

23.-25. OKTÓBER 2025

UMENIE BEZ BARIÉR

 MINISTERSTVO
KULTURY
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

ZBORNÍK PRÍSPEVKOV Z KONFERENCIE
VENOVANEJ DEBARIERIZÁCII
KULTÚRNYCH INŠTITÚCIÍ



UMENIE BEZ BARIÉR

**ZBORNÍK PRÍSPEVKOV Z KONFERENCIE
VENOVANEJ DEBARIERIZÁCIÍ
KULTÚRNYCH INŠTITÚCIÍ**

Umenie bez bariér

Zborník príspevkov z konferencie venovanej debarierizácii kultúrnych inštitúcií

Mgr. Jozef Balužinský (ed.)

Copyright © Litterra 2025

Texty

© Gabriella Badin, Jozef Balužinský, Zuzana Minka Baraníková, Jozef Bátor, Dominika Blahuníková, Natália Bošková Filová, Elena Gurová, Ildikó Gúziková, Zora Kalmanová, Andrea Kalužová, Richard Kitta, Martin Kudla, Paulina Kurc-Maj, Zuzana Medzihorská, Eva Ogurčáková, Martina Pavlíkanová, Štefánia Petreková, Lea Rollová, Róbert Slovák, Michaela Škodová, Lucia Štrbková, Peter Teplický, Eva Trilecová

Fotografie

© ARNO-G, s. r. o., BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti, Cabinet of Wonders – cabinetofwonders.net, CEDA – Výskumné a školiace centrum bezbariérového navrhovania, CULTURA SINE CLAUSTRA, Fakulta architektúry a dizajnu STU v Bratislave, Fakulta umení, Technická univerzita v Košiciach, FAD STU, Katedra výtvarnej výchovy, Pedagogická fakulta Ostravskej univerzity v Ostrave, Krajská galéria v Prešove, Malokarpatské múzeum v Pezinku, Mestské divadlo – Divadlo z Pasáže, n. o., Múzeum špeciálneho školstva v Levoči, OZ Úsmev prosím!, Stredoslovenská galéria, Turčianska knižnica v Martine, YOUNG.S architekti, Zväz múzeí na Slovensku

Grafický dizajn

© CULTURA SINE CLAUSTRA, s.r.o.

Tlač

© landartist, s.r.o.

Publikácia neprešla jazykovou úpravou. Za obsahovú stránku zodpovedajú autori*ky príspevkov.

ISBN 978 - 80 - 570 - 7467- 0

Publikáciu z verejných zdrojov podporilo
Ministerstvo kultúry Slovenskej republiky.

 **MINISTERSTVO
KULTÚRY
SLOVENSKEJ REPUBLIKY**

OBSAH

- 06 **Úvod**
- 08 Digitálna empatia (AI) – Neuroestetika a interaktívne participatívne rozhrania pre zážitkové expozície
doc. Mgr. art. Ing. Richard Kitta, ArtD.
- 12 Architektonický koncept vs. realita
Ing.arch. Jozef Bátor, PhD.
- 22 Debarierizácia a inklúzia - aktuálne výzvy v múzejníctve na Slovensku
Mgr. Michaela Škodová
- 30 Každý z nás môže byť užitočný: Podpora inklúzie a komunitného zapojenia mladých ľudí so zdravotným znevýhodnením
Ing. Andrea Kalužová
Tiché prechádzky – sprístupňovanie umenia deťom s poruchami sluchu
PaedDr. Martina Pavlíkánová, PhD.
- 34 Digitálne mosty
Mgr. art. Martin Kudla, ArtD.
- 44 Divadlo z Pasáže – živý príklad inkluzívneho umenia
Eva Ogurčáková
- 56 Design návštevníckého zážitku: Od empatie k prístupnosti
Mgr. art. Anna Ulahelová, ArtD.
- 62 Oravská knižnica Antona Habovštiaka: Verejná knižnica ako sociálne - kultúrne centrum regiónu
Mgr. art. Roman Večerek
- 70 Galéria pre všetkých
Sprístupnenie kultúrnych hodnôt Vily Dominika Skuteckého pre zrakovú, sluchovú a mentálne znevýhodnených
Mgr. et Mgr. art. Zuzana Medzihorská,
Mgr. Katarína Minka Baraníková
- 84 Čas pre radosť v múzeu – zážitkové workshopy pre seniorov v Baníckom múzeu v Rožňave
Mgr. Gabriella Badin
- 94 Haptická, digitálna a sociálna inklúzia pre návštevníkov
Mgr. Štefánia Petreková
- 102 Na dotyk o výstave Mikrosvetu Soni Ďateľ Kozákovej
Eva Trilecová
- 110 Pochopme svet ticha a tmy
Lucia Štrbková
Mgr. Elena Gurová
- 118 Marketing v kultúre a jeho úskalia
Róbert Slovák
- 128 „7P“ (Na ceste k inklúzii znevýhodnených občanov v Turčianskej knižnici v Martine)
Mgr. Zora Kalmanová
- 138 „Očiam neviditeľné“
Mgr. Dominika Blahunková
- 144 European Language Label - Viacjazyčné inkluzívne vzdelávanie ocenené Európskou značkou pre jazyky
PhDr. Ildikó Gúziková
- 152 Audity prístupnosti, QR kódy, reporting bariér a prístupná kultúra: praktické nástroje digitálnej inklúzie
Ing. Peter Teplický
- 160 Nová stavebná legislatíva súvisiaca s navrhovaním kultúrnych zariadení
doc. Ing. arch. Lea Rollová, PhD.
- 170 Hodnotenie prístupnosti kultúrnych zariadení na Slovensku
Ing. arch. Natália Bošková Filová
Mgr. Jozef Balužinský

ÚVOD

Jozef Balužinský
riaditeľ a štatutárny zástupca
Múzeum a kultúrno-kreatívne centrum
LITERRA

Sprístupňovanie kultúry patrí medzi zásadné výzvy súčasných kultúrnych inštitúcií. Múzeá a galérie dnes vystupujú nielen ako správcovia kultúrneho dedičstva, ale aj ako aktívni aktéri spoločenského diania, ktorí vytvárajú priestor pre vzdelávanie, participáciu a odborný i verejný dialóg. V tomto kontexte predstavujú debarierizácia a inklúzia základné predpoklady dlhodobu udržateľného a spoločensky relevantného fungovania kultúrneho sektora.

Konferencia Múzeá a galérie ako súčasť sprístupňovania kultúry, organizovaná Múzeom a kultúrno-kreatívnym centrom LITERRA, poskytla platformu pre medziodborovú odbornú diskusiu o aktuálnych výzvach sprístupňovania kultúry. Predkladaný zborník nadväzuje na program konferencie a zhromažďuje príspevky odborníkov a odborníčok z oblastí múzejníctva, architektúry, dizajnu, digitálnych technológií, vzdelávania a kultúrneho manažmentu.

LITERRA ako kultúrna inštitúcia orientovaná na prácu s príbehom, médiami rozprávania a súčasnými formami prezentácie vznikla s ambíciou systematicky rozvíjať otvorené a inkluzívne kultúrne prostredie. Architektonické riešenie areálu, koncepcia expozícií aj programové aktivity sú dlhodobu navrhované s dôrazom na princípy univerzálneho dizajnu, multisenzorického vnímania a rovnosti prístupu. Organizovanie odbornej konferencie zameranej na problematiku debarierizácie preto predstavuje prirodzenú súčasť poslania inštitúcie.

Príspevky zaradené v tomto zborníku poukazujú na to, že sprístupňovanie kultúry nemožno chápať ako jednorazové technické opatrenie, ale ako komplexný a kontinuálny proces, ktorý si vyžaduje koncepčný prístup, interdisciplinárnu spoluprácu a systematickú reflexiu fyzických, mentálnych a inštitucionálnych bariér. Publikácia má ambíciu prispieť k prehĺbovaniu odbornej diskusie a podporiť ďalší rozvoj inkluzívnych stratégií v oblasti kultúrnej praxe. Realizácia konferencie a vydanie tohto zborníka boli umožnené vďaka finančnej podpore Ministerstva kultúry Slovenskej republiky, ktorú vnímame ako významnú podporu odborných aktivít zameraných na rozvoj dostupnej a otvorenej kultúry.

PREFACE

Jozef Balužinský
Director and Statutory Representative
Museum and Cultural-Creative Centre
LITERRA

Access to culture represents one of the key challenges facing contemporary cultural institutions. Museums and galleries today function not only as custodians of cultural heritage, but also as active participants in social discourse, providing spaces for education, participation, and professional as well as public dialogue. In this context, accessibility and inclusion constitute fundamental prerequisites for the long-term sustainability and social relevance of the cultural sector.

The conference Museums and Galleries as Part of Making Culture Accessible, organised by the Museum and Cultural-Creative Centre LITERRA, provided a platform for interdisciplinary professional discussion on current challenges related to access to culture. This proceedings volume builds upon the conference programme and brings together contributions by scholars and practitioners from the fields of museology, architecture, design, digital technologies, education, and cultural management.

LITERRA, as a cultural institution focused on storytelling, narrative media, and contemporary modes of presentation, was established with the ambition to systematically cultivate an open and inclusive cultural environment. The architectural design of the site, the conceptual framework of the exhibitions, and the accompanying programmes are developed with sustained attention to the principles of universal design, multisensory experience, and equal access. The organisation of a professional conference addressing issues of accessibility and inclusion therefore constitutes an integral part of the institution's mission.

The contributions included in this volume demonstrate that making culture accessible should not be understood as a one-time technical intervention, but rather as a complex and continuous process requiring a strategic approach, interdisciplinary cooperation, and ongoing reflection on physical, mental, and institutional barriers. This publication aims to contribute to the advancement of professional discourse and to support the further development of inclusive strategies in cultural practice.

The organisation of the conference and the publication of this proceedings volume were made possible through the financial support of the Ministry of Culture of the Slovak Republic, which we acknowledge as an important contribution to the development of accessible and open cultural environments.

DIGITÁLNA EMPATIA (AI) – NEUROESTETIKA A INTERAKTÍVNE PARTICIPATÍVNE ROZHRANIA PRE ZÁŽITKOVÉ EXPOZÍCIE

Abstrakt

Príspevok sa zameriava na poje „digitálnej empatie“ ako novej, resp. rozšírenej kvality vzťahu medzi človekom, technológiou a prostredím v kontexte zážitkových, koedukačných a hybridných platforiem či expozícií, vrátane aktuálneho AI art a art–sci výskumu. Východiskom je reflexia verejne exponovaného kultúrno-umeleckého priestoru ako otvorenej, dynamickej a environmentálne podmienenej štruktúry, ktorá je neustále formovaná obsahom, technológiami, ale aj emočnou reflexivitou, kognitívnou interpretáciou a fyzickou rezponzivitou. Text prepája filozofické, fenomenologické a posthumanistické rámce s príkladmi dobrej praxe zo Slovenska aj zo zahraničia. Osobitná pozornosť sa venuje multisenzorickým, inkluzívnym a bezbariérovým stratégiám, udržateľným ekologickým prístupom, digitálnym ekosystémom a open-source

infraštruktúram. Cieľom je naznačiť možné vývojové línie zážitkových expozícií ako platforiem pre kognitívny, sociálno-kultúrny a umelecký rozvoj s ohľadom na trvalú udržateľnosť.

Kľúčové slová

digitálne umenie, digitálna empatia, AI art, art–sci, interaktívna expozícia, hybridné rozhrania, inklúzia, kreatívna interdisciplinarita.

Úvod

Digitálna transformácia pamäťových inštitúcií, galérií, kultúrnych centier a edukačných platforiem zásadne mení charakter percepcie, učenia a spoločenského zdieľania. Expozícia sa už neprezentuje ako statický priestor uchovávaného artefaktu, ale ako dynamické rozhranie medzi človekom, dátami, technologickými systémami a prvkami prostredia. V tomto premenenom kultúrnom ekosystéme sa do popredia dostáva pojem tzv. „digitálnej empatie“, kto-

rý označuje potenciálnu schopnosť technologických médií sprostredkovať, modulovať a rozvíjať emocionálne, kognitívne a sociálne väzby medzi divákom, priestorom a obsahom.

Zážitková expozícia dnes predstavuje hybridný priestor – súčasť informačnej infraštruktúry, edukačného prostredia, umeleckej reflexie aj participatívnej sociálnej platformy. V kontexte narastajúcej úlohy umelej inteligencie, dátových modelov a neurotechnológií sa otvárajú nové formy interakcie, v ktorých je človek zároveň pozorovateľom, aktérom aj spolutvorcom.

Teoretické východiská: telo, vedomie a technológia

Fenomenológia tela (Merleau-Ponty) chápe telesnosť ako primárne médium vzťahu k svetu. To znamená, že percepcia prebieha prostredníctvom tela ako dynamického komplexu zmyslových, motorických a kognitívnych procesov. V interaktívnych expozíciách sa telo návštevníka mení na aktívne rozhranie systému: pohyb, gesto, hlas, dych či bioelektrická aktivita sa transformujú na dátové toky, ktoré spätne formujú vizuálne, zvukové a priestorové štruktúry. Estetický zážitok je interaktívnym prienikom medzi telom, jeho funkciami a externým technologickým systémom.

Posthumanistické koncepcie (Braidotti, Hayles) poukazujú na to, že subjekt v postdigitálnej ére prestáva byť uzavretou jednotkou a stáva sa hybridnou entitou, ktorá ko-evoluuje spolu s technológiami, ekosystémami a kultúrnymi štruktúrami. Nervový systém sa tak nechápe ako izolovaný

orgán, ale ako rozšírená architektúra prepojená s digitálnymi sieťami, biosenzormi a inteligentnými algoritmami.

AI art v tomto rámci vystupuje ako laboratórium budúcej estetiky. Súčasné modely opisujú tenziu medzi prediktívnou estetikou (dátové modely a strojové učenie) a špekulatívnou estetikou umeleckého „čo ak“. Výsledkom je vznik novej formy, resp. entity, ktorá sa podieľa na tvorbe významu. Tento prístup zásadne mení epistemológiu expozície – z priestoru prezentácie sa stáva priestor pre neustále aktualizovaný, adaptívny a emergentnú skúsenosť.

Neuroestetické topografie ako kognitívne mapy

Neuroestetika skúma, ako vizuálne, zvukové, haptické a kinestetické stimuly aktivujú jednotlivé oblasti mozgu a ako tieto procesy formujú estetické prežívanie. V imerzívnych expozíciách dochádza k simultánnej aktivácii emocionálnej odpovede, motoriky (reflexia, rozhodovanie) a senzorických oblastí. Divák sa tak pohybom v priestore stáva spoluautorom vlastnej kognitívnej mapy – individuálneho mentálneho obrazu zážitku, ktorý vzniká v reálnom čase. Virtuálne krajiny či environmenty vo VR, AR alebo MR prevedení nepredstavujú únik z fyzickej reality, ale jej rozšírenie. Umožňujú modelovať hybridné ekologické, sociálne či biologické procesy v rôznych, aj intuitívnych podobách, ktoré aktivujú multisenzorické učenie, participáciu a emocionálnu angažovanosť. V kontexte environmentálnych výziev majú tie-

to prístup mimoriadne hodnotu aj ako nástroje ekologickej edukácie, kritického myslenia a komunitného dialógu.

Dynamická syntéza fyzického a virtuálneho priestoru

Jedným z najvýraznejších trendov súčasných neuroestetických expozícií je hybridizácia fyzického a virtuálneho priestoru prostredníctvom pokročilých scénografických rozhraní, ktoré integrujú architektúru, telesný pohyb, projekčné systémy, senzory a algoritmickú generativitu v rámci daného environmentu. Scénografia sa mení na aktívnu kognitívnu „membránu“ reagujúcu na prítomnosť návštevníka. Priestor expozície sa tak transformuje na situované imerzívne rozhranie vedomia.

Na tomto mieste treba vyzdvihnúť umelecké duo Adrien M & Claire B (FR), ktorých tvorba je mimoriadne reprezentatívna. Ich poeticky koncipované performatívne prostredia sa usilujú o stieranie hraníc medzi telom, svetlom a digitálnou „materiou“. Projekcia sa správa ako rozšírenie telesnej prítomnosti performeru, pričom presná synchronizácia pohybu, grafiky, zvuku a dynamického osvetlenia vytvára stav kinestetickéj digitálnej empatie.

Projekt Box od štúdia Bot & Dolly predstavuje zásadný míľnik v projekčnom mapovaní videa na pohybujúce sa fyzické objekty riadené robotikou. Virtuálny obraz sa aplikuje na pohybujúce sa plochy, ktoré sa pred očami diváka menia, otáčajú či fragmentujú bez použitia postprodukčných efektov. Výsledkom je vizuálny

paradox, ktorý demonštruje integráciu digitálneho obrazu do fyzickej reality a otvára nové možnosti pre scénografiu, kinematografiu či umelecký výskum založený na robotike a umelej inteligencii.

Tracking pohybu diváka (motion capture, LIDAR, eye-tracking, biosenzory a pod.) umožňuje tvoriť adaptívne expozície, ktoré menia obraz, zvuk a svetlo podľa behaviorálnych aspektov. Divák sa tak stáva aktívnym „spúšťačom“ estetických aj informačných procesov. Skupina teamLab (JP) vytvára generatívne prostredia, v ktorých pohyb jednotlivca ovplyvňuje kolektívnu vizuálnu dynamiku.

Daniel Rozin (US) pracuje s konceptom digitálneho zrkadla, kde sa fyzická podoba diváka transformuje do kinetických alebo svetelných kompozícií. Golan Levin (US) zas experimentuje s hlasovými, gestickými a rytmickými rozhraniami, ktoré umožňujú nové formy neverbálnej komunikácie. Ars Electronica v Linzi (AT) prostredníctvom platformy Deep Space prepája umelecký výskum s vedeckou vizualizáciou (art–sci), vrátane neuroestetických konceptov, klimatických modelov či astrofyzikálnych simulácií. MIT Media Lab (US) patrí medzi najvýznamnejšie globálne centrá výskumu kreatívnej umelej inteligencie, neuroestetiky a hybridných rozhraní. Tímy ako Affective Computing, Tangible Media či Personal Robots rozvíjajú projekty, v ktorých sa technológia stáva responzívnym partnerom človeka.

Na Slovensku sa do tohto diskurzu zaraďujú platformy ako Mi-Ce-Li-O, Greenpoints – Zelené body kraja

a EAT (Eco-Art-Tech), ktoré prepájajú environmentálnu edukáciu, inklúziu, art–sci prístupy a regionálny rozvoj. Multisenzorické a hybridné expozície majú významné uplatnenie v oblasti duševného zdravia, kognitívnej rehabilitácie a sociálnej inklúzie. Biofeedback rozhrania umožňujú pracovať so stresovou záťažou či poruchami pozornosti reguláciou senzorických stimulov v reálnom čase. Digitálna empatia tu funguje ako mediátor vzťahu medzi človekom a prostredím.

Záver

Súčasnú kultúrnu platformu smerujú k otvoreným a participatívnym modelom. Open-source nástroje a dáta vytvárajú demokratické prostredie pre experiment, metodické inovácie a medziodborový networking. Digital humanities podporujú analýzu kultúrnych fenoménov a rozvoj kolektívnej inteligencie.

Digitálna empatia a neuroestetické topografie vytvárajú nový model človeka v kultúrnom prostredí – človeka ako hybridnej bytosti pohybujúcej sa medzi biologickým telom, digitálnou krajinou a kolektívnym vedomím. Prepojenie umelej inteligencie, neurovedy, art–sci prístupov, ekológie a smart technológií formuje moderné pamäťové inštitúcie a zážitkové vzdelávacie platformy. Zážitkové expozície sa tak stávajú miestom pre tvorbu nových kognitívnych máp, priestorom zdieľania a dlhodobej, environmentálne orientovanej kultúrnej evolúcie.

ARCHITEKTONICKÝ KONCEPT VS. REALITA

Abstrakt

Architektonický koncept presahuje rámec vizuálnej schémy a funkčnej dispozície, definujúc sa ako integrujúci princíp tvorený trojicou fundamentálnych, cyklicky aplikovateľných princípov: Esenciálnym (definovanie naratívnej identity a zmyslu), Generatívnym (optimalizácia prevádzkovej schémy a priestorové usporiadanie) a Fenomenologickým (atmosféra a zmyslový zážitok). Tieto princípy formujú dynamický a subjektívne nastavený proces, ktorý vedie k udržateľnému architektonickému riešeniu. Víťazný návrh pre Premenu slovenského literárneho gymnázia v Revúcej (LITTERRA) transformuje národnú kultúrnu pamiatku na kultúrno-spoločenský hub, založený na dialektike protikladov (staré/nové, lokálne/globálne). Expozícia je štruktúrovaná do štyroch tematických pavilónov, ktoré chronologicky demonštrujú vývoj príbehu od ústnej tradície (Pavilón Zvuku a fenomenológia transgeneračného rozprávania) cez písomnú fixáciu (Pavilón Písma a zberateľská

činnosť literátov Gemera) až po vizuálnu dominanciu (Pavilón Obrazu a emancipácia naratívu v komikse). Záver expozície vrcholí kontrastnou, čiernou inštaláciou Hviezdoveda Gustáva Reussa (1853), čím spája regionálny sci-fi odkaz s univerzálnou utopickou víziou vesmíru. Celý koncept je záväzkom voči princípu udržateľnej adaptability, zabezpečujúc dlhodobú flexibilitu areálu v reakcii na meniace sa požiadavky užívateľov.

Kľúčové slová

Koncept, kultúrno-spoločenský hub, architektúra, expozícia, udržateľná adaptabilita.

Abstract

The architectural concept transcends the boundaries of mere visual schemes and functional layouts, defining itself as an integrative principle formed by a triad of fundamental, cyclically applicable theses: the Essential (defining narrative identity and meaning), the Generative (optimizing the operational scheme and spatial

arrangement), and the Phenomenological (atmosphere and sensory experience). These principles establish a dynamic and subjectively adjusted process leading to a sustainable architectural solution.

The winning design for the Transformation of the Slovak Literary Grammar School in Revúca (LITTERRA) transforms the national cultural monument into a cultural and social hub founded on the dialectic of opposites (old/new, local/global). The exhibition is structured into four thematic pavilions, which chronologically demonstrate the evolution of storytelling from oral tradition (the Pavilion of Sound and the phenomenology of transgenerational narration) through written fixation (the Pavilion of Script and the collecting activities of Gemer's literati) to visual dominance (the Pavilion of Image and the emancipation of narrative in comics). The climax of the exhibition culminates in the contrasting, black installation of Hviezdoveda (Gustáv Reuss, 1853), thereby connecting the regional sci-fi legacy with a universal utopian vision of the cosmos.

The entire concept constitutes a commitment to the principle of sustainable adaptability, ensuring the long-term flexibility of the complex in response to changing user requirements.

Key words

Concept, Cultural and Social Hub, Architecture, Exhibition, Sustainable Adaptability

Úvod

Architektonický koncept presahuje rámec vizuálnej schémy, formálneho riešenia alebo čisto funkčnej dispozície. Je to základná idea a integrujúci princíp, ktorý transformuje požiadavky programu a kontextu do jedinečnej a koherentnej priestorovej skúsenosti. Základná schéma či princíp myslenia pri tvorbe architektonického priestoru, ktorú môžeme rozdeliť do troch princípov:

1. **Esenciálny princíp** – „O čom ten projekt vlastne je?“ Najabstraktnejšia forma konceptu, definícia základnej identity návrhu a jeho zmysel. Od jeho existenciálneho významu, pochopeňtia miesta až po definovanie naratívu a jeho zmysluplnosti.
2. **Generatívny princíp** – „Ako projekt vlastne bude fungovať (v prostredí, sám v sebe...)?“ Princíp, na základe ktorého sa odvodzujú všetky následné kroky v procese tvorby – od kontextu lokality a základného prevádzkoveho fungovania v prostredí, cez funkčné či priestorové usporiadanie až po definovanie základných priestorových princípov.
3. **Fenomenologický princíp** – „Ako sa budem v tomto projekte cítiť a čo budem prežívať?“ Princíp, ktorý je spojený s hlbším zámerom, s atmosférou a nefyzickým významom projektu.

Tieto tri základné princípy majú jednoznačne a čo najkonkretnejšie vyjadriť a zdefinovať základné architektonické tézy ešte predtým, ako sa projekt stane zložitejšou a rozvinutejšou architektonickou formou. Sa-

mozrejme ide o dynamický a často architektmi veľmi subjektívne nastavený princíp procesu, ktorý nemá jeden správny výsledok. Hľadanie toho najsprávnejšieho, je z nášho pohľadu v architektúre to najfascinujúcejšie. Ako spoluautor projektu LITTERA, budem v nasledujúcich sekciách tohto článku demonštrovať zmysluplnosť aplikovaných princípov tvorby a definovať naše kľúčové architektonické tézy v procese návrhu pre Premenu slovenského literárneho gymnázia v Revúcej.

Súčasťou samotného procesu tvorby je esenciálna snaha o dosiahnutie maximálnej užívateľskej využiteľnosti priestoru pre všetkých. Toto mentálne nastavenie je integrovanou súčasťou spriestorňovania všetkých definovaných téz. V rámci projektu LITTERA sa primárne zameriavame na implementáciu princípov Univerzálneho dizajnu, ktorého cieľom je eliminovať potrebu dodatočnej debarierizácie. Vytvorenie jednotnej hlavnej vstupnej podlahovej nivelety, ku ktorej sú prispôsobené všetky súčasť domu plytkými vyrovnávajúcimi rampami, ako aj aplikácia bezprahových riešení v prechodových častiach objektu. Bezbariérové sprístupnenie všetkých podlaží prostredníctvom výťahu, umiestneného v pozícii, ktorá nenarúša koncepčnú kontinuitu expozície. Naopak, má zabezpečiť rovnocennú prehliadkovú trasu a zážitok pre všetkých. V rámci vstupnej haly je navrhnutý info pult a kaviarenský pult so zníženou centrálnou časťou pre zabezpečenie bezproblémovej komunikácie pre osoby na vozíku a detí. Orientačný systém je

neoddeliteľnou a prirodzenou súčasťou konceptu budovy, zameranou na zmyslovú inkluzívnosť. V rámci objektu sú piktogramami označené všetky kľúčové a potrebné priestory, ako aj osadenie mapy areálu s haptickými pôdorysmi všetkých podlaží, ktoré obsahujú vyšrafované vyznačené miestnosti a legendu v Braillovom aj latinkovom písme.

„Dom“

Vyhĺásenie verejnej architektonicko-urbanistickej súťaže návrhov (v našom prípade júl 2020) považujeme za jedinú správnu a etickú možnosť verejného obstarávania kvalitného architektonického výsledku.

Architektonický priestor je neoddeliteľnou súčasťou existenciálneho vývoja každého človeka – ovplyvňuje vnímanie sveta, identitu a kognitívne funkcie vo všetkých fázach bytia. Kvalita zadaní, férovosť podmienok a odbornosť poroty sú esenciálne pre dosiahnutie dlhodobu udržateľného architektonického konceptu.

V novembri roku 2020 sme vyhrali túto architektonickú súťaž. „Návrh priniesol komplexné, suverénne riešenie, s kvalitným urbanisticko - architektonickým názorom, s vysoko funkčným prevádzkovým konceptom a sviežim riešením vizuálnej identity projektu. Ako jedinému sa mu podarilo vytvoriť univerzálnu, priestorovo - prevádzkovú funkčnú schému, ktorá dokáže bez problému reagovať na rôzne požiadavky i v dlhodobom časovom horizonte.“ (Archnifo – komentár hodnotiacej poroty)

Čo je Littera? Čo je jej základnou úlohou v prostredí kedysi tak sláv-



Obr.1 Pohľad na budovu Literárneho gymnázia na pohľadnici z roku 1913. Vydal ju Dezső Fehér v rokoch 1912 – 1924, majiteľ revúckej tlačiarne. V budove sídlila Štátna meštianska škola. (Zdroj: archív Dušana Dubovského, fotografiu poskytol Pavol Ferdinandy)

nej a bohatej časti Gemera? V meste kedysi tak slávnom, dnes tak zabudnutom. Má slúžiť len ako múzeum? Základná premisa projektu LITTERA presahuje rámec “len” architektonického riešenia múzea. Naša ústredná téza spočíva vo vytvorení nového kultúrno-spoločenského hubu a subcentra mesta Revúca, čím reagujeme na historickú slávu tohto regiónu a jeho súčasné zabúdanie na tento svoj kontext. Miesto, ktoré bude založené na protikladoch – stará budova vs nová prístavba, pôvodná funkcia vs nový účel, ospalá Revúca vs zvyšok Slovenska, starý dom vs moderná interaktívna expozícia, domáci Reuss vs svetový Verne... Protiklady, ktoré, keď stoja osamote, nevynikajú. Ak ich prepojíme, vytvoríme vzťah. Vytvorí

celok, v ktorom oba lepšie vyniknú. A o to ide. Protiklady, ktoré vytvárajú napätie generujúce proces. Ukotvenie naratívu a principiálnych východísk viedlo k procesu postupného spriestorňovania – prechodu od abstraktnej idey k funkčnej schéme. Proces, ktorý si vyžaduje poctivý prieskum lokality, zbierania dát a všetkých súvislostí s históriou a genézou vývoja riešeného priestoru. Založenie Prvého slovenského literárneho gymnázia v Revúcej v roku 1862 bolo kľúčovým aktom slovenskej národnej emancipácie a kultúrnej genézy v období silnej maďarizácie po rakúsko-uhorskom vyrovnaní. Gymnázium vzniklo vďaka finančnej zbierke Memoranda národa slovenského z roku 1861 a úsiliu národných

buditeľov (Štefan Moyses, Ján Francisci, Štefan Marko Daxner). Jeho základná idea nebola len vzdelávať, ale vychovávať národne uvedomelú inteligenciu v slovenskom jazyku a duchu. Samotné gymnázium s prestávkami fungovalo až do roku 1997.

Samotná budova gymnázia predstavuje národnú kultúrnu pamiatku a zároveň ústredný objekt celého areálu. Vzhľadom na svoju polohu, priestorovo rozdeľuje areál na dve základné zóny: prednú záhradu, ktorá je priamo prepojená so Železničnou ulicou a ktorá historicky slúžila ako hlavný vstup, a zadnú časť, tvorenú dvorom s hospodárskou budovou a telocvičňou. V nadväznosti na koncepciu projektu, ktorá definuje projekt nie len ako „priestor múzea“, sme lokálny program rozšírili o multifunkčné priestory, ktoré areál programovo revitalizujú a etablojú ho ako živý kultúrno-spoločenský hub. Cieľom je vytvoriť priestor, ktorý bude navštevovaný aj bez primárnej ambície múzejnej návštevy, čím sa umožní širšie kultúrne a spoločenské vyžitie (koncerty, besedy, konferencie, letné kiná, trhy, workshopy atď.).

Vzhľadom na takto expanzívne zadefinovaný program sa primárnou otázkou stala funkčno-prevádzková organizácia celého areálu. Jednou z našich kľúčových téz bolo uplatniť princíp, kde „staré“ je akcentované a „nové“ ho funkčne dopĺňa bez ambície výrazného narušenia pôvodného pamiatkového charakteru. Prepojenie všetkých troch pôvodných domov formou nových pavilónov vytvára nové prevádzkové vzťahy a generuje nové funkčné priestory.

Vzhľadom na kompozičnú danosť pôvodných budov areálu sme pristúpili



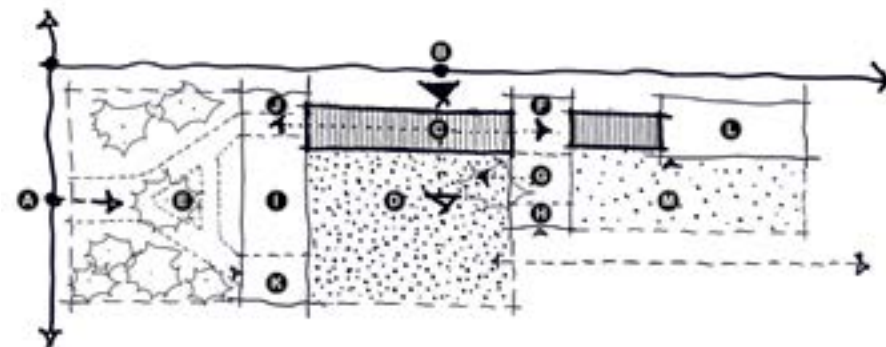
Obr.2 Lokálny program nového kultúrno-spoločenského hubu (Zdroj: YOUNG.S architekti)

k redefinovaniu pôvodného hlavného vstupu (A) a primárnou prístupovou komunikáciou sa stala severná hrana pozemku (v tom čase neupravený chodník) s vytvorením adekvátneho predpriestoru pred vstupnou časťou (B).

Vstupný pavilón je navrhnutý minimalisticky, formou „len“ pevnej strechy a presklenej parterovej časti. Táto transparentná vizibilná otvorená koncepcia umožňuje okoloidúcemu vizu-



Obr.3 Pohľad na hlavný vstup (Zdroj: YOUNG.S architekti)



Obr.4 Funkčno-prevádzková schéma (Zdroj: YOUNG.S architekti)

álne prepojenie s interiérom („do“ či „skrz“) a evokuje vtiahnutie do deja. Naša priestorová preferencia sa prejavuje v zásade nevstupovať do domu oproti stene. Vstup (C) je riešený ako vizibilný otvorený priestor s umiestnením haptickej mapy celého areálu, ktorá napomáha podvedomej orientácii návštevníka.

Celý prevádzkový koncept je koncipovaný na ťažiskovú os prebiehajúcu cez nové pavilóny a prepájajúcu pôvodné domy. Do vstupnej časti (C) je integrovaný info pult s kaviarňou (F) a priame prepojenie do multifunkčnej sály (G). Pôvodný dom gymnázia (I) je primárne využívaný pre priestory múzea vo všetkých jeho troch nadzemných podlažiach. Severná časť v priamej nadväznosti na hlavnú komunikačnú os je určená pre kníhkupectvo (J), zatiaľ čo južná časť pôvodného domu funguje ako blok administratívy s vlastným vstupom (K). V južnej časti hospodárskeho domu (H) sú navrhnuté dva rezidenčné apartmány pre umelcov s vlastným exteriérovým vstupom. Výstavná časť venovaná geológii Gemera je navrh-

nutá do budovy pôvodnej telocvične (L) s vlastným exteriérovým priestorom expozície (M).

