

Příspěvek: Evoluce v Hrdličkově muzeu člověka

Konference: Muzeum a změna IV., 14. 11. 2013

Autoři: Mgr. Nina Seyčková, DiS.; Mgr. Marco Stella

Abstrakt

Příspěvek představí projekt revitalizace prostor, stálé expozice a stylu prezentace Hrdličkova muzea člověka (HMČ) na Přírodovědecké fakultě Univerzity Karlovy v Praze. Toto muzeum, založené v roce 1937 jako výsledek dlouhodobé kooperace česko-amerického antropologa Aleše Hrdličky s vědci v jeho vlasti, se zaměřuje na evoluci člověka, lidskou variabilitu, ontogenezi a patologii. Od 50. let 20. století tvoří návštěva HMČ stálý bod v kurikulu výuky biologie na českých ZŠ a SŠ, a proto by expozice měla vždy odpovídat aktuálním požadavkům žáků a studentů a reagovat na jejich potřeby. Příspěvek prezentuje cíle revitalizace, její teoretická východiska a některé dílčí aktivity související s prezentací, realizací doprovodných programů, práce s návštěvníkem a využití moderních technologií.

Muzeum představuje součást komunikačního procesu, jehož partnery jsou návštěvník a samotná instituce. V souladu se současnými trendy v pedagogice i muzeologii usilujeme o to, aby obě strany byly rovnocennými partnery. Návštěvník muzea nehledá jen fakta, ale také emoce, zážitek a příležitost k sociální interakci. Výhodou malých muzeí a sbírek, které jsou součástí univerzitní infrastruktury, je skutečnost, že toto prostředí má potenciál tyto požadavky dobře naplňovat. Problematický je dosavadní způsob vystavování a prezentace univerzitních sbírek a muzeí směrem k veřejnosti, který je třeba zatraktivnit. Zároveň však bude při revitalizaci muzea usilováno o zachování historického odkazu a poslání HMČ, navázání na některé v průběhu 20. století nerealizované koncepce rozvoje a citlivou kombinaci původního vybavení a exponátů s moderními technologiemi (virtuální muzeum, mobilní aplikace, virtuální pitevní stůl, vizualizace nerealizovaných projektů muzea, využití 3D snímání a 3D tisku atd.).

Klíčová slova: Hrdličkovo muzeum člověka – práce s návštěvníkem – moderní technologie – nová média

Abstract (ENG)

Hrdlicka's museum of man is a small university museum on Faculty of Science, Charles University in Prague which was designed and opened by Czech-American anthropologist Aleš Hrdlička and other scientists in 1937. This article presents revitalization project of the permanent exhibition, new concepts in our work with visitors and use of new media theories and educational theories in museum practice. Museum presents story of human evolution, human variability, ontogeny a pathology. Students of primary and high schools are used to visit our museum regularly since 1950 – museum visit is an important part of biology curriculum. The exhibition has to meet visitors expectations, satisfy their needs as well as reflect current state of scientific knowledge.

Museum in our understanding is a part of communication process where the institution is a partner to a visitor. With regard to current museum and educational theories we are trying to design our museum as an open and creative space where both parties have equal position. Visitor in a museum is not only looking for facts and information but also wants to find emotions, experiences and opportunities for social interactions. Small museums, like Hrdlicka's Museum of Man which is part of university infrastructure, can offer all these values. Modern visitor cannot be satisfied by the current form of the exhibition which has not changed since the establishment in 1937. If we still want to be part of biological education we really have to make exhibition more attractive. In our revitalization project we are trying to continue the tradition by combining new forms (virtual museum, app for smart phones, virtual autopsy table for interactive presentation of mummies, visualization of unrealized conceptions of museum on the webpage, use of 3D face scanner or 3D printers) with the old ones (wooden exhibit showcases).

