

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Bc. Petra Kosejková

Museum know – projekt aktivizace muzejních návštěvníků

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předloženou diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím literatury uvedené v seznamu literatury.

V Olomouci dne

Petra Kosejková

Poděkování

Za neocenitelnou pomoc a obrovskou psychickou podporu děkuji své rodině. Za poskytnuté odborné rady a konzultace děkuji vedoucí práce docentce Petře Šobáňové. Karině Pavlíkové děkuji za pomoc při tvorbě loga. Dále děkuji všem dobrovolníkům, kteří testovali pracovní listy, a pracovníkům a vedení Oblastního muzea v Chomutově za to, že mi umožnili realizovat práci v jejich expozici.

Petra Kosejková

Anotace

Diplomová práce v oboru muzejní a galerijní pedagogika má za cíl vypracovat, realizovat a ověřit projekt směřující k aktivizaci muzejního návštěvníka v expozici Všemmu světu na útěchu Oblastního muzea v Chomutově. Aktivizace návštěvníka probíhá prostřednictvím komplexního projektu, jenž se skládá z pracovních listů pro různé věkové kategorie. Součástí projektu je také karta do encyklopedie a webová platforma, která nabízí doprovodné informace a návody na tvoření na doma, jež jsou uživateli volně dostupné ke stažení. Veškeré součásti projektu zahrnují obsahové i grafické zpracování, včetně vlastních ilustrací autorky.

Klíčová slova

muzejní edukace, aktivizace návštěvníka muzea, pracovní listy v muzeu, muzeum Chomutov, zprostředkování středověkého umění, vzdělávací webová platforma

Abstract

The diploma thesis belongs in the field of museum and gallery pedagogy. Thesis aims at elaborating, realizing and verifying the project of activating the museum visitors in the medieval art exposition of the Regional Museum in Chomutov. Activation of the visitors takes place through a complex project, consisting of worksheets for different age categories. The project includes an encyclopaedia card and a web platform with an activity tasks for download. All components of project include content and graphic processing, including the author's own illustrations.

Key words

museum education, activation of museum's visitors, worksheets in museum, museum Chomutov, mediation of medieval art, educative web platform

Obsah

Úvod.....	6
1 Teoretická část.....	7
1.1 Pracovní listy v muzeu	7
1.2 Webová platforma jako součást muzejní edukace	10
1.3 Specifika návštěvníka muzea	13
1.4 Analýza pilotního muzea.....	18
1.5 Gotické umění jako předmět muzejní edukace	21
2 Praktická část	25
2.1 Popis projektu.....	25
2.2 Pracovní listy.....	26
2.3 Karta encyklopedie.....	35
2.4 Obsah webu.....	36
3 Závěr	41
3.1 Evaluace	41
3.2 Zhodnocení celého projektu v rámci osobního posunu.....	45
3.3 Závěr	46
Pracovní listy.....	48
Seznam obrazové dokumentace	77
Seznam použitých zkratk.....	78
Literatura	79
Přílohy	81
Příloha č.1 Návod na webu	81
Příloha č.2 Návod na webu	84
Příloha č.3 Návod na webu	87
Příloha č.4 Návod na webu	88
Seznam příloh na DVD	90

Úvod

Diplomová práce spadá do oblasti muzejní pedagogiky. Hlavním cílem práce je nastínit konkrétní možnost aktivizace návštěvníků v expozici regionálního křesťanského umění vrcholného středověku, a to primárně prostřednictvím samoobslužných edukačních pracovních listů, propojených s webovou platformou. Součástí edukačních materiálů je také karta do encyklopedie, kterou návštěvník získá, pokud úspěšně vyplní pracovní listy. Karta zároveň slouží jako motivace potenciálního návštěvníka, přičemž výchozí snahou je poukázat na muzeum jakožto na prostor, kde lze zábavně a účelně trávit volný čas.

V teoretické části bude vybraná expozice analyzována a kriticky zhodnocena z hlediska přístupnosti návštěvníkům, a to konkrétně svým tematickým zaměřením a edukačním přesahem. Ten bude zařazen do kontextu muzejní pedagogiky a konfrontován s vybranými příklady aktuálních českých i zahraničních muzejních edukačních aktivit, jež zprostředkovávají shodná témata středověkého umění jako zvolená expozice. Vybrané edukační aktivity budou pro účely efektivní komparace specifikovány pouze na samoobslužné pracovní listy a volně dostupný interaktivní, vzdělávací či zábavní webový obsah pro návštěvníky.

V praktické části budou detailně rozebrány vytvořené pracovní listy a další obsah, včetně webové platformy. Rozbor bude zacílen na edukační transformaci obsahu vzhledem ke zvoleným věkovým kategoriím. V rámci obsahu práce projekt projde pilotním ověřením a zpětnou reflexí.

V závěru práce bude nastíněn budoucí přesah projektu do reálné praxe, kde se předpokládá propojení edukačních obsahů více muzejních expozic (v rámci několika institucí). V tomto kontextu bude muzeum sloužit jako primární cíl cesty návštěvníka.

1 Teoretická část

1.1 Pracovní listy v muzeu

Muzea a galerie si stále častěji uvědomují nároky společnosti a naplňují potřebu muzea jakožto prostoru pro setkávání, vzdělávání a zábavu. Je již překonanou myšlenkou, že by vzdělání v muzeu naplnila pouze samotná koncepce expozice a vystavené exponáty. Většina muzeí si dnes uvědomuje potenciál muzejní edukace jako nedílné (a nezbytné) součásti portfolia činností muzea, naplňujícího potřeby svých návštěvníků.

Nejaktivněji se muzejní edukace rozvíjí v oblasti zprostředkování umění. „*Pojmem zprostředkování umění označujeme nejen vlastní práci odborných lektorů v galeriích a muzeích přímo před exponáty, ale také publikační činnost, zpřístupňování umění ve sdělovacích prostředcích i ve školách, dále výstavy, veletrhy a další aktivity.*“¹ Všechny tyto aspekty jsou platné i v širším kontextu zprostředkování muzejních expozic, nejen těch uměleckých. Je však pravdou, že umělecké artefakty jsou mnohdy pro návštěvníka nejméně srozumitelné a jejich zprostředkování je o to důležitější.

V průběhu vývoje a hledání kvalitních funkčních přístupů ke zprostředkování vystavených exponátů v muzeích a galeriích se ustálilo několik typů osvědčených programů a aktivit. Nejrozšířenějšími prostředky edukace jsou galerijní animace a pracovní listy. Galerijní animace kombinují teoretický výklad s praktickými tvůrčími technikami. Edukační pracovník provádí návštěvníky expozicí, uvádí vystavené předměty do širších kontextů a směřuje návštěvníky k aktivní prohlídce.

Pracovními listy rozumíme tištěný materiál navázaný na expozici či výstavu. Mohou sloužit jako opora v průběhu animace nebo jako samostatně fungující edukační materiál, k jehož použití není potřeba asistence lektora. Zatímco animace je většinou realizována se školními skupinami (resp. s organizovanými skupinami obecně), pracovní listy jsou svou flexibilitou ideální možností pro všechny typy návštěvníků. „*Pracovní listy jsou považovány za jeden z materiálů charakterizujících moderní muzeum a jeho vstřícnost ke vzdělávacím potřebám návštěvníků. Tato didaktická pomůcka se postupem času stává téměř samozřejmou službou muzea, materiálem prokazujícím jak vstřícnost k návštěvníkům, tak i odbornost muzejních pracovníků, kteří se věnují práci s veřejností.*“²

¹ HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. Brno: Akademické nakladatelství CERM, 1998, s. 15-16. ISBN 80-7204-084-7.

² MRÁŽOVÁ, Lenka. *Tvorba pracovních listů: metodický materiál*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2013, s. 4. ISBN 978-80-7028-403-2.

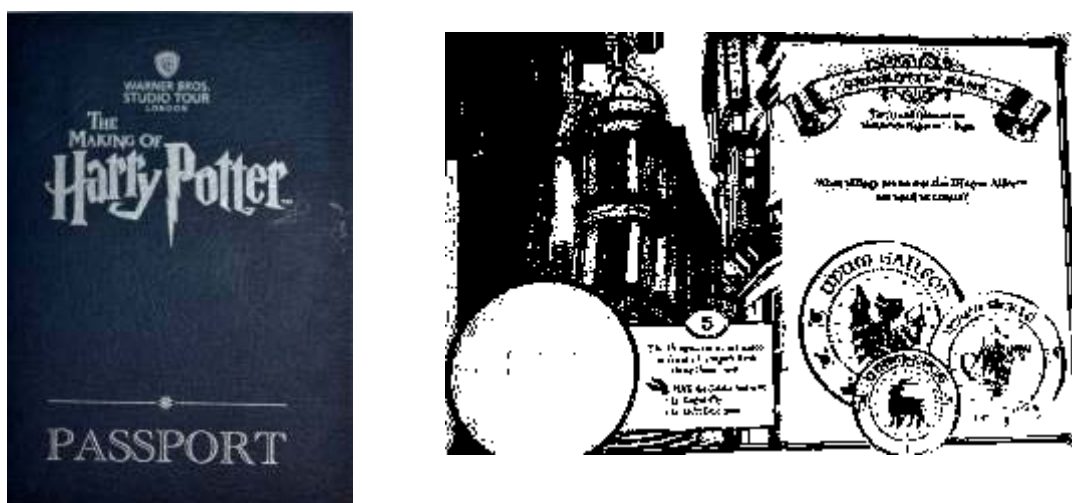
Pracovní listy zohledňují obdobný cíl jako animace, tedy aktivizovat diváka a motivovat ho k hlubšímu poznání konkrétního tématu na základě pozorování, případně interakce s exponáty. „Pracovní listy obsahují záznam a utřídění základních a nejdůležitějších poznatků, jejich zafixování pomocí úkolů a aktivit, případně inspiraci k samostatnému bádání či práci s postoji a názory uživatelů.“³ Lze s nimi pracovat podle svého tempa a individuálního zájmu. Většinou si je návštěvník může ponechat, a doma si tak připomenout či dokončit některé úlohy. Obvykle se v muzeích vyskytují kombinované listy, které slučují texty, interpretující odborné informace, a doplňující úlohy, při kterých percipient rozvíjí svůj osobní zájem o téma a osvojuje si nové poznatky.

Pracovní listy by měly napomáhat orientaci návštěvníka v expozici a promyšleně navazovat na výstavu. Při koncipování listů je třeba mít na paměti, že jsou jen pomůckou při práci s vystavenými předměty, které by měl návštěvník zkoumat prostřednictvím jednotlivých úloh. Pokud návštěvník projde celou expozicí s očima jen v pracovních listech, nelze hovořit o naplnění cílů a funkčnosti pracovních listů. Je třeba nabízet návštěvníkovi nové pohledy a kontexty získávaných informací. Podle Jůvy⁴ lze rozlišovat pracovní listy dle jejich obsahu a rozsahu. Čistě informační „nepracovní“ listy se vyskytují v podobě samostatných informačních listů, které obsahují jen základní informace o expozici nebo jako informační sešity v podobě brožury nabízející rozšířené informace. Aktivizující pracovní listy potom mohou být samostatné listy nebo v podobě sešitu. Ty obsahují úkoly, aktivity a podněty k vlastním poznámkám. Mezi rozšířené úkoly a aktivity patří například hledání konkrétních předmětů, zkoumání detailů na obrazech, skládání části do celků, nalézání a vypisování vlastních asociací či vymýšlení názvů a příběhů vystavených děl. Rizikem mohou být příliš banální doplňovací úkoly, které vedou k bezmyšlenkovitému vypracování v krátkém čase, čímž návštěvníka nemotivují k podnětné práci s výstavou. Nevýhodou samoobslužných pracovních listů jsou omezené možnosti zpětné vazby pro návštěvníka expozice. Obzvláště v případě, nechceme-li uvádět výsledky úloh nebo v případě, kdy jsou úlohy orientovány na vlastní myšlenkové závěry diváka v expozici a výsledky tak nelze zobecnit. V takovém případě může být vhodným řešením muzejní nástěnka nebo třeba webové rozhraní, které nabídne uživateli možnost sdílet své závěry a diskutovat s ostatními návštěvníky muzea.

³MRÁZOVÁ, Lenka. *Tvorba pracovních listů: metodický materiál*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2013, s. 6. ISBN 978-80-7028-403-2.

⁴JŮVA, Vladimír. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 2004, s. 137. ISBN 80-731-5090-5.

V zahraničí lze sledovat trend, který klade důraz na inovativnost pracovních listů. Takové pracovní sešity jsou většinou nákladnější a mnohdy bývají zpoplatněny. Nejširší nabídka se soustředí na oblast vzdělávání nejmladších dětí, tedy předškolní a mladší školní věk. Velmi rozšířená je práce se samolepkami a šablonami, pracovní listy s otvory a průstřihy, různé struktury, barevné folie, fungující na principu 3D brýlí, které zvýrazní konkrétní část obrazu. Časté jsou také hudební prvky nebo pohyblivé části. V některých muzeích se vyskytují tzv. muzejní pasy, do kterých děti sbírají razítka na základě absolvování konkrétní etapy výstavy.



Obr. 1. a 2. Ukázka muzejního pasu – The Making of Harry Potter, Warner Bros studio, London

Další vysledovatelný trend se týká oblasti grafického zpracování pracovních listů, především listů pro děti. Oblíbenými motivy jsou ilustrace napodobující dětskou kresbu. Na obrázcích 3. až 5. lze vidět příklady grafického zpracování aktuálních pracovních listů z Tate gallery a Victorian and Albert museum v Londýně.



Obr. 3., 4. Tate kids Modern Art Activity Book



Obr. 5. Family Art fun guide, VA London

Současně je kladen důraz na propojení klasických pracovních listů a nových médií. Rozvoj technologických možností výrazně přispívá k aktualizaci stávajících možností edukačních aktivit muzea, příp. muzejního pedagoga. Mobilní telefon dnes vlastní i malé děti a většinou jej umí velmi dobře ovládat. Může být samozřejmě diskutabilní, do jaké míry je vhodné děti „digitalizovat.“ Nicméně, v případě využití těchto technologií jakožto prostředku k dosažení cílů a obecných žádoucích kompetencí, např. rozvoje kreativity, podněcování zvědavosti apod. mohou být nenahraditelnou pomůckou, jelikož možnosti práce s mobilním telefonem jsou takřka neomezené. Od funkcí fotoaparátu a klasické úpravy fotek, až po vytvoření koláže či dokonce animace v několika jednoduchých krocích. Pracovat se dá také s různým barevným nasvícením předmětů, lupou, zrcadlem, překladačem zašifrovaných textů, čtečkou QR kódů, převaděčem zvuků na barvy a mnoho dalších aplikací, jejichž nabídka se neustále rozšiřuje.

1.2 Webová platforma jako součást muzejní edukace

Aktuálním trendem rozšiřujícím oblast působení muzejní edukace se stávají muzejní webové stránky orientované na návštěvníka. Podle Horáčka (2012) jsou internetové stránky muzeí a galerií prostorem, který nabízí stále nové možnosti aktivního kontaktu s divákem. Obsah webu je směřován na interaktivní komunikaci s potenciálním i pravidelným návštěvníkem. V duchu *edutainmentu* se muzea snaží nabídnout poznávání svých sbírek zábavným způsobem právě skrze webový obsah. Informační texty a obrázky jsou nahrazovány mini hrami, aplikacemi, nabídkou materiálů ke stažení. V mnoha případech muzea zavěšují na své stránky různé návody s praktickými postupy, které může návštěvník zkusit doma. Větší muzea mají zvlášť oddělené informační stránky muzea a interaktivní vzdělávací stránky pro děti.

Americké muzeum národní historie⁵ využívá barevný a hravý design stránek pro dětské návštěvníky. Na svých dětských stránkách nabízí denní virtuální kartičku (obr. 6) se zajímavostí, poznávací kvízy a mini hry. Obsah se soustředí na poznávání vědy v souvislosti se stálými i aktuálními expozicemi muzea. Součástí poznávacích aktivit jsou pohybové animace nebo návody na doma. Například k výuce fází měsíce si lze vytisknout arch pro zaznamenání jednotlivých fází (obr. 7). Dítě každý den nakreslí měsíc tak, jak ho vidí z okna. Po měsíci arch rozstříhá na kartičky a sestaví sešit. Při listování potom vzniká efekt animace. Dítě si osvojí fáze měsíce na základě vlastního pozorování a zkoumání, učí se systematicky pracovat každý den, průběžně si může na webu číst podrobnosti o daném tématu na základě vlastní motivace a nakonec se naučí vytvořit základní pohyblivou animaci. Velké množství mini her nabízí procvičování paměti, získávání nových poznatků a rozvíjení názorů a postojů na mnohá světová témata.



Obr. 6 Denní kartička American National history museum Obr. 7 Arch fáze měsíce

Kvalitní webový obsah pro dětské návštěvníky produkuje britské muzeum *Tate*⁶. Webová platforma pro děti nabízí zábavné hry, videa, galerii, nápady na tvoření, e-pohlednice a informace o programech v muzeu. Interaktivní hry vycházejí ze světa umění a nenápadně rozvíjejí dětské kompetence, povědomí a zájem o umění. Vše, co dítě vytvoří, potom může zveřejnit v galerii. Například si zde může vytvořit vlastní abstraktní dílo na rotujícím plátně. Tím se učí, jakou stopu zanechá konkrétním nástrojem, jak rychlost rotace ovlivní podobu stopy, jak esteticky působí symetrické dílo a kruh jako takový. V další jednoduché hře se hráč pohybuje městem a přetváří kolemjdoucí lidi a budovy do kubistické podoby, přitom se dozví, že kubismus byl revoluční, začal ho v Paříži Pablo

⁵ Explore. ©20016-2017. *Ology: a Science website for kids* [online]. New York: American museum of natural history [cit. 2017-12-07]. Dostupné z: <https://www.amnh.org/explore/ology>

⁶Homepage. *Tate Kids* [online]. London: Tate gallery, ©2017 [cit. 2017-12-07]. Dostupné z: <http://www.tate.org.uk/kids>

Picasso a mnoho dalších informací, na základě toho, jak postupuje do dalších levelů. Dále může návštěvník webu procházet virtuální zahradou a hledat v ní sochy.



Obr. 8 Tate for kids

Muzeum *Smithsonian*⁷ nabízí ke stažení množství pracovních listů. Většinou se jedná o oboustrannou A4 složenou ze vzdělávacích textů a drobných úkolů nebo o návody na tvůrčí práci a výrobu předmětů. Jejich stránky jsou spíše konzervativní, dětského návštěvníka lákají na encyklopedii, přes kterou se lze proklikat až k materiálům a návodům. Téma vycházejí z americké historie, vědy a sbírek muzea.

Muzeum Getty nabízí na webu materiály pro rodiče, konkrétně jim radí, jak se připravit na návštěvu muzea, aby si ji s dětmi maximálně užili. Informují o hrách, které mohou rodiče s dětmi v muzeu hrát nebo o detektivních kartičkách, které si mohou zapůjčit k prohlídce. Také na webu zveřejňují program speciálních rodinných akcí. Podobný přístup volí i některá muzea u nás.

Interaktivní vzdělávací obsah umístěný na webu muzea, není v České republice zatím rozšířený tak jako v zahraničí. Postupně vzniká několik interaktivních vzdělávacích webů, ale ne pod muzejním vzděláváním, ale např. pod MŠMT (web o evropské unii pro školáky) nebo jako prezentace komerční značky. Interaktivní webové muzeum provozuje například Škoda auto. Jedná se o web pro předškolní děti. Je zde spousta her, informací z historie továrny Škoda, množství dobových fotografií. Web je primárně zaměřen na vzdělávání v oblasti bezpečnosti na silnici. K dispozici jsou i pracovní listy ke stažení. Dětské muzeum v Brně nabízí ke stažení multimediální průvodce, jejichž součástí jsou

⁷ Families: Activity sheets. *Smithsonian Education* [online]. Washington: Smithsonian Institution, ©2013 [cit. 2017-12-07]. Dostupné z: http://smithsonianeducation.org/families/point_click/activitysheets.html

i hry v podobě jednoduchých puzzle. Národní muzeum nabízí převážně informace o doprovodných programech a pracovní listy ke stažení.

Podle výzkumu *Center for the Future of Museum*⁸ je třeba vytvořit funkční propojení jednotlivých institucí, které mohou nabídnout širší rozsah zkušeností. Je potřeba klást důraz na účinek digitálního učení a nových technologií. Revoluce v digitální výuce je mnohem více než pouhé e-učebnice na tabletech. Přináší příležitost zlepšit spolupráci mezi školami, rodinami a místními organizacemi (muzea), které mohou sloužit jako aktivní podpora studia, kde dojde ke sdílení a používání edukačních zdrojů. V USA již větší muzeí dlouhodobě aplikuje zásady hands-on edukace a snaží se o neustálé zlepšování kvality edukačních aktivit.

