

Ondřej Tábořský (Národní muzeum)

## Chůze velrybou

*Imerzní výstavní design jako forma muzejní komunikace<sup>1)</sup>*

**Walking Through the Whale. Immersive Exhibition Design  
As a Form of Museum Communication**

### Abstract

In recent years, visiting certain types of museums has become much more of an experience anchored in the mediality of the space. In a situation of gradual decline of the reach of traditional audiovisual media such as television or cinema, the museum appears as another significant platform for viewership. This shift is greatly aided by the popularity of immersive exhibition tools. The transfer of communication from objects (touchable or contextual) and dioramas to immersiveness increases the importance of bodily and emotional experience but also brings great challenges for some types of cultural organizations focused on the interpretation of history.

The aim of the following article is to provide with an overview of the use of immersive tools as part of exhibition design used in history museums. It does not reduce immersion to a digital device but rather presents it as an intermedial exhibition practice with historical roots and variability of use. Its current penetration into museum practice was made possible by the shift of museum institutions to edutainment and the influence of the so-called new museology. The article reveals that immersive exhibition design, a form of presentation working with physicality and emotionality, does not necessarily slide into manipulation but offers forms of polyphonic representation of history. The application of immersive elements in museum presentation can serve as a starting point for mediating materially unpreserved history or as a means for creating shared (inclusive) stories. However, achieving this potential requires elaborate screenwriting combining lines of knowledge and emotions, a varied educational plan and well-thought-out sequencing. At the same time, it also demands a different approach of the curators themselves — forcing them to think more about the

1) Předložená studie vznikla za finanční podpory Ministerstva kultury v rámci institucionálního financování dlouhodobého koncepčního rozvoje výzkumné organizace Národní muzeum (DKRVO 2019-2023, 12 II. b, 00023272).

polysemantic nature of objects, the origin of visual sources or the extent of information that can be carried.

### Klíčová slova

imerze, muzeum, výstavnictví, vystavování historie, emoce

### Keywords

immersion, museum, exhibiting, history exhibitions, emotions

— — —

Tramvaj plynoucí ulicemi nacisty okupovaného Krakova, oživé obrazy Gustava Klimta nebo útroby velryby — odlišné světy, které spojuje stejná forma muzejní komunikace vtahující návštěvníka do svého nitra. Tyto příklady z továrny Oskara Schindlera v Krakově (Fabryka Emalia Oskara Schindlera), výstavy L'Atelier des Lumières v Paříži a námořní expozice v Amsterdamu (Het Scheepvaartmuseum) vypráví příběh pomocí prostorového designu a nových technologií aplikujících princip imerze. V kontrastu k vitrínám a dioramatům tradiční výstavní praxe přináší smyslové iluze umožňující duševní vnoření (se) do uměle vytvořených světů. Návštěva některých typů muzeí se tak stává mnohem více zážitkem ukotveným v medialitě prostoru.

V situaci klesajícího dosahu tradičních obrazových médií, jako je televize či kino, se objevuje muzeum jako další výrazná platforma pro diváctví. Tam, kde se dříve v tichosti



Obr. 1: Příklad digitální imerzní výstavy, výstava *Gustav Klimt — Gold Experience*, Kunstkraftwerk Lipsko (foto Luca Migliore, 2023)

obdivovaly artefakty minulosti a vzdálených kultur, se nyní zabydlují promítací plátna a obrazovky televizí. Nejenže se tím proměňují vzorce chování návštěvníků, ale rozšiřuje se prostor pro šíření audiovizuálních obsahů. Ne nadarmo se vedle herního průmyslu stává produkce audiovizuálních obsahů pro výstavní instituce další rychle rostoucí sférou kreativního odvětví.

Užití efektu vtažení v zařízeních spojených původně s obdivem k materiální kultuře s sebou nese zvýšený význam intermediálních poselství. Z audiovizuálního odvětví si nově bere větší důraz na scéničnost, dramatickou naraci až jistou klipovitost podněcující větší pozornost sekvenci při utváření výstavní komunikace. Toto v mnoha ohledech radikální přetvoření návštěvnické zkušenosti přináší velké výzvy pro některé typy kulturních organizací zaměřujících se na interpretaci historie. Přenesení komunikace z předmětů (dotýkaných či kontextuálních) a dioramat k imerzivité zvyšuje význam tělesného a emočního prožitku.<sup>2)</sup> Proto je třeba se věnovat zkoumání vlivu imerze na způsoby reprezentace dějin a popsat, jaké možnosti nabízí i která omezení s sebou nese, jak proměňuje vztah k materialitě a jak může sloužit muzejní edukaci.

Silící proud užití principu imerze ve výstavní prezentaci ovšem nepodnítl pouze digitální zlom, ale také transformace muzejnictví v posledních třech dekadách. Tato proměna se odehrála na dvou úrovních.

Zaprvé, zvyšující se rozrůzněnost typů muzeí obohatila výstavní praxi o nové formy prezentace a posunula ji více směrem k zábavnosti (edutainmentu). Imerzní forma komunikace tak nezůstává výsadou specializovaných (science centra, planetária) či nových institucí (L'Atelier des Lumières, Kunstkraftwerk Leipzig), ale proniká i do tradičních muzeí (encyklopedických, historických), vytvářejíc tak potřebu opětovného promyšlení kurátorské praxe.

Druhý impuls podporující aplikaci imerzního principu přichází s tzv. novou muzeologií, která posunula perspektivu nejen uvažování o roli muzea, ale výstavní praxe samotné. Tento proud formující se od 80. let pod vlivem různých obrátů v sociální teorii (antropologický, performativní, diskurzivní) zdůraznil mocenský aspekt a otázku reprodukce stereotypů.<sup>3)</sup> Svojí kritikou inspiroval proměnu výstavní praxe směrem k větší diverzitě reprezentací, návštěvnickou participaci a znovu promyšlení role sbírkových předmětů. Na významu získaly sebereflexivní pokusy o odhalování dobových výstavních praxí, role muzea v utváření uměleckého kánonu a trhu, ale též projekty zachycující minoritní identity nebo feministické nazírání na dějiny. Výsledkem je prezentační praxe založená na remixu, obracení rolí a intertextualitě. Obojí, posun k edutainmentu i nová muzeologie, podnítily výstavní experimenty často založené na hybridním užití médií.

Vzhledem k intermediální podstatě výstavního imerzního designu nelze při jeho tvorbě a analýze spoléhat jen na muzejní studia, ale je třeba počítat s interdisciplinárním výzkumným přístupem. V českém prostředí byla imerze doposud zkoumána v rámci uměnovědného pole a herního designu, v muzejnictví zatím vycházely texty k aplikaci

2) Sheila Watson, „Emotions in the history museum“, in *Museum Theory*, ed. Andrea Witcomb (Chichester: Wiley Blackwell 2020), 283–301.

3) Detailněji k nové muzeologii viz Mária Orišková, „Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum“, in Mária Orišková, *Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum* (Bratislava: Afad Press 2006), 11–54.

digitálních technologií s ohledem na edukaci.<sup>4)</sup> Články, které by ji nahlížely přímo jako prvek výstavního designu a kurátorství, doposud chybí. K vyplnění této mezery by chtěl posloužit následující text.