Key words: Hrdlicka's Museum of Man – interactions with visitors – new technologies – theory of the new media

Historie muzea a jeho poslání

Hrdličkovo muzeum člověka je pozoruhodné samo o sobě a pozoruhodná je i jeho minulost – jeho vznik (založení 1929, otevření v provizorním stavu 1937, ve kterém setrvává dodnes) byl financován ze zámoří, konkrétně americkým antropologem českého původu a velkým českým patriotem Alešem Hrdličkou, a to podle plánů, které se mu nepodařilo realizovat právě v USA. Expozice v provizorním stavu byla realizována

tehdejšími českými kapacitami v oboru antropologie a archeologie. Původně bylo pro muzeum zamýšleno postavení budovy na Albertově o rozloze 2000m² výstavní plochy. Plán se postupně stále uskromňoval, nyní HMČ vystavuje na 128 m² v prostorách Přírodovědecké fakulty, Viničná 7 Praha 2, již je i organizační součástí.

Stálá expozice Hrdličkova muzea člověka se vzhledem k prostorovým možnostem i obsahu jeho sbírek nemůže snažit konkurovat velkým evolučním, paleoantropologickým a antropologickým expozicím. U menších expozic, především těch univerzitních, lze spoléhat na řadu faktorů, kterými se odlišují od často neosobního a „francízkového“ charakteru velkých expozic a které mohou kromě návštěvnosti garantovat i edukační funkci muzea. Tím je jednak osobitý charakter, historická tradice a kontinuita, ale i bezprostřední návaznost na akademické prostředí umožňující zapojení vědeckých kapacit a také poměrně jedinečná možnost stát se platformou pro setkávání a konfrontace nejen různých polí akademického výzkumu, ale také akademické sféry s veřejností a prostorem pro prezentaci společensky významných aspektů a problémů vědeckého výzkumu, jak minulého, tak současného.

Malá univerzitní muzea tak mohou dobře plnit právě tuto nejen edukativní, ale i v pravém slova smyslu kulturní funkci jako místa setkávání a prezentace. Zároveň je muzeum samo zajímavým historickým reliktem, dokumentem o minulých stavech vědy o člověku, čehož hodláme využít.

Cíle projektu

Hlavní cíle našeho projektu lze shrnout do třech oblastí. První je modernizace -- nová expozice by měla více vyhovovat současnému návštěvníkovi a měla by být schopná lépe obstát v konkurenci s ostatními možnostmi trávení volného času. To se ukazuje jako stále palčivější problém. Zároveň však nerezignujeme na historii muzea. Nová výstava nevzniká na zelené louce, ale navazuje na tradici. Proto například budeme některé exponáty instalovat do renovovaných vitrín. Druhou oblastí je naše snaha o partnerský přístup k návštěvníkovi. Součástí výstavního prostoru bude i prostor pro práci návštěvníků (stoly, lavice, pro menší děti místo s kobercem a polštáři na podlaze). Místo pro realizaci dočasných výstav bude sloužit také pro prezentaci prací návštěvníků. Třetím cílem, který se týká obsahu expozice, je realistické představení tématu evoluce. Chceme zbořit mýtus o lineární podobě evoluce, která směřovala k dnešnímu člověku. Evoluce je přitom plná odboček a slepých větví.

Teoretická východiska

Zatřešujícím přístupem je koncept muzea jako třetího prostoru od teoretika Nicka Priora, který se věnoval vývoji muzea a jeho vztahu k veřejnosti. Muzeum třetího prostoru je především komunikačním prostorem, které je otevřené všem. Ti, co chtějí rozjímat a kontempletovat, mohou, ti, kteří si chtějí hrát, tvořit a objevovat, mají také dostatek prostoru a zároveň je muzeum dostatečně atraktivní. Výstavy jsou pak koncipovány tak, aby byl obsah co nejrůznorodější a splnil očekávání jednotlivých cílových skupin, které od muzea čekají každá trochu něco jiného.

Komunikační přístup one-to-many je charakteristický pro masová média. Spočívá v toku informace od jedné centralizované autority k mnoha navzájem izolovaným příjemcům informace. Příjemce informaci nemůže informaci ovlivnit, komentovat ji, kriticky se vyjadřovat. Nebo je to pro něj velmi obtížné a jeho hlas snáze zapadne. Takový byl přístup i v muzeích. Oproti tomu novomediální prostředí je decentralizované, charakterizované tokem informace many-to-many. Tok informace je nelineární, nespojitý. S decentralizací souvisí i rozmělnění hierarchie struktur, činitelé se navzájem ovlivňují -- tak se může stát, že i amatér dokáže odborníkovi zprostředkovat nový pohled na věc.

