

Content is King. Příklady uplatnění tabletů a chytrých telefonů při prezentaci kulturního dědictví

Petr HUDEC; Anna ŠUBRTOVÁ

ANOTACE: Digitální technologie přináší nové možnosti prezentace a interpretace kulturního dědictví. Mají své přednosti i limity, přičemž reflexe jejich uplatňování může podpořit adekvátní způsoby využívání nových médií v kontextu polarizace mezi tradiční formou prezentace a atraktivitou kulturního dědictví pro mladou generaci. Příspěvek představuje tři podoby využití digitálních technologií při interpretaci památky UNESCO Arcibiskupský zámek a zahrady v Kroměříži, na níž participovaly Národní památkový ústav a Muzeum umění Olomouc – Arcidiecézní muzeum Kroměříž.

Úvod

Digitální technologie přináší s ohledem na svůj dynamický rozvoj specifické a nové možnosti interpretace kulturního dědictví. Kromě již zcela běžné webové prezentace se nově uplatňují také přímo v prostředí památek či muzejních expozic, a to zejména díky digitálním audioprůvodcům, informačním kioskům, tabletům a chytrým telefonům. Je evidentní, že nová média mají své přednosti i limity a že by měla sloužit jen k úkolům, k nimž jsou vhodná. Ačkoliv je namístě určitá obezřetnost, aby v důsledku jejich preference nedošlo ke snížení kvality prezentace kulturního dědictví, nelze současně nevidět jejich potenciál. Jsme-li totiž otevření možnostem, které pro interpretaci kulturního dědictví přináší, vstupujeme tak do procesu zprostředkovávání kulturního dědictví „dveřmi generace“, pro kterou jsou součástí života. Využíváme tak také myšlenkové koncepty, kterými uživatelé digitálních technologií reflektují realitu. Jedná se tedy o šanci, jak zůstat v kontaktu s (budoucími) návštěvníky. Vzhledem k tomu, že digitálně zprostředkovávaná komunikace od základu mění způsob interpretace kultury, reflexe jejího uplatňování v prostředí památek je více než potřebná.¹

Teoretické úvahy k používání digitálních technologií při prezentaci kulturního dědictví formou aplikací pro tablety a tzv. chytré telefony

Klíčový posun v možnosti využívání digitálních technologií v galerijním a muzejním prostředí či památkových objektech přinesla mobilní zařízení. Ze své povahy totiž nejsou vázána na konkrétní fyzické místo, nýbrž jsou přenositelná a připravená k okamžitému použití na kterémkoliv místě. Na rozdíl od pevných, stabilních digitálních technologií (např. informačních kiosků) se nestávají exponátem muzea, putují s návštěvníkem expozic a nepromítají se zásadně do její vizuální podoby. Dostupnost mobilních technologií tedy otvírá cestu k okamžité,



1

mnohdy tvůrčí, zároveň však velmi šetrné interakci s navštíveným místem nebo reflektovaným artefaktem. Z velké škály možností, které s sebou nesou nová média,² se proto budeme nadále věnovat aplikacím, které byly vytvořeny pro tablety a tzv. chytré telefony v rámci prezentace Arcibiskupského zámku a zahrad v Kroměříži. Ještě než si představíme jejich konkrétní podobu, uvedeme několik teoretických úvah, které se podařilo precizovat při jejich tvorbě a na základě realizace podobných projektů doma i ve světě.³

■ Poznámky

1 Srovnej např. Yehuda E. Kalay – Thomas Kvan – James Affleck (edd.), *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*, London 2008. – Dále také Hana Havlůjová – Lucie Štůlová Vobořilová, *Digitální média v muzeu a galerii: „Kvadratura kruhu“ nebo „koně pod kapotou“?* in: *Muzeum a změna III: Sborník z mezinárodní muzeologické kon-*

Obr. 1. Rodinní návštěvníci s tablety na prohlídce Arcibiskupského zámku v Kroměříži. Foto: Petr Hudec, 2017.

ference, Praha 17. – 19. února 2009, Praha 2009, s. 194–207. – Hana Havlůjová – Martina Indrová – Petr Svoboda et al., *Památky nás baví 4. Kulturní dědictví jako příležitost pro učení všech generací*, Praha 2015, s. 25–26, 64–66, 121–129.

2 K pojmovému vymezení digitálních médií užívaných při prezentaci dědictví minulosti viz Petra Šobáňová – Jolana Lažová et al., *Muzeum versus digitální éra*, Olomouc 2016, s. 13–49.

3 Prvním autorem známým pokusem uplatnit tablety při galerijní prezentaci v České republice nejen za účelem poskytnutí odborných informací, nýbrž zejména jako zprostředkování obsahu zábavnou formou, byl digitální animovaný průvodce tvorbou Karla Škréty realizovaný Národní galerií v Praze u příležitosti výstavy tohoto malíře v letech 2010–2011. Dalším příkladem uplatnění samostatně obsluhovaných tabletů s hravými aplikacemi v muzeích – ne

Použití moderních technologií při prezentaci kulturního dědictví přímo v muzeích, galeriích a památkových objektech je vhodné zejména, chceme-li oslovit diváka bez přímého kontaktu s lektorem či průvodcem.⁴ Z provozního hlediska se tedy využití digitálních technologií nabízí především v takových typech expozic či památek, kde mají návštěvníci možnost volného, individuálního pohybu (zahrady, muzejní expozice, soubor lidových staveb aj.). Přesto i v památkách, kterými návštěvníky provázejí průvodci, je za určitých okolností užití tabletů či chytrých telefonů adekvátní. Můžeme zmínit například situaci, kdy je součástí skupiny menšina hovořící jiným jazykem, než v jakém je prohlídka vedena, nebo kdy průvodce prohlídku oživuje komparačním obrazovým materiálem promítaným v tabletech jednotlivých návštěvníků. Do této kategorie spadají ovšem také programy pro neslyšící, pro něž byla služba tohoto typu vytvořena na několika vybraných hradech a zámcích ve správě NPÚ.⁵

Díky tabletům a mobilním aplikacím je možné překonat některé limity tradiční muzejní a galerijní prezentace, neboť do expozic účinně vnášíme prvek interaktivity. Mohou vizualizovat či zprostředkovat to, co je v expozici špatně viditelné nebo neviditelné (například zadní strany soch či pláten obrazů se zajímavými signaturami), nebo to, co v expozici není přítomno vůbec (například rentgenový snímek obrazu s patrnými přemalbami, videosekvence, hudba či mluvené slovo), aniž by tím byl narušen návštěvnícký komfort či samotný výstavní prostor (jako se tomu děje například v případě statických kiosků s dotykovými obrazovkami).

