



Barbora Kováčová
Daniela Valachová

**Barbora Kováčová
Daniela Valachová (Eds.)**

GALERIUM II.



Ružomberok 2025

© VERBUM – vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku

Editorský tím:

Kováčová, Barbora, *Katolícka univerzita v Ružomberku*
Valachová Daniela, *Univerzita Komenského v Bratislave*

Recenzenti:

Prof. PaedDr. Ján Danek, CSc.
Doc. PaedDr. Zuzana Chanasová, PhD.

Obálka

Mgr. Hana Juhász Muchová, PhD.

Za obsahovú a jazykovú stránku zodpovedajú autori jednotlivých kapitol.

VERBUM – vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku
Hrabovská cesta 5512/1, 034 01 Ružomberok

ISBN 978-80-561-1183-3

OBSAH

ÚVOD.....	5
TEORETICKÉ VÝSKUMNÉ VÝCHODISKÁ V SKÚMANEJ PROBLEMATIKE	
SITE-SPECIFIC INŠTALÁCIA LIPTOVSKÉ HOLE AKO VÝCHODISKO GALERIJNEJ EDUKÁCIE.....	8
<i>Patricia Biarincová</i>	
S DIVERZITOU K INTERAKTIVITE V PRIESTORE MÚZEÍ A GALÉRIÍ	25
<i>Barbora Kováčová</i>	
LEONARDO DA VINCI AKO KĽÚČ K PREPOJENIU UMENIA, VEDY A VZDELÁVANIA V 21. STOROČÍ	35
<i>Viera Rassu Nagy</i>	
BRNĚNSKÉ KULTURNÍ A UMĚLECKÉ REÁLIE – VÝCHODISKO PRO TVŮRČÍ AKTIVITY ŽÁKŮ	43
<i>Hana Stadlerová</i>	
MÚZEUM AKO MIESTO ZÁŽITKU.....	54
<i>Daniela Valachová</i>	
PRAXEOLOGICKÉ VÝCHODISKÁ V SKÚMANEJ PROBLEMATIKE	
ROZPRÁVKOVÉ DEDINY AKO ŽIVÉ MÚZEÁ:	64
<i>Alžbeta Bulková</i>	
EDUKAČNÝ POTENCIÁL OSOBNEJ REFLEXIE DETSTVA V GALERIJNOM A MEDIÁLNOM PRIESTORE.....	77
<i>Petra Cepková</i>	
VYUŽITIE DIGITÁLNYCH TECHNOLOGIÍ V MARKETINGU GALÉRIE PRI PREZENTÁCII CARAVAGGIOVÝCH DIEL NA MALTE.....	86
<i>Petra Cepková</i>	

IGOR HUDCOVIČ: MYSLENIE KRESBOU	93
<i>Daniela Čarná, Martina Martincová</i>	
ZÁŽITKOVÉ UČENIE V PREDŠKOLSKOM VEKU: S MALIAROM BODKOM PO GALÉRII	120
<i>Zuzana Gondová</i>	
NIE JE KUFRÍK AKO KUFRÍK	136
<i>Diana Kmeťová Miškovičová</i>	
VPLYV VEREJNEJ SPRÁVY NA ČINNOSŤ A PROFILÁCIU GALÉRIÍ.....	145
<i>Dušan Masár</i>	
ARTETERAPIA V PRIESTOROCH GALÉRIE S DÔRAZOM NA REFLEXIU VÝSTAVY: PRIENIK UMENIA, TERAPIE A KOMUNITNEJ SKÚSENOSTI	154
<i>Zuzana Ťulák Krčmáriková</i>	
EDUKAČNÝ PRIESTOR VO VYBRANÝCH SLOVINSKÝCH MÚZEÁCH	167
<i>Jozef Zentko</i>	
ZÁVER.....	175
REGISTER AUTOROV	176
KONTAKTY NA AUTOROV PRÍSPEVKOV	179

ÚVOD

Vedecký zborník Galérium II. nadväzuje na predchádzajúci ročník a riešenie národného projektu, ktorý je zameraný na tematiku galerijnej a múzejnej edukácie. V rámci obsahu obsahuje 14 príspevkov, ktoré sú rozdelené do dvoch základných častí.

Prvá časť príspevkov vedeckého zborníka je venovaná **teoretickým a výskumným východiskám projektu o múzejnej a galerijnej edukácii**. K jednotlivým príspevkom v tejto časti uvádzame stručné priblíženie obsahu text. *Patricia Biarincová* sa venuje site-specific inštaláciám v kontexte zážitkového štýlu učenia v galérii. *Barbora Kováčová* prezentuje prístupy, ktoré umožňujú múzeám a galériám reflektovať rôznorodosť spoločnosti a vytvárať priestory prístupné a zmysluplné pre všetkých návštevníkov. *Viera Rassu Nagy* skúma možnosti vizuálneho a emocionálneho učenia, ktoré podporuje jazykové kompetencie, motiváciu a osobnostný rozvoj žiakov. *Hana Stadlerová* opisuje projekt zameraný na možnosti netradičnej priestorovej tvorby. Posledný text v prvej časti sa venuje múzeu so špecifickým zameraním na poznanie a zážitok s presahom do edukácie, autorkou je *Daniela Valachová*.

Druhá časť príspevkov vedeckého zborníka sa venuje **praxeologickým východiskám skúmanej problematiky múzeí a galérií**. K jednotlivým príspevkom v tejto časti uvádzame stručné priblíženie obsahu text. *Alžbeta Bulková* prezentuje okruhy interdisciplinárnych prepojení literárneho dedičstva, zážitkového učenia a múzejnej pedagogiky v primárnom vzdelávaní. Ďalší text analyzuje výtvarnú inštaláciu *Too Little Time and the Water Level is Rising* autorky *Petry Cepkovej*. *Daniela Čarná a Martina Martincová* sa venujú fenoménu kresby ako základnému výtvarnému vyjadrovaciemu prostriedku. *Zuzana Gondová* predstavuje praktickú realizáciu návštevy Slovenskej národnej galérie na Zvolenskom zámku. *Diana Kmeťová Miškovičová* analyzuje posun vo vzdelávaní a odbornej príprave múzejných a galerijných pedagógov na Slovensku od roku 2004 do súčasnosti. *Dušan Masár* zameriava svoj príspevok na oblasti financovania, legislatívneho rámca, vzdelávacích a komunitných aktivít. *Zuzana Ľulák Krčmáriková* predstavuje arteterapiu a jej využitie v galerijných priestoroch.

Galerium II.

Jozef Zentko analyzuje edukačný priestor vo vybraných múzejných inštitúciách v Slovinsku.

Vedecký zborník Galérium II. tak predstavuje dôležitý krok k diskurzu o edukácii v múzeách a galériách, ktorý reflektuje aktuálne trendy aj výzvy v oblasti kultúrnej pedagogiky. Zároveň otvára nové otázky a výzvy pre ďalší výskum a prax v oblasti múzejnej a galerijnej edukácie, pričom zdôrazňuje dôležitosť inkluzívnych a inovatívnych prístupov

Ďakujeme recenzentom za podnetné pripomienky k jednotlivým príspevkom.

júl 2025

editorky

**TEORETICKÉ VÝSKUMNÉ VÝCHODISKÁ
V SKÚMANEJ PROBLEMATIKE**



SITE-SPECIFIC INŠTALÁCIA LIPTOVSKÉ HOLE AKO VÝCHODISKO GALERIJNEJ EDUKÁCIE

THE SITE-SPECIFIC INSTALLATION *LIPTOVSKÉ HOLE* AS A STARTING POINT FOR GALLERY EDUCATION

Patricia Biarincová

Abstrakt

Galerijnú edukáciu chápeme ako jednu z možných ciest k učeniu sa a rozvíjaniu kultúrnej kompetencie, vizuálnej gramotnosti, pedagogických zručností a spôsobilostí. V príspevku predstavujeme praktický príklad využitia galerijnej edukácie prostredníctvom percepcie a recepcie site-specific inštalácie v kontexte zážitkového štýlu učenia v galérii. Naznačujeme možnosti využitia galerijnej edukácie v súvislosti prepojenia s edukáciou vo vysokoškolskom vzdelávaní výtvarne orientovaných programoch konkrétne na Katedre výtvarnej výchovy v Ružomberku. Poukazujeme na potenciál galerijného priestoru ako stimulačného prostredia, ktoré podnecuje nielen k poznávaniu a reflexii umeleckého diela, ale aj k rozvoju osobnej tvorivosti a interpretačných schopností študentov.

Kľúčové slová

Galerijná edukácia, výtvarná edukácia, zážitok, inštalácia, percepcia, interpretácia.

Abstract

Gallery education is understood as one of the possible pathways to learning and acquiring cultural competence, visual literacy, pedagogical skills, and abilities. In this paper, we present a practical example of the use of gallery education through the perception and reception of a site-specific installation, emphasizing the experiential style of learning in the gallery. We suggest possibilities for utilizing gallery education in the context of its integration with higher education in art-oriented programs, specifically at the Department of Art Education in Ružomberok. We highlight the potential of the gallery space as a stimulating environment that encourages not only the understanding and reflection of artworks but also the development of students' personal creativity and interpretive abilities.

Keywords

Gallery education, art education, experience, installation, perception, interpretation.

Galerium II.

Úvod

Múzeá a galérie ako inštitúcie predstavujúce miesta prezentácie umeleckých diel reprezentujú jeden z najadekvátnejších priestorov pre autentické stretnutia s umením, kultúrou, históriou a ich interpretáciou (Valachová, & Kováčová, 2024). Plnia nezastupiteľnú úlohu nielen v oblasti uchovávania kultúrneho dedičstva, ale aj v oblasti neformálneho vzdelávania, rozvíjania kritického myslenia, estetického cítenia a kultúrnej gramotnosti návštevníkov rôznych vekových kategórií.

Prostredníctvom kurátorsky koncipovaných expozícií, sprievodných programov, edukačných aktivít a tematických výstav sa stávajú priestorom nielen pasívneho prijímania informácií, ale aktívneho dialógu medzi divákom a umeleckým alebo historickým artefaktom. V kontexte súčasného vzdelávania zohrávajú múzeá a galérie čoraz významnejšiu rolu ako centrá zážitkového učenia, tvorivého myslenia a medziodborového prepájania poznatkov (Biarincová, 2024).

Ich potenciál spočíva aj v schopnosti osloviť emócie, zmysly a hodnotový svet jednotlivca, čím sa stávajú dôležitými nástrojmi pre osobnostný rozvoj a celoživotné vzdelávanie.

Galerijná a múzejná pedagogika je v súčasnej dobe neoddeliteľnou súčasťou aktivít previazaných na výstavné programy, aktivity, workshopy a iné podujatia spojené so vzdelávaním umením. Prostredníctvom týchto činností sa galérie/múzeá snažia plnohodnotne využiť svoj potenciál na poli vzdelávania a trávenia voľného času nielen pre detského návštevníka, ale takisto aj pre mladých ľudí a dospelých akejkoľvek vekovej kategórie (Čarná, 2018). Galerijnú/múzejnú pedagogiku teda považujeme za dôležitý faktor vo vzťahu ku galérii v rámci jej budúcnosti a vzdelávania umením (Valachová & Kováčová, 2024). Galerijná/múzejná edukácia sa môže podieľať významnou časťou pri edukácii budúcich učiteľov výtvarnej výchovy. Sme toho názoru, že súčasnom vysokoškolskom vzdelávaní je potrebné aby študenti, budúci pedagógovia výtvarnej výchovy boli zasvätení do možností ako využiť edukačné aktivity, múzejnú a galerijnú edukáciu vo svojej pedagogickej praxi počas hodín výtvarnej edukácie.

Možnosti a prístupy galerijnej/múzejnej edukácie v kontexte vzdelávania budúcich pedagógov výtvarnej výchovy

Vzdelávanie v galériách a múzeách značnou mierou prispieva do sústavy schopností, vedomostí, zručností a kompetencií, ktoré by mal mať pedagóg výtvarnej výchovy. Edukačné programy v galériách a múzeách sú prínosom

Galerium II.

na poli vzdelávania k možnostiam, cez ktoré študenti/budúci pedagógovia môžu:

- Získať kultúrnu a vizuálnu gramotnosť.
- Nadobudnúť kompetencie v oblasti vizuálnej gramotnosti, schopnosti pre vlastnú interpretáciu umeleckých obsahov diel.
- Koncentrovať sa na pochopení umenia a globálneho multikulturálneho sveta a tiež rozšíriť schopnosti tvorivo využiť nadobudnuté vedomosti, zručnosti a nadanie.
- Vedieť preniesť a aplikovať nadobudnuté schopnosti, kompetencie a metódy do školskej edukačnej praxe.
- Nadobudnúť kompetentnosť a schopnosť vytvárať úlohy a aktivity nadväzujúce na vzhliadnuté výstavy, či galerijnú/múzejnú edukáciu ku konkrétnym výstavám.

Je teda pomerne podstatné aby študent, budúci pedagóg výtvarnej výchovy ovládal možnosti, metódy a postupy ako uchopiť problematiku vzdelávania v galériách a múzeách a bol schopný ďalej ju rozvinúť aj v kontexte nasledujúcej edukačnej aktivity, kde je náležité kompatibilne nadviazať na obsahovú stránku prebraného učiva/témy (Ľavodová, Monišová, Lukáčová, 2010; Pavlikánová, 2013). A teda je vhodné aby študenti výtvarnej edukácie nadobudli na vysokej škole také schopnosti, zručnosti a vzdelanie, aby ho prakticky využili v pedagogickej praxi (Weissová, 2024).

Múzejné artefakty, exempláre a umelecké diela sa v galerijnej a múzejnej pedagogike používajú na evokáciu, provokáciu, percepciu, recepciu čo vedie k silnému zážitkovému učeniu prostredníctvom múzejných/galerijných artefaktov (Chatterjee & Hannan, 2015). Používanie predmetov/objektov pri vzdelávaní aktivizuje rôzne zmysly, podporuje interaktívne alebo zážitkové učenia, ktoré je zahrnuté v Kolbovom (2014) cykle učenia. V Kolbovej (2014) teórii je zážitkové učenie opísané ako dynamické učenie na základe vzdelávacieho cyklu vedeného rozlíšením duálnej dialektiky: akcie – reflexie a skúsenosti – abstrakcie (Valachová, 2021). Kolbova teória zážitkového štýlu učenia je prezentovaná štvorstupňovým vzdelávacím cyklom. Hlavnou myšlienkou štýlu učenia je efektívne učenie, ktoré sa uskutočňuje prostredníctvom nepretržitého cyklu skúseností, reflexie, konceptualizácie a experi-mentovania.

Galerium II.

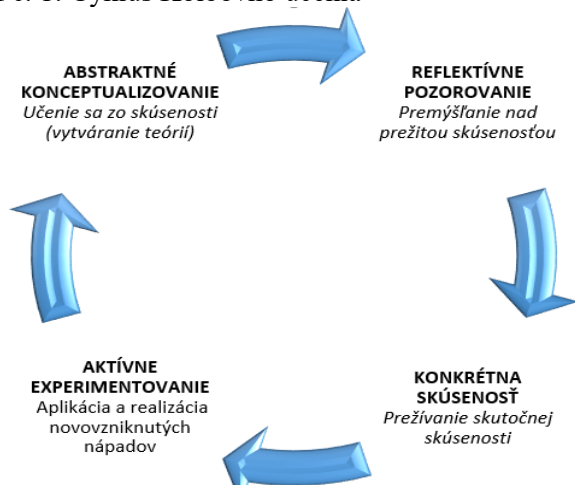
Konkrétna skúsenosť – študent sa stretne s konkrétnou skúsenosťou. Môže to byť nová skúsenosť alebo situácia, alebo reinterpretácia existujúcej skúsenosti vo svetle nových konceptov.

Reflexné pozorovanie novej skúsenosti – študent reflektuje novú skúsenosť vo svetle svojich existujúcich vedomostí. Zvlášť dôležité je prepojenie medzi skúsenosťami a porozumením.

Abstraktná konceptualizácia – reflexia dáva vznik novej myšlienke alebo modifikácii existujúceho abstraktného konceptu (študent sa naučil zo svojej skúsenosti).

Aktívne experimentovanie – novovytvorené alebo upravené koncepty vyvolávajú potrebu experimentovania. Študent aplikuje/realizuje svoje nápady, vzniknuté výsledky konfrontuje s konceptom.

Graf č. 1: Cyklus Kolbovho učenia



Zdroj: Kolb (2014)

Kolb (2014) vníma učenie ako integrovaný proces, pričom každá fáza sa navzájom podporuje a napája na ďalšiu. Do cyklu je možné vstúpiť v ktorejkoľvek fáze a sledovať ho cez jeho logickú postupnosť. K efektívnemu učeniu však dochádza len vtedy, keď učiaci sa dokáže vykonať všetky štyri fázy modelu. Žiadna etapa cyklu nie je efektívna sama osebe. Proces prechádzania cyklom vedie k vytváraniu čoraz zložitejších a abstraktnejších mentálnych modelov čohokoľvek, o čom sa učiaci učí. Kolb vo svojej teórii

Galerium II.

presadzoval ideu – aby učiaci sa získal skutočné vedomosti, musí prejsť celým cyklom učenia sa na základe aktívneho zapojenia a transformovania do vlastnej skúseností. Musí tiež uvažovať o skúsenostiach ktoré nadobudol, používať analytické zručnosti na konceptualizáciu skúseností a riešiť problémy, aby mohol aplikovať nové poznatky získané zo skúseností prostredníctvom procesu experimentovania.

Zážitok v expozícii

Neoddeliteľnou súčasťou pri pochopení a aj tvorbe umeleckého diela je umelecký zážitok. Slavík (2001) popisuje zážitok ako individuálny prístup k určitej životnej situácii, ktorú sme vďaka zážitku uchopili a môžeme sa k nej v spomienkach vracieť. Pojatie situácie je pre ktoréhokoľvek človeka osobité a neopakovateľné. Každý z nás vidí jednu a tú istú vec inak, preto si každý zo situácie ktorú prežil s inými ľuďmi nesie svoje osobné, jedinečné spomienky. Zážitok je to, čo môžeme zo situácie uchopiť, pamätať si a s čím neskôr vo svojich ideách, predstavách a fantázii môžeme ďalej manipulovať. Slavík (2001) definuje zážitok ako individuálne vnímaný, prežívaný a zapamätateľný obsah pociťovaný ako významový celok – príbeh, v ktorom je z pohľadu zažívajúceho jedinca zachytená príslušná situácia (ibidem, s. 65).

V rámci recepcie umeleckého diela sú zadané štyri komponenty zážitku:

- významový komponent zážitku
- konštruktívny komponent zážitku
- expresívny komponent zážitku
- zážitkovo skúsenostný komponent zážitku (Kulka, 2008).

Podľa Kulku (1990), má každý človek predispozície pre umelecký zážitok, ktoré delí na:

- stále predispozície umeleckého zážitku,
- momentálne predispozície umeleckého zážitku.
- Medzi stále predispozície umeleckého zážitku patria:
 - vedomosti
 - znalosti
 - návyky
 - názory na umenie a postoje k umeniu

Galerium II.

- postavenie umenia v hierarchii hodnotovej orientácie
- estetická skúsenosť
- kultúrna úroveň človeka
- životný štýl človeka.

Medzi momentálne predispozície umeleckého zážitku patria:

- prostredie
 - sociálna atmosféra
 - dôvera
 - estetické zameranie
 - naladenie na komunikačný kanál
 - sústredenosť
 - psychické uvoľnenie a emocionálne naladenie
- s autorom/synchronizácia s dielom (Kulka, 1990, s. 404).

Artefakt a proces recepcie

Po vzniku artefaktu, ktorý má ambíciu komunikovať, pokračuje proces smerom k recepcii, čiže prijímaniu diela recipientmi. Prijemcovia môžu mať rôzne dôvody a rôznu motiváciu k tomu, aby sa rozhodli vnímať umelecké dielo. Vždy je však potrebný receptívny zámer, ktorý je nevyhnutný pre estetické vnímanie. Priebeh vnímania umeleckého diela má jednotlivé fázy. Pri vnímaní výtvarného diela, v estetickom ponímaní, sa nejedná len o recepciu, zmyslový obraz, ale aj o kognitívne spracovanie, prežívanie a hodnotenie umeleckého diela. Prvá fáza je teda fázou motivácie. V druhej fáze recepcie dochádza k vnímaniu, percepcii diela a k jeho dekodovaniu. Prijemca sa zameriava na tvary, farby, línie v spojitosti so vzťahmi v kompozícii, začína dekodovať, čiže odkodovávať správu, ktorú do diela vložil umelec. Dekodovanie prebieha na základe poznania ikonografického i formálneho jazyka výtvarného umenia, (podobne ako pri čítaní literárneho textu, rozumieme mu, len ak je napísaný v nám známom jazyku). V ďalšej fáze procesu dochádza k reflexii, t. j. k uvažovaniu o diele, čiže responzii, znovuprežívaniu umeleckého diela (Biarincová, 2023).

Všetky tieto procesy vrcholia v interpretácii, pod čím rozumieme vo verbálnom jazyku sformulovaný umelecký zážitok (Gero, 2000, 2004). V celom procese recepcie diela zohrávajú dôležitú úlohu asociačné mechanizmy, ktoré pomáhajú spájať rozličné obsahy a jednotlivé časti článkov ustálených reťazcov psychiky, (napr. pocity a predstavy, predstavy

Galerium II.

a úsudky...), čo spôsobuje, že v konečnom dôsledku každá osoba svojim individuálnym spôsobom percipuje a následne interpretuje umelecké dielo.

Metodológia

V rámci našej výskumnej sondy sme sa zamerali na možnosti a prístupy galerijnej edukácie v kontexte skĺbenia vzdelávania v galérii a následnej výučby na pôde vysokej školy. Tento model edukácie sme testovali so skupinou študentov z Katedry výtvarnej výchovy, jednalo sa o študentov druhého ročníka bakalárskeho štúdia a prvého ročníka magisterského štúdia. Metodológia výskumnej sondy bola založená na dizajne kvalitatívneho prístupu skúmania konkrétneho javu – vplyvu umeleckého diela, ako je *site-specific inštalácia Rastislava Biarinca – Liptovské hole* na návštevníka, v našom prípade vybraných študentov z KVV v Ružomberku. Cieľom výskumnej sondy bolo zistiť ako percipujú študenti vybrané dielo/inštaláciu, aké sú ich emocionálne pocity/reakcie/prežívanie v kontakte s dielom. Sondou sme sa zamerali na skúmanie zážitkovej edukácie v galérii, na edukačné možnosti v kontexte nadviazania na galerijnú edukáciu v ďalšom/nadväzujúcom vzdelávacom procese v škole. V rámci prieskumu sme zvolili stratégiu založenú na **fenomenologickom prístupe**, ktorá sa zameriava na *skúmanie a porozumenie subjektívnych skúseností*. V kontexte umenia a edukácie je metóda vhodná na skúmanie **vnútorného prežívania návštevníkov**, ich vnímania diela, pocitov a významov, ktoré si s umeleckou skúsenosťou spájajú. V centre záujmu fenomenologického prístupu je subjektívna skúsenosť vychádzajúca z individuálneho konceptu osobnosti, stredobodom záujmu sú vnútorné zážitky a prežívanie (Kasáčová, 2005). Na zber dát sme použili krátke textové reflexívne odpovede a produkty výtvarných aktivít, ktoré vznikli v galérii a v procese vyučovania v rámci cvičenia na predmete Didaktika výtvarnej výchovy. Pri analýze textových dát sme sa zamerali na transkripciu výpovedí a tematickú analýzu, kde sme vyhľadávali opakujúce sa významové jednotky.

V kontexte sondy sme sledovali nasledujúce ciele:

Ciele edukácie v galérii:

- podporiť **aktívne učenie** a skúmanie,
- rozvíjať **kritické myslenie** a **interdisciplinárne prepojenia**,
- umožniť **osobnú skúsenosť** s artefaktom (multisenzorické vnímanie, dotyk, pozorovanie, analýza),

Galerium II.

- prepojiť reálnu krajinu, abstraktnú krajinu cez objekt/inštaláciu,
- učiť sa prostredníctvom otázok, nie len odpovedí.

Ciele edukácie v vysokoškolskom prostredí:

- nadviazať na nadobudnuté informácie z galerijnej edukácie,
- spracovať a vedieť použiť informácie a osobnú skúsenosť s artefaktom v ďalších výtvarných aktivitách,
- pre didaktické potreby vedieť vytvoriť/zostaviť úlohy pre výtvarnú prax.

Metodika vzdelávania v súvislosti zážitkovej pedagogiky na príklade galerijnej edukácie v súvislosti s inštaláciou site-specific Rastislava Biarinca – *Liptovské hole*

Možnosti a prístupy galerijnej edukácie sú vo väčšine spôsobov komponovania edukačných programov a rôznych ďalších foriem vzdelávania vytvárané v kontexte s konceptom zážitkovej pedagogiky, ktorý funguje na princípe aktívneho zapojenia účastníkov do procesu vzdelávania (Kolb, 2014). Túto metodiku sme aplikovali aj v rámci pregraduálnej prípravy budúcich učiteľov výtvarnej výchovy. Naším zámerom bolo realizovať dvoj etapové vzdelávanie/vyučovanie, založené na dichotómii. Študenti absolvovali vzdelávanie v galérii a následne vo vysokoškolskom prostredí. Prvá etapa/časť edukácie a aktivít prebehla v Liptovskej galérii Petra Michala Bohúňa v Liptovskom Mikuláši. Tu študenti vzhliadli výstavu Rastislava Biarinca – *Liptovské hole* monumentálnu site-specific inštaláciu. Druhá etapa/časť edukácie a aktivít prebehla v rámci edukačného procesu na Katedre výtvarnej výchovy v Ružomberku.

Realizácia aktivít so študentami prvá fáza galéria Liptovskej galérii Petra Michala Bohúňa LM

Múzejná pedagogika a galerijná edukácia sa orientujú na rôzne **metódy zážitkového učenia**, pričom sa čoraz častejšie využíva tzv. **object-based learning** – učenie sa na základe konkrétnych objektov a artefaktov. Tento prístup umožňuje prepojiť zmyslové vnímanie, poznávanie a emocionálnu odozvu v procese učenia, čím sa posilňuje osobný význam umenia pre jednotlivca.

Študenti z Katedry výtvarnej výchovy v Ružomberku absolvovali prehliadku výstavy sochára Rastislava Biarinca – *Liptovské hole* v Liptovskej galérii Petra Michala Bohúňa v Liptovskom Mikuláši, ktorá prepája prírodný

Galerium II.

materiál, regionálnu identitu a osobnú umeleckú výpoveď. Výber vzhľadnutej výstavnej expozície – monumentálnej site-specific inštalácie bol zámerný – inštaláciu/umelecké dielo môžeme chápať aj ako prostriedok edukácie. „To, ako predmet vyzerá, závisí nielen na jeho priestorovej orientácii, na vzdialenosti a osvetlení, ale aj na všetkom, čo o ňom vieme, aj na našom vzdelaní, návykoch a záujmoch“ (Goodman, 2007, s. 33). Spôsob inštalácie umeleckého diela má teda výrazný vplyv na diváka, na to ako bude umelecké dielo vnímať a interpretovať, či bude schopný porozumieť obsahu, ktorý je prostredníctvom diela komunikovaný. Teda charakter inštalácie môže zásadne pomôcť k porozumeniu obsahu diela a jeho následnej interpretácii. Vnímanie objektu, akým je umelecké dielo, je vždy situované do určitého priestoru a je podmienené psychomotorickou aktivitou diváka v rámci tohto priestoru. Umelecké dielo a jeho umiestnenie teda predurčuje našu vizuálnu aktivitu (Kesner, 2003). Pri percepcii a recepcii diela hrá dôležitú úlohu skúsenosť s umením ako takým, s akými dielami sa divák/návštevník už stretol a ako im porozumel (Gero, Tropp, 2000; Gero, 2004). Porozumením umeleckému dielu, na základe predchádzajúcich a aj nových skúseností, prostredníctvom nadobudnutých znalostí počas percepcie, recepcie a interpretácie, si divák/návštevník utvára novú skúsenosť, ktorú môže uplatniť, pri stretnutí s ďalšími umeleckými dielami, a tým zároveň rozvíja tzv. kultúrne kompetencie. Termínom kultúrnej kompetencie označuje Kesner (2005) jednak dispozíciu diváka/návštevníka „pohybovať sa“ v kultúrnej inštitúcii, ale aj osobné predpoklady pre „užívanie“ produktu, ktorý je týmito inštitúciami ponúkaný, v našom prípade umeleckého diela. Proces, pri ktorom dochádza k rozvíjaniu kultúrnych kompetencií môžete označiť procesom edukácie. Rozvíjanie týchto kompetencií ponímame ako **proces edukácie**, ktorý zahŕňa vnímanie, interpretáciu a vytváranie vzťahu k umeleckému dielu v jeho kultúrnom, historickom aj emocionálnom kontexte.

V rámci galerijnej aktivity sme predpokladali, že forma edukácie vychádza z konštruktivistickej interpretácie, ktorá nesmeruje k jedinému výkladu, ale vytvára priestor pre rôzne interpretácie podmienené predchádzajúcou skúsenosťou účastníkov (Slavík & Škaloudová, 2008).

Galerium II.

Charakteristika inštalácie site-specific Rastislava Biarinca – *Liptovské hole*

Téma: Autor reflektuje cyklus života, plynutie času, ekologickú rovnováhu, ale aj krehkosť prírody. V inštalácii je prítomný existenciálny rozmer, ktorý vychádza z osobného kontaktu s krajinou a prírodou.

Pominuteľnosť/efemérnosť: Významný prvok inštalácie – fragmenty vystaveného diela podliehajú prirodzenému rozpadu, čím sa akcentuje téma efemérnosti a premeny, cyklus kolobehu života.

Inštalácia site-specific: Konáre stromov vsadené do konštrukcie sú geometricky usporiadané, čím vzniká akási architektonická krajina – monumentálny priestor pripomínajúci vetrom formovaný les.

Materiál: Inštalácia je zložená z kovových sietí a z dreva/konárov stromov, ktoré pochádzajú priamo z regiónu Liptova.

Edukačný potenciál inštalácie:

- umožňuje priamy kontakt s materiálom a priestorom,
- podporuje objektové učenie (object-based learning),
- vytvára priestor pre umeleckú reflexiu ekológie, pamäti miesta a identity.



Obrázok 1: Interiér Liptovskej galérie Petra Michala Bohúňa LM, **Rastislav Biarinca**: *Liptovské hole*, site-specific inštalácia.

Popis inštalácie v priestore galérie *Liptovské hole*:

Dielo/inštalácia *Liptovské hole* vyplňa takmer celý priestor dvoch miestností. V strede inštalácie je vytvorený koridor, ktorým je možné prejsť a nechať sa obklopiť priestorovou kresbou, nechať na seba pôsobiť dynamický pohyb konárov alebo priamo percipovať vystavené dielo. Študenti mohli vstúpiť do

Galerium II.

diela, bezprostredne sa nadýchať vône a precítiť zrakom a aj hmatom meditatívnu povahu diela.

Inštalácia študentom umožnila uvedomiť si a percipovať priestor a čas. Čas v kontexte diela nadobúda polohu, ktorá je spojená so zánikom, ale aj novým začiatkom. Ale aj čas, chápaný ako istá dĺžka počítaná v minútach počas ktorej návštevník prechádza inštaláciou vlastným tempom, skúma ju a vytvára si tak nové kontexty v súvislosti vnímania a spôsobov jej pochopenia. Priestor, v ktorom je súčasťou divákovho zážitku aj jeho pohyb (akoby pôsobenie vetra) v rámci diela, ale aj možnosť prejsť sa cez koridor, nechať sa pohltiť dielom, prezerat' ho z viacerých strán a uhlov, umožnila študentom byť intenzívne vystavený vplyvu artefaktu.

Realizované sprievodné podujatie k výstave – program kombinujúci teoretického a výtvarno-praktického aktivity

Realizovaná prehliadka inštalácie prebiehala formou kombinácie teoretického a výtvarno-praktického programu (orientovaná na rozvoj perцепčných a recepčných schopností). Študenti počas lektorského sprievodu prehliadky inštalácie vo výstavných priestoroch nadviazali vzájomný dialóg medzi lektorkou a medzi účastníkmi navzájom. Úvodná fáza aktivity bola zameraná na sprostredkovanie informácií o diele, následne proces edukácie prebiehal formou dialógu, spoločnom postupnom odhaľovaní jednotlivých vrstiev významov a konotácií inštalácie. Po teoretickej časti program plynulo prešiel do praktickej časti, ktorá prebiehala formou výtvarnej aktivity zameranej na perцепciu a recepciu diela.

Študenti mali vytvoriť vizuálny záznam prostredníctvom kresby na formát A5, išlo o tvorbu grafických záznamov pojmov: textúra, tvar, vôňa a emócie. Následne mali formou krátkych textov odpovedať na otázky:

- 1. Aké emócie ste pocítili pri prechádzaní inštaláciou?*
- 2. Čo na vás najviac zapôsobil v kontexte výstavy?*
- 3. Charakterizujte 5 slovami pocity vyvolané počas pobytu v miestnosti s inštaláciou?*

Galerium II.

4. Zamysleli ste sa niekedy nad svojimi pocitmi, ktoré prežívate ak sa nachádzate v prírode?



Obrázok 2 – 5: Ukážka vizuálneho záznamu, interpretácia v kontexte inštalácie Liptovské hole, študentka KVV Ružomberok, obrázok: č.2 textúra, č.3 tvar, č.4 emócie, č.5 vôňa.

Ukážky z výberu odpovedí na otázky 1. – 4.:

Otázka 1. Aké emócie ste pocítili pri prechádzaní inštaláciou?

Ukážky niekoľkých odpovedí študentiek/študentov:.....*Pokoj, rovnováha, radosť, komfort...Zaujatie, zvedavosť, potreba informácií o diele, ako vzniklo, podnety a impulzy.....Prvý dojem keď som vošla do miestnosti, že som v prostredí lesa. Inštalácia vo mne vyvolala pocity, akoby som sa ocitla v inej dimenzii, tak trochu sci-fi film.....Zvedavosť a očakávanie pri prechode cez inštaláciu. Radosť a objavovanie z diela.....Inštalácia na mňa zapôsobila veľmi príjemne, najmä vôňa, ktorá naplnila celú miestnosť. Pociťovala som pokoj, nostalgiu, ktorá sa mi spájala s pobytom v prírode....Bolo to veľmi zaujímavé a zvláštne vidieť spojenie prírody a sterilného prostredia galérie. Pociťovala som radosť, keďže dielo má konceptuálny rozmer a individuálne vplyva na ľudí.*

Otázka 2. Čo na vás najviac zapôsobilo v kontexte výstavy?

Ukážky niekoľkých odpovedí študentiek/študentov:.....*Ako človek dokáže manipulovať prírodou, ale v konečnom dôsledku príroda žije vlastným životom.....Napätie inštalácie, kde hustota konárov na mňa pôsobila akoby až klaustrofobicky.....Veľmi na mňa zapôsobila inštalácia, práca s priestorom. Mala som pocit, že som v prírode. Zapôsobil na mňa aj kontext inštalácie, zaujímavý projekt.....Zaujala ma štruktúra dreva, rôzne tvary konárov, veľkosti a formy.....Zapôsobilo na mňa to veľké množstvo konárov, pôsobilo to veľmi kompaktné. Zaujali ma aj tieňe na stenách ktoré vytvárali konáre inštalácie, vznikala tak zaujímavá hra tieňov, svetla a konárov.*

Galerium II.

Otázka 3. Charakterizujte 5 slovami pocity vyvolané počas pobytu v miestnosti s inštaláciou?

Ukážky niekoľkých odpovedí študentiek/študentov:.....*Pokoj, ticho, vôňa, tajomno, spirituálnosť.....Prekvapenie, zvedavosť, nápaditosť, tvorivosť, pochybnosť.....Čistota, pokoj, rovnováha, zamyslenie, prepojenie s prírodou.....Pokoj, vyrovnanosť, záujem, meditácia, radosť.....Tajomno, zvedavosť, napätie, očakávanie, neistota.....Bázeň, pokoj, poriadok, ticho, usporiadanosť.....Zvedavosť, pokoj, nadšenie, záujem, radosť.*

Otázka 4. Zamysleli ste sa niekedy nad svojimi pocitmi, ktoré prežívate ak sa nachádzate v prírode?

Ukážky niekoľkých odpovedí študentiek/študentov:.....*Naplnenie, radosť, vnútorné vyrovnanie, spokojnosť.....Radosť, rozbúrenie fantázie, klud, pokoj.....Sloboda, povzbudenie, nabudenie energie, navodenie pozitívnych myšlienok.....Kľud, pokora, ticho, voľnosť, energia.....Upokojenie, relaxácia, pozitívna energia, radosť.*

Z odpovedí študentov na otázky vyplynuli nasledujúce závery:

Študentky/študenti popisujú pozitívne emócie spojené s možnosťou percipovať inštaláciu nie len zrakom ale aj hmatom a čuchom. Takúto percepciu im umožnila edukácia aj na základe **object-based learning**.

V kontexte pôsobenia na emočnú stránku ale aj na umeleckú stránku návštevníkov/študentov inštalácia, zaujala svojím konceptom, umiestnením v priestore. Študenti si tiež všimli detaily ako štruktúra dreva, rôzne tvary konárov, veľkosti, hru svetla a tieňov. Vnímali celkový priestor a dynamiku usporiadanie jednotlivých elementov inštalácie ale zamerali sa aj na detaily. Čo sa týka vnútorných pocitov a subjektívneho percipovania inštalácia vyvolala pomerne silné emócie a teda ako forma zážitkového vzdelávania splnila očakávania.

Druhá etapa/časť edukácie a aktivít prebehla v rámci edukačného procesu na Katedre výtvarnej výchovy v Ružomberku. Na hodinách Didaktiky výtvarnej výchovy sme nadviazali na edukačný program galerijnej edukácie, ktorú študenti absolvovali v galérii v Liptovskom Mikuláši v súvislosti s inštaláciou site specific Rastislava Biarinca – *Liptovské hole*. Počas cvičenia sme diskutovali o problematike galerijnej edukácie a jej prepojenia na témy a okruhy problematiky v súvislosti s ISCED 2 Výtvarná výchova. Tu sme sa zamerali na tematickú oblasť

Galerium II.

Podnety z výtvarného umenia. Počas diskusie sme uviedli a bližšie špecifikovali konkrétne príklady ako a akým spôsobom môžeme prepojiť a nadviazať na vybranú aktivitu, ktorú absolvovali študenti v galérii. Naznačili sme oblasti/okruhy/pojmy, ktorých sa daná problematika týka, témy ktoré je možné integrovať do edukácie napr.: krajina, identita, environmentálna výchova, land art, **ekologické vedomie, samota, rovnováha, krehkosť, transformácia, návrat ku koreňom**, minulosť a súčasnosť regiónu atď. Následne študenti reagovali na dve zadané témy, ktoré reflektovali na nami riešenú problematiku.

Téma/aktivita 1: Mapa emócií

Študenti vytvorili vlastnú „mapu vnútornej krajiny“ – vyjadrili svoje aktuálne pocity pomocou farieb, línií a tvarov. Pri tvorbe použili rôzne výtvarné techniky/média, kombinované média.

Reflexia/diskusia: Čo moja mapa zobrazuje? Aký pocit prevláda? Čo naznačuje symbolika použitých farieb a línií?

Téma/aktivita 2: Krajina ako autoportrét

Vytvorenie digitálnej krajiny, ktorá symbolicky vystihuje vlastné prežívanie krajiny. Použitie vrstiev, symbolov, autorských fotografií či naskenovaných textúr. Pri tvorbe použili rôzne výtvarné techniky/média, kombinované média.

Reflexia/diskusia: Aká je moja vnútorná krajina? Čo predstavuje symbolika použitých farieb, štruktúr a jednotlivých detailov kompozície?

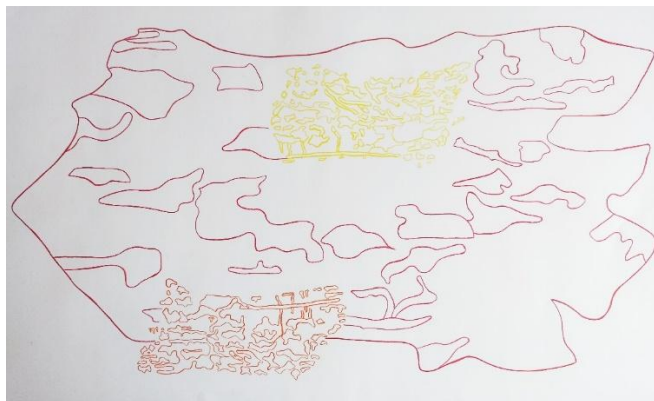


Obrázok 6 – 8: Ukážky spracovanej témy Krajina ako autoportrét, študentky KVV Ružomberok.

Galerium II.



Obrázok: 9 Mapa emócií – mapa vnútornej krajiny, študentka KVV Ružomberok.



Obrázok 10: Mapa emócií – mapa vnútornej krajiny, študentka KVV Ružomberok.

Záver

Na základe realizovanej výskumnej sondy sme dospeli k nasledujúcim záverom. Prepojenie galerijnej edukácie a následnej edukácie v vysokoškolskom prostredí prinieslo predpokladaný **edukačný efekt**. Na základe priameho kontaktu s artefaktom v galérii mali študenti možnosť absolvovať zážitkový štýl vzdelávania, získať konkrétnu

skúsenosť spojenú s porozumením, prežívaním a interpretáciou diela *Liptovské hole*. Edukácia v galérii umožnila študentom nadobudnúť novú empiriu, ktorú mohli následne využiť v kontextoch modifikácie existujúcich starých a nových skúseností. Spojením koncentrovania a prepojenia medzi skúsenosťami a porozumením mohli vzniknúť novovytvorené alebo upravené koncepty, ktoré následne študenti realizovali v procese aktívneho experimentovania vo vysokoškolskom školskom prostredí.

V rámci kognitívnej oblasti počas galerijnej edukácie sa študenti sústredili na prvky vizuálnej komunikácie, dekódovanie znakov, elementy diela a na symbolické významy ktoré boli zakódované v inštalácii *Liptovské hole*. V afektívnej oblasti na vlastné percipovanie diela cez jazyk emócií, pocitov a osobnej skúsenosti. V tvorivej rovine na základe percepcie, recepcie, interpretácie inštalácie vytvorili vlastnú výtvarnú reakciu.

Študenti cez galerijnú edukáciu a cez proces poznávania/odkrývania skrytých významov v inštalácii *Liptovské hole*, postupne prešli procesom vzdelávania sa, nadobúdania nových skúseností, informácií, spôsobov uvažovania, ktoré ako dúfame budú ďalej schopní aplikovať vo svojej individuálnej tvorivej výtvarnej činnosti ale aj v budúcnosti vo svojej pedagogickej praxi. Pre širšie uplatnenie a aplikovanie v praxi môžu byť naše zistenia užitočné v kontexte vytvárania metodických postupov pre výučbu výtvarnej pedagogiky prepájanej s galerijnou pedagogikou.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Biarincová, P. (2023). *Vybrané state výtvarnej edukácie I*. Ružomberok. Verbum.
- Biarincová, P. (2024). Analýza vzdelávacích aktivít a podujatí: galerijná pedagogika v Oravskej galérii v Dolnom Kubíne a múzejná pedagogika v Liptovskom múzeu v Ružomberku. *Galérium I*. Ružomberok. Verbum. s. 78-91.
- Čarná, D. (2018). Zánik a znovuzrodenie galerijného vzdelávania na Slovensku. *Otvorená galéria*. Batislava. Slovenské centrum vizuálnych umení. ISBN 978-80-972754-4-0.
- Gero, Š.; Tropp, S. (2000). *Interpretácia výtvarného diela*. Banská Bystrica. Pedagogická fakulta UMB.
- Gero, Š. (2004). *Interpretácia výtvarného diela*. In: *Vizuálna kultúra a umenie v škole: nové myšlienky a prístupy*. Bratislava. Digit.
- Goodman, N. (2007). *Jazyky umění: nástin teorie symbolů*. Praha: Academia.
- Chatterjee, H.; Hannan, L. (2015). *Engaging the Senses: Object-Based Learning in Higher Education*. Abingdon. Routledge.
- Kasáčová, B. (2005). *Reflexívna výučba a reflexia v učiteľskej príprav*. Zvolen. Pedagogická fakulta, UMB.

Galerium II.

- Kesner, L. (2003). *Expozice jako prostor aktivního vnímání: teoretická východiska, strategie realizace*. Bulletin Moravské galerie v Brně 58/59, 2003, 92-107.
- Kesner, L. (2005). *Umění, muzeum a interpretace*. Praha: Karolinum.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as a Source of Learning and Development*. New Jersey: FT Press.
- Kováčová, B.; Valachová, D. (2024). Prológ: múzeá a galérie ako neoddeliteľná súčasť kultúry. *Galérium I. Ružomberok*. Verbum. s. 7-15
- Kulka, J. (1990). *Psychologie umění*. Praha. SPN.
- Kulka, J. (2008). *Psychologie umění*. Praha. Grada.
- Pavlikánová, M. (2013). Dávať sa, diviť sa, rozumieť? Obsah a odraz umenia vo vzdelávaní. *Kultúra, umění a výchova*, 1(1).
- Slavík, J., Škaloudová, B. (2008). *Co dělám, když interpretuji. Muzejní pedagogika dnes*. Olomouc. Univerzita Palackého v Olomouci, s. 187–196.
- Slavík, J. (2001). *Umění zážitku, zážitek umění. I*. Praha. Karlova univerzita.
- Sokolová, K. (2010). *Galerijná pedagogika – stručný nárys jej vývoja, teórie a praxe*. Banská Bystrica. Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici.
- Šobáňová, P. (2012). *Muzejní edukace. 1. vyd.* Olomouc. Univerzita Palackého v Olomouci.
- Šobáňová, P. (2014). *Muzejní expozice jako edukační médium. 1. díl Přístupy k tvorbě expozic a jejich inovace*. Olomouc. Univerzita Palackého v Olomouci.
- Ťavodová, M., Monišová, M., Lukáčová, M. (ed). (2010). *Čo letí v múzejnej pedagogike, Vzdelávanie a výchova v múzeách na Slovensku*. Zborník textov z konferencie Bratislava.
- Valachová, D. (2021). Kreativita, emocionalita, expresia – fenomény zážitkovom učení. *Hranice neformálneho vzdelávania – teória a prax v prostredí múzeí, galérií a pamiatok*. Banská Bystrica. Malena. s. 43-62.
- Weissová, D. (2024). Očakávania a realita: skúsenosti študentov formujú ich vnímanie galerijnej edukácie. *Galérium I. Ružomberok*. Verbum. s. 64 -77.

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok.