Opakujúcim sa princípom tvorby je zaimplementovanie exteriérov „do deja“. Zámerom je vytvoriť charakterovo diferencované priestory, ktoré funkčne a programovo dopĺňajú fungovanie areálu. Hlavný Multifunkčný Dvor (D) je koncepčne chápaný ako rozšírenie vstupnej časti s diverzifikovanými povrchmi. Tráva ako mäkký povrch, betónová plocha ako tvrdá plocha pódia a mlat ako povrch priestoru pod stromami pre exteriérové plochy kaviarne. Výškový rozdiel medzi vstupnou časťou a dvorom je riešený pobytovým schodiskom s bezbariérovou rampou, ktoré v koncepčnom zmysle funguje ako „hládisko“ voči „javisku“ dvora. Predpriestor národnej kultúrnej pamiatky (E) je ponechaný v pôvodnej kompozícii záhrady. Doplnenie novej vzrastlej zelene a drobnej architektúry (lavičiek) vytvára charakterovo diferentný exteriér – nový zelený park/záhrada – prístupný aj historickým vstupom priamo z prístupovej ulice.

„Expozícia“

Gemer je epicentrom slovenskej rozprávkarkej tradície. Práve preto sme si zvolili príbeh a rozprávku ako hlavnú tému našej expozície. Cieľom celého výstavného libreta je, aby sme sa pokúsili rozvinúť a prerozprávať, ako tieto príbehy vznikali, aké mali formy a ako sa prenášali z generácie na generáciu. Nejde len o pasívne prezeranie exponátov. Chceme, aby návštevník „zažil minulosť na vlastnej koži“. Striedanie fyzických a digitálnych či multimediálnych exponátov, pasívnejších a aktívnejších zón má prispieť k zážitkovej forme edukácie návštevníka v predmetnej téme. Týmto prirodzeným a pútavým spôsobom chceme prispieť k tomu, aby sa bohaté kultúrne dedičstvo Gemera nezabudlo a odovzdalo ďalej. Expozícia je rozdelená do štyroch hlavných pavilónov.

starých mám (alebo otcov) večer pri praskajúcom ohni. Rituál a pamäť. Tento akt – zdieľanie príbehov v kruhu a šere, pri zvuku a teple ohňa – nebol len prenosom informácií, ale aj hlbokým rituálom, ktorý budoval kultúrnu pamäť a udržiaval sociálne väzby, čím zásadne prispieval k odovzdávaniu kultúrneho dedičstva Gemera.

Pavilón písma

Pavilón, ktorý tematizuje prechod od ústnej tradície k písomným formám príbehov. Zatiaľ čo zvuk simuluje intímne rozprávanie starých mám večer pri ohni, pavilón písma demonštruje, ako táto pominuteľná ústna slovesnosť kolekciami zberateľov bola transformovaná do trvalého kultúrneho dedičstva. Nenahraditeľná osobnosť Samuela Reussa, evanjelického farára, ktorý na revúckej fare vytvoril knižnicu príbehov a motivoval okruh literátov k ich zbieraniu. Prvé

com stroji, alebo osvojiť si písanie na pichtovom stroji.

Pavilón obrazu

Obraz, ktorý sa pri každom prerozprávaní či čítaní príbehu objavuje vo fantázii poslucháča, sa postupne stáva jeho kľúčovou mentálnou súčasťou. Úlohou umenia je tento vnútorný, prchavý obraz preniesť do fyzickej, zdieľanej reality. Túto dôležitú pozíciu stelesňuje Pavol Dobšinský a jeho nenahraditeľný prínos pre slovenskú kultúru. Vydaním jeho zbierky Prostonárodné slovenské povesti a nadväzujúcimi vydania sa do popredia dostali prví ilustrátori, ktorí pomáhali kodifikovať vizuálnu identitu našich rozprávok. Pavilón má ambíciu prezentovať nielen ploché ilustrácie, ale aj rôzne metódy spriestorňovania (scénografia, digitálne projekcie). Týmto sa mentálny obraz premení na imersívny zážitok, ktorý umožňuje návštevníkovi nielen vidieť, ale aj vstúpiť do vizuálneho sveta príbehov Gemera.

V rámci tohto vývoja sa obraz stáva nosnou časťou príbehu a naopak, text sa transformuje na doplnkový či akcentačný element (táto inverzia je kľúčová v porovnaní s tradičnou literatúrou). Vizuálny koncept teda preberá funkciu základného generatívneho princípu prenosu informácie. Fenomén komiksu (alebo vizuálneho sekvenčného umenia) predstavuje ideálny model pre pochopenie tohto posunu. V rámci expozície demonštrujeme jeho prvé naratívne formy až po aktuálne metódy tvorby nových digitálnych platforiem, kde sa vizuálny koncept stáva absolútne domi-

nantným naratívnym nosičom.

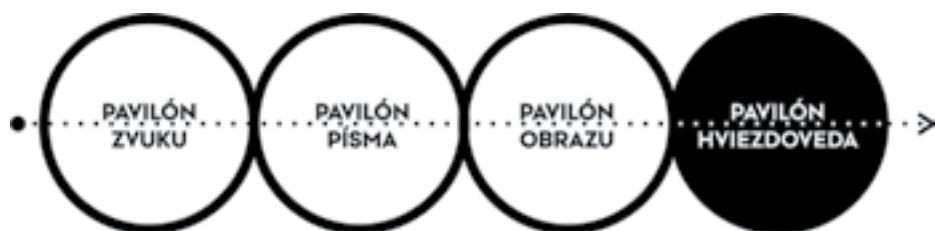
Architektonicko-konceptný základ všetkých troch pavilónov (Zvuku, Písma a Obrazu) je postavený na princípe maximálnej architektonickej neutrality a minimalizmu. Zvolená čistá biela farebnosť nie je len estetickým cieľom, ale funkčným rozhodnutím. Architektonický priestor má zámerne prijať úlohu „pozadia“ alebo neutrálnej kulisy pre demonštrovaný príbeh a vystavené artefakty. Cieľom je neupozorňovať na menej dôležité, ale umožniť, aby farba, emócia a atmosféra boli prinesené a vygenerované samotným príbehom a médiami (zvukom, textom, obrazom, projekciami).

Pavilón Hviezdoveda

Finále expozície je koncepčne definované témou Hviezdoveda a architektonicky podporeným kontrastom, ktorý predstavuje invertnú farebnosť voči bielym pavilónom.

Vrcholom je prezentácia diela Hviezdoveda (Let Krutohlava balónom na Mesiac), ktoré pochádza z roku 1853. Toto dielo od Gustáva Reussa (syna Samuela Reussa z Revúcej), predstavuje prvý slovenský sci-fi román a zároveň jedno z najstarších diel tohto žánru v celosvetovom meradle – bol publikovaný deväť rokov pred prvým celosvetovo známym sci-fi románom Julesa Verna. Dielo slúži ako koncepčný most medzi gemerskou rozprávkovou tradíciou a univerzálnou témou nekonečnosti, objavovania a utopickej vízie.

Kým predchádzajúce pavilóny využívali čistú bielu neutralitu, vyvrcholenie expozície využíva invertnú fareb-



Obr.5 Schéma expozície príbehov/rozprávok (Zdroj: YOUNG.S architekti)

Pavilón zvuku

Pavilón, ktorý spája miesto a rozprávkovú tradíciu prostredníctvom zmyslovej skúsenosti. Simuluje fenomenologický zážitok archaického, transgeneračného prenosu príbehov. Hlavným motívom je situácia, kedy sa rozprávanie prenášalo rozprávaním

zápisky či zošity vo forme kódexov revúckych (či kódexov tisovských), ktoré sa stali kľúčovým prameňom pre ďalších literátov. V rámci tohto pavilónu si návštevník môže i fyzicky odskúšať odtláčať klinové písmo do hliny, pečiatkovať runy, písať kriedou na tabuľku, písať brkom, či na pís-

nost. Celé podkrovie je zafarbené do hlbkej čiernej farebnosti, ktorá má demonštrovať nekonečnosť vesmíru a slúžiť ako plátno pre hviezdnu fantáziu. Dramatický prechod zabezpečuje čierne ocelové schodisko, ktoré symbolizuje vstup do kozmu (metaforický vzlet Krutohlava balónom na Mesiac). V tme sa využíva riadená svetelná akcentácia jednotlivých výstavných exponátov spojených s dielom Hviezdoveda. Tieto svetelné body v čiernom priestore evokujú hviezdy a vizuálne zdôrazňujú koncepčnú silu Reussovho futuristického diela.

Záver

V rámci predloženého textu bola demonštrovaná naša metodológia tvorby. Našou kľúčovou koncepčnou stratégiou je postupné definovanie jednotlivých téz a ich následné spriestorňovanie na základe trojice fundamentálnych princípov (Esen-

ciálny princíp - definícia jadra problému, Generatívny princíp - tvorba priestorových vzťahov, Fenomenologický princíp - orientácia na atmosféru a zážitok).

Tieto princípy nemajú striktnú časovú následnosť; skôr predstavujú živý proces, ktorý cyklicky generuje priestorové odpovede na položené otázky a transformuje sa s každou novou informáciou. Tento koncept aplikujeme na každú našu tvorbu, čím definujeme náš špecifický prístup k riešeniu architektonického problému. Uvedomujeme si, že architektúra nemá konečný výsledok, len termín odovzdania. Preto je tento živý proces stále aktuálny a v podstate nikdy nekončiaci. Jej hlavným cieľom je zabezpečiť, aby bol "dom" počas svojho celého života schopný maximálne flexibilne reagovať na meniace sa požiadavky a potreby užívateľov (princíp udržateľnej adaptability).

Kontaktné údaje

Jozef Bátor, Ing.arch., PhD.

Fakulta architektúry a dizajnu Slovenská technická univerzita v Bratislave

Námestie slobody 19
812 45 Bratislava
jozef.bator@stuba.sk

YOUNG.S architekti

Béžová 8
85107 Bratislava
bator@youngsarchitekti.sk

DOBŠINSKÝ, Pavol. 2018. Prostonárodné slovenské rozprávky. Vyd. TATRAN, ISBN 978-80-2220-819-2
NORBERG-SCHULTZ, Christian. 2025. Genius loci - Krajina, miesto, architektura. Vyd. Dokořán. ISBN 978-80-767-5270-2

PALLASMAA, Juhani. 2024. Eyes Of The Skin. Vyd. Wiley, ISBN 978-13-942-0067-2

REUSS, Gustáv. 2020. Hviezdoveda. Vyd. Monokel, ISBN 978-80-9733-867-1

ZUMTHOR, Peter. 2013. Atmosféry. Vyd. Archa. ISBN 978-808-754-522-5

KOVÁČ, Dušan a kol. 2011. Dejiny Matice slovenskej. 2. vyd. Martin: Matica slovenská, ISBN 978-80-8115-051-2.

ARCHINFO redakcia. 2020. Premena slovenského literárneho gymnázia Revúca – výsledky súťaže. Dostupné na: <https://www.archinfo.sk/diela/rekonstrukcia-a-obnova/premena-slovenskeho-literarneho-gymnazia-revuca-vysledky-sutaze.html> [Cit. 6.12.2025].

DEBARIERIZÁCIA A INKLÚZIA- AKTUÁLNE VÝZVY V MÚZEJNÍCTVE NA SLOVENSKU

Abstrakt

Príspevok pojednáva o existujúcich fyzických bariérach múzeí a galérií a ich odstraňovaní, tvorbe výstav a expozícií s dôrazom na debarierizáciu a inklúziu a komunikácii medzi pracovníkmi múzeí a návštevníkmi so špeciálnymi potrebami z pohľadu Zväzu múzeí na Slovensku ako záujmového profesijného združenia múzeí.

Kľúčové slová

Zväz múzeí na Slovensku, debarierizácia, inklúzia, špeciálne potreby, poruchy autistického spektra

Úvod

Zväz múzeí na Slovensku (ďalej len „ZMS“) je záujmové profesijné združenie múzeí. Poslaním ZMS je reprezentovať múzeá, presadzovať, obhajovať a rozvíjať ich spoločné práva a záujmy, prispievať k posilneniu ich významu a podporovať múzejníctvo na Slovensku. Zastupuje, obhajuje a presadzuje

záujmy svojich členov navonok, osobitne vo vzťahu k ich zriaďovateľom, podieľa sa na príprave právnych predpisov a rozvojových koncepcií múzejníctva a uplatňuje profesijné záujmy múzeí, sleduje a presadzuje dodržiavanie princípov Etického kódexu múzeí ICOM, realizuje alebo sa podieľa na realizácii rôznych foriem vzdelávania a prezentačných aktivít, vykonáva edičnú a publikačnú činnosť, vyjadruje sa k pôsobnosti, stavu a funkčnej spôsobilosti múzeí a vysiela svojich zástupcov do odborných a iných komisií ďalších subjektov, všestranne propaguje a popularizuje činnosť združenia a jeho členov a spolupracuje s partnerskými organizáciami doma i v zahraničí. Aktuálne zastrešuje ZMS 70 členských múzeí.

V rámci ZMS pracuje aktívne 8 odborných komisií: Etnologická komisia, Odborná komisia pre vzdelávanie a výchovu v múzeách, Únia múzeí v prírode, Odborná komisia pre odborné múzejné činnosti, Odborná

komisia pre zbierky dejín techniky múzeí, Prírodovedná komisia, Literárna a hudobná komisia ZMS a Archeologická komisia ZMS.

Fyzické bariéry pamäťových inštitúcií

V posledných rokoch sa často hovorí o debarierizácii múzeí, a to predovšetkým so zaistením vonkajšej a vnútornej fyzickej dostupnosti, čiže odstraňovaní existujúcich prekážok, ktoré bránia, alebo neulahčujú prístup. Takáto debarierizácia je často problémom, či už praktickým alebo finančným, najmä pre múzeá, ktoré sídlia v historických, pamiatkovo chránených budovách, ktoré neboli účelovo stavané pre potreby múzea.

Pod pojmom fyzickej dostupnosti rozumíme prístup do budovy a vnútorných priestorov múzea optimálne tak, aby návštevu mohli absolvovať všetci návštevníci bez rozdielu a sami, aby sa vedeli ľahko a rýchlo zorientovať v okolí budovy a na prístupových cestách, ktoré by mali návštevníka bezpečne nasmerovať k vstupu.

Vnútorňá fyzická dostupnosť sa týka najmä orientácie v interiéri- nerovnosti podláh, odpočinkové zóny na sedenie, bezpečnosť a príjemnosť použitých materiálov, osvetlenie, vykurovanie, krízový manažment a únikové plány v prípade akéhokoľvek nebezpečenstva.

Elimináciou fyzických bariér napomáhame nielen ľuďom s fyzickým handicapom, ale aj ďalším skupinám návštevníkov, ako sú napr. seniori, tehotné ženy, rodičia s deťmi do 3 rokov, ktorým bezbariérové úpravy taktiež uľahčia život.

Odstránenie fyzických bariér je základným predpokladom umožniť návštevu múzea pre ľudí s telesným handicapom. Pokiaľ inštitúcia chce fyzicky debarierizovať svoje priestory, musia byť úpravy koncipované pre potreby elektrického invalidného vozíka, ktorý je ťažší než mechanický a potrebuje na manipuláciu väčší manévrovací priestor. Okrem toho treba myslieť aj na oddychové zóny pre ľudí, ktorí nevyužívajú vozík, ale majú značne obmedzené možnosti pohybu. Takéto úpravy budov sa riadia rôznymi zákonmi a normami, o ktorých sa dnes ešte bude rozprávať.

Výbornou pomôckou je poradenský rozhovor, ktorý prebieha ešte pred samotnou návštevou múzea, a to telefonicky, mailom alebo osobne, kedy sa potenciálny návštevník dopredu poinformuje o možnostiach či prekážkach toho konkrétneho múzea.

Okrem fyzických bariér budovy múzea samotnej je potrebné myslieť na tieto obmedzenia aj pri tvorbe expozície či výstavy. Architekt expozície musí myslieť v spolupráci s múzejníkmi na základné pravidlá pohybu návštevníkov na vozíku- vhodné výškové umiestnenie exponátu, panelov a popisiek, vypínačov, slúchadiel a ďalších ovládacích prvkov. Vitríny, interaktívne prvky, obrazovky – to všetko by malo byť čo najviac prístupné. Pri sklenených povrchoch treba dávať pozor na reflexné plochy, ktoré sa pri pohľade zdola lesknú.

Pri navrhovaní výstavného dizajnu treba myslieť aj na ďalšie typy handicapov, najmä zmyslové. Niektoré riešenie výstavných priestorov si môžu

vyžiadať špeciálne vedené trasy či prístupové cesty. Niekedy je nemožné sprístupniť všetkým a všetko, ale našou snahou by malo byť pokúsiť sa odprezentovať čo najväčšie množstvo exponátov a poskytnúť ucelený pohľad na prezentovanú tematiku. Múzeum a múzejná prezentácia by mali byť čo najviac zmyslovo dostupné- všetky informácie by mali byť vnímané čo najväčším počtom zmyslov. Z hľadiska zmyslovej dostupnosti sa rieši predovšetkým vnútorný priestor múzea celkové koncipovanie výstav a expozícií, vrátane sprievodných aktivít, ktoré majú návštevníkovi umožniť nielen intelektuálnu, ale aj fyzickú orientáciu. Pre mnohých múzejníkov je to nemysliteľné, ale vždy je tu cesta, ako nahradiť originálny zbierkový predmet adekvátnou kópiou, ktorú si ľudia môžu vziať do rúk, alebo aspoň ohmatať.

Komunikácia s návštevníkmi so špeciálnymi potrebami

Ľudia so špeciálnymi potrebami sú plnohodnotní členovia spoločnosti, chcú byť prijímaní a mať rovnaké možnosti osobného rozvoja. Medzi ne patrí aj návšteva múzea. Horšie než fyzické bariéry sú však tie medziľudské. Pokiaľ sa návštevník so špeciálnymi potrebami bude cítiť nevitany, obťažujúci a podceňovaný, jeho zážitok z múzea nezachráni ani najlepšie technické vybavenie či bezbariérový prístup. Opačným extrémom je prílišná úslužnosť a vnucovaná nevyžiadaná pomoc. Ľudia s handicapom radi robia to, čo zvládnu.

Okrem fyzickej dostupnosti je veľmi dôležitý ďalší aspekt, a to ústretový

personál. Múzejný pedagóg je práve tým pracovníkom, ktorý by v tejto oblasti mal byť najlepšie vzdelaný a ktorý by mal zaškoliť aj ostatných pracovníkov múzea, a to hlavne ľudí „prvého kontaktu“- pokladníčky, lektorov, dozorcov či kustódov.

Pri osobách so zrakovým postihnutím sa vždy lektor predstaví ako prvý. V rámci komunikácie opisuje priestor a jednotlivé predmety konkrétne a nepoužíva ani ukazovacie zámená. Inak sa však správa rovnako ako k iným návštevníkom- hovorí smerom k nim, pozerá sa im do očí, hovorí priamo s návštevníkom, nie s ich doprovodom (Mažárová, 2018).

Očný kontakt musí lektor udržiavať aj s ľuďmi s poruchami sluchu. Očný kontakt je nutný už pred zahájením samotnej komunikácie. Lektor sa potom musí s nepočujúcim dohodnúť na forme výkladu (znaková reč, odčítanie z pier, či papier a pero) (Mažárová, 2018).

U všetkých osôb so špeciálnymi potrebami však lektor musí rozlišovať, či ide o dieťa alebo o dospelého. Má im vykať, pristupovať bez predsudkov, nepodceňovať ich schopnosti a zručnosti či vnímavosť, ponechať im toľko času, koľko potrebujú.

Aby sme sa mohli dostatočne sústrediť na individuálne potreby a špecifiká jednotlivých skupín návštevníkov a zvyšovať tak ich komfort, je dobré začať hneď v rámci vstupu so zhrňujúcimi informáciami k expozícii či výstave, ktoré napomôžu návštevníkovi príležitosť pre vlastné uvažovanie, zapojenie emócií a sociálnych kontaktov.

K tomu, ako sa správať a komuniko-

vať s návštevníkmi so špeciálnymi potrebami, bolo vydaných už niekoľko metodík či príručiek, ktorú sú voľne dostupné. Naše kolegyne z Odbornej komisie pre výchovu a vzdelávanie v múzeách spolupracuje najčastejšie s Metodickým centrom múzejnej pedagogiky Moravského zemského múzea v Brne.

Dôležitá je však aj informačná dostupnosť, a to primárne prostredníctvom webových stránok múzea. Potenciálny návštevník sa vďaka takýmto informáciám dokáže dopredu pripraviť na návštevu. Webová stránka by preto mala byť prehľadná, zrozumiteľná a jednoducho štruktúrovaná. Z obsahového hľadiska by mala obsahovať základné údaje o múzeu, o organizačných záležitostiach, otváracích hodinách a kontakty. Môže obsahovať aj samostatnú zložku s informáciami pre rôzne skupiny špeciálneho publika (podrobnejšie info k prístupnosti, špecializované služby) (Jagošová- Hluší, 2021).

Európsky akt o prístupnosti (EAA) je smernica EÚ, ktorá od júna 2025 zavádza povinné pravidlá pre prístupnosť digitálnych produktov a služieb, ako sú webové stránky, mobilné aplikácie a samoobslužné terminály, pre ľudí so zdravotným postihnutím. Tento akt má za cieľ odstrániť digitálne bariéry a zabezpečiť, aby tieto služby mohli používať všetci, pričom na Slovensku sa bude uplatňovať prostredníctvom zákona č. 351/2022 Z. z. o prístupnosti výrobkov a služieb pre osoby so zdravotným postihnutím.

Po vzájomných rozhovoroch s viacerými kolegami, ktorí sa už niekedy zaoberali debarierizáciou v rámci svo-

jich múzeí, sme sa zhodli na tom, že najideálnejšie je už od začiatku spolupracovať s rôznymi úniami, klubmi či občianskymi združeniami, ktoré združujú práve ľudí so špeciálnymi potrebami, ktorí nám vedia najlepšie povedať, aké majú potreby a očakávania, keď chcú navštíviť múzeum alebo galériu. Jedná sa teda o vzájomne prospešnú spoluprácu.

Keď hovoríme o debarierizácii či inklúzii, z veľkej časti sa hovorí najmä fyzických prekážkach, prístupnosti. V rámci múzeí však pracujeme aj s ľuďmi s rôznymi mentálnymi poruchami rôzneho stupňa.

Poruchy autistického spektra (PAS) sú neurovývojové poruchy charakterizované problémami v sociálnej interakcii, komunikácii a obmedzenými, opakujúcimi sa záujmami a správaním. Tieto odlišnosti sú dôsledkom osobitostí fungovania nervového systému. Medzi PAS patrí napríklad detský autizmus, atypický autizmus a v minulosti aj Aspergerov syndróm, ktoré sa dnes subsumujú pod jednu diagnózu v rámci novších klasifikácií, ako je DSM-5. Príznaky sa líšia v závažnosti a terapie môžu zmiernovať prejavy a zlepšovať každodenné fungovanie.

Ľudia s PAS majú problémy so sociálnou interakciou, s nadväzovaním a udržiavaním vzťahov, ťažkosťi s "čítaním" sociálnych situácií, vyhýbajú sa očnému kontaktu, strácajú záujem o zdieľanie s ostatnými. Častá je u nich obmedzená alebo oneskorená reč, nedostatok recipročnej komunikácie pomocou gest a mimiky či ťažkosťi s abstraktným chápaním. Zvýšená alebo znížená môže byť citlivosť

na zmyslové podnety ako zrak, zvuk, dotyk alebo vôňa.

PAS súvisia s abnormálnym vývojom mozgu, ale presné príčiny nie sú dodnes úplne objasnené. Často sa vyskytujú v spojení s inými poruchami, ako je epilepsia alebo duševná zaostalosť. Aj keď PAS nie sú vyliečiteľné, rôzne terapie môžu významne pomôcť zmierniť príznaky a zlepšiť kvalitu života jednotlivca a jeho rodiny.

Pri príprave zážitku pre takéto cieľové skupiny je dôležité pochopenie ich potrieb a požiadaviek a následne hľadanie príležitostí. Ideálne sú individuálne aktivity a stanovišťa vo výstavných priestoroch, nakoľko dynamika správania detí v skupine je rôzna a v aktuálnej fáze spoznávania sa navzájom je našim primárnym cieľom vytvorenie pozitívnych spomienok na naše múzeum.

Ako mimoriadne potrebné sa ukázalo vytvorenie mapy priestoru prístupného pre verejnosť (následné uverejnenie na webe vo forme dostupnej na stiahnutie), vytvorenie sociálnych príbehov (následné uverejnenie na webe vo forme dostupnej na stiahnutie) a označenie priestoru piktogramy v nadväznosti na mapu (Škodová-Lajzová, 2021). Práci s ľuďmi s PAS sa na Slovensku intenzívne venuje viacero múzeí a galérií.

Členovia Odbornej komisie pre výchovu a vzdelávanie v múzeách (OKVAV) pravidelne organizujú webinára a workshopy na rôzne témy týkajúce sa inklúzie a debarierizácie, či už pri samotnej tvorbe výstav alebo tvorbe animačných programov. Na jar 2025 mali možnosť zúčastniť sa na výnimočnom workshope s Du-

šanou Blaškovou z Únie nevidiacich a slabozrakých Slovenska (ÚNSS) pod názvom Ako vnímať múzeum inými zmyslami? Spoločne sa zamýšľali nad tým, ako sprístupniť múzeum nevidiacim a slabozrakým návštevníkom: od praktických odporúčaní až po detaily, ktoré si často ani neuvedomujeme, no môžu rozhodnúť o tom či sa človek v priestore cíti bezpečne a vítaný. Skúmali, ako používať slovný popis a orientačné prvky, čo (ne) funguje v expozičných priestoroch, ako tvoriť inkluzívne programy, ktoré nikoho nevyčleňujú, aké sú rozdiely v potrebách slabozrakých a nevidiacich návštevníkov. Workshop bol nielen praktický a konkrétny, ale aj veľmi otvorený, zrozumiteľný a čo je dôležité, hlavne ľudský. Aj vďaka tomu vznikol priestor na úprimné otázky, diskusiu a nové pohľady na zdanlivo známe prostredie.

Prečo múzeá presávajú byť len múzeami? Aby neskončili v múzeu!“ (Josef Zbrank)

Múzeum 21. storočia by sa malo nad rámec svojich odborných činností a práce so zbierkami stavať aktívne k prijímaniu vlastnej role v spoločnosti a voči komunitám a zapájať sa do spolupráce s ďalšími organizáciami. Snažiť sa naplňovať vlastné ciele, šíriť spoločenské hodnoty, byť miestom, kde sú prijímané odlišnosti, či už kultúrne, sexuálne, etnické, kde je skúmaný ľudský život a kultúra v celej jej bohatosti a rozmanitosti. Múzeum má byť priestorom pre dialóg či debatu, zbierkové predmety má prezentovať komplexne.

Vzťah múzea a návštevníka by mal

byť obojsmerný, založený na vzájomnej komunikácii. Múzeum oslovuje širokú verejnosť, v jeho publiku sa odzrkadľuje spoločenská diverzita, či už v rámci veku, pohlavia, vzdelania, životnými skúsenosťami, rôznym sociálnym prostrediam, z ktorých pochádzajú, náboženským vyznaním, ale ja zdravotným znevýhodnením.

Inkluzívne múzeum chápe svoje publikum ako spektrum rôznorodých jedincov a k určitým zdravotným obmedzeniam neprístupuje ako k znevýhodneniu, ale ako k inakosti, ktorá je v svojej podstate vlastná každému človeku. Inkluzívne múzeum neusiluje o to vytvárať separátne produkty, výhradne pre určitú skupinu, ale nastaviť základné podmienky či úpravy, tzv. štandardy dostupnosti, vďaka ktorým bude môcť múzeum sprístupňovať svoje aktivity čo najširšej skupine návštevníkov (Jagošová-Hlušá, 2021).

Dosiahnutie ideálneho stavu sprístupňovania múzeí a galérií je závislé na finančných prostriedkoch, ale tiež na ochote a nadšení ich pracovníkov. V niektorých prípadoch, keď sa jedná o pamiatkovo chránené budovy môžu byť akékoľvek stavebné úpravy obťažné. Niektoré bariéry však môžu byť eliminované s minimálnymi nákladmi - zakúpenie kompenzačných pomôcok, zaškolenie pracovníkov. Najlepšie je však dopredu bariéram predchádzať.

Kontaktné údaje

Michaela Škodová, Mgr.

Zväz múzeí na Slovensku
Kapitulská 282/23
974 01 Banská Bystrica
predseda@zms.sk

DEMIAN, Tomáš. Súčasný stav riešenia problematiky debarierizácie múzeí. Katedra muzeológie, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre. Dostupné na: <https://emuzeum.cz/admin/files/Debarierizacia-Slovensko.pdf>

JACOŠOVÁ, Lucia- HLUŠÍ, Eliška. 2021. Nevidomí návštevníci v múzeu: metodické tipy pro muzejní prezentaci a edukaci. 1. vyd. Brno: Moravské zemské muzeum. ISBN 978-80-7028-556-5.

MAŽÁROVÁ, Monika. 2018. Lektorské dovednosti v múzeu. 1. vyd. Brno: Moravské zemské muzeum. ISBN 978-80-7028515-2

ŠKODOVÁ, Michaela- LAJZOVÁ, Diana. 2021. Búrame bariéry v Novohradskom múzeu a galérii. In: BALUŽINSKÝ, Jozef a Monika SCHWANDTNEROVÁ. Múzeá a galérie bez bariér 3.: Zborník príspevkov z konferencie venovanej debarierizácii kultúrnych inštitúcií / 10.-12. november 2021 Dubnica nad Váhom, Slovensko. Dubnica nad Váhom, Slovensko: Dubnické múzeum, 2021. ISBN 978-80-8200-093-4.

Stanovy Zväzu múzeí na Slovensku. Dostupné na: https://zms.sk/wp-content/uploads/2017/01/Stanovy-ZMS_def..pdf



Obr. 1: Workshop s Dušanou Blaškovou z Únie nevidiacich a slabozrakých Slovenska (ÚNSS), Autorka: Vanda Kralovičová



Obr. 2: Členky OKVAV počas workshopu Ako vnímať múzeum inými zmyslami? Autorka: Vanda Kralovičová

KAŽDÝ Z NÁS MÔŽE BYŤ UŽITOČNÝ: PODPORA INKLÚZIE A KOMUNITNÉHO ZAPOJENIA MLADÝCH ĽUDÍ SO ZDRAVOTNÝM ZNEVÝHODNENÍM

Abstrakt

Príspevok predstavuje model práce s mladými ľuďmi so zdravotným znevýhodnením, ktorý realizuje občianske združenie Úsmev prosím! na Orave. Zameriava sa na tvorbu inkluzívnych voľnočasových a pracovných príležitostí, ktoré rozvíjajú zručnosti, posilňujú sebavedomie a umožňujú mladým ľuďom byť užitočnými členmi komunity. V texte opisujeme systém pravidelných aktivít, spoluprácu s miestnymi inštitúciami, ako aj pilotné iniciatívy umožňujúce zapojenie cieľovej skupiny do "zamestnania" a dobrovoľníckych aktivít. Výsledky ukazujú, že dlhodobá podpora, individuálny prístup a prepojenie s komunitou majú významný vplyv na kvalitu života účastníkov a ich rodín. Príspevok zároveň ponúka odporúčania pre prax, smerujúce k udržateľnému rozvoju inkluzívnych služieb.

Kľúčové slová

inklúzia, zdravotné znevýhodnenie, komunitné aktivity, dobrovoľníctvo,

sociálna integrácia, voľnočasové programy, pracovná skúsenosť

Úvod

Inklúzia ľudí so zdravotným znevýhodnením zostáva na Slovensku jednou z najdôležitejších spoločenských výziev. Prechod mladých ľudí z povinnej školskej dochádzky do dospelosti často sprevádza nedostatok možností na rozvoj, sebarealizáciu či pracovné uplatnenie. Mnohí po škole končia doma alebo v zariadeniach sociálnych služieb, kde ich potenciál zostáva nevyužitý (Novák, 2020).

Organizácia Úsmev prosím! vznikla ako reakcia na túto potrebu. Opiera sa o dlhoročnú osobnú aj profesionálnu skúsenosť v oblastiach špeciálnej pedagogiky, sociálnej práce či psychológie. Cieľom je vytvárať priestor pre zmysluplné trávenie času, podporu zručností a začleňovanie do komunity, pričom dôraz sa kladie na individuálny prístup, partnerskú spoluprácu s rodinami a budovanie pozitívnych zážitkov.

Teoretické východiská / Metodika Inklúzia a komunitný rozmer podpory

Moderné prístupy k práci s ľuďmi so zdravotným znevýhodnením kladú dôraz na participáciu, posilňovanie kompetencií a aktívne zapájanie do života komunity (Kováč, 2019). Podľa Švecovej (2021) má kreatívne a sociálne prostredie zásadný vplyv na rozvoj sebahodnotenia, identít aj sociálnych väzieb.

V praxi Úsmev prosím! je inklúzia vnímaná ako proces, nie cieľ. Kľúčové prvky zahŕňajú:

- pravidelnosť aktivít,
- nízku mieru prekážok vstupu,
- bezpečné prostredie,
- prítomnosť dobrovoľníkov,
- prepojenie so širšou komunitou.

Metodika práce a systém aktivít

Organizácia realizuje približne 450 aktivít ročne, čo je výsledkom vytvorenia širokej infraštruktúry voľnočasových programov. Tie zahŕňajú:

- osem druhov krúžkov (napr. šport, plávanie, hudba, artterapia),
- vedenie certifikovanými trénermi,
- individuálny prístup počas aktivít,
- podporu dobrovoľníkov,
- komunikáciu s rodinami a odborníkmi.

Účastníci vo veku 2 až 30 rokov pochádzajú z viacerých okresov Žilinského kraja (Dolný Kubín, Námestovo, Zuberec, Ružomberok, Trstená).

Programy mesačne využíva viac ako 65 pravidelných účastníkov, pričom nepriamo sú ovplyvnené stovky rodinných príslušníkov.