Využití moderních aplikací v historickém prostředí či v muzeích a galeriích vykazuje některé shodné rysy s pracovními listy, včetně jejich možností a limitů.⁶ I při jejich použití řešíme, zda návštěvníka „přivádějí k“, či „odvádějí od“ vnímání kulturního dědictví. Atraktivita nových médií s sebou nese totéž latentní nebezpečí, že se nám prostředek stane cílem. Užité technologie by tedy neměly strhávat veškerý zájem samy na sebe a odpoutávat pozornost návštěvníků od vystavovaných děl, aby se návštěva památkového objektu, galerie či muzea nestala vlastně zbytečnou. Cílem je spojení vizuálního zážitku z originálu s možností jeho kreativního dotváření či poznávání prostřednictvím nových médií. Užívání digitálních technologií má vést k pečlivějšímu pozorování a poznávání díla.⁷ Lze tak formulovat postulát „vzbuzovat v uživateli touhu vzhlednout od monitoru k artefaktům“.

Pedagogická východiska pro tvorbu aplikace určené přímo pro pohyb v muzejní expozici, galerii či instalovaném památkovém interiéru se liší od takové, kterou lze s úspěchem využít

před návštěvou expozice či po ní. Taková aplikace de facto nevyžaduje přímý kontakt s originály výtvarných děl, byť se k nim vztahuje.

Možnosti digitálních technologií nabízejí doplnění tradičního výstavně-didaktického konceptu transferu informací od „znalce“ k „laikovi“ příležitostmi pro tvůrčí aktivity návštěvníků.⁸ Kromě motivace podporují v souladu s konstruktivistickými modely učení participaci uživatelů v oblasti poznávání, neboť umožňují dotváření a reinterpetaci prezentovaného obsahu.⁹ Nové generace návštěvníků, které mají bohaté zkušenosti ze světa digitálních médií a sociálních sítí, se již nespokojí s prostou „konzumací“ toho, co pro ně připraví kurátoři paměťových a památkových institucí na základě svých odborných znalostí. Slovy Jima Richardsona: „*Noví návštěvníci chtějí v historickém prostředí najít to, co se přímo vztahuje k nim samým a k jejich zájmům. [...] Chtějí být kurátory.*“¹⁰ Tento postulát si můžeme přiblížit vytvářením fotogalerie snímků v mobilním telefonu. Jeho uživatel se rozhodnutím, co vyfotografuje, které snímky ve fotogalerii ponechá a které sdílí, stává rovněž v jistém smyslu kurátorem. Můžeme hovořit o tzv. interpretačním nebo participativním pojetí obsahu, který je tvořen nejen informacemi, ale i podporou návštěvníkova uvažování a kritického osobního soudu o kulturním dědictví, které je předmětem interpretace. Podle Petry Šobáňové tak „*invenční a tvůrčí využití nových médií k prezentaci obsahu vycházejícího ze sbírek muzeí [...] zřejmě zůstává největším úkolem současných muzeí a zároveň výzvou.*“¹¹ Dodejme jen, že stranou tohoto procesu nestojí ani instalované památkové objekty, byť se mohou těšit z formy prezentace dědictví minulosti spočívající na akcentu jedinečného genia loci a oprávněně tak tíhnou ke konzervativnímu pojetí prezentace.¹²

Kontext a výchozí situace pro ověřování využití nových médií v Arcibiskupském zámku a zahradách v Kroměříži

Právě Kroměříž se stala velmi vhodným prostředím pro ověřování možností, jak zapojit nová média do prezentace a interpretace kulturního dědictví. V místě jsou soustředěny nejen unikátní památky mimořádné hodnoty, ale také nezbytné personální a odborné kapacity.

■ Poznámky

však umělecko-historického typu – je projekt Národního technického muzea V technice je budoucnost, který od roku 2014 přináší možnost interaktivní prohlídky muzea se zaměřením na sedm technických a řemeslných oblastí lidské činnosti (*V technice je budoucnost*. Dostupné na DVD. Národní technické muzeum, Praha 2014). Za zmínku stojí rovněž aplikace *Žatecký stroj času* Regionálního

muzea K. A. Polánka v Žatci, která návštěvníky provádí dějinami města. Ze zahraničních projektů lze vyzdvihnout například aplikace pro Dulwich Picture Gallery, Victoria and Albert Museum (*Strawberry Thief*) a British Museum (*Baron Ferdinand's Challenge*) v Londýně, dále pro Rijksmuseum a Van Gogh Museum (*Touch Van Gogh*) v Amsterdamu, The Met a MoMA (*MoMA Art Lab*) v New Yorku či Fondation Louis Vuitton (*Apprentice Architect*) v Paříži. V našem prostředí je prozatím častější uplatnění aplikací jako textových mobilních průvodců s rozšiřujícím obrazovým doprovodem a audionahrávkami určenými dospělému návštěvníkovi, které někdy mohou suplovat klasické webové stránky institucí. Takové aplikace vznikají jak pro stálé expozice (např. Národní muzeum, Muzeum Kampa, GASK, AJG, Muzeum Terežín), tak pro dočasné výstavy (např. Art Nouveau/Secese; Císař Karel IV. 1316–2016; Pravdu neupálíš: Pocta Janu Husovi; Lendl–Mucha; He Jinwei/Tomáš Císařovský) či památkové objekty (Muzeum východních Čech, Vila Tugendhat ad.).

⁴ Přesto lze připravit i lektorované programy využívající digitální technologie. Viz např. projekt v galerii DOX s názvem ART BRUTablet. Dostupné z <http://www.dox.cz/cs/doprovodne-akce/art-brutablet>, vyhledáno 26. 5. 2017.

⁵ Hana Havlůjová – Petr Hudec – Květa Jordánová et al., *Památky nás baví 5: Objevujeme kulturní dědictví bez bariér*, Praha 2015, s. 93.

⁶ K diskusi nad jejich využitím viz např. Petr Hudec – Lenka Křesadlová, *Způsoby edukačního využití památek zahradního umění*, Praha 2015, s. 58–60. – Hana Havlůjová – Kateřina Charvátová – Martina Indrová et al., *Památky nás baví 2. Předáváme péči o kulturní dědictví žákům 2. stupně základních škol a středoškolákům*, Praha 2015, s. 82.

⁷ Záznam z prezentace digitálního animovaného průvodce tvorbou Karla Škréty. Dostupné z <http://www.mc-galerie.cz/edukacni-cinnost/tablety-v-lektorske-praxi/> (vyhledáno 26. 5. 2017).

