

# Archeodidaktika jako didaktická transformace dějin pravěku

## Příklad řešení v Archeoparku pravěku ve Všestarech

V českých zemích si archeologie v té či oné podobě udržela relativně silnou společenskou pozici, nikdy ji však z ryze vědeckých či památkářských pozic nevyužila (výjimkou je Anthropos Brno) ke vzniku specializovaného zařízení pro prezentaci svých výsledků odborné veřejnosti, např. archeologického muzea. Na definici a rozkladu pojmu „didaktická transformace dějin pravěku“ se stať snaží upozornit na úskalí vnímání výsledků archeologického bádání odbornou veřejností. Jako řešení situace využívám pojmu „archeodidaktika“, která se odlišuje od tradiční muzeologie i muzejní pedagogiky.

■ Radomír TICHÝ

Katedra archeologie, UHK

„...konference je zaměřena na řešení problému didaktického uchopení vzdělávacího obsahu v muzejní edukaci a dalších souvisejících problémech muzejní a galerijní pedagogiky. Zajímá nás, jaké obory lidské kultury se didakticky transformují do muzejní edukace a jakými způsoby se proces didaktické transformace v praxi realizuje. V pedagogice se tento problém označuje za problém didaktického zprostředkování učiva, lze jej však označit také za didaktické zjednodušení, redukci či rekonstrukci. V každém případě jde o klíčovou dovednost muzejního pedagoga, na níž závisí kvalita vzdělávacích programů muzea. Didaktické zprostředkování vzdělávacích obsahů je v muzeu ovlivněno nejen

typem sbírkového fondu a podobou expozic, ale také zkušenostmi muzejních pedagogů a strategiemi, které v edukaci uplatňují, dále specifiky různých návštěvnických skupin a případnou návazností muzejní edukace na školní kurikulum.“ (Motto mezinárodní konference „Vzdělávací obsah v muzejní edukaci“, Umělecké centrum UP, Olomouc, 23.–24. 4. 2014.)

### Problém didaktické transformace výsledků archeologie

Výše uvedené motto olomoucké konference poukazuje na aktuálnost procesu didaktické transformace pro archeologii, pokud jej na ni budeme aplikovat. Prezentace archeologie veřejnosti na našem území

se totiž po léta rozvíjela jen v muzeologickém smyslu slova, a v něm ještě s důrazem na její klasickou formu – vystavování artefaktů ve vitrinách. Takové pojetí nejen zaostalo za vývojem v zahraničí, ale hlavně u nás odtrhlo sympatie odborné veřejnosti od archeologie odborné. Ta sice pokročila v metodologickém ohledu směrem ke zkoumání širokého kontextu artefaktů, ale do prezentace se promítla jen použitím veřejnosti nesrozumitelné terénní archeologické dokumentace. I přes její metodologickou propracovanost (Neustupný a kol. 1958; Sklenář 1998) se to týkalo po léta zakonzervované archeologické expozice Národního muzea v Praze. Zdá se, že z odborníků cítil tento problém jako aktuální Karel Sklenář, když vystoupil



■ Obr. 1 Základní dvojice archeologické prezentace ve Středomoří – artefakt v muzeu a kamenné základy lokality v terénu, Faistos, Kréta.

1 Bylo zajímavé sledovat společné směřování ke kombinaci muzea v přírodě s krytou expozicí i na příkladu belgického archeoparku v Aubechies. Ve stejné době, kdy byla realizována výstavba Archeoparku pravěku Všestary (2011–2012), zde vznikla moderní interaktivní expozice o duchovním světě (nejen) Keltů, která vytvořila zajímavou protiváhu muzeu v přírodě s konstrukcemi domů pravěkého sídliště a galořímských staveb.

s teoretickým požadavkem vytvoření skanzenu pravěké architektury (Sklenář 1983). I to však bylo dobově příznačné, v jeho návrhu totiž nešlo o kontextuální zobrazení života pravěku, které by mělo potenciál oslovit neodbornou veřejnost, ale řešil pouze absenci prezentace archeologických objektů jako protiváhy artefaktů. Některá muzea (Roztoky u Prahy, Turnov) se v dalším čase velice odvážně snažila kontext života v pravěku začlenit do svých expozic, ale ukázalo se, že do omezených prostor interiérů se takové rekonstrukce při nejlepších snahách nevejdou. A tak bylo třeba uchýlit se k výšekům dávné reality (Prostředník 2012). Použitelný pro prezentaci kontextu byl projekt Březno u Loun (Štauber 2000), ale ani zde nedošlo k propojení muzea v přírodě s expozicí artefaktů. Výjimkou zůstal projekt Villa Nova Uhřetín pod Deštnou pro archeologii středověku. Situaci zkomplikoval teoretický a vlivný názor Zdeňka Smetánky (Smetánka 2003, 120–128), který všem snahám o prezentaci archeologie vtiskl možná nechtěně nutnost pojetí archeologického experimentu. Z důvodu absence komplexního pojetí archeologie pravěku vznikl za této situace Archeopark pravěku ve Vřesetech u Hradce Králové.<sup>1</sup>

Prezentovat výsledky archeologie pravěku severně od Středomoří je samo o sobě obtížné. Zatímco ve Středomoří vznikla více či méně funkční dvojice lokalita (objekt) – artefakt, kdy artefakty jsou vystaveny v muzeu a objekty díky svému kamennému založení jsou viditelné v terénu (obr. 1), jsou původně hliněné či dřevěné objekty Evropy mírného pásu mimo představivost neodborné veřejnosti. To již v minulosti v mnohých zemích (Paardekooper 2012) řešila muzea v přírodě či archeoparky (rekonstrukce středně velkých objektů, např. domů, mohyl), v nedávné minulosti k nim přibýly virtuální 3D rekonstrukce, které umožnily ztvárnit naše představy o objektech v makroměřítku (krajinu, hradiště apod.). Zůstává však otázkou, zda tyto možnosti zcela nahradily 2D rekonstrukce obrazové (kombinované s texty), které již díky svojí staticitě mají mnohdy větší didaktický potenciál. Současně se i ve Středomoří udržely v návštěvnosti lokality nejen klasické (obr. 2), ale také rekonstruované (obr. 3).



