí výstav, které bychom jinak mohli nazvat „klasickými“, se vyznačují příklonem k edukačním efektům tematizací, které tvoří otevřený systém kontextů, opírající se o možnost dialogu mezi divákem a dílem a nabízejí prvky tázání, pochybování a nejistoty, k nimž je divák vyzván a s nimiž se různým způsobem vypořádává. To klade vysoké nároky především na porozumění socio-kulturnímu poli, v němž se nacházejí díla samotná a také jejich diváci – jak učitelé se svými žáky, tak umělci, kurátoři a návštěvníci výstav a uměleckých projektů. Jak mohou aktéři takovému nároku dostát a jak jim v tom může galerijní program pomoci?

Edukační program *Japonsko očima toulavého psa* byl koncipován se záměrem zprostředkovat divákovi reflektovaný přístup k fotografickému dílu autora, ale v širším kontextu také „vstup“ do Japonska, jeho minulosti a současnosti, do jeho tradiční i současné kultury. Šlo o to, aby se divákovi změnila perspektiva běžného vizuálního a vědomostního klíše, s nímž k Japonsku zpravidla přistupujeme, a aby se vyjevily souvislosti, v nichž každé dílo, včetně jeho interpretace, vzniká.

Už v první z deseti obrazových kapitol chronologicky řazených celků výstavy (*Après-Guerre*) divák znejistí a hledá odborný komentář, který by mu pomohl s orientací ve vizuálním sdělení. V úvodu katalogu výstavního projektu sice najdeme vynikající studii několika specialistů a kurátora výstavy⁷, ale čtení katalogových textů jako doplňujícího komentáře není v průběhu procházení výstavou prakticky možné, a navíc by rušilo percepční zážitek. Zde se – z hlediska koncepce edukačního programu – otevírá řada otázek směrem k problémům vizuální sémiotiky a k problémům variability a různorodosti doprovodných textů, jejich složité organizaci a jejich strategickým pozicím v diskurzech. Sémiotik Norman Bryson k tomu podotýká: „Na počátku může být stanoven protiklad mezi kontextem, jehož působení na umělecké dílo je považováno za určující, a uměleckým dílem, považovaným za nedostatečně určené. Kontext tu však není podstatně odlišný od textu; podle

7 RUBINFIEN, L. – PHILLIPS, S. – DOWER, J. W.: *Shomei Tomatsu. The Skin of the Nation* (Katalog výstavy). San Francisco Museum of Modern Art ve spolupráci s Yale University Press 2004.

vtipného bonmotu Jonathana Cullera je to „jenom víc textu“, [...] „kontext není daný, ale vytvořený; strategie interpretace určují, co patří ke kontextu; kontexty potřebují vysvětlení stejně jako události; a význam kontextu je ovlivněn událostmi.“ Namísto kontextu Culler navrhuje mnohem užitečnější termín: rámec. Jeho výhodou je poukázání na skutečnost, že „když přisuzujeme věcem určitý rámec, je to něco, co děláme, ne něco, co nalézáme, je to proces utváření...“⁸

V čem je sémiotický přístup pro edukaci v galerii a pro čtení obrazů zajímavý? Především posunem zájmu k pragmatice komunikace a tvorby významu. Náš dřívější výzkum⁹ interpretačních strategií tzv. empirického diváka ukázal, že „The shift from the 'traditional-modern' to the contemporary-postmodern has often been coloured by the interest in semiotics. It highlights the importance of not only recognizing 'signs' but of acknowledging the relationships through which they generate meaning in a work of art. The production of meaning becomes an active and dynamic process built upon the interaction of between the work (artefact) and the person (actor) observing or manipulating it.“

Formalistické a analytické, ikonografické metody interpretace obrazu v té nejlepší modernistické tradici, jak ji nalézáme například u Panofského nebo u Wölflina, jsou jistě – alespoň rámcově – pro pedagoga důležitou profesní výbavou, tvoří jeho znalost obsahu, „content knowledge“¹⁰, ale je potřeba spíše soustředit pozornost na další důležitou složku profesní identity galerijního pedagoga, který v pravém smyslu slova konstruuje, spolu s účastníky diskursivního společenství dané sémiotické domény, strukturu vzdělávacího programu, jeho záměry, orchestruje¹¹ jeho formu, vztahy mezi jeho částmi, varianty možností pro generování významu, kreativní činnost a další kreativní interpretaci a re-interpretaci vytvořených artefaktů a jejich kontextualizaci do nových významových rámců. Tuto složku profesní výbavy pedagoga nazýváme, podle zakládajícího výzkumu Lee Shulmana „pedagogical content knowledge, that special amalgam of content and pedagogy that is uniquely the province of teachers, their own special form of professional understanding.“¹²

Pro diváky z řad pedagogů, budoucí spoluautory aktualizací a realizací edukační struktury, bylo nutno vypracovat informační a didaktické zázemí, které by se vztahovalo jak k vystaveným fotografiím, jejichž množství bylo nutno

redukovat a didakticky typizovat, tak k zpracování složitého přediva kontextů či výkladových rámců, jak je zmiňujeme výše. Tak vznikl systém „teachers' pack“¹³ přístupný a otevřený rovnocenně pedagogům a žákům, obsahující výše vyjmenované metaforické figury, které se daly rozbalit řadou obrazů a propojitelných prvků s odkazem na další fotografie výstavy, japonskou literaturu, poezii, historii a možnosti vytvořit z vlastních komentářů nový artefakt jako reakci na aktuální zážitek v galerii a jeho hmotnou reminiscenci, jež by byla použitelná po návratu z galerie jako předmět evokace zážitku z výstavy nebo jako kontejner paměti, „upomínkový předmět“, *souvenir*. Kompletní program, který dostali přihlášení učitelé k prostudování předem, je publikován na stránkách Katedry dějin výtvarného umění Univerzity Komenského v Bratislavě¹⁴ a pilotní výzkum, který provedli studenti učitelství primární pedagogiky, bez specializace na výtvarné umění a výtvarnou výchovu, je publikován v článku autorů Fulková, Tipton, Ishikawa.¹⁴

Dílo Šómeie Tómacua, ikony poválečné japonské fotografie, zdánlivě umožňovalo snadné porozumění v rovině žánru fotografie jako dokumentu, ale při bližším pohledu se diváková situace velice brzy zkomplikovala, a to hned v úrovni prostého vidění: je to, co na fotografii vidím, opravdu tím, co si myslím, že vidím? Šómei Tómacu prožil značnou část života na cestě, kdy jako fotograf putoval po Japonsku. Fotografie však není mechanicky věrný záznam skutečnosti. Osobnost fotografa a jeho způsob vidění jsou zde zásadním faktorem. Jakýma očima se dívá Šómei Tómacu? Sám o tom říká: „Bylo to vidění očima toulavého psa, které zrodilo obrazy, pro které chybějí slova.“¹⁵ A dodává: „Když mají lidé místo, kam jít, jdou tam tou nejkratší možnou cestou... Kráčejí sebejistě... a směřují k horizontu – ne, dívají se z odstupu, ale ve skutečnosti nevidí nic. Když nemáte místo, kam byste šli domů, vaše oči jsou nerozhodné: Bez cíle těkají sem tam. Zjistil jsem, že se dívám na zem. Mé oči se staly očima toulavého psa.“¹⁵ A také japonský jazykový idiom *nora inu*, toulavý pes, známý například z filmu Akiry Kurosawy¹⁶, odkazuje k neukotvenosti, podivnosti, divokosti, outsiderství, ale také zvláštní senzitivity a nároku na otevřenost prostoru, svobodu pohybu, ať už fyzického, tak myšlenkového. Když přesadíme tyto atributy do edukačního prostředí, dostaneme se do příkrého rozporu s konvenční představou vzorného žáka jako „pedagogizovaného objektu“¹⁷ a poslušného učitele, ideologizovaného subjektu.

8 BRYSON, N.: Umění v kontextu. In: KESNER, L. (Ed.): *Vizuální teorie. Současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. H&H 1997, s. 240.

9 FULKOVÁ, M. – STRAKER, A. – JAROS, M.: The Empirical Spectator and Gallery Education. In: *The International Journal of Art and Design Education*, 23, 2004, nr. 1, s. 4-16.

10 BALL, D. L. et al.: Content Knowledge for Teaching. What Makes It Special? In: *Journal of Teacher Education*, 59, 2008, nr. 5, s. 389-407.

11 Orchestrace – termín přejatý z hudební oblasti – původně úprava hudební skladby pro orchestr. Termín přejala také informatika, ale zatímco v IT se jedná o automatickou koordinaci a řízení systémů, v našem kontextu jde o řízení složitého, otevřeného systému se silnými prvky individuálních zásahů – intervencí. Jde o tvorbu příprav – scénářů, postupů a pružné, flexibilní řízení složek edukačního procesu v časo-prostoru.

12 SHULMAN, L. S.: Those Who Understand: Knowledge Growth in Teaching. In: *Educational Researcher* 15, no. 2 (1986): 4-14. Accessed April 15, 2021. doi:10.2307/1175860. O problematice viz rovněž JANÍK, T. a kol.: *Pedagogical content knowledge nebo didaktická znalost obsahu?* Paido, 2007.

13 <https://fphil.uniba.sk/katedry-a-odborne-pracoviska/katedra-dejin-vytvarneho-umenia/> (15. 4. 2021)

14 FULKOVÁ, M. – TIPTON, T. – ISHIKAWA, M.: Through the Eyes of a Stray Dog: Encounters with the Other (Culture). In: *International Journal of Education through Art*, 5, 2009, nr. 6, s. 111-128.

15 TÓMATSU, S.: Hanashi no tokushū, Collected stories, May 1976. In: RUBINFIEN – PHILLIPS – DOWER 2004, c. d. (v pozn. č. 7).

16 KUROSAWA, A.: *Nora inu*, 1949. Pojem *nora inu* konotuje ještě další významy: nekontrolovatelnost, zuřivost, necivilizovanost, vášnivost a sociální odlišnost, ale zároveň nejistotu a nejednoznačnost.

17 BROWN, T. – ATKINSON, D. – ENGLAND, J.: *Regulatory Discourses in Education. A Lacanian Perspective*. Peter Lang, 2006.

Teze 2. DISPOZITIV

„Didaktické řešení výstavby vyučovací jednotky, nebo jinak řečeno, scénáře situací, v nichž probíhá setkávání s originálními díly a zprostředkování umění, tedy i specifika učení a vyučování v galerii a v jejích dispozitivech, je 'neznámým a nejistým územím', v němž jsou utvářeny znalosti; je tedy nutno tento sociální a institucionální prostor s jeho aktéry a událostmi neustále podrobovat tázání a detailnímu průzkumu.“ Sborník *Otvorená galéria*, strana 15

Metafora 2: Kikó, cestovní deník

Témata, která jsou stále živá v evropské myšlenkové tradici, lze charakterizovat pojmy „vymezování a překračování hranic“, „já a druhý“, „známé a cizí“, dále pak „parergon“, neboli myšlení rámu, rámování, který zde chápeme jako koncept „uvnitř a vně“, jak se mu například věnuje Jacques Derrida v kritickém čtení 3. Kantovy Kritiky.¹⁸ Jedná se o určitou „prostorovost, spacializaci“ myšlení a percepce, která se objevuje jako téma jak v soudobé sociologii, fenomenologii, tak v post-moderních teoriích, včetně kritických proudů pedagogického konstruktivismu. Kulturu, umění, diskurs, jazyk, význam je možno myslet v prostorových modelech, na nichž lze studovat sémiotické domény a diskursivní pole, procesy komunikace a autopoíéze – systémové sebeorganizace, procesy proměny a nových konfigurací i redukcí komplexních sociálních systémů. A nyní, v tomto rámci, již můžeme vzít v úvahu, jak koncipovat percepční dispozitiv edukace – zda vyhovuje jejím záměrům soulad s kurátorským řešením prostoru a času, který tvoří uspořádání obsahu výstavy, nebo zda máme konstruovat jiný dispozitiv, sledující primárně didaktické členění prostoru a času výstavy. Je třeba si položit několik základních otázek: Co se má návštěvník naučit, jaké jsou obsahy učiva a jakými metodami či formami dosáhneme edukačního záměru?¹⁹ Jak jsou v určitých dispozitivech utvářeny znalosti? Nejdříve si znovu připomeňme, co termín dispozitiv pro edukaci v galerii znamená. Obecně nahlíženo, s inspirací ve Foucaultově myšlení a s odkazem na filmovou teorii, „dispozitiv je historicky proměnlivý mechanismus režimů viditelnosti ve smyslu čitelnosti, poznatelnosti a ovládnutí: jde o propojení působnosti uspořádání architektonického prostoru s určitými strategiemi či technikami, podloženými různými myšlenkovými koncepcemi regulace, normativity a mocenských strategií²⁰, přičemž je potřeba vzít v úvahu, že tyto „neviditelné“ dispozitivы se projevují v diskursivních regulacích a v příslušných institucích také jako nástroje či praktiky, formující různé typy subjektivity, tedy stavy, jak zakoušíme a vnímáme sebe samy, jak prožíváme a jak jednáme. Filmová teorie vypracovala řadu inspirativních úvah, jak dispozitivы fungují v současnosti, kdy percepce řídí

high-tech aparáty a diváci se nacházejí v různorodých prostředích multimediálně produkovaných a post-produkovaných interfejsů (TV, Internet a jemu příslušná média, sociální sítě, ale také muzea a art-galerie chápaná jako média). Například autoři Parente a de Carvalho upozorňují na to, že klasický „cinema efekt“, tedy fixovaná pozice diváka hledícího ze zatemněného prostoru dopředu na plátno, ovlivňující způsoby percepce, identifikace a procesy subjektivizace, neplatí pro pozici „cinema výstavy“. Divák může v galerii sledovat svoji vlastní trasu a podmínky prostorového uspořádání výstavy v sobě obsahují určitou elasticitu času, kdy si divák sám určuje, jak dlouho se bude dívat a v jakých modalitách se bude jeho zážitek či prožitek odehrávat.²¹

Právě tyto inspirace ovlivňovaly pozadí pedagogické (didaktické) transformace obsahů Tómacuovy výstavy. Kurátorský záměr byl trochu odlišný: rozčlenil výstavu na deset kapitol, chronologicky řazených podle doby vzniku fotografických sérií²². V prostoru pražské výstavy byly fotografie umístěny poněkud níže, aby byl podpořen dojem, že divák listuje stránkami časopisu, neboť Tómacu většinu svých fotografií skutečně vytvořil na objednávku předních japonských a amerických periodik. V edukačním programu jsme vynechali toto sukcesivní členění, protože jsme potřebovali vytvořit právě onen shora zmíněný prostorový model a „elastický čas“. Prostorový model se týkal asociací diváka, nikoli lineární, vývojové řady charakterizující autora podle projektu, na kterém pracoval v určitém časovém období. Prostorový model umožňoval vytváření významu vzhledem k spontánním konceptualizacím Japonska, Cizího, Jiného, a ve vazbě na čtení obrazu jako vizuálního textu. A právě k tomu sloužil specifický nástroj – cestovní deník *kikó*, deník cestování výstavou²³. Ten jsme vytvořili ve vazbě na japonskou tradici zápisků z cest, putování krajinou a kontemplaci její krásy.

