

# Problémy muzejní prezentace všedního života na venkově

JAN POHUNEK

## Abstrakt/Abstract

*Příspěvek shrnuje některé problémy, které vyvstávají při prezentaci venkovského prostředí v muzeích. Diskutována jsou témata jako míra stylizace, využití kontrastu prostředí či zapojení sbírkových předmětů do prezentace interaktivním způsobem. Text vychází ze zkušeností s přípravou výstavy Venkov v Etnografickém oddělení Národního muzea.*

*Problems related to presentation of life in the countryside in a museum*

*This material essay summarizes some of the problems that arise during the presentation of the rural environment in museums. The text deals with the topics such as the level of stylization, the use of contrast of the environment or the involvement of the collection objects to a presentation in an interactive way. The text is based on the experience of preparing of the exhibition Venkov („Countryside“) in the Ethnographic Department of the National Museum of the Czech Republic.*

## Klíčová slova/Key Words

*muzea, výstavní činnost, muzeologie, venkov, muzejní pedagogika, etnologie  
museums, exhibitions, museology, countryside, museum education, ethnology*

Prezentace tematiky spojené s venkovem a zemědělstvím tvoří očekávanou součást expozic a výstav zejména regionálních, etnografických a historických muzeí. Příčin, které vedou muzea k prezentaci rurálních témat a návštěvníky k tomu, že je vyhledávají, je několik.

Některá muzea se na dějiny venkova přímo zaměřují. I v institucích, které se na venkovskou problematiku nespecializují, obsahují ale často sbírkové fondy značné množství předmětů, které z tohoto prostředí pocházejí. U menších regionálních muzeí jde obvykle o staré fondy z doby založení muzea v 19. či 1. polovině 20. století, dary místních obyvatel („*máselnice po dědovi*“) nebo soubory získané sběrateli či v důsledku kolektivizace a jiných majetkových přesunů. Alespoň občasné prezentaci venkovských témat se kvůli významu zemědělství a provázanosti města a venkova nevyhnou ani ta lokální muzea, která se soustředí na jinou problematiku, ale nejsou zaměřena čistě monotematicky (např. některá hornická či městská muzea). U etnografických muzeí se k tomu přidává i skutečnost, že česká etnografie byla přinejmenším do poloviny 20. století hlavně etnografií venkova. Veřejnost navíc očekává od regionálního,

historického či etnografického muzea informace o tom, „*jak se žilo za našich předků*“, a to včetně života na venkově, je-li toto téma s ohledem na danou oblast či tematické zaměření muzea relevantní.

Muzejní prezentace života na venkově je ale zároveň zkratkou, která se odchyluje od etnografické skutečnosti. Jejím úkolem je seznámit návštěvníka s tímto prostředím a představit mu jednotlivé kontexty tak, aby jim porozuměl, nikoli puristicky rekonstruovat vesnici do posledního detailu. I etnografická muzea v přírodě (skanzeny) jsou navzdory své památkové funkci a oživujícím doprovodným programům především idealizovanými rekonstrukcemi „zastavenými v čase“, které sice v ideálním případě ukazují i funkční vazby jednotlivých objektů, jejich vztah k historické krajině a znalosti a zkušenosti s nimi spojené,<sup>1</sup> nejsou ale již součástí živé kultury minulosti. Rozpor mezi původní realitou a muzejní skutečností je samozřejmě ještě vyšší u „kamenných muzeí“, kde často nelze výstavu věnovanou venkovu a zemědělství umístit do prostor, které by se původnímu kontextu užívání vystavených předmětů alespoň blížily.

Z projektů institucí, které se tomuto tématu věnují a využívají při jejich prezentaci vnitřní muzejní prostory, lze u nás zmínit především expozice a výstavy Národního zemědělského muzea (*Venkov v proměnách staletí v Praze, Dějiny českého venkova* na zámku Kačina a další dílčí výstavy a expozice). Národní zemědělské muzeum obecně klade při jejich tvorbě důraz na multidisciplinární pohled na věc a na provázanost vzdělávacích programů a interaktivit, mezi něž patří zejména trojrozměrné modely a případně i počítačové hry. Využita jsou rovněž dioramata.<sup>2</sup> Právě možnost zapojení nepůvodních interaktivních prvků, které by v typickém skanzenu v přírodě mohly působit rušivě, a prezentaci multidisciplinárních témat můžeme považovat za jednu z výhod „kamenných“ muzeí. V následujících odstavcích bych rád detailněji rozvedl a diskutoval některé další problémy spojené s přípravou obdobného, byť rozsahem menšího výstavního projektu na základě zkušeností s přípravou a provozem střednědobé (předpokládaná doba trvání 2 roky) výstavy *Venkov*, otevřené v Etnografickém oddělení Národního muzea – Musaionu v březnu 2014.

