

Digitální média v muzeu a galerii: „kvadratura kruhu“ nebo „koně pod kapotou“?¹

Hana Havlůjová

Katedra dějin a didaktiky dějepisu

Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Lucie Štůlová Vobořilová

Lektorské oddělení Sbírký moderního a současného umění

Národní galerie v Praze

Abstract

It has been argued that the next generation of British museum visitors would no longer be happy to just consume content curated for them by experts. As users of Web 2.0 they have different expectations: they want to create their own content. Richardson calls them *Generation C*. According to national research there are also 91% of Czech children (aged 12 – 18) who use Web 2.0 in similar manners as their British peers. Therefore, it seems that both British and Czech museums and galleries have to face the same challenge today. Would they be able to give *Generation C* an opportunity to create, curate and share digital culture heritage content? Some of the evidence shows that effective use of digital media (e.g. podcasting, photo sharing website or PDAs) in British museum/gallery marketing and education may or may not reach successfully the expectations of *Generation C*. On contrary, a case study from National Gallery Prague (ArtCrossing project, 2006 – 2008) suggests that Czech cultural institution is able to use digital technology in an innovative way. Despite of restricted budget National Gallery developed creative forms of interpretation with respect for both new media art and expectations of *Generation C*.

Key-words: digital media, museum and gallery, 'Generation C', interactive interpretation

¹ Metaforické vyjádření dvou základních paradigmat pro uvažování o roli digitálních médií ve světě ochrany kulturního dědictví použil KALAY, Y. E. Introduction: Preserving Cultural Heritage through Digital Media. In KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J., eds., *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. London: Routledge, 2008, s. 1.

Úvod

Úvahy o využití digitálních technologií v oblasti ochrany kulturně historického dědictví byly doposud vedeny v několika směrech. V kontextu muzeí a galerií můžeme mluvit o otázkách *správy sbírkových fondů* (management), možnostech *prezentace a interpretace artefaktů* (re-presentation) a nových cestách *zpřístupňování sbírek* veřejnosti (dissemination).² Vzhledem k úzké provázanosti s muzejní a galerijní praxí, podporované překotným vývojem digitálních technologií, určuje tyto úvahy většinou otázka, jak nová média v péči o kulturního dědictví využít co nejeфекtivněji a vyvarovat se nástrahám, jež s sebou jejich užití přináší.³

Digitalizace přispívá ke zlepšení evidence a kontroly sbírek. Usnadňuje využití obrovského množství dat pro potřeby výzkumu a ochrany artefaktů.⁴ Digitální média umožňují také výrazným způsobem obohatit komunikaci v expozici, tradičně zprostředkovanou popisky, panely, případně kustody či kurátory. Prostřednictvím 3D modelování nebo animace lze například provádět dobové rekonstrukce.⁵ Nová média tedy otvírají dosud nevídané příležitosti pro interpretaci sbírkových předmětů. Ba co víc, digitalizovaná data je možné návštěvníkům zpřístupnit na webových stránkách muzea či galerie, ať už formou virtuální prohlídky či nepřeborného množství dalších programů.⁶

Využívání digitálních médií má však i nepřehlédnutelná úskalí. Rizika spojená se zastaráváním technologií či anti-virové ochrany poukazují na křehkost relativně levného a jednoduchého způsobu „skladování“ a „uchovávání“ fyzicky nepředstavitelného množství informací. Zdá se také, že „falešný“ realismus digitální rekonstrukce neobstojí ve srovnání s rekonstrukcí fyzickou, neboť je na překážku

² KALAY, Y. E. 2008, s. 1.

³ Podle KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J., eds., *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. London: Routledge, 2008. Pojem digitální/nová média je používán jako synonymum a v souladu s citovanými autory využívá definice navržené L. MANOVICHEM v knize *The Language of New Media* (2002). Tato média charakterizuje pět základních principů: číselná reprezentace, modularita, automatizace, variabilita, transkódování. Blíže viz například KALAY, Y. E. 2008, s. 3.

⁴ KALAY, Y. E. 2008, s. 3.

⁵ CHAMPION, E. M. Explorative Shadow Realms of Uncertain Histories. In KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J. 2008, s. 185 – 206.

⁶ GOODRICK, D. *Information and Communication Technology in Museums*. Přednáška pro modul ICS 8003 dne 27. listopadu 2007 na Newcastle University.

představivosti a abstraktnímu myšlení.⁷ Zpřístupnění sbírek veřejnosti prostřednictvím nových médií pak představuje dvojsečnou zbraň. Často přiláká velkou pozornost, mnohdy však spíše k médiím samým než k interpretovanému objektu.⁸ Návštěvníci, kteří se spokojí s webovou prezentací sbírky, ať už je jakkoli interaktivní a zajímavá, mohou ztratit zájem o návštěvu muzea či galerie a přijít tak o kontakt s autentickými artefakty.⁹

Jak ukazují závěry editorů publikace *New Heritage: New Media and Cultural Heritage* (2008),¹⁰ zatímco se v řadě kulturních institucí, muzea a galerie nevyjímaje, odehrávají teoretické i praktické pokusy o odhalení „kvadratury kruhu“ využití nových médií v ochraně kulturního dědictví,¹¹ dochází k pozvolné změně paradigmatu.¹² Zdá se, že „neúspěšné“ pokusy přimět nová média, aby sloužila úkolům, k nimž nejsou vhodná, vedou spíše než k zavržení digitálních médií k proměně chápání kulturního dědictví.¹³ Podle Kalaye je proto stále důležitější porozumět tomu, jak „*digitálně zprostředkovaná komunikace ze základu mění interpretaci prezentované kultury.*“¹⁴ Domnívá se však, že zatím je reflexe této skutečnosti obrazně srovnatelná s reflexí prvních automobilů jako „vozů bez koní.“¹⁵

Využijeme-li uvedený přírůstek, můžeme nastínit dva krajní scénáře, jak se muzea a galerie mohou s danou situací vyrovnat. V prvním případě budou pokračovat v „zapřahání“ automobilu a čelit kulturní změně s bičem v ruce. V případě druhém se pokusí porozumět „koním pod kapotou“ a zapojí se do debaty o pravidlech bezpečné jízdy. Soudě podle Richardsona druhá varianta představuje strategii životaschopné muzejní instituce 21. století: „*Další generace muzejních*

⁷ KALAY, Y. E. 2008, s. 5.

⁸ CHAMPION, E. M. 2008, s. 199.

⁹ KALAY, Y. E. 2008, s. 8.

¹⁰ KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J. 2008. Publikace představuje shrnutí soudobého promyšlení nejrůznějších aspektů vztahu nových médií a kulturního dědictví a nastiňuje změnu paradigmatu v oblasti (studia) kulturního dědictví (analogicky tzv. nové muzeologii). Autoři z 11 zemí se zabývali otázkou aplikace nových médií v oblasti kulturního dědictví z hlediska řady oborů, např. architektury, filosofie, managementu kulturního dědictví, nových médií, muzeologie či výpočetní techniky.

¹¹ KALAY, Y. E. 2008, s. 1 – 10.

¹² KVAN, T. Conclusions: A Future for the Past. In KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J. 2008, s. 304 – 313.