Cieľová skupina

Až 90 % účastníkov má viac ako 20 rokov a ukončili povinnú školskú dochádzku. Na trhu práce však pre nich neexistujú možnosti pravidelného zamestnania či dobrovoľníctva. Potreby identifikované u cieľovej skupiny zahŕňajú:

- socializáciu,
- možnosť byť užitočný,
- zmysluplné trávenie času,
- pocit spolupatričnosti a uznania,
- pravidelný režim.

Výsledky / Diskusia

1. Aktivita – Svetový deň Downovho syndrómu 2023

V roku 2023 vznikol pilotný koncept jednodňového „zamestnania“ počas Svetového dňa Downovho syndrómu. Viacero firiem a inštitúcií po celej Orave umožnilo mladým ľuďom so zdravotným znevýhodnením pracovať niekoľko hodín v reálnom prostredí.

Výsledkom bolo:

- zvýšenie motivácie mladých ľudí,
- pozitívna mediálna odozva,
- posilnenie vzťahov medzi organizáciami a komunitou,
- vznik dopytu po opakovaní aktivity.

2. Aktivita – Svetový deň Downovho syndrómu 2025

V roku 2025 sa aktivita rozšírila na tri podniky v Dolnom Kubíne. Koncept sa stal systematickejšim a viac prepo-

jeným s potrebami zamestnávateľov. Významným výstupom bolo zistenie, že:

- **podniky sú ochotné spolupracovať, pokiaľ majú metodickú podporu,**
- **krátkodobé skúsenosti podporujú dlhodobé zamestnávanie,**
- **osobné vzťahy medzi zamestnancami a účastníkmi odstraňujú bariéry na oboch stranách.**

Pravidelnosť – dobrovoľníctvo troch mladých mužov

Od roku 2023 vznikla pravidelná forma dobrovoľníctva troch mladých mužov s Downovým syndrómom – Mareka, Maroša a Mateja. Pracujú:

- **1x za dva týždne,**
- **v rozsahu troch hodín,**
- **v Oravskej knižnici Antona Habovštiaka v Dolnom Kubíne,**
- **od roku 2025 aj v knižkupectve Zrno v Dolnom Kubíne 1x do týždňa na pár hodín.**

Dlhodobé zapojenie umožnilo: rozvoj pracovných návykov, nadviazanie rovnocenných vzťahov s kolektívami, zvýšenie samostatnosti a pocitu kompetentnosti.

Spolupráca s inštitúciami

Spolupráca zahŕňa onboarding zamestnancov, pravidelnú komunikáciu s rodičmi a podporu inštitúcií pri práci s účastníkmi. Ukazuje sa, že úspech inklúzie závisí od všetkých zúčastnených strán (Holub, 2023).

Odmena a výsledky

Najviditeľnejším úspechom je príbeh Mareka, ktorý po dlhobodej podpore získal pracovné miesto v Tesco v Dolnom Kubíne. Skupina 3 mladých mužov – Marek, Matej a Maroš boli ocenení Srdcom na dlani – Hrdinom každodennosti 2024. Ide o príklad dobrej praxe, ktorý potvrdzuje, že inklúzia je realizovateľná, ak má systém kontinuálnej podpory.

Záver

Príklady z praxe občianskeho združenia Úsmev prosím! ukazujú, že inklúzia mladých ľudí so zdravotným znevýhodnením je možná, ak dostanú vhodné príležitosti, odbornú podporu a bezpečné prostredie. Model založený na pravidelnosti, individuálnom prístupe a komunitnej spolupráci prináša konkrétne výsledky v podobe väčšej samostatnosti, sociálnej integrácie a osobného rastu účastníkov.

Do budúcnosti je potrebné:

- **posilňovať spoluprácu s firmami a inštitúciami,**
- **vytvárať stabilné pracovné a dobrovoľnícke príležitosti,**
- **rozširovať povedomie o inklúzii v regionálnom kontexte,**
- **podporovať rodiny, ktoré sú kľúčovým partnerom procesu.**

Príspevok zdôrazňuje, že inkluzívna spoločnosť je prospešná pre všetkých jej členov a každý človek môže byť užitočný – ak mu vytvoríme priestor.

Kontaktné údaje

Ing. Andrea Kalužová

OZ Úsmev prosím!

Radlinského 1725/55
026 01 Dolný Kubín
info@usmevprosim.com

BENKO, Ján, ed. 2019. Nové trendy v médiách. Košice: UPJŠ. ISBN 978-80-8152-745-1.

HOLUB, Andrej. 2023. Storytelling v digitálnom prostredí. MediaLab. Dostupné na: <https://medialab.sk/storytelling>[Cit. 10.11.2025].

KOVÁČ, Martin. 2019. Naratívne stratégie vo videorách. In: BENKO, Ján, ed. Nové trendy v médiách. Košice: UPJŠ, s. 45–58. ISBN 978-80-8152-745-1.

NOVÁK, Peter. 2020. Mediálna gramotnosť v praxi. 2. vyd. Bratislava: Veda. ISBN 978-80-224-1234-5.

ŠVECOVÁ, Jana. 2021. Digitálna tvorivosť v edukačných médiách. Studia Mediaevalia, 12(2), s. 87–103. ISSN 1337-1234.

TICHÉ PRECHÁDZKY – SPRÍSTUPŇOVANIE UMENIA DEŤOM S PORUCHAMI SLUCHU

Kľúčové slová

inklúzia, deti so sluchovým znevýhodnením, umelecké vzdelávanie, interaktívne programy

Abstrakt

Projekt Tiché prechádzky vytvára inkluzívny a podnetný priestor pre deti so sluchovým znevýhodnením, kde sa umenie stáva prístupné bez ohľadu na komunikačné bariéry. Prostredníctvom prispôbených lektorských výkladov, tvorivých workshopov a divadelnej inscenácie Hrdina sa deti s poruchami sluchu aktívne zapájajú do umeleckých a vzdelávacích aktivít a získavajú možnosť objavovať nové formy vyjadrovania. Projekt vznikol v spolupráci BIBIANY, medzinárodného domu umenia pre deti, a Katedry špeciálnej pedagogiky Pedagogickej fakulty UK v Bratislave. Jeho cieľom je nielen sprístupnenie umeleckých a vzdelávacích programov deťom s poruchami sluchu, ale súčasne podporovať inklúziu, citlivosť voči rozmanitosti a rozvíjať profesionálne

kompetencie budúcich špeciálnych pedagógov aj v oblasti kultúrneho a kreatívneho odvetvia.

Úvod

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti prostredníctvom svojich výstav a programov sprístupňuje deťom umenie netradičnými a experimentálnymi formami. V centre jej činnosti stoje najmä interaktívne výstavy doplnené sprievodnými podujatiami – výtvarnými, literárnymi, dramatickými. (BIBIANA, [online], cit. 15. 11. 2025). Pri tvorbe programov prihliada na rôznorodosť detských návštevníkov, vrátane detí so zdravotným znevýhodnením, a jej výstavné aktivity sú koncipované tak, aby podporovali otvorený a inkluzívny dialóg s detským publikom. Takto vytvárané tvorivé a podnetné prostredie sa stalo prirodzeným zázemím pre vznik projektu Tiché prechádzky.¹

V dnešnom kultúrnom kontexte, kde popri vizuálnych podnetoch stále výrazne prevláda zameranie na zvuko-

vý a verbálny prejav, je dôležité hľadať nové cesty, ako deťom s poruchami sluchu sprístupniť umelecké diela, tvorivé procesy aj vzdelávacie aktivity tak, aby ich mohli plnohodnotne vnímať, prežívať a aktívne sa do nich zapájať. Práve túto ambíciu napína spoločný projekt BIBIANY, medzinárodného domu umenia pre deti, a Katedry špeciálnej pedagogiky Pedagogickej fakulty Univerzity Komenského v Bratislave.

Zámer projektu

Hlavným zámerom projektu je sprostredkovať umenie deťom so sluchovým znevýhodnením prostredníctvom prispôbených lektorských výkladov a tvorivých workshopov. Po pol roku sa program rozšíril aj o špeciálne pripravenú divadelnú inscenáciu Hrdina, ktorá je koncipovaná tak, aby bola rovnocenne prístupná počujúcim aj nepočujúcim divákovi. Projekt Tiché prechádzky vytvára inkluzívny priestor, v ktorom sa umenie stáva dostupným bez ohľadu na komunikačné bariéry a kde sa prirodzene zohľadňujú špecifické potreby detí so sluchovým znevýhodnením. Realizácia projektu bola podporená ako prioritný projekt Ministerstva kultúry Slovenskej republiky, čo podčiarkuje potrebu rozširovania prístupnosti umenia pre deti so špeciálnymi potrebami.

Projekt vychádza z konceptu inkluzívneho vzdelávania, ktorý zdôrazňuje rovnosť prístupu, odstraňovanie bariér a rešpektovanie individuálnych potrieb detí. Opiera sa o presvedčenie, že umenie môže byť významným nástrojom poznávania sveta, ak

je sprostredkované spôsobmi, ktoré reflektujú zmyslové a komunikačné potreby každého jednotlivca. Teoretickým rámcom projektu je tiež špeciálno-pedagogický prístup k deťom so sluchovým znevýhodnením, ktorý kladie dôraz na vizuálnu komunikáciu, využívanie prvkov posunkového jazyka, jasnú štruktúru aktivít a zapojenie prostredníctvom priameho zážitkového učenia.

Keďže ide o odborný a špecificky zameraný projekt, jeho kvalita stojí na pevnej odbornej garancii a metodikom vedení. Na základe dlhoročnej spolupráce autorky projektu Martyiny Pavlikánovej s prof. Darinou Tarcsiovou vznikol koncept, ktorý je postavený na partnerstve dvoch kľúčových inštitúcií: BIBIANY, medzinárodného domu umenia pre deti, a Katedry špeciálnej pedagogiky Pedagogickej fakulty UK v Bratislave.

Metodika projektu je postavená na úzkej spolupráci umeleckého a pedagogického prostredia. Práve odborná garancia prof. PaedDr. Dariny Tarcsiovej, PhD., a spolugarancia Mgr. Miroslavy Tomáškovej, PhD., zabezpečuje kvalitu komunikácie s deťmi so sluchovým znevýhodnením, metodickú prípravu edukačných programov a tvorbu podkladov, ako aj odbornú prípravu lektoriek spomedzi študentov katedry. Takto prepojené odborné vedenie, prax a umelecké prostredie umožňujú vytvárať programy, ktoré sú nielen prístupné, ale aj pedagogicky premyslené a inkluzívne.

Príprava edukačných programov, predovšetkým lektorských výkladov, zahŕňa analýzu potrieb detí so sluchovým znevýhodnením, adaptá-

ciu obsahu výstav a tvorivých aktivít a výber vhodných komunikačných stratégií, ako sú posunky, rytmizované gestá, upravené texty či piktoqramy. Sprievodcovia nie sú realizovaní v posunkovom jazyku, keďže lektorky – študentky odboru špeciálnej pedagogiky – zatiaľ neovládajú slovenský posunkový jazyk na úrovni potrebnej pre odborné tlmočenie. Ich výklad je preto vedený v posunkoch a opiera sa aj o vzájomnú kooperáciu so samotnými účastníkmi programu – deťmi a ich sprievodcom či pedagógmi.

Ciele projektu

Projekt Tiché prechádzky stojí na troch vzájomne prepojených cieľoch. Prvým je sprístupnenie umeleckých a vzdelávacích programov deťom s poruchami sluchu tak, aby boli zrozumiteľné, interaktívne a podporovali aktívnu participáciu. Na tento cieľ prirodzene nadväzuje druhé zameranie – zvyšovanie povedomia o potrebách tejto skupiny v kultúrnych inštitúciách a podpora začleňovania inkluzívnych postupov do pravidelných programov. Tretím pilierom je systematický rozvoj odborných zručností študentov špeciálnej pedagogiky, ktorí spoločne s odbornými garantmi vytvárajú prispôsobené edukačné materiály a kreatívne aktivity reagujúce na možnosti a potreby detských návštevníkov.

Významnou pridanou hodnotou projektu je prepojenie jeho aktivít s odbornou prípravou budúcich špeciálnych pedagógov. Študenti sa priamo zapájajú do tvorby a realizácie inkluzívnych programov, učia sa efektívne komunikovať, zatiaľ v posunkoch,

a získavajú praktické skúsenosti v reálnom kultúrnom prostredí. Tento kontakt s praxou im umožňuje nie len rozvíjať, ale aj rozširovať ich profesionálne kompetencie aj v oblasti kultúrnych a kreatívnych odvetví, ktoré môžu byť potrebné v ich budúcom pracovnom smerovaní. Študenti tak majú možnosť absolvovať v BIBIANE prax či krátkodobé pracovné úväzky, čím už počas štúdia získavajú praktické zručnosti a kompetencie podporujúce ich plynulý prechod z akademickeho prostredia do profesionálnej praxe.

Prvým konkrétnym príkladom aktívneho zapojenia a participácie lektoriek v posunkoch – študentiek Katedry špeciálnej pedagogiky PdF UK v Bratislave – bola ich iniciatíva a návrh vytvoriť divadelnú inscenáciu, ktorá by bola rovnocenne prístupná aj deťom s poruchami sluchu. Tento impulz sa stal základom pre vznik predstavenia Hrdina, ktoré prirodzene rozšírilo rámec projektu Tiché prechádzky.

Projekt Tiché prechádzky

Realizácia projektu Tiché prechádzky stojí na súbore kľúčových aktivít, ktoré sa vzájomne dopĺňajú a v súlade s dramaturgickým plánom BIBIANY vytvárajú ucelený a metodicky premyslený program. Už v úvodnej fáze projektu prebehlo dôkladné oboznámenie sa s prostredím BIBIANY a jeho špecifikami – od priestorového usporiadania a spôsobu pohybu návštevníkov, cez koncepciu a charakter jednotlivých výstav, až po tvorbu sprievodných programov a celkovú filozofiu práce s detským publikom.

Porozumenie týmto východiskám bolo nevyhnutné pre vytváranie lektorských sprievodcov a tvorivých workshopov tak, aby adekvátne reagovali na potreby detí so sluchovým znevýhodnením a zároveň rešpektovali možnosti konkrétnej výstavnej architektúry, jej svetelných podmienok, pohybových trás či vizuálnych podnetov.

Projekt sme spustili v januári 2025 spolu s výstavou Cesta okolo sveta (8. 10. 2024 – 20. 4. 2025). Výstava, z produkcie DEPO2015 Z Plzne, priniesla jedinečný koncept svetelnej výstavy spojený s prvkami únikových hier. (DEPO2015, [online], cit. 15. 11. 2025)². Interaktívna výstava bola inšpirovaná slávnym románom Julesa Verna Cesta okolo sveta za 80 dní a preniesla návštevníkov v čase na začiatok 20. storočia, do sveta ďalekých krajín a dobrodružstiev. Rovnako ako hlavný hrdina Phileas Fogg, aj malí návštevníci symbolicky uzatvárali stávkou, že precestujú celý svet za 80 dní. Riešenie úloh, hľadanie indícií a prechod jednotlivými miestnosťami naprieč celou budovou BIBIANY vytvárali pútavý zážitok kombinujúci hru, objavovanie a imagináciu.

Na výstavu tematicky nadviazali tvorivé „cestovateľské“ workshopy s Ježkom Brunom z UNICEF, Pozdravy z ciest. Každý mesiac sme sa s deťmi vybrali do inej krajiny, mali iný cestovateľský zážitok a v spolupráci s UNICEF, partnerom výstavy, sme sa oboznámili so životom detí vo vybranej krajine. Spoločne sme symbolicky precestovali krajiny ako India, Jordánsko, Afriku, Madagaskar či Vanuatu. Workshopy tak rozšírili zážitok

z výstavy o kultúrny, hodnotový a humanitný rozmer a zároveň podporili medzikultúrnu citlivosť a empatické vnímanie sveta.

Tím odborných garantov dostal k dispozícii kompletne metodické materiály k výstave cesta okolo sveta – od



Obr.1: Pozdravy z ciest – Madagaskar. Tvorivý cestovateľský workshop. Foto archív Martina Pavlíkánová



Obr.2: Pozdravy z ciest – Madagaskar. Tvorivý cestovateľský workshop. Foto archív Martina Pavlíkánová

kurátorskej koncepcie, obsahových podkladov až po metodiky sprievodných programov. Všetky texty boli následne zjednodušené a upravené tak, aby boli zrozumiteľné aj deťom so sluchovým znevýhodnením a podporovali ich aktívne zapojenie do programu.

Nasledovala príprava a intenzívne školenie lektoriek – študentiek Katedry špeciálnej pedagogiky – zamerané na efektívnu komunikáciu s deťmi s poruchami sluchu, zatiaľ v posunkoch, nie ešte v plnohodnotnom posunkovom jazyku. Študentky zároveň preukázali kompetenciu tvorivo uvažovať a zúročiť poznanie potrieb cieľovej skupiny, čo sa výrazne prejavilo aj v ich iniciatíve navrhnuť inkluzívnu divadelnú inscenáciu Hrdina s budúcimi bábkohercami.

Pri samotnej realizácii výstavy sa riešili aj priestorové úpravy s ohľadom na potreby detí so sluchovým znevýhodnením. Keďže expozícia obsahovala viacero interaktívnych prvkov, vrátane zvukových, bolo potrebné optimalizovať orientačné svetlo a vizuálne podnety. V niektorých miestnostiach bolo nutné na začiatku rozsvietiť doplnkové osvetlenie, aby deti získali jasnú vizuálnu informáciu o tom, čo ich čaká a ako pracovať s jednotlivými stanovišťami.

Takto komplexne prepojený proces – od oboznámenia sa s priestorom, cez odbornú prípravu až po praktic-



Obr. 3: Lektorka, študentka Katedry špeciálnej pedagogiky, v rámci výkladu na výstave Cesta okolo sveta. Foto archív Martina Pavlíkánová



Obr. 4: Lektorka, študentka Katedry špeciálnej pedagogiky, v rámci výkladu na výstave Cesta okolo sveta. Foto archív Martina Pavlíkánová

kú realizáciu – vytvára pevný základ pre skutočne inkluzívny model práce, ktorý je citlivý k potrebám detí so sluchovým znevýhodnením a zároveň poskytuje hodnotný pedagogický rámec pre študentov zapojených do projektu.

Na základe vyššie uvedenej prípravy sme, od februára do júna 2025, raz mesačne realizovali jeden deň v BI-

BIANE, kde počas celého dňa boli vo výstave lektorky, ktoré návštevníkom poskytovali výklad v posunkoch. Posunky pomáhali deťom porozumieť obsahu výstavy, zároveň však vytvára atmosféru prirodzenej komunikácie a prijatia. Počas leta došlo k výmene výstavy, takže celý proces oboznámenia sa s výstavou, jej koncepciou, obsahom i dopravnými aktivitami sa zopakoval a v septembri 2025 sme spustili Tiché prechádzky k výstave Príbeh ilustrácií.

Divadelná predstavenie Hrdina

Projekt Tiché prechádzky je otvorený program, ktorý predpokladá postupnú gradáciu aktivít a služieb na základe vyhodnotenia skúseností z prvého roka realizácie, čoho príkladom je aj divadelné predstavenie Hrdina.

Divadelné predstavenie Hrdina je vizuálne poetické, hravo ladené predstavenie pre deti, ktoré skúma otázku každodenného hrdinstva naprieč vek-

mi, profesiami a schopnosťami. Dvaja herci, pracujúci s princípmi klauniády – hravosťou, naivitou a zvedavosťou – sa vydávajú na cestu za odpoveďou na otázku: „Kto je hrdina?“

Autorom ideovej koncepcie, scenára je Milan Valencín, ktorý je zároveň aj režisérom celej inscenácie. Odbornú garanciu nad predstavením, tak ako nad celým projektom prevzala Paed-Dr. Darína Tarcsiovej, PhD., a spolu s Mgr. Miroslavou Tomáškovou, PhD. upravili texty a zabezpečili opätovné školenie študentiek – lektoriek v posunkoch, zapojených do projektu. Lektorky pritom neplnia len funkciu „tľmočníčok“, ale sú aktívne integrované do inscenácie a participujú priamo na jej realizácii.

Autor koncepcie komponoval predstavenie ako sériu obrazových scén, v ktorých sa deti stretávajú s rôznymi podobami hrdinov: komixovým superhrdinom, lekárom z rozpráv-



Obr. 5: Divadelné predstavenie Hrdina. Foto archív Martina Pavlíkánová



Obr. 6: Divadelné predstavenie Hrdina. Foto archív Martina Pavlíkánová

ky Diabolský doktor³ alebo mamou zvládajúcou každodenný kolotoč povinností či nepočujúcim dietatom, ktoré učí herca, že aj ticho má svoju reč. Scény sú realizované prostredníctvom tieňohry, pohybového divadla, bábok a projekcie cez meotar, pričom posunky sú prirodzenou súčasťou javiskovej reči a všetky významové body sú vizualizované alebo tlmočené priamo na scéne.

Jazyk inscenácie stavia na telesnej expresii, rytme, výtvarnom znaku a situačnom humore. Klauniáda zabezpečuje ľahkú prístupnosť, vtíp a emocionálnu silu predstavenia. Scénografia je mobilná a funkčná, umožňuje vrstvenie obrazov cez svetlo, tieň a projekciu, pričom bábkové rekvizity vizuálne stvárajú rôzne typy hrdinov. Zvuková zložka sa opiera o rytmus a vibračné efekty, ktoré sú vnímateľné aj nepočujúcimi divákmi.

Cieľom divadelného predstavenia Hrdina bolo vytvoriť umelecky hodnotné a inkluzívne predstavenie, rovnocenné pre počujúce aj nepočujúce deti, ktoré podporuje vnímateľnosť voči rozmanitosti a ukazuje, že hrdinstvo spočíva v empatii, pomoci a každodennej odvahe. Predstavenie prepája divadelné a výtvarné umenie a vytvára autentický vizuálny a zmyslový zážitok, ktorý stimuluje tvorivosť a citlivosť detí voči svetu okolo nich.

Hodnotenie projektu

Priebežná spätná väzba od detí, pedagógov a lektorov umožňuje priebežné doladovanie programu a hodnotenie jeho kvality. Tento systém spätného hodnotenia je nevyhnutný,

aby projekt zostal dynamický, flexibilný a citlivo reagoval na aktuálne potreby cieľovej skupiny.

Obzvlášť zaujímavým a inšpiratívnym aspektom je aktívna participácia detí s poruchami sluchu. Počas výstav a tvorivých workshopov sa deti prirodzene zapájali do komunikácie s lektorkami – pomáhali im s posunkami, najmä v tých situáciách, kde lektorky posunkový výraz nepoznali alebo si neboli isté. Dopĺňali informácie, ukazovali, ako najlepšie porozumieť, a tým vytvárali autentickú vzájomnú kooperáciu. Tento proces umožnil deťom nielen osvojiť si nové informácie v rámci výstavy či workshopu, ale zároveň odovzdávať vlastné skúsenosti a poznatky, čím sa projekt stával skutočne inkluzívnym a participatívnym. Projekt sme mali možnosť prezentovať aj v rámci Televízneho klubu nepočujúcich, čo umožnilo širšej verejnosti nahliadnuť do jeho prípravy i realizácie. V prvom polroku sme predstavili projekt ako celok a v súčasnosti pokračujeme jeho rozvojom prostredníctvom divadelného predstavenia Hrdinovia, ktoré nadväzuje na predchádzajúce aktivity a zároveň prehĺbuje inkluzívny, interaktívny a umelecký rozmer programu.

Záver

Projekt Tiché prechádzky prináša pravidelné, zatiaľ raz mesačne, inkluzívne výklady, tvorivé programy i divadelnú inscenáciu pre deti s poruchou sluchu pod odborným vedením prof. PaedDr. Dariny Tarcsiovej, PhD.

z Katedry špeciálnej pedagogiky. Veríme, že týmto projektom, ktorý má aktuálne finančnú podporu do roku 2027, sa pre deti s poruchou sluchu rozširuje možnosť kontaktu s umením a celkovo prístup k umeleckému vzdelávaniu. Projekt zároveň vnáša do kultúrnych inštitúcií dôležitú tému inklúzie. Zároveň posilňuje odbornú prípravu budúcich špeciálnych pedagógov, ktorí si odnášajú konkrétne skúsenosti, pracovné zručnosti a citlivosť k individuálnym potrebám detí a v oblasti kultúrneho a kreatívneho odvetvia.

Projekt tak prispieva nielen k odbúraní komunikačných bariér, ale aj k postupnej zmene spoločenského vnímania detí so sluchovým znevýhodnením – ako plnohodnotných účastníkov kultúrneho života. Tiché prechádzky sú krokom smerom

k otvorenejšej, prístupnejšej a inkluzívnej kultúre, v ktorej má každý mladý návštevník svoje miesto.

Poznámky

¹ Adresátom diania a partnerom v dialógu v BIBIANE sú všetky deti bez ohľadu na vek, národnosť, vierovyznanie, sociálne a etnické postavenie, deti zdravé i handicapované. Pri tvorbe programových plánov sa prihliada na potreby všetkých detí. Prejavuje sa to i pri všetkých široko koncipovaných aktivitách. <https://www.bibiana.sk/sk/bibiana>

² Viac o výstave Cesta kolem světa z produkcie DEPO2015 na <https://www.depo2015.cz/en/cesta-kolem-sveta>

³ Ďuríčková Mária: Dunajská kráľovná : bratislavské báje, povesti a historické obrázky. Bratislava : Mladé letá, 1976.

Kontaktné údaje:

PaedDr. Martina Pavlíkanová, PhD.

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti, Panská 41, 815 39 Bratislava

Katedra výtvarnej výchovy, Pedagogická fakulta Ostravskej univerzity v Ostravě,

Fráni Šrámka 3, 709 00 Ostrava
martina.pavlikanova@bibiana.sk

ABRAHAMFYOVÁ, Ingrid. Príbeh ilustrácie. Scenár výstavy. Bratislava: BIBIANA, 2025.

BIBIANA. BIBIANA [online]. Bratislava: BIBIANA, [cit. 2025-11-15]. Dostupné na: <https://www.bibiana.sk/sk/bibiana>

Cesta kolem světa. Cesta kolem světa [online]. Plzeň: DEPO2015, [cit. 2025-11-15]. Dostupné na: <https://www.depo2015.cz/en/cesta-kolem-sveta>

ĎURÍČKOVÁ, Mária. Dunajská kráľovná: bratislavské báje, povesti a historické obrázky. Bratislava: Mladé letá, 1976.

Príbeh ilustrácie. Príbeh ilustrácie [online]. Bratislava: BIBIANA, [cit. 2025-11-15]. Dostupné na: <https://www.bibiana.sk/sk/udalosti/pribeh-ilustracie>

VALENCÍN, Milan. Hrdina. Scenár divadelnej inscenácie. Bratislava: BIBIANA, 2025.

DIGITÁLNE MOSTY

Abstrakt:

Príspevok predstavuje koncept Digitálnych mostov ako nového prístupu v galerijnej a múzejnej praxi, ktorý prepája tradičné umenie s digitálnymi technológiami a posilňuje inkluzívnosť kultúrnych inštitúcií. Vychádza z historického kontextu galérií, ktoré dlhodobo fungovali na princípe statickej, vizuálne orientovanej prezentácie, a ukazuje, ako digitálne médiá menia pozíciu návštevníka z pasívneho pozorovateľa na aktívneho spolutvorcu. Na príklade Krajskej galérie v Prešove a výstavy Efemérne udalosti Matea Pancuráka príspevok ilustruje možnosti algoritmickej interakcie, multimodálnej prezentácie a participácie. Text sa opiera o teoretické východiská inkluzívneho a univerzálneho dizajnu, definuje priestorové a sociálne dimenzie inklúzie a poukazuje na význam participatívneho prístupu v spolupráci so znevýhodnenými skupinami. Osobitná pozornosť je venovaná digitálnym nástrojom pre zrakovo znevýhodnených divákov, najmä haptickým mo-

delom, 3D technológiám a zvukovým opisom, ktoré umožňujú prekonávať dominanciu vizuálneho režimu. Príspevok reflektuje aj globálne trendy (Tate Modern, MoMA, Van Gogh Museum) a etické výzvy digitálnej transformácie – ochranu súkromia, digitálnu rovnosť a udržanie autenticity umeleckého zážitku. Štúdia zdôrazňuje, že digitálne technológie predstavujú zásadný nástroj pre tvorbu otvorených, inkluzívnych a sociálne citlivých kultúrnych priestorov a predstavujú kľúčový smer rozvoja galerijných inštitúcií v 21. storočí.

Kľúčové slová:

digitálne technológie, participácia, inklúzia, umelecké inštitúcie, nové médiá, AI, galéria, múzeum

Úvod

Historický kontext galérií ukazuje, že tradičné inštitúcie umenia sa dlhodobo opierali o statické prezentácie, kde návštevník bol pasívnym prijímateľom obsahu. Výstava sa uskutočňovala v pevne stanovenom

priestore a čase, pričom interakcia bola limitovaná. S nástupom digitálnych technológií sa však paradigmy umenia menia. Digitálne mosty predstavujú prístup, ktorý prepája tradičné umelecké diela s novými médiami a umožňuje návštevníkovi stať sa aktívnym účastníkom výstavného procesu. V Krajskej galérii v Prešove sa preto dlhodobo snažíme integrovať projekty, ktoré ponúkajú multivalentný zážitok. Významným príkladom je výstava Efemérne udalosti od Matea Pancuráka, ktorá ukazuje, ako digitálna vrstva môže obohatiť tradičné dielo o premenlivú rovinu interakcie, času či algoritmickej reakcie na prítomnosť človeka. Digitálne technológie umožňujú galériám efektívne reagovať na rozmanité potreby návštevníkov a podporovať sociálnu inklúziu. Participácia je kľúčovým aspektom Digitálnych mostov. Digitálne prostredie mení návštevníka zo statického pozorovateľa na spolutvorcu výstavného zážitku. Deti a mládež môžu tvoriť digitálne koláže, animácie alebo kresby, ktoré sa stávajú súčasťou mini-expozícií; návštevníci používajú digitálne steny, na ktorých zanechávajú interpretácie diel. Participatívne programy zároveň znižujú hierarchiu komunikácie, galéria prestáva byť autoritatívnym hlasom a návštevník sa stáva rovnocenným partnerom. Digitálne technológie posilňujú hlas tých, ktorí ho v tradičnom modeli nemali, a podporujú rozvoj kritického myslenia, kreativity a sebavedomia. Globálne skúsenosti ukazujú, že digitálne mosty nie sú lokálnym fenoménom. Tate Modern využíva AI na personalizované sprie-

vodcovské systémy a generatívne vizuály reagujúce na návštevníka, MoMA experimentuje s AR pre vzdelávacie programy a prehľbovanie kontextu diel, Van Gogh Museum vytvára online programy s adaptívnym obsahom pre školy. S rastúcim využitím digitálnych technológií sa objavujú aj etické otázky. Je potrebné zohľadniť ochranu osobných údajov návštevníkov, zabezpečiť prístupnosť pre všetky skupiny a vyvážiť digitálne interakcie s autentickým zážitkom z fyzického umenia. Galérie musia zároveň reflektovať otázky digitálnej rovnosti, aby technológie nepodporovali segregáciu alebo prehľbovanie existujúcich bariér.

1. Teoretické základy inklúzie a prístupnosti

1.1 Inkluzívny a univerzálny dizajn v galerijnej praxi

Inkluzívny dizajn predstavuje súčasný prístup k tvorbe zastavaného a kultúrneho prostredia, ktorého cieľom je zabezpečiť rovnaké možnosti prístupu a participácie pre všetkých používateľov bez ohľadu na ich individuálne charakteristiky. Vychádza zo systematického zohľadňovania rozmanitosti ľudí – vrátane rozdielov v schopnostiach, veku, jazyku, pohlaví či kultúrnom pozadí – a usiluje sa o minimalizáciu sociálnych nerovností. Prístupnosť (accessibility) tvorí jeho základný pilier a zároveň predstavuje východiskový predpoklad pre plnohodnotnú účasť jednotlivcov na spoločenskom živote. V prostredí múzeí a galérií znamená inkluzívny dizajn najmä vytváranie podmienok, kto-

ré umožňujú návštevníkom rôznych skupín využívať priestor bezpečne, komfortne a zmysluplne. Kľúčová je pritom orientácia na multisenzorické podnety a na podporu interakcie naprieč celým spektrom spoločnosti. Moderné múzejné inštitúcie už neplnia iba tradičnú funkciu uchovávanía zbierok – čoraz viac sa transformujú na kultúrne a vzdelávacie centrá, ktoré aktivizujú komunitu, podporujú dialóg a reagujú na spoločenské potreby. Zvyšovanie prístupnosti múzeí a galérií preto predstavuje zásadný predpoklad ich dlhodobej udržateľnosti. S inkluzívnym dizajnom úzko súvisí koncept univerzálneho dizajnu, ktorý poskytuje rámec pre navrhovanie prostredia, produktov a komunikačných foriem tak, aby boli prirodzene a bez potreby špeciálnych úprav použiteľné pre čo najširší okruh ľudí. Univerzálny dizajn nadväzuje na **Sedem princípov univerzálneho dizajnu**, ktoré v roku 1997 formuloval Ronald Mace a jeho tím na North Carolina State University.¹ Tieto princípy sa stali medzinárodne uznávaným metodologickým východiskom pri tvorbe inkluzívne orientovanej architektúry a kultúrnej infraštruktúry. Tieto princípy zahŕňajú:

1. Rovnocenné používanie (Equitable use);
2. Flexibilita v používaní (Flexibility in use);
3. Jednoduché a intuitívne používanie (Simple and intuitive to use);

4. Vnímateľné informácie (Perceptible information);
 5. Tolerancia voči chybám (Tolerance for error);
 6. Nízka fyzická námaha (Low physical effort);
 7. Veľkosť a priestor pre prístup a používanie (Size and space for approach and use).
- Princípy univerzálneho dizajnu môžu byť použité na hodnotenie existujúcich návrhov, usmerňovanie procesu navrhovania a vzdelávanie dizajnérov a používateľov o základných charakteristikách prístupnejších produktov a prostredí.