Výstava *Venkov*<sup>3</sup> tvoří součást výstavního cyklu Národního muzea *Peníze*, který je věnován různým aspektům ekonomických vztahů v lidské společnosti a dějinách. Zatímco ostatní výstavy cyklu *Peníze* realizované v jiných budovách Národního muzea (*Peníze, Aféry, Čas zámořských objevů*) se soustředily spíše na „velké dějiny“ a peněžní ekonomiku, součástí zadání *Venkova* bylo představit tradiční hospodářství a způsoby obživy v zemědělství na příkladu malého rodinného statku z přelomu 19. a 20. století. Multidisciplinární prvek se zde tedy více přesunul na úroveň cyklu a zaměření výstavy bylo užší, než u výše

1 K tomu podrobně srov. Daniel DRÁPALA, *Předpoklady etnografických muzeí v přírodě k prezentaci lidové kultury*, Muzeum 47, 2009, s. 6–7.

2 Pavel NOVÁK, *Nové expozice Národního zemědělského muzea*, in: Anna Komárková – Michaela Buriánková (edd.), *Muzeum a změna III*, Praha 2009, s. 86–90.

3 Původní pracovní název zněl *Venkovské hospodářství*, z marketingových důvodů (preference snadno zapamatovatelných a graficky lépe zpracovatelných názvů v rámci výstavního cyklu) byl ale zjednodušen na jedno slovo.

zmiňovaných projektů NZM. Výstava měla být zároveň co nejvíce interaktivní a dostupná návštěvníkům, aby se doplňovala se stálou etnografickou expozicí v Musaionu, která je spíše galerijního typu a je zaměřená především na „vysokou etnografii“ a představení skutečnosti prostřednictvím unikátních předmětů.<sup>4</sup> Typické cílové publikum výstavy *Venkov* bylo charakterizováno jako městská rodina s dětmi<sup>5</sup> s tím, že prezentace by měla být přitažlivá pro všechny věkové skupiny v rámci této jednotky a přístupná i fyzicky handicapovaným osobám a cizincům. Další předpokládanou skupinu vyžadující zvláštní péči představovaly školní výpravy a odborná veřejnost, která Musaion navštěvuje zejména při akcích zde pořádaných.<sup>6</sup>

Většina muzejních výstav je postavena na interpretující prezentaci autentických předmětů, která představuje jeden z hlavních způsobů komunikace muzea s veřejností.<sup>7</sup> Každá výstava je také do jisté míry metaforickým či zjednodušeným vyjádřením skutečnosti, které vychází ze znalostí autorů výstavy, kteří se jeho prostřednictvím snaží sdělit vybrané informace. Tyto informace je možné komunikovat různými způsoby, mezi něž patří zejména architektonické pojetí výstavy, práce se sbírkovými předměty, zapojení interaktivních prvků,<sup>8</sup> využití informačních textových panelů a ilustrací, doprovodné programy a publikace vydané k příležitosti výstavy. V případě výstavy *Venkov* komplikovala její přípravu, zejména pak architektonickou stránku věci, nutnost využít prostředí Letohrádku Kinských, které je svým charakterem šlechtického reprezentativního sídla rurálnímu prostředí značně vzdálené. Kvůli důrazu na interaktivitu a seznámení veřejnosti s předměty denní potřeby zvolili autoři výstavy (Mgr. Jan Pohunek, PhDr. Petr Janeček, Ph.D., PhDr. Helena Mevaldová, Mgr. Monika Tauberová, Mgr. Petra Červinková a Mgr. Adam Votruba) rozčlenění výstavy do dvou místností, z nichž jedna byla určena k prezentaci života na malém hospodářství jako základní sociální a ekonomické jednotce, druhá pak představovala činnosti probíhající v extravilánu. Konkrétní architektonické provedení bylo ale ponecháno na vítězi výběrového řízení. Tím se stal Ing. arch. Tomáš