Vycházím v něm z přesvědčení, že imerze jakožto výstavní prvek ukotvený v diferencované historické, muzejní a audiovizuální tradici vyžaduje na analytické i praktické úrovni kombinaci interdisciplinárních přístupů. Článek je založen na tezi, že imerzní výstavní design, coby forma prezentace pracující s tělesností a emocionalitou, může nejen sklouzávat k manipulaci, ale také nabízet formy polyfonní reprezentace dějin. Cílem textu je přiblížit jeho možnosti i omezení, stejně jako varianty i s jejich specifiky. Zároveň by měl představit imerzi nikoli redukovane jako digitální nástroj, nýbrž coby intermediální výstavní praxi.

Nejprve proto představím nahlížení na pojem a historický vývoj imerzního principu, abych posléze přiblížil aplikaci v současném výstavním designu, a nakonec naznačil obtíže i přínosy jeho užití. Text zasazuje imerzi do historického vývoje technologie muzejní komunikace, zaměřuje se na jeden z mnoha prvků digitální transformace muzejní sféry a soustředí se především na historické expozice. Nevěnuji se ani tak technologickým detailům, jako spíše formulaci výzev pro autory výstav a expozic, úskalím interpretací a potenciálu kombinace s jinými formami muzejní prezentace.

## Imerzní princip

Popisů a definic imerze je více, což vyplývá z faktu, že se jedná o princip protínající několik různých specializací. Mylně je občas redukován pouze na oblast game studies, přičemž stranou zůstává poměrně bohatá tradice v oblasti divadelnictví, literární teorie, filmových studií a architektury.<sup>5)</sup> Zmatení navíc posiluje terminologická difference, když jsou vedle sebe používány pojmy jako rozšířená a virtuální realita, simulace nebo hyperrealita. Není posláním tohoto textu shrnout diskuse, teorie a veškeré pokusy o definici tohoto efektu. Přesto je třeba mít na paměti zřejmou neohraničenost vymezení, neboť všechny zmíněné obory se v muzejní výstavní praxi protínají.

Imerzi můžeme definovat jako formu prožitku založenou na principu vtažení do dění za pomoci odstranění ohraničení. Slovy rakouského teoretika Olivera Graua se vyznačuje zmenšením kritické vzdálenosti od toho, co je zobrazeno, a zvýšením emocionálního zapojení do toho, co se děje.<sup>6)</sup> Imerze ruší rám obrazu, šasi televize či hranu jeviště mezi tím, kdo performuje, a publikem. Zatímco v těchto „tradičních“ formách vizuality je jasná hra-

4) Kateřina Svatoňová, „Stroje uchvácení: Průzkum pojmu imerze v dějinách umění“, *Art & antiques* 12, č. 3 (2021), 32–39; Helena Bendová, *Umění počítačových her* (Praha: AMU, 2016); Petra Šobáňová – Jolana Lažová, *Muzeum versus digitální éra* (Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2016).

5) Ivo Kristián Kubák, ed., *Imerzivní divadlo a média = Immersive theatre and media: Golem: Meyerink, Štvani-ce, Cube* (Praha: Pražská scéna — Tygr v tísni — Katedra alternativního a loutkového divadla DAMU, 2015); Marie-Laure Ryan, *Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích* (Praha: Academia, 2015), 463; Scott A. Lukas, *The immersive worlds handbook: designing theme parks and consumer spaces* (New York: Focal Press, 2013), 271.

6) Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003), 3–19.



Obr. 2: Ukázka imerzního efektu formou gigantismu v panoramatické digitální projekci, výstava *Carolus Garten*, Panometer Lipsko (foto autor)

nice mezi zobrazovaným a nazírajícím, zde se stává divák součástí prezentace. Zesílení účinku absorpce bývá dosahováno skrze souběžné užití polysenzorických prvků, jako jsou obraz, zvuk, olfaktorické a haptické stimuly.

Pokud budeme imerzi formulovat způsobem, jakým utváří a strukturuje vnímání a poznání, bývá nahlížena jako jev spojený s tělesností a temporalitou. Jedinec vystavený tomuto efektu je doslova zabalen do obrazu a současně zažívá proměnu vnímání, ať už pohybem, či projekcí. Proto se při archeologii tohoto principu často používá odkazu na středověké katedrály, které svojí dekorativností působily na smysly věřících napomáhající duševnímu ponoření.<sup>7)</sup> Kromě technologického aspektu vyzdvihují historická zkoumání vliv estetického prožitku.<sup>8)</sup> Nicméně schopnost mentálního ponoření je reflektována také v analýzách literární fikce, ve kterých se vedle prostorové zdůrazňuje i časová a emocionální podstata imerze.<sup>9)</sup>

Přestože v posledních letech stoupl počet textů věnovaných imerzi, přesná definice chybí i v samotném muzejnictví. S výjimkou článku Maggie Burnette Stogner, o kterém bude řeč dále, totiž většina autorů při vymezení imerzního designu akcentuje především perspektivu svojí specializace, ať už je to edukace, architektura, nebo práce s digitálními prvky. S ohledem na prostorově-temporální podstatu návštěvy muzea jsou v těchto textech zvláště zdůrazňovány tělesné, interaktivní a narativní aspekty. Termín se používá

7) Alison Griffiths, *Shivers down your spine: Cinema, Museums, and the Immersive View* (New York: Columbia University Press, 2008), 18–24.

8) Kateřina Svatoňová, „Stroje uchvácení: Průzkum pojmu imerze v dějinách umění“, *Art & antiquities* 12, č. 3 (2021), 32–39.

9) Ryan, *Narativ jako virtuální realita*, 463.



v kombinaci s dalšími pojmy jako třeba prostorový design (spatial design) nebo narativní scénografie.<sup>10)</sup> Oborově specifické zůstává zdůraznění smyslu užití, když jsou více zkoumána hlediska společné zkušenosti, významu pro edukaci a emoční prožívání. Naopak v muzejních studiích věnovaných imerzi chybí úvahy nad otázkami intermediality, resp. původem a migrací audiovizuálních obsahů. Přesto, jak bude v tomto textu dále ukázáno, terminologická neujasněnost nebrání experimentování s imerzními prvky.

Z výše popsaného vyplývá, že imerze je pojem plující napříč několika obory, a jak ještě uvidíme, i prostředek, který se historicky vynořoval a vrstvil. Proto nenáleží jednomu oboru. Jak v jedné z mála knih věnujících se pohyblivému obrazu v muzeu zdůrazňuje Elisa Mandelli, je nutné si klást otázku po rekontextualizaci audiovizuálního obsahu způsobené jeho přesunem do muzejního prostoru.<sup>11)</sup> Abychom mohli imerzi sledovat jakožto muzejní praxi, je třeba odhalit jeho historické pronikání do výstavní praxe, a to s ohledem na muzejní i mediální teorie.

### Vystoupení z rámu

Zapojování principu vtažení do výstavní praxe probíhalo postupně v průběhu posledních sto padesáti let. Dělo se tak v různých, ne vždy muzejních či galerijních prostorech. Naopak za inspirací či lépe řečeno podněty ke zvýšení prezentačního účinku je nutné jít k atrakcím populární kultury, kde se experimenty s imerzními prostředky odehrávaly na dvou úrovních — samotnou architekturou a aplikací sonických a vizuálně-kinetických technologií.

