

## **17B – Využití elektronických médií v tvorbě a realizaci doprovodných galerijních aktivit, tvorba interaktivních programů, jejich vztah ke klasickým výtvarným technikám.**

Co jsou to elektronická média? Definice slova: médium je forma komunikace nebo zprostředkování (zprostředkující osoba). V tomto smyslu jde o dvousměrný proces výměny informací mezi lidmi za účelem dorozumění. Do elektronických médií zahrnujeme televizi, video, mobilní telefon, rozhlas a v neposlední řadě počítač a s ním i internet. Na druhé straně máme média klasická, kam zařazujeme vše ostatní (obaly, prospekty, tištěné dokumenty).<sup>1</sup> Avšak dnes se tyto dvě média spojují v jedno a vytvářejí možnost multimediality a interaktivity. Zejména v doprovodných aktivitách je interakce potřebná. „Jde o vlastnost (médií, počítačových programů...), díky níž nemusí uživatel jen pasivně program přijímat, ale i aktivně ho ovlivňovat. Uživatel má možnost zvolit si vlastní cestu, procházet programem dle svého rozhodnutí. Interaktivita je záležitostí aktivní komunikace uživatele s programem a vychází najevo teprve v komunikaci s divákem.“<sup>2</sup>

Elektronická média se postupně stávají součástí galerijních a muzejních institucí v českých zemích. Mají za úkol co nejvíce zpřístupnit sbírky uměleckých institucí a zároveň oslovit mladší i starší generaci a vést je k další edukaci a rozvíjení dosavadních vědomostí v uměleckém oboru. S mnohem větším zařazením elektronických médií a pomůcek se setkáváme v severních a anglicky mluvících zemích, kde zprostředkovávají umění široké veřejnosti. Důvodem jsou lepší finanční prostředky, které se dostávají do tohoto odvětví (umění) a ty se investují právě do elektronických prvků<sup>3</sup>. To bohužel nemůžeme říci o českém prostředí okolo galerií a muzeí a jeví se to jako velká chyba. Pokud se chce muzeum/galerie stát lákavější, zábavnější a interaktivnější, musí se naučit s těmito novými elektronickými médii pracovat a využívat jejich edukačního potenciálu. To ovšem, jak už bylo zmíněno, vyžaduje veliké finanční náklady. Jestli se tak nestane, návštěvnost ze strany jak veřejnosti, tak i škol klesne.

Dnes jsou nejvíce využívaným elektronickým médiem v ČR webové stránky, ve kterých je zařazeno několik interaktivních prvků zvyšujících zájem o galerii/muzeum a zároveň sloužící k jejich prezentaci. Bohužel nemůžeme mluvit o velice kreativních stránkách jako je tomu třeba v jiných velkých uměleckých světových institucích (Luovre, Tate, Pompidou...)<sup>4</sup>. V zahraničních institucích je také běžné vytvořit speciální webové stránky nebo online aplikace pro malé návštěvníky, které obsahují interaktivní hry. Tyto online hry jsou volně publikované na internetu a slouží k propagaci muzea. V českých vodách se s podobným zaměřením můžeme setkat málo, příkladem může být „on-line hra s názvem **Putování kocoura Kuby z roku 2012**, vytvořená k výstavě Jakuba Schikanedera ve Valdštejnské jízdárně.“<sup>5</sup> Cílem hry je pomoci kocourovi najít cestu zpět domů.