1.3 Specifika návštěvníka muzea

Diplomová práce s projektem *museum know* primárně směřuje k neorganizovanému návštěvníkovi muzea. To znamená, že cílí především na rodiny s dětmi a na dospělé návštěvníky, kteří nejsou součástí organizovaných skupin. Smyslem projektu je nabídnout rodině možnost společného prožitku v prostředí muzea a komplexního rozvoje jejich dětí za pomoci poznávání muzejních exponátů. Rodiny s dětmi řadíme do kategorie turistických návštěvníků. Podle výzkumu *Múzeum a spoločnosť* ovlivňuje vztah návštěvníka k muzeu (a ochotu je navštěvovat pravidelně) skutečnost, čím vícekrát a v různých zemích v muzeu byl. „Rozhodujícím faktorem disponujícím dotyčného k návštěvě je získávání dlouhodobého návyku a potreby.“⁹ Ten je ovlivňován již od první návštěvy, protože nejsou výjimkou případy lidí, jejichž prvotní návštěva muzea byla negativním nudným zážitkem a následně u nich tento názor přetrvává jako dogma. Takoví lidé se potom dalším návštěvám muzea vědomě vyhýbají.

Návštěvník musí být sám vnitřně naladěný na myšlenku, že se jde do muzea nejen bavit, ale i se něco dozvědět, získat podněty pro zamyšlení či téma ke konverzaci. „Hluboký prožitek v muzeu se málokdy dostaví sám od sebe, ale vyžaduje aktivní spoluúčast návštěvníka, energii, či určitou námahu, minimálně ve smyslu otevření se objektu vnímání, vynaložení soustředěné pozornosti vůči exponátu.“¹⁰ Tento stav lze navodit různými prostředky,

⁸ THE AMERICAN ALLIANCE OF MUSEUMS. *Building the Future of Education: Museums and the Learning Ecosystem*. Washington: Centre for the future museum, 2014, s. 12. ISBN 978-1-933253-97-8.

⁹ PODUŠELOVÁ, Gabriela. *Sociologický výskum Múzeum a spoločnosť. Výsledky a odporúčenia*.

In: MEDŘÍKOVÁ, Petra, eds. *Muzeum a změna: sborník z mezinárodní konference*. Praha: Asociace muzeí a galerií ČR, 2003, s. 65. ISBN: 80-86611-04-3.

¹⁰ KESNER, Ladislav. *Marketing a management muzeí a památek*. Praha: Grada, 2005, s. 120. Expert (Grada), s. 120. ISBN 80-247-1104-4.

odpovídajícími specifikacím návštěvníků a jejich potřeb či očekávání. V rámci přehlednosti jsou potřeby a zájmy návštěvníků děleny podle věku na předškolní, mladší školní věk, starší školní věk a dospělí, případně senioři. Dále je třeba zohledňovat specifické potřeby návštěvníků jako např. různé typy zdravotních znevýhodnění, sociální a kulturní odlišnosti, u dětí např. poruchy pozornosti aj. Vzhledem k povaze projektu se zaměříme pouze na specifika dle věku a to výlučně v takovém rozmezí, jaké je nezbytné zmínit v kontextu k praktické části.

Obsah informací a koncepce úloh jsou stylizovány podle věku na základě poznatků vývojové psychologie a v případě školního věku také na základě příslušných RVP. Každé zvolené věkové období má svá specifika, která je třeba respektovat a zahrnout do koncepce zprostředkování konkrétní umělecké expozice. Nejmladší vhodný věk v rámci konkrétně zprostředkovávané expozice (kapitola 1.4) je mladší školní věk, tedy 1. až 3. třída základní školy.

Dle poznatků z vývojové psychologie dochází u dětí ve věku kolem šestého roku k postupnému rozvoji motorické i senzorické koordinace. Dítě se učí psát a číst. Čtení je pro něj obtížné kvůli začínající přeměně zrakového vnímání na blízkou vzdálenost a motivaci ke čtení tak má jen chvíli. Proto by textu mělo být v pracovních listech úměrné množství, aby neodrazovalo dítě, nenamáhalo jej a nedocházelo ke ztrátě motivace při práci s pracovními listy. Také v tomto věku začíná dítě rozlišovat detaily na obrázku, jejich tvary a počet. Učí se rozlišovat směr. Vzniká vizuální integrace, tedy schopnost vnímat věc jako celek a neulpívat na detailech. Souvisí s funkcí pozornosti. *„Školsky zralé děti mají jinou strategii vnímání, dovedou si obrázek systematicky prohlížet. Takové děti začínají vnímat celek jako soubor detailů, mezi nimiž jsou nějaké vztahy. To znamená, že jsou schopné vizuální analýzy.“*¹¹

Dle Čápa¹² v mladším školním věku nastává fáze konkrétních logických operací. Myšlenkové procesy probíhají na základě skutečnosti, popřípadě na základě symbolů a představ, které mají jednoznačný obsah. Dítě vychází z vlastní zkušenosti, začíná uvažovat logicky a většinou respektuje objektivní skutečnosti. Měl by být kladen důraz na možnosti vlastního poznávání dítěte, kdy si samo může ověřit získané informace. Pojem času se odvíjí od rozvoje logických operací, ale porozumění času se zpřesňuje až kolem 8. roku.

¹¹ VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 138. ISBN 978-80-246-2153-1.

¹² ČÁP, Jan a Jiří MAREŠ. *Psychologie pro učitele*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, s. 231. ISBN 978-80-7367-273-7.

V tomto věku ještě dítě neuvažuje v abstraktních souvislostech. Vágnerová¹³ doporučuje, aby se výuka zaměřila na rozvoj pochopení souvislostí a vztahů, na schopnost používat pravidla a volit způsob řešení problémů. Strategie učení v prvních letech školní docházky odpovídají metodě pokusu a omylu, kdy si dítě zapamatuje správné řešení, na které ale přišlo náhodou. Pokud dítě řeší podobný problém, jaký už jednou zažilo, usuzuje správné řešení na základě předchozí zkušenosti. V dalším případě se dítě snaží napodobit řešení, které se osvědčilo někomu jinému. V takovém případě se jedná o učení nápodobou. Je vhodné zvolit úlohy k posilování divergentního myšlení, které připouští více správných možností k řešení problému a rozvíjí tvořivost.

Obsah a forma výuky ve škole ve většině případů divergentní myšlení nepodporují. Dítě se učí hledat jedinou správnou odpověď. Při zprostředkování umění v muzeu se naopak naskýtá ideální příležitost k tomu, aby každý žák našel individuální řešení nebo vytvořil originální výtvarnou práci na základě inspirace artefaktem z muzea.

Vyřešení pracovních listů také může pozitivně podporovat dětské sebehodnocení a pocit úspěšnosti, což je v tomto věku velmi důležité, protože dle Vágnerové¹⁴ si dítě vytváří vlastní sebeobraz založený na úspěšnosti, který ovlivňuje jeho další motivaci. Je třeba, aby rodič spolupracoval v expozici s dítětem, ale také, aby mu nechal prostor k nalezení řešení, neměl by řešení dítěti podsouvat.

V trávení volného času školních dětí často převládá pasivně receptivní přístup v podobě sledování televize a posedávání u sociálních sítí nebo hraní počítačových her, založených na mechanických postupech s minimální potřebou myšlenkových pochodů nebo možností k využití vlastní představitivosti. Mezi aktivní přijímání informací patří například čtení nebo alespoň hraní takových her, které rozvíjí dětské kompetence a tvořivost. Náplň volného času dítěte vychází z koncepce rodiny, ve které vyrůstá a odráží trávení volného času ostatních členů. Děti, které navštěvují například animační programy v muzeu nebo galerii v rámci školního vyučování, si brzy osvojí potřebné kompetence a způsob myšlení a jsou v expozici aktivní a vysoce motivovaní. Naproti tomu skupina dětí, které nikdy předtím v muzeu nebyly ani s rodiči, se zpočátku cítí v prostředí expozice nepříjemně a pro lektora je těžší si je získat a navodit atmosféru aktivního dialogu a nastartování tvořivých procesů a zvědavosti.

¹³ VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 242. ISBN 978-80-246-2153-1.

¹⁴ tamtéž

Z muzejního prostředí lze vhodným přístupem vytvořit místo uspokojující potřeby návštěvníků a to již od raného věku. Dítě může v muzeu rozvíjet kompetence, které by si jinak v takové míře neosvojilo. „Cílem rodičů by mělo být rozvíjet u dítěte potřebu aktivního trávení volného času, vyhledávání společných rozmanitých zážitků spojených s nenásilným poznáváním světa a podporou přirozené dětské zvědavosti“.¹⁵

Věková kategorie 2. stupně základní školy je charakteristická tím, že nastává období dospívání. Dle Vágnerové¹⁶ je nástup puberty spojen se změnou v uvažování. Stádium formálních logických operací již zahrnuje i hypotetické možnosti, které už nevycházejí pouze z reality dítěte. Dochází k osvojování abstraktního myšlení. Dospívající je schopen uvažovat nad tím, jaká by daná situace mohla být a dochází ke zvýšené kritičnosti. Myšlení se stává systematictější. Pubescent je schopen stanovovat hypotézy a vybírat řešení z několika variant. Taková řešení jsou mnohdy značně subjektivní a jednostranná. Typickým projevem je také denní snění, které vychází z rozvoje abstraktního uvažování, a které rozvíjí fantazii a tvořivost. Dochází také ke změně vnímání časové dimenze. Na rozdíl od dětí, které jsou orientované na přítomnost, se dospívající soustředí na budoucnost. Na minulost lze nahlížet v rámci vzdělávání například jako na rozbor událostí a rozhodnutí. Proč tomu bylo právě tak, jaké jsou jiné varianty apod. Dospívající si buduje novou identitu a odpoutává se od rodiny směrem k vrstevníkům. Zajímá se o nové technologie a umí je velmi dobře ovládat. Práce s nimi je pro pubescenta zajímavější a přirozenější než úlohy zaměřené pouze na klasická média. Ve výtvarném projevu dochází v tomto věku ke krizi. Dospívající nechce kreslit, protože má pocit, že není schopen věrně zachytit realitu, a že tedy kreslit neumí. Je vhodné volit takové činnosti, které pomohou pubescentovi pocity překonat, nabídnout mu více možností, jak úkol zpracovat, aniž by měl u toho nepříjemný pocit nedostačující dovednosti.

Dospělí lidé chodí do muzea na základě vlastního rozhodnutí. Jejich motivací může být touha po vzdělání, zájem o konkrétní téma nebo formování společenské image. Návštěva muzea také může naplňovat potřebu turistiky, většinou ale spíše jako doplňkové činnosti v dané lokalitě. Pro dospělého návštěvníka jsou v rámci doprovodného programu poměrně často nabízeny komentované prohlídky s kurátorem či odborníkem. Ale stává se, že jsou tyto prohlídky komentovány odborným výkladem, což uspokojí jen malé procento návštěvníků. Jsou-li k dispozici pracovní listy pro dospělé, fungují převážně v podobě in-

¹⁵ ČÁP, Jan a Jiří MAREŠ. *Psychologie pro učitele*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, s. 230. ISBN 978-80-7367-273-7.

¹⁶ VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 299. ISBN 978-80-246-2153-1.

formačních brožur, většinou taktéž plných odbornějšího výkladu. Science centra a muzea v zahraničí nicméně dokazují, že i dospělý člověk si v muzeu rád „pohraje“ a věci osahá. Dalším přesvědčivým důkazem je obrovský boom, který zažívají omalovánky pro dospělé.

Pracovní listy mohou dospělému návštěvníkovi nabídnout zajímavé informace, reprodukce předmětů, možnost zapisování vlastních postřehů, návody, jak daný předmět vyfotografovat netradičním způsobem a prostor pro pozdější vlepení fotografie. Také složitější šifry a hádanky jistě nikoho neurazí. Dospělý člověk si utváří názory na základě dostupných informací. Je schopen vysoké úrovně abstraktního myšlení, komparace a má přehled v kontextových souvislostech. Chce se dozvědět něco nového, mít zajímavý zážitek.

V současnosti jsou vůči návštěvníkům muzea otevřenější, snaží se naplňovat jejich potřeby a nabídnout jim alternativní možnosti trávení volného času. Na základě toho si návštěvníci vytvářejí pozitivní návyk a navštěvují muzea cíleně. Rozvoj muzejní edukace napomáhá vychovávat celé školní skupiny k návštěvám muzea jakožto přirozené součásti trávení jejich volného času. Trendem dnešní doby je orientace na zážitek. Ten může být v muzeu zprostředkován vhodně koncipovanými pracovními listy, jež návštěvníkovi nabízí příběh a možnost objevování. V současné době není neobvyklé absolvovat letní příměstský tábor přímo v muzeu nebo zde oslavit narozeniny.

Úspěšnost muzejního programu vždy závisí na motivaci návštěvníka. Motivace je základním volným hybatelem, jenž určuje volby člověka. Rozlišujeme motivaci vnější a vnitřní. Vnitřní motivaci návštěvníka muzea lze ovlivnit pouze z dlouhodobého hlediska, a to vytvořením návyku a vnitřní potřeby na základě předchozích pozitivních zkušeností. V současnosti není neobvyklá motivace založená na vidině odměny. Tento jev efektivně implikovala do svých strategií i nákupní střediska. Za nákup v jejich prodejně nabízejí různé reklamní předměty nebo kolekce předmětů, které může kupující postupně nasbírat. Tato strategie se ukazuje při volnočasových aktivitách funkční, i když je některými výchovnými systémy zavrhována jako nevhodná, v těchto případech je vnímaná spíše jako bonus navíc k samotnému zážitku. Obzvlášť je-li odměna lukrativní, vzdělává a dává možnost zažít například příjemný pocit z dokončení kompletní kolekce. Pokud je potřeba, aby návštěvník muzea zaplatil vstupné a případně i pracovní listy, neuškodí motivovat ho odměnou. V našem případě, v podobě jedné karty do encyklopedie, kterou může návštěvník zkompletovat tak, že bude navštěvovat další muzea, kupovat a vypracovávat tam jejich pracovní listy. Postupně si návštěvník vybuduje již zmiňovaný návyk a odmění se sám již samotnou návštěvou muzejní expozice.

1.4 Analýza pilotního muzea

Pilotním muzeem pro zapojení do projektu je Oblastní muzeum v Chomutově, které nabízí stálé expozice a přechodné výstavy celkem ve dvou budovách. V budově domu *Jiřího Popela z Lobkowicz* jsou zpřístupněny etnografické a přírodovědné sbírky. Hvězdárenská věž s vyhlídkou, která dříve sloužila jako jezuitská observatoř, nyní vystavuje výtvarné dílo malíře *Ilji Sainera*. Druhou budovou muzea je historická budova radnice. K radnici je připojen kostel sv. Kateřiny, respektive „torzo“ bývalého kostela, který v důsledku historických událostí ztratil původní funkci a sloužil jako sýpka a skladiště. Tomu odpovídá zanedbaný stav interiéru, který dnes také slouží jako výstavní prostor muzea. Samotná radnice nabízí k prohlídce několik sekcí se stálými expozicemi. V hlavní sekci radnice je prezentována sbírka středověkého umění. V budově radnice se dále nachází mnišský dvorek s plastikami a pohyblivé lapidárium.

Sbírky muzea odkazují k regionální historii města. Především expozice gotického umění Chomutovska a Kadaňska s názvem *Všemu světu na útěchu* a samotné výstavní prostory souvisí s počátkem města. Ten je spojený s řádem Panny Marie bratří domu německého, kterému je daroval k užívání tehdejší majitel. Dnešní budova radnice, kde se nacházejí muzejní prostory, sloužila řádu německých rytířů jako komenda a již tehdy k ní patřil pozdně románský až raně gotický tribunový kostel sv. Kateřiny. Řád německých rytířů byl v té době populární mezi českou šlechtou. Ve 14. století se Chomutov stále zvětšoval a rozvíjel pod správou Řádu. Díky obchodní cestě do Saska, která vedla přes Chomutov, bylo město v dobré hospodářské situaci. Ze Saska také přicházely podněty a inspirace v oblasti umění a řemesel. Začátkem 15. století přešlo město z državy Řádu do rukou královského purkrabího. Během husitských válek se město postavilo proti husitům. Došlo tak ke katastrofálnímu masakru obyvatel města a jeho vydrancování. Chomutov opět začal vzkvétat pod vedením *Jakoubka z Vřesovic*, který měl vysoké ambice. Za vlády *Ladislava Pohrobka* potom přešel Chomutov do správy *Lobkoviců*. Následující majitel *Beneš z Veitmile* započal rozsáhlé přestavby města a původní rytířské komendy.¹⁷

Umělecká tvorba byla od počátku spjata s růstem počtu kostelů a kaplí (a jejich nutné výzdoby) pod taktovkou Řádu německých rytířů. Německé vlivy se prolínají s inspirací předních českých mistrů. V 15. století se nejvýrazněji projevil vliv Mistra Týnské kalvárie, jež v té době působil v Praze. V Kadani je doložena existence řezbářských dílen již na po-

¹⁷ DÁŇOVÁ, Helena a Renáta GUBÍKOVÁ (eds.). *Všemu světu na útěchu: sochařství a malířství na Chomutovsku a Kadaňsku 1350-1590 : katalog dlouhodobé expozice Oblastního muzea v Chomutově*. V Chomutově: Oblastní muzeum, 2014. ISBN 978-80-87898-07-9.

čátku 15. století. V druhé polovině 15. století se projevuje hlavně vliv šlechtických rodů a bohatých měšťanů.

Expozice s názvem Všem světu na útěchu byla otevřena roku 2013, aby nahradila původní expozici z 80. let. Proměna instalace probíhala pod vedením architekta Pavla Kolíbal a na nové prezentaci exponátů spolupracovala řada odborníků z Národní galerie v Praze. Vzniklá expozice vystavuje téměř všechny exponáty, které má muzeum k dispozici, ale přesto je umírněná, minimalistická a nezahluje diváka přílišným množstvím děl. Soustředí se na prezentaci děl pozdní gotiky z okolí Chomutova a Kadaně ve dvou místnostech pozdně gotické radnice. Čistý bílý architektonický prostor s gotickými prvky koresponduje s tématem expozice a efektivně simuluje původní sakrální prostředí děl. Návštěvník má dostatek prostoru kolem díla a řazení formálně podobných děl k sobě mu umožňuje snadné porovnávání exponátů například v rámci použité techniky, rozdílů podle data vzniku apod. Nejpřitažlivějším dílem, dominujícím celé expozici, je Želinský oltář (obr. 9), který zobrazuje tradiční výjevy ze života Panny Marie. Jedná se o náměty, jenž běžně návštěvník rozezná a nejsou mu tedy tak vzdálené a cizí. Navíc lze na oltáři sledovat regionální detaily, například erby donátora a jeho ženy. Zajímavý je i fakt, že je na středovém výjevu Smrti Panny Marie pravděpodobně zpodobněn sám autor, Mistr I. W.



Obr. 9. Želinský oltář, Oblastní muzeum Chomutov

Jednotlivé exponáty jsou doplněny popisky a celou expozicí provází několik informačních panelů, které si kladou za cíl přiblížit návštěvníkovi dobu vzniku děl. Nicméně obsahově jsou popisky a informační panely pro běžného návštěvníka příliš odborné a jiné, srozumitelnější informace nejsou v expozici k dispozici. Tento problém se vyskytuje v muzeích a galeriích poměrně často. Hranice mezi vhodným poučením laika a uspokojením odborně poučeného návštěvníka lze jen velmi obtížně nadefinovat. Řešením je například odstupňovaný informační panel, který nabízí tři verze stejných informací v různých stupních odbornosti a rozsahu. Pokud jsou informační panely sestaveny pouze odborným jazykem, je potřeba doplnit edukační materiál pro běžného návštěvníka.

Vzhledem k novosti expozice si lze pokládat otázky, proč nebyl zohledněn edukační potenciál samotné sbírky, například formou interaktivních exponátů, didaktických pomůcek apod. Podle Šobáňové je úkolem muzea „*podněcovat vzdělávací potřeby návštěvníků, vycházet jim vstříc a odpovídat na ně vhodnými expozičními přístupy a zařazováním různých didaktických prvků, které učení návštěvníků usnadňují a iniciují.*“¹⁸ Muzeum má zřízené oddělení muzejní pedagogiky, které pořádá kreativní víkendové kurzy. Jedná se o řemeslné tvoření, které není tematicky ani formálně vázané na muzejní expozice. Témata tvorby pro rok 2016 jsou fádni (jaro, léto, podzim, zima) a edukačně neuchopená. Celý program vzniká pod záštitou Centra krušnohorského lidového umění a podle slov muzea se jedná o oblíbené akce. Tento celoroční kurz je jediným produktem lektorského oddělení. Co se týče edukačního programu vázaného na expozice, nabízejí kustodky k výstavě středověkého umění na požádání krátkou komentovanou prohlídku se zajímavostmi. Kromě toho neexistuje žádný doprovodný program. Zmíněnou expozici navštěvují spíše senioři nebo příležitostně turističtí návštěvníci města. Děti láká do muzea pouze lidový pohyblivý betlém, u kterého během Vánoc probíhá výstava betlémů.