Stále více se ukazuje, že důležitou součástí učení je i komunikace one-to-one.

Komunikace one-to-one jsou např. dva návštěvníci, kteří se potkají a společně pracují na úkolu, jsou oba aktivní a učí se od sebe navzájem. Nebo je to rodina, která dostane impuls bavit se o novém tématu, které by bez návštěvy muzea jen těžko probírala. Právě sociální kontext muzea, mezigenerační setkávání, učení, kde je přítomna kromě obsahu i emoce, je pro muzeum ideálním teoretickým rámcem. Nejsilnější interakci, kterou muzea mohou nabídnout není interakce s technologií, s počítačem, tabletem či chytrým telefonem, ale právě interakce mezi lidmi.

Pro muzea je důležitým pojmem z nových médií i intertextualita. Intertextualita umožňuje zapojování starého obsahu do nově vznikajícího, odkazování na staré, zpřítomňování a dávání obsahu do nového kontextu. Proces remixování, pokud je odbornými pracovníky dobře uchopen, může být skvělým nástrojem pro posilování kritického myšlení, umění diskuse, objevování nových souvislostí či obhajování vlastních názorů.

Jak již bylo řečeno, v moderním muzeu třetího prostoru je žádoucí, aby návštěvník dostal

prostor, sám se aktivně podílel a tvořil, tedy tvořil obsah. Nemíníme zde nekriticky glorifikovat uživatelsky generovaný obsah, jehož záplava je bezbřehá a úroveň obsahu i kvalita provedení je často velmi diskutabilní. Pokud však spojíme muzejní, budeme opravdovými pedagogy, kteří se stanou návštěvníkům průvodci a pomocníky, můžeme si z obou přístupů vzít to lepší. Podpořit kreativitu a usměrnit ji tak, aby vznikaly nové kulturní hodnoty.

Muzeum má své specifické vzdělávací cíle a odlišuje se od školy. Místo klasického vyučování mohou využít přístupů z neformálního vzdělávání. V jedné z definic je „neformální učení záměrné, ale dobrovolné učení, které probíhá v řadě rozmanitých prostředí a situací.“ Muzeum je ideálním prostředím pro realizaci neformálního vyučování. Není to jen hra, tato výuka má své cíle a je organizovaná, především je zaměřené na toho, kdo se učí a na osvojení dovedností, které zúročí v reálném životě. Aktivitu je možné v průběhu programů měnit na základě aktuálních potřeb účastníků (zařadit hru, prodloužit diskusi, zohlednit různé preference). Využívá se jiných postupů, které často současně splňují nároky na zážitkové a kooperativní učení. Kooperace je společná práce zaměřená na dosahování sdílených cílů. při kooperativním učení se účastníci snaží společnou práci dosáhnout výstupů, které přinášejí užitek jim samotným i ostatním členům skupiny. Pokud například skupina nesplní daný úkol, pokud lektor situaci dobře zvládne, lze jej považovat za konstruktivní neúspěch – je možné odhalit, proč se to nepovedlo a poučit se do budoucna. Zážitkové učení přináší emoce a jiný druh sebepoznání, který může plynout ze spolupráce s ostatními. Nemusím být ten, jehož nápad se prosadil, ale mohu třeba přispět tím, že udržuji v týmu dobrou náladu, která byla pro výsledek stejně důležitá jako nápad. Zážitek je událost, na které se člověk podílí vším -- tělem, myslí i emocemi. Je to něco nového, co nás vytrhlo ze všedního chodu událostí s potenciálem nás vnitřně změnit.

Propojíme-li tedy představené novomediální i vzdělávací teorie a zavedeme-li je do praxe, muzeum se stane institucí, která přiznává, že expozice je výsledkem diskuse autorů, že výběr exponátů je dílem interpretace a nechává návštěvníkovi utvořit si vlastní názor a nechá ho učinit své vlastní závěry. Na takové výstavě není jen jedna cesta, kterou může návštěvník jít, ale je tam mnoho cest, které si návštěvník z části určuje sám, více se zapojí a lépe se tak učí.