Jak je vidět na ilustraci, cestovní deník byl členěn do osmi řádků, kdy každý řádek byl uvozen sino-japonským znakem – slovem, jeho fonetickým přepisem a překladem: *sakura, bakudan, bidžin, beidžin, fukuin gundžin, toki, te, beikoku/sakura, bomba, krása, veterán, čas, ruka, Amerika*. Obsah deníku vytvořili po analýze vystavených obrazů dva autoři – pedagogové²⁴. Tak vznikla dvojí varianta „očí toulavého psa“, česká a japonská. Slova – znaky reprezentovaly skrytou strukturu

18 DERRIDA, J.: "The Parergon." *October*, vol. 9, 1979, pp. 30-40. doi:10.2307/778319.

19 FULKOVÁ, M. – HAJDUŠKOVÁ, L. a kol.: *Muzejní a galerijní edukace 2. Učení z umění. Vzdělávací programy Uměleckoprůmyslového muzea v Praze a Galerie Rudolfinum 2012 a 2013*. Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta a Uměleckoprůmyslové museum v Praze, 2013.

20 FULKOVÁ, M.: Pomalé pozorování a neúsilné soustředění: Několik poznámek k didaktické výstavbě obsahů učiva v galerijním vzdělávání. In: ČARNÁ – TRIBULOVÁ 2018, c. d. (v pozn. č. 2), s. 12 – 22.

21 PARENTE, A. – DE CARVALHO, V.: Cinema as dispositif: Between Cinema and Contemporary Art. Un cinéma du dispositif: entre cinéma et art contemporain. In: *Cinemas Revue d'études cinématographiques/Les transformations du cinéma*, 19, 2008, nr.1, s. 50.

22 Kapitoly výstavy: *Après-Guerre, Before, The Americans, A-Bomb, Americanization, I am a King, Underground City, The South, The Post-Postwar, The Skin of the Nation*.

23 PLUTSCHOW, H., E.: *Japanese Travel Diaries of the Middleages*, 1982. <http://oriens-extremus.org/wp-content/uploads/2016/08/OE-29-1.pdf> (19. 9. 2019)

24 FULKOVÁ, M. – ISHIKAWA, M.: *Japonsko očima toulavého psa*. Edukační program k výstavě *Shomei Tomatsu, Kůže národa*. Galerie Rudolfinum, 2007.

SI SLOVO	NAJDI SI SLOVO V GALERII	POZNÁMKY
桜	SAKURA (SAKURA)	
爆弾	BOMBA (BAKUDAN)	
美人	KRÁSKA (BIJŪJIN)	
米人	AMERIKAN (BEIŪJIN)	
復員軍人	VETERÁN (FUKUJIN GUNĐJIN)	
時	ČAS (TOKI)	
手	RUKA (TE)	
米国	AMERIKA (BEIKOKU)	

Kikó a jeho členění do osmi řádků, uvozených následujícími znaky, jejich zvukovou transkripcí a překladem: sakura, bakudan, bidžin, beidžin, fukuin, gundžin, toki, te, beikoku/sakura, bomba, krása, veterán, čas, ruka, Amerika. K osmi slověům – tématům bylo možno použít kartu s příslušným znakem, který jsme umísťovali podle potřeby pod relevantní fotografii, jež se tak stávala branou k „čtení obrazu“, neboli k vyjádření spontánních konceptů a asociací, porovnávání, střetávání názorů, k dalšímu dekodování vizuálních znaků, jejich zakontextování, interpretačnímu rozhovoru, studiu, analýze, vztahování k ostatním obrazům dané série a k některým trans-kulturním postřehům, reflexím a meta-reflexím.

didaktického postupu. Didaktický nástroj konceptové analýzy²⁵ umožnil, aby byly vybrány z celkového počtu více než dvou set fotografií ty, které reprezentovaly jak vazbu mezi slovem a obrazem, tak „významové uzly“, jež by mohly – a měly – generovat asociace, dialog a komentáře. Slova-znaky byla umístěna pod určitými obrazy nebo označovala určitou významový/vizuálně související skupinu obrazů. I když si diváci vždy vybrali jen určitý libovolný počet slov-znaků, celkový počet odpovídal hlavnímu prostorovému modelu křížících se cest a fyzicky zúčastněnému „hledání“ významu a smyslu. Kdybychom nakreslili liniemi všechny dráhy, které si diváci zvolili (ve skupině nebo jednotlivě), dostali bychom zajímavou síť spojnic a cest, které křížovaly galerii. Když si představíme jejich mapu, byly by zde patrné významové uzly, které vyvstávaly podle proměnlivé situace a dynamiky interpretačních dialogů a osobních rozhodnutí pro ten či onen směr. Doufali jsme, že vztahy mezi obrazy a slovy, vztahy mezi diváky a sítě interpretací, odrážející

25 SLAVÍK, J. – DYTRTOVÁ, K. – FULKOVÁ, M.: Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učitelské reflexe. In: *Pedagogika*, 60, 2010, nr. 3-4, s. 223-242.

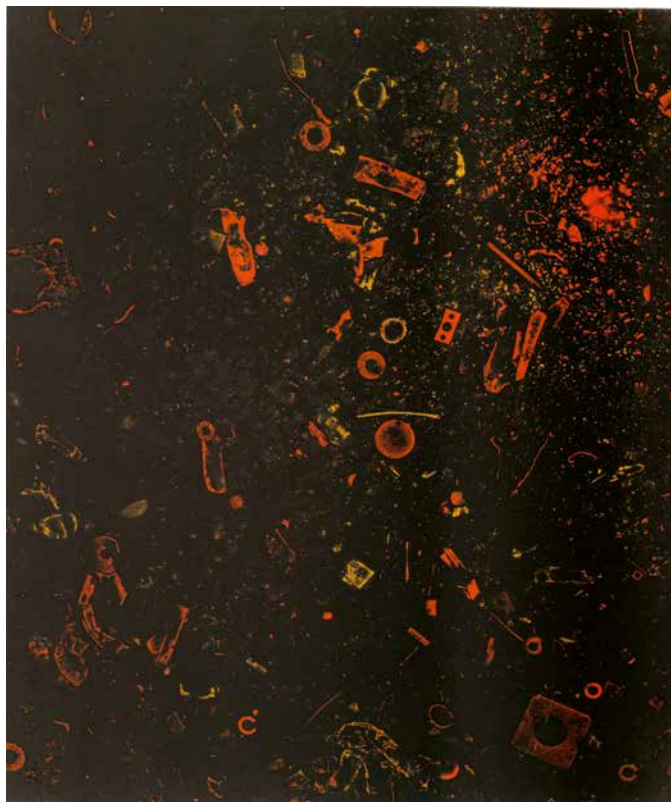
jejich hledání, nejistotu, představy, asociace by mohly zrušit obvyklý způsob chápání výstavy fotografie a přibližovat se spíše Tómacuově metafoře vidění: „Asfalt je kůže města. Když jsem se pozorně podíval, zvláště na rušných křižovatkách, našel jsem všelijaké kovové úlomky, zamáčknuté do asfaltu a ohlazené pneumatikami. Vlastně nevypadaly jako kov. Světlo, které vyzařovaly, bylo neurčité a mdlé. Vypadaly jako galaxie, světélkující v ebenové temnotě, zastíněné a krásné. Dokonce ještě teď, když na ně myslím, mé psi oči se mi navracejí.“²⁶

Každé slovo a k němu příslušný obraz měly vazbu ještě na další texty v didaktickém zázemí, tzv. Bílých deskách pro učitele²⁷. Ty obsahovaly mimo jiné řadu ukázek z japonské literatury a poezie, která se vztahovala tematicky (a také intertextuálně, to znamená na základě aluzí, referencí, citací i asociací) k daným fotografiím. To bylo logické – už jen z toho důvodu, že ikonická Tómacuových fotografií umožňovala jejich „čtení“ v režimu figurativního kódu. Tento princip vysvětluje sémiotička Julia Kristeva takto: „Obraz-text se stává křížovatkou označujících a jeho syntaktické a sémantické jednotky odkazují na další odlišné texty vytvářející kulturní prostor našeho čtení. Kód obrazu dešifrujeme tím, že každému elementu výtvarného díla (postavám, tvarům, pozicím přidělíme jeden nebo více smyslů, které by jim mohly dát texty (filosofická pojednání, romány, poezie atd.) evokované v procesu čtení.“²⁸ V programu pak existovala ještě řada dalších možností, jak vytvářet vazby mezi viděným a myšleným, aktuálním prožíváním situace, sdílením a reflexí – prostorovou i konceptuální. Slova – znaky, vedoucí k obrazům – znakům nejen vytvářely prostorový dispozitiv, ale generovaly i další skupiny fotografií v souvislostech Tómacuových fotografických sérií. Diváci měli možnost pracovat jak s intertextuální stránkou Tómacuových fotografií (odkazy na vybrané literární úryvky z děl japonských autorů), tak s vizuálními vlastnostmi, využít tedy určitý druh inter-vizuality: vzájemné korespondence a odkazování zakotvené ve vnitřní struktuře fotografií a ve způsobu kódování významů. Vizuální přitažlivost fotografií byla charakterizována zvláštní nejednoznačností a rozporuplností, vidění krásného v hrozném, neobyčejného v obyčejném. Jediněná senzitivita autora a jeho zacházení s fotoaparát, ono vidění „očima toulavého psa“, zrodilo emocionálně silné obrazy, pro které chybějí slova, obrazy, jež ukazují něco v procesu „vyvstávání“.

26 TÓMATSU, S: *The Skin of The Nation*, Collected Stories, May 1976. In: RUBINFIEN – PHILLIPS – DOWER 2004, c. d. (v pozn. č. 7).

27 V oblasti kulturologických a jazykových informací bylo nezbytné mít odborného poradce a překladatele, bez jehož expertní znalosti japonské kultury se bychom vystavili nebezpečí zkresení výkladu a využití vybraných kulturních jevů. Velice děkujeme za neocenitelnou pomoc doc. Janu Sýkorovi z Ústavu asijských studií FF UK.

28 KRISTEVA, J.: *Slovo, dialog a román. Texty o sémiotice*. Překlad Josef Fulka. Sofis 1999, s. 44.



Šómei Tómacu: *Untitled. From the series Asphalt, Tokyo, 1962.* Reprodukce je součástí edukačního programu: FULKOVÁ, M., ISHIKAWA, M.: *Japonsko očima toulavého psa. Edukační program k výstavě Shomei Tomatsu, Kůže národa, Galerie Rudolfinum, Praha, 2007.*

Jak jsme již zmínili výše, deník *kikó* vede k dalšímu propojení na desky s podpůrnými materiály, v nichž bylo uloženo didaktické zázemí a informace pro učitele, vztažené k interpretačním strategiím a jejich poznávacím možnostem. Takové zázemí edukačního programu je nutnou pomůckou pro pedagogy, mají-li se na vysoké úrovni věnovat složitým strukturálním otázkám interpretace díla. To generuje otázky obecně vztažené nejen k odbornosti uměnovědné nebo kulturologické, ale jsou to rovněž důležité otázky pedagogického přístupu. Oč jde? Autoři Bláha a Říhová ve studii k problémům současného náhledu na interpretaci vizuálního artefaktu v kontextu tzv. vizuální gramotnosti konstatují, že „umělecké dílo jako subjektivní zpověď umělce a zároveň intersubjektivní výpověď doby s sebou přináší další interpretační problém: vzájemný vztah subjektivních a intersubjektivních faktorů uměleckého díla z hlediska tvorby, interpretace a komunikace. Z hlediska tvorby je umělecké dílo subjektivním projevem umělce a skrze jeho subjekt se

„filtrují“ i intersubjektivní faktory uměleckého díla jako výpovědi doby. Z hlediska interpretace uměleckého díla jde o proces hledání intersubjektivních znaků díla – tedy těch, které jej spojují s díly jiných umělců určité vývojové fáze – jehož výsledkem jsou syntetické závěry odhalující dobové tendence, směry, proudy atd. Jestliže v uměleckém díle koexistují subjektivní a intersubjektivní faktory v ambivalentním vztahu vzájemného kontrapunktu (řízeného prolínání), tak obdobně se musí obě roviny vzájemně doplňovat i v procesu jeho vnímání – tedy jako dva samostatné hlasy ve vzájemné interakci.“²⁹

Toto jsme měli právě na mysli, když jsme koncipovali základní přístupy didaktického zázemí, které jsou: interpretace obrazu v souvislostech jak autorova díla, tak v souvislostech a tradici použití média fotografie v určitém dobové periodě poválečné japonské fotografie, mnohvrstevnatost japonské kultury a její historické proměny³⁰ a v neposlední řadě zde byla také problematika multikulturní a transkulturní pedagogiky³¹. Proto jsme základní přístupy třídění podpůrných materiálů nazvali „japonskou a českou cestou“ pro pedagogy. Profesor Makoto Išikawa z Pedagogické university v Kjótu vypracoval pracovní listy s komentářem, publikované v japonštině s českým překladem Jana Sýkory. Šlo o odlišné pojetí galerijního vzdělávání, které pro nás bylo zajímavé a překvapivě poskytovalo uklidňující vysvětlení v okamžicích pochybností, zda edukační program není příliš různorodý a roztržštěný. Naším původním záměrem bylo nabídnout řadu prvků, ukotvených v různých diskurzivních vrstvách³² z nichž si uživatelé – pedagog i žák vyberou a sestaví si z nich vlastní cestu k poznání. Obávali jsme se, že mnoho různorodých prvků didaktické struktury – a jsou to ty, které popisujeme v této Tezi 2 – znejasní cestu vedoucí k nové znalosti či pochopení obrazu v souvislostech, ale dostalo se nám expertního ujištění od Jana Sýkory: „... příklad specifického vztahu mezi částí a celkem bychom však mohli najít i ve struktuře japonštiny, jmenovitě v jejím slovosledu. Na rozdíl od češtiny, ve které nejdříve uvádíme pojem a teprve poté ho konkretizujeme, předcházejí v japonštině všechny rozvíjející členy před členem rozvíjeným – nejprve uvádíme detaily a celek vzniká až nakonec jejich souhrnem. Detaily tedy mají samostatný význam a nejsou kauzálně odvozeny z klíčového pojmu. Jinými slovy řečeno, cesta k pochopení japonské kultury v její celistvosti vede přes bezpočet zdánlivě nepodstatných drobných střípků, z nichž je složena pestrá kulturní mozaika.“³³

29 BLÁHA, J. – ŘÍHOVÁ, K.: Umělecké dílo a jeho interpretace. In: *Výtvarná výchova, časopis pro výtvarnou a obecně estetickou výchovu školní a mimoškolní*, 59, 2019, nr. 3-4, s. 66.