¹³ Kalay sledává historické paralely v přijetí písma a později knihtisku. Viz KALAY, Y. E. 2008, s. 3.

¹⁴ „Do we understand how digitally-mediated communication fundamentally changes the interpretation of the represented culture?“ – Viz KALAY, Y. E. 2008, s. 9.

¹⁵ KALAY, Y. E. 2008, s. 8.

návštěvníků se již nespokojí s ‚konzumací‘ toho, co pro ně připraví kurátoři na základě svých odborných znalostí. Noví návštěvníci chtějí v muzeu najít to, co se přímo vztahuje k nim samým a k jejich zájmům. [...] Chtějí být Kurátory.“¹⁶

V angličtině nazývá Richardson nové návštěvníky *Generace C* a upozorňuje tak na kulturní fenomén, jenž spojuje svět nových médií, marketingu i kulturního dědictví. *Generace C* jsou uživatelé druhé generace webových aplikací, která umožňuje také laikům vytvářet (create), sdílet (share) a spravovat (curate) vlastní digitální obsahy (content). Miliony převážně mladých lidí tak denně vytvářejí své webové stránky, sdílejí s druhými přes internet názory, fotografie, hudbu či filmy. Podle Richardsona byla zatím pozornost věnována především marketingovému využití takových virtuálních sociálních sítí. „Kurátorskými“ ambicemi *Generace C* se však vážněji zabýval málokdo.¹⁷

Nepromarní muzea a galerie tuto jedinečnou šanci, jak zůstat v kontaktu s (budoucími) návštěvníky? Dokáží najít způsoby, jak nabídnout individuálním zájemcům možnost tvořit, sdílet a spravovat digitální obsahy se vztahem ke sbírkovým předmětům, probíhajícím výstavám či aktuálně diskutovaným tématům?

S ohledem na příklady představené níže můžeme prozradit, že některé muzejní a galerijní instituce ve Velké Británii a České republice se již šance chopily a hledají cesty, jak nové generace *návštěvníků – kurátorů* oslovit. Příspěvek představí britské příklady zaměřené na inspirativní využití tzv. podcastingu, interaktivních webových prezentací a PDAs (personal digital assistants). Výsledky vzdělávacího projektu *ArtCrossing*, který realizovala Národní galerie v Praze v letech 2006 – 2008, poté naznačí tvůrčí interpretační možnosti nových médií zohledněné v e-learningovém kurzu a multimediálních dílnách.

¹⁶ „The next generation of museum visitors are no longer happy to just consume content curated for them by experts; they want a museum experience that is relevant to them and their interests. ... they want to be the Curator.“ – Viz RICHARDSON, J. Generation Curator and Web 2.0 Beyond Facebook. *Heritage* 365, 2008, č. 25, s. 64.

¹⁷ RICHARDSON, J. 2008, s. 64.

Podcasting – Nechat se slyšet

Zjednodušeně řečeno, nabízí podcasting způsob, jak prostřednictvím internetu pravidelně publikovat audio nebo video soubory. Zájemci si mohou soubory volně stáhnout do svých přehrávačů (např. mp3, iPod, iPhones). Hlavní přednost podcastingu však spočívá v tom, že uživatel není vázán pevně daným časem „vysílání“. Registrací si zájemce zajistí automatické nahrávání nových souborů do osobního přehrávače v okamžiku jejich zveřejnění na internetu, poslechnout či shlédnout je však může v libovolném čase.

Nabídka přední britské galerie Tate dokládá, že smysluplné využití podcastingu není omezeno pouze na hudební průmysl, rozšíření možností rozhlasového vysílání či tištěných médií.¹⁸ Prostřednictvím podcastingu lze oslovit domácí i mezinárodní publikum, plnit roli osvětovou a zároveň získat marketingové výhody. Na webových stránkách *Tate Online* jsou k dispozici multimediální průvodce k výstavám, nahrávky rozhovorů s umělci i kurátory, výsledky experimentálních dílen zaměřených na interpretaci uměleckých děl ze stálé expozice.¹⁹ Každý měsíc pak prostřednictvím video-magazínu *Tate Shots* galerie seznamuje zájemce s moderním a současným uměním. Jednotlivé rubriky se zaměřují na aktuální výstavy (*Current Exhibition*), tvorbu soudobých umělců (*In the Studio, Meet the Artist, Performance*) i kritické hodnocení vybraných děl (*Current Exhibition, Work in Focus*).²⁰ Registrační databáze pak umožňuje sledovat vývoj počtu uživatelů, popularitu obsahů či pozici Tate – podcastů ve srovnání s obdobnými produkty dalších světových muzeí a galerií.²¹

Nelze zastírat, že galerie Tate může patřit ke světové špičce v užívání digitálních médií také díky finančnímu a technologickému zázemí. Výhradním

¹⁸ Tate Online, *Podcasts* [online] 2009a. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/podcasts/>>. Srovnej například Český rozhlas, *Rádio na přání. Podcast* [online] 2009. Dostupné z <<http://www.rozhlas.cz/podcast/portal/>>. Respekt.cz, *Podcast* [online] 2009. Dostupné z <<http://podcast.respekt.cz/>>.

¹⁹ Tate Online, 2009a.

²⁰ Tate Online, *Tate Shots* [online] 2009b. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/tateshots/issue17802/default.htm>>.

²¹ Podrobněji viz specializovaný portál MuseumPods dostupný z <<http://www.museumpods.com/>>.

sponzorem *Tate Online* jsou od roku 2001 British Telecommunications.²² Příklady školního podcastingu však dokládají,²³ že dostupnost příslušných technologií nelze pokládat za překážku jejich využívání. Mnohem důležitější je mít co sdělovat a naučit se s novým médiem pracovat.

Tyne and Wear Museums, sdružení 12 regionálních muzeí a galerií v severovýchodní Anglii (Newcastle, Gateshead, North Tyneside, South Tyneside, Sunderland), zahájilo pilotní program na tvorbu audio podcastů koncem roku 2007. Nejprve byla ve spolupráci s profesionálními tvůrci vytvořena celková koncepce podcastingu, která odpovídala potřebám a možnostem sdružení. Následovala výroba prvního ze čtvrtletních on-line magazínů, při níž byli zároveň vyškoleni zájemci z řad pracovníků vzdělávacích a komunikačních oddělení Tyne and Wear Museums. První *CultureCast* byl zveřejněn na webových stránkách na jaře 2008. Do konce roku pak vznikly další tři audio nahrávky doprovázené obrázky, tentokrát již zcela v režii zaškolených pracovníků sdružení. Vzhledem k tomu, že Tyne and Wear Museums programově zohledňuje potřeby zdravotně postižených návštěvníků, každý audio soubor *CultureCast* je doprovázen přepisem scénáře nahrávky s obrázky ve formátu pdf.²⁴

Obsah *CultureCast* se nevztahuje pouze k muzejním sbírkám či probíhajícím výstavám, ale také k dalším projektům a aktivitám sdružení. Za všechny uveďme záznamy vzpomínek bývalých zaměstnanců světoznámých loděnic Swan Hunter ve Wallsend (North Tyneside), rozhovor s autorem knihy o regionálních dějinách obchodu s otroky²⁵ nebo reflexe výsledků regionální verze národního projektu *Visual Dialogues*, jehož cílem je oslovit náctileté návštěvníky galerií. V druhé polovině roku 2008 pak Tyne and Wear Museums rozšířilo svou nabídku o *CultureCast: Talk*.

