

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

Fakulta architektury

Atelier veřejných staveb

Ing. arch. Jakub Kynčl

**MUZEUM
„ČÍM MUZEUM CHCE BÝT?“**

**MUSEUM
“WHAT DOES A MUSEUM WANT TO BE?”**

ZKRÁCENÁ VERZE PHD THESIS

Obor: Architektura

Školitel: Prof. Ing. arch. Ivan Ruller

Oponenti: Doc. Ing. arch. Milan Stehlík, CSc.
Prof. RNDr. Jan Jelínek, DrSc.
Ing. arch. Milan Šimkovič, PhD.

Datum obhajoby: 31. ledna 2002

KLÍČOVÁ SLOVA

architektura, muzeum, instituce, sbírka, expozice, médium, zábava

KEYWORDS

architecture, museum, institution, collection, exposition, medium, entertainment

MÍSTO ULOŽENÍ PRÁCE

oddělení pro vědu a výzkum FA VUT v Brně

© Jakub Kynčl, 2002

ISBN 80-214-2183-5

ISSN 1213-4198

OBSAH

1	ÚVOD	5
1.1	Charakteristika řešené problematiky	5
1.2	Klíčová slova	5
1.3	Vymezení pojmu muzeum	5
1.4	Cíl a vymezení okruhu disertační práce	6
2	MUZEUM – INSTITUCE	6
2.1	Funkce muzea	6
2.2	Muzeum a společnost	7
2.3	Muzeum a město	8
3	MUZEUM – BUDOVA, ARCHITEKTONICKÉ DÍLO	10
3.1	Historie	10
3.2	Architektura	11
3.2.1	<i>Sociologické a fyziologické aspekty</i>	12
3.2.2	<i>Technické požadavky</i>	13
3.2.3	<i>Provozní požadavky</i>	14
4	MUZEUM – SBÍRKA	14
4.1	Způsob prezentace sbírky	15
4.1.1	<i>Návštěvníci</i>	16
4.1.2	<i>Typy expozicí</i>	16
4.2	Dělení muzeí	16
4.2.1	<i>Velká kulturní centra</i>	17
4.2.2	<i>Velké umělecké galerie</i>	18
4.2.3	<i>Muzea vědy, techniky a průmyslu</i>	20
4.2.4	<i>Muzea současného umění</i>	21
4.2.5	<i>Galerie a centra soudobého umění</i>	23
4.2.6	<i>Monotematická muzea a malá kulturní centra</i>	25
5	ZÁVĚR	26
6	SUMMARY	27
7	POUŽITÁ LITERATURA	29
8	ODBORNÉ CURRICULUM VITAE	30
8.1	Soutěže	31
8.2	Projekční práce	31
8.3	Publikační činnost	31
8.4	Vědeckovýzkumná činnost	31

1 ÚVOD

„Čím muzeum chce být?“ je volná parafráze nejslavnější teze Luise Isidora Kahna: „Čím věc chce být?“[1]. Otázka, kterou si musí položit každý tvůrce (nejen architekt) před započítím nového úkolu tak, aby se dobral podstaty věci a na základě tohoto poznání mohl navrhnout odpovídající řešení. Je to zároveň velmi příhodný název pro mou disertační práci. Odkazuje na mnohoznačnost pojmu muzeum, na nepřeborné množství měřítek, kterými lze muzeum nazírat, požadavků, které jsou na ně kladeny, a na sumu aspektů a rozměrů, kterými je lze hodnotit.

1.1 Charakteristika řešené problematiky

Změna společenských a sociálních vazeb, nové možnosti komunikace, záplava informacemi všeho druhu, všudypřítomná reklama, změny ve schopnosti vnímání - to všechno jsou symptomy charakteristické pro naši dobu. Jsou to také momenty, na které musí reagovat muzea, instituce vzniklé z nadšení osvícenství a budované urputností devatenáctém století. Tato disertační práce si klade za úkol najít smysl a poslání muzeí v dnešní i budoucí době, s akcentem na nároky, které tím budou kladeny na jejich architekturu.

1.2 Klíčová slova

Muzeum, galerie, památník, architektura, sbírka, expozice, exponát, instituce, médium, město, zábava, vizuální vnímání, návštěvník.

1.3 Vymezení pojmu muzeum

Muzeum je velmi elastický pojem. Literatura uvádí množství různých definic, které se liší v řadě znaků i způsobem formulací. Jeden příklad za všechny: „Muzeum (lat.) - vědecký ústav, který soustavně sbírá, odborně uchovává, vědecky zpracovává a veřejnosti zpřístupňuje dokladový materiál o vývoji přírody a společnosti.“[2]. Vzhledem k tomu, že muzeum je velmi široký pojem, který zahrnuje stylově rozličné budovy, různé sbírky a instituce, je definice muzea závislá především na úhlu pohledu. Definici, které se víceméně podařilo pojmut a shrnout všechny tyto nuance, je definice muzea podle generální konference ICOM (International Council of Museum - mezinárodní nevládní organizace muzeí a muzejních pracovníků se sídlem v Paříži; založena v roce 1947; vyvíjí činnost za podpory mezivládní organizace UNESCO) z roku 1989, doplněná v roce 1995: „Muzeum je nevydělečnou trvalou institucí sloužící společnosti a jejímu vývoji, otevřenou veřejnosti. Získává, uchovává, studuje, komunikuje a vystavuje hmotné doklady lidstva a jeho prostředí za účelem studia, výchovy a pobavení.“[3]. Je důležité zdůraznit poslední slovo definice - pobavení. Tento rozměr přinesla muzeu až druhá polovina 20. století, kdy začalo docházet k postupnému otevírání se muzeí veřejnosti

a tím odbourávání jakéhosi elitismu (snad i sakralizace), který ve spojení s muzeem do té doby dominoval. Pro pořádek je zapotřebí ještě zdůraznit, že v duchu této definice, podobně jako v angloamerické terminologii, jsou například české galerie nazývány muzei umění.

Muzeum je ale také médium. Médium, které transformuje cosi, co kdysi žilo nebo sloužilo specifickému účelu (trilobit, parní lokomotiva, oltářní obraz), v exponát [4]. Muzeum se od všech ostatních médií liší tím, že pracuje s trojrozměrnými předměty, což žádné jiné médium nedělá (pro srovnání: psané slovo, rozhlas, televize, internet atd.).

1.4 Cíl a vymezení okruhu disertační práce

Vraťme se zpátky k původní otázce „Čím věc chce být“. Podle Kahna to znamená pochopit řád stavby, najít smysl instituce, které má stavba sloužit, poznat dějiny této instituce i její místo v moderní občanské společnosti [5]. Dopátrat se těchto věcí je i cílem mé disertační práce.

Pro ilustraci, v jakých mantinelech se bude práce pohybovat, mi posloužil úvod z referátu na semináři Muzeum Ladislava Kesnera mladšího: „O muzeu zpravidla uvažujeme v jednom z těchto tří smyslů: buď jej ztotožňujeme s určitou sbírkou nebo uvažujeme o muzeu jako o instituci a organizaci nebo máme především na mysli muzeum jako určitou budovu, architektonické dílo.“[6]. Podle této úvahy jsem celou práci rozdělil do tří hlavních kapitol – muzeum jako instituce, muzeum jako architektonické dílo a muzeum jako sbírka. Takovéto vymezení zároveň umožňuje fenomén muzea v dostatečné šíři uchopit i popsat.

2 MUZEUM – INSTITUCE

Máme-li se zabývat muzeem jako institucí, znamená to, že se budeme především zabývat posláním muzea (tj. vzájemnými vztahy a funkcemi muzea a společnosti). Poslání muzea – odpověď na tuto otázku není zdaleka jednoduchá a už vůbec ne jednoznačná. Vždy bude záležet na tom, kdo bude odpovídat a v jaké sociopolitické situaci a době to bude (muzeum - podobně jako jiné instituce - bylo nejednou zneužito k propagandě). Dále bude důležité, zda budeme pátrat po činnostech, jež má muzeum vykonávat, či po finálním přínosu, který od muzea očekává ta která společnost (rozuměj čeho a čím nástrojem má být).

2.1 Funkce muzea

Začněme činnostmi, které jsou vlastní všem muzeím. Dokumentaci bychom mohli volně přirovnat ke sběratelství na vědeckém základě. Rozumí se tím proces vytváření sbírky: shromažďování předmětů, jejich třídění, selekce podle zvoleného klíče a následná evidence. Konzervace je zde chápána jako péče o jednotlivé

předměty sbírky - exponáty - počínaje jejich rekonstrukcí, ošetřením, přípravě pro případné vystavení, až po uložení v depozitáři. Posledním aspektem je prezentace, která obsahuje hned několik rovin. Jde o výstavní a výchovnou činnost a o studium (reprezentované především dvěma směry – vysokoškolští studenti a profesionální badatelé).

