



SEN BISKUPA KARLA aneb kunstkomora v tabletu

Osvícený biskup Karel II. z Lichtensteinu-Castelcornu, který žil v 17. století, je ústřední postavou rodinné aplikace, kterou připravují pro návštěvníky Arcidiecézní muzea v Olomouci a Kroměříži. Pomocí tabletů je od nové sezóny provede oběma muzei.

Byť se nejedná o první vlašťovku, v Česku podobná aplikace zatím neexistuje, takže v tomto ohledu je Muzeum umění průkopníkem. Podle lektorů je šance přilákat do expozic novou generaci, která svět vnímá přes dotykovou obrazovku, ale takovým způsobem aby nebyli omezeni lidé, kteří preferují klasickou prohlídku. Zkrátka aby nebylo vše jen na displeji.

Aplikace záměrně neobsahuje mluvené slovo, k němuž by bylo třeba i sluchátka. „Rozhodli jsme se pro variantu bez sluchátek už proto, že při jejich využití by členové rodiny byli izolováni. My chceme, aby muzeem šli společně, o exponátech si povídali a pak společně plnili hravé úkoly,“ uvedla za edukační oddělení Anna Šubrtová. I když se v aplikacích občas objeví tón nebo zvuk, primárně se počítá s tím, že tablet ovládá dítě a rodič mu přečte či vysvětlí zadání. Když rodina nechce procházet muzeem jen s tím, že se budou pouze dívat na exponáty, je tablet správným společníkem, s nímž zažijí celý příběh.

Kroměřížský mikrokosmos

Biskup Karel bude mít v Olomouci podobu církevního preláta, v Kroměříži ale bude

vystupovat jako bůh Apollón. „Víme totiž, že Karel se v Kroměříži do postavy Apollóna symbolicky stylizoval podobně jako Ludvík čtrnáctý,“ dodala Šubrtová.

S podrobným vysvětlením přišel historik umění Miroslav Kindl. „V té době byly populární Ovidiovy Proměny. Často docházelo k tomu, že Apollón byl skrze novoplatonskou filozofii a optiku vnímán jako Kristus. A Karla po třicetileté válce čekala obnova téměř celé Kroměříže. U většiny staveb, které nechal udělat, a nejvíc je to vidět v Květné zahradě, se inspiroval v Proměnách a Apollónovi. Je to ale jen stylizace, ne že by se převlékal – spíše jde o kulturu a umění. Apollónskou ikonografií lze nalézt na zámku, v Podzámecké i Květné zahradě i v Sale terreně,“ vysvětlil Kindl.

V Kroměříži představí aplikace celou rezidenci jako biskupův mikrokosmos, jako celý svět vtěsnaný do zámku symbolickými způsoby. Obrazem toho je hvězdný globus, který má Karel v knihovně. Návštěvy jednotlivých kabinetů jsou pak kapitolami příběhu.

„Podařilo se nám prezentovat zahrady a zámek jako ucelené dílo. Pohybujeme se v jedné době, v baroku,“ uvedl lektor Petr Hudec.

Olomoucký sen

Olomoucký příběh se v aplikaci odehrává jako biskupův sen a muzeum v něm vystupuje jako jeho „kunstkomora“.

Odehrává se v současnosti, je to jakési cestování v čase. „Potřebovali jsme si uvolnit ruce, abychom mohli pracovat i s exponáty, které jsou mladší než biskup, nebo s těmi, o jejichž existenci se v dané době ještě nevědělo jako například o románských fragmentech. Vytvořili jsme koncept snu, protože ve snu se může odehrávat všechno. Můžou se tam objevovat nejen biskupovi předchůdci, ale i jeho následovníci,“ objasnila Šubrtová.

Biskup z kunstkomory vybírá několik exponátů, s nimiž návštěvníci následně pracují. „Ale přitom nechceme, aby návštěvníkům aplikace nahradila zkušenost se samotným originálem. Nechceme, aby autopsie originálu vymizela, návštěvníci by s tabletem měli pracovat až druhotně,“ prohlásil Kindl.