Imerzní princip započal svoji cestu muzejními institucemi jako architektonický nástroj proměny výstavního prostoru. Prvotní inspirace čerpala z praxe zábavních parků, panoramat a dalších spektaklů populární kultury 19. století. Panoramata konce tohoto období vtahovala diváka do svého středu ve formě obklopující nadměrné architektury (imitace lodi, bitevní scény) nebo za pomoci aktérů v kostýmech.<sup>12)</sup> Amplifikace obrazu v kombinaci s trojrozměrnými objekty posilovala iluzi přenosu do odlišného světa, ať již minulého, či exotického.<sup>13)</sup> Transfer do kompletně fikčního světa byl zase charakteristický pro tematické či zábavní parky. Na vtahující třídimenzionální modelaci vznikl asi nejznámější z nich, Disneyland. Formou gigantismu architektury i angažováním herců vytváří iluzorní fikční svět příběhů (z produkce) svého zakladatele. Koncept animace návštěvy skrze sekvencování zážitků do diferencovaných míst s různou atmosférou je inspirován filmovou narací.<sup>14)</sup>

10) Sven Mehzoud, „Scenographic Exhibitions as Spaces of Encounter“, *Curator The Museum Journal* 62, č. 4, (2019), 629–648.

11) Elisa Mandelli, *The Museum as a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibitions* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019), 3–4.

12) Petra Hanáková, „Kola se otáčeji, ložiska kloužou, píсты pracují: Kinetika a vizualita jakožto průvodci raného filmu“, *Iluminace* 17, č. 4 (2005), 82.

13) Lucie Česálková – Kateřina Svatoňová, „Mezi malbou a šálbou: I/materiální obrazy modernity“, *Iluminace* 23, č. 2 (2011), 93.

14) Herman Kossmann – Mark W. de Jong, *Engaging Spaces: Exhibition Design Explored by Kossmann.dejong* (Amsterdam: Frame, 2010), 27.



Obr. 3: Polyekran. Osobní archiv Josefa Svobody

Postupně se tak utvořil celý set praktik augmentace prostoru následně používaných v muzejní architektuře. Jádrem imerzního působení spočívá v holistickém přístupu, díky kterému návštěvník uvěří ve stvořený svět.<sup>15)</sup> Je založený na hře s tvarem prostoru, barvami a motivy. Iluze se dosahuje opakováním, zvětšováním či zmenšováním předmětů, aby se zdůraznila jedinečnost, kuriozita či odlišnost.<sup>16)</sup> Cílem této simulace bývá navození jedinečného pocitu z místa a vytváření spojení, díky kterému se návštěvník může stát součástí jeho příběhu. Jelikož nejde o rekonstrukci, ale spíše o citaci, lze takto vytvořit iluzi jinak nepřístupných prostor, třeba zmiňovaného těla velryby.<sup>17)</sup>

Na úrovni audiovizuální projekce lze kořeny aplikace imerzního designu ve výstavnictví hledat ve filmových formátech prosazujících se v 50. letech. Během jednoho desetiletí se do povědomí dostalo několik různých systémů amplifikujících účinek pohyblivého obrazu. Jednalo se o paralelně probíhající a mnohdy z různých zdrojů čerpající experimenty. Vedle Disneyho Circle-Vision 360° využívajícího devět kamer to byla kupříkladu tříprojektorová Cinerama nebo sovětská Kinopanorama.<sup>18)</sup> Všechny tyto koncepty se navíc exportovaly do dalších zemí, přičemž se hojně užívaly k výstavním akcím. Největší vliv na

15) Scott A. Lukas, *The immersive worlds handbook: designing theme parks and consumer spaces* (New York: Focal Press, 2013), 90.

16) Tamtéž, 90–119.

17) Citací je zde myšleno odkazování či přenášení znaků napodobovaného skrze asociace a symboly. Nejde tedy o znovuvytvoření původního, ale záměrné a přiznané vytvoření nového.

18) Griffiths, *Shivers down your spine*, 81, 97.

popularizaci zmnoženého promítání ovšem mělo předvedení filmu *Glimpses of the U. S. A.* manželů Charlese a Raye Eamsových na sedmi do prostoru umístěných obrazovkách na Americké národní výstavě (American National Exhibition) v Moskvě v létě roku 1959. Kombinace rozšíření sonického a vizuálního účinku do více stran zvyšovala míru vtažení návštěvníků, užívala přitom nicméně klasických filmových žánrů. Přesto nelze mluvit o imerzním výstavním designu, neboť vytvářené obrazy byly fragmentární a stále zůstávaly ohrazené projekcí.<sup>19)</sup>

Narušení linearity vyprávění, a tedy i další proměnu percepce, v sobě obsahovaly rovněž československé experimenty s polyekranem a polyvizí. Pod hlavičkou Laterny magiky představené na výstavě Expo v Bruselu 1958 a později proměněné do stálého i cestovního ansámblu se skrývala vícenásobná projekce nejen se zakomponovanými prvky divadla, hudby a filmu, ale také variace žánrů od dokumentů přes reklamu až po grotesku.<sup>20)</sup> Zkušenosti stimulované mezinárodním úspěchem napomohly příležitostnému uplatnění těchto nových forem zobrazení i v komerčním a muzejním vystavování. Stále zde ovšem zůstávala zřejmá nebo přiznaná hranice zobrazení.

Paralelní rozvoj projekčních aparátů nebyl přitom jen výsledkem uměleckých a výstavních experimentů, ale i snahou o nalezení racionálního jazyka průmyslové a vědecké komunikace.<sup>21)</sup> Vedle již zmíněných dynamických polyvizí vznikaly komunikační technologie pracující s fotografií a její projekcí. Podobně zásadní vliv na pozdější zakomponování projekčních technologií do výstavního designu měla i jiná centra popularizace vědy, jako byla třeba planetária, která kromě obvyklých sledovacích aparátů začala nabízet multimedialní show. Předdigitální boom technologií s imerzním potenciálem dovršovalo zavádění kin IMAX, vytvářejících trojrozměrné optické iluze pro pasivní diváky.

Pro účely tohoto textu je toto stručné shrnutí důležité kvůli ozřejmění provázanosti experimentů komerčního vystavování s následnou muzejní praxí a variabilitou prostředků. Imerze ve výstavnictví nevznikla z jednoho pramene, pole či myšlenky, ale spíše se paralelně rhizomaticky šířila. Nelineárně, na více místech a mnohdy i do slepých uliček.

Přímo do muzejní praxe imerzní prostředky pronikaly také ve vlnách, nebo lépe řečeno synchronně a v různých formách pod vlivem experimentů s audiovizuálním obsahem. U mediálních děl je podle Elisy Mandelli třeba odlišovat mezi obrazem jako vystaveným uměním v uměleckém muzeu, filmovým uměním v muzeu a audiovizuálním dílem jako nástrojem tvorby expozic.<sup>22)</sup> Ve sféře prezentace umění se staly inspiračním zdrojem prostorové imerze experimenty Ela Lisického, jenž použitím nadměrné typografie, fotomontáže, ale i kreativním zapojením dynamických médií a kinetiky cíleně narušoval standardní architekturu výstav.<sup>23)</sup> Samotné výstavnictví se zvukovými a obrazovými technologiemi posilujícími vtahující účinek experimentovalo již na přelomu 20. a 30. let minulého století zavedením gramofonů a automatů na filmové sekvence. V přeneseném významu byla

19) Oliver Lugon, „The Automatic Exhibition: Slide Shows and Electronics at the Swiss National Exhibition 1964“, *Intermedialités / Intermediality*, č. 24–25 (2014), <https://doi.org/10.7202/1034161ar>.

20) Lucie Česálková – Kateřina Svatoňová, *Diktátor času: (De)kontextualizace fenoménu Laterny magiky* (Praha: Národní filmový archiv – Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2019), 84–102.

21) Lugon, „The Automatic Exhibition“.

22) Mandelli, *The Museum as a Cinematic Space*, 1–2.