Webové stránky muzea cílí spíše na odborné publikum. Návštěvník zde může dohledat informace o expozicích a výstavách, o muzeu a jeho historii, případně si prohlédnout virtuální prohlídku muzea. Pravidelně aktualizovány jsou i aktuality muzea, tedy vernisáže a nové výstavy.

Z výše zmíněných důvodů bylo Oblastní muzeum v Chomutově vybráno jako ideální vzorový kandidát ke zpracování řešeného tématu práce. Vedení muzea se staví k celému projektu vstřícně, je si vědomo nízké návštěvnosti v expozici a bude rádo, když se to změní.

¹⁸ ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, s. 68. ISBN 978-80-244-4302-7.

1.5 Gotické umění jako předmět muzejní edukace

Expozice středověkého umění může být pro nepoučeného návštěvníka těžce uchopitelná, dotýkáme-li se křesťanské symboliky. Naproti tomu, tato díla disponují specifickou krásou a estetika děl vzniklých před staletími je stále působivá a přesvědčivá. Kostely a chrámy dávají návštěvníkovi příležitost obdivovat velkolepost a zdobnost architektury a pocítit specifickou posvátnou atmosféru, která působí nehledě na náboženské vyznání návštěvníka, ale expozice muzea ve většině případů již není schopná vyvolat stejný emocionální prožitek. Odborníci se shodují, že největším problémem při zprostředkování gotického umění (resp. i náboženských neuměleckých sbírek) v expozici muzea je právě ono vytržení předmětů z jejich původního chrámového prostředí, které těmto artefaktům dodávalo kulturně-historický kontext. Naprostá většina laických návštěvníků již dnes nemá potřebné náboženské vzdělání, aby dokázala interpretovat symboliku gotických obrazů, ale zároveň ani nemají potřebné kompetence, aby byli schopní (a také ochotní) hledat v těchto obrazech osobní koncepty platné v současnosti. Téma je těžko aplikovatelné na jejich vlastní zkušenosti. Je otázkou, nakolik zacházet do sakrální podstaty gotických děl a nakolik tedy lze zprostředkovat jejich obsah v současnosti.

V první řadě lze ze středověkého umění získat představu o dobovém kontextu. Formální vizuální podoba díla nabízí divákovi několik informací. Lze vypožorovat oděvy postav a celkový módní vkus. Děti si na gotických ženách všímají například vysokého čela jakožto trendu krásy a informace, že si ženy někdy opravdu vyholili i část vlasů, aby jejich čelo bylo vysoké, posouvá interpretaci až k současnému diskurzu vnímání krásy a mnohdy až drastických úprav zevnějšku za účelem dosažení ideálu. Stejně jako středověký mistr maloval vysoká čela, dnes grafik v rámci populární kultury manipuluje s těly modelek ve Photoshopu, aby měli delší nohy, štíhlejší pas apod. Dále lze v obrazech najít různá tehdejší řemesla a zábavy lidí. Ve *Victoria and Albert* muzeu v Londýně instalovali do expozice středověkého umění dotykové obrazovky, kde návštěvník může rozkrývat detaily díla. Například zmíněná řemesla a dobovou zábavu, vzory na látkách atd. Jakmile divák odkryje konkrétní detail, zpřístupní se mu podrobné informace. Na dobový kontext se zaměřují i pracovní listy *Národní galerie* (obr.10).



Obr. 10 Pracovní listy ke starému umění v Anežském klášteře, Národní galerie v Praze

Dotýkáme-li se tématu řemesel, posouváme se ke kontextu vzniku těchto uměleckých děl. Podle Bártlové¹⁹ nelze uplatňovat pro čtení středověkého umění naše modernistická měřítká, kdy vidíme umělce jako individualitu tvořící pod vlastním záměrem určitou koncepci. Středověký umělec byl řemeslník, a proto ve většině případů nejsou známa jejich jména. Poukazuje na fakt, že roli umělce-tvůrce konceptu zastával donátor, který dílo objednal.

Bártlová²⁰ dále poznamenává, že středověké umění je formou vizuální komunikace. Sloužilo k zachycování kolektivní paměti před objevem knihtisku a rozšíření čtenářské dovednosti. V době, kdy naprostá většina lidí byla negramotná, jim byl obsah Bible zprostředkováván pomocí obrazů. Trefně jsou takové obrazy nazývány učebnicí pro chudé. Sloužili ale také jako mnemotechnická pomůcka pro kněze, aby nezapomněli nějaký detail v průběhu kázání. Navíc prostřednictvím obrazů svatých lidí mohli s daným světcem komunikovat.

Podle Šobáně jsou ve starém umění ukryty archetypální příběhy naší kultury, které lze zprostředkovat skrze tzv. užitečné aktualizace. „Zdánlivě odtažitě, kulturně náboženskými významy prosycené téma bylo pro záměr edukace přizpůsobeno k civilnějšímu podání.“²¹ Kateřina Dytrtová²² to nazývá interpretačními skoky. Jedná se o to najít vhodné tematické

¹⁹ BARTLOVÁ, Milena. *Skutečná přítomnost: středověký obraz mezi ikonou a virtuální realitou*. Praha: Argo, 2012, s. 47-51. ISBN 978-80-257-0542-1.

²⁰ BARTLOVÁ, Milena. *Skutečná přítomnost: středověký obraz mezi ikonou a virtuální realitou*. Praha: Argo, 2012, s. 32. ISBN 978-80-257-0542-1.

²¹ ŠOBÁŇ, Marek. Užitečné aktualizace starého umění. In: *PER ASPERA AD ASTRA: Konference na téma Galerijní pedagogika a cíle výtvarné výchovy v RVP*. Karlovy Vary: Galerie umění Karlovy Vary, 2015, s. 23. ISBN 978-80-87420-52-2.

²² DYTRTOVÁ, Kateřina. *Interpretace a metody ve vizuálních oborech*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2010, s. 12. ISBN 978-80-7414-250-5.

kontexty v současnosti tak, abychom historické téma přiblížili příkladem, který je percipientovi blízký. Tedy skrze to, co zná ve své době, najde podobnost a tedy i porozumění v umění starém.

Nejpodstatnější složkou gotického umění, s níž se dá při zprostředkování velmi dobře pracovat, je rozvíjení hodnotového žebříčku návštěvníka. Je kladen důraz na afektivní cíle, protože mnohdy tyto cíle chybí v běžné výuce, jejich aplikace je obtížná a ověření naplnění cílů ještě obtížnější, mnohdy i nemožné. Ale prostředí muzea vybízí k začlenění hodnotových cílů, i přes to, že nelze prokázat jejich naplnění. Mnohé z duchovních hodnot jsou stále uznávány a ve větší či menší míře žádané i dnes. Přestože středověké náboženské ikony již *nejsou mainstreamovým vzorem*. Stále platnými tématy jsou například vztah matka a dítě, zrada, vnitřní vs. vnější krása, pomoc chudým a nemocným, konání dobra, zázraky, dodnes se běžně používá třeba přirovnání *nevěřící Tomáš*.

Ikony svatých, k nimž se lidé modlili, aby byli vyslyšeni a ochraňováni, lze pro účely edukace připodobnit k superhrdinům. Prostřednictvím tohoto srovnání lze dojít k poznání podobností i rozdílů středověkého a dnešního světa, vedoucích ke kritické reflexi současných hodnot společnosti. Zatímco superhrdina ochraňuje město od zla, má k tomu speciální schopnosti (může vykonat zázrak, něco co by obyčejný člověk nedokázal), svatí ochraňují hodnoty, které v současnosti ustupují do pozadí. Pro superhrdinu i světce je typický vlastní atribut, jež ho dává rozpoznat. Nikdo nezná jeho pravou podobu, ale lze ho díky atributu snadno identifikovat. Někteří komiksoví autoři pracují přímo s archetypálními prekoncepty (například *Sandman* Neila Gaimana je založen na řeckých bozích). Zatímco superhrdina vyřeší problémy na základě svých speciálních schopností, svatí byli původně obyčejní lidé, výjimeční svou pevnou vůlí a nelehkými mučednickými osudy. I přes veškeré útrapy se svatí nikdy své víry nezřekli a nesli statečně všechna příkoří a utrpení, jež pro víru zakoušeli. Jejich obět', dobrota a příkladné vlastnosti inspirují věřící dodnes. Motivy obětování se, smrti a vzkříšení jsou aktuální i v současné literatuře (např. fantasy), kde tyto archetypy nabývají nových podob.

Samotné středověké obrazy také bývají formálně připodobňovány ke komiksu. Zachycují celý příběh a různé časové osy. Pokud téma takto aktualizujeme, dáme dítěti šanci pochopit podstatu zobrazování světců na příkladu jemu blízké a zajímavé reality. Jistě se jedná o zjednodušení a našli by se odborníci, kteří by tento přístup odsoudili jako mystifikaci, ale úkolem zprostředkování umění je pomoci divákovi najít k dílu cestu, umožnit mu

vlastní asociace a příběhy. Sturken a Cartwright²³ upozorňují na fakt, že podle původní teze Rolanda Barthese diváci utvářejí význam díla a autor je mrtvý, a jak již bylo zmíněno, ve středověku měl autor jen vedlejší funkci. Dílo fungující jako prostředek vizuální komunikace nebude dnes komunikovat s divákem stejně jako v době svého vzniku, ale naopak je třeba v něm najít aktuální a pro nás cenné zajímavosti, i když budou jiné než původní význam díla. Proto i hledání souvislostí a podobností s populární kulturou (i tehdy se vlastně jednalo o obrazy populární kultury) je žádoucí a dodává starému dílu nové kontexty a svěžest pro současného diváka. Nemalá skupina lidí si uvědomuje a vnímá náboženský obsah středověkých děl a i návštěvník, který není praktikujícím křesťanem, může z těchto děl čerpat spirituální podněty.

²³ STURKEN, Marita a Lisa CARTWRIGHT. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2009, s.30-31. ISBN 978-80-7367-556-1.

2 Praktická část

2.1 Popis projektu

V rámci diplomové práce vznikl projekt s názvem *museum know*, který si klade za dlouhodobý cíl motivovat návštěvníky k aktivním návštěvám muzeí a galerií v rámci České republiky. Tento cíl je v rámci diplomové práce naplňován nabídkou zábavně vzdělávacích pracovních listů k jedné vybrané muzejní expozici. Zmíněné listy se snaží být inovativní svým obsahem i formou. Konkrétněji formou badatelského pátrání. Motivace návštěvníků je dále prohlubována možností získat v muzeu kartu do encyklopedie, pomocí níž mohou zintenzivnit přínos nových poznatků a porovnat (ověřit si) informace, které byly zjištěny během jejich bádání. Aby projekt byl současný a respektoval potřeby a životní styl návštěvníků, zahrnuje také webovou platformu, která nabízí různorodý obsah od základních informací až po nabídku materiálů ke stažení. V rámci práce jsou zpracovány i návrhy na interaktivní hry zaměřené na téma zprostředkované expozice, jež by mohly rozšířit webový obsah v případě, že by projekt v budoucnu překročil hranice diplomové práce.

Základním cílem je vyzkoušet funkčnost prezentované idey a inspirovat projektem další muzea, která zatím nenabízejí kvalitní služby zprostředkování expozic, přičemž *kvalitní* znamená vhodnou formou vzhledem ke svým potenciálním i reálným návštěvníkům.

Hledáčkem při výběru vhodného pilotního muzea bylo najít takové, které zatím podobný program pro své návštěvníky nenabízí, přestože jeho expozice jsou nelukrativní a obsahově těžko přístupné běžnému návštěvníkovi. Na základě těchto požadavků bylo vybráno Oblastní muzeum v Chomutově s expozicí *Všemu světu na útěchu*. Dílčím cílem projektu je (v návaznosti na zvolenou expozici) zprostředkování regionální kultury zastoupené sbírkou gotického sochařství a malířství na Chomutovsku. Vzdělávací cíle se soustředí na rozvoj klíčových kompetencí a oblast zprostředkování je pojata nejen čistě v kulturně uměleckém kontextu, ale v tzv. mezioborových dialogích.

Koncepce zprostředkování expozice vychází ze zážitkové pedagogiky, zahrnuje tedy i zábavu, radost, duchovní prožitek a citové obohacení účastníka. Jak píše Horáček: „...přece jen to nejpodstatnější, co si v kontaktu s uměleckými díly uvědomujeme a co prožíváme, je „pouhopouhý“ citový zážitek. Chceme se výtvarným uměním bavit, chceme prožívat okouzlení z obrazu, barev a překvapivých, expresivních či meditativních vizuálních sdělení.“²⁴ Toho je zde docíleno pracovními listy, které se opírají o principy badatelsky

²⁴ FIŠER, Z., V. HAVLÍK, R. HORÁČEK. *Slovem, akcí, obrazem: příspěvek k interdisciplinaritě tvůrčího procesu*. Brno: Masarykova univerzita, 2010, s. 117. ISBN 978-80-210-5389-2.

orientovaného vyučování, webovou platformou odkrývající nové podněty a kartou do encyklopedie, díky které si návštěvník může připomenout díla v muzeu a konfrontovat je s jiným uměním prostřednictvím užitečných aktualizací. Bádání po tajemství děl vybízí k rozkrývání konkrétních výtvarných, společenských, sociálních aj. problémů. Prostřednictvím vlastní činnosti, vlastního hmatového zážitku i vlastního tvůrčího přemýšlení a konání může člověk dosáhnout intenzivnějšího prožitku a hlubšího i trvalejšího osvojení poznání.

Tímto způsobem je usilováno o aktivizaci vlastní tvořivosti a zesílení smyslového vnímání výtvarných exponátů.

2.2 Pracovní listy

Pracovní listy kombinují nejdůležitější informace a podněty pro upevňování nových poznatků. Napomáhají návštěvníkům uchopit téma výstavy, zapamatovat si nejdůležitější informace, přitahují pozornost k předmětům a zároveň návštěvníky baví. Jsou koncipovány jako samoobslužné a jsou rozčleněné podle věkových kategorií.

Kladou si za cíl aktivizovat návštěvníka v expozici gotického umění a rozvíjet jeho kompetence a dovednosti. Z těchto důvodů listy vycházejí z koncepce badatelského objevování. Ta nabízí možnost, jak postupně a plynule naučit percipienta trávit čas v muzeu samostatnou aktivností tak, aby z návštěvy získal maximální prožitek. Z původní pasivity se lze pomalými kroky propracovat k vlastnímu bádání, pokládání otázek a hledání odpovědí. Podle Pastorové²⁵ je klíčové vnímání, interpretace a také ověřování komunikačních účinků díla. Metody pozorování a pokusů, stanovení a ověřování hypotézy začínají na základní úrovni a postupně se mohou modifikovat do obtížnějších variant společně s tím, jak poroste vlastní zkušenost návštěvníka. Jednotlivé úlohy nejprve uvedou do expozice a pomocí příběhu motivují návštěvníka k vlastnímu zkoumání exponátů. Součástí listů jsou odkazy na web, kde lze dohledat doplňující informace. Prostřednictvím webu je navíc návštěvníkovi umožněna zpětná reflexe jeho bádání nebo výtvorů. Na stránkách totiž lze porovnat své závěry s ostatními, vytvořit konstruktivní dialog a konfrontovat tak své poznatky s tím, jaké komunikační účinky má expozice pro ostatní návštěvníky. Dle Vančáta²⁶ se výtvarná výchova (a muzejní pedagogika také, pohybujeme-li se v oblasti zprostředkování umění) má začít zajímat (v rámci RVP) o rozvíjející se oblast vizuální komunikace,

²⁵ PASTOROVÁ, Markéta. Vzdělávací obsah výtvarné výchovy a muzejní edukace. In: *PER ASPERA AD ASTRA: Konference na téma Galerijní pedagogika a cíle výtvarné výchovy v RVP*. Karlovy Vary: Galerie umění Karlovy Vary, 2015, s. 44-50. ISBN 978-80-87420-52-2.

²⁶ VANČÁT, Jaroslav. Proč je výtvarná výchova dnes v defenzivě. In: *PER ASPERA AD ASTRA: Konference na téma Galerijní pedagogika a cíle výtvarné výchovy v RVP*. Karlovy Vary: Galerie umění Karlovy Vary, 2015, s. 51-53. ISBN 978-80-87420-52-2.

kde není jako u výtvarného umění primárním faktorem estetický pocit, ale komunikační funkce a schopnost žáků a studentů nejen jí rozumět, ale aktivně ji také uplatňovat. To pro návštěvníka znamená naučit se „komunikovat s dílem“ a hledat v něm taková východiska, která zohlední jeho subjektivní významy.

Pracovní listy pro mladší děti

Pracovní listy pro mladší děti odpovídají prvnímu stupni ZŠ. Zaměřují se na děti od 6 do 10 let. Úlohy začleněné do těchto listů vycházejí z učiva RVP ZV napříč vzdělávacími oblastmi. Počátek školní docházky klade důraz na komplexní rozvoj vědomostí a dovedností. Žáci si osvojují základy čtení a psaní. Učí se pozorovat a pojmenovat věci, jevy a děje, jejich vzájemné vztahy a souvislosti. Poznávají sebe i své nejbližší okolí a postupně se seznamují s místně i časově vzdálenějšími osobami a složitějšími ději. Utváří si ucelený obraz světa. K tomu patří i ocenění krásy lidských výtvorů, schopnost soustředěně je pozorovat, přemýšlet o nich a chránit je. Pro osvojení zmíněných schopností je nezbytný vlastní prožitek žáka, čemuž napomáhá autentická zkušenost aktivní práce v přítomnosti muzejních artefaktů. Podle tematického okruhu *Lidé a čas* je podstatné vyvolat u žáků zájem o minulost, o kulturní bohatství regionu i celé země. Proto je důležité, aby žáci mohli „*samostatně vyhledávat, získávat a zkoumat informace z dostupných zdrojů, především pak od členů své rodiny i od lidí v nejbližším okolí, aby mohli společně navštěvovat památky, sbírky regionálních i specializovaných muzeí, veřejnou knihovnu atd.*“²⁷

Na základě zmíněných specifik tohoto věkového období jsou pracovní listy koncipovány hravou formou, s minimálním textovým obsahem, upřednostněna je forma obrazového sdělení. Nezbytnou spolupráci rodiče a dítěte při plnění úkolů je cíleno na rozvoj a upevnění vztahu v rodině. Záměrně je volena skladba činností pro rozvoj dítěte navazující na obsah výuky, protože nově nabyté poznatky a dovednosti potřebuje dítě upevňovat a to především nenásilnou formou, kterou nabízí pracovní listy v muzeu jakožto alternativu domácího procvičování.

Pracovní listy se snaží vtáhnout dítě do hry, motivovat jej k prohlížení exponátů, hledání souvislostí a detailů, rozvíjení fantazie a vytváření dětského světa. Dítě se při vstupu do muzea stává opravdovým badatelem. K tomu účelu je součástí Deníku průzkumníka také průkazka badatele (obr.11).

²⁷ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: MŠMT, 2013. 142 s. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z WWW: <http://www.nuv.cz/file/433_1_1/>.*

PRŮKAZKA MUZEJNÍHO BADATELE

sem nalep
foto

 jméno

 věk

Tato průkazka označuje badatele, který zkoumá tajemství v muzeu. Umožňuje badateli vstup do muzea.

Obr. 11 Muzejní průkazka badatele

Cílem pracovního listu je nastínit historický kontext ve spojitosti s podstatným vlivem křesťanství na životy lidí. Úkoly na stránce se soustředí na afektivní cíle a rozvíjení myšlenky křesťanských ideálů chování v porovnání k dnešním hodnotám a vlastním vlastnostem dítěte. Další úkoly postupně směřují dítě od obecných rysů ke gotické kultuře. Dítě má za úkol vypátrat a prozkoumat na pozadí obrazu gotickou architekturu. Tím se přesouvá již směrem k umění doby, a tedy k dílům v expozici.