30 SÝKORA, J.: Vyrobeno v Japonsku. Cesta, tradice i změny. In: KAVALÍR, O.: *Made in Japan. Eseje o současné japonské kultuře*. Labyrint 2016, s. 7-21.

31 MOREE, D. (Ed.): *Strategie rozvoje multikulturní výchovy ve všeobecném vzdělávání*. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1441/podzim2017/ASPG_MVGV/um/Mozne_pristupy_k_MKV____tabulka.txt. (8. 4. 2021)

32 FULKOVÁ, M.: *Diskurs umění a vzdělávání*. H&H 2008.

33 SÝKORA 2016, c. d. (v pozn. č. 30).

Išikavovy *Listy* vysvětlovaly řadu reálií, týkajících se obsahu fotografií, které z našich kulturních pozic neumíme na první pohled dát do souvislostí a které se vztahovaly ke všem prvkům edukačního programu. *Listy* bylo možno kopírovat pro jakékoliv další využití k výstavbě vyučování v učitelově pojetí – to je princip, který umožňuje pedagogovi stát se autonomním autorem vyučovací jednotky a jejího výkladového rámování i celkového směřování. Desky pro pedagogy pak také obsahovaly jiný typ pracovních listů, vytvořených z perspektivy sémioticky zaměřeného přístupu k mediaci artefaktu. To byla ona „česká cesta“. Učitelé tak mohli vytvořit svůj, komparativně založený „japonsko-český“ přístup a se studenty porovnávat jeho složky a principy, vytvořit si vývojové portfolio a pracovat na jeho rozvoji jako nástroji poznání v delším časovém horizontu.³⁴



Makoto Išikawa: Pracovní list k fotografii *Veterán*. Japonská a česká jazyková verze. List *Veterán* bylo možno kombinovat s *kikó*, kde byl uveden znak *beidžin* – veterán, poukazující k fotografii na výstavě označené jako *Untitled* (Nagoya) ze série *Floods and the Japanese*, 1959. Fotografie na výstavě nemá název. Ale proč se pracovní list jmenuje *Veterán*? Proč je ze série *Disabled veterans*, z roku 1951, a co asi znamená scéna, v níž holčička vede za ruku muže s holí. Můžeme scénérii porozumět „evropskýma očima“?

34 NOVOTNÁ, M.: Portfolio jako nástroj reflexe. In: *Výtvarná výchova, časopis pro výtvarnou a obecně estetickou výchovu školní a mimoškolní*, 59, 2019, nr. 3-4, s. 22-37.

Didaktika *Japonské cesty* reprezentuje přístup, který se soustřeďuje na „čtení“ obrazu v historicko-kulturních kontextech a jeho autor oslovuje českého pedagoga těmito slovy: „V posledních letech pokračuje v oblasti výtvarné výchovy výzkum tzv. vizuální kultury a předmětem studia se stávají například manga, fotografie, animace a další netradiční formy kultury. Důvodů, proč se díla pana Tómacua neobjevují příliš často v osnovách výuky výtvarné výchovy, bychom našli několik. Zaprvé, ve školách byl větší důraz kladen spíše na tvorbu díla než na jeho hodnocení; zadruhé, fotografie jako umělecký prostředek byla ve srovnání s malbou či sochařstvím poněkud zlehčována; zatřetí, díla současných umělců jsou prý pro žáky těžko pochopitelná. V tomto smyslu považuji příležitost k bezprostřednímu setkání s dílem pana Tómacua, které se mi tentokrát dostalo, za mimořádně důležitou. Jejich umělecké hodnocení bych rád provedl v následujících krocích: 1. Proces hodnocení uměleckého díla. Prvotní dojem. Vyjádřit, co pociťuji, či co mě napadne, když vidím umělecké dílo. Při formování dojmu, který na diváka/hodnotitele učiní dílo při prvním setkání, hraje významnou roli cit a intuice. Popisováním prvotního dojmu vlastními slovy se v žácích pěstuje intuice a umělecký cit a zdokonalují se jejich vyjadřovací schopnosti. 2. Prostudování díla. Pečlivě si prohlédnout dílo a podrobně ho „přečíst“. Z obrazu vyčíst, co znázorňuje, jaký je jeho význam, jinými slovy, analyzovat dílo na základě vizuálních vjemů a následně ho pak interpretovat. Takováto aktivita rozvíjí myšlenkové a intelektuální schopnosti žáků. 3. Shromáždění informací o díle. Individuální znalosti o díle a způsob jeho nazírání má své hranice, a proto je třeba obohatit interpretaci o nové informace a v jejich světle se pak znovu zamyslit nad vlastním dílem. 4. Shrnutí. K prvotnímu pohledu a dojmu připojit nové informace a znalosti o díle, stejně jako názory spolužáků. Souhrnnou analýzou a interpretací díla se prohloubí pohled na dílo jako celek. Hodnocení díla je úzce spojeno s vkusem a znalostmi diváka a rozvíjí se v závislosti na něm. V tomto případě je však mimořádně důležité, do jaké míry dokáže divák pochopit český a japonský kulturní rámec. Nelze při tom odhlédnout od formy, jakou se žáci seznamují s historickými, národnostními či geografickými aspekty. Právě v tomto ohledu zřejmě hraje nezastupitelnou roli učitel. Příkládám proto několik vzorových pracovních listů a těším se na reakce českých žáků.“³⁵

Následující ukázky jsou stručným průvodcem jednoho z mnoha konceptů v České cestě, který pracuje s rizomatickým³⁶ podlozím nelineárních pedagogických přístupů a s intertextovými a intervizuálními vazbami mezi obrazy v Tómacuových fotografických sériích a texty z japonské krásné literatury a poezie pro učitele. Pokusíme se zde jednu takovou sérii prvků „klikaté a přerušované cesty“ popsat. I ve vzdálené, neznámé zemi a její kultuře, kterou pociťujeme jako cizí a nepochopitelnou, máme záchytné body – jsou to ty věci a jevy, které

35 IŠIKAWA, M.: Pracovní listy Japonské cesty. Překlad Jan Sýkora. In: FULKOVÁ – ISHIKAWA 2007, c. d. (v pozn. č. 24).

36 Deleuze, G. – Guattari, F.: *Tisíc plošin*. Překlad Marie Caruccio Caporale. Herrmann & synové 2019.

známe z domova, které máme společné. Fotografie Šómeie Tómacua mají zvláštní vlastnost: na první pohled vypadají jako reportážní snímky, ale když se zadíváme pozorněji, odkryjeme zvláštní dvojznačnost a navíc – obrazem se „pročteme“ do kultury, která je pro nás velkou neznámou – jak její minulost, tak i její přítomnost. Česká cesta nabídla řadu vazeb, kterými jsou propojeny obrazy, literární texty a reálie do společného celku, který snad můžeme nazvat kulturním hypertextem. Čtení fotografií bylo spojeno především s pohybem v prostoru galerie, hledáním vizuálních indicií, dekódováním vizuálních šifer, inscenováním situací. Jednu z nich zde krátce naznačíme.



Šómei Tómacu: *Prostitute, Nagoya*, 1958. Reprodukce je součástí edukačního programu: FULKOVÁ, M., ISHIKAWA, M.: *Japonsko očima toulavého psa*. Edukační program k výstavě *Shomei Tomatsu, Kůže národa*, Galerie Rudolfinum, Praha, 2007.

Cesta „toulavého psa“ začíná pátráním po určitém obraze. Ti diváci, kteří si vybrali v deníku *kikó* slovo *Kráska*, našli zároveň podle znaku na podlaze výstavního sálu obraz *Prostitutka*. Proč taková nejednoznačnost? Počítali jsme s tím, že před obrazy přistupuje empirický divák, který si nese svoje zkušenosti s obrazy

z každodenní životní praxe ve vizuálně nasycené kultuře. Chtěli jsme pedagogům i jejich žákům ukázat, že mají dost kompetencí získaných z běžného života k tomu, aby význam obrazu mohli sami objevovat. Význam „čtení vizuálního obsahu“ vzniká v procesu označování jako proměnlivý a neukončený řetězec na sebe reagujících prvků komunikace a intersubjektivně sdílených a předávaných obsahů, vázaných na půdorys prekonceptů a koncepcí.³⁷ Abychom tento způsob vznikání významu návštěvníkům a návštěvnicím výstavy ukázali, zařadili jsme k reprodukci detailu fotografie *Prostitutky* několik spontánních komentářů k obsahu obrazu, jak nám je poskytly „empirické divačky“, které jsme testovali již během tvorby programu. První byla japonská studentka biologie z Kóbe: „Ó, to je pohled! To je „spodní pohled“. Ta je asi pěkně naštvaná, asi na toho fotografa. To já bych si nikdy nedovolila takhle se podívat na muže.“ „Jak to myslíš, 'na muže'?“ „No to je hrozně nezdvorný pohled, ten bych si třeba na svého šéfa vůbec nemohla dovolit!“ Následoval odlišný komentář české studentky: „Dívá se hrozně smutně!“

Rozpory v ad hoc interpretaci této fotografie si vyžadovaly další vrstvy informace k tématu krásy a ženy; bylo to vysvětlení rozdílů mezi gejšou a kurtizánou. Považovat prostitutku a gejšu za synonyma, to je obvyklý stereotyp, který jsme našli téměř ve všech předběžných výpovědích českých studentů a Tómacuova fotografie inspirovala k zpochybnění a k problematizaci tohoto stereotypu. Zde pak bylo možno přejít k vazbě na literární ukázky, které byly v deskách didaktického zázemí k dispozici. První z textů byl časově určen dobou po válce a byla to ukázka ze Zlatého pavilonu od Jukio Mišimy; druhý byl historicky starší, ze 17. století a šlo o text a báseň z Největší rozkošnice od Ihary Saikakua o ženách *kuramonome*, temné holky v temné čtvrti v Ósace. Hlasité čtení Mišimova textu před jmenovanou fotografií na sebe vzalo podobu formy performance nebo krátké animace a mělo v tichu galerie silný emoční účinek. Vnášelo do percepce černobílé fotografie prostitutky rovněž barevný akcent: „Do stopy, kterou džíp nechal, vystoupila noha na úzkém, vysokém podpatku. Zamrazilo mě, když jsem postřehl, že v té zimě nemá ani punčochy. Na první pohled mi bylo jasné, že je to prostitutka poskytující služby cizím vojákům. Měla na sobě jasně karmínový plášť a nehty na rukou a nohou měla nalakované stejně křiklavou barvou. V jednu chvíli se jí plášť rozevřel a já jsem spatřil špinavou noční košili sešitou z ručníků. Také ona byla dost opilá, pohled měla úplně strnulý, ale na rozdíl od vojáka, který si alespoň pečlivě oblékl uniformu, na ní bylo vidět, že právě vylezla z postele – přehodila si přes sebe jen kabát a šálu. Ve sněhovém odlesku měla žena nesmírně bleďá tvář a v její bezkrevné pokožce nápadně vynikala karmínová rtěnka. Jakmile vystoupila z auta, kýchl a maličký nos jí zkrabatily drobné vrásky. Její unavený opilý pohled se na chvíli ztratil někde v dálce, vzápětí se však znovu hluboce zakalil. Potom zavolala

37 SLAVÍK – DYTRTOVÁ – FULKOVÁ 2010, c. d. (v pozn. č. 25).

na muže: „Džáčku, Džáčku, cú kórudo, cú kórudo!“ Takhle hezkou prostitutku jsem ještě neviděl. [...] Připomínala mi pečlivě vykreslený portrét.“³⁸

Žena na fotografii se na někoho dívá, její pohled vyjadřuje silnou emoci. Od rozhovoru o způsobu zachycení výrazu očí a tváře vede cesta k tématu pohledu (the gaze), což je jeden z frekventovaných problémů vizuálních a filmových studií. Vztahy mezi fotografií prostitutky pokračovaly v edukačním zázemí listem s detailem z obrazu krásy od Kitagawa Utamaro: *Deeply Concealed Love* ze série „Great Love Themes of Classical Poetry.“ (*Kasen koi no bu: Fukaku shinobu koi*). „The woman depicted in this print, unable to master her deeply hidden passion, is giving vent to a long, heartfelt sight.“³⁹ Zde jsme otevřeli otázku kulturního kódování lásky a konvencí zobrazování krásy a lásky a seznámili jsme čtenáře s uměním *ukiyo-e*, obrazy prchavého světa. Kulturní specifika čtení obrazového znaku a kódování významů nás posunula k další vrstvě tématu „pohledu“ a časovému skoku do současné populární kultury: zobrazovací konvence „obrovských kulatých očí“ v kreslených seriálech *manga* prozrazuje okouzlení západními vizuálními klišé.

Po pozorném prostudování celé série fotografií, k nimž patřily jak portréty klasicky krásných japonských žen, tak tváře takzvaných *hibakuša*, přeživších obětí po výbuchu atomové bomby, studentky komentovaly téma Krásy například takto: „Kouřící dáma, výrazný dlouhý citový pohled, naštvaný a utrápený, kontrast krásy a prostitutky. Obraz ženy, která trpí, poznamenaná válkou.“ „Reklama na nevěstinec byla pro mě šokující.“ „Žena, která přežila útok na Hirošimu, znetvořená tvář. Předtím to byl jedna z nejkrásnějších žen ve městě. Krása a mládí jsou velice pomíjivé. To, co považujeme za samozřejmé, může být v jediném okamžiku úplně jinak. Měli bychom si vážit toho, co máme.“ [...] „Na fotografiích jsem vnímala smutek, beznaděj, ale i umění radovat se toho mála, co lidé ještě měli. Překvapilo mě, jak moc byla tehdy rozvinuta prostituce, ale lidé se snažili prostě nějak přežít a asi bychom to těm ženám neměli mít za zlé. Na druhou stranu na jedné fotografii byl vyhozen velice drahý střevec, který patřil prostitutce, byla na tom v té těžké době tak dobře, že si mohla dovolit takhle drahou věc vyhodit. Už nevidím pouze krásu a exotiku.“⁴⁰

Krátce naznačme otázkami další možné vztahy mezi obrazy, které charakterizují proměnlivé a zároveň navzájem provázané vizuální konvence či obrazové kódování: Prvním příkladem může být celkem jednoduchá vizuální podobnost mezi obecně dobře známou siluetou čínského draka, kouře z jeho nozder a cigaretového kouře a křivky dominantního tvaru na fotografii Tómacuovy *Prostitutky*. Co asi mají oba obrazy společného? Další varianta vizuálních úkolů pro diváky,

38 MIŠIMA, J.: *Zlatý pavilon*. Překlad Klára Macúchová. Brody, 1998.

39 UTAMARO, K.: *Deeply Concealed Love* ze série „Great Love Themes of Classical Poetry.“ (*Kasen koi no bu: Fukaku shinobu koi*). In: KOBAYASHI, T.: *Ukiyo-e. An Introduction to Japanese Woodblock Prints*. Tokyo, Kodansha International Ltd., 1997, s. 30.