1.2 Dimenzie inklúzie: priestorová a sociálna

Inklúzia v múzejných a galerijných inštitúciách by mala byť uvažovaná v širšom spektre kontextov. V odbornej literatúre sa inkluzívne prístupy obvykle delia na dve základné kategórie:

Sociálna inklúzia (Social Inclusion)

Tento prístup sa zameriava na výstavné, vzdelávacie a komunitné aktivity, ktoré podporujú sociálnu spravodlivosť, rozmanitosť a zapojenie marginalizovaných skupín. Sociálna inklúzia v múzejných inštitúciách predstavuje proces aktívneho odstraňovania sociálneho vylúčenia prostredníctvom kultúrnych, sociálnych, ekonomických a politických opatrení.

Priestorová inklúzia (Spatial Inclusion)

Zameriava sa na odstraňovanie fyzických, architektonických a orientačných bariér v múzejných priestoroch. Cieľom je, aby sa všetci návštevníci

mohli bezpečne, samostatne a komfortne pohybovať v expozíciách aj sprievodných priestoroch.

Riešenie otázok prístupu, rovnosti a rozmanitosti obsahu je pre múzeá a galérie zásadné. Americká aliancia múzeí (AAM) v roku 2018 publikovala **Politiku rozmanitosti a inklúzie**, ktorá zdôrazňuje, že múzeá majú aktívne podporovať rozmanitosť a zabezpečovať prístupnosť svojich programov pre všetky sociálne skupiny obyvateľstva. V roku 2022 AAM následne predstavila rozšírený rámec **DEAI (Diversity, Equity, Accessibility, and Inclusion)**, ktorý posilnil význam rovnosti, spravodlivosti a prístupnosti v múzejnej praxi. Organizácia Spojených národov pre rozvoj (UNDP) označuje inkluzívnu digitálnu transformáciu za kľúčový predpoklad celkovej spoločenskej inklúzie, pričom jej cieľom je zabezpečiť, aby digitálne technológie boli dostupné, bezpečné a zmysluplne využiteľné pre všetkých.²

1.3 Participatívny prístup a digitálne interaktívne nástroje

Účinnosť inkluzívnych programov je podmienená participatívnym prístupom. Ten predpokladá, že výstavný dizajn, interpretácia obsahu aj tvorba sprievodných programov vznikajú v spolupráci so znevýhodnenými komunitami. Participatívne postupy podporujú vznik výstav prostredníctvom dialógu medzi kurátormi, ex-

pertmi a komunitnými zástupcami – často označovanými ako „komunitní kurátori“. Tento prístup vychádza z princípu **„Nič o nás bez nás“**, ktorý zabezpečuje, že výsledné riešenia reflektujú potreby samotných používateľov. Digitálne interaktívne nástroje, vrátane haptických pomôcok, mobilných aplikácií, rozšírenej reality či systémov využívajúcich umelú inteligenciu, predstavujú zásadný prostriedok pre posilnenie sociálnej angažovanosti. Tieto technológie umožňujú vytvárať nové formy sprostredkovania, podporujú interaktívne učenie a prispievajú k znižovaniu bariér v prístupe k obsahu. Bez ohľadu na použité médium vytvárajú nové rozhrania, ktoré dokážu reagovať na rôzne potreby návštevníkov a tým podporujú inkluzívnosť múzejného priestoru.

1.4 Multimodálna prezentácia a prístupnosť obsahu

Aby bol výstavný obsah prístupný pre všetkých návštevníkov, vrátane osôb s odlišnými kognitívnymi a senzorickými potrebami, musí byť prezentovaný prostredníctvom rôznych formátov a zmyslových kanálov. Diverzifikácia médií zvyšuje šancu, že informácie budú pre rôznych používateľov zrozumiteľné a ľahko uchopiteľné.

Pri multimodálnej prezentácii je však potrebné vyhnúť sa dvom zásadným problémom:

- **Kognitívne preťaženie** – niektorí návštevníci môžu pociťovať tlak pochopiť všetky dostupné informácie a médiá, čo môže viesť k strate orientácie.

¹ ERGIN, G. Bridging the gap: Using digital interactives for social museums. yedi: Journal of Art, Design and Science, 2024, (Digitalism in Art Special Issue), s. 129–141.

² ERGIN, G. Bridging the gap: Using digital interactives for social museums. yedi: Journal of Art, Design and Science, 2024, (Digitalism in Art Special Issue), s. 129–141

- **Vnímaný deficit informácií** – ak niektoré médiá nie sú prístupné pre určitú skupinu návštevníkov, môže vzniknúť pocit, že dôležitá časť obsahu je pre nich nedostupná.

Preto je vhodné rozdeliť interaktívny obsah na menšie, jasne štruktúrované celky a zároveň ponúknuť **alternatívne formy prístupu k rovnakým informáciám**. Takýto postup zabezpečuje, že ak jedna metóda nie je vhodná alebo dostupná, návštevník môže zvoliť inú.

1.5 Usmernenia pre prístupný dizajn interaktívnych prvkov

Pri navrhovaní interaktívnych audiovizuálnych prvkov je potrebné uplatňovať špecifické štandardy, ktoré reflektujú rôzne zmyslové, fyzické a kognitívne potreby používateľov. Smithsonianove usmernenia pre prístupný dizajn výstav odporúčajú najmä:

Pre nepočujúcich a nedoslýchavých návštevníkov:

- všetky zvukové narácie musia byť dostupné v písomnej podobe,
- prepis zvuku má byť realizovaný ako otvorené alebo uzavreté titulky,
- audiovizuálne materiály bez zvukovej stopy musia byť doplnené o textové popisy,
- obsah kombinujúci obraz a text by mal obsahovať aj zvukové opisy.

Pre osoby s fyzickým obmedzením pohybu:

- interaktívne zariadenia musia byť navrhnuté tak, aby ich bolo možné ovládať v sede aj v stojí,

- ovládacie prvky musia byť prístupné z rôznych výškových úrovní:
- pri prístupe spredu: **380–1220 mm** nad podlahou,
- pri prístupe z boku: **230–1370 mm** nad podlahou,
- ak je to možné, zariadenia by mali byť výškovo nastaviteľné,
- funkcie vyžadujúce používateľskú interakciu musia byť použiteľné aj jednou rukou a s obmedzenou motorikou,
- pre osoby so zrakovým postihnutím či kognitívnymi poruchami je potrebné doplniť dotykové plochy a hmatové rozhrania.

Tieto usmernenia poskytujú komplexný rámec pre tvorbu bezbariérových a inkluzívnych výstavných riešení a predstavujú dôležitý referenčný bod pre múzejné a galerijné inštitúcie usilujúce sa o naplnenie princípov rovného prístupu.

2. Podpora divákov so zrakovým postihnutím: Haptika a zvuk

Úvod: Prekonávanie zrakovej domnancie

Múzeá sú typicky navrhnuté primárne pre zmysel zraku, čo sťažuje plnohodnotné zážitky pre jednotlivcov so zrakovým postihnutím alebo slabým zrakom. V dôsledku tohto dizajnového prístupu je pre zrakovo znevýhodnených divákov náročné objavovať exponáty, pretože mnohé predmety sú vystavené za sklennými vitrínami a prístupné informácie sú často obmedzené na textové popisy. Preto je v múzejných priestoroch kľúčové vytvárať fyzické prostredie, ktoré zahŕňa všetky segmenty spoločnosti a aktivuje **všetky zmysly**.

Sociálne múzeá sa snažia aktívne začleňovať divákov s poruchami zraku ponúkaním nových **haptických nástrojov** (doknálnych) ako doplnok k zvukovým popisom. Tieto nástroje umožňujú jednotlivcom získať osobnú a komplexnú skúsenosť s objektom, čo vedie k lepšiemu pochopeniu jeho detailov. Interakcie s digitálnymi technológiami v múzeách, ako sú napríklad dotykové nástroje, predstavujú nové možnosti na odstraňovanie nerovností a zvyšovanie inkluzívnosti.

2.1 Haptické nástroje a 3D technológie

Haptická interakcia je vo všeobecnosti považovaná za vysoko efektívny vzdelávací nástroj v múzejnom prostredí. Štúdie ukázali, že začlenenie haptickej interakcie do múzejného vzdelávania malo výraznejší vplyv na výsledky učenia a mierne dlhší čas angažovanosti v porovnaní s ne-haptickej interakciou, obzvlášť pri použití interaktívnej 3D simulácie artefaktu s haptickej spätnou väzbou.

Na poskytnutie hmatového prístupu k exponátom sa využíva široká škála materiálov, ktoré sa tvarujú pomocou 3D systémov, ako sú napríklad **svetelný alebo laserový skener**. Medzi tieto materiály patrí razený papier, tepelne tvarovaný plast, odlievanie živice, vyrezávané drevo, kameň, látka, a najmä **3D tlač**.³ Medzi kľúčové haptické digitálne riešenia patria:

3D tlač a 3D modely: Táto technológia umožňuje výrobu dotykových modelov a replík, ktoré sú prispôbené pre hmatové vnímanie a pomáhajú lepšie pochopiť hĺbku exponátu. 3D tlač sa stáva metódou, ktorá poskytuje haptické znázornenie kultúrneho dedičstva. Napríklad Galéria Matice Srbskej použila 3D tlačiareň na vytvorenie taktilných modelov obrazov umelca Uroša Predića, pričom sa zamerala na trojrozmerné zvýraznenie dôležitých detailov maľby pre zrakovo postihnutých.⁴

Špecializované múzeá: Múzeá ako Museo Tifológico (Múzeum pre nevidiacich) v Madride sú navrhnuté tak, aby sa dali zažiť zrakom aj hmatom. V rámci svojich stálych zbierok vystavuje modely svetových pamiatok, ikonických budov a umeleckých diel, ktoré sú zmenšené a určené na dotyk, pričom sú doplnené zvukovými, písomnými a Braillovými informáciami.

TeslaTouch: Ide o digitálnu haptickú metódu, ktorá funguje na princípe elektrovibrácie. Umožňuje dotykovej ploche sprostredkovať rôzne taktilné vnemy prstom (multidotyková vibrotaktilná spätná väzba). Tento systém sa dá využiť v múzeách pre zrakovo postihnutých na simuláciu rôznych textúr alebo povrchov, alebo na sprostredkovanie príbehu pomocou dotykového obrazovky.

³ RASTOVIĆ, I. a BOBIC, J. A Museum for All: Experiences of the Gallery of Matica Srpska in Implementation of the "Uroš Predić for Everyone" Project. In: Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 189–203

⁴ RASTOVIĆ, I. a BOBIC, J. A Museum for All: Experiences of the Gallery of Matica Srpska in Implementation of the "Uroš Predić for Everyone" Project. In: Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 189–203.

2.2 Zvuková interpretácia a rozšírená realita (XR)

Pre zrakovo znevýhodnených divákov sú nevyhnutné aj kvalitné **zvukové popisy** a sprievodné technológie. **Audio deskripcia** slúži ako kľúčový nástroj prístupnosti, prekladajúci vizuálny obsah (ako je umelecké dielo) do verbálneho popisu (intersemiotický preklad), ktorý by mal byť objektívny a jasný.⁵

Technologické nástroje, ktoré uľahčujú zvukové a haptické zážitky:

- **Umelá inteligencia (AI):** AI sa stáva kľúčovou technológiou v inkluzívnom dizajne, pretože nástroje na popis obrazu využívajúce AI dokážu analyzovať vizuálne prvky a vytvárať podrobné zvukové popisy, čo umožňuje zrakovo postihnutým vnímať exponáty sluchom.
- **Mobilné aplikácie:**
 - ◊ Smartify je aplikácia, ktorú napríklad Royal Holloway Picture Gallery využíva na ponuku inovatívnych zvukových popisov a dokonca aj **hudobných popisov obrazov** pre alternatívny umelecký zážitok.
 - ◊ Múzeum Andyho Warhola (Andy Warhol Museum) vyvinulo aplikáciu Out Loud, ktorá fungovala ako audio sprievodca. Bola navrhnutá pre zrakovo postihnutých a využívala slúchadlá s **kostným vedením zvuku**, vďaka čomu bola

prístupná aj pre osoby s určitými typmi straty sluchu.

- ◊ Múzeum Starej Hercegoviny v Foči používa **audio sprievodcov a Braillove letáky** na zoznámenie zrakovo postihnutých návštevníkov s historickými zbierkami.
- Rozšírená realita (XR) a haptická VR: Extended Reality (XR) projekty kombinujú haptické riešenia s virtuálnymi prostrediami. Príkladom je projekt Touching Masterpieces v Národnej galérii v Prahe, ktorý využíval **haptické VR rukavice** bez potreby bežného headsetu. Tieto rukavice boli vybavené technológiou, ktorá poskytovala **hmatový vnem replikujúci dotyk v troch dimenziách**, čo nevidiacim umožnilo skúmať slávne sochy. Tento prístup demonštruje, ako môžu technológie XR vytvárať multisenzorické prieskumné zážitky pre ľudí so znevýhodnením.

Integrácia digitálnych interaktívnych nástrojov, ako sú haptické systémy, umelá inteligencia a XR, ponúka sociálnym múzeám nové spôsoby angažovania návštevníkov a prispieva k zvyšovaniu sociálnej inklúzie, pretože poskytuje zrakovo postihnutým divákovi možnosť hmatového vnímania artefaktov.

3. Prekonávanie komunikačných bariér pre nepočujúcich

Inkluzívna galerijná prax pre divákov so sluchovým postihnutím sa sústreďuje najmä na prekonávanie **kunikačných bariér**, ktoré vznikajú v dôsledku dominantného používania zvukového obsahu v múzejnom

prostredí. **Digitálne interaktívne nástroje** ponúkajú nové možnosti a rozhrania na elimináciu nerovností a zvýšenie inkluzívnosti pre túto skupinu návštevníkov, čím im umožňujú uplatniť si svoje základné ľudské právo na slobodu myšlienok a prejavu, vrátane práva na prijímanie a šírenie informácií.

Pre divákov, pre ktorých je posunková reč hlavným komunikačným prostriedkom, je kľúčové poskytnúť **vizuálny a textový preklad** hovoreného slova, ako aj komplexné vizuálne a textové sprievodné materiály, ktoré nahradia audionaráciu.

3.1 Zabezpečenie vizuálnej a textovej prístupnosti

Pri multimediálnom obsahu v galériách je nevyhnutné, aby bol všetok zvukový sprievod zabezpečený aj v písomnej forme. Smithsonianove usmernenia pre prístupný dizajn výstav (Smithsonian Guidelines for Accessible Exhibition Design) odporúčajú, aby sa pri audiovizuálnych prezentáciách, ktoré obsahujú hovorenú stopu, poskytol písomný preklad rozprávania pre divákov so sluchovým postihnutím, čo im umožní lepšie pochopenie.

Tieto textové preklady môžu byť zobrazené dvojakým spôsobom:

- **Otvorené titulky** (open captioning): Sú viditeľné pre všetkých divákov.
- **Uzavreté titulky** (closed captioning): Diváci majú možnosť titulky podľa potreby zapnúť alebo vypnúť.

Pre interaktívny a audiovizuálny obsah, ktorý neobsahuje zvukovú sto-

pu (napr. len hudbu alebo vizuálne efekty), je nevyhnutné poskytnúť doplnkové **písomné štítky**. Tým sa zabezpečí, že diváci so sluchovým postihnutím nezmeškajú žiadne dôležité informácie. Pri navrhovaní interaktívneho obsahu by sa mal materiál prezentovať spôsobom, ktorý je ľahko pochopiteľný a sprostredkovaný prostredníctvom **viacerých senzoričných kanálov**, čím sa zvyšuje účinnosť a inkluzívnosť.

3.2 Digitálne preklady a posunková reč

Digitálne technológie výrazne uľahčujú integráciu posunkovej reči do galerijnej praxe, čím múzeá transformujú na inkluzívne prostredia. Praktické príklady z balkánskych múzeí a galérií demonštrujú účinnosť tohto prístupu:

- **Mobilné aplikácie s video sprievodcom:** V rámci projektu Múzeum pre všetkých (A Museum for All) bola v Novom Sade vyvinutá mobilná aplikácia v **posunkovej reči** na prezentáciu vybraných umeleckých diel zo štyroch múzeí, vrátane Pamätnej zbierky Pavla Beljanského (The Pavle Beljanski Memorial Collection) a Galérie Matice Srbskej (The Gallery of Matica Srpska). Táto aplikácia integrovala **textové aj video sprievodcov** pre 92 exponátov, čím sprístupnila umelecké diela pre nepočujúcich.
- **Vzdelávací a kultúrny obsah:** Pamätná zbierka Pavla Beljanského tiež rozšírila aplikáciu o príbehy o umeleckých dielach v brožúre Umenie ako znak (Art as a Sign),

5 RISTIVOJEVIĆ, S. a KRSTIĆ, K.

Contemporary Visual Art through Multisensory Experience. In: Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 151–173.

ktorá oboznamuje mladých nepočujúcich so základnými pojmami zo sveta umenia prostredníctvom posunkovej reči. Okrem toho bol zaznamenaný video klip v posunkovej reči, ktorý interpretuje pravidlá múzejnej etikety z príručky Prvá návšteva múzea (The First Visit to a Museum). Dokonca aj divadelné predstavenia boli zaznamenané v posunkovej reči a sprístupnené online.

- **Kurátorské prehliadky a prednášky:** Galéria Matice Srbskej zorganizovala **prednášky a kurátorské prehliadky** s tlmočením do posunkovej reči v rámci projektu Uroš Predić pre všetkých, čím priblížila život a dielo umelca Uroša Predića komunite nepočujúcich a sluchovo postihnutých divákov. Tieto aktivity potvrdzujú, že inkluzívne programy by mali zahŕňať simultánne tlmočenie.
- **QR kódy a prístup k online videám:** Inštitút a múzeum NI v Bitole (NI Institute and Museum Bitola) implementovalo **QR kódy** priamo pri exponátoch. Po ich naskenovaní získajú návštevníci prístup k múzejnej webovej stránke, ktorá obsahuje **videá v posunkovej reči**, fotografie s vysokým rozlíšením a 3D rekonštrukcie. Tento prístup predstavoval prvú samostatnú prehliadku prispôbenú pre nepočujúcich a sluchovo postihnutých. Použitie QR kódov a NFC (Near Field Communication) bolo navyše identifikované ako **nákladovo efektívny a jednoduchý spôsob** pre zlepšenie

prístupnosti, pričom artefakty sú prístupné pre všetkých návštevníkov na celom svete 24 hodín denne, 7 dní v týždni.⁶

Všetky tieto digitálne interaktívne nástroje fungujú ako dôležité mosty, ktoré pomáhajú prekonávať komunikačné bariéry a zvyšujú tak sociálnu inklúziu v múzejnom prostredí.

4. Digitálne mosty a prekonávanie fyzických bariér

Zatiaľ čo nevidiaci a nepočujúci diváci čelia primárne **senzorickým a komunikačným bariéram**, diváci s obmedzenou mobilitou, napríklad používatelia invalidných vozíkov, sú konfrontovaní predovšetkým s **fyzickými a priestorovými prekážkami**. Inkluzívny dizajn a univerzálny dizajn si kladú za cieľ zabezpečiť rovnaký prístup pre všetkých. **Priestorová inklúzia** (Spatial inclusion) sa zaoberá odstraňovaním fyzických obmedzení v priestoroch múzeí. Digitálne interaktívne nástroje však môžu pomôcť preklenúť aj tie fyzické bariéry, ktoré sú v historických alebo architektonicky chránených budovách neprekonaťelné, a tak rozšíriť prístup k obsahu.

4.1. Priestorová inklúzia a prístupnosť interaktívnych prvkov

Fyzická dostupnosť budovy galérie – napríklad prítomnosť rámp, výťahov, prístupných toaliet a dostatočnej šírky dverí a chodieb – je kľúčová

⁶ RUŽIN, I. a PARGOVSKI, J. Designing Inclusive Museum Exhibitions: A Cost-Effective Approach to Sensory Accessibility. In: Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 279–293

pre používateľov invalidných vozíkov. V historických budovách, ktoré sú chránené ako národné pamiatky, ako napríklad Múzeum histórie medicíny Semmelweis v Maďarsku, môže byť prístup na vyššie poschodia obzvlášť náročný pre návštevníkov s obmedzenou mobilitou.⁷ V takýchto prípadoch prichádzajú do hry **digitálne interaktívne nástroje**, ktoré ponúkajú nové možnosti a rozhrania na elimináciu nerovností a zvýšenie inkluzívnosti. Pri navrhovaní digitálnych interaktívnych prvkov, ako sú dotykové obrazovky, ovládacie panely a audiovizuálne systémy, musia byť dodržané špecifické kritériá **univerzálneho dizajnu** (Universal Design). Jedným zo Siedmich princípov univerzálneho dizajnu je **“Veľkosť a priestor pre prístup a používanie”** (Size and space for approach and use).⁸ Kľúčové pokyny pre zabezpečenie fyzickej prístupnosti interaktívnych digitálnych prvkov zahŕňajú:

- **Umiestnenie ovládacích prvkov:** Ovládacie prvky, ako sú páky, tlačidlá alebo trackbaly, musia byť

umiestnené na ľahko dostupnom mieste pre používateľov invalidných vozíkov a bez prekážok, ako je nábytok alebo police.

- **Výška prístupu:** Ak sa k ovládacím prvkom prístupuje **spredú** (napr. pri pulte alebo obrazovke), ich výška by sa mala pohybovať medzi **380 mm a 1220 mm** nad podlahou. Ak sa k nim prístupuje **zboku**, výška by mala byť v rozmedzí **230 mm a 1370 mm** nad podlahou.
- **Odstránenie prekážok:** Je nevyhnutné, aby cesta k interaktívnym prvkom nebola blokováná žiadnymi prekážkami.
- **Prístup pre obmedzenú kontrolu rúk:** Funkcie vyžadujúce interakciu používateľa musia byť prístupné aj pre osoby s obmedzenou kontrolou rúk, ako aj pre tých, ktorí môžu používať len jednu ruku.
- **Nastaviteľnosť:** Zariadenia by mali byť podľa možnosti **výškovo nastaviteľné**.

4.2. Personalizácia a zlepšenie fyzického zážitku (RFID a AI)

Technológie, ako je **RFID** (Radio Frequency Identification) a **umelá inteligencia (AI)**, umožňujú múzeám personalizovať zážitok a zlepšiť interakciu pre všetkých návštevníkov. Systémy RFID, ktoré umožňujú bezdrôtové sledovanie a identifikáciu prostredníctvom mikroprocesora a antény, sa môžu použiť na zhromažďovanie údajov o interakciách návštevníkov. Tieto údaje, spojené s AI, umožňujú múzeám **analyzovať správanie návštevníkov v reálnom čase**

⁷ KARAMAN, M. a ČAĐENOVIĆ, N. „Nature to Touch“ – Exhibition Adapted for Persons with Disabilities. In: Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 204–212.

⁸ TVERGYÁK, K. K. a BENYÓ-VATTAY, L. Inclusivity, Accessibility and Usability in the Making – Shaping the Museum with the Help of Stakeholder Visitor Groups. In: Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 294–308.

⁹ ERGIN, G. Bridging the gap: Using digital interactives for social museums. yedi: Journal of Art, Design and Science, 2024, (Digitalism in Art Special Issue), s. 129–141

(napríklad pomocou sentimentálnej analýzy), čo pomáha prispôbiť aktivity múzea prístupu orientovanému na človeka.

Príkladom je chatbot IRIS+ v Múzeu zajtrajška v Riu de Janeiro, ktorý využíva RFID karty vydané každému návštevníkovi pri vstupe na **personalizáciu** jeho zážitku na každom kroku. Zozbierané údaje pomáhajú chatbotu spájať návštevníkov so sociálnymi a environmentálnymi iniciatívami. Tento personalizovaný prístup, umožnený digitálnymi interaktívnymi nástrojmi, prináša výhody pre všetky segmenty spoločnosti.

4.3. Vzdialená inklúzia a Extended Reality (XR)

V prípadoch, keď fyzické prekážky bránia návštevníkovi v účasti (či už z dôvodu mobility, geografickej vzdialenosti, alebo obmedzení, ako bola pandémia COVID-19), digitálne platformy zabezpečujú **vzdialenú inklúziu** (remote inclusion).

Virtuálna realita (VR) a 360° prehliadky prenášajú používateľov do úplne pohlcujúceho digitálneho prostredia.

- **Múzeum Centro Hospitalar do Porto (MCHP)** vyvinulo multifunkčnú digitálnu platformu s virtuálnou prehliadkou s 360° zábermi a **viacjazyčnými audiopopismi**, textami a videami. Táto platforma umožňuje návštevníkovi navigovať sa po múzeu buď v režime VR, alebo non-VR, a to z ktoréhokolvek miesta,.. Dostupnosť týchto virtuálnych príbehov a prehliadok je často bezplatná, čo zaisťuje prístupnosť obsahu pre každého bez ohľadu

na fyzické či finančné prekážky.

- **Projekt ARTsee** je digitálna asistenčná technológia vyvinutá v Národnej galérii Bosny a Hercegoviny pre deti s poruchami autistického spektra a poruchami učenia. Hoci bola pôvodne určená na použitie v múzeu, rýchlo sa adaptovala do **“domácej verzie”** a umožnila deťom a ich opatrovníkom bezpečne používať digitálny obsah z domu počas pandémie,.. Táto platforma ukázala, ako digitálne formáty určené pre špeciálne skupiny môžu slúžiť na vzdialenú inklúziu pre kohokolvek s obmedzeným prístupom do fyzického priestoru.

- **MiRA (Mixed Reality)** je projekt, ktorý sa zameriava na vytvorenie prístupného múzea pre znevýhodnené osoby, vrátane tých, ktorým **VR headsety spôsobujú kinetózu** (cybersickness). Využíva interaktívny systém so zrkovou ilúziou, ktorý virtuálne dopĺňa vystavené artefakty bez potreby náhlavných súprav (HMD), čím ponúka širokému okruhu používateľov ľahké ponorenie a interakciu s virtuálne obohateným obsahom.

Metafora mostu predstavuje prepojenie medzi rôznymi svetmi: fyzickým a digitálnym, tradičnou kultúrou a modernými médiami, minulosťou a súčasnosťou, elitnou kultúrou a komunitou, generáciami a skúsenosťami. Digitálne mosty prepájajú

¹⁰ BAREKYAN, K. a PETER, L. Digital Learning and Education in Museums. NEMO Report, 2023, s. 1-98.

jednotlivcov a komunity, vytvárajú inkluzívne prostredie a podporujú participatívnu pedagogiku. Strategické nasadenie digitálnych technológií umožňuje digitálnych sprievodcov pre školy, seniorov a osoby so zdravotným znevýhodnením. Budúci rozvoj digitálnych mostov zahŕňa AI personalizované sprievodcovské systémy, rozšírenú online participáciu, generatívne médiá a interaktívne VR/AR kurzy, ako aj adaptívne vzdelávacie materiály prispôbené schopnostiam a veku návštevníkov. Galéria 21.

storočia sa tak stáva otvoreným a inkluzívnym centrom poznania, kreativity a spoločenského dialógu.

Záverom možno konštatovať, že digitálne mosty nie sú technologickou módou, ale strategickým prístupom, ktorý spája tradičné umenie s novými médiami, participáciu a inklúziu. V Krajskej galérii v Prešove tieto nástroje umožňujú zvyšovať kvalitu návštevníckeho zážitku, zapojiť rozmanité skupiny návštevníkov a naplniť poslanie galérie ako otvoreného a inkluzívneho kultúrneho centra.

ERGIN, G. Bridging the gap: Using digital interactives for social museums. *yedi: Journal of Art, Design and Science*, 2024, (Digitalism in Art Special Issue), s. 129–141. DOI: 10.17484/yedi.1494586.

RISTIVOJEVIĆ, S. a KRSTIĆ, K. Contemporary Visual Art through Multisensory Experience. In: *Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices*. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 151–173.

ORLOVIĆ ČOBANOV, M. The Pavle Beljanski Memorial Collection: A Museum for All. In: *Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices*. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 174–188.

RASTOVIĆ, I. a BOBIC, J. A Museum for All: Experiences of the Gallery of Matica Srpska in Implementation of the “Uroš Predić for Everyone” Project. In: *Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices*. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 189–203.

KARAMAN, M. a ČAĐENOVIĆ, N. „Nature to Touch“ – Exhibition Adapted for Persons with Disabilities. In: *Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices*. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 204–212.

RUŽIN, I. a PARGOVSKI, J. Designing Inclusive Museum Exhibitions: A Cost-Effective Approach to Sensory Accessibility. In: *Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices*. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 279–293.

TVERGYÁK, K. K. a BENYÓ-VATTAY, L. Inclusivity, Accessibility and Usability in the Making – Shaping the Museum with the Help of Stakeholder Visitor Groups. In: *Inclusion in Museums: The Collection of Best Practices*. Sarajevo: Balkan Museum Network, 2024, s. 294–308.

BAREKYAN, K. a PETER, L. Digital Learning and Education in Museums. NEMO Report, 2023, s. 1–98.

DIVADLO Z PASÁŽE – ŽIVÝ PRÍKLAD INKLUZÍVNEHO UMENIA

Abstrakt

Divadlo z Pasáže je komunitné divadlo z Banskej Bystrice, ktoré už tri desaťročia aktívne tvorí s dospelými hercami s mentálnym znevýhodnením. Jeho hlavným cieľom je búrať predsudky a zabezpečiť plnohodnotnú integráciu hercov do spoločnosti prostredníctvom divadelnej tvorby. Príspevok sa zameriava na kritiku stereotypov, najmä na idealizáciu dospelých hercov ako “večných detí”, ktorá im bráni v sebarealizácii. Metóda tvorby je založená na partnerskej spolupráci a hlbokých rozhovoroch, čo potvrdzuje ich komplexnú dospelú identitu. Kľúčové princípy práce sú úcta a kladenie adekvátnych nárokov, ktoré divadlo považuje za najlepšiu podporu rozvoja. Systematické umelecké vzdelávanie hercov, spojené s vysokými očakávaniami, im umožňuje prekonávať limity a stávať sa rovnocennou súčasťou spoločnosti. Divadlo tak slúži ako modelový príklad úspešnej inklúzie a profesionálneho rastu.

Kľúčové slová

komunitné divadlo, ľudia s mentálnym znevýhodnením, úcta, kladenie nárokov, partnerská spolupráca, vzdelávanie.

Divadlo z Pasáže je komunitné divadlo, ktorého hercami sú dospelí ľudia s mentálnym postihnutím. V Banskej Bystrici pôsobí už 30 rokov. Za svoju činnosť sme našťudovali 35 divadelných inscenácií. Hlavnou úlohou divadla je hrať divadelné predstavenia, ktoré vznikajú v úzkej spolupráci s našimi hercami. Cieľom je aby spoločnosť lepšie spoznala ľudí s mentálnym znevýhodnením a oni mali viac príležitostí stať sa jej reálnou súčasťou.

Veľakrát sa o ľuďoch s mentálnym znevýhodnením ešte aj teraz šíria rôzne fámy. Opakovane mi býva kladená tá istá otázka: “Nemáte obavy z práce s ľuďmi s mentálnym znevýhodnením?” Nasleduje zdôvodnenie obáv, ktoré sa obvykle týka ich potenciálnej agresivity, zlej povahy alebo neovladateľných nálad.

Na opačnom konci spektra však stojí druhý, rovnako problematický extrém: vnímanie dospelého človeka so znevýhodnením ako “večného dieťaťa”. Je idealizovaný ako milá, zlatá bytosť, ktorá bezstarostne prechádza životom a ktorej je vždy dobre.

Je dôležité zdôrazniť, že obidve tieto polohy sú pre dotknutých jedincov hlboko zraňujúce.

Najčastejšie je ubližujúci práve ten prehnane benevolentný a zjemňujúci prístup — označovanie dospelých za “milé zlaté detičky, ktoré nepoznajú problémy”. Umelo ich tak držíme v detstve. Týmto popretím ich dospelosti im znemožňujeme plnohodnotný rozvoj a prijatie.

Hoci vnímam značný pokrok v postavení ľudí s mentálnym znevýhodnením v našej spoločnosti, stále máme čo doháňať. Áno, uvedomujeme si potrebu vytvárať iné, podporné služby a priestory pre realizáciu, no tieto kapacity sú naďalej nedostatočné.

Metóda Tvorby: Rozhovor ako základ

V našom divadle tvoríme predstavenia v ústrednej spolupráci s hercami. Neprichádzame s vopred pripraveným scenárom. Prvé týždne tvorivého procesu spočívajú vo vzájomných rozhovoroch. Verím, že práve komunikácia je základom akejkoľvek práce. Diskutujeme o mnohých témach, zisťujeme ich názory, postoje, to, čo prežívajú, ako sa cítia a ako vnímajú svet okolo seba.

Je dôležité povedať: Títo ľudia sú v prežívaní úplne rovnakí ako my. Vedia sa nahnevať, vedia byť zákerní, ale rovnako vedia byť láskaví, úprim-

ní a áno, aj intrigáni. No tým, že ich spoločnosť považuje za “večné deti”, im vlastne nedovolí sa komplexne prejavovať a umelo ich udržuje v stave detstva.

Superschopnosť: Čítanie ľudí a detský mód

Občas počujem námietku: “Hovoríte o dospelosti a plnohodnotnom členstve v spoločnosti, ale oni sa predsa správajú ako deti! Sú večne šťastní...” Za tie roky spolupráce s našimi hercami som objavila ich neuveriteľnú schopnosť. Je to doslova superschopnosť: dokážu výnimočne dobre čítať ľudí.

Naučili sa získať maximum z minúta, ktoré im spoločnosť ponúka. Za pár sekúnd si vás dokážu preskenovať a vyhodnotiť: “Aha, keď sa tu budem tváriť ako dieťa, niečo získam.” A okamžite prepnú do tohto detského módu.

Úcta a realizácia

Prečo vám to hovorím? Vo vašej práci sa s ľuďmi s mentálnym znevýhodnením stretávate alebo budete stretávať. Vaša práca, a to, prečo k vám chodí, je pre nich nesmierne dôležitá.

Títo ľudia často nemajú prístup k napĺňaniu svojho talentu alebo k inej forme realizácie. Po skončení povinnej školskej dochádzky alebo učilišťa pre nich často “spadne klec”. Nemajú krúžky, nemajú možnosti ďalšieho vzdelávania či zmysluplnej realizácie. Je fantastické, že práve vy, prostredníctvom knižníc a múzeí, začínate takéto aktivity vytvárať.