■ Obr. 2 Díky tradici, ale i díky Evansově náznakové rekonstrukci se turisté v Knóssu nepřijemně koncentrují a jiné lokality minojské kultury opouštějí.



■ Obr. 3 Rekonstrukce částí budov, tradice a blízkost dálnice učinily turistickou atrakcí lokalitu i z tak dávného období, jako je předkeramický neolit, Khirkitia, Kypr.



■ Obr. 4 Pohled z mohyly na moderní budovu na Glaubecku, Německo. V našich podmínkách bychom použili pojem „památník“.

V každém případě dnes archeologie pracuje s širokou škálou forem, jejichž pomocí didakticky transformujeme poznatky archeologie. Je třeba mít vždy na paměti, **zda je poskytnutý obraz úplný**. Většina projektů totiž zpřístupňuje konkrétní výjimečnou lokalitu (**obr. 4**), ale málo je takových, které se snaží uchopit téma v rozsáhlejší kontextu. A pokud se tak stane, jde o projekty silně pedagogické, pedagogické natolik, že deformují daný kontext zřejmě ve snaze přizpůsobit se dětskému návštěvníkovi (**obr. 5**). Je vážnou chybou, pokud archeologie sama didaktickou transformaci podceňuje. Tím rezignuje na **etickou odpovědnost** vůči vlastnímu oboru. Vyklízí totiž pole transformaci ryze umělecké (viz např. výstava *Evoluce* ve Výstavním prostoru Mázhauz v Pardubicích) nebo ryze pedagogické, o dalších raději nemluvě<sup>2</sup>. Narážím na riziko zjevných nedostatků odborné faktografie (**obr. 6**). Nedostatek etiky úzce souvisí s **bezduchým kopírováním** již hotových didaktických forem transformace poznatků bez náznaků tvůrčího založení či alespoň tvůrčí kompilace, tedy nového neotřelého kombinování třeba osvědčených metod. Již před časem



■ **Obr. 6** *Prezentace dinosaurů v obchodním domě sází i na cvičné „vykopávky“ pro děti. Je to paleontologie, nebo archeologie? Někdo chyběl ve škole...*



■ **Obr. 5** *Hlavní budova expozice rozsáhlého didaktického parku (s muzeem v přírodě kolem ní) slouží k zastřešení „zmenšeniny pravěku“, kde se dětský návštěvník jistě cítí jako doma. Otázkou je, je-li to nutné. Samara, Francie.*

na to upozornil i *Václav Matoušek* (2000). Právě kombinování vyjadřovacích forem má šanci vytvořit představu dávných dob od artefaktu přes objekty a areály až k osídlení krajiny s ohledem na potenciál dané formy.

Zásadním problémem je, co je to didaktická transformace poznatků archeologie. Motto výše uvedené konference nabízí procesy zjednodušení, redukce či rekonstrukce poznatků daného oboru. Naši klasické archeologické prezentace toho moc neprozrazují. Kliment Čermák „zná obtíže, kde vědecké jádro má se zaodíti skořápkou hladkou a pěkně zaokrouhlenou“ (*Sklenář* 2003, 119). Zajisté svým vyjádřením mínil spíše ztvárnění textu, v jeho případě archeologické povídky. Jinak reagoval Albín Stocký v době sporu s Eduardem Štörchem, když se domníval, že „populární spis má zasvěcovati široké vrstvy do základních pouček vědeckých a má podávati výklad o stavu bádání formou přístupnou“ (*Sklenář* 2003, 240). O jakou formu konkrétně jde, nevíme. Také vyjádření o „základních vědeckých poučkách“ nám spolu se „zjednodušením či redukcí“ poznatků shodně připomíná přístup, kdy pokud předložíme neodborné veřejnosti jen každou desátou větu odborníka, nebo citace z jeho textu, dosáhneme požadovaného cíle. Obávám se, že to není didaktická transformace. Pojem transformace

hovoří dostatečně a sám za sebe. Jde o **přetvoření poznatků, a to tvůrčím způsobem**. Nebo dokonce o **vznik informací nových** (*Tichý* 2000). Tedy nikoli citací vět odborných textů, ale jejich vlastním definováním, ne kopírováním archeologické dokumentace, ale vytvářením nových rekonstrukcí a obrazů, lhostejno zda jako základu pro 2D či 3D zobrazení. Za výše uvedené historické situace reagoval Eduard Štorch nejlépe, jak mohl, když ony nové způsoby (formy) didaktické transformace vytvořil. Vznikla pravěká povídka, učebnice sociálního dějepisu, praktické ověřování činností v terénu.

Tedy teprve didaktickou transformací pramenů archeologie pravěku vzniká nová realita, která je výsledkem použití experimentální archeologie i experimentálního modelování, 2D a 3D (atd.) zobrazení, originálních artefaktů i replik ve vitrínách, modelů, projekce, expozice v přírodě i pod střechou, slovní a textové komunikace i virtuální interakce, vše s cílem zobrazit realitu pravěku faktograficky a emočně. S ohledem na hmotný charakter archeologických pramenů má v současnosti, i přes rozvoj virtuálních médií, nebo spíše právě kvůli tomuto rozvoji, zvláštní význam pro archeologii používat formy hmotné a dotykové reality, protože ty nejvíce navozují představu archeologického kulturního dědictví, včetně



■ **Obr. 7** Virtuální realita je velmi módní a uhrančivá, jak ukazuje použití hry (Glauberg, vlevo), přitom stejný efekt dosáhneme i použitím klasické dokumentace (Herxheim, vpravo). Pravdou je, že expozice v Herxheimu je více „vědecká“ a má nesrovnatelně nižší návštěvnost.



nutnosti jeho ochrany. Jde tedy o vyváženost trendů ve společenské komunikaci (**obr. 7**), kde však základem a počátkem zůstává slovní porozumění ať přímé, nebo jakkoli dále zprostředkované vývojem komunikačních technologií.