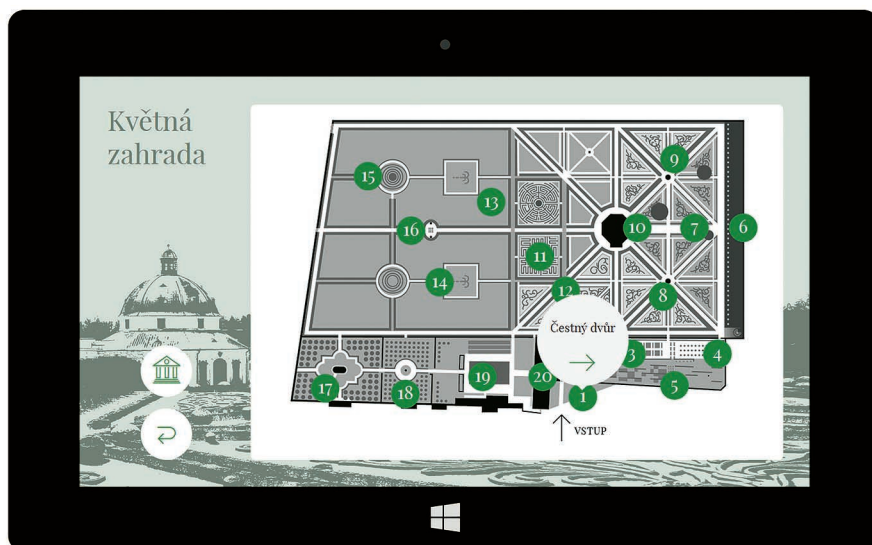
⁸ Lucie Chocholová – Barbora Škaloudová – Lucie Štůlová Vobořilová, *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*, Praha 2008, s. 10.

⁹ S myšlenkou dotváření díla recipienty, která se stala „hitem“ v 60. letech, přišel jako jeden z prvních italský sémiotik Umberto Eco. Podle něj dotváření díla není založeno na interpretační libovůli, nýbrž na pokorné snaze po odkrytí jeho smyslu a poselství – a ta se nevylučuje s kreativitou. Umberto Eco, *Otevřené dílo*, Praha 2015 (originál *Opera aperta* vyšel r. 1962). – Idem, *Lector in fabula*, Praha 2010 (stejnomyšlný originál vyšel r. 1979). – Srov. Lucie Siegllová, *Role čtenáře v pojetí Umberta Eca a Roland Barthesa* (diplomová práce), Seminář estetiky FF MU, Brno 2011, s. 41. – Srov. také Tim Copeland, *Constructing Pasts: Interpreting the Historic Environment*, in: Alison Hems – Marion Blockley (edd.), *Heritage Interpretation*, London – New York 2006, s. 83–95.

¹⁰ Jim Richardson, *Generation Curator and Web 2.0 Beyond Facebook*, *Heritage* 365, 2008, č. 25, s. 64.

¹¹ Šobáňová – Lažová (pozn. 2), s. 56–57.

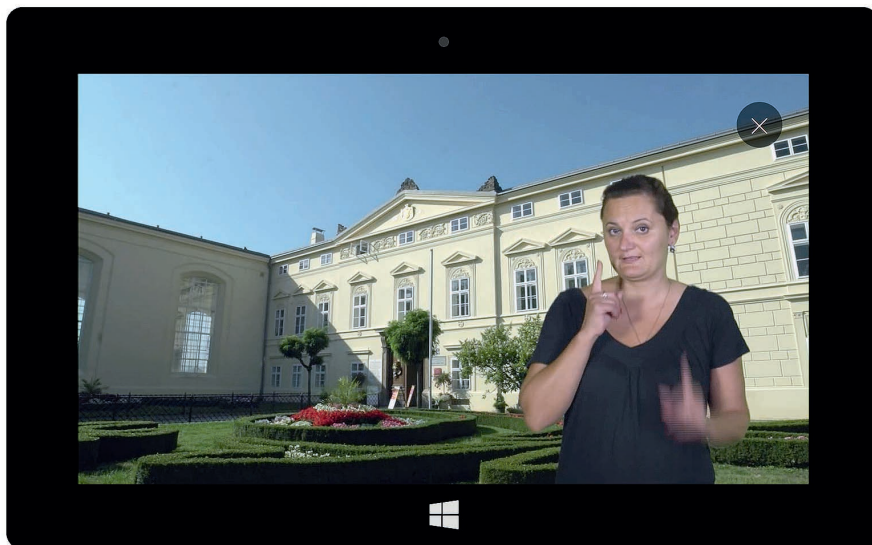
¹² Lapidárně řečeno, od návštěvy hradu si neslibujeme „blikající obrazovky“.



2



3



4

Obr. 2. Menu – interaktivní mapa kroměřížské zahrady. Reprofoto: Studio 6.15.

Obr. 3. Stránka s psaným textem a ikonami pro spuštění fotogalerie a videa. Reprofoto: Studio 6.15.

Obr. 4. Video se znakovým tlumočnickem v popředí. Reprofoto: Studio 6.15.

Kvalita péče o kroměřížské památky UNESCO je garantována hned několika institucemi, které zde působí: správou Arcibiskupského zámku a zahrad v Kroměříži, NPÚ, ÚOP v Kroměříži, pod které organizačně patří Metodické centrum zahradní kultury v Kroměříži (MCZK), a konečně také Arcidiecézním muzeem Kroměříž spadajícím pod Muzeum umění Olomouc. Uvedené subjekty se pak podílely či podílejí na realizaci vědeckovýzkumných úkolů NAKI¹³ a mohly rovněž využívat dotací vázaných právě na statut památky UNESCO.¹⁴ Předmětem prezentace v rámci tohoto příspěvku jsou tak vlastně služby vytvořené díky synergickému působení uvedených institucí.

Do prezentace Arcibiskupského zámku a zahrad v Kroměříži byla nová média zapojena (pomineme-li webové stránky a sociální sítě) pořízením tzv. informačních kiosků do návštěvnických center v roce 2014.¹⁵ Jednalo se tedy nejprve o nemobilní prvky. Možnosti využití mobilních prvků při prezentaci a interpretaci kroměřížských zahrad se posléze rozhodlo ověřit MCZK, které usiluje o vzorovou interpretaci památek zahradního umění. Zahraniční zkušenosti s využíváním nových médií při interpretaci zahrad byly shrnuty již v metodice *Způsoby prezentace památek zahradního umění*.¹⁶ Na zá-

■ Poznámky

13 Kroměříž byla jedním z regionálních center projektu NAKI *Vzdělávací role NPÚ, edukace jako klíčový nástroj ke zkvalitnění péče o kulturní dědictví ČR*, který probíhal v letech 2012–2015 a za něj obdržel NPÚ mezinárodní ocenění Europa Nostra 2017. V současnosti probíhá další projekt NAKI *Za chrám, město a vlast. Olomoucký biskup Karel z Lichtensteinu-Castelcornu uprostřed barokní Evropy*, jehož hlavním řešitelem je Muzeum umění Olomouc. Kroměříž hraje v projektu opět zcela zásadní roli.

14 Jedná se zejména o dotaci Ministerstva kultury ČR Podpora pro památky UNESCO, díky níž bylo možné vytvořit první dva prezentované příklady dobré praxe.

15 Návštěvnická centra jsou umístěna v přízemí Arcibiskupského zámku a dále ve vstupních prostorách do Květné zahrady. Srov. Petr Hudec, *Pomůcky pro realizaci edukačních aktivit v památkách zahradního umění*, Praha 2016, s. 85–86.

