

DOTÝKAŤ SA JE PRIKÁZANÉ!

Interaktívne výstavy umožňujú spoznať svet, ktorý múzea obyčajne ukrývajú za sklom.

Dvojica drevených panáčikov sa pomaly posúva ku kraju stola, po ktorom ich ťahá kúsok dreva zavesený na šnúre. Nedočkavá detská ruka sa ich pokúša zachytiť, aby neprepadli na konci svojej cesty dolu. „Asi si na fyzike nadával príliš pozor,“ pobavene vraví Beata Puobišová z občianskeho združenia Vedecká hračka. Drevené figúrky totiž tesne na okraji stola zostanú stát, pretože sa zmení ich smer sily.

Takýto obraz patrí k výstavám označeným prívlastkom interaktívne. Návštevníci si na nich môžu jednotlivé exponáty chytiť do ruky a vyskúšať v praxi to, čo pred nimi obyčajne zostáva ukryté za sklom.

Prvky interaktívnosti majú viaceré veľké výstavy. Momentálne je to napríklad veľká expozícia Slovenského národného múzea Ako sme žili – Slovensko v 20. storočí. Jej súčasťou sú takzvané posúvače času, ktoré si návštevníci sami vyberajú zo stojanov. Rovnako si môžu púšťať ukážky zo starších filmov či rozhlasových a divadelných hier. Nie sú limitovaní sprievodcom, prípadne videom, ktoré by sa púšťalo každú celú hodinu. Možno práve aj vďaka tejto voľnosti prekročila návštevnosť za prvý mesiac desaťtisíc ľudí.

Interaktívna bola aj nedávna výstava venovaná Nikolovi

Teslovi. Návštevníci si mohli vyskúšať kontakt s umelým bleskom v takzvanej Faradayovej klietke. Kto do nej vošiel, mohol sledovať blesk zblízka a bol pred ním chránený kovovou konštrukciou. Výstava vznikla pred dvomi rokmi v Chorvátsku pri príležitosti 150. výročia Teslovho narodenia a Slovenské národné múzeum ju rozšírilo o ďalšie exponáty. Aj preto projekt získal medzinárodný ohlas a v súčasnosti sa presúva do Madridu.

Vieme ako, nie je kde

Fakt, že organizátori vedia vytvoriť návštevnícky atraktívnejšie výstavy, trochu zatieňuje absencia stáleho centra interaktivity. Napriek tomu, že sa ňou už od začiatku deväťdesiatych rokov zaoberá nadácia Schola Ludus, ktorá bola prvou svojho druhu v strednej Európe, výsledkom boli vždy len dočasné výstavy.

„Potrebovali by sme nový a moderný priestor. V zahraničí jestvujú kultúrno-vzdelávacie centrá novej generácie, ktoré sú uznávané ako súčasť celoživotného vzdelávania. Je to však finančne náročné,“ hovorí Katarína Teplanová z Fakulty matematiky, fyziky a informatiky Univerzity Komenského, pri ktorej občianske združenie Schola Ludus funguje. Ako jeden z pilotných projektov

UNESCO pre rozvoj vedeckotechnologickej gramotnosti v strednej a východnej Európe patrí k najvýznamnejším ustanovizniám. Paradoxne, ako priznáva Teplanová, o vytvorenie stálej interaktívnej expozície majú záujem skôr solventní zahraniční developeri, ktorí na Slovensku budujú najmä nákupné centrá či obytné zóny.

„Nie je to len otázka trendu, ale aj nutnosti. Ide to ruka v ruku s modernými technológiami a informačnými prostriedkami. Nesmierne dôležité sú pri tom médiá, ale musí dôjsť aj k poznávaniu reality, na čo slúžia samotné výstavy,“ hovorí Teplanová.