40 FULKOVÁ, M.: *Research File TOMATSU*, 4c, 18c, 2007.

poukazují na vazby mezi prvoplánovým čtením obrazů a složitějším procesem jejich dekódování, je například aktivní vyhledávání a podle vizuální paměti: podle tváře na plakátu, zvoucím na výstavu v pražských ulicích, najdete vystavenou fotografii. Přečtěte si popis a najdete v *kikó* znak. Je to slovo a znak pro krásku, nebo sakura? Fotografie zachycuje herečku Eiko Óšima, a tak jako rozeznáváme bezpečně podle stylu Utamarovy krásy, Eiko Óšima je příkladem Tómacuova stylu a emblémem dokonalé krásy z 60. let. Vyhleďte další obrazy, na nichž je tvář, jež vás zaujala. Zapište si jejich jména a důvod, proč jste si je vybrali. Po výstavě navrhneme zahájit debatu a další studium témat: genderové otázky v kulturním vzdělávání, postavení ženy ve společnosti, její zobrazení v japonské a evropské výtvarné kultuře, umění japonského dřevorezu, sbírky japonského umění Národní galerie. Proměny chápání krásy v čase, které lze zpracovat jako výtvarné téma: Krásná žena, krásný člověk své doby.

Další rébus vazeb mezi vizuálními, textovými a historickými souvislostmi nabízí skupina různě rozmístěných fotografií, které je nutno aktivně vyhledat. Například fotografie Těhotná dívka ze série *Amerikanizace*, Okinawa. Kdo je asi otcem dítěte? Válečná prohra a ponížení poválečné okupace a následujících let amerikanizace se zřetelně projevila na japonských ženách. Vzdávaly se (pochopitelně nikoliv dobrovolně) tradičních hodnot a toho, co bylo na ženách do té doby ceněno. Japonsko přestalo být zemí, kde „i služebné hovoří jako princezny...» Jaké souvislosti jsou podle vás mezi fotografiemi zjizvených zad vojáka, těhotnou dívkou a kvetoucí sakurou? Dvojnáčnost a rozporuplnost jsou jedním ze základními principů japonské estetiky a najdeme je i v Tómacuových fotografiích, které nás spojují s nejsubtilnějšími projevy kultury:

... a když jí z velkého soucitu kdosi na rozloučenou dal ruky ratolest opožděně rozkvetlé sakury, pohlédla na ty květy, *k zármutku světa v závanech jarního větru jen jméno bude znít, opadá pozdní sakura jako prach z mého těla...*⁴¹

Výše naznačená zadání přináležejí jasně k rozvíjení vizuální senzitivity a mezikulturní interpretační kompetence, které se objevují v kontextu vizuální gramotnosti, která dosud, navzdory šířícím se požadavkům na kompetence pro aktivní život ve vizuální kultuře, není zcela pravidelnou součástí vzdělávání.⁴² Jak je tomu v Japonsku? Komentář Jana Sýkory mnohé osvětluje: „V posledních letech u nás často slycháváme nářky nad postupným úpadkem čtenářské gramotnosti. Značná část populace, zejména té mladé, údajně opouští text a utíká se k obrazům a symbolům. Tyto výhrady vycházejí z předpokladu, že text a obraz se mají k sobě jako oheň a voda; v lepším případě že obraz a je jen pouhou ilustrací, která z textu vyhází a textu je také podřízena. Pro celou řadu lidí tak obrázky v knize představují jen názorný doplněk, který je možné kdykoli vyjmout, aniž by se tím narušila

41 SAIKAKU: *Největší rozkošnice*. Překlad Miroslav Novák. Odeon, 1967.

42 FULKOVÁ, M.: *Observations about the Common European Framework of Reference for Visual Literacy*. In: *International Journal of Education through Art*, 15, 2019, nr. 1, s. 75-83.

srozumitelnost textu. V Japonsku je však vztah mezi textem a obrazem zásadně jiný: Vizuální složka není textu podřízena, ale je mu zcela rovnocenná, a v některých případech obraz dokonce text nejen doplňuje, ale přímo nahrazuje. Co nelze vypsat slovy, lze zakódovat do obrazu. Uvidíte-li na stanici tokijského metra postaršího úředníka, *sararimana*, jak rychle listuje posledním vydáním *mangy* čítající několik stovek stran, rozhodně si nemůžete myslet, že si se zaujetím jen prohlíží obrázky. Ve skutečnosti pozorně „čte text“, který je tvořen dvěma rovnocennými složkami – obrazem a písmem. Ostatně mezi těmito dvěma složkami není zase tak podstatný rozdíl, neboť čínské znakové písmo, které Japonci převzali a pro svoji potřebu částečně upravili, má svůj dávný původ v piktogramech a je tedy ze své podstaty obrazovým sdělením. V tomto smyslu byla v Japonsku vizuální gramotnost vždy vysoce ceněna a dodnes tvoří nedílnou součást kulturního dědictví.⁴⁵

Teze 3. ČAS

„Druhým inspiračním zdrojem, který bych ráda zmínila, je uvažování o času. Vzhledem k bleskově se šířícím informacím a stále rychlejšímu překonávání vzdáleností, adoraci mobility a rychlosti, je galerie mile starosvětským prostorem, který dává možnost 'zastavit čas'. Srovnáme-li provoz školy a galerie, pak nejnápadnější rozdíl je v časovém uspořádání pobytu ve škole a v rozdílném uspořádání vnitřního rytmu pobytu v galerii. 'Školní' čas je určen umělelou jednotkou v délce čtyřiceti pěti minut. Čas školní výtvarné výchovy, v jejímž rámci učitel nejčastěji vodí děti do galerie, je dán nejen základní časovou jednotkou, ale v reálu především nároky na vytvoření žákovy díla a na procesy poznávání prostřednictvím tvorby a komunikace jejich významů – a to bývá velice často v rozporu s představou rychlého efektu, protože jde o procesy pomalého rázu a opakovaného vynakládání úsilí.“⁴⁴

Metafora 3: Svitek/Proplétání kultur

Výzkumná sonda, která pobíhala v galerii po celý semestr, prokázala, že aby došlo u studentů a studentek pro 1. stupeň ZŠ nespécializovaných na výtvarnou výchovu k hlubšímu zájmu o složitou, dynamickou, konceptuálně a emočně náročnou problematiku pedagogického zpracování kulturních obsahů, museli jsme po první návštěvě výstavy ustoupit od představy, že se na ni budeme dívat z perspektivy učitele a že se studenti budou věnovat výstavbě výuky pro děti, respektive práci na didaktické transformaci kulturního obsahu. Z nedávných výzkumů je známo, že je to „pozice studenta“, kterou by dobrý program učitelství měl změnit na „pozici učitele“ a lépe je tak provést nelehkou cestou počátků profesního rozvoje: „Before the systematic study of didactics and participation in teaching practice, many students are able to reason only from the position of a student, not a teacher. It is our desire to change and deepen their ability to notice and reason as

a teacher during their education. That is because students' notifications are highly valuable for planning their further professional development.“⁴⁵. Ukázalo se, že celý proces bude vyžadovat mnoho času a že jeden semestr volitelného kursu zdaleka nebude stačit k tomu, aby se překlenuly rozdíly mezi pozicemi učitele a studenta. A potřebujeme tyto pozice skutečně překlenovat? Nepotřebujeme je spíše rozpoznat, uvidět, pojmenovat?

Po několika marných pokusech o autentické reakce z „učitelské pozice“ jsme se se studenty rozhodli, že se pokusíme vyvázat se z pedagogizovaných identit jak studenta, tak budoucího učitele, přiznáme si společně, že toho o poválečném Japonsku vlastně moc nevíme, že fotografie většinou čteme jako „otisk reality: nebo „zastavený čas“ a raději zaujmeme pozici „empirického diváka“⁴⁶, jímž jsme ostatně všichni před obrazem či kulturním artefaktem, nárokuje si jedinečnou, osobní odezvu. A jako empiričtí diváci, vychováni a formováni vizuální kulturní produkcí, měli bychom se vydat zcela síle fotografického Tómacuova obrazu a jeho zneklidňujícího pohledu *nora inu*, jímž nás, jako subjekty či osoby, obraz interpeluje, vyzývá. Nerada, ale musím konstatovat, že zapomenout na „učitelství“ pomohlo nejvíce. Ale objevil se jiný, pro studentky a studenty neočekávaný efekt, který po třech měsících „neúsilné pozornosti“⁴⁷ způsobil návrat k učitelství perspektivě. Tím, že souhlasili s neustálou reflexí všeho, co dělali, pociťovali, asociovali a byli ochotni všechno zaznamenávat, jak to po nich vyžadoval deník *kikó* a další pokyny v různých fázích testování programu a mluvení o obrazech, dostali se do badatelské pozice a z této pozice opět sami sebe uviděli jako pedagogy. To se stalo až na konci semestru: v semestrální soustředěné práci každý založil badatelské portfolio, jehož materiály nakonec sloužily jako primární dokumenty z výzkumu celé skupiny a zároveň sloužily k přípravě na závěrečnou prezentaci, která nakonec ukázala možnosti didaktické transformace, opřené o jistotu odborné znalosti obsahu a vlastního, dlouhodobého a reflektovaného zážitku z galerie, komparované se strukturou edukačního programu a jeho nabídkou k vzniku individuálních tvarů jednotlivých učitelství pojetí nebo alespoň jejich zárodků.⁴⁸ To všechno jsou velice pomalé procesy, které se většinou nevejdou do plánovaných a časově přikázaných kursů akreditovaných programů učitelství přípravy a můžeme zde konstatovat, že snad pouze šťastnou souhrou okolností do takto složitě koncipovaného semestru studentům neintervenovaly další povinnosti nebo zaměstnání při studiu. Tak studenti na sobě poznali paradoxy výchovy a aporii školního předmětu, který je vzdělávacím diskursem mechanicky a s pohrdáním řazen k výchovným, tudíž nedůležitým a postradatelným předmětům. Jestliže by taková aporie měla logicky vést k dotazování se na to, co nevíme, pak lze doufat,

45 ULIČNÁ, K. – STARÁ, J. – NOVOTNÁ, M.: Teacher In The Eyes Of Future Primary School Teachers. In: *ERIE* 2017, s. 100.

46 FULKOVÁ 2008, c. d. (v pozn. č. 32), s. 307.

47 FULKOVÁ 2018, c. d. (v pozn. č. 20), s. 12 – 22.

48 JANÍK, T. a kol.: *Pedagogical content knowledge nebo didaktická znalost obsahu?* Paido 2007.

43 SÝKORA 2016, c. d. (v pozn. č. 30), s. 18.

44 ČARNÁ – TRIBULOVÁ 2018, c. d. (v pozn. č. 2), s. 16.

že tito studenti a studentky se snad v praxi občas zpomalí a zastaví se s reflexivním ohlednutím. V životě školy je čas jedním z problematických momentů; zvláště v předmětech, vyžadujících dostatek času na provedení tvůrčího záměru, je boj s časem setrvalým jevem. Učitel musí neustále plánovat a orchestrovat řadu komplikovaných prvků vyučování do umělých a různým účelům přizpůsobovaných časových jednotek. Pokud přejde na výuku, v níž jsou kombinovány její části v reálném setkávání tváří v tvář s virtuálním prostředím některého z výukových online aplikací, pak se střetává s dalším, zcela jiným časovým režimem, determinovaným možnostmi funkcí dané aplikace a možnostmi udržení pozornosti nutné k učení u uživatelů. Návštěva galerie s třídou dětí pak znamená zcela odlišný dispozitiv vyučování a vyžaduje řadu předchůdných a následných kroků, aby se mohla uskutečnit. Jde o vyučování v bloku a součástí návštěvy výstavy je i cesta do instituce, vlastní pobyt v galerii či muzea a shrnutí, zakončení pobytu a návrat. Věděli jsme, že chceme zařadit do edukačního programu prvky, které by kontrastovaly s časem „školy“ a s obecnou každodenní, nařízenou či vnucenou uspěchaností. Kladli jsme si otázky, zda je „čas“ Evropana stejný jako čas Japonce a zda edukační program unese možnost dílny, nebo ateliéru, v němž bude probíhat činnost na času nezávislá. Jak je chápán čas v japonské kultuře?

Studie Jana Sýkory, z níž zde často citujeme, vysvětluje zajímavý posun konceptualizace času: „Charakteristickým projevem vnímání času a prostoru je tzv. prezentismus, zjednodušeně vyjádřený termíny „nyní“ a „zde“. Jakkoli jsou tyto pojmy jakožto konkrétní vyjádření času a prostoru vágní a obtížně uchopitelné, můžeme pojem „nyní“ zjednodušeně definovat jako kratší či delší časový okamžik, který jsem schopni obsáhnout svojí pamětí včetně schopnosti promítnout historickou zkušenost do událostí budoucích, a pojem „zde“ jako přesně ohraničený prostor sdílený určitým okruhem lidí na určitém místě.“⁴⁹

Zpomalovací prvek edukačního programu byl vkomponován do praktické činnosti, která měla zřetelně symbolizovat zklidnění, plynutí, řazení, ale také trpělivost, neuzavřenost a neukončitelnost. Byla naplánována na konec časového pobytu v galerii a zdánlivě završovala poznávací aktivity, tj. výstavbu konceptu odlišné kultury, cestu od prvotního sdělování pre-konceptů před vstupem na výstavu přes řadu problematických a složitých úkolů střídaných s neúsilným, o to však intenzivnějším diváckým prožitkem, střídaným s dynamickými situacemi vyhledávání obrazů, střetávání názorů, kritickými reflexemi, veřejným čtením a recitací před obrazy. Závěrečný workshop, značený v programu jako Ateliér, měl sice jednoduché zadání, ale nakonec se právě tato prostá výtvarná aktivita ukázala jako dosti problematická a často vynechávaná. Oč šlo? Opět byl východiskem jeden ze znaků deníku *kikó*, který označoval slovo ruka (*te*) zavedl diváky k fotografii *Weaver's hand*.

49 SÝKORA 2016, c. d. (v pozn. č. 30), s. 11.



Šómei Tómacu: *Weaver's Hand*, Ichinomyia, Aichi, 1966. Reprodukce je součástí edukačního programu: FULKOVÁ, M., ISHIKAWA, M.: Japonsko očima toulavého psa. Edukační program k výstavě *Shomei Tomatsu, Kůže národa*, Galerie Rudolfinum, Praha, 2007.