²² British Telecommunications, *Sponsorship* [online] 2009. Dostupné z <<http://www.btplc.com/Societyandenvironment/Ourcampaigns/Sponsorship.htm>>.

²³ Viz například webové stránky Oakfield Junior School (Gateshead, Velká Británie; dostupné z <<http://www.oakfieldjunior.org>>) nebo Fakultní základní školy Chlupova (Praha, Česká republika; dostupné z <<http://www.fzs-chlupova.cz/>>).

²⁴ Podrobněji viz Tyne and Wear Museums, *Podcasts* [on-line] 2009a. Dostupné z <<http://www.twmuseums.org.uk/podcasts/index.php>>.

²⁵ CHARLTON, J. *Hidden Chains: The Slavery Business and North East England 1600 – 1865*, Newcastle: Tyne and Wear Museums, Tyne Bridge Publishing, 2008.

Tematicky zaměřené přednášky či debaty předních odborníků z národních institucí jako British Museum nebo V&A, které doprovázejí zapůjčené výstavní podniky.²⁶

Uvedené příklady dokládají tradiční, jednosměrné využití digitálního média, kdy muzea a galerie zprostředkovávají zájemcům profesionálně zpracovaný obsah.²⁷ Další z projektů galerie Tate však naznačuje možnosti interaktivního využití podcastingu, jež rozvíjí „kurátorské“ zájmy návštěvníků nastíněné výše. Projekt *Raw Canvas Artlookers Podcast* vznikl v rámci galerijní iniciativy Raw Canvas, která organizuje program pro zájemce od 15 do 23 let a stejně starými dobrovolníky je zajišťováno její fungování.²⁸ V rámci projektu členové Raw Canvas vytvořili koncepci a zajistili vznik návštěvnické audio interpretace šestnácti děl ze sbírky Tate Modern. Nahrávky obsahují názory a reakce různorodých návštěvnických skupin, od maminek s dětmi přes školáky po divadelní skupinu herců nad 50 let. Mluvené slovo doprovází zvuky a hudba.²⁹ Výsledné podcasty, společně s výzvou k tvorbě a sdílení vlastních nahrávek, jsou dostupné na speciálních webových stránkách cílených na mladé návštěvníky galerie *Young Tate*.³⁰

Cestou zaměřenou na sdílení názorů náctiletých návštěvníků se vydala také Národní galerie v multimediálním programu *Moje místo*, který vznikl v rámci projektu *ArtCrossing* (více viz níže). V rámci něj žáci druhého stupně základních škol hledají „svoje“ místo ve stálé expozici českého umění od roku 1930 do současnosti a interpretují dílo nebo prostředí, které si vybrali. Digitální záznam pak publikují na webových stránkách www.mojemisto.net. Stránky se tak mohou stát průvodcem mladého návštěvníka Národní galerie, který před návštěvou vyslechne názory svých

²⁶ Podrobněji viz Tyne and Wear Museums, 2009a.

²⁷ Na pomezí tradičního a interaktivního přístupu lze zařadit experiment J. Cobleyové z Nového Zélandu, která v letech 2006 – 2008 vytvořila na sedmdesát nahrávek všestranně reflektujících dění v muzeích na Novém Zélandu a v Tasmánii, které zveřejnila na svém blogu. Autorka vycházela ze svých zkušeností coby muzejní edukátorky, univerzitní učitelky a rozhlasové posluchačky. Podrobněji viz COBLEY, J. *The Museum Detective: Finding Stories from behind the Scenes of the Museum World* [on-line] 2009. Dostupné z <<http://www.museumdetective.com/>>.

²⁸ Samostatné webové stránky Raw Canvas jsou dostupné z <<http://www.tate.org.uk/modern/eventseducation/rawcanvas/>>.

²⁹ Young Tate, *Artlookers Podcast: Background to the Project* [online] 2009a. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/youngtate/podcast/artlookers/background.htm>>.

³⁰ Nahrávky viz Young Tate, *Artlookers Podcast* [online] 2009b. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/youngtate/podcast/artlookers/>>.

vrstevníků na jednotlivá díla. Obsahově jde o podobnou aktivitu jako výše uvedené, způsobem prezentace obsahu nás však přenáší k další kapitole tohoto příspěvku.³¹

Web 2.0 – Vytvářet a sdílet

Zdá se, že zatímco interaktivní využití podcastingu je ve fázi experimentování, možnosti dalších webových prezentací druhé generace jsou již prozkoumány více. Podle Richardsona využívá řada britských muzeí a galerií webové portály typu MySpace, Flickr, Facebook nebo YouTube především jako marketingový nástroj. Mají zde své prezentace, informují o probíhajících výstavách a aktivitách zajímavých pro „typické“ uživatele Web 2.0 aplikací.³² Stále častěji se však objevují i projekty, jež využívají interaktivní možnosti nových médií.

Richardson se zmiňuje o čtyřech inspirativních projektech, které byly realizovány v letech 2006 – 2008 ve Velké Británii. Dva starší projekty vznikly opět v dílně galerie Tate. První, *Tate Tracks*, využil možnosti nabízené portálem MySpace a jeho prostřednictvím oslovil začínající hudebníky (od 16 do 24 let), aby po vzoru profesionálů (např. Chemical Brothers, Klaxons, Basement Jaxx) vytvořili nahrávku inspirovanou jedním z vystavovaných děl v londýnské Tate Modern.³³ Druhý projekt umožnil více než třem tisícům zájemců z řad veřejnosti participovat na výstavě *How We Are Now*, která se konala v Tate Britain v roce 2007. Prostřednictvím portálu Flickr získali kurátoři výstavy více než 6000 fotografií na zadané téma (portrét, krajina, zátiší, dokument), z nichž čtyřicet bylo vystaveno spolu s díly renomovaných fotografů. Ostatní příspěvky byly v galerii „pouze“ promítány.³⁴

Další dva projekty, realizované v roce 2008 v severní Anglii, využily interaktivních technologií Web 2.0, které zabudovaly do speciálních webových stránek. York Castle Museum vytvořilo novou expozici věnovanou šedesátým létům 20. století, *The Sixties*. Prostřednictvím interaktivních webových stránek byla

³¹ Je zřejmé, že členění využití digitálních médií zvolené v tomto příspěvku nemůže postihnout různost a variabilitu prezentace digitálního obsahu. Mezi jednotlivými kapitolami proto dochází k přesahům a prolínání.

³² RICHARDSON, J. 2008, s. 64.

³³ RICHARDSON, J. 2008, s. 66. Blíže viz Tate Online, *Welcome to Tate Tracks* [online] 2009c. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/modern/tatetracks/>>.