### *Role archeodidaktiky v současné prezentaci archeologie*

K dosažení úspěšné a hodnověrné didaktické transformace je třeba konkrétních specialistů, kteří ji provádějí. Výše uvedené motto za ně jasně považuje muzejní pedagog. Na jiném místě (Tichý 2014) jsem se snažil uvést, že druhou možností je v poněkud jiném kontextu možné použít označení archeodidaktik, a to na základě definování archeodidaktiky<sup>3</sup> jako disciplíny, která má za cíl didaktickou transformaci výsledků archeologie. Protože nejde pouze o neúčelné vymýšlení nových pojmů a vztahů mezi nimi (ze kterých bývají pedagogika či obecná muzeologie podezřívány), snažím se v následujícím textu obsah archeodidaktiky nastínit. Hlavním

důvodem odlišení pojmů je posun reality v prezentaci výsledků archeologie v současné společnosti.

Prvním problémem archeodidaktiky je otázka, „**co vybrat**“ z výsledků archeologie. S ohledem na objem informací současné archeologie je patrné, že zde má nezastupitelnou roli studovaný archeolog. Tím je zároveň zajištěna „vědeckost“ archeodidaktiky. Stejně palčivá je však i otázka, „**jak uspořádat nebo transformovat**“ výsledky archeologie, a to s ohledem na rozšiřující se škálu médií ovlivňujících naše vnímání. Zde hraje roli vzdělání pedagogické, s důrazem na didaktiku. Vědomě tedy překračujeme tezi, že archeologie skýtá pro prezentaci pouze poznatkovou a pramennou bázi, protože „*ukazování hrnců není komunikační médium*“ (Stránský 2005, 190). Důvodem existence archeodidaktiky v posledních letech je i skutečnost, že **poznatky o archeologii výrazně vykročily vně muzejních zdí**. Řadu z nich poskytují filmová zpracování, popularizační časopisy, internet, počítačové hry, denní tisk, muzea v přírodě nebo vzdělávání na základních a středních

školách. Dalším rysem archeodidaktiky je **velikost cílové skupiny**. Ta je a musí být širší, než jsou jen skalní zájemci o obor. Zvláště v případě archeologie, která zdůvodňuje neodborné veřejnosti spotřebu finančních prostředků pro zájmy zachování dávné kultury. Od muzeologie archeodidaktiku odlišují i samotná **témata prezentace**, protože ta komunikovaná současnou společností **jsou i nadregionální** (evoluce člověka, antický starověk, prehistorické památky mimo naše území). Taková témata může uchopit buďto neregionální muzeum, v našich podmínkách např. Národní muzeum, nebo jiné muzeum specializované na archeologii nebo jí blízká témata, např. Anthropos. A takových není mnoho.

Tato témata definující archeodidaktiku byla shrnuta v uvedené stati (Tichý 2014), na tomto místě je však možné v odlišnostech mezi muzeologií a archeodidaktikou pokračovat. Rozšířené pojetí

- 2 Je pozoruhodné sledovat, že nám vznikl nový vědecký obor, který „ví, jak to bylo v pravěku“. Tyto „poznatky“ se týkají např. podoby střeš konstrukovaných domů. Ve skutečnosti je nutné odlišovat hypotetické na archeologických nálezích nezaložené konstrukce od zřetelných objektů či artefaktů. I pouze pravděpodobné konstrukce staveb je pro prezentaci nutné použít, jen je třeba ubránit se zásadě, že je „tak dlouho používáme, až se z nepodložených staly skutečnými“.
- 3 S pojmem „archeodidaktika“ jsem se setkal před lety v italském středisku s názvem „Centrum experimentální archeologie a archeodidaktiky“ nedaleko Říma. Už ze samotného názvu vyplývá uvědomění si skutečnosti, že didaktická transformace nespočívá jen v archeologickém experimentu.

archeologické prezentace mimo „zdi muzea“ totiž umožňuje **větší využití kontaktních forem prezentace s návštěvníky**, např. formou specializovaných vystoupení v autentickém prostředí (**obr. 8**). Mohou tak vzniknout programy, které vytvářejí „dočasné živé expozice“ v podobě jednotlivých stanovišť s prezentací technologií či vysvětlením fungování artefaktů nebo objektů. Jejich úskalím je využití skupin „living history“, které někdy očekávají, že návštěvník bude sledovat jejich vlastní zábavu (**obr. 9**). To není archeodidaktika. Živé expozice také uniknou kritikům udělujícím muzeologické ceny za (byť co nejživější) uspořádání předmětů ve vitrínách a policích. Je mimo diskuzi, že takto pojatá muzeologie má svoje místo v současné kultuře, zároveň je však jasné, že má omezené možnosti didaktické transformace archeologických poznatků.

Archeodidaktika je však definována i **organizačně a finančně**. S ohledem na nárůst muzeí prezentujících památky minulosti či archeologické kulturní dědictví je jasné, že expozice muzeí je nutné zajistit z důvodu finančních nákladů co nejmenším počtem personálu. Většinou jde o více či méně informované pokladní v důchodovém věku. To je v rozporu se zásadami archeodidaktiky, která samoobslužné jakkoli technicky nápadité expozice obohacuje o **možnost živé komunikace o tématu didaktické transformace**. Lidský faktor se tak zásadně promítá do atmosféry. Atmosféra je jedním z významných parametrů instituce didakticky transformující poznatky o minulosti, protože spolu s navozením emocí je podnětem k zájmu o minulost. Nemíjí třeba dodávat, že mimo pozitivních existují i emoce negativní. Jejich dosah je třeba zvažovat.