V rozhovorech o této fotografii se často objevovala otázka, kde se jedná o ruku muže či ženy a co znamená proužek na prstu. Symbolika tkaní se spontánně neobjevovala, až následně v souvislosti se zadaným úkolem a čtením o proplétání kultur. Na listu od pana Išikawy jsme se mohli dozvědět, že prefektura Aichi, která leží na polovině cesty mezi dvěma velkoměsty, Tokiem a Ósakou, se stala s nástupem modernizace vzkvétajícím centrem textilního průmyslu. V 60. letech se zde vyrábělo více než šedesát procent veškeré domácí produkce vlněných látek. Osmdesát procent ze 3 600 továren v tomto regionu vlastnili drobní výrobci s jedním až pěti tkalcovskými stavy, kteří působili jako subdodavatelé velkých firem. Tkadleny pracovaly za nízkou mzdou patnáct až šestnáct hodin denně a vyráběly i proslulé značkové vlněné látky té nejvyšší kvality. Edukační list obsahoval tyto otázky: Změnilo se nějak vaše uvažování ve světle informací o tomto snímku? Pročpak? Zkuste říci vlastními slovy, čím na vás toto dílo zapůsobilo nebo co jím chtěl pan Tómacu vyjádřit.

Zadání ukládalo, během práce v ateliéru, rekapitulaci nových poznatků, zjištění či reflexe prožitků, srovnávání pre-konceptuálního vstupu do výstavy a iniciačních zápisů s poznáním po výstavě. Z edukačního programu zde citujeme zadání:

„Pohodlně se usadte kolem stolu přímo ve výstavě. Čas by neměl hrát roli – učení se, poznávání, zrovna tak jako ruční práce vyžadují pomalý průběh a pomalé vypracovávání. Tkaní z papírových pásek můžete dělat společně, po skupinách, nebo po částech, kdy každá/každý utká jen svou část a tu pak připojí k ostatním. Nemusíte mluvit, ale pište. Na bílé pásky zapisujte, co jste viděli, poznali, jak vidíte Japonsko teď. Co vám výstava dala? K čemu vám to bylo? To jsou v tomto okamžiku zbytečné otázky. Odpověď se možná vynoří mnohem, mnohem později.“

Na červené pásy poznamenejte slova, znaky, obrazy, vedoucí k momentům, které se vás citově dotkly. Protkávejte obě barvy pečlivě, pomalu. Bílé a červené tkanivo je pevně provázané, je nerozpojitelné a vaše výpovědi už nepůjde vytáhnout zpátky a přečíst bez porušení vazby na všechno ostatní. Jste součástí jedné kulturní tkaniny, ani pouze bílé, ani pouze červené, ale strakaté, různorodé, se skrytým tajemstvím zprávy, jejíž je každý účastník součástí.“

Jen málo studentek (a později i dalších návštěvníků výstavy ze škol) se věnovalo zdlouhavému tkaní. Usedli, zapsali, ale většinou zatkali jen jeden, dva pásy. Problémem byla představa, že „už musíme“ končit. Většina se omlouvala, že mají povinnost, která je odvádí z galerie nebo že je výstava natolik zaujala, „fotografie byly tak sugestivní, že jsem se zasekla hned na začátku a konec výstavy už jsem skoro nestihla“. To poukazuje na to, že výtvarné aktivity, respektive interpretaci kulturního obsahu, kterou považujeme za tvůrčí čin a za transformaci, tvorbu nového artefaktu, je dobré naplánovat jako „follow up“, pokračování zpracovaných zážitků z výstavy a přenést ji do jiného prostředí, např. do školy a tam evokovat zážitek, prožitek vnímání díla jako motivaci pro tvorbu, individuální výpověď, výpověď jako součást kulturní výměny, struktury poznávání, učení, tvorbu, otevřený způsob uvažování. Studentky a studenti tohoto semináře, kteří opakovaně a ve skupinách a také individuálně studovali tuto výstavu, mohli poznat i úskalí umělého času školního provozu a intervence času „každodenního života“, který si nárokuje vytržení diváka z jeho pozice, v němž zakouší plynutí času jinak, v dispozitivu galerie a jejího prostoru i časoprostorové nastavenosti edukačního programu. „Již první návštěva v galerii a absolvování edukačního programu přinese zúčastněným zkušenost, že by bylo nejlepší, kdyby v galerii mohli s dětmi být tak dlouho a navštěvovat ji tak často, jak potřebují. Není to totiž jenom čas průběhu vyučování v galerii, ale zcela jiný časově-prostorově kognitivní uspořádání, než v kterém se divák nachází při sledování různých typů pohyblivých obrazů a multimediálních produktů v běžné praxi vnímání televizního a filmového obrazu, v opakovaném streamování či na sociálních sítích. Učitelé tedy brzy na sobě poznají, že má-li být pobyt v galerii příspěvkem k rozvoji vizuální gramotnosti, ke kultivaci žáků a poznávání kultury, jejich trvalých hodnot a její identity, pak je na místě nárokovat „pomalost, plynulost, opakování, vynechat prvek soutěže a vsadit na nenápadné výsledky poznávání tvorbou a dialogem.“⁵⁰

A možná vsadit také na něco, co snad máme společné s lidmi jiných kultur a co je vyřčeno v prosté formě básně a života: „Máte právo, říká haiku, být bezvýznamný, stručný, obyčejný; uzavřete to, co vidíte, co cítíte, do útlé vrstvy slov a budete zajímaví; máte právo si sami (a podle sebe) vybudovat vlastní významnou osobnost; vaše věta, ať bude jakákoli, vysloví ponaučení, osvobodí symbol, budete mít hloubku; bez větších výdajů bude vaše psaní *plné*.“⁵¹



Svítek, plátňová vazba z papíru. Součást edukačního programu. Ukázka výsledku tkaní, které metaforicky vyjadřovalo proplétání dvou kultur. Na bílých páscích jsou zaznamenány představy diváků o Japonsku před výstavou, záznamy z deníku procházky výstavou i změny v názorech nebo potvrzení původních myšlenek. Červené části vyjadřují citovou vrstvu vzpomínky a měly toto zadání: Na červený proužek přepište ze zápisníku jméno obrazu, který se vás nejvíce citově dotkl. Můžete i kreslit. (Detail, symbol, znak)

50 FULKOVÁ 2018, c. d. (v pozn. č. 20), s. 12 – 22.

51 BARTHES, R.: Říše znaků. FRA 2012, s. 111.

Andrea
Kárpáti

Peter
Pivoda

Marie
Fulková

Terminologický slovník / Glossary

Podčiarknutie = referencia k inému pojmu v slovníku,
alebo hyperlink v zozname literatúry a prameňov

Aktívna zóna

Aktívna zóna je interaktívny priestor s edukačno-herným obsahom. Býva súčasťou architektonického riešenia výstavy a jeho výstavnej koncepcie. Vzdelávanie cieľovej aktívnej zóny môžu vychádzať z kurátorského poňatia výstavy, alebo môžu sledovať vlastné edukačné ciele. Väčšinou sú zamerané nielen vizuálne, ale aj na multi-percepčné aktivity. V aktívnych zónach prebiehajú diskusie, mini-workshopy, experimentálne výtvarné aktivity, špecifické varianty didaktických prístupov. Podľa celkového usporiadania a charakteru činností môžeme aktívne zóny rozdeliť do niekoľkých skupín: 1. Technologické (zoznamujúce účastníkov so spôsobom a postupom výroby exponátov či so vznikom artefaktu, skúmajú postupy práce umelcov, umeleckých remeselníkov, ale aj ďalších profesií vo vzťahu k správe zbierok, vystavovaniu, produkcii, manažmentu inštitúcie, atď.) 2. Remeselné (umožňujúce vyskúšať jednoduché remeselné techniky vo väzbe na tradíciu a socio-kultúrne pozadie) 3. Percepčné (sú zamerané na poznávanie zrakom, hmatom, sluchom a ostatnými zmyslami, skúmajú spôsoby vnímania a poznávania) 4. Materiálové (ponúkajú kontakt s materiálom) 5. Digitálne (využívajú možnosti elektronických médií a možnosti transpozície z jedného média do druhého) 6. Herné (približujú výstavu hrou) 7. Tvorivé (zoznamujú s témou výstavy prostredníctvom tvorivých činností). V aktivitách zóny možno pokračovať na vyššej úrovni v múzejnom / galerijnom štúdiu / ateliéri a následne v pokračujúcom vzdelávaní v škole alebo inde.

<https://www.upm.cz/komentovane-prohlidky-vystav-pro-rodiny-s-detmi/>

<https://www.upm.cz/pro-skoly/>

MF

Active zone

An interactive space with educational and gaming content. It is usually part of the architectural design of an exhibition and its concepts. Its educational goals can be based on the exhibition's curatorial concept or it may have different goals. Such zones are usually focused on visual as well as multi-perception activities. They are places for discussions, mini-workshops, experimental exhibition activities and various didactic approaches. Active zones can be divided into the following groups according to the overall organization and character of their activities: 1. Technological (participants learn about the method and procedure of making exhibits or the origin of artifacts, the working methods of artists, artisans and other professions in relations to the administration of collections, exhibiting, production, management of the institution) 2. Craft-related (participants try simple techniques in connection with tradition and socio-cultural background) 3. Perceptual (participants learn through sign, touch and other senses and study ways of perception and learning) 4. Material-related (participants come into contact with material) 5. Digital (participants utilize the possibilities of electronic media and the transposition from one medium to another) 6. Gaming (the theme of the exhibition is presented in

the form of a game) 7. Creative (the theme of the exhibition is presented through creative activities). Activities can be continued on a higher level at the museum / gallery studio subsequently at schools or other institutions.

<https://www.upm.cz/komentovane-prohlidky-vystav-pro-rodiny-s-detmi/>
<https://www.upm.cz/pro-skoly/>
MF

Galerijné komunikačné nástroje

Komunikačné nástroje zahŕňajú viac ako výstavnú komunikáciu. Predstavujú všetky kanály, ktoré galéria používa na prilákanie návštevníkov, upozornenia tlače, korešpondenciu s partnermi a upútanie okoloidúcich. Patria k nim tlačené materiály (plagáty, letáky, skladačky, katalógy), digitálna prezentácia (správy na sociálnych médiách, digitálne informačné nástroje na výstave, zvukový a obrazový sprievodcovia) a sprievodné podujatia (ako prednášky, koncerty, divadelné predstavenia). Pri prezentácii umenia sú v hre aj emócie, preto je nevyhnutné vytvárať príbehy, podnecovať rozhovory s publikom a budovať, konsolidovať a štruktúrovať komunity okolo vašich kultúrnych projektov. Komunikácia by sa mala sústreďiť na silné posolstvo (napr. o dôležitosti nedávno objaveného umeleckého diela/objaveného alebo slávneho umelca, sociálne citlivej témy) a posilňovať informácie o dielach v kontexte, do ktorého sú zakomponované. (Paper on arts communication)

AK

Gallery communication tools

Communication tools involve more than exhibition communication and include all of the channels that the gallery employs to attract visitors, alert the press, correspond with partners and engage passers-by. They involve *printed materials* (posters, leaflets, flyers, catalogues), *digital presence* (social media messages, digital information tools in the exhibition, audio and video guides), and *on-site events* (like lectures, concerts, theatre performances). When presenting art, emotions are also at play, and therefore it is essential to generate stories, to encourage conversations with your audiences and thus build, consolidate and structure communities around your cultural projects. Communication should centre around a powerful message (e.g. about the importance of a recently discovered art work / emerging or famous artist, a socially sensitive theme) and reinforce information about works with the context they are embedded in.

AK

Nástroje rozšírenej / virtuálnej reality

Tieto nástroje sa prezentujú ako nové a vplyvné metódy výstavnej komunikácie. Obe aplikácie poskytujú ďalšie informácie k vystaveným objektom a textom

a pútavým spôsobom prispievajú k užívateľskej skúsenosti v galérii. Panely LCD alebo OLED v súpravách virtuálnej reality (VR) (napr. HTC Vive, Oculus Rift) úplne vyplňajú zorné pole diváka informáciami presietovanými cez ne. VR vyvoláva v divákovi dojem prenesenia sa do inej reality, vonkajší svet je tu nahradený virtuálnym. Príklady použitia: projektovanie rekonštrukcie poškodených objektov alebo budov, vytváranie okolia objektu, vizualizácia neviditeľného, ako sú červy a krty obývajúce pôdu. (Good examples discussed).

Rozšírená realita (RR) nevyklučuje vaše skutočné okolie, pridáva doň nové vrstvy informácií, preto sa jej hovorí aj aplikácia zmiešanej reality. Nástroje RR, ako sú Microsoft HoloLens alebo Magic Leap One a rôzne ďalšie „inteligentné okuliare“, sú priehľadné a umožňujú zažiť realitu takú, aká je, a súčasne premietajú obrázky na čokoľvek, na čo sa pozriete. V smartfónoch môžu byť aplikácie pre RR a aj populárna online hra Pokemon Go využíva kameru mobilného telefónu na sledovanie vášho okolia, ktoré prevrství doplnkovými informáciami. Aplikáciu RR v galérii môže predstavovať jednoduché vrstvenie údajov (na prezeraní informácií o umeleckých dielach), alebo zložitejší doplnok, napríklad hologram, ktorý sa objaví uprostred výstavného priestoru a predstavuje významnú osobu spojenú s výstavou. (Good examples discussed)

AK

Augmented / virtual reality tools

New and powerful methods of exhibition communication. Both applications provide additional information to exhibited objects and texts in an engaging way, contributing to user experience in the gallery. The LCD or OLED panels inside *Virtual Reality (VR)* headsets (e.g. HTC Vive, the Oculus Rift) are refracted by the lenses to completely fill your field of vision with information screened through them. VR gives you the impression of having been transported to a different reality, the outside world is replaced with a virtual one. Examples of use: projecting the reconstruction of a damaged object or building, creating the surroundings of an object, visualising the invisible, like worms and moles inhabiting a soil slab. (Good examples discussed).

Augmented Reality (AR) does not eliminate your actual surroundings, it adds new layers of information to it, that is why it is also called a mixed reality application. AR tools like the Microsoft HoloLens or Magic Leap One and various other “smart glasses” are transparent, and allow you to experience reality as it is and project images over whatever you look at. Smartphones may have AR apps, and the popular online game, Pokemon Go, also uses your phone’s camera to track your surroundings and overlay additional information on top of it. An AR application in a gallery may be a simple data overlay (with information on artwork viewed), or a more complex addition like a hologram appearing in the middle of the exhibition space, embodying an important person related to the exhibition. (Good examples discussed).