³⁴ RICHARDSON, J. 2008, s. 66, 69. Blíže viz Tate Online, *How We Are Now: Photographing Britain* [online] 2009d. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/britain/exhibitions/howweare/slideshow.shtm>>.

veřejnost zapojena do tvorby obrazového a slovního doprovodu výstavy. Vzpomínky na „zlatá šedesátá“ a relevantní fotografie mohou zájemci sdílet prostřednictvím webu, muzejní kurátoři pak zajistí jejich zveřejnění v expozici na digitálních obrazovkách.³⁵ Výstavní podnik s názvem *Love*, který uspořádala Laing Art Gallery v Newcastleu na jaře 2008, měl celou řadu interaktivních prvků. Mezi jinými se návštěvníci mohli podílet na vzniku konceptuálního díla navrženého Yoko Ono tím, že na připravená plátna v galerii připevnili lístek s láskyplným vzkazem. Tutéž možnost jim však nabízely také interaktivní webové stránky. Zasláný vzkaz byl kurátory připojen k ostatním. Prostřednictvím fotografií na Flickru pak mohli i vzdálení návštěvníci sledovat a dále komentovat společné dílo a jeho růst. Navíc výstavní webové stránky umožňovaly, aby si zájemci s pomocí digitálních reprodukcí vystavených děl vytvořili virtuální podobu výstavy, díla okomentovali a výsledek sdíleli se svými přáteli.³⁶

Mohli bychom uzavřít, že Richardsonem představené příklady poukazují na dvě skutečnosti. Za prvé, že experimentování s novými médii se daří především v prostředí moderního a současného umění. To je dáno tím, že dnešní návštěvníci hledají v muzeu významy platné pro ně samé, vztahující se k jejich osobní situaci a zkušenosti.³⁷ Současné umění svou formou a obsahem stojí nejbližší novému návštěvníkovi muzeí a galerií – příslušníku *Generace C*. Za druhé, že interaktivní platformy mohou být významným způsobem využity nejen při prezentaci, ale také při tvorbě kulturně a sociálně historických či etnografických sbírek. Důvod se zdá být zřejmý. Jak upozorňuje například Kvan, potenciál nových médií spočívá mimo jiné v jejich jedinečné schopnosti zachytit a uchovat nehmotné dědictví (řeč, hudba, pohyb). Ba co víc, nová média dovedou zprostředkovat i společenské procesy utváření a zhodnocování kulturního dědictví.³⁸

Interaktivní webové prezentace lze však s úspěchem využít také pro „oživení“ přírodovědeckých muzeí, na jejichž smysl se dnes – často díky velmi konzervativnímu způsobu zpřístupnění sbírek – pozapomíná. Projekt *EYE: Exploring*

³⁵ RICHARDSON, J. 2008, s. 65 – 66. Dále viz York Castle Museum, *The Sixties* [online] 2009. Dostupné z <<http://www.thesixties.org.uk/>>.

³⁶ RICHARDSON, J. 2008, s. 65. Webové stránky výstavy viz Tyne and Wear Museums, *Love* [online] 2008. Dostupné z <<http://www.twmuseums.org.uk/laing/love/home.html>>.

³⁷ RICHARDSON, J. 2008, s. 64.

³⁸ Viz KVAN, T. 2008, s. 310.

Your Environment poukazuje na skutečnost, že muzeum může díky webové prezentaci jednak ozřejmit svou roli v systému ochrany přírody, jednak navázat smysluplný vztah se svými návštěvníky.³⁹ Prostřednictvím velmi jednoduchých kroků mohou milovníci přírody v severovýchodní Anglii přispívat do internetové databáze pozorovaných živočichů. Poté, co se zaregistrují, zaznamenají do předpřipravených polí název pozorovaného druhu, do mapy zanesou stanoviště a upraví datum a čas pozorování. Webové stránky, které jim takovou participaci umožňují, jsou od jara 2008 provozovány Tyne and Wear Museums ve spolupráci s Newcastle University. Cílem je podpořit nejen tvorbu regionální ekologické databáze, ale také prohloubit obecné povědomí o důležitosti sledování vývoje biodiverzity pro ochranu životního prostředí.⁴⁰ Stránky byly navrženy na cenu North East Digital Awards 2008 v kategorii Nejlepší uživateli vytvářený obsah (user generated-content).⁴¹

PDAs – Být po ruce

Zatímco první dvě kapitoly se zaměřily na inspirativní využití softwarových aplikací, úvodní část této kapitoly představuje malou odbočku. Nelze totiž přehlédnout skutečnost, že také vývoj na straně hardware otevírá specifické možnosti tvůrčí práce s novými médii. Objevit je však vyžaduje zvládnutí základních pravidel fungování digitálních médií, například v rámci začlenění do tradičního provozu muzea či galerie. S ohledem na ty, kdo se teprve učí „koním pod kapotou“ rozumět, je první část kapitoly věnována praktickým zkušenostem s „tradičním“ využitím kapesních počítačů (PDAs) a tvorbou jejich obsahu. Druhá část kapitoly pak představuje novátorský přístup, v němž klíčovou roli hraje mobilní charakter hardware.

Když v roce 2006 Angliss a Wilson představovaly na stránkách britského muzejnického časopisu *Museum Practice* možnosti využití PDAs, uvedly je jako novou generaci samoobslužných průvodců, které umožňují k tradiční audio složce

³⁹ Podrobněji viz Tyne and Wear Museums, *About EYE* [online] 2009b. Dostupné z <<http://www.eyeproject.org.uk/about/>>.

⁴⁰ Tamtéž.

⁴¹ North East Digital Awards 08, *EYE Project Website* [online] 2009. Dostupné z <<http://www.northeastdigitalawards08.co.uk/view/60/>>.

přidat vizuální a interaktivní rozměr.⁴² Z tohoto hlediska se pak také věnovaly jejich analýze.

Podle Angliss závisí úspěch využití PDAs v muzeích a galeriích na splnění dvou podmínek. Za prvé je třeba respektovat potřeby návštěvníků. Počítač by měl být pro uživatele snadno ovladatelný. A to i v případě, že se jedná o uživatele – začátečníka. Za druhé musí být respektovány možnosti daného média. Kvalita multimediální prezentace se odvíjí nejen od kvality sdělovaných informací, ale stejnou měrou od úrovně multimediálního designu. Angliss proto doporučuje dodržovat několik základních pravidel. Navigace by měla být intuitivní a přehledná. Každý prototyp se vyplatí nejprve otestovat a na základě návštěvnických reakcí upravit. Vzhledem k velikosti PDAs je vhodné informace prezentovat v krátkých, jasných a stručných odstavcích. Lépe než texty se však osvědčují jednoduchá záhlaví, fotografie, audio a video nahrávky.⁴³

Wilson ve svém příspěvku shrnuje zkušenosti Tate Modern s tvorbou a využitím multimediálních průvodců ve sbírkách moderního a současného umění. Galerie nabízí multimediální průvodce ke stálé expozici i k vybraným výstavám. Vytvořila speciální verze průvodců pro děti, neslyšící i cizince. Podle Wilson zabere příprava a výroba průvodce k výstavě zhruba tři měsíce intenzivní práce. Nejprve jsou vybrána díla, k nimž se bude vztahovat interpretace. Následuje tvorba celkové koncepce a scénáře, výběr vizuálních a zvukových složek, nahrávání a naprogramování průvodce. Wilson zdůrazňuje, že ať už je koncepce průvodce jakkoli novátorská a originální, vždy je třeba především obracet návštěvníkovu pozornost k uměleckým dílům v galerii. V tomto směru hraje významnou roli koordinace audio a video složky. Průvodní slovo by podle ní mělo orientovat pohled návštěvníka od obrazovky k artefaktu a zpět, vizuální sekvence v PDAs by neměly přesáhnout třicet vteřin.⁴⁴

⁴² ANGLISS, S. Sound and Vision: Self-Guided Tours. *Museum Practice*, 2006, č. 34, s. 51 – 52.