Kontakt na autorku príspevku

PaedDr. Mgr. art. **Patricia Biarincová**, PhD., *Katolícka univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta* Hrabovská cesta 1, Ružomberok, patricia.biarincova@ku.sk

S DIVERZITOU K INTERAKTIVITE V PRIESTORE MÚZEÍ A GALÉRIÍ

ADVANCING INTERACTIVITY THROUGH DIVERSITY IN MUSEUM AND GALLERY SPACES

Barbora Kováčová

Abstrakt:

Štúdia predstavuje teoretické východisko, ktoré vníma akceptovanie diverzity ako prirodzenú a nevyhnutnú súčasť múzejných a galerijných priestorov. Na základe konkrétnych atribútov – jazyková dostupnosť, cenová dostupnosť, digitálna dostupnosť a programová inkluzivita – poukazuje na možnosti, ako podporiť diverzitu smerom k väčšej interaktivite a otvorenosti kultúrnych inštitúcií. Cieľom je naznačiť prístupy, ktoré umožňujú múzeám a galériám reflektovať rôznorodosť spoločnosti a vytvárať priestory prístupné a zmysluplné pre všetkých návštevníkov.

Kľúčové slová

Diverzita, dostupnosť, múzejné priestory, galerijné priestory, inkluzívna spoločnosť.

Abstract:

This study offers a theoretical framework that recognizes the acceptance of diversity as a natural and essential part of museum and gallery spaces. Based on specific attributes – language accessibility, financial accessibility, digital accessibility, and programmatic inclusivity – it highlights possible strategies for supporting diversity as a pathway to greater interactivity and openness in cultural institutions. The aim is to outline approaches that enable museums and galleries to reflect the diversity of society and to create spaces that are accessible and meaningful for all visitors.

Key words

Diversity, accessibility, museum spaces, gallery spaces, inclusive society.

Úvod o demokratizácii priestoru pre návštevníka

Vo väčšine slovenských kultúrnych inštitúcií sa diverzita stále chápe najmä v súvislosti so zdravotným znevýhodnením. Tento prístup je však príliš zúžený – zabúda sa na ďalšie dôležité rozmery, ako sú etnický pôvod, rodová identita, socioekonomické zázemie, jazyková odlišnosť, vierovyznanie či duševné zdravie. Diverzita by nemala byť chápaná ako „doplnok“ k bežnej prevádzke múzea, či galérie (Valachová, 2021), ale ako východiskový princíp pri tvorbe programov, výstav a spôsobu komunikácie s verejnosťou. Nejde len o to, **koho múzeum vpustí**, ale aj **ako ho reprezentuje, oslovuje a zapája**. Mnohí návštevníci, ktorí nezapadajú do tradičného obrazu „galerijného/muzeálneho publika“, môžu mať pocit, že do priestoru nepatria – či už kvôli jazyku, sociálnej stigmatizácii, náboženskému alebo etnickému kontextu. Zmeniť tento pocit vyžaduje vedomé úsilie o **demokratizáciu priestoru múzea** – ako priestoru príbehov, pamäte a súčasnosti. Landau-Donnelly (2022) prezentuje múzeum (s platnosťou aj pre galériu) ako **verejný priestor**, kde sa stretávajú najrozmanitejšie sociálne skupiny. Múzeá a galérie len zriedka cielene komunikujú smerom k týmto skupinám a často sa obmedzujú len na fyzickú alebo technickú prístupnosť. Hoci zabezpečenie podmienok pre osoby so špeciálnymi potrebami je nesporne dôležité, zužovanie diverzity výlučne na kategóriu zdravotného postihnutia vedie k tomu, že mnohé iné skupiny zostávajú neviditeľné. Skutočné inkluzívne múzeum, či inkluzívna galéria by mali reflektovať rozmanitosť spoločnosti ako celku – vrátane kultúrnych, jazykových, náboženských či rodových identít. Cesta k interaktivite vedie práve cez uznanie tejto komplexnej reality a vytváranie priestoru, v ktorom sa každý návštevník môže cítiť prijatý a stať sa aktívnym spolutvorcom kultúrneho zážitku (Kováčová, 2017).

Diverzita a jej akceptovanie v priestore múzea

Inkluzívny prístup každej kultúrnej inštitúcie by mal byť navrhnutý tak, aby bol prístupný všetkým – bez ohľadu na vek, schopnosti, sociálne či kultúrne zázemie. Múzeá a galérie by mali vytvárať nielen fyzicky dostupné prostredie, ale aj emocionálne priateľské miesto, ktoré minimalizuje všetky bariéry brániace účasti na umeleckom zážitku (Šuhajdová, 2021).

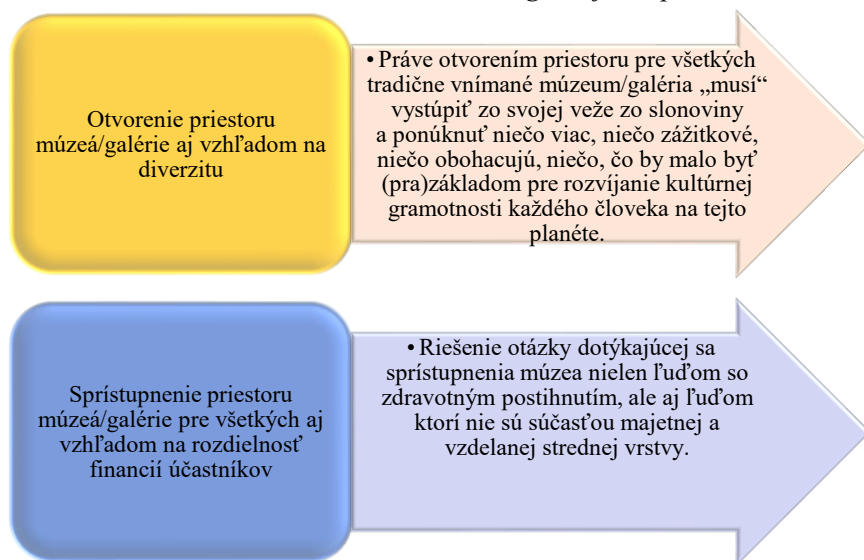
Tieto inštitúcie by mali byť **priestorom objavovania, vyjadrenia i zdieľania** – individuálneho aj kolektívneho. Kultúrny zážitok by mal byť dostupný každému, bez rozdielu veku, pohlavia, schopností alebo

Galerium II.

zdravotného stavu. Návštevníci by nemali byť len pasívnymi pozorovateľmi, ale aktívnymi účastníkmi, ktorí vnášajú do priestoru svoje pohľady, skúsenosti či vlastnú tvorbu (Valachová, 2022).

Diverzita tak nemá byť v múzejných a galerijných priestoroch vnímaná ako výnimočný jav či atraktivita – má tvoriť ich prirodzenú a neoddeliteľnú súčasť. Deklarácia ľudských práv datovaná rokom 1948 proklamuje, že každý má právo slobodne sa zúčastňovať na kultúrnom živote komunity a užívať si umenie. Aj z toho dôvodu sa stotožňujeme s tvrdením Mahl & Röhlke (2019, s. 7), že **múzeum pre všetkých nie je novou myšlienkou** a počas posledných štyroch desaťročí sa táto inštitúcia začala otvárať aj ľuďom so znevýhodnením.

Schéma 1: Diverzita v muzeálnom/galerijnom priestore



Zdroj: Mahl & Röhlke (2019)

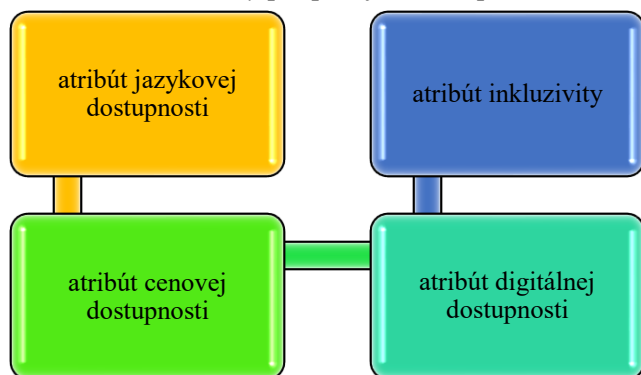
Galerium II.

Kováčová (2019) poukazuje na fakt, že v ranom veku človek spoznáva ľudí a postupne sa učí diferencovať, že iní môžu mať iné názory, presvedčenia, či riešenia danej situácie. Seyfarth & Cheney (2014) tvrdia, že schopnosť uvažovať, porozumieť, zrkadliť, učiť sa cudzí jazyk a iné aktivity sú charakteristické pre človeka rozumného. To mu umožňuje rásť, zrieť a rozvíjať počas biodromálnej trajektórie, od narodenie až po smrť. A aj prostredníctvom interaktívnych výstav, workshopov a tematických vzdelávacích programov sa môže každý návštevník cítiť zapojený, prijatý a hodnotný (Kováčová, 2019). Takýto prístup nielenže posilňuje pocit spolupatričnosti, ale zároveň prispieva k rozvoju kultúrnej gramotnosti a hlbšiemu porozumeniu rôznorodosti ako kľúčovej súčasti súčasného kultúrneho diskurzu (Ševčovič, 2021).

Vybrané atribúty podporujúce diverzitu návštevníkov

Akceptovanie diverzity by malo byť prirodzenou súčasťou múzejných a galerijných priestorov. Existuje viacero kľúčových atribútov (jazyková dostupnosť, cenová dostupnosť, digitálna dostupnosť, inkluzivita), ktoré by mali byť vedome rozvíjané tak, aby sa diverzita nestala len deklarovanou hodnotou, ale skutočnou súčasťou prostredia podporujúceho kultúrne povedomie každého návštevníka (Schéma 2).

Schéma 2: Atribúty podporujúce akceptáciu diverzity



Zdroj: vlastné spracovanie

Galerium II.

Takéto prostredie by malo reflektovať rôznorodosť spoločnosti v jej plnom spektre – nielen z pohľadu zdravotného znevýhodnenia, ale aj v rovine kultúrnej, etnickej, jazykovej, rodovej či sociálnej odlišnosti. Diverzita by mala prenikať kurátorským výberom, edukačnými programami, vizuálnym jazykom expozícií aj komunikačnými stratégiami smerom k verejnosti.

V zahraničí v muzeálnych i galerijných inštitúciách sa zdôrazňuje diverzita a inkluzivita, ktoré tak dostávajú významný status v organizácii, v ponuke a v neposlednom rade v prístupe.

Tabuľka 1: Atribút jazykovej dostupnosti

Atribút jazykovej dostupnosti	Návrh opatrenia / stratégie	Cieľová skupina	Možný prínos
	Preklady materiálov (etikety, brožúry, sprievodcovia) do rôznych jazykov, do posunkového jazyka, do Brailovho písma, do jazyka marginalizovaných komunit	Jazykové menšiny, migranti, utečenci nepočujúci, nevidiaci	Zvýšenie dostupnosti obsahu expozícií/prehliadok

Jazyková dostupnosť predstavuje jeden zo základných pilierov inkluzívneho prístupu v múzejných a galerijných inštitúciách. Preklady informačných a sprievodných materiálov do rôznych jazykov umožňujú rozšírenie dosahu výstav na širšie spektrum návštevníkov. Takéto opatrenia nielenže odstraňujú bariéry vo vnímaní obsahu, ale zároveň vysielajú jasný signál o otvorenosti inštitúcie voči rôznorodému publiku. Jazykové prispôbenie je preto viac než technický krok – je vyjadrením rešpektu, snahy o rovnosť a aktívneho záujmu o komunikáciu s každým návštevníkom bez ohľadu na jeho jazykové, kultúrne či senzorické predpoklady.

Príklad jazykovej dostupnosti: Jedným z príkladov je **Multaka**. Ide o múzeum, ktoré integrovalo do svojej ponuky medzikultúrny projekt, ktorý v roku 2015 iniciovali štyri historické múzeá v Berlíne s arabsky a perzsky hovoriacimi migrantmi a utečencami a pre nich. Multaka (arabsky: miesto stretnutia) bola navrhnutá ako inovatívny projekt vzdelávacej výmeny medzi utečencami a inými návštevníkmi z Blízkeho východu a severnej Afriky.

Galerium II.

Vzniklo to ako reakcia na rastúci počet utečencov a migrantov bolo hlavným cieľom projektu začlenenie moslimských návštevníkov do múzeí. Od roku 2019 sa pôvodný projekt Multaka zapojil do medzinárodnej siete podobných iniciatív v 29 múzeách v Spojenom kráľovstve, Taliansku, Grécku a Švajčiarsku (Weber, 2016). **Prírodovedné múzeum v Houstone** ponúka aplikáciu s asistenčnou technológiou na zlepšenie prístupnosti pre návštevníkov so zrakovým postihnutím. Zakladateľka ReBokeh Rebecca Rosenbergová tvrdí, že mnohé asistenčné nástroje pre ľudí so zrakovým postihnutím sa spoliehajú na zvuk alebo dotyk, ale ReBokeh Vision Technologies umožňuje používateľom zažiť a zapojiť sa do exponátov vizuálne prostredníctvom mobilnej aplikácie (Patel, 2025). Väčšina návštevníkov so zrakovým postihnutím má určitý použiteľný zrak a táto technológia im umožňuje zapojiť sa do exponátov spôsobom, ktorý je prirodzený - na rozdiel od možností nahrádzajúcich zrak, ako je zvuk alebo samotný dotyk. A preto dané múzeum je zaradované medzi inkluzívne a nielen orientované na niektorú z indikovaných skupín.

Tabuľka 2: Atribút cenovej dostupnosti

Atribút cenovej dostupnosti	Návrh opatrenia / stratégie	Cieľová skupina	Možný prínos
	Bezplatné alebo symbolické vstupy pre vybrané skupiny	sociálne znevýhodnené skupiny, rodiny s nízkym príjmom, bezdomovci seniori /dôchodcovia	Odstránenie finančnej bariéry

Cenová (ne)dostupnosť, ktorá sa môže stať finančnou bariérou predstavuje jednu z najčastejších príčin vylúčenia z kultúrneho života, najmä pre ľudí so sociálne znevýhodneného prostredia. Atribút cenovej dostupnosti sa preto stáva kľúčovým prvkom pri tvorbe inkluzívneho kultúrneho priestoru. Zavádzanie bezplatných alebo symbolických vstupov pre vybrané skupiny – ako sú rodiny s nízkym príjmom, ľudia bez domova, nezamestnaní či seniori – umožňuje zrovnoprávniť prístup ku kultúrnemu dedičstvu. Takéto stratégie nie je len gestom dobrej vôle, ale ide o systematické opatrenia, ktoré môžu napomôcť prekonať dlhodobé sociálne vylúčenie a podporiť kultúrnu participáciu u tých, ktorí sú z verejného priestoru často vytlačaní. Cenová

Galerium II.

dostupnosť zároveň posilňuje spoločenskú funkciu múzeí a galérií ako inkluzívnych a komunitne orientovaných inštitúcií.

Tabuľka 3: Atribút digitálnej prístupnosti

Atribút digitálnej dostupnosti	Návrh opatrenia / stratégie	Cieľová skupina	Možný prínos
	Online výstavy s alternatívnym textom, titulky, hlasový sprievod	Zrakovo/sluchovo znevýhodnení	Rovnaký prístup k obsahu

V digitálnom veku je prístup k online obsahu čoraz významnejším aspektom kultúrnej inklúzie. Múzeá a galérie dnes už nefungujú výlučne ako fyzické priestory, ale aj ako digitálne platformy, kde sa návštevníci môžu vzdelávať, inšpirovať či participovať – aj bez osobnej prítomnosti. Práve preto je dôležité, aby boli online výstavy, virtuálne prehliadky a digitálne archívy dostupné aj pre ľudí so zrakovým alebo sluchovým znevýhodnením. Zavedenie alternatívneho textu k obrázkom, tituliek k videám, hlasových sprievodcov či prispôbenie navigácie pre čítačky obrazovky je spôsobom, ako sprístupniť kultúrny obsah všetkým bez výnimky. Digitálna prístupnosť nie je len technická požiadavka – je to vyjadrenie demokratizačného princípu kultúry, ktorá má byť skutočne dostupná a čitateľná pre každého, bez ohľadu na jeho schopnosti.

Príklady digitálnej dostupnosti: **British Museum v Londýne** ponúka prostredníctvom svojej webovej stránky online prehliadky a zbierky, ktoré sú zdigitalizované a doplnené o audiokomentáre. Taktiež návštevník má možnosť zväčšiť si text, nastaviť kontrast, či približovať si textové titulky, či poznámkový aparát. šeného textu, čitateľný kontrast, textové popisy a titulky vo videách. Múzeum **Van Gogh Museum v Amsterdane**. Webová stránka a online výstavy sú prispôbené návštevníkom so zrakovým znevýhodnením, kde majú možnosť prispôbiť si kontrast a veľkosť písma, či orispôbiť podľa zrakovej potreby aj videá s titulkami. **The Metropolitan Museum of Art v New Yorku** ponúka obsahovo bohatú databázu „The Met Collection“ s alternatívnym textom k dielam a možnosťou stiahnuť si obsah na použitie s asistenčnými technológiami. Pre

Galerium II.

návštevníkov je pripravených viac ako 400 000 digitalizovaným dielam vrátane popisov, zvukových komentárov a edukatívnych multimédií.

Tabuľka 4: Atribút inkluzivity

Atribút inkluzivity	Návrh opatrenia / stratégie	Cieľová skupina	Možný prínos
	Spolupráca s komunitami na výstavách a workshopoch	Ľudia rôznej pleti, z marginalizovanej rómskej komunity, queer mládež, seniori	Reprezentácia a posilnenie cieľových skupín

Atribút inklúzie v galériách a/alebo v múzeách predstavuje priestor, v ktorom majú návštevníci sa aktívne zapojiť do tvorby obsahu múzeí a galérií – nielen ako publikum, ale ako **spoluvorcov výstav, podujatí, workshopov či edukačných programov**. Ide o spôsob, ako otvoriť inštitúciu smerom k rôznym hlasom, skúsenostiam a identitám, ktoré bývajú v tradičných formách prezentácie často neviditeľné alebo marginalizované. Ponúknuté programy sú nielen inkluzívne, ale aj **autentické, komunitne zakorenené a kultúrne citlivé**.

*Príkladom inkluzivity je projekt „Tate Exchange“, ktorý je proklamovaný v rámci galérie Tate Modern, ktorá umožňuje rôznym komunitám, neziskovým organizáciám a jednotlivcom participovať na programe galérie – prostredníctvom workshopov, performancií a diskusií. V minulosti sa zapojili ženy tmavej pleti (černošky). Expozícia **The Art Of ...** skúma, ako ženy černošky a nebinárni ľudia využívajú umenie a kreativitu ako nástroje starostlivosti a liečenia. Dané skutočnosti sú prezentované cez fotografie, maľby, či rôzne kreatívne formy pohybu.*

Záver

Akceptovanie diverzity v múzejných a galerijných priestoroch nie je len otázkou moderného trendu, ale základným predpokladom pre vytváranie inkluzívnej a kultúrne zrelej spoločnosti (Kováčová, 2019). Uvedomenie si rozmanitosti návštevníkov – z hľadiska jazyka, sociálneho postavenia, zdravotného stavu, kultúrnej či rodovej identity – umožňuje kultúrnym inštitúciám rozširovať svoje pôsobenie a zvyšovať kvalitu zážitku z kultúry. Zavádzaním konkrétnych opatrení v oblasti jazykovej, cenovej, digitálnej či programovej inklúzie je možné otvárať múzeá a galérie širšiemu publiku a budovať priestor, ktorý podporuje aktívnu participáciu a spoločné zdieľanie kultúrnych hodnôt. Diverzita by nemala byť chápaná ako výzva, ale ako príležitosť – ako cesta k väčšej interaktivite, sociálnej spravodlivosti a porozumeniu medzi rôznorodými skupinami.

Múzeum či galéria, ktoré dokážu reflektovať potreby rôznych návštevníkov, sa stávajú nielen miestom uchovávania kultúry, ale aj aktívnym nástrojom jej demokratizácie a priblíženia všetkým členom spoločnosti.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

Deklarácia ľudských práv. (1946).

Kováčová, B. (2017). Heterogenita vo výchovno-vzdelávacom procese. *Riadenie materskej školy*. Bratislava: Dr. Josef Raabe, 1-30.

Kováčová, B. (2019). S inklúziou od raného veku. Hliník nad Hronom: Reziliencia.

Kováčová, B.; Magová, M.; Valachová, D. (2024). Otvorené dvere múzea : inkluzívny prístup k návštevníkom so zdravotným znevýhodnením = Open museum doors: an inclusive approach to visitors with disabilities. *Galerium I*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU.

Landau-Donnelly, F. (2022). Konfliktraum Museum. Überlegungen für Museumstheorie und -praxis. In: Mohr, Henning/Modarressi-Tehrani, Diana (Hrsg.). *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements*. Bielefeld: Verlag, 341-361.

Maul, B. & Röhlke, C. (2019). Vorwort. Maul, B., Röhlke, C. (Hg.). *Museum und Inklusion. Kreative Wege zur kultureller Teilhabe*. Bielefeld: Verlag, 7-10.

Seyfarth, R. M.; Cheney, D. L. (2014). The evolution of language from social cognition. *Current Opinion in Neurobiology*, 2014, 28, 5–9.

Galerium II.

- Ševčovič, M. (2021). Náhoda, experiment, expresivita, projekt. *Expresivita vo výchove 4*. Bratislava : Univerzita Komenského v Bratislave.
- Šuhajdová, I. (2021). Emocionalita aktérov inkluzívnej edukácie. *Emocionalita ve výchove prizmatem filosofické, psychologické a speciálněpedagogické reflexe*. Praha : Univerzita Karlova v Praze, 269-276.
- Valachová, D. (2021). Galéria, múzeum a ich možnosti aplikácie v rámci predškolského vzdelávania. *Evaluácia v materskej škole : sprievodca evaluačnými procesmi v materskej škole*. Bratislava : Dr. Josef Raabe Slovensko, 1-20.
- Valachová, D. (2022). Od akcie k reakcii – akčné umenie v procese = From action to reaction – action art in the process. *Studia Scientifica Facultatis Paedagogicae*, 19(4), 77-81.
- Valachová, D.; Kováčová, B. (2024). Museum and gallery exhibitions : art-expression-enjoyment = umenie-expresia-zážitok = Expozé v múzeu a galérii. *Disputationes scientificae Universitatis Catholicae in Ružomberok*, 24(4), 42-48.
- Weber, S. (2016). Multaka: Museum as meeting point. Refugees as guides in berlin museums. *Archaeology & Me, Looking at Archaeology in Contemporary Europe*, 142–45.

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok.

Kontaktné informácie autorky:

doc. PaedDr. **Barbora Kováčová**, PhD., Pedagogická fakulta KU Ružomberok, Katedra špeciálnej pedagogiky, Hrabovská cesta 1A, Ružomberok, barbora.kovacova@ku.sk

LEONARDO DA VINCI AKO KĽÚČ K PREPOJENIU UMENIA, VEDY A VZDELÁVANIA V 21. STOROČÍ

LEONARDO DA VINCI AS A FRAMEWORK FOR THE INTEGRATION OF ART, SCIENCE, AND EDUCATION

Viera Rassu Nagy

Abstrakt

Príspevok predstavuje inovatívny didaktický model výučby cudzích jazykov, ktorý prepája akciu s princípmi tvorivého učenia a renesančného myslenia Leonarda da Vinciho. Cieľom je ukázať, ako môže vizuálne a emocionálne učenie podporiť jazykové kompetencie, motiváciu a osobnostný rozvoj. Model je ukotvený v súčasných didaktických prístupoch ako CLIL (Content and Language Integrated Learning), multisenzorické učenie a tvorivá pedagogika. Súčasťou konceptu je aj participatívna zložka, v ktorej sa jazykové vzdelávanie transformuje do formy edukačnej performance. Táto performatívna rovina nesie znaky akčného umenia, ktoré v sebe spája prvky expresie, interakcie a zážitku, čím rozširuje možnosti edukácie v galerijnom prostredí.

Kľúčové slová

Cudzí jazyk, taliansky jazyk, CLIL, Leonardo da Vinci.

Abstract

The paper presents an innovative didactic model for foreign language teaching that integrates art therapy with principles of creative learning and the Renaissance thinking of Leonardo da Vinci. The aim is to demonstrate how visual and emotional learning can support language competence, motivation, and personal development. The model is grounded in contemporary educational approaches such as CLIL (Content and Language Integrated Learning), multisensory learning, and creative pedagogy. A key component of the concept is its participatory dimension, in which language education is transformed into a form of educational performance. This performative layer carries the characteristics of action-based art, combining elements of expression, interaction, and lived experience, thus expanding the educational potential of gallery environments.

Keywords

Foreign language, italian language, CLIL, Leonardo da Vinci.

Úvod

V súčasnom vzdelávacom prostredí sa výučba cudzích jazykov stáva čoraz dôležitejšou súčasťou kurikula, no zároveň čelí viacerým výzvam. Medzi najčastejšie patrí nízka motivácia žiakov, strach z rozprávania v cudzom jazyku, nedostatok emocionálneho prepojenia s obsahom a pretrvávajúca dominancia tradičných, gramaticko-prekladových metód. Tieto prístupy často neoslovujú všetky typy žiakov, najmä tých, ktorí sa učia vizuálne, kinesteticky alebo emocionálne (Staňko-Kaczmarek, 2013). V reakcii na tieto výzvy sa v posledných desaťročiach rozvíjajú interdisciplinárne a zážitkové prístupy, ktoré prepájajú jazyk s umením, pohybom, emóciou a osobnou skúsenosťou. Jedným s takýchto inovatívnych prístupov je využitie arteterapie – pôvodne terapeutickéj metódy – ako didaktického nástroja vo výučbe jazykov. Arteterapia umožňuje žiakom vyjadriť sa neverbálne, spracovať vnútorné prežívanie a vytvoriť si hlbší vzťah k učivu. Podľa Malchiodi (2012) poskytuje arteterapia „neverbálny most pre sebvýjadrenie, čo je obzvlášť cenné v multilingválnych alebo jazykovo náročných kontextoch“. Vizuálne médiá môžu slúžiť ako prepojenie medzi jazykom a významom, najmä pre žiakov, ktorí zápasia s tradičnou verbálnou výučbou.

Participatívne formy jazykového vyučovania, založené na interakcii s výtvarnými dielami a galerijným prostredím, možno interpretovať ako formu akčného umenia. Edukačné performancie, ktoré zapájajú dospelých do aktívneho a zážitkového učenia, prekračujú rámec tradičných vyučovacích metód a nadobúdajú charakter performatívneho aktu s umeleckým presahom.

V kombinácii s princípmi zážitkovej pedagogiky a renesančného myslenia Leonarda da Vinciho vzniká model, ktorý podporuje nielen jazykové kompetencie, ale aj kreativitu, sebareflexiu a medziodborové myslenie. Leonardo da Vinci je symbolom multimodálneho a zvedavého učenia, ktoré prepája pozorovanie, kresbu, jazyk a experiment. Jeho denníky, plné kresieb a poznámok, predstavujú historický príklad učenia, ktoré je zároveň vizuálne, jazykové aj vedecké. Výskum, ktorý uskutočnila spoločnosť ASILS (Borello & Luise, 2007), ide obdobným smerovaním. 22 % respondentov uvádza, že študujú taliančinu hlavne kvôli kultúre (zameranej na umenie, hudbu, históriu a podobne). Vplyv kultúry na motiváciu má tendenciu sa zvyšovať v tých kontextoch. Prieskum „Italiano 2010“, uskutočnený v hlavných inštitúciách šíriacich taliansky jazyk a kultúru v

Galerium II.

zahraničí, uvádza ako hlavnú motiváciu (56 % opýtaných) túžbu venovať svoj voľný čas štúdiu talianskeho jazyka chápaného ako „jazyk kultúry“. Treba totiž poznamenať, že takmer všetky odpovede v rámci tohto faktora uprednostňujú turistické dôvody alebo lásku k prejavom talianskeho umenia a civilizácie (Giovanardi & Trifone, 2010). Daná skutočnosť je platnou pre akademické prostredie, v ktorom si študenti vyberajú taliančinu na základe „silnej príťažlivosti k talianskemu jazyku, ktorý sa považuje za harmonický, melodický a predovšetkým spojený s bohatým a prestížnym dedičstvom na umelecko-kultúrnej úrovni“ (Cavaliere, 2013).

Jedným z hlavných prínosov arteterapie je jej schopnosť prepájať emocionálne prežívanie s jazykovým vyjadrovaním, v tomto prípade s talianskym jazykom, ako cudzím jazykom. Výtvarná tvorba umožňuje žiakom vyjadriť pocity, ktoré by inak nedokázali verbalizovať, čím sa znižuje jazyková úzkosť a zvyšuje sebadôvera (Malchiodi, 2012). Tento proces je obzvlášť dôležitý pri učení sa cudzieho jazyka, kde sa žiaci často stretávajú s frustráciou, neistotou a strachom z chýb.

Vizuálne podnety (napr. kresby, koláže, ilustrácie) aktivujú iné oblasti mozgu ako text, čím sa zvyšuje retencia slovnej zásoby (Paivio, 2006).

Tvorivý dialóg s Leonardom – arteterapia inšpirovaná jeho dielami

Leonardo da Vinci (1452–1519) je jednou z najvýraznejších osobností renesancie, známy svojou schopnosťou prepájať umenie, vedu, techniku, filozofiu a jazyk. Jeho spôsob učenia bol multimodálny, pozorovací, experimentálny a vizuálne nasycovaný. Samotný Leonardo si viedol denníky, v ktorých kombinoval kresby, poznámky v rôznych jazykoch, technické výpočty a filozofické úvahy. Tento prístup predstavuje ideálny model tvorivého učenia, ktorý môže byť inšpiráciou pre modernú výučbu jazykov.

Leonardov prístup k poznaniu zahŕňal:

- Pozorovanie ako základ učenia;
- Kresbu ako nástroj myslenia a komunikácie;
- Experimentovanie ako forma overovania hypotéz;
- Zvedavosť ako motor poznania;
- Prepájanie disciplín – jazyk, umenie, veda, technika.

Tieto prvky sú plne kompatibilné s modernými pedagogickými prístupmi ako CLIL, projektové vyučovanie, STEAM a vizuálna gramotnosť.

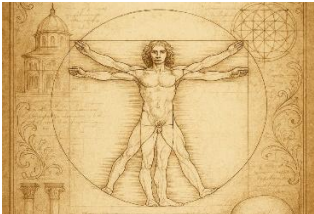
Galerium II.

Leonardo da Vinci predstavuje výnimočný príklad interdisciplinárneho učenia. Jeho dielo, ktoré spája umenie, vedu, pozorovanie a jazyk, ponúka ideálny model pre výučbu talianskeho jazyka ako cudzieho jazyka (L2). Analýzou jeho vizuálnych diel a zápiskov možno vytvárať didaktické aktivity, ktoré rozvíjajú porozumenie, hovorený a písaný prejav, slovnú zásobu a kultúrne povedomie.

Leonardo a jeho diela vo výučbe taliančiny

Didaktická aktivita zameraná na Leonardovo dielo „Vitruviánsky muž“, vhodnej pre výučbu talianskeho jazyka (L2) na úrovni B1–B2. Aktivita prepája jazykové učenie s umením, biológiou a kultúrnou gramotnosťou.

Tabuľka 1: Aktivizácia vo výučbe cudzieho jazyka I.

Leonardo da Vinci	Vitruviánsky muž – telo, proporcie a jazyk	
	Jazykové ciele	rozšíriť slovnú zásobu súvisiacu s ľudským telom, pohybom a opisom osoby.
		precvičiť používanie prídavných mien, predložiek a opisných viet v taliančine.
		rozvíjať schopnosť vyjadriť sa o vlastnom tele, zdraví a pohybe.
	Obsahové ciele (CLIC)	porozumieť významu Vitruviánskeho muža ako spojenia umenia a vedy
		spoznávať proporcie ľudského tela podľa Vitruvia a Leonarda.
		prepájať výtvarné umenie s biológiou a matematikou.
	Kreatívne ciele	podporiť sebareflexiu a vizuálne vyjadrenie cez autoportrét.
		rozvíjať schopnosť pozorovať a interpretovať umelecké dielo.
		vytvoriť vlastnú verziu „Vitruviánskeho ja“ s popisom v taliančine.

Zdroj: vlastné spracovanie

Galerium II.

Kompetencie, ktoré žiak rozvíja

- Komunikatívna kompetencia: opis osoby, tela, pohybu a pocitov v L2.
- Medzipredmetová kompetencia: prepájanie jazyka, umenia, biológie a matematiky.
- Kultúrna kompetencia: porozumenie renesančnému ideálu harmónie a proporcie.
- Kreatívna a osobnostná kompetencia: tvorba autoportrétu a vyjadrenie vlastnej identity.
- Pozorovacia a analytická schopnosť: interpretácia umeleckého diela a jeho významu.

Získané vedomosti a zručnosti

- Lexikálne vedomosti: slovná zásoba častí tela, pohybov, proporcií, emócií.
- Gramatické zručnosti: používanie slovies „essere“, „avere“, prídavných mien, predložiek miesta.
- Funkčné zručnosti: opis osoby, porovnávanie, vyjadrenie pocitov a postojov.
- Kultúrne poznatky: význam Vitruviánskeho muža, jeho historický a filozofický kontext.

Výstup aktivity

- Vyplnený pracovný list, ktorý obsahuje:
 - opis Vitruviánskeho muža v taliančine,
 - slovnú zásobu s vetami,
 - odpovede na otázky o proporciách a význame diela,
 - vlastný autoportrét s popisom v L2.
- Výtvarný výstup: kresba vlastného „Vitruviánskeho ja“.
- Prezentácia alebo výstava: žiaci môžu svoje autoportréty vystaviť a predstaviť ich spolužiakom.
- Reflexia: krátky text alebo diskusia o tom, čo sa naučili o sebe, o jazyku a o Leonardovi.

Aktivizácia účastníkov v rámci hodín cudzieho jazyka na dielo Leonarda da Vinci - „Obrnené vozidlo“, ktoré považujeme za vhodné vo výučbe talianskeho jazyka (L2) na úrovni B1–B2. Aktivita prepája jazykové učenie s umením, technikou, geografiou a kultúrnou gramotnosťou.

Galerium II.

Tabuľka 2: Aktivizácia vo výučbe cudzieho jazyka I.

Leonardo da Vinci	Od Leonardovho tanku k vozidlám budúcnosti	
	Jazykové ciele	rozšíriť slovnú zásobu z oblasti techniky, dopravy a vynálezov.
		precvičiť tvorbu opisných viet, porovnávanie a vyjadrovanie hypotéz v taliančine.
		rozvíjať schopnosť vyjadrovať sa v cudzom jazyku písomne aj ústne.
	Obsahové ciele (CLIL)	porozumieť historickému kontextu Leonardovho vynálezu „carro armato“.
		identifikovať rozdiely medzi historickým a moderným dopravným prostriedkom.
		navrhnuť vlastný technický koncept vozidla budúcnosti.
	Kreatívne ciele	podporiť tvorivé myslenie a vizuálnu predstavivosť.
		rozvíjať schopnosť prepájať jazyk s výtvarným vyjadrením.
		posilniť autonómiu žiaka pri tvorbe vlastného projektu.

Zdroj: vlastné spracovanie

Tu je podrobné pedagogické zhrnutie k didaktickej aktivite „“, vhodnej pre výučbu talianskeho jazyka (L2) na úrovni B1–B2:

Kompetencie, ktoré žiak rozvíja

- Komunikatívna kompetencia: schopnosť vyjadriť sa v taliančine na konkrétnu tému.
- Interkultúrna kompetencia: porozumenie historickému a kultúrnemu kontextu renesancie.
- Kreatívna kompetencia: schopnosť navrhovať, tvoriť a prezentovať vlastné nápady.
- Digitálna a vizuálna gramotnosť: práca s obrazom, kresbou, technickým návrhom.
- Kritické myslenie: porovnávanie, hodnotenie, argumentácia.

Galerium II.

Získané vedomosti a zručnosti

- Lexikálne vedomosti: 12 kľúčových výrazov z oblasti techniky a dopravy.
- Gramatické zručnosti: používanie prítomného času, modálnych slovies, opisných konštrukcií.
- Funkčné zručnosti: schopnosť porovnávať, opisovať, navrhovať a prezentovať.
- Kultúrne poznatky: informácie o Leonardovi da Vincim, jeho vynálezoch a ich význame.

Výstup aktivity

- Vyplnený pracovný list s:
 - odpoveďami na porovnávacie otázky,
 - opisom vlastného vozidla v taliančine,
 - kresbou vlastného návrhu.
- Prezentácia žiaka (ústna alebo písomná) o jeho vynáleze.
- Reflexia: krátke zhodnotenie toho, čo sa žiak naučil a čo ho zaujalo.

Záver

Príspevok predstavuje inovatívny performatívny model edukácie dospelých, ktorý prepája prvky akčného umenia s galerijným a múzejným prostredím. Východiskom sú exponáty z výstavy Leonarda da Vinciho, ktoré sa stávajú súčasťou interaktívnej skúsenosti zameranej na aktivizáciu účastníkov prostredníctvom vizuálneho a emocionálneho učenia. Tento prístup podporuje nielen rozvoj jazykových kompetencií, ale aj osobnostný rast, kultúrnu citlivosť a kreatívne myslenie. Model tak ponúka jedinečné možnosti prepájania umenia, vzdelávania a osobnej skúsenosti, pričom rozširuje rámec tradičných foriem výučby smerom k živému zážitkovému učeniu.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Asher, J. J. (1969). The Total Physical Response Approach to Second Language Learning. *The Modern Language Journal*, 53, 3-17.
- Borello, E. (2007). *L'offerta linguistica in Italia*. Novara: UTET.
- Bui, G. (2018). Total Physical Response. In *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching*. Editors: John I. Lontas.
- Cavaliere, S. (2013). Motivazione e apprendimento dell'italiano LS. *Una ricerca condotta all'Università di Banja Luka*, EL.LE, 1, 1, 222-242.

Galerium II.

- Malchiodi, C. A. (2012). *Art Therapy and Health Care*. Guilford Press.
- Paivio, A. (2006). *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach*. New York: Psychology Press, 2006.
- Rogers, C. (1983). *Freedom to Learn for the 80s*. Merrill.
- Shams, L., & Seitz, A. R. (2008). Benefits of multisensory learning. Trends in Cognitive Sciences. *Open Journal of Social Sciences*, 12(11), 411–417.
- Staňko-Kaczmarek, M. (2013). *Arteterapia i warsztaty edukacji twórczej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 001KU-4/2024 Stelesnená skúsenosť s využitím art action II. – proti stagnácii v dospelosti a seniorskom veku.

Kontakt na autorku príspevku

PaedDr. **Viera Rassu Nagy**, PhD., Katolícka univerzita, Pedagogická fakulta, katedra cudzích jazykov, Hrabovská cesta 1, Ružomberok, viera.nagy@ku.sk

BRNĚNSKÉ KULTURNÍ A UMĚLECKÉ REALIE – VÝCHODISKO PRO TVŮRČÍ AKTIVITY ŽÁKŮ

BRNO CULTURAL AND ARTISTIC REALITIES – A STARTING POINT FOR STUDENTS' CREATIVE ACTIVITIES

Hana Stadlerová

Abstrakt

Príspevok predstaví možnosti využitia regionálnych umleckých podnetů v primárnom vzdelávaní. Nabídkne príklady intervencií, ktoré probíhaly formou workshopů určených žákům prvního stupně základní školy. Zaměření workshopů čerpalo i ze záměrů projektu INOVACE, který byl realizován na Masarykově univerzitě. V rámci něj byly mimo jiné zkoumány možnosti netradiční prostorové tvorby. Obsah výtvarných aktivit také reagoval na změny revidovaného Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání, především na začlenění kulturní kompetence jako jednoho z očekávaných výsledků učení.

Klíčová slova

Povinné vzdělávání, kulturní kompetence, umění ve vzdělávání, region, inovace.

Abstract

The paper will present the possibilities of using regional artistic stimuli in primary education. It will offer examples of interventions that took place in the form of workshops intended for first-year primary school students. The focus of the workshops also drew on the objectives of the INOVACE project, which was implemented at Masaryk University. Among other things, it examined the possibilities of non-traditional spatial creation. The content of the art activities also responded to the changes in the revised Framework Educational Program for Primary Education, especially the inclusion of cultural competence as one of the expected learning outcomes.

Key words

Compulsory education, cultural competence, art in education, region, innovation.

Úvod

Primárního vzdělávání má svoje specifika. Většinu předmětů učí jeden učitel, který disponuje širokou škálou oborových znalostí a dovedností, což umožňuje vzdělávat žáky celostně, přiblížit jim svět v celé jeho šíři a podpořit učení v souvislostech. Uvědomění si vzájemné propojenosti společenských a ekologických aspektů různých situací ve svém okolí akcentuje např. očekávaná kompetence k občanství a udržitelnosti, jejichž formování by mělo probíhat prostřednictvím prožitku a zkušenosti (RVP ZV, 2025). Výtvarná výchova by měla tak být součástí funkčních celků, ať už mají formu projektů nebo využívají dalších aktivizačních forem vzdělávání směřujících k rozvoji žáka a přijetí jeho aktivní role ve vzdělávání. Jen tak bude motivován k učení tvořivě myslet a řešit přiměřené teoretické i praktické problémy, ale také účinně komunikovat a spolupracovat. Žákovi by mělo být také umožněno vyjadřovat myšlenky, emoce, prožitky a hodnoty prostřednictvím umění a kultury a kreativně je zpracovávat (RVP ZV, 2025), což se může stát velkou výzvou pro vzdělávací oblast *Umění a kultura*, která má i mnoho příležitostí využívat bohatého a pestrého vzdělávacího potenciálu celé škály mimoškolních institucí. Jak konstatuje RVP ZV: „Cílené využívání organizací v rámci realizované výuky napříč vyučovacími předměty či jinými organizačními formami výuky patří ve světě k moderním vzdělávacím trendům. Ve prospěch inovací ve vzdělávání mají školy zohlednit například kvalitní edukační programy paměťových, uměleckých a dalších kulturních institucí či institucí poskytujících environmentální nebo badatelské vzdělávání, místně zakotvené a servisní učení a venkovní výuku.“ (RVP ZV, 2025, s. 14). Následující text představí dílčí vstupy výzkumu, který byl realizován v rámci projektu INOVACE na PdF MU v akademickém roce 2024/2025 a nesl název: *Projektová metoda jako prostředek uplatnění mezioborových tvůrčích činností s materiálem na základní škole* (MUNI/IVV/0875/2024). Projekt byl koncipován na mezioborové spolupráci Katedry výtvarné výchovy a Katedry technické a informační výchovy PdF MU. V rámci praktických disciplín a didaktické přípravy byly akcentovány principy tvořivosti a inspirace výtvarným uměním a kulturním dědictvím. Teoretická východiska, nabyté zkušenosti a zážitky z prostorové tvorby se staly východiskem inovativních projektů ověřovaných studujícími v pedagogické praxi. Výstupem byla série workshopů, výtvarných dílen a školních projektů, které dokumentovaly funkční integraci obsahů více vzdělávacích oblastí a hodnotu projektové

Galerium II.

výuky v primárním vzdělávání. Inovativní aktivity nabídly také možnost ověřování některých ze záměrů revidovaného Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání.

Rozvoj kulturní kompetence v primárním vzdělávání

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (2025) přináší mnoho změn, které zasáhly i vzdělávací oblast *Umění a kultura*. Z pozice umění v povinném vzdělávání můžeme ocenit, že ve vzdělávacím obsahu vymezeném očekávanými výsledky učení zahrnujícími klíčové kompetence, základní gramotnosti, průřezová témata a vzdělávací obory, se objevuje jako klíčová kompetence kulturní. Zavedení kulturní kompetence či kulturní gramotnosti ve vzdělávání, a to nejen v českém školství, je vítána mnoha odborníky. Je třeba usilovat, aby byl člověk měl schopnost pochopit, tvořit a vnímat kulturu (...) měl by být schopný se zapojovat do různých kulturních, společenských a historických kontextů, které jsou součástí jeho komunity či širšího světa (Kováčová & Valachová, 2024).

Kulturní kompetence podle RVP ZV (2025) má u žáků rozvíjet schopnost vnímat umění jako specifický způsob poznávání světa. Žák by měl mít příležitost interpretovat a hodnotit různé kulturní a umělecké projevy a porozumět jejich významu a kontextu. Kulturní kompetence by měla sehrát významnou roli při rozvíjení tvůrčího myšlení, kreativity, kultivování kulturního dialogu a obohacování kulturního dědictví, přispívat k rozvoji kulturního povědomí a respektu vůči kulturní a umělecké rozmanitosti. Zahrnuje i schopnost žáka komunikovat a vyjadřovat se různými uměleckými formami citlivě a adekvátně v různých kontextech a aktivně se podílet na kulturním dění ve škole i v okolí. Pokud má být splněn tento cíl vzdělávání, je potřeba žáky aktivizovat, aby se o své nejbližší okolí a jeho kulturu zajímali, poznávali fungování kulturních institucí apod. Výzvou se také může stát umění ve veřejném prostoru, které komunikuje s divákem, přináší mnoho podnětů k zamyšlení, může se stát inspirací či východiskem pro rozvoj tvořivého myšlení a sebevyjádření žáků.

Vzdělávací oblast Umění a kultura v integrativním pojetí vzdělávání

Jestliže má vzdělávací oblast *Umění a kultura* přispět k utváření vztahu žáka k uměleckému a kulturnímu dědictví a přiblížit mu diverzitu umělecké tvorby a kulturních projevů, je přirozené, že učitel bude muset hledat takové formy výuky, které umožní očekávané výsledky učení realizovat. V revidované koncepci je vzdělávací oblast tvořena vzdělávacími obsahy výtvarné výchovy, hudební výchovy, dramatické výchovy, taneční a pohybové výchovy a filmové výchovy, které jsou uspořádány do dvou vzdělávacích oborů: Výtvarná a filmová výchova a Hudební, taneční a dramatická výchova. Jak je v kurikulárním dokumentu konstatováno, „škola by měla hledat/vytvářet příležitosti k propojování obou oborů tak, aby žák poznával uměleckou tvorbu v její provázanosti, integritě, komplexnosti“ (RVP ZV, 2025, s. 93). Kromě kontinuální výuky se doporučuje nabízet umělecké tematické bloky, tvůrčí dílny, třídní nebo školní projekty, které mohou těžit ze spolupráce se základními uměleckými školami, uměleckými a kulturními institucemi a organizacemi nebo spolupráce s umělci, protože je důležité, aby se žák setkával s uměleckými obsahy v různých kontextech, mohl vnímat umělecká díla v jejich původní podobě a v autentickém prostředí nebo měl možnost přímého setkání se živým uměním (RVP ZV, 2025). Tato výzva může výrazně proměnit pojetí uměleckého vzdělávání, které nemusí probíhat pouze v prostorách školy, ale naopak místem a motivací pro vzdělávání se stanou veřejný prostor či umělecké instituce. Integraci obsahů uměleckých oborů umožňuje i projektová výuka. Příklady dobré praxe reprezentují výtvarné řady a projekty, které v českém vzdělávání podporují již několik desetiletí výtvarné zkoumání zajímavých témat i zprostředkování umění. Jak konstatuje Exler, „jde o určitý způsob zvolené cesty, která umožňuje plnění výchovně vzdělávacích cílů, kdy učitel a jeho žáci zkoumají a rozvíjejí základní myšlenku a problém zvolené učební látky. Důraz se klade na svobodné vyjádření žáka při vlastním přístupu k tématu“ (2019, s. 17). Tvorba na 1. stupni základní školy by měla těžit především z dětské hravosti, spontaneity a fantazie, měla by navazovat na dosavadní zkušenosti a zážitky žáků, které mohou být dále rozvíjeny a obohacovány novými podněty, které jim může přinášet právě umění a kultura. Tyto principy byly zohledněny již v minulosti, což dokumentují např. publikace *Výtvarná výchova na 1. stupni I, II* (autorkou je Hana Dvořáková) a navazující *Výtvarná výchova v projektech I, II* (autorem je Igor Zhoř). Obsah jmenovaných publikací tvoří na sebe navazující aktivity ve formě

Galerium II.

výtvarných řad. Jejich témata čerpají ze života dětí, jejich potřeb a zájmů. Současně jsou výzvou zajímat se o výtvarné umění a kulturu – obsahují reprodukce uměleckých děl, převážně současných tvůrců. Jak již bylo zmíněno, žáci by měli mít příležitost vnímat a reflektovat reálné umění, i proto navržené aktivity ověřované v rámci projektu INOVACE reagovaly na aktuální výstavy nebo umění ve veřejném prostoru města Brna, které je některými odborníky označováno jako sochařské. Tuto charakteristiku vysvětluje např. autor publikace *Sochařské Brno* Radek Horáček: „Projděte se brněnskými ulicemi. Navštivte univerzitní areály nebo se zastavte v některém z městských parků (...) Vstupujete do města, které se v posledních desetiletích podpoře sochařské tvorby mimořádně věnuje (...) Město podporuje bienále Brno Art Open jako pravidelná přehlídka aktuálního umění ve veřejném prostoru (Horáček, 2019, s. 6). Využívat příležitostí, které poskytuje místo, kde žáci žijí, vytváří i příležitosti vnímat a poznávat kulturní dědictví a umění, jehož dostupnost není limitována návštěvou výstavních institucí či vzdáleností od místa, kde jsou žáci vzdělávání.