AK

Návštevnícka skúsenosť

Digitálne a papierové aplikácie, ktoré podporujú porozumenie výstavy v galérii, by mali byť starostlivo otestované pred jej otvorením. Návštevnícka skúsenosť zahŕňa v prvom rade dostupnosť. Príklady: návštevníci na invalidných vozíkoch by mali byť schopní čítať informácie na paneloch na stene – tie by nemali byť umiestnené príliš vysoko; zrakovo postihnutí návštevníci musia nájsť na obrazovke informačnej konzoly tlačidlo na zväčšenie písma; laici budú potrebovať klik-slovník, ktorý im vysvetlí pojmy v texte, ak im nerozumejú, alebo obrázok na paneli na stene, ktorý pomôže interpretovať význam popisu. K návštevníckej skúsenosti patrí aj potešenie: všetky ponúkané informácie by mali byť dobre navrhnuté, zodpovedať štýlu galérie a prispievať k estetickému zážitku z návštevy. Priestorové zážitky (dostatok priestoru na nerušené sledovanie exponátov inými návštevníkmi) a dobrá viditeľnosť: dostatok svetla umožňujúci sledovať aj detaily. A nakoniec, zlé skúsenosti návštevníkov sa viažu s nefunkčnosťou, ak nástroje vo výstave nepracujú (alebo nepracujú korektne). Preto je potrebná pravidelná údržba informačných nástrojov. Štúdie návštevníckej skúsenosti môžu predstavovať užitočný sprievodný prvok pred prieskumom skúseností a po ňom. (Paper on user experience of museum technologies, paper on creating a new user experience at the museum for families)

AK

User experience

Digital and paper-based applications that support the understanding of an exhibition in galleries should be carefully tested before the opening. User experience includes *accessibility* first and foremost. Examples: wheelchair users should be able to read information on wall panels – they should not be placed too high; visually impaired visitors have to find a letter enlargement button on the screen of an information console; non-experts will need a clickable glossary to explain terms in the text that they do not understand, or an image on the panel on the wall that helps interpret the meaning of a description. User experience also includes *pleasure*: all information shared should be well-designed, fitting the style of the gallery, and contributing to the aesthetic enjoyment of the visit. Spatial experiences (ample area to view an exhibit undisturbed from fellow visitors) and good visibility: enough light to see its details should be secured. Finally, users will certainly have a bad experience if tools in the exhibition do not work (and stay blank for a long time). Therefore, regular maintenance of information tools is a must. User experience studies may be a useful accompaniment of pre-and post-hoc experience surveys (Paper on user experience of museum technologies, paper on creating a new user experience at the museum for families).

AK

.....

Poznávacie pracovné listy

Súbor zadaní (napr. zaujímavé otázky, na ktoré treba odpovedať, kvízy, tvorivé úlohy), ktoré môžu návštevníci vykonať a prehliadnúť tak svoje ponorenie sa do tém výstavy. Mali by byť navrhnuté osobitne pre rôzne vekové skupiny a záujmy (napr. pre deti do 10 rokov, tínedžerov, seniorov, majiteľov domácich miláčikov, záhradníkov atď.), aby zodpovedali ich znalostiam a záujmom. Pracovný list by mal mať jasné údaje o umeleckom diele, ktorého sa úlohy týkajú (najlepšie s pridanou fotografiou), a mal by upriamiť pozornosť na bežne prehliadané časti obrázka, alebo podkladové informácie, ktoré pomáhajú hodnotiť jeho umeleckú, historickú či vedeckú podstatu. (Good example)

AK

Discovery leaflet

A set of assignments (e. g. intriguing questions to answer, quizzes, creative tasks) that visitors may undertake and thus deepen their immersion in the themes of the exhibition. They should be *designed separately for various age groups and interests* (e. g. for children under 10, teenagers, senior citizens, pet owners, gardeners etc.) to match their knowledge and interests. The leaflet should have a clear indication of the artwork the tasks are related to (preferably with their photo added) and call attention to normally disregarded parts of the image or background information that helps evaluate its artistic, historical or scientific merits. (Good example)

AK

.....

Pohľad

Uprený sústredený pohľad. Termín pohľad (gaze) je používaný v tzv. teórii pohľadu, ktorú vypracovali filmové štúdie v sedemdesiatych rokoch 20. storočia a ktorá sa široko využíva vo vizuálnych, mediálnych a kultúrnych odboroch vrátane novších teórií výtvarného umenia. Teória sa zaoberá mnohopočetnými aspektmi „dívania sa“, „pozorovania“, a to tak z pozície toho, kto sa díva a na čo sa díva, ako aj z pozície toho, kto je pozorovaný. V tomto ohľade môžeme hovoriť o uplatňovaní „moci pohľadu“, kontroly, „zmocňovania sa“ pohľadom (subjekt-objekt). Pohľad, rozpoznávanie a identifikácia hrajú rolu v procesoch ustanovovania subjektu – uplatňuje sa tu tzv. *skopofília*, inými slovami skopický pud (poskytujúci slasť z dívania sa). Vzťahy medzi jedincom a obrazom a vplyvy obrazovej produkcie na vznik a rôzne prejavy/podoby subjektív sú dôležité témy nielen pre filmovú vedu, kritické teórie obrazu, vizuálnu antropológiu a genderové štúdie, ale tiež pre kritickú pedagogiku vizuálnych umení.

MF

Gaze

Focused gaze. The term gaze is used in the *gaze theory* created by film studies in the 1970s; it is also broadly used in visual, media and cultural fields, including more recent visual art theories. The theory deals with multiple aspects of “looking” and “observing” from the position of the observer and the object being observed, as well as from the position of the person being observed. In this respect we can talk about the “power of the gaze”, control, “taking possession” by gazing (subject-object). Gaze, recognition and identification, which are applied here, play a role in the processes of establishing the subject – *scopophilia*, or in other words a scopic instinct (providing pleasure from observing). The relationship between the individual and the image and the effects of visual production on the creation and various manifestations/forms of subjectivities are important topics not only for film science, critical image theories, visual anthropology and gender studies, but also for the critical pedagogy of visual arts.

MF

.....

Prieskum skúseností pred a po návšteve

Prieskumy týkajúce sa skúseností návštevníkov nie sú prieskumy vedomostí – zameriavajú sa na potešenie, estetické zážitky a umelecké postoje a hodnoty. Najlepšie je realizovať ich pred návštevou galérie a po nej. Po získaní predchádzajúceho informovaného súhlasu sú návštevníci vyzvaní, aby sa podelili o svoje očakávania týkajúce sa podujatia, odhalili svoje doterajšie vedomosti o hlavných témach a opísali svoju aktuálnu náladu (napr. trochu unavení, dúfajú v osviežujúci a zábavný zážitok alebo dobre pripravení a dychtiví učiť sa). Na konci návštevy sa k nim opäť dostane prieskum zameraný na ich (ne)spokojnosť, nové poznatky, (ne)očakávané objavy a aktuálnu náladu (napr. unavenjší, osviežení, znudení, nadšení). Oba prieskumy by mali byť stručné a mali by obsahovať väčšinou uzavreté otázky s jednou alebo dvoma otvorenými otázkami, aby bolo možné opísať špeciálne poznatky. Prieskumy sa dajú robiť na papieri, sú však bohatšie, ak ich robí asistent, ktorý môže nadviazať na zaujímavé myšlienky zdieľané návštevníkmi. ([A survey on the effects of augmented reality on art engagement, Visitor study guidelines](#))

AK

Pre-and post-hoc experience survey

Surveys about visitor experience are not knowledge surveys, – they target enjoyment, aesthetic experience and art-related attitudes and values. They are best taken before and after visiting the gallery. After securing their previous informed consent, visitors are invited to share their expectations about the show, reveal their previous knowledge about its major themes and describe their current mood (e. g. rather tired, hoping for a refreshing and amusing experience or well-prepared and eager to learn). At the end of the visit, they are approached again with a survey on their

(dis)satisfaction, new things learnt, (un)expected discoveries and current mood (e. g. more tired, refreshed, bored, excited). Both surveys should be brief and contain mostly closed questions with one or two open-ended ones to allow for describing special insights. The surveys can be taken on paper, but they are richer when taken by an assistant who may follow up on interesting ideas shared by visitors. ([A survey on the effects of augmented reality on art engagement, Visitor study guidelines](#)).

AK

.....

Prieskum vedomostí pred a po návšteve

Tento hodnotiaci nástroj presahuje rámec prieskumu skúseností pred návštevou a po nej, pretože testuje to, čo sa respondent naučil počas návštevy galérie. Vyvinuté boli najmä pre školské skupiny, pričom učitelia môžu tie “pred” realizovať ešte v škole pred návštevou, zatiaľ čo prieskum “po” by sa mal uskutočniť hneď po návšteve výstavy. Udržanie vedomostí sa dá merať, ak sa prieskum “po” uskutoční 2 až 3 týždne po návšteve galérie. Takéto prieskumy by mali byť zdieľané na podstránke pre učiteľov na domovskej stránke múzea, pretože sú vynikajúcim nástrojom na upriamenie pozornosti na potenciálny zisk vedomostí okrem estetického zážitku. (V súčasnej kultúre vzdelávania je čas vzácnou komoditou a riaditelia škôl skôr umožnia návštevu galérie, ak bude k dispozícii ukážka získania vedomostí. (Príspevok o [the measurement of learning in the museum](#)).

AK

Pre-and post-hoc knowledge survey

This assessment tool goes beyond the pre-and post-hoc experience survey, as it tests what has been learnt in the course of a gallery visit. developed mostly for school groups, they can be introduced by the teachers at school, before the visit, while the post-hoc survey should be taken right after visiting the exhibition. Knowledge retention may be measured if the post-hoc survey is taken 2-3 weeks after the visiting the gallery. Such surveys should be shared on the sub-page for teachers on the museum home page as they are excellent instruments to call attention to potential knowledge gains besides the aesthetic experience. (In contemporary educational culture, time is a precious commodity and school heads will be more likely to allow a gallery visit if a demonstration of knowledge gain is available. (Paper on [the measurement of learning in the museum](#)).

AK

.....

Súbor hodnotiacich nástrojov

Súbor metód a nástrojov na podporu hodnotenia výstav s cieľom zlepšiť galerijné vzdelávanie, ktoré môžu byť zahrnuté aj do komplexnej návštevníckej štúdie. Obsahuje kontrolný zoznam (alebo opis) cieľov hodnotenia, odhaľuje

fázy hodnotenia a ponúka širokú škálu hodnotiacich metód (typy dotazníkov a prieskumov, vzory otázok z rozhovorov, témy pozorovania a tvorivé metódy zisťovania, či výstava alebo program dosahuje svoj cieľ). Väčšina nástrojových súborov poskytuje metódy na hodnotenie užívateľskej skúsenosti, niektoré zahŕňajú aj typy zážitkových prehľadov pred prehliadkou a po nej, vedomostných prehľadov pred prehliadkou a po nej. Väčšina súborov hodnotiacich nástrojov obsahuje metódy analýzy dát a návrhy týkajúce sa prezentácie zistení. (Example)

AK

Assessment toolkit

A set of methods and tools to support exhibition evaluation aimed at improving gallery education that may also be incorporated in a comprehensive visitor study. It includes a checklist (or description) of assessment objectives, reveals phases of evaluation, and offers a wide range of evaluation methods (questionnaire and survey types, interview question samples, observation themes and creative methods of finding out if an exhibition or program achieves its aims. Most toolkits provide methods for evaluating user experience; some also include types of pre- and post-hoc experience survey, pre- and post-hoc knowledge survey. Most toolkits show data analysis methods and suggestions about the presentation of findings.

(Example)

AK

Sociokultúrna animácia

Je to výchovno-vzdelávacia metóda, ktorá ideovo vychádza z princípov občianskej demokracie, podľa ktorých má každý občan právo na sebauplatnenie vo veciach verejných a na prístup k spoločenskému a kultúrnemu životu (sociokultúrna). Tieto princípy pritom rozvíja prostredníctvom aktívneho zapájania účastníkov (animácia). Korešponduje s aktuálnymi trendmi vo vzdelávaní, kde je výchova k hodnotám občianstva a demokracie jednou z hlavných premís. Jej cieľom je predovšetkým stimulácia schopnosti konať samostatne a zodpovedne, schopnosti spojiť sa na dosiahnutie spoločných cieľov, rozvoj participácie a budovanie vzťahov obyvateľov k lokalite aj medzi sebou navzájom. Ďalej sú to zmiernenie sociálnych a medzikultúrnych konfliktov a procesov marginalizácie a vyčleňovania jednotlivcov či skupín obyvateľstva. Sociokultúrna animácia pôvodne vznikla v krajinách západnej Európy ako metóda využívaná prevažne v komunitných a sociálnych centrách. Viaceré jej ciele však možno naplňovať aj v galerijných/múzejných inštitúciách, ktoré si začínajú čoraz viac uvedomovať potrebu rozvoja svojho potenciálu spoločenskej zodpovednosti, politickej angažovanosti a otvorenosti čo najširšiemu spektru obyvateľstva. Najčastejšie sa sociokultúrna animácia v galerijnej/múzejnej praxi prejavuje v rôznych typoch vzdelávacích programov s témou občianstva, v komunitných a participatívnych programoch a programoch

zameraných na lokalitu, životné prostredie a verejný priestor. Príbuznosť vzťahu sociokultúrnej animácie a galerijnej pedagogiky možno hľadať aj v korelácii ich metód, medzi ktoré patria diskusia, participácia, intervencia a i. Sociokultúrna animácia však často presahuje oblasť galerijnej pedagogiky, keďže predpokladom na jej realizáciu sú aj aktivity a podpora ďalších profesií (galerijných pedagógov, programových pracovníkov, kurátorov, vedenia inštitúcie a pod.).

PP

Sociocultural animation

An upbringing and educational method based on the principles of civic democracy, in which every citizen has the right to self-realization in public affairs and access to social and cultural life (socioculture). Sociocultural animation develops these principles through the interactive involvement of participants (animation). It corresponds with current trends in education, where the instilling of values of citizenship and democracy is one of the principal premises. It primarily aims at the stimulation of the ability to act independently and responsibly, the ability to unite in order to achieve common goals, the development of participation and the building of relationships of people to a location and each other. Furthermore, it is the moderation of social and intercultural conflicts and processes of the marginalization and exclusion of individuals or groups. Sociocultural animation was originally created in Western Europe as a method used predominantly in community and social centers. However, several of its goals can also be implemented in gallery/museum institutions which increasingly realize the need to develop their potential of social responsibility, political involvement and openness to the widest possible spectrum of the population. Sociocultural animation is most frequently manifested in gallery/museum practice in educational programs with the theme of citizenship, in community and participative programs and programs focusing on location, environment and public space. The affinity of the relationship of sociocultural animation and gallery pedagogy can also be looked for in the correlation of their methods which include discussion, participation and intervention. However, sociocultural animation frequently transcends the boundaries of gallery pedagogy, since the preconditions for its implementation include activities and the support of other professions (gallery pedagogues, program workers, curators and institution management).