Pokud jakkoli pojatá muzeologie připouští (Stránský 2005; Králová 2010) emoce jako svůj cíl, je nasnadě, že se stává „vědecky podezřelou“. Protože věda, s trochou nadsázky, je bez emocí, přesná, hovořící sama za sebe. Emoce v obsahu samotném archeodidaktika neřeší, řeší jen formy prezentace. Důvod? Ruku na srdce, žádná pedagogická metoda není univerzálně účinná, protože především odráží osobnostní rysy a schopnosti svého navrhovatele či

tvůrce. Ten určité metody považuje za účinné, pro jiného jsou však nepoužitelné. Totéž se týká příjemce obsahu pedagogických metod, záleží na jeho osobnostních rysech, co dokáže přijmout (**obr. 10**). Archeodidaktika problém vnímání řeší nabídkou kombinací použitých forem didaktické transformace, ze kterých návštěvník vybírá, emoce ponechává na archeodidaktikových (průvodcových) **osobnostních předpokladech**. Potenciální zaměstnavatel nakupuje archeodidaktikovy osobnostní rysy, nikoli jeho vzdělání, které jej v pedagogickém ohledu změnit přamálo. Pozoruhodné je,

že proti pojmu muzejní pedagogika vystupoval i Zbyněk Z. Stránský (2005, 136), i když přiznával, že „didaktické aspekty zde hrají určitou roli“.

### *Způsoby realizace procesu didaktické transformace v Archeoparku pravěku ve Věstarech*

Se vznikem budovy specializované na prezentaci dějin pravěku ve Věstarech u Hradce Králové a především se zahájením jejího provozu v únoru 2013 se stal aktuálním



■ **Obr. 8** Komentář dobrého „průvodce pravěkem“ je nutný všude, návštěvníci opravdu nevědí, co by měli sledovat, aby se poučili či pobavili. Čekání na gladiátory, Aubechies, Belgie.



■ **Obr. 9** Skupiny „living history“ jsou málokdy ochotné podřídit se řádu programu pro návštěvníky, u nás se nejčastěji shodnou na pořádné bitvě. Aubechies, Belgie.

problém, jak toto období přiblížit návštěvníkům tohoto zařízení. Níže jsou přiblíženy některé zásady a způsoby snahy realizovat zde proces didaktické transformace dějin pravěku. Obrazová dokumentace k tomuto projektu byla publikována již na jiném místě (Tichý 2012), proto se zde omezím na myšlenkovou argumentaci.

Základním cílem projektu je realizovat zde poučení návštěvníků zábavnější i klasickou formou, ne však zábavu samotnou, na jejímž pozadí by kulisy pravěku jen smutně a neúčelně stály. To se dotýká i nejmenších návštěvníků, na které současnost klade (někdy až příliš) zvýšený důraz. Ten plyne ze současné západní filozofie rodiny, kdy rodiče vytvářejí program pro děti, nikoli že děti zůstávají součástí světa dospělých, jak ještě ve zbytcích traduje např. řecká kultura. Archeopark neobsahuje ani dětské hřiště. Možná proto, že dětská hřiště jsou hojně přítomna jinde, ale jistě i proto, že cílem je zabavit i malého návštěvníka „archeologickým způsobem“. Takže návštěvník nemá jinou možnost než návštěvou Archeoparku navštívit pravěk. Archeologie zde sebevědomě není „schovaná mezi ostatními obory“, jak se děje u multioborově pojatých muzejních výstav<sup>4</sup>. Takové pojetí je nutné ve společnosti, kde je archeologie pouze na obtíž jako překážka stavebního povolení. Je tak nucena hledat ve svém obsahu to pozitivní a zajímavé i pro neodbornou veřejnost.

V této souvislosti je dobře dobrat se i obsahu pojmu „archeopark“, který z pohledu veřejnosti evokuje cosi od „lunaparku“ počínaje přes „akvapark“ až po „dinopark“. Ani jedno není dobré a dokládá skutečnost, že naše veřejnost není na podobná zařízení ještě připravena. Na rozdíl od podobných zařízení v zahraničí (Paardekooper 2012). Pojem „archeopark“ by měl ideálně evokovat „procházku pravěkem“. V případě Archeoparku pravěku ve Věstarech je tato trasa třípatrovou expozicí a venkovním muzeem v přírodě dostatečně dlouhá,

i kdybychom k ní nepřipočítali 15 km dlouhou archeocyklotrasu, která přes Věstary vede.

Samotné způsoby realizace didaktické transformace v Archeoparku Věstary lze charakterizovat následujícím způsobem:

■ **1. Celek Archeoparku Věstary** tvoří budova expozice a muzeum v přírodě. Toto spojení dokáže nahradit středomořskou prezentační dvojici artefakt – (objekt) lokalita, přestože prezentuje geografickou oblast „dřeva a hlíny“.

■ **2. Budovu expozice** tvoří tři patra nad sebou, ideově odlišená jako „podsvětí“ – „život v pravěku“ – „nebe“. Návštěvníci tedy vnímají tradiční vertikální členění světa, jak jej známe u přírodních národů. Současně však tato patra plní vertikální archeologických metod: z nebe letecká a další archeologie snímá povrch dnešní krajiny se stopami lidské činnosti, povrch v pravěku, kde se odehrával život, rekonstruuje na základě archeologických nálezů, etnoarcheologie či archeologického experimentu, a konečně (většinou) pod našima nohama se nacházejí archeologické památky k potenciálnímu archeologickému výzkumu (skalní dutiny, jámová archeologie, doly, hroby i nálezy v mokřinách a pod vodní hladinou). Patro „nebe“ není jen pohledem pravěkých lidí vzhůru a leteckým pohledem na model krajiny v patře „život“, ale je zde umístěna v proudové vitrině i periodizace našeho pravěku. Přestože pojem „archeologická kultura“ je zde použit jen v popisu některých keramických nádob, nemusí být náhodou, že se periodizace nachází umístěna „ve světě idejí“. Je naší novodobou konstrukcí.