23) Kossmann – de Jong, *Engaging Spaces*, 22.



navíc tato medialita výstavních institucí podpořena, když se začaly vysílat rozhlasové přednášky z muzeí a jejich sály mnohdy sloužily též jako místa filmových projekcí.<sup>24)</sup> Tedy nejen že byl návštěvník vystaven dynamickým formám přenosu informací v tradičním výstavním prostoru, ale jako posluchač či divák se stával součástí muzea dřív, než mohl samotnou expozici vidět.

V poválečném období se k těmto audiovizuálním nosičům přidaly záznamy zvuků z magnetofonů nebo experimenty s již zmíněnou zmnoženou projekcí. Takto byl kupříkladu v Československu do výstavy Pravěk Československa v Národním muzeu v roce 1958 instalován zvukový průvodce sestávající ze systému magnetofonů a světelných efektů doprovázejících instalaci v tzv. proudových vitrínách.<sup>25)</sup> V následujících desetiletích těžilo muzejnictví z inovací okolo Laterny magiky a úspěchů exportního výstavnictví.<sup>26)</sup>

Digitalizaci výstavní praxe předcházely desítky let experimentů s komunikační technologií. Nicméně teprve rozvoj multimédií umožnil vytvoření simulované výstavní prezentace, kde se hranice mezi objektem a subjektem ještě více rozostřuje. Oproti dřívějším formám tvorby vizuálních iluzí je s nástupem počítačových technologií možné modelovat parametry času a prostoru.<sup>27)</sup> Jinak řečeno, panorama 19. století vytvářelo iluzi maximalizací zobrazeného, polyekran dynamizoval projekci, ale až intermediaální časoprostorová modulace může utvořit proměnlivý dynamický děj vtahující diváka do svého nitra.

### Mizející stěny, těkající emoce

Co tedy je imerzní výstavní design? Stejně jako u jiných postupů známých z muzejní branže ani zde nelze podat jednoznačnou, neměnnou definici. Jde spíše o rámcová hlediska, která jej staví do opozice vůči starším formám vystavování. Oproti dioramatu, typickému pro přírodovědné a historické expozice, nemá jít o statickou kopii či nápodobu reality, mnohem více směřuje k její citaci.<sup>28)</sup> K tomu používá vícero nástrojů, ať už se jedná o metaforu, či abstrakci, stejně jako vícero typů medií. Od galerijní formy prezentace se zase liší narušením konceptu distance subjektu od objektu. V institucích zaměřených na umění převažuje princip estetizujícího zvýznamnění, tedy pohled soustředěný na jeden fixní bod, který je navíc často ohraničený rámem a doprovázený vysvětlujícím popiskem (či jinou formou komunikace). Díky imerzi se sám prostor stává objektem tím, že se zruší hranice mezi objektem a subjektem.<sup>29)</sup> Příkladem budiž již zmiňované L'Atelier des Lumières — divák zde nesleduje obraz visící na zdi (ozvláštněný bílou stěnou), ale v podstatě vstupuje do díla samotného skrze dynamickou (proměnlivou) animaci celku a detailů.

24) Griffiths, *Shivers down your spine*, 233–282.

25) Ivana Kocichová, „Výstava Pravěk Československa (1958) v Národním muzeu: Světlo, zvuk a pohyb v roli průvodce návštěvníka“, *Muzeum* 53, č. 2 (2015), 11–15.

26) Na soustavnější zmapování technik vystavování a prezentačních experimentů v českém (resp. československém) muzejnictví nicméně stále čekáme.

27) Grau, *Virtual Art*, 7.

28) Mark Wrigley, „Discursive versus Immersive: The Museum is the Massage“, *Stedelijk studies*, č. 4 (2016), nestr., cit. 16. 4. 2021, <https://stedelijkstudies.com/journal/discursive-versus-immersive-museum-massage/>.

29) Tamtéž.

Současné zvyšující se užití imerze nelze přičítat jen větší technologizaci muzejního provozu, ale je třeba jej zařadit k celkovému epistemologickému obratu směrem k většímu zapojení percepce — k emocím, smyslům. Nejedná se o odvrácení od racionalizujícího myšlení, ale spíše o rozšíření pole vnímání. V případě imerze nejde totiž o jeden nástroj, ale spíše o změněnou formu či strukturu prezentace. Tím se liší od obvyčejného zapojení digitálních médií. Samotné užití kódů, dotykové obrazovky či hologramu totiž není nutně transformací muzejní zkušenosti, spíše upgradovanou verzí klasického přenosu informací. Imerzní prvky výstavního designu umožňují za pomoci odstranění vizuálních hranic zvýšení emočního vplynutí do děje.<sup>30)</sup> Tato odlišná podoba návštěvnické percepce muzea je zřetelná, když ji srovnáme s dosud převažujícími způsoby vystavování. Jak poznamenává Mark Wrigley, diskurzní forma prezentace zaměřená na zvýznamnění objektu zvýrazňuje existenci bílé stěny.<sup>31)</sup> Imerzní vystavování naopak posunuje celé muzeum jakoby za scénu. Tím ovšem také mění formu komunikace z textové na smyslovou (vizuální, dotykovou, pachovou). Zároveň klade otázku, co je vlastně rám nebo spíše rámování objektu. Jinak řečeno, kdo a jak z artefaktů dělá cíl soustředěného sledování. Proto zapojování imerzního principu není jen důsledek technologického vývoje, ale vychází z poznatků o diferencovanějších formách poznávání v současné době.<sup>32)</sup>

Americká tvůrkyně filmů a aplikací pro muzea Maggie Burnette Stognerová uvažuje o pěti typech výstavní imerze: experimentální, narativní, divadelní, interaktivní a virtuální.<sup>33)</sup> Experimentální podle ní představují čistě senzorické prostory bez narativní linky, zpravidla prostory *in situ*, jako jsou vězení či náboženské prostory. Cílem je zde meditační pohroužení (se) návštěvníka. Oproti tomu narativní imerze bývají založeny na pohybu a kontextuálním propojení s předměty. Vytvářeny jsou za pomoci „mix-media“ instalací kombinujících architekturu, digitální nosiče, fotografie a artefakty. Tento princip se často používá u tzv. blockbusterových výstav zaměřených na jednu dobu, událost či osobnost. Pod divadelní imerzi Stognerová chápe spojení digitálních technologií a senzorických prvků (mlha, vítr, zvuk) aplikovaných za účelem stvoření kompletně iluzorního světa. V expozicích bývá zpravidla nasazován na začátku, aby návštěvníky naladil na emoční linku celé výstavy. Za interaktivní formou se skrývá aparát nabízející elementy pro zapojení účastníků. Poslední, virtuální typ předpokládá užití brýlí pro virtuální realitu (VR). V muzeích je tento prvek hojně používán pro archeologické expozice nebo na zážitkových trenažérech simulujících cestování či pohyb. Takovéto vymezení Stognerové je samozřejmě zúžené, neboť zohledňuje více taxonomická a narativní muzea, kde obrat k imerzi přichází skrze scénograficky laděné expozice podněcené performativním obratem. V na umění zaměřených institucích je naopak více akcentován vliv digitálního umění a video-mappingu.<sup>34)</sup>

30) Grau, *Virtual art*, 13.

31) Wrigley, „Discursive versus Immersive“.

32) Maggie Burnett Stogner, „The Immersive Cultural Museum Experience — Creating Context and Story with New Media Technology“, *The International Journal of Inclusive Museum* 3, č. 3 (2011), 117–130.

33) Tamtéž, 121–128.