Hned v prvopočátku se malý průzkumník prokáže průkazkou a získá k zapůjčení razítko. Na vnitřní straně se nachází slepá mapa České republiky. Ta slouží k tomu, aby si dítě poznačovalo, která muzea už navštívilo a mohlo tak sledovat svůj postup a aktivitu. Na mapě s pomocí rodičů najde přibližné umístění muzea (města, kde se muzeum nachází) a v tom místě otiskne razítko. Může tak v budoucnu cestovat s rodiči po muzeích a doplňovat další razítka a postupně svou vlastní cestovatelskou mapu zaplňovat a zažívat pocity úspěchu, což je důležité pro jeho psychický vývoj, stejně jako aktivně trávený volný čas s rodiči.



Obr. 12 Cestovatelská mapa s razítkem

Následuje uvedení do expozice a motivace prostřednictvím příběhu. Na základech zážitkové pedagogiky je dítě vtaženo do příběhu, který jej přenesse do doby vzniku vystavených děl. Plněním jednotlivých úkolů dítě získá základní poznatky o tom, co nám vystavené artefakty dokážou zprostředkovat o životě ve středověku. Hlavním úkolem v rámci příběhu je vypátrat v expozici *Mistra I. W.*, který sám sebe zpodobnil ve výjevu *Smrt Panny Marie* na Želinském oltáři. V úvodu pracovních listů dítě vítá v expozici učedník z umělecké dílny, který zoufale potřebuje najít svého Mistra. Dítě se dozví, jaký je název výstavy, a že expozice vystavuje umění vrcholného středověku. Vzhledem k věku byly původně jednotlivé stránky koncipovány s minimem textů a doplňující informace měli rodiče k dispozici v Metodice pro rodiče. Během ověřování se ukázalo, že rodiče nemají čas do metodických listů nahlížet a moc je nevyužívají, proto byly nakonec informace začleněny přímo do pracovního listu, který teď obsahuje více textů a vytváří tak ucelenější obraz s logičtějším rámcem.

Původní koncepce: Aby mohl v minulosti malý badatel něco vypátrat, musí splynout se svým okolím, být nenápadný. Jeho úkolem je prohlédnout si oděvy vystavených plastik světců a poskládat z papírového hlavolamu svůj převlek. Skládačka učí dítě pracovat s papírem jako s prostorovou hmotou, podobně jako řezbář, který oděv sošek vyřezával, je třeba zapojit logické myšlení a představivost, aby jednotlivé části oděvu byly správně navrstveny podle záhybů. V neposlední řadě dítě při práci s papírem rozvíjí jemnou motoriku. Úkol na protější straně vyžaduje podrobnější zkoumání vystavených plastik Krásných Madon a dalších světců. Protože u oděvu, který mají Madony na sobě, bylo důležité, jak žena pomocí gest oděv naaranžovala. Dítě by si mělo plastiky důkladně prohlédnout a pokusit se načrtnout si jednotlivé pozice těl do svého deníku. Rodiče by na základě metodiky měli dítěti pomoci, ukázat mu tvarování draperie a s dítětem si dané pozice vyzkoušet a ukázat, jak se řasí jejich vlastní oblečení, podle toho, jak si stoupnou. Mohou také stát dítěti modelem, když bude zaznamenávat gesta do deníku. Alternativou kreslení pozic je možnost nafotit se v jednotlivých pozicích a do deníku potom vlepít fotografie. Dítě v úkolu rozvíjí prostorovou orientaci, perspektivu a geometrii, anatomické poznatky a schopnost koncentrace. Pohybem a zapojením rodiče do hry navíc aktivizuje mozek a rozvíjí dialog. V rohu stránky je umístěn QR kód, který odkazuje na webové stránky, kde jsou další informace o odívání ve středověku a nápady na tvoření na doma, které navazují na zmíněné úkoly.

Konečná verze: Na základě systematizace pracovních listů následuje po úvodním motivu stránka s informacemi o vrcholném středověku jako specifickém historickém období, které ovlivňuje podobu umění.

Navazující strana nahrazuje původní kontext odívání. Nová koncepce jej pojímá v celku gotické kultury a namísto složité skládačky nabízí jednodušší variantu složit tři postavy vyřínuté z obrazů v expozici, jež každá zastupuje jinou vrstvu tehdejší společnosti (šlechtic, světec, učenec). Dítě má opět možnost hledat a podrobněji zkoumat detaily z obrazu v expozici a porovnávat je s předloženými informacemi. Stránka také nabízí QR kód s odkazem na gotický chorál, který si může dítě pustit a doplnit tím svůj prožitek v expozici dalším smyslem.

Původní úkol rozvíjející orientaci v obraze, jež si kladl za cíl konfrontovat prekoncepty dítěte se skutečností se ukázal neefektivní a nákladné na výrobu. Do původního výjevu z obrazu byly umístěny chybné a nelogické detaily v rámci historických souvislostí. Dítě nejprve samo zkoušelo hledat části obrazu, které tam nepatří a následně porovnávat s originálem. Indiciemi jsou nenápadné detaily z Želinského oltáře, na kterém se Mistr zpodobnil a jeho typický *kolbe* účes, podle něž ho lze identifikovat. Použitým obrazem je reliéf *Narození Krista ve chlévě*. Rodiče mohou dle metodiky zkoušet „dělat hloupé“ a nechat se poučit, proč dané věci do obrázku nepatří. Tím podporují rozvoj argumentace a mohou na dětské prekoncepty reagovat a zpřesňovat je. Chybné části měly být tvořeny ze stíratelného povrchu, pod kterým se nalézají indicie, potřebné k nalezení ukrytého Mistra. Nakonec byl povrch zastoupen snímatelnými samolepkami, ale přesto byl úkol až příliš prvoplánový a v konečné verzi již proto není obsažen.

Místo toho se dítě v rámci příběhu přesouvá do mistrový dílny, kde má dotvořit kázku v podobě oltáře sv. Barbory. Dítě dokresluje chybějící atributy svaté Barbory podle indicií v expozici a vyjmenuje další atributy, které na sochách v expozici objeví. Svatá Barbora byla vybrána s ohledem na její oblibu v tomto regionu a návaznosti na místně-historický kontext hornické tradice, s nímž je dítě prostřednictvím pracovního listu seznámeno.

Poslední úkol je zaměřen na vzdělávací cíl jazykové dovednosti RVP ZV: „*seřadí ilustrace podle dějové posloupnosti a vypráví podle nich příběh.*“²⁸ Dítě se dostává k hlavnímu a nejcennějšímu dílu celé expozice – k Želinskému oltáři Mistra I. W. Zde je ukrytý Mistr, ale než bude odhalen, dítě se seznámí s jednotlivými příběhy, které jsou vy-

²⁸ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: MŠMT, 2013. 142 s. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z WWW: <http://www.nuv.cz/file/433_1_1/>.*

obrazené na oltáři. Jeho úkolem je správně poznat příběh podle jeho názvu a přiřadit jej. Správnou odpověď si může zkontrolovat, když rozevře jednotlivé výjevy na oltáři ve svém badatelském deníku. Rodiče mají v metodice rozepsané jednotlivé příběhy a mohou je dítěti vyprávět nebo ho nejprve nechat, aby samo zkusilo příběhy vymyslet. Nakonec je třeba příběhy správně poskládat podle děje od začátku do konce. Tím se odhalí poslední indicie, která říká, že Mistr se nachází vpravo od Marie na prostředním výjevu.

Tento obsah zůstal i v konečné podobě, pouze byl rozšířen o doplňující zajímavosti o díle a jednotlivé příběhy jsou v krátkosti naznačeny, aby nedocházelo k chybnému řešení úlohy, vzhledem k tomu, že jsou listy samoobslužné.



Obr. 13 Otevírací oltář

Poslední strana pracovních listů je určena k odhalení Mistra. Dítě si zde postupně může sepisovat indicie a hádat, kde se asi Mistr nachází. Také si sem může psát či kreslit vlastní objevy a poznámky, cokoli, co ho zaujme. Nakonec seškrábe rámeček, odkryje výsek osob ze středověkého výjevu a identifikuje Mistra. Úkol splněn.

V konečné verzi opět bylo upuštěno od seškrabávání, a zůstal jen výsek z obrazu. Na závěr byla ještě přidána strana se slovníčkem použitých pojmů.

Grafická podoba pracovních listů pro mladší děti vychází z aktuálních i dlouhodobých trendů v oblasti dětských knih. Čtvercový formát usnadňuje manipulaci s pracovním listem, stejně jako volba tvrdší gramáže papíru. Kroužkové otvory umožňují přidávat a odebírat listy, projekt se tak může bez obtíží rozšiřovat o další pracovní listy k jiným expozicím. Grafický design je volen podle aktuálních trendů, kombinuje kresby a reprodukce děl. Je co nejjednodušší a nejčistší, aby nedocházelo k přehlcení textem, bylo dostatek prostoru pro vlastní invenci dítěte a zároveň, aby nedocházelo ke ztrátě pozornosti od

hlavních úkolů. Jednotný styl odděluje tmavé rámečky s čitelným textem, které předkládají poznatky a informace a světlé rámečky, určené k aktivitám čtenáře.

Pracovní listy pro starší děti

Pracovní listy pro děti ve věku 10 – 14 let kombinují příběh o hledání Mistra v obraze s větším množstvím informací. Textu je však stále méně než ve verzi pro dospělé. Formát se oproti listům pro menší děti zvětšil na klasickou A4. Zůstává kroužková vazba, aby se dětem s listy dobře manipulovalo a mohli přidávat vlastní materiály nebo další listy podle potřeby. V úvodu na návštěvníka opět čeká cestovatelská mapa a navíc základní informace o historii Chomutova, které souvisejí s tématem expozice. Návštěvník se dozvídá, že v řemeslné dílně vznikl chaos a je potřeba najít Mistra. Jako úvodní evokace je zvolen úkol zaznamenat vše, co daný návštěvník ví/myslí si o tom, jak to v dílně fungovalo. Úkol slouží k nastartování vlastních prekonceptů a motivace k práci. Následuje skládačka oděvu, která je větší a obsahuje celou postavu, je tedy potřeba více přemýšlet nad vrstvením jednotlivých záhybů. Zároveň stránka nabízí prostor pro vlastní skicování a vysvětlení pojmu drapérie.

Protilehlá strana navazuje opět s tématy gest u středověkých soch a nabádá k jejich hlubšímu pozorování. Zároveň uvádí do historického kontextu více informací o dílech a jejich vzniku. Nabízí se srovnání s dalšími uměleckými směry, které pracují více s myšlenkou než s formou díla. Nepředpokládá se, že by to návštěvníci v daném věku věděli, ale naopak se předpokládá, že využijí internet a jiné zdroje k dohledání nových informací.

Následující strana je zdvojená, obsahuje průhlednou folii, na kterou lze kreslit fixem a obkreslovat detaily z děl, tvary soch apod., což je efektivní pomůcka vzhledem k věku, kdy může docházet ke krizi výtvarného projevu. Úkolem návštěvníka je využít folii k obkreslení tvarů soch a zamyslet se nad tím, jak by se změnil jejich význam a výpovědní hodnota, pokud bychom je umístili do netradičního prostředí. Dnes se neustále diskutuje o prolínání historické a hi-tech architektury a zde podobné téma v menším měřítku dítě otvírá vlastním zkoumáním. Může si na podkladovou stránku buďto nakreslit různá prostředí nebo později doma nalepit, či v galerii opět využít mobilní telefon s vlastními fotografiemi a přes ně přikládat folii.

Pracovní listy pokračují obrazem s indiciemi k nalezení Mistra, svrchní vrstva už ovšem nepředkládá na první pohled viditelné nesmysly, ale jen lehké zásahy do barevnosti a detailů obrazu. Je třeba pečlivého porovnání s předlohou v expozici.

Následuje práce s Želinským oltářem. Úkolem je opět srovnat příběhy podle posloupnosti a identifikovat je s obrazovou předlohou. Pokud návštěvník příběhy nezná, měl by se pokusit získat z obrazu co nejvíce informací a příběh sestavit podle sebe, jako správný badatel, který skládá ze střípků informace o dosud neznámé kultuře. Na závěr si může pravé znění příběhů dohledat. Odhalení Mistra provází poslední zajímavosti z gotické doby a dostatek prostoru pro shrnutí vlastních myšlenek a informací či děl, které si návštěvník zapamatoval. Cílem je postrčit návštěvníka k sebereflexi práce v expozici a k urovnání souvislostí a poznatků.

Konečná verze pracovních listů pro starší děti, obsahuje více informací, protože navazuje na učivo 2. stupně ZŠ, kdy je do výuky zařazena historie středověku a gotické umění. Pracovní listy byly porovnávány s obsahy učebnic, aby korespondovaly a rozvíjely vzdělávací cíle. Struktura pracovních listů sleduje obdobný obsahový rámec jako listy pro mladší děti. Začíná uvítáním v expozici a ukotvením v časové ose a historickém kontextu. Na rozdíl od původní verze již není primárně sledován příběh Mistra I. W. Úkoly jsou více zaměřené na vyšší myšlenkové operace, zařazování děl do kontextu, analýzu díla a syntézu prvků do společného umělecko-historického kontextu. Návštěvník porovnává díla mezi sebou, hledá rozdíly a podobnosti a ověřuje hypotézy. Listy jsou více provázány s webovým obsahem. Odívání je opět začleněno do tématu gotické kultury a na drapérie je nahlíženo z pohledu možností umělce, jak vyjádřit svou tvořivost během tvorby díla. Konečná verze navíc obsahuje stránku zaměřenou na regionální historii ovlivňující podobu děl, která lze v expozici vidět. Původní nejasná koncepce Madon je upřesněna na příkladech děl v expozici, konkrétně na období krásného slohu. Listy postupně zkoumají náměty s Pannou Marií napříč expozicemi. Důraz je opět kladen na afektivní cíle a zkoumání hodnot, které křesťanství vyzdvihuje. Na tuto stranu navazuje potom i práce s Želinským oltářem, který zachycuje výjevy ze života Panny Marie.

Původní práce se změnou prostředí byla kontraproduktivní, protože je potřeba nejprve vysvětlit původní kontext a dovést návštěvníka k pochopení funkce děl v jejich přirozeném prostředí, pro které byly původně určeny.

Závěr pracovních listů si klade za cíl zopakovat si hlavní myšlenky pracovních listů, a to formou kvízu. Návštěvníkovi jsou poskytnuty odkazy a tipy na zajímavé stránky či knihy. Opět nechybí slovníček pojmů, které byly v listech použity.

Pracovní listy pro dospělé

Pracovní listy pro dospělé nabízejí hlubší ponoření do tématu a obecně více informací. Také počítají s větší samostatností a nabízejí spoustu prostoru pro vlastní poznámky a nápady. Snaží se uvést návštěvníka do aktivní prohlídky a nabízejí mu témata k přemýšlení nad díly. Učí návštěvníka tomu, aby v expozicích pouze pasivně neprocházel, ale aby hledal taková témata a otázky, které jsou mu osobně blízké. Formát A4 nabízí dostatek prostoru a harmonikové složení listů je odlišuje od verzí pro děti.

I dospělý návštěvník má možnost plnit svou cestovatelskou mapu razítky. V úvodu na něj v pracovních listech čekají informace o expozici a muzeu v historickém kontextu města Chomutova, v návaznosti na regionální charakter expozice. Poté, aby si návštěvník odpočinul od čtení textů, následuje skládačka s oděvem. Na rozdíl od pracovních listů, určených pro děti, je skládačka pro dospělé ztížena odebráním spodní šablony, která naznačovala jednotlivé vrstvy a napomáhala odhadnout tvar naskládání papíru. Dospělý návštěvník je nucen odhadnout jen podle obrysu správnou sochu a postupovat na základě důkladného pozorování. Pracovní listy nabízejí prostor pro skicování detailů a vysvětlení pojmu drapérie.

Následující strana s názvem *Řeč těla v gotickém umění* seznamuje návštěvníka s principy tvorby gotického umělce a vysvětluje, že se umělec snažil docílit co nejefektivnějšího převyprávění biblických námětů tak, aby obraz vyvolával u jeho diváků emoce a podle toho také volil výrazové prostředky. Pro zajímavost je uveden fakt, že právě podle záhybů na šatech a výrazech v obličejích historikové díla identifikují a datují. Na stránce je dále ponechán prostor pro skicování postav plastik Světců nebo pro vlastní poznámky.

Dalším tématem, které navazuje na funkci gotického umění, je využívání mnemotechnických pomůcek, které bylo jako součást mnemotechnického umění ve středověku hojně rozšířeno. Využívání vizuální paměti je dnes spíše v pozadí oproti paměti, která pracuje s textem. Naše obrazová paměť je v současnosti vyčerpávána vesměs nadbytečným množstvím vizuálního smogu a není na škodu připomenout si metody, jak ji lze využít k našemu prospěchu a snadnějšímu zapamatování. Toto téma je dále rozvíjeno na webových stránkách, kde jsou k dispozici i konkrétní cvičení na zapamatování pomocí mnemotechnických pomůcek.

Ukrývání příběhu do obrazu za účelem jeho uchování je dále rozvíjeno na konkrétním díle v expozici. Návštěvník má za úkol specifikovat jednotlivé oltářní náměty, na rozdíl od dětí nedostává žádnou nápovědu a musí hledat podrobnosti pouze v obraze. Předpo-

kládá se alespoň minimální znalost biblických námětů. Stránka je doplněna o zajímavé informace ohledně oltáře.

Na závěr odkazují pracovní listy k dosavadním poznatkům o tom, jak lidé vnímali gotické umění ve své době, a staví je do souvislosti s tím, jak stejné umění může být zajímavé pro nás. K usnadnění myšlenkových procesů slouží úkol vytvořit myšlenkovou mapu. Díky ní může návštěvník objevit neobvyklé souvislosti a podnětné myšlenky. Své nápady může sdílet v diskusi na webových stránkách a konfrontovat je s objevy dalších návštěvníků.

Pracovní listy jsou ukončeny volnou stránkou na další poznámky, kresby a cokoli dalšího, co návštěvníka napadne nebo zaujme.

2.3 Karta encyklopedie

Kartu do encyklopedie obdrží návštěvníci na základě vyplněných pracovních listů v expozici. Na rozdíl od pracovních listů je cílem karty poskytnout návštěvníkovi hlubší informace o vybraném vystaveném exponátu a jeho kulturně-historickém a společenském kontextu v komparaci s dalšími díly moderního, postmoderního nebo současného umění. Doba vzniku díla je zde konfrontována s tím, co nám dílo může přinášet dnes a jakým způsobem se současné umění odkazuje k umění starému. Karta encyklopedie staví vedle reprodukce díla z expozice, taková díla umělců, kteří se dotýkají daného tématu z různých úhlů pohledů a otevírají tak čtenáři obzor nových srovnání, hypotéz a otázek, nad kterými může přemýšlet.

Karta k expozici *Všemu světu na útěchu* nabízí srovnání *Ukřižovaného z Březence*, s body artovou akcí **Chrise Burdena** (Ukřižován) a se sochou *Ztracený syn* od **Jana Koblasy**. Svou koncepcí nabízí toto srovnání nové otázky a témata z dějin umění (ale i společenská), která si může v případě zájmu čtenář dohledat nebo nad nimi přemýšlet a hledat souvislosti. Druhá strana nabízí schematické srovnání *Madony z Březence*, happeningem *Naked life* současné umělkyně **Milo Moire** a akcí *Travesti show* od **Lenky Klodové**. Tématem vztahu matky a dítěte v umění se čtenář dotkne informací o ženském umění a dostává se tak k rovině mnohdy kontroverzních nebo tabuizovaných společenských témat.



Obr. 14 Karta do encyklopedie - náhled

Pokud by projekt překročil rámec diplomové práce a stal se funkčním (to znamená, že by byl postupně rozšiřován počet zúčastněných expozic), koncepce karet do encyklopedie, kterou návštěvník expozic postupně sestaví, by tak získala na významu. Největší předností je to, že jednotlivé listy může potom čtenář přemísťovat k sobě podle toho, jaké souvislosti mu budou připadat zajímavé a podnětné (interdisciplinární přesahy, interpretační skoky, nenásledování časové linie apod.). Karty „za odměnu“ navíc v dnešní době fungují jako podpora motivace k samotnému prvotnímu navštívení konkrétního místa a radost z dárku ovlivňuje motivaci opakovaně: další návštěva muzea = další dárek. Samotný fenomén sbírání kolekce je u lidí oblíbený od nepaměti a souvisí s pozitivními emocemi při postupném rozšiřování a kompletaci kolekce.

2.4 Obsah webu

Záměrem webové platformy je rozšířit působení expozice a doplnit návštěvníkovy prekoncepty o další informace. Praktické tipy a návody může po návratu z muzea realizovat a zároveň si ověřit získané poznatky a vlastní hypotézy. Nároky na čas a prostor (případně i pomůcky) mnohdy muzeum není schopno naplnit. Naproti tomu webové stránky se maximálně přizpůsobí uživateli. Přesto stránky slouží jen jako doplněk, jejich cílem je přivést návštěvníka do muzea a od virtuálních her ho nenápadně navést k vlastní tvořivosti a touze po objevování.