WILSON, G. Case Study: The Tate. *Museum Practice*, 2006, č. 34, s. 53.

⁴³ ANGLISS, S. 2006, s. 51 – 52.

⁴⁴ WILSON, G. 2006, s. 53. Podrobněji o koncepci práce s multimediálními průvodci v Tate Modern pojednala G. Wilson již na konferenci Museums and the Web 2004. Její příspěvek viz WILSON, G. Multimedia Tour Programme at Tate Modern. In BEARMAN, D. - TRANT, J., eds. *Museums and the Web 2004: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics [online] 2004. Dostupné z <<http://www.archimuse.com/mw2004/papers/wilson/wilson.html>>.

V roce 2006 si mohli návštěvníci Tate zapůjčit PDAs s multimediálními průvodci zhruba za tři libry. V případě, že tak učinilo 8 – 10% návštěvníků, byly podle Wilson pokryty náklady na výrobu obsahu.⁴⁵ V současnosti galerie nabízí samoobslužné multimediální průvodce ve formě podcastů. Zájemci si mohou zapůjčit iPod s příslušným obsahem přímo na místě nebo si soubory stáhnout z webových stránek do vlastního přehrávače.⁴⁶

Přechod na novější digitální technologie však v konečném důsledku usvědčuje galerii Tate z toho, že nákladné osobní počítače nevyužívala inovativním způsobem. Pouze posílily tradiční jednosměrné využívání média jakožto zprostředkovatele profesionálně vytvářeného obsahu. Velkou výhodou kapesních počítačů je však mobilita tvůrčího prostředí. Na interaktivní aspekty PDAs poukazuje vzdělávací projekt londýnské Dulwich Picture Gallery s názvem *DiGIT – Digital Interactive Gallery Teaching*.

Ve spolupráci se softwarovou firmou StreetAccess a pilotními školami vyvinula Dulwich Picture Gallery v letech 2005 – 2007 interaktivní digitální program využívající vzdělávacího potenciálu sbírky evropského malířství 17. a 18. století, mobility PDAs a dostupnosti webových aplikací. Před návštěvou galerie je studentům prostřednictvím internetu poskytnuta úvodní informace o cílech návštěvy a činnostech, které je v galerii čekají. V galerii pak každý student (popř. malá skupina studentů) obdrží PDAs s programem, který reflektuje vzdělávací potřeby i cíle uživatelů. Studenti postupně objevují a zkoumají vystavená díla. Prostřednictvím PDAs odpovídají na otázky, zapisují si svá zjištění a postřehy, mohou si vyfotit zkoumané detaily či nahrát rozhovor se spolužáky. Všechny digitální obsahy, které v průběhu exkurze vytvoří, se automaticky ukládají a po zadání přístupových hesel jsou nadále k dispozici na internetu. Tato skutečnost umožňuje využít výsledky exkurze v průběhu dalšího studia či samostudia.⁴⁷

⁴⁵ WILSON, G. 2006, s. 53.

⁴⁶ Tate Online 2009a.

⁴⁷ Informace autorka (HH) získala při prezentaci projektu na výroční konferenci britské Museums Association v Glasgow dne 23. října 2007. Dále viz také Dulwich Picture Gallery *DiGIT: Digital Gallery Interactive Teaching*. London: Dulwich Picture Gallery, 2007. Dostupné ve formátu pdf z <http://www.dulwichpicturegallery.org.uk/education/research__development.aspx>. O možnostech a využití programu (i-Guide) viz podrobněji na webových stránkách Street Access. Dostupné z <<http://www.streetaccess.co.uk/>>.

Podle Lane spočívá vzdělávací přínos využití PDAs v Dulwich Picture Gallery v pěti oblastech. Program studentům umožňuje, aby postupovali individuálním tempem a podle svého zájmu. Podporuje rozvoj jejich samostatného myšlení, osobité interpretace uměleckých děl i učení. Podněcuje diskuse s vrstevníky i pedagogy. Zvyšuje zájem studentů o galerii samotnou. A v neposlední řadě jim poskytuje způsob, jak sdílet porozumění i radost z umění.⁴⁸ Přestože vzdělávací obsahy *DiGIT* byly primárně vytvořeny pro potřeby formálního vzdělávání, ukázalo se, že jejich využití je daleko širší. Interaktivní, tvůrčí a uživatelsky přívětivé prostředí vytvořené s využitím nového média přispělo také k rozšíření nabídky neformálního vzdělávání Dulwich Picture Gallery.⁴⁹

E-learning – Řídit se uživatelem

E-learning je dalším prostředkem nabízejícím se k budování, rozvíjení či posílení vztahu návštěvníka a muzea. Při ideálním využití neznámá „jen“ možnost seznámit se nejrůznějšími formami se sbírkovými předměty on-line, ale vede návštěvníky zpět, ze světa virtuálního do světa skutečného nebo takovou cestu alespoň aktivně nabízí.

Příkladem e-learningových aktivit mohou být opět kurzy galerie Tate Modern připravené pro dospělé⁵⁰ či dětem určené kurzy, které vznikly ve spolupráci Whitworth Art Gallery v Manchesteru a Manchester University.⁵¹ Proč je e-learning

⁴⁸ LANE, K. *Case Record Material from M-Learning Project: Using Hand-held Computers Outside the Classroom*, Norwich: Centre for Applied Research in Education, UEA, 2007, s. 3. Evaluační zprávu o projektu poskytla autorce (HH) Ingrid Beazley, E-learning Project Developer z Dulwich Picture Gallery.

⁴⁹ Blíže viz například YANG-MAY OOI *The Da Vinci Device* [online] 2007. Dostupné z <<http://www.fusionview.co.uk/2007/01/the-da-vinci-device/>>. Autor blogu zařadil do svého pojednání také video nahrávku, na níž I. Beazley představuje možnosti PDAs. Nahrávka je dostupná také samostatně: Ingrid [Beazley] talking about DiGit PDA Art Trails [online] 2007. Dostupné z <<http://www.youtube.com/watch?v=0Jk1OapMSpg>>.

⁵⁰ Kurz Tate Modern je věnován uměleckým technikám. Obsahuje prezentaci klíčových děl sbírky galerie a seznamuje uživatele e-learningového kurzu s technikami, které pro jejich tvorbu autoři využili. Jde například o kresbu, akvarel, koláž ad. Kurz obsahuje texty, fotografie, video sekvence, diskusní fórum a velmi detailního průvodce, který vede uživatele při vlastním učení se dané výtvarné technice. Svá díla mohou studující sdílet v online galerii s ostatními uživateli kurzu. Informace o kurzu viz Tate Online, Artists' Techniques and Methods [online] 2009e. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/learnonline/onlinecourses/artiststechniques/overview.shtm>>.