Služebně nejmladší funkcí muzea je zábava. James Steele říká, že dochází k transformaci „paláce umění“ na „palác zábavy“ [7]. Lépe než paláce zábavy by možná bylo říci paláce volného času. Pokud se bavíme o muzeu a zábavě, není možno pominout nápadnou podobu muzea a obchodního domu (oba typologické druhy vznikly ve stejné době). Jsou to paralelní struktury [8]. Obě jsou skrytým řádem světa (třídící systémy muzea a dělení podle komodit v obchodním domě), s tím rozdílem, že v obchodním domě jsou „exponáty“ na prodej. Obě také nabízejí možnost jak věci ovládat, ať už se jedná o vlastnictví koupeného předmětu nebo o exponát zařazený do systému.

2.2 Muzeum a společnost

Vraťme se teď k dalšímu pohledu na poslání muzea – k pohledu, který je určován především společenskou objednávkou. V tomto ohledu souvisí poslání muzea úzce s vlastní historií i historií svého vzniku. Jak již bylo řečeno, muzeum je mimo jiné prostředkem ovládnutí věcí (kultur). Historie muzeí jako veřejných institucí je spjata s nástupem osvícenství. Osvícenství se snažilo nahradit náboženství vědou, vlastním poznáním, snažilo se svět uchopit a ovládnout ho podle zvoleného systému a schématu. A právě muzea měla sehrát roli chrámů vědy a umění. Politická úloha muzea je zvláště v prvních dvou stoletích jeho existence nepopiratelná. Na tomto místě se nelze nezmínit o sakralitě muzea, která od té doby muzeum provází a halí ho do jakéhosi hávu výlučnosti a posvátnosti, a tím se stává běžnému občanovi (potenciálnímu návštěvníkovi a uživateli) cizí. Tento elitismus provázel muzeum i v jeho další významné etapě, v době rozkvětu muzeí v 19. století. „Zápas“ mezi náboženstvím a vědou zůstává, ale přidává se ještě další rozměr – nacionalismus (chrámy národovectví). Vznikají velká národní muzea, která mají sloužit pro jedny jako důkaz vlastní velikosti a nadřazenosti, pro druhé zase jako důkaz vlastní existence. A těmto idejím odpovídá architektura muzeí – monumentalita, symetrie, vysoký řád, honosné pantheon, tympanony s oslavnými výjevy atd. Architektura, vesměs klasicistní nebo neorenesanční, měla být oslavou vědy a jejího vítězství nad náboženstvím. Věda však ve své adoraci zašla tak daleko, že se sama stává náboženstvím. S tím souvisí i postavení vědy v tehdejší společnosti. V 19. století byl každý objev žádoucí. Dnes, po skončení 20. století, kdy jsme poznali neblahé účinky některých objevů, už si nemůžeme být zdaleka tak jisti.

Už jsem se zmínil o podobě muzea a obchodního domu. Vzhledem k tomu, že jak muzeum, tak obchodní dům jsou obrazem celku světa, je u obou typů patrná morfologická příbuznost s chrámy [9]. Když se utvářely na počátku 19. století nové typologické druhy, předobrazem pro muzeum i obchodní dům byl římský Pantheon

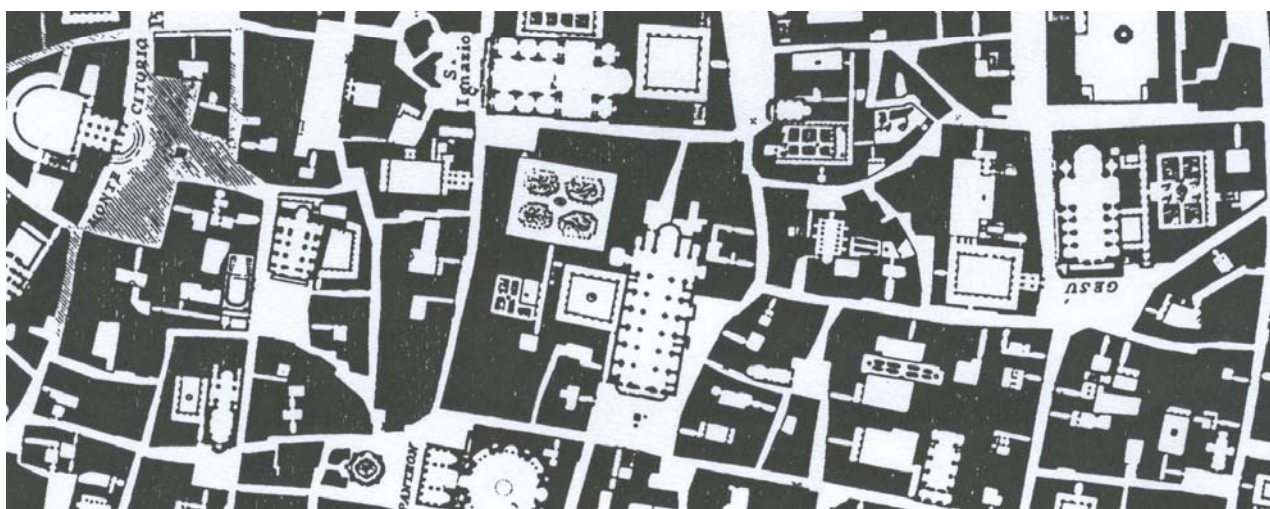
– chrám všech božstev (sice v sekularizované podobě, leč se všemi znaky universalismu a sakrálních staveb). Oba používaly kupoli Pantheonu jako centrální prostor, optické triky pro navození pocitu monumentality (vysoký řád atd.), bohatou zdobnost, příslušející do té doby pouze sakrálním stavbám a palácům velmožů. Obchodní domy postupem času „druhou desakralizaci“ zvládly, zatímco o muzeích se to s jistotou říci nedá. Vinen bude pravděpodobně fakt, že muzea si, na rozdíl od obchodních domů, zachovala jistý nepominutelný duchovní (či snad politický?) rozměr. Právě v překonání rozporu mezi snahou vyrovnat se s tímto aspektem a zároveň otevřít muzeum co nejširší veřejnosti číhá na architekta při stavbě muzea zpravidla největší překážka.

Velký tlak po druhé desakralizaci byl patrný u modernistů počátku minulého století (např. Teigeho statě pro Musaion nebo pro Stavbu). Skepse vůči instituci muzea i nadále přežívá v dílech jejich dědiců – například Michel Foucault se na muzea dívá jako na místa, kde se hromadí a kupí čas [10].

Celou diskusi o sakralitě muzea vystihl Rem Koolhaas – architekt, myslitel a jeden z posledních držitelů Pritzker Prize, když po dostavbě Beabourgu řekl: „Pokud se muzeum stane místem, kde bez komerčních tlaků může člověk dostat informaci o dnešním stavu a vývoji světa, pak muzeum splní svoji nejdůležitější funkci. Dá se říci, že kultura spočívá na třech pilířích: umění, vědě a spiritualitě. Úkolem je přenést všechny tři do muzea a skrze ně odhalit podobnosti vývoje v různých oblastech. Jenom tak může muzeum zůstat chrámem kultury a my budeme akceptovat, že tomu tak je.“[11]. Zároveň v této větě vystihl jednu z podstatných rolí muzea dnes, tj. roli média – nastupujícího „chrámu komunikace“.

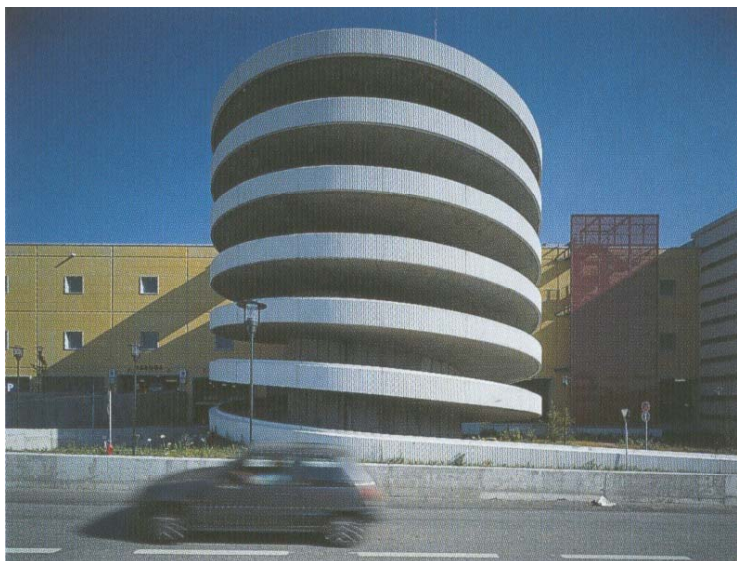
2.3 Muzeum a město

Muzeum je veřejnou budovou par excellence a jako takové hraje v organismu města velkou roli. Je společně s dalšími veřejnými budovami a veřejnými prostory



Obr.2.3.1.:Nolliho mapa Říma z roku 1748, jeden z prvních pokusů o zaznamenání veřejných prostorů ve městě

jevištěm města. Místem, kde se lidé potkávají, navazují kontakty, účastní se společné hry s názvem „Život ve městě“. Muzeum hraje ve městě stále větší roli. Oproti uzavřenosti chrámu umění se dnes staví do popředí jeho integrace do sociální a urbánní struktury města.