■ **3. Muzeum v přírodě** není přehlídkou dějin pravěké architektury. Od takového postupu dnes odrazuje již evidentní dlouhodobá zkušenost (např. Asparn) s velkými obtížemi údržby. Dalším důvodem je skutečnost, že opakovanou stavbu, byť z jiného období pravěku, návštěvník vnímá jako pouhé



■ **Obr. 10** Jednoho nadchne vizualizace tablety, který když odloží, zmizí jeho svět. Jiný sází na prožitek, i když jde jen o mletí obilí. Zřejmě jediná možnost na Krétě, kde si lze „něco vyzkoušet“. Muzeum člověka.

opakování (i když i opakování může být didaktickým cílem, pokud je k němu důvod). Proto byly ve Věstarech zvoleny jen základní typy staveb: polozemnice, nadzemní dlouhý dům a především dílny jako místa představení technologií (zde jde o technologii, podobu staveb pro pravěk neznáme a jsou nutně hypotetické). Stejně hypotetické jsou i střechy domů a stěny – nic hmatatelného o nich nevíme. Na druhé straně u přístřešků z doby železné je použito i dřevo opracované pilou (na krátkých příčných děleních dřeva). Podivu (nejen) návštěvníků nad tím lze čelit skutečností, že Keltové prokazatelně znali pilu. Konstrukce domů jinak preferuje bezpečnost pro návštěvníky a trvanlivost pro údržbu, nejde tedy o stavby archeologického experimentu. Zajímavým dilematem byl problém, zda se snažit sestavit interiéry domů. Protože i archeologie neolitu se v odborném ohledu díky novostavbě neolitického domu v Asparn shodla na jeho předpokládané podobě, byl nejen použit částečně i ve Věstarech, ale po kladných reakcích návštěvníků je patrné, že vybavení interiéru je vhodné. Opět záleží na jeho odlišnosti mezi jednotlivými typy staveb.

4 Archeologie stála významným způsobem u zrodu muzeologie, dnes však postrádá zpětnou reakci veřejnosti o sobě samé. Právě proto, že zůstává „schována“ mezi ostatními obory muzea, nemá šanci se o sobě ani nic dozvědět. Výjimkou jsou průzkumy V. Mikešové (2012). Návštěvnost muzeí není zdaleka jediným parametrem úspěšnosti, často tam totiž návštěvníci přicházejí za zcela jiným účelem, než je poznání (např. vánoční trhy). Přesto existují projekty, které při uchování poznávací úrovně jsou zároveň navštěvované. Např. hrad Guédelon (viz foto na titulní straně).

■ **4.** Za překonané pro prezentaci nepovažují využití **modelů** různých měřítek. Naopak, strnulá podoba 3D zobrazení umožňuje návštěvníkům vyhledávat detaily a soustředit se na celek. Má tedy silný didaktický účinek. Ve Všeštech byly využity v následujících případech:

„*Archeologický výzkum*“ je pod venkovním přístřeškem v měřítku 1 : 1 zpodobněn částí archeologicky zkoumané plochy. Cílem je návštěvníkům vysvětlit princip výzkumu jam a vrstev s možností na místě pokázat na to, jakou podobu mohly mít objekty původně. Konstrukce staveb jsou odtud na dohled.

„*Pravěká krajina*“ v patře „život“ vnitřní expozice je zmenšeným modelem krajiny přelomu mladého neolitu a nejstaršího eneolitu. Jde o didaktickou licenci, protože období nebyla současná. Cílem bylo ukázat návštěvníkovi fungování krajiny zemědělského pravěku, kterou v dnešní kulturní krajině (např. v okolí Všeštar) není možné vidět. V takto pojatém modelu bylo možné předvést větší množství rekonstruovaných archeologických objektů a areálů.

„*Archeologický výzkum*“ v patře „podsvětí“ vnitřní expozice je zmenšeným modelem archeologického výzkumu, který v didaktické zkratce ukazuje povrchovou prospekci, skrytku, začištěnou plochu, exkavaci domu, hliníku pomocí čtvercové sítě a pohřebiště.

■ **5. Artefakty** v expozici Archeoparku Všeštar jsou z 99 % repliky. Cílem bylo ukázat návštěvníkům celé funkční předměty ve skutečném lesku. I 1 % originálů má didaktický význam. Tak vypadají předměty, jak je nachází archeolog a potenciálně i neodborník. Je třeba si na ně zvykat. Ve spodních dvou patrech vytvářejí artefakty funkční tematická seskupení, v proudové vitríně svrchního patra jsou seskupeny chronologicky. Možná zde upomínají na starožitnické období archeologie, z jiného pohledu je však archeologie naukou o dávných artefaktech a jako takové je třeba vnímat alespoň rámcově rozdíly mezi nimi.

■ **6. Vitríny** jsou v expozici Archeoparku Všeštar použity v tradičním i netradičním pojetí:

Patro „podsvětí“ neobsahuje vitríny. Používá místo nich akvárium a okna k jednotlivým typům hrobů. V patře „život“ vitrína opouští tradiční požadavky muzeologie, je vyšší i nižší než návštěvníkův pohled. Je to dáno chronologickým seřazením „vrstev artefaktů“ ve vertikálním směru. Patro „nebe“ naopak užívá tradiční proudovou vitrínu, která dle mého názoru k seřazení horizontální chronologie období není překonaná. Rozdělením by vznikl dojem předělů mezi obdobími pravěku, který v ostré podobě nikdy neexistoval.