⁵¹ Kurz nazvaný Dětská univerzita Manchester je zaměřen na věkovou skupinu 7 až 11 let a je určen jak pro školní, tak pro domácí využití. Je úzce navázán na vzdělávací cíle národního kurikula a obsahuje lekce z oblasti biologie, fyziky, zeměpisu, historie, výtvarné výchovy a dalších předmětů. Viz The Children's University of Manchester [online] 2009. Dostupný z <<http://www.childrensuniversity.manchester.ac.uk/>>.

zajímavou formou vzdělávání pro muzea i pro uživatele? Je velmi flexibilní. Studující – tedy například budoucí návštěvník muzea – může e-learning využít kdykoliv a odkudkoliv. Získávání znalostí prostřednictvím e-learningu se odvíjí od individuálních potřeb a chuti uživatele a to včetně tempa studia. Obsah e-learningové aplikace je multimediální, je kombinací textu, statického i dynamického obrazu. Taková forma obsahu vede uživatele k efektivnímu osvojení si nových znalostí a dovedností.⁵² Výhodou je i to, že e-learning může prezentovat a zprostředkovat umělecká díla, která jsou jinak veřejnosti z různých důvodů nedostupná, například video arty či jiná díla nových médií.

Výhody využití e-learningu se rozhodla ověřit i Národní galerie v Praze. V rámci multimediálního projektu pro žáky, studenty a učitele *ArtCrossing* vznikl v roce 2008 e-learningový kurz *Chytání vzpomínek*. Kurz je zaměřen na zkoumání vztahu současného umění, digitálních médií a paměti. Kurz, určený mladým lidem ve věku od 11 do 19 let (tedy žákům 2. stupně základních škol a středoškolákům), je vytvořen s cílem skloubit zábavu a vzdělávání, má být inspirací pro žáky a přinést jim nové formy práce a obohacující zážitky a poznatky. V kurzu se žáci a studenti seznámí s video arty umělkyně Pavly Scerankové, založenými na zkoumání jejích vzpomínek. Kurz zahrnuje také video záznamy rozhovorů s umělkyní, virtuální zápisník, do kterého si žáci zapisují odpovědi na otázky, hry a kvízy, které mají přispět k atraktivnosti celého kurzu. Průvodci žáků jsou dvě animované postavy. Součástí kurzu je také vlastní tvůrčí činnost založená na principu shodném s postupem, který pro vznik jednoho z prezentovaných video artů použila umělkyně. Výsledné krátké video arty, nahrávají studenti do připravené webové galerie. Podílejí se na vzniku nové galerie, sdílejí vytvořené minipříběhy.

E-learningový kurz *Chytání vzpomínek* nabízí možnost tvořit, sdílet a také spravovat vlastní digitální obsahy. Z hlediska uživatelů naplňuje nejen potřeby *Generace C*, o kterých byla řeč již v úvodu, ale zároveň využívá tvůrčí formy galerijní interpretace, jež odrážejí charakter umění nových médií.

⁵² Efektivitou učení se zabývají i S. Kovaliková a K. Olsenová. Poukazují na velké rozdíly závislé na formě zprostředkování obsahu. Například mezi osvojením si informací, které získám čtením tetu či mírou informací, které se osvojím aktivním zapojením do řešení problému či učením látky někoho jiného. Viz KOVALIKOVÁ, S. - OLSENOVÁ, K. *Integrovaná tematická výuka – model*. Kroměříž: Spirála, 1995.

Nová média a jejich přínos pro tvůrčí formy galerijní interpretace

S rostoucí dosažitelností nových médií se zvyšuje jejich využití v rámci galerijních interpretačních aktivit. Co nového média přinášejí? Americká fotografka Cindy Sherman jeden z přínosů nových médií odhaluje, když se zamýšlí nad tím, proč se již nechce věnovat klasickému malířství: „*Stále jsem jen úzkostlivě kopírovala jiné umění a pak jsem zjistila, že mohu použít fotoaparát a vynaložit čas na vymýšlení konceptu díla.*“⁵³ Tomu lze rozumět tak, že užití nových médií nám obvykle, i když ne vždy, umožní zkrátit dobu strávenou samotným fyzickým aktem tvorby díla. Čas, který tak získáme, můžeme využít jinak, například na propracování nápadu, ideje.

Principy definující dle Manoviche nová média jako jsou číselná reprezentace, modularita nebo variabilita zase významně rozšiřují možnosti tvůrčí interpretace uměleckých děl.⁵⁴ Díky tomu, že jsou díla definována pomocí číselného kódu, můžeme s nimi manipulovat mnohem rychleji a přesněji. Získáváme tak zajímavé příležitosti pro interpretační hry založené například na alteracích nebo variacích díla.⁵⁵

Využití nových médií při interpretaci uměleckých děl 20. století si Národní galerie v Praze vyzkoušela v rámci výše zmíněného projektu *ArtCrossing*. Ke spolupráci pozvala umělce pracující v oboru nových médií a požádala je o vytvoření konceptu multimediálního programu (tvůrčí dílny), při kterém by byla skrze tvůrčí práci s novými médii interpretována umělecká díla, jež umělci a umělkyně sami vytvořili nebo jiná díla umění 20. století. Vzniklo šest různých autorských dílen, které vytvořili Pavel Mrkus, Radka Müllerová, Pavel Ryška, Matěj Smetana, Michaela Thelenová a Petra Vargová. Zajímavé je, že všichni oslovení umělci a umělkyně se rozhodli využít podnětů vlastní tvůrčí práce pro interpretaci děl jiného autora.

⁵³ „I was meticulously copying other art and then I realized I could just use a camera and put my time into an idea instead.“ Viz *Cindy Sherman: Biography* [online] 2004. Dostupné z: <<http://www.cindysherman.com/biography.shtml>> [cit. 8.3.2009].

⁵⁴ Viz pozn. 3. Dále například MANOVICH, L. Principy nových médií. *Teorie vědy*, 2002, roč. 9, č. 2, s. 55 – 76.

⁵⁵ SLAVÍK, J. - WAWROSZ, P. *Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefíletiky)*. II. díl. Praha : Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta, 2004, s. 104 – 107.

Pavel Mrkus o záměru svého programu nazvaného *Umění v pohybu* říká: „Mým úmyslem bylo určité zpochybnění všeobecné pasivní konzumace současné audiovizuální kultury a nabídnutí alternativy, jak s touto smrští nakládat. Obrovské množství dat, která jsou denně průmyslově produkována, končí na virtuálním smetišti, jehož obsah lze recyklovat a vybraná data využít jako kreativní materiál podobného druhu, jako jsou třeba vodové barvy nebo ready-mades.“⁵⁶ V rámci multimediální dílny vytvářeli žáci audiovizuální skladby, které využívaly detailů z dynamických kompozic obrazů Františka Kupky.⁵⁷

Jiným příkladem tvůrčí interpretace umění založené na využití nových médií může být program Matěje Smetany. Autor seznámil studenty se způsobem vytváření animovaného filmu, který sám využil v práci *Je to jenom film*, a motivoval studenty k využití animace pro reflexi minimalistických nebo minimalismu blízkých děl ze sbírky *Zahraničního umění 20. století* Národní galerie v Praze.⁵⁸

Projekt *ArtCrossing* ukázal, že nová média jsou dobrým prostředkem pro sblížení mladých lidí a umění 20. a 21. století. Technické i vyjadřovací možnosti korespondovaly s potřebami cílové skupiny a projekt se setkal s velkým úspěchem.⁵⁹

Závěr

Na konci roku 2008 prezentovali autoři článku *Záhadný svět našich dětí* výsledky národní studie, podle níž 91% českých dětí (12 – 18 let) pravidelně používá internet v rozsahu srovnatelném s jejich vrstevníky v elektronicky nejvyspělejších zemích světa.⁶⁰ Ve srovnání se západními zeměmi však podle nich neobstojí

⁵⁶ CHOCHOLOVÁ, L. - ŠKALOUDOVÁ, B. – ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, L., eds., *ICT a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*, Praha: Národní galerie v Praze, 2008, s. 74.