Zdôvodňuje to aj tým, že nová generácia, ktorá bude poznávať veci sprostredkované z multimediálnych materiálov a bez vlastných skúseností, môže získať skreslené predstavy nielen o vedomostiach a poznatkoch, ale i o svete. „Teraz ešte ani netušíme, akí budú ľudia ohrození, ak budú žiť odtrhnutí od reality. Spôsob myslenia, ktorý rozvíjame, je v súlade so súčasným obrazom sveta, aký nám dáva veda. Som presvedčená, že je to prostriedok na rozvoj myslenia, spôsob postavenia sa k veciam, rozvoja rozlišovania vážnosti situácií a budovania si hodnôt rozhodovacím procesom,“ dodáva. >



Jednoduché drevené hračky v sebe ukrývajú veľký potenciál.





Kvapaliny s rozdielnou hustotou nie sú určené len na okrasu.



Možnosť siahnuť si na exponáty oživí každú výstavu.



Magnetické pole udrží pero vo vzduchu. Ako je to možné?



Beata Puobišová a jeden z najznámejších dokazov princípu zachovania energie.

> Od fyziky po hudbu

Hoci sa zdá, že interaktivita zväzda skôr k prezentácii fyziky či chémie v praxi, v skutočnosti sa dá použiť v rôznych oblastiach. Postačí len dobrý nápad a dá sa nahliadnúť aj do tajov fungovania ľudského tela alebo pochopiť zákonitosti hudby. Napríklad vo viedenskom Haus der Musik sa návštevník stáva dirigentom veľkého orchestra a udáva rytmus celému hudobnému telesu. Ak vybočí zo svojej úlohy, prípadne ju nezvláda tak, aby orchester hral dobre, môže sa stať, že mu to bude niektorý z jeho členov vyčítať. Jednoducho sa postaví a povie nahlas svoj názor.

Posun od čias, keď boli exponáty výstražne ukryté za hrubým sklom, je zreteľný. Najmä v zahraničí nie je problémom vyskúšať si skvelé veci, ako trebárs päťmetrové Foucaultovo kyvadlo, ktoré zobrazuje teóriu o otáčaní Zeme okolo svojej osi. Alebo si vlastnoručne osedlať figurínu koňa tak, ako to robievali Indiáni v Severnej Amerike.

Na týchto výstavách nie je neobvyklé stretnúť ľudí rôznych vekových kategórií, ktorí si prídu vyskúšať interaktivitu na vlastnej koži.

Na Slovensku sa to však zatiaľ stále spája len s vidinou detí, ktoré sa prídu do múzea zahrať v rámci vyučovania. Podľa odborníkov je stále problémom dostať do múzeí celé rodiny a zrejme práve interaktivnosť by to mohla zmeniť. Najskôr však musia nastať zmeny v myslení, a to nielen u návštevníkov.

Na interaktivnosť si musia zvyknúť aj pracovníci múzeí. V slovenských múzeách je totiž silne zakorenená posvätnosť artefaktov.

Beata Puobišová z občianskeho združenia Vedecká hračka s tým má svoje skúsenosti. Keď pred niekoľkými rokmi v Martine robili reinkaláciu výstavy Vedecká hračka – Prekvapenie, potešenie, po-

znanie, mali trochu problém naučiť lektorov a sprievodcov v múzeu, že každého exponátu sa dá dotýkať. „Oni ku všetkému pristupujú s tým, že sú to muzeálne predmety s historickou hodnotou a že sa môžu poškodiť. Dost ťažko sa stotožňujú s tým, že by mohli byť exponáty, ktorých sa hodno dotýkať. Výstava mala napokon veľký úspech.“

O štyri roky pripravovali v tom istom múzeu výstavu Kaleidoskop, ale medzičasom sa zmenilo vedenie i osadenstvo. „V sobotu ráno ma čakali vyleštené vitríny a klip rámy na plagáty. A spýtala som sa, kde sú stoly? A kde sa deti budú hrať? Pracovníckam som hovorila, že stoly potrebujem, lebo sa budeme hrať. No ony povedali, že ani len nebudú inštalovať výstavu, na ktorej nie je všetko vo vitrínach. Lebo za to neprevezmú zodpovednosť. Hovorili: čo keď sa niečo ukradne a čo keď sa hračky pokazia?“ spomína Puobišová. Pracovníčky múzea napokon súhlasili, až keď im potvrdila, že za prípadné škody na exponátoch zodpovedá ona.