■ **7. Texty** v expozici celého Archeoparku nemohly chybět, pokud má mít naučný charakter. Snahou bylo dodržet vyvážený poměr textu a obrazu na jednotlivých plochách tak, aby převaha textu návštěvníka neodrazovala. V souhrnu expozice obsahuje obrovské množství textů vždy vázaných na zobrazení. Vyplnění prostoru informacemi považujeme za lepší alternativu v porovnání se současným trendem „nechat prostory prázdné“. Tak zní hodnocení návštěvníků moderně pojatých expozic, které možná reagují spíše na klesající schopnost návštěvníků vůbec se koncentrovat a vnímat jakékoli informace. Důvodem trendu může být i skutečnost, že muzea v současnosti navštěvují celé rodiny a pak se zdá, že je třeba vyhovět v nabídce tomu nejmladšímu ze skupiny. Náročnější návštěvníci bývají zklamáni.

■ **8. Rekonstrukční obrazy** patří v expozici dvěma výtvarníkům. Libor Balák namaloval sérii obrazů jednotlivých období našeho pravěku tak, aby v proudové vitríně na první pohled návštěvníkovi odkrily úroveň života dané etapy dějin. Mladý kreslíř Tomáš Šlapák kombinoval svoje kresby v patře „život“ s trojrozměrnými artefakty umístěnými přímo na nich. Vývoj tématu sleduje vertikální pruh v levé části obrazu, zatímco velký obraz charakterizuje za všechna období dané téma. V jednotlivých tématech se období velkých motivačních obrazů střídají, aby zůstalo zachováno celkové téma „pravěk“ v celé expozici.

■ **9.** Expozice celého Archeoparku využívá v patře „podsvětí“ i **speciálně zvládnuté interiéry** – jeskyně, doly,

voda, hroby, cihelna, depoty. Jejich podoba je často motivována zahraničními nálezy, tyto motivy (megality, nákolní osady, skalní umění) totiž neodborníkům pomáhají zachytit se o jejich vědomosti zprostředkované masmédií. Návštěvník přechází z jednoho do druhého v didaktické prostorové zkratce, ale to umožní seznámit se s typy archeologických pramenů a jejich vyprávěcími možnostmi. Zároveň jsou typy pramenů interpretovány.

■ **10. Výstavní sál** by měl sloužit buď k prezentaci skutečných artefaktů, nebo nadregionálních témat, např. evoluce člověka. V potenciálu tvoří nejvíce proměnlivou část prezentace pravěku.

■ **11. Kinosál** je jedním ze zásadních „pohyblivých médií“. Obsahuje buď interaktivní program jednotlivých období pravěku, v nichž prezentuje pravěk v kontextu starověku, je-li to možné, nebo filmovým způsobem předvádí fungování pravěkých technologií či stavbu objektů v Centru experimentální archeologie, které bylo předchůdcem Archeoparku. Oba typy programů jsou provázeny živým mluveným slovem, které vytváří jedinečnost každého vystoupení, umožňuje zapojit návštěvníka do projekce.

■ **12. Role virtuální reality** mimo kinosál se jeví i přes její módnost značně potlačená. Vlastně jde pouze o jednu dotykovou obrazovku s bohatým programem rozšiřujícím témata patra „život“. Ano, tady jde i o to pohrát si, ovšem každé hraní může mít silnější či slabší naučný náboj, zde myslím jde o první případ. Dotyková obrazovka reaguje na módní trendy, ale cílem Archeoparku je spíše zážitek „na vlastní kůži“.

■ **13. „Dotykové aktivity“** návštěvníků jsou samozřejmě částečně závislé na venkovním klimatu. Za běžného provozu se návštěvníci hmatově setkají s replikami artefaktů v kinosále, kde doplňují projekci technologií či etap pravěku. V didaktické dílně jsou pak aktivity pro děti zejména v klimaticky náročnějších obdobích roku. V rámci dnů „oživlého pravěku“ jsou zařazeny dotykové aktivity při tzv. Dnech živé archeologie (viz dále).

■ **14. „Dny živé archeologie“** vytvářejí „živé expozice“ či „živé výstavy“. Každý měsíc je jedna z nich, nejčastěji věnovaná jednomu období pravěku, jde tedy o tematické akce určené dětem i dospělým. Druhou aktivitou jsou „dílny pro děti“, představující dvouhodinový výtvarný a dramatický program pro nejmenší návštěvníky.

■ **15. Živá zvířata** v archeoparcích po celé Evropě vyrovnávají hlavní nedostatek archeologie: je z podstaty neživá a mrtvá. Tento rozdíl je patrný v každé ZOO. Ve Věstarech je patrné oživení rybami v akváriu nebo kozami ve venkovní části.

■ **16. Součástí „pravěké procházky“** je i možná projížďka po **archeocyklotrase**. Na rozdíl od předchozího je tématem regionální archeologie a umístění pravěkých lokalit v krajině. Trasa je volně přístupná. Spojuje Archeopark s Hradcem Králové a Labskou cyklotrasou. Umožňuje absolvovat 22 km dlouhý poznávací okruh z poloviny vedoucí výškově profilovanou krajinou Hradecka.

■ **17. Průvodce** je téma uvedené na závěr, ale první ve významu. Informovaný průvodce je nejlepší interaktivní pomůckou. Stísněné prostory specializovaných expozic Archeoparku ale neumožňují průchod větších skupin. Proto se průvodcovský program zčásti týká jen školních exkurzí přicházejících mimo dny otevřené veřejnosti. S veřejností se za běžné situace (mimo Dny živé archeologie) průvodce setkává jen v kinosále, kde je prostor pro dotazy a diskuzi, a v důležité roli „uvaděče“ při vstupu u pokladny, kde pomáhá návštěvníkům zorientovat se v nabídce expozice a programů.