PP

Štúdiá návštevnosti

Komplexný hodnotiaci projekt, ktorý môže zahŕňať prieskum skúseností pred podujatím a po ňom, prieskum vedomostí pred podujatím a po ňom a výskum skúseností návštevníkov. Na začiatku musia byť definované ciele prieskumu (napr.: preskúmanie návštevných stratégií častých a začínajúcich návštevníkov galérie, odhalenie toho, aké špeciálne potreby návštevníci považujú v galérii

za užitočné alebo chýbajúce, identifikácia silných a slabých stránok dizajnu výstavy alebo používaných /digitálnych/ informačných nástrojov). Potom sa vhodné hodnotiace nástroje vyberú zo súboru hodnotiacich nástrojov, ktorý je k dispozícii v galérii (z predchádzajúcich prieskumov) alebo v odbornej literatúre. Údaje môžu zahŕňať sledovanie návštevníka (po jeho súhlase za návštevníkmi nasleduje zamestnanec s kontrolným zoznamom hodnotiacim ich správanie /čas prezera- nia určitých umeleckých diel, návrat k predtým videným dielam, čítanie – alebo ignorovanie – informačných panelov, prijatie – uviaznutie na dlhú dobu – alebo ignorovanie digitálnych zariadení atď./) Sledovanie návštevníkov na základe videa zahŕňa zaznamenávanie pohybu návštevníkov v galérii na účely podobnej analýzy správania. Ak je videozáznam zapnutý, mali by byť návštevníci na to upozornení pri vstupe a mal by sa im ponúknuť malý darček alebo znížené vstupné za účasť na tomto výskume.

AK

Visitor study

A complex assessment project that may involve a pre- and post-hoc experience survey, pre- and post-knowledge survey and user experience research. At first, the *objectives* of the survey have to be defined (e.g.: exploring visiting strategies of frequent and novice gallery goers, revealing what special needs visitors find useful or lack in the gallery, identifying the strengths and weaknesses of an exhibition design or (digital) information tool). Next, *suitable assessment instruments are selected* from the assessment toolkit available at the gallery (from previous surveys) or in professional literature. Data may involve *visitor tracking* (after their consent, visitors are followed by a staff member with a checklist assessing their behaviour (viewing time of certain artworks, returning to works previously seen, reading – or ignoring – information panels, accessing (and getting stuck with, for a long time) or ignoring digital devices etc.). Video based visitor tracking involves recording visitor movement in the gallery for a similar behaviour analysis. Visitors should be made aware at the entrance if video recording is on and offered a small gift or a reduced entrance fee for participating in this research.

AK

Výstavná komunikácia

Komplexná súprava komunikačných nástrojov, podujatí a interaktívnych programov, ktoré podporujú popularizáciu a prístup k témam a odkazu (galerijnej) výstavy. Zahŕňa tlačené materiály (plagáty, letáky, skladačky, katalógy), digitálnu prezentáciu (správy na sociálnych médiách, digitálne informačné nástroje na výstave, zvukových a obrazových sprievodcov), sprievodné podujatia na mieste (ako prednášky, koncerty, divadelné predstavenia), ako aj vzdelávacie programy od komentovaných prehliadok po tvorivé dielne pre rôzne vekové skupiny

v galérii. Všetky tieto žánre musia byť harmonizované prostredníctvom zastrešujúcich tém a správ, ako aj koherentnej vizuálnej identity a štýlu a musia byť súčasťou jednotného súboru galerijných komunikačných nástrojov. (E-reader on communicating exhibitions)

AK

Exhibition communication

A complex set of communication tools, events and interactive programs that support the popularisation and access to the themes and messages of a (gallery) exhibition. It involves printed materials (posters, leaflets, flyers, catalogues), digital presence (social media messages, digital information tools in the exhibition, audio and video guides), on-site events (like lectures, concerts, theatre performances) as well as educational programs ranging from guided tours to studio based creative programs for different age groups in the gallery. All these genres have to be harmonised through overarching themes and messages and a coherent visual identity and style and be part of a unified set of gallery communication tools. (E-reader on communicating exhibitions)

AK

Video sprievodca

Video sprievodca je nástroj do ruky s obrazovkou a zvukovým zariadením, ktorý si návštevník môže prenajať na mieste. Jeho softvér sa dá často stiahnuť do smartfónu návštevníka. Súčasný modely majú zabudované GPS na poskytovanie informácií citlivých na polohu: návštevníkom sa zobrazuje mapa (alebo zoznam) so spúšťaním médií na vopred nastavených pozíciách. Vopred zaznamenaný hovorený komentár upozorňuje na atrakcie, zatiaľ čo obrázky zobrazené na obrazovke zobrazujú kontext diela: podobné diela (štýlovo, žánrovo alebo tematicky) v iných zbierkach, slávnych predchádzajúcich vlastníkov, udalosti, na ktorých bolo dielo použité atď. Pozadie a kontext sú k dispozícii vo viacerých jazykoch. Najlepšie videonávody sú šité na mieru vedomostiam a záujmom jednotlivých skupín návštevníkov definovaných podľa veku, odbornosti alebo osobitného záujmu. Niektoré z komplikovanejších príručiek môžu obsahovať aj básne, hudobné recitály či rozhovory. Môžu tiež obsahovať mapy, kvízy a súvisiaci webový obsah. (Súbor nástrojov na zostavenie komplexného videosprievodcu building a complex video guide a ďalšieho planning apps). Pred zavedením v galérii by videosprievodcovia mali byť predmetom prieskumov návštevníckej skúsenosti.

AK

Video guide

A video guide is a handheld tool with a screen and an audio device that can be rented on the spot. Its software may often be downloaded on the smartphone of the visitor. Current models have an in-built GPS to provide location-sensitive information: visitors are shown a map (or list) with media triggering at pre-set locations. The pre-recorded spoken commentary calls attention to attractions, while the images that appear on the screen show the context of the work: similar pieces (in style, genre or theme) in other collections, famous previous owners, events the object was used at, etc. The background and context are available in multiple languages. The best video guides *are tailored to the knowledge and interests of individual visitor groups* defined by age, expertise or special interest. Some of the more elaborate guides may include poetry and music recitals and interviews. They may also include maps, quiz games, and related web content. (A tool set for building a complex video guide and another about planning apps). Video guides should always be subject to user experience surveys before instalment in the gallery.

AK

.....

.....

.....

Bibliografia

- AAM, American Alliance of Museums. National Standards and Best Practices for U.S. Museums. Arlington, VA: AAM 2018.
- BALL, D. L. et al.: Content Knowledge for Teaching. What Makes It Special? In: *Journal of Teacher Education*, 59, November/December 2008, nr. 5, pp. 389-407.
- BARTHES, R.: *Říše znaků*. Praha 2013.
- BELCHER, M.: *Exhibitions in museums*. Leicester 1991.
- BLÁHA, J. – ŘÍHOVÁ, K.: Umělecké dílo a jeho interpretace. In: *Výtvarná výchova*. 2020, 59/2019, č. 3-4, s. 64-74.
- BRABCOVÁ, A. (ed.): *Brána muzea otevřena. Průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea*. Nadace OSF 2003.
- BROWN, T. – ATKINSON, D – ENGLAND, J.: *Regulatory Discourses in Education. A Lacanian Perspective*. Oxford, Bern, New York 2006.
- BUDE, H.: The Curator as Meta-Artist. The Case of HUO. In: *Texte zur Kunst*, nr. 86, June 2012, no page numbers. Dostupné na: <http://www.textezurkunst.de/86/der-kurator-als-meta-kunstler/>
- BYSTRICKÝ, O.: Veřejnosti naproti: Sahať a přetvářet dovoleno. In: *Kultura, umění a výchova*, 2, 2014, nr. 2. Dostupné na: http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=7&clanek=49 (4. 2. 2021)
- Colloquium on Learning in Museums X*. Proceedings of the Ontario Museum Association's Colloquium on Learning in Museums X, held at the St. Catharines Museum and Welland Canals Centre on October 17, 2012, in St. Catharines, Ontario. Dostupné na: http://www.museumsontario.com/en/Handbooks_&_Reports_37.html (10. 6. 2019)
- ČARNÁ, D. – TRIBULOVÁ, B. (eds.): *Otvorená galéria. Zborník z konferencie galerijnej pedagogiky*. Slovenské centrum vizuálnych umení, Kunsthalle Bratislava 2018.
- ČARNÁ, D.: Galéria ako miesto vzdelávania. História vzdelávania v Galérii mesta Bratislavy 1976 – 2011. In: KISS-SZÉMÁN, Z. (ed.): *50 rokov Galérie mesta Bratislava. Zborník príspevkov z vedeckého sympózia k 50. výročiu založenia GMB*. Bratislava 2011.
- DEAN, D.: *Museum Exhibition: Theory and Practice*. Routledge 1996.
- DERNIE, D.: *Exhibition Design*. New York 2006.
- DERRIDA J.: The Parergon, In: *October*, vol. 9, Summer 1979, pp. 3-41.
- DUPLESSIS, A.: The Five-Minute Falk. A very brief explanation of John Falk's Visitor Identity Related Motivations. Conference presentation. In: *iMuseum Symposium Proceedings*, Toronto, 24 25 March, 2011. Dostupné na: http://www.museumsontario.com/en/Handbooks_&_Reports_37/iMuseum_Proceedings_1863.html (11. 6. 2020)
- DURSTON, J.: Opinion: Why I hate museums. In: *CNN Travel*, 22 August 2013. Dostupné na: <https://edition.cnn.com/travel/article/opinion-why-i-hate-museums/index.html> (11. 6. 2020)
- DYTRTOVÁ, K. – RAUDENSKÝ, M. a kol.: *Ko-text. Tvar, zvuk a gesto, tvůrce, učitel a žák*. Praha 2015.
- ECSITE, European Network of Science Centres and Museums: Talking the Talk: Dialogue. In: *ECSITE Newsletter*, Spring, Issue 74, 2008. Dostupné na: https://www.ecsite.eu/sites/default/files/Ecsite_Newsletter_74_Spring_2008_-_Dialogue.pdf (11. 6. 2020)
- ENDZWEIG, P.: Moving Forward Collaboratively: From Collections to Exhibitions and Back. In: *Fieldnotes*, University of Oregon, 2011/Autumn, p. 7
- FALK, J.: *Identity and the museum visitor experience*. Walnut Creek CA 2009.
- FULKOVÁ, M. – HAJDUŠKOVÁ, L. et al.: *Muzejní a galerijní edukace 2. Učení z umění. Vzdělávací programy Uměleckoprůmyslového muzea v Praze a Galerie Rudolfinum 2012 a 2013*. Praha 2013.
- FULKOVÁ, M. – ISHIKAWA, M.: *Japonsko očima toulavého psa. Edukační program k výstavě Shomei Tomatsu, Kůže národa*, Galerie Rudolfinum, Praha, 2007.
- FULKOVÁ, M. – STRAKER, A. – JAROS, M.: The Empirical Spectator and Gallery Education. In: *The International Journal of Art and Design Education*. 23, 2004, nr. 1, pp. 4-16.