34) Jako referenční bod v textech o imerzi v „tradičních“ muzeích slouží expozice muzea polských Židů Polin, zatímco u uměleckých institucí jsou tímto bodem instalace japonského uměleckého kolektivu teamLab.



Obr. 4: Interaktivní poloimerzní instalace kombinující digitální projekci s architekturou a předměty, expozice *Canon of Dutch History* v Nederlands Openluchtmuseum (foto autor)

Z pohledu výstavní praxe můžeme imerzní design členit ještě ve dvou škálách. A to, zda jde o imerzi úplnou (např. uzavřený prostor), poloviční (dioramatickou instalaci) nebo jen imerzní prvek (např. audio nosič). Stejně tak se může lišit mírou interaktivity, od její úplné absence nebo naopak přes její haptické a digitální prvky až po komplexní mix media architekturu. S ohledem na tuto instalační variabilitu by neměly zapadnout úvahy Jussi Parikka nad povahou haptického rozhraní, které významně ovlivňuje konzumpce mediálních obsahů.<sup>35)</sup> I proto bychom měli imerzní prostředky nahlížet jako rozšíření potenciálu muzejní prezentace minulosti, ne jako její banalizaci.

### Nemateriální muzeum?

Vstoupit dovnitř velryby nebo se projet imaginární krakovskou tramvají může způsobit nadšení jednoho, ale vyvolat pochybnosti u jiného návštěvníka. Je to ještě muzeum? Není to banalizace kulturního provozu? K čemu pak potřebujeme sbírky? Podobné otázky padají jak mezi veřejností, tak mezi muzejními profesionály.

---

35) Jussi Parikka, *Co je to archeologie médií?* (Praha: NAMU, 2022), 36.

Současná kritika má svoji paralelu v minulosti. Již bylo zmíněno, že vzrůst podnětů v druhé půlce 19. století ve společnosti vyvolal vlnu vzniku celého setu aparátů prezentace založených na senzoričských vjemech.<sup>36)</sup> Častými se staly atrakce využívající stereoskopického efektu, dioramatickou scénu a panoramatické zobrazení, jejichž účinek předstíral vtažení do jiného světa.<sup>37)</sup> Cílená orientace na široké vrstvy a možnost průniku do sféry chápáné jako hájemství vysoké kultury podnítily jak kritiku, tak ustavení jasné distinkce v poslání institucí. Normy chování a pozorování rozvíjející se v muzejních institucích od 19. století v sobě nesly zřetelný disciplinační i sociální ráz.<sup>38)</sup> V chrámu kultury měl člověk především kontempletovat skrze naučený pohled předpokládající nějakou základní vědomostní encyklopedii i „správného“ návštěvníka. Proto původní muzejní zkušenost počítající rovněž s možností fyzického prožitku (většinou haptického) byla na desítky let potlačena. Teprve až ve druhé polovině 20. století započala smyslovou renesancí muzea zaměřená na dětské návštěvníky a prezentaci vědy.<sup>39)</sup> Včlenění imerzního zážitku do výstavního designu nelze tedy nahlížet pouze jako technologickou inovaci, ale můžeme ji považovat za navazování na ztracené či popřené kořeny podstaty muzejních institucí.

Praktické ospravedlnění vychází z faktu, že nasazování imerzních prvků zapadá do trendu tzv. edutainmentu neboli využití zábavních postupů k podpoře vzdělávání.<sup>40)</sup> Podle Maggie Burnett Stognerové způsob prezentace multisenzorickou imerzí podporuje emoční angažovanost při návštěvě muzea, pomáhá tak snazšímu přijetí informací a větší za-



Obr. 5: Imerzi lze vytvářet citací architektonických prvků, expozice *Canon of Dutch History* v Nederlands Openluchtmuseum (foto autor)

36) Hanáková, „Kola se otáčejí, ložiska kloužou, píсты pracují“, 86.

37) Česálková – Svatoňová, „Mezi malbou a šálbou“, 93.

38) Tyto projevy chování analyzovala ve své knize Helen Rees Leahy *Museum Bodies: Politics and Practices of Visiting and Viewing* (Farnham: Ashgate, 2016).

39) David Howes, „Introduction to Sensory Museology“, *The Senses and Society* 9, č. 3 (2015), 262.

40) Marcello Carrozzino – Massimo Bergamasco, „Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums“, *Journal of Cultural Heritage* 11, č. 4 (2010), 118–119.

pamatovatelnosti.<sup>41)</sup> S tímto pohledem korespondují ojedinělé muzeologické výzkumy účinku imerzních výstav, které vyzdvihují společensko-emoční zkušenost.<sup>42)</sup> Celotělesné zapojení v kombinaci se sdílením aktivit s druhými nabízí potenciál pro nastartování vstřebávání informací. Vtažení tedy přispívá k odpoutání od mimomuzejního světa přeplněného vzruchy a informacemi.

Tyto přednosti ovšem mohou být nahlíženy i jako stinné stránky. Je například otázkou, zda by v situaci informační zahlcenosti měla i muzea, dříve často považovaná za místa kontemplace, být transformována na další pole koncentrované zážitkovosti. Ne každý návštěvník vyžaduje, aby byl baven a vystaven technologiím. Jako chrám umožňující větší soustředěnost nabízel muzea odpojení se z hlučného světa za jeho dveřmi. Stejně tak může větší důraz na senzoričnost vzbuzovat otázku, zda se neochuzujeme o přítomnost 3D materiality, jestli amputace její podstaty na pohyblivý vizuální vjem nepovede k redukci chápání minulé kreativity.

Relevantní kritickou výtkou je upozornění na možnost manipulace, kterou s sebou nese soustředění na jednotnou linku s emočním aspektem. Vystavení se audiovizuální sekvenci totiž zároveň znamená záviset na fixně vytvořené cizí interpretaci, která může opomíjet nebo dokonce cíleně zamlčovat nepříjemné dějinné otázky. Imerze v muzeu je vždy konstruovaná, předem naprogramovaná infrastrukturou s očekávaným setem emocí a zkušeností. Selektivní samozřejmě bývá každá forma výstavní prezentace, co však nabádá k opatrnosti, je právě nasazení emocí.<sup>43)</sup> V tomto ohledu upozorňuje Elisa Mandelli na kritické hlasy, které mají afektivní expozice (ty, co staví primárně na emočně-senzorickém vtažení) za reduktivní. Odkazuje přitom na muzejní teoretičky Eileen Hooper-Greenhill a Hilde Hein, podle kterých zážitková muzea vrací do hry „autoritativní“ formu muzea.<sup>44)</sup> Myšlena je tím forma prezentace potlačující nebo spíše omezující diskurzivní podstatu vystavování. O tom, že se nejedná o nepodstatnou poznámku, svědčí diskuse okolo budapešťského muzea Dům teroru (Terror Háza) nebo tzv. polských narativních muzeí, která užívají scénografické instalace s imerzními prvky často reduktivním způsobem. Ve svých jednoznačných příbězích nedávají návštěvníkům moc prostoru udělat si vlastní názor.

Tento manipulativní aspekt u historických expozic může v důsledku posílit užití původních obrazových pramenů bez zohlednění motivací a záměrů jejich původce. Jediné dochované materiály u citlivých témat jako kolonialismus nebo holocaust bývají často ty vytvářené k ospravedlnění jednání pachatelů. Původně zamýšlené výklady, ať už cílené, nebo vycházející z dobových norem, bývají znásobeny necitlivou formou vystavení, ale i zařazením do sekvence či nevhodným doplněním o artefakty. Pouhá aplikace imerzních prostředků i přes dobré úmysly by mohla v druhém plánu posílit nežádoucí hodnotové postoje. Je proto namístě cíleně narušovat autoritu vizuálního pramene a doplňovat ji o osvětlující linii. Je-li imerze ze své podstaty vždy jen citací či nadnesením, měla by artificialita být zřetelná a nevytvářet iluzi důkaznosti.