4 Srov. Jiřina LANGHAMEROVÁ, *Musaion – živá expozice českého národopisu*, Praha 2007.

5 Rodiny jsou obecně nejpočetnější skupinou návštěvníků muzeí. Srov. Michaela BUCHTOVÁ, *Interaktivní technologie pro muzea*, Muzeum 49, 2011, s. 4

6 V současné muzejní praxi je nutné počítat s existencí různých skupin návštěvníků, které se liší svými potřebami a očekáváním. Ty pak dohromady tvoří publikum výstavy. Při přípravě prezentace tak nepřipravujeme výstavu pro „obecné“ publikum, postavenou na nejmenším společném jmenovateli, ale spíše výstavu pro více skupin, které se liší například věkem, sociálním zázemím, původem a odborností, a které teprve ve svém součtu obecné publikum tvoří. K tomu srov. např. Kaita KAITAVUORI, *From accessibility to participation – museum as a public space*, in: *Making Cultural Heritage Truly Common*. Conference Publication, Helsinki 2007, s. 5–7.

7 Friedrich WAIDACHER, *Průručka všeobecné muzeologie*, Bratislava 1999, s. 135.

8 Interaktivitu je obecně možné definovat jako fyzickou aktivitu, která zaměstná kromě zraku i jiné smysly, vyžaduje angažmá návštěvníka, stimuluje návštěvníky emocionálně i intelektuálně, podporuje hlubší zaujetí pro věc, jíž se informace týkají, a umožňuje návštěvníkům informace ovlivnit tak, aby odpovídaly jejich zájmům. Srov. Jakub WOLF, *Interaktivita v muzeu*, Muzeum 47, 2009, s. 32–37.

Kodet, který vyřešil prostorová omezení vhodným způsobem, totiž vestavbou zjednodušeného modelu trojdílného domu do většího z obou sálů. Objekt byl koncipován jako hmotová rekonstrukce srubového typu, sestavená z hraněných prken tak, aby mezery mezi prkny dodávaly stavbě průhlednost a umožnily návštěvníkům uvědomovat si širší kontext a vztahy jednotlivých místností. Z návrhu byly až na jednu drobnou výjimku záměrně vyloučeny vitríny.<sup>9</sup> Lze říci, že se zde podařilo obrátit ve prospěch výstavy omezení daná prostorem. Zjednodušený model blížící se svými rozměry „životní velikosti“ bylo nezbytné stylizovat, tato stylizace měla ale díky průhlednosti jistou přidanou hodnotu. Zároveň bylo možné přiznat kontrast mezi venkovským prostředím a empirickým interiérem Letohrádku a zdůraznit fakt, že menší vesnické stavení mohlo skutečně mít menší rozměry, než jedna místnost sídla vyšších společenských vrstev.

Dalším problémem, který je potřeba při přípravě výstavy vyřešit, je umístění sbírkových předmětů, zejména s ohledem na jejich ochranu. Sbírkový předmět má zvláštní právní a administrativní status a na jeho zabezpečení jsou kladeny vyšší nároky, než na ostatní typy předmětů ve výstavách využívané, jako jsou například fundus či nesbírkové dekorace. V případě mnoha předmětů pocházejících z venkovského prostředí je tato změna statusu předmětu zvláště výrazná – všední nástroje denní potřeby, u kterých bylo za jejich „života“ předpokládáno postupné opotřebení, se stávají dokladem minulosti, který zasluhuje zvláštní ochranu. Požadavky na ochranu předmětů ale zároveň omezují jejich dostupnost ve výstavách – věci, které je snadné poškodit či zcizit je obvykle problematické ponechávat k dispozici návštěvníkům pro interaktivní poznávání. V případech, kdy nechceme použít vitríny a chceme přiblížit výstavu původnímu prostředí, kde měly předměty především užitkovou roli, je možné tento problém řešit několika způsoby. Prvním z nich je výběr takových předmětů, kterým poškození nehrozí (typicky kamenické výrobky, robustní nábytek a zemědělské náčiní). Některé činnosti typické pro venkovské hospodářství ale takovými předměty reprezentovat nelze. Další možnost představuje výroba repliky, která ale bývá finančně náročná. Často tak nezbývá, než vypomoci si umístěním předmětu (křehcí předměty je možné dát na místa, kam návštěvníci nedosáhnou) a jeho nenápadným zajištěním, například připoutáním provazem, drátem či vlasci. Dále je také možné pořídit do výstavy nesbírkové předměty podobného typu, například ze skutečných zemědělských usedlostí či z doplňkových fondů, se kterými je možné nechat návštěvníky pracovat. V případě výstavy *Venkov* byly kombinovány všechny výše uvedené postupy. Nezbytné dvojazyčné popisky byly připevněny přímo na předměty v podobě visačky z kartonu, kterou je často nutné vzít do ruky, což zesiluje pocit osobního kontaktu s výstavou.