Region jako výzva pro realizaci inovativní intervence do uměleckého vzdělávání

Jak již bylo zmíněno, revidovaný vzdělávací program nabízí příležitosti nejen ke změně obsahu vzdělávání, ale i k proměně jeho metod a forem. Výzvou se tak stává i pro inovativní pedagogické intervence, implementaci očekávaných změn do reálné pedagogické praxe. V našem případě byly realizovány formou workshopů. Jejich průběh se stal i prostorem pro výzkum, který vycházel z principů Arts-Based Research (ABR). Jedná se o kvalitativně orientovaný výzkum založený na umění. Směřuje k využití umělecké činnosti v rámci výzkumného procesu (Clough & Nutbrown, 2019). Analýzou tvůrčího procesu a jeho výsledků, autentických zkušeností a reakcí tvůrce (tedy i dítěte), totiž může docházet k porozumění procesu tvorby. Domníváme se, že může také poskytnout informace o přínosu uměleckého vzdělávání celkovému rozvoji dítěte.

Tvůrčí inovativní workshopy byly realizovány na Katedře výtvarné výchovy PdF MU. Jeden z nich byl určen žákům pátého ročníku základní školy, kteří se poznáváním města, jeho historie a současnosti věnují především v kontextu očekávaných výstupů vzdělávací oblasti *Člověk a jeho svět*. Výhodiskem se stala společná diskuse nad dokumentací vybraných soch,

Galerium II.

kteře jsou ve veřejném prostoru města Brna. Žáci komentovali místo, kde se umělecké dílo nachází – např. Skácelova socha vytvořená z trubek od Jiřiho Sobotky je umístěna pod hradem Špilberk. Žáci dále zkoumali detail sochy Anděla od Martina Skalického, která je ve stejné lokalitě a je vytvořena z netradičního materiálu – upraveného textilu. Dalším podnětem k diskusi a sdílení reálných zkušeností se staly aktuální výstavy, které představily tvorbu Márie Kotrby (Dům umění města Brna, 2024) a Pavla Čecha (Kalina Gallery, 2024). Kotrbovo dílo žákům okamžitě evokovalo sochy ve veřejném prostoru města, konkrétně Spravedlnost a aktuálně i sochu Svatého Kryštofa, která byla v rámci výstavy umístěna nedaleko Domu umění. Žáci si vzájemně sdíleli své znalosti a zkušenosti, komentovali díla, snažili se pojmenovat, čím je dílo výjimečné a originální. Můžeme předpokládat, že se i vzájemně motivovali se o umění ve veřejném prostoru dále zajímat a všimati si ho. Další obrazová dokumentace představila malby Pavla Čecha. Mnohým připomněla jeho známé autorské knihy určené dětskému čtenáři. Zde se pak nabízí využití konkrétní zkušenosti a zájmu žáků pro podporu a rozvoj aktivního čtenářství a zkoumání výtvarných kvalit dětské literatury. Další ukázka, tentokrát prezentující Art Protis Inez Tuschnerové, poukázala na tvorbu umělkyně spjaté s kulturou a uměním Brna. Přinesla i podněty zabývat se historií města, fungováním i zánikem zdejšího textilního průmyslu. Připomenula i výzkumné objevy, které se s textilní výrobou a Brnem pojí. Právě technologie art protistu, moderní netkané textilie, prezentovala na podzim 2024 výstava *Art Protis 60 let / Brněnský fenomén*. Jejím cílem bylo připomenout výročí patentu, který se zrodil v Brně ve Výzkumném ústavu vlnářském. Jeho aplikace v umění v podobě tapisérií proslavila Československo v šedesátých a sedmdesátých letech minulého století po celém světě. Žáci se tak prostřednictvím umění a sdílení vlastních zkušeností dozvěděli o městě, ve kterém žijí, mnoho nového a uvědomili si, že je umění součástí světa, který je obklopuje.

Tvořivé pojetí prostorové tvorby

Po úvodní diskusi mohli žáci začít tvořit. V prostoru ateliéru Katedry výtvarné výchovy byl připraven různorodý výtvarný materiál. Jeho výběr byl inspirován představenými uměleckými díly, byl však přizpůsoben možností přetváření, kterého budou zúčastnění žáci schopni. V nabídce tak byly např. izolační materiály v podobě trubek různých délek a různých průměrů, které umožnily tvarování, bylo možné je řezat, stříhat, slepovat,

Galerium II.

vrstvit. Dále měli žáci k dispozici pestrou škálu spojovacích materiálů (lepicí pásy, dráty, provázky, kolíčky aj.). K tvorbě mohli využít textilní materiály, molitany, knoflíky a další galanterní prvky, do díla mohli zakomponovat i mobiliář místnosti (např. židle, věšáky). V nabídce také byla pestrá škála instrumentů, včetně jehel na šití či plstění. Vše se stalo výzvou pro prostorovou tvorbu. Nebylo určeno, co má vzniknout, jaké postupy mají žáci volit, jaké materiály kombinovat. Bylo zajímavé sledovat jejich výběr, komunikaci skupin nad záměry, co by mohlo z materiálů vzniknout. Někteří žáci totiž využili možnosti kooperovat, což se projevilo při realizaci představy díla i hledání konstrukčních řešení. Skupinovou kooperací vznikly velkoryse pojaté objekty, které byly tvůrci v závěru workshopu podrobně a se zaujetím komentovány. Vznikla např. díla, z nichž mnohá vyzývala k interakci či hře (např. objekty – kuličková dráha, křeslo). Je třeba zmínit, že žáci netvořili pouze ve výtvarném ateliéru. Díla vznikala i v přilehlých prostorách – na chodbě a schodišti, žáci tak nebyli limitováni nedostatkem místa a velkorysý prostor je tak mnohdy inspiroval. Každý z tvůrců se mohl rozhodnout, s kým, kde a jak bude tvořit. Někteří ze žáků preferovali individuální tvorbu. Pozornost si pak zasloužily jejich originální komorní objekty kombinující konstruování s plošnou tvorbou. Hodnotné bylo pozorovat tvůrčí zaujetí jednotlivců, kteří směřovali k realizaci vlastního záměru s využitím tradičních i méně obvyklých materiálových a technických kombinací tradičních postupů, jako např. šití, tvarování drátu, v netradičním spojení (šití molitanu, plstění molitanových objektů, výšivka na textilní koláži, tvarování materiálu barevnými gumičkami, barevnými lepicími páskami apod.). Tvorba byla charakteristická originálním přístupem žáků. Byly tak naplněny podmínky pro rozvoj tvořivosti, jak je pojmenovala Štěpánková (2013) – svobodná práce s pestrou nabídkou výtvarných prostředků, prostor pro hru a experiment, možnost hledání vlastní tvůrčí cesty, dostatečný a vhodný prostor pro výtvarnou realizaci, dostatek času. Žáci tak měli příležitost i k chybným krokům a možnosti jejich zpracování, učení se z důsledků, zúročení osobitého vidění, a především budování důvěry ve vlastní tvořivé schopnosti.

Závěr

Workshop přítomným učitelům naznačil, že žáci jsou schopni přicházet s vlastními nápady a ty realizovat. Poukázal i na roli organizátora workshopu, která připravuje vzdělávací obsahy tak, aby byli žáci motivováni

Galerium II.

nejen tvořit, ale současně rozvíjet nové poznání a k němu co nejsamostatněji dospět. Prokázal se tak potenciál umění ve vzdělávání. Umění do něj přináší neobvyklé a inspirující podněty, může motivovat žáky se o umění zajímat a přijmout je jako důležitou a obohacující součást jejich života, což je i očekávaným výstupem kulturní kompetence. Potvrdilo se, že pokud žáci pracují a baví se aktivitou, učitelé se otevírají možnosti pro mnoho dalších činností. Je však nutné, aby vnímal impulsy přicházející od svých žáků. Jak komentuje Robert Čapek, v knize *Líný učitel*, může pak „mlčky a s úsměvem chodit po třídě a sledovat žáky při práci, může je podporovat dobrým slovem či upozorňovat je na úskalí dané činnosti“ (2019, s. 18). Učitel by měl totiž sehrávat roli jejich průvodce, který dovede těžit ze zájmů a podnětů přicházejících od svých žáků. Ztotožňujeme se s názorem citovaného autora, že by žáci měli pracovat zcela dobrovolně a svobodně. Motivuje je pak zábavnost a zajímavost výuky, hravé a stimulační metody, dobrá atmosféra při práci. I toto poznání bylo důležitým výstupem workshopu – vědomí, jak důležité je vytvořit a podporovat atmosféru oproštěnou od strachu z neúspěchu, která je pro žáka výzvou se do tvorby naplno ponořit, pocítit uspokojení z tvůrčího procesu. Průběh workshopu prokázal, že pokud žáci pocítí tvůrčí svobodu, mají možnost volby a jsou podpořeny v hledání cesty při realizaci vlastního nápadu, projeví se jako aktivní a tvořiví jedinci, kteří mají zájem se dále rozvíjet a vzdělávat.

Galerium II.

Obrazová příloha:



Galerium II.



Zdroj: fotografie, prostorová tvorba žáků 5. ročníku

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Art Protis 60 let / Brněnský fenomén*, 5. 10. – 23. 10. 2024, výstava, Křížová chodba, Nová radnice, Brno.
- Čapek, R. (2019). *Líný učitel Jak učit dobře a efektivně*. RAABE, 2019. ISBN 978-80-7496-344-5.
- Čech, P. (2025). *Du na klacky. Du malovat. Jdu...*, 19. 11. 2024 – 15. 2. 2025, výstava, Kalina Gallery, Brno.
- Dvořáková, H. (1996). *Výtvarná výchova na I. stupni I*, Tobiáš, 1996.
- Dvořáková, H. 1998. *Výtvarná výchova na I. stupni II*, Tobiáš, 1998.
- Exler, P. (2015). *Využití projektové metody ve výtvarné výchově s artefietickými postupy*. Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4620-2.
- Horáček, R. (2019). *Sochařské Brno 1989–2019*, Masarykova univerzita, 2019. ISBN 978-80-210-9317-1
- Kotrba, M. *Conditio humana*, 25. 9. 2024 – 2. 3. 2025, výstava, Dům umění, Brno.
- Kováčová, B.; Valachová, D. (2024). *Galerium: Priestor odstraňovania limitov a vytváranie šancí v prospech každého návštevníka*. In: *GALERIUM I. VERBUM* – vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku, s. 28–39, ISBN 978-80-561-1121-5.

Galerium II.

- Clough, P., Nutbrown, C. 2019. *Exploring the place of arts-based approaches in early childhood education research*. Journal of Early Childhood Research, 17(1), 3–13
- Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. 2025. Dostupné z: <https://prohlednout.rvp.cz/zakladni-vzdelavani>
- Štěpánková, K. (2013). Jak „zabít“ tvořivost ve výtvarné výchově. *Kultura, umění a výchova*, 1(1) [cit. 2013-10-03]. ISSN 2336-1824. Dostupné z: <http://www.kuv.upol.cz>
- Zhoř, I. (1995). *Výtvarná výchova v projektech I*, Tobiáš, 1995.
- Zhoř, I. (1996). *Výtvarná výchova v projektech I*, Tobiáš, 1996.

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok.

Kontaktné údaje:

doc. PaedDr. **Hana Stadlerová**, Ph.D., Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, Poříčí 7, Brno, stadlerova@ped.muni.cz

MÚZEUM AKO MIESTO ZÁŽITKU

MUSEUM AS A PLACE OF EXPERIENCE

Daniela Valachová

Abstrakt

Múzeum je miesto vzdelávania, kultúry a zážitku. Poskytuje priestor nielen pre pasívne vnímanie, ale aj miesto pre aktívne nadobúdanie vedomostí v špecifickom prostredí. Ako inštitúcia neformálneho vzdelávania má svoju históriu, ktorú v krátkosti v texte prezentujeme. Okrem toho prezentujeme aj najnovšie trendy v múzejnej edukácii, ktoré reflektujú súčasnú situáciu v kultúre a spoločnosti. V texte príspevku uvádzame čiastkové zistenia nášho širšie koncipovaného výskumu, ktorého cieľom bolo uskutočniť obsahovú analýzu vybraných múzeí, v kontexte ich zameranie a možnosti poskytovania vzdelávacích aktivít pre návštevníkom. Na základe tematickej analýzy konštatujeme, že múzeá aj so špecifickým zameraním môžu poskytnúť poznanie a zážitok s presahom do edukačným rovín.

Kľúčové slová

Múzeum, umenie, sprostredkovanie, umelecký výskum, tematická analýza.

Abstract

A museum is a place of education, culture and experience. It provides a space not only for passive perception, but also a place for the active acquisition of knowledge in a specific environment. As an institution of non-formal education, it has its own history, which is briefly presented in the text. In addition, we also present the latest trends in museum education, which reflect the current situation in culture and society. In the text of the paper we present partial findings of our broader research, which aimed to conduct a content analysis of selected museums, in the context of their focus and the possibilities of providing educational activities for visitors. Based on the thematic analysis, we conclude that museums, even with a specific focus, can provide knowledge and experience with overlap into educational planes.

Key words

Museum, art, mediation, artistic research, thematic analysis.

Galerium II.

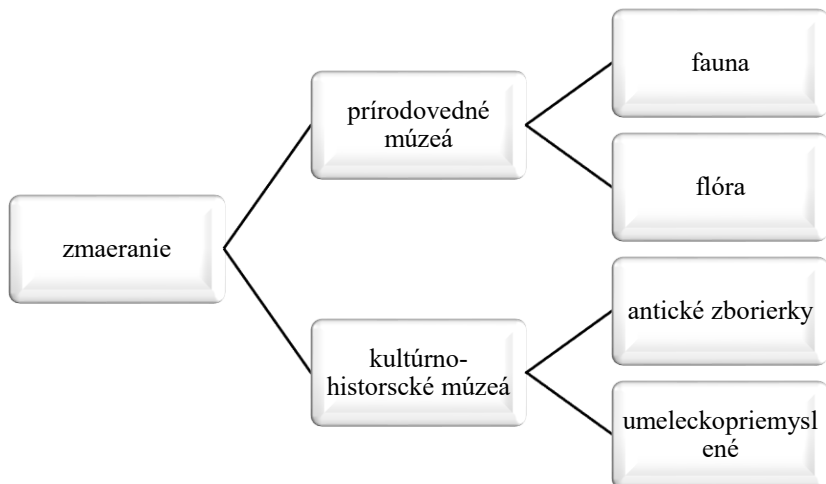
Múzeum ako inštitúcia

Slovo múzeum pochádza z gréckeho slova *mouseion*, ktoré v preklade označuje chrám múz. Múzeum je špecifická inštitúcia, ktorá zbiera, uchováva a vystavuje určité hmotné doklady ľudskej kultúry a prírody. Asi najvýstižnejšiu definíciu múzea ako inštitúcie môžeme nájsť v dokumente, ktorý vydala Medzinárodná rada múzeí (ICOM), ktorá definuje múzeum ako *“stálu neziskovú inštitúciu v službách spoločnosti a jeho rozvoja. Múzejná inštitúcia je otvorená verejnosti, získava, uchováva, skúma, sprostredkuje a vystavuje hmotné doklady o človeku a jeho prostredí za účelom štúdia, vzdelávania, výchovy a potešenia”* (Šobánová, 2012).

Múzeum plní funkciu formálnu, neformálnu a informálnu. Usporiadáva organizované prednášky, semináre, exkurzie, rôzne krúžky a sprievodné programy na základe aktuálnej výstavy alebo stálej expozície (Ďuriková, 2015).

Múzea sa delia podľa svojho zamerania na dve hlavné skupiny.

Schéma 1: Rozdelenie múzeí

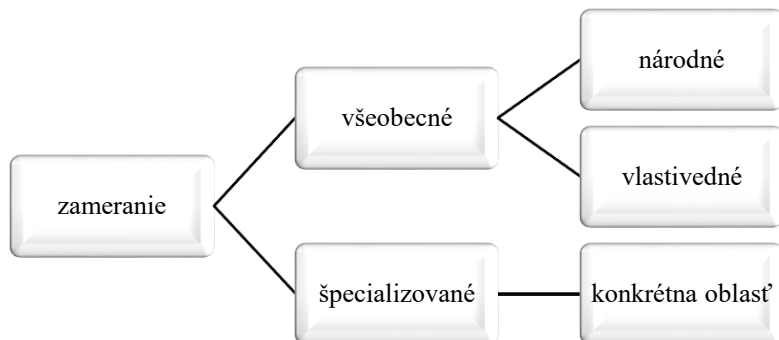


Zdroj: podľa Baleka (1997)

V odbornej literatúre môžeme nájsť aj súčasnejšie delenie múzeí.

Galerium II.

Schéma 2: Aktuálne rozdelenie múzeí



Zdroj: spracované podľa Jagošová a kol. (2010)

Na základe teoretickej analýzy môžeme konštatovať, že základnou činnosťou múzea je edukačná činnosť.

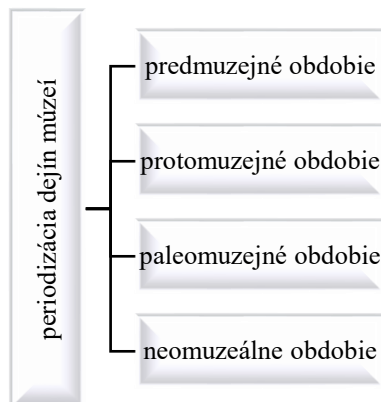
Múzeum sa stará o rozvoj výchovy a vzdelania návštevníkov. Snaží sa im vštepiť postoje vo vzťahu k skutočnosti, správania, potreby, záujmy, poskytnúť vedomosti, ďalej rozvíjať ich zručnosť, schopnosti a návyky. Múzeum pôsobí na jednotlivca ako celok v rámci formálneho vzdelávania. Viaceré z organizovaných múzejno-pedagogických aktivít má charakter neformálneho vzdelávania. Sú to predovšetkým prednášky, umelecké a remeselné dielne, odborné kluby, súťaže, prázdninové akcie pre deti a mládež a pod. Ide o činnosti vedené múzejným pedagógom alebo iným odborným pracovníkom, pri ktorých dochádza k zámerným procesom učenia a ich hodnotenia, ktoré nie sú súčasťou formálneho vzdelávania (Dolák a kol., 2014).

Pohľad od histórie múzea

História múzeí nie taká dlhá a bohatá. Pre orientačné priblíženie uvádzame delenie podľa Waidachera (1999).

Galerium II.

Schéma 3: Múzeum v príbehu času



Zdroj: spracované podľa Waidacher (1999)

Uvedieme niekoľko krátkych informácií k jednotlivým obdobiam.

Prvým obdobím je tzv. pred múzejné obdobie spadajúce hlboko do našej minulosti, do Mezopotámie v 2. tisícročí p. n. l., pretrvávajúcim až do 14. storočia. V tomto dlhom časovom úseku boli budované chrámové aj súkromné klenotnice, vznikali reprezentatívne zbierkové súbory, ktoré sa dochovali zo starovekého Egypta. Ďalším vývojovým obdobím je protomuzejné obdobie, pre ktoré je charakteristický vznik šľachtických zbierok v 14. až 17. storočí. Do prelomu 14. a 15. storočia sa kladú základy moderného zberateľstva. Vznikali súkromné zbierky elitných svetských aj cirkevných osobností. V 16. storočí sa začali objavovať prvé muzeologické úvahy o podobe a zmysle zbierok. V období renesancie budovali zberatelia kunstkomy, šackomy a pod. V 17. storočí sa zberateľstvo stávalo záležitosťou bohatých šľachtických vrstiev. Zbierky často tvorili ucelené súbory vybraných diel, vypovedajúce o osobnom vkusu majiteľa a jeho mnohoročnom úsilí v oblasti zberateľstva.

Ďalším obdobím (podľa F. Waidachera paleomuzejné a protomuzejné) je doba vzniku a rozvoja múzeí, ktorú vymedzujeme od vzniku prvých múzeí do polovice 20. storočia. V 18. storočí sa ďalej formuje postava moderného zberateľa. Na konci tohoto storočia sa zo súkromných zbierok vyvíjali inštitúcie verejného múzea. V 19. storočí boli položené základy moderného múzejného hnutia a rozvoj fenoménu múzea. Nové storočie prináša pokračujúcu diferenciáciu zbierok a nové špecializované typy múzeí, ktoré

Galerium II.

existujú aj v dnešnej dobe ako je múzeum umenia, umelecko-priemyslové múzeum, múzeum kultúrne historické, etnografické (národopisné) etnologické, archeologické alebo technické múzeum. V neomuzeálnom období sa dostávame do dvadsiateho storočia. Posledné obdobie prináša prudký rozvoj múzejnej kultúry poznamenaný dejinnými udalosťami prvej a druhej svetovej vojny. Po týchto udalostiach sa múzea ďalej diferencovali a sústredili sa na podchytení súčasných trendov v umení. Začala sa zameriavať na reprezentácie zvolených javov a ich sprístupňovaniu širokému okruhu návštevníkov v spojení so zážitkom, vzdelávaním a kultiváciou spoločnosti.

Súčasný trendy v múzejnej pedagogike

Na konci 20. storočia sa na celom svete múzejná pedagogika zaradila medzi právoplatné vedné obory. Bola Schmeer-Sturmovou označená za staviteľa mostov k porozumeniu kultúre. Dôležité je, aby návšteva múzea spôsobila radosť a návštevníka podnecovala k opätovnému návratu. Múzejná pedagogika by sa mala podliať na všetkých hlavných činnostiach múzea. Sú to:

- participácia na tvorbe výstav,
- služba pre múzejné publikum,
- tvorba múzejne-didaktických materiálov (Jůva, 2004).

Základnou funkciou múzejnej pedagogiky je podpora rozvoja tvorivosti, podpora procesu situačného učenia a využívanie originálnych skúseností. Neaktuálnejšie sa múzejná pedagogika spojuje so slovom „POMOC“. A to pomoc chápaná pri formovaní človeka k vytýčeným cieľom. Ide o pomoc:

- pri prekonávaní prahu kultúrnej inštitúcie,
- pomoc v rozvoji kvality života,
- pomoc pri tvorbe životných a kultúrnych hodnôt,
- pomoc pri riešení rastúcich vzdelávacích nárokov v súčasnej informačnej spoločnosti,
- pomoc pri zmysluplnej náplni voľného času,
- pomoc pri tradičnej kooperácii školy s múzeom (Jůva, 2004).

Múzejná pedagogika je všeobecná disciplína. Zahrnuje teoretické i metodologické otázky práce s verejnosťou v múzeu. Základným rozdielom, ktorým sa odlišuje od galerijnej pedagogiky, je, že sa môže venovať prakticky akejkolvek odbornej oblasti, ktorou sa múzeum zaoberá

Galerium II.

(mineralógia, paleontológia, dejiny a ďalšie). Múzejná pedagogika kladie dôraz na poznávanie a u galerijná pedagogika na emocionálny zážitok (Valachová, 2024). Predmet záujmu galerijnej pedagogiky je užší než predmet záujmu pedagogiky múzejnej. Preto Horáček (1998) vidí galerijnú pedagogiku ako súčasť múzejnej pedagogiky, ktorej predmet záujmu zahŕňa aj výtvarné umenie. Prikláňame sa k názoru Kováčovej (2019, 2024), že súčasným trendom vzdelávania v špecifických inštitúciách akými sú aj múzeá je aj inklúzia a poskytovanie priestoru aj návštevníkom so špecifickými potrebami.

Výskumné zistenia

Základným cieľom nášho, širšie koncipovaného výskumu, bolo uskutočniť obsahovú analýzu vybraných múzeí, so zameraním na ich zameranie a možnosti poskytovania vzdelávacích aktivít pre návštevníkom. Ako výskumnú metódu sme použili tematickú analýzu dostupných zdrojov (Urban, 2020). Uvádzame ukážku tematickej analýzy vybraných troch múzeí.

Ukážka 1: Archeologické múzeum

Archeologické múzeum	súčasť Slovenského národného múzea
Obsahové zameranie	• získava a prezentuje archeologické nálezy na Slovensku, • zbierka od praveku až po vrcholný stredovek z rôznych častí Slovenska, ale aj Egypta, Grécka či Ríma • približuje každodenný život na šľachtických sídlach, ich hospodárske zázemie a spoločenský život • opisuje stavebný vývoj hradov, obranné prvky, remeselnú výrobu, obchod atď. • “Hravo o hradoch” - interaktívna sekcia pre školy a rodiny • časť venovaná histórii hradov a hrádok • vykurovanie hradov, kachle a kachliarstvo
Edukačné možnosti	každú sekciu je možné využiť interaktívne na edukačné aktivity s možnosťou presahu aj do školského prostredia.
Konkrétny návrh	Návrh vlastnej kachlice s plastickým reliéfom.

Galerium II.



Zdroj: vlastné spracovanie

Ukážka 2: Prírodovedné múzeum

Prírodovedné múzeum	súčasť Slovenského národného múzea
Obsahové zameranie	• viac ako 700 druhov minerálov zo slovenských aj zahraničných lokalít • slovenské vzorky <i>kermezitu</i> z Pezinka, vzorky <i>zlata</i> z Kremnice, <i>strieborné minerály</i> z Banskej Štiavnice a tiež <i>opály</i> z východného Slovenska • zahraničné vzorky <i>hessitu</i> z Rumunska, kryštály <i>azuritu</i> z Namíbie, <i>fluority</i>, <i>berlyly</i>, <i>turmalíny</i>, <i>rubíny</i> z Tanzánie, brazílske <i>acháty</i> a mnohé iné • zbierku minerálov dopĺňajú <i>ukážky brúsených a ozdobných kameňov</i> z viacerých významných nálezísk zo Slovenska, Austrálie, Mexika či Ruska.
Edukačné možnosti	z expozície je možné využiť informácie k interakcii s iným vyučovacím predmetom
Konkrétny návrh	Vymyslenie a vytvorenie vlastného kameňa - zahŕňa aj vymyslenie originálneho názvu a využitia. 

Zdroj: vlastné spracovanie

Galerium II.

Ukážka 3: Múzeum farmácie

Múzeum farmácie	Lekáreň u Červeného raka
Obsahové zameranie	• 2. polovica 16. storočia (na inom mieste) • 18. stor.: neskorobarokový meštiansky dom • liatinové vývesné štíty • 1953: múzejné účely • empírový nábytok • nástenné maľby • nádoby: kameninové, porcelánové, drevené a cínové • renovovanie izby na múzejné aktivity
Edukačné možnosti	Aj veľmi špecifické zameranie múzea poskytuje vhodné možnosti na edukačné aktivity priamo v múzeu a aj v prostredí školy.
Konkrétny návrh	Návrh vlastnej nádoby na uskladnenie niečoho špecifického. 

Závery výskumného šetrenia

Na základe nášho výskumu, sme v rámci uvedeného čiastkového cieľa zistili, že aj múzeá majúce veľmi špecifické zameranie poskytujú rôznorodé expozície a tak ak možnosti vzdelávacích aktivít pre návštevníkov. Za pozitívum možno považovať prítomnosť múzejného pedagóga, ktorý je najvhodnejším sprostredkovateľom zážitku a poznania. Ak nie je prítomný múzejný pedagóg, práca s návštevníkmi sa obmedzuje len na ukážku expozície, bez edukačného rozmeru, čo považujeme za nedostatok. Za problém tiež možno považovať modernizáciu expozícií, ktorá si vyžaduje finančnú podporu. Bez modernizácie a úpravy v kontexte súčasných trendov a zahraničných skúseností bude časom náročné a problematické priťahovať mladých návštevníkov.

Galerium II.

Záver

Cieľom múzeí je ukazovať a sprostredkovať návštevníkom nové obzory, učiť ich kriticky premýšľať, diskutovať, rešpektovať svoje okolie, riešiť problémové situácie, otvárať im cestu k záujmu o sebazvzdělávania. Pomôcť im nazerať na realitu nielen zo svojho vlastného uhla pohľadu, ale taktiež očami iných. Múzeum sa tak môže významnou mierou podliať na integrácii sociálne a inak znevýhodnených jedincov do spoločnosti.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Baleka, J. (1997). *Výtvarné umění: výkladový slovník: (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia.
- Dolák, J. a kol. (2014). *Základy muzejní pedagogiky: studijní texty*. Brno: Moravské zemské muzeum, Metodické centrum muzejní pedagogiky.
- Đuriková, L. (2015). *Múzeum a škola: Muzejná pedagogika*. č. 417774.
- Horáček, R. (1998). *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: Akademické nakladatelství CERM.
- Jagošová, L., Jůva, V., Mrázová, L. (2010). *Muzejní pedagogika: Metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace*. Brno: Paido.
- Jůva, V. (2004). *Dětské muzeum Edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido.
- Kováčová, B. (2019). *S inklúziou od raného veku. Dieťa s odlišnosťou a jeho vstup do kolektívu*. Hliník nad Hronom: Reziliencia s.r.o.
- Kováčová, B., & Valachová, D. (2024). GALERIUM: priestor odstraňovania limitov a vytváranie šancí v prospech každého návštevníka. *Galerium I. VERBUM* - vydavateľstvo KU.
- Šobáňová, P. (2012). *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Urban, M. (2020). *Kvalitatívny výskum vo svete umenia*. Bratislava, Veda.
- Valachová, D. (2024). *Galéria ako inštitúcia umenia a hry. Galérium I*. Ružomberok: verbum – vydavateľstvo KU.
- Waidacher, F. (1999). *Príručka všeobecnej muzeológie*. Bratislava: Slovenské národné múzeum – Národné múzejné centrum.

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok.

Kontaktné údaje:

Prof. PaedDr. **Daniela Valachová**, PhD., Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta, Katedra umenia a kultúry, Račianska 59, Bratislava, valachoval@uniba.sk

**PRAXEOLÓGICKÉ VÝCHODISKÁ
V SKÚMANEJ PROBLEMATIKE**



ROZPRÁVKOVÉ DEDINY AKO ŽIVÉ MÚZEÁ

THE EDUCATIONAL POTENTIAL OF FAIRY-TALE THEMED MUSEUMS

Alžbeta Bulková

Abstrakt

Príspevok sa zaoberá interdisciplinárnym prepojením literárneho dedičstva, zážitkového učenia a múzejnej pedagogiky v primárnom vzdelávaní. Teoretická časť analyzuje pedagogický a vývinový potenciál ľudových rozprávok Pavla Dobšinského v kontexte rozvoja jazykových kompetencií, čitateľskej gramotnosti, emocionálnej inteligencie a výtvarného prejavu žiakov mladšieho školského veku. Zároveň reflektuje význam edukačných expozícií a tematických múzeí (so zameraním na areál Habakuky) ako foriem neformálneho vzdelávania. Praktická časť predstavuje didaktickú realizáciu projektu so žiakmi 2. ročníka základnej školy, ktorý zahŕňal čítanie a analýzu rozprávky, tvorbu osnovy a ilustrácií, ako aj zážitkový výlet do tematického rozprávkového areálu. Na základe kvalitatívnej analýzy žiackych výstupov a reflexií sa potvrdzuje, že integrácia literárneho a výtvarného vyučovania s prvkami zážitkového učenia a návštevou tematického múzea má pozitívny vplyv na komplexný rozvoj dieťaťa a jeho vzťah ku kultúrnemu dedičstvu.

Kľúčové slová

Múzeum, primárne vzdelávanie, zážitkové učenie, galéria, Habakuky.

Abstract

This paper explores the interdisciplinary integration of literary heritage, experiential learning, and museum pedagogy within primary education. The theoretical part analyzes the pedagogical and developmental potential of Slovak folk tales collected by Pavol Dobšinský, focusing on their capacity to support the development of language competencies, reading literacy, emotional intelligence, and artistic expression in young learners. Additionally, it reflects on the educational value of thematic museums and experiential expositions—particularly the fairy-tale village of Habakuky—as forms of non-formal learning. The practical part presents the implementation of a classroom project conducted with second-grade pupils, which included reading and analyzing a selected fairy tale, creating story outlines and illustrations, and participating in an experiential visit to the Habakuky complex. Based on qualitative analysis of student outputs and reflections, the findings confirm that the integration of literary and art education with experiential methods and museum visits positively contributes to the holistic development of the child and fosters a deeper connection to cultural heritage.

Keywords

Museum, primary school, experiential learning, gallery, Habakuky.

Úvod

Výchova ku kultúrnemu povedomiu a vzťahu k národnému dedičstvu predstavuje jednu z kľúčových úloh základného vzdelávania. Už v mladšom školskom veku je možné prostredníctvom literatúry, umeleckého vyjadrenia a priamej skúsenosti systematicky budovať vzťah dieťaťa k tradíciám, jazyku i hodnote príbehov, ktoré tvoria súčasť kolektívnej pamäti národa. Slovenské ľudové rozprávky, osobitne v spracovaní Pavla Dobšinského, predstavujú významný edukačný nástroj, ktorý ponúka možnosť rozvoja jazykových kompetencií, podporu čitateľskej gramotnosti, emocionálneho rozvoja a zároveň budovanie kultúrnej identity.

V súčasnosti narastá potreba prepájať formálne a neformálne formy vzdelávania. Návštevy múzeí a galérií, tematických areálov či zážitkových centier sú čoraz častejšie vnímané ako významná súčasť edukačného procesu. Príkladom takejto integrácie je areál Habakuky v Donovaloch – tematická rozprávková dedina inšpirovaná tvorbou Pavla Dobšinského, ktorá spája tradičnú architektúru, scénické umenie a prvky interaktívneho učenia. Práve takéto priestory predstavujú inovatívny spôsob, ako rozprávku „oživiť“, sprítomniť a sprostredkovať deťom v podobe zážitku, ktorý má emocionálny i poznávací rozmer.

Zážitkové učenie

Kultúrne dedičstvo sa v pedagogike chápe ako súbor hodnôt, tradícií, zvykov, umenia a literatúry, ktoré formujú národnú identitu a kultúrnu kontinuitu. V kontexte základného vzdelávania je jeho integrácia nevyhnutná pre rozvoj komplexnej osobnosti žiaka (Jůva, 2010). Pedagogické prístupy zdôrazňujú potrebu aktívneho a zážitkového osvojovania si týchto hodnôt, čo podporuje ich dlhodobé uchovanie a emocionálne zakorenenie (Franc et al., 2007). Rozprávky sú jedným z najdôležitejších prvkov kultúrneho dedičstva, ktoré prostredníctvom symboliky a naratívnych štruktúr sprostredkovávajú morálne ponaučenia, historické skúsenosti a kultúrne normy (Brabcová, 2003). Ich využitie v primárnom vzdelávaní nielenže rozvíja jazykové a literárne kompetencie, ale zároveň stimuluje tvorivosť a podporuje identitu žiakov (Jůva, 2009).

Významnou pedagogickou stratégiou je zážitkové učenie, ktoré umožňuje žiakom aktívne zažiť učivo, čím sa zvyšuje jeho účinnosť a zapamätateľnosť (Kolb & Kolbová, 2017). Prepojenie zážitkového učenia s kultúrnym dedičstvom, napríklad prostredníctvom návštev múzeí a tematických areálov

Galerium II.

ako Habakuky, predstavuje inovatívnu formu vzdelávania, ktorá prepája teóriu s praxou a podporuje komplexný rozvoj dieťaťa (Franc et al., 2007). Kľúčovým prvkom zážitkového učenia je samotný žiak, ktorý sa učí prostredníctvom aktívneho zapojenia do pedagogického procesu. Ide teda o učenie založené na skúsenostiach, ktoré prebieha v interakcii so svetom a v kontexte reálnych situácií (Rhode, 2015, s. 1–9). Takýto prístup umožňuje deťom nielen lepšie porozumieť učivu, ale aj rozvíjať kritické myslenie, riešenie problémov a sociálne kompetencie. V školskom prostredí zážitkové učenie podporuje motiváciu a angažovanosť žiakov, pretože uplatňuje praktické skúsenosti, ktoré sú pre deti prirodzené a zrozumiteľné (Franc et al., 2007). Zároveň zvyšuje retenčné schopnosti, keďže poznatky spojené s emóciami a osobnými zážitkami sú v pamäti uložené trvalo a ľahko dostupné.

Využitie rozprávok v edukačnom procese má v pedagogike dlhodobú tradíciu. Rozprávky ako súčasť folklóru a kultúrneho dedičstva ponúkajú významný potenciál pre rozvoj jazykových, kognitívnych, emocionálnych i sociálnych schopností žiaka. V kontexte primárneho vzdelávania sa ukazuje ako efektívne prepojenie klasických rozprávkových motívov so zážitkovými formami učenia (Kováčová, Libertini, Rasu Nagy, 2025), ktoré možno realizovať aj prostredníctvom návštev tematických múzeí a zážitkových areálov. Průcha (2000, s. 16) prirovnáva vzdelávanie v škole k špecifickej edukácii, ktorá je dlhodobá a inštitucionalizovaná (prebieha v nejakom vzdelávacom zariadení), realizujú ju profesionálni edukátori (učitelia, inštruktori, lektori atď.) a obvykle je legislatívne vymedzená. Šobáňová (2012) poukazuje na zmenu chápania pojmu vzdelávanie. V spoločnosti sa čoraz častejšie skloňuje nový pojem tzv. celoživotné učenie, ktoré zahŕňa všetky možnosti učenia, teda nielen tie, ktoré sa uskutočňujú v tradičných vzdelávacích inštitúciách.

Prepojenie zážitkového učenia s návštevou múzeí a galérií predstavuje efektívnu formu environmentálneho a kultúrneho vzdelávania (Jůva, 2009). Múzeá vytvárajú ideálny priestor pre interaktívne a tvorivé aktivity, ktoré umožňujú žiakom využiť všetky zmysly a aktívne sa zapojiť do procesu učenia. Takéto zážitky podporujú hlbšie porozumenie kultúrnym fenoménom a rozvoj estetického cítenia. V kontexte primárneho vzdelávania je preto zážitkové učenie kľúčovým prvkom, ktorý spája teoretické poznatky s praktickými skúsenosťami, čím sa vytvára efektívne a atraktívne vzdelávacie prostredie.

Múzejná pedagogika

Keď vnímame múzeum ako vzdelávaciu inštitúciu, ide o zámerné a plánované výchovné pôsobenie na verejnosť, ktoré sa v pedagogickej literatúre označuje ako múzejná edukácia. Tento pojem predstavuje cielene organizovaný proces, ktorým múzeá prispievajú k vzdelávaniu a formovaniu postojov návštevníkov (Valachová & Kováčová, 2024). Podstatnú definíciu múzejnej edukácie ponúka Šobánová (2012), ktorá ju opisuje ako výchovu „k múzeu, múzeom a z múzea vychádzajúcu“. Výchova „k múzeu“ sa vzťahuje na rozvoj úcty ku kultúrnym hodnotám a tradíciám, zatiaľ čo „výchova múzeom a z múzea vychádzajúca“ sa týka vzdelávacieho pôsobenia prostredníctvom zbierok, ale aj využívania múzea ako špecifického spoločenského a kultúrneho priestoru. Jadro múzejnej edukácie tvoria múzejné zbierky, ktoré predstavujú kľúčový prvok, na ktorý je sústredená pozornosť pracovníkov múzea i jeho návštevníkov (Šobánová, 2012). V odbornom kontexte sa tieto zbierky často označujú termínom „muzeálie“. Tento výraz sa objavuje aj v spojeniach ako „výchova muzeáliami“ alebo „výchova muzealitou“, ktoré sú v podstate synonymami pre pojem múzejná edukácia.

Múzeá, ktoré efektívne podporujú vzdelávacie procesy, vykazujú niekoľko kľúčových charakteristík:

- poskytujú priame skúsenosti s exponátmi v adekvátnom a zmysluplnom kontexte, čím umožňujú hlboké prežívanie a porozumenie predmetu;
- okrem toho stimulujú dobrovoľný, osobný a aktívny prístup k učeniu, ktorý je založený na vlastnej iniciatíve návštevníkov;
- múzeá napomáhajú sociálne orientovanému učeniu, ktoré presahuje generačné hranice
- a podporuje interakciu medzi rôznymi vekovými skupinami (Brabcová, 2003).

Múzeum a škola. Dve inštitúcie, ktoré majú niečo spoločné. Tým spojitkom je vzdelávanie. Múzeum systematickým zberom, triedením a odborným spracovaním zbierkových predmetov muzealizuje a dešifruje posolstvo informácií. Škola zabezpečuje osvojenie si týchto informácií – poznatkov, vedomostí, návykov vo výchovno – vzdelávacom procese.

Júva (2004) vyzdvihuje myšlienku vzdelávania žiakov v múzeu a výstižne dodáva, že stretnutím s kultúrnymi hodnotami, ich bezprostredným pozorovaním, prežívaním a manipulovaním s múzejnými exponátmi si žiaci

Galerium II.

vytvárajú kvalitatívne nový postoj ku kultúrnym hodnotám, ako iba verbálnym priblížením v škole. Učenie v múzeu umožňuje vytvoriť hlbší a presvedčivejší vzťah k preberanej látke. Kaža (2011, s. 8) sa vo svojom príspevku zo zborníka zmieňuje, že úlohou múzea nie je nahradiť školský vyučovací proces, ale doplniť ho o informačno – poznatkovú a zážitkovú bázu a zároveň ďalej výstižne dodáva, že „sprostredkovať dobrý zážitok malým návštevníkom, znamená zasiať semienko záujmu o múzeum, z ktorého možno v budúcnosti zbierať plody v podobe ďalších návštev.“

Pavlikánová (2012) poukazuje na význam múzea pre školu najmä v získaní:

- vzdelávacieho priestoru, ktorý môže rozšíriť obsah poznatkov nielen žiaka, ale i pedagóga,
- interaktívneho priestoru, v rámci ktorého deti hravou formou spoznávajú svet okolo seba, rozvíjajú svoju predstavivosť a fantáziu a zároveň získavajú bližší vzťah k svojej kultúre, pričom si budujú vlastnú kultúrnu identitu,
- v kontakte s originálmi nášho kultúrneho dedičstva (návšteva múzeí, galérií)
- v kontakte so živými umelcami, tvorcami, remeselníkmi.

Šobáňová (2012) poukazuje na potrebu diferencovať múzejnú edukáciu od tradičných školských foriem vyučovania tak, aby návštevníkom prinášala jedinečný a autentický zážitok, ktorý vyplýva z priameho kontaktu s muzeálnymi zbierkami, ale aj zo špecifického kontextu samotného múzejného prostredia. Brabcová (2003, s. 59) identifikuje štyri kľúčové dimenzie, ktoré odlišujú vzdelávací proces v múzeu od školského vyučovania:

- Kontextuálna odlišnosť prostredia: múzejné expozície, výstavy a samotné exponáty vytvárajú stimulujúce a multisenzorické prostredie, ktoré výrazne prevyšuje štandardné podmienky školskej triedy,
- Profesionálna autorita: pedagogickú funkciu v múzeu zastáva kvalifikovaný odborný pracovník s hlbokými špecializovanými znalosťami v danej oblasti,
- Edukačná metodológia: vzdelávací proces sa realizuje formou slobodnejšej, experimentálnej a hravej aktivity, čím podporuje autonómiu a motiváciu účastníkov,
- Organizačná flexibilita: vzdelávanie v múzeu nie je viazané na pevne stanovenú skupinu žiakov, ale je adaptabilné a dynamicky reaguje na aktuálny kontext a potreby návštevníkov.

Galerium II.

Detských múzeí je na Slovensku pomerne málo, napriek tomu sme popri štúdiu odbornej literatúry zistili, že väčšina našich múzeí sa zameriava predovšetkým na detského návštevníka a svoju múzejnú prezentáciu prispôsobuje jeho vekovým osobitostiam a zvláštnostiam. Ako uvádza Jůva (2004) detské múzeum sa orientuje predovšetkým na voľnosť, dobrovoľnosť a spontánnosť. Na rozdiel od školy je otvoreným kultúrnym centrom pre deti, ktoré vytvára optimálne sociálne a materiálne podmienky pre zábavu, hru, kreativitu a pre vlastné slobodné učenie sa činnosťou. Primárnou motiváciou sa v detskom múzeu stáva radosť z hry a zábava, ktorá deťom sprostredkuje vedomosti a schopnosti potrebné pre ich ďalší život.

Praktická časť

Múzeá všade vo svete zosilňujú svoju edukačnú funkciu a ponúkajú školám kvalitné vzdelávacie programy a aktivity. Cieľom praktickej časti bolo overiť možnosti využitia rozprávok Pavla Dobšinského v kombinácii s tematickým múzejným prostredím – konkrétne areálom Habakuky – ako efektívneho nástroja zážitkového učenia v primárnom vzdelávaní. Zámerom bolo identifikovať potenciál tejto metódy pri rozvoji čitateľskej gramotnosti, tvorivého myslenia a výtvarného vyjadrenia u žiakov druhého ročníka základnej školy. Zároveň sa skúmal vplyv autentického zážitku z tematického prostredia na porozumenie rozprávkovému textu a prežívanie kultúrneho obsahu.

Výskumná sonda bola koncipovaná s cieľom nájsť odpovede na nasledovné otázky:

1. *Ako žiaci 2. ročníka porozumejú obsahu a štruktúre vybranej rozprávky Pavla Dobšinského?*
2. *Akým spôsobom dokážu žiaci vytvoriť osnovu na základe literárneho textu?*
3. *Aké vizuálne a významové prvky využívajú žiaci pri výtvarnej interpretácii rozprávkového príbehu?*
4. *Ako žiaci reflektujú zážitok z návštevy tematického prostredia múzea Habakuky?*

Výskumný dizajn nadobudol charakter kvalitatívnej exploratívnej sondy, ktorá bola realizovaná v prirodzenom školskom prostredí v priebehu štyroch týždňov. Výskumný súbor tvorilo 20 žiakov druhého ročníka základnej školy. Uplatnila sa kombinácia metód pedagogického akčného výskumu, pozorovania a analýzy žiackych výstupov. Konkrétne bolo implementované

Galerium II.

priame pozorovanie vyučovacieho procesu, zber a analýza výtvarných a jazykových produktov žiakov (osnovy, ilustrácie), reflexívne rozhovory a výpovede detí po absolvovaní múzejnej exkurzie a komparácia pred- a poexkurzných výstupov žiakov.