41) Stogner, „The Immersive Cultural Museum Experience“, 119.

42) Toni Dančstep – Joshua P. Gutwill – Lisa Sindorf, „Comparing the Visitor Experience at Immersive and Tabletop Exhibits“, *The Museum Journal* 58, č. 4 (2015), 401–422.

43) Watson, „Emotions in the history museum“, 295–296.

44) Mandelli, *The Museum as a Cinematic Space*, 77–78.



Schopnost imerzních prostředků navodit situace a emoce vylučovaných nebo opomíjených může posloužit ovšem také jako odpověď na výtky o degradaci muzea jakožto sbírkotvorné instituce na úroveň zábavního parku. Tento pohled zplošťující roli uchovávání kulturního dědictví na pouhou materiální encyklopedii čerpá z představ o hodnotové neutralitě a univerzalitě muzejních institucí. Opomíjejí tím dobovou vědomostní ukotvenost i mocenské aspekty kulturního provozu. Kupříkladu fakt, že muzea zvýznamňují předměty vystavením a popisem, čímž napomáhají stanovit estetický a výkladový kánon. Nebo že svoji autoritu zakládají často na pozůstatcích elit a koloniálních říší, což je v posledních letech dostalo pod tlak veřejné kritiky. Vystavené artefakty se tak mohou stávat kamenem sváru mezi společnostmi nebo naopak jejich pojítkem.<sup>45)</sup> Aplikace imerzních prvků v muzejní prezentaci by tudíž měla posloužit jako východisko skrze zpřístupnění materiálně nedochovaného nebo jako nástroj pro vytváření sdílených (nevylučujících) příběhů.

### Obohacení odstraněním

Práce věnované dopadu digitálních technologií na vystavování upozornily, že nedochází k poklesu významu předmětů v muzeích, ale spíše k jejich odlišnému užití. Podobně i zapojení imerzního principu zvyšuje nároky na kreativní práci nejenom výstavních designérů, ale i na straně kurátorů. Nutí je kupříkladu více promýšlet, jaké informace předmět nese, a tím může napomoci zdůraznění jejich mnohoznačnosti. K tomu ovšem musíme mít povědomí o epistemologických možnostech a omezeních této formy komunikace.

Podle Williamse a Mascioniho se aktuální trendy užití imerzivity posunují k expanzivní povaze založené na personalizaci, fluidnosti, vícevrstevnatosti a větší persvazivitě. Vedle starších fixních forem se objevují hologramy, hry založené na rozšířené realitě (AR), technologie reagující na gesta a pohyb.<sup>46)</sup> Výrazným nástrojem s různými variacemi je prostorově rozšířená realita (SAR — spatial augmented reality), která modeluje imerzní zkušenost bez dotykových obrazovek či tělesných technologií. Mnohdy se tato forma prezentace redukuje na videomapping, jenž ovšem představuje pouze jednu z několika forem velkoformátové projekce. Častější bývá například promítání na trojrozměrné povrchy uvnitř muzeí (mapy, architektonické modely apod.). V tomto ohledu se experimentuje s reaktivními prvky SAR směrem k již zmíněnému spoluutváření obsahů návštěvníky.<sup>47)</sup>

45) Eli Bruderman – Israel Cagliostro Oxman – Nurit Karshon, „Twenty-first Century Museum as Immersive Activity Centers – Art of Escape in the Israel Museum, Jerusalem: A Case Study“, *MW20: MW 2020*, 16. 1. 2020, cit. 7. 5. 2021, <https://mw20.museweb.net/paper/art-of-escape-and-immersive-storytelling-the-museum-as-a-limitless-escape-game/>.

46) Kevin Williams – Michael Mascioni, *The Out-of-Home Immersive Entertainment Frontier: Expanding Interactive Boundaries in Leisure Facilities* (Farnham: Gower, 2014), 160.

47) Ronan German – Benjamin Hervy – Vincent Roirand, „Spatial Augmented Reality for Collective and Immersive Experiences In Museums“, in *Konferenzband EVA Berlin 2018: Elektronische Medien & Kunst, Kultur und Historie: 25. Berliner Veranstaltung der internationalen EVA-Serie Electronic Media and Visual Arts*, eds. Eva Emenlauer-Blomers – Andreas Bienert – James R. Hemsley (Heidelberg: arthistoricum.net, 2018 — EVA Berlin, Vol. 25), 265–269.



Obr. 6: Komplexní užití imerzních prvků – architektury, digitální projekce, audio průvodce, výstava *Risk of Explosion!* v amsterdamském Verzetsmuseum (Muzeu odporu) (foto studia Trapped in Suburbia)

Technika interaktivity se netýká jen obrazovek, ale proniká i do samotného výstavního a doprovodného mobiliáře ve formě stolů, lavic nebo reagujících stěn.<sup>48)</sup>

Nejednoznačný je u přejímání imerzního efektu muzejními institucemi vztah k online prostoru. Rozšíření jejich působení do sféry internetu, zvláště posílené epidemií covid-19, by mohlo vzbuzovat otázku, zda stavět další výstavní budovy. Na tento strach z virtuální reaguje Herman Kossmann upozorněním na tendenci muzea vytvářet to, co online prostředí nedokáže — zkušenost v prostoru.<sup>49)</sup>

Zásadní vlastností aplikace imerzního principu ve výstavním designu je schopnost animovat multimodální a multisenzorickou atmosféru. Jinak řečeno, jen při návštěvě kamenného muzea můžeme zažít celotělesné vtažení i sdílení zkušenosti s druhými. Toho jsou si někteří tvůrci vědomi, když se pokouší o užití této formy prezentace na dynamické či performativní prvky minulosti a kultury. Například v etnografickém muzeu v Leidenu je takto za pomoci „mix media“ instalace obsahující velkoformátové promítání s hudbou, artefakty a dotykovými panely vytvořen prostor, kde několikaminutová sekvence přibližuje význam hudby a geometrických obrazců v rituálech různých společenství. Klasické zobrazování využívající statický obraz očekává od návštěvníka určité předporozumění. Zde se mu dynamickou atmosférickou simulací poskytuje klíč ke čtení přítomných předmětů a doprovodných obrazových materiálů. Projekci augmentovaný prostor tak slouží jako stimul ke zkoumání hmotných artefaktů.

48) Williams – Mascioni, *The Out-of-Home Immersive Entertainment Frontier*, 148.

49) Kossmann – de Jong, *Engaging Spaces*, 34.

To nutně neznamená, že by se pro muzejní provoz nehodila individuální zařízení s imerzním potenciálem. Jen oproti prostorově rozšířené realitě podléhají funkčním omezením. Dosavadní experimenty s přenosnými digitálními nástroji naznačují, že velikost a zaměření muzea představují důležitou hranici pro aplikaci VR technologií.<sup>50)</sup> Jejich užití se zdá vhodné v méně hromadných provozech a za předpokladu pro návštěvníka snadné manipulace. Navíc vyžadují značnou investici a rovněž následnou údržbu.