Ďalšia zastávka – internet

Hranice interaktivity momentálne posúva Považské múzeum v projekte s názvom 3D online. Ako prvé na Slovensku ponúka od roku 2006 možnosť nielen nahliadnúť do vnútra múzea, ale aj bližšie sa oboznámiť s exponátmi v trojrozmernej podobe. Múzeum sa tak zaradilo k Metropolitnému múzeu či Louvru, ktoré rovnako ponúkajú virtuálny prístup do svojich priestorov.

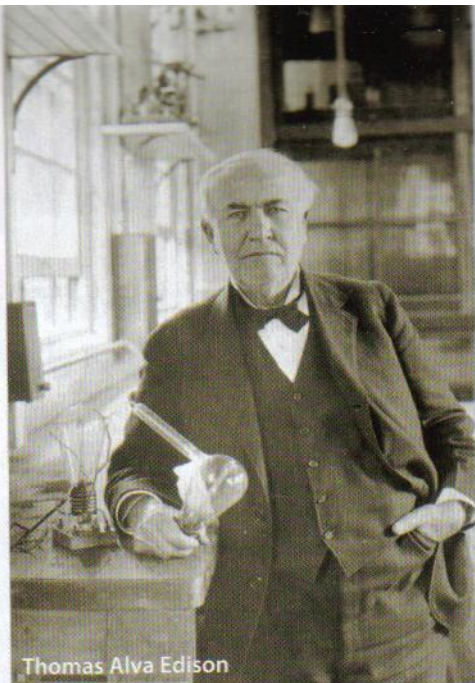
„Projekt Považské múzeum 3D online vznikol trochu kurióznym spôsobom. Snažil som sa priblížiť drotárstvo mladšej generácii, ktorá je počítačová, projektom Drotárstvo trochu inak. Náhodne som natrafil na Andreja Ferka, ktorý pripravoval projekt Bratislava na internete. Keď sme zistili, že

ideme rovnakými cestami, spolu sme si zažiadali o grant a potom sme spustil náš projekt," hovorí pre Žurnál riaditeľ múzea Marián Mrva.

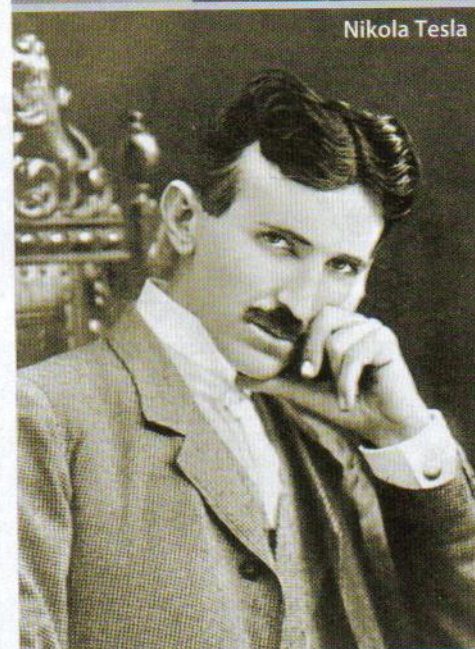
Spomína si, ako ho spočiatku kolegovia odrádzali, že múzeum na internet nepatrí a klesne im návštevnosť.