A čo je najdôležitejšie? Prejavte im úctu. Keď stretnete dospelého člo-

veku s mentálnym znevýhodnením, prvá vec, ktorú môžete urobiť, je vykať mu. Mnohí z nich budú zaskočení, prekvapení, neistí – možno sa im to totiž v štyridsiatke stane prvýkrát v živote.

Príbeh o úcte a podaní ruky

Mám jeden príklad z histórie nášho divadla. Naši herci, keď sme s nimi začali spolupracovať, boli klientmi zariadení sociálnych služieb.

Spomínam si na ich počiatkové správanie: zakaždým, keď sme prišli, nastalo mimoriadne búrlivé a spontánne zvítanie. Z hľadiska spoločenských noriem však ich prehnane objatia a bozky neboli prijateľné, hoci vychádzali z náklonnosti. Ak chceme byť plnohodnotnou súčasťou spoločnosti, musíme rešpektovať isté pravidlá a hranice.

Preto sme aj napriek nášmu blízke- mu vzťahu zaviedli jednoduché, no zásadné pravidlo: pri zvítaní smesi podávali ruky.

Každý deň pri príchode do zariadenia nás z dialky pozorne sledoval jeden z klientov, mladý muž, vtedy vo veku asi 25 až 27 rokov. Po niekoľkých dňoch nabral odvahu, pristúpil ku mne a s neistotou sa opýtal: “A podali by ste ruku aj mne?”

Samozrejme, podala som mu ju. Videla som, že sa mu to stalo prvýkrát. Bolo to prvýkrát, čo mu niekto prejavil takúto jednoduchú formu úcty a rešpektu. Na jeho tvári bolo jasne vidieť, aký zásadný význam pre neho tento okamih mal.

Normy

Aby sme mohli byť plnohodnotnou súčasťou spoločnosti, je nevyhnutné prijať určité spoločenské normy. Avšak mnohé z týchto noriem sú, žiaľ, nezmyselné a zbytočne obmedzujúce.

Preto sme vytvorili inscenáciu s názvom “Norma”. V nej sme sa zamerali na tému noriem, pravidiel a nariadení, ktoré sme si vytvorili s cieľom uľahčiť si život. Paradoxne, pre mnohých ľudí sú však práve tieto nariadenia výrazne obmedzujúce.

Často stačí len jediné číslo – výsledok testu inteligencie (ktorého hodnovernosť je pritom diskutabilná) – a to číslo začne formovať celý ich život.

Limitujú ich možnosťou vzdelávania, ba neraz im úplne znemožňuje nájsť si zamestnanie. Okolie ich potom vníma cez filter ľútosti alebo menejcnosti.

Naši herci v inscenácii riešia problémy, ktoré by nás ani nenapadli. V rámci príprav dostali jednoduchú otázku: “Čo by ste v živote chceli zažiť, čo vám chýba?”

Nehovorili o Ferrari, dovolenke na Maldivách, ani o veľkom byte. Namiesto toho zneli ich túžby prekvapivo skromne:

- “Chcel by som sám kráčať po ulici.”
- “Chcela by som ísť na babskú jazdu.”
- “Chcel by som ísť vlakom do Berlína.”

Sú to veci, ktoré my považujeme za absolútnu samozrejmú, no u týchto ľudí sú obmedzené už len kvôli tomu, že nie sú vnímané ako súčasť normy.

Partnerstvo a sila očakávaní

V divadle vnímame našich hercov ako rovnocenných partnerov. Každý z nás má svoju rolu: oni sú herci, ja som umelecká šéfk.

Po úcte je druhou, nesmierne dôležitou súčasťou našej spolupráce kladenie nárokov.

Ľudia s mentálnym znevýhodnením často čelia opačnému prístupu – nie sú na nich kladené žiadne požiadavky. Sú udržiavaní v bubline prehnanej starostlivosti a bezpečia. Napriek svojím schopnostiam doma často “nemusia nič” – nemusia upratovať ani nakupovať.

Za tie roky sme prišli na to, že mať na nich nároky a očakávania je tá najlepšia pomoc, akú im môžeme poskytnúť.

V divadle sa snažíme udržiavať určitý režim a pravidlá. Herci vedia, že nesú plnú zodpovednosť za kvalitu predstavenia. Ak chcú podať kvalitný výkon, musia na sebe neustále pracovať.

Samozrejme, vždy prihliadame na individuálne zdravotné špecifiká. No práve vďaka tomu, že ich veľmi dobre poznáme, dokážeme presne rozlíšiť, kedy ide o reálny zdravotný problém a kedy len o obyčajnú pohodlnosť. V takom prípade nároky zvýšime. Je to práve tento prístup, ktorý im umožňuje rozvíjať svoj potenciál.

Ďalší dôvod, prečo títo ľudia často pôsobia ako “večné deti”, spočíva v tom, že my sme mali príležitosť prepracovať sa k dospelosti postupne, krok za krokom.

Mnohokrát sme si ani neuvedomovali, že nás formujú drobné, každodenné okamihy. Bola to prvá samostatná

cesta do školy, prvý nákup, alebo prvá večera pripravená pre rodičov. Práve toto množstvo malých, nazbieraných krokov z nás robí dospelých.

Tým, že týmto ľuďom nedovolíme podniknúť tieto kľúčové kroky a získať vlastné skúsenosti, ich o to ochudobňujeme.

Preto zostávajú uväznení v medzi-priestore detstva a dospelosti, neschopní dosiahnuť plnú sebarealizáciu.

Systematické Vzdelávanie: Základ osobnostného a profesionálneho rastu

Ďalšou nesmierne dôležitou súčasťou našej práce je vzdelávanie.

Vytvorili sme unikátny a komplexný systém vzdelávania pre dospelých ľudí s mentálnym znevýhodnením, na ktorom pracujeme viac ako 25 rokov.

Vývoj Obsahu

- **V počiatkoch** sa obsah zameriaval najmä na všeobecný prehľad a spoločenské zručnosti. Cieľom bolo poskytnúť hercom potrebné nástroje na správny pohyb a správanie v spoločnosti (napr. lekcie spoločenského správania).
- **V súčasnosti** je vzdelávanie prevažne špecializované na zručnosti nevyhnutné pre ich hereckú tvorbu. Zahŕňa lekcie herectva, pohybu, hlasovej techniky, dejín divadla a pod.

Význam systematickosti

Práve táto systematickosť – to, že majú každý deň nové výzvy a príležitosť pracovať na sebe – je základom

ich osobnostného a profesionálneho rastu a je pre ich rozvoj kľúčová.

Príklad:

Jeden z našich hercov spočiatku takmer nekomunikoval. Odpovedal len jednoduchými vetami a nikdy sám nezačal konverzáciu.

Skúsili sme s ním pracovať prostredníctvom pohybu, ale ani tento prístup nebol úspešný. Stále držal ruky vo vreckách, nedokázal sa uvoľniť. Nič z toho, čo sme mu ponúkali, neprinášalo výsledky. Už sme to skoro vzdali. Našťastie, len skoro.

Nakoniec sme prišli s nečakaným riešením: navrhli sme mu kostým s veľkým množstvom vreciek. Tým sme jeho zdanlivú nevýhodu premenili na jedinečnú devízu a súčasť jeho javiskovej identity.

Prečo je tento príbeh dôležitý? Keby sme prestali hľadať alternatívne cesty, tento človek by dodnes možno nekomunikoval so svetom.

Dnes je z neho komunikatívny muž, vášnivý čitateľ a jeden z najnadanejších tanečníkov nášho divadelného súboru.

Je kľúčové si uvedomiť: akékoľvek skutočné zmeny si vyžadujú čas, vytrvalosť a predovšetkým kreativitu.

Ďalšie aktivity divadla

Organizovali sme konferenciu s názvom „Deťmi sme už boli, teraz sme dospelí“. Cieľom bolo iniciovať spoločenskú diskusiu na tému dospelosti ľudí s mentálnym znevýhodnením. Ako súčasť kampane sme realizovali aj medzinárodnú odbornú diskusiu. Na pódiu sme sa dotkli stereotypov a naznačili inovatívne riešenia z praxe. Záznam z tohto podujatia, ktorý

je zaujímavý pre odbornú ale aj širšiu verejnosť, je voľne dostupný na YouTube Divadla z Pasáže.

Aktivity pre deti a študentov

Pre naše divadlo je kľúčové systematické podchytenie všetkých cieľových skupín.

Pravidelne hrávame a organizujeme špeciálne workshopy pre deti. Na týchto stretnutiach majú príležitosť nielen spoznať divadlo ako umeleckú formu, ale predovšetkým stretnúť sa s inakosťou.

Primárnym cieľom je, aby sa deti ako dospelí nebáli neznámeho, eliminovali predsudky a vedeli, ako správne reagovať pri stretnutí s človekom s mentálnym znevýhodnením.

Preto sme v minulosti uprednostňovali menšie divadelné formáty, ktoré nám umožňovali väčšiu mobilitu a možnosť vystupovať kdekoľvek.

Verejné skúšky a diskusie predstavujú ďalší pilier našej činnosti. Cieľovou skupinou sú deti, študenti stredných a vysokých škôl ako aj odborná a širšia verejnosť. Zámerom týchto vzdelávacích formátov je pokračovať v aktivitách, ktoré divadlo začalo už pred pár rokmi vytvárať pre študentov.

Verejné skúšky predstavujú formát, kde môžu diváci priamo zažiť proces samotného skúšania s hercami ako aj nahliadnuť do zákulisia divadelnej tvorby. Zároveň umožňujú cez interaktívne metódy aj prepojenie diváka s hercami priamo na javisku. Tak iniciujeme pre mnohých ľudí vlastne aj prvý kontakt s ľuďmi s mentálnym znevýhodnením. Prostredníctvom skupinových hier a metód sa snaží-

me, aby divák zabudol na odstup voči neznámemu (t.j. človeku s mentálnym znevýhodnením) a cez hravosť prebudil v sebe otvorenosť a záujem o vzájomné spoznávanie.

Ďalší formát predstavujú verejné diskusie, do ktorých sa snažíme zapájať aj v rámci iných organizácií. Verejná diskusia odborníkov z rôznych oblastí zasahuje širšiu verejnosť a dovoľuje nám venovať sa uvedenej problematike ako aj propagácii divadla v iných verejných kruhoch.

Rozlišujte ľútosť a súcit

Pri svojej práci je kľúčové, aby ste veľmi pozorne rozlišovali medzi súcitom a ľútosťou.

Ľútosť nikomu nepomáha – naopak, ťahá dole. Nikoho neposunie vpred, ak mu budete prejavovať ľútosť alebo mu pomáhať pri každom detaile jeho života.

Áno, sme ľudia a prirodzene prejavujeme súcit, ale rovnako musíme prejavovať aj nároky a očakávania.

Komunikujte s týmito ľuďmi tak, ako by ste chceli, aby iní komunikovali s Vami.

Vrátim sa k tomu, čo už zaznelo: mnohí z nich budú z vášho prístupu prekvapení a zaskočení, pretože na takéto správanie nie sú zvyknutí. Majte však na pamäti, že práve tieto malé kroky úcty a nárokov vedú k veľkým zmenám. Už len týmto prístupom im viete nesmierne pomôcť v ich rozvoji.

Kontaktné údaje

Meno a priezvisko: Eva Ogurčáková

Adresa pracoviska: Mestské divadlo – Divadlo z Pasáže, n. o.

Email: divadlozpasaze@gmail.com,
ogurcakova13@gmail.com

DESIGN NÁVŠTĚVNICKÉHO ZÁŽITKU: OD EMPATIE K PŘÍSTUPNOSTI

Abstrakt

Příspěvek představuje design návštěvnického zážitku jako praktický rámec, který propojuje muzeologii, UX design a přístupnost. Ukazuje, jak metody empatizace, kvalitativního a kvantitativního výzkumu a iterativního testování pomáhají muzeím a galeriím nahlížet na vlastní expozice očima návštěvníků a odhalovat bariéry, jež často zůstávají skryté za „profesní slepotou“. Na příkladu vývoje aplikace Cabinet of Wonders demonstrují, jak lze výsledky výzkumu převést do konkrétních technologických řešení – od informační a jazykové přístupnosti po adaptivní obsah využívající AI. Text také shrnuje zkušenosti z workshopů s muzejními profesionály, kde role-playing a práce s personami posilují empatii a podporují přístup „visitor first“ v organizacích. Příspěvek přibližuje přístupnost jako komplexní fenomén, který je důsledkem hlubokého

porozumění lidem a dlouhodobého začlenění návštěvnické perspektivy do myšlení a praxe celé instituce.

Klíčová slova

Návštěvnický zážitek, design uživatelského zážitku, empatie, human-centred design, perspektiva návštěvníka, digitální technologie v muzeích

Úvod

Muzea jako služba návštěvníkovi Současná muzea a galerie procházejí proměnou. Od institucí primárně orientovaných na sbírku, výzkum a prezentaci artefaktů se stále více očekává, že budou také službou pro návštěvníky – místem, které nabízí bezpečný, přístupný a srozumitelný prostor pro objevování, učení i zábavu. Společně s tlakem na digitalizaci, inovace a zapojování technologií roste i důraz na návštěvnický zážitek (visitor experience, VX).

Návštěvnický zážitek (případně prožitek) představuje jeden z klíčových konceptů, který se v zahraničí dlouhodobě využívá k systematickému zlepšování výstavního prostředí, komunikace, služeb i technologií. Opírá se o přístupy známé z oblasti designu uživatelského zážitku (UX designu, user experience designu) a human-centred designu, tedy o metody, které staví do středu pozornosti člověka – návštěvníka.

Cílem tohoto textu je ukázat, jak mohou muzea a galerie tyto přístupy využít, a představit zkušenosti s postupem při tvorbě aplikace Cabinet of Wonders – projektu na které jsem poslední dva roky spolupracovala jako UX designérka a výzkumnice. Představím přístup od empatizace s návštěvníky přes kvalitativní a kvantitativní průzkum až po vývoj přístupného technologického řešení.

UX design a visitor experience: Proč začínat u lidí

Design uživatelského zážitku (user experience design, UX design) je disciplína, která vznikla v technologickém sektoru, ale její kořeny sahají hluboko do tradice human-centred designu (HCD). Don Norman (2013) jej popsal jako přístup, který navrhuje celé uživatelské prožívání – nejen funkce, ale i emoce a významy spojené s používáním produktu nebo servisu.

UX je založeno na čtyřech pilířích: porozumění člověku (výzkum), empatie vůči jeho potřebám, testování a ověřování a průběžná iterace řešení. Ve zkratce to znamená, že můžete vyvinout technologicky brilantní

řešení – ale pokud jej lidé nebudou umět používat, neuspějete.

V muzeologii se UX překlátilo do oblasti návštěvnického zážitku (visitor experience). Falk a Dierking (2016) upozorňují, že návštěvnický zážitek je interakce mezi člověkem, místem a sociálním kontextem — tedy mnohem více než jen výstava nebo obsah. Visitor experience zasahuje výstavní design a narativ, orientaci v prostoru, práci personálu, digitální prvky, cenu, dostupnost, komfort, ale i jazyk a tón komunikace. Základem je stále totéž: chápeme, pro koho tvoříme, a co si má člověk z návštěvy odnést.

Mnoho pracovníků v institucích může vnímat tento přístup jako příliš „marketingový“ nebo dokonce jako hrozbu odbornosti. To je mylné pojetí. Empatie a zapojení návštěvníka není podřizování se vkusu davu; jde spíše o protiváhu profesní slepoty — přesvědčení, že to, co považujeme za srozumitelné my, bude srozumitelné i návštěvníkům. Tato domněnka se stává jednou z největších zdrojů bariér. V UX existují konkrétní metody, pomocí kterých se díváme na vlastní předpoklady a domněnky, ověřujeme je a nacházíme cesty, jak odbornost přeložit do srozumitelné, přístupné formy. Ve skutečnosti tento přístup odbornosti neodporuje, ale ji doplňuje o lidský rozměr. Muzea existují pro lidi – a zahrnout jejich perspektivu do navrhování je projevem profesionality.

Proces empatizace: Jak jsme poznávali návštěvníky

Při práci na Cabinet of Wonders jsme začínali otázkou: jaké elementy skutečně tvoří návštěvnícký zážitek? Nebylo naším cílem redukovat výzkum na technický audit, ale pochopit širší kontext návštěvy — od prvního kontaktu s informací o výstavě přes příjezd a vstup, služby v prostoru, procházení expozice až po dojmy po odchodu.

Použili jsme kombinaci kvalitativních a kvantitativních metod. V kvalitativní fázi jsme vedli přibližně 40 hloubkových rozhovorů s odborníky z domácích institucí i s běžnými návštěvníky, jejichž cílem bylo sbírat osobní příběhy, motivace, frustrace a momenty, které si návštěvníci nesou z návštěvy. Pro zachycení průběhu návštěvy jsme použili metodu mapování návštěvnícké cesty (visitor journey mapping) – tedy kroky, které člověk v muzeu podstupuje před, během a po návštěvě muzea nebo galerie. Tato praktika je stále častěji doporučována praxí a literaturou zaměřenou na poskytování návštěvníckých služeb (Villaespesa & Álvarez, 2020; Mackay, 2023).

Na základě zjištění z rozhovorů jsme vytvořili seznam motivátorů a překážek, inspirovaný UX metodou „pains and gains“. Ta umožňuje převést nashromážděné zkušenosti do jazyka návrhových požadavků: co mají návštěvníci více zažít, čemu se naopak vyhnout nebo co je potřeba nahradit (Emley, 2025).

Vybrali jsme 16 radostí (co zlepšuje zážitek) a 16 nepříjemností (co je kazí), které se nejčastěji opakovaly

a týkaly se různorodých oblastí jako přístupnost a srozumitelnost výstav a exponátů, servis instituce, přístupnost pro znevýhodněné či nejmenší osoby, interakce a zapojení digitálních technologií a interaktivity.

Následovala kvantitativní fáze: seznam jsme zveřejnili online ve formě dotazníku a oslovili širší veřejnost. Do dotazníku se zapojilo 703 respondentů, z nichž jsme do finální analýzy zahrnuli 388 relevantních pravidelných návštěvníků muzeí a galerií. Data jsme statisticky zpracovali a skloubili s kvalitativními citacemi tak, aby výsledky byly jak bohaté na narativ, tak opodstatněné daty. Vyhotořili jsme report, který jsme zveřejnili online pod otevřenou licencí a který shrnuje intenzitu a četnost výskytu radosti a nepříjemnosti návštěvníků v českých muzeích a galeriích. Průzkum obsahuje i zjištění pro některé sociodemografické skupiny (Pilkka & Ulahelová, 2024).

Vybraná zjištění: co návštěvníkům pomáhá a co jim brání

Z našich analýz vzešly poznatky, které potvrzují některé intuitivní předpoklady, ale zároveň odhalují detaily, které si instituce často neuvědomují. Uvedu zde vybraná zjištění.

Přístupnost se ukazuje být vícevrstevná: není to pouze odstranění fyzických bariér, ale komplexní kvalita zkušenosti, která zahrnuje informační přístupnost, interakci s personálem, komfort prostředí, jazykovou dostupnost a emocionální atmosféru.

Mezi nejčastěji a nejsilněji uváděné

nepříjemnosti patřily dlouhé a často obšírně napsané popisky exponátů, které způsobují tzv. kognitivní vyčerpání. Problém netkví pouze v jejich délce, ale také v nadbytečném použití akademických formulací, špatném vizuálním zpracování, přehlcenosti informacemi nebo absencí jasné struktury. Studie jiných autorů rovněž upozorňují, že přístupnost výstavních textů má zásadní vliv na návštěvu výstavy (Kjeldsen & Nisbeth, 2015).

Dále se opakovaně objevoval problém komfortu prostředí: nedostatek míst k sezení během trasy výstavy či špatné osvětlení mohou zastínit i velmi kvalitní expozici. To má obzvláště význam při práci s návštěvníky seniorského věku nebo s rodinami s dětmi. Podobně zásadní roli sehrává personál instituce — od pokladní až po kustoda. Neochotný nebo naopak příliš dotěrný personál dokáže návštěvu výrazně zkazit; vstřícnost a lidskost naopak zásadně posilují uvolněný a inkluzivní pocit.

Co návštěvníky těší? Mezi nejčastější pozitivní faktory patří inspirativní pojetí tématu a jasné vedený narativ výstavy. Návštěvníci také oceňují přiměřenou, dobře integrovanou interaktivitu. Obávají se však komplikovaného ovládání nebo technologických chyb. Digitální prvek má být prostředkem pro nový zážitek či vzdělávání, nikoli samoučelným efektem. Dobře navržený audioprůvodce nebo přiměřené multimediální aplikace, které doplní exponáty, mohou rozšířit přístupnost a pomoci návštěvníkům vtáhnout je do příběhu expozice.

Specifické skupiny – mládí (generace Z) a rodiče s dětmi — měly některé odlišné preference. Například mladší respondenti kladli relativně vyšší důraz na cenovou dostupnost a flexibilní otevírací doby, rodiče zase na „baby-friendly“ prvky (přebalovací pulty, dětské koutky, vstřícný přístup personálu). Tyto nuance jsou důležité v praxi: univerzální řešení často nestačí, je třeba kombinovat obecné principy s cílenými opatřeními pro konkrétní skupiny.

Od výzkumu k řešení: přístupná aplikace Cabinet of Wonders

Výsledky výzkumu nás vedly přímo k návrhu produktových funkcí aplikace Cabinet of Wonders a pomohly nám definovat i smysluplné využití umělé inteligence a různých datových modelů.

První zásadní oblastí byla informační přístupnost. Dlouhé texty a jejich únavnost jsme řešili tím, že aplikace automaticky převádí písemný obsah do vysoce kvalitního audio formátu pomocí moderních TTS (text-to-speech) modelů. Návštěvníkům tak nabízíme simultánní zážitek: mohou poslouchat komentáře místo čtení, což snižuje kognitivní zátěž a zvyšuje plynulost prohlídky. Studie o vlivu audioprůvodců potvrzují, že dobře implementované audio zvyšuje autonomii návštěvy i její kvalitu, a to i pro slabozraké či jinak zrakově znevýhodněné návštěvníky (Martins, 2012).

Druhým pilířem je jazyková přístupnost, která vzešla z rozhovorů s muzei a galeriemi. V českém kontextu je důležitá schopnost nabídnout obsah

v několika jazycích (včetně ukrajinského), a to bez nákladných překladatelských procesů. Cabinet využívá modely strojového překladu a text-to-speech kombinovaně tak, aby instituce mohla nabídnout návštěvníkům průvodce v řadě světových jazyků rychle a za nízké produkční náklady, s vysokou mírou přesnosti a kvality.

Třetí oblastí je personalizace pro různé cílové skupiny. V rámci aplikace pracujeme s adaptivním modelem, který kombinuje obecné znalosti (jazykové, stylistické modely) s konkrétními informacemi o muzeu a exponátech — něco jako ChatGPT nebo chatbot přizpůsobený pro dané muzeum či galerii. Cílem není nahradit lektora nebo komentované prohlídky s fyzickým průvodcem, ale umožnit individuálnímu návštěvníkovi doprovod přizpůsobený jeho tempu, zájmům a kognitivním preferencím. Personalizace v kontextu použití AI zároveň otevírá otázky etiky: modely by měly být transparentní, s jasným vyznačením zdrojů informací, a zároveň by měly zapojovat odpovědné dohledové mechanismy nad generovaným obsahem, aby se minimalizovalo riziko fabulace. Tento přístup koresponduje s rostoucí odbornou disciplínou, která zkoumá interakci AI a přístupnosti v kulturním sektoru (Falk & Dierking, 2016).

V neposlední řadě jsme se věnovali i provozní přístupnosti pro samotné instituce: řešení je navrženo tak, aby bylo možné jej provozovat s minimálními kapacitními a finančními nároky (model pronájmu/služby, uživatelsky přívětivé rozhraní pro

editaci obsahu). Otázky, které instituce často pokládají, reflektují praktické obavy: Kolik to bude stát? Jak rychle se to dá udělat? A kdo bude mít kontrolu nad obsahem? Transparentní a jednoduché ovládání spolu s otevřenou dokumentací a školením je proto součástí aplikace. Díky tomu je řešení dostupné také pro menší a regionální muzea a nabízí rovnováhu mezi profesionalitou a soběstačností institucí. Aby instituce zlepšily svou přístupnost směrem k návštěvníkům, potřebují také sami finančně a kapacitně dostupná, snadno spravovatelná přístupná řešení.

Empatizace muzeí pomocí workshopů: profesionál v botách návštěvníka

Empatie se nedá pouze „předávat“ prezentací dat — je třeba ji zažít. Abychom své přístupy, technologické know-how a metody UX přiblížili také muzejním profesionálům, uspořádali jsme sérii setkání pod názvem Museum Update v deseti regionech ČR. Během nich jsem prováděla účastníky workshopem, kde hlavní pedagogickou technikou bylo role-playing podle metody person. Každý účastník převzal jednu z předem připravených osob (tzv. personu), která reprezentovala vlastnosti, obavy a očekávání vzhledem k muzeím a galeriím určité cílové skupiny:

- Eva, 49 let — učitelka, pravidelná návštěvnice muzeí a galerií;
- Johann, 34 let — turista, příležitostný návštěvník;
- Tereza, 20 let — studentka VŠ,

kteřá muzea a galerie sama ne navštěvuje.

Workshop měl jasnou strukturu: po seznámení s personou účastník během přibližně 20–30 minut procházel výstavu s pracovním listem zaměřeným na pět aspektů — vstup do výstavy, orientace, vnímání exponátů, čtení textů a vnímání prostředí. Pomocí doprovodných otázek se mohl lépe vcítit a vnímat určitý aspekt z různých hledisek dané osoby. Následně proběhla skupinová reflexe, která umožnila porovnat, jak se stejná expozice jeví z různých perspektiv, např. z perspektivy různých Johannů či ostatních person. Cílem aktivity bylo vyzkoušet si změnu perspektivy při procházení výstavou a vyvolat „aha“ momenty – posunout nastavení myslí profesionálů směrem k přístupu visitor first (Simon, 2010). Zároveň dané muzeum nebo galerie získalo cennou zpětnou vazbu na expozici či výstavu a instituce se mohla rozhodnout, zda některé poznatky dále prozkoumá nebo zahrne např. do redesignu expozice. Učení zkušeností (experiential learning) a participativní metody v muzeích podporují hlubší pochopení potřeb uživatelů a pomáhají překlenout propast mezi kurátorskou vizí a reálnou návštěvníckou zkušeností. Nina Simon v knize The participatory rozvíjí různé myšlenky participativních přístupů v muzeích jako nástroje pro budování komunit a inkluзивity (Simon, 2010). Workshop tak může muzeum nebo galerie využít přímo při aktivitách se svými návštěvníky a nechat je vyplnit podobné pracovní listy pro zpětnou vazbu.

Naše zkušenost je taková, že lidé se velmi rádi do podobných aktivit zapojují. Pomáhá to vytvářet vztah s danou institucí a pocit, že je návštěvník součástí tvorby muzea či galerie, což přirozeně bourá odborné i kulturní bariéry. V neposlední řadě to slouží jako dobrý nástroj komunikace a budování návštěvnícké komunity instituce.

Výjezdy však odhalily také bariéry v rámci interních týmů: různí aktéři v instituci (ředitel, kurátor, lektor, kustod) mají odlišné vnímání poslání a různou míru kontaktu s veřejností. Role-playing a práce s personami tak mohou sloužit také jako katalyzátor dialogu v různorodém týmu a jako praktický nástroj pro nastavení společných cílů v oblasti přístupnosti a návštěvníckého servisu.

Závěr: Empatie jako předpoklad přístupnosti

Design návštěvníckého zážitku ukazuje, že přístupnost nevzniká pouze jako technický standard nebo sada pravidel, ale jako důsledek hlubšího porozumění lidem. Empatie, průzkum, testování a zapojení návštěvníků již od začátku procesu umožňuje vytvářet řešení, která jsou přívětivá, inkluзивní, funkční a lidská.

Metody UX designu mohou muzeím a galeriím nabídnout jednoduchý a praktický rámec, jak svým návštěvníkům lépe naslouchat a jak budovat prostředí bez bariér — fyzických, jazykových, informačních i emocionálních. Technologie, včetně moderních AI nástrojů, jsou silným prostředkem pro škálování přístupnosti; je však nezbytné je nasazovat s respektem

k vědecké a faktografické roli institucí, s kontrolou kvality a s etickým rámcem.

Věřím, že kombinace kvalitativního porozumění, kvantitativního ověření a evangelizace profesionálů o vlastních návštěvnických vede k řešení, která mohou zvyšovat hodnotu návštěvy pro široké spektrum uživatelů. Výzva pro budoucnost spočívá v transformaci těchto přístupů z jednorázových projektů na trvalou kulturní praxi institucí.

Kontaktné údaje

Meno a priezvisko, titul: Mgr. art. Anna Ulahelová, ArtD.

Adresa pracoviska (název inštitúcie, ulica, PSČ, mesto): Cabinet of Wonders, Českomlánská 516/27, 160 00, Praha 6, Česká republika

Email: anna.ulahelova@gmail.com

NORMAN, Don. 2013. *The Design of Everyday Things*. Revised and expanded edition. New York: Basic Books. ISBN 978-0-465-00394-5 (ebook)

FALK, J.H., & DIERKING, L.D. 2016. *The Museum Experience Revisited*. 1st ed. London: Routledge. Dostupné na: <https://doi.org/10.4324/9781315417899>

VILLAESPESA, E., & ÁLVAREZ, A. (2020). Visitor journey mapping at the Museo Nacional Thyssen-Bornemisza: bringing cross-departmental collaboration to build a holistic and integrated visitor experience. *Museum Management and Curatorship*, 35(2), s. 125–142. Dostupné na: <https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1638821>

MACKAY, Rachel. 2023. 'Visitor Journey Mapping', in *Delivering the Visitor Experience: How to Create, Manage and Develop an Unforgettable Visitor Experience at Your Museum*. Museum and Gallery Essentials. Cambridge: Facet. Dostupné na: <https://doi.org/10.29085/9781783305513.006>

EMLEY, Bryce. 2025. Pains and gains: How to give your customers what they want. Dostupné na: <https://zapier.com/blog/pains-and-gains/>

PILKA, Lukáš & ULAHELOVÁ, Anna. 2024. *Radosti a nepříjemnosti návštěvníků českých muzeí a galerií*. Klíčová zjištění z výzkumu návštěvnického zážitku 2024. Praha: Cabinet of Wonders. Dostupné ke stažení přes: <https://cabinetofwonders.net/cs/insights/jake-jsou-nejvetsi-radosti-a-neprijemnosti-navstevniku-ceskych-muzei-a-galerii>

KJELDSEN, Anna Karina & NISBETH Brøgger, Matilde. 2015. When Words of Wisdom are not Wise: A Study of Accessibility in Museum Exhibition Texts. *Nordisk Museologi*. 2015. 91-111. 10.5617/nm.3002.

SIMON, Nina. 2010. The Participatory Museum. *Museum 2.0*. Dostupné online: <https://participatory-museum.org/read/>

MARTINS, Claudia. 2012. The museum (audio) guide as an accessibility enhancer. In: *Accesibilidad en la nueva era de las comunicaciones Profesionales y universidad: un diálogo imprescindible*. s 101-115. Ediciones Trágacanto Dostupné na: https://www.researchgate.net/publication/271966071_The_museum_audio_guide_as_an_accessibility_enhancer

ORAVSKÁ KNIŽNICA ANTONA HABOVŠTIAKA: VEREJNÁ KNIŽNICA AKO SOCIÁLNO-KULTÚRNE CENTRUM REGIÓNU

Abstrakt

Oravská knižnica Antona Habovštiaka (OKAH) v Dolnom Kubíne patrí medzi verejné knižnice, ktoré aktívne reflektujú potreby 21. storočia a rozširujú svoje služby ďaleko za hranice tradičného poskytovania literatúry. Knižnica sa transformuje na dynamické komunitné centrum, ktoré reaguje na digitálne, sociálne, kultúrne aj psychologické potreby obyvateľov regiónu. Medzi jej kľúčové aktivity patria digitálna čítareň KUBO CLUB, projekt Psychológ v podkroví zameraný na duševné zdravie a sociálno-reintegračný projekt PREDSDUDKY. Príspevok predstavuje obsah, význam, prínosy a komunitný dopad týchto projektov.

Kľúčové slová

verejná knižnica, komunitné projekty, digitálna gramotnosť, inklúzia, duševné zdravie, sociálne služby

Úvod

Verejné knižnice v 21. storočí prechádzajú výraznou evolúciou. Z inštitúcií, ktoré pôvodne slúžili najmä ako strážcovia knižničných fondov, sa stávajú otvorené kultúrne a vzdelávacie centrá, ktoré reagujú na dynamické spoločenské zmeny. Oravská knižnica Antona Habovštiaka je príkladom tohto moderného trendu. V prostredí regiónu, kde dostupnosť kultúrnych a sociálnych služieb môže byť limitovaná, zohráva mimoriadne dôležitú rolu.

Teoretické východiská

Koncept modernej verejnej knižnice sa opiera o myšlienku inkluzívneho, dostupného a bezpečného priestoru. Knižnice dnes vstupujú do oblastí, ktoré boli kedysi doménou iných inštitúcií – od sociálnych služieb, cez psychologickú podporu, až po digitálne vzdelávanie. Kľúčové sú najmä

hodnoty dostupnosti, ľudskosti, odbornej podpory a participácie.

Digitálna čítareň KUBO CLUB

Digitálna čítareň KUBO CLUB predstavuje pre Oravskú knižnicu inovatívny spôsob, ako podporovať čitateľskú gramotnosť u detí od najnižšieho veku. Platforma ponúka viac ako tisíc digitálnych kníh – interaktívne rozprávky, ilustrované príbehy, encyklopédie aj didaktické tituly. Pomáha rozvíjať slovnú zásobu, porozumenie textu, koncentráciu, jazykové schopnosti a pozitívny vzťah k čítaniu.

Psychológ v podkroví

Projekt Psychológ v podkroví je jednou z najcitlivejších a zároveň najodvážnejších iniciatív knižnice. V prostredí, kde odborná psychologická pomoc nie je vždy dostupná alebo je finančne náročná, ponúka knižnica anonymné a bezplatné poradenstvo. Odborník je pravidelne k dispozícii pre každého, kto potrebuje podporu pri zvládaní stresu, úzkostí alebo osobných kríz.