Tabuľka č. 1: Tematický prehľad realizácie

týždeň	aktivity
týždeň 1	Čítanie rozprávky, analýza postáv, tvorba osnovy
týždeň 2	Výtvarné stvárnenie jednotlivých mesiacov, skupinový plagát „Rok s mesiačikmi“
týždeň 3	Dramatizácia stretnutia s mesiačikmi, výstava výtvarných prác
týždeň 4	Výlet do Habakuky – pozorovanie, kresba dojmov, rozhovor, reflexia

Zdroj: vlastné spracovanie

Analýza výstupov

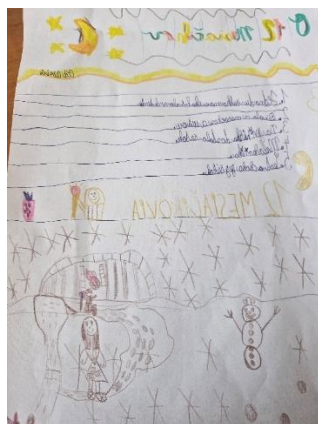
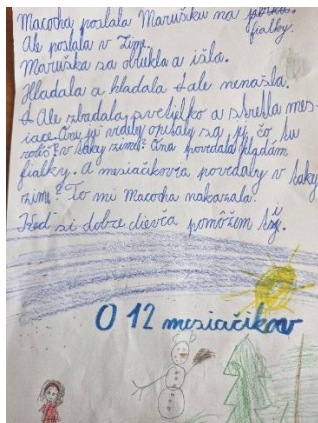
Analýza výstupov sa zameriavala na tri hlavné oblasti: jazykové kompetencie (porozumenie textu a tvorba osnovy), výtvarné spracovanie motívov rozprávky a reflexívne výpovede detí po absolvovaní výletu do tematického areálu. Výsledky ukazujú na pozitívny efekt integrovaného zážitkového učenia v kombinácii s klasickým literárnym textom.

- Jazykové kompetencie a porozumenie štruktúre - z výstupov vyplýva, že žiaci dokázali identifikovať základnú štruktúru rozprávky – úvod, zápletku, vyvrcholenie a záver. Po spoločnom čítaní rozprávky „Dvanásť mesiačikov“ väčšina žiakov správne určila hlavné postavy, prostredie a sled udalostí. Ich porozumenie sa prejavilo nielen v odpovediach na otázky, ale aj v schopnosti parafrázovať dej a vysvetliť správanie postáv. Výrazne im pomohlo vizuálne a dramatické spracovanie deja, ktoré podporilo hlbšie uchopenie významu príbehu a morálneho posolstva. Pri tvorbe osnov sa preukázala schopnosť žiakov zhrnúť príbeh do 5 až 7 vetných bodov. U viacerých žiakov (85 %) bola zrejmá logická následnosť a zachytenie dôležitých udalostí. Niektorí žiaci (približne 30 %) spontánne pridali k osnovám osobné komentáre alebo morálne poučenie, čo naznačuje hlbšie prežívanie textu.

Obrázok 1 : Osnova od Terezky

Obrázok 2 : Osnova od Alžbetky

Galerium II.



- Výtvarná interpretácia - lustrácie žiakov vykazovali silné znaky personifikácie jednotlivých mesiacov – Január bol zobrazovaný ako starý muž v kabáte, Máj ako rozkvitnutá postava s kvetmi, Október ako pán s plodmi. Deti často použili symbolické farby a výrazy tvári zodpovedajúce charakteru mesiacov. Po výlete do Habakuky sa výtvarné výstupy stali detailnejšími, doplnenými o pozorované architektonické a prírodné prvky (napr. pec, strom s tvárou, rozprávkový oheň). Táto zmena poukazuje na vplyv senzorickej skúsenosti na vizuálnu predstavivosť.

Galerium II.

Obrázok 3: Kresba, Terežka, 7 r.

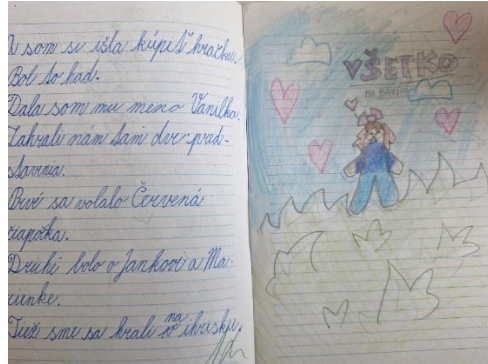
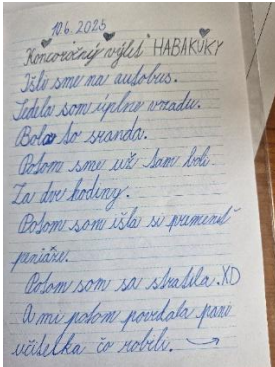


Obrázok 4: Kresba, Maruška, 8 r.

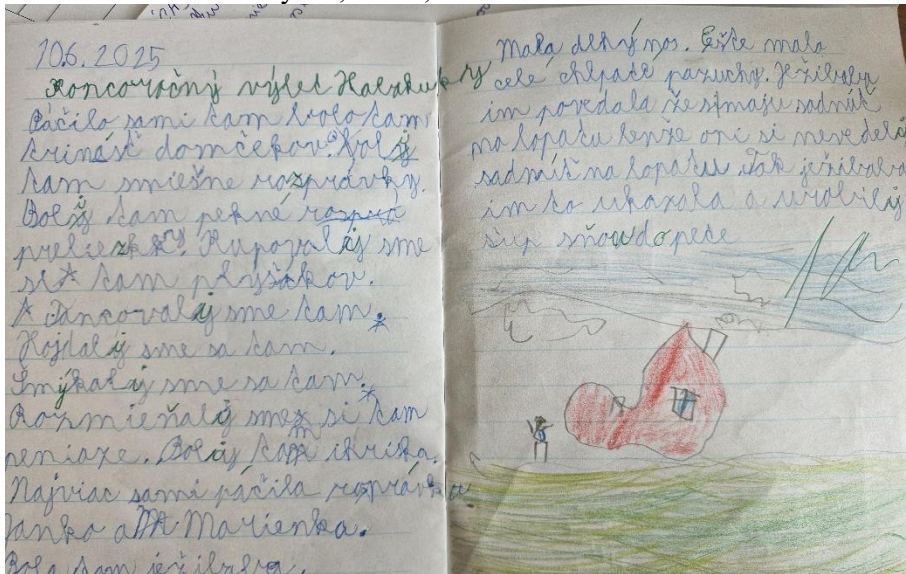


- Reflexia a emocionálne prežívanie - výpovede žiakov po výlete ukazovali silné emocionálne zapojenie. Deti vyjadrovali obdiv k rozprávkovému svetu, niektoré sa identifikovali s konkrétnymi mesiacmi („Ja som ako Apríl, lebo som veselý a niekedy mrzutý.“). Spontánne kresby po návrate boli prekvapivo komplexné – spájali dej rozprávky s konkrétnymi zážitkami (napr. „pri ohni, kde sedeli mesiačikovia, som sa cítil ako v rozprávke“). Žiaci v reflexiách uvádzali, že si rozprávku lepšie zapamätali, keď ju „zažili naživo“.
- Prezentované výsledky súhlasia so závermi Šobáňovej (2012), podľa ktorej múzeum predstavuje špecifický edukatívny priestor, kde dochádza k autentickému kontaktu s kultúrnym dedičstvom. V prípade rozprávky „Dvanásť mesiačikov“ sa tento kontakt prejavil nielen v intelektuálnom pochopení deja, ale aj v emocionálnom prežití a estetickej tvorbe. Výtvarné práce žiakov niesli znaky zvýšenej symbolickej hĺbky a deti dokázali spájať textové prvky s reálnym priestorovým zážitkom. Zároveň sa ukázalo, že žiaci boli schopní vyjadriť vlastné hodnotové postoje a preferencie, čím sa potvrdzuje funkčný potenciál ľudovej rozprávky ako nástroja morálnej a etickej výchovy. Reflexie žiakov po výlete do múzea dokladujú nielen pochopenie, ale aj vnútorné stotožnenie sa s obsahom. To podporuje tvrdenia autorov ako Jůva (2010), že učenie je účinné vtedy, keď je osobné, skúsenostné a významovo ukotvené. Dôležitým zistením bolo aj to, že aj žiaci na úrovni 2. ročníka ZŠ sú schopní analyzovať literárny text a tvorivo s ním pracovať, ak majú vytvorené vhodné edukačné podmienky a podnetné prostredie.

Galerium II.



Obrázok 5 : Denník z výletu, Mária, 8 r.



Obrázok 6 : Denník z výletu, Marek, 7 r.

Odporúčania pre prax

Na základe realizovaného výskumu možno formulovať niekoľko odporúčaní pre pedagogickú prax na primárnom stupni vzdelávania:

- Integrácia klasickej rozprávky do edukačného procesu sa javí ako efektívny spôsob rozvoja jazykovej, čitateľskej aj hodnotovej gramotnosti. Učitelia by mali cielene vyberať literárne texty s výrazným morálnym alebo kultúrnym posolstvom.
- Prepojenie s výtvarnou a dramatickou výchovou umožňuje žiakom hlbšie prežívať obsah rozprávky, vizualizovať si dej a vyjadriť svoje vlastné porozumenie prostredníctvom kreatívnych foriem.
- Zážitkové učenie v múzejných alebo tematických priestoroch (napr. Habakuky) výrazne zvyšuje úroveň motivácie, emocionálneho zapojenia a dlhodobého zapamätania. Odporúčame takúto výlety cielene plánovať ako súčasť vyučovania.
- Medzipredmetové prepojenia (jazyk, výtvarná výchova, prvouka, etická výchova) posilňujú súdržnosť učiva a umožňujú prirodzené prepájanie obsahu s reálnym životom.
- Podpora reflexie u žiakov (kresbou, rozhovorom, písaním) vedie k lepšiemu sebavyjadreniu a hlbšiemu pochopeniu hodnôt prítomných v rozprávke.
- Učitelia by mali viesť deti k vlastnej interpretácii rozprávkových motívov a zároveň rozvíjať ich kultúrne povedomie cez autentický kontakt s tradíciami.

Následne po analýze praktickej časti sme vytvorili ešte špecifické odporúčania pre tento konkrétny projekt, pre učiteľov 2. ročníka:

- Zaradiť rozprávku „Dvanásť mesiačikov“ do tematického celku o prírode alebo počasí, čím sa prirodzene prepojí jazykové a prírodovedné učivo.
- Pripraviť triedny projekt „Rok s mesiačikmi“, kde každé dieťa stvárni jeden mesiac ako postavu (výkres s krátkym popisom) a vystaví svoju prácu v triednej galérii.
- Využiť dramatizáciu scény pri ohni ako formu rozvoja rečových schopností, empatie a spolupráce v skupine.
- Zorganizovať výlet do Habakuky ako rozšírenie tematického vyučovania, ideálne po výtvarnej a literárnej príprave. Cieľom je prepojiť text s autentickým zážitkom.

Galerium II.

- Pracovať s reflexiou pomocou tvorivého písania alebo výpovedí detí (napr. „Čo by mi povedal mesiačik, keby ma stretol?“ alebo „Ktorý mesiac je mi najbližší a prečo?“).
- Zaviesť portfólio rozprávkových prác – každé dieťa si vedie zošit, do ktorého zapisuje osnovy, kreslí postavy, vlepuje fotografie z výletu a zapisuje svoje postrehy a pocity.

Záver

Rozprávka ako tradičný nositeľ kultúrneho dedičstva sa vďaka múzejnému priestoru a zážitkovému rámcu zmenila na živý edukačný nástroj. Habakuky poskytli deťom možnosť stelesniť si dej, priestor a postavy, čím sa podporilo nielen kognitívne, ale aj emocionálne a sociálne učenie. Zrealizovaný projekt ukázal, že prepojenie klasickej rozprávky Pavla Dobšinského s výtvarnou, dramatickou a zážitkovou aktivitou vo forme tematického výletu prináša žiakom primárneho vzdelávania významný edukačný aj osobnostný prínos. Učivo sa stáva zmysluplnejším, prežívaným a ukotveným v skúsenosti, čo sa odráža na motivácii, estetickej citlivosti i porozumení hodnotám. Praktická skúsenosť preukázala, že žiaci v 2. ročníku sú schopní pracovať s obsahom rozprávky na rôznych úrovniach – od porozumenia deja a postáv, cez výtvarnú interpretáciu až po osobné prežívanie a reflexiu. Projekt tiež poukázal na význam medzipredmetového prepájania a na potrebu zavádzať autentické, tvorivé a emocionálne bohaté metódy do bežného vyučovania.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Biarincová, P. (2023). *Vybrané state z výtvarnej edukácie I*. Ružomberok: Verbum.
- Brabcová, A (ed.). (2003). *Brána muzea otevřená: Průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea*. Náchod: Juko.
- Franc, D. a kol. (2007). *Učení zážitkem a hrou*. 1. vyd. Brno: Computer Press, a. s.
- Jůva, V. (2004). *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido.
- Jůva, V. (2009). *Mimoškolní edukační média*. In Jan Průcha (ed.). 2009. Pedagogická encyklopedie. Praha: Portál.
- Jůva, V. (2010). Pracovní pole muzejní pedagogiky. *Čo letí v múzejnej pedagogike: vzdelávanie a výchova v múzeách na Slovensku*. Zborník príspevkov z celoslovenskej konferencie organizovanej v dňoch 26. – 27. október 2009 v Bratislave.
- Kaža, K. (2011). *Múzejná komunikácia*. In *Informačno-komunikačné technológie: Využitie v prezentačnej činnosti múzeí*. Zborník príspevkov z konferencie, Banská Štiavnica, 12. – 13. október 2011.

Galerium II.

- Kolb, D., Kolbová, A. (2017). *Experiential Learning Theory as a Guide for Experiential Educators in Higher Education*. 1. vyd. Southern Utah University Press.
- Kováčová, B.; Libertini, R.; Rássu Nagy, V. (2025). Analýza alegorických a morálnych vrstiev v rozprávke z pohľadu výchovno-vyučovacieho procesu. *Studia Scientifica Facultatis Paedagogicae*, 2025, 24(1), 23-34.
- Pavlikánová, M. (2012). Spolupráca galérie/múzea a pedagóga predprimárneho vzdelávania. *Pedagogické rozhľady*, 21(3-4), 31.
- Průcha, J. (2000). *Přehled Pedagogiky: Úvod do studia oboru*. Praha: Portál.
- Rhode, J. (2015). *Experiential Learning*. Northern Illinois University.
- Šobáňová, P. (2012). *Muzejní edukace*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Valachová, D.; Kováčová, B. (2024). Prológ: múzeá a galérie ako neoddeliteľná súčasť kultúry. *Galerium I*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024. s. 7-15. ISBN 978-80-561-1121-5.

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expressia-zážitok.

Kontaktné informácie autora/ov:

Mgr. **Alžbeta Bulková** – externý doktorand, Katolícka univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta KU, Katedra predškolskej a elementárnej pedagogiky, Hrabovská cesta 1, Ružomberok, alzbetka72@gmail.com

EDUKAČNÝ POTENCIÁL OSOBNÉJ REFLEXIE DETSTVA V GALERIJNOM A MEDIÁLNO M PRIESTORE

PERSONAL REFLECTION OF CHILDHOOD AND ITS EDUCATIONAL POTENTIAL IN THE GALLERY AND MEDIA SPACE

Petra Cepková

Abstrakt

Príspevok analyzuje výtvarnú inštaláciu Too Little Time and the Water Level is Rising (2003) autorky Petry Cepkovej, ktorá prostredníctvom autobiografického vizuálneho a zvukového diela reflektuje skúsenosti detstva, rozpadu rodiny a túžbu po bezpečí a celistvosti. Na základe tejto umeleckej praxe článok skúma potenciál osobnej umeleckej reflexie ako nástroja galerijnej edukácie a mediálnej komunikácie. Diskutuje význam emocionálneho prežívania v procese vzdelávania, interdisciplinárne prístupy a možnosti praktického využitia inštalácie v pedagogických programoch. Zároveň prináša metodologické východiská a záverečné odporúčania pre podporu inkluzívneho, participatívneho a multisenzorického prístupu k umeniu v školskom i verejnom kontexte.

Kľúčové slová:

Galerijná edukácia, výtvarná inštalácia, pamäť, trauma, detstvo, multimédiá, osobná výpoveď, interdisciplinarita, mediálna komunikácia.

Abstract

The article analyses the art installation "Too Little Time and the Water Level is Rising" (2003) by Petra Cepkova, which, through an autobiographical visual and sound work, reflects on the experiences of childhood, family disintegration, and the longing for security and wholeness. Based on this artistic practice, the article explores the potential of personal artistic reflection as a tool for gallery education and media communication. It discusses the importance of emotional experience in the educational process, interdisciplinary approaches, and the possibilities for the practical use of installation in educational programs. It also provides methodological background and final recommendations for promoting inclusive, participatory and multi-sensory approaches to art in school and public contexts.

Keywords:

Gallery education, art installation, memory, trauma, childhood, multimedia, personal testimony, interdisciplinarity, media communication.

Úvod

Nasledujúci text príspevku vychádza z výstavy autorky tohto článku pod názvom *Too Little Time and the Water Level is Rising* (2003), ktorá predstavuje významný medzník v jej umeleckej tvorbe i osobnej reflexii. Inštalácia vznikla počas štúdia na vysokej škole a je jedným z prvých projektov, ktoré sa tematicky zamerali na autobiografické skúmanie detstva, rodinných vzťahov a existenciálnych otázok.

Autorka prostredníctvom priestorovej inštalácie využívajúcej fotografiu, fyzické objekty, dve živé zlaté akváriové rybky, zvuk a symboliku vytvára v galérii jedinečný priestor, ktorý pozýva návštevníkov k aktívnej participácii na procese interpretácie. Vzhľadom na narastajúci význam galerijnej edukácie ako multidimenzionálneho procesu, ktorý presahuje rámec pasívneho vnímania umeleckých diel (Hein, 1998), sa tento článok zameriava na skúmanie edukačného potenciálu osobnej umeleckej reflexie v prostredí galérie a mediálneho priestoru. Osobná umelecká reflexia – teda výtvarné či multimediálne spracovanie vlastnej skúsenosti, pamäte, traumy alebo identity – predstavuje silný nástroj vzdelávania, a to nielen vo formálnom, ale aj v neformálnom kontexte. Keď sa takáto reflexia dostane do galerijného alebo mediálneho priestoru, získava širší spoločenský rozmer a aktivuje procesy, ktoré presahujú bežné estetické hodnotenie diela.

V galerijnom prostredí umožňuje osobné umelecké dielo návštevníkovi nielen pozeráť sa, ale predovšetkým vnímať, cítiť a reflektovať. Osobná výpoveď autorky alebo autora otvára priestor na identifikáciu, porovnávanie a hlboké vnútorné prežívanie. Vzniká tak jedinečný dialóg medzi subjektívnou skúsenosťou tvorca a individuálnou interpretáciou diváka. Tento interakčný proces má výrazný edukačný účinok, keďže podporuje rozvoj emočnej inteligencie a empatie, kritického a sebareflexívneho myslenia, interkultúrneho porozumenia a tolerance, ako aj hodnotovej orientácie a etického uvažovania. Umenie sa tak stáva nástrojom nielen estetického, ale aj hlboko formujúceho zážitku so silným výchovným potenciálom. (Eisner, 2002).

V kontexte galérií sa navyše aktivuje aj vizuálna gramotnosť – schopnosť čítať a interpretovať obraz ako významotvorný jazyk (Arnheim, 2004). Osobná umelecká inštalácia (najmä ak je multimediálna) pracuje s prvkami narácie, metafory, archívneho materiálu, zvuku či objektov, čo umožňuje multidimenzionálne učenie. Keď sú tieto diela súčasťou galerijnej

Galerium II.

pedagogiky, poskytujú návštevníkom možnosť spracovať citlivé témy ako sú rodina, trauma, straty či plynutie času bezpečnou, ale hlbokou formou. V mediálnom priestore sa edukatívny potenciál osobnej výpovede ešte rozširuje – médiá umožňujú širšie šírenie takejto reflexie a zapájanie publika do spoločenského diskurzu. Ak je dielo sprístupnené online (napr. cez video, digitálnu výstavu, podcast alebo článok), stáva sa nástrojom demokratizácie poznania a podporuje mediálnu a kultúrnu gramotnosť. Zároveň platí, že osobné umelecké dielo môže pôsobiť terapeuticky nielen na autora, ale aj na publikum. V mnohých prípadoch slúži ako katalyzátor kolektívnej pamäti, ako „zrkadlo spoločnosti“ alebo ako výzva na prehodnotenie stereotypov a predsudkov. Vo vzdelávacom systéme má preto využitie takýchto diel významný potenciál – môžu byť zaradené do výučby výtvarnej výchovy, etiky, občianskej náuky, mediálnej výchovy či sociálnej práce. Ich sila spočíva v tom, že učia cez prežívanie – nie cez fakty, ale cez príbehy, symboly a emócie.

Kontext a umelecký rozbor inštalácie

Inštalácia *Too Little Time and the Water Level is Rising* je hlboko osobná výpoveď, ktorá zachytáva rozpadajúci sa rodinný vzťah cez prizmu detských spomienok a symbolov. Jej názov je inšpirovaný filmovou esejou „Času je málo, voda stúpa“ Deža Ursínyho a Iva Brachtla (1997), ktorá odkazuje na základné existenciálne témy, ako je plynutie času a krehkosť života. Dokumentárny film *Času je málo a voda stúpa* (1997), vytvorený režisérmi Dežom Ursínom a Ivom Brachtlom, predstavuje výnimočnú filmovú esej, ktorá sa zaoberá fundamentálnymi otázkami ľudského bytia. Tento snímok, s dĺžkou 94 minút, nie je len tradičným dokumentom, ale hlbokou umeleckou reflexiou, ktorá prepája filozofické úvahy, poéziu a autentické rozhovory s rôznymi odborníkmi a umelcami.

Film sa vyznačuje vysokou mierou empatie a hĺbky, ktorá je často v dokumentárnej tvorbe ojedinelá. Práve táto kombinácia intelektuálnej náročnosti a emocionálneho nasadenia robí z tohto diela jedinečný príspevok k dokumentárnemu filmu na Slovensku aj v Česku. Medzi účinkujúcimi, ktorí poskytujú svoje názory a reflexie, sú významné osobnosti z oblasti literatúry, medicíny, psychológie, duchovného života i výtvarného umenia, napríklad Eduard Tomáš, Daniela Fischerová či Rudolf Sloboda.

Tematicky sa film neobmedzuje na povrchné odpovede, ale snaží sa sprostredkovať komplexný pohľad na životné témy ako smrť, svedomie,

Galerium II.

láska, dôstojnosť, či etické dilemy týkajúce sa potratov, eutanázie a iných kontroverzných otázok. Pri tom využíva kombináciu poetických obrazov a realistických záberov, ktoré ukazujú zrodenie, zánik, ale aj bežné aj bolestné aspekty ľudského života – napríklad zábery z pôrodnice, či scény z bitúнку, ktoré fungujú ako silné symboly zraniteľnosti a nevyhnutnosti.

Film nevyznieva ako moralistický dokument, ale skôr ako výzva k zamysleniu sa a dialógu, hoci niektoré názory sú konfesijné ladené. Táto rôznorodosť názorov dáva filmu otvorenosť a hĺbku, ktorá môže osloviť najmä divákov s vyvinutou schopnosťou empatického vnímania a záujmom o existenciálne otázky. Ohlasy spolužiakov autorky a recenzie filmu zdôrazňujú umelecký a filozofický rozmer diela, pričom poukazujú na jeho nedocenenosť a unikátnosť v oblasti dokumentárnej tvorby. Kritici chvália predovšetkým jeho systematickú hĺbku a kvalitu dialógov, ktoré dokážu diváka viesť k vnútornému dialógu a reflexii.

V kontexte umeleckej inštalácie autorky tohto článku *Too Little Time and the Water Level is Rising* možno film *Času je málo a voda stúpa* vnímať ako významnú inšpiráciu. Oba umelecké počiny sa venujú otázkam plynutia času, krehkosti ľudského života a hlbokkej osobnej reflexii, ktorá presahuje individuálny príbeh a oslovuje univerzálne ľudské témy.

Tak ako Ursíny a Brachtl využívajú vo filme kombináciu obrazov, zvukov a autentických dialógov, aj Cepková vo svojej inštalácii pracuje s multimediálnymi prvkami, ktoré umožňujú divákovi vstúpiť do sveta osobných spomienok a emócií (Rose, 2016). Obe diela tak vytvárajú priestor pre hlboké zamyslenie a emocionálne prepojenie, čím podnecujú návštevníkov či divákov k sebareflexii a dialógu o základných otázkach ľudskej existencie.

Centrálnym vizuálnym prvkom výstavy je veľkoformátová farebná (ladená do modrých, takmer monochromatických tónov farby vody) fotografia rodičov autorky ležiacich v intimite, umiestnená v ráme starej nemocničnej postele z psychiatrického oddelenia. Tento rámec symbolizuje zároveň miesto ochrany a zároveň krehkosti a rozkladu. Rodičia sú zobrazení ako zraniteľní - v nahote fyzickej aj psychologickej, no zároveň spojení, v geste očakávania ich dieťaťa (autorky) do bezpečia rodičovského náručia a objatia, čím sa vytvára emocionálne napätie, ktoré rezonuje u diváka.

ktoré predstavujú želania a nádeje, no priehľadná prepážka medzi nimi znemožňuje ich vzájomný kontakt, čím sa stávajú symbolom nedosiahnuteľnosti týchto túžob. Voda, ktorá je zároveň metaforou plynutia

Galerium II.

života a narastajúceho tlaku evokuje pocit narastajúceho ohrozenia a pominuteľnosti.

Dôležitou súčasťou inštalácie je starý kufr obsahujúci autentické kresby z detstva autorky, ktoré sú artefaktom osobnej pamäti a zároveň symbolom jej detskej perspektívy na rodinnú situáciu. Zvukový záznam dialógov medzi dieťaťom (autorkou) a jej rodičmi, umiestnený nenápadne pod posteľou, pridáva ďalšiu vrstvu intimity a umožňuje návštevníkovi precítiť osobnú dynamiku vzťahov a emočnú hĺbku diela. Daná inštalácia sa zaraďuje do tradície autobiografického umenia, ktoré presahuje osobnú skúsenosť a otvára univerzálne témy identity, traumy a túžby po celistvosti (Lindauer, 2007). Vizualne a zvukové vrstvy diela vytvárajú komplexný naratív, ktorý umožňuje rôzne úrovne interpretácie a emočného zapojenia.

Edukačný význam osobnej umeleckej reflexie v galérii

Galérie v súčasnosti plnia nielen estetickú, ale aj edukatívnu funkciu, pričom sa zdôrazňuje význam aktívnej účasti návštevníkov na tvorbe významu diel (Hein, 1998). Osobné umelecké výpovede, ako je táto inštalácia, poskytujú unikátny priestor na rozvoj emocionálnej inteligencie, empatie a kritického myslenia (Barrett, 2006). Takéto diela umožňujú návštevníkom prekročiť pasívny rámec „sledovania“ a podnecujú ich k osobnej reflexii, spracovaniu vlastných zážitkov a vzťahov k témam rodiny, identity či traumy. V školskom prostredí je možné ich využiť ako východiská pre tvorivé a diskusné aktivity, ktoré rozvíjajú schopnosť interpretácie, sebareflexie a kritického myslenia. Okrem toho inštalácie s autobiografickým nábojom môžu pôsobiť terapeuticky, pretože poskytujú modely, ako spracovať ťažké skúsenosti prostredníctvom umeleckého vyjadrenia (Kristeva, 1989). Zároveň sú vhodné na rozvoj mediálnej gramotnosti, keďže integrujú rôzne umelecké médiá – vizuálne, zvukové a objektové.

Osobná reflexia a jej význam v edukácii predstavujú základný nástroj pre hlbšie pochopenie vlastných skúseností a emocionálnych stavov, ktoré formujú individuálnu identitu. V kontexte galerijného a mediálneho priestoru je dôležité vnímať túto reflexiu nielen ako subjektívny prežitok, ale aj ako komunikačný akt, ktorý sa odohráva v rámci širšieho diskurzu (Hajduk, 2014). Hajduk (2021) zdôrazňuje, že interdisciplinárne prístupy, spájajúce etické, mediálne a kultúrne dimenzie, umožňujú vytvárať inkluzívne a participatívne vzdelávacie programy. Takéto programy zohľadňujú rôznorodé formy vyjadrenia a podporujú viacmyslové učenie,

Galerium II.

čo je kľúčové pre efektívne využitie umeleckých inštalácií v edukačných procesoch. Preto je nevyhnutné integrovať mediálne a diskurzívne aspekty komunikácie do metodológie galerijnej edukácie, aby sa prehĺbilo chápanie osobnej reflexie detstva a jej vplyvu na rozvoj sociálnych a emocionálnych kompetencií.

Interdisciplinárny a mediálny rozmer inštalácie

Inštalácia využíva intermediálne médiá, ktoré prepájajú rôzne zmyslové kanály a umožňujú komplexný zážitok. Takýto prístup rozširuje možnosti edukačného pôsobenia, pretože zohľadňuje rôzne perцепčné a kognitívne štýly návštevníkov (Rose, 2016).

V rámci mediálnych štúdií môže byť dielo využité na štúdium naratívnych stratégií, spôsobov práce s autentickým materiálom a otázok prezentácie súkromného vo verejnom priestore. Zvuková zložka inštalácie dopĺňa vizuálny aspekt a vytvára priestor pre hlbšie emočné prepojenie.

Interdisciplinárne prepojenie umenia, psychológie a pedagogiky umožňuje vytvárať programy, ktoré pracujú s komplexnými témami osobnej identity, traumy a spoločenských vzťahov, a to nielen v rámci galérií, ale aj v školských a komunitných prostrediach.

Prepojenie umenia, psychológie a pedagogiky predstavuje silný a obohacujúci rámec pre tvorbu edukačných programov, ktoré presahujú tradičné hranice výučby i estetického zážitku. V centre tohto interdisciplinárneho prístupu stojí človek – jeho citlivosť, osobná skúsenosť, krehkosť identity, pamäť a schopnosť spracovať zložité životné situácie prostredníctvom tvorby a reflexie.

Umenie ako forma expresie vytvára bezpečný a podnetný priestor pre symbolické vyjadrenie aj takých tém, ktoré sú bežne ťažko uchopiteľné verbálnym spôsobom – ako napríklad trauma, strata, rodinné konflikty či spoločenské vylúčenie. Práve vtedy nastupuje psychologický rozmer, ktorý umenie nielen interpretuje, ale aj podporuje jeho terapeutický účinok. Psychológia tak pomáha porozumieť hlbším vrstvám umeleckého diela a sprievodným emocionálnym reakciám divákov či účastníkov edukačného procesu (Malchiodi, 2012). Pedagogika zasa poskytuje nástroje, ako tieto zložité témy sprístupniť a spracovať vo vzdelávacom prostredí. Vychovávateľa a učiteľa, ktorí pracujú so súčasným umením či osobnou výpoveďou, môžu prostredníctvom metodík ako je galerijná pedagogika, zážitkové učenie alebo projektové vyučovanie vytvárať priestor na hlboký

Galerium II.

dialóg a formovanie hodnotovej orientácie mladých ľudí (Hooper-Greenhill, 2007). Takéto programy pritom nie sú určené výlučne pre galérie – čoraz častejšie sa s nimi stretávame aj v školách, komunitných centrách, kultúrnych inštitúciách či v sociálnej práci.

V komunitnom kontexte môže umenie napomáhať integrácii znevýhodnených skupín, vytvárať priestor pre zdieľanie skúseností, spracovanie kolektívnej pamäti a posilňovanie medzigeneračných väzieb. V školskom prostredí môže osobná umelecká výpoveď (napr. inštalácia, film, komiks, zvukové pásmo) slúžiť ako nástroj rozvoja empatie, porozumenia inakosti a emocionálnej gramotnosti žiakov.

Interdisciplinárne prepojenie zároveň umožňuje študentom vnímať realitu ako celok – nie ako izolované oblasti vedomostí. Vzájomná súvislosť medzi emocionálnym prežívaním, kreativitou a poznaním vedie k rozvoju komplexných kompetencií: od analytického myslenia, cez vizuálnu a mediálnu gramotnosť, až po schopnosť reflektovať spoločenské fenomény a aktívne sa podieľať na ich transformácii.

V tomto zmysle nie je umenie len „nástrojom“ výučby, ale samostatnou rečou, ktorá v kombinácii s poznatkami z psychológie a pedagogiky ponúka jedinečný priestor pre hlboké a celoživotné učenie.

Východiská k inštalácii

Analýza inštalácie vychádza z kvalitatívneho výskumu kombinujúceho autoetnografiu, vizuálnu analýzu a empirické zberové metódy.

Autoetnografia (Ellis, 2004) umožňuje prepojiť osobnú umeleckú skúsenosť s reflexiou na širší spoločenský a kultúrny kontext. Prostredníctvom tohto prístupu autorka skúma vlastné detstvo a jeho transformáciu do umeleckého diela. Vizuálna a zvuková analýza (Rose, 2016) poskytuje nástroje na rozbor symbolických vrstiev, vzájomných vzťahov prvkov a ich významového pôsobenia na návštevníka.

Zber návštevníckych reflexií počas výstavy a participatívnych aktivít poskytol empirický základ pre hodnotenie edukatívnych efektov diela. Reflexie ukázali, že inštalácia podnecuje silnú emocionálnu odozvu a motivuje návštevníkov k sebareflexii a diskusii o vlastných skúsenostiach.

Metodologický rámec je interdisciplinárny, spájajúci umelecké, psychologické a pedagogické poznatky pre komplexný pohľad na edukačný potenciál diela.

Galerium II.

Inštalácia má široké využitie v edukačných programoch. Pre školské skupiny je možné organizovať tvorivé dielne zamerané na symbolickú analýzu prvkov, osobné vyjadrenie a diskusie o témach rodiny, identity a traumy. Takýto prístup podporuje rozvoj kritického myslenia, emočnej inteligencie a kreativity (Barrett, 2006). V rámci vysokoškolského vzdelávania môže byť dielo využité v predmetoch umeleckej pedagogiky, psychológie umenia, mediálnej komunikácie a sociálnej práce. Študenti môžu skúmať význam inštalácie, rozvíjať schopnosti interpretácie a tvorivej reflexie, ako aj aplikovať interdisciplinárne metódy. Galérie môžu inštaláciu zaradiť do participatívnych programov, kde návštevníci prostredníctvom diskusií, tvorivých zápisov alebo audiozáznamov aktívne participujú na tvorbe významu diela. Tým sa zvyšuje angažovanosť a dlhodobý edukačný prínos.

Záver

Na základe výskumu a umeleckej praxe možno odporučiť nasledujúce kroky, ktoré prispejú k efektívnejšiemu využívaniu osobných umeleckých inštalácií v rámci galerijnej edukácie a mediálnej komunikácie. Kľúčová je podpora interdisciplinárnej spolupráce medzi pedagógmi, umelcami, psychológmi a mediálnymi odborníkmi, čo umožní vytváranie komplexných a citlivo vyvážených edukačných programov. Ďalej je nevyhnutné organizovať participatívne workshopy a diskusné fóra, ktoré návštevníkom poskytnú priestor na spracovanie a reflexiu tém ako trauma, pamäť, rodina a identita. Implementácia multisenzorických prvkov – zvukových nahrávok, fyzických objektov a vizuálnych komponentov – do pedagogických aktivít podporí hlbšie emocionálne prežívanie a uľahčí zapamätanie. Zabezpečiť treba tiež prístupnosť a inkluzívnosť prezentovaných diel, aby edukačné možnosti boli dostupné aj pre osoby so zdravotným znevýhodnením, napríklad prostredníctvom zvukových sprievodcov alebo hmatových modelov. Ďalej je odporúčaná aktívna dokumentácia umeleckých diel a ich interpretačných stratégií v digitálnom priestore, čo významne rozšíri dosah edukácie aj mimo fyzického priestoru galérie. V neposlednom rade je dôležité zahrnúť osobné umelecké inštalácie do vysokoškolských kurikúl v odboroch umeleckej pedagogiky, mediálnych štúdií a sociálnej práce, čím sa dlhodobo posilní ich pedagogický a spoločenský význam.

Galerium II.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Arnheim, R. (2004). *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press.
- Barrett, T. (2006). *Criticizing Art: Understanding the Contemporary*. New York: McGraw-Hill, 2006. ISBN 978-0-07-297556-5.
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press.
- Ellis, C. (2004). *The Ethnographic I: A Methodological Novel about Autoethnography*. Walnut Creek: AltaMira Press.
- Hajduk, L. (2002). *Marketing Communication*. 1. vyd. Bratislava: Paneurópska vysoká škola.
- Hajduk, L. (2014). Komunikatívne a diskurzívno-etické aspekty osobnosti. *Otáz(ni)ky osobnosti*. 1. vyd. Žilina: Eurokódex.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. London: Routledge.
- IMDb. *Full Cast & Crew for tt3803952* [online]. [cit. 2025-07-05]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt3803952/fullcredits/?ref=tt_cst_sm
- Kristeva, J. (1989). *Black Sun: Depression and Melancholia*. New York: Columbia University Press.
- Lindauer, M. (2007). *Critical Perspectives on Art History*. Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Malchiodi, C. (2012). *Art Therapy and Health Care*. New York: Guilford Press.
- Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. London: Sage.

Kontaktné údaje na autorku príspevku

Mgr. art. **Petra Cepková**, ArtD., Paneurópska Vysoká Škola v Bratislave, Fakulta masmédií, Ústav dizajnu médií, petra.cepkova@paneurouni.com

VYUŽITIE DIGITÁLNYCH TECHNOLOGIÍ V MARKETINGU GALÉRIE PRI PREZENTÁCII CARAVAGGIOVÝCH DIEL NA MALTE

USING DIGITAL TECHNOLOGIES IN GALLERY MARKETING AND THE PRESENTATION OF CARAVAGGIO'S WORKS IN MALTA

Petra Cepková

Abstrakt

Článok sa zaoberá analýzou využitia digitálnych technológií v marketingu galérie na Malte, ktorá prezentuje diela Michelangela Merisiho da Caravaggia. Skúma, ako technológie prispievajú k zvýšeniu návštevníckeho zážitku, zlepšeniu pozicionovania galérie v kultúrnom a turistickom prostredí a aké marketingové stratégie sa pri tom uplatňujú. Diskutuje tiež metriky úspešnosti a porovnáva prístup s ďalšími európskymi inštitúciami. Zvláštny dôraz je kladený na prínos digitálnych nástrojov pre edukáciu s medzinárodným dosahom. Na záver ponúka odporúčania pre ďalší rozvoj marketingových a vzdelávacích aktivít kultúrnych inštitúcií.

Kľúčové slová

Digitálne technológie, marketing galérie, Caravaggio, Malta, zážitkový marketing, kultúrny turizmus, interaktivita, edukácia, medzinárodný rozmer.

Abstract

This article analyses the use of digital technologies in the marketing of a gallery in Malta that presents the works of Michelangelo Merisi da Caravaggio. It examines how technology contributes to enhancing the visitor experience, improving the positioning of the gallery in the cultural and tourist environment, and what marketing strategies are applied in doing so. It also discusses metrics of success and compares the approach with other European institutions. Particular emphasis is placed on the contribution of digital tools for education with an international reach. Finally, it offers recommendations for the further development of marketing and educational activities of cultural institutions.

Keywords

Digital technologies, gallery marketing, Caravaggio, Malta, experiential marketing, cultural tourism, interactivity, education, international dimension.

Úvod

V kontexte rozvoja kultúrneho turizmu sa digitálne technológie stávajú neoddeliteľnou súčasťou marketingu galérií a múzeí. Malta, ktorá disponuje významným umeleckým dedičstvom vrátane originálnych diel Caravaggia, predstavuje ideálny prípad pre štúdium efektívneho prepojenia tradičného umenia a moderných marketingových nástrojov (Tourism Malta, 2022).

Diela Michelangela Merisiho da Caravaggia predstavujú ústredný prvok marketingovej stratégie galérie St John's Co-Cathedral na Malte. Umelecká hodnota, expresivita a dramatická sila obrazov ako *The Beheading of Saint John the Baptist* (Sťatie Jána Krstiteľa) a *Saint Jerome Writing* (Svätý Hieronym píše) dodávajú galérii výnimočnosť a silu formovať svoju identitu na globálnom kultúrnom trhu (Langdon, 1998). Tieto diela nie sú len umeleckými exponátmi, ale plnia aj funkciu značkového obsahu, ktorý umožňuje budovanie vizuálnej a tematickej konzistencie vo všetkých formách propagácie. V spojení s digitálnymi technológiami nadobúdajú ešte vyšší význam, keďže sa stávajú interaktívnym médiom a edukatívnym nástrojom pre rôzne cieľové skupiny.

Jedným z najefektívnejších spôsobov, ako galéria obohacuje zážitok návštevníkov, sú interaktívne digitálne rozhrania a projekcie. Tieto nástroje umožňujú divákovi analyzovať detaily obrazov bez fyzického kontaktu s originálmi. Digitálne zväčšeniny, animácie jednotlivých vrstiev maľby či dotykové panely poskytujú hlbší vhľad do maliarskej techniky Caravaggia, vrátane jeho práce so svetlom, textúrou a naratívnou kompozíciou. Takéto nástroje zároveň posilňujú návštevnícku angažovanosť a motivujú k dlhšiemu zotrvaní v expozícii (Brown, 2019).

Úloha rozšírenej reality

Zásadnú úlohu zohráva aj rozšírená realita (AR), ktorá sa v súčasnosti stáva štandardným komponentom moderných výstav. AR umožňuje v reálnom čase prekryť digitálne informácie – ako sú texty, zvuky, 3D objekty alebo animácie – na reálny svet prostredníctvom smartfónov, tabletov alebo AR okuliarov. Na rozdiel od virtuálnej reality (VR), ktorá vytvára celé simulované prostredie, AR ponecháva používateľa zakotveného v reálnom priestore a digitálny obsah k nemu pridáva ako rozšírenie. V galérii Caravaggiových diel je táto technológia využívaná napríklad na zobrazovanie rekonštrukcie historických miest spojených s umelcom, vizualizácie jeho ateliéru či tematické mapovanie ikonografie v obrazoch.

Galerium II.

Návštevník tak nemusí byť len pasívnym divákom – stáva sa aktívnym účastníkom a interpretom umeleckého diela.

Konkrétne príklady využitia AR zahŕňajú aplikácie, ktoré pri nasnímaní obrazu pomocou smartfónu aktivujú rozšírený obsah – napríklad pohyblivý príbeh o vzniku diela, výklad symboliky použitých objektov alebo hlas samotného „virtuálneho Caravaggia“, ktorý komentuje svoju tvorbu. Tieto zážitky sú často gamifikované, čím oslovujú aj mladších návštevníkov a podporujú zážitkové učenie. AR technológia teda výrazne posilňuje edukačný rozmer výstavy a umožňuje prepojenie medzi umeleckým dedičstvom a moderným poznávacím štýlom (Smith & Johnson, 2020).

Okrem toho galéria využíva aj audiovizuálne príbehy a krátke dokumenty, ktoré sú strategicky umiestnené v expozičnom priestore. Ich cieľom je predstaviť umelcov život, osobnosť, útek z Ríma a pôsobenie na Malte z rôznych perspektív – umeleckej, historickej i psychologickkej. Dramatické inscenácie a vizuálne efekty zvyšujú emocionálne prežívanie výstavy a napomáhajú vnímaniu Caravaggiovej tvorby ako výrazu vnútorných konfliktov, viery a identity. Audiovizuálne rozprávanie tak dopĺňa klasické kurátorské texty a robí výstavu zrozumiteľnejšou aj pre publikum bez predchádzajúcej umeleckej prípravy (European Commission, 2023).

Všetky tieto digitálne inovácie napokon prispievajú nielen k úspešnému marketingu galérie, ale aj k jej pozicionovaniu ako kultúrneho a vzdelávacieho centra s medzinárodným dosahom. Vďaka dostupnosti digitálnych nástrojov sa obsah výstavy stáva globálne prenosným a môže byť využitý aj v online výučbe, výskume a kultúrnej diplomacii. Prípad galérie Caravaggia tak predstavuje modelové prepojenie umeleckého obsahu s digitálnym rozprávačstvom, ktoré rešpektuje historickú hodnotu diela, zároveň však reflektuje potreby súčasného publika a smerovanie kultúrneho marketingu v digitálnom veku.

Etický, filozofický a vzdelávací rozmer využitia digitálnych technológií v galérii

Využitie digitálnych technológií, vrátane rozšírenej reality, prináša zodpovednosť za uchovanie autenticity a integrity umeleckých diel. Pri digitálnych rekonštrukciách či interaktívnych prezentáciách je dôležité zachovať pravdivosť a rešpektovať pôvodné diela bez ich skresľovania alebo prehánania (Kavanagh, 2021). Navyše, prístup k digitálnym vzdelávacím

Galerium II.

nástrojom by mal byť inkluzívny a spravodlivý, zabezpečujúc rovnaké možnosti pre rôzne skupiny návštevníkov a vzdelávacích používateľov.

AR a ďalšie digitálne technológie menia spôsob, akým vnímame a zažívame umenie. Rozšírená realita otvára otázky o povahe „skutočnosti“ a „prežívania“ umeleckého diela — keďže digitálne vrstvy pridávajú nové významy a perspektívy k tradičnému umeniu (Heidegger, 1977; Ihde, 2002). Umožňuje tiež dialóg medzi minulosťou a súčasnosťou, čím podporuje hlbšie reflexie o kultúrnej pamäti a identite.

Digitálne technológie rozširujú možnosti vzdelávania tým, že sprístupňujú komplexné umelecké a historické informácie širokému publiku interaktívnym a zážitkovým spôsobom (Brown, 2019). Virtuálne prehliadky a AR aplikácie umožňujú globálne prepojenie študentov a odborníkov, čím podporujú interdisciplinárnu spoluprácu a inovácie vo vyučovaní umenia, histórie i digitálnych médií (Tourism Malta, 2022). Táto perspektíva je v súlade s poznatkami Pitoňákovej (2018), ktorá zdôrazňuje význam vzdelávania v oblasti propagácie kultúrneho dedičstva ako súčasť medzinárodného a interdisciplinárneho rozvoja.

Zážitkový marketing a emocionálne ukotvenie: Zavedenie dynamického osvetlenia, zvukových efektov a interaktívnych audioguidov prispieva k hlbšiemu emocionálnemu prežívaniu výstavy, čím sa zvyšuje angažovanosť a spokojnosť návštevníkov (Brown, 2019).

Financovanie a udržateľnosť: Kombinácia európskych fondov a vlastných zdrojov galérie umožňuje realizáciu technologicky náročných projektov. Prémiové vstupné, predaj digitálnych suvenírov a darcovské kampane predstavujú cesty k finančnej udržateľnosti (European Regional Development Fund, 2023).