16 Radek Kadlubiec, *Využití moderních technologií při prezentaci památek zahradního umění*, in: Lenka Křesadlová – Petr Hudec (edd.), *Způsoby prezentace památek zahradního umění*, Praha 2015, s. 67.

kladě této přípravy vznikly následně projekty využívající nová média v domácím prostředí. Je ovšem třeba zdůraznit, že tento proces nezačal „od monitoru“, nýbrž „od člověka“. Pracovníci centra se tedy nejprve věnovali lektorské činnosti, díky níž získali nezbytné dovednosti komunikace s různými typy návštěvníků včetně zdravotně znevýhodněných a reflektovali jejich vzdělávací potřeby.

Zahrada neslyšících: tablety pro neslyšící

Průvodce po Květné zahradě v Kroměříži pro neslyšící formou tabletu s videonahrávkami ve znakovém jazyce vznikl jako alternativa skupinových programů pro předem objednané skupiny neslyšících. Tato z kvalitativního hlediska preferovaná praxe totiž předpokládá nejen přítomnost tlumočnicka do znakového jazyka, ale také dostatečně početnou skupinu, která je nadto předem objednána.¹⁷ Neslyšící nicméně takto do zahrady vždy nepřicházejí. Vytvoření samoobslužného průvodce zahradou tedy poskytl neslyšícím příležitost, aby si komentovanou procházku zahradou mohli dopřát na individuální bázi. Služba byla vytvořena ve spolupráci s Poradenským centrem pro sluchově postižené Kroměříž. Nejprve vznikly speciálně upravené texty, které se staly podkladem pro vznik videonahrávek. Kritériem při jejich tvorbě byla srozumitelnost a stručnost. S ohledem na skutečnost, že pro některé odborné výrazy nemají neslyšící adekvátní znak, byla zvážena nezbytnost termínu, respektive volen opis nezbytných výrazů. Pro nepominutelné termíny z oblasti zahradního umění byl připojen slovníček doplněný fotografiemi. Následně bylo realizováno natáčení videonahrávek. Aby mohl být tlumočnick na obrazovce zobrazen trvale při měnících se záběrech, museli filmaři pořídit zvlášť záběry ze zahrady a zvlášť z tlumočení. Teprve při střihu se jednotlivé sekvence scelily a připojily se k nim i další materiály, například historické reprodukce nebo pohledy na jednotlivé části zahrady v různých ročních obdobích. Výsledek pak prezentuje nejen odborný komentář, ale také podobu zahrady, jak ji v danou chvíli návštěvníci nemohou autenticky pozorovat. Dílo tak využívá devízu nových médií. Pohyb po zahradě usnadňuje uživateli interaktivní mapa s vyznačenými zajímavostmi. Návštěvníci se však mohou orientovat také podle menu s náhledy památek. Dále mohou volit tempo a trasu prohlídky. Kromě již zmíněného slovníčku obsahuje aplikace na základě přání neslyšících také komiks o založení zahrad, neboť i tato obrazová „zkratka“ hlavního sdělení odpovídá jejich vzdělávacím potřebám.

Aplikace byla vytvořena pro operační systém Android a následně vložena do čtyř tabletů, které jsou návštěvníkům k dispozici zdarma

k zapůjčení v návštěvnickém centru Květné zahrady. Zatím tedy není možné stáhnout si ji do vlastního přístroje, mimo jiné vzhledem k datové velikosti. Grafické zpracování dosahuje vysoké estetické úrovně a aplikace je uživatelsky přívětivá. K tomu napomohl požadavek, aby s ohledem na uživatele bylo řešení co nejjednodušší a intuitivní (viz obr. 2 a 3).

Na základě dosavadních zkušeností s nabízenou službou můžeme shrnout i problematické stránky používání a provozu samoobslužných tabletů, které ostatně platí i v obou dalších příkladech, jež budou záhy zmíněny. Pojmenme-li vysoké pořizovací náklady na nákup tabletů s příslušenstvím a vytvoření aplikace, lze zmínit zejména tři úskalí. Prvním je otázka podmínek zápůjčky drahého přístroje, kterou je třeba ošetřit minimálně vyplněním formuláře, v němž jsou uvedeny osobní údaje vypůjčitele. Druhým předpokladem úspěšně fungující služby je pravidelné dobíjení akumulátorů tabletů tak, aby byly připraveny k zápůjčce i pro ty návštěvníky, kteří předem svůj příchod neohlásí. S tím pochopitelně souvisí i nárůst povinností pokladní či jiné osoby, která zařízení zápůjčuje. Konečně třetí úskalí představuje přímý sluneční svit na plochu tabletu, který zhoršuje viditelnost obrazu, čemuž se lze v exteriéru památky vyhnout jen s obtížemi.

Mobilní aplikace do chytrého telefonu a tablety o Květné zahradě

Na základě zkušeností s tvorbou mobilní aplikace pro neslyšící vytvořilo Metodické centrum zahradní kultury v Kroměříži v roce 2016 mobilní aplikaci určenou k prezentaci Květné zahrady také pro další návštěvníky. Uvědomíme-li si, že Neslyšící s velkým „N“ považují sami sebe za příslušníky společensko-etnické menšiny s vlastním (znakovým) jazykem a vlastní subkulturou, nabízelo se vytvoření podobné služby pro zahraniční návštěvníky památky UNESCO jako logický krok.

Od provozně problematického systému zápůjčky omezeného množství přístrojů bylo přikročeno k řešení, které počítá s tím, že návštěvník přichází do zahrady vybaven vlastním přístrojem (smartphonem nebo tabletem) a že si do něj jen stáhne aplikaci. Jednalo se tedy pouze o vytvoření softwaru, výsledná služba je pak nabízena v devíti jazykových variantách. Kromě češtiny byly zvoleny angličtina, němčina, polština, španělština, čínština, francouzština, ruština a italština. Ke kvalitním informacím o Květné zahradě v Kroměříži v rodném jazyce či v jazyce, který ovládají, se tak dostanou i ti zahraniční turisté, pro které by se z ekonomických důvodů nevyplácelo vytvářet tištěné materiály a kteří přicházejí v malé skupině bez objednání předem.¹⁸

Z dlouhodobého hlediska se pak služba stává motivací k návštěvě památky i pro domácí publikum. Pro česky mluvící návštěvníky, kteří mají zájem více se o zahradě dozvědět, představuje aplikace alternativu účasti na pravidelně pořádaných komentovaných prohlídkách. Službu přitom mohou preferovat, protože jim nevyhovuje čas jejich zahájení, délka, forma či finanční náročnost.¹⁹ Jak již bylo poznamenáno výše, současně mají návštěvníci možnost volit, co je samotné zajímavé.