- FULKOVÁ, M. – TIPTON, T. – ISHIKAWA, M.: Through the Eyes of a Stray Dog: Encounters with the Other (Culture). In: *International Journal of Education through Art*, 5, 2009, nr. 6, pp. 111-128.
- FULKOVÁ, M. – TIPTON, T.: A (Con)text for New Discourse as Semiotic Praxis. In: *The International Journal of Art and Design Education*, 27, 2008, nr. 1, pp. 27-42.
- FULKOVÁ, M.: *Diskurs umění a vzdělávání* / (*Discourses of Art and Education*). Praha 2008.
- FULKOVÁ, M.: *Diskurz umění a vzdělávání*. H&H Jinočany 2007.
- FULKOVÁ, M.: *Muzejní a galerijní edukace 1*. Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, Uměleckoprůmyslové muzeum v Praze, Galerie Rudolfinum Praha 2012.
- FULKOVÁ, M.: Pomalé pozorování a neúsilné soustředění: Několik poznámek k didaktické výstavbě obsahů učiva v galerijním vzdělávání. In: ČARNÁ, D. A. TRIBULOVÁ, B. (Eds.): *Otvorená galéria*. Zborník z konferencie galerijnej pedagogiky. Bratislava 2018, s. 12-22.
- HALL, M.: *On display. A design grammar for museum exhibitions*. London 1987.
- HEIN, G.: A Progressive Education Perspective on Evaluation. In: Engel, B. S. - Martin, A. C. (Eds.): *Holding Values. What We Mean by Progressive Education*, Heinemann, Portsmouth NH. 2005, pp. 176-181.
- HOMZOVÁ, J.: *Galerijná pedagogika vo výtvarnej edukácii v základnej, strednej škole a v ZUŠ*. Metodicko-pedagogické centrum, Bratislava 2015.
- HORÁČEK, R.: *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Akademické nakladatelství CERM 1998.
- CHEN, J.: *The Ultimate Social Media for Museums Guide*. Blog entry. Dostupné na: <https://sproutsocial.com/insights/social-media-for-museums/> (11. 6. 2020)
- JANES, R. R.: *Museum in a Troubled World. Renewal, Irrelevance or Collapse?* London and New York 2009.
- JANES, R. R.: *Are Museums Irrelevant?* In: The Palazzo Strozzy blog, 2009b Dostupné na: <http://wordpress.netribe.it/palazzostrozzi/?p=50#more-50> (11. 6. 2020)
- JANÍK, T. at al.: *Pedagogical content knowledge nebo didaktická znalost obsahu?* Brno 2007.
- JEFFERS, C.: Museum as process. In: *Journal of Aesthetic Education*, Vol. 37, No. 1, Spring 2003, pp. 107-119.
- JONES, J.: What colour should gallery walls be? In: *The Guardian*, Jonathan Jones on Art Blog, Friday 21 October 2011, 2013 Dostupné na: <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2011/oct/21/colour-gallery-kárpáti-walls-musee-d-orsay>
- KÁRPÁTI, A. – VÁSÁRHELYI, T. (2013). *Exhibition Communication*. Eötvös Loránd University, Budapest 2013 E-kniha dostupná na: http://ttktamop.elte.hu/sites/ttktamop.elte.hu/files/tananyagok/exhibition_comm.pdf (20. 5. 2020)
- KATZ, J. – HALPERN, D.: Is a Tour Worth a Thousand Clicks? Visual Information Processing as Affected by Spatial Abilities and Individual Differences in a Museum Environment. In: Benedek, A. – Nyíri, K. (Eds.): *How To Do Things With Pictures. Skill, Practice, Performance*. Frankfurt am Main 2013.
- KAWABATA, J.: Sněhová země. In: KAWABATA, J.– HIGUČI, I. – TANIZAKI, D. – IWANO, H. – JOKOMICU, R.: *Pět japonských novel*. Praha 1969, s. 231-332.
- KESNER, L.: *Muzeum umění v digitální době. Vnímání obrazů a prožitek v soudobé společnosti*. Národní galerie Praha 2000.
- KOBAYASHI, T.: *Utkio-e: An Introduction to Japanese Woodblock Prints*, Tokyo, New York and London 1997, pp. 30–31, pl. 13.
- KOLBIARZ CHMELINOVÁ, K.: *Začínáme s galerijnou pedagogikou*. Bratislava 2017.
- KOVÁCS, H. – KÁRPÁTI, A.: Az iskolai múzeumlátogatás értékelése. (*Assessment of museum visits of school groups*). In: VÁSÁRHELYI, T. – KÁRPÁTI, A. (Eds.): *Múzeumi tanulás. (Museum Learning)*. Budapest 2011. pp. 265-274.
- KRISTEVA, J.: *Slovo, dialog a román. Texty o sémiotice*. Praha 1999.
- KUNO, J. (ed.): *Whose Culture? The promise of museums and the debate over antiquities*. Princeton and Oxford 2006.
- LORD, B. – LORD DEXTER, G.: *The Manual of Museum Exhibitions*. Walnut Creek CA 2002.
- LORENC, J. – SKOLNICK, L. – CRAIG, B.: *What is exhibition design?* London 2007.
- LOWENTHAL, D.: *The Past is a Foreign Country*. New York 1985.
- MAYER, M.: Bridging the Theory-Practice Divide in Contemporary Art Museum Education. In: *Art Education*, 58, 2005, nr. 2, pp. 13-17.
- MCLEAN, K.: *Planning for people in museum exhibitions*. Washington 1993.
- McLUHAN, M.: The Gadget Lover. Narcissus as Narcosis. In: McLuhan, M.: *Understanding Media. The Extensions of Man*. London and New York 1964, pp. 45-53.
- MIŠIMA, J.: *Zlatý pavilon*. Brody 1998.
- MOREE, D. (Ed.): *Strategie rozvoje multikulturní výchovy ve všeobecném vzdělávání*. 2016 Dostupné na: http://www.ptac.cz/data/Multikulturni_vychova_ocka-vane_vystupy.pdf (9. 5. 2021)
- MRÁZOVÁ, L.: *Tvorba pracovních listů: Metodický materiál*. Moravské zemské muzeum Brno 2013.
- NOVOTNÁ, M.: Profesní vidění studentů učitelství ve výtvarné výchově. In: *E-pedagogium*. Olomouc 2017, č. 3. s. 111-123.
- NOVOTNÁ, M.: Development of Professional Vision in Art Education Video Interventions. In: Lipovec, A. – Batič, J. – Kranjec, E.: *New Horizons in Subject-Specific Education*. Maribor 2020, s. 70-88.
- ROBOVÁ, J. – NOVOTNÁ, M.: Benefits of videoclubs for future teachers training. In: *Proceedings of the 15th International Conference Efficiency and Responsibility in Education*, Erie 2018, s. 299-306.
- NOVOTNÁ, M. – FREMLOVÁ, V.: *Neviditelní, kteří ukazují a vyprávějí*. Praha 2021.
- NOVOTNÁ, M.: Portfolio jako nástroj reflexe. In: *Výtvarná výchova*. 59, 2019, č. 3-4, s. 22-37. Dostupné na: <https://pages.pedf.cuni.cz/vytvarnavychova/files/2020/07/Vytvarna-vychova-c3-4-r2019.pdf> (10. 3. 2021)
- NOVOTNÁ, M.: Profesní vidění studentů učitelství ve výtvarné výchově. In: *E-pedagogium*. č. 3, Olomouc 2017, s. 111-123.
- NOVOTNA, M. – FISEROVA, Z.: Inspiring collaborative situations in art education. In: HERZOG, J. (Ed.): *Giftedness in a Variety of Educational Fields*. Hamburg 2021, pp. 225-236.
- OKKERSEN, M.: Technology and the human condition. In: *ESCIITE Newsletter*, 89, 2012, Winter, pp. 1-2
- PARENTE, A. – DE CARVALHO, V.: Cinema as dispositif: Between Cinema and Contemporary Art. Un cinéma du dispositif : entre cinéma et art contemporain. In: *Cinemas Revue d'études cinématographiques / Les transformations du cinéma*. CiNéMAS, 19, 2008, nr. 1, pp. 37–55. Dostupné na <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2008-v19-n1-cine2876/029498ar.pdf>. (16. 9. 2019)
- PEARCE, S. Ed.: *Interpreting objects and collections*. Routledge, London, 1994.
- PEARCE, S.: *On Collecting. An Investigation into Collecting in the European Tradition*. London, Routledge 1999.
- PETLÁK, E.: *Inovácie v edukačnom procese*. Dubnický technologický inštitút, Dubnica nad Váhom 2012.
- PETTY, G.: *Moderní vyučování*. Portál 2013.
- PLUTSCHOW, H. E.: *Japanese Travel Diaries of the Middleages*
- ROBBINS, E. *How Should Museums Use Their YouTube Channels?* Blog entry, SFMOMA – San Francisco Museum of Modern Art, 2015. <https://www.sfmoma.org/read/how-should-museums-use-their-youtube-channels/> (19. 6. 2019)
- ROPPOLA, T.: *Designing for the Museum Visitor Experience*. Routledge 2012.
- RUBINFIEN, L. – PHILLIPS, S. – DOWER, J. W. : Shomei Tomatsu. The Skin of the Nation. Katalog výstavy. 2006. San Francisco Museum of Modern Art, Yale University Press New Haven and London, 2004.
- ŘÍHOVÁ, K.: Proces interpretace uměleckého díla dětským divákem. In: *Výtvarná výchova*. 2018, 58/2018, č. 3-4, s. 28-46.
- SAIKAKU, I.: *Největší rozkošnice*. Praha 1967.

SERRELL, B.: *Paying attention: visitors and museum exhibitions*. American Association of Museums, Washington 1993.

SERRELL, B.: *Exhibit Labels – and Interpretive Approach*. London 1991.

SHULMAN, L. S.: Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. In: *Harvard Educational Review*, 57, 1987, pp. 1-22.

SIMON, N.: *The Participatory Museum*. Museum 2.0 Santa Cruz 2010.

SLAVÍK, J. – DYTRTOVÁ, K. – FULKOVÁ, M.: Konceptová analýza tvořivých úloh jako nástroj učiteléské reflexe. In: *Pedagogika*, 60, 2010, č. 3-4, s. 223-242.

SPENCER, H. A. (2001). Interpretative Planning. In: LORD, B. – LORD DEXTER, G.: *The Manual of Museum Exhibitions*. Walnut Creek 2001, pp. 373-392.

SÝKORA, J.: Vyrobeno v Japonsku. Cesta, tradice i změny. In: KAVALÍR, O.: *Made in Japan. Eseje o současné japonské kultuře*. Praha 2016, s. 7-21.

SZÁNTÓ, A.: *Sixty museums in search of a purpose*. *Art Basel Miami Beach*, 2011 December. Dostupné na: <http://www.theartnewspaper.com/articles/Sixty+museums+in+search+of+a+purpose/25146> (10. 6. 2019)

ŠOBÁŇ, M.: Stručná teorie a praxe muzejní pedagogiky. In: *Škola muzejní pedagogiky VI*. Univerzita Palackého v Olomouci, Olomouc 2007, s. 11-56.

ŠOBÁŇOVÁ, P.: *Muzejní edukace*. Univerzita Palackého v Olomouci, Olomouc 2012.

ŠOBÁŇOVÁ, P.: *Muzejní expozice jako edukační médium 1*. Univerzita Palackého v Olomouci, Olomouc 2014.

TOMATSU SHOMEI: *Hanashi no tokushū, Collected stories*, May 1976. In: RUBINFIEN, L. – PHILLIPS, S. S. – DOWER, J. W. – MORIYAMA, D.: *Shomei Tomatsu. Skin of the Nation*. San Francisco Museum of Modern Art – Yale University Press, New Haven and London 2004.

TRIBULOVÁ, B.: Moderovaná komunikácia návštevníka so zbierkovými predmetmi v galérii aj mimo nej. In: ČARNÁ, D. – TRIBULOVÁ, B. (eds.): *Otvorená galéria. Zborník z konferencie galerijnej pedagogiky*. Slovenské centrum vizuálnych umení, Kunsthalle Bratislava 2018, s. 106-112.

ULIČNÁ, K. – STARÁ, J. – NOVOTNÁ, M.: Teacher In The Eyes Of Future Primary School Teachers In: *ERIE* 2017, s. 100.

UTAMARO, K.: Deeply Concealed Love ze série „Great Love Themes of Classical Poetry.“ (*Kasen koi no bu: Fukaku shinobu koi*). In: KOBAYASHI, T. *Ukiyo-e. An Introduction to Japanese Woodblock Prints*. Tokyo 1997.

VELS HEIN, A. (ed.): *The Future of Museums, the Museum of the Future*. Nederlandse Museumvereniging, Amsterdam 2002.

VERGO, P.: *The New Museology*. Reaction Books, London 1989.

Web

A Manifesto for Museums. Building Outstanding Museums for the 21st Century. 2004 www.museumassociation.org (10. 6. 2019)

Audience research blog on Museum 3.0: book reviews, conference announcements, research reports on visitor studies. Dostupné na: <http://museum30.ning.com/group/audienceresearch> (10. 6. 2019)

Exhibitionist – a journal of the National Association for Museum Exhibition – <https://www.name-aam.org/past-issues-online> (8. 4. 2021)

Exhibitor – a journal on trade show and events. <https://www.exhibitoronline.com/> (8. 4. 2021)

https://is.muni.cz/el/1441/podzim2017/ASPG_MVGV/um/Mozne_pristupy_k_MKV____tabulka.txt (8. 4. 2021)

Museum Mission Statement. The Metropolitan Museum of Art. <http://www.metmuseum.org/about-the-museum/mission-statement> (10. 6. 2019)

Tomatsu, Shomei: *Skin of the Nation* <https://www.galerierudolfinum.cz/wp-content/uploads/Tiskov%C3%A1-zpr%C3%A1va-Aj.pdf> (10. 6. 2019)

Smithsonian Guidelines for Accessible Exhibition Design. The Smithsonian Institute, Washington. <http://www.si.edu/accessibility> (10. 6. 2019)

Hyperlink

@j_postma. https://twitter.com/j_postma (17. 5. 2021)

@PieterSteinz. <https://twitter.com/PieterSteinz> (17. 5. 2021)

@rijksmuseum. <https://twitter.com/rijksmuseum> (17. 5. 2021)

@wijdopenogen. <https://twitter.com/wijdopenogen> (17. 5. 2021)

A survey on the effects of augmented reality on art engagement. <http://www.kaipingchen.com/uploads/1/1/9/5/119547650/theimpactofaugmentedrealityonartengagement.pdf> (17. 5. 2021)

Abraham Lincoln Presidential Library and Museum. <http://www.alplm.org> (17. 5. 2021)

Archives and Museum Informatics. <https://www.archimuse.com/conferences/mw.html> (3. 1. 2020)

Art Hall in Budapest. <http://www.mucsarnok.hu/index.php> (17. 5. 2021)

building a complex video guide. https://stqry.com/our-customers/museums-galleries-libraries/?gclid=CjwKCAiA57D_BRAZEiwAZcfCxfq1FEagod5ruzmcN7HG6j75kdlbe4toDV4zAU6m17jrj6kkAxohoCsnoQAvD_BwE (17. 5. 2021)

Collections Assessment for Preservation (CAP) <https://www.culturalheritage.org/resources/collections-care/cap> (5. 6. 2021)

creating a new user experience at the museum for families. <https://medium.com/@annavinogradova/creating-a-new-user-experience-at-the-museum-28c74f87b8c8> (17. 5. 2021)

European Network of Science Centres and Museums. <https://www.ecsite.eu> (17. 5. 2021)

europiana repository. <https://www.europiana.eu/sk> (17. 5. 2021)

Euromuse.net. <https://www.euromuse.net> (17. 5. 2021)

Example. http://visitors.org.uk/wp-content/uploads/2014/08/ShareSE_Evaltoolkit.pdf (17. 5. 2021)

E-reader on communicating exhibitions. https://regi.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0073_exhibition_communication/adatok.html (17. 5. 2021)

Good example. <http://wallacefund.info/sites/wallacefund.info/files/wallace-trail-adults-for-web-122504.pdf> (17. 5. 2021)

Good examples discussed. <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-virtual-reality/> (17. 5. 2021)

HTC Vive. <https://www.pcmag.com/reviews/htc-vive> (17. 5. 2021)

Media Laboratory. <https://www.media.mit.edu> (17. 5. 2021)

Mundaneum. <http://www.mundaneum.org/en> (17. 5. 2021)

Museum 3 - what will the museum of the future be like? <http://museum3.org> (17. 5. 2021)

Museum Assessment Program (MAP) <https://www.aam-us.org/programs/accreditation-excellence-programs/museum-assessment-program-map/> (5. 6. 2021)

Museum Computer Network. <https://mcn.edu> (17. 5. 2021)

Museum of Fine Arts, Boston. <https://www.mfa.org/explore/mfa-social-media> (17. 5. 2021)

Museums and the Web. www.archimuse.com (17. 5. 2021)

National Institute of Standards and Technology of Virtual Museums. <https://www.nist.gov> (17. 5. 2021)

Natural Europe Project. <http://www.natural-europe.eu> (17. 5. 2021)

Oculus Rift. <https://www.oculus.com/rift/> (17. 5. 2021)

Paper on arts communication. <https://www.artsmangement.net/Articles/Originally-non-English-contribution-How-to-be-more-efficient-in-communicating-with-arts-audiences,3860> (17. 5. 2021)

Paper on user experience of museum technologies. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1057/ejis.2010.37?journalCode=tjis20&> (17. 5. 2021)

Parc du Futuroscope. <https://www.futuroscope.com/en/> (17. 5. 2021)

planning apps. https://www.oncell.com/museums/?gclid=CjwKCAiA57D_BRAZEiwAZcfCxfgzvs1cb84KoJg53cPThZyAa-cw9mu29h1hwxB9SEjFMiobuVgWFhoCFIoQAvD_BwE (17. 5. 2021)

professional literature. https://www.researchgate.net/publication/331275647_The_Process_of_Visitor_Studies_in_Art_Museum_Tracking_the_Behavior_of_Museum_Visitors (17. 5. 2021)

Research Forum. <http://conference.archimuse.com/researchForum> (03. 1. 2020)

the measurement of learning in the museum. <https://journals.sfu.ca/cje/index.php/cje-rce/article/download/2616/1925/> (17. 5. 2021)

Video. <https://www.youtube.com/watch?v=76unfz8hZao> (17. 5. 2021)

Visitor study guidelines. https://blackforesters.com/veroeffentlichungen/3_Ecsite_Newsletter_84_Autumn_2010_-_Visitor_studies_and_evaluation.pdf (17. 5. 2021)

Web Museum Network. <http://virgo.bibl.u-szeged.hu/wm/about/whatsnew.html> (17. 5. 2021)



ISBN 978-80-8127-322-3
tlačená verzia



ISBN 978-80-8127-323-0
elektronická verzia

.....

.....

.....



ISBN 978-80-8127-322-3
tlačená verzia



ISBN 978-80-8127-323-0
elektronická verzia