Prínos digitálnych technológií pre edukáciu v medzinárodnom rozmere Digitálne technológie v galérii St John's Co-Cathedral umožňujú rozšírenie edukatívneho dosahu mimo fyzických hraníc Malty. Virtuálne prehliadky, online interaktívne platformy a AR aplikácie poskytujú možnosť prístupu k Caravaggiovým dielam študentom, výskumníkom a záujemcom z celého sveta (Smith & Johnson, 2020).

Táto medzinárodná dostupnosť posilňuje globálnu spoluprácu akademických inštitúcií a umožňuje vytváranie multidisciplinárnych vzdelávacích programov, ktoré spájajú umenie, históriu, technológie a

Galerium II.

marketing (Brown, 2019). Zároveň podporuje inkluzívnosť a zvyšuje povedomie o kultúrnom dedičstve v rámci rozmanitých komunitných skupín.

Tabuľka 1: Merateľné ukazovatele úspechu (KPI)

Oblasť	Ukazovateľ	Hodnota (2024)
Návštevnosť	Počet návštevníkov mesačne	32 000
Digitálna angažovanosť	Počet interakcií s digitálnym obsahom	11 500
Spokojnosť návštevníkov	Percento pozitívnych recenzií	92 %
Online dosah kampaní	Počet zobrazení	1,2 milióna
Predaj suvenírov	Priemerný výnos na návštevníka	21 €
Edukačné programy	Počet školských skupín mesačne	48

Zdroj: Interné údaje galérie St John's Co-Cathedral (2024)

Odporúčania pre prax

Na základe uvedených zistení možno pre kultúrne inštitúcie navrhnúť nasledovné praktické kroky:

- Rozvíjať digitálnu infraštruktúru a mobilné aplikácie pre návštevníkov.
- Spájať technológie s naratívnymi prvkami pre zvýšenie emocionálnej angažovanosti.
- Implementovať gamifikáciu na podporu vzdelávania a záujmu.
- Podporovať spoluprácu s akademickými a technologickými partnermi.
- Experimentovať s novými formátmi digitálnych suvenírov a darcovských programov (Brown, 2019).

Tieto odporúčania reflektujú potrebu prepájať technologické inovácie s hodnotami kultúrnej autenticity, kritickej edukácie a udržateľného rozvoja. V praxi môžu prispieť k zvyšovaniu kvality služieb, návštevníckej spokojnosti a medzinárodnej viditeľnosti galérií a múzeí.

Záver

Digitálne technológie predstavujú kľúčový nástroj pre moderný marketing galérií, ktoré chcú ponúknuť nielen prezentáciu diel, ale aj zážitok, interaktivitu a vzdelávanie s globálnym dosahom. Príklad galérie na Malte potvrdzuje, že technológie efektívne dopĺňajú umelecký obsah a umožňujú lepšie zapojiť široké spektrum návštevníkov aj mimo fyzického priestoru

Galerium II.

galérie (Tourism Malta, 2022). Inovatívne využívanie digitálnych technológií v múzeách a galériách, aké demonštruje galéria Caravaggiových diel na Malte, predstavuje nielen technický, ale aj etický, filozofický a vzdelávací posun v kultúrnom marketingu a sprístupňovaní umenia verejnosti. V digitálnom veku sa marketing galérií čoraz viac spolieha na digitálne technológie a mediálne nástroje, ktoré umožňujú rozšíriť dosah umeleckých výstav a zároveň zlepšiť interaktivitu s publikom (Hajduk, 2020). Hajduk (2021) zdôrazňuje význam integrovaných komunikačných stratégií a diskurzívnych prístupov v mediálnej prezentácii kultúrnych obsahov, ktoré sú kľúčové pri budovaní emocionálneho a kognitívneho prepojenia medzi publikom a umeleckými dielami. V prípade prezentácie Caravaggiových diel na Malte je preto využitie digitálnych platforiem nielen prostriedkom propagácie, ale aj nástrojom edukácie, ktorý podporuje hlbšie pochopenie historického a umeleckého kontextu.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Brown, A. (2019). *Digital innovation in museum experiences: Interactive technologies and visitor engagement*. *Journal of Cultural Heritage Management*, 12(3), 215–230.
- European Commission. (2023). *Cultural projects funded by the European Regional Development Fund*.
- European Regional Development Fund. (2023). *Support for cultural heritage projects in Malta*.
- Hajduk, L. (2020). *Marketing Communication*. Bratislava: Paneurópska vysoká škola.
- Hajduk, L. (2021). *Communication and media research*. Bratislava: Paneurópska vysoká škola.
- Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology*. Harper & Row.
- Ihde, D. (2002). *Bodies in Technology*. University of Minnesota Press.
- Kavanagh, G. (2021). Ethics in digital heritage: Preservation and interpretation in the age of technology. *Museum Ethics Journal*, 15(1), 45–58.
- Langdon, H. (1998). *Caravaggio: A Life*. Farrar, Straus and Giroux.
- Pitoňáková, S. (2018). Education in the field of promotion of cultural heritage. *Vysšeje gumanitarne obrazovanie XXI veka: problemy i perspektivy : materialy trinadcatoj mezhdunarodnoj nauchno-praktičeskoj konferencii* (pp. 199–205). Samara: Samarskij gosudarstvennyj social'no-pedagogičeskij universitet.
- Smith, J., & Johnson, M. (2020). Augmented reality and visitor engagement in cultural institutions. *International Journal of Heritage Studies*, 26(5), 445–460.

Galerium II.

Tourism Malta. (2022). *Annual cultural tourism report*.

<https://www.tourismmalta.com/reports/annual2022>

Kontaktné údaje na autorku príspevku

Mgr. art. **Petra Cepková**, ArtD., Paneurópska Vysoká Škola v Bratislave, Fakulta masmédií, Ústav dizajnu médií, petra.cepkova@paneurouni.com

IGOR HUDCOVIČ: MYSLENIE KRESBOU

Niekoľko poznámok k edukatívnemu potenciálu kresby a jej využiti
na výstave Igora Hudcoviča v Stredoslovenskej galérii v Banskej
Bystrici

IGOR HUDCOVIČ: THINKING THROUGH DRAWING

A Few Notes on the Educational Potential of Drawing and Its Use in Igor
Hudcovič's Exhibition at the Central Slovak Gallery in Banská Bystrica

Daniela Čarná, Martina Martincová

Abstrakt

Príspevok je venovaný fenoménu kresby ako základnému výtvarnému vyjadrovaciemu prostriedku, ktorý má schopnosť zaznamenať prvotnú ideu umelca, slúži ako skica v procese tvorby, ale môže byť tiež autonómnym definitívnym a „bezbariérovým“ médiom vyjadrenia. Kresba je základným, archetypálnym médiom, ktoré prepája svet umenia a detskej tvorivosti, preto je vhodným a efektívnym prostriedkom využívaným v galerijnej edukácii na interpretovanie umeleckých diel (nielen) detským recipientom. Na príklade výstavy kresieb Igora Hudcoviča Myslenie kresbou v Stredoslovenskej galérii v Banskej Bystrici prináša konkrétne príklady a metodiky, ako je možné s médiom kresby pracovať v galerijno-pedagogickej praxi.

Kľúčové slová

Kresba, galerijná edukácia, vizuálne myslenie, vzdelávacie aktivity, komunikácia, tvorivosť, Igor Hudcovič.

Abstract

The paper explores drawing as a fundamental means of artistic expression, which has the ability to record an artist's initial idea and can serve as a sketch in the creative process, but it can also be an autonomous, definitive form of expression in its own right. Drawing is an essential, archetypal, 'barrier-free' medium that connects the worlds of art and children's creativity. This makes it a suitable and effective educational tool for interpreting works of art for (not only) child audiences. The paper uses the example of the exhibition Thinking through Drawing by Igor Hudcovič at the Central Slovak Gallery in Banská Bystrica to present concrete examples and methodologies of how drawing can be used in gallery education.

Keywords

Drawing, gallery education, visual thinking, educational activities, communication, creativity, Igor Hudcovič.

Kresba ako hra aj prostriedok poznávania sveta

Kresba je základným archetypálnym médiom, ktoré prepája svet umenia a detskej tvorivosti. Je preto efektívnym a „bezbariérovým“ prostriedkom využívaným v praxi galerijnej edukácie, pri tvorivom interpretovaní umeleckých diel (nielen) detským recipientom, ktoré nevyžaduje špecifický druh predchádzajúcich zručností. Má schopnosť zaznamenať prvotnú ideu, slúži ako skica v procese tvorby, ale je tiež autonómnym definitívnym médiom vyjadrenia, často využívaným v rôznych polohách súčasného umenia.

Ak si položíme otázku *Kedy sme naposledy kreslili?*, bez ohľadu na to, či pôsobíme v oblasti umenia a kultúry alebo v iných profesiách, pravdepodobne zistíme, že kresba má svoje miesto aj v našich bežných životných situáciách. Napríklad keď si čarbeme pri telefonovaní, na (online) porade, zapisujeme si termíny do diára, píšeme zoznam do obchodu na útržky papierikov, vysvetľujeme niekomu cestu z bodu A do bodu B, kreslíme prstom na zahmlené okno autobusu či ju sami zanechávame chôdzou na chodníku. To sú iba niektoré zo situácií, v ktorých kresbu využívame ako prostriedok komunikácie. I keď nám pritom nejde o zámernú tvorbu, prirodzené využitie tohto média upriamuje našu pozornosť na miesto (nielen umeleckej) tvorivosti v rôznych oblastiach nášho života.

Kresba je prvotným médiom zaznamenania idey umelcov aj mnohých z nás. V histórii umenia prechádzala rôznymi etapami vývoja, menili sa jej podoby aj status. Stojí na začiatku potreby vizuálneho prejavu pravekého človeka, je prirodzeným prejavom dieťaťa. Z pomocnej skice či štúdie na ceste k výslednému dielu sa na prelome 19. a 20. storočia stala plnohodnotným médiom, schopným bezprostredne zachytiť autorskú ideu, aj bez nutnej viazanosti s vonkajším svetom. Napriek tomu, že ide o nenápadné médium (ako znel názov výstavy o súčasných podobách kresby v PGU v Žilne), ktoré navyše nemôže byť dlhodobo vystavené a pri archivovaní v depozitároch je potrebné venovať mu zvýšenú pozornosť, má svoju silu spočívajúcu v priamočiarosti a schopnosti stáť bezprostredne pri zrode idey. Jej frekventované využitie v súčasnom umení zároveň prepája svet umenia, bežného života a detstva, v ktorom má kresba svoj prirodzený význam aj ako spôsob uchopovania sveta. Záujem o kresbu vzrástol aj so záujmom o „zákulisie“ tvorby umelcov, a o nahliadnutie do procesov tvorby, skicárov a denníkov, ktoré sa stali predmetom bádania a vystavovania. V domácom prostredí tento rozmer tvorby reflektovala napríklad výstava *Autopoesis*

Galerium II.

(SNG, 2006, kurátorka Zora Rusinová) či výstava Rudolfa Filu *Skicáre* (Galéria 19, 2019, kurátor Miloš Štofko). Kresbe boli venované aj výstavy *Sochár a jeho kresba* (SNG, 1989, kurátorka Zuzana Bartošová), *Česká a slovenská kresba 1989 – 1992* v Považskej galérii umenia v Žiline (1992, kurátorka Dana Doricová), *Nenápadné médium* (Považská galéria umenia v Žiline, 2008, kurátorka Mira Sikorová-Putišová) či seminár a zborník *Kresba ako súčasť tvorivého procesu* (VŠVU, 1994); podoby súčasnej kresby v rokoch 2013 – 2019 mapoval *Časopis X o súčasnej kresbe*.

Schopnosťou kresliť disponuje každý z nás. Otázka, či „vieme kresliť“ nás však pomyselne rozdeľuje na tých „talentovaných“ a tých, ktorí majú dojem, že sa kresliť nenaučili, pretože na to buď nemali schopnosti, alebo ich umelecká výchova v detstve mala rezervy. Máme pritom väčšinou na mysli napodobovaciu schopnosť kresby, zaznamenávanie reality okolo nás tak, aby sa čo najviac „podobala“ predlohe. Napriek tomu, že realistická kresba je dôležitou a pre profesionálny rast v umení aj nevyhnutnou zručnosťou, nie je jedinou možnosťou, ktorú kresba ponúka. Dnes, kedy napodobovanie videného je iba jednou z polôh, ktoré umenie akceptuje, dokážeme oceniť aj jej iné kvality, spočívajúce napríklad v archetypálnom zaznamenaní prvotnej myšlienky. Kresba môže byť realistická aj abstraktná, geometrická, schematická, textová, skicovitá, náhodná, gestická, expresívna... Vieme ju sami vytvoriť, alebo objaviť na popraskanom múre či zamrznutom okne. Napomáha nám k vyjadreniu myšlienok a kreativity, vzájomnému spoznávaniu aj sebapoznávaniu, participatívnym aktivitám a tráveniu času v rodine či v škole, k odbúraniu stresu a vyjadreniu emócií, z ktorých sa je možné „vykresliť“.

Malá a veľká tvorivosť v umení a každodennom živote

Súčasná psychológia a pedagogika sa zaoberá otázkami, či je tvorivosť privilegiom niektorých z nás, alebo je prístupná každému. Psychológ M. I. Stein v tomto zmysle rozlišuje tzv. veľkú tvorivosť (slávne umelecké diela, vynálezy), ktorá je významným a dlhodobým prínosom pre spoločnosť a má nadčasový charakter a malú každodennú tvorivosť, ktorá obohacuje najmä samotného tvorcu či jeho okolie a poskytuje mu obohatenie napríklad vďaka tvorivým nápadom, riešeniam či novým uhlom pohľadov (Kusá, 2006, s.11). Pokúsime sa poukázať na niekoľko praktických možností kresby a jej využitia v pedagogickej praxi, pri ktorých sme všetci, profesionáli aj laici, dospelí aj deti na jednej úrovni a nevyžadujú od nás zvláštne zručnosti. Viac

Galerium II.

ako o výsledok pritom v nich ide o tvorivý proces. V pedagogickej praxi nám môžu pomôcť ako inšpirácia pri rozvoji tvorivého myslenia detí a mladých ľudí a v podpore „malej tvorivosti“, ktorá môže mať veľký dosah na náš život, keďže tvorivosť nie je výlučnou doménou umenia a umelcov a môže viesť k tvorivým riešeniam v rôznych oblastiach života. Mnohé z aktivít vychádzajú z detských hier a každodenných situácií, s ktorými súčasné umenie minimálne od čias Marcela Duchampa pracuje a posúva ich do nových súvislostí.

Kresba je médium, ktoré sa pravidelne objavuje naprieč rôzne zameranými výstavami súčasného umenia (na domácej scéne má dominantné miesto napr. v tvorbe Dezidera Tótha, Rudolfa Sikoru, Otisa Lauberta, Igora Kalného, Igora Hudcoviča, Vladimíra Popoviča, Romana Ondaka, Daniely Krajčovej, Erika Sikoru, Ota Hudeca, ale napríklad aj u Marie Bartuszovej a i.). Vnímame ju ako prostriedok, ktorý dokáže súčasné umenie priblížiť divákovi a umožniť mu nájsť si k nemu vzťah cez vlastný zážitok a aktivitu. Kresba sa stala námetom a prostriedkom komunikácie viacerých galerijno-educatívnych publikácií či pracovných zošitov. Za všetky spomeňme publikáciu *Nakresli si ovečku. O kresbe, ako ju nepoznáte!* O rôznych podobách kresby v umení (D. Čarná - L. Kotvanová, Bratislava: Slovart, 2019), *Zošíť o tom, ako byť s umením v galérii* (S. Gottierová – S. Ondrušová, Žilina: Nová synagóga, 2022) o vnímaní umenia ako takého či *Pokreslený sešit*, ktorý primárne vznikol pre deti z Ukrajiny (P. Šobánová – P. Baštanová, Česká sekcia INSEA a PF Univerzity Palackého v Olomouci, 2022).

Výchova umením má podľa pedagóga a metodika Ladislava Čarného pre dieťa jedinečný potenciál v tom, že „*od žiaka neočakáva konvergentné myslenie, teda že sa niečo naučí a spraví to tak, ako učiteľ očakáva, ale že si nájde vlastné riešenie.*“ Myšlienku musí pretaviť do formy a aj ju technicky zrealizovať, čo prispieva ku komplexnému rozvoju osobnosti žiaka. (Čarná, 2018) V tom má každý pedagóg svoju nezastupiteľnú úlohu, pri ktorej sa dieťa do istej miery stáva jeho partnerom. Túto skúsenosť potvrdzuje aj osobnosť umenia a pedagogiky Rudolf Fila (2003): „*Tvorivosť predstavuje tú najhodnotnejšiu hru, pri ktorej sa nikdy neprehráva. Tu sú naozaj možné iba výhry a ponúkajú sa nielen takzvaným talentovaným. Nenadané deti takmer nejestvujú, iba sa nimi dosť často stávajú. A väčšina dospelých, bohužiaľ už nepreukazuje ani ochotu byť talentovanými*“ (ibidem, s. 39). Potenciál využitia kresby v pedagogickom procese priblížime na príklade

Galerium II.

tvorby Igora Hudcoviča a jeho výstavy realizovanej v Stredoslovenskej galérii v Banskej Bystrici (Bethlenov dom, 2024, kurátorky Daniela Čarná, Martina Martincová). Metodológia výstavy pracovala s dvoma základnými prístupmi: retrospektívnym predstavením autorskej tvorby v širších kontextoch a jej edukačným potenciálom, zastúpeným tvorivými zónami priamo v priestoroch výstavy.

Myslenie kresbou v tvorbe Igora Hudcoviča

Vladimír Popovič (2000), ktorý pedagogicky viedol ateliér KR.E.S.BA na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave, rozlišuje kresliara od odkresľovača. Rozdiel medzi nimi prirovnáva k rozdielnosti medzi „kozmickým dychom a umelým dýchaním“. Kresliar je „potomok mágov a šamanov, čiastočka kozmického tanca, otvárač dverí do trinástej komnaty.“ Oproti tomu odkresľovač „vizualizuje síce remeselné zručne optické efekty videného, ale len jeho povrch, ... nevníma súvislosti“ (ibidem, s.6).

Zostúpenie k archetypálnym hodnotám kresby môžeme naplno vnímať v odkaze tvorby umelca Igora Hudcoviča (1949 Bratislava – 1995 Banská Bystrica), ktorého výstavu v závere roka 2024 predstavila Stredoslovenská galéria v Banskej Bystrici. Stretnutie s jeho tvorbou nenechá človeka ľahostajným. Na prvý pohľad osloví, zasiahne, vryje sa do pamäti a stane sa súčasťou nášho vlastného sveta. Udivuje tým, ako autor dokázal jasne uchopiť to, čo my ostatní zväčša iba intuitívne tušíme. Prchavou koncentrovanosťou, presne, rýdzo a pritom s ľahkosťou, jedným ťahom vyjadruje myšlienku, príbeh, metaforu života. Táto jeho schopnosť bola dlhé roky cizelovaná prácou grafického dizajnéra a autora plagátov, s nevyhnutnou jasnosťou výpovede.

Kresby Igora Hudcoviča pôsobia samozrejme a nevyhnutne. Dotýkajú sa podstaty, kladú zásadné otázky, triafajú sa do čierneho. Hovoria cez archetypálne tvary a znaky, akými sú guľa, kruh, trojuholník, kocka, špirála, jablko, stôl, dom, zviera, rastlina, postava, ktoré akoby sme dávno dôverne poznali, pretože je v nich kus našich vlastných otázok, dilem a hľadání. A v neposlednom rade posvätna, ale aj humoru, irónie a paradoxov života. Kresby Igora Hudcoviča sú „čisté a krehké, obsahom i formou zádušné, „neukončené“, nahodené na plochu papiera ,a la prima““ (Vrbanová, 1996, nepag.). Uvažovanie v kategóriách figurácie či abstrakcie v jeho prípade stráca opodstatnenie. Nájdeme u neho obe polohy tvorby, ako súčasť jedného kompaktného jazyka. Ten je príbuznej „krvnej skupiny“ ako tvorba

Galerium II.

jeho súputníkov Vladimíra Popoviča (1939), Otisa Lauberta (1946) a Igora Kalného (1957 – 1987), ktorí boli hosťami autorskej retrospektívnej výstavy Igora Hudcoviča. Popovič bol zastúpený grafickým cyklom *S Boudníkom I, II* zo zbierok galérie (1996), Igor Kalný výberom z kresieb, na ktorých obkresľoval predmety bežného použitia a časti svojho tela (*Bez názvu. Z cyklu Obkresľované predmety*, 1985 – 1986) a Otis Laubert kresbami voľne evokujúcimi japonskú kultúru a kaligrafické znaky (*Zo série Nippon (Japonsko)*, 1981 – 1984). Do média animácie kresby Igora Hudcoviča pretlmočila súčasná vizuálna umelkyňa Daniela Krajčová (1983).

Ak kresbu vnímame ako prvotné médium zaznamenania myšlienky, potom u Igora Hudcoviča tlmočí jeho uvažovanie dokonale a definitívne, bez potreby rozvíjania v inom médiu. Zaznamenával ňou myšlienky, ktoré tečú a plynú ako nekonečný seriál v jednotlivých záberoch stoviek komorných výkresov, zachytával ich na papier a vytváral akési leporelá, skladal väčšie celky a príbehy s otvoreným koncom a rôznymi kombináciami pokračovania príbehov. Vedľa čiernobielych kresieb tušom vznikali abstraktné kresby pastelom na farebných papierových podkladoch, s kultivovanou farebnosťou a energiou premyslenej a zároveň spontánnej kresby.

Tvorba Igora Hudcoviča, ktorá je v kontexte slovenského výtvarného umenia špecifická a ojedinelá, je úzko previazaná s jeho osobným príbehom. Vznikala v rokoch 1986 – 1995, v plodnej samote a tichu, na chalupe v Malachove pri Banskej Bystrici, poznačená vedomím choroby. Tá popri všetkom neľahkom, čo prináša, má aj jeden „benefit“. Človeka postupne oslobodzuje od banalít života, okresáva ho, dovoľuje mu skoncentrovať sa a vytušiť podstatu vecí. Vladimír Popovič výstižne poznamenal, že „*záujem o Igora sa rozrastá počtom ľudí, ktorí videli alebo uvidia jeho veci*“. (Hudcovič, 2008, nepag.)

Galerium II.



Obr. 1-3: Igor Hudcovič, Kresba VI.-VIII., 1990,
zbierka Stredoslovenskej galérie

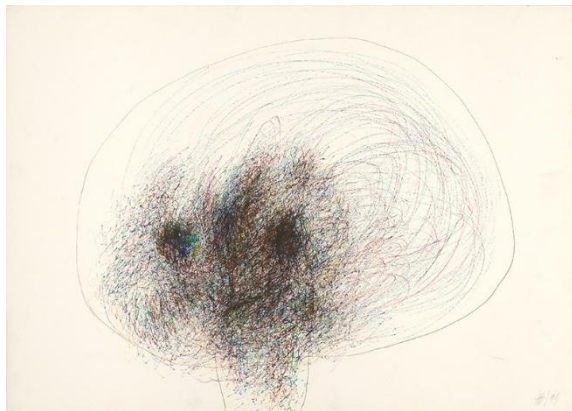
Edukatívne východiská pri tvorbe sprievodných vzdelávacích aktivít a programov výstavy Igor Hudcovič: Myslenie kresbou

Kresby, ktoré Igor Hudcovič jednu za druhou produktívne tvoril perom, pastelom, ceruzou či tušom zrkadlia spôsob autorovho uvažovania nielen o okolitom svete, ale i hľadani samého seba, o bežných a pritom výnimočných veciach prítomných okolo nás, o obyčajných a pritom vzácných každodennostiach, ktoré tvoria základné princípy fungovania nášho mikro a makrokozmu. Sú akýmiisi obrazovými koánmi, ktoré môžu percipienta navádzať na nový spôsob nazerania a vnímania, k stíšaniu a zahĺbeniu sa do svojho ja.

Návod ako ich jednotne interpretovať neexistuje, vyžadujú si individuálny a sčasti intuitívny prístup vnímateľa, nakoľko otvárajú bránu možnostiam vytvorenia si vlastného algoritmu ich „čítania“. V kresbách sa práve línia stáva akousi základnou stavebnou bunkou obrazovej plochy. Tá je vedená po papieri rôznymi smermi, ťahmi, v rôznej dynamike a rýchlosti. Raz je plná energie, divokosti, koncentrujúca sa v zhlukoch, vytvárajúca dojem uchopiteľnej hmoty opticky vyúsťujúcej až k explózii, inokedy je zasa pokojná, meditatívna, jemná, krehká, subtilná až poetická, intímna a prchavá, ako i uzemnená stabilne na obrazovej ploche či vznášajúca sa beztiažovo v priestore. Predstavuje rozmanitosť a variabilitu zobrazenia línie a podnecuje k diskusii o výrazových vlastnostiach jedného zo základných výtvarných elementov.

Každá jedna autorova kresba si žije svoj vlastný život, tvorí vlastný príbeh, je osobitá, svojská, autonómna, ale súčasne niekam patrí, je súčasťou väčšieho celku, v čom spočíva elementárna podstata nášho ľudského bytia. Hudcovičove kresby, ktoré môžeme počítať nie v stovkách, ale tisíckach majú schopnosť zaktivizovať a stimulovať nielen naše zmysly, ale tiež hlboko sa dotknúť nášho vnútra. Pre Igora Hudcoviča bolo kreslenie ako dýchanie, nevyhnutné a oslobodzujúce. Nejde tu len o tvorivý proces, je to životná filozofia. Významný pedagóg a popredný slovenský výtvarný umelec Rudolf Fila (1932 – 2015), ktorý Igora Hudcoviča pedagogicky viedol na Strednej škole umeleckého priemyslu v Bratislave (1964 – 1968) počas jedného zo svojich rozhovorov povedal: „Človeka (umelca) musí uspokojovať tvorenie, nie vytvorené“ a tým nám ukazuje cestu k vnímaniu a uchopeniu celej Hudcovičovej tvorby, ktorá je výsostne entitná.

Galerium II.



Obr. 4-5: Igor Hudcovič, Kresba I.-II., 1991,
zbierka Stredoslovenskej galérie

Galerium II.

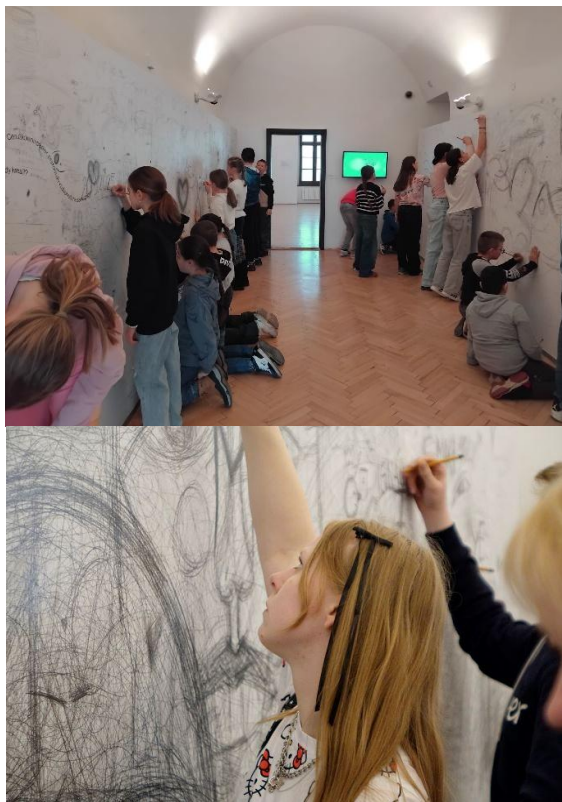
Praktické ukážky sprievodných vzdelávacích aktivít výstavy

Výstava *Igor Hudcovič: Myslenie kresbou* realizovaná v Stredoslovenskej galérii v Banskej Bystrici (4. december 2024 – 13. apríl 2025) mala okrem prezentácie autorových výtvarných diel za úlohu návštevníka výstavy vtiahnuť do tvorivého procesu, a to prostredníctvom včlenených interaktívnych zón výstavy. Práve takto mohol percipient prežiť dobrodružstvo s kresbou, precítiť ten moment, keď sa hrot ceruzky dotkne povrchu papiera a začína sa pohybom ruky vizualizovať vlastný pocit, zhmotňovať myšlienku či tvoriť príbeh. Navrhnuté aktivity pre individuálneho a skupinového návštevníka boli koncipované a realizované vo vzájomnej participácii kurátoriek výstavy a galerijných pedagogičiek Oddelenia vzdelávania a kultúrnych programov Stredoslovenskej galérie.

Aktivity pre individuálneho návštevníka výstavy:

Pre edukatívnu časť výstavy sa stali nosnou veľkoformátové panely, stena na kreslenie. Priamo na kresliacej ploche boli aplikované nasledovné úlohy, ktoré návštevníka nabádali k uvažovaniu o kresbe ako takej a jej možných variáciách.

Galerium II.



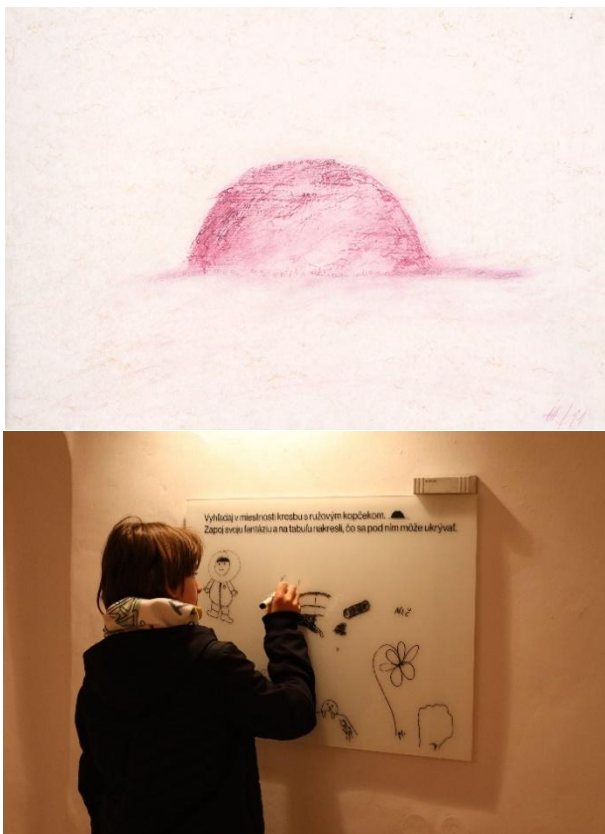
Obr. 6-7: Kreslenie podľa inštrukcií na veľkoformátové panely,
Stredoslovenská galéria

- Kedy si naposledy kreslil? Kresbou môžeme zaznamenať to, čo je okolo nás aj v nás- naše myšlienky, nápady, pocity. Ceruzkou na papier, prstom vo vzduchu či na stenu galérie.
- Zober si dve ceruzky a kresli obidvomi rukami naraz to isté. Napríklad postupne sa zväčšujúce kruhy.
- Nakresli na stenu ľubovoľný počet bodiek. Pospájaj ich čiarami a pozri sa, čo obraz pripomína.
- Nakresli čiaru, ktorá je rovná alebo tancujúca, veselá či nahnevaná.
- Zober si do ruky ceruzku a nechaj čiaru len tak blúdiť po stene.

Galerium II.

Ďalšia aktivita priamo vo výstavných priestoroch výstavy vychádzala a nadväzovala na konkrétne výtvarné dielo, pri ktorom vnímateľ pracoval s rôznymi tvarovými asociáciami a vlastnou predstavivosťou.

- Vyhľadaj v miestnosti kresbu s ružovým kopčekom. Zapoj svoju fantáziu a na tabuľu nakresli, čo sa pod ním môže ukrývať.



Obr. 8-9: Igor Hudcovič, Kresba II. , 1991, aktivita k dielu realizovaná priamo v expozícii, Stredoslovenská galéria

Návštevník mal možnosť tiež svoje vlastné postrehy z výstavy zaznamenať na papier a zanechať priamo v expozícii na vyčlenenej ploche.

Galerium II.

- Nakresli si vlastný obrázok inšpirovaný výstavou a vystav ho na stene galérie.



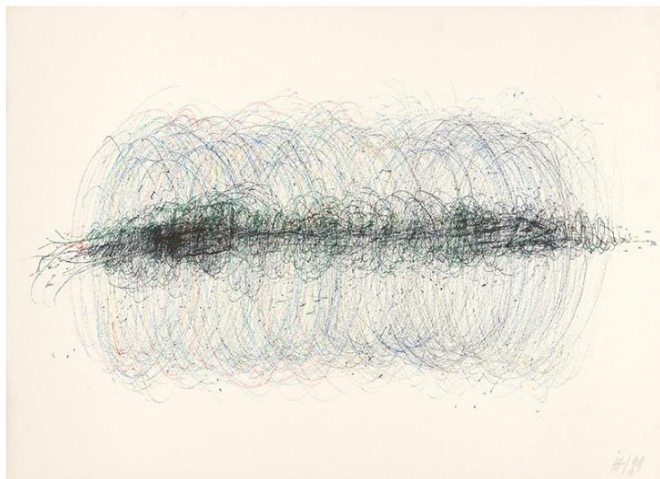
Obr. 10-11: Stena so závesným systémom (siet'ou) na spontánnu inštaláciu kresieb návštevníkov.

Galerium II.

Vybrané vzdelávacie aktivity realizované so skupinovými návštevníkmi:

- Kresli prstom vo vzduchu alebo kamarátovi na chrbát. Zaznamenaj svoju myšlienku, slová alebo predmet, ktorý sa s tebou spája.
- Zober si do ruky dosku s papierom a ceruzkou. Preskúmaj priestor expozície. Pozoruj ako sú diela umiestnené v priestore a na papier zaznamenaj detail alebo celok kresieb, čokoľvek čo ťa zaujalo na vystavených dielach autora Igora Hudcoviča.
- Pomocou ceruzky pokresli celý papier čiarami (čmáraním, krúžením, pohybom zhora nadol, cikcakom). Pri kreslení nechaj viesť ruku po povrchu papiera. Navnímaj celý formát kresliacej plochy. Pokús sa precítiť každý jeden ťah. V náhodnom zoskupení čiar hľadaj nové alebo existujúce tvary a predmety. Svoje novotvary tiež pomenuj. Vzniknuté plochy medzi líniami môžeš napríklad farebne vyplniť.
- Zaktivizuj svoj sluch. Zavri si oči a ceruzkou kresli po papieri. Urči si svoje vlastné tempo. Začni najskôr pomaly a následne tempo zrýchľuj. Pokús sa intuitívne bez prerušenia vyplniť celú obrazovú plochu a súčasne vnímaj zvuky, ktoré pri kreslení vznikajú.
- Nájdi v expozícii dielo *Kresba II.* z roku 1991 od autora Igora Hudcoviča. Pozoruj línie koncentrujúce sa do špirály. Uvažuj, kde je jej začiatok a kde jej koniec. Pokús sa odpovedať na nasledujúce otázky: Kedy autor vedel, že je už dielo dokončené? Čo si myslíš, ako dlho trvalo vytvoriť takéto dielo? Je náročné nakresliť toľko línii na jednom papieri? Na čo v okamihu kresby autor mohol myslieť? Inšpiruj sa dielom a pokús sa kresliť bez prerušenia aspoň 5 minút.

Galerium II.



Obr. 12: Igor Hudcovič, Kresba II., 1991,
zbierka Stredoslovenskej galérie

- Na čistý papier si vyskúšaj kresliť čiary rôzneho charakteru. Môžu to byť čiary, čiarky, čiariočky prechádzajúce do bodiek, „haky-baky“, čmáranice. Skúmaj výraz a dynamiku gesta (rýchle, pomalé, trasľavé, rovné, ťahané, tlačené, pohybom ramena, predlaktia, zápästia, pravou a ľavou rukou). Pokús sa nakresliť líniu, ktorá je veselá, smutná, nahnevaná či bojzlivá.
- Staň sa súčasťou kresby. Pokresli líniami veľký formát papiera. Môžeš si priamo naň sadnúť alebo ľahnúť a pokúsiť sa obkresliť sám, prípadne s pomocou svojho kamaráta. Následne sa postav, vyzuj sa a prechádzaj po líniiach, ktoré na papieri vznikli a ohraničili tvoj priestor pohybu. Prípadne prechádzaj po čistej, nezakreslenej ploche, ktorá doposiaľ zostala nedotknutá. Pozorne vnímaj dráhu svojho pohybu a priestor obrazovej plochy, ktorej si sa stal súčasťou.
- Svoj obľúbený predmet si obkresli na papier. Následne podaj papier niektorému z kamarátov (bez toho aby vedel o aký predmet ide), s tým nech vkreslí do obrysu kresby svoju predstavu. Na konci aktivity porovnajte skutočný predmet s nakresleným predmetom.

Galerium II.

- Vytvor si šablónu ľubovoľného predmetu (CD, okuliare, vešiak, ...) alebo geometrických tvarov písmen, číslíc a prostredníctvom nich realizuj rôzne kompozičné variácie. Šablónu môžeš rôznym smerom otáčať, navrstvovať, zmnožovať a usporiadať do pásov, horizontálne, vertikálne alebo chaoticky. Porovnaj výraz, konštrukciu a dekonštrukciu usporiadania prvkov a pozoruj rôzne možnosti ich zoskupenia a premenu z predmetného na abstraktné, zo zrozumiteľného, čitateľného na nejasné až chaotické.
- Hľadaj konkrétny tvar v neartikulovanej štruktúre. Vytvor si krkváž, „čarbanicu“ alebo použi hotovú hustú textúru čiar (napr. krajčírskе strihy z časopisov). V nich vyhl'adaj a vkresli obrysy figúr a predmetov. Podľa videnej skutočnosti môžeš tiež nakresliť alebo z časopisov obkresliť obrysy statickej alebo pohybujúcej sa figúry. Jej vystrihnutím vytvor šablónu figúry. Následne ju obkresľuj v zhusťujúcej alebo zriedčujúcej sekvencii- opakováním, kopírovaním.



Obr. 13-16: Pohľad do expozície výstavy Igor Hudcovič: Myslenie kresbou a na realizované vzdelávacie aktivity, Stredoslovenská galéria

Galerium II.

Predstavenie koncepcie jednoduchého vzdelávacieho workshopu O KRESBE KRESBOU

Koncepcia a realizácia: Lucia Kotvanová (súčasná vizuálna umelkyňa a galerijná pedagogička)

Názov workshopu: *O KRESBE KRESBOU*

Cieľová skupina: deti od 5 rokov

Workshop bol realizovaný k výstave *Igor Hudcovič: Myslenie kresbou* ako súčasť cyklu animačných programov s názvom *SPOLU V GALÉRII*, ktoré vychádza z aktuálnych výstavných projektov predstavených v Stredoslovenskej galérii.



*Obr. 17-18: Ukážka z realizácie workshopu O KRESBE KRESBOU,
Stredoslovenská galéria*

Galerium II.

Kresby Igora Hudcoviča môžu na prvý pohľad vyzerat' ako veľmi jednoduché, troška akoby náhodne „načmárané“, ale ukrývajú v sebe rôzne metafory a symboly.

- Vedeli by ste nájsť nejaké symboly v kresbách v galérii? Môže ísť o jednoduché geometrické tvary a predmety, či ľudské postavy.

Na začiatku programu sa voľne pohybujeme v expozícii, hľadáme symboly, ktoré na kresbách spoznáme a nakreslíme na svoj vlastný papier.

Kresby možno vyzerajú jednoducho, spontánne, ale nakresliť tvar jednoducho, rýchlo a jedným ťahom je umenie. Jednoduché je keď sa sústredíme, máme veľa času a obkresľujeme podľa predlohy, ale takáto práca nie je taká zábavná a nie je vôbec tvorivá. Pri takom kreslení nemôžeme využiť svoju kreativitu a fantáziu. Kresliť by sme ale nemali kvôli výsledku a kvôli napodobňovaniu nejakého dokonalého obrázku, každý obrázok je originál a neexistuje len jeden správny, každý je svojim spôsobom krásny. Neexistuje len jeden správny spôsob ako kresliť. Na kreslení je dôležitý hlavne proces tvorenia, počas ktorého ešte nevieme, aký bude presný výsledok a to je na tom to krásne.

- Spravíme si kresliacu rozcvičku. Vyskúšame si niekoľko spôsobov ako kreatívne a slobodne kresliť. S radosťou si zakreslíme a necháme sa prevapíť, aké rôzne kresby nám môžu vzniknúť.

1. Kresba ako príbeh jednej čiary.

Kresba je výsledkom tvorivosti, pokúsime sa zaznamenať tento proces a cestu našej kresby. Nemusíme mať dopredu premyslené čo nakreslíme. Uvidíme, čo nám vznikne. Na to, aby sme vytvorili niekoľko obrázkov jednej cesty kresby použijeme kopírovací papier. Použijeme niekoľko papierov formátu A6.

Na začiatku si spinkou zopneme dva papiere, medzi ktorými bude kopírovací papier -tak aby sa nám kresba na spodný papier zámerne otláčila. Nakreslíme voľne na papier kdekoľvek krátku čiaru. Potom spodný papier vymeníme za čistý a našu čiaru na vrchnom papieri obtiahneme a trošku ju predĺžime. Opakujeme aspoň 5-krát, pričom za každou výmenou papiera môžeme pri predlžovaní čiary zmeniť jej smer, čím nám vznikne abstraktný obrázok. Pripomína vám niečo? Na koniec si obrázky poukladáme vedľa seba v správnom poradí a môžeme na tejto sérii vidieť príbeh našej čiary.

Galerium II.

2. Jednoduchý obrázok

Nakresliť jednoduchý obrázok postavy sa nám zdá nenáročné. Každý to vie po svojom. Môžeme to vyskúšať. Nakreslíme si na papier postavu. Vzájomne si kresby porovnáme. Následne na kresbu postavy môžeme použiť len presný počet čiar – ťahov. Na prvý papier nakreslíme človeka pomocou 10 čiar. A postupne budeme kresliť ďalšie, s použitím 9 ťahov, 8, ťahov, 7, ťahov až po 1 ťah.

3. Všetkými prstami naraz

Vyskúšame si ako kresliť všetkými prstami naraz! Na každý prst na ruke si s pomocou kamaráta prilepíme papierovou páskou ceruzku, alebo farbičku, ktorá bude naším predĺženým kresliacim prstom. Potom skúsime vytvoriť spoločnú kresbu pohybom našich rúk a prstov, akoby boli samé ozajstnými farbičkami.

4. Dotvorenie kresby

Na záver nášho experimentovania našu kresbu dotvoríme. Môžete si vybrať jeden zo svojich obrázkov, ktorý vám je najsympatickejší a podobne ako Igor Hudcovič ho dotvoríme kreslením a otláčaním rôznych povrchov, ktoré akoby kreslili za nás) technikou frotáže. Môžeme sa poprechádzať po galérii a nájsť na zemi miesto, ktorého stopu frotovaním farebne zaznamenáme do našej kresby.

Sprievodné vzdelávacie programy k výstave

Cieľové skupiny: široká odborná a laická verejnosť, žiaci MŠ, ZŠ, ZUŠ, študenti SŠ a VŠ, dospelí, seniori, poslucháči Univerzity tretieho veku, účastníci vzdelávacích kurzov

- **Komentovaná prehliadka výstavy s kurátorkou výstavy Danielou Čarnou a Martinou Martincovou, spojená s voľnou diskusiou o osobnosti Igora Hudcoviča a spontánnym kreslením**

Názov: PÚTNIK IGOR HUDCOVIČ

Galerium II.



Obr. 19-20: Posedenie a voľná diskusia o tvorbe a osobných spomienkach na Igora Hudcoviča pri stole s teplým čajom a kresliarskymi pomôckami za prítomnosti manželky zosnulého autora, jeho blízkych priateľov, umelcov (Igor Choma, Milan Hnat, Miroslav Brooš) a návštevníkov podujatia.

Galerium II.

- **Vzdelávacie zážitkové programy k výstave pre školské skupiny (MŠ, ZŠ, SŠ a VŠ) a znevýhodnených**

Názov č. 1: MEDITÁCIA V KRESBE -program o kresbe a základných výtvarných vyjadrovacích elementoch, rôzne formy a podoby kresby a línii, skicár umelca ako iniciačný moment v uvažovaní

Názov č. 2: KONFIGURÁCIA / FIGÚRA - program venovaný téme ľudskej figúry v kresbe, symbolika figúry v dielach výtvarných umelcov, ukážky z dejín umenia

Témy programov 1-2: línia, kresba, výtvarné vyjadrovacie elementy a kompozičné princípy, výtvarné žánre - figúra, portrét, umelecké smery, významové konotácie a asociácie v umení

Aktivity: tvorivé a interaktívne aktivity k výstave, experimenty v kresbe, hra s líniami (estetická a symbolická funkcia línii, abstraktná a realistická), kresba a naše zmysly, pohybové cvičenia – línie, pantomíma, hry na simuláciu kresby detí, kresba partitúr na hudbu, spoločná kresba v skupine, frotáž, narácia k výtvarným dielam, priestorové inštalácie v líniiach, kresba svetlom, obkresľovanie figúry a pod.

- **Špunti v galérii/ program pre deti od 18 mesiacov do 3 rokov**

Názov: ČO SA SKRÝVA POD KOPČEKOM

Témy: čiara, tvar, farba

Aktivity: krátke zážitkové hry na predstavivosť s kresbou a farbou, aktivity na rozvoj jemnej motoriky a abstraktného myslenia detí

Galerium II.



Obr. 21-22: Pohľad na aktivít k programu pre najmenších

- **Lektoráty / komentované sprievody výstavou pre mládež a dospelých**

Názov: ČAJOČAS

Témy: línia, kresba, kompozícia výtvarného diela, forma a obsah, osobnosť a myslenie výtvarného umelca, detail verzus celok, reálne verzus abstraktné a pod.

- **Program pre galerijný kurz pre seniorov: Stretnutia v galérii II.**

Názov 1: More podvedomia

Názov 2: Sever a juh myslenia

Aktivity 1 a 2: odborný komentár a sprievod výstavou doplnený interaktívnymi aktivitami pripravenými priamo v expozícii k samotnej výstave

Galerium II.



Obr. 23-24: Realizácia programu pre seniorov

Edukatívno-prezentačné výstavy ako jedna z foriem galerijnej edukácie

Formy, spôsoby a metódy sprostredkúvania vizuálneho umenia verejnosti na galerijnej pôde môžu mať množstvo verzií a podob. Jednou z nich je realizácia edukatívno-prezentačných výstav ako špecifického výstavno-vzdelávacieho formátu, ktorý je schopný reagovať na aktuálne výzvy v oblasti edukácie a prinášať nové koncepčné stratégie práce s verejnosťou. Ich orientácia je zameraná nielen na výstavnú činnosť a prezentáciu umenia, ale súčasne na vzájomne prepojené zložky percepcie, recepcie a interpretácie umeleckých artefaktov.