Cílem představení jednotlivých složek procesu didaktické transformace na konkrétním projektu bylo ukázat, že nad jejími účinky je třeba se zamýšlet. Nádoby ve vitrínách představu o životě v pravěké vesnici nevytvoří. Na druhé straně bývalá prehistorická expozice Národního muzea měla z teoretického hlediska několik rovin poznání, byly velmi systematicky promyšlené, ale zřejmě z pohledu návštěvníka obtížně vnímatelné (Sklenář 1998). Expozice Archeoparku pravěku ve

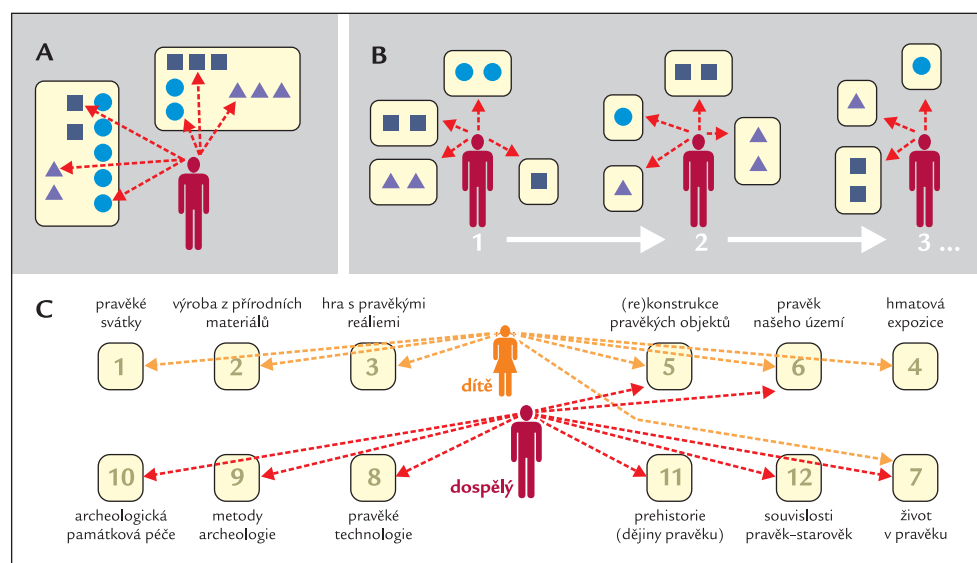
Věstarech nabízí křížové působení více procesů didaktické transformace (**obr. 11**). Jsou prvoplánové, nikoli v několika rovinách najednou. Obsahují různé kontexty. Mohou působit každý zvlášť.

### Závěr

V tak malé zemi, jakou jsou Čechy, Morava a Slezsko, je specializace v prezentaci archeologie či pravěku nutná, ale historicky zůstala tato myšlenka (viz již *Neustupný 1966*, ovšem jemu zřejmě nešlo o specializaci na prezentaci archeologie) nenaplněná. Jakékoli úspěchy na tomto poli zatím závisely na osobnostech (K. Absolon a J. Jelínek v případě Anthroposu), které vybraly dané téma. Pak se jakýkoli pokrok nadlouho zastavil, respektive toto období vyplnily svojí bohatou literární činností osobnosti jako E. Štorch či K. Sklenář. „*Naše archeologie nedokázala prosadit zřízení samostatného archeologického muzea. Několik archeologických památníků to nemohlo zachránit*“ (Stránský 2005, 192). Situace po roce 1989 uvolnila poměry a umožnila vznik řady více či méně nedokončených projektů muzeí v přírodě tak či onak souvisejících s „experimentální archeologií“. Ano, bylo nutno nějak začít, ale v tuto chvíli je výrazem vyzrálosti toho či onoho projektu pochopezení jeho místa v kontextu prezentace archeologie na našem území. Nemá smysl opakovat již vytvořené. Nemá smysl kopírovat.

Karel Sklenář ve svém rozsáhlém díle zdůraznil především „klimen-točermákovskou“ linii archeologické povídky, tedy prezentaci či popularizaci archeologické práce. Mimo ní potřebujeme navázat i na linii pravěké povídky Eduarda Štorcha. Zvláště v době, kdy ubývá čtenářů. Zatímco archeologická linie zdá se našla ukotvení ve virtuální prezentaci Národního muzea (Mikešová 2014), linie „života v pravěku“ se bude ještě nějaký čas potýkat s ideou „living history“, jak varoval Z. Smetánka (2003, 120–128), bohužel stejně tak i s ideou archeologického experimentu. Ten má zřetelný potenciál pro prezentaci archeologie, ale ta nemůže záviset pouze na něm. Vymizela by totiž prezentace mnohých činností pravěkého života, byť jasně doložených archeologickými prameny, a to jen proto, že použití experimentu je v jejich případě sporné či diskutované.

Jako alternativu předkládám archeodidaktiku. Její existence není nijak v rozporu s muzeologií, pokud tu bude někdo dále rozvíjet (Dolák 2008). Její klasická díla (Beneš 1981; 1997; Stránský 2008) budou stále platná, stejně tak budou stále atakována přístupy ryze manažerskými a marketingovými (Králová 2010). Archeodidaktika bude vždy připravit návštěvníky muzeím. Protože jedině člověk vzdělaný v základech oboru je schopen posoudit význam jeho regionálních či tematických



■ **Obr. 11** Snaha o grafické znázornění nutnosti vnímat více rovin sdělení o prehistorii v bývalé expozici Národního muzea v pojetí J. Neustupného (A), snaha rozdělit tyto roviny vnímání v Archeoparku Věstary (B), závislost vnímání různých tematických forem o prehistorii na věku návštěvníka v Archeoparku Věstary (C).

jednotlivostí obsažených v regionálních muzeích nebo v památnících významných archeologicky doložených událostí (**obr. 12**). Archeodidaktika bohužel naplňuje obavu Z. Z. Stránského (2005, 136), že „z muzeí nesmíme dělat školy“. Bohužel, došli jsme k bodu, kdy alespoň u některých je to nutné.