Dalším důvodem pro vytvoření speciální aplikace namísto varianty levnějších, tzv. responzibilních webových stránek byl fakt rozlehlosti památky bez možnosti jejího plošného pokrytí wifi signálem. Podobně jako u aplikace pro neslyšící se jádrem služby stala mapa, na níž jsou formou aktivních oken zastoupeny nejdůležitější části zahrady a její stavby. Jejich počet byl zároveň vybrán tak, aby byla mapa a potažmo i celá aplikace uživatelsky komfortní a dalo se v ní dobře orientovat. Celkový počet stano-
višť tak dosáhl čísla devatenáct. Vzhledem k tomu, že prohlídka zahrad zahrnuje i pobyt v interiérech památek (Rotunda, skleníky), nebyla volena technologie satelitní navigace. Možnosti orientace návštěvníků v zahradě byly namísto ní zlepšeny pomocí tzv. beaconů (Bluetooth majáky), které jsou rozmístěny v zahradě na několika významných místech a umožňují automatické načtení obsahu daného stanoviště.

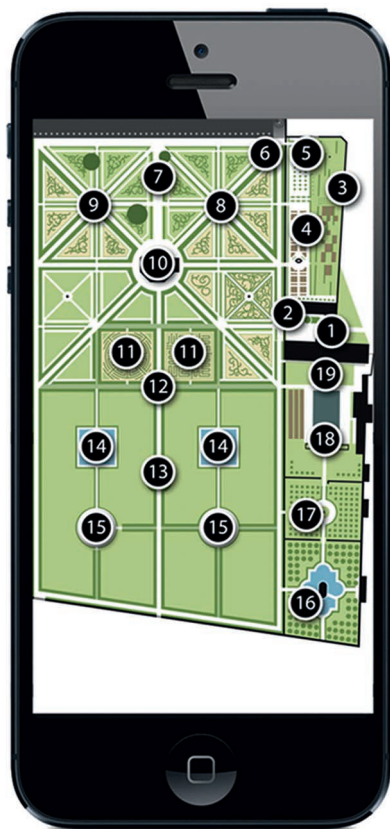
Další částí aplikace obsahují informace o historii zahrady s akcentem na její zařazení do evropského kontextu vývoje zahradního umění a dále je zde odkaz se sdělením o vytvořené službě. Bohatá obrazová složka u jednotlivých popisovaných míst poskytuje návštěvníkům informace o historické podobě zahrady, procesu její nedávné obnovy i o tom, jak se mění jejich podoba během ročních období. Grafické řešení je decentní a směřuje opět k jednoduchosti tak, aby byla služba uživatelsky přívětivá. Jako výhradu lze uvést málo

■ Poznámky

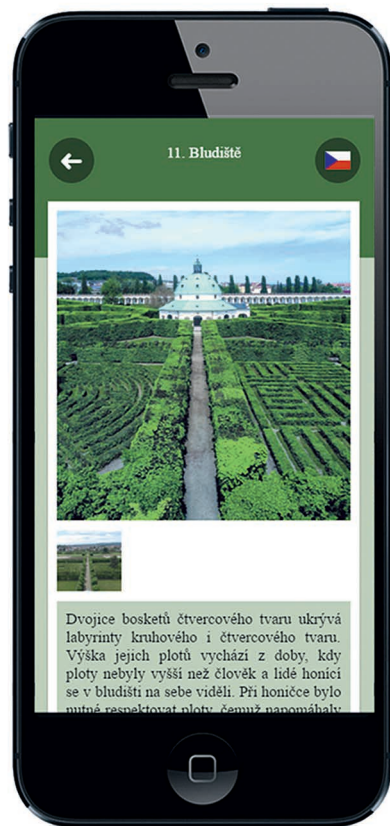
¹⁷ Srov. Petr Hudec, Zahrada všemi smysly: Prezentace a interpretace zahrad s osobami se zdravotním omezením, in: *Historické zahrady Kroměříž 2015: Nové ve starém*, Kroměříž 2015, s. 51.

¹⁸ Lze poznamenat, že vytvoření aplikace je relativně levné. Představuje ji totiž pouze software a počítá se s tím, že hardware – tedy chytrý telefon či tablet – má k dispozici návštěvník.

¹⁹ V roce 2018 byl stanoven příplatek za účast na komentované prohlídce zahrady na 40 Kč, přičemž základní vstupné činí 80 Kč. Snížené vstupné do zahrady s průvodcem bylo zpoplatněno částkou 80 Kč. Viz <https://www.zamek-kromeriz.cz/cs/informace-pro-navstevniky/vstupne>, vyhledáno 26. 5. 2018.



5



6

Obr. 5. Náhled obrazovky mobilu s mapou zahrady a označenými stanovišti. Foto: archiv NPÚ.

Obr. 6. Náhled obrazovky se zobrazenými informacemi k jednomu ze stanovišť. Foto: archiv NPÚ.

kontrastní provedení, které při plném slunečním svitu v zahradě zhoršuje čitelnost.

Aplikace je bezplatně dostupná na internetu pod názvem *Květná zahrada – průvodce*. Pro její stažení je možno využít i příslušných QR kódů a je vytvořena pro systémy Android a iOS.

Přes kvalitu nové mobilní služby zůstává nadále opodstatněná i nabídka komentovaných prohlídek s odborným lektorem, která nabízí dialogické pojetí, možnost reakce na proměny zahrady během roku, prováděné zahradnické práce aj. Vytvoření aplikace tedy v žádném případě není krokem k jejich náhradě.

Sen biskupa Karla

Zatímco u předchozích dvou informačních, respektive vzdělávacích aplikací nebyl předávaný obsah zvláštním způsobem didakticky transformován, potenciálu nových médií při prezentaci a interpretaci kulturního dědictví, jak byl představen v úvodu, bylo plně využito teprve u třetího prezentovaného příkladu. Aplikace *Sen biskupa Karla* je určena rodinným návštěvníkům, a je proto koncipována jako příběh, který kombinuje animované scény s interaktivními hravými úkoly. Provozním předpokladem jejího vzniku je zpřístupnění druhého patra Arcibiskupského zámku v Kroměříži v galerijním režimu, k němuž má dojít nejpozději v roce 2019.²⁰ Na rozdíl od prvního patra zámku zde tedy návštěvník nebude doprovázen průvodcem, ale bude mít možnost využít mobilní aplikaci v tabletu.

Finanční a ideový rámec záměru poskytl projekt NAKI II *Za chrám, město a vlast. Olomoucký biskup Karel z Lichtensteinu-Castelcorna uprostřed barokní Evropy*, jehož hlavním řešitelem je Muzeum umění Olomouc.²¹ Za těchto okolností bylo možné přistoupit k vytvoření velmi kvalitní služby.

V souladu s koncepcí prezentace uměleckého a sběratelského odkazu olomouckých biskupů a arcibiskupů ve druhém patře kroměřížského zámku se tvůrci scénáře aplikace rozhodli věnovat se tematicky všem uměleckým disciplínám, jimž vtiskl rozhodující podobu olomoucký biskup Karel z Lichtensteinu-Castelcorna během svého episkopátu v letech 1664–1695. Díky jeho aktivitám lze pohlížet na Kroměříž jako na Gesamtkunstwerk, byť generace před ním i po něm mají na hodnotě prezentovaného kulturního dědictví rovněž svůj podíl. V této souvislosti se stala virtuálním

průvodcem po zámku animovaná postava biskupa Karla. Na okraj lze zmínit, že paralelně vznikla obdobná aplikace pro Arcidiecézní muzeum v Olomouci.²² Zatímco v olomouckém kontextu je biskup Karel prezentován jako církevní hodnostář, v Kroměříži, jež byla budována jako letní sídlo, biskup symbolicky odkládá s insigniemi i úřad a věnuje se především svým zálibám. Tvůrci scénáře se jej proto rozhodli v souladu s výkladem ikonografie zámku a zahrad z druhé poloviny 17. století ztotožnit s postavou boha Apollona²³ (srov. obr. 7).