⁵⁷ Program *Umění v pohybu* tedy upozorňuje na další fenomény spjaté (nejen) s uměním nových médií: postprodukce a recyklace. Srovnej například Nicolas Bourriaud: „...umělci již nepracují se surovinami. Nevytvářejí novou formu ze surového materiálu, nýbrž pracují s objekty, které již obíhají na kulturním trhu, tj. nesou informace, které do nich vložili jiní lidé.“ – Viz BOURRIAUD, N. *Postprodukce*, Praha: Tranzit, 2004, s. 3.

⁵⁸ CHOCHOLOVÁ, L. - ŠKALOUDOVÁ, B. – ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, L. 2008, s. 108 – 115.

⁵⁹ Více o projektu *ArtCrossing* a jeho dalších výstupech viz webové stránky projektu dostupné z <www.artcrossing.cz> nebo CHOCHOLOVÁ, L. - ŠKALOUDOVÁ, B. – ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, L. 2008.

⁶⁰ BROLÍK, T. - TŘEŠŇÁK, P. - KOMÁREK, M. *Záhadný svět našich dětí*. *Respekt* [online] 2008, roč. 19, č. 52. Dostupný z <<http://www.respekt.cz/clanek.php?fIDCLANKU=2831&fIDROCNIKU=2008>>.

způsob, jak se s touto skutečností vyrovnává dospělá populace v České republice. Autoři upozorňují především na nedostatečné kompetence rodičů a učitelů, na nichž leží odpovědnost za bezpečný a smysluplný pohyb dětí ve virtuálním světě především.⁶¹ Mýlil by se však ten, kdo by se domníval, že (česká) *Generace C* představuje velkou výzvu pouze pro rodiče a školská zařízení.

Převzetí odpovědnosti za virtuální kulturní dědictví se bytostně dotýká také kulturních institucí, muzea a galerie nevyjímaje. Neboť, jak upozorňuje Kvan, jeden z editorů výše citovaného sborníku *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*, zatímco se kulturní sektor „zabývá peripetiemi (re)prezentace hmotného dědictví prostřednictvím nových médií, život v nových médiích útočí na soudobé porozumění kulturnímu dědictví jakožto takovému.“⁶² Jakkoli jsou tedy příklady z Velké Británie v mnohém inspirativní, je zřejmé, že efektivní využívání digitálních technologií v marketingu a „jednosměrné“ vzdělávací politice již nestačí. Ve vztahu k očekáváním *návštěvníků – kurátorů* se totiž situace britských muzeí a galerií neliší od muzejních institucí jinde ve světě.

Výsledky projektu *ArtCrossing* naznačují, že překotný vývoj nových médií, jejich relativní dostupnost a globálně srovnatelné kompetence *Generace C* vytvářejí prostředí, v němž se úspěch muzejních institucí bezprostředně neodvíjí od jejich ekonomického zázemí. Před několika lety mohly nabízet multimediální průvodce expozicí pouze přední světové galerie, neboť náklady zahrnovaly i zajištění dostatečného množství kvalitních přehrávačů. Při dnešní dostupnosti mobilního hardwaru a kompatibilních softwarových aplikací na straně uživatelů se však mohou i menší muzea a galerie soustředit na tvorbu kvalitního a interaktivního obsahu, který poskytnou zájemcům prostřednictvím internetu. Projekty jako *Raw Canvas Artlookers Podcast*, *EYE: Explore Your Environment* či *The Sixties* navíc jasně dokládají, že tvorba kvalitního obsahu, ať už z hlediska sbírkotvorné činnosti, interpretace artefaktů či zpřístupňování sbírek, nemusí nutně ležet na profesionálních kurátorech.

Odkaz na tentýž výzkum viz také RYLICH, J. Safer Internet Conference 2008, *Ikaros* [online] 2009, roč. 13, č. 1. Dostupný z <<http://www.ikaros.cz/node/5183>>.

⁶¹ BROLÍK, T. - TŘEŠŇÁK, P. - KOMÁREK, M. 2008.

⁶² KVAN, T. 2008, s. 305.

Rozmach nových médií, jenž podporuje kurátorské ambice *Generace C*, skutečně přispívá k oslabování role odborné autority.⁶³ Podle Kvana i dalších teoretiků dokonce „budoucnost minulosti“ závisí na tom, podaří-li se paměťovým a památkovým institucím přijmout skutečnost, že autoritativní odborná interpretace kulturního dědictví je již nadále neudržitelná.⁶⁴ Mají-li muzea a galerie obhájit svou existenci, musí učinit nová média svým spojencem, pěstovat diskursivní interpretaci, zpřístupnit celou škálu hodnotících stanovisek a umožnit zájemcům utvářet si stanoviska vlastní.⁶⁵

Ze své odpovědnosti na tradování (multi)kulturních hodnot se však muzea a galerie nemohou vyvázat ani v postmoderní společnosti.⁶⁶ Výsledky projektu *ArtCrossing* svědčí o tom, že tvůrčí formy interpretace mohou být zcela v souladu s charakterem média, podobou artefaktů, uměleckými koncepty i očekáváním *návštěvníků – kurátorů*. Naopak zapojení veřejnosti do mapování regionálních ekosystémů v projektu *EYE: Explore Your Environment* jasně poukazuje na rizika „kurátorského“ užití nových médií. Neodbytně vyvstávají otázky, které si musí klást každý, kdo se rozhodne, ať už dobrovolně nebo vlivem okolností, „pustit z rukou otěže“. Nakolik je možné spoléhat na data uveřejněná v demokraticky vytvářené databázi? Nakolik lze virtuální projekci, ať už přírodního nebo kulturního dědictví, považovat za autentickou? Jaký dopad bude mít naše manipulace s virtuálním světem na náš reálný svět? A pokud budeme klást demokratický diskurs na první místo, jaký smysl má činit rozdíly mezi *kurátory – odborníky a kurátory – návštěvníky*?

Použité zdroje

ANGLISS, S. Sound and Vision: Self-Guided Tours. *Museum Practice*, 2006, č. 34, s. 51 – 52.

BOURRIAUD, N. *Postprodukce*. Praha: Tranzit, 2004.

⁶³ KALAY, Y. E. 2008, s. 7.

⁶⁴ KVAN, T. 2008, s. 310. Dále viz například ALSAYYAD, N. Consuming Heritage or the End of Tradition: the New Challenges of Globalisation. In KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J. 2008, s. 155 – 169.