Jiný způsob, jak upotřebit vtahující efekt, lze vidět v edukačních aktivitách vycházejících z principu únikových her. Je to forma bez digitální či prostorové simulace, založená čistě na imerzním vyprávění (immersive storytelling). První experimenty ukazují, že může posloužit nejenom pro posílení zážitku, ale též pro přilákání opomíjeného segmentu návštěvníků nebo větší popularizaci méně oblíbených částí muzea.<sup>51)</sup>

Právě takovéto experimenty naznačují, jak chybné by bylo redukovat imerzi na pouhé digitální instalace, a že je naopak vhodné pracovat se všemi dříve zmíněnými přístupy k imerzi (architektonický, literární, digitální).<sup>52)</sup> Vynikajícím příkladem aplikace vícera vtahujících prostředků byla výstava Risk of Explosion! The Attack on the Amsterdam Registry Office vytvořená pro nizozemské Muzeum odporu (Verzetmuseum). Ve dvanácti místnostech postavených ve výstavním prostoru vznikla instalace kombinující komiksovou grafiku a projekci s interaktivitami a minimem artefaktů. Každá místnost představovala jiný prostor a tvořila část příběhu, který se odehrával ve sluchátkách návštěvníků. Příběh spouštěný pohybem po jednotlivých místnostech měl podobu rozhlasové hry (dialogy, přímou řeč), ale nabízel také zastavení a odbočení ve vyprávění. Mnohovrstevnatý příběh útoku na registraturu obyvatel Nizozemí pod nacistickou okupací nejenže znovuoživoval dobře známou historickou událost, ale skrze její dlouho přehlížené detaily kladl i současné otázky. Kdo má právo shromažďovat informace o obyvatelích, proč ze svých národních historií vymazáváme lidi jiných identit nebo proč jsme jejich identitu nechtěli vidět (v hnutí odporu proti nacismu působili jedinci různého etnického původu a genderové orientace), kdo vypráví dějiny? Silného efektu vtažení bylo dosaženo vyprávěcí suspenzí v audio lince míchající popis s přímou řečí, která sugestivně navozovala pocity přímých akterů útoku.

Míra nákladnosti dokonalé vtahující iluze vzbuzuje ovšem otázku po vhodnosti této formy prezentace pro kulturní instituce s nedostatkem kapitálu i lidí.<sup>53)</sup> Odpověď se skrývá ve změně optice. Při rozumném objemu a dobrém konceptu může posloužit jako cesta k větší přitažlivosti v situaci, kdy není možné konkurovat předmětově bohatým organizacím. Proto se s ohledem na snižující se cenu digitálních technologií a nárůst počtu firem zaměřených na kreativní průmysl mohou vybrané efekty imerze hodit jako řešení pro regionální muzea.<sup>54)</sup> Obzvláště atraktivní se jeví svojí polysenzoričností pro prázdné prosto-

50) Carrozzino – Bergamasco, „Beyond virtual museums“, 452–458.

51) Bruderman – Cagliostro – Karshon, „Twenty-first Century Museum as Immersive Activity Centers – Art of Escape in the Israel Museum, Jerusalem: A Case Study“.

52) Vzhledem k nízké prevalenci imerzních prostředků v českém muzejním výstavnictví jsem v textu upustil od zahrnutí lokálních příkladů.

53) Dancstep – Gutwill – Sindorf, „Comparing the Visitor Experience at Immersive and Tabletop Exhibits“, 401–422.

54) Jako určitý příklad může posloužit Vlastivědné muzeum v Jeseníku, které do své expozice zakomponovalo

ry či památky. Tomu ostatně nasvědčuje i časté užití imerzní projekce v bývalých industriálních objektech.<sup>55)</sup> Digitální technologie navíc posouvají funkci muzea tím, že do něj přidávají modularitu neboli schopnost vytvářet různé varianty přenosu vědění, a také mění samotný režim užívání instituce, neboť svoji algoritmickou povahou ovlivňují představy o návštěvě muzea.<sup>56)</sup> Přerámování toho, co muzejní zážitek je a kde jej mohu zažít, tak rozšiřuje výstavní geografii o další původně nemuzejní prostory.

V neposlední řadě schopnost imerzního designu zapojovat emoce může fungovat jako jedna z cest řešení současných emancipačních výzev. Muzea se zcela oprávněně dostávají v posledních desetiletích pod tlak pro nedostatečnou reprezentativnost svých expozic. Vedle chybějícího zobrazení žen či minorit je kritizována i přespřílišná pozornost věnovaná elitám, která vychází z povahy sbírek nejedné instituce. Na rozdíl od klasického artefaktu nebo textu nabízí imerze možnost polyfonie a svojí artificialitou umožňuje zapojit do prezentace hlasy těch, kteří po sobě nezanechali materiální pozůstatky. Může se tak díť za pomoci písemného pramene (vzpomínky, nahrávky) nebo kompozitní postavy vystavené na útržcích dějin.

Příkladem, jak tvůrčím způsobem pracovat s touto absencí minulé materiality a zároveň ukázkou škály užití imerzních prostředků, je expozice Kánon nizozemských dějin v Nizozemském skanzenu v Arnhemu. Projektovaná chrono-tematická linka zachycuje jednotlivá období nizozemských dějin ve formě 50 zastavení v imerzních či poloimerzních prostorech, ale také prostorech kombinované imerze založené na architektonické nápodobě a digitální projekci. Vzhledem k cílení na mladší návštěvníky a školy jsou instalace protkány interaktivitami a obsahují minimum původních předmětů. Od pravěkého lovu, povolání tiskaře v novověku, prodej otroků, strach za druhé světové války nebo zkušenost migrace. Každé stanoviště přibližuje dobově podmíněnou zkušenost či zprostředkovává škálu vztahů.

Skrze imerzní výstavní design lze dát hlas subalterním, zprostředkovat dobové emoce i vykreslit nejednoznačné postavy. Současné vícehlasost posiluje spojení s návštěvníky, neboť nabízí větší šanci na sebeidentifikaci pro různorodější publikum. Modularita takovýchto prezentací skýtá příležitost pro mnohvrstevnaté vyprávění konfliktních událostí.

## Z velryby ven neboli shrnutí

Současná vlna imerzního vystavování pronikající napříč muzejními institucemi čerpá nejen z digitálního posunu, ale též ze značně vrstevnaté historie. Proto sledování historie i praktická aplikace imerzních prostředků vyžaduje interdisciplinární přístup kombinující znalosti z muzeologie a mediálních studií. Na úrovni praxe vnáší imerzní prostředky do muzejnictví příležitosti k rozšíření role muzea jakožto zprostředkovatele dialogu o palčivých otázkách a nalezení nové relevance v konkurenci digitálních médií. Multisenzorič-

---

vedle interaktivních prvků třeba tzv. fog screen projekci (promítání na proud umělé mlhy) a dokázalo získat ocenění v soutěži Gloria Musealis.

55) Známa je například Kunstkraftwerk-Zentrum für digitale Kunst v bývalé elektrárně v Lipsku.

56) Ross Parry, *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change* (Abingdon: Routledge 2007), 92.

nost, práce s emocemi, simulace a narativní přístupy umožňují vytváření expozic s potenciálem zprostředkování obtížných témat.

Vzhledem ke komplexitě tohoto efektu je zřejmé, že jeho aplikace vyžaduje v historických expozicích spíš propracovaný tvůrčí přístup než jen pouhou důkaznost. Podle již zmiňovaného Hermana Kossmanna potřebuje scénograficky pojatá expozice kvůli diferencovanému vnímání návštěvníků vícevrstevnatost, tedy komunikovat vedle hlavních témat i jednotlivosti.<sup>57)</sup> Ve filmu se dějiny odvíjejí v čase, ve výstavě to bývá kombinace času a prostoru. Imerzní princip tedy nelze v muzeu aplikovat bez propracovaného scénáře kombinujícího linky vědění a emocí, pestrého edukačního plánu nebo promyšleného sekvencování. To samozřejmě posouvá i roli samotných kurátorů — nutí je více se zamýšlet nad polysémantičností předmětů, původem vizuálních pramenů nebo rozsahem únosné informace.