9 K problému sjednocení autorské realizace prostorového řešení výstavy a roli stereotypu vitrína-nástěnka dále srov. např. Miloš ČEJKA, *Výstavy aneb několik vět o tvorbě výstav a výstavnictví obecně*, Muzeum. Muzejní a vlastivědná práce 48, 1/2010, s. 25.

Dotyková, participační či interaktivní<sup>10</sup> manipulace s autentickými předměty může prezentované prostředí vhodně přiblížit, řadu činností ale nelze takto v interiéru návštěvníkům zprostředkovat. Problém nastává zejména u aktivit znečišťujících, nebezpečných, prostorově náročných nebo vyžadujících pobyt v přírodě. Zde pak nastupují další možnosti, zejména použití zmenšených modelů (v našem případě kráva – simulátor dojení<sup>11</sup>) a prezentace činnosti pod dohledem muzejního pedagoga v rámci doprovodného programu (výroba předmětů z přírodních materiálů). Doprovodné programy ale není třeba omezovat na prezentaci řemesel, prostory je možné koncipovat tak, aby byly využitelné i pro přednášky, tvůrčí workshopy či programy prezentující kupříkladu výroční zvyky. Během průběhu zemědělského roku je možné výstavu obměňovat. Další možnost představují audiovizuální prvky, hry a obecně využití nových médií. Moderní technologie tohoto typu nabízejí celou řadu možností využití, platí však, že by měly prezentované objekty a témata doplňovat, nikoli zastíňovat.<sup>12</sup> U výstav zaměřených na rurální historické prostředí to platí dvojnásob. V případě výstavy *Venkov* byla většina činností typických pro extravilán prezentována formou ručně kreslené počítačové hry promítané na dotykovou tabuli, která byla umístěna v sekci věnované lesním řemeslům a zemědělství. Hráči (přednostně děti) v ní mohli v roli chlapce vyrůstajícího na statku pomáhat plnit ostatním obyvatelům stavení různé úkoly. Hra byla zároveň zpřístupněna na webu Národního muzea a také formou samostatné aplikace pro mobilní zařízení.<sup>13</sup> Výstava byla dále doplněna o další drobné interaktivní prvky, jako jsou tematické čichové, obrazové a textové hádanky a panel pro přehrávání zvukových ukázek. Je možné říci, že byly využity všechny tři kategorie interaktivit podle technické náročnosti a složitosti:<sup>14</sup> jednoduché puzzly a hádanky, ukázky činností za pomoci autentických nástrojů i komplexní prvky zajišťované pomocí výpočetní techniky.

Nezbytnou součást výstavy tvoří kromě sbírkových předmětů a interaktivních prvků také doprovodné informace, v muzeích nejčastěji prezentované formou textových panelů. Text na panelech by se měl optimálně vztahovat k předmětům, u kterých je umístěn, a měl by být minimálně dvoujazyčný. Vždy je nutné rozhodnout, jaké množství informací bude na panelu prezentováno – obsáhlé panely s velkým množstvím textu nejsou pro většinu návštěvníků atraktivní, příliš stručné podání může ale působit banálně.<sup>15</sup> Panely jsou zároveň vhodným místem pro umístění ilustrací, které ukazují vystavené předměty a prezenta-

10 Členění dle Friedrich Waidacher, *Průručka všeobecné muzeologie*, Bratislava 1999, s. 284.

11 Modely krav s možností dojení se u nás v současnosti nevyrábějí, objednávku jsme provedli u německé firmy IC Kuh, která se na ně specializuje; z finančních důvodů byl zvolen menší model (<http://www.ic-kuh.de>).

12 Michaela Buchtová, *Interaktivní technologie pro muzea*, Muzeum 49, 2011, s. 3.

13 Srov. <http://penize.nm.cz/venkov/hra-na-venkove/>.

14 Členění dle Barry Lord – Gail Dexter Lord (edd.), *The Manual of Museum Exhibitions*, Walnut Creek – Lanham – New York – Oxford 2001, s. 155.