Webový obsah napomáhá vřadit exponáty do širšího kontextu a nových souvislostí. Edukační obsah webu je rozčleněn na čtyři tematické celky – gotické odívání, trénování paměti podle středověkého umění mnemotechniky, deskové malby a jejich původní význam a mapa k umění. Pod hlavičkou stránky je umístěna časová přímka, která uživateli naznačí, že se pohybuje v období raného až pozdního středověku. Web nabízí jen minimální stručné informace, nesnaží se dětského návštěvníka zahltit fakty, ale spíše jej uvést do problematiky, vzbudit zájem o nabízené téma, které může dále zkoumat vlastním pátráním po informacích a dalšími návštěvami muzeí a galerií.

Gotické odívání

Tematický celek zaměřený na odívání ve středověku, především v době gotiky. Odkazuje se na práci s pracovním listem v expozici, kdy měl návštěvník za úkol, sledovat oděv světců a prostých lidí či šlechticů na uměleckých dílech v expozici. Doplňujícím úkolem byla skládačka o vrstvení oděvu. Pracovní listy nabídly návštěvníkovi základní informace a QR kód, který odkazuje k tomuto tematickému celku na webu.

Po načtení kódu se uživateli zobrazí úvodní stránka o odívání. Téma je dále rozvíjeno v materiálu ke stažení. Tento celek nabízí celkem dva edukační tvořivé návody v PDF, které si může uživatel webu bezplatně stáhnout a vytisknout. Případně podle nich pracovat přímo z počítače. U návodů se předpokládá spolupráce s rodičem u mladších dětí, starší je bez problému zvládnou bez pomoci.

První návod s názvem *V pohybu šál vlaje v dál*, je zaměřen na prostorovou tvorbu a práci s látkou. Prvek vrstvení a vytváření záhybů látky, kterým se uživatel zabýval již v expozici muzea při práci s pracovním listem, si tak může i prakticky vyzkoušet a ověřit, jak to funguje. Dítě tvaruje textilní materiály na postavě a hledá co největší počet možných variací na základě aranžování a vlastního postoje těla. Zkoumá látku jako materiál objektové tvorby a manipuluje s ní. Pozoruje a zaznamenává, jak postoje těla formují látku a naopak jak aranžmá látky ovlivňuje viditelný tvar postavy. Návod dále obsahuje stručný přehled toho, jak kreslit záhyby na látce a různé druhy materiálů látek. Nabyté zkušenosti dítě využije i ve tvorbě podle druhého návodu, který volně navazuje.

Druhý návod *Staň se módním návrhářem*, si klade za cíl propojit historické téma se současností, která je dítěti blízká a doplnit naznačené souvislosti s gothic subkulturou, jako dalším zdrojem inspirace vlastní tvorby. Úvodní evokace proto nabízí ukázky z tvorby předních světových návrhářů, kteří se inspirovali gotickými prvky. Úkolem je tyto prvky v jednotlivých návrzích najít. Cvičení slouží k uvědomění si, že inspirace neznamená do-

slovné kopírování všech principů, ale naopak pracuje třeba jen s jedním detailem, který je dále posouván – citován v kombinaci s novým přístupem. To samozřejmě platí o tvorbě obecně, nejen o té módní.

Dále je cílem seznámit dítě s jednotlivými kroky vzniku při navrhování (oděvního) designu tak, že si dítě samo každý krok vyzkouší a podle uvedeného postupu se dopracuje k vlastnímu tvořivému výsledku od rešerše a sběru inspirace až po finální návrh. Jako pomůcka při nejistotě v kresbě postavy je přiložen stručný návod pro kresbu módní figury, který názorně ukazuje rozdíly mezi proporcemi klasické figury a té módní. Ukázka módní figury může v krajním případě posloužit i jako šablona, na kterou dítě oděv dokreslí, což pomůže vydržet u tvorby v případě, kdy může být dítě demotivováno nedokonalostí vlastní kresby.

Výsledky vlastní tvorby může dítě či rodič poslat na uvedený email a jejich práce potom budou vystaveny ve virtuální galerii na webu. Výtvarné či řemeslné pokusy se zveřejněním stanou unikátním vystaveným dílem. Dítě získá pocit důležitosti vlastní práce, která tak „neskončí jen v šuplíku.“ Sdílení výtvorů a zjištěných závěrů z pracovních listů a webových her uživatele propojí do společné komunity projektu. Umožní komparaci názorů a výsledků pozorování a objevování.

Trénování paměti

S mnemotechnickou pomůckou se setkala většina lidí, málokdo ale ví, že se tomu tak říká nebo že její základy pocházejí již ze středověku. Jedná se o užitečnou zajímavost, která podporuje trénink paměti a seznamuje s alternativními postupy pro zapamatování složitých jevů či cizích slovíček, což se uživatelé webu dozvědí na konkrétních příkladech a z odkazů na tvorbu umělce Armstronga, která je na mnemotechnice založená. Historické umění se tedy v tomto bodě protne se současným uměním. Dále mohou uživatelé na webu najít praktické ukázky, jak mohou tyto metody vyzkoušet a osvojit si je v běžném životě.

Živé obrazy

Tematický celek, který shrnuje některé klíčové principy gotického umění. Webová stránka nabízí ilustrovaný pohled do imaginárních prostor kostela. Cílem je doplnění chybějících informací o kontextu doby, které uživatel nenajde v pracovních listech ani v samotné expozici.

Návod ke stažení nabízí sérii mini pokusů, které si kladou za cíl rozšířit vnímání obrazu percipientem ve vztahu k jeho prostředí. Navazuje na úkol v pracovních listech, kde

bylo třeba doplnit různá pozadí ke gotickým plastikám. Návod se soustředí na efekt světla a stínu a různého druhu osvětlení, zrcadlení apod. za účelem rozpohybovat obraz, vytvořit obrazu podnětné prostředí, zjistit, kdy je to vhodné a kdy to naopak obrazu uškodí.

Mapa k umění

Součástí nabídky webových stránek je mapa ČR, kde jsou vyznačená významná muzea, která mají expozice, zaměřené na středověké umění. Pokud téma návštěvníka zaujme a bude se chtít dozvědět více, či si prohlédnout další artefakty ze stejného období, jednoduše si zobrazí mapu k umění a najede na nejbližší vyznačený bod, který mu zobrazí, o jaké muzeum se jedná a po kliknutí jej přesměruje na oficiální stránky daného muzea/galerie. Pro přehlednost a kvalitu nabízených doprovodných programů jsou vybrány pouze tyto muzea/galerie se středověkým uměním – *Anežský klášter Národní galerie v Praze*, *Arcidiecézní muzeum umění v Olomouci*, *Severočeská galerie výtvarných umění v Litoměřicích* a samozřejmě v rámci projektu *Oblastní muzeum v Chomutově*. Samozřejmě by mohla být mapa úplně plná, jelikož gotické umění vznikalo regionálně v každém městě jako součást křesťanského života, nicméně stránky si nekladou za cíl je všechny pojmut, nýbrž usnadnit uživateli proces volby tím, že jej seznámí s existencí vybraných muzeí a galerií.

Nerealizované návrhy na interaktivní hry

Vzhledem k náročnosti (časové, finanční i odborné) vzniku interaktivních webových her zde uvádím pouze návrhy, jak by mohly být webové stránky do budoucna ještě rozšířeny.

Alternativa k aranžování oděvu dle vzoru krásných madon. Dítě se prostřednictvím hry seznamuje s pojmem draperie, významem barev. Na začátku hry je k dispozici základní tvar lidského těla – skulptury. Tažením hráč vybere látku a pohybem prstu/myši aranžuje látku na postavu. Látka se řasí podle toho, jak hráč látku aranžuje (jaké pohyby udělá, jakou látku zvolí). Cílem hry je prozkoumat dílo ve vysokém rozlišení s možností zvětšit si detaily a co nejvěrněji detaily napodobit. Hra napomáhá pochopení toho, jak se látka tvaruje podle těla a jak je třeba oděnou sochu namodelovat, aby vypadala věrohodně. Nevýhodou oproti skutečné hře s látkami je chybějící sensorický prožitek a kontakt s látkou. Výhodou je možnost široké databáze druhů látek se specifickými tvarovacími vlastnostmi, které běžně dítě ke hře doma nedostane do rukou a může tak alespoň porovnávat na vizuálu odlišné chování různých materiálů.

Interaktivní hra Módní policie. Oděv ve středověku sloužil jako poznávací znamení pro konkrétní společenské vrstvy, a to šlechtu, měšťanské obyvatelstvo a prostý lid. Bohatí měšťané toužili proniknout mezi šlechtice a tak se snažili oblékat jako oni. S tím šlechta nesouhlasila, a proto ustanovila módní policii, která dbala na dodržování pravidel. Na začátku hry dostane hráč, jakožto příslušník policejní hlídky, seznam módních prohřešků s uvedeným počtem zlatáček, které získá za pokutu, pokud hříšníka odhalí. Cílem hry je hledat na chodcích prohřešky a vybírat zlatáčky. Pokud se splete, o zlatáčky přijde. Hráč se během hry seznámí s podobou gotického oděvu u jednotlivých vrstev tehdejších obyvatel. Při úspěšném odhalení se dozví podrobnosti o konkrétním kusu oděvu. Vyzkouší svůj postřeh, soustředění a schopnost najít chybný detail v celku.

3 Závěr

3.1 Evaluace

V rámci evaluace proběhlo ověření funkčnosti pracovních listů v expozici. Bylo zjišťováno, zda jsou návštěvníci schopni pracovat s listy samostatně, zda zadání úkolů nejsou matoucí, popřípadě zavádějící. Zda jsou úkoly a rozsah informací přiměřené cílové skupině a hlavně, zda návštěvníky práce s listy baví a zhodnocuje samotnou návštěvu expozice.

Skutečnosti zjištěné během evaluace

Pracovní listy pro nejmladší testoval chlapec ve věku 7, 5 let společně se svou matkou, která měla k dispozici metodický list pro rodiče. Začali u pokladny u vchodu do expozice, kde chlapec otisk do mapy razítko, svůj první navštívený bod na cestovatelské mapě. Poté se už společně zahleděli do pracovního listu. Chlapec už uměl dobře číst a bez problémů nahlas přečetl první pokyny. Matka jej potom dále motivovala a vyprávěla, dle vlastních podnětů, do metodického listu jen zběžně nahlédla. Aktivně s dítětem pracovala. Při sestavování skládačky si prošli a prohlédli vystavené plastiky světců, aby našli správnou předlohu, která by jim pomohla. Nakonec společnými silami našli předlohu a skládačku poskládali. Avšak ukázalo se, že skládačka je příliš složitá, a pro finální podobu pracovních listů bylo potřeba ubrat jednotlivých komponentů.

Ani další úkol nebyl zcela jednoduchý, v tomto věku si ještě pod záhyby oděvu dítě nepředstaví části těla, efektivnější a pro děti zábavnější se ukázala hra, při které dítě zkoušelo stejné pozice jako vystavené sochy a hádalo, na co socha myslí, když stojí zrovna v té které pozici (Dítě: „*lomí rukama, má překřížené ruce: určitě je našťvaná, jako ty, když takhle dáváš ruce.*“ – konfrontace s gestem vyzorovaným u maminky).

Následující úkol, hledání rozdílů a indicií v obraze, chlapce nejvíc bavil. Správný obraz v expozici objevil dříve než maminka, což mu udělalo velkou radost a velmi rychle odhalil všechny rozdíly. Líbilo se mu poučovat maminku a společně si povídali o námětu obrazu – o Ježíškovi narozeném ve chlévě. Následně chlapec správně přiřadil, že fragmenty jiného obrazu patří k Želinskému oltáři. Zde nejprve společně hádali příběhy, které oltář znázorňuje, a matka dohledávala potřebné informace v metodických pokynech. Chlapec si jako první vybavil, jak mu tatínek říkal, že Ježíše přitloukli ke kříži. Matka mu postupně popisovala názvy jednotlivých výjevů a podle nich chlapec již dokázal poznat, který obraz znázorňuje jaký příběh. Vzpomněl si, že zná i příběh o Třech králich a Narození Ježíška, o kterém si už povídali u předchozího díla. Když si chlapec četl indicie ukryté pod okénky oltáře v pracovním listu, už s nadšením poskakoval, že ví, který z nich je ukrytý Mistr. Měl

velkou radost, že jej dokázal sám najít. Práce s listem zabrala zhruba čtyřicet minut a po celou dobu chlapec věnoval pozornost exponátům a pracovnímu listu. Bylo vidět, že se ponořil do hry a činnost ho baví. Říkal, že ho baví luštění a má moc rád křížovky a různé úkoly.

Na základě zpětné vazby byla upravena skládačka v pracovních listech, úkol se zakreslováním pozic a přeformulováno zadání u úkolu s oltářem. Dále bylo potřeba graficky upravit Metodické listy pro rodiče, aby se jim lépe orientovalo v textu a nemuseli dlouze pročítat, kde najdou informace ke konkrétnímu úkolu.

Průvodce pro starší děti testovala dívka ve věku 13 let. Pracovala samostatně a poctivě pročítala informace v pracovních listech. Zajímá se o módu, proto ji nejvíce bavila část o odívání. Skládačku popsala slovy „hrozná piplačka“ a vydržela u ní dlouhou chvíli, než se jí podařilo seskládat papír k vlastní spokojenosti. I zde bylo komponentů příliš. Dále dívka ocenila průhledný papír, který jí usnadnil kreslení. Protože se jí nechtělo kreslit a neměla k dispozici obrázky různých pozadí, použila mobil s vlastními fotografiemi, kterými podsvítila folii s nakresleným obrázkem Madony. V některých úlohách byly po konzultaci s dívkou přidány příklady, aby návštěvník při vyplňování lépe věděl, jak na to, nebo kde začít. Informace bylo potřeba doplnit k Želinskému oltáři a jednotlivým výjevům. Rovněž tam, kde se předpokládá počáteční úroveň znalosti, byly doplněny možnosti výběru a informace byly zapracovány přímo do textů v listech.

Pracovní listy pro dospělé testoval aktivní třicetiletý muž, který rád cestuje, navštěvuje památky a loví „kešky“. Přiznal, že jeho znalosti jsou v oblasti historie slabé a ještě slabší v oblasti umění. Z pracovních listů zjistil spoustu nových informací, ale přesto mu stále chyběly některé informace, které by ocenil například po vyplnění úlohy, kdy by si tak mohl ověřit své teorie a potvrdit si znalosti. Aktivně do pracovních listů kreslil, i přes počáteční obavy. Dle vlastních slov byl spokojený s kontexty, které mu pracovní listy nabídly a osvětlily, a které by ho pouhým prohlížením děl nenapadly. Na základě zpětné vazby s respondentem je do finálních pracovních listů zapracováno více QR kódů, pod kterými si mohou návštěvníci doplnit informace v oblastech, kde si nejsou zcela jisti.

Celkově respondenti hodnotili práci s pracovními listy jako zábavnou, i přesto, že úkoly označili spíše za náročnější.

Fotodokumentace průběhu zkoušení pracovních listů v expozici





3.2 Zhodnocení celého projektu v rámci osobního posunu

Proces tvorby obsahu této práce prošel značným vývojem. Vybraná expozice byla zvolena na základě svého zaměření na gotické umění. A to především proto, že i pro mě samotnou bylo zpočátku obtížné najít si k tématu cestu. Může se to zdát jako paradox, že jsem si nevybrala ke zpracování téma, ve kterém jsem si jistá, ale pojala jsem to jako výzvu ve smyslu „cesta je cíl.“

Šlo mi primárně o poznání procesu, kterým musí nepoučený návštěvník expozice projít, pokud chce obsahu porozumět a najít si kladný vztah k něčemu vzdálenému. To dokládá fakt, že se muzejní expozice potýká s dlouhodobým nezájmem ze strany návštěvníků a kriticky nízkou návštěvností. Mým cílem bylo tuto bariéru u návštěvníků prolomit a motivovat je k návštěvě. A díky tomu, že jsem „začala u sebe“, jsem potom dokázala lépe porozumět, proč návštěvníci mají problém vystavené středověké umění uchopit a hlouběji se o něj zajímat.

Na Mostecku a Chomutovsku lidé obecně zaujímají vůči víře spíše lhostejné postoje, což jsem si uvědomila až díky pobytu v Olomouci, kde jsem cítila větší úctu a zájem o křesťanské umění. Cítila jsem silnou potřebu najít v tématu jiné než náboženské vazby. Zároveň bylo mým cílem nezahltit návštěvníka množstvím textů. Prvotním výstupem tedy byly čistě hravé pracovní listy, které zůstávaly na bázi úplné povrchnosti na bázi „zabavím se, ale vlastně příliš nezáleží na tom, že jsem v muzeu, v umělecké expozici“. Samozřejmě tento přístup byl naprosto nefunkční a výsledný formát by byl ve výsledku nepraktický a nákladný na výrobu, což si muzeum nemůže dovolit.

Postupně jsem vystavená umělecká díla začala zkoumat z pohledu historických artefaktů, které odkazují ke konkrétní době v minulosti. Snažila jsem se v dílech najít doklady toho, jak lidé žili a kde se s uměním mohli setkat. Postupně mi došlo, že nelze vydělit křesťanskou podstatu a že porozumění lze dosáhnout pouze odhalením chybných či zavádějících prekonceptů návštěvníka a jeho poučením. V otázce toho, jak v dílech najít porozumění a přivést návštěvníka k „realitě“, která je mu vlastní a blízká, mě nasměrovala především kniha Mileny Bartlové²⁹, kde rozvádí, jakým způsobem tehdy díla komunikovala s divákem, a nalézá paralely s dnešní dobou, která je taktéž zaměřená na obrazovou komunikaci.

²⁹ BARTLOVÁ, Milena. *Skutečná přítomnost: středověký obraz mezi ikonou a virtuální realitou*. Praha: Argo, 2012. ISBN 978-80-257-0542-1.

Díky tomuto postupnému procesu mne čím dál více začínala zajímat i samotná křesťanská symbolika, její význam a obsahy a jejich provázanost s formou.

Nakonec jsem doplnila všechny pracovní listy o kontexty a informace, které pomohly mně samé k porozumění a motivaci. Úkoly jsem taktéž zkoušela nejprve sama na sobě, vycházela jsem ze svých poznámek a myšlenkových map během četných návštěv expozice.

Kromě role muzejního pedagoga bylo třeba zvládnout i roli grafika a ilustrátora, od stanovení jednotného vizuálního stylu projektu až po koncovou předtiskovou úpravu a několikánásobné konzultace v mnoha tiskárnách o tom, co lze a nelze vyrobit a za jaké částky. Navíc zpočátku byly informace v pracovních listech nesourodé, chaotické a postrádaly propojenost. Postupně jsem se učila, jak myšlenky formulovat věcně a řadit je do logického rámce a tematických celků.

V rámci projektu jsem rozvíjela své organizační dovednosti, kdy jsem musela zajistit komunikaci s muzeem, shodnout se s nimi na společné představě tak, aby listy nakonec mohly v expozici fungovat. Komunikovat s tiskárnami, zadat výrobu listů, a v neposlední řadě zajistit programování webových stránek. Nelehké bylo i sehnat dobrovolníky na pilotní ověřování pracovních listů. Nakonec bylo oříškem i zajišťování kvalitní fotodokumentace v prostorách expozice, kde je šero.

S vizí projektu jsem se zúčastnila soutěže Podnikavá hlava a vyhrála hlavní cenu v kategorii podnikatelské projekty žen. V rámci toho jsem měla možnost konzultovat s odborníky možnosti expanze projektu, které byly již v práci naznačeny. Navíc jsem potom realističtěji přistupovala k nákladům projektu.

3.3 Závěr

V rámci rozsahu diplomové práce byly vytvořeny troje pracovní listy k expozici středověkého umění. Jednotlivé listy sledují specifika různých věkových kategorií a reagují na odlišné nároky různě starých návštěvníků. Pracovní listy proběhly zkušební evaluací a následnými úpravami. Stejně tak bylo potřeba vyřešit množství kompromisů ohledně funkčnosti a vyrobitelnosti pracovních listů ve větším množství. Ukázalo se, že některé původní koncepce byly nerealizovatelné nebo příliš drahé. Vzhledem k tomu, že běžný návštěvník muzea v České republice není ještě zvyklý investovat větší částky do koupě nákladných pracovních listů, je třeba začít zlehka a dát mu šanci vyzkoušet si pracovní listy za přijatel-

nou cenu. Proto jsou konečné listy výsledkem kompromisu, který je reálný a funkční v praxi muzea.