Obr.2.3.2.: Galerie v komunikační věži garáže supermarketu v Matosinhos, 1999, Eduardo Souto de Moura (foto archiv autora)

Muzeum dnes bývá často integrováno do profánních zón městské struktury.

Bezprostřední okolí muzea - přístup - by mělo napomoci k přeladění z rytmu a atmosféry města do rytmu muzea. Expozice mnohdy přechází do předpolí muzea, aby kolemjdoucí nalákala a připravila je na jeho návštěvu.

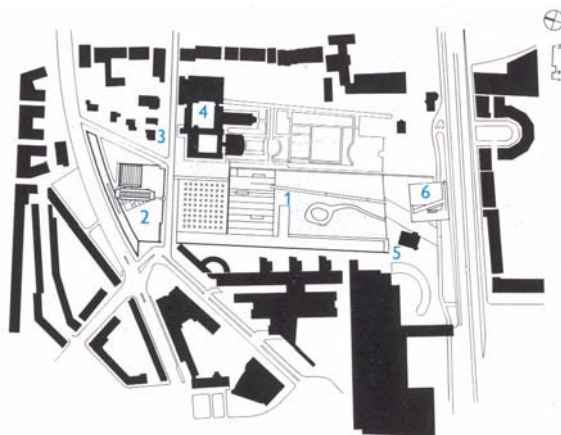
Důležitým rozměrem ve vztahu města a muzea bývá identifikace občanů s jejich muzeem. Dále se muzeum může stát jakýmsi startérem nebo roznětkou při přestavbě bývalých průmyslových, vojenských nebo jinak zdevastovaných částí města.

Zpravidla slouží jako společenské a kulturní centrum v průběhu procesu přestavby a revitalizace daného území. Dalším jevem, ke kterému dochází ve vztahu muzea a města, je stále častější sdružování s dalšími institucemi či integrace kulturních zařízení do administrativních nebo bankovních budov.

Obr.2.3.3.: Museumpark Rotterdam, 1994,

OMA + Yves Brunier

- 1 Museumpark*
- 2 NAI*
- 3 Chabotmuseum*
- 4 Museum Boymans*
- 5 Natuurmuseum*
- 6 Kunsthal*



V posledních dvaceti letech dochází v mnoha městech ke vzniku muzeumparků. Více muzeí se sdružuje do většího celku, aby násobila svou sílu na přilákání návštěvníka, a vzniká tak nová urbánní kvalita.

3 MUZEUM – BUDOVA, ARCHITEKTONICKÉ DÍLO

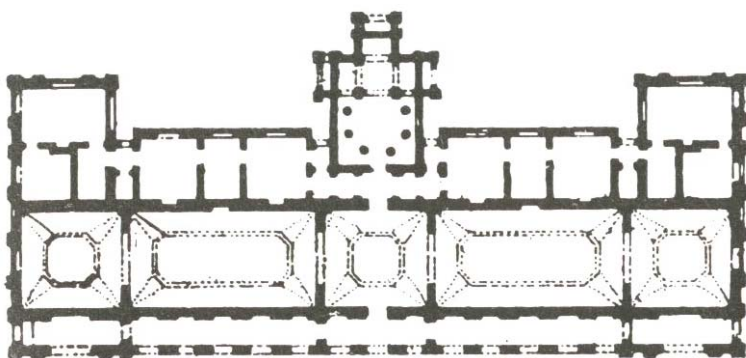
3.1 Historie

Počátky muzeí můžeme spatřovat v zálibě boháčů sbírat umělecké předměty a ve sbírkách složených převážně z válečných kořistí (tak byla založena většina uměleckých sbírek Říma). Sběratelství však pravděpodobně nebylo až výdobytkem antiky, jenom z dob dřívějších nemáme dostatek dokladového materiálu.

Prvním předobrazem instituce muzea - jak ji chápeme dnes - byly řecké museiony. Oltáře múz - museiony - byly zřizovány ve školách, předchůdkyních dnešních muzeí, knihoven, univerzit atd. Nejslavnější museion dal zřídit v Alexandrii (280 let před Kristem) Ptolemaios I. Soter.

Až do 15. století bylo sbírání spojeno se dvěma důvody. Buď se jednalo o sbírání z důvodů osobního potěšení a nebo z důvodů náboženských. Rozvoj sbírání začal v Itálii a souvisí s vášní pro antiku (sbíraly se především antické sochy). Sbírkám většinou chyběl jakýkoliv systém a navíc každý sběratel se zaměřoval na něco jiného, podobně jako je tomu dnes. Sice se sbíraly především antické sochy, ale nechyběly ani soudobé obrazy (většinou vlastní rodiny) či další různé umělecké, přírodovědné nebo technické předměty. Velmi oblíbené byly také různé zvláštnosti, pro něž vznikaly kabinety kuriozit.

Tato situace přetrvala až do nástupu osvícenství. A tady teprve můžeme najít počátky muzeí tak, jak je známe dnes (podrobněji o důvodech – viz výše). Důležitým mezníkem se styly teoretické studie Jeana Nicolase Louise Duranda, který vytvořil kánon pro mnohé nově vznikající typologické druhy a mezi nimi i pro muzea. Na základě jeho prací vznikla na počátku osmnáctého století dvě muzea, která se stala předobrazem většiny muzeí devatenáctého a dvacátého století. Prvním byla roku 1814 Dulwich Gallery v Anglii podle projektu Sira Johna Soaneho.

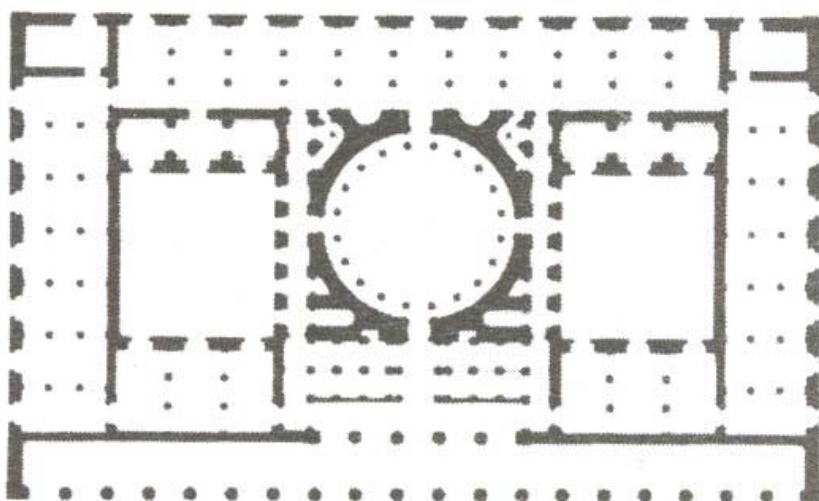


*Obr.3.1.1.: Dulwich Gallery,
1811-1814,
Sir John Soane*

Koncept byl založen na klasické amfiládě pěti velkých výstavních sálů s horním osvětlením, podél nichž je umístěna dlouhá galerie s bočním světlem. Na stejném základě byla navržena například mnichovská Glyptotéka (1816-1830) od Lea von Klenzeho. Druhou stavbou, která měla zlomový význam, bylo berlínské Altes Museum (1823-1828) od Karla Friedricha Schinkela. Dispozici vévodí velká centrální kupole s kazetovým stropem (parafráze Pantheonu) a průčelí je tvořeno



Obr.3.1.2.: Glyptotéka v Mnichově, 1816-1830, Leo von Klenze



Obr.3.1.3.: Altes Museum v Berlíně, 1823-1828, Karl Friedrich Schinkel

kolonádou osmnácti jónských sloupů ve tvaru stoy. Budova působí velmi křehce, avšak s nepřehlédnutelnou monumentalitou. Následovníkem Altes Museuma bylo například o dvacet let později Britské muzeum v Londýně od Roberta Smirkeho a pak mnohá a mnohá další (i pražské Národní muzeum).

Změny přineslo až dvacáté století se snahou o desakralizaci (viz výše). Tento proces trvá dodnes. Tomu

odpovídá i architektura – je hledačská a nabízí nespočet různých prostorových modelů a schémat (podrobněji viz Dělení muzeí).

3.2 Architektura

Architektura muzea je výsledkem působení mnoha různých vlivů a nároků, které jsou mnohdy protichůdné.