Projekt PREDSDUDKY

Projekt PREDSDUDKY predstavuje silný a hodnotový rozmer práce knižnice. Jeho cieľom je pracovať s ľuďmi bez domova a ďalšími marginalizovanými skupinami prostredníctvom tvorivých, vzdelávacích a komunitných aktivít.

Diskusia

Tri opísané projekty odrážajú posun knižnice z tradičnej kultúrnej inštitúcie k modernej a inkluzívnej službe,

ktorá poskytuje vzdelávanie, podporu a bezpečný priestor pre všetkých obyvateľov regiónu.

Záver

Oravská knižnica Antona Habovštiaka predstavuje model verejnej knižnice, ktorá dokáže prepájať kultúru, vzdelávanie, digitálne služby a sociálnu podporu. Svojimi aktivitami dokazuje, že knižnica môže byť miestom stretnutí, dialógu, tvorivosti, solidarity a osobného rastu.

GALÉRIA PRE VŠETKÝCH SPRÍSTUPNENIE KULTÚRNYCH HODNÔT VILY DOMINIKÁ SKUTECKÉHO PRE ZRAKOVO, SLUCHOVO A MENTÁLNE ZNEVÝHODNENÝCH

Abstrakt:

Príspevok predstaví projekt Stredoslovenskej galérie (SSG) určený pre zrakovo, sluchovo a mentálne znevýhodnených návštevníkov Vily Dominika Skuteckého. Jeho cieľom je sprostredkovať zážitok z tvorby maliara Dominika Skuteckého (1849 – 1921), ako aj genius loci autentického miesta jeho rodinnej vily z konca 19. storočia pre znevýhodnených návštevníkov, a tak podporiť rovnosť prístupu a príležitostí ku kultúre a umeniu.

Priamo do expozície boli zavedené prvky informačnej debarierizácie napomáhajúce funkčnému sprostredkovaniu umenia. Vznikla informačná mapa pre mentálne znevýhodnených návštevníkov, ktorá uľahčuje primárnu skúsenosť návštevy kultúrnej inštitúcie. Sprievodné videá k expozícii s prekladom do posunkovej reči pre sluchovo znevýhodnených návštevníkov alebo rozprávajúce dotykové rámy k obrazom a objektu vily pre hmatové vnímanie zrakovo znevýhodnených návštevníkov približujú

vývin umelcovej tvorby v umelecko-historických súvislostiach, architektúru a históriu vily, ako aj životné osudy rodiny Skuteckých-Karvašových židovského pôvodu.

Kľúčové slová:

galéria, inkluzívny priestor, zrakovo, sluchovo a mentálne znevýhodnení návštevníci, informačná debarierizácia, rovnosť prístupu a príležitostí ku kultúre a umeniu

Úvod

Galéria je miestom, kde sú prijímané odlišnosti – či už kultúrne, sociálne, zdravotné či etnické – a kde je možné skúmať ľudský život a kultúru, minulosť, súčasnú aj budúcu, v celej jej rozmanitosti. (Bartošová, Hasalová, 2018) Stredoslovenská galéria sa v rámci neformálneho vzdelávania dlhodobo a systematicky venuje práci s komunitami znevýhodnených návštevníkov. Ponúka im špecializované animačné programy, venuje sa osvete v danej téme, ponúka popu-



Foto: Archív SSG

larizačné prednášky pre laickú aj odbornú verejnosť a vytvára edukatívne pomôcky, využívané počas programu pre dané skupiny. Realizuje tiež vzdelávacie prednášky pre aktívnych seniorov, tematicky zamerané na kapitoly z dejín umenia, ako aj na moderné a súčasné umenie.

Teoretické východiská

Projekt Galéria pre všetkých / Sprístupnenie kultúrnych hodnôt Vily Dominika Skuteckého pre zrakovo, sluchovo a mentálne znevýhodnených realizovala Stredoslovenská galéria v roku 2023 vo Vile Dominika Skuteckého v Banskej Bystrici. Cieľom bolo prostredníctvom zavedenia prvkov informačnej debarierizácie sprostredkovať zážitok z tvorby maliara Dominika Skuteckého (1849 – 1921), ako aj genius loci výnimočného autentického miesta jeho rodinnej vily aj pre znevýhodnených návštevníkov.

Maliar Skutecký si vilu s ateliérom v Banskej Bystrici nechal postaviť koncom 19. storočia po dlhoročnom

pôsobení v Benátkach. Stavbu v neorenesančnom štýle vyzdobil unikátnou sgrafitovou výzdobou s medailónmi renesančných majstrov Raffaella a Tiziana.

Vila je významným architektonickým a kultúrno-historickým objektom Banskej Bystrice a spolu s okolitou záhradou sú národnou kultúrnou pamiatkou.

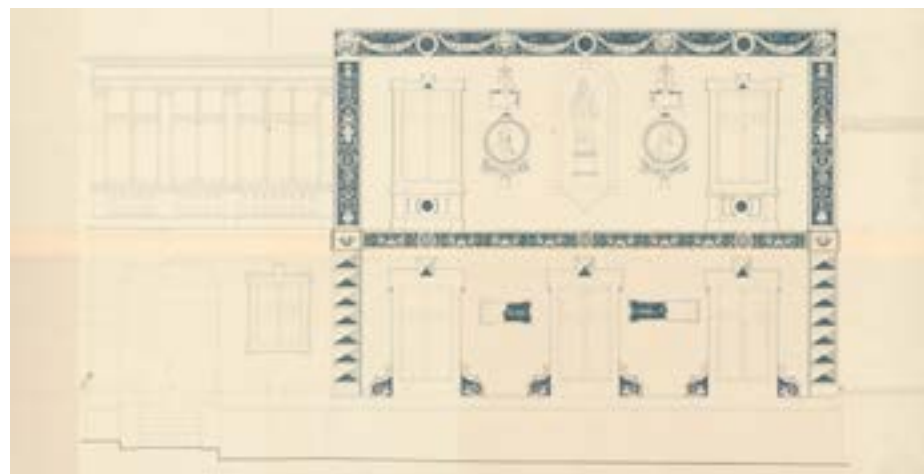


Hore: VILA Dominika Skuteckého, Banská Bystrica. Foto: Archív SSG
 Vpravo dole: Dominik Skutecký: Autoportrét, 1877 – 1887, tuš na papieri. V zbierke Stredoslovenskej

Dominik Skutecký (9. 2. 1849 Gajary – 15. 2. 1921 Banská Bystrica) vyniká v slovenských dejinách umenia najmä tradičnou maliarskou zručnosťou. Vychádzal primárne zo štúdia renesančnej talianskej maľby. Študoval vo Viedni a v Benátkach na akadémii umení a jeho prevažne žánrovú tvorbu charakterizuje luministická (impresionistická) svetelnosť a detailný „meisterstück“. Výpravné scény z každodenného života zachytával na malebnom pozadí benátskej architektúry, neskôr v banskobystrickom prostredí trhov, parkov a tiež známe pracovné námety kotlárov z medeného hámru. (Minka Baraníková, 2023) Stála expozícia vo vile predstavuje



Detail priečelia Vily Dominika Skuteckého, Banská Bystrica. Foto: Archív SSG



Projektová dokumentácia návrhu na rekonštrukciu sgrafitovej výzdoby priečelia vily, dokumentácia z roku 1988, pred reštaurovaním sgrafita. Zdroj: Dokumentačný archív SSG



Dominik Skutecký: Trh v Banskej Bystrici, 1889, olej na plátne. V zbierke Stredoslovenskej galérie.



Dominik Skutecký: Idyla v banskobystrickom parku, 1902, olej na plátne. V zbierke Stredoslovenskej galérie.



Panoramatické zábery Stálej expozície Dominika Skuteckého. Foto: Archív SSG



Zimná záhrada so študovňou, súčasť Stálej expozície Dominika Skuteckého. Foto: Archív SSG

tvorbu a život maliara a jeho rodiny prostredníctvom tematických miestností (Hala talianskeho umenia, Salón, Ateliér a Zimná záhrada so študovňou), ktoré boli doplnené prvkami informačnej debarierizácie. Zámerom projektu bolo sprostredkovať zážitok z umelcovej tvorby a tiež genius loci autentického miesta historickej vily aj pre zrakovo, sluchovo a mentálne znevýhodnených návštevníkov.

Projekt vychádza z princípov inkluzívneho múzejníctva a galerijníctva, ktoré považuje prístup ku kultúrnemu dedičstvu za základné kultúrne právo každého jednotlivca. Ide o koncept, ktorý zapája princípy sociálnej inklúzie a univerzálneho dizajnu do architektúry expozícií, spôsobu prezentácie zbierok a interaktívnych médií. Opatrenia realizované v Stálej expozícii Dominika Skuteckého Stredoslovenskej galérie reagujú na potreby troch skupín znevýhodnených návštevníkov – zrakovo, sluchovo a mentálne znevýhodnených osôb – a boli koncipované v súlade s odpo-

rúčaniami Medzinárodnej rady múzeí (ICOM), medzinárodnými štandardmi prístupnosti a princípmi tzv. „univerzálneho“ dizajnu, ktoré zabezpečujú rovnakú úroveň zážitku pre všetkých návštevníkov bez ohľadu na ich individuálne schopnosti alebo znevýhodnenia. (ICOM, 2022).

Podporné prvky debarierizácie a edukačné materiály vo Vile Dominika Skuteckého tak napomáhajú funkčnému sprostredkovaniu umenia, podpore rovnosti prístupu ku kultúre, umeniu a kultúrnemu dedičstvu, a v neposlednom rade majú potenciál prehĺbiť interakcie s umeleckým dielom.

Mentálne znevýhodnení návštevníci

Návštevníci galérie alebo múzea s poruchami učenia, autizmom alebo mentálnym postihnutím môžu mať ťažkosti so spracovaním informácií alebo orientáciou. Limitné môžu byť aj komplexné kurátorské texty, zložité výstavy alebo preťaženie zmyslov na základe hutnosti expozície. Rieše-

ním môže byť (a nemusí sa to týkať len návštevníka so znevýhodnením) používanie jednoduchšieho jazyka, minimalizácia ťažších a cudzích slov, vizuálnych a auditívnych podnetov. (Kováčová, Magová, Valachová, 2024, str. 56)

Vychádzajúc aj z týchto poznatkov sme prioritne pre mentálne znevýhodnených návštevníkov Vily Dominika Skuteckého vytvorili informačnú mapu, ktorá uľahčuje primárnu skúsenosť návštevy kultúrnej inštitúcie. Napomáha zorientovať sa už pri samotnom vstupe do areálu objektu vily so záhradou. Popri priestorovej orientácii návštevníkovi zároveň navodzuje pocit ukotvenosti v mestskom prostredí s vyznačením okolitej zástavby a jej účelovosti ako obchod, reštaurácia, či ďalšie.

Druhá strana mapy už podrobne informuje o interiéri, do ktorého návštevník vstupuje. Zobrazený plánik dvoch podlaží vily ho šípkami navádza ako postupovať v priestore a s čím všetkým sa bude postupne stretávať. Nechýbajú ani piktogramy a popisky nosných diel stálej expozície.

Mapa je dostupná na pozretie alebo stiahnutie pre návštevníkov pred návštevou vily, ako aj priamo na mieste.

Zrakovo znevýhodnení návštevníci

Pre zrakovo znevýhodnených návštevníkov sú priamo do expozície začlenené interaktívne rozprávané dotykové rámy, ktoré umožňujú hmatové vnímanie vybraných kľúčových diel umelca aj samotnej stavby jeho vily. Tieto dotykové prvky s audiokomentármi sú strategicky rozmiestnené po trase expozičnej prehliadky na stanoviskách tvorených infopult-

mi. Prvý pult je umiestnený priamo pri vstupe do expozičných priestorov a stvárňuje umelcov autoportrét so sprievodným komentárom, obsahujúcim úvodné informácie o osobnosti Skuteckého a kontexte expozície. Ďalšie dotykové „obrazy“ vedú návštevníka jednotlivými expozičnými miestnosťami, pričom mu predstavujú najznámejšie vystavené maľby a približujú vývin Skuteckého maliar-



Informačná mapa jednoducho vysvetľujúca umiestnenie Vily D. Skuteckého v meste.
Foto: Archív SSG



Informačná mapa – plánik interiéru Vily D. Skuteckého a stálej expozície.
Foto: Archív SSG

skej tvorby v umelecko-historických súvislostiach.

Jeden dotykový rám tiež ponúka reliéf s opisom priečelia stavby Vily Dominika Skuteckého v neorenesančnom štýle s jedinečnou sgrafitovou výzdobou, ktorú vytvoril sám umelec. Inováciou pri práci s dotykovými rámmi, ktoré bežne stvárňujú obrazové diela, bolo vytvorenie rozkladacieho 3D modelu architektúry



Ukážky práce s hovoriacimi rámmi a ich inštalácie v priestore Stálej expozície D. Skuteckého.
Foto: Archív SSG

Skuteckého vily aj s možnosťou jeho rozloženia po jednotlivých podlažiach. Sprievodný text ozrejmjuje popri architektonickej stránke stavby aj jej históriu a ďalšie životné osudy rodiny Skuteckých-Karvašových, ktorá vilu obývala až do 2. svetovej vojny, kedy sa jej zmocnilo gestapo. Audiokometáre k jednotlivým dotykovým rámom, ako aj k modelu



Rozkladací 3D model vily s audiokomentárom.
Foto: Archív SSG



vily vychádzajú z kurátorských textov k expozícii Dominika Skuteckého a obsahujú navádzajúci opis pre hmatové vnímanie reliéfného stvárnenia originálnych diel.

Sluchovo znevýhodnení návštevníci

Primárne pre sluchovo znevýhodnených návštevníkov boli vytvorené sprievodné videá k expozícii s prekladom do posunkovej reči. Návštevník ich môže prezerať na tabletoch, ktoré sú k dispozícii voľne u biletárky na recepcii, alebo individuálne na vlastnom mobilnom zariadení. Videá sa postupne spúšťajú po nasnímaní QR kódov, rozmiestnených v expozícii od vstupného bodu pri pulte s úvodným dotykovým rámom, vyobrazujúcim Skuteckého autoportrét.

Sprievodné videá sú dostupné aj na Youtube kanáli Stredoslovenskej galérie a rovnako ako audiokomentáre, dostupné v rozprávacích dotykových rámoch, sú upravené do zjednodušenej podoby, čo uľahčuje (nielen prvý) kontakt znevýhodneného návštevníka s vilou a tvorbou umelca.

Projekt zavedenia prvkov informačnej debarierizácie do Stálej expozície Vily Dominika Skuteckého bol realizovaný vďaka dotačnej podpore Ministerstva kultúry SR v roku 2023 (program Kultúra znevýhodnených skupín, podprogram 2.6 – Informačná debarierizácia). Odbornú spoluprácu a konzultáciu na projekte poskytol Mgr. Jozef Balužinský, prvky reliéfnych dotykových rámov a 3D modelu vily s audiokomentárom realizovala firma ARNO-G, s. r. o., PhDr. Ildikó Gú-



Sprievodca Stálou expozíciou D. Skuteckého s videokomentárom v posunkovom jazyku - youtube kanál Stredoslovenskej galérie.

zиковá a Ing. Vladimír Maroš. Projekt koncepčne pripravil tím Stredoslovenskej galérie – kurátorka Katarína Minka Baraníková, riaditeľka Miloslava Borošová Michalcová a galerijná pedagogička Zuzana Medzihorská.

Záver

Kultúrne hodnoty vily maliara sú vďaka realizácii projektu dostupnejšie pre mentálne, zrakovú a sluchovo znevýhodnených návštevníkov. Predpokladáme, že nové interaktívne prvky môžu osloviť aj bežných návštevníkov a „otvorený priestor galérie“ je zaujímavejším miestom aj pre ďalšie cieľové komunity a potenciálnych návštevníkov. Ďalšie plány debarierizácie s ambíciou prístupu pre telesne znevýhodnených závisia od možnosti povolení úprav historickej stavby a jej areálu v súlade s pamiatkovou starostlivosťou.



Uvedenie projektu Galéria pre všetkých vo Vile D. Skuteckého, február 2024. Foto: Archív SSG

Foto: Archív SSG



Kontaktné údaje:

Zuzana Medzihorská, Mgr. et Mgr. art.

Katarína Minka Baraníková, Mgr.

Stredoslovenská galéria

Dolná 141/8, 975 90 Banská Bystrica
edukacne@sbg.email

Stredoslovenská galéria

Dolná 141/8, 975 90 Banská Bystrica
katarina.baranikova@sbg.email

Zborník: BARTOŠOVÁ, Ivona, HASALOVÁ, Ivana, 2018. GASK bez bariér (spoločensko-zodpovedný projekt). In: Otvorená galéria, Zborník z konferencie galerijnej pedagogiky. 2018. Bratislava: Kunsthalle, str. 86 – 91. ISBN 978-80-972754-4-0

Zborník: KOVÁČOVÁ, Barbora, MAGOVÁ, Martina, VALACHOVÁ, Daniela. 2024. Otvorené dvere múzea: Inkluzívny prístup k návštevníkom so zdravotným znevýhodnením. In: GALERIUM I. 2024. Ružomberok: VERBUM, str. 52 – 62. ISBN 978-80-561-1121-5

Online: ICOM, International Council of Museums: Museum Definition. 2022. Dostupné na: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> [Cit. 28.11.2025].

Katalóg: MINKA BARANÍKOVÁ, Katarína. 2023. Vstúpte, prosím! Vila Dominika Skuteckeho. Banská Bystrica: Stredoslovenská galéria. ISBN: 978-80-88681-87-8

Kniha a online: ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2014. Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl Přístupy k tvorbě expozic a jejich inovace. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy. str. 267 - 308. ISBN 978-80-244-4302-7. Dostupné aj na: <https://kvv.upol.cz/images/upload/files/sobanova%20muzejni%20expozice%201%20tisk%20blok.pdf>. [Cit. 17.11.2025].

Kniha a online: ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2019. Využití digitálních technologií v muzejní prezentaci a edukaci. Brno: Moravské zemské muzeum. ISBN 9788070285220. Dostupné aj na: <https://emuzeum.cz/aktuality/digitalni-technologie/vyuziti-digitalnich-technologiei-v-muzejni-prezentaci-a-edukaci> [Cit. 16.11.2025].

Kniha a online: ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2017. Expozice jako místo vzdělávání. Metodika k tvorbě expozic zohľadňujúci vzdelávacie potreby návštevníkov. Brno: Moravské zemské muzeum. ISBN 978-80-7028-494-0. Dostupné aj na: <https://www.mcmp.cz/vzdelavani/metodicke-texty-a-doporuceni/expozice-jako-misto-vzdelavani/> [Cit. 25.11.2025].

ČAS PRE RADOSŤ V MÚZEU – ZÁŽITKOVÉ WORKSHOPY PRE SENIOROV V BANÍCKOM MÚZEU V ROŽŇAVE

Abstrakt

Príspevok predstavuje rôzne typy a modely inkluzívnej múzejnej pedagogiky a geragogiky pri práci so seniorskou verejnosťou v múzejných podmienkach. Pojednáva o príkladoch kognitívnej aktivizácie pri sérii rôznych odborných a edukačných podujatí realizovaných v Baníckom múzeu v Rožňave v uplynulých rokoch. Popisuje princípy, z ktorých múzeum vychádza pri tvorbe programov. Predstavené sú tri programové línie: ciele aktivít pre seniorov, upravené programy pôvodne určené mladším vekovým skupinám a príklady medzigeneračného prepájania. Poukazuje na význam osobného kontaktu, zážitkového učenia a využitie autentickej práce so zbierkami fondov História I., Národopis a Výtvarné umenie, ako aj skúseností z terénu v rámci Gotickej cesty a výstavy maliarskeho plenéru Mlyn. Uvádza kon-

krétne príklady múzejnej edukácie: prednášky, komentované prehliadky a workshopy podporujúce kognitívny rozvoj, sociálnu interakciu a manuálnu zručnosť seniorov, ktoré prispievajú k ich emocionálnej pohode a aktivizácii zapojenia do múzejného života a budovania regionálneho kultúrneho povedomia.

Kľúčové slová

múzejná pedagogika, geragogika, seniori, zážitkové učenie, inkluzívne vzdelávanie, kultúrne dedičstvo

Úvod

V posledných desaťročiach rastie význam inkluzívnej múzejnej pedagogiky a zážitkových foriem vzdelávania, ktoré reflektujú potreby rôznorodých skupín návštevníkov.

Jednou z cieľových skupín sú seniori – veková kategória, ktorá v kontexte demografických zmien rastie a vy-

žaduje osobitnú pozornosť. Banícke múzeum sa preto systematicky venuje tvorbe programov podporujúcich aktívne starnutie, rozvoj kognície, sociálnych väzieb a emocionálnej pohody. Príspevok predstavuje skúsenosti z tvorby a realizácie takýchto programov a poskytuje odporúčania pre prax.

Problematika inkluzívnej múzejnej pedagogiky a geragogiky je širokospektrálna. Prístupuje sa k nej rôzne. V našom múzeu preferujeme pri práci so seniormi priame stretnutie, tradičný spôsob inkluzívnej komunikácie s návštevníkmi, spojený so sensorickou stimuláciou, ktorý sa osvedčil v praxi. Podľa našich skúseností oproti virtuálnym metódam je to pre túto generáciu mimoriadne osobné a prináša lepšie výsledky. Súčasný programy bývajú niekedy značne pretechnizované a neosobné. Stláčame gombíky a zrazu sa nám objaví celý svet, pričom sme sa ani na krok fyzicky nikam nepohli. Sme pomerne malé múzeum, v malebnom okresnom mestečku. Preto si môžeme dovoliť, aby naše aktivity prebiehali v reálnom svete. Návštevníka vedieme z bodu A do bodu B pomocou skutočných aktivít, pri ktorých vidí všetko vlastnými očami, môže si predmety ohmatať a vyskúšať prácu s nimi. Popritom ale aj my, keď to aktívita dovolí, alebo vyžaduje, zintegrujeme potrebnú techniku.

Pri vytváraní programov vychádzame z možností Baníckeho múzea a hlavne z potrieb vekových kategórií. Postupne sme vybudovali materiálne a edukačné zázemie pre rôzne skupiny návštevníkov od detí cez mládež

aj dospelých a dostali sme sa tak aj k vekovej kategórii seniorov.

Teoretické východiská a metodika - Geragogika ako odborný rámec

V nie tak dávnej minulosti boli u nás seniori definovaní inak. K ich postupnej kognitívnej aktivizácii došlo až v 2. polovici 20. storočia. Dnes sa s touto vekovou kategóriou zaoberá veda geragogika, „naša“ seniorská veda. Zaoberá sa špeciálne potrebami seniorov v otázke vzdelávania a voľného času. Geragogika im pomáha udržiavať mentálnu sviežosť, rozširovať vedomosti a zručnosti, čím prispieva k ich aktívnemu životnému štýlu. Pomáha im rásť a udržiavať si duševnú pohodu.

Dôležité je, aby sme si pri práci so seniormi uvedomili ich špecifické potreby. Pri tvorbe programov sme zohľadnili hlavne:

- dostupnosť a bezbariérovosť – jednoduchý prístup, pohodlné sedenie, oddychové miesta
- zrozumiteľnú komunikáciu a zvýraznenú vizualizáciu – väčšie písmo, jasné popisky, primerané tempo výkladu
- primeranú dĺžku a tempo programov – kratšie programy s prestávkami a časom na reakcie
- sociálny kontakt – možnosť zdieľať zážitky a diskutovať
- zrozumiteľný obsah – prepojenie s ich skúsenosťami
- praktickú podporu – dostupné služby
- rešpekt a dôstojnosť – individuálny, trpezlivý prístup
- Pri navrhovaní programov pre seniorov sme vychádzali z prin-

cípov:

-**múzejnej pedagogiky**, ktorá zdôrazňuje zmysluplné prepojenie medzi objektom, pracovníkom múzea a návštevníkom, priamu prácu so zbierkami,

-**geragogiky**, teda vedy zameranej na vzdelávanie starších osôb – rešpektujúcej ich potreby, špecifiká, s akcentom na ich skúsenosti a aktivizáciu pamäti,

-**zážitkovej pedagogiky** – kladúcej dôraz na učenie prostredníctvom priameho zážitku pomocou praktických a tvorivých aktivít a senzorickej stimulácie.

Výsledky

Programy múzejnej pedagogiky Baníckeho múzea v Rožňave

V múzeu pracujeme s každou vekovou kategóriou, pričom v tomto príspevku vyzdvihujeme vybrané programy pre seniorov, ktoré sme vypracovali a rozdelili nasledovne:

1. Programy pre seniorov

- Cielené aktivity určené špeciálne pre staršiu vekovú skupinu
- Zohľadnenie záujmov a potrieb seniorov

2. Programy prispôsobené seniorom

Štandardné programy upravené podľa veku a schopností účastníkov
Prispôsobenie obsahu a aktivít tak, aby boli atraktívne a zaujímavé pre seniorov

Hlavné ciele programov

- rozvíjať kognitívne schopnosti seniorov prostredníctvom odborných prednášok a prezentácií zbierkových predmetov
- podporiť manuálne a tvorivé

zručnosti prostredníctvom praktických workshopov

- posilniť sociálne väzby a interakciu medzi účastníkmi
- poskytnúť emocionálne obohacujúce zážitky z kontaktu s kultúrnym dedičstvom

Strategické spôsoby oslovenia seniorov Baníckeho múzea v Rožňave

- Partnerstvo so zariadeniami sociálnych služieb - domovy dôchodcov, denné centrá
- Spolupráca s komunitnými a záujmovými klubmi seniorov - kluby dôchodcov
- Priame oslovenie individuálnych účastníkov - využitie existujúcich databáz a registrov múzea

1. Cielené programy pre seniorov

1.1 Interaktívne potulky po fondoch Baníckeho múzea

Projekt Interaktívne potulky po fondoch Baníckeho múzea v Rožňave sme pripravili pri príležitosti jeho 120. výročia založenia. Z jedenástich zbierkových fondov sme vybrali tie najvzácnejšie, najzaujímavejšie. V teoretickej časti nám aktívne pomáhali kurátori fondov, ktorí mali úvodné prednášky, praktickú časť zastrešoval múzejný pedagóg.

Pre jednotlivé cieľové skupiny sme sa pokúsili ponúknuť taký fond, o ktorom sme predpokladali, že je im najbližší z fyzického aj mentálneho hľadiska. Napr. žiaci 2. stupňa základných škôl po prehliadke Expozície prírody Slovenského krasu a prilahlých oblastí, kde si pozreli, aké predmety našli jaskyniari v Silickej ľadnici, absolvovali študijnú exkurziu na Silickú planinu k ľadnici, aby spoznali to

miesto a jeho prírodné krásy.

Seniorom sme sprístupnili nasledovné fondy: História I., Výtvarné umenie a Národopis, lebo si myslíme, že tieto fondy sú im mentálne najbližšie.

Dbali sme o to, aby sme im ponúkli vhodné, ľahko dostupné miesto, preto sme pre nich vybrali práve Galériu Baníckeho múzea na námestí Baníkov v Rožňave. Rozhodli sme sa pre voľný vstup, aby sme umožnili účasť čo najširšieho spektra návštevníkov.

1.1.1 Potulka vo fonde História I.

Programy v jednotlivých fondoch pozostávali z teoretickej a praktickej časti, v rámci ktorých sme vždy poskytlí dostatok času na voľné diskusie, keďže tieto bývali najzaujímavejšou časťou programu.

Takto to bolo aj v rámci programu Potulky vo fonde História I., keď na výstave Pozdrav z Rožňavy sa seniori rozpravovali nielen o samotnej výstave, ale aj o svojich zberateľských aktivitách. Svojimi osobnými spomienkami na historickú Rožňavu priniesli množstvo zaujímavých príbehov, ktoré neboli známe ani nám. Tým sme sa od nich aj veľa naučili.

Teoretická časť bola zameraná na výstavu historických pohľadníc Pozdrav z Rožňavy a pozostávala z

- komentovanej prehliadky výstavy
- identifikácie jednotlivých miest
- porovnania minulosti a súčasnosti
- voľnej diskusie o zberateľských aktivitách, rozprávanie osobných spomienok a príbehov k jednotlivým historickým budovám zobrazeným na pohľadniach a i.

V rámci praktickej časti tejto aktivity si každý účastník mohol vyrobiť vlast-

nú pohľadnicu so zjednodušenou technikou grafiky. Každý tvoril podľa vlastnej šikovnosti, Niektorí si vyrobili pohľadnicu len s jednoduchými ornamentami alebo kvietkami, tí zručnejší si odniesli domov pohľadnicu s erbom Rožňavy, alebo so strážnou vežou – najvýraznejšou dominantou mesta.

Naša aktivita mala svoje blahodarné prínosy v teoretickej aj praktickej časti, ktoré som už vyzdvihla, keď účastníci spontánne zdieľali osobné spomienky, čím vznikla komunikačne aktívna skupinová dynamika a dobrá nálada.

Prínosy teoretickej časti aktivity

trénovanie historickej pamäti účastníkov
vyvolávanie autobiografických spomienok
sociálna interakcia – mnohí účastníci spontánne zdieľali osobné spomienky, čím sa vytvorila komunikačne aktívna skupinová dynamika

Prínosy praktickej časti aktivity

- rozvíjanie jemnej motoriky
- rozvíjanie estetického cítenia
- rozvíjanie schopnosti vizuálnej analýzy a interpretácie obrazu

1.1.2 Potulky vo fonde Národopis

Seniorom sme fond Národopisu priblížili priamo v Galérii Baníckeho múzea. Vytvorili sme pre nich v ateliéri múzejnej pedagogiky malú interaktívnu výstavu vybraných zbierkových predmetov. Namiesto komentovanej prehliadky sa tak stretli s fondom interaktívnou formou zážitkového učenia. Diskusie boli aj tu mimoriadne zaujímavé, lebo každý mal nejakým

spôsobom vzťah k vidieckemu životu z detstva. Veľa predmetov, s ktorými sa stretli na prezentácii, poznali zo života rodičov a starých rodičov. Aj v tomto prípade priniesli krásne príbehy z rodinného dedičstva.

Teoretická časť aktivity bola stavaná na zbierkové predmety súvisiace so spracovaním vlny a ovčiarstva a pozostávala z

- prednášky o spracovaní ovčej vlny
- prezentovania textilných techník súvisiacich s vlnou so zameraním na plstenie a splstovanie
- praktickej ukážky spracovania vlny – čistenie, česanie, spriadanie
- voľnej diskusie o vlastnom chove oviec na dedinách a rodinnom dedičstve, pastierskych nástrojoch a odeve, o móde z vlny (svetre, vesty, pletené doplnky), rozprávania spomienok z mladosti a i.

V praktickej časti sme sa zamerali na výrobu plstenej brošne. Každý podľa stupňa šikovnosti si mohol vyrobiť svoju brošňu mokrou technikou plstenia, ktorú potom suchou technikou skompletizoval.

Prínosy teoretickej časti aktivity

- získanie nových vedomostí o tradičných remeslách
- porozumenie technologickým procesom v minulosti
- oživenie spomienok

Prínosy praktickej časti aktivity

- rozvíjanie jemnej motoriky
- podpora tvorivosti a kreatívneho riešenia úloh

- zvýšenie sebadôvery prostredníctvom viditeľného výsledku práce

1.1.3 Potulka vo fonde Výtvarné umenie - Andrásyho obrazáreň

Program prebiehal v interaktívnej miestnosti medzi vystavenými zbierkovými predmetmi a dobovými fotografiami.

V programe Potulka vo fonde Výtvarné umenie sme sa zamerali na Andrásyho obrazáreň v Krásnohorskom Podhradí, kde sme sa sústredili okrem samotného výtvarného umenia na význam rodu Andrásyovcov pre región, špeciálne na grófa Dionýza Andrásyho a jeho manželky Františky a ich bohatú charitatívnu činnosť. Samotnú obrazáreň nechal postaviť práve Dionýz Andrásy, ktorý mal aktuálne 190. výročie svojho narodenia a na jeho pamiatku bola 18. novembra 2025 otvorená v jeho rodnom kaštieli v Krásnohorskej Dlhej Lúke Andrásyho pivnica.

Teoretická časť aktivity bola zameraná na zbierkové predmety a dobové fotografie a pozostávala z

- prednášky o Andrásyho obrazárni
- poukázania na význam rodu Andrásyovcov vo vtedajšej spoločnosti v regióne Gemer
- vyzdvihnutia regionálneho významu pôsobenia Grófa Dionýza Andrásyho a jeho milovanej manželky Františky Andrásyovej
- voľnej diskusie o charitatívnej činnosti v minulosti a dnes, ich večnej tajupnej láske“ s prepojením na vlastné romantické spomienky seniorov a i.

Pri praktickej časti sme sa sústredili

na vyšívanie, ktoré bolo typickou voľnočasovou činnosťou dievčat a žien v aristokratických rodinách. Seniori si vyhotovili ručník s vlastným monogramom.

Aj táto aktivita mala krásne prínosy. Niektorí pracovali samostatne, niekomu bolo treba pomôcť, iní sa našiel vo fotografovaní ostatných a besedovaní pri práci. Boli aj takí, ktorí si ručníky vyrobili ako vianočný darček pre vnúčatá. Keďže prácu nestihli dokončiť na mieste, ručníky si dokončili doma. Následne nám poslali fotky svojich hotových výšíviek, alebo nám ich priniesli ukázať do galérie.

Prínosy teoretickej časti aktivity

- tréning pamäti účastníkov
- rozšírenie vedomostí o regióne
- prehĺbenie kultúrneho povedomia o regióne

Prínosy praktickej časti aktivity

- rozvíjanie jemnej motoriky
- rozvíjanie pozornosti
- estetický zážitok, podpora tvorivosti a kreatívneho riešenia úlohy

2. Adaptované programy - Programy prispôbené seniorom

Samostatným prvkom programov pre seniorov sú tie, ktoré boli vytvorené pre iné vekové kategórie, ale časom sme im ich prispôbili. Predstavíme dve takéto programy, a to Zážitkové maľovanie k výstave Medzinárodného plenéru Mlyn 2024 Malom a Poznávací zájazd po gotickej ceste v rámci Roku nástennej maľby 2023 v Banskobystrickom a Košickom kraji.