Během pilotního ověřování pracovních listů vzniklo kromě fotodokumentace také krátké propagační video, jež bude umístěno na webových stránkách muzea, na webu projektu a na sociálních sítích.³⁰

Na pracovní listy navazuje oboustranná karta do encyklopedie, která nabízí reprodukce dvou děl, tematicky ukotvené v kontextu moderního a současného umění. Kartu dostane každý návštěvník za odměnu, ale je třeba náklady na její výrobu připočítat k ceně pracovních listů nebo je financovat z grantu. V případě chomutovského muzea bylo společně s vedením muzea rozhodnuto o první ze dvou zmíněných variant.

Součástí cílů diplomové práce byla i interaktivní webová platforma. Kódování interaktivních prvků a her se ukázalo nerealizovatelné v rámci časové a finanční náročnosti. Podobné webové projekty mnohdy trvají i několik let, než jsou plně funkční. V případě této práce vznikla webová platforma www.museumknow.cz, která nabízí návody ke stažení, informace o projektu a mnoho doplňujících informací o tématech řešených v pracovních listech. Navíc lze na webu dohledat množství informací skrze QR kódy v pracovních listech. Interaktivní součásti webu (popsané v práci v kapitole 2.4 jako nerealizované) jsou součástí vize funkčnosti projektu do budoucna a budou zpracovány na základě dostupných finančních možností.

Všechny materiály ke stažení na webu byly také vytvořeny v rámci této práce a to především tak, aby navazovaly na témata a úkoly v pracovních listech a rozvíjely tvořivost a přirozenou zvědavost dětí i dospělých.

Vznikl tedy komplexní projekt, jehož jednotlivé součásti na sebe odkazují a smysluplně navazují. Velký potenciál nabízí vize tohoto projektu do budoucna, protože je možné na tomto fungujícím principu zapojit i jiná muzea se svými expozicemi, zpracovanými do dalších pracovních listů a doprovodných obsahů (nejen v oblasti umění). A docílit tak plné aktivizace muzejního návštěvníka, který bude systematicky a plánovitě navštěvovat muzea po republice s konkrétním cílem objevovat exponáty za pomoci interaktivních pracovních listů pod záštitou projektu museum know.

³⁰ Přiloženo na DVD

Pracovní listy

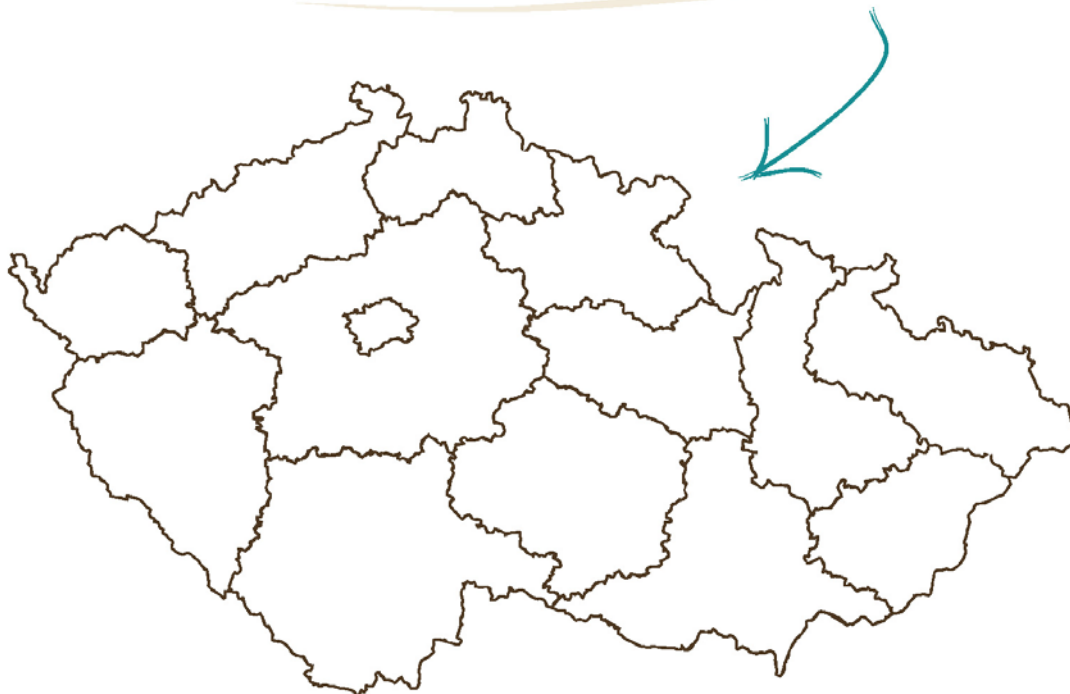


Průvodce malého badatele

Jméno:

Věk:

Při každé návštěvě nového muzea dostaneš od paní pokladní k zapůjčení razítko, které si můžeš obtisknout do mapy. Pokus se trefit do místa, kde se muzeum nachází. Dokážeš postupně zaplnit celou mapu?



Nejvíce se mi líbílo

Nejzajímavější dílo

MUZEUM CHOMUTOV

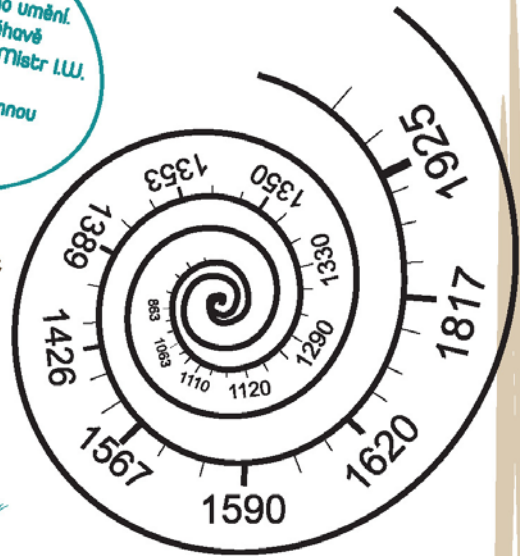
Všemu světu na útěchu
Výstava sochařství
a malířství na
Chomutovsku
a Kadaňsku

Budeme cestovat zpátky v čase
do období vrcholného středověku
a zjistíme, jak se v té době lidem
žilo a jaké umění vznikalo.

Ahoj průzkumníku!
Vítej na výstavě středověkého umění.
Už tu na tebe čekám a naléhavě
potřebuji tvou pomoc. Můj učitel Mistr I.W.
se někam ztratil.
Abys ho mohl najít, musíš se mnou
cestovat zpátky v čase.



Nejprve je potřeba nastavit
datum na stroji času!
Najdi nejstarší a nejmladší
exponát na výstavě
a zakroužkuj
správné letopočty.



VRCHOLNÝ STŘEDOVĚK



Vítám Tě poutníku ve 14. století.
Lidé hluboce věří v Boha
a žijí podle vzoru nás Svatých.

Panna Marie byla ctnostná
Svatá Anežka pečovala o ostatní
Svatá Barbora byla odvážná

Období vrcholného středověku provází křesťanská víra. Staví se vysoké zdobené katedrály. U nás vzniká slavná katedrála sv. Víta na Pražském hradě nebo třeba Chrám sv. Barbory v Kutné hoře. Také budova, ve které právě stojíš a vedlejší kostel vznikly v období gotiky, stejně jako umění, které uvidíš v naší expozici. Radíme je do období, které se jmenuje Gotika.

Kdo je Tvým vzorem?

Jak by se měl člověk chovat, aby byl dobrým vzorem pro ostatní?
Jaké by měl mít vlastnosti?

Společným tématem gotického umění byly křesťanské náměty, např. příběhy z Bible, svatí a jejich život. Umění bylo řemeslem a mělo přísná pravidla, proto se jednotlivá díla navzájem podobají.

Které z těchto vlastností jsou dobré a které špatné?
Jakou dobrou vlastnost máš ty sám?

- moudrý zlý ochotný
- závistivý
- pravdomluvný laskavý
- sobecký bojácný



Prohlédni si celou expozici a najdi obraz, ze kterého je tenhle detail.
Je to typický prvek gotické architektury.

Gotická kultura

Gotika není jen způsob stavby katedrál a jejich výzdoby, ale celkový životní styl doby. Zahrnuje také tehdejší módu, řemeslné výrobky nebo hudbu. Vesničané pracují na polích, řemeslníci vyrábí a prodávají nové výrobky, měšťané bohatnou a snaží se vyrovnat šlechticům.

Tak, teď už se jistě vyznáš v naší době a můžeš mi pomoci najít našeho Mistra. Než se vydáme do dílny, měl by sis poskládat převlek, abys mezi nás zapadl.



Načti QR kód a poslechni si středověký chorál



Vznikají také nádherně ilustrované knižní ilustrace - na obrázku je Bula Karla IV.



Najdi v expozici všechny tři postavy ze skládanky.

Oděv v obraze odpovídal tehdejší módě. Nejdůležitější postavy v obraze byly oděny do nádherných, bohatě řasených rouch, vybarvených vzácnými barvami, jako například modrá, zlatá nebo červená. Jak už víš, umělec musel dodržovat pravidla, ale zrovna oděv byl možností, jak mohl projevit uměleckou tvořivost.

Mistrova dílna

Než se Mistr ztratil, zrovna jsme pracovali na důležité zakázce.
Pomůžeš nám? Třeba odhalíme nějaké stopy!



Správného světce vždycky poznáš podle předmětu,
který má u sebe - tomu se říká **atribut**.
Najdi v sále oltář svaté Barbory a dokresli chybějící předměty.



Svatá Barbora se v naší expozici objevuje více než jednou.
Dokážeš ji najít? Jaké další předměty má u sebe?

Zde je dopis od mecenáše, kde zjistíš,
na jakém díle máme pracovat.

Mistře,
rád bych u Vás
objednal obraz sv.
Barbory, patronky
horníků. Obraz
bude umístěn
do kostela
sv. Kateřiny, zde
v Chomutově.

V mistrově dílně pracují
tovaryši a učedníci, kteří
se od mistra učí jeho
řemeslu. Bohatý mecenáš
si objedná dílo
na zakázku, například
aby uctil konkrétního
světce. Mecenáš určil
námět obrazu a třeba i to,
jaké barvy má mistr
použít.

Želinský oltář

Mistr nás nasměroval ke svému životnímu dílu.
Ukryl se nám někde do obrazu. Zkusíme ho vypátrat?



Podívej se nejprve na jednotlivé
obrázky na oltáři.
Zkus na následující stránce spojit
výjevy a popisy, které patří k sobě.

Želinský oltář zobrazuje
výjevy ze života Panny
Marie. Od začátku, kde se
Panně Marii ukáže anděl
a řekne jí, že porodí Božího
syna až po okamžik, kdy
Panna Marie umírá
a je vzata do nebe, kde
bude žít věčně a stane se
z ní Svatá Panna Marie,
ochránkyně všech lidí.

Vyber si jeden příběh ze života Marie, který znáš, a který je namalován na oltáři.
Rozkresli příběh jako komiks do políček.

--	--	--	--

Na druhé straně oltáře jsou vyobrazeni čtyři patroni naší Země. Patron je ochránce.
Na obraze jsou zobrazeni patroni sv. Vojtěch, sv. Vít, sv. Václav a sv. Zikmund.

A
Klanění tří králů
 Tři králové přinášejí dary pro malého Ježíška, krátce po jeho narození.

R
Narození Ježíše Krista
 Josef s Marií putovali do Betléma, kde Marie porodila malého Ježíška ve chlévě.

P
Navštívení Panny Marie
 Těhotná Panna Marie se setkává s těhotnou Alžbětou.

Stojí v hloučku

Mistr I.W. stojí

Dívá se z obrazu přímo na nás

Je vidět jen jeho hlava

 od Panny Marie

Má krátké vlasy s ofinou

Schovává se na výjevu uprostřed

V
Oplakávání Krista
 Ježíš zemřel na kříži, aby vykoupil hříchy lidí. Na obraze se s ním lidé loučí.

O
Smrt Panny Marie
 Panna Marie umírá na loži a odchází žít věčný život na nebesích.

V
Zvěstování Panně Marii
 Panna Marii navštívil anděl a přinesl jí zprávu, že porodí Božího syna.

Už jsi blízko k nalezení Mistra I.W. Seřaď příběhy podle toho, jak se odehrály. Od začátku až do konce. Každý příběh má přiřazené jedno písmenko a ve správném pořadí dají písmenka dohromady slovo, které zapíšeš do políčka uprostřed oltáře.

Ukrytý mistr I. W.

Zakroužkuj Mistra na obrázku. Pezně ho podle toho, že kouká z obrazu přímo na nás a koukáji mu jenom oči a tváře vlasy. Najdi ho i na stejném obraze, na oltáři zde v muzeu.

Už víš, kam se Mistr schoval?



Jak si můžeš všimnout, středověcí mistři nemají jména, jsou označováni jako Mistr I.W., Mistr Litoměřického oltáře atd. Jediný Mistr známý jménem byl Mistr Theodorik, významný umělec, který pracoval pro Karla IV. Jeho umění můžeš vidět například na Karišteině nebo ve sbírce Národní galerie v Aněžském klášteře.

Co si chceš zapamatovat z dnešní prohlídky gotického umění?

Poděle se ti Mistr I.W. najde? Pokud ano, zkusíš si odměnit Požádaj u pokladny a stránku do encyklopedie.

Kam se podívám příště na středověké umění a gotické památky.

Slovníček

Atribut = poznávací znamení svätce, konkrétní předmět, který je pro něj typický.

Mecenáš = také se mu říkalo donátor nebo dobrodinec. Bohatý panovník nebo šlechtic, který zaplatil výrobu díla. Často objednával obraz jako poděkování za prokázaná dobrodíní, například za uzdravení nebo záchranu. Dnes by se mu říkalo sponzor.

Mistr = majitel řemeslné dílny s právem podnikat ve městě, mistr svého řemesla.

Oltář = malovaná a bohatě zdobená dřevěná deska, umístěná vpředu v kostele, sloužící při bohoslužebných obřadech.

Spása = dosažení stavu věčné blaženosti po smrti v nebi, lze ho dosáhnout dodržováním přikázání.

Světec, svatý = člověk, který věnoval svůj život Bohu, žil příkladně, pomáhal ostatním, mnohdy trpěl, ale nikdy se nevzdal víry. Pro věřící je vzorem.

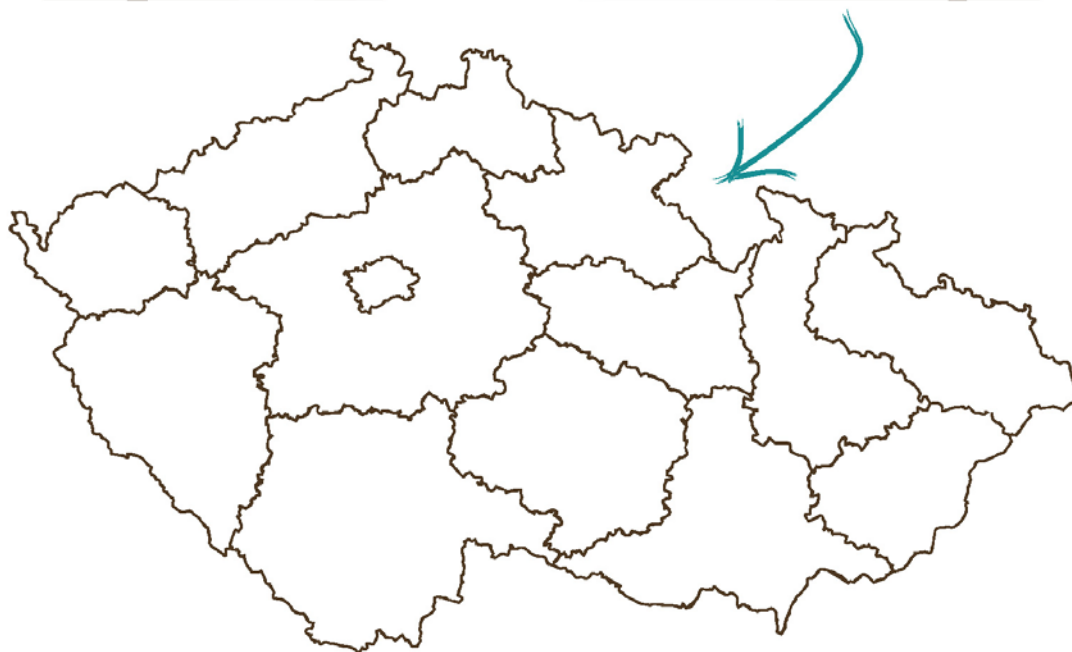
Tovaryš = člověk ovládající řemeslo bez práva mít vlastní dílnu.

Zbožnost = dodržování přikázání a zásad podle Bible, oddanost Bohu.

Průvodce muzejního badatele

Pro každého badatele ve věku 10 – 14 let

Zapiň svou cestovatelskou mapu po muzeích. Při každé návštěvě muzea v rámci projektu *museum know* dostaneš k zapůjčení razítko, kterým si označíš navštívené místo na mapě. Za odměnu navíc při odchodu dostaneš kartu do encyklopedie!



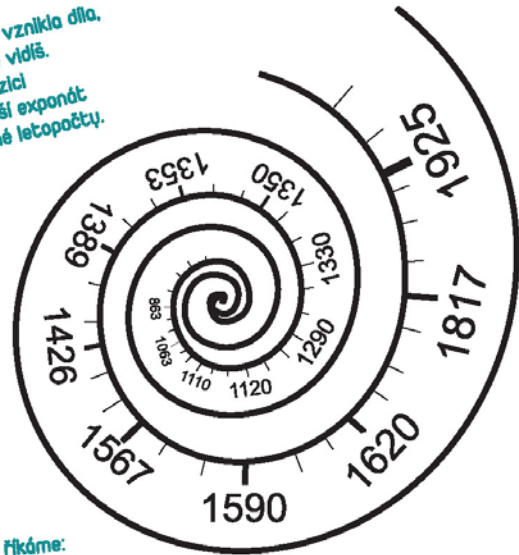
Vítej v expozici

Všemu světu
na útěchu
Výstava
sochařství
a malířství
na Chomutovsku
a Kadaňsku

Vrátíme se do doby, kdy vznikla díla,
která kolem sebe vidíš.
Najdi v expozici
nejstarší a nejmladší exponát
a zakroužkuj správné letopočty.

nejstarším exponátem je:

nejmladším exponátem je:



Vystavená díla pocházejí z doby, které říkáme:
a) raný středověk
b) vrcholný středověk

Co si vybavují
o vrcholném středověku?

Pojďme zjistit, jak se lidé
ve středověku vlastně žili,
proč byla víra tak důležitá
a jaké umění tehdy vznikalo.



Projdí si celou výstavu a zkus přijít na to:

Co nebo koho ukazují vystavená díla?

V čem jsou si podobná?

Jistě sis všiml,
že jsou si vystavená
díla navzájem podobná.
Je to tím,
že ve středověku
bylo umění řemeslem
a mělo přísná pravidla,
která umělec musel
dodržovat.
Naproti tomu od
současného umělce
očekáváme,
že vytvoří originální dílo,
jaké jsme ještě neviděli.

Vrcholný středověk

Vesničané pracují na polích, řemeslníci vyrábí a prodávají nové výrobky, a měšťané bohatnou a snaží se vyrovnat bohatým šlechticům. Rychtář vybírá daně pro vrchnost a řeší spory. Ve špinavých městských ulicích se šíří nemoci a je potřeba města opevnit před nepřátelskými vojsky.

Zkus vymyslet, jaká nebezpečí a útrapy lidí ohrožovala.

Život na venkově se lišil od života ve městě, přesto všechny lidi ohrožovala stejná nebezpečí. Útěchu při ohrožení a vidinu spásy v životě věčném přinášeli lidem kněží. Pečovali o spásu věřících.

Vyber si v expozici tři díla a vyhledej v popiscích zajímavosti, které tě zaujmou:

Lidé udržovali křesťanské tradice, slavili církevní svátky a setkávali se v kostele při různých příležitostech. Vymysliš při jakých?

Prohlédni si a porovnej obě stavby. První obrázek je Rotunda sv. Jiří na Řípě, druhý obrázek je Chrám sv. Barbory v Kutné Hoře.



Proměnu uměleckého slohu během období vrcholného středověku můžeme nejlépe sledovat na architektuře. Typicky románskou stavbou je rotunda, zatímco typicky gotickou stavbou je katedrála.

Na jednom obraze v expozici můžeš v pozadí najít typický prvek gotické architektury - žebrovou klenbu. Zkus ji najít!

Nápověda: hlavním motivem obrazu je Marie s malým Ježíškem.