Ideový koncept nové expozice

Vůdčí myšlenkou přebudování expozice je „ukazovat staré věci nově“. Do původního

konceptu, o jehož realizaci usiloval Hrdlička, protkne příběhovou linií, narativ, ve spolupráci s katedrou učitelství a didaktiky biologie vykalibrovaný tak, aby odpovídal především potřebám a zájmům nejčastějších návštěvníků, tzn. žáků ZŠ a SŠ. Tyto výklady, s variantami pro různé třídy, budou dva, jedna je zaměřená na výklad evoluce obecně, evoluce člověka a zároveň vývoje vědy o člověku, o limitech jejích možností a minulých zneužitích, říkejme jí cesta. Druhá dějová linie, která se zaměří především na lidskou variabilitu a lokální biologické a kulturní adaptace a na problém lidské různosti a odlišnosti vůbec.

Expoziční přístup

Současný stav expozice, jakkoliv jej lze považovat za esteticky uspokojivý (právě kvůli jejímu historickému charakteru), nevyhovuje v současnosti hlavní funkci, totiž edukaci žáků základních a středních škol a bude vyžadovat rozsáhlou obsahovou i prostorovou rekonstrukci, která by zároveň muzeum uvedla do stavu odpovídajícímu dnešním muzejním standardům jak z hlediska péče o exponáty, tak z hlediska služeb poskytovaných návštěvníkům. Ta by při zachování historického charakteru expozice a s ohledem na obsah sbírek měla prezentovat současný stav poznání a zároveň jej kontextualizovat v jeho historickém vývoji.

Vyjdeme z původního konceptu Aleše Hrdličky, který zamýšlel rozdělit muzeum na 4 základní celky, věnované evoluci člověka, lidské ontogenezi, variabilitě a patologii a smrti. Za maximálního využití starého materiálu budeme usilovat o prezentaci nových poznatků. Využijeme staré, zrenovované vitríny, vyrobené speciálně pro původní expozici a části starých expozic využijeme k prezentaci – například obecné principy evoluce budou představeny na místní bohaté sbírce kosterních preparátů primátů, zároveň doplněny vizuálním materiálem získaným na PŘF při různých expedicích a budou využity „místní zdroje“ i při výkladu evoluce (místní evoluční biologové). Hlavní akcent budeme klást právě na problematiku evoluce a lidské variability, což jsou témata, kterým se v kurikulu výuky paradoxně dostává jen malý prostor a navíc mají obě i silný společensko-kulturní aspekt. Ambivalentnost, nejednoznačnost a nelineárnost lidského vývoje a zároveň poznání bude graficky zdůrazněna dvěma často se opakujícími grafickými prvky, jednak (evolučním) stromem, jednak mapou.

Zapojení návštěvníka – model interakce

Cílovými skupinami Hrdličkova muzea byly vždy především školní skupiny. Ty jsou i dnes

dominantní skupinou návštěvníků. Naším cílem je vytvoření obsahu, který zaujme i studenty vysokých škol a posléze se chceme věnovat i vzdělávací nabídce pro pedagogy. Častým ukazatelem úspěšnosti výstavy bývá čas strávený v muzeu. Pokud se zaměříme na tento ukazatel, je ideální prostředkem instalování počítačů a technologických exponátů. Jak již bylo řečeno, my se chceme zaměřit spíše na interakci mezi návštěvníky, chceme předávat fakta a znalosti, ale dovednosti týkající mezilidských vztahů a osobnostního růstu. Proto rozšiřujeme nabídku tvůrčích workshopů, pořádáme noční prohlídky a účastníme se Muzejních nocí. Dále pracujeme na vytvoření pracovních listů, které budou odrážet jednotlivé tematické okruhy a budou sloužit jako výuková pomůcka nejen při návštěvě muzea, ale i pro následnou práci ve škole.

Závěr

Nová média slouží jednak jako teoretický rámec a samozřejmě se objeví i v expozici samotné. Jejich užití je jednou z cest k modernizaci muzea, neboť se nové technologie staly nedílnou součástí života návštěvníků a součástí jejich volného času. Kromě dnes jich tradičních webových stránek, videí či animací pracujeme na interaktivní mobilní aplikaci, usilujeme o pořízení 3D tiskáren, skeneru obličeje a pro práci s mumii virtuální pitevní stůl, který by umožňoval zkoumat jednotlivé vrstvy zdigitalizovaných mumii, které v muzeu máme.