Prvním takovým rozporem je rozpor v přístupu k exponátům. Jedná se o spor mezi vystavováním a ochranou exponátů. Příliš časté vystavování exponátů škodí, ale v depozitářích, kde je jim dobře, by ztratily smysl.

Dalším rozporem je jakási bipolarita muzejních provozů. Na jedné straně tu stojí provoz návštěvníků se svými požadavky a pravidly a na straně druhé tu je provoz zaměstnanců s úplně jinými požadavky a pravidly.

Posledním takovým paradoxem, který muzeum skrývá, je jeho tvář. Je dvojí a přitom musí být jedna. Návštěvníkům, kteří do muzea přicházejí ze světa „tam venku“, má architektura muzea napomoci změnit vnímání a rytmus. Zároveň však musí působit tak, aby je nějakou možnou interpretací nepatřičné výlučnosti neodradila od touhy vstoupit.

3.2.1 Sociologické a fyziologické aspekty

„Sociologické průzkumy jasně dokazují, že řada lidí, kteří muzeum nenavštěvují a nikdy do něj nepřijdou, jsou odrazováni nejen celkovým „image“ muzea jako určité kulturní formy, ale přímo jeho architekturou - která pro někoho může ztělesňovat poselství elitismu, privilegované vysoké kultury, kam se necítí příslušet.“[12]. Muzea tedy přispívají k jakési dvojné vazbě, kterou se vyznačuje novověká věda ve vztahu k laické veřejnosti: „nabízejí poznání širokým vrstvám a zároveň je od něj odpuzují.“[13].

Muzeum je ale také místem vzájemných vazeb (místem interakce) mezi návštěvníky a exponáty, mezi exponáty a světlem, mezi exponáty a prostorem, mezi světlem a prostorem, mezi návštěvníky navzájem a mezi návštěvníky a personálem. To jsou všechno faktory, které musí architekt při navrhování muzea zohlednit. Musí také pamatovat na to, aby umožnil přístup všem: bez ohledu na věk, vzdělání, schopnosti. Stejně tak je důležité brát ohled na handicapované, různě nadané, ale třeba i na výšku (nejdůležitější faktor u dotykových výstav).

Důležitým faktorem je v muzeu únava. Úspěšné muzeum je takové, kterému se podaří minimalizovat pocit únavy. To znamená odstranit vyčerpávající dumání a přemítání, bolest nohou atd. a nahradit je radostí z objevování a rozumně „dávkovým“ poznáváním a odpočinkem. K minimalizování pocitu únavy přispívá stejným dílem jak architektura muzea, tak instalace výstavy. Instalace může přispět příslibem příjemného zážitku. Expozice by měla kdykoliv návštěvníkovi umožnit bezproblémový a nekomplikovaný odchod.

Úkol stavební struktury při odstraňování únavy má mnoho rovin a podob, které se navzájem proplétají. Biologický rytmus člověka vyžaduje, aby v přiměřených intervalech docházelo ke střídání či změně vjemů. To souvisí především s koncentrací zraku na krátké ohniskové vzdálenosti. Je zapotřebí vytvářet jakési rekreační zóny uvnitř muzea, místa, kde si lze na moment odpočinout a přitom spočinout pohledem na něčem zcela odlišném. Muzeum by mělo pamatovat na odlišné možnosti různých návštěvníků (děti by například měly mít možnost nosit si s sebou lehké skládací stoličky). Od počátku by se mělo muzeum snažit v návštěvníkovi vyvolat pocit bezpečí, klidu, přívětivosti a možná až domáckosti. Naopak nepříznivě může působit příliš artistní pojetí architektury či prostorová uzavřenost. Pokud se podaří návštěvníka „vtáhnout do děje“, je stopa jeho pohybu klikatá. Přímočará cesta pak ukazuje na nezáměr a nedostatek času.

Různé vizuální modely dnešní doby podstatně změnily schopnosti našeho vnímání. Jsme zvyklí vidět věci v rychlém sledu za sebou (klipy, akční filmy, reklamy atd.), kdy z každého obrazu jsme schopni zaznamenat jenom zkratku, nějaký vizuální symbol. Tyto vzorce moderní kultury nás postupně připravují o schopnost pozorovat, zkoumat pohledem, snažit se zaznamenat každou maličkost a pochopit její význam v rámci celku, připravují nás o schopnost vidět investigativně. Statické obrazy a objekty, které v muzeu převážně najdeme, však vyžadují pomalé a soustředěné vidění, založené na vědomém, někdy usilovném vynaložení pozornosti. Při řešení tohoto problému může být nápomocná i architektura. Kromě již zmíněného momentu překročení pomyslného prahu, který by měl návštěvníky připravit na jiný vizuální zážitek, může architektura vytvářet příznivé prostředí pro soustředěné a klidné vnímání především formováním interiérů (například volbou barev a materiálů, druhem světla nebo proporcemi výstavních sálů). Architekt by měl vytvořit takovou budovu, která by umocnila prožitek z vystavených exponátů.

V muzeu by se zkrátka návštěvník měl cítit pohodlně a příjemně a měl by mít pocit, že muzeum je tu pro něj, tak aby se chtěl ještě někdy vrátit zpátky.

3.2.2 Technické požadavky

Muzea jsou jakési schrány na exponáty. Mají je chránit před různými nežádoucími vlivy. V první řadě jsou to vlivy povětrnostní - teplo, chlad, přímé oslunění atd. Dále pak nepříznivé vlivy způsobené člověkem (např. otřesy a hluk), různé další přírodní vlivy (např. vlhkost a prašnost) a vlivy geologické (seismická aktivita a radiace). Pod pojmem technické požadavky se však v této kapitole rozumí především požadavky na světlo, teplo a vlhkost uvnitř muzeí.

Světlo je v souvislosti s muzeem (obzvláště pak s galerií) nejčastěji diskutovaným technickým parametrem. Každý druh materiálu, z kterého jsou zhotoveny exponáty, má jinou specifickou hodnotu doporučené intenzity osvětlení (přibližně od 50 do 500 luxů), ale intenzita ultrafialového a infračerveného záření by měla být vždy víceméně nulová. Intenzita osvětlení zásadně ovlivňuje proces stárnutí. Umělé osvětlení se snadněji reguluje a lépe se za jeho pomoci vyrovnávají extrémy. Zároveň také umožňuje usměrnění spektrálního složení a tím i lepší ochranu exponátů.

Světlo však pro muzeum nemá zdaleka jenom hodnotu technického parametru. Světelná pohoda prostředí má vliv na namáhání zraku. Z fyziologického hlediska je lepší denní světlo. Pro lidské oko je obtížná adaptace při přechodu ze světla do tmy a opačně (někdy to může trvat až několik minut). Příjemnější jsou pozvolné přechody a je důležité vyvarovat se extrémů.

Dalšími dvěma technickými parametry, které jsou důležité pro klimatickou kvalitu prostředí muzea, je teplota a relativní vlhkost. Jsou na sobě vzájemně závislé. U obou těchto veličin je důležité se vyvarovat kolísání. Relativní vlhkost je nepřímo úměrně vázána na teplotu. Čím je vzduch teplejší, tím může přijmout víc vodních par, aniž by byl nasycen (tj. aniž dojde k orosení). Všeobecně uznávané

optimum je pro teplotu 18°C (kolísání maximálně v rozmezí 2-3°C) a pro relativní vlhkost 55-60% (rozptyl až od 50 do 66%). Podobně jako u světla existují i u jednotlivých materiálů drobné odchylky. Nesmíme také zapomenout na kolísání teplot v průběhu roku a na tepelné zisky ze světla. Teplota a relativní vlhkost musí být průběžně monitorovány.

Pro pocit pohody návštěvníků a odstranění jejich únavy je nezbytný čerstvý vzduch, samozřejmě v patřičné teplotě a vlhkosti. Drahým, ale účinným řešením je komfortní klimatizace nebo nějaký jiný inteligentní systém, který je, i přes využití denního osvětlení, schopen udržet všechny hodnoty v optimu a ochránit prostředí před prachem.

Zdaleka ne posledním důležitým aspektem, který musí architekt při stavbě muzea řešit, je snaha navrhnout muzeum tak, aby dobře sloužilo alespoň 20 let dopředu. K tomu už však nestačí vystihnout pouze co muzeum bylo a je, ale je zapotřebí se dopátrat čím muzeum bude (tj. „čím muzeum chce být“), což v počáteční fázi projektování představuje sestavit široký tým složený z různých profesí. Muzejníkem a architektem počínaje, přes sociologa, který dodá informace o tom, co od muzea bude požadovat společnost, a specialistu na technologické celky, až po informatika, který dodá znalosti o tom, jaké prostředky komunikace budou k dispozici.