Predstavená výstava *Igor Hudcovič: Myslenie kresbou* vo veľkej miere spadá do tejto kategórie výstavných projektov. V jej prípade nejde o klasický typ prezentačnej výstavy vzhľadom k tomu, že už pri samotnom jej vzniku a príprave sa pracovalo súčasne s edukatívnym potenciálom prezentovaných diel. Do samotného výstavného priestoru boli pre návštevníkov

Galerium II.

zakomponované interaktívne edukatívne zóny, ktoré návštevníka prostredníctvom rôznorodých aktivít nabádali k hre, tvoreniu, ale i uvažovaniu o dielach autora, ako i o médiu kresby ako takej. Výstavu *Igor Hudcovič: Myslenie kresbou* môžeme v tomto prípade presnejšie špecifikovať ako autorskú retrospektívnu výstavu s edukatívnym charakterom.

A práve Stredoslovenská galéria v Banskej Bystrici je kultúrnou, ale tiež vzdelávacou inštitúciou s dlhoročnou tradíciou v realizácii takýchto typov výstav. Už v minulosti patrila medzi jedny z prvých galerijných inštitúcií na Slovensku, ktorá začala koncom 80-tych rokov popri bežných výstavných projektoch realizovať vzdelávacie výstavy. Esteticko-didaktické výstavy v kurátorskej koncepcii Kataríny Sokolovej boli výstupom vedecko-výskumnej úlohy, tzv. prijímania a interpretácie výtvarného diel. Ich renesancia a súčasne potrebná revitalizácia nastala v roku 2016. Dnes už tzv. prezentačno-edukatívne výstavy prešli po takmer štrnásťročnej prestávke rôznymi podobami a oproti pôvodným esteticko-didaktickým výstavám z 90. rokov 20. storočia boli typologicky pozmenené a súčasne doplnené o interaktívnu zložku. Ich postupný vývoj a transformácia vychádza z aktuálnych potrieb a profilu súčasného, omnoho náročnejšieho diváka.

Pojmy ako multitasking, „tikavý vizuálny modus“ (Kesner, 2000), supersaturácia, vizuálny smog, „digitálna demencia“ (Spitzer, 2014), spoločenská singularita charakterizujú dnešnú pretechnizovanú dobu. Zásadne ovplyvňujú náš životný štýl, spôsob nášho vnímania a myslenia. *„V čase masového a expresného podávania neobmedzeného množstva informácií cez printové, audiovizuálne a elektronické médiá sú naše zmysly značne otupované a miera sústredenia, koncentrácie, vnímania a prežívania klesá. Vo víre digitálnych obrazov čoraz častejšie strácame zážitok zo skutočného, intenzívny pocit, spontánnosť. Statický obraz sa stáva nepríťažlivým, objavuje sa problém s pamäťou a hlbším reflexívnym prežívaním. V rýchlom a dynamickom prúde informácií je náročné preniknúť pod povrch, k samotnej podstate vecí..., nachádzať vnútorné obsahy a významy. V kruhu vidíme len tvar, v piesku matériu. Sme schopní vnímať tiež nekonečnosť, ktorú uzavretý kruh symbolizuje, alebo efemérnosť matérie, s ktorou sa piesok spája?...“* (Martincová, 2018). S týmito faktami je v posledných rokoch galerijný pedagóg vo vzťahu k návštevníkom čoraz častejšie a výraznejšie konfrontovaný. Kultúrno-výchovný pracovník galérie sa transformoval na galerijného pedagóga - „edukátora umenia“, (školením

Galerium II.

najčastejšie teoretika umenia, výtvarníka či výtvarného pedagóga), ktorý rôznymi formami a metódami umenie návštevníkom nielen sprostredkúva, ale učí ho súčasne vnímať, porozumieť mu, prípadne ho interpretovať.

Realizované prezentačno-edukatívne výstavy *Symfónia pre 5 zmyslov* (2016), *Od bodu k pamäťovej stope* (2017/2018), *Ako na umenie...* (2018/2019), *Ako na umenie...2/ príroda a krajina* (2019/2020), *Ako na umenie...3/ portrét a figúra* (2020/2021), *Ako na umenie...4* (2022/2023), *Ako na umenie... 5/ zátišie* (2023/2024) vznikli v koncepcii Oddelenia vzdelávania a kultúrnych programov Stredoslovenskej galérie a v posledných rokoch i v úzkej spolupráci s Centrom umenia a kultúry Pedagogickej fakulty Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici. Časť z nich získalo v rámci niekoľkých prebiehajúcich ročníkov tiež ocenenie Ceny Rady galérií SR-Biela kocka v kategórii Edukačný projekt.

Počas prípravy, tvorby a realizácií uvedených edukatívnych výstav boli postupne sformulované a nastavené ich nasledovné kritériá:

- orientácia na vzdelávací rozmer prezentovaných umeleckých artefaktov (pri výbere alebo tvorbe umeleckých diel je potrebné súčasne pracovať s ich edukatívnym potenciálom);
- vyváženie edukatívnej a prezentačnej zložky výstavy;
- jasne stanovené edukatívne ciele a výstupy;
- uplatnenie interaktívnej zložky výstavy s prihliadnutím na ich samoobslužný charakter pre bežných návštevníkov;
- primeraný počet a časový rozsah jednotlivých edukatívnych aktivít k výstave;
- bezproblémová údržba prezentovaných diel a edukatívnych pomôcok prítomných v expozícii (v prípade, ak má vzniknuté dielo procesuálny charakter a počíta sa s aktívnou participáciou návštevníka na jeho dotváraní či premene v priebehu trvania výstavy, je potrebné zohľadniť a zvážiť aj jeho trvácnosť, materiálovú stabilitu a starostlivosť oň);
- udržateľnosť, materiálová recyklácia, viacúčelový charakter použitých edukatívnych pomôcok k výstave / ekologickosť;
- príprava a prezentovanie diel vizuálneho umenia v dostatočnej kvalite / vizuálna edukácia (jedná sa o diela, ktoré je potrebné pred ich prezentáciou odborne, čiastočne ošetriť alebo zreštaurovať).

Pri koncipovaní edukatívno-prezentačných výstav zohráva podstatnú úlohu uplatnenie interaktívnej zložky, dôraz na haptický zážitok a „hands-on“

Galerium II.

aktivity. Prostredníctvom rôznorodých edukatívnych pomôcok a aktivít, navrhnutých a prítomných priamo v expozícií, divák prirodzenejšie vstrebáva informácie a rozvíja sa miera jeho kreativity a tvorivosti. Je to proces smerujúci od hry, aktivity k percepcii, recepcii a následne schopnosti dielo vizuálne alebo verbálne interpretovať. Napokon „hrať sa“ je odpradávná prirodzená ľudská činnosť, stimulujúca naše zmysly. Je úzko spojená so slobodou, spontánnosťou a myslením. Cez hru prežívame, učíme sa porozumieť novým veciam, osvojujeme si nové poznatky, či nachádzame ďalšie možnosti a riešenia ako spoznávať a uvažovať nielen o svete naokolo, ale aj o sebe samých. Návštevník výstavy sa tak z pozície diváka stáva skôr účastníkom, niekedy i priamym spoluprotvorcom.

V rámci typológie edukatívno-prezentačných výstav je možné jednak pracovať s rozsiahlou a rozmanitou galerijnou zbierkou, vyberať diela podľa tematických okruhov s prihliadnutím na ich formálne či obsahové kvality, a zároveň ju zhodnocovať alebo priamo prizvať k participácii súčasných vizuálnych umelcov, kde návštevník vystupuje z role diváka a stáva sa priamym spoluprotvorcom. V tomto vzájomnom dialógu medzi aktérom a samotným dielom ide o procesy vnímania, prežívania, ale tiež schopnosť prijať, akceptovať a byť niečoho súčasťou.

Tvorba takýchto typov prezentačno-vzdelávacích formátov je v súčasnej dobe mimoriadne potrebná, aj vzhľadom k tomu, že takéto typy výstav plnohodnotne prispievajú k vizuálnej gramotnosti, mentálnej stimulácii, učia vnímateľa pracovať s interpretačnou rekonštrukciou, podporujú hravosť, vnímavosť, chuť tvoriť, ako tiež v neposlednom rade schopnosť artikulovať svoje myšlienky a budovať osobnostnú identitu. Cílená interaktivita v priamom koncepčnom vzťahu k predstaveným dielam je jednou z priamych ciest, kedy cez zážitok percipient prirodzenejšie vstrebáva informácie a rozvíja sa miera jeho kreativity a tvorivosti. Návštevník - účastník svojou vlastnou interaktivitou začína takto žiť svoj vlastný príbeh s umením.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Čarná, D. (2018). *Učítelia tvorivosti – Umelci neoficiálnej scény ako pedagógovia základných umeleckých škôl*. Flash Art 48, 41 – 44.
- Fila, R. (2003). *Koľkými kľúčmi možno otvoriť Sezam Umenia: Cestou*. Bratislava, Petrus, 38 - 39.
- Hudcovič, I. (2008). *O kresbe, maľbe, slove*. Mediana, Žilina.

Galerium II.

- Kesner, L. ml. (2000). *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Argo a Národní galerie v Praze, Praha.
- Kusá, D. a kol. (2006). *Zjavná a skrytá tvorivosť*. Slovak Academic Press, Bratislava
- Martincová, M. (2018): Koncepcia, podoby a výzvy edukačných výstav. *Otvorená galéria: zborník z konferencie galerijnej pedagogiky*, SNG- Berlinka a Kunsthalle Bratislava – Kunsthalle Klub, Slovenská republika, 24-25.
- Popovič, V. (2000). Kresba ako fenomén (literárna krkváž). Gero, Štefan – Tropp, Stanislav, eds.: *Interpretácia výtvarného diela v teórii a praxi*. PF UMB a Metodické centrum, Banská Bystrica, 5 – 9.
- Spitzer, M. (2014): *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Host, Brno.
- Vrbanová, A. (1996). *Hudcovič*. Košice, Múzeum V. Löfflera.

Kontakty na autorky príspevkov

Mgr. **Daniela Čarná**, PhD., Mgr. **Martina Martincová**, *Stredoslovenská galéria, Dolná 141/8, Banská Bystrica*, carna@sgb.email, edukacne@sgb.email

ZÁŽITKOVÉ UČENIE V PREDŠKOLSKOM VEKU: S MALIAROM BODKOM PO GALÉRII

EXPERIENTIAL LEARNING IN PRESCHOOL AGE: WITH PAINTER
DOT THROUGH THE GALLERY

Zuzana Gondová

Abstrakt

Zážitkové učenie v predškolskom veku sa stáva čoraz dôležitejšou súčasťou vzdelávania. Cieľom tohto článku je prezentovať praktickú realizáciu návštevy Slovenskej národnej galérie na Zvolenskom zámku s deťmi z materskej školy, a to v rámci edukačného programu Maliar Bodka. Článok predstavuje konkrétnu skúsenosť s aplikáciou múzejnej pedagogiky do prostredia predprimárneho vzdelávania. Zdôrazňuje význam múzea ako inkluzívneho a stimulujúceho priestoru pre deti predškolského veku, pričom reflektuje možnosti prepájania formálneho a neformálneho učenia. Súčasťou príspevku je aj teoretické ukotvenie v odbornej literatúre vrátane zborníka Galérium

Kľúčové slová:

Predškolský vek, zážitkové učenie, galéria, maliar Bodka.

Abstract

Experiential learning in preschool education is becoming an increasingly important part of the educational process. The aim of this paper is to present the practical realization of a visit to the Slovak National Gallery at the Zvolen Castle with preschool children, as part of the educational program Painter Dot. The paper introduces a real example of applying museum pedagogy in the context of early childhood education. It emphasizes the importance of the museum as an inclusive and stimulating space for preschool children and reflects the potential of connecting formal and non-formal learning. The contribution is theoretically grounded in academic sources, including the anthology Galérium I.

Keywords:

Preschool age, experiential learning, gallery, painter Bodka.

Úvod

Vzdelávanie detí v predškolskom veku je kľúčovým obdobím pre rozvoj osobnosti, poznávania a sociálnych zručností. Tradičné spôsoby učenia sa čoraz viac obohacujú o nové prístupy, ktoré kladú dôraz na zážitok, tvorivosť a bezprostredný kontakt s reálnym prostredím. Jednou z takýchto možností je práve múzejná pedagogika, ktorá sa ukazuje ako mimoriadne prínosná aj pre najmenších.

Zážitkové učenie prostredníctvom návštevy galérie môže výrazne podporiť estetické vnímanie, rozvoj jazyka, komunikácie a schopnosti interpretovať svet okolo seba. Galéria sa tak nestáva len miestom na obdivovanie umenia, ale transformuje sa na živý edukačný priestor, kde deti môžu spoznávať, objavovať a zároveň si utvárať vzťah ku kultúrnemu dedičstvu.

Cieľom tohto príspevku je predstaviť praktickú realizáciu návštevy Slovenskej národnej galérie – Zvolenského zámku s deťmi z materskej školy. V centre pozornosti je program Maliar Bodka, ktorý je špeciálne navrhnutý pre deti predškolského veku. Program využíva zážitkové metódy, prepája poznávanie s hrou a tvorivosťou a kladie dôraz na participáciu detí. Príspevok zároveň analyzuje prínos tejto skúsenosti z pedagogického hľadiska.

Skúsenosti z prostredia galérie

Súčasný chápanie múzeí a galérií sa v posledných dekádach zásadne zmenilo. Už dávno neplatí predstava, že ide o statické a tiché priestory určené výhradne dospelým návštevníkom. Múzeum je dnes vnímané ako inkluzívny, participatívny a edukačný priestor, ktorý otvára svoje dvere všetkým vekovým kategóriám a rešpektuje individuálne potreby návštevníkov (Kováčová, Magová, Gondová, 2024).

Ako uvádza Valachová (2021), múzeum disponuje výchovným potenciálom, ktorý možno rozdeliť na širší – spoločensko-kultivujúci, a užší – rozvíjajúci konkrétne schopnosti a záujmy návštevníkov. V prostredí múzea sa deti učia cez všetky zmysly, prepájajú nové zážitky s predchádzajúcimi skúsenosťami a učia sa interpretovať svet okolo seba. Autorky upozorňujú na význam prepájania formálneho a neformálneho vzdelávania (Šobánková, 2012; Biarincová, 2023), pričom múzeum ako neformálne vzdelávacie prostredie umožňuje rozšíriť poznanie, ktoré si deti prinášajú zo škôl a materských škôl. Tým sa podporuje aj celoživotné učenie, ktorého základy sa formujú už v ranom veku. Inšpiratívnym príkladom inkluzívneho prístupu je aj

Galerium II.

pedagogický experiment popísaný v Galérium I., ktorý sa venoval návšteve múzea so žiakmi s poruchou autistického spektra. Zdôrazňuje potrebu dôslednej prípravy, vhodného výberu expozície a aktívnej práce s detskou zvedavosťou a potrebami. Aj napriek rozdielnosti cieľových skupín (deti s PAS vs. bežní predškôláci), princípy prenosu poznania cez zážitok, hru a komunikáciu ostávajú rovnaké (Kováčová, Magová, Valachová, 2024).

Charakteristika programu Maliar Bodka

Vzdelávací program Maliar Bodka, ktorý realizuje Slovenská národná galéria na Zvolenskom zámku, predstavuje premyslene koncipovaný cyklus animačných aktivít pre deti predškolského veku. Tento cyklus, rozdelený do piatich tematických stretnutí, integruje základné princípy zážitkovej pedagogiky, pričom sa opiera o princípy vizuálnej gramotnosti, vnímania umenia, kultúrneho dedičstva a participatívneho učenia. Východiskovým cieľom programu je vytváranie prirodzeného vzťahu detí ku galerijnému priestoru ako inkluzívnemu a podnetnému učebnému prostrediu.

Jednotlivé stretnutia programu sú tematicky orientované nasledovne:

- Čarovné putovanie (september, október) – Deti sa zoznamujú s galériou a historickým priestorom Zvolenského zámku, čím sa podporuje ich priestorová orientácia, historické povedomie a schopnosť pozorovať kultúrne artefakty.
- Bodka chce byť sochárom (november – január) – Program tematizuje plastiku a sochársku tvorbu. Deti rozlišujú medzi dvomi médiami – maľbou a sochou – a zároveň si prostredníctvom modelovania a tvorby rozvíjajú jemnú motoriku, vizuálnu predstavivosť a schopnosť vytvárať priestorové objekty.
- Bodka sa vracia k maľovaniu (február, marec) – V centre pozornosti je výtvarné médium maľby. Deti pracujú s maliarskymi pomôckami, objavujú funkcie a významy ateliéru a prostredníctvom autentických tvorivých činností reflektujú vlastnú výtvarnú expresiu.
- Farby – to je zábava (apríl, máj) – Tento tematický blok využíva dramatizáciu a farbu ako nosný výrazový prvok. Deti sa zoznamujú s farebnou symbolikou a funkciou farieb v umení. Aktivita podporuje schopnosť vnímať estetické kontrasty a emocionálny náboj farieb.
- Sólo pre maľbu (máj, jún) – Záverečná fáza cyklu kladie dôraz na samostatnú tvorbu. Deti vytvárajú vlastné výtvarné diela, pričom sa

Galerium II.

uplatňuje princíp autonómie, sebareflexie a hodnotenia vlastnej tvorby. Výstupom je certifikát absolvovania „štúdia“ u Maliara Bodku (Slovenská národná galéria, 2021).

Fotografia 1: Maliar Bodka – bábka, ktorá sa stáva sprievodcom galerijného putovania



Zdroj: archív autorky príspevku

Program Maliar Bodka je postavený na princípoch inkluzívneho a multisenzorického učenia. Oslovuje nielen vizuálnu oblasť, ale integruje aj dotykové, sluchové a pohybové podnety, čím napomáha komplexnému rozvoju osobnosti dieťaťa. Významným aspektom programu je interaktivita a hravosť, ktoré napomáhajú efektívnejšiemu osvojeniu si poznatkov a zároveň rozvíjajú kreativitu a spontánnu expresiu. Z pedagogického hľadiska možno program vnímať ako významný nástroj pre rozvoj kognitívnych, sociálnych aj motorických kompetencií detí. Tvorivé aktivity v galérii aktivizujú deti v oblasti komunikácie, kooperácie a estetickej percepcie, pričom sú zároveň v súlade s konštruktivistickým modelom učenia, ktorý uprednostňuje zážitkové učenie pred pasívnym osvojovaním vedomostí (Šobániová, 2012). Program vytvára bezpečný priestor pre sebavyjadrenie a je zároveň praktickou implementáciou odporúčaní Medzinárodnej rady múzeí (ICOM, 2022), ktorá zdôrazňuje potrebu otvárania galérií všetkým vekovým a sociálnym skupinám vrátane detí predškolského veku. V tomto kontexte program „Maliar Bodka“ napĺňa charakteristiky múzea ako

Galerium II.

inkluzívneho priestoru a zároveň reflektuje súčasné požiadavky participatívneho a zmysluplného vzdelávania (Kováčová, Valachová, 2024; Valachová, 2021).

Pedagogický experiment

Výber Slovenskej národnej galérie na Zvolenskom zámku pre realizáciu zážitkového edukačného programu s deťmi predškolského veku nebol náhodný. Táto inštitúcia sa dlhodobo profiluje ako otvorený galerijný priestor s dôrazom na pedagogickú funkciu galérie. Jej umiestnenie v historickom objekte Zvolenského zámku zároveň poskytuje unikátny rámec, ktorý integruje kultúrne, historické a estetické prvky do jednej skúsenosti. Práve komplexnosť tohto prostredia vytvára predpoklady pre naplnenie cieľov zážitkového učenia (Valachová, 2021).

Príprava na návštevu s deťmi

Prípravná fáza zohrávala kľúčovú rolu pri adaptácii detí na nové prostredie. V triede sme s deťmi viedli diskusiu o tom, čo je galéria, kto je to maliar a čo môžeme v galérii vidieť. Pomocou fotografií a videí zo zámku sme deťom sprostredkovali vizuálne predstavy, čím sme uľahčili ich orientáciu v priestore a zároveň znížili prípadné obavy z neznámeho. Táto fáza zároveň aktivovala predchádzajúce skúsenosti detí, čím sa podporil konštruktivistický princíp učenia (Šobánková, 2012).

Realizácia návštevy a priebeh programu

Navštívili sme program s názvom „Bodka sa vracia k maľovaniu“, ktorý bol zvolený zámerne pre jeho výtvarnú povahu a dôraz na detskú kreativitu. Po príchode do galérie nás privítala galerijná pedagogička, ktorá deti interaktívne uviedla do sveta maliara Bodku.

Galerium II.

Fotografia 2: Úvodné zoznámenie s maliarom Bodkom – interaktívne predstavenie programu deťom



Zdroj: archív autorky príspevku

Ako možno vidieť interaktívne predstavenie Bodka prebieha v sakrálnom priestore, čím sa rozširuje aj kultúrno-historický rámec učenia (Fotografia 1). Následne nasledovala prehliadka časti expozície zameranej na obrazové umenie, pričom výklad bol prispôsobený perцепčným a jazykovým možnostiam predškôľakov. Počas pohybu po výstavných priestoroch deti rešpektovali pravidlá správania, pohybovali sa v organizovanom vláčiku, čím sa prirodzene učili galériovému bontónu.

Galerium II.

Fotografia 1: Deti počas aktívneho výkladu v expozícii portrétov v Slovenskej národnej galérii



Zdroj: archív autorky príspevku

Deti boli aktívne zapájané prostredníctvom otázok a dynamického rozprávania príbehu o Bodkovi. Interaktívny výklad podporuje pozornosť, predstavivosť a komunikačné zručnosti detí predškolského veku.

Galerium II.

Fotografia 4: Galerijná pedagogická zapája deti do príbehu maliara Bodka pomocou bábky a otázok



Zdroj: archív autorky príspevku

Po návrate do priestorov ateliéru prebehla spoločná reflexia, počas ktorej deti rozprávali o svojich zážitkoch a zdieľali, čo sa im najviac páčilo.

Galerium II.

Fotografia 5: Bodka v kruhu detí počas záverečnej reflexie programu



Zdroj: archív autorky príspevku

Po prehliadke nasledovala tvorivá dielňa v ateliéri, kde si deti vyskúšali prácu s maliarskym materiálom. Každé dieťa vytvorilo vlastný obraz inšpirovaný farbami, ktoré si samo vybralo. Atmosféra tvorby bola uvoľnená a podnecujúca, čím sa naplnil cieľ podpory tvorivej expresie, voľného sebavyjadrenia a vizuálnej komunikácie.

Galerium II.

Fotografia 6: Deti pracujú na vlastných výtvarných dielach počas programu „Bodka sa vracia k maľovaniu“



Zdroj: archív autorky príspevku

Reakcie detí boli mimoriadne pozitívne. Počas celej návštevy bolo zrejmé, že sú aktívne, zaujaté a motivované. Pre mnohé deti išlo o prvý kontakt s galerijným prostredím, napriek tomu sa dokázali adaptovať a s nadšením plnili jednotlivé aktivity. Vytvorené výtvarné diela boli na záver prezentované v triede, čím sa ešte viac posilnil emocionálny a edukačný účinok návštevy.

Záverom možno konštatovať, že návšteva galérie neplnila len úlohu estetického zážitku, ale mala jednoznačný výchovno-vzdelávací rozmer, ktorý nadväzuje na odporúčania súčasnej múzejnej edukácie. Prepája poznanie s emóciou, podporuje aktívne učenie a kultivuje vzťah k výtvarnej kultúre už v najútlejšom veku (Kováčová, Valachová, 2024; Kováčová, Magová, Gondová, 2024).

Galerium II.

Reflexia a pedagogický prínos

Zrealizovaný edukačný program Maliar Bodka ukázal, že zážitková forma učenia v galerijnom prostredí je vysoko efektívnym prostriedkom pedagogického pôsobenia na deti predškolského veku. Pozorovania počas celého procesu a následná reflexia zo strany detí i pedagóga potvrdzujú, že aktivita mala viacúrovňový prínos – kognitívny, emocionálny, estetický aj sociálny.

Reakcie detí a ich učenie

Deti reagovali spontánne, autenticky a so záujmom. V prostredí galérie neprejavovali strach ani úzkosť, naopak – s dôverou sa zapájali do aktivít, kladli otázky, spontánne komentovali vystavené diela a aktívne sa podieľali na rozhovoroch so sprievodkyňou. Vznikla tak prirodzená platforma na rozvoj jazykových zručností, vyjadrovania názorov a interpretácie vizuálnych podnetov.

V priebehu tvorivej časti programu deti prejavili značnú mieru samostatnosti a kreativity. Ich výtvarné diela boli výsledkom voľného experimentovania s farbou, tvarom a kompozíciou, pričom u viacerých detí bolo možné pozorovať schopnosť estetického hodnotenia a premyslenej konštrukcie obrazu. Tieto aspekty reflektujú poznatky Biarincovej (2023), ktorá v súvislosti s výtvarnou edukáciou v predprimárnom veku zdôrazňuje význam „autentického výrazu ako formy komunikácie detskej identity so svetom“.

Rozvoj tvorivosti, emócií a spolupráce

Z hľadiska rozvoja tvorivosti boli vytvorené optimálne podmienky: deti mali k dispozícii široké spektrum výtvarných pomôcok, boli vedené k samostatnosti pri rozhodovaní o farebnej palete, a zároveň sa im poskytol dostatočný priestor pre individuálny výraz bez hodnotenia alebo porovnávania výsledkov.

Emocionálne učenie sa v programe uplatnilo v niekoľkých rovinách. Deti mali možnosť prežívať pozitívne emócie – radosť, úžas, zvedavosť, ako aj pocit úspechu a hrdosti na vlastnú tvorbu. Galéria ako priestor kultúrnej pamäti sa tak pre deti stala nielen edukačným prostredím, ale aj emocionálne bezpečným priestorom, čo je kľúčové z hľadiska podpory emocionálnej inteligencie.

Kooperácia a sociálne učenie prebiehali prirodzene počas celej aktivity. Deti spolupracovali pri výbere materiálov, spontánne si pomáhali, komentovali si

Galerium II.

práce a po návrate do triedy spoločne vytvorili výstavku, ktorá ďalej prehlbovala ich skupinovú identitu. Tento rozmer programu priamo reflektuje na zistenia od Kováčovej a Valachovej (2024), ktoré poukazujú na to, že *múzeum sa stáva komunitným priestorom podporujúcim interakciu a participáciu, čím prekračuje hranice tradičného vzdelávania.*

Porovnanie s teoretickými poznatkami

Poznatky z realizácie programu Maliar Bodka sú plne v súlade s odbornou literatúrou prezentovanou v zborníku Galérium I. V kapitole venovanej pedagogickému experimentu so žiakmi s poruchou autistického spektra sa ako kľúčové aspekty úspešnej múzejnej edukácie uvádzajú:

- dôsledná príprava prostredia a detí na návštevu,
- vizualizácia obsahu a prostredia,
- multisenzorický prístup,
- možnosť voľnej tvorby (Kováčová, Magová, Gondová, 2024).

Tieto aspekty boli v prípade predškolákov zachované a adekvátne prispôbené ich veku a vývinovým potrebám. Prítomnosť lektorky s galerijnou pedagogickou kvalifikáciou umožnila diferencované pôsobenie a pružnú adaptáciu programu na momentálnu dynamiku skupiny. Výsledky ukazujú, že návšteva galérie:

- prehľbuje estetickú citlivosť a kultúrnu orientáciu detí,
- podporuje sebavyjadrenie a emočnú gramotnosť,
- rozvíja základné občianske a sociálne kompetencie.

Z pedagogicko-psychologického hľadiska ide o komplexný výchovno-vzdelávací zážitok, ktorý prepája formálne ciele predprimárneho vzdelávania so silným emocionálnym prežitím, čím naplňa princípy súčasnej edukačnej paradigmy založenej na dieťati, skúsenosti a spolupráci.

Vytvárame si vlastnú galériu

Skúsenosť detí s návštevou galérie, ktorú prežili v rámci programu Maliar Bodka, je ideálne ďalej pedagogicky rozvíjať aj v prostredí materskej školy. Nadväzujúce aktivity by nemali byť len doplnkovou činnosťou, ale koncepcne premysleným pokračovaním zážitkového učenia. Vytvorenie vlastnej detskej galérie v triede sa ukázalo ako efektívny nástroj reflexie, konsolidácie poznatkov a posilnenia emocionálneho zážitku z návštevy kultúrnej inštitúcie.

Vlastná výstava ako pokračovanie zážitku

Galerium II.

Po návrate z galérie sme v triede spoločne diskutovali o tom, čo deti v galérii videli, čo ich zaujalo, a ako by oni sami vystavovali svoje obrazy. Deti si spontánne želali zdieľať svoje výtvary aj s rodičmi a ostatnými deťmi v MŠ, čo viedlo k rozhodnutiu pripraviť triednu výstavu. Na tento účel sme prispôbili priestor šatne, kde vznikla improvizovaná „galéria“, ktorú deti sami pomenovali a otvorili slávnostnou vernisážou.

Samotný proces prípravy výstavy bol pre deti rovnako významný ako jej výsledok – vyberali si obrazy, navrhovali popisky, rozhodovali o poradí vystavenia a pripravovali pozvánky pre rodičov. Týmto spôsobom sme uplatnili princípy projektového vyučovania, ktoré podporujú zmyslupnosť, spoluprácu a preberanie zodpovednosti.

Rozvoj kompetencií prostredníctvom výstavy

Pedagogický prínos vytvorenia vlastnej galérie sa prejavil v niekoľkých oblastiach rozvoja, ktoré sme bližšie popisali. **Sebahodnotenie a sebareflexia:** Deti mali možnosť porovnať svoje práce, pomenovať svoj zámer, a v prípade niektorých aj pomenovať to, čo by nabudúce urobili inak. Tento prvok sebareflexie je mimoriadne cenný už v predprimárnom vzdelávaní a predstavuje základ pre rozvoj schopnosti kritického myslenia.

Sebaistota a prezentácia: Deti, ktoré bežne bývajú v triednom prostredí tichšie, preukázali pri výstave zvýšenú mieru otvorenosti. Možnosť ukázať svoje dielo a byť zaň pochválené zohrala pozitívnu úlohu v posilnení sebadôvery a pozitívneho sebahodnotenia.

Emocionálne vyjadrenie: Umenie tu slúžilo ako prostriedok emocionálnej externalizácie – deti dokázali cez farby a motívy sprostredkovať svoje pocity, dojmy či fantazijné svety, ktoré by inak možno nevedeli verbálne vyjadriť. Ako píše Valachová (2021), „vizuálny jazyk je pre deti prirodzenejším prostriedkom vyjadrenia ako slovo – je autentickým zrkadlom ich vnútorného sveta.“

Komunitný aspekt : Výstava sa stala aj spoločenskou udalosťou, ktorá podporila vzťahy medzi deťmi, rodičmi a pedagógmi. Rodičia boli dojatí výtvarmi svojich detí a aktívne sa zapájali do rozhovorov, čo prehlbilo komunikáciu medzi rodinou a školou – dôležitý aspekt výchovno-vzdelávacieho procesu.

Vytvorenie triednej výstavy po absolvovaní galerijného programu je konkrétnym príkladom reflexívneho a integrovaného učenia, ktoré prepája rôzne oblasti rozvoja dieťaťa – kognitívnu, sociálnu, estetickú aj

Galerium II.

emocionálnu. Tento typ činnosti plne korešponduje s rámcovým vzdelávacím programom predprimárneho vzdelávania a súčasnými tendenciami v oblasti edukačnej praxe (Šobánová, 2012; Kováčová, Valachová, 2024). Takáto nadstavbová aktivita má zároveň preventívno-výchovný charakter – kultivuje postoj k umeniu a kultúre, rozvíja zmysel pre estetiku a hodnotu vlastnej tvorby, a v konečnom dôsledku napomáha budovať základy kultúrnej identity dieťaťa.

Záver

Realizácia zážitkového edukačného programu Maliar Bodka v Slovenskej národnej galérii – Zvolenský zámok preukázala, že galéria môže byť efektívnym a zároveň podnetným priestorom učenia pre deti predškolského veku. Skúsenosť detí s výtvarným umením v reálnom kultúrnom prostredí sa ukázala ako formujúca z hľadiska kognitívneho, emocionálneho aj sociálneho vývinu. Program postavený na interaktivite, dramatizácii a tvorbe priamo aktivizoval deti k činnosti, podporil ich estetickú citlivosť a podnietil schopnosť vyjadrovať sa vizuálnym jazykom. Súčasne sa ukázalo, že dôsledná príprava pred návštevou, ako aj nadväzujúce aktivity v materskej škole (napr. vytvorenie detskej výstavy), významne prehĺbujú vzdelávací efekt a podporujú vnútornú motiváciu dieťaťa učiť sa.

Galéria tak prestáva byť elitným kultúrnym priestorom a stáva sa inkluzívnym a demokratickým nástrojom rozvoja každého dieťaťa. Úlohou pedagógov je tento potenciál aktívne využívať a systematicky rozvíjať. Na základe získaných skúseností možno formulovať niekoľko odporúčaní pre pedagogickú prax v materských školách:

- Systematicky využívať kultúrne inštitúcie ako súčasť neformálneho vzdelávania. Návšteva galérie by nemala byť výnimočnou udalosťou, ale prirodzenou súčasťou výchovno-vzdelávacieho procesu.
- Pracovať s predprípravou a reflexiou. Deťom je potrebné predstaviť galériu ako bezpečný priestor, oboznámiť ich s priebehom aktivity a po návrate venovať čas spracovaniu zážitkov.
- Vytvárať priestor pre vyjadrenie a prezentáciu detskej tvorby. Triedna výstava môže byť silným motivačným aj formujúcim momentom pre dieťa, ktoré získa uznanie, priestor vyjadriť sa a byť videné.

Z pedagogického pohľadu predstavuje galéria nástroj inklúzie, diferencovaného učenia a posilňovania kultúrnej identity dieťaťa. Umožňuje každému dieťaťu, bez ohľadu na jeho vývinové špecifiká, zažiť úspech, byť

Galerium II.

aktívnym účastníkom učenia a zároveň rozvíjať svoju kreativitu a osobnosť v prostredí, ktoré je zmysluplné a podnetné.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Biarincová, P. (2023). *Vybrané state z výtvarnej edukácie I*. Ružomberok: Verbum.
- Kováčová, B.; Magová, M.; Gondová, Z. (2024). Opportunities and Limits for Visitors with Comorbidity as Part of the Gallery Experience = Príležitosti a limity pre návštevníkov s komorbiditou ako súčasť galerijnej skúsenosti. In: *Disputationes scientifiæ: Universitatis Catholice in Ružomberok*. 2024, 24(4), 91-107.
- Kováčová, B.; Magová, M.; Valachová, D. (2024). Otvorené dvere múzea: inkluzívny prístup k návštevníkom so zdravotným znevýhodnením. *Galerium I*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU.
- Kováčová, B.; Valachová, D. (2024). Múzeá s participatívnym prístupom smerujúce k inkluzívnemu vzdelávaniu bez rozdielov. *Kreatívne vzdelávanie*. Bratislava: Univerzita Komenského.
- Medzinárodná rada múzeí. (2022). Definícia múzea. 2022. [online] Dostupné na: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- Paulínyová, B.; Melichová, V.; Čatayová, S. (2021). Objavuj svet umenia s maliarom Bodkom. Interný programový materiál. Zvolen: Slovenská národná galéria – Zvolenský zámok (školský rok 2021/2022).
- Šobáňová, P. (2012). *Muzejní edukace*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Valachová, D. (2021). Galéria, múzeum a ich možnosti aplikácie v rámci predškolského vzdelávania. *Evaluácia v materskej škole: sprievodca evaluačnými procesmi v materskej škole*. Bratislava: Dr. Josef Raabe Slovensko.

Galerium II.

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok.

Kontaktné informácie autora:

PaedDr. **Zuzana Gondová**, doktorand v externej forme štúdia, Katolícka univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta, Katedra predškolskej a elementárnej pedagogiky, Hrabovská cesta 1, Ružomberok, gondova.zuzana82@gmail.com

NIE JE KUFRÍK AKO KUFRÍK

NOT ALL SUITCASES ARE THE SAME

Diana Kmeťová Miškovičová

Abstrakt

Príspevok sa detailnejšie zameriava na posun vo vzdelávaní a odbornej príprave múzejných/galerijných pedagógov na Slovensku od roku 2004 až do súčasnosti. Opisuje praktické problémy, s ktorými sa múzejní/galerijní pedagógovia stretávali a stretávajú, snaží sa identifikovať hlavné príčiny ich problémov a vnáša do problematiky aj vlastnú skúsenosť autora. Príspevok sa čiastočne dotýka aj témy kvality jednotlivých pedagogických programov na príklade tzv. múzejného kufrika alebo edukačných foriem living history.

Kľúčové slová

Múzeum, galéria, múzejná pedagogika, galerijná pedagogika, vzdelávanie.

Abstract

The article takes a closer look at the changes in the education and training of museum/gallery educators in Slovakia from 2004 to the present. It describes the practical problems that museum/gallery educators have encountered and continue to encounter, attempts to identify the main causes of their problems, and brings the author's own experience to light. The article also touches on the topic of the quality of various educational programmes, using the example of the so-called museum suitcase or living history educational formats.

Keywords

Museum, gallery, museum education, gallery education, learning.

Úvod

V nasledujúcich riadkoch by som rada nadviazala na Prológ v Galeriu I (Valachová & Kováčová, 2024), ktorý sa zaoberal teoretickými východiskami, historickým vývojom a zmyslom múzejnej a galerijnej edukácie. Víziou by mali byť múzeá a galérie smerujúce k inkluzívnemu vzdelávaniu bez rozdielov (Kováčová & Valachová, 2024). Vzdelávanie múzejných/galerijných pedagógov je jednoznačne aktuálnou témou a je nevyhnutné sa tým zaoberať. V predmetnom prípravku si zadávame otázky, ktoré mapujú skutočnosti, či všetko, čo v priebehu rokov múzeá a galérie ponúkli, sa dá považovať za múzejnú/galerijnú pedagogiku. Samozrejme je potrebné brať do úvahy fakt, že dvere múzeí a galérií majú zostať otvorené pre všetkých (Kováčová et al., 2024), ale taktiež je potrebné zohľadňovať aj problematiku cieľových skupín, tzn. ktoré skupiny návštevníkov majú možnosť byť účastní a zúčastnení s presahom do ich rozvoja kvality života.

Bližšie k múzeu

Myslím, že všetci, ktorí sme sa čo i len okrajovo stretli s pojmom múzejnej/galerijnej pedagogiky sa zhodneme na tom, že profesionálny záujem o túto oblasť na Slovensku odštartoval projekt *Bližšie k múzeu* (2004-2007). Projekt vytvorilo niekoľko kolegov, múzejníkov a galeristov, v spolupráci s *Nadáciou – centrom súčasného umenia* a *British Council*. Jeho hlavným cieľom bol rozvoj vzdelávacieho potenciálu múzeí i galérií, a pevné zakotvenie takejto formy vzdelávania v spoločnosti (Lukáčová, 2007). V slovenskom prostredí bola dovedy téma múzejného/galerijného vzdelávania len okrajová a vôbec nie bežná. Bol to naozaj skvelý počín a veľmi sa vydaril. Podarilo sa im presvedčiť o význame múzejnej/galerijnej edukácie nielen mnohých riadiacich pracovníkov, ale aj samotných kurátorov zbierok a ostatných odborných pracovníkov v múzeách. Svojimi praktickými výsledkami v podobe pútavých vzdelávacích programov pripravili pôdu pre ďalší rozvoj tejto formy edukácie.

Moderné múzeum: Vzdelávacie programy pre 3. tisícročie

Projekt Moderné múzeum plynulo nadviazal na myšlienku projektu Bližšie k múzeu a rozšíril ju na celé spektrum pokračujúceho odborného vzdelávania pracovníkov múzeí. Prebiehal v rokoch 2007-2010 a jeho prípravou a realizáciou bol poverený tím pod vedením Marcely Lukáčovej (Kvetkovej), ktorá bola súčasťou aj predchádzajúceho projektového tímu.

Moderné múzeum bol projektom Slovenského národného múzea (ďalej SNM) a bol určený výlučne pre jeho zamestnancov. Okrem vzdelávania v oblasti múzejnej pedagogiky riešil aj vzdelávanie v rôznych iných oblastiach, napríklad práca s publikom, marketing, PR a komunikácia, manažment kultúrnych inštitúcií a podobne. Svojim širokým odborným zameraním a kvalitnými slovenskými i zahraničnými školiteľmi dosiahol veľký úspech.

Veľmi dobre si pamätám moje prvé stretnutie s týmto projektom a jeho vnímaním v rámci SNM. Pre jeho úspech bolo veľmi kľúčové, že ho podporil vtedajší generálny riaditeľ ako aj jeho zástupca. Pochopili nutnosť ďalšieho systematického vzdelávania múzejníkov. Avšak toto pochopenie nenašiel u mnohých iných pracovníkov. Niektorí preferovali vzdelávanie len vybraných oblastí a iné považovali za okrajové a nevyužiteľné. A do tejto kategórie patrila aj múzejná/galerijná edukácia.

Múzeá pod SNM mali v danom období vytipovať pracovníkov, ktorí sa zúčastnia cyklu vzdelávacích tréningov v tejto oblasti. Zišli sme sa tam väčšinou mladí múzejní nováčikovia, plný nadšenia a chuti do práce. Niektorí z nás sa zúčastňovali aj tréningov zameraných na iné oblasti a tak sme mali možnosť hlbšie pochopiť prepojenie jednotlivých odborných činností v múzeu. Pravidelné prednášky, stretávanie sa in-situ (zakaždým v priestore, kde sa mal pripravovaný projekt realizovať), príprava projektov, ich testovanie a následná evaluácia celou skupinou a školiteľmi (rovnako in-situ) sa pretavila do množstva pripravených kvalitných edukatívnych programov, ktoré boli šité na mieru daného múzea. Takýmto spôsobom sa múzejníci spoznali, oboznámili sa s prostredím jednotlivých múzeí, mohli si vymieňať skúsenosti, spoločne vyriešiť rôzne problémy a hlavne poskytnúť domácomu kolegovi odborný pohľad „zvonka“. Vznikali aj programy, ktoré spoločnou linkou prepájali jednotlivé múzea SNM a motivovali návštevníka k návšteve ďalšieho múzea.

Tím Moderného múzea pripravil pre múzejných edukátorov nadstavbu v podobe marketingovej podpory pod názvom Škola v múzeu. Tá

Galerium II.

každoročne vydávala propagačné biltény s informáciami o poskytovaných edukačných programoch v jednotlivých múzeách SNM, s kontaktnými údajmi a distribuovala ich do škôl, zverejňovala na webových stránkach. Vedenie SNM v rámci rozpočtu každoročne vyčleňovalo účelovo viazané finančné prostriedky na programy múzejnej/galerijnej pedagogiky a takýmto spôsobom motivovalo jednotlivé múzeá k príprave kvalitných programov. Najčastejším problémom, s ktorým sa múzejní pedagógovia v SNM stretávali, bolo nepochopenie rôznych kolegov, čo samozrejme zhoršovalo spoluprácu na príprave a realizácii edukačných programov k jednotlivým výstavám a expozíciám. Veľmi ťažko sa nám vysvetľovalo, že ak chceme pripraviť kvalitný edukačný program, potrebujeme už od začiatku spolupracovať na tvorbe expozície/výstavy, že je potrebné, aby zohľadnili naše pripomienky, pretože len takto dokážeme myšlienky expozície/výstavy efektívnejšie a zaujímavejšie sprostredkovať návštevníkovi. Toto bola vec, ktorá sa nedala prikázať; múzejný pedagóg musel kolegov presvedčiť a úprimne povedané, často to záviselo od osobného nastavenia toho ktorého kolegu. Ďalším dôležitým negatívom bolo preťaženie – samostatnú pozíciu múzejného pedagóga v tomto období nemala ani jedna zložka SNM a väčšinou bola pozícia múzejného pedagóga včlenená do niektorej z iných pracovných pozícií. V podstate sa situácia veľmi nelíšila od tej dnešnej, kedy reálne samostatnú pracovnú pozíciu múzejného/galerijného pedagóga má len veľmi málo inštitúcií. Najčastejšie sme sa stretávali a stretávame s kumuláciou funkcií múzejného/galerijného pedagóga a kultúrno-propagačného manažéra alebo kurátora či lektora.

V priebehu nasledujúcich troch rokov sa v rámci SNM vytvorila silná skupina odborne zdatných múzejných/galerijných pedagógov. Neustále kumulovanie činností uberalo veľa síl a osamostatnenie sa pracovnej pozície pedagóga bolo v nedohľadne. Navyše u časti kolegov stále pretrvával názor, že ide len o nejakú pridruženú činnosť. Málokto z nich si uvedomoval, koľko času stojí príprava a realizácia jedného projektu. V rámci pracovného času videli len tu realizačnú časť a aj tu niekedy zaznievali pripomienky, že práca s jednou skupinou trvá aj s prípravou a ukončením príliš dlho a či je vôbec pre múzeum prínosná. Hlavným argumentom bola štatistika. Od Nežnej revolúcie silnel vplyv systému merania štatistických ukazovateľov návštevnosti, pričom tieto štatistiky zachytávali len kvantitu, nie kvalitu a tak spôsobovali (nielen) múzejným/galerijným pedagógom nemalé problémy.

Galerium II.

Situácia sa bohužiaľ do dnešných dní nezlepšila a niekedy sa stretávame s nelogickým nastavením merateľných ukazovateľov pre múzeá, ktoré v podstate produkujú čísla pre čísla. Navyše nemajú ani tú pridanú hodnotu, že ich môžeme vzájomne porovnať, pretože každý zriaďovateľ ich má odlišné, rovnako ako má odlišnú aj metodiku ich merania. Toto je však téma na samostatný príspevok.

M3G

M3G alebo múzeum tretej generácie (2010-2013) nadviazalo na projekt Moderného múzea a jeho cieľom bolo ponúknuť obdobné vzdelávanie ako malo SNM pre všetky múzeá/galérie na Slovensku. M3G pozostávalo zo siedmych odborných modulov, počas ktorých bolo realizovaných 18 odborných kurzov a bolo určené všetkým pracovníkom slovenských múzeí. Po úspechu projektu Moderné múzeum nebola o záujemcov núdza. V rámci týchto rokov prichádzalo k väčšej generačnej obmene a mladí kolegovia cítili, že potrebujú podporu vo forme ďalšieho vzdelávania a odovzdávania skúseností od kolegov zo zahraničia, prípadne starších kolegov z iných múzeí. Tento fakt významne ovplyvnila aj skutočnosť, že sa zmenil systém nástupu nováčikov do múzeí. Už od 90-tych rokov 20. storočia pomaly zanikala prax, že každého nového múzejníka zaučal nejaké obdobie starší, odchádzajúci kolega a tým sa zabezpečila plynulosť prechodu vedomostí, informácií, systému a zručností. Aktuálne situáciu zhoršuje obrovská fluktuácia na týchto miestach a múzeá/galérie kvalitatívne strárajú a prichádzajú o čas. Kým sa nový kolega vypracuje, získa potrebné zručnosti a vedomosti, prejde nejaký čas. Bohužiaľ sa stáva, že často následne rozčarovaný zo systému odchádza s už nadobudnutými skúsenosťami a pre múzeum sa kolotoč začína odznova.