15 Pokusy o exaktní specifikaci optimální délky textu shrnuje Friedrich Waidacher, *Průručka všeobecné muzeologie*, Bratislava 1999, s. 287–299.

né prostředí v původním kontextu. Pro účely výstavy *Venkov* byly takto využity zejména unikátní nově digitalizované fotografie z archivu oddělení.

Takováto živější forma prezentace ovšem klade oproti výstavě galerijního typu větší nároky na údržbu. Zejména v úvodním pilotním období krátce po zahájení výstavy je nutné její stav pravidelně kontrolovat, ověřovat stav zabezpečení a opotřebení předmětů a hledat slabá místa.<sup>16</sup> Tam, kde je možné očekávat problémy, je dobré mít připravenou alternativu v podobě náhradního předmětu nebo zábran, které nenápadně usměrní pohyb návštěvníků po výstavě. Samozřejmostí je pak dodržení požadavků kladených základními protipožárními a bezpečnostními předpisy i prostým rozumem, včetně zajištění ostrých hran, zaslepení nebezpečných součástí mlýnků, rozmístění varovných tabulek tam, kde je to nutné a podobně. Dosavadní zkušenosti ukazují, že řadu těchto problémů je možné ošetřit nenápadně, aniž by zásahy narušovaly návštěvnícky prožitek – například křehčí jednoduché stroje na ruční pohon, které se příliš opotřebovávají, je možné otočit klikou ke zdi a tak z nich udělat statický exponát. Oproti tomu drobný odpad vzniklý jako důsledek doprovodných programů či činnosti návštěvníků (sláma, rozpracované šindele, rozsypané obilí), je možné ponechat na místě, pokud jej vhodně dotváří.<sup>17</sup>

Na základě těchto zkušeností je zřejmé, že výstavu, která prezentuje venkovské prostředí interaktivním způsobem a blíží se svým pojetím muzeím v přírodě, je možné realizovat i v interiéru. Je zde samozřejmě nutná vyšší míra stylizace, tu je ale možné přiznat a využít ji jako další linku prezentace. Podobně je možné využít i kontrast muzejních prostor a představovaného prostředí či tématu. Je ale nutné počítat s širokým využitím sbírkových předmětů k interaktivním aktivitám a nalézt alternativu k těm, které takto využít nelze. Otevřená a přístupná expozice klade větší nároky na údržbu, na druhou stranu ale zaujme širší publikum – v případě výstavy *Venkov* jsme například zaznamenali výrazně zvýšený zájem ze strany školních výprav, aniž by přitom došlo k omezení prožitku dospělých a odborné veřejnosti. Ohlasy výstavy jsou zatím mezi běžnými návštěvníky obecně kladné,<sup>18</sup> odborné recenze ale nebyly v době přípravy tohoto textu k dispozici.

16 Za nejzranitelnější část výstavy je například podle našich aktuálních zkušeností možné považovat tkalcovské a obecně textilní nástroje (kolovrat, sukadlo, krajkářská herdule), jejichž součástí tvoří nitě, příze apod., které se snadno zacuchají. Zadržávání namotaných smyček na jednoduchém stroji může bez včasného podchycení vést i k jeho poškození, protože se návštěvníci pokoušejí překonat odpor silou.

17 Podrobněji k problému sterility „uklizených“ expozic srov. Daniel DRÁPALA, *Předpoklady etnografických muzeí v přírodě k prezentaci lidové kultury*, Muzeum 47, 2009, s. 8–9.

18 Zápisy v návštěvní knize hodnotí obvykle výstavu jako celek (často v rámci hodnocení celého muzea), nejčastěji zmiňovaným exponátem je interaktivní model krávy, případně statický model prasete: „Hezká kráva a hezký prase“; „It's a beautiful museum! Love the cow! :-D Loves from Norway, Cheyenne L.“; „Kraví cecky :3“; „Krásné... a ta kráva! Erik.“

## ***Autor/Author***

### **Jan Pohunek**

Etnografické oddělení Historického muzea  
Národní muzeum  
Kinského zahrada 97  
150 00 Praha 5

**Mgr. Jan Pohunek** (\* 1981) pracuje jako kurátor v Etnografickém oddělení Historického muzea Národního muzea. Kromě obecné etnografie českých zemí se zabývá i současným folklorem a dokumentací činnosti českých subkultur 20. století.