### Použitá literatura

- Beneš, J. 1981: Muzejní prezentace. Knižnice Muzejní práce, sv. 19. Praha.  
 Beneš, J. 1997: Základy muzeologie. Opava.  
 Dolák, J. 2008: Česká muzeologie a její perspektivy. In: Muzealizace v soudobé společnosti a poslání muzeologie, Sborník příspěvků ze symposia 8.–10. 11. 2006, Technické muzeum v Brně, Praha, 183–186.  
 Králová, M. 2010: Továrny na zážitky, Respekt 33, roč. XXI, 16.–22. 8. 2010, 49–55.  
 Matoušek, V. 2000: Archeologické muzejní expozice v Čechách jako odraz koncepce studia pravěku a středověku, Archeologické rozhledy 52, 453–463.  
 Mikešová, V. 2012: Využití průzkumů veřejného mínění pro potřeby zjištění vztahu mezi archeologií a veřejností. O významu oboustranné komunikace mezi archeologií a veřejností, Živá archeologie 14/II, 66–69.  
 Mikešová, V. 2014: Přínos multimédií a digitálních technologií pro popularizaci archeologie, Muzeum, Muzejní a vlastivědná práce 52, 1/2014, 14–20.  
 Neustupný, J. 1966: Muzeum pravěku, Časopis Národního muzea 135, 219–225.  
 Neustupný, J. a kol. 1958: Výstava „pravěk Československa“ – Průvodce. Praha.  
 Paardekooper, R. 2012: The value of an Archaeological Open-Air Museum is in its use. Understanding Archaeological Open-Air Museums and their Visitors. Leiden.  
 Pleinerová, I. 2000: Současný stav a problémy projektu Archeopark Praha Troja, Rekonstrukce a experiment v archeologii, 1, 153–154.

- Prostředník, J. 2012: Prezentace archeologického dědictví v turnovském muzeu, Živá archeologie 14/II, 79–81.  
 Sklenář, K. 1983: Skanzenové expozice pravěkého stavebnictví, Muzejní a vlastivědná práce, 21, 193–201.  
 Sklenář, K. 1998: Archeologická expozice Národního muzea: z Čech do Evropy – a zpátky?, Muzejní a vlastivědná práce/Časopis Společnosti přátel starožitností, 36/106, č. 1, 15–30.  
 Sklenář, K. 2003: Bohové, hroby a učitelé. Cesty českých spisovatelů do pravěku. Praha.  
 Smetánka, Z. 2003: Archeologické etudy. Praha.  
 Stránský, Z. Z. 2005: Archeologie a muzeologie. Brno.  
 Stránský, Z. Z. 2008: Muzealizace z hlediska noetiky a ontologie. In: Muzealizace v soudobé společnosti a poslání muzeologie, Sborník příspěvků ze symposia 8.–10. 11. 2006, Technické muzeum v Brně, Praha, 76–85.  
 Štauber, B. 2000: Archeologický skanzen Březno a jeho muzejní využití, Rekonstrukce a experiment v archeologii, 1, 149–150.  
 Tichý, R. 2000: Archeologie bytí, Rekonstrukce a experiment v archeologii, 1, 212–215.  
 Tichý, R. 2012: Archeologie a veřejnost. Jakou podobu má mít v současnosti „brána do pravěku“?, Živá archeologie 14/II, 89–95.  
 Tichý, R. 2014: Archeodidaktika jako alternativa vztahu muzeologie a archeologie. Je prezentace archeologie vědou? In: Sborník k počtě Jiřího Kalfersta, Archeologie východních Čech, Supplementum 1, Hradec Králové, 297–302.

### Summary

**Archaeodidactics as a didactic transformation of prehistory. Example of a solution in the Prehistoric Archaeopark Věstary**

In Czechia archaeology has held a relatively strong social position, but because of scientific or heritage position it has never used it (with exception of Anthropos Brno) to create a specialised institution for the presentation

of its findings to the wider public, such as for example an archaeological museum. In defining and analysing the term 'didactic transformation of prehistory' the article attempts to point out pitfalls in the ways the wide public perceives the results of archaeological studies. To solve the situation I use the term 'archaeodidactics' which differs from traditional museology or museum education. The aim of the introduction of single components of the process of didactic transformation in a case study of Prehistoric Archaeopark Věstary, was to show that it is necessary to consider its consequences. Vessels in glass cases cannot create an image of life in a prehistoric village. On the other hand the former prehistoric exhibition in the National Museum had from theoretical point of view several levels of cognition, they were well thought-out, but from the point of the visitor probably difficult to understand (Sklenář 1998). The exhibition in Prehistoric Archaeopark Věstary offers cross influencing of more processes of didactic transformation. They are straight forward but not on several levels. They contain different contexts. Each of them can stand on its own.

Only with didactic transformation of the sources of prehistoric archaeology can we create a new reality (it is not a simplification of scientific output) which is a result of use of experimental archaeology, experimental reconstruction, 2D and 3D depictions, original artefacts and replicas in exhibition cases, models, projection, both open-air and below roof exhibitions, verbal and written communication and virtual interaction, all with the aim to show a prehistoric reality on both a factual and emotional level. Regarding the physical character of archaeological sources, despite the development of virtual media, the use of physical objects and a touchable reality plays special role because they are best for creating idea of archaeological heritage, including the necessity of its protection. There is a need to balance trends in social communication where the basis remains a verbal understanding achieved either through direct contact or mediated through communication technologies.



■ **Obr. 12** Památník v pravém smyslu slova, Alésie, Francie. Někoho možná napadne, že celý podnik by se bez problémů vešel do šestinového objemu železa a betonu. Ale pak by to nebyl monument.