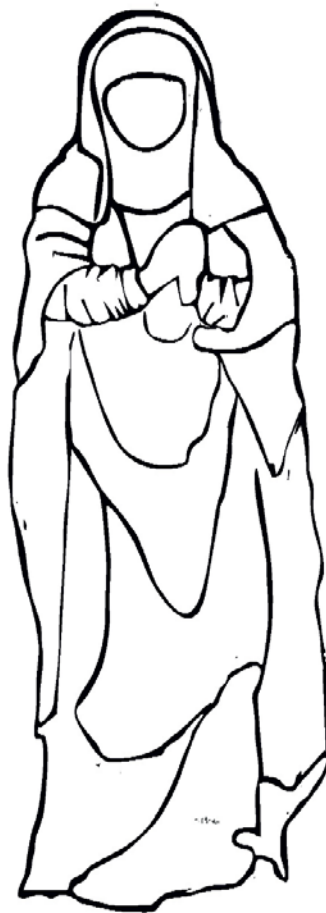
Gotická kultura

Gotická kultura se zrodila v polovině 12. století ve Francii. V Německu a ve střední Evropě utvářela životní styl prakticky až do počátku 16. století, v jiných zemích už se v té době rozvíjela renesance.

Gotický styl není jen způsob stavby katedrál a jejich výzdoby, ale celkový životní styl doby. Zahrnuje také tehdejší módu, řemeslné výrobky, nebo třeba hudbu.

Gotické umění vycházelo z křesťanských tradic. Gotika se nejvýrazněji projevila v architektuře. Byly budovány nové katedrály. Gotika se vyznačuje spojením architektury, sochařství, zlatnictví a vitráží. Součástí výzdoby klášterů a kostelů byly deskové obrazy a sochy, zpodobující světce a výjevy z jejich života. Obrazy byly také prostředkem komunikace a zastupovaly vyobrazené osoby.

Důkladně si prohlédni oděv soch. Jak je nafasovaný do záhybů. Dokážeš přiřadit detail k soše v expozici?



Ve 14. století, kdy umělci zobrazovali postavy podle ustálených vzorů, byla právě tvorba zajímavé drapérie možností, jak projevít svou uměleckou tvořivost.

Zde najdeš více o gotické kultuře a gotickém umění



Zkus si nafasit vlastní drapérii a porovnej s originálem v expozici!

Chomutov ve středověku

Chomutovsko v době vzniku vystavených děl

Dnešní budova radnice, kde se nacházejí muzejní prostory, sloužila ve 14. století, řádu německých rytířů a patřil k ní pozdně románský až raně gotický kostel sv. Kateřiny. Řád německých rytířů byl v té době populární mezi českou šlechtou. Díky obchodní cestě do Saska, která vedla přes Chomutov, bylo město v dobré hospodářské situaci.

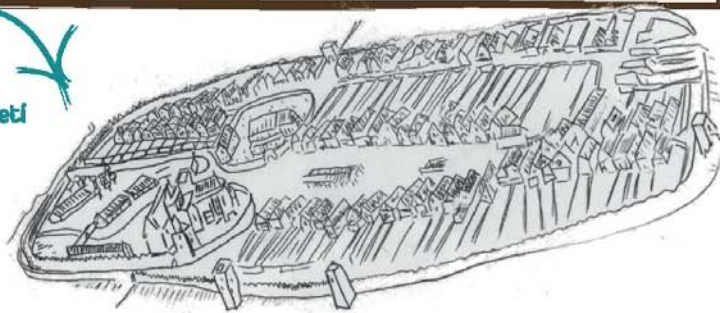
Ze Saska také přicházely podněty a inspirace v oblasti umění a řemesel. Během husitských válek se město postavilo proti husitům. Došlo tak ke katastrofálnímu masakru obyvatel města a jeho vydrancování.

Umělecká tvorba byla od počátku spjata s růstem počtu kostelů a kaplí (a jejich nutné výzdoby). Německé vlivy se prolínají s inspirací předních českých mistrů.

V 15. století se nejvýrazněji projevil vliv Mistra Týnské kalvárie. V Kadani je doložena existence řezbářských dílen již na počátku 15. století.

Chomutov ve 14. století

Projdí si popisky pod sochami
a vyplí, které světce
umělci nejčastěji zpodobňovali:



Popularita jednotlivých
světců se v průběhu času
měnila.

Na Chomutovsku
a Mostecku byla
ve středověku často
zpodobňována například
Svatá Barbora. Jedním
z důvodů bylo to, že
Barbora je považována
za ochránkyni havířů
a horníků. Smrt v dole
nebyla ničím výjimečným
a lidé věřili,
že jim Barbora poskytne
ochranu před neštěstím.

Najdi v expozici Svatou Barbaru.
Poznáš ji podle předmětů,
které má u sebe vyzobrazení.
Může to být některý z těchto:
věž se třemi okny
paví pero
kalich
kniha
meč

Který z těchto gotických námětů
se nejčastěji nachází v naší expozici:
a) Panna Marie s dítětem
b) Pieta
c) Ukřižování

Předměty mají
u sebe svatí právě
proto, aby bylo
možné je od sebe
rozeznat. Říká se
jim atributy.

Krásné Madony

Ted' už víš, že častým námětem gotického sochařství byla Panna Marie, nazývaná také Madona. Pojď zjistiť více



V gotickém sochařství se již objevují individuální rysy zobrazovaných osob i výraz jejich duševního stavu. Sochaři se snažili o to, aby za pomoci správných gest vyjádřili pocity a vytvořili přesvědčivou iluzi, že se biblické příběhy odehrávají přímo před divákovými očima.

Snažili se vyjádřit emoce, tak aby se divák, který dílo pozoruje, dokázal vžít do pocitů zobrazených postav. Aby např. cítil lásku Panny Marie, k jejímu dítěti, nebo aby zakusil bolest, jakou prožívalo, když jej jako dospělého přibíjeli na kříž.

V gotice bývá zdůrazněna vertikála a postavy jsou prohnuty do křivky protáhlého S, tak aby byla zdůrazněna štíhlost a výška.

Věděl jsi, že se těmito sochám říká krásné madony? A že se krásný sloh nejvíce rozvíjel v Čechách? Najdi v expozici panel s popisem krásného slohu, vyhledej v textu typické znaky krásných madon a najdi tyto znaky na Madoně z Údlic.

Křesťané mají Pannu Marii v úctě, a to zejména proto, že tato obyčejná dívka se stala rodičkou Božího syna. Je pro křesťany vzorem ctností, jako je čistota, pokora, laskavost, ale i věrnost a oddanost Bohu.

Vyplíš, jaké ctnosti Panna Marie měla?

Podle způsobu, jakým Marie drží Ježíška, podle drapérie, nebo podle detailů obličeje jsou historici schopni identifikovat z jaké doby dílo pochází nebo jakými vlivy je inspirováno.



Želinský oltář

Želinský oltář pravděpodobně nechal vytvořit donátor Opl ml. z Fictumu. V dolní části oltáře jsou dvě děti držící erby. Erb vlevo je Oplův rodinný erb a erb vpravo je jeho ženy Doroty roz. Trčkové z Lípy. Hlavním motivem oltáře je smrt Panny Marie, proto historici usuzují, že oltář byl objednáán pro františkánský kostel v Kadani, kde byli členové rodu Fictumů pohřbíváni.

Na oltáři můžeš vidět několik výjevů ze života Panny Marie. Podáť se ti přiřadit jejich názvy k obrazu?

Klanění tří králů

Oplakávání Krista

Narození Krista

Smrt Panny Marie

Zvěstování Panně Marii

Navštívení Panny Marie



Navštívení x Zvěstování

Navštívení Panny Marie vypráví příběh, kde se těhotná Panna Marie setkává s těhotnou Alžbětou.

Zvěstování Panně Marii vypráví o tom, jak se Panně Marii zjevil anděl, který jí přinesl radostnou zprávu, že porodí chlapce, který bude synem Božím.

V čem je podle tebe příběh Panny Marie jedinečný?

Z kostela do muzea

Ve středověku lidé pomocí soch a maleb v kostelech mohli poznávat příběhy z Bible a ze života světců. Díla sloužila k bohoslužebným účelům, zviditelňovala dané svaté, v nichž věřící věří, že jim naslouchají. Někdy se nám může zdát, že se sochy naklánějí, je to proto, že umělec vytvářel dílo pro konkrétní místo a tak rovnou pracoval s perspektivou - například, že lidé se budou na sochu dívat zespodu. Naproti tomu v muzeu bývají sochy umístěny v úrovni očí.

Pojďme vrátit díla tam, kam původně byla určena. Do interiéru kostela. Vyber si několik výstřžků s díly z naší expozice a nalep je do prostor prázdného kostela, sv. Kateřiny.



Jaké sochy jsi už viděl ve městě, v galerii nebo ve škole?
V čem jsou sochy v expozici jiné a v čem naopak podobné sochám, které znáš?

Kvíz o expozici

Jaká žena je v gotickém umění i v naší expozici nejčastěji zobrazována?

Kde původně mohli lidé najít a prohlédnout si vystavená díla?

Jaký byl rozdíl mezi uměním a řemeslem? Jaký je v tom rozdíl dnes?

Odkud do Chomutova přicházela inspirace v oblasti umění a řemesel?

Jaké vlastnosti lidé dříve obdivovali? Jaké obdivujeme dnes?

Dodržujete doma některé tradice vycházející z křesťanských?
Například v období Vánoc?

Co už víš
o gotické době?

Zajímavé knihy, tipy, stránky:

Klára Smolková, Jak se staví město
Pavel Spunar, Kultura středověku
e-stredovek.cz
dobakarlova - fb stránka

Pokud jsi úspěšně
odpověděl,
zasloužíš si odměnu!

Slovníček

Atribut = poznávací znamení světce, konkrétní předmět, který je pro něj typický.

Draperie = původně ve francouzštině znamená látka, sukno. Ve výtvarném umění se tak označuje nápodobu textilu v malířství a sochařství. Většinou je nápadná svými záhyby.

Mecenáš = také se mu říkalo donátor nebo dobrodinec. Bohatý panovník nebo šlechtic, který zaplatil výrobu díla. Často objednával obraz jako poděkování za prokázaná dobrodíní, například za uzdravení nebo záchranu. Dnes by se mu říkalo sponzor.

Mistr = majitel řemeslné dílny s právem podnikat ve městě, mistr svého řemesla.

Oltář = malovaná a bohatě zdobená dřevěná deska, umístěná vpředu v kostele, sloužící při bohoslužebných obřadech.

Pieta = zobrazení Panny Marie s tělem Ježíše Krista sejmutého z kříže.

Spása = dosažení stavu věčné blaženosti po smrti v nebi, lze ho dosáhnout dodržováním příkázání.

Světec, svatý = člověk, který věnoval svůj život Bohu, žil příkladně, pomáhal ostatním, mnohdy trpěl, ale nikdy se nevzdal víry. Pro věřící je vzorem.

Tovaryš = člověk ovládající řemeslo bez práva mít vlastní dílnu.

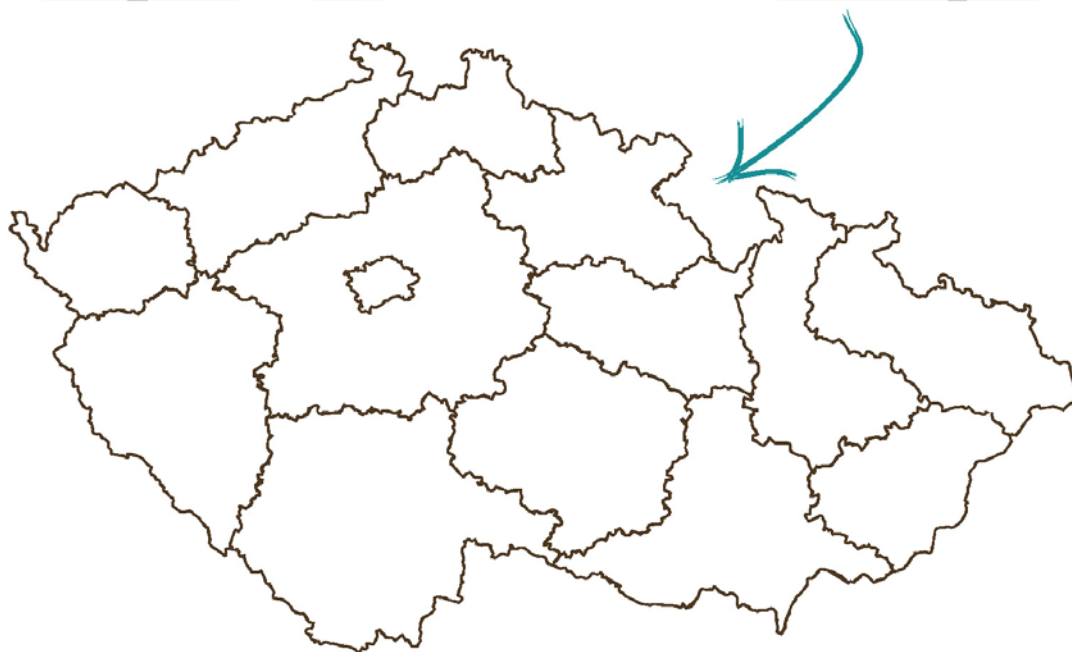
Vertikalita = používána zvláště v architektuře, symbolizuje cestu duše vzhůru k Bohu.

Zbožnost = dodržování příkázání a zásad podle Bible, oddanost Bohu.

Průvodce muzejního badatele

Samoobslužné pracovní listy pro dospělé

Zaplňte svou cestovatelskou mapu po muzeích. Při každé návštěvě muzea v rámci projektu *museum know* dostanete k zapůjčení razítko, kterým si navštívené místo označíte na mapě. Při odchodu dostanete stránku do encyklopedie, stačí ukázat vyplněné listy.



Všemu světu na útěchu

Nacházíte se v pozdně gotických prostorách radnice. Expozice, kterou uvidíte, prezentuje díla sochařství a malířství na Chomutovsku a Kadaňsku z let 1350–1590.



Dnešní budova radnice, kde se nacházejí muzejní prostory, sloužila řádu německých rytířů jako komenda a již tehdy k ní patřil pozdně románský až raně gotický tribunový kostel sv. Kateřiny. Řád německých rytířů byl v té době populární mezi českou šlechtou. Pod správou řádu se ve 14. století Chomutov stále zvětšoval a rozvíjel. Díky obchodní cestě do Saska, která vedla přes Chomutov, bylo město v dobré hospodářské situaci. Ze Saska také přicházely podněty a inspirace v oblasti umění a řemesel.

Téměř všechna umělecká díla v expozici řadíme do gotického slohu. Gotika se nejprve výrazně projevila v architektuře. Lomený oblouk, žebrová klenba a oblouk s opěrným pilířem se používaly již v předchozím románském slohu, ale ne společně. Následkem byla zvýšená vertikálnost, redukce hmoty zdiva. Díky složitým statickým výpočtům udržela konstrukce budovy obrovská vitrážová okna.

Prohlédněte si klenby v prostorách expozice a porovnejte je s klenbou interiéru kostela sv. Kateřiny na fotografii vlevo. Také si všimněte zpracování klenby v pozadí oltářního obrazu Narození Krista, který je v expozici vystavený.



Interiér kostela sv. Kateřiny v Chomutově. Kostel byl vlivem historických událostí téměř zničen.



Detail gotické klenby z oltářního obrazu.

Prostor pro vlastní poznámky, skicu či fotografii:

Sochařství

V gotickém sochařství se již objevují individuální rysy zobrazovaných osob i výraz jejich duševního stavu. Sochaři se snažili o to, aby za pomoci správných gest vyjádřili pocity zobrazených postav a vytvořili přesvědčivou iluzi, že se biblické příběhy odehrávají přímo před divákovými očima.

Snažili se vyjádřit emoce, tak aby se divák, který dílo pozoruje, dokázal vžít do pocitů zobrazených postav.

Abyste např. cítil lásku Panny Marie k jejímu dítěti, nebo abyste zkusil bolest, jakou prožívalo, když jej jako dospělého přibíjel na kříž.

V gotice bývá zdůrazněna vertikála a postavy jsou prohnuty do křivky protáhlého S, tak aby byla zdůrazněna štíhlost a výška.



Porovnej navzájem libovolné sochy madon s dítětem v expozici.
V čem se liší?

Na sochách v expozici můžeme pozorovat různá gesta Ježíška. Například Ježíšek objímající Marii kolem krku. Dále si můžeme všimnout například křivky a pozice těla nebo různých symbolických předmětů např. svítky, jablka. Některé sochy jsou polychromované, většinou se jedná o pozdější úpravy.

Někdy se nám může zdát, že se sochy naklánějí nebo mají zkreslené proporce. Je to proto, že umělec většinou vytvářel dílo pro konkrétní místo a pracoval s perspektivou – např. počítal s tím, že socha bude vysoko a lidé se budou dívat zespodu. Naproti tomu v muzeu bývají sochy umístěny v úrovni očí.

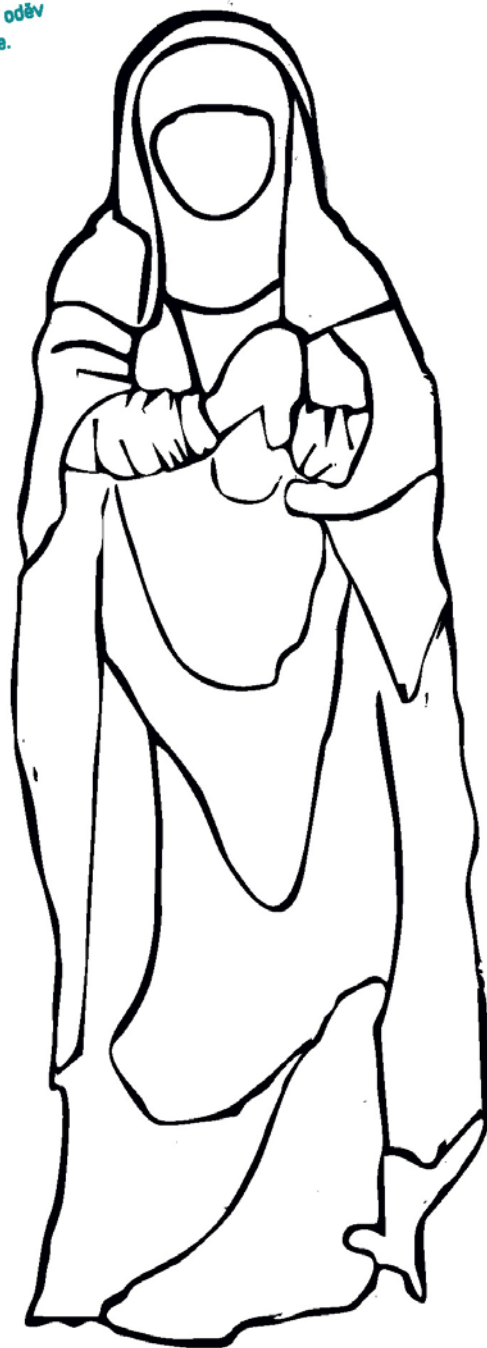
Drapérie

Ve 14. století, kdy umělci zobrazovali postavy podle ustálených vzorů, byla právě tvorba zajímavé drapérie možností, jak projevit uměleckou tvořivost.

Projevte svou uměleckou tvořivost a zkuste nafasit oděv této světice.

DRAPÉRIE původně ve francouzštině znamená látka, sukno. Ve výtvarném umění se tak označuje nápodoba textilu v malířství a sochařství. Většinou je nápadná svými záhyby.

Zde je prostor pro kresbu zajímavé drapérie, kterou jsi viděl v expozici.



Krásný sloh

Madona z Údlic pravděpodobně byla původně umístěna na hlavním oltáři na pozadí dřevěné mandorly s paprsky. Prameny prokazují, že šlo o velmi uctívanou milostnou sochu. Madona je představitelkou krásného slohu, který se nejvíce vyvíjel právě v Čechách, za vlády Václava IV.

Madona z Údlic je jedinou zástupkyní krásného slohu zde v expozici.

Vyberte si jednu další sochu s námětem madony a dítětem a porovnejte je.

Dokážete odhalit znaky typické pro madony krásného slohu?

Nápovědu najdete na informační tabuli v expozici.



Údlická krásnoslohá madona byla údajně inspirována tímto dílem – pišeňskou madonou, Jež se nachází v katedrále sv. Bartoloměje.

Kult madony vyvěrol z úcty k Panně Marii, jejíž úloha v oblasti teologie i náboženské praxe narůstala po celé 14. století.