„Naším cieľom bolo navodiť atmosféru, aby sem ľudia chodili. Ľudia si môžu pozrieť exponáty na stránke, ale nie všetko. Je to len modernou formou robená pozvánka, aby prišli. Návštevnosť neklesla, odkedy sme urobili internetovú stránku, ľudia sa o nás zaujímajú viac. Najmä mládež reaguje na to, že si môžu predmety obzerať zo všetkých strán a vidieť ich ako keby reálne. Mysleli sme to ako ďalší stupeň interaktivity. Sme jediné drotárske múzeum na svete, a preto k nám chodia ľudia z rôznych krajín. Nie všetci majú možnosť cestovať, a práve toto im poslúži ako náhrada,“ dodáva Mrva.

Do budúcnosti plánujú využívať najmodernejšie technológie, aby udržali trend a možno časom si ľudia budú môcť predmety ohmatať a manipulovať s nimi vlastnými rukami. Teda múzeum bude pracovať s ilúziami, ktoré sú teraz známe skôr fanúšikom moderných počítačových hier.



Thomas Alva Edison



Nikola Tesla

História centier interaktivity

Jedno z prvých interaktívnych zariadení bola Urania v Berlíne, kde už v roku 1889 predvádzal svoje vynálezy Thomas Alva Edison. O niekoľko rokov neskôr si tu návštevníci mohli sami vytvoriť napríklad umelý gejzír. Pre Edisona, rovnako ako pre jeho súčasníka a zároveň spolupracovníka Nikolu Teslu, nebolo nič nezvyčajné prezentovať na verejnosti svoje vynálezy a ohurovať návštevníkov z lepšej spoločnosti. Získavali si tak mecenášov na financovanie ďalších vynálezov. Táto interaktivita však s centrami vedy, ako ich dnes poznáme, nemá veľa spoločného. V súčasnosti ide skôr o prilákanie návštevníkov do múzeí a zároveň priblíženie toho, ako funguje veľký svet. Vedci svoju prácu zvyknú prezentovať iným spôsobom.

Významné stále centrum vedy získal po Berlíne aj Londýn. Science Museum ponúka možnosť vyskúšať si exponáty už od roku 1928. V súčasnosti je tu vystavených viac než 300 predmetov a ročne ho navštívi viac ako pol druhá milióna návštevníkov.

Prvé centrum podobného druhu v USA Exploratorium vzniklo v roku 1969 a až do svojej smrti ho viedol Frank Oppenheimer. Vedec sa podieľal na Projekte Manhattan, ktorého výsledkom bolo zostrojenie prvej atómovej bomby. Svoje vedomosti však neskôr zúročil oveľa lepšie a Exploratorium v San Franciscu patrí medzi najvýznamnejšie vedecké múzeá s interaktívnymi inštaláciami na svete.

Interaktívne centrum vedy na Slovensku zatiaľ nejestvuje, hoci máme medzinárodne uznávaný projekt Schola Ludus, ktorý sa touto problematikou zaoberá už od roku 1991.

INZERCIA

BRATISLAVSKÉ JAZZOVÉ DNI 2008

SLOVENSKÁ SPORITELŇA

11.4. HOLIDAY INN 19.00 ŽILINA
12.4. INFINITI ARÉNA 19.00 KOŠICE
13.4. PKO 18.00 BRATISLAVA

MARIÁN ČEKOVSKÝ · EMIL FRÁTRIK · HENRY LYGIA CAMPOS
PETER RUGGERO · MINO LIPA feat ROBIN · CINELU
RHONDA SMITH & KARMA DEUCE
14.4. PKO 19.00 Richard BONA

hlavný partner

SLOVENSKÉ ELEKTRÁRNE **Enel**

partneri

Pilsner Urquell **KAPPA CONSULTING** **ibis** **AUTOIMPEX**

Projekt Čudinka **Danube**

PARKET CENTRUM **LYNX** **KRAFT**

top partner

SKY EUROPE **RONDO DRIVE-IN**

Monte Carlo **7 DAYS** **ELEKTRO PROJEKT**

INKOM **Dalkia**

mediálni partneri

SME **STV** **TVA**

Zoznam.sk **ticketportal**