3.2.3 Provozní požadavky

Podobně jako u technických požadavků, i zde je hlavním hybatelem jeden z rozporů muzea – tj. bipolarita jeho provozů (provozu návštěvníků a provozu zaměstnanců). Provoz muzea je vlastně uspořádán podle funkcí, které má muzeum plnit – tj. shromažďování (archivy, badatelný atd.), udržování (dílny konzervátorů a restaurátorů, administrativa, technické zázemí atd.) a vystavování (výstavní sály, auditoria atd.). Dnes už můžeme k těmto třem původním přiřadit funkci čtvrtou – zábavu (kavárny, museumshopy atd.). Při snaze navrhnout jakési obecné provozní schéma musíme mít stále na paměti, že muzeí je mnoho druhů (velikost, zaměření atd.) a každý vyžaduje něco jiného. A může se to dokonce lišit muzeum od muzea.

4 MUZEUM – SBÍRKA

Třetím a posledním smyslem, který nám vytane na mysli při slově muzeum (vedle instituce a budovy), je sbírka. Ve vztahu k muzeu má sbírka jeden primát – byla z těch tří nejdřív. V době, kdy ještě nebyla žádná instituce jménem muzeum (většinou byly vytvořeny až pro konkrétní sbírky) a o muzejní budově se nikomu ani nesnilo, sbírky už tu byly. Jsou produktem odvěké lidské touhy něco sbírat, shromažďovat. Pro příklad se stačí podívat kolem sebe nebo si vzpomenout na dětství. V počátcích se většinou sbírala umělecká díla nebo roztodivné kuriozity. Sbírkami měly svým původním majitelům přinést potěchu a poučení. Nejinak tomu je i se sbírkami v dnešních muzeích. Muzejní sbírky představují obrovský kapitál, který však má pro společnost smysl pouze pokud je produktivní – je v oběhu. A to je

i hlavní důvod, který vedl v osvícenectví ke vzniku prvních veřejně přístupných muzeí. Muzea se stala nositelem a šířitelem kultury. Ale mít sbírku samotnou nestačí. Je jí zapotřebí utřídit, seřadit, poskládat a nakonec ještě prezentovat, vystavit.

4.1 Způsob prezentace sbírky

Podobně jako sbírání samo, bylo i vystavování zpočátku chaotické. Muzea byla jakýmsi skladišti, kde byly vystaveny všechny exponáty (do dnešní doby narostly počty sbírkových předmětů – exponátů do takového objemu, že lze mnohdy naráz vystavit sotva setinu fondu muzea). Postupně docházelo ve společnosti ke změně myšlení a s tím souvisejícího pohledu na sebe sama, na svůj vývoj atd. „Vítězné tažení tohoto nového, dynamického způsobu zobrazování světa, ať už v podobě evolucionismu nebo historismu, dorazilo i do muzeí. Výčet-skladiště se změnil v příběh-inscenaci. Možnost začít i skončit prohlídku kdekoliv ustoupila před „jediným správným“ postupem ve směru zrekonstruovaného vývojového procesu.“[14]. Tento model přetrval až do první poloviny 20. století, kdy se opět pohled na svět začíná měnit a dosavadní „hotové poznání“ je postupně nahrazováno modelem podstatně otevřenějším, který upřednostňuje samotný proces poznávání. Instalace stále zůstává inscenací, ale každý návštěvník je si do určité míry sám sobě režisérem. Tato změna souvisí i se změnou požadavků na návštěvníka, ale i návštěvníka na muzeum. Návštěvník už nemá být pasivním poslušným příjemcem, má se aktivně zapojovat, má využívat kreativitu, zvědavost či „hravou kooperativnost.“ Použité prostředky by měly vést k omezování pasivního přístupu a měly by se naopak snažit vtáhnout návštěvníka do děje, využít jeho další smysly, povzbuzovat jeho aktivitu a tvořivost. A tak se expozice stává interaktivní.



Obr.4.1.1., obr.4.1.2: NEMO v Amsterdamu, 1989-1997, Renzo Piano (foto archiv autora); proces jako exponát – simulace navigace lodí (vlevo), virtuální obchodování na burze (vpravo)

Důležitou úlohu v procesu změny instalace sehrálo modernistické myšlení první poloviny minulého století. Dalším momentem, který přispěl k rozvoji tohoto konceptu vystavování, je postupné rozšiřování škály prostředků pro instalaci. Sem můžeme zařadit různé technické vymoženosti moderní doby, jako jsou video či audio přístroje, různé projekce atd. Další výrazná kvalitativní změna přišla s internetem a digitálními technologiemi. Otevřely se nové možnosti, jak návštěvníka zaujmout a vtáhnout do hry. Nejširšího uplatnění se nové technologie dočkaly v technických muzeích, kde pomáhají například simulovat různé děje a někdy dokonce vytlačily klasické exponáty. Exponátem tak už není věc, ale stává se jí proces (pokus).

4.1.1 Návštěvníci

Jak říká Miroslav Masák, expozice by měla nabízet „přiměřený úkol“ - individuální délky pobytu i ukončení prohlídky a nekomplikovaný odchod [15]. S přiměřeností (zvládnutelností) úkolu souvisí i způsob práce muzejníků s cílovými skupinami návštěvníků. Z těch základních skupin stojí za zmínku minimálně tři - první jsou rodiče s dětmi, druhou studenti a třetí pak různí specialisté (badatelé). Nabídka různých aktivit (služeb) muzea návštěvníkům v podstatě nemá hranic. K práci s cílovými skupinami patří i vytváření tematických celků (pravidelné akce Pražského hradu – Plečnik, Rudolf II. atd.) a cílených výstav (např. pro školy k aktuální výuce).

4.1.2 Typy expozic

Dalším nástrojem v komunikaci mezi muzeem a návštěvníkem může být druh expozice. Většina muzeí má alespoň část expozice (většinou tu větší a důležitější) jako expozici trvalou. Taková expozice udává nosné téma celého muzea a zároveň umožňuje architektovi navrhnout „dům šitý na míru“. Druhou částí bývají různé přechodné expozice. Většinou tvoří menší část muzea (výjimkou jsou centra a galerie současného umění) a vyznačují se otevřeností struktury, prostorovou flexibilitou, zdrženlivostí a univerzálností výrazu. Posledním druhem expozice jsou různé experimentální (neobvyklé) výstavy a instalace, jako jsou například různé mobilní výstavy (pozor na záměnu s výstavami putovními) nebo třeba výstavy v ulici.

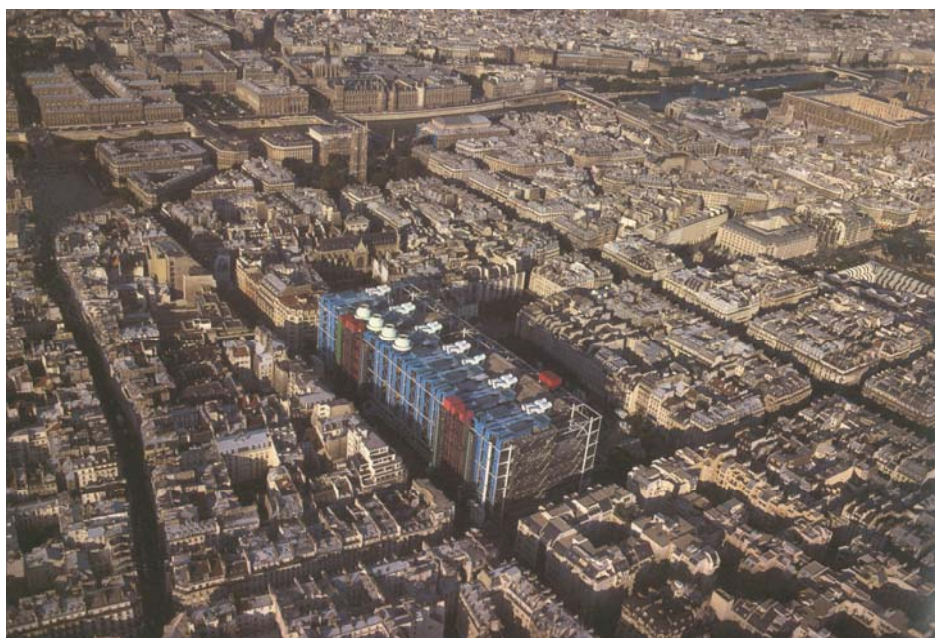
4.2 Dělení muzeí

Vzhledem k tomu, že muzeum je velmi široký pojem, který zahrnuje různé sbírky, stylově rozličné budovy a všemožné instituce, je definice muzea závislá především na úhlu pohledu a zájmu „kategorizátora“. Nicméně většina dělení, s kterými jsem se doposud setkal, probíhala podle povahy sbírkového fondu (např. dělení na muzea uměleckohistorická a přírodovědná). Pro tuto práci jsem použil mírně upravené dělení Josepa M^a Montanera z knihy *New Museums* [16], protože se mi zdálo pro

tuto příležitost nejvhodnější. Montaner dělí muzea do šesti kategorií podle druhu a rozsáhlosti sbírky a způsobu práce s ní. Jsou to velká kulturní centra, velké umělecké galerie, muzea současného umění, galerie a centra soudobého umění, muzea vědy, techniky a průmyslu a monotematická muzea. Již zmiňovaná změna rozšiřuje kategorii monotematických muzeí o malá kulturní centra lokálního významu. Musím ještě podotknout, že mnohdy samotná povaha jednotlivých institucí vylučuje jakékoliv přesné zařazení, takže i toto dělení lze akceptovat pouze s určitou mírou tolerance. Navíc se může časem měnit či jinak vyvíjet zaměření jednotlivých muzeí.