Jednotlivé múzeá teda využili príležitosť a umožnili svojim pracovníkom vzdelávať sa aj v oblasti múzejnej edukácie. Naprieč Slovenskom začali vznikať programy zamerané hlavne na edukáciu detí, žiakov, študentov, dôchodcov a rodiny. Rovnako ako kolegovia zo SNM, aj títo pracovníci často narážali na nepochopenie, finančnú poddimenzovanosť a kumuláciu pracovných náplní. Postupne sa začala meniť aj situácia v SNM a pri snahách zriadiť samostatné oddelenia múzejnej/galerijnej pedagogiky v jednotlivých múzeách sme neuspeli. To, že budúcnosť múzejnej/galerijnej pedagogiky nie je ružová potvrdil aj výrok jedného z riadiacich pracovníkov,

Galerium II.

ktorý označil takéto oddelenia za „oddelenia farbičiek a pasteliek“. Mnoho múzeí si v tomto období vybralo na pohľad ľahšiu a atraktívnejšiu cestu edukácie formou living history, ktorá však má svoje úskalia a pri nesprávnom pochopení a realizácii sa vonkoncom nemôžeme baviť o akejkoľvek forme edukácie.

Kurz múzejnej pedagogiky

Po ukončení projektu M3G a v podstate až do súčasnosti prebieha vzdelávanie múzejných pedagógov formou jednoročného kurzu múzejnej pedagogiky, ktoré zastrešuje SNM. Kurz pozostáva z prednášok (jeden raz v mesiaci), zo záverečnej skúšky a odprezentovania pripraveného programu. Či je forma prednášok v jednom a tom istom nemúzejnom priestore efektívnejšia a či poskytuje účastníkom dostatočný priestor na rozvoj, to ponechám na zhodnotenie účastníkom, ktorí sa ho zúčastnili, prípadne tým, ktorí môžu jeho súčasnú podobu porovnať s vlastnou skúsenosťou z projektov Bližšie k múzeu, Moderné múzeum alebo M3G.

Nie je kufrík ako kufrík

Názov príspevku (rovnako aj názov tejto časti) som zvolila zámerne. My všetci, ktorí sme sa zaoberali alebo zaoberáme múzejnou/galerijnou pedagogikou poznáme programy, ktoré všeobecne nazývame múzejným kufríkom. Autorom programu, ktorý inšpiroval mnohých kolegov na Slovensku, je Božena Vachudová z Galerie umění Karlovy Vary. Tento program bol publikovaný (aj s podrobnou analýzou a evaluáciou) v publikácii *Brána muzea otevřená*, ktorej zostaviteľkou bola Brabcová (2003, p. 443-446). Táto publikácia bola veľkou inšpiráciou pre slovenských múzejných/galerijných pedagógov a samotná editorka bola odborným garantom (a aj prednášajúcou) projektu vzdelávania múzejných pedagógov SNM (Moderné múzeum).

Prečo nie je kufrík ako kufrík? A prečo práve kufrík? Pretože je to krásny príklad dobre aj zle uchopeného programu, na ktorom môžeme vidieť a okamžite pochopiť rozdiely jeho edukatívneho naplnenia. S počiatkami vzdelávania v oblasti múzejnej/galerijnej pedagogiky na Slovensku sa začína objavovať aj využívanie šablóny programu múzejného kufríka. A tu môžeme vidieť obrovské kvalitatívne rozdiely v myšlienke, prístupe, aplikácii a realizácii. Videla a absolvovala som si niekoľko programov múzejných kufríkov v rôznych slovenských múzeách (a priznávam, rovnako ako veľa

Galerium II.

mojich kolegov som ich „testovala“ na mojich deťoch). Mnohé z nich boli vynikajúco pripravené, adaptované na dané múzeum, často s prekvapujúco kvalitnými inováciami. A potom tu boli tie, ktoré myšlienku postrádali, boli vytvorené len preto, aby mali deti niečo v rukách alebo aby vyplnili prázdnotu edukatívnej náplne predmetmi, ktoré prvoplánovo a triviálne súviseli s nejakým predmetom, autorom či posolstvom expozície. Rovnako (a ešte rozšírenejšie) sú na tom programy z kategórie *living history*. To, že umožníme návštevníkovi obliecť sa do dobového kostýmu alebo ho vtiahneme do hraného (akéhokoľvek) príbehu ešte neznamená, že ide o edukáciu. Naopak, ide o nevhodnú skratku, ktorá sa tvári ako vzdelávanie návštevníka a pritom ide len o jeho pobavenie. Takéto veľmi nevhodné a nepochopené využitia foriem múzejnej edukácie sú veľmi škodlivé, skresľujú vnímanie múzejnej/galerijnej edukácie a ustanovujú nové škodlivé „vzory“ v smerovaní a tvorbe múzejných edukačných programov. Tieto programy sú často výsledkom nedostatočnej kvalifikácie (či absencie) múzejného/galerijného pedagóga, nepochopenia poslanca a obsahu múzejnej/galerijnej pedagogiky vedúcimi pracovníkmi, či jednoducho zameraním sa na suchú štatistiku a čo najvyššie čísla návštevnosti.

Záver

Múzejná/galerijná pedagogika je aktuálne na Slovensku na vedľajšej koľaji. Posun, ktorý sa podarilo dosiahnuť je dnes ohrozený. Pracovné zaradenie samostatného múzejného/galerijného pedagóga je zriedkavé, väčšinou majú pracovníci kumulované funkcie a tým pádom málo priestoru na samotnú múzejnú/galerijnú pedagogiku. Len hrstka múzeí/galérií má samostatné oddelenie múzejnej/galerijnej pedagogiky. Väčšinou je táto činnosť včlenená do ďalšieho oddelenia. Múzejní/galerijní pedagógovia, ktorí už majú základné vzdelanie (napr. kurz SNM) nemajú na Slovensku veľa možností prehlbovania svojich znalostí. Ďalšie vzdelávanie si musia riešiť v zahraničí - ak im to zriaďovateľ umožní, tak v rámci práce, ak nie, častokrát to robia na vlastné náklady. Rovnaká situácia je v oblasti domácej odbornej literatúry. Aj výmena skúseností a pomoc je možná len na platforme Odbornej komisie pre výchovu a vzdelávanie v múzeách pod Zväzom múzeí na Slovensku. Samotný rozvoj múzejných/galerijných programov nie je pevnou súčasťou inštitúcií, je závislý od osvietenstva zriaďovateľa, riaditeľa a hlavne od osobnej angažovanosti konkrétneho múzejného/galerijného pedagóga, ktorý svoju prácu vykonáva aj na úkor

Galerium II.

osobného života. A to sa stále bavíme len o štandardnej múzejnej/galerijnej pedagogike. Programy zamerané na znevýhodnené skupiny sa dajú na Slovensku spočítať na prstoch jednej ruky.

Systematická metodická podpora v oblasti múzejnej/galerijnej edukácie absentuje a máme veľké šťastie, že môžeme využiť množstvo voľne dostupných metodík z okolitých krajín. Najhorším a hlavne najčastejším nepriateľom múzejnej/galerijnej pedagogiky je ignorovanie jej vzdelávacieho poslania i potenciálu a následný odchod kvalifikovaných múzejných/galerijných pedagógov z inštitúcií, ktoré im nie sú schopné vytvoriť prostredie, v ktorom by mohli pracovať a naďalej sa vzdelávať. Bez náležitého systémového ukotvenia múzejnej/galerijnej pedagogiky v našej spoločnosti, za pomoci systematického vzdelávania a metodickej podpory, sa nedokážeme zlepšovať a výsledkom budú priepastné rozdiely v kvalite jednotlivých múzeí a ich edukačných programov. Účinné riešenia problémov so vzdelávaním (nielen) múzejných/galerijných pedagógov by mohli priniesť slovenskí odborníci, ktorých máme našťastie stále dostatok, samozrejme za predpokladu, že ich hlas bude vypočutý.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Brabcová, A. ed. (2003). *Brána muzea otevřená: Průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea*. Praha: Nadace Open Society Fund Praha. ISBN 80-86213-28-5.
- Lukáčová, M. (2007). *Materiálová predloha k projektu Bližšie k múzeu: Vzdelávanie v galériách a múzeách*. Bratislava: Nadácia – Centrum súčasného umenia. ISBN 978-80-89009-17-6.
- Valachová, D.; Kováčová, B. (2024). Prológ: múzeá a galérie ako neoddeliteľná súčasť kultúry = Prologue: museums and galleries as an integral part of culture. *Galerium I*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024. s. 7-15. ISBN 978-80-561-1121-5.
- Kováčová, B.; Magová, M.; Valachová, D. (2024). Otvorené dvere múzea: inkluzívny prístup k návštevníkom so zdravotným znevýhodnením. *Galerium I*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU.
- Kováčová, B.; Valachová, D. (2024). Múzeá s participatívnym prístupom smerujúce k inkluzívnemu vzdelávaniu bez rozdielov. *CREA-AE 2024: kreatívne reflexívne emocionálne alternatívne - umelecké vzdelávanie* : zborník z elektronickej vedeckej konferencie s medzinárodnou účasťou. Bratislava : Univerzita Komenského v Bratislave, 2024. s. 199-206. ISBN (elektronické) 978-80-223-5915-3.

Galerium II.

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok.

Kontakt na autorku príspevku

Mgr. **Diana Kmet'ová Miškovičová**, Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave,
Katedra etnológie a mimoeurópskych štúdií Filozofickej fakulty
Námestie Jozefa Herdu 2, Trnava, kmetova.miskovicova1@ucm.sk

VPLYV VEREJNEJ SPRÁVY NA ČINNOSŤ A PROFILÁCIU GALÉRIÍ

THE INFLUENCE OF PUBLIC ADMINISTRATION ON GALLERY OPERATIONS AND PROFILING

Dušan Masár

Abstrakt

Galérie ako kultúrne inštitúcie sú významným nástrojom verejnej kultúrnej politiky. Ich činnosť je úzko spätá s rozhodnutiami verejnej správy na národnej, regionálnej i komunálnej úrovni. Tento článok sa zaoberá vplyvom verejnej správy na strategickú profiláciu, programové zameranie a spoločenskú funkciu galérií. Zameriava sa na oblasti financovania, legislatívneho rámca, vzdelávacích a komunitných aktivít. Cieľom je identifikovať mechanizmy, ktorými verejná správa ovplyvňuje kultúrne inštitúcie, a načrtnúť odporúčania pre efektívnu spoluprácu medzi štátom a galériami.

Kľúčové slová

Verejná správa, kultúrna politika, galérie, profilácia galérií, kultúrne inštitúcie, financovanie kultúry, vzdelávanie v kultúre, kultúrna participácia, kurátorská autonómia, edukačné programy galérií.

Abstract

Galleries as cultural institutions are an important instrument of public cultural policy. Their activity is closely linked to public administration decisions at the national, regional, and municipal levels. This article examines the impact of public administration on the strategic profiling, programmatic focus and social function of galleries. It focuses on the areas of funding, legislative framework, educational and community activities. The aim is to identify the mechanisms through which public administration influences cultural institutions and to outline recommendations for effective cooperation between the state and galleries.

Keywords

Public administration, cultural policy, galleries, gallery profiling, cultural institutions, cultural funding, cultural education, cultural participation, curatorial autonomy, educational programmes of galleries.

Úvod

Galérie plnia viac než len estetickú či výstavnú funkciu – sú aktívnym aktérom verejného diskurzu, vzdelávania a sociálnej súdržnosti (Kováčová & Valachová, 2024). Ich činnosť a odborná profilácia sú však výrazne ovplyvňované verejnou správou, ktorá určuje nielen finančné rámce, ale aj tematické priority, organizačné nastavenie a hodnotové smerovanie inštitúcií. Problematika vzťahu kultúrnych inštitúcií a verejnej správy je predmetom záujmu mnohých domácich i zahraničných odborníkov. V zahraničí sa téme venujú autori ako Hooper-Greenhill (2007), ktorá skúma vzdelávaciu a spoločenskú úlohu múzeí a galérií, či Gray (2007), ktorá kriticky analyzuje vplyv kultúrnej politiky na inštitucionálne fungovanie kultúrnych subjektov. V slovenskom kontexte sa touto problematikou zaoberajú napríklad kultúrni manažéri a teoretici, ktorí poukazujú na špecifiká financovania a správy kultúrnych inštitúcií v rámci slovenského právneho a politického prostredia. Efektívna komunikácia a marketing sú nevyhnutnou súčasťou činnosti galérií, ktoré tak môžu zvyšovať svoju viditeľnosť a angažovanosť verejnosti (Hajduk, 2020). Cieľom príspevku je identifikovať mechanizmy, ktorými verejná správa ovplyvňuje fungovanie galérií, a navrhnúť odporúčania pre efektívnejšiu spoluprácu medzi štátnymi orgánmi a kultúrnymi inštitúciami tak, aby galérie mohli naplno rozvíjať svoj vzdelávací, kultúrny a spoločenský potenciál.

Verejná správa - zriaďovateľ a regulátor

Verejná správa zohráva kľúčovú úlohu pri zriaďovaní, financovaní a regulácii galérií na Slovensku. Jej pôsobenie v oblasti kultúry sa realizuje na niekoľkých úrovniach, ktoré navzájom koordinujú činnosť kultúrnych inštitúcií a zabezpečujú ich integráciu do širšieho kultúrneho a spoločenského rámca. Základnú štruktúru tvorí Ministerstvo kultúry Slovenskej republiky, ktoré je hlavným štátnym orgánom zodpovedným za kultúrnu politiku, legislatívu a strategické smerovanie kultúrneho sektora. Ministerstvo je zároveň zriaďovateľom najvýznamnejších štátnych galérií, medzi ktoré patrí najmä Slovenská národná galéria (SNG), ktorá plní funkciu centrálnej inštitúcie umeleckej prezentácie a ochrany kultúrneho dedičstva na národnej úrovni.

Okrem ministerstva kultúry majú významnú úlohu vo vzťahu k galériám aj vyššie územné celky (VÚC). Tieto regionálne samosprávne orgány zabezpečujú zriaďovanie a spolufinancovanie regionálnych galérií, ktoré

Galerium II.

reagujú na kultúrne potreby daného kraja a sú súčasťou regionálnej kultúrnej politiky. Príkladom takejto inštitúcie je Galéria M. A. Bazovského v Trenčíne, ktorá okrem umeleckej činnosti často participuje aj na regionálnych vzdelávacích a komunitných projektoch. Na nižšej úrovni pôsobia mestá a mestské samosprávy, ktoré spravujú a prevádzkujú lokálne galérie alebo tematicky zamerané kultúrne priestory. Tieto mestské galérie často slúžia na rozvoj komunitného života, prezentáciu lokálnych autorov a podporu kultúrnej participácie obyvateľov.

Z hľadiska právneho a finančného rámca sú galérie na Slovensku väčšinou organizované ako príspevkové alebo rozpočtové organizácie, ktoré sú povinné dodržiavať zákonné predpisy upravujúce ich fungovanie a hospodárenie. Medzi najdôležitejšie právne normy patria zákon č. 523/2004 Z. z. o rozpočtových pravidlách, ktorý stanovuje princípy hospodárenia s verejnými financiami, a zákon č. 552/2003 Z. z. o výkone práce vo verejnom záujme, ktorý upravuje podmienky výkonu práce vo verejných inštitúciách vrátane pracovnoprávných vzťahov. Okrem toho sú galérie podrobené pravidelným kontrolám a auditom, ktoré vykonávajú orgány verejnej správy ako napríklad Najvyšší kontrolný úrad (NKÚ) alebo interné audity na úrovni samospráv a zriaďovateľov. Tieto kontrolné mechanizmy majú za cieľ zabezpečiť efektívne a transparentné využívanie verejných zdrojov a môžu nepriamo ovplyvňovať aj obsahovú a programovú profiláciu galérií, keďže finančné a administratívne požiadavky môžu limitovať ich schopnosť flexibilne reagovať na kultúrne trendy a inovácie.

Financovanie galérií a jeho dopad na odbornú profiláciu

Financovanie je najvýznamnejší nástroj, ktorým verejná správa ovplyvňuje činnosť a profiláciu galérií. Výška rozpočtu má priamy vplyv na:

- rozsah a kvalitu výstavného programu,
- špecializáciu kurátorských tímov,
- úroveň edukačných aktivít a komunitných služieb,
- digitalizáciu, PR a medzinárodnú spoluprácu.

Okrem rozpočtu zriaďovateľ a galérie často čerpajú podporu z:

- **Fondu na podporu umenia (FPU),**
- **Ministerstva kultúry SR** – prioritné programy,
- **Európskych fondov** – napr. IROP na rekonštrukcie, digitalizáciu a výskum.

Galerium II.

Krátkodobé rozpočty, meškania v dotáciách a zmena politických priorít môžu oslabiť kontinuitu profilácie galérie, brániť systematickému rozvoju a motivovať k opatrným či kompromisným výstavným stratégiám (Gray, 2007).

Profilácia galérií cez verejné vzdelávanie a komunitné aktivity

Galérie, ktoré aktívne rozvíjajú svoju edukačnú profiláciu, sa stávajú nielen miestami prezentácie umeleckých diel, ale predovšetkým živými centrami neformálneho učenia a participácie širokej verejnosti. Osobná reflexia a emocionálne prežívanie umenia v galériách podporujú rozvoj kritického myslenia a participácie návštevníkov (Cepková, 2022). Verejná funkcia galérii sa výrazne posilňuje prostredníctvom komplexného spektra aktivít zameraných na vzdelávanie, kultúrnu inklúziu a komunitný rozvoj. Medzi takéto aktivity patria najmä programy špeciálne navrhnuté pre školy a pedagógov, ktoré poskytujú možnosť prepojiť umelecké zážitky s formálnym vzdelávaním a podporujú rozvoj kritického myslenia a kreativity u detí a mladých ľudí. Ďalej sú významné tvorivé dielne a inkluzívne workshopy, ktoré umožňujú návštevníkom rôzneho veku, zázemia či schopností aktívne sa zapojiť do umeleckých procesov a tým prehĺbiť svoj vzťah k umeniu.

Neoddeliteľnou súčasťou edukačnej profilácie sú aj komunitné projekty, ktoré cielene pracujú s marginalizovanými skupinami, čím napomáhajú sociálnej inklúzii a rozvoju komunitnej identity. Multimediálne a interdisciplinárne inštalácie, ktoré prepájajú obrazové a zvukové prvky, vytvárajú nové možnosti pre galerijnú edukáciu a komunikáciu (Cepková, Lančarič, & Jonisová, 2021). Galérie tak preberajú úlohu spoločenských mediátorov, ktorí sprostredkujú dialóg medzi rôznymi sociálnymi skupinami a podporujú občiansku angažovanosť. Dôležitým prvkom sú tiež diskusie a formáty verejného dialógu, ktoré poskytujú priestor na výmenu názorov, reflexiu spoločenských otázok a budovanie kultúrnej gramotnosti. Tento prístup transformuje galériu z tradičného priestoru, kde návštevník len pasívne konzumuje umelecké diela, na aktívne participujúcu komunitnú inštitúciu, ktorá je schopná reagovať na aktuálne spoločenské výzvy a potreby. Vplyv verejnej správy sa odráža aj v mediálnych stratégiách a komunikácii galérií, ktoré sú predmetom skúmania v oblasti komunikácie a mediálnych štúdií (Hajduk, 2021). Takéto rozšírené edukačné a komunitné aktivity zásadne formujú obraz galérie ako aktívnej inštitúcie verejného

Galerium II.

záujmu a zároveň odrážajú hodnotovo orientovanú profiláciu, ktorá presahuje rámec výlučne umeleckej prezentácie. Táto dynamika podporuje udržateľný rozvoj galérií a zároveň posilňuje ich legitímnosť a relevanciu v očiach verejnosti (Hooper-Greenhill, 2007).

Výzvy pre udržateľnú a autonómnu profiláciu galérií

Kurátorská profilácia galérií môže byť narušená tlakom na reprezentatívnosť, neutralitu alebo „kultúrnu vhodnosť“ výstav. To môže viesť k autocenzúre alebo strate tematickej diverzity (Zelizer, 2003). Kurátorská profilácia galérií ako odborne vedený proces výberu, interpretácie a prezentácie umeleckých diel by mala byť založená na umeleckých, odborných a spoločenských kritériách. Ako uvádza autor (2003), keď politika preváži nad kultúrou, dochádza k deformácii verejného priestoru – inštitúcie prestávajú byť miestom otvoreného dialógu a menia sa na nástroj reprezentácie alebo politickej korektnosti. Problém znižovania autonómie galérií je akútny najmä v prípadoch, keď sú riaditelia menovaní politicky alebo keď financovanie závisí výlučne od jedného verejného zdroja, čím sa znižuje inštitucionálna stabilita a posilňuje závislosť od aktuálnej politickej moci. Okrem toho môže byť takýto tlak spojený s verejnými kampaniami, či nátlakom zo strany ideologicky motivovaných skupín.

Nedostatočné strategické plánovanie

Mnohé galérie sú nútené profilovať sa reaktívne – v závislosti od aktuálnych grantových výziev či výmen vedenia, čo bráni dlhodobému odbornému rastu. Jedným z vážnych systémových problémov, ktorým čelia verejné galérie na Slovensku aj v širšom stredoeurópskom priestore, je absencia alebo slabosť dlhodobého strategického plánovania. Mnohé galérie fungujú v podmienkach, ktoré im neumožňujú koncepčne plánovať svoj odborný a programový rozvoj – či už z dôvodu nedostatočnej inštitucionálnej stability, častých výmen vo vedení, obmedzených rozpočtových zdrojov, alebo závislosti od externého grantového systému. Výsledkom je, že sa tieto inštitúcie profilujú najmä reaktívne, teda podľa aktuálnych požiadaviek zriaďovateľa, módnych tém alebo štruktúry grantových výziev, čo im znemožňuje systematicky rozvíjať odborné profily, publikačnú činnosť, výskumné zameranie alebo dlhodobé vzťahy s komunitou.

Galerium II.

Koncepcia galérie ako inštitúcie so špecifickým odborným zameraním – napríklad na určité výtvarné obdobie, typ médií alebo edukačné metódy – si vyžaduje stabilný rámec plánovania najmenej na 3 až 5 rokov. V mnohých prípadoch však chýba podpora alebo požiadavka zo strany zriaďovateľov na tvorbu vízií, stratégií či periodických evaluačných dokumentov. Pôsobenie galérií sa tak často redukuje na súbor nesúvislých aktivít a výstav, ktoré síce môžu krátkodobo zaujať publikum, ale neprispievajú k dlhodobému odbornému rozvoju ani k budovaniu identifikovateľnej inštitucionálnej značky.

Dôležitým faktorom, ktorý tento stav prehĺbuje, je závislosť od krátkodobých grantových schém. Verejné galérie, najmä na regionálnej a miestnej úrovni, sú často nútené prispôbovať výstavné a edukačné programy podmienkam výziev Fondu na podporu umenia (FPU), programu Kreatívna Európa alebo rôznych nadačných grantov. Aj keď tieto zdroje môžu prispieť k inovácii alebo rozšíreniu aktivít, pri absencii základného stabilného rozpočtu môžu spôsobovať „projektizáciu“ činnosti galérie – teda stav, keď sa inštitúcia programovo „prispôbuje“ podmienkam grantov namiesto toho, aby realizovala svoju vlastnú dlhodobú víziu.

Zásadnú úlohu zohráva aj výmena vedenia galérií. Pokiaľ riaditeľ inštitúcie nie je menovaný na základe odbornej vízie a bez jasne definovaných hodnotiacich kritérií, dochádza často po zmene vedenia k zmenám v odbornom smerovaní, ktoré sú skôr personálne alebo politicky motivované ako programovo opodstatnené. Chýbajúce alebo len formálne spracované stratégie sa tak nahrádzajú ad hoc rozhodnutiami, ktoré oslabujú kontinuitu výskumu, zberateľskej politiky, spolupráce s umelcami či budovania publika.

Niektoré európske krajiny (napr. Holandsko, Nemecko alebo Fínsko) zaviedli mechanizmy, ktoré motivujú verejné kultúrne inštitúcie k tvorbe a vyhodnocovaniu strednodobých plánov, pričom strategické dokumenty sú prepojené na hodnotenie činnosti aj pridelovanie verejných financií. Na Slovensku by podobný prístup mohol výrazne posilniť profesionalizáciu galérií, znížiť ich závislosť od ad hoc financovania a zároveň zvýšiť ich spoločenskú relevanciu ako partnerov v kultúrno-politickom dialógu.

Etický kódex Medzinárodnej rady múzeí

Etický kódex Medzinárodnej rady múzeí (ICOM Code of Ethics for Museums) predstavuje základný normatívny rámec pre činnosť múzeí a galérií na celosvetovej úrovni. Hoci ide formálne o „múzejný“ kódex, jeho ustanovenia sa plne vzťahujú aj na galérie, ktoré spravujú umelecké zbierky, organizujú výstavy, realizujú výskumné aktivity a poskytujú vzdelávacie služby – teda činnosti typické pre väčšinu verejných galérií. Aktuálna verzia kódexu z roku 2022 obsahuje niekoľko kľúčových zásad, ktoré definujú povinnosti a etické štandardy týchto inštitúcií. Medzi hlavné patrí zachovanie a odborná správa zbierok, kde inštitúcia nesie zodpovednosť za starostlivosť, dokumentáciu a prístupnosť svojho zbierkového fondu. Ďalej je dôležité, aby pracovníci múzeí a galérií konali nezávisle, odborne a nestranne, s plným rešpektom k pravde a transparentnosti. Primárnym poslaním galérií a múzeí je slúžiť verejnosti a podporovať kritické myslenie, pričom by nemali byť nástrojom politických, komerčných či ideologických záujmov. Kódex tiež zdôrazňuje potrebu zachovania autonómie kurátorov a odborných pracovníkov, ktorí majú prijímať výstavné rozhodnutia na základe odborných kritérií bez vonkajšieho nátlaku. Neodmysliteľnou súčasťou je aj spolupráca s komunitami, rešpektovanie kultúrnej rôznorodosti a aktívna komunikácia s nositeľmi príslušného kultúrneho dedičstva. Napokon, galérie majú zabezpečiť, aby obsah ich výstav a vzdelávacích aktivít bol odborne zdôvodnený, zrozumiteľný a rešpektoval ľudskú dôstojnosť. Tento etický rámec je pre galérie mimoriadne dôležitý, pretože poskytuje ochranu kurátorskej autonómie a slúži ako účinný argument proti politickým či ideologickým zásahom do obsahu výstav. Zároveň definuje profesijné normy, ktoré sa uplatňujú pri hodnotení inštitúcií, výberových konaniach i pri verejnej kontrole. ICOM kódex je medzinárodne rešpektovaný a často prijímaný ako vnútorný štandard v národných dokumentoch a kultúrnych stratégiách.

Záver

Profilácia galérií ako kultúrnych inštitúcií nie je len internou odbornou záležitosťou, ale reflektuje širšie politické, ekonomické a spoločenské rámce, ktoré nastavuje verejná správa. Z doterajšej analýzy vyplýva, že mnohé galérie na Slovensku fungujú v prostredí strategickej neistoty, krátkodobého financovania a obmedzenej autonómie, čo bráni ich dlhodobému odbornému rastu. Výstavné a edukačné programy sú často formované reaktívne – v závislosti od externých výziev, výmen vo vedení alebo aktuálnych spoločenských nálad – namiesto toho, aby vychádzali z ucelených odborných koncepcií a kontinuálne budovanej vízie.

Ak majú galérie naplňať svoju komplexnú spoločenskú misiu – nielen ako prezentátori umenia, ale aj ako aktéri kultúrnej reflexie, vzdelávania a komunitnej integrácie –, je nevyhnutné vytvoriť podmienky pre stabilné, profesionálne a hodnotovo ukotvené pôsobenie. Dôležitou úlohou verejnej správy je zaviesť viacročné financovanie, posilniť odbornú autonómiu vedenia inštitúcií a podporiť tvorbu strategických dokumentov, ktoré definujú profiláciu galérie v súlade s potrebami publika a vývojom odboru. Zároveň je potrebné upozorniť na riziko, ktoré predstavuje narastajúci tlak aktivistických prístupov – najmä vtedy, keď sa uplatňujú formou ostentatívnych verejných protestov a mediálnych kampaní, ktoré majú nahradiť odborný diskurz. Hoci má občianska angažovanosť v kultúrnej sfére svoje miesto, galérie by nemali podliehať vonkajším ideologickým tlakom, ktoré deformujú ich odbornú identitu a programovú nezávislosť. Dôraz by mal byť kladený predovšetkým na odbornosť, kvalitu obsahu a kultivovanú diskusiu, nie na marketingovo efektívne, no odborne prázdne gestá. Len v prostredí založenom na dôvere, odbornosti a partnerstve medzi verejnou správou a kultúrnym sektorom môžu galérie plnohodnotne plniť svoju funkciu – ako uchovávatelia umeleckého dedičstva, ako tvorcovia poznania a estetiky, a ako platformy, ktoré podporujú hlboké spoločenské porozumenie, nie iba povrchové reakcie.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. London: Routledge. ISBN 978-0-415-10709-6.
- Cepková, P. (2022). Transience of All Things. *European Journal of Media, Art and Photography*, 10(1), 6–17.
- Cepková, P.; Lančarič, P.; Jonisová, E. (2021). About an Exhibition Image/Flow of Realities. *Communication Today*, 12(2), 198–202.

Galerium II.

- Council of Europe. (2018). *Culture and Democracy: The Evidence – How cultural participation contributes to democracy*. Strasbourg: Council of Europe Publishing. ISBN 978-92-871-8412-0.
- Fond na podporu umenia. (2024). *Štatút a výročné správy* [online]. Bratislava: FPU. [cit. 2025-07-04]. Dostupné na: <https://www.fpu.sk>
- Hajduk, L. (2020). *Marketing Communication*. Bratislava: Paneurópska vysoká škola. ISBN 978-80-89453-70-2.
- Hajduk, L. (2021). *Communication and media research*. Bratislava: Paneurópska vysoká škola. ISBN 978-80-89453-82-5.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. London: Routledge. ISBN 978-0-415-32445-5.
- International Council of Museums (ICOM). (2022). *ICOM Code of Ethics for Museums* [online]. Paris: ICOM. [cit. 2025-07-04]. Dostupné na: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/code-of-ethics/>
- Kováčová, B.; Valachová, D. (2024). Galerium: priestor odstraňovania limitov a vytváranie šancí v prospech každého návštevníka. *Galerium I*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024. s. 28–39. ISBN 978-80-561-1121-5.
- Ministerstvo kultúry Slovenskej republiky. (2023). *Koncepcia rozvoja kultúry na roky 2023–2027* [online]. Bratislava: MK SR. [cit. 2025-07-04]. Dostupné na: <https://www.culture.gov.sk>
- Sandell, R. (2003). Social inclusion, the museum and the dynamics of sectoral change. *Museum and Society*, 1(1), 45–62.
- Sedlák, J.; Cepková, P. (2021). Silent Absolutions. *Communication Today*, 12(2), 180–191.
- Slovenská národná galéria. (2023). *Výročná správa o činnosti SNG za rok 2022* [online]. Bratislava: SNG. [cit. 2025-07-04]. Dostupné na: <https://www.sng.sk>
- Švajda, J.; Žárska, D. (2020). Úloha kultúrnych inštitúcií v rozvoji regiónov. *Sociológia*, 52(3), 231–251.
- Zelizer, B. (2003). When facts, truth, and reality are God-terms: On journalism's uneasy place in cultural studies. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 1(1), 100–119.

Kontakt na autora príspevku

doc. Ing. **Dušan Masár**, PhD., Vysoká škola Danubius, Fakulta verejnej politiky a verejnej správ, dušan.masar@vsdanubius.sk

ARTETERAPIA V PRIESTOROCH GALÉRIE S DÔRAZOM NA REFLEXIU VÝSTAVY: PRIENIK UMENIA, TERAPIE A KOMUNITNEJ SKÚSENOSTI

ART THERAPY IN THE GALLERY SPACE WITH AN EMPHASIS ON
REFLECTING THE EXHIBITION: THE INTERSECTION OF ART,
THERAPY, AND COMMUNITY EXPERIENCE

Zuzana Ľulák Krčmaríková

Abstrakt

Článok sa zameriava na využitie arteterapie v galériových priestoroch ako alternatívneho prístupu k podpore duševného zdravia a osobnostného rozvoja. Predstavuje model „Prehliadka – Tvorba – Reflexia“, ktorý bol aplikovaný počas štyroch arteterapeutických stretnutí v Záhorskej galérii Jána Mudrocha v Senici. Účastníci reflektovali vystavené diela, vývarne reagovali na svoje vnútorné prežívanie a zapájali sa do skupinovej diskusie. Článok opisuje teoretické rámce, metodologické prístupy a konkrétne skúsenosti z praxe. Medzi prínosy galérieovej arteterapie patria zníženie pocitu osamelosti, mentálna obnova, podpora introspekcie, spracovanie nevedomých tém a nachádzanie zmyslu v každodennosti. Dôraz sa kladie na vytváranie bezpečného priestoru, etiku práce s účastníkmi a odborné vedenie procesu. Galéria sa tak stáva aktívnym terapeutickým prostredím, ktoré prepája umenie, komunitu a osobnú transformáciu.

Kľúčové slová

Arteterapia, galéria, reflexia, duševné zdravie, vizuálne umenie, introspekcia, emocionálna regulácia, skupinová práca, terapeutické prostredie, tvorivý proces.

Abstract

The article focuses on the use of art therapy in gallery spaces as an alternative approach to supporting mental health and personal development. It presents the model 'Tour - Creation - Reflection,' which was applied during four art therapeutic meetings at the Ján Mudroch Gallery in Senica. Participants reflected on the exhibited works, artistically responded to their inner experiences, and engaged in group discussions. The article describes theoretical frameworks, methodological approaches, and specific experiences from practice. The benefits of gallery art therapy include reducing feelings of loneliness, mental rejuvenation, promoting introspection, processing unconscious themes, and finding meaning in everyday life. Emphasis is placed on creating a safe space, ethics of working with participants, and professional guidance of the process. The gallery thus becomes an active therapeutic environment that connects art, community, and personal transformation.

Key words

Art therapy, gallery, reflection, mental health, visual arts, introspection, emotional regulation, group work, therapeutic environment, creative process.

Úvod

Arteterapia mimo klinického prostredia, najmä v galériách a múzeách, si získava čoraz väčšiu pozornosť odborníkov z oblasti duševného zdravia, muzeológie i edukácie. Galérie sa stávajú inkluzívnymi priestormi pre rozvoj osobného prežívania, kde vystavené diela aktivujú vnútorné procesy návštevníkov. Podľa Colesa (2019) môžu výstavné priestory podporovať introspekciu, emocionálne uvoľnenie a tvorivé hľadanie významov. Divák nie je len pasívnym pozorovateľom, ale aktívnym účastníkom vnímania a prežívania toho, čo vidí, a zároveň sa ocitá v dialógu medzi výtvarným dielom a samým sebou. Tento dialóg prebieha v aktívnej výtvarnej tvorbe priamo v priestoroch galérie. Článok mapuje možnosti využitia arteterapie v galériách s dôrazom na model reflexie prebiehajúcej výstavy prostredníctvom tvorby a dialógu.

Galéria ako terapeutické prostredie

- Bezpečný „potenciálny priestor“ – Podľa Hamila (2016) je galéria priestorom tzv. empatickej imaginácie – schopnosti nadviazať emocionálny vzťah s vystaveným dielom, ktorý umožňuje vyjadriť a spracovať vlastné zážitky. Galéria môže fungovať ako „prechodný priestor“ (Winnicottovský koncept), kde sa realita mieša s vnútorným svetom.
- Stimulačné prostredie pre sebareflexiu – Štúdia Packerovej (2008) dokazuje, že vystavenie sa umeniu v galérii môže znižovať mentálne preťaženie a napomáhať obnoveniu pozornosti. Zážitok v galérii sa stáva formou „mentálnej hygieny“ a podporuje emocionálnu reguláciu.

Tieto aspekty sme zohľadnili pri realizácii arteterapeutických stretnutí v Záhorskej galérii Jána Mudrocha v Senici, kde sme uskutočnili tri stretnutia nadväzujúce na prebiehajúce výstavy. Účastníci sa prepojili s dielami nielen ticho ich vnímajúc, ale aktívne reflektovali ich pocity, vnemy a preferencie, vkladali ich do vlastných výtvarných prác a viedli reflexívny dialóg – medzi obrazom a autorom aj medzi autorom a ostatnými účastníkmi.

Modely a metodológia galérieovej arteterapie

V našej práci v priestoroch galérie sme zvolili postup, ktorý nám prišiel v kontexte našej práce ako logický a zhoduje sa s modelmi, ktoré sú realizované i v zahraničí.

Galerium II.

Proces: Pozeranie – Tvorba – Reflexia - V mnohých medzinárodných programoch (napr. v Montreal Museum of Fine Arts alebo EMST v Aténach) sa osvedčil trojfázový model: návštevníci najprv reflektujú výstavu, potom sami tvoria a nakoniec diskutujú o vzniknutých prácach (Jin, 2023). V tomto modeli sa výstava stáva katalyzátorom osobného prežívania. Rovnako sme postupovali v našej práci. Keďže nie sme priamym pracovníkom galérie, v našom prípade tomu predchádzal ešte jeden medzikrok. Danú výstavu sme najskôr navštívili a na základe charakteru a obsahu vystavených výtvarných diel sme nastavili techniku a tému, s ktorou budeme pracovať. Pri samotnej realizácii sme postupovali podľa tohto procesového modelu. Účastníci si najskôr pozreli výstavu, navníмали si jednotlivé výtvarné diela, ktoré neskôr výtvarne spracovali a nasledovala reflexia.

Vizuálny denník ako reflexívna technika - Deaver & McAuliffe (2009) vo svojej štúdii opisujú využitie vizuálnych denníkov v arteterapii, kde študenti kombinovali kresbu a text počas stáží. Táto forma vizuálneho zaznamenávania zážitkov podporuje introspekciu a premýšľanie o vlastných emocionálnych reakciách. Tento model sme nevyužili, nakoľko sme mali vždy skupinu v inom zložení. V prípade, že by sme pracovali kontinuálne s tou istou uzavretou skupinou s cieľom zameraným na sebaopoznávanie, vnímame toto zaznamenávanie si priebehu jednotlivých reflexií ako veľmi prínosné.

Psychodynamické aspekty zážitku - Walters (2020) tvrdí, že umenie môže evokovať archetypálne obrazy a nevedomé obsahy, ktoré sa dostávajú do vedomia cez tvorivý proces. V galérii sa takýto zážitok môže spontánne spustiť pri kontemplácii diel – ide o proces podobný tzv. reverie (voľne sa vynárajúcim asociáciám podobný proces). V našom prípade nemôžeme tvrdiť, že dochádzalo k takémuto procesu, ale veľmi podobne sme vnímali, že si účastníci vyberali diela, ktoré nejakým spôsobom (ktoré neskôr niektorí aj reflektovali) korešpondovali s ich aktuálnymi životnými témami.

Reflexia výstavy ako terapeutický nástroj

Výstavy, na ktoré nadväzovali naše stretnutia boli rôzne, nezameriavali sme sa na nič špecifické. Našou snahou bolo ponúknuť rozmanitosť, nakoľko každého osloví niečo iné. Vystavené výtvarné diela, na ktoré sme reflektovali boli od rôznych autorov (ako z hľadiska veku, pohlavia, štýlu a formy výtvarného vyjadrenia a spracovania), ktorí tvorili v rôznych obdobiach a venovali sa rôznym obsahovým témam. Reflexia prebiehala

Galerium II.

intrapersonálne – obraz bol reflektovaný vo vzťahu k vnútornému prežívaniu, myšlienkam, pocitom, hodnotám a rozhodovacím procesom jednotlivca a *interpersonálne* – vo vzťahu k iným ľuďom/účastníkom. Zvolili sme si procesový model, ktorý má svojou štruktúrou terapeutický charakter a oba spôsoby reflexie majú terapeutický/liečivý potenciál. Obzvlášť, ak by sme kontinuálne pracovali s uzavretou skupinou, kde náš vstup má charakter kombinácie reflektívnej i produktívnej arteterapie, s následnou reflexiou.

- 1. Fáza výber kľúčových diel a tém** - Pri práci so skupinou sa v arteterapii odporúča výber 3 až 5 diel, ktoré podnecujú osobné prežívanie: telesnosť, identita, emócia, strata. De Botton & Armstrong (2013) zdôrazňujú, že umenie môže odpovedať na základné otázky o láske, zmysle či utrpení – a práve tieto dimenzie treba cielene vyhľadávať. V našom prípade sme diela nevyberali s týmto zámerom, pracovali sme s celou výstavou alebo jej časťou, témy, ktoré si účastníci nachádzali, boli ich vlastné, individuálne (ten istý obraz pôsobil na rôznych ľuďoch inak, naše chápanie by bolo v tomto prípade subjektívne a možno pre účastníkov nič nehovoriace). Zamerali sme sa na tému skôr v širšej rovine, ktorá bola zakomponovaná do zadania a technického zamerania/ponuky, ktoré sme zvolili po predchádzajúcej individuálnej návšteve danej výstavy v prípravnej fáze.

Príklady reflexívnych otázok:

„Je tu prítomné dielo, Vás niečím oslovilo? Prečo?“

„Je prítomná téma, ktorá Vás oslovila? Prečo?“

„Ktorý obraz by ste si zavesili doma – a čo by Vám denne pripomínal?“

- 2. Fáza výtvarná tvorba ako osobná odpoveď** – v tejto fáze účastníci tvoria vlastný výtvarný výstup – koláž, kresbu, objekt. McNiff (2009) upozorňuje, že výsledné dielo netreba hodnotiť esteticky, ale ako záznam vnútorného procesu, čo patrí k základným princípom arteterapie. Účastníci boli po pozretí si výstavy pozvaní k aktívnej práci, k spracovaniu intrapersonálnej reflexie do podoby vlastného výtvarného vyjadrenia. Snažili sme sa o rôznorodú ponuku materiálov i foriem spracovania. Dôležité pre nás bolo, aby sa účastníci cítili komfortne a bezpečne. Nehodnotenie technického spracovania ich práce bolo zásadným prvkom bezpečia v seba vyjadrení sa.
- 3. Fáza skupinovej reflexie a zdieľanie** - Reflexia v kruhu, moderovaná arteterapeutom, podporuje validáciu zážitkov a pocit spolupatričnosti.

Galerium II.

Ako píše Ioannides (2016), múzeum sa v tomto momente mení na priestor kolektívneho ozdravného príbehu. V našom prípade nebola reflexia iba statickým procesom, pohybovali sme sa podľa potreby v priestore, aby mali účastníci možnosť popísať celý svoj proces, od vybraného obrazu a intrapersonálnej reflexie až po pochopenie/porozumenie procesu i téme, ktoré sa individuálne objavili.

Prínosy praxe galérieovej arteterapie

Neurčovali sme si žiadny konkrétny cieľ, išlo o skúsenosť s takouto formou arteterapie, ktorá prebieha v priestoroch galérie. Počas týchto stretnutí sa dostali do popredia témy, ktoré sa dajú zhrnúť do nasledujúcich kategórií:

- **Redukcia osamelosti** – aktivity prebiehali skupinovo a zároveň mali účastníci aj svoj individuálny priestor. Reflexia prebiehala individuálne i skupinovo, vznikali interakcie, vhl'ady, podporné vstupy a pod. Nikto nebol osamelý, ak to sám nechcel. I pri mlčaní, bol každý účastník súčasťou skupiny, celku a tvoril jeho (sú)časť. Jin (2023) potvrdzuje našu skúsenosť, že skupinová tvorba v múzeu či galérii znižuje pocity izolácie a zvyšuje pocit spolupatričnosti.
- **Mentálna obnova** – z reflexií účastníkov je zjavné, že tento proces, ktorý absolvovali v rámci návštevy galérie bol pre nich akýmsi refrešom. Popisovali, že i napriek únave sa do aktivity pustili so zvedavosťou a chuťou. Zo začiatku boli opatrnejší a menej aktívny, ale ako proces postupoval, tým viac sa odvážili byť aktívnejší. Nezmizla únava ako taká, ale zmenila sa jej forma alebo kvalita. Mentálne sa cítili ľahší, uvoľnenejší a nabudenejší. Takéto skúsenosti má i Packer (2008), ktorý to charakterizoval ako dôkazy o účinkoch arteterapie v priestore galérie a múzea na mentálnu únavu a emocionálnu rovnováhu.
- **Podpora introspekcie** – Deaver & McAuliffe (2009) opisujú, ako vizuálne zaznamenávanie pomáha premýšľať o sebe. Toto sa dialo ako pri intrapersonálnej reflexii, samotnej aktívnej tvorbe, tak i interpersonálnej reflexii. Prichádzalo k „uvedomeniam si“ niečoho o sebe (každý účastník mal svoje), nielen v kontexte seba samého, ale i v kontexte reflexie skupiny. Prišlo i prehodnoteniam počiatočnej reflexie, ktorá sa transformovala do niečoho ešte hlbšieho.
- **Evokácia (vyvolávanie) nevedomých tém** – Walters (2020) prezentuje galériu ako priestor, kde sa obrazy stávajú projektívnymi plochami duševných obsahov. Intrapersonálna reflexia, následná tvorba

Galerium II.

a interpersonálna reflexia podnecuje vybavovanie si niečoho v mysli buď vo forme myšlienky, pocitu, spomienky, predstavy a pod. To, že si niekto vybral konkrétne výtvarné dielo často súvisí práve s vedomými alebo nevedomými témami pozorovateľa, niečo mu evokujú, niečo sa v nich udeje a oni reagujú. Arteterapia priamo v priestoroch galérie im dáva možnosť a priestor na okamžité reagovanie a spracovanie tém, ktoré sa v nich vynorili.

- **Zmysel v každodennosti** – De Botton & Armstrong (2013) hovoria o tom, ako umenie reflektuje ľudské životné výzvy a ponúka odpovede na existenciálne otázky. Pozastavenia sa v prítomnom okamihu, tu a teraz, sú vzácnymi chvíľami, kedy môžu byť sami so sebou, stíšiť sa a objavovať odpovede na svoje otázky, ktoré zostali nevyslovené či zabudnuté/potlačené v úzadí. Počas tvorenia a reflexie bolo počuť mnoho otázok, ktoré pokladali sami sebe. „Prečo vlastne netvorím, robil/a som to predsa rád/rada?“ „Uvedomila som si, ako je táto chvíľa príjemná a zmysluplná.“ „Toto by som mal robiť častejšie, vyčistil som si hlavu.“....

Valachová, Lessner Lištiaková & Kováčová (2019) realizovali výskum na tému umelecky nadaných a talentovaných detí a mladých ľudí a ich interakcií s prostredím a výstavami slovenských galérií. Z výsledkov tohto výskumu vyplýva, že galérie predstavujú nielen priestor na prezentáciu umenia, ale aj významné edukačné prostredie, ktoré môže podporovať rozvoj talentu. Interakcia s umeleckými dielami a prostredím galérie pôsobí ako stimul pre umeleckú tvorbu mladých ľudí, čo môže viesť k posilneniu ich umeleckej identity a sebaujedenia. Rovnako i arteterapia v priestore galérie okrem vyššie spomenutých prínosov má potenciál byť edukatívnym stimulom. Kováčová & Benčíč (2023) využili potenciál akčného umenia v práci so seniormi. Uvádzajú, že „využívanie akčného umenia a terapeutických konceptov je zdrojom rozvíjania sociálnych väzieb a vytvárania pocitu spolupatričnosti. Jednou z možností akčného umenia je trick-art. Ide o umenie, ktoré vytvára vizuálne ilúzie. Sú koncipované na zobrazovaní predmetov, akoby naozaj existovali, no v skutočnosti ide len o dvojrozmerné kresby. Ide o hru (a aj akciu) medzi umeleckým prostredím a návštevníkom, ktorý sa v danom momente a situácii stáva aktérom.“

Na základe našej skúsenosti ako i výskumov realizovaných uvedenými autormi, je akčná výtvarná aktivita vhodná pre všetky vekové kategórie.