Častěji se můžeme setkat s aktivními zónami, jako například na výstavách Uměleckoprůmyslového muzea nebo Galerie Rudolfinum. Jedná se o digitální hry, které mají seznámit návštěvníka s exponáty výstavy. Hry jsou ovšem dostupné jen na právě probíhajících výstavách, takže neslouží k veřejné propagaci muzea. Za velice zdařilou se dá pokládat historicky první počítačová hra UPM, která je právem pokládána za přelomový počín. Hra byla vytvořena k výstavě **P. Rady** v r. 2011. Šlo o skládání tvarů vycházejících z keramických exponátů do obrysu panáka. K výstavě byla vytvořena i aplikace pexeso.<sup>6</sup> Zmínit zde můžeme i interaktivní hru k výstavě **Harrachovského skla** (2012), kde návštěvník odkrýval klikáním na obrazovku skrytý exponát z výstavy.<sup>7</sup> Ani jedna zmiňovaná digitální hra nebyla veřejně publikována, jak to bývá zvykem v severských zemích.

Další variantou využití elektronických médií je při galerijních animacích a doprovodných programech. Tuto oblast se snažilo Lektorské oddělení Národní galerie v Praze zlepšit a vytvořilo dvouletý

<sup>1</sup> Média: Elektronická a klasická. [online]. [cit. 2014-03-08]. Dostupné z:

[http://cs.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9dia#Elektronick.C3.A1\\_a\\_klasick.C3.A1](http://cs.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9dia#Elektronick.C3.A1_a_klasick.C3.A1)

<sup>2</sup> ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy. Editor Lucie Chocholová, Barbora Škaloudová, Lucie Štůlová Vobořilová. V Praze: Národní galerie, 2008, 156 s. ISBN 978-807-0353-783.

<sup>3</sup> ŠTĚRBOVÁ, Veronika. INTERNETOVÁ GALERIE PRO DĚTI. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova Univerzita Pedagogická Fakulta Katedra Výtvarné Výchovy. Vedoucí práce prof. PaedDr. Radek Horáček, Ph.D.

<sup>4</sup> ---||---str. 7 - 9

<sup>5</sup> ---||--- str. 43

<sup>6</sup> FULKOVÁ, HAJDUŠKOVÁ a SEHNALÍKOVÁ. *Galerijní a muzejní edukace 1*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2012. ISBN 978-80-7101-111-8.

<sup>7</sup> FULKOVÁ, JAKUBCOVÁ, KITZBERGEROVÁ a SEHNALÍKOVÁ. *Galerijní a muzejní edukace 2*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2013. ISBN 978-80-7101-127-09. str. 175 - 185

multimediální vzdělávací projekt pro žáky, studenty a učitele **Art Crossing**. Projekt se zabýval tím, co nám mohou přinést nové technologie do výuky uměleckých oborů.<sup>8</sup> Zabýval se myšlenkou, že studenti mohou k tvorbě využít současných technologií a tak propojit výtvarné umění a média. Výsledkem tohoto projektu je kniha ICT a současné umění ve výuce, kde je několik příkladů práce s novými médii, jako je fotoaparát, počítač v galerii s žáky. Zajímavou kapitolou je tzv. E-learning „Chytání vzpomínek“ umožňující žákům a studentům učit se prostřednictvím nejaktuálnějších technologií, vyzkoušet si umělecké postupy, které používají internet či digitální techniku a pro komunikaci používají počítačové programy.<sup>9</sup> Hlavní myšlenkou je inspirovat se současným umělcem a motivovat studenta k vlastní umělecké práci. Svůj výsledný videoart mohou pak prezentovat v on-line galerii, nebo si ho uložit do počítače a porovnat ho se spolužáky a dalšími účastníky e-learningového kurzu.<sup>10</sup>

Rozdílné použití digitálních technologií bylo využito ve výtvarné dílně k výstavě **Glamour** v UPM r. 2011. Návštěvníci si vybrali módní doplňky, které si oblékli a následně s nimi byli vyfoceni před zeleným plátnem. Výslednou fotografii si návštěvník posléze graficky upravil tak, aby vypadala jako titulní strana módního časopisu. Jednalo se o propojení několika digitálních médií.<sup>11</sup>