Pokud se přidržíme Montanerova dělení, můžeme říci, že dnes dochází k nárůstu počtu velkých kulturních center, kde muzeum hraje významnou roli, a na druhé straně začínají dominovat malá specializovaná muzea. Jedna pro svou polyfunkčnost – univerzálnost, druhá pro svou jedinečnost.

4.2.1 Velká kulturní centra



*Obr.4.2.1.1.:
Centre Pompidou,
1971-1977,
Renzo Piano
a Richard Rogers
(foto archiv autora)*



*Obr.4.2.1.2.:
Getty Centum v Los Angeles,
1984-1997,
Richard Meier
(foto archiv autora)*

Velká kulturní centra jsou produktem posledního čtvrtstoletí a jejich počet stále roste. Muzeum zde bývá v jedné budově nebo komplexu budov sdruženo s mnoha dalšími kulturními aktivitami, jako jsou knihovny, mediatéky, auditoria, divadla, administrativa, kulturní nadace, výzkumná centra, výukové prostory, restaurace,



*Obr.4.2.1.3.:
Carré d'Art v Nîmes,
1985-1993,
Norman Foster
(foto archiv autora)*

obchody atd. Za první velké kulturní centrum můžeme považovat Centre George Pompidou v Paříži. Za jeho předky pak Alexandrijskou knihovnu, později i Britské muzeum v Londýně či Prado v Madridu. Dnes patří k těm nejznámějším - vedle Beaubourgu - Arabský institut v Paříži, Carré d'Art v Nîmes a Gettyho centrum u Los Angeles. Velká kulturní centra byla zasvěcena kultuře a volnému času. Jedním z hlavních požadavků je proto otevřenost čemukoliv. Tomu odpovídá i konstrukce. Většinou se jedná o superstrukturu s volnou dispozicí. V jejich architektuře došlo od sedmdesátých do devadesátých let minulého století k výraznému posunu - od agresivní megastruktury k delikátnímu začlenění do urbanistické struktury. Velká kulturní centra mnohdy tvoří soubory budov, vzniklé například rekonverzí starých továren nebo čtvrtí. Vzhledem k velikosti center bývá zde ve velké míře využito nejnovějších technologií. Zajímavostí mezi velkými kulturními centry je Getty Centre v Santa Monica, které funguje jako samostatně žijící velký organismus.

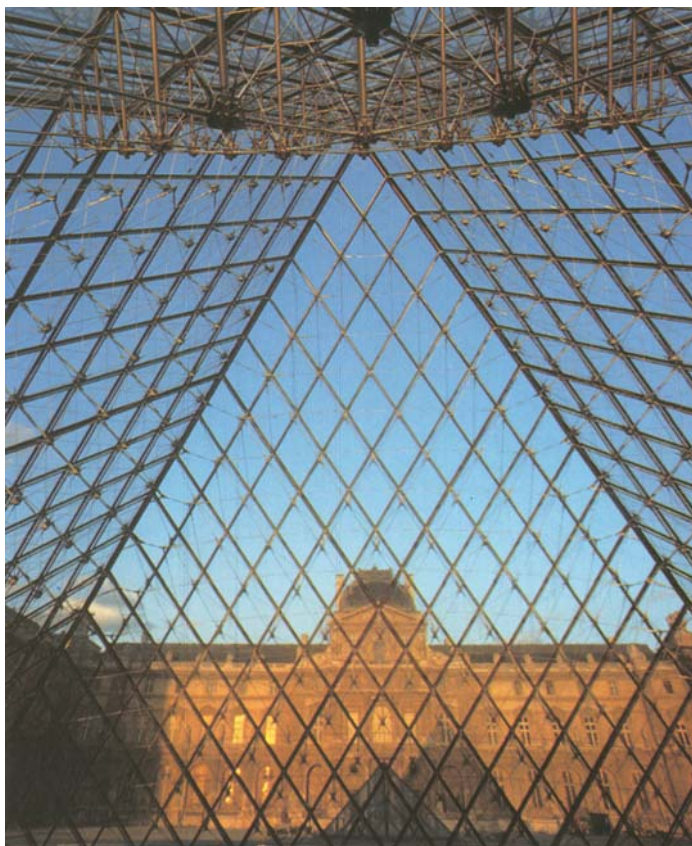
4.2.2 Velké umělecké galerie

Velké umělecké galerie zpravidla hostí velké národní kolekce. Jsou dědici prvních velkých veřejných (státních) muzeí, jako jsou například pařížský Louvre, Britské muzeum a Národní galerie v Londýně, Ermitáž v Petrohradě, Národní galerie a Staré museum v Berlíně či Palác krásných umění v Lille. S tím souvisí i jejich hlavní problém – přizpůsobit se době. Jsou to muzea, kde pravděpodobně nejsilněji přežívá duch „chrámu umění a vědy“. Mnohá z nich, pokud k tomu u nich už nedošlo, by potřebovala celkovou rekonstrukci a rozšíření o nové funkce.



*Obr.4.2.2.1.:
Palais des Beaux-Arts v Lille, 1990-1997,
Jean-Marc Ibos a Myrto Vitard
(foto Jakub Kynčl)*

*Obr.4.2.2.2.:
Louvre v Paříži, 1983-1989,
Ieoh Ming Pei
(foto archiv autora)*



*Obr.4.2.2.3.:
Tate Modern v Londýně, 1994-2000,
Jacques Herzog a Pierre de Meuron
(foto archiv autora)*

4.2.3 Muzea vědy, techniky a průmyslu

Muzea vědy, techniky a průmyslu jsou dnes velmi populární. Oproti ostatním muzeím nejsou jejich exponáty pouze předměty. Muzea vědy, techniky a průmyslu většinou ukazují jako exponát proces. To je moment, který mají společný s některými ekomuzei. Muzea vědy, techniky a průmyslu mají své předky mezi renesančními a barokními kabinety kuriozit a přírodních věd. Dnes se stávají hlavně výukovými a vzdělávacími centry. Mezi muzei jsou průkopníky moderních způsobů vystavování (interaktivní instalace, dotykové výstavy, využití internetu atd.). Nejedná se zde pouze o percepční vztah divák - objekt, ale o intelektuální vztah s tvořivými prvky. Předměty zde vystavované vesměs nemívají takovou ekonomickou hodnotu jako v případě ostatních muzeí. Na jedné straně tu najdeme různé aparáty, pomocí nichž můžeme experimentovat se zvukem, světlem, tíhou, optikou atd. a na druhé straně pak stará auta či letadla.



*Obr.4.2.3.1.:
NEMO v Amsterdamu,
1989-1997,
Renzo Piano
(foto Jakub Kynčl)*

*Obr.4.2.3.2.:
American Air Museum v Duxfordu,
1995-1997,
Norman Foster
(foto archiv autora)*



Muzea vědy, techniky a průmyslu často vznikají rekonverzí továren (např. Ironbridge) nebo z velkých hangárů (jakoby průmyslových hal), kde může probíhat instalace bez omezení (např. muzeum firmy Boeing v Seattle či Muzeum letectví v Duxford). K nejznámějším velkým muzeím vědy, techniky a průmyslu dnes patří



*Obr.4.2.3.3.:
Muzeum dobývání
a zpracování rud
v Hüttenbergu, 1993-1995,
Günter Domenig
(foto Jakub Kynčl)*

Muzeum vědy a průmyslu v Manchesteru, NEMO v Amsterdamu, La Villette v Paříži. Do stejné kategorie, ale menší měřítkem, patří muzea většinou nějak svázaná s místním průmyslem, jako jsou například Škoda auto museum, Muzeum skla v Bärnbachu, Muzeum dobývání a zpracování rud v Hüttenbergu. K tomuto typu muzeí můžeme ještě přiřadit různá ekomuzea včetně skanzenů.