Výzvy a odporúčania

Aby mohlo takéto stretnutie prebehnúť, je dôležité utvoriť vhodné podmienky. Skupina by nemala byť príliš veľká, ideálne maximálne do 20 ľudí. Rovnako dôležitá je aj spolupráca s vedením galérie a rešpektovanie ich pravidiel, aby neprišlo k poškodeniu alebo zničeniu vystavených diel.

- **Priestorové nároky** - Podľa Colesa (2019) je potrebné zabezpečiť vhodné priestory na tvorbu – tiché, dobre osvetlené, s dostupným materiálom. Arteterapia by nemala prebiehať medzi návštevníkmi galérie bez možnosti súkromia. S týmto názorom plne súhlasíme. Počas našich stretnutí sme spolupracovali s pracovníkmi galérie. Dali sme si limit návštevníkov, ktorý si strážili a neprekračovali sme ho. Boli nám nápomocní aj pri príprave stolov, pomôcok a materiálu. Vytvorili vhodné podmienky a podieľali sa na celom procese ako pozorovatelia a pomocníci. Takto vznikol bezpečný priestor, kde sa mohli stíšiť, sústrediť sa na proces a seba samých v ňom. Bezpečné a komfortné to bolo pre účastníkov, ale i pre nás. Mohli sme sa venovať účastníkom a procesu bez zbytočných vyrušení.
- **Etické hranice a dobrovoľnosť** - Otázka zdieľania vytvorených diel (vystavenie vs. súkromie) musí byť jednoznačne komunikovaná – účastníci musia mať právo rozhodnúť, čo zdieľajú (McNiff, 2009). Nikto z účastníkov nebol do reflexie nútený, kto chcel sa zapojiť, kto nie, tak len počúval a v tichosti nechával plynúť svoj proces, myšlienky, pocity, objavy... Výsledné obrazy sme nijako nehodnotili, nepodsúvali sme im významy a interpretácie, sústredili sme sa na ich reflexie a odpovedali sme na otázky. Mnoho otázok prišlo po skončení aktivity, kedy nás niektorí účastníci požiadali o krátky rozhovor v súkromí. To čo nechceli zdieľať v skupine, potrebovali zdieľať individuálne. Preto je dôležité nechať si časovú rezervu na takéto kratšie individuálne rozhovory. Je to náročné časovo, fyzicky i duševne, preto je vhodné limitovať počet účastníkov a zároveň mať priestor na ukončenie, aby sa nestalo, že u niekoho sa rozbehne hlbší proces a zostal by „neriešený“. Vzniká tak riziko negatívnych dopadov.
- **Odborný dohľad** - Zásadnou podmienkou je vedenie skupiny kvalifikovaným arteterapeutom, ktorý dokáže moderovať emocionálne silné reakcie a podporiť integráciu zážitku (Hinz, 2009). Skúsenosť s procesom je nevyhnutná i keď sa jedná o aktivitu v galérii. Pri aktivitách pracujeme s emóciami a nikdy vopred nevieme, ktorá téma,

Galerium II.

výjav, pocit spustí silnú emocionálnu reakciu. Ak má skupina viac ako 6-8 členov, je dôležité mať niekoho, kto nám pomôže aktivitu a účastníkov koordinovať. V našom prípade to boli zamestnanci galérie.

Realizácia a popis

Arteterapeutické stretnutia sme realizovali v Záhorskej galérii v Senici. Celkovo sme realizovali 4 stretnutia ku konkrétnym výstavám:

- Prvou výstavou, na ktorú sme nadviazali Arteterapeutické stretnutie, bola autorská výstava Paulíny Halasovej s názvom Armagedon umenia, ktorá prebiehala od 08.04.2022 do 05.06.2022. Naše stretnutie sa uskutočnilo 19.05. 2022.
- Druhá výstava niesla názov: Akvizície 2021- Výstava diel získaných do zbierok Záhorskej galérie v roku 2021. Názov projektu: Patrik Kovačovský: Spolužitie (zo série Kompresia ako sekundárna recyklácia) Milan Mikula: PREDOBRAZ/PODOBRAZ ktorá prebiehala 06.09.2022-20.11.2022. Súbežne prebiehalo 7. Bienále plastiky malého formátu 2022 Oščadnica-Levoča-Senica s názvom Socha/Hmota/Vedomie- vystavujúcich viacero autorov, trvanie výstavy 23.09.2022-20.11.2022. Stretnutie bolo realizované 14.10.2022
- Treťou bola výstava s názvom: Kresby Jána Mudrocha 13.04.2023–04.06.2023. Stretnutie bolo realizované 21.04.2023
- Štvrtou bola výstava: Po stopách umenia Jána Mudrocha II., ktorá prebiehala 04.10.2024–17.11.2024. Stretnutie bolo realizované 25.10.2024.

Obsah stretnutí

Pre lepšie porozumenie tomu, z čoho sme pri voľbe techniky vychádzali, uvádzame charakteristiky tvorby autorov a následne zvolenú techniku.

1. Samostatná výstava mladej absolventky maľby na vysokej škole výtvarných Paulíny Halasovej v Záhorskej galérii Jána Mudrocha v Senici predstavila rôzne polohy, ktoré rezonujú v jej tvorbe od štúdia po dnešok. Je autorkou, ktorá veľmi prirodzene vníma situácie, aké do obrazu jednotlivca vnášajú sociálne siete. Vyrastá v nich a intuitívne ich vnáša do svojej tvorby. Špeciálne osobné hľadisko predstavuje pozícia mladej autorky, ktorá na súčasnej scéne hľadá svoje miesto. Na pozadí bezprostredného autobiografického záznamu podáva správu o vysoko konkurenčnom a na sebaaprezentáciu zameranom umeleckom prostredí. Aj preto od začiatku. Inklinuje k figurálnemu prejavu vo veľkoformátových

Galerium II.

maľbách. Svoje diela už počas štúdia, zaľudňuje najmä ženskými postavami sebavedomými hrdinkami z komiksov či vodných svetov, ale aj nám blízkych smrteľníčok. Napriek veselej farebnosti však v sebe nesú akúsi animálnosť v odhodlaní naplňať svoje túžby bez akýchkoľvek obmedzení. Aj preto sa mnohé z nich nakoniec premieňajú na krásnych, ale nebezpečných predátorov s ľudskou podobou. Leopardy a krokodíly v módnom oblečení sa pre ňu stávajú symbolom dravého sebavedomia. Neobáva sa pritom stiahnuť ani po na prvý pohľad brutálnych scénach či telesných deformitách. V jej podaní sú však skôr drsnou, prehnanou iróniou, ktorá upozorňuje na zákernosť upozorňuje na povrchnosť tzv. „lajkovej“ a „srdiečkovej“ generácie.

Spochybňuje dané rozdelenie na krásne a škaredé nielen v rovine fyzického vzhľadu, ale aj estetických kategóriách. Zaujíma sa o to, akým spôsobom určujeme čo je dobrá alebo zlá maľba a čo je gýč. Pretáča poučky tým, že ho umiestňuje do nečakaných situácií alebo ho naopak zamieňa za negýčové moderné prvky. Nie je predmetom ironickej kritiky, ale jeho ľúbivosť je základným záujmom jej parodickej adorácie. V realistickej maľbe kombinuje azda všetky možné prvky vnímané ako úpadkový gýč: jelene, šelmy, motýle, exotické a historické interiéry. Toto zahľtenie má za následok „zasnívanosť“ a paradoxnú odľahčenosť. Je to gýč, ktorý sa neberie vážne. Realistické maliarske techniky strieda s kresbou a jednoduchou ilustráciou, do ktorej vstupuje i textovou formou. Forma krátkych sloganov či ironických príbehov pritom úzko súvisí s komunikáciou na internete, ako sú smajlíky, emotikony či príbehy. Relativizuje a ironickým spôsobom komentuje súčasné podoby krásy, moci, manipulácie vlastnej prezentácie a túžby po pozornosti. Pri príprave na stretnutie s umením sme si výstavu boli najskôr individuálne pozrieť, aby sme si mohli zvoliť vhodnú techniku. Pripravili sme si dve techniky. Na začiatku si mali účastníci výstavu voľne prejsť, bez ďalšej inštrukcie, len si mali navnímať výstavu ako takú. Následne svoj celkový dojem a to čo ich zaujalo, mali sami výtvarne znázorniť. Išlo o zahrievaciu techniku, kde bolo dôležité preladenie sa na tu a teraz. V ďalšom kroku sme sa vrátili späť k vystavovaným obrazom. Mali si výstavu prejsť dôkladnejšie a mali za úlohu vybrať si jeden konkrétny obraz, ktorý s nimi najviac rezonuje, ktorý ich zaujal. Mali sme vopred pripravené rôznofarebné šatky a drobnosti, ktoré mali využiť v ďalšom kroku, kedy nimi vybraný obraz mali oživiť. Samých seba naštylizovať do pozície, aká bola na obraze. Mali zachytiť výraz, farebnosť, emóciu, pózu a pod. Jednotlivé

Galerium II.

„páry“ sme vyfotografovali. Nasledovalo zdieľanie celého procesu. Rozprávali sme sa o tom, ako sa zmenilo vnímanie daného obrazu (po jeho oživení a nacítení). V skupine sa odohralo mnoho príbehov a „aha“ momentov. To, čo na počiatku vyzeralo ako zábava, sa zmenilo na pochopenie hĺbky myšlienky autorky a zároveň sa vyplavili ich vlastné témy. Pri zdieľaní sa vyjadrili, že zo začiatku to bola „sranda“, ale postupne sa to stalo pre nich silným „zrkadlom“. Intuitívne si vybrali, ktoré boli tematicky blízke ich aktuálnemu prežívaniu, problémom, životným témam. Nachádzali si svoje vlastné vysvetlenia. Zapojenie seba do obrazu, sa zmenilo na „bytostné“ prežívanie s presahom témy do ich životov. Na aktivite boli prítomné i učiteľky zo základnej školy, ktoré túto aktivitu chceli zopakovať so žiakmi. Podobný zámer uvádza aj Valachová (2024), kde rovnako oživuje obraz, nie so zapojením tela, ale popisuje prechod z plochy do priestoru, teda obraz oživíme, napr. zátišie s ovocím a pod., Môžeme sa inšpirovať dejinami umenia alebo výstavou v galérii. Ide o akčné umenie a jeho aplikáciu do výtvarného sebavyjadrenia skupiny aktérov.

2. Druhé stretnutie nadväzovalo na výstavu Akvizície 2021, výstava diel získaných do zbierok Záhorskej galérie v roku 2021. Patrik Kovačovský: Spolužitie (zo série Kompresia ako sekundárna recyklácia); Milan Mikula: Predobraz/Podobraz 06.09. – 20.11.2022. a 7. Bienále plastiky malého formátu 2022, Oščadnica – Levoča – Senica, s názvom: Socha/hmota/vedomie, ktorá prebiehala od 23.09.2022 do 20.11.2022 Vystavujúci: Ján Hrčka, Katarína Kissoczy, Patrik Kovačovský, Bohuš Kubinský, Helena Lukášová (CZ), Róbert Makar, Róbert Szittay, Iveta Tomanová, Miroslav Trubač, Ján Zelinka, Miroslav Žáčok (SK/CZ).

Prebiehajúca výstava bola veľmi rôznorodá a poskytovala mnoho inšpirácie. Rozhodli sme sa prepojiť ich. Pripravili sme si rôzne druhy papiera a materiálu. Samotná výstava bol ich predobraz. Z materiálu, ktorý mali k dispozícii, mali vytvoriť 3D objekt, teda vytvoriť vlastnú sochu, z prítomnej hmoty. Neskôr mali vytvárať príbehy a prepojenia so sebou a inými ľuďmi. Predstavili najskôr svoju „sochu“. Mali jej dať názov a predstaviť ju ostatným. Keď sa všetci prestriedali, mali svoju sochu položiť k soche alebo výtvarnému dielu, kde vidia podobnosť, doplnenie, súlad a pod. Vznikol nám podobraz. Na konci sme si výstavu opäť prešli a pozreli si jednotlivé prepojenia a popritom prebiehala aj reflexia.

3. Tretie stretnutie vychádzalo z výstavy: Kresby Jána Mudrocha, konanej 13.04.2023 – 4.6.2023.

Galerium II.

Ján Mudroch bol jedným z najvýznamnejších predstaviteľov generácie umelcov nazývaných podľa roku narodenia – Generácia 1909. Jeho tvorbu definuje nikdy nekončiaci zápas o hľadanie novej formy, nového aktuálneho maliarskeho názoru, ktorý ťaží predovšetkým z hry, farby a svetla, z princípov kolorizmu a v celkovej koncepcii z charakteristického poetického kánonu. Za svoju umeleckú tvorbu získal niekoľko ocenení. Výstava sa uskutočnila k 55. výročiu úmrtia a 114. výročia narodenia Jána Mudrocha. Išlo o výberovú výstavu jeho kresieb, ktoré neboli doposiaľ prezentované alebo boli len sporadicky vystavené.

Keďže išlo o kresby, ktoré ilustrovali autorove dojmy, predstavy a skúsenosti, zvolili sme si ako techniku spracovanie textu do ilustrácie. Účastníci si pozreli prebiehajúcu výstavu. Potom sme pristúpili k úlohe. Najskôr mali vytrhnúť strany z nami prinesenej knihy (každý jednu). Toto už bolo samé o sebe procesové. Stranu mali prebehnúť očami a zakrúžkovať v texte slová alebo slovné spojenia, ktoré ich zaujali. Zvyšný text mali začíarať. Slová, ktoré im zostali mali spracovať ako tému ilustrácie. Na záver sme jednotlivé ilustrácie rozložili a prebehla reflexia. Tu si mnohí uvedomili, ako vybrali slová, ktoré projikovali témy, ktoré sa aktuálne vyskytujú v ich životoch.

4. Štvrté stretnutie vychádzalo z výstavy s názvom: „Po stopách umenia s Jánom Mudrochom II.“, ktorá prebiehala v termíne 13.04.2023 až 04.06.2023. Táto výstava bola pokračovaním úspešnej výstavy Po stopách umenia s Jánom Mudrochom I. z mája 2023. Posúva obsah výstavy od diel ikonických autorov slovenského moderného umenia (Janko Alexy, Marin Benka, či Jozef Kostka), ktorí v širšom kontexte súviseli s regiónom Záhorie, smerom k pokusu hľadať „endemickejšiu“ povahu umenia v tomto regióne. Výstava prezentuje výlučne zbierkový fond ZGJM, pričom dôraz bol kladený najmä na menej overené a známe osobnosti mimo tento región (napr. Vladimír Farár, Štefan Rabina, Albín Brunovský a Viera Kraicová). Nosnou ideou výstavy zostáva edukatívny rozmer najmä pre detského návštevníka, čomu sa prispôbil aj výber diel. Od monumentálnej tapisérie Štefana Rabinu inštalovanej ako priestorový objekt, až po kávový set Miloša Balgavého, mala výstava ambíciu vziať návštevníka za oponu výtvarného diela a touto cestou skúša hľadať ich nový moment prežitia – akých súčasných tém sa dotýkajú diela vytvorené približne pred polstoročím? Jednou z nich je určite otázka postavenia žien v súčasnej spoločnosti. Aj z toho dôvodu sme na rozdiel od prvej časti výstavy dali priestor aj ženským

Galerium II.

autorkám (Olga Bartošíková, Viera Kraicová, Lýdia Štolcová). Tu sa núka otázka pre návštevníka – ktoré ženské osobnosti slovenského výtvarného umenia poznáte a po koľkých z nich sú pomenované galérie na Slovensku? Prípadne, aké iné aktuálne témy možno reflektovať prostredníctvom vystavených diel? Diela ženských autoriek na tejto výstave predstavujú iný typ zdelenia, intimity a odkazu. Sú menej konkrétne, o to viac bezčasové. Patriarchálny svet reflektovali prostredníctvom individuálnej znakovosti – napr. Lýdia Štolcová redukuje figúru do takej miery, až po nej zostal iba sediment jej prítomnosti – pootvorené dvere na balkóne, odhrnutá záclona. Oproti všednej monumentálnosti spomenutých ženských autoriek, diela Miloša Balgavého, či Vladimíra Farára pôsobia viac krehko a rukodielne. Ako i pri predchádzajúcich arteterapeutických stretnutiach v galérii, sme si prišli výstavu najskôr v predstihu pozrieť a na základe vybraných diel, ktoré boli na výstave vystavené, sme si zvolili techniku a námet, ktorý sme nazvali. „Línia, tvar, priestor.“ Účastníci aktivity boli v širokom vekovom rozptyle, od detí predškolského veku až po seniorov. Po pozretí si výstavy, sa účastníci posadili ku stolom a čakali na zadanie. Mali na papier znázorniť línie, ktoré si všimli na výstave. Potom dostali rôzne papiere a pomôcky. Pomocou materiálu mali do línií zachytiť rôzne tvary. Tie mohli obkresliť buď priamo alebo vo forme tieňov. Výsledné práce sme rozložili do priestoru a reflektovali sme jednotlivé kroky i celkový proces.

Záver

Arteterapia realizovaná v galériových priestoroch predstavuje výnimočný prienik umenia, komunitného zážitku a sebareflexie. Model „Prehliadka – Tvorba – Reflexia“ vytvára možnosť emocionálne bezpečného vyjadrenia, regenerácie a osobného rastu. Ako ukazujú viaceré výskumy (Deaver & McAuliffe, 2009; Walters, 2020; Jin, 2023), galéria nemusí byť len miestom pasívneho vnímania – ale môže sa stať aktívnym terapeutickým priestorom, kde si človek navníma videné oveľa dôslednejšie a následne so svojimi dojmami môže pracovať aktívne ďalej, s následnou možnosťou reflektovať to, čo sa práve odohráva.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Coles, A. (2019). *Art Therapy in Museums and Galleries: Reframing Practice*. In *What do Museums Mean?* London: Routledge.
- Deaver, S. P., & McAuliffe, G. (2009). Reflective visual journaling during art therapy and counseling internships. *Reflective Practice*, 10(5), 615–632.

Galerium II.

- De Botton, A., & Armstrong, J. (2013). *Art as Therapy*. London: Phaidon Press.
- Hamil, S. (2016). *The Art Museum as a Therapeutic Space*. Dissertation, Lesley University.
- Hinz, L. D. (2009). *Expressive Therapies Continuum: A Framework for Using Art in Therapy*. New York: Routledge.
- Ioannides, E. (2016). Museums as Therapeutic Environments. *Museum International*, 68(1–2), 14–25.
- Jin, F. H. 2023. Integrating Art Therapy in Museums: Bridging the Gap between Isolation to Community Connection. *American Art Therapy Association*.
- Kováčová, B., Benčíč, S. (2023). *Aktivizácia seniora s využitím vizuálnych ilúzií ako súčasť akčného umenia*. *Expresivita v (Art)Terapii IV*. Ružomberok: VERBUM, Ružomberok, 37-46.
- McNiff, S. (2009). *The Art Therapy Sourcebook*. New York: McGraw-Hill Education.
- Packer, J. (2008). Beyond Learning: Exploring Visitors' Perceptions of the Value and Benefits of Museum Experiences. *Curator: The Museum Journal*, 2008, 51(1), 33–54.
- Valachová, D., Lessner Lištiaková, I., Kováčová, B. (2019). *Gallery as an explicit stimulation environment in the development of artistic talent*. *Muzeológia a kultúrne dedičstvo*, 7(2), 49-62.
- Valachová, D. (2024). *Z plochy do priestoru*. *Expresivita vo výchove VI*. Ružomberok: VERBUM, Ružomberok, 51-58.
- Walters, D. A. (2020). Art as Therapy; Museums and Galleries as Places for Psychodynamic Art Therapy. *Asia Pacific Journal of Counselling and Psychotherapy*, 2020, 11(1), 3–22.
- Interné materiály Záhorskej galérie Jána Mudrocha v Senici

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok.

Kontaktné údaje:

Mgr. **Zuzana Ťulák Krčmáriková**, PhD., Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta, katedra liečebnej pedagogiky, Šoltésovej 4, Bratislava, tulak@fedu.uniba.sk

EDUKAČNÝ PRIESTOR VO VYBRANÝCH SLOVINSKÝCH MÚZEÁCH

EDUCATIONAL SPACE IN SELECTED SLOVENIAN MUSEUMS

Jozef Zentko

Abstrakt

Článok sa zameriava na analýzu edukačného priestoru vo vybraných múzejných inštitúciách v Slovinsku. Popisuje akým spôsobom múzeá využívajú svoje zbierkové fondy a realizujú edukačné aktivity na podporu kultúrneho dedičstva a výtvarného umenia v historicko-spoločenských kontextoch. Prostredníctvom popisu ponúkaných programov a zážitkových aktivít charakterizujeme úroveň interaktivity medzi múzeom a návštevníkmi, predovšetkým deti, žiakov a mládeže, ako aj stratégie, ktoré tieto inštitúcie implementujú s cieľom prehĺbiť porozumenie umeleckému, kultúrnemu a historickému obsahu. Predstavuje tiež významnú funkciu múzeí v oblasti neformálneho vzdelávania, ktoré zohrávajú kľúčovú úlohu v procese výchovy ku kultúrnemu a národnému povedomiu. Pozornosť venujeme Školskému a Národnému múzeu v Lubľane.

Kľúčové slová

Múzea, tvorivé aktivity, edukácia, kultúrne dedičstvo, artefakty.

Abstract

The article focuses on the analysis of educational space in selected museum institutions in Slovenia. It describes how museums use their collections and implement educational activities to promote cultural heritage and visual arts in historical and social contexts. Through the description of the programs and experiential activities offered, we characterize the level of interactivity between the museum and visitors, especially children, schoolchildren and youth, as well as the strategies implemented by these institutions to deepen the understanding of artistic, cultural and historical content. It also presents the important function of museums in the field of non-formal education, which play a key role in the process of education for cultural and national awareness. We pay attention to the School and National Museum in Ljubljana.

Key words

Museums, creative activities, education, cultural heritage, artifacts.

Úvod

Múzea a galérie ako mienkotvorné a zbierkotvorné inštitúcie ponúkajú množstvo priestoru pre edukačné aktivity v rámci neformálneho vzdelávania. Práve spolupráca týchto kultúrnych inštitúcií s inštitúciami vzdelávacími výrazne prispievajú k podpore národného a kultúrneho povedomia. Mnohé slovinské múzeá a galérie sa aktívne zapájajú do edukačných programov pre rôzne cieľové skupiny – od detí, cez mládež, až po dospelých a seniorov.

Medzi popredné múzeá, ktoré ponúkajú pestrú paletu edukačných programov patria, Slovinské národné múzeum a Slovinské školské múzeum. Tieto múzea predstavujú dôležitý segment v oblasti neformálneho vzdelávania. Ich edukačné programy zahŕňajú široké spektrum aktivít, medzi ktoré patria komentované prehliadky, tvorivé dielne, tematické semináre, kurikulárne prepojené výukové moduly určené školským skupinám, ako aj inkluzívne aktivity zamerané na osoby so špeciálnymi potrebami. Mnohé z týchto programov sú koncipované v súlade s platnými vzdelávacími štandardmi, čo umožňuje efektívne nadviazanie na formálny vzdelávací systém. Múzeá tak neplnia len funkciu uchovávateľov kultúrneho dedičstva, ale zároveň vystupujú ako aktívni partneri vo vzdelávacom procese (Valachová & Kováčová, 2024a). Celý edukačný proces tak obohacujú o zážitkové, multisenzorické a interaktívne formy poznávania, ktoré prispievajú k hlbšiemu porozumeniu vybraného obsahu a podporujú rozvoj tvorivého myslenia (Železnik, 2012, Bolha, 2025).

Múzejná pedagogika je teda odbor, ktorý sa zaoberá komunikáciou medzi artefaktmi a návštevníkmi múzeí, ako aj interpretáciou kultúrneho dedičstva s cieľom naplniť poznávacie a zážitkové potreby verejnosti (Valachová & Kováčová, 2024a). Muzeológia ako súčasť informačných vied, skúma nielen objekty vystavené v múzeách, ale aj širšie chápané artefakty kultúrneho dedičstva ako komplexné zdroje informácií. Informácie prenášané prostredníctvom týchto objektov majú dvojitý charakter – vedomostný aj kultúrny. Muzeológia tak rozširuje naše chápanie dedičstva a zároveň otvára nové možnosti pedagogickej práce, podporujúc inovatívne spôsoby vzdelávania a poznávania v súvislosti s kultúrnym dedičstvom (Tuđman, 1983, Brajčić – Kuščević, 2022).

Edukačné funkcie múzea reflektujú jeho vnútorný potenciál a prakticky realizovateľné aktivity, ktoré sprostredkujú špecifické procesy vzdelávania a výchovy. Edukačný potenciál múzea je definovaný najmä jeho

Galerium II.

schopnosťou naplňovať vzdelávacie a výchovné ciele, ktoré sú integrálnou súčasťou každej múzejnej inštitúcie. Tieto schopnosti vychádzajú z materiálnych a nemateriálnych zdrojov, ktorými múzeum disponuje (Rutar, 2012). V rámci edukačného procesu ma dôležité postavenie už vyššie spomenutá muzeopedagogika, tiež nazývaná aj ako múzejná pedagogika. Ide o vednú disciplínu skúmajúcu viaceré aspekty využívania múzeí či galérií spolu s ich uchovanými a vystavenými zbierkami pre potreby výchovno-vzdelávacieho procesu (Júva, 2004). Výber konkrétneho spôsobu využitia tejto metódy je v kompetenciách samotného učiteľa – ten rozhoduje, ako najefektívnejšie podporiť medzipredmetové vzťahy a presahy medzi rôznymi vzdelávacími oblasťami.

Prostredie školy, múzea či galérie má k sebe veľmi blízko. Školské skupiny detí od predškolského veku až po stredoškolákov, patria medzi cieľové skupiny pre takmer všetky múzejné a galerijne inštitúcie (Brabcová, 2009). Múzeá ponúkajú široké spektrum programov a projektov určených pre rôzne vekové kategórie, no ich využitie školami je zatiaľ skôr nepravidelné. Zatiaľ čo škola predstavuje tradičný, teda formálny rámec vzdelávania, múzeum nie je viazané učebnými osnovami ani presne definovaným vzdelávacím obsahom. Napriek tomu sú to práve školské kolektívy, ktoré tvoria najväčšiu časť návštevníkov múzeí. A hoci múzejné programy spadajú do neformálneho vzdelávania, ich zaradením do vyučovania sa prirodzene prepájajú s formálnym vzdelávacím procesom. (Lukáčová, 2009). V Slovinsku sú múzeá využívané často ako neformálne vzdelávacie priestory, ktoré sú výrazne prepojené s formálnym vyučovaním – napr. tematické lekcie, praktická tvorba, interaktívne preskúmavanie a bádanie (Bolha, 2025).

Školské múzeum v Lubľane v kontexte edukačnej reality

Slovinské školské múzeum v Lubľane sa od svojho vzniku v roku 1898 profiluje ako inštitúcia s výraznou vzdelávacou orientáciou. Spočiatku sa jeho činnosť sústredila na doplnkové vzdelávanie učiteľov prostredníctvom zbierania a prezentovania historických učebných pomôcok. Postupne sa rozšíril aj na oblasť systematického zhromažďovania, uchovávanía, vystavovania a výskumu hmotného aj nehmotného kultúrneho dedičstva spätého so školstvom (Govekar Okoliš, 2022).

V súčasnosti je múzeum známe najmä svojimi zážitkovými edukačnými programami, predovšetkým rekonštrukciami historických školských hodín.

Galerium II.

Edukačná činnosť múzea je postavená na rôznorodých zbierkach dokumentujúcich dejiny školstva na území obývanom Slovincami.

Zbierky sú rozdelené do troch hlavných kategórií (Okoliš, 2012):

- **Základná výstavná zbierka** – obsahuje predmety usporiadané podľa ich funkcie, napríklad učebné pomôcky a materiály, školské vybavenie či školská dokumentácia.
- **Archívna zbierka** – pozostáva najmä zo súkromných archívnych materiálov, ktoré múzeu darovali bývalí učitelia, žiaci alebo ich potomkovia.
- **Dokumentačná zbierka** – zahŕňa štatistické a iné dôležité údaje o histórii slovinského školstva (napríklad školské registre, výročné správy, záznamy o školách). Súčasťou tejto zbierky je aj register biografických údajov o učiteľoch, zbierka novinových článkov, brožúr a podobných materiálov (Govekar Okoliš, 2022).

Nová stála expozícia Slovinského školského múzea

Slovinské školské múzeum, otvorilo v roku 2022 novú stálu výstavu s názvom „Škola je právo!“. Táto výstava vznikla ako reakcia na moderné muzeologické prístupy a potrebu inovácie prezentácie kultúrneho dedičstva. Múzeum tak prostredníctvom výstavy potvrdzuje aké je dôležité aby kultúrne inštitúcie, nielen uchovávali minulosť, ale ju aj živým a inšpiratívnym spôsobom približuje súčasnej spoločnosti (Okoliš a kol., 2025). Pomocou rôznych vyjadrovacích prostriedkov – muzeálnych predmetov, dokumentov, makiet, priestorových inštalácií a ďalších prvkov – výstava približuje históriu výchovy a vzdelávania od praveku až po súčasnosť. Návštevníci sa môžu nielen dozvedieť množstvo historických faktov, ale aj emocionálne prežiť návrat do detstva, do čias vlastnej školskej dochádzky, čo robí zážitok ešte hlbším a osobnejším. Kurátori a odborní pracovníci múzea venovali príprave expozície maximálne úsilie a využili všetky dostupné odborné poznatky z oblasti múzeológie a pedagogicko-historických vied. Výsledkom je interaktívna výstava, ktorá nielen informuje, ale aj motivuje k zamysleniu nad vývojom školstva ako súčasti kultúrnej identity národa (Okoliš a kol., 2025). Neoddeliteľnou súčasťou múzea je aj Pedagogická knižnica ktorá sa venuje systematickému zhromažďovaniu, spracovaniu a dopĺňaniu materiálov o histórii školstva a pedagogiky v Slovinsku. Fond zahŕňa odbornú literatúru, učebnice a periodiká z oblasti dejín výchovy a pedagogickej teórie. Múzeum spravuje

Galerium II.

aj fotoknižnicu s vizuálnymi dokumentmi – pohľadnicami, stereoskopickými snímkami, filmovým a fotografickým materiálom, ktoré zachytávajú školské prostredie a vyučovacie pomôcky. Súčasťou múzea je aj reštaurátorské pracovisko múzea, ktoré zabezpečuje odbornú konzerváciu, obnovu a ochranu zbierkových predmetov v súlade so štandardmi múzejnej starostlivosti a pamiatkovej ochrany (Okoliš, 2012, Govekar – Okoliš, 2022, Slovenian School Museum, 2025). Pre návštevníkov sú pripravené rôzne súčasné aplikácie podporujúce atraktivitu a efektivitu jednotlivých obsahov. Ide napríklad o aplikáciu: *PlakatAR*. Táto aplikácia využíva technológiu rozšírenej reality, ktorá umožňuje návštevníkom múzea získať odpovede na otázky umiestnené na plagátoch k výstave. Po naskenovaní QR kódu cez mobilnú aplikáciu sa zobrazí digitálny obsah, ktorý poskytuje vysvetlenia a dopĺňajúce informácie. Takto PlakatAR obohacuje zážitok z návštevy a podporuje interaktívne spoznávanie vystavených tém.

Ďalšou novinkou je *ScholAR*, mobilná aplikácia s rozšírenou realitou, ktorá na výstave umožňuje sledovať postavy Anu a Blaža cez 13 historických období. Aplikácia prináša interaktívny a zábavný prvok, ktorý spája ilustrácie s originálnymi exponátmi a odhaľuje jednotlivé zaujímavosti (Okoliš a kol., 2025).

Národné múzeum v Ľubľane a jeho edukačné aktivity

Národné múzeum Slovinska v Ľubľane ponúka rozmanité vzdelávacie programy prispôbené rôznym vekovým skupinám a záujmom návštevníkov. Pre deti a rodiny sú pripravené prázdninové tematické tábory, napríklad „Počitnice v múzeu“, ktoré kombinujú pohybové aktivity s objavovaním histórie. Múzeum tiež realizuje spolupráce s ďalšími kultúrnymi inštitúciami v rámci projektov „PovezujeM“ a „Počitniški 3M“, ktoré zahŕňajú tvorivé dielne a rôznorodé programy. Program troch múzeí je spoločný letný edukačný a kultúrny projekt, ktorý spája tvorivé kapacity Národného múzea Slovinska, Múzea súčasného umenia, a Slovinského etnografického múzea. Program prebieha počas letných prázdnin a ponúka návštevníkom rôznorodé tvorivé dielne, workshopy a interaktívne aktivity zamerané na umenie, históriu, etnografiu a film (Bolha, 2025). Pre školy sú k dispozícii rôzne programy pre materské, základné a stredné školy, zamerané na históriu, umenie, archeológiu a ďalšie oblasti. Programy sú interaktívne a prispôbené veku účastníkov. Okrem toho múzeum poskytuje aj online vzdelávacie materiály, ktoré umožňujú prístup k

Galerium II.

múzejnej ponuke na diaľku. V programoch sa venuje pozornosť aj pedagógom. Majú k dispozícii špecializované školenia a programy, ktoré podporujú efektívnejšie začlenenie múzejného vzdelávania do ich vyučovania. Rovnako celé rodiny môžu participovať na tvorivých dielniach a spoločných aktivitách, ktoré kombinujú zábavu s objavovaním kultúrneho dedičstva.¹ Veľký priestor je venovaný deťom predškolského veku. Múzeum pre nich pripravuje hravé a zážitkové programy zamerané na spoznávanie histórie prostredníctvom príbehov, hier a jednoduchých výtvarných aktivít. Deti sa zoznamujú s predmetmi z minulosti, učia sa ich pozorovať a interpretovať hravou formou.² Zážitkovým spôsobom sa venuje pozornosť aj žiakom základných škôl. Pre tieto školské skupiny sú k dispozícii interaktívne vzdelávacie programy prepojené s výchovno-vzdelávacími predmetmi ako je dejepis, výtvarná výchova, pracovne vyučovanie či prírodoveda a biológia. Deti sa učia o rôznych historických obdobiach, archeológii či každodennom živote v minulosti cez výstavy, tvorivé dielne a aktívne zapájanie do objavovania exponátov.³ Pre učiteľov sú pripravené odborné semináre zamerané na využitie múzejného prostredia vo vyučovaní. Pedagógovia môžu absolvovať školenia, konzultácie a získať prístup k vzdelávacím materiálom, ktoré im pomôžu integrovať múzeum ako výučbový priestor do školského procesu.⁴

¹ Bližšie <https://www.nms.si/si/izobrazevanje>

² Bližšie: <https://www.nms.si/si/izobrazevanje/pedagoski-program>

³ Bližšie: <https://www.nms.si/si/izobrazevanje/mladi>

⁴ Bližšie: <https://www.nms.si/si/izobrazevanje/ucitelji>

Záver

Múzeum a škola sú dve vzájomne sa dopĺňajúce inštitúcie, ktoré spoločne zabezpečujú starostlivosť o kultúrne dedičstvo. Kultúrne dedičstvo, zdedené z minulosti, odráža hodnoty, identity, etnickú príslušnosť, náboženské a iné aspekty, vedomosti a tradície ľudí. Tento jav je úzko spätý so spoločenským vnímaním priestoru, času a histórie. Vzťah človeka k dedičstvu sa realizuje prostredníctvom rôznych foriem prezentácie a interpretácie, vrátane expozícií priamo na pamätných miestach, na výstavách, v múzeách a rozmanitých edukačných aktivitách. (Bračun Sova, 2016, Bračun Sova, 2022, Valachová & Kováčová, 2024b).

Práve múzea v tomto prípade zohrávajú dôležitú úlohu pri formovaní národného povedomia a pri výchove k hodnotám. Je v kompetencií pedagógov a múzejných pracovníkov ako dôležitý historicko-kultúrny odkaz odovzdajú mladšej generácii ale aj celej spoločnosti.

Zoznam použitých bibliografických odkazov

- Bolha, P. a kol. (2025). *Pedagoški programi in razstave v Narodnem muzeju Slovenije, Ljubljana: Narodni muzej Slovenije*, 2025. E-katalog je dostupný na www.nms.si.
- Brabcová, A. (2009). Múzejní pedagogika nebo výchova ke vztahů ku kulturně historickému dědictví. In: *Múzeum*, 55(3), 13–16.
- Bračun, S. R. (2022) Muzejska in šolska interpretacija kulturne dediščine. In: *Revija za elementarno izobraževanje/Journal of Elementary Education*, 15, 7–26.
- Bračun, S. R. (2016). *Umetnina – ljubezen na prvi pogled? Pedagoški pomen interpretacije v umetnostnem muzeju*. Ljubljana: Pedagoški inštitut. 2016.
- Bračun, S. R., & Kenperl, M. (2016). Museum interpretation as a didactic concept: case study of the Strossmayer Gallery of Old Masters. In: *Croatian Journal of Education*, 18(4), 969–997.
- Brajčić, M., & Kuščević, D. (2022). Museum as a place of informail learning. *Revija za elementarno izobraževanje/Journal of Elementary Education*, 15, Spec. Issue, 27–40,
- Govekar – Okoliš, M. (2022). University student's views on The Efficacy of a Museum's Historical School Lessons – The Case of Ancient Enoma. *Revija za elementarno izobraževanje/ Journal of Elementary Education*, 15, 41–58,
- Jůva, V. (2004). *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 2004.
- Lacko, T., & Zentko, J. (2023). Muzeopedagogika v edukačnej realite a jej prínos k podpore Telesnej a športovej výchovy. *Aktuálne problémy telesnej výchovy a športu XII*. Ružomberok: Verbum.

Galerium II.

- Lukáčová, M. (2009). Vzdelávanie v múzeách a galériách. *Múzeum*. 55(1), 19- 20.
- Narodni muzej slovenije. (2025). dostupné na: <https://www.nms.si/si/izobrazevanje>
- Okoliš, S. (2015). Slovenski šolski muzej v letu 2014. *Poročilo o delu. Šolska kronika*, 24(1–2), 208–209. Slovenian School Museum – Annual Report 2014. School Chronicle. Ljubljana: Slovenian School Museum.
- Okoliš, S. et al. (2025) Stalna razstava, Šola = zakon. Dostupné na: <https://solskimuzej.si/razstava/sola-je-zakon/>
- Rutar, V. (2012). Geneze pojmov muzeálie, muzealita a muzealizace: na stránkach Muzeologických sešitů v letech 1969- 1986. *Museologica Brunensia*. 5(1).
- Tuđman, M. (1983.) *Struktura kulturne informacije*. Zagreb: Zavod za kulturu Hrvatske.
- Valachová, D., & Kováčová, B. (2024a). Prológ: Múzeá a galérie ako neoddeliteľná súčasť kultúry. *Galerium I : vedecký zborník z kolokvia*. Ružomberok: Verbum, 2024.
- Valachová, D.; Kováčová, B. (2024b). Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok. *Disputationes scientificae Universitatis Catholicae in Ružomberok*, 2024, 24(4), 42-48.
- Zentko, J. (2020). Substitúty v múzejno-pedagogickom priestore a ich uplatnenie v kontexte primárneho vzdelávania. *Studia scientifica facultatis paedagogicae universitas catholica*, 2020, 1(19).
- Železník, A. (2012). Art Museum Education in Transition: Moderna galerija in Slovenia. *The Journal of Museum Education*, 37(3), 31–42.

Afiliácia

Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok.

Kontaktné údaje na autora príspevku:

PaedDr. **Jozef Zentko**, PhD., Katolícka Univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta, Katedra predškolskej a elementárnej pedagogiky, Hrabovská cesta 1, Ružomberok, jozef.zentko@ku.sk

ZÁVER

Predmetný zborník *Galérium II.* predstavuje druhý vedecký zborník, ktorý reflektuje na riešenie projektu zameraného na oblasť galerijnej a múzejnej edukácie.

Zverejnené príspevky tematicky nadväzujú na odborné reflexie a výskumné zistenia autorov, ktorí sa dlhodobo venujú edukačnému potenciálu kultúrnych inštitúcií. Vedecký zborník zároveň ponúka prienik medzi teoretickými východiskami a praxou, čím vytvára podnetný rámec pre vedeckú diskusiu a smerovanie ďalšieho výskumu v rámci projektu.

editorky

REGISTER AUTOROV

A

Arnheim, 78

B

Barrett, 81, 84

Biarincová, 9, 13, 121

Bolha, 168, 169, 171

Borello & Luise, 36

Brabcová, 65, 67, 68, 141, 169

Bračun Sova, 173

Brajčić – Kuščević, 168

Brown, 87, 89, 90

C

Cavaliere, 37

Cepková, 148

Cepková, Lančarič, & Jonisová,
148

Clough & Nutbrown, 47

Coles, 155

Č

Čarná, 9

D

De Botton & Armstrong, 157, 159

Deaver & McAuliffe, 156, 158,
165

Dolák a kol., 56

E

Eisner, 78

Ellis, 83

F

Franc et al., 65, 66

G

Gero, 13, 16

Gero, Tropp, 16

Giovanardi & Trifone, 37

Goodman, 16

Govekar Okoliš, 169, 170, 171

Gray, 146, 148

H

Hajduk, 81, 91, 146, 148

Heidegger, 89

Hein, 78, 81

Hinz, 160

Hooper-Greenhill, 83, 146, 149

Horáček, 47, 59

C

Chatterjee & Hannan, 10

I

Ihde, 89

Ioannides, 158

Galerium II.

J

Jin, 156, 165
Jůva, 58, 65, 66, 67, 69, 72, 169

K

Kasáčová, 14
Kavanagh, 88
Kaža, 68
Kesner, 16, 116
Kolb, 11, 15
Kolb & Kolbová, 65
Kováčová, 26, 28
Kováčová & Benčíč, 159
Kováčová & Valachová, 45, 137, 146
Kováčová et al., 137
Kováčová, Libertini, Rasu Nagy, 66
Kováčová, Magová, Gondová, 121, 129, 131
Kováčová, Magová, Valachová, 122
Kováčová, Valachová, 124, 133
Kristeva, 81
Kulka, 12, 13
Kusá, 95

L

Landau-Donnelly, 26
Leonardo da Vinci, 37
Lindauer, 81
Lukáčová, 137, 169

M

Mahl & Röhlke, 27

Malchiodi, 36, 37, 82
McNiff, 157, 160

O

Okoliš, 170, 171
Okoliš a kol., 170, 171

P

Paivio, 37
Patel, 30
Pavlikánová, 10, 68
Průcha, 66

R

Rhode, 66
Rose, 80, 82, 83
Rutar, 169

S

Seyfarth & Cheney, 28
Slavík, 12
Slavík & Škaloudová, 16
Smith & Johnson, 89
Spitzer, 116
Staňko-Kaczmarek, 36

Š

Ševčovič, 28
Šobánková, 55, 66, 67, 68, 121, 123, 124, 133
Štěpánková, 49
Šuhajdová, 26

Galerium II.

T

Ťavodová, Monišová, Lukáčová,
10
Tudman, 168

U

Urban, 59

V

Valachová, 10, 26, 27, 59, 121,
124, 132
Valachová & Kováčová, 9, 67,
137, 168
Valachová, & Kováčová, 9

Valachová, Lessner Lištiaková &
Kováčová, 159

W

Waidacher, 56, 57
Walters, 156, 158, 165
Weber, 30
Weissová, 10

Z

Zelizer, 149

Ž

Železník, 168

KONTAKTY NA AUTOROV PRÍSPEVKOV

Meno a priezvisko autora	Adresa pracoviska
Patricia Biarincová PaedDr. Mgr. art., PhD.	Katolícka univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarnej výchovy, Hrabovská cesta 1, Ružomberok patricia.biarincova@ku.sk
Alžbeta Bulková Mgr.	Katolícka univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta KU, Katedra predškolskej a elementárnej pedagogiky, Hrabovská cesta 1, Ružomberok, alzbetka72@gmail.com
Petra Cepková Mgr. art. ArtD.	Paneurópska Vysoká Škola v Bratislave, Fakulta masmédií, Ústav dizajnu médií, petra.cepkova@paneurouni.com
Daniela Čarná Mgr., PhD.	Stredoslovenská galéria, Dolná 141/8, Banská Bystrica carna@sgb.email
Zuzana Gondová PaedDr.	Katolícka univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta, Katedra predškolskej a elementárnej pedagogiky, Hrabovská cesta 1, Ružomberok gondova.zuzana82@gmail.com
Diana Kmeťová Miškovičová Mgr.	Mgr., Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, Katedra etnológie a mimoeurópskych štúdií Filozofickej fakulty, Námestie Jozefa Herdu 2, Trnava kmetova.miskovicova1@ucm.sk
Barbora Kováčová doc. PaedDr. PhD.	Katolícka univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta, Katedra špeciálnej pedagogiky, Hrabovská cesta 1, Ružomberok barbora.kovacova@ku.sk
Dušan Masár doc. Ing. PhD.	Vysoká škola Danubius, Fakulta verejnej politiky a verejnej správ, Sládkovičovo duzan.masar@vsdanubius.sk

Galerium II.

Martina Martincová Mgr.	Stredoslovenská galéria, Dolná 141/8, Banská Bystrica edukacne@sbgb.email
Viera Rassu Nagy PaedDr., PhD.	Katolícka univerzita, Pedagogická fakulta, katedra cudzích jazykov, Hrabovská cesta 1, Ružomberok viera.nagy@ku.sk
Hana Stadlerová doc. PaedDr., Ph.D.	Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, Poříčí 7, Brno stadlerova@ped.muni.cz
Zuzana Ťulák Krčmáriková Mgr., PhD.	Mgr., PhD., Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta, katedra liečebnej pedagogiky, Šoltésovej 4, Bratislava tulak@fedu.uniba.sk
Daniela Valachová prof. PaedDr. PhD.	Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarnej výchovy, Račianska 59, Bratislava valachova1@uniba.sk
Jozef Zentko PaedDr., PhD.	Katolícka Univerzita v Ružomberku, Pedagogická fakulta, Katedra predškolskej a elementárnej pedagogiky, Hrabovská cesta 1, Ružomberok jozef.zentko@ku.sk

Galerium II.



Barbora Kováčová,
Daniela Valachová (Eds.)

Galerium II.

Recenzenti:

Prof. PaedDr. Ján Danek, CSc.
Doc. PaedDr. Zuzana Chanasová, PhD.

Návrh a tvorba obálky:

Mgr. Hana Juhász Muchová, PhD.

Rozsah: 181 strán (8,56 AH)

Vydavateľstvo:

©VERBUM – vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku

ISBN 978-80-561-1183-3



ISBN 978-80-561-1183-3



9 788056 111833