S ohledem na návštěvnícký komfort došlo k závažnému rozhodnutí, že s výjimkou hudby, která zazní v úvodu a v části věnované prezentaci Kabinetu hudby, nebude aplikace ozvučena. Varianta doplnění tabletu o sluchátka byla zavržena proto, aby mohlo docházet k interakci rodiny, která prostory zámku prochází a objevuje společně. Postava biskupa Karla tedy s uživateli tabletu nekomunikuje formou mluveného slova, nýbrž pomocí komiksových bublin, jejichž prostřednictvím je zprostředkováván jak příběh, tak pokyny k plnění hravých úkolů.

Aplikace záměrně pracuje s „dávkováním“ textu, aby návštěvníci nebyli naráz zahlceni přílišným množstvím informací. Z téhož důvodu jsou rozšiřující texty o historii, určené spíše

■ Poznámky

20 V současnosti je možné využívat aplikaci v rámci kustomizovaných vedených prohlídek, které jsou vypisovány v pravidelných termínech.

21 Ačkoliv je projekt financovaný MK ČR primárně zaměřen na uměleckohistorický výzkum, značná část prostředků v něm byla vyhrazena právě pro vytvoření rodinných aplikací do tabletů pro Arcidiecézní muzeum Olomouc i Kroměříž. Vývoj i kritické zhodnocení aplikací pak v závěru projektu (2019) finálně shrnuje tři certifikované metodiky. Viz www.castelcorn.cz, vyhledáno 26. 5. 2018.

22 Srov. Miroslav Kindl – Anna Šubrtová – Petr Hudec, *Sen biskupa Karla aneb Kunstkomora v tabletu, Muzeion. Časopis Muzea umění Olomouc*, 2017, č. 1, s. 26–27. Dostupné online na http://www.muio.cz/d/293.1/MUZEION_1_2017.pdf, vyhledáno 29. 5. 2017.

23 Například jedné z grot zámecké sály tereny vévodí socha Apollona, který usmrcuje draka. Jeden z možných výkladů oslavy boha Apollona v rezidenci garantu křesťanství na Moravě vztahuje tuto postavu alegoricky na biskupa Karla. Podobně jako Apollon je nositelem řádu, světla a harmonie, biskup Karel potlačuje na Moravě „draka hereze“ a překonává důsledky třicetileté války obnovou země. Projekce do postavy Apollona má samozřejmě i širší konotace. Na prvním místě lze zmínit francouzského krále Ludvíka XIV., jehož vkus byl pro šlechtu v 17. století určující. Martin Pavlíček, *Sochařská výzdoba zámku*, in Ladislav Daniel – Marek Perůtka – Milan Togner (edd.), *Arcibiskupský zámek a zahrada v Kroměříži*, Kroměříž 2009, s. 90.

Obr. 7. Biskup Karel jako Apollon. Reprofoto: Muzeum umění Olomouc.

Obr. 8. Úvodní scéna aplikace. Reprofoto: Muzeum umění Olomouc.

Obr. 9. Scéna z *commedie dell'arte*. Reprofoto: Muzeum umění Olomouc.

pro dospělý doprovod, k dispozici až po rozkliknutí příslušné ikony. Třetí úroveň užívaných textů je pak nápověda, jak plnit zadané úkoly, dostupná opět teprve na žádost uživatele. Z první fáze ověřování aplikace v praxi je však zřejmé, že návštěvníci nápovědu příliš nevyužívají a úkoly plní raději intuitivně metodou pokus-omyl. Kromě pokynů biskupa-průvodce usnadňuje návštěvníkům pohyb v prostoru expozice také mapa, která současně slouží jako interaktivní menu.

Určující rys vtisklo charakteru aplikace její nesoutěžní pojetí, absence „frustrování nevěděním“. Uživatelé by měli být v průběhu objevování místa vybaveni znalostmi a dovednostmi tak, aby byli schopni předkládané úkoly splnit v duchu principu „pomoz mi, abych si na to přišel sám“. ²⁴ V centru zájmu zůstává rovněž mezigenerační spolupráce. Jak již bylo naznačeno, na informační přetlak bohatého tématu reagovali tvůrci aplikace úsilím o maximální střídmost a hledání podstaty. Vrstvení informací, které se všechny nezobrazují hned, vychází vstříc vzdělávacím potřebám návštěvníků různého věku. Tím se dostáváme k otázce, které skupině návštěvníků je aplikace primárně určena, neboť pojem rodinná aplikace může mít příliš široký, či naopak subtilní výklad. Pokud jsou děti ve věku od 5 do 8 let doprovázeny rodiči či prarodiči, aplikace je pro ně vhodná. Na dospělých je většinou případná selekce témat, či naopak jejich prohlubování, volba tempa atd. Ideálním uživatelem jsou však náctiletí návštěvníci, kteří ovšem mohou expozici navštěvovat i v jiných sociálních skupinách než s rodinou. Ve vztahu ke svým rodičům či prarodičům to pak mohou být oni, kdo se na základě vyšší počítačové gramotnosti dostávají do role tutora.

■ Poznámky

²⁴ Teze vychází z principů montessori pedagogiky. Srov. Maria Montessori, *Tajuplné dětství*, Praha 2002. Michael Třeštík tuto myšlenku vyjadřuje na inspirativním příkladu, totiž expediční politice firmy IKEA. „Nábytek si sice musíte smontovat sami, ale v balení najdete všechny pomůcky, které k tomu potřebujete. Nikdo v IKEA nepředpokládá, že doma máte čtrnáctku klíč.“ Michael Třeštík, *Umění vnímat umění: guerilla writing about art*, Praha 2016, s. 10.



7



8



9



10

Obr. 10. Návštěvníci s tabletem v Kabinetu mincí. Foto: Petr Hudec, 2017.

Aplikace byla vytvořena pro operační systém Android, zatím bez možnosti stažení do vlastního zařízení. Preferován byl systém zápůjčky tabletů, kterých bylo pro Kroměříž (stejně jako pro Olomouc) zakoupeno třicet kusů.²⁵

Obsah aplikace je členěn do sedmi témat. Pojďme si jej nyní blíže představit s akcentem na didaktickou složku. Jakkoliv je totiž vizuálně atraktivní,²⁶ právě toto hledisko je pro nás z metodického hlediska klíčové.