2.1 Mlyn 2024 Malom - Kreatívny workshop na výstave Mlyn 2024 Malom

Tento program bol navrhnutý ako kreatívny múzejno-pedagogický workshop pre študentov stredných škôl a žiakov 2. stupňa základných umeleckých škôl s cieľom vyzdvihnúť a ukázať význam súčasného umenia.

Obsah múzejno-pedagogickej aktivity

- komentovaná prehliadka Výstavy výtvarných diel 25. ročníka medzinárodného maliarskeho plenéru Mlyn 2024 Malom
- roztriedenie výtvarných diel podľa rukopisov jednotlivých vystavujúcich
- interpretácia vystavených diel
- voľná tvorba

Pôvodne sme nepredpokladali, že táto aktivita zaujme aj seniorov, ale vznikla požiadavka z ich strany, tak sme pre nich upravili workshop do prijateľnej podoby.

S nimi sme diela neroztriedovali, ale vo forme zážitkovej aktivity pozorovali obrazy, pričom vyšlo najavo, že seniori poznajú rodičov vystavujúcich umelcov, ktorí z tej medzinárodnej skupiny - V4ky pochádzali z nášho regiónu a viažu sa k nim rôzne príbehy, ktoré nám porozprávali. V tejto aktivite nebolo dôležité, aby vedeli maľovať, ale aby sa preukázali ako aktívni seniori, ktorí sa zaujímajú o moderné umenie a majú naň svoj názor.

Samozrejme, seniori sa nebáli ani štetca, a tak vznikli pôvabné koláže. Aby sme im tvorbu uľahčili, dohodli sme sa s našimi regionálnymi umelcami, s ktorými sme v osobnom kontakte, že si môžeme ich diela odfoto-

grafovať a vytlačiť. Tie potom poslúžili ako podklad na tvorbu koláží, aby si mohli účastníci náročnejšie časti vystrihnúť a zakomponovať do vlastných výtvarných prác.

Zážitkové maľovanie so seniormi prebehlo nasledovne

- zážitková prehliadka výstavy - zameranie na príbehy a zaujímavosti autorov plenéru
- voľná diskusia
- kreatívna tvorba inšpirovaná výstavou – spoločná tvorba alebo individuálna práca podľa komfortu účastníkov
- dôraz na radosť z tvorenia a sociálny kontakt

Táto aktivita mala predovšetkým sociálne a emočné prínosy. Medzi účastníkmi panovala tvorivá, sústredená, no zároveň uvoľnená atmosféra – účastníci sa najprv nechali oslovit' vystavenými dielami a potom aj samotným procesom tvorby, ktorý im prinášal nielen radosť, ale aj nové objavy.

Prínosy aktivity pre seniorov

Sociálna interakcia

- Spoločné maľovanie vytvorilo priestor pre budovanie vzťahov, vzájomnú výmenu skúseností a kreatívne dialógy
- V rámci skupinovej práce mali účastníci možnosť sa navzájom podporovať, vymieňať si nápady a prirodzene tak posilňovať svoje sociálne väzby. Tým sa aktivita stala nielen kreatívnou, ale aj obohacujúcou komunitu.

Emočná a psychická pohoda

- Kontakt s umením a umeleckými dielami mal terapeutický účinok – navodzoval pozitívne emócie, podporil vizuálne vnímanie, tvorivosť a kultúrne povedomie.

2.2 Rok nástennej maľby 2023 v Banskobystrickom a Košickom kraji

Druhým príkladom je celoročný program v rámci gotickej cesty. Banskobystrický kraj v spolupráci s Košickým krajom vyhlásil rok 2023 Rokom nástennej maľby.

V súvislosti s touto tematikou nemáme zbierkové predmety, preto sme sa vybrali v spolupráci OZ Gotická cesta priamo do terénu, do kostolov Štítnického okruhu. Pôvodnú cieľovú skupinu tvorili študenti stredných škôl, žiaci 2. stupňa základných škôl a deti z letných táborov.

Pôvodný obsah múzejno-pedagogickej aktivity

- študijná exkurzia po gotickej ceste Gemera – návšteva kostolov Štítnického okruhu v Plešivci, Štítniku, Ochtinej, Kocelovciach
- vedomostný kvíz
- výroba pamätných odznakov s logami kostolov gotickej cesty
- výroba pamätných magnetiek s výjavmi gotických nástenných malieb kostolov Gotickej cesty
- prezentácia získavania pigmentov z rôznych druhov minerálov na maľbu fresiek
- maľovanie gotických výjavov a ornamentov do vlhkej omietky na drevenú kazetu, zhotovenie lepoporela

Použili sme rôzne didaktické pomôc-

ky a interaktívne hry: znázorňovanie pigmentov; práca s odbornou literatúrou; overovanie si vedomostí o logách jednotlivých gotických kostolov na slepej mape; využívanie interaktívnej tabule a grafického tabletu; spoznávanie pravidiel konštruovania gotických okien. Účastníci sa premenili na súčasných umelcov a vytvárali nové umelecké diela inšpirované gotikou.

Na študijných exkurziách sme sa zameriavali na získavanie nových informácií o gotických stavbách, freskách a biblických výjavoch, ktoré sme následne overovali prostredníctvom vedomostných kvízov. Odprezentovali sme proces získavania pigmentov z rôznych druhov minerálov na maľbu fresiek. Následne sme tieto pigmenty nanášali do vlhkej omietky na drevenej kazete, čím sme si prakticky vyskúšali techniku, ktorou pred 500–600 rokmi pracovali stredovekí majstri pri maľbe fresiek.

Poznávací zájazd po Gotickej ceste pre seniorov

Pre seniorov sme upravili program tak, že sme sa zamerali predovšetkým na samotnú exkurziu a zážitok z nej. Na naše potešenie sme mali viac skupín. Niektorí prichádzali individuálne, iní zas v skupinách spolu s členmi svojho klubu dôchodcov.

Účastníci si mohli sami zvoliť, ako si zostavia svoj balík aktivít z horeuvedených bodov. Niektoré skupiny sa rozhodli vyskúšať maľbu pigmentmi do vlhkej omietky, iné uprednostnili len exkurziu po kostoloch, a ďalšie si popri exkurzii vyrábali vlastné odznaky. Ku každej skupine sme pristupo-

vali individuálne, prispôsobujúc sa ich potrebám a záujmom.

Tento program bol pre seniorov mimoriadne zaujímavý a mal aj svoje prínosy:

- posilnenie fyzickej aktivity - pohyb na čerstvom vzduchu
- stimulácia kognitívnych schopností - podnety na premýšľanie a rozširovanie vedomostí
- prehĺbenie kultúrneho povedomia - porozumie kultúrnym kořenom regiónu
- zážitok z cestovania a zmena prostredia - nový vizuálny zážitok
- podpora jemnej motoriky a zručností - rozvíjanie tvorivých schopností a koordinácii rúk
- prepojenie s tradičnými umeleckými postupmi - zoznámenie sa s výtvarnou technikou gotiky

3. Medzigeneračné prepojenia a komunitný rozmer

Najinšpiratívnejšími momentmi práce so seniormi je, keď ich vieme zapojiť do múzejno-pedagogických aktivít. Väčšinou uvítajú, keď ich oslovíme a venujeme sa im. Veľa sa od nich pri tom naučíme aj my. Silným momentom bolo napríklad zapojenie 87-ročného seniora László Mátéa, organiztu reformovaného kostola v Plešivci, ktorý našim seniorským skupinám pri návšteve kostola zahral na organe. Po krásnej a pôsobivej hudbe sa nebránil ani besede s nimi.

Ďalším silným momentom je, keď vieme seniorov zapojiť do aktivity pre deti, kedy dochádza aj ku stretnutiu generácii. V rámci múzejno-pedagogického programu Gemerská svadba vo fašiangovom období k výstave

Slovenská stopa v dejinách Gemera sme vo fašiangovom období oslovili seniorku Máriu Huňákovú Brdársku – nositeľku ľudových tradícií – z Rejdovej, aby sa spolupodieľala na tvorbe interaktívnej prezentácie krojov na figurínach. Prezentácia predstavovala prezliekanie nevesty počas svadby, pričom kroje pripravila zo šatníka svojej 87-ročnej matky. Prezliekanie nevesty následne sama deťom predviedla a svojimi rozprávami priblížila tradície svadobného obradu.

V Rožňave je bohužiaľ baníctvo v útlme, ale vďaka baníkom seniorom tradícia zostáva zachovaná. Členovia Gemerského banického spolku Bratstvo nám ochotne pomohli priblížiť deťom život baníkov.

V rámci letného múzejného tábora sme s deťmi uzavreli náš týždeň s baníckym ceremoniacom Šachtág so zapojením seniorov – baníkov z Banického spolku Bratstvo, ktorých fyzická prítomnosť a aktívna účasť v tradičnej baníckej uniforme na ceremoniaci bola pre deti mimoriadne fascinujúca a znamenala skutočný zážitok. Baníci zvyčajne v rámci ceremoniaci pijú pivo, deťom sme miesto toho pripravili šumienku a slávnostne sme ich uviedli do stavu baníckych permoníkov.

Tieto príklady ukazujú, že seniori môžu byť nielen príjemcami, ale aj významnými nositeľmi lokálneho kultúrneho kapitálu.

Záver

Uviedli sme príklady klasického prezentovania rozličných tém v múzejnom prostredí, prostredníctvom ktorých je zrejmé, že tento prístup má

pre niektoré vekové kategórie opodstatnenie a budúcnosť.

Skúsenosti Banického múzea v Rožňave potvrdzujú, že seniori predstavujú aktívnu, motivovanú a tvorivú skupinu návštevníkov, ktorá si vyžaduje špecifický a rešpektujúci prístup. Využívanie geragogických princípov, autentická práca so zbierkami a zážitkové vzdelávanie vytvárajú podmienky pre posilňovanie kognície, sociálnych väzieb, kultúrnej identity aj emocionálnej pohody. Múzeum tak naplňuje nielen svoju kultúrnu a edukatívnu funkciu, ale aj dôležitú spoločenskú úlohu v podpore aktívneho starnutia.

ČORNANIČOVÁ, Rozália. 1998. Edukácia seniorov: vznik, rozvoj, podnety pre geragogiku. Bratislava: Univerzita Komenského. ISBN 8022312061.

JAGOŠOVÁ, Lucie – JŮVA, Vladimír ml. – MRÁZOVÁ, Lenka. 2010. Muzejní pedagogika. Metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace. Brno: Paido. ISBN 978-80-7315-207-9.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. 2015. Muzejní expozice jako edukační médium. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-4302-7.

ŠPATENKOVÁ, Naděžda – SMÉKALOVÁ, Lucie. 2015. Edukace seniorů – geragogika a gerontodidaktika. Praha: Grada Publishing, a.s.. ISBN 978-80-247-5446-8.

ONLINE ZDROJE

DROBNÝ, Tomáš – ŠERÁK, Michal. 2016. Seniori v muzeu. Brno: Moravské zemské muzeum. ISBN 978-80-7028-484-1. [online] Dostupné z: https://www.mcmp.cz/fileadmin/user_upload/vzdelavani/metodicke_texty/MCMP_seniori_2017_web.pdf [Cit. 6.11.2025].

PAVLÍKÁNOVÁ, Martina. 2015. Vzdelávanie v múzeách a galériách na Slovensku. In: Muzeológia a kultúrne dedičstvo. [online]. Dostupné z: https://www.muzeologia.sk/index_html_files/MaKD_2_2015_Pavlikanova.pdf [Cit. 12. 11. 2025].

HAPTICKÁ, DIGITÁLNA A SOCIÁLNA INKLÚZIA PRE NÁVŠTEVNÍKOV

Abstrakt

Názov príspevku je zároveň jeho rozdelením do troch, zásadných častí: haptická inklúzia, digitálna inklúzia, sociálna inklúzia. V úvode príspevku predstavujem samotné Múzeum špeciálneho školstva v Levoči, jeho začiatky, zakladateľa a súčasnú charakteristiku múzea. Cieľom príspevku je poukázať na výber inkluzívnych prvkov, vďaka ktorým je múzeum prístupné všetkým návštevníkom bez rozdielu, najmä tým s odlišnosťami. Príspevok obsahuje 14 fotografií predstavujúcich taktilné, hmatové a digitálne prvky a zároveň mini ukážku rôznorodosti návštevníckej obce.

Kľúčové slová

Haptika, inklúzia, socializácia, prístupnosť, inakosť, múzeum pre všetkých, interaktívne múzeum.

Začiatky interaktívneho múzea v Levoči

Múzeum špeciálneho školstva v Levoči vzniklo transformáciou pôvodného **Slepeckého múzea** v Levoči, ktoré sa nachádzalo v objekte bývalej streleckej bašty, mimo centra mesta. Vzniklo **29. novembra 1974**. Hlavným iniciátorom realizácie vzniku múzea bol vtedajší riaditeľ a tyflopéd Učňovskej školy internátnej pre mládež s chybami zraku **Michal Dzurňák** (1923-1994). Zbierkový fond Slepeckého múzea tvorili predovšetkým originály učebných pomôcok z autorskej dielne Viliama Hrabovca a ďalších pedagógov Československého štátneho ústavu pre slepcov v Levoči. Spomeniem aspoň medený glóbus (1927), plastickú mapu Vysokých Tatier (1936) či sadrový odliatok Spišského hradu (1937), šlabikáre v Braillovom

písme (1922, 1948) a iné. Slepecké múzeum koncom 90-tych rokov 20. storočia zaniklo najmä kvôli nevhodným stiesneným priestorom na bašte a zlej prístupnosti pre návštevníkov so zdravotným postihnutím.

Nástupcom sa stalo **Múzeum špeciálneho školstva**, ktoré od **16. novembra 1990** až dodnes sídli v meštianskom dome na Námestí Majstra Pavla 28. Vzniklo na podnet Spoločnosti pre špeciálnu a liečebnú výchovu v Slovenskej republike, menovite PhDr. Vladimíra Predmerského, ako historicko-dokumentačné stredisko pre špeciálnu a liečebnú pedagogiku. Pokračovateľom myšlienky bol i nďalej Michal Dzurňák. Múzeum zriadilo Ministerstvo školstva, mládeže a telesnej výchovy SSR. Výnimočnosť a jedinečnosť múzea od vzniku až po súčasnosť spočíva v tom, že mapuje históriu špeciálneho školstva ako celku, najmä štyri základné pédie: zrakové, sluchové, telesné a mentálne postihnutie.

V súčasnosti je špecializovaným, ale zároveň moderným interaktívnym múzeom s celoslovenskou pôsobnosťou, kultúrnou inštitúciou s komplexnou dokumentáciou v oblasti špeciálneho školstva, špeciálnej pedagogiky a vzdelávania žiakov so zdravotným postihnutím.

Múzeum špeciálneho školstva v Levoči je ideálnym miestom pre kultúrnu, edukatívnu a interaktívnu inklúziu.

35 rokov sme tu pre vás...

... ale **od mája 2017** pre všetkých návštevníkov bez rozdielu. Múzeum špe-

ciálneho školstva v Levoči je živým príkladom prístupnosti kultúry všetkým. Nielen na papieri, citovaním národných programov, ale priamo a reálne v Levoči.

Náš prvý slogan „múzeum pre malých i veľkých“ naplňuje každý deň v týždni či mesiaci. Múzeum so svojou stálou a najmä zážitkovou expozíciou, rozprestierajúcou sa na štyroch samostatných podlažiach s celkovou rozlohou takmer 200 m², je skvelým kultúrnym a zároveň edukatívnym priestorom pre všetky vekové kategórie. Školské skupiny z rôznych regiónov Slovenska k nám prichádzajú cielene, vzdelávať sa, nahliadnuť do histórie edukácie osôb so zdravotným postihnutím, ale aj diskutovať a v neposlednom rade kreatívne pracovať. Lektoráty o dejinách špeciálneho školstva na Slovensku sú určené nielen odbornej, ale v prípade záujmu aj laickej verejnosti. Na svoje si prídu slovenskí či zahraniční návštevníci. Lektorované prehliadky stálou expozíciou, v trvaní 45-60 minút ponúkame v slovenskom, anglickom i nemeckom jazyku. Pre maďarsky a poľsky hovoriacich turistov poskytujeme audioguide v maďarčine a poľštine.

Vďaka haptickým prvkom, replikám, brailu, posunkovému jazyku, upraveným lektorským výkladom, jasnej tlači či pohyblivej schodiskovej stoličke sme prístupní návštevníkom so zrakovým, sluchovým, mentálnym, telesným znevýhodnením a tiež návštevníkom s poruchami autistického spektra, bez ohľadu na vek, fyzické, intelektuálne, sociálne, emocionálne, jazykové a iné podmienky.

Haptika nielen pre nevidiacich

Múzeá 21. storočia sú múzeami, v ktorých neplatí „Nedotýkajte sa, prosím!“ práve naopak. Prostredníctvom haptických prvkov, replík či digitálnej infraštruktúry sa moderné múzeá otvárajú návštevníkom, ktorým už dávno nepostačujú uzatvorené vitríny a bannery plné textov. Súčasný návštevník požaduje originalnosť expozícií, hravé prvky, replíky, možnosť dotýkať sa a zapájať všetky svoje zmysly. Návštevníci využívajú dostupnosť digitálnych prvkov, priestor na dialóg, možnosti zapájať aktívne sa zapájať do lektorovanej prehliadky. Originálne haptické prvky v Múzeu špeciálneho školstva sú určené primárne návštevníkom so zrakovým postihnutím, ale aj ostatným, ktorí majú potrebu získavať informácie nielen vizuálne či auditívne.

K najzaujímavejším patria:

- 9 reliéfnych – haptických portrétov významných osobností špeciálneho školstva na Slovensku a v Európe, ide zväčša o zakladateľov a riaditeľov prvých ústavov pre osoby so zdravotným postihnutím v Európe (obr. 1, 2, 3);
- reliéfne ukážky Lormovej, dotykovej abecedy pre hluchoslepých;
- replika brailovskej tabuľky pre nevidiacich, prostredníctvom ktorej si môžu aj vidiaci návštevníci napísať slová v Braillovom písme (obr. 4, 5);
- Pražská zinková tabuľka s bodkovadlom na písanie Braillovo písma;
- Rôzne typy Pichtových strojov na písanie braila;



Hieronimus Lorm
(1821 - 1902)



Valentin Haüy
(1745 - 1822)



Louis Braille
(1809 - 1852)

- Haptické mapy Severnej a Južnej Ameriky;
- Nadrozmerné modely ľudského ucha a oka a ďalšie (obr. 6).

Digitálna inklúzia

Digitálna inklúzia je fenoménom po-



Obr. 4 a 5 – vľavo: Brailovská tabuľka pre nevidiacich, zbierkový predmet z 1. pol. 20. storočia. vpravo: Replika brailovskej tabuľky.

sledných rokov. Počúvame a čítame o nej v médiách, stretávame sa s týmto pojmom takmer každý deň, nielen v pracovnom, ale aj súkromnom živote. Digitálne technológie sú našou súčasťou už niekoľko desiatok rokov a pridáva sa k nim už aj umelá inteligencia AI. Mnohí z nás si kladú otázku „nie je tých moderných technológií až priveľa?“ Kde je tá pomyselná hranica



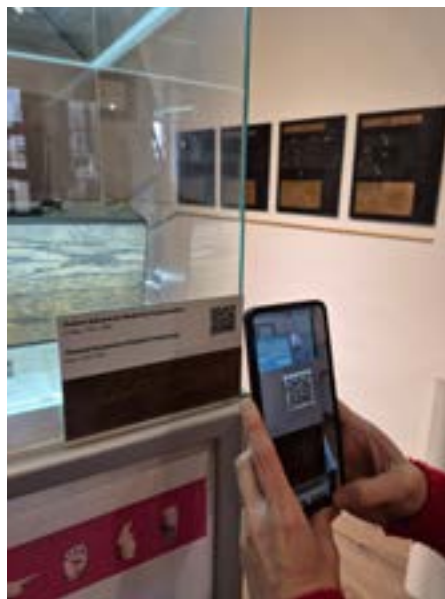
Obr. 6 – Haptický model nadrozmerného 3D ľudského ucha.

na využívanie digitálnej infraštruktúry, aby bola naším priateľom, pomocníkom, ale nie zlým pánom? Digitálna inklúzia je súčasťou procesu sociálnej inklúzie nielen vo vzdelávaní, ale aj spoznávaní kultúry, histórie, interakcie ai.

Prvým krokom je nadobudnutie digitálnych zručností, ktoré nám – múzejníkom - následne umožňujú vytvárať moderný, interaktívny, digitálny kultúrny a edukatívny priestor pre návštevníkov z rôznorodého sociálneho prostredia. Napríklad dostupnosť internetu ponúkame vo všetkých priestoroch múzea – expozícií, multifunkčnom priestore, knižnici či depozitári. Eliminujeme rozdiely v prístupne k moderným komunikačným a informačným technológiám, ktoré sú v múzeu dostupné všetkým bez rozdielu.

Modernú techniku využívame počas lektorovaných prehliadok expozície, ale aj pri múzejnej edukácii.

Návštevníkom prostredníctvom **interaktívnej tabule** predstavujeme špeciálne online programy, aplikácie vytvorené pre žiakov so zdravotným postihnutím. Napr. **Fono 3** – logope-



Obr. 7 – vľavo: Interaktívna tabuľa.

Obr. 8 – vpravo: Využívanie smartfónov a tabletov na čítanie QR kódov

dické programy vyvinuté odborníkmi na rozvoj komunikačných zručností a tiež **Pinf hry** – moderný vzdelávací nástroj pre deti so špeciálnymi vzdelávacími potrebami a mentálnym postihnutím. Ide o didaktickú pomôcku pre deti s mentálnym postihnutím, napríklad autizmus, detská mozgová obrna a pod., ktorá pomáha naučiť sa čítať, písať, logicky uvažovať, rozoznávať farby, precvičovať si slovnú zásobu, matematiku a ďalšie praktické zručnosti, ktoré takýmto deťom môžu robiť ťažkosť.

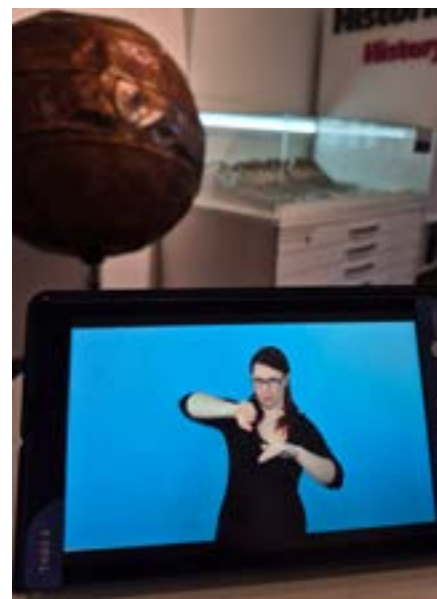
Takmer 90 % všetkých exponátov v stálej, interaktívnej expozícii múzea obsahuje **QR kód**, ukrývajúci rozširujúcu informáciu o danom exponáte. Návštevníci si QR kód môžu načítať buď s vlastným smartfónom alebo im počas prehliadky, v prípade záujmu,

požičiame tablet, s ktorým si QR kódy načítajú.

Múzejné tablety používame nielen pri múzejnej edukácii, ale sú určene tiež nepočujúcim návštevníkom, ktorí si stále expozíciu prechádzajú s **videosprevodcom v slovenskom posunkovom jazyku**. Videosprevodca vznikol v spolupráci so Snepedou, občianskym združením nepočujúcich pedagógov, nepočujúcimi manželmi Veronikou a Romanom Vojtechovskými.

V roku 2013 sme pre maďarsky a poľsky hovoriacich návštevníkov pripravili **audioguide** v spomínaných jazykoch. <https://mss-audio.web.app/p/344815>

Novým prvkom súvisiacim s digitálnou infraštruktúrou a inklúziou je používanie interaktívnej vzdelávacej



Obr. 9 – vľavo: Ukážka videosprevodcu v slovenskom posunkovom jazyku.

Obr. 10 – vpravo: Ukážka vzdelávacej platformy Kahoot.



platformy, založenej na hre – **Kahoot**. Tú používame najmä v multifunkčnom múzejnom priestore, určenom na organizovanie komorných besied, napr. počas Európskej noci vedy, Európskej noci múzeí a pod. Prostredníctvom Kahoota prednášajúci vytvárajú kvízy, ktoré sú zábavné a najmä obľúbené u poslucháčov. Tí následne vo svojich smartfónoch odpovedajú na otázky v reálnom čase. Táto forma spätnej väzby je populárna, zábavná a motivuje poslucháčov k súťaživosti a interaktivite.

Všetky doteraz používané prvky digitálnej infraštruktúry sú určené všetkým návštevníkom bez rozdielu, či už individuálnym alebo organizovaným skupinám, ktoré k nám prichádzajú nielen počas letnej sezóny, ale celoročne. Napr. ide o organizované

skupiny seniorov, návštevníkov so sluchovým, zrakovým či mentálnym znevýhodnením, s poruchami autistického spektra či pedagógov počas metodických dní a pod.

Sociálna inklúzia

Cieľom všetkých múzejných podujatí, aktivít je vytváranie kultúrneho priestoru, zázemia, kde sú akceptovaní všetci návštevníci bez rozdielu. Cítia sa u nás príjemne, sú rešpektovaní a vítaní, bez ohľadu na ich pôvod, jazykové zručnosti, ekonomické zázemie, vek, rôznorodosť kultúr, zdravotný stav a iné.

Odstraňujeme bariéry, a to nielen architektonické, ale aj komunikačné, jazykové či finančné. Pri tejto príležitosti variujeme, upravujeme, znižujeme aj výšku vstupného, ktoré je pre niektoré skupiny návštevníkov

nedostupné, čím sa snažíme otvárať múzejnú bránu aj tým, ktorí sú sociálne odkázaní.

Prispôbujeme komunikáciu, artikuláciu, gestikuláciu bez predsudkov a diskriminácie návštevníkov, zjednodušujeme jazyk lektorovaných prehliadok, a tým vytvárame pozitívnu spätnú väzbu u návštevníkov s mentálnym postihnutím či

poruchami autistického spektra. Pripravujeme podujatia, workshopy, zážitkovú edukáciu, kde sa stretávajú žiaci z rôznych typov základných škôl, deti zdravé, vidiace, ale aj deti so zdravotným postihnutím, z marginalizovaných komunit, migranti a pod.



Obr. 11 – hore vľavo: Návštevníci so zrakovým postihnutím.
Obr. 12 – dole vľavo: Rimana na dotyk, beseda s historikom Jurajom Kucharíkom, pre verejnosť.

Obr. 13 – hore vpravo: Návštevníčka s telesným postihnutím na prehliadke stálej expozície.
Obr. 14 – dole vpravo: Deti z marginalizovaných komunit na edukácii o Zázračnej bielej paliči.

Záver

Slovo inklúzia sa v Múzeu špeciálneho školstva v Levoči nielen skloňuje vo viacerých pádoch, ale so slovom inklúzia systematicky pracujeme v procese prípravy metodiky edukácie či sprístupňovaní expozícií, programov všetkým návštevníkom bez rozdielu. Snažíme sa vytvárať a pripravovať také podujatia, aktivity, aby oslovili

všetkých bez ohľadu na inakosť návštevníka.

Sme si vedomí nedokonalosti a chýb, ale aj my sa učíme a snažíme bariéry eliminovať, odstraňovať, a tým sprístupňovať Múzeum špeciálneho školstva v Levoči komukoľvek, kto sa rozhodne začleniť do kultúrneho a spoločenského diania aj napriek vlastnej odlišnosti.

Kontaktné údaje:

Mgr. Štefánia Petreková

Múzeum špeciálneho školstva v Levoči

Námestie Majstra Pavla 28, 054 01 Levoča

Web: <https://msslevoča.sk>

e-mail: stefania.petrekova@cvtisr.sk

tel. kontakt: +421 53 451 2863, +421 904 364 745

Facebook, Instagram

NA DOTYK O VÝSTAVE MIKROSVETY SONI ĎATEĽ KOZÁKOVEJ

Abstrakt

Výstava súčasných šperkov a kinetických objektov Soni Ďateľ Kozákovvej je prepojená s našim múzeom prostredníctvom zbierkových predmetov: ako stolíky, stolička, truhlica, v ktorých sú nainštalované vystavené diela. Autorské objekty skúmajú hranice materiálov (drôt, striebro, meď, mosadz, živica, drevo, mach, vata), hranice nás, ktorí s nimi prichádzame do kontaktu. V miniatúrnych svetoch je zachytený život. Bytosť v telách, hniezdach, príbytkoch. Inšpirácia prírodou, životom, smrťou, udalosťami opakujúcimi sa v kruhoch. Texty o histórii zlatníctva, drotárstva, o tvorbe autorky sú v prepise do Braillovoho písma a do wordu. Prstene, retiazky, prívesky, náramky, vykúkajú z hniezd ako mláďatá, alebo odpočívajú dôstojne osvetlené pod sklom v zásuvkách starých stolov. Na machu v truhlicu leží dielo. Snolod' – loď snov sa vznáša pod stropom v oblakoch z vaty. Materiály, z ktorých diela autorka vytvorila,

opracovala ručne, dotykom. Človek, ktorý nevidí, číta a vníma svet končekmi prstov, na dotyk.

Kľúčové slová

šperk, zlatníctvo, drotárstvo, Braillovo písmo, kinetický objekt, transformácia

Úvod

Šperky a objekty Soni Ďateľ Kozákovvej sú umiestnené na historických nábytkoch. Ich vzájomným dotýkaním, došlo k prepojeniu so zbierkovými predmetmi, ktoré sú pevné ako stromy v lese. Vrstvenie hodnôt, historických materiálov a sonda do histórie drotárstva a zlatníctva, z ktorých autorka vychádza, sú tmelom celej výstavnej inštalácie. Poslednou najnižšou vrstvou je pokus o čítanie symbolov a odkrytie spirit(D)uality. Diela na výstave nie sú len nositeľným šperkom, sú výzvou samotného média, z ktorého vystupujú, ako zväčšenina myšlienky sa stávajú objektom.

Nesú v sebe čitateľné aj skryté posolstvá a je len na každom z nás, ako a či ich prečíta s porozumením. Autorka inklinuje k alternatíve, rebélii a silnej túžbe po odlíšení sa v dave, ale napojenie sa na organizovanú stavovskú hrdosťou zlatníkov a klenotníkov, robia jej šperky kultovými predmetmi, „novodobé oltáriky“.

Teoretické východiská

Výstavou Mikrosvety vytvárame v našom múzeu dialóg medzi históriou a súčasnosťou, medzi ťažobou hmoty a ľahkosťou duše. Svet zbierkových predmetov Malokarpatského múzea v Pezinku fond dreva a kovu, prináša zakorenenosť, pevnosť, stabilitu hodnôt, ktoré overil čas. Nový svet šperkov a objektov S. Ďateľ Kozákovvej otvára dvere k inováciám a prepájaniu materiálov, ideí a ideálov so stáročiami používanými pracovnými postupmi a remeselnými technikami. Inštaláciou zbierkových predmetov sme nasimulovali dialóg, v ktorom zvuk a pohyb, znejú dotykom pre všetkých bez rozdielu veku, pohlavia, zdravotného obmedzenia. Počas trojmesačného trvania výstavy odkrývame viacvrstvový príbeh presiaknutý faktami z histórie, ale aj efemérnosťou zámeru autorky, ktorý pri zhmotnení predstáv, naráža na mantinely materiálov. S. Ďateľ Kozáková absolvovala Zlatnícku školu. Navštevovala Letné akadémiu šperku na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave, kde začala časom pôsobiť ako lektorka zlatníckych postupov. V roku 2021 lektorovala kurz drotárstva na Workshope tradičných remesiel v našom Malokarpatskom múzeu v Pezinku.

Symbolicky prepojila dve línie svojej práce – prostotu drotárskej tradície a precíznosť zlatníctva. Od roku 2022 je členkou Cechu zlatníkov a klenotníkov Slovenska, ktorý odkazuje na svojej webovej stránke na články Zlatníckeho cechu. Historické články i súčasné stanovky Cechu sledujú, spoločné poslanie – „stavovská hrdosť, založená na kvalite práce, odbornej zručnosti, korektnosti a etike tvorby“. V tomto výbere diel sa spája príroda a čas, dva živly, ktoré sa navzájom odrážajú a premieňajú, no nikdy nestrácajú podstatu. V štruktúre dreva, v kruhoch pňov, v mäkkosti machu a v lesku kovu sa ukrýva pamäť – pamäť dotyku, rodiny, návratu.

Každý šperk na výstave je malý svet rodiny, spoločenstva. Výber diel je zložený z najčastejšie opakujúcich sa zvierat, ktoré autorku sprevádzajú celú tvorivú cestu. Havran/-y, zajac/-e poľný/-é, raja, motýľ, nočná mora.

Kartársky hrací stolík slúži ako podstavec na dielo ŽIVOSTROM. Jeho zatopením smerom doprava letia vtáci do teplých krajov, smerom doľava odlietajú vtáci z teplých krajov. Živostrom je objekt vyrezávaný z plechu. Leptaný, nitovaný, patinovaný. Z materiálov: meď, postriebrená meď, roxor, drevo. Farebné fotografie s dôrazom na detail, na stenách sú zväčšeniny šperkov (prsteňov, náhrdelníkov) pod nimi.

Ďalším dielom je Sedem zhavraneých bratov, náhrdelník. Materiál: vyrezávaný z plechu, drôtu, spájkované a nitované spoje, patina, striebro 925/1000. Inšpirácia rozprávku Sedem zhavraneých bratov spája magický svet s ľudským. Retiazka s letiacimi vtákmi zhmotňuje tento príbeh

o sile a transformácii. Sestra sa vydáva na náročnú cestu, aby zachránila bratov svojou múdrosťou a odhodlaním. Symbolizuje dušu človeka, ktorá dokáže premeniť temnotu havranov na svetlo – cez vytrvalosť a čistotu srdca. V tejto tvorbe stojí ako strážca prahu – ten, kto sprevádza prechod z viditeľného do neviditeľného.