⁶⁵ KVAN, T. 2008, s. 309. CHAMPION, E. M. 2008, s. 202.

⁶⁶ CHAMPION, E. M. 2008, s. 202.

British Telecommunications, *Sponsorship* [online] 2009. Dostupné z <<http://www.btplc.com/Societyandenvironment/Ourcampaigns/Sponsorship.htm>>.

BROLÍK, T. - TŘEŠŇÁK, P. - KOMÁREK, M. Záhadný svět našich dětí. *Respekt* [online] 2008, roč. 19, č. 52. Dostupný z <<http://www.respekt.cz/clanek.php?fIDCLANKU=2831&fIDROCNIKU=2008>>.

Cindy Sherman: Biography [online] 2004. Dostupné z: <<http://www.cindysherman.com/biography.shtml>>.

COBLEY, J. *The Museum Detective: Finding Stories from behind the Scenes of the Museum World* [on-line] 2009. Dostupné z <<http://www.museumdetective.com/>>.

Český rozhlas, *Rádio na přání. Podcast* [online] 2009. Dostupné z <<http://www.rozhlas.cz/podcast/portal/>>.

Dulwich Picture Gallery, *DiGIT: Digital Gallery Interactive Teaching*. London: Dulwich Picture Gallery, 2007.

GOODRICK, D. *Information and Communication Technology in Museums*. Přednáška pro modul ICS 8003 dne 27. listopadu 2007 na Newcastle University.

CHAMPION, E. M. Explorative Shadow Realms of Uncertain Histories. In KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J., eds., *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. London: Routledge, 2008, s. 185 – 206.

CHARLTON, J. *Hidden Chains: The Slavery Business and North East England 1600 – 1865*, Newcastle: Tyne and Wear Museums, Tyne Bridge Publishing, 2008.

CHOCHOLOVÁ, L. - ŠKALOUDOVÁ, B. – ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, L., eds., *ICT a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Praha: Národní galerie v Praze, 2008.

KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J., eds., *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. London: Routledge, 2008.

KALAY, Y. E. Introduction: Preserving Cultural Heritage through Digital Media. In KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J., eds., *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. London: Routledge, 2008, s. 1 – 10.

KOVALIKOVÁ, S. - OLSENOVÁ, K. *Integrovaná tematická výuka – model*. Kroměříž: Spirála, 1995.

KVAN, T. Conclusions: A Future for the Past. In KALAY, Y. E. - KVAN, T. - AFFLECK, J. eds., *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. London: Routledge, 2008, s. 304 – 313.

LANE, K. *Case Record Material from M-Learning Project: Using Hand-held Computers Outside the Classroom*. Norwich: Centre for Applied Research in Education, UEA, 2007.

MANOVICH, L. Principy nových médií. *Teorie vědy*, 2002, roč. 9, č. 2, s. 55 – 76.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press, Cambridge, 2002.

North East Digital Awards 08, *EYE Project Website* [online] 2009. Dostupné z <<http://www.northeastdigitalawards08.co.uk/view/60/>>.

Respekt.cz, *Podcast* [online] 2009. Dostupné z <<http://podcast.respekt.cz/>>.

RICHARDSON, J. Generation Curator and Web 2.0 Beyond Facebook. *Heritage* 365, 2008, č. 25, s. 64 – 69.

RYLICH, J. Safer Internet Conference 2008, *Ikaros* [online] 2009, roč. 13, č. 1. Dostupný z <<http://www.ikaros.cz/node/5183>>.

SLAVÍK, J. - WAWROSZ, P. *Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky)*. II. díl. Praha : Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta, 2004.

Tate Online, *Podcasts* [online] 2009a. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/podcasts/>>.

Tate Online, *Tate Shots* [online] 2009b. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/tateshots/issue17802/default.htm>>.

Tate Online, *Welcome to Tate Tracks* [online] 2009c. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/modern/tatetracks/>>.

Tate Online, *How We Are Now: Photographing Britain* [online] 2009d. Dostupné z <<http://www.tate.org.uk/britain/exhibitions/howweare/slideshow.shtm>>.

Tate Online, Artists' Techniques and Methods [online] 2009e. Dostupné z: <<http://www.tate.org.uk/learnonline/onlinecourses/artiststechniques/overview.shtm>>.

The Children's University of Manchester [online] 2009. Dostupný z <<http://www.childrensuniversity.manchester.ac.uk/>>.

Tyne and Wear Museums, *Love* [online] 2008. Dostupné z <<http://www.twmuseums.org.uk/laing/love/home.html>>.

Tyne and Wear Museums, *Podcasts* [on-line] 2009a. Dostupné z <<http://www.twmuseums.org.uk/podcasts/index.php>>.

Tyne and Wear Museums, *About EYE* [online] 2009b. Dostupné z <<http://www.eyeproject.org.uk/about/>>.

WILSON, G. Multimedia Tour Programme at Tate Modern. In BEARMAN, D. - TRANT, J., eds. *Museums and the Web 2004: Proceedings*. Toronto: Archives &

Museum Informatics [online] 2004. Dostupné z
<<http://www.archimuse.com/mw2004/papers/wilson/wilson.html>>.

WILSON, G. Case Study: The Tate. *Museum Practice*, 2006, č. 34, s. 53.

YANG-MAY OOI *The Da Vinci Device* [online] 2007. Dostupné z
<<http://www.fusionview.co.uk/2007/01/the-da-vinci-device/>>.

York Castle Museum, *The Sixties* [online] 2009. Dostupné z
<<http://www.thesixties.org.uk/>>.

Young Tate, *Artlookers Podcast: Background to the Project* [online] 2009a. Dostupné z
<<http://www.tate.org.uk/youngtate/podcast/artlookers/background.htm>>.

Young Tate, *Artlookers Podcast* [online] 2009b. Dostupné z
<<http://www.tate.org.uk/youngtate/podcast/artlookers/>>.

O autorkách

PhDr. Hana Havlůjová

- Je doktorandkou Katedry dějin a didaktiky dějepisu, Pedagogické fakulty UK v Praze.
- V akademickém roce 2007/2008 studovala v rámci programu Erasmus ve Velké Británii, MA Heritage Education and Interpretation na International Centre for Culture and Heritage Studies, School of Arts and Cultures, Newcastle University.
- Zabývá se dějinami české moderní společnosti a otázkami utváření, reflexe i praktického využívání kulturního dědictví, spolupracuje s řadou paměťových a památkových institucí.
- Kontakt: hana.havlujova@volny.cz.

Mgr. Lucie Štůlová Vobořilová

- Je od roku 2002 kurátorkou pro edukační činnost Národní galerie v Praze (v současnosti s NG externě z mateřské dovolené spolupracuje).
- Absolvovala zahraniční pracovní stáže v IMMA v Irsku (Irské muzeum moderního umění), v ZKM v Karlsruhe (Centrum pro umění a mediální technologie) a ve Whitworth Art Gallery v Manchesteru.
- Zaměřuje se na vzdělávání mladých lidí a dospělých, včetně projektů celoživotního vzdělávání.
- Kontakt: lucievoborilova@seznam.cz.