Prolog: Mikrokosmos kroměřížské biskupské rezidence: V úvodu se formou animovaného filmu skuteční biskupův grandiózní přílet do Kroměříže, která se stává centrem jeho nově budovaného mikrokosmu. Mizí pozůstatky války, město i okolní krajina se mění v kvetoucí zahradu. Děň je zasazeno pomocí časové osy do období biskupova episkopátu. Biskup zve uživatele aplikace k návštěvě své rezidence budované jako obraz světa (srov. obr. 8). *Proměny a mikrokosmos*, tato dvě slova se stávají klíčem ke zvolené interpretaci.

Šaty dělají člověka: Ve vstupní místnosti do druhého patra zámku mají uživatelé příležitost seznámit se s rolí biskupa, jak ji vyjadřuje jeho oděv. Návštěvníci jsou vyzváni, aby biskupa

odstrojili. Pomáhají biskupovi odložit mitru, berlu, ornát, kříž a prsten. Po tajemné proměně se následně objevuje biskup v šatech Apollona a zve uživatele k dalším objevům.

Libosad: V Kabinetu zahradní kultury je v rámci animace prezentováno postupné budování kroměřížského Libosadu, který má návštěvník možnost pozorovat v expozici ve formě plastického modelu. K aktivizaci návštěvníků dochází tím, že dostávají pokyn ke zbudování technických staveb, které podmínily vznik zahrady. Dále je jejich úkolem identifikovat alegorické postavy čtyř světadílů, které dříve obklopovaly Králičí kopec v Květné zahradě. Animované sochy se následně usadí na svá místa. Technologie tak umožnila prezentovat zaniklou podobu památky²⁷ a dotvářet virtuální podobu díla za pomoci hry (viz úvodní kapitolu). Kolekce dobových rytin zahrady umožnila testovat v tabletu principy symetrie: uživatelé tažením přesunují výřez poloviny zvolené rytiny ke středu plochy zrcadla, přičemž druhá polovina se automaticky odzrcadlí.

Chrám vědění: Také v rámci interpretace Staré knihovny se podařilo nabídnout uživatelům

příležitost participovat na obsahu a dokonce je učinit „kurátory“. Mají možnost volit svoji nejoblíbenější knihu, kterou by rádi knihovnu obohatili. Po zadání názvu a autora s pomocí textového editoru se kniha v animaci skutečně objeví a zasune do police mezi ostatní. Ke kompenzaci limitů prezentace sbírkových předmětů v důsledku jejich ochrany pak dochází zařazením příležitosti virtuálně listovat biskupovou nejoblíbenější knihou – Ovidiovými *Proměnami*. Aplikace umožnila elektronickou prezentaci vybraných stránek opatřených popiskami. Dále si lze digitálně prohlížet (zvětšovat, zmenšovat) celou plochu hvězdného glóbu a detailně tak prozkoumat i partie, které jsou v expozici špatně viditelné (srov. obr. 7).

Hudební kratochvíle: Jakkoli se tvůrci expozice Kabinet hudby snažili kvalitně představit hudební minulost Kroměříže a její slavný archiv, ve výsledku si návštěvník prohlíží „němé“ hudební nástroje a faksimile notových zápisů ve vitrínách. Aplikace tak poskytla příležitost, aby v zámeckých sálech opět zazněla hudba z kroměřížského hudebního archivu. Vybrány byly ukázky hudebních děl složených ke třem různým příležitostem: představení commedie dell'arte, tzv. koňskému baletu a k ohňostroji. Uživatelé pak rozhodují, kterou z postav divadla ožíví, kterou figuru ztvární kůň či s jakou intenzitou bude zářit ohňostroj (srov. obr. 9). To vše k pobavení společnosti, kterou biskup na zámek pozval. Nakonec si sami mohou zahrát na netradiční hudební nástroj: půdorys osmistěnu Rotundy z Květné zahrady. Každá ze stěn osmiboké stavby vydává po dotyku tón, přičemž byla volena pentatonická stupnice

■ Poznámky

25 Většina tuzemských a zahraničních institucí však dnes již nabízí své aplikace primárně ke stažení do vlastních zařízení návštěvníků, což přináší řadu výhod jak pro návštěvníka (na prohlídku se může připravit, „naladit“ předem, nebo si ji naopak doma zpětně zopakovat), tak pro instituci (nemusí řešit problém zápůjčky tabletů veřejnosti, poruchovost zařízení, pojištění a další provozní aspekty).

26 Autorkou výtvarného řešení, které je založeno na autorových kresbách (nikoliv počítačových ilustracích), je zlínská ilustrátorka a animátorka Eliška Chytková. Na rozpočítávání obrázků s ní spolupracovalo studio BareBear rovněž ze Zlína.

27 Z kolekce čtyř soch světadílů se dochovala pouze alegorie Evropy.

28 Ondřej Zatloukal, *Et in arcadia ego. Historické zahrady Kroměříže*, Olomouc 2004, s. 36.

tak, aby jakékoliv hudební postupy zněly libozvučně. Zvuky poskytl spinet. Jednak se jedná o dobový nástroj a jednak se úhoz na klávesy spinetu s krátkostí dozvuku nejvíce blíží poklepnutí na monitor tabletu. Virtuální stavba je v animovaném světě „ozvučena“ s pomocí vodního stroje – na základě teze, že hudba mohla být ve své době výrazem architektury a naopak. V důsledku produkce hudby dojde v animaci k zavodnění trubic vodního stroje a ten je pak připraven smáčet nic netušící dvojici šlechticů, kteří do zahradního pavilonu právě zavítali. Díky aplikaci je tedy opět rekonstruována historická podoba památky – Lusthausu, jak ji dnes již není možné prezentovat, neboť vodní stroj byl z Rotundy na počátku 20. století odstraněn.²⁸

Tajemství proměny: Kontinuálně sledované téma proměn se v aplikaci promítá také do prezentace Kabinetu mincí. Připomíná nejen tradici biskupského mincovnictví, které biskup Karel pozvedl do nebývalého lesku, ale také filozofický podtext hledání pralátky, smyslu bytí a věčnosti. Uživatelé jsou díky animaci pozváni do dolu, kde rozpohybují horníky a dopravují na povrch vytěžený drahý kov. Předlohou pro vyobrazení dolu se stala hornická grotta tvořící součást zámecké sály terreny, která vznikla biskupovým přičiněním. V aplikaci je tedy obrazně propojeno přízemí, nejlépe reprezentující podobu zámku v 17. století, s jeho druhým patrem. Z vytěženého kovu jsou pak symbolicky raženy mince. Úkolem uživatelů tabletu je rozpoznat raznici, která nese portrét biskupa Karla. Dále je možné sledovat projekci mincí s biskupovým vyobrazením, které věrohodně zachycují, jak se jeho podoba měnila během třiceti let jeho episkopátu. V části nazvané *Váhy hodnoty* pak uživatelé odhadují, kolik krejcarů stály vybrané komodity (např. slepice, kopa vajec), tím, že vyvažují misky vah přiřazováním nebo ubíráním krejcarů. Představu, kolik lidí vydělávali v 17. století, lze získat v rozšiřujících informacích.