Zdárným příkladem využití elektronických médií v expozici je pražské **Muzeum Karla Zemana**, otevřené v roce 2012. Celý prostor výstavy je doplněn interaktivními tablety a kouty s možností si vyzkoušet a pochopit filmové triky K. Zemana. Muzeum nabízí dílny a workshopy pro veřejnost ve speciálním ateliéru, kde si mohou návštěvníci zkusit vyrobit vlastní film nebo animaci.<sup>12</sup>

Elektronická média byla použita ve velké míře i na výstavě **Peníze nebo život?** (2014) v Muzeu Hlavního města Prahy. Jednalo se o velkou interaktivní hru zapojenou na několika obrazovkách počítačů, kde děti aktivně zažívaly, jakou funkci a roli mají peníze v naší společnosti.<sup>13</sup> Hraním her děti získaly peníze/body, které na konci výstavy mohly imaginárně utratit. Celý koncept výstavy muzeum HMP přebralo z Dětského muzea ZOOM ve Vídni.

Využití digitálních technologií pro vyjádření obsahu **klasických děl** popisuje **V. Havlík** v kapitole využití intermediálních postupů v animační praxi, tak, že „transferuje digitální fotografii klasického díla (kresby, obrazy, sochy, objekty) do programu Photoshop a následně provede virtuální proměny“.<sup>14</sup> Dále zde popisuje tzv. „Živý obraz“, kde interpretuje plošné dílo do trojrozměrné podoby začleněním živých postav do určitého prostředí a zaznamená to fotoaparátem. Dalším z mnoha úkolů je např. příběh umění – „fotoseriál obrazu či sochy, která nás v muzeu zaujme a kterou se snažíme interpretovat nafocení příběhu v realitě současného města.“<sup>15</sup>

„Za zmínku stojí i aplikace vytvořené k edukaci dospělých osob, protože ani ty nemusí být pouze studnicí vědomostí, ale také interaktivním místem k poznávání. K takovým výtvarným institucím se řadí petrohradská Ermitáž či National Galleries Scotland.“<sup>16</sup> S podobnou možností využití elektronických médií ke vzdělávání dospělých osob zatím žádná z institucí v ČR nezačala pracovat.

Na závěr je důležité říci, že by bylo dobré, aby se výstavy konané v galeriích a muzeích propojovaly se světem elektronických médií a využily jejich nejmodernější formu zprostředkování umění. Tím se zpřístupní veřejnosti a zvýší tím spojenou návštěvnost. To klade nároky na galerijní pedagogy, „aby se i oni pokusili vytvořit podobné virtuální prostředí pro českého potenciálního návštěvníka a nabídli tak využití nejpokročilejších technologií, které se stávají běžnou součástí života.“<sup>17</sup>

<sup>8</sup> ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy.

<sup>9</sup> ---||--- str. 132

<sup>10</sup> ---||---str. 133 - 136

<sup>11</sup> FULKOVÁ, HAJDUŠKOVÁ a SEHNALÍKOVÁ. *Galerijní a muzejní edukace 1*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2012. ISBN 978-80-7101-111-8. str. 104 - 139

<sup>12</sup> <http://www.muzeumkarlazemana.cz/cz>

<sup>13</sup> <http://www.muzeumprahy.cz/penize-nebo-zivot/>

<sup>14</sup> HAVLÍK, Vladimír. *ŠKOLA MUZEJNÍ PEDAGOGIKY 6: Využití intermediálních postupů v animační praxi*. 2007. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007, s. 122. 1. ISBN 978-80-244-1871-1.

<sup>15</sup> ---||---str. 112 - 114

<sup>16</sup> ŠTĚRBOVÁ, Veronika. *INTERNETOVÁ GALERIE PRO DĚTI*. Brno, 2013. Diplomová práce. Masarykova Univerzita Pedagogická Fakulta Katedra Výtvarné Výchovy. Vedoucí práce prof. PaedDr. Radek Horáček, Ph.D.

<sup>17</sup> ---||---str. 47