4.2.4 Muzea současného umění

Muzea současného umění se také věnují výtvarnému umění, v tomto případě se však jedná o umění současné. Jejich předchůdci byly například Klenzeho glyptotéka a pinakotéka v Mnichově. Vzhledem k tomu, že se jedná o současné umění, hledají se i odpovídající způsoby prezentace. Ty jsou často založeny na spolupůsobení návštěvníků, což klade nároky na architekturu a variabilitu technického vybavení (použití nových technologií). Výstavní prostory se už neomezují pouze na klasické prostory galerií, ale snaží se být multifunkční, tak aby zde mohly být vystavovány i větší objekty. Pro tento druh muzea je vždy lepší nová budova. Typ muzea, který je velmi častý po celé Evropě i USA. Od osmdesátých let pak nastává také velký nárůst v Japonsku.

*Obr.4.2.4.1.:
Museumquartier ve Vídni,
1991-2001,
Laudris Ortner
a Manfred Ortner
(foto archiv autora)*





*Obr.4.2.4.2.:
Muzeum Liner v Appenzell,
1996-1998,
Annette Gigon a Mike Guyer
(foto archiv autora)*

*Obr.4.2.4.3.:
Guggenheimovo muzeum
v Bilbau, 1991-1997,
Frank O. Gehry
(foto Jakub Kynčl)*



*Obr.4.2.4.4.:
Muzeum Beyeler v Riehen,
1992-1997,
Renzo Piano
(foto Jakub Kynčl)*

4.2.5 Galerie a centra soudobého umění

Galerie a centra soudobého umění se v mnohém podobají předchozímu typu. Na rozdíl od muzeí současného umění však většinou nemají vlastní sbírky, soustředují se více na výstavní činnost podloženou badatelským a výchovným programem a hlavně zprostředkovávají kontakt s materiálem, který ještě zdaleka není muzejní povahy. Mívají volnější řád než klasická muzea, mnohdy jim chybí některá ze složek typických pro muzeum (např. depozitáře), ale zároveň vytvářejí některé nové vztahové kvality (např. vztah práce na uměleckém díle a prostředí, kde bude vystavováno). Jsou zde vystavovány v podstatě stejné objekty jako v muzeích současného umění, odlišný je ale způsob a povaha jejich prezentace. Všechny výstavy jsou dočasné. Častou činností center bývají různé workshopy, semináře a symposia.



*Obr. 4.2.5. 1.:
Kunsthaus v Bregenz,
1991-1997,
Peter Zumthor
(foto Jakub Kynčl)*

Je zapotřebí, aby tato centra byla velmi flexibilní, což klade vysoké nároky na architekturu, vysoké nároky na míru technologizace. Náplní programu nejsou jenom klasické výstavy, ale i instalace, happeningy, akce atd.). Často se jedná o interdisciplinární projekty a experimenty. U nás tento typ muzeí zatím v podstatě neznáme (o cosi podobného se v současnosti pokouší David Černý v Praze). Pro tyto účely jsou například oblíbené rekonverze starých továren. Nečekaně mají tyto dvě funkce mnoho styčných momentů: pro původní výrobu i dnešní uměleckou práci je důležité přemístování mnohdy těžkých předmětů (jeřábové dráhy), výroba prototypů a opakování, důležitost strojového vybavení a komputelizace. Centra často sdružují i jiné typy umění (hudba, divadlo atd.). Roli nehraje velikost – centrum může být velikosti ateliéru, ale může to být i velký areál. Předchůdce můžeme hledat mezi módními výtvarnými salony z 18. století, jak je známe například z Francie, ale i třeba v Miesově německém pavilonu na výstavě v Barceloně.



*Obr.4.2.5.2.:
Kunsthall v Rotterdamu,
1987-1992,
OMA – Rem Koolhaas
(foto Jakub Kynčl)*

*Obr.4.2.5.3.:
Galicijské centrum moderního
umění v Santiago de Compostela,
1988-1995,
Álvaro Siza Vieira
(foto archiv autora)*



*Obr.4.2.5.4.:
Univerzitní muzeum
v Alicante, 1994-1997,
Alfredo Payá Benedicto
(foto Jakub Kynčl)*

4.2.6 Monotematická muzea a malá kulturní centra

Do kategorie monotematických muzeí patří kromě všemožných jednostranně zaměřených a specializovaných muzeí i místní vlastivědná a lokální muzea, různá komemorativní muzea - památníky (např. slavných osobností nebo bitev či jiných událostí). Muzeum je mnohdy vytvořeno jenom jako schrána jednoho objektu (např. vikingská loď v Oslo). Mnohá místní vlastivědná muzea (municipální muzea) mají velký význam pro obec, ve které se nacházejí. Často plní funkci jakéhosi kulturního centra. Tato muzea se svým pojetím velmi blíží Miesovu muzeu pro malé město. Monotematická muzea většinou vykazují úzkou vazbu mezi architekturou a předmětem muzea. Proto také bývají mezi architekty velmi oblíbená. Monotematická muzea najdeme zpravidla na venkově či v menších městech. Díky tomu jsou často cílem různých výletů. Mají důležitou funkci pro budování turistického ruchu v regionech.



*Obr.4.2.6.1.:
Neandertálské muzeum
v Mettmann, 1993-1996,
Günter Zamp Kelp
(foto Jakub Kynčl)*

*Obr.4.2.6.2.:
Muzeum řeky a veslování v Henley,
1989-1997, David Chipperfield
(foto archiv autora)*





*Obr.4.2.6.3.:
Muzeum židovství v Berlíně,
1989-1999, Daniel Libeskind
(foto archiv autora)*



*Obr.4.2.6.4.:
La Congiunta v Giornico,
1989-1992,
Peter Märkli
(foto Jakub Kynčl)*

5 ZÁVĚR

Čím tedy muzeum ve skutečnosti chce být? Pokud budeme listovat předchozími stránkami, dozvíme se, že muzeum je: velmi elastický pojem, vědecký ústav, nevýdělečná trvalá instituce sloužící společnosti, médium zabývající se třídídimenzionálními předměty, budova - architektonické dílo, částečně restaurace, částečně obchod, velmi široký pojem, něco mezi obchodním domem, nevěstincem a knihovnou, prostředek západní civilizace na ovládnutí jiných kultur, nepříjemné slovo, které musíme používat, protože lepší nemáme, vysavač plný smetí, chrám vědy a kultury, veřejná budova, startér rozvoje měst a jejich částí, chrám práce, zaprášené skladiště historických rekvizit, místo vzájemných vazeb, sbírka atd. To všechno je muzeum. Navíc pro každého člověka může muzeum znamenat něco jiného, takže je-li dnes na Zemi kolem šesti miliard lidí, může tu být i šest miliard definic toho, co to je muzeum.

Začínal jsem parafrází citátu a skončím citátem. Je to součást průvodní zprávy, kterou napsal Ben van Berkel, když pracoval na projektu muzea Het Valkhof v Nijmegen. Myslím, že těchto pár vět je dokonalou odpovědí na vytyčenou otázku: „Z hlediska programu je současné muzeum hybridní prostor: supermarket, chrám i místo společenských setkání. Po technické a konstrukční stránce není muzeum o nic méně heterogenní. Tento projekt je fúzí tras, instalací, prázdných stěn, konstrukce, světlých i temných místností; vychází z toho, že jsou k dispozici všezahrnující konstrukce, a usiluje o to, aby všechny komponenty splynuly vjedno.“[17].



*Obr.5.1.:
Het Valkhof v Nijmegen,
1995-1996,
UN Studio – Ben van Berkel
(foto Jakub Kynčl)*

6 SUMMARY

"What does a museum want to be?" is a paraphrase of Louis Isidor Kahn's most famous thesis: "What does a thing want to be?" A question every creator (not only architects) must ask before proceeding to a new task, in order to get to the heart of the matter and, having answered the question, to shape an adequate design. The question refers to the multiplicity of meanings of the term museum, the inexhaustible number of perspectives from which a museum can be seen, the requirements imposed on it, and the sum of the aspects and dimensions in which it may be measured. According to Louis Kahn however, this implies above all comprehending the system of the building, discovering the purpose of the institution the building is meant to serve, and learning about the history of that institution and its place in modern civil society.

Changes in societal and social links, new communication possibilities, a flood of all kinds of information, pervasive advertising, changes in perceptual capacity – these all are the characteristic symptoms of our era. They are at the same time the context in which museums must respond as they are institutions that have arisen from the enthusiasm of the Enlightenment and been built through the persistence of

the nineteenth century. This Dissertation has set itself the aim of discovering the purpose and mission of museums today and in the future, accentuating the demands that will thus be placed on their architecture.

I have used Ladislav Kesner Jr.'s paper to provide a key to the structure of this Dissertation: "We usually reflect on a museum in one of the following three senses: We identify it with a specific collection; or regard it as an institution and organisation; or we have primarily in mind the museum as a specific building, a piece of architecture."