Apollon a Marsyas: Na závěr aplikace jsou uživatelé pozváni do zámecké obrazárny. Z bohatství prezentované sbírky starého umění byl vybrán jediný, byť nejvýznamnější obraz: Tizianův *Apollon a Marsyas*. Nejprve biskup dílo představí jako souhrn všeho, čím se zabíral on i návštěvníci zámku. Spletité příběhy, jež tvoří námět obrazu,²⁹ jsou vyprávěny za pomoci postupného zalidňování plátna postavami, které hovoří. Do osudového vyvrcholení mýtu jsou pak zapojeni uživatelé aplikace výzvou, aby zatřepali tabletem. Teprve tím dojde k přeskupení postav (zejména otočení Marsya vzhůru nohama) do kompozice odpovídající obrazu. Dodejme, že se jedná pouze o zjednodušenou kresbu, takže se zde uplatňuje apel na uživatele,

aby „vzhledli od obrazovky tabletu k originálu díla“. Prostředkem k návštěvnícké reflexi mnohoznačnosti významů díla se stal Barometr pocitů – jakési menu s otázkami: *Je ti líto Marsya? Máš zlost na Apollona? Jsi vyděšený jako dítě? Chceš pomoci jako Pan?* Další způsob interpretace díla pak nabízí postupné objevování složité kompozice obrazu pomocí odkrývání různých hierarchizovaných a barevně tónovaných čar.

Epilog: Ve vztahu k Tizianově obrazu je koncipován také závěr celé aplikace. Biskup sděluje, že i jeho tělo – podobně jako Marsyovo – již prošlo proměnou a stejně tak byla za jeho episkopátu proměněna i moravská krajina. Interpretace obrazu kladená do úst biskupovi je tedy jednoznačně pozitivní a motivuje k zúšlechťení sebe sama v „bytoty vyššího bytí“. Následně zbytní heraldický symbol vyobrazený na biskupově hrudi – zářící čtyřlístek („Lichten Stein“), který zaplní celou plochu tabletu a v souladu s ikonografií v centrálním prostoru sály terreny³⁰ míří k nebi.

Poprvé byly tablety nabídnuty návštěvníkům v květnu 2017 v rámci Galerijní a muzejní noci, přičemž pozvání k poznávání druhého patra Arcibiskupského zámku touto formou přijalo dvacet rodin. Převážně se jednalo o skupinky dvou či tří osob, zpravidla dvou dětí doprovázených jedním z rodičů. Náctiletí se pohybovali expozicí bez doprovodu rodičů, ovšem také oni dávali přednost pohybu ve skupině a sdíleli své zážitky. Nechyběli ani dospělí, kteří si zapůjčili tablet sami. Každopádně se potvrdila správnost rozhodnutí podpořit interakci sociální skupiny, která se prostory zámku pohybuje s tabletem bez použití sluchátek. Zajímavým provozním jevem byla zvýšená potřeba uživatelů posadit se či využít mobiláře k odložení přístrojů, jejichž delší držení v rukou je přeci jen namáhavé. Zatímco u některých návštěvníků bylo možné na základě řeči těla pozorovat, že prezentovaný obsah je vede k plnějšímu poznávání kulturního dědictví kolem nich, jiné tablety viditelně zaujaly natolik, že okolí v danou chvíli věnovali méně pozornosti. Jedna z uživatelek tabletu doprovázející své dítě vyjádřila tuto zkušenost následovně: „*Tablety mají tu nevýhodu, že pokud nebude jejich používání korigováno rodičem či průvodcem, tak nevím, jak to dopadne se samotnou prohlídkou.*“³¹ To ovšem nemusí nutně znamenat nezdár. Pokud se zážitek s tabletem stane branou k dalšímu poznávání, poskytne návštěvníkům nový klíč, jak historické prostředí a artefakty kolem sebe interpretovat.

Všem uživatelům se vytvořená aplikace velmi líbila. Živě reagovali na animace i pobídky k úkolům. Verbálně svoji spokojenost vyjadřovali například takto: „*Líbí se mi, jak je to všechno propojené.*“ Kriticky se vyslovovali

k orientaci prostorem, neboť půdorysný plán a textové informace je vždy bezpečně nedovedly k dalšímu zastavení. Nasměrovali je tedy až hlídači expozice, což bude do budoucna provozním předpokladem. Tvůrci aplikace nevyzpořovali, že by u prvních uživatelů převládala únava nad zážitkem. V expozici s tabletem strávili zhruba 60 minut.

Závěr

Příspěvek představil tři příklady využití digitálních médií při prezentaci a interpretaci kulturního dědictví. Současně také naznačil, že „*do budoucna bude zásadní nikoliv zajištění technického zařízení a hledání technických fines, ale spíše tvorba kvalitního digitálního obsahu a promyšlené využívání nových médií.*“³² V roce 1996 vyjádřil tuto myšlenku lapidárně Bill Gates: „*Content is King.*“³³

Ačkoliv by se mohlo zdát, že moderní technologie hrozí vytlačení klasických průvodců z památkových objektů nebo muzeí či jejich degradací na pouhé hlídače, lze vyslovit prognózu, že po možném období jednostranné preference dojde spíše k vyvážení těchto způsobů prezentace a dokonce k docenění živého zprostředkujícího slova a gesta lektora, kterého tablety a mobilní aplikace nedokážou nikdy zcela nahradit. „*Poznávání kulturního dědictví přináší svou pestrostí a bohatstvím také prožitkem emočním a tělesným, což je věc neocenitelná kdykoli v budoucnosti. Právě tento aspekt památkové edukace veškerá informační technologie těžko zastoupí.*“³⁴

■ Poznámky

29 Interpretace se přidružuje velkorysého Neumannova výkladu díla. Srov. Jaromír Neumann, Tizian, *Apollon a Marsyas*. Uměleckohistorický rozbor I, II, *Zprávy památkové péče* LVIII, Praha 1998, s. 225–240 a *Zprávy památkové péče* LIX, Praha 1999, s. 127–142.

30 Milan Togner, Barokní rezidence, in Ladislav Daniel – Marek Perútka – Milan Togner (edd.), *Arcibiskupský zámek a zahrady v Kroměříži*, Kroměříž 2009, s. 43–45.

31 Z korespondence autorů příspěvku.

32 Šobáňová – Lažová (pozn. 2), s. 59.

33 Craig Bailey, *Content is King by Bill Gates* – dostupné online: <https://www.craigbailey.net/content-is-king-by-bill-gates/>, vyhledáno 26. 5. 2017.

34 Tim Copeland, „A až vyrostu, dědo Time, bude ještě kulturní dědictví?“ Výchova a vzdělávání jako součást demokratické péče o kulturní dědictví ve 21. století, in: Tim Copeland – Anne Ruelland – Peter Jamieson et al., *Edukace jako cesta ke zkvalitňování péče o kulturní dědictví pohledem zahraničních odborníků*, Praha 2016, s. 23.