Podle způsobu, jakým Marie drží Ježíška, podle drapérie, nebo podle detailů obličeje jsou historici schopni rozeznávat práce jednotlivých mistrů a jsou schopni identifikovat, z jaké doby dílo pochází nebo jakými vlivy je inspirováno. Bylo tomu tak i u výše zmíněné sochy, kde bylo určující objímající gesto madony. Například pro pozdější fázi krásného slohu je typické, že malý Ježíšek je více posazený.

Malířství

Taktéž gotické malířství je spjato s křesťanskou tradicí. Převážně mělo podobu deskové či nástěnné malby. Na rozdíl od sochařských památek se na Chomutovsku a Kadaňsku dochovalo mnohem méně deskových maleb. V souvislosti s rozvojem hornictví v Krušných horách po roce 1500 se gotické malířství stále silněji inspirovalo v sousedním Sasku.

Gotičtí malíři, stejně jako sochaři, hojně využívali grafické předlohy, například od Martina Schongauera nebo Albrechta Dürera.



Nejstarší deskovou malbou v expozici jsou oltářní křídla zachycující výjevy ze života Panny Marie.



Porovnejte oltářní výjev Narození Krista s grafickou předlohou od Schongauera.

Želinský oltář

Želinský oltář pravděpodobně nechal vytvořit donátor Opl ml. z Fictumu. Vlevo dole na arše můžeme najít dítě držící jeho rodinný erb a na protější straně erb jeho ženy Doroty roz. Trčkové z Lípy. Hlavním motivem je smrt Panny Marie, proto historici usuzují, že oltář byl objednan pro františkánský kostel v Kadani, kde se nalézal prostor pro pohřbívání Fictumů.

Oltář vyobrazuje výjevy ze života Panny Marie. Zkuste je přiřadit do správných rámečků.

Zadní stranu oltáře zdobí čtyři zemští patroni – ochránci vlasti. Na obraze jsou to sv. Vojtěch, sv. Václav, sv. Vít a sv. Zikmund. Historici polemizují nad možností, že se podobají členům rodiny Fictumů. Není to však prokazatelně doložitelné.

Zvěstování Panně Marii

Navštívení Panny Marie

Narození Ježíše

Klanění Tří králů

Oplakávání Ježíše

Smrt Panny Marie

Mistr I.W. údajně sám sebe na oltáři zpodobnil. Na středovém výjevu smrti Panny Marie, vpravo ve shlíku postav, vykukuje hlava s typickým účesem míkáda s ofinou. Tato postava se dívá přímo na nás. Může to být sám Mistr?



Poznámky, nápady a náčrtky



Slovníček:

- Komenda** = označení pro středověké sídlo rytířského či křižovnického řádu.
Lomený oblouk = architektonický prvek typický pro gotiku. Vznikl spojením dvou kruhových úsečí. Dal se tvarově měnit a lépe odolával tlaku zdíva než původní půlkruh.
Mandorla = svatozář, která obepíná celou postavu.
Polychromie = barevná výzdoba soch či architektonických detailů.
Vertikality = používána zvláště v architektuře, symbolizuje cestu duše vzhůru k Bohu.
Vitráž = malovaná či mozaiková barevná skleněná výplň oken.
Zvěstování = biblická událost, kdy se Panně Marii zjeví anděl a oznámí jí, že se jí narodí Syn Boží.

Gotické umění v ČR:

Národní galerie - Anežský klášter v Praze
Národní historické muzeum v Praze
Arcidiecézní muzeum v Olomouci
Severočeská galerie výtvarného umění v Litoměřicích

Gotické umění v Evropě:

Victoria and Albert museum v Londýně
British museum v Londýně
Alte Pinakothek v Mnichově
Musée du Louvre v Paříži

Zde najdeš více o gotické kultuře
a gotickém umění



Tipy k četbě:

Luis Charpentier, Mysterium katedrál v Chartres
Umberto Eco, Umění a krása ve středověké estetice
Milena Bartlová, Skutečná přítomnost

Vyzvedněte si
u pokladny kartu
do encyklopedie!

Seznam obrazové dokumentace

- 1 . The Making of Harry Potter, Warner Bros studio, London, 2016, archiv Petra Kosejková
2. The Making of Harry Potter, Warner Bros studio, London, 2016, archiv Petra Kosejková
3. LAMBERT, James a Sharna JACKSON. *Modern art: Activity book*. London: Tate kids, 2016. ISBN 978-1-84976-241-0., archiv Petra Kosejková
4. LAMBERT, James a Sharna JACKSON. *Modern art: Activity book*. London: Tate kids, 2016. ISBN 978-1-84976-241-0., archiv Petra Kosejková
5. Family Art fun guide, VA London, 2016, archiv Petra Kosejková
6. Denní kartička American National history museum, 2016. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z: <http://www.amnh.org/explore/ology>
7. Arch fáze měsíce, 2016. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z: <http://www.amnh.org/explore/ology>
8. Tate for kids, 2016. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z: <https://kids.tate.org.uk/>
9. Želinský oltář, fotografie použita s laskavým svolením Oblastního muzea Chomutov pro účely diplomové práce.
10. Pracovní listy ke starému umění v Anežském klášteře, Národní galerie v Praze. 2016. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z: <http://www.ngprague.cz/objekt-detail/klaster-sv-anezky-ceske/>
11. Muzejní průkazka badatele, Museum know, 2016, Petra Kosejková
12. Cestovatelská mapa s razítkem, Museum know, 2016, Petra Kosejková
13. Otevírací oltář, Museum know, 2016, Petra Kosejková
14. Karta do encyklopedie, Museum know, 2016, Petra Kosejková
- 15.-19. Fotodokumentace, Museum know, 2016, Petr Zoubek

Seznam použitých zkratk

MŠMT = Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy

PL = pracovní listy

RVP ZV = Rámcový vzdělávací plán pro základní školy

ZŠ = základní škola

Literatura

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: MŠMT, 2013. 142 s. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z WWW: <http://www.nuv.cz/file/433_1_1/>.

BARTLOVÁ, Milena. *Skutečná přítomnost: středověký obraz mezi ikonou a virtuální realitou*. Praha: Argo, 2012. ISBN 978-80-257-0542-1.

ČÁP, Jan a Jiří MAREŠ. *Psychologie pro učitele*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-273-7.

DÁŇOVÁ, Helena a Renáta GUBÍKOVÁ (eds.). *Všemu světu na útěchu: sochařství a malířství na Chomutovsku a Kadaňsku 1350-1590 : katalog dlouhodobé expozice Oblastního muzea v Chomutově*. V Chomutově: Oblastní muzeum, 2014. ISBN 978-80-87898-07-9.

DYTRTOVÁ, Kateřina. *Interpretace a metody ve vizuálních oborech*. Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2010. Acta Universitatis Purkynianae. ISBN 978-80-7414-250-5.

FIŠER, Z., V. HAVLÍK, R. HORÁČEK. *Slovem, akcí, obrazem: příspěvek k interdisciplinaritě tvůrčího procesu*. Brno: Masarykova univerzita, 2010. ISBN 978-80-210-5389-2.

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. Brno: Akademické nakladatelství CERM, 1998. ISBN 80-720-4084-7.

JŮVA, Vladimír. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-731-5090-5.

KESNER, Ladislav. *Marketing a management muzeí a památek*. Praha: Grada, 2005. Expert (Grada). ISBN 80-247-1104-4.

LAMBERT, James a Sharna JACKSON. *Modern art: Activity book*. London: Tate kids, 2016. ISBN 978-1-84976-241-0.

MRÁZOVÁ, Lenka. *Tvorba pracovních listů: metodický materiál*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2013. ISBN 978-80-7028-403-2.

PASTOROVÁ, Markéta. *Vzdělávací obsah výtvarné výchovy a muzejní edukace*. In: *PER ASPERA AD ASTRA: Konference na téma Galerijní pedagogika a cíle výtvarné výchovy v RVP*. Karlovy Vary: Galerie umění Karlovy Vary, 2015. ISBN 978-80-87420-52-2.

PODUŠELOVÁ, Gabriela. *Sociologický výskum Múzeum a spoločnosť. Výsledky a odporúčenia*. In: MEDŘÍKOVÁ, Petra, eds. *Múzeum a zmena: sborník z mezinárodnej konferencie*. Praha: Asociace muzeí a galerií ČR, 2003. ISBN: 80-86611-04-3.

STURKEN, Marita a Lisa CARTWRIGHT. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-556-1.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4302-7.

THE AMERICAN ALLIANCE OF MUSEUMS. *Building the Future of Education: Museums and the Learning Ecosystem*. Washington: Centre for the future museum, 2014. ISBN 978-1-933253-97-8.

VANČÁT, Jaroslav. Proč je výtvarná výchova dnes v defenzívě. In: *PER ASPERA AD ASTRA: Konference na téma Galerijní pedagogika a cíle výtvarné výchovy v RVP*. Karlovy Vary: Galerie umění Karlovy Vary, 2015. ISBN 978-80-87420-52-2.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 978-80-246-2153-1.



Přílohy

Příloha č.1 Návod na webu

Tajemství dobré paměti

Středověcí faráři a kazatelé v kostelech si museli zapamatovat spoustu podrobností o životech svatých. Svá kázání si nakreslili jako lidskou postavu a okolo ní různé předměty a symboly. Něco jako kreslený tahák, aby nepřeskočili nic důležitého.

Prý i architektura kostelů byla navržena se záměrem něco si zapamatovat a třeba divadelní kulisy zase pomáhaly hercům zapamatovat si text a jednotlivá dějství.

Využíváme-li **obrázky** nebo naší **představivosti**, dokážeme si věci zapamatovat velmi rychle. **Paměť pro obrazy** si totiž pamatuje lépe než **paměť pro slova**.

Pojďme si ověřit, zda je to pravda!

Pokus č.1

Cíl: Zapamatuj si nákupní seznam.

Jak na to:

- Nejdříve je třeba si vybrat části vlastního těla jako záchytné body – palec u nohy, koleno, pupík (kolik věcí na seznamu, tolik bude i částí těla).
- Každé části těla přiřadíme jednu věc ze seznamu a vytvoříme si v hlavě vtipnou nebo třeba i děsivou představu, záleží na nás.

Příklad: Musím koupit 10 rohlíků, představuji si, jak se mi všech deset prstů na nohou změnilo v rohlíky a při každém kroku za sebou nechávám drobečky.

Tip: je dobré, když části těla budete přiřazovat postupně, od hlavy dolů nebo od prstů na nohou směrem k hlavě. Na nic potom nezapomenete!

Výsledky pokusu:

Pokus č.2

Cíl: zapamatovat si 5 nových cizích slovíček

Jak na to:

- V tomto pokusu budeme kreslit obrázky, které nám pomohou si nové slovíčko zapamatovat.
- Nejprve si představíme, co slovíčko znamená česky.
Příklad: z angličtiny: Doll = panenka (představím si jakoukoli panenku)
- Teď je nejtěžší část, najít v cizím slově cokoli, co mi připomíná něco českého.
Příklad: Doll – dolovat uhlí.
- Nakonec už stačí jen představit si, nebo nejlépe nakreslit, jak panenka doluje uhlí, je od něho celá umouněná a podobně. Příběh nemusí dávat smysl.

Tip: ze začátku ti to možná bude připadat těžké, ale s trochou cviku na to jistě za chvíli přijdeš a potom to půjde úplně samo a rychleji. Jde to i s těžkými slovíčky.

Taky se nemusíš trápit, když něco neumíš přesně nakreslit, to není vůbec důležité, i kdyby to byla čmáranice, bude to fungovat, stačí si to živě představit v hlavě.

Výsledky pokusu:

Pokus č.3

Cíl: zapamatovat si telefonní číslo

Jak na to:

- Představ si svůj domov, kde žiješ.
- Cestou od venkovních dveří procházíš celým domovem, různými místnostmi.
- Během cesty vytvářej příběh, do kterého vsazuj postupně čísla tak, jak si je potřebuješ zapamatovat. Nemusíš se držet reality, vymýšlej si příběh

Příklad: 739 = Náš dřevěný plot má **sedm** prken, **tři** jsou ale zlomené. Protože musím být každý den nejpozději v **devět** hodin doma, kdy je branka zamčená, většinou prolezu tou dírou v plotě.

Výsledky pokusu:

Staň se módním návrhářem

Módní návrháři se pravidelně inspiřují historickým oděvem. Někdy jeho barevností, někdy vzorem, někdy tvarem.

Dokážeš uhodnout, jak se gotikou inspiřovali návrháři modelů na obrázcích?



Vyzkoušej si práci návrháře i ty! Inspiruj se gotickým oděvem, který jsi viděl na soškách a obrazech v muzeu, a informacemi o gotickém oděvu na webu www.museumknow.cz a navrhni nový módní oděv.

Pomůcky

- Kreslicí pomůcky, papíry
- Vezmi si na pomoc badatelský deník, kde si můžeš připomenout, co vše jsi v muzeu viděl.

Radý a tipý

- Správný návrhář si nejprve vytvoří koláž, kde shromáždí svou inspiraci – říká se tomu rešerše. Je to papír, nebo třeba i celý deník, polepený a pokreslený vším, co s daným tématem souvisí.

Ukázka rešerše na téma bílá barva:



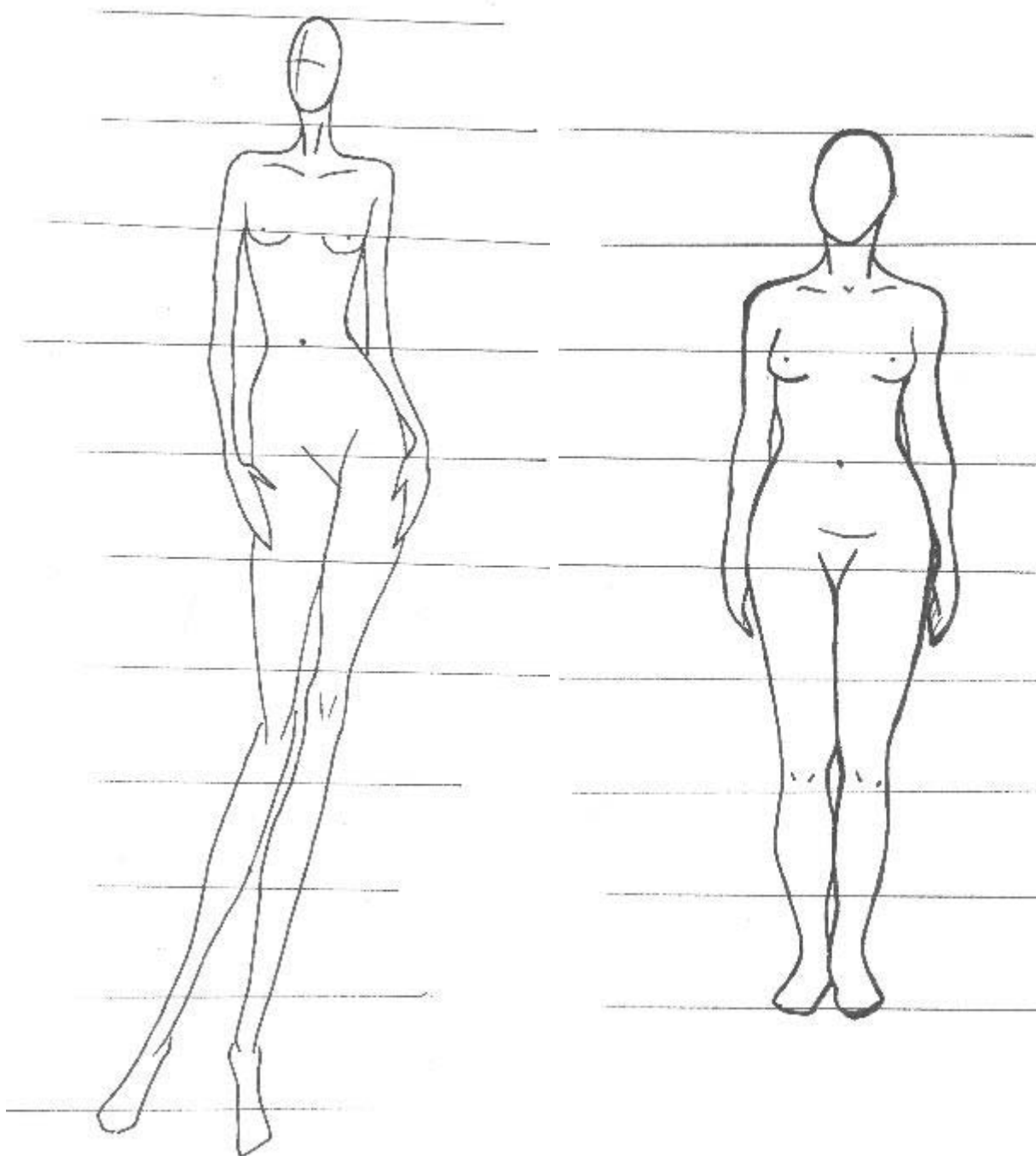
- Poté už si vybírá konkrétní nápady a barvy, které překreslí na své modely.

- Pošli nám své výtvořky a objevy na galerie@museumknow.cz a získej šanci vyhrát malou odměnu! Každý měsíc vylosujeme jednoho výherce.

Jak nakreslit módní figuru?

Klasická lidská postava se kreslí podle proporcí = hlava by se měla 8 x vejít do těla.

Figura pro módní návrhy je delší, štíhlejší, neproporční, má dlouhé nohy a ruce.





Oživé obrazy

Středověké obrazy měly vtáhnout diváka do příběhu. V kostelech, kde byly umístěny, se svítilo svíčkami, které vytvářejí mihotavé světlo.

Vyzkoušej, jak různé osvětlení mění vzhled obrazu. Dokážeš, aby to vypadalo, že se obraz hýbe?

Pomůcky

- Zrcátko/zrcadlo, lesklé folie, baterka, svíčka, alobal
 - Papír, kreslicí potřeby

Radý a tipy

- Nejdříve si nakresli obrázek, který použiješ jako zkušební.
- Zkoušej ho osvětit baterkou, umístiť pod lampu do stínu a sleduj, jak se mění barvy, obrysy a nálada obrázku.
- Obrázek můžeš zkusit odrážet lesklými plochami – zrcadlem, alobalem... - obrázek se v odrazu rozostří a může vzniknout nové dílo!
- Budeš-li pracovat se svíčkou, vždycky jen s někým dospělým; nezapomeň, že papír rychle hoří a je třeba dávat velký pozor!
- Zkus jednotlivé pokusy vyfotografovat a porovnávej změny.
- Pošli nám své výtvořy a objevy na galerie@museumknow.cz a získej šanci vyhrát malou odměnu! Každý měsíc vylosujeme jednoho výherce.

Moje objevy:

Příloha č.4 Návod na webu

V pohybu šál vložte v dál

Středověký umělec musel dobře znát pohyby těla, aby dokázal látku správně vyřezat do záhybů. Vyzkoušej si různé variace namotání pláště na těle.

Dámy ve středověku tvarovaly svůj plášť pohyby rukou, správným postojem, takže jeden plášť vypadal v odlišné pozici jako úplně jiný. Vyzkoušej, zda také dokážeš stejný plášť změnit v jiný pouze změnou pozice ruky/nohy/boků atd.?

Zkus vymyslet co nejvíce variant!

Pomůcky

- větší kusy látek – např. šátky, prostěradla, příp. spínací špendlíky
- vezmi si na pomoc badatelský deník, kam jsi zakreslil různé postoje madon

Radý a tipy

- Všiměj si vlastností každé látky – jaké vytváří záhyby? (tvrdší, splývavé...)
- Zznamenej do tabulky svoje objevy (například: s kterou látkou se dobře pracuje a s kterou hůře, které barvy ti nejlépe slušely, zda zůstala látka zmačkaná)
- Zkoušej různé postoje těla a pohyby, vzpomeň, jaké pózy měly sochy v muzeu a jakým způsobem držely kusy oděvu, aby vytvářel zajímavé záhyby.
- Popros někoho, ať ti každou tvou pózu a model vyfotografuje, abys mohl později porovnávat.
- Do svých objevů můžeš nejen psát a kreslit, ale i lepit kusy látek, navrhovat vlastní vzory, zkoumat a kreslit lidskou postavu – cokoli, co se ti bude hodit do výzkumu!
- Pošli nám své výtvary a objevy na galerie@museumknow.cz a získej šanci vyhrát malou odměnu! Každý měsíc vylosujeme jednoho výherce.

Látka	Záhyby	Vlastnosti	Závěr

Zde je prostor pro tvé nákresy, fotografie a další objevy!

Seznam příloh na DVD

- Pracovní listy pro mladší děti PDF
- Pracovní listy pro starší děti PDF
- Pracovní listy pro dospělé PDF
- Kompletní náhled webu PDF
- Karta do encyklopedie PDF
- Desky k encyklopedii PDF
- 4 Návody ke stažení na webu PDF
- Promo video k pracovním listům MP4
- Fotodokumentace