Where the museum as an institution is concerned, we primarily deal with its mission, functions and relationship to society as well as the urban structure in which it is found.

Two major areas – the history and architecture of museums – are discussed in the chapter „The Museum As A Building, An Architectural Work“. While the section dedicated to history deals in detail with museums from the Greek Mouseios until today, the section on Architecture focuses on the sociological and physiological aspects as well as the technical and operation-related requirements connected with a museum.

The third and last meaning that comes to mind from the word "museum" is "collection". The whole story began with collections and the desire to gather (collect) things. Museums would then come to being for the different collections, and buildings would be raised for these museums. The chapter explores the ways collections are presented, routed and oriented, shows what types of exhibits exist and how museums are classified by the nature of their collections. I have adopted for my Dissertation a slightly modified version of the classification by Josep Ma Montaner from the book "New Museums". Montaner puts museums into six different categories, depending on the sort and extent of collection and the way it is handled – large cultural centres, large art galleries, museums of contemporary art, galleries and centres of contemporary art, museums of technology and industry, and monothematic museums. The above-mentioned change adds small cultural centres of local importance to the monothematic category.

I once again ask the question "What does a museum want to be?" in the closing part of the Dissertation. If we leaf through the whole work, we realise that "museum" is a highly elastic notion, which may refer to a research institute; a permanent non-profit institution serving social needs; a medium dealing with 3-dimensional objects; a building or, in other words, a piece of architecture; partly a restaurant, partly a shop; a very broad term, something between a department store, a brothel and a library; an instrument serving western society in controlling other cultures; a word of ill repute we have to use, lacking another; a vacuum cleaner full of debris, a temple of science and culture, a public building; an initiator of urban development in cities and their districts; a temple of work; a dusty depot of historic props; a place of mutual links; a collection; etc. A museum is all of these. Apart from which, a museum may mean something unique to every individual.

Having started with a paraphrased quotation, I will conclude with a quotation as well. It was written by Ben van Berkel as part of his progress report on the design of the Het Valkhof museum in Nijmegen. I believe that the following few sentences are an ideal answer to the question we have asked: "Supermarket, temple and social meeting place; programmatically, the contemporary museum is a hybrid Space. Technically and structurally, the museum is no less heterogeneous. As a fusion of routing, installations, blank walls, construction, rooms both dark and light, this museum project takes as its departure point the effective achievement of all-including structures to make these components gel."

7 POUŽITÁ LITERATURA

- [1] KAHN, L.I. "New Frontiers in Architecture" (řeč na setkání Teamu X v Otterlo). Alessandra Latour *Writings, Lectures, Interviews*. 1st ed. New York: Rizzoli, 1991, vol. 1, p. 81-99. Dík za nalezení tohoto textu patří Rostislavu Šváchovi prostřednictvím jeho článku ve Stavbě 2/1999.
- [2] TROJAN, R., MRÁZ, B. *Malý slovník výtvarného umění*. 1st ed. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1990. 240 p. Učebnice pro vysoké školy. ISBN 80-04-22338-9, str. 130.
- [3] JELÍNEK, J. K problematice výstavby muzeí. Vývoj muzeí obecně a problém jejich výstavby u nás. *Poznámky*. 1998, vol. 2, no. 1, p. 7, str. 7.
- [4] KESNER ml., L. Muzeum jako prostor vidění. *Poznámky*. 1998, vol. 2, no. 1, p. 4-5, str. 4.
- [5] KAHN, L.I. "New Frontiers in Architecture" (řeč na setkání Teamu X v Otterlo). Alessandra Latour *Writings, Lectures, Interviews*. 1st ed. New York: Rizzoli, 1991, vol. 1, p. 81-99. Dík za nalezení tohoto textu patří Rostislavu Šváchovi prostřednictvím jeho článku ve Stavbě 2/1999.
- [6] KESNER ml., L. Muzeum jako prostor vidění. *Poznámky*. 1998, vol. 2, no. 1, p. 4-5, str. 4.
- [7] STEELE, J., RITCHIE, I. *Museum bilders*. 1st ed. London: Academy Group, 1994. 264 p. ISBN 1-85490-191-5, str. 9.
- [8] BLAŽEK, B. Koncept muzea a jeho proměny. *Umění a řemesla*. 1999, vol. 41, no. 1, p. 2-3, str. 3.
- [9] tamtéž
- [10] FOUCAULT, M. Myšlení vnějšku. Praha: 1996, 175 p. str. 83. Dík za nalezení tohoto textu patří Rostislavu Šváchovi prostřednictvím jeho článku ve Stavbě 2/1999.
- [11] STEELE, J., RITCHIE, I. *Museum bilders*. 1st ed. London: Academy Group, 1994. 264 p. ISBN 1-85490-191-5, str. 13.
- [12] KESNER ml., L. Muzeum jako prostor vidění. *Poznámky*. 1998, vol. 2, no. 1, p. 4-5, str. 4.

- [13] BLAŽEK, B. Koncept muzea a jeho proměny. *Umění a řemesla*. 1999, vol. 41, no. 1, p. 2-3, str. 3.
- [14] tamtéž
- [15] MASÁK, M. Stavební úkol: Galerie, *Poznámky*. 1999, vol. 3, no. 1, p. 17-22, str. 18.
- [16] MONTANER, J. M^a. *New Museums*. 1st ed. New York: Princeton Architectural Press, 1990. 192 p. ISBN 0-910413-84-3, str. 7.
- [17] BERKEL VAN, B. Muzeum Het Valkhof, Nijmegen. *Zlatý řez*. 2001, vol. 10, no. 22, p. 58-61, str. 58.

8 ODBORNÉ CURRICULUM VITAE

Ing. arch. Jakub Kynčl (1971)

- 1985 - 1989 Gymnázium kpt. Jaroše 14 v Brně; matematicko - fyzikální specializace
- 1989 - 1994 Fakulta architektury VUT v Brně; diplomní práce na téma „Vysokoškolský areál v Kroměříži“ u prof. Gřegorčíka
- 1990 - 1992 praxe v architektonickém atelieru architekta Emila Drápala, Brno
- 1994 - dosud samostatná architektonická a urbanistická praxe
- 1995 - 1997 praxe v Atelieru ERA, Architekti Fixel & Pech, Brno
- 1995 - 1997 externí kritik na Fakultě architektury VUT Brno
- 1995 - 1997 doktorand na Fakultě architektury VUT v Brně, téma: „Koncepce rozvoje měst“, školitel: prof. Gřegorčík
- 1996 - 1998 člen Obce architektů
- 1997 MANCAT Manchester, studijní pobyt v rámci programu Tempus „Czech Real Estate Management Education“
- 1997 - dosud doktorand na Fakultě architektury VUT v Brně, téma: „Vztah muzea, města a společnosti“, školitel: prof. Ruller
- 1997 - dosud odborný asistent Ústavu obytného prostředí a volné tvorby FA VUT Brno
- 1997 - 2000 proděkan pro zahraniční styky FA VUT Brno
- 1997 - 2000 člen vědecké rady FA VUT Brno
- 1997 - 2000 člen kolegia děkana FA VUT Brno
- 1998 - dosud stálý spolupracovník časopisu Stavba, pověřen redakcí současné světové architektury
- 1998 - dosud autorizovaný architekt ČKA 02 672
- 1998 - dosud člen DOCOMOMO International
- 1999 - dosud člen redakční rady časopisu Stavba
- 2000 - dosud sekretář české sekce DOCOMOMO International a zakládající člen DOCOMOMO CZ

8.1 Soutěže

Zúčastnil jsem se téměř dvou desítek soutěží. Mezi ty úspěšné (1. cena) patřily například urbanistické soutěže na Žabovřeské louky v Brně a na Oblast Křenová – Masná rovněž v Brně (obě v rámci atelieru ERA, 1996). V posledním roce pak Soutěž o nejlepší řadový dům (Cena Porothermu) či soutěž na nový objekt Chemicko-technologické fakulty v Pardubicích (2. odměna).

8.2 Projekční práce

Moje portfolio, zahrnující různé architektonické a urbanistické studie a projekty včetně návrhů interiérů, má více než čtyři desítky položek.

8.3 Publikační činnost

Pravidelně publikuji v hlavních českých architektonických periodících – Architekt, Fórum a Stavba. Od roku 1999 jsem v pověření v časopise Stavba redakcí soudobé mezinárodní architektury.

8.4 Vědeckovýzkumná činnost

Byl jsem členem zpracovatelského týmu nebo hlavním řešitelem sedmi grantových úkolů. Z těch hlavních chci jmenovat alespoň Inovace předmětu „Soudobé tendence v architektuře“ (FRVŠ 1999, spoluřešitel arch. Doležel), Sociální bydlení II. (GAČR 2000, člen týmu), Vyhledávací databáze staveb (FRVŠ 2002, hlavní řešitel).