Aplikace je pilotním výstupem projektu „Za chrám město a vlast. Olomoucký biskup Karel z Lichtensteinu-Castelcornu uprostřed barokní Evropy“, který byl podpořen Ministerstvem kultury ČR v rámci Programu aplikovaného výzkumu a vývoje národní kulturní identity (NAKI).

„Nakonec jsme se rozhodli pro více edukačního ducha, tedy více her pro děti, záhad a hádanek,“ řekl Kindl, který je vedoucím projektu. „Chtěli jsme jej ozvláštnit, aby jedinými výstupy nebyla jen výstava a katalog,“ dodal Kindl.

Vzhlednout k originálu

Záměrem tvůrců je odlišit skutečné dílo od zprostředkovaného poznání a prožitku v tabletu. „Nechceme se zbavit originálních děl, návštěvník nesmí chodit po muzeu se skloněnou hlavou a očima zabořenými v displeji,“ řekl Hudec. K neustálému porovnání s realitou uživatele aplikace nutí také fakt, že její grafické řešení pracuje jen minimálně

s fotografiemi. Skutečnost „překreslila“ grafika a animátorka Eliška Chytková. „Shodli jsme se na tom, že výtvarná stylizace nebude velká, spíše vycházím z reálu, takže hodně překresluji fotografie. A to mě baví,“ konstatovala Chytková. Práci v ateliéru předcházely exkurze. „Vše jsme si fotili, třeba kočár mám snad ze všech úhlů. A také vycházíme z podkladů z muzea,“ dodala.

Na rozpohybování obrázků s ní spolupracují animátoři ze studia Bare Bear.

Aplikace budou do života uvedeny až s novou sezonou, respektive v polovině roku a celý tento rok bude probíhat v pilotním režimu ještě jejich „ladění“. Samozřejmě budou i jazykové mutace v angličtině, němčině a francouzštině. „Využití tabletů v muzejnictví je vyloženo v testovací fázi. Zkušenosti chceme promítnout i do metodik určených pro českou muzejní veřejnost a podělit se o zkušenosti v komoře edukačních pracovníků,“ připomněl Hudec.

Rodinná aplikace nebude jedinou v programu NAKI II. Doplní ji ještě aplikace pro odbornou veřejnost, která nabídne k vystaveným dílům rozsáhlejší popisky a komparační materiál, a aplikace pro edukátory. Ta umožní lektorům při galerijní animaci, aby na tabletech návštěvníků byly pouze předem vybrané ukázky, s nimiž pracují a jejichž zobrazení na displejích lektor řídí.

Do budoucna se naskýtá možnost mít v tabletech v elektronické formě i katalogy k výstavám. O



Eliška Chytková (*1988)

Animátorka, absolventka Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Její film *O šunce* se dokonce nominoval do soutěže na festivalu v Cannes. Nejčastěji vytváří ilustrace, aplikace je její první zkušeností.

„Původní scénář byl neskutečně složitý. Museli jsme jej zjednodušit, aby z toho nakonec nebyl celovečerní film,“ popsala.

Po dlouhé přípravné fázi nyní naplno pracuje. Své prosincové narozeniny strávila kreslením předchůdce biskupa Karla a podle svých slov každý den naráží na nové úskalí či oříšek. „Nejtěžší je představit si to jako celek a nepropadnout panice.“

Až svou práci dokončí, přijde na řadu programování. Teprve pak návštěvník ochutná i výsledek.



ÚKOLY A PŘÍKLADY

V kočárovně budou návštěvníci cestovat v čase. Aplikace jim nabídne projížďku kočárem po barokní Olomouci i porovnávání současné a historické podoby Horního náměstí s radnicí a trojičním sloupem.

V klenotnici se návštěvníci hravou aktivitou seznámí s historií a funkcí pěti různých exponátů. Zjistí například, k čemu sloužily monstrance, relikviář, kalich nebo ciborium.

Zatímco v kroměřížské expozici je hvězdný globus pod sklem, na tabletu bude moci návštěvník se stejným globusem otáčet a přibližovat si detaily, jako by ho měl v ruce.