Být symbolicky spolknuti a opětovně zase vyplivnuti muzejní velrybou nám přináší nečekaný zážitek proměňující návštěvu dříve spíše mentorujících institucí v překvapivou cestu prostorem a časem. Imerzivita může obrazně řečeno sloužit jako muzejní stroj času či geografický a kulturní transportér. Vždy však přenáší do světa, jenž má scénář. I vtáhnutí je jen nástrojem, za kterým se stejně jako za klasickým vystavením skrývá určitá taxonomie a interpretace.

## Bibliografie

- Bendová, Helena. *Umění počítačových her* (Praha: AMU, 2016).
- Bruderman, Eli – Israel Cagliostro Oxman – Nurit Karshon. „Twenty-First Century Museums as Immersive Activity Centers – Art of Escape in the Israel Museum, Jerusalem: A Case Study“, *MW20: MW 2020*, 16. 1. 2020, cit. 7. 3. 2021, <https://mw20.museweb.net/paper/art-of-escape-and-immersive-storytelling-the-museum-as-a-limitless-escape-game/>.
- Carrozzino, Marcello – Massimo Bergamasco. „Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums“, *Journal of Cultural Heritage* 11, č. 4 (2010), 118–119.
- Česálková, Lucie – Kateřina Svatoňová. *Diktátor času: (De)kontextualizace fenoménu Laterny magiky* (Praha: Národní filmový archiv – Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2019).
- Česálková, Lucie – Kateřina Svatoňová. „Mezi malbou a šalbou: I/materiální obrazy modernity“, *Illuminace* 23, č. 2 (2011), 83–101.
- Dancstep, T. – J. P. Gutwill – L. Sindorf. „Comparing the Visitor Experience at Immersive and Tabletop Exhibits“, *Curator The Museum Journal* 58, č. 4 (2015), 401–422.
- German, Ronan – Benjamin Hervy – Vincent Roirand. „Spatial Augmented Reality for Collective and Immersive Experiences In Museums“, in *Konferenzband EVA Berlin 2018. Elektronische Medien & Kunst, Kultur und Historie: 25. Berliner Veranstaltung der internationalen EVA-Serie Electronic Media and Visual Arts*, eds. Eva Emenlauer-Blömers – Andreas Bienert – James R. Hemsley (Heidelberg: arthistoricum.net, 2018 – EVA Berlin, Vol. 25), 265–269.

57) Herman Kossmann, „Narrative Räume: Der Werkzeugkasten der Szenografie“, in *Dramaturgie in der Ausstellung: Begriffe und Konzepte für die Praxis*, eds. Sibylle Lichtensteiger – Aline Minder – Detlef Vögeli (Bielefeld: transcript-Verlag, 2014), 53.



- Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003).
- Griffiths, Alison. *Shivers down your spine: Cinema, Museums, and the Immersive View* (New York: Columbia University Press, 2008).
- Hanáková, Petra. „Kola se otáčejí, ložiska kloužou, píсты pracují: Kinetika a vizualita jakožto průvodci raného filmu“, *Iluminace* 17, č. 4 (2005), 71–88.
- Howes, David. „Introduction to Sensory Museology“, *The Senses and Society* 9, č. 3 (2015), 259–267.
- Kocichová, Ivana. „Výstava Pravěk Československa (1958) v Národním muzeu: Světlo, zvuk a pohyb v roli průvodce návštěvníka“, *Muzeum* 53, č. 2 (2015), 11–16.
- Kossmann, Herman – Mark W. de Jong. *Engaging Spaces: Exhibition Design Explored by Kossmann. de Jong* (Amsterdam: Frame, 2010).
- Kossmann, Herman. „Narrative Räume: Der Werkzeugkasten der Szenografie“, in *Dramaturgie in der Ausstellung: Begriffe und Konzepte für die Praxis*, eds. Sibylle Lichtensteiger – Aline Minder – Detlef Vögeli (Bielefeld: transcript-Verlag, 2014), 50–67.
- Kubák, Ivo Kristián, et al. *Imerzivní divadlo a média = Immersive theatre and media: Golem: Meyerink, Štvanice, Cube* (Praha: Pražská scéna – Tygr v tísni – Katedra alternativního a loutkového divadla DAMU, 2015).
- Leahy, Helen Rees. *Museum Bodies: Politics and Practices of Visiting and Viewing* (Farnham: Ashgate, 2016).
- Lugon, Olivier. „The Automatic Exhibition: Slide Shows and Electronics at the Swiss National Exhibition 1964“, *Intermedialités / Intermediality*, č. 24–25 (2014), <https://doi.org/10.7202/1034161ar>.
- Lukas, Scott A. *The immersive worlds handbook: designing theme parks and consumer spaces* (New York: Focal Press, 2013).
- Mandelli, Elisa. *The Museum as a Cinematic Space: The Display of Moving Images in Exhibitions* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019).
- Mehzoud, Sven. „Scenographic Exhibitions as Spaces of Encounter“, *Curator The Museum Journal* 62, č. 4 (2019), 629–648.
- Orišková, Mária. „Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum“, in Mária Orišková, *Efekt múzea: predmety, praktiky, publikum* (Bratislava: Afad Press 2006), 11–54.
- Parikka, Jussi. *Co je to archeologie médií?* (Praha: NAMU, 2022).
- Parry, Ross. *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change* (Abingdon: Routledge, 2007).
- Ryan, Marie-Laure. *Narativ jako virtuální realita: Imerze a interaktivita v literatuře a elektronických médiích* (Praha: Academia, 2015).
- Stogner, Maggie Burnett. „The Immersive Cultural Museum Experience – Creating Context and Story with New Media Technology“, *The International Journal of Inclusive Museum* 3, č. 3 (2011), 117–130.
- Svatoňová, Kateřina. „Stroje uchvácení: Průzkum pojmu imerze v dějinách umění“, *Art & antiques* 12, č. 3 (2021), 32–39.
- Šobáňová, Petra – Jolana Lažová. *Muzeum versus digitální éra* (Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2016).
- Watson, Sheila. „Emotions in the history museum“, in *Museum Theory*, ed. Andrea Witcomb (Chichester: Wiley Blackwell, 2020), 283–301.
- Williams, Kevin – Michael Mascioni. *The Out-of-Home Immersive Entertainment Frontier: Expanding Interactive Boundaries in Leisure Facilities* (Farnham: Gower, 2014).

Wrigley, Mark. „Discursive versus Immersive: The Museum is the Massage“, *Stedelijk studies*, č. 4 (2016), nestr., cit. 16. 04. 2021, <https://stedelijkstudies.com/journal/discursive-versus-immersive-museum-massage/>.

### Biografie

**Ondřej Tábořský** vystudoval historii na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. Pracuje jako kurátor Oddělení novodobých českých dějin Národního muzea. Byl autorem a spoluautorem řady oceňovaných výstav (Rudá muzea, Druhý život husitství, Říká se jí sametová, ZeMě). Publikuje rovněž odborné i žurnalistické texty k muzejnictví a současné výstavní praxi. Jako historik se věnuje spotřební kultuře a reklamě socialistického Československa. S výzkumným týmem vydal knihu *Spotřební imaginace státního socialismu: Reklama v Československu 1948–1989*.