Práve to čo je vidieť a čo vidieť nie je a dotyk ako sprostredkovateľ informácie sa nesie ako motív výstavy. Siahli sme po prepise do Braillovho písma, nakoľko záujem o neho klesol paradoxne rozvojom internetu a nových počítačových technológií. Ponúkame niečo, čo rozširuje obzor. Popisky k jednotlivým dielam, ktoré ukazujú materiál, techniku, postupy spracovania materiálov, približujeme na výbere popisiek k dielam v nasledujúcich odstavcoch:

MAŤ TAK REBRÍK KU HVIEZDAM. Náhrdelník vyrezávaný z plechu. Lepťaný. Spájkované spoje. Patina. Materiál: reťaz, strieborný drôt, striebro 925/1000, meď.

SRDCOVÁ ZÁLEŽITOSŤ. Náhrdelník vyrezávaný z plechu. Leptaný. Nitované a spájkované spoje, patina, Materiál: striebro 925/1000, meď.

ZAJKOV PRÍBEH. Náramok. Vyrezávaný z plechu. Spájkované a nitované spoje. Patina. Meď. Mosadz.

Zajac je vnímavý tvor, ktorý stojí medzi svetlom a tieňom, počúva zem i vietor. V mikrosvete autorky pred-

...A ZAJKOV PRÍBEH POKRAČUJE, objekt je kinetický „hracia skrinka z nemého filmu“, vyrezávaný z plechu a dreva. Materiály: meď, mosadz, striebro 925/1000,

stavuje inštinkt a jemnosť, schopnosť vnímať skryté vibrácie priestoru, krehkú ostražitosť.

Je to dielo, ktoré prerástlo šperkový formát. Pri otáčaní kľukou zajačikovia veselo poskakujú po lúke pod lesom. Všetky kovové časti autorka ručne vyrezávala lupienovou pílkou.

- Truhlica Cechu zámočníkov vo svojom vnútri vyloženom machom schováva a súčasne priznáva sklom chránený náhrdelník. Mach je symbolom vnútorného priestoru, kde sa duše šperkov ukladajú ako spomienky. Mach zjemňuje chlad kovu.

Ďalšími symbolmi, ktoré sú v tvorbe prítomné:

- Kukla – temnota, introspekcia, rozpad starého ja: obdobie, keď sa duša rozpúšťa, aby sa mohla zrodiť nanovo. Tento proces zrkadlí cestu duše k celistvosti.



- Húsenica – fáza pohltienia hmotou, pudovosťou, materiálnym svetom.
- Motýľ. Symbolika motýľa, ktorý je jedným z najstarších a najjemnejších symbolov duše – psyché (dych života). V mýte o Erosovi a Psyché je zobrazovaná s jemnými motýľmi krídlami ako stelesnenie duše, ktorá prešla skúškami. Motýľ symbol duševnej jemnosti a prechodnosti, symbol duševného znovuzrodenia a v kresťanskej tradícii bol motýľ znakom vzkriesenia. Dotýka sa sveta len na chvíľu, nežne, ticho, krehko. Je symbolom efemérnosti života, jemnosti pocitov a inšpirácie, slobody ducha, ktorý sa nedá spútať. V niektorých kultúrach v Mexiku, v Japonsku veria, že motýle nesú duše zosnulých – prichádzajú ako posolstvá z jemnejších svetov.
- Mačka a jej motív tajomstva, ženskosti, intuície a rovnováhy medzi svetlom a tieňom. Prináša energiu, ktorá pozoruje, nezasahuje. Prenáša vnútorný pokoj a jemnú silu, ktorá premieňa priestor bez pohybu. Nezávislosť, zmyselnosť, ticho. Nachádzajú sa v týchto dielach:

Dielo U RAŽDÍKOV NA DVORE. Kinetický objekt. Vyrezávaný z plechu, leptaný, nitovaný, patinovaný, meď, striebro 925/1000. Meď. Hliník. Drevo. Dielo TAJNÝ ŽIVOT SLIEPOČIEK. Je objekt kinetický, vyrezávaný z plechu, leptaný, nitovaný, patinovaný, meď, striebro 925/1000, meď, drevo.

Hodiny v kôre stromu. Motív, ciferník s funkčným mechanizmom hodín je

zapustený do kôry stromu. Sú symbolom času, ktorý dýcha spolu s prírodou. Nie je to mechanický čas, ale organický rytmus života – spomienka zapísaná do vrstiev dreva, tak ako strom nesie stopy všetkých sezón, aj človek nesie vrstvy svojich premenených skúseností. Cyklus: zrod – vnímanie – odraz – transformácia. V každom kúsku je prítomný tichý dialóg medzi remeslom a mýtom, medzi presnosťou zlatníka a slobodou drotára.

Materiály sú ako živé organizmy, kov, ktorý dýcha, drôt, ktorý nesie pamäť dotyku, kameň, ktorý rozpráva príbeh. Autorka spája rôzne materiály a organické štruktúry, aby nimi rozprávala o vnútorných premenách a o čase, ktorý sa nezastavuje, iba mení svoj rytmus.

Drôt a jeho preplietanie ako symbol cesty, spojenia, pamäti a pretrvania – tichá linka medzi generáciami a svetmi. Drôt ako spájajúci materiál používa aj autorka, učila sa od majstrov priamo živé remeslo na kurzoch drôtovania. Drotárstvo vzniklo z biedy a nedostatku, ale vandrovní drotári si získali povest' šikovných, čestných, statočných odvážnych a vzdelaných ľudí, ktorých však stále sprevádzal tieň chudoby. Drotárstvo a jeho tradícia bolo 12. decembra 2019 zapísané na reprezentatívny zoznam nemotného kultúrneho dedičstva ľudstva UNESCO. Za touto iniciatívnou stálo Považské múzeum v Žiline, ktorému sa hovorí drotárske múzeum. Drotári vyvinuli jednoduchú technológiu založenú na ručnom ohýbaní drôtu, jeho viazaní a splietaní kovových vlákien. Drôt poznáme z histórie ako zachraňujúci materiál – jednoduchý,

a predsa nosný, ktorý spája krehké a pevné, minulé a súčasné. Je to remeslo putujúcich majstrov, ktoré spájalo prácu rúk, vytrvalosť česťnosť. Sonda do histórie zlatníctva, remesla svetla a trvácnosti, s ktorým pracuje posledné tri roky autorka veľmi intenzívne a študuje staré techniky. Cechy zlatníkov sa objavujú už v 14. storočí. Pôvodne pracovali len pre cirkevné inštitúcie, zhotovovali pre ne kalichy. Symbolom zlatníckeho cechu bol kalich a patrón remesla biskup sv. Elígius, zobrazený ako zlatník pri práci. Prvé cechy boli bratstvami príslušného svätca. Najstaršie cechy nemali len náboženské poslanie, ale celý rad úloh hospodárskeho a sociálneho charakteru. Už vtedy sa riadili istými pravidlami a poriadkami. V začiatkoch sa združovali okolo oltára svätca vo farskom kostole, z čoho vyplývala starostlivosť o jeho udržiavanie a kult príslušného svätca. Hodnoty Cechu zlatníkov zo súčasnosti kopírujú vo svojej podstate artikuly Zlatníckeho cechu v Prešporku, ktorý dostal najstarší štatút 26. mája 1571. „Hlavným poslaním cechu je budovanie stavovskej hrdosti, ktorá sa má odvíjať od kvality výrobkov, odborného prístupu, korektného jednanja a dodržiavanie kódexu slušného správania.“ Od svojich počiatkov zlatníctvo patrilo k výnosnému remeslu. Zlatníci vyrábali rôzne úžitkové i ozdobné predmety zo zlata a striebra, často z materiálu, ktorý im poskytol objednávateľ predmetu. Medzi významných odberateľov ich výrobkov patrila cirkev, bohatí veľmoži, mestá, najmajetnejší meštania. Segeš (2010) Zlatníci sú v Prešporku trvalo doložení už od najstar-

šieho obdobia, figurujú v najstarších daňových súpisoch, len v malých počtoch. V roku 1434 sa spomínajú dvaja, v roku 1452/1453 traja. Patrili medzi najbohatších mešťanov a platili vysoké dane. Zlatnícky cech v Prešporku dostal najstarší štatút 26. mája 1571. Vydal a dvakrát ho doplňoval prešporský magistrát a to 6. decembra 1670 a 23. júna 1732. Anton Špiesz, ktorý štatút s doplnkami publikoval, rokom vydania štatútu datuje aj začiatky tohto cechu v Prešporku. V Archíve mesta Bratislavy sú uložené materiály o tomto cechu, ale aj kráľovský štatút z roku 1765, ktorý prešporským zlatníkom udelila Mária Terézia. V čase vydania štatútu roku 1571 bolo v cechu 9 zlatníckych majstrov. Zlatník, ktorý sa chcel stať členom cechu, musel odpracovať najmenej dva roky u jedného alebo dvoch cechových majstrov. V rámci majstrovského kusu musel uchádzač zhotoviť tri výrobky: vyrobiť pohár na pitie s poklopom, vybrúsiť alebo vyrezať pečať s celým erbom, teda aj s prilbou a klenotom, osadiť do prsteňa diamant alebo rubín (čl.3). Novoprijatý majster musel do cechovej pokladnice zložiť pol hrivny jemného striebra alebo sumu v hotovosti v tej hodnote (čl.5). Do cechu neprijímali takých zlatníkov, ktorí predtým pracovali za mzdu u magnátov alebo šľachticov (čl.12). Učenie muselo trvať štyri roky (čl.13). Dvoch majstrov, ktorí kontrolovali kvalitu výrobkov v dielňach, si ostatní vyvolili spomedzi seba (čl.16). V každej majstrovskej dielni mohli byť najviac traja tovariši a dvaja učni (čl.19). Majster nesmel tovarišovi dovoliť, aby si sám či pre seba zhotovoval zlatnícke výrobky, tovariš si ich

nesmel sám kupovať ani predávať. Ak by to majster dovolil, obaja by boli prísne potrestaní (čl.19). Od 16. storočia vyrábali aj pre šľachtu a mešťanov rozmanitý stolový riad, ozdobné súčasťi odevov a šperky. Všetky výrobky označovali. Do 16. storočia sa na predmetoch objavuje iba punc mesta, odkiaľ výrobok pochádza. Od 16. storočia pribúda i punc zlatníka. Punc mesta je zjednodušeným mestským erbom, punc zlatníka tvoria obyčajne iniciály jeho mena. V Pezinku v roku 1696 žili 4 zlatnícki majstri. Roku 1767 bolo v Prešporku až 17 zlatníkov, päť z nich sa špecializovala na výrobu drobných zlatých predmetov a dvaja na výrobu tenkých strieborných a zlatých fólií. Podľa výkazu predloženého Uhorskej miestodržiteľskej rade pôsobilo roku 1773 v Prešporku 14 zlatníkov, vyrábali iba na objednávky a za obyčajnú prácu brali 15 grajciarov od lóta spracovaného zlata, za výrobky na liturgické potreby 30 grajciarov od lóta. Vo výkaze sa uvádzali aj zlatotepci (počet majstrov však nebol spomenutý), ktorí tepali zlato a striebro do tenkých plieškov, a to trojakého druhu. Paul von Ballus o Prešporku a jeho okolí uviedol, že v meste pôsobilo 10 zlatníkov a strieborníkov, dvaja pozlacovači a v Podhradí pôsobil jeden zlatník. Roku 1828 pracovalo v Prešporku 12 zlatníckych majstrov, ktorí zamestnávali 14 tovarišov. V Modre v roku 1794 žili 2 zlatnícki majstri. Zlatníci nechali na seba trvalú pamiatku v podobe názvov obcí Zlatno v okrese Nitra, Zlatníky v okrese Topoľčany a Zlatník v okrese Prešov.

Ich tvorba spájala umenie a vedu, rituál i zručnosť, krásu i zodpovednosť.

Zlatníci patrili medzi najbohatších mešťanov, no zároveň niesli morálne záväzky – svojou prácou prinášať svetlo, poriadok a harmóniu. Nie náhodou sa ich cechy často označovali ako bratstvá svetla. V archívoch Bratislavy, Pezinka, Modry či Nitry sa dodnes zachovali mená majstrov, ktorí formovali toto remeslo, aj kráľovský štatút Márie Terézie z roku 1765, ktorý potvrdzuje výnimočné postavenie prešporských zlatníkov. Ich odkaz nesie aj jazyk – názvy obcí Zlatno, Zlatníky či Zlatník pripomínajú stopy majstrov, ktorí pracovali so svetlom v kovovej hmote.

Zlatnícke remeslo je umelecké remeslo, ktoré sa zaoberá spracovaním drahých kovov, najmä zlata a striebra, ale aj platiny, však autorka s patinou nepracuje. Pracuje so zlatom, striebrom a meďou. Používa rôzne techniky ako tepanie, liatie, cizelovanie, granuláciu, filigrán. Šperky vyrába v kombinácii s drahokamami alebo inými materiálmi, mosadz, meď, striebro, epoxid, perly. Kontrolu kvality: rýdzoť spracovaných kovov kontroluje puncovníctvo, preto súčasťou výstavy je tabuľka s puncovými znakmi, zlaté a strieborné puncové znaky sú v prepise do Braillovoho písma.

Každý šperk, objekt vo výstavnej miestnosti nesie stopy lesa, koreňov, drobných tvorov, hmyzu, ale i znak vtáčieho letu – svety vo svete, ktoré pozývajú k zastaveniu, dotyku a odrazu.

Na dotvorenie predstavy o materiáloch a ich spracovaní, prikladám opis a popisky vybraných diel:

Napríklad dielo ON, podsvietená broš-

ňa vyrezávaná z plechu, spájkované spoje. Materiál: striebro 925/1000, achát, osteofix.

VYLODENIE náhrdelník, vyrezávaný z plechu, spájkované a nitované spoje, leptaný, patinovaný. Materiál: striebro 925/1000, plexisklo, mosadz. Dielo je kinetické a autorka na jeho tvorbe strávila 140 hodín práce.

Zlato a drôt spojenie svetov v tvorbe Soni Ďateľ Kozákovej aj v samotnom tomto texte nadväzuje na túto cechovú kontinuitu – prepája prácu drotára a zlatníka v jemnej harmónii rúk, ticha, svetla. (bratstvá svetla – cechy zlatníkov). Z drotárstva cítiť pokoru, rytmus práce, tichú disciplínu a zo zlatníctva precíznosť, svetlo a symboliku čistoty.

Záver

Zrkadlá ako odraz sveta, proces sebapoznania, introspekcie. Pod zrkadlom v drevenej debničke sú časti kostry a lebka, ktoré sú zasypané odrezkami materiálov, s ktorými autorka pracuje. Táto inštalácia odkazuje na pominulosť. Na hroby s kostrami obťažkanými ozdobami. Zrkadlo ako brána do iného sveta? Vidíme sa, alebo vidíme svoj odraz? Texty nalepené na zrkadle sa rozplývajú, aby pripomenuli, zastavili, že aj my sami sme odrazmi niečoho väčšieho.

Hodnoty, kvalita, odbornosť, korektnosť a etika sú korene, ktoré držia, všetko ostatné plynie to je odkaz nás ako inštitúcie k výstave, na ktorej bolo dotýkanie povolené.

V Braillovom písme a bodovej grafike v špirále je zviazaných: 1. cca 12 strán brailového textu, 2. zároveň 14 obrá-

kov na 3-4 listoch v bodovej grafike. ĎAKUJEME za odbornú spoluprácu, zabezpečenie prepisu a sprístupnenie textov k výstave MIKROSVETY o histórii Cechu zlatníkov, o drotárskom remesle a autorky šperkov Soni Ďateľ Kozákovej páňovi Mgr. Michalovi Tkáčikovi,

Mgr. Michal Tkáčik



- hlavný koordinátor Slovenskej autority pre Braillovo písmo / Head coordinator of the Braille Authority of Slovakia

- podpredseda Únie nevidiacich a slabozrakých Slovenska / vice president of the Slovak Blind and Partially Sighted Union

Virtuálna vizitka/virtual business card



Slovenská autorita pre Braillovo písmo / the Braille Authority of Slovakia

Slovenská knižnica pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči / Matej Hrebenda Slovak Library for the Blind in Levoca

Kontaktné údaje:

Eva Trilecová, ArtD.

Malokarpatské múzeum v Pezinku,

M. R. Štefánika č. 4,

<https://www.muzeumpezinok.sk/zazi-s-nami/vystava-mikrosvety/>

<http://galadriel.sk/switch2art/>

eva.trilecova@muzeumpezinok.sk

Kniha: Dubovský – Žudel, Dejiny Modry. 2006

Kniha: NOVÁK, Peter – ŠVEC, Ján. 1975. Bratislava: Mladé letá.

Kniha: SEGEŠ, Vladimír. 2010. Remeslá a cechy v starom Prešporoku. 1. vyd. Bratislava: Marenčin PT. ISBN 978-80-8114-049-5.

Kniha: ŠPIESZ, Anton. 1972. Remeslo na Slovensku v období existencie cechov. 1. vyd. Bratislava: Vydavateľstvo Slovenskej akadémie vied v Bratislave.

Kniha: TOMAŠČÍK, Karol. 1986. Džarkovia. 5. vyd. Bratislava: Mladé letá. Dostupné na: <http://www.cechzlatnikov.sk/historia-cechu/> [20.11.2026]

<http://www.drotaria.sk/drotarstvo-drotaria/historia-drotarstva/158-tajna-drotarska-rec--argot> [20.11.2026]

POCHOPME SVET TICH A TMY

Abstrakt

Pochopme svet ticha a tmy je workshop venovaný problematike hluchoslepoty, teda najťažšiemu kombinovanému zdravotnému postihnutiu, ktorým môže človek trpieť. Vychádza z rovnomenného zážitkovo-edukatívneho programu Múzea špeciálneho školstva v Levoči a je nahliadnutím do praktického fungovania ľudí s týmto závažným viacnásobným zdravotným postihnutím. Workshop je primárne určený pre intaktnú verejnosť. Je nenásilným prostriedkom scitlivenia majority, bez rozdielu veku, v otázke zdravotného postihnutia. Jadro workshopu predstavuje vybrané špecifické postupy, metódy a pomôcky, ktoré ľudia s hluchoslepotou využívajú jednak v oblasti priestorovej orientácie a pohybu, ako aj komunikácie. Nadobudnutie funkčných zručností v týchto dvoch oblastiach je pre každého z nás, či už intaktného alebo človeka so zdravotným postihnutím, veľmi dôležité. Nemalou mierou prispieva ku kvalite života a je základným pred-

pokladom nezávislosti. Vybrané oblasti boli zvolené aj s ohľadom na to, že získané poznatky nie sú samoúčelné, ale účastníci workshopu ich dokážu prakticky využívať pri kontakte s osobami s hluchoslepotou.

Kľúčové slová

Hluchoslepotá, červeno-biela palica, zásady sprevádzania osoby s hluchoslepotou, Lormova abeceda, TADOMA, Helen Keller.

Úvod

Hluchoslepotá je považovaná za najzávažnejšie kombinované zdravotné postihnutie. Je definované ako „jedinečné postihnutie dané rôznym stupňom súbežného poškodenia zraku a sluchu. Spôsobuje predovšetkým ťažkosti pri komunikácii, priestorovej orientácii a samostatnom pohybe, sebaobsluže a prístupe k informáciám. Zabraňuje hluchoslepému človeku plnohodnotne sa zapojiť do spoločnosti a vyžaduje zaistenie odborných služieb, kompenzačných pomôcok

a úpravy prostredia.“ (Hlaváčová a kol., 2007) Jednotlivé osoby s hluchoslepotou sa od seba môžu odlišovať mierou závažnosti svojho postihnutia. Za osobu s hluchoslepotou možno považovať človeka:

- slabozrakého a nedoslýchavého – so zachovanými zvyškami zraku a sluchu
- nevidiaceho a nedoslýchavého – osobu nevidiacu so zvyškami sluchu
- nepočujúceho a slabozrakého – osobu nepočujúcu so zvyškami zraku
- nevidiaceho a nepočujúceho – osobu s úplnou alebo praktickou slepotou a hluchotou

Pohyb a orientácia v priestore

V nasledujúcej časti sa zameriame na dve často používané techniky umožňujúce osobám s hluchoslepotou pohybovať sa a orientovať sa v priestore. Prvou je pohyb pomocou kompenzačnej pomôcky, ktorou je červeno-biela palica, druhou pohyb s pomocou sprievodcu.

Červeno-biela palica

Od roku 2001 je oficiálnym symbolom ľudí s hluchoslepotou červeno-biela palica. Používaná je ako pomôcka pri samostatnom pohybe a orientácii, rovnako ako to poznáme v prípade bielej slepeckej palice u osôb so zrakovým postihnutím. Navonok sa červeno-biela palica líši od slepeckej tým, že sú na nej v rovnakej miere zastúpené dve farby – červená a biela, ktoré sa pravidelne striedajú v rovnako širokých pásoch (100 mm). Dve farby majú za úlohu upozorniť



Obrázok 1 Červeno-biela palica, Zdroj: https://www.seekpng.com/ima/u2q8u2a9i1w7a9o0/#-google_vignette

intaktnú verejnosť, že osoba, ktorá sa s jej pomocou pohybuje, má nielen závažné zrakové, ale aj sluchové postihnutie. Teda postihnutie dvoch zmyslov = dve farby. Obe sú zvolené preto, že sú dobre viditeľné aj za zhoršených svetelných podmienok a tak zaistujú osobe s hluchoslepotou čo najbezpečnejší pohyb. Zároveň sú farby voči sebe kontrastné a nespĺývajú.

Osoby s hluchoslepotou využívajú pri práci s červeno-bielou palicou rovnakú techniku, aká bola vytvorená pôvodne pre použitie bielej slepeckej palice u ľudí so zrakovým postihnutím. Palicu držia za držadlo na hornom konci vo svojej dominantnej ruke tak, ako je im to pohodlné. Pri kráčaní je potrebné mať na pamäti a dôsledne dodržať dva body:

- Dolný koniec palice je v kontakte s terénom pred idúcou osobou. Pri pohybe palica nahrádza chý-

bajúcu vizuálnu kontrolu priestoru, jej úlohou je detegovať čo najskôr prípadné prekážky v smere pohybu.

- Pri pohybe palicou opisujeme polkruhy, prechádzame neustále a systematicky zľava doprava a späť. Týmto spôsobom dokážeme pri chôdzi obsiahnuť celý priestor pred sebou a vyhnúť sa aj prekážkam, ktoré sa nenachádzajú priamo kolmo v smere nášho pohybu. Pohyb palicou v polkruhoch môžeme vykonávať buď kľzavým spôsobom, kedy palicu zo zeme vôbec nedvíhame, alebo poklopávaním, teda palicu striedavo dvíhame a spúšťame na zem, tak, že ňou klopneme o terén.

Uvedený spôsob chôdze s bielou, resp. červeno-bielou palicou je najefektívnejší vtedy, ak dokážeme zosúladiť krok s pohybom palice. Dopredu by sme mali vykročiť opačnou nohou, na akej strane máme palicu. Teda, palicu si držím na ľavej strane a dopredu vykročím pravou nohou. Palica sa presúva na pravú stranu a zároveň vykročím dopredu ľavou nohou.

Tak, ako množstvo iných pravidiel, aj chôdza s palicou, ktorá má byť v kontakte s terénom, má tú svoju. Jediná situácia, kedy palicu zo zeme zdvihneme, je moment, kedy stojac na kraji chodníka pred vstupom na vozovku signalizujeme ostatným účastníkom dopravnej premávky vôľu prejsť.

Pohyb s pomocou sprievodcu

Pomôcť pri pohybe a orientácii osobe s hluchoslepotou môže ktokoľvek

z nás. Je však potrebné osvojiť si nasledovné základné pravidlá sprevádzania:

- Začíname nadviazaním kontaktu s hluchoslepotou osobou. Prikročíme k nej spredu a oslovíme ju. Ak nereaguje, svoju prítomnosť môžeme naznačiť ľahkým dotykom na ruku.
- Vždy najprv zistíme, či si osoba s hluchoslepotou pomoc praje. Ak nie, jej rozhodnutie musíme rešpektovať a pomoc nevnucovať násilu.
- Nikdy človeka s hluchoslepotou neťaháme, nepostrkujeme a nevešiame sa naňho. Je jeho úlohou, aby sa nás ako sprievodcu držal za ruku nad laktom.
- Sprievodca je zodpovedný za bezpečný pohyb, preto ide vždy o krok vpred pred hluchoslepotou osobou. Sprievodca sa postaví po boku sprevádzaného, na tú stranu, ktorá človeku s postihnutím vyhovuje. Urobí krok vpred a polohu svojej ruky, za ktorú sa sprevádzaný chytí, mu naznačí ľahkým dotykom chrbta svojej ruky na chrbát ruky vedeného.
- Keď sa sprevádzaný chytí ruky, sprievodca sa uistí, že je pripravený sa pohnúť. Tempo chôdze udáva vedený a sprievodca sa mu prispôsobí.
- Pri obchádzaní prekážky, vchádzaní do dverí, prekonávaní schodov alebo obrubníka, chodí cez zúžený priestor, po ktorom by dve osoby nemohli kráčať vedľa seba, kráča sprievodca a vedený za sebou. Je potrebné vtedy zmeniť základné držanie. Sprie-

vodca zasunie ruku, za ktorú sa ho vedený drží za seba a kráčajú spolu v zástupe. Po prekonaní kritického miesta sprievodca posunie ruku dopredu a postaví sa na stranu vedeného.

- Sprievodca každú zmenu alebo prekážku musí sprevádzanému ohlásiť vopred, či už je to zmena smeru, schody, obrubník, prekážka v ceste, prejdienie cez dvere, bránu alebo zúžený priestor a pod. Ak miera sluchového postihnutia hluchoslepej osobe umožňuje počuť slovné pokyny, upozorňujeme ju slovné.
- Pri komunikácii sa vždy obraciame k osobe s hluchoslepotou, prispôbime tempo reči tak, aby ho dokázala vzhľadom na svoje postihnutie sluchu vnímať. Jasne artikulujeme a uistujeme sa, že vedený porozumel.
- Ak má vedený problém porozumieť hovorenej reči, dôraz musí sprievodca klásť predovšetkým na pohyb, ktorý bude sprevádzaný o to viac vnímať cez dotyk ruky, resp. celého tela svojho sprievodcu. Zmenu smeru naznačíme otočením držanej ruky na tú stranu, do ktorej je potrebné zabočiť.
- Ak chce sprievodca osobu s hluchoslepotou usadiť, priblíži sa k sedadlu spredu, zastane pred ním a informuje vedeného, o aký typ sedenia sa jedná (stolička, lavica, s operadlom či bez...). Následne sa sprievodca skloní a ruku, za ktorú sa vedený drží, položí na sedadlo. Osoba s hluchoslepotou skĺzne rukou

po ruke sprievodcu (alebo ju sprievodca chytí za ruku a položí ju sám na sedadlo) a sedadlo si ohmatá oboma rukami, aby vedela, kde sa môže posadiť.

Komunikácia osôb s hluchoslepotou

Osoby s hluchoslepotou využívajú rôzne spôsoby komunikácie. To, akým spôsobom v danom momente komunikujú, závisí od viacerých faktorov. Predovšetkým od toho, aký spôsob komunikácie si osvojili, aký spôsob ovláda ich komunikačný partner, čo im dovoľuje prostredie, v ktorom sa nachádzajú a pod. Väčšina komunikačných systémov, ktoré sa ľudia s hluchoslepotou učia, boli pôvodne vytvorené pre ľudí so sluchovým alebo zrakovým postihnutím. Neskôr boli upravené do taktilnej podoby tak, aby ich osoby s hluchoslepotou dokázali vnímať hmatom.

V nasledujúcej časti si bližšie predstavíme dve metódy, ktoré boli vytvorené špeciálne pre komunikáciu osôb s hluchoslepotou – Lormovu abecedu a systém nazývaný Tadoma.

Lormova abeceda

Lormova abeceda je ručná dotyková abeceda vytvorená koncom 19. storočia hluchoslepým spisovateľom a novinárom Hieronymom Lormom (vlastným menom Heinrich Landesmann, 1821 – 1902), ktorý ju pôvodne vytvoril pre svoju vlastnú potrebu. Až po jeho smrti ju jeho dcéra publikovala a zakrátko sa ujala v komunite ľudí s hluchoslepotou. Abeceda sa vyznačuje na dlaňovú časť ruky príjemcu, na ktorú hovoriaci „píše“ písmená svojím prstom, najlepšie uka-

zovákom. Jednotlivé písmená majú podobu bodov a čiar, ich postupným vyznačovaním dokážeme na ruku hluchoslepého človeka hláskovať slová. Jednotlivé písmená Lormovej abecedy majú nasledovnú podobu:

A – bod na brušku palca
 B – čiara na ukazováku ťahom od bruška k začiatku prsta
 C – bod na zápästí
 D – čiara na prostredníku, ťahom od bruška k začiatku prsta
 E – bod na brušku ukazováka
 F – priblíženie ukazováka a prostredníka k sebe a súčasné stlačenie na vonkajšej strane brušiek oboch prstov
 G – čiara na prstenníku, ťahom od bruška k začiatku prsta
 H – čiara na malíčku, ťahom od bruška k začiatku prsta
 CH – priblíženie prstenníka a malíčka k sebe a súčasné stlačenie na vonkajšej strane brušiek oboch prstov
 I – bod na brušku prostredníka

J – stlačenie bruška prostredníka z oboch strán
 K – pritlačenie brušiek štyroch prstov do stredu dlane
 L – čiara cez celú dlaň, ťahom od bruška prostredníka po zápästie
 M – bod pod malíčkom
 N – bod pod ukazovákom
 O – bod na brušku prstenníka
 P – čiara na vonkajšej strane ukazováka, ťahom od začiatku prsta ku brušku
 Q – čiara po vonkajšej strane malíčku, ťahom od začiatku prsta ku brušku
 R – postupné uloženie brušiek ukazováka, prostredníka a prstenníka do dlane vo vodorovnom smere, sprava doľava
 S – kruh v strede dlane, ťahom zhora v smere hodinovým ručičiek
 T – čiara na palci, ťahom od bruška k začiatku palca
 U – bod na brušku malíčka
 V – bod na dlani pod palcom

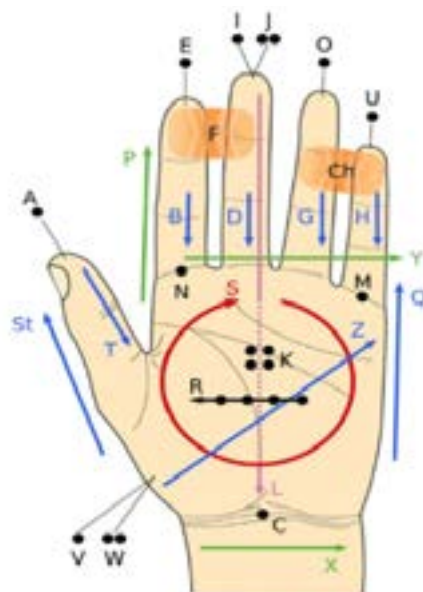
W – dva body na dlani pod palcom
 X – čiara na zápästí, ťahom vodorovne zľava doprava
 Y – čiara na začiatku prstov, ťahom vodorovne zľava doprava
 Ý – najskôr čiara na začiatku prstov, ťahom vodorovne zľava doprava, potom čiara po vonkajšom boku malíčka, ťahom od začiatku prsta ku brušku
 Z – čiara cez dlaň, ťahom od palca k malíčku

Koniec slova – vyznačíme prejdením ruky po dlani príjemcu.
 Koniec vety – vyznačíme prejdením ruky po dlani príjemcu dvakrát.
 Otáznik – vyznačíme tvar otáznika do stredu dlane.
 Nerozumiem – vyznačíme zatvorením dlane.
 Omyl – vyznačíme ľahkým klepnutím prstov do dlane.

Tadoma

Tadoma je vibračná metóda slúžiacca na vnímanie hovorenej reči prostredníctvom hmatu. Ide v podstate o hmatové odznenie z pier, kedy hluchoslepá osoba položí svoju ruku s rozťahnutými prstami na tvár hovoriaceho tak, aby sa prstami dotýkala krku v mieste hlasoviek, pier, čeluste a líca. Počas reči takto hluchoslepá osoba vníma vibráciu hlasoviek a pohyby pier, svalov čeluste a tváre, ktoré sa podieľajú na pohybe hovoridiel. Týmto spôsobom sa osoby s hluchoslepotou môžu nielen naučiť porozumieť hovorenej reči, ale tiež sami rozprávať. Pohyby, ktoré takýmto spôsobom vnímajú pri vyslovovaní jednotlivých hlások a slov, sa sami snažia napodobniť po priložení svojej druhej ruky na vlastnú tvár a krk. Jedná sa o náročnú metódu.

- Dĺžne – najskôr vyznačíme samohlásku (bod na brušku prsta), potom plynule potiahneme čiaru ku špičke prsta.
- Mäkčene – písmeno s mäkčeňom sa skladá z dvoch znakov. Najskôr vyznačíme mäkčeň, za ním hlásku, na ktorú patrí. Mäkčeň označuje čiara ťahaná po vonkajšom boku dlane od špičky palca ku ukazováku.
- Čísla – v Lormovej abecede môžeme číselné údaje vyjadriť dvoma spôsobmi:
 1. Do dlane vpisujeme znaky arabských číslíc. Pre veľké čísla – tisíce, milióny a miliardy použijeme skratky tis., mil., resp. mld.
 2. Vychádza z Braillovej abecedy, v ktorej znaky pre písmená A – J predstavujú zároveň znaky pre čísla (A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5, F = 6, G = 7, H = 8, I = 9, J = 0). Pred vyznačením samotného písmena (čísla) vyznačíme rozlišovací znak pre čísla – obrátené písmeno L, teda ťah cez celú dlaň, od zápästia po bruško prostredníka.



Obrázok 2 Lormova abeceda,
 Zdroj: https://cs.wikipedia.org/wiki/Lormova_abeceda



Obrázok 3 Helen Keller komunikuje metódou Tadoma, Zdroj: <https://faculty.ucr.edu/~rosenblu/book/See-WhatImSayingBook2/See-WhatImSayingBook/Chapter7.html>



Obrázok 4 Evanjelická spojená škola internátna Červenica, Zdroj: <https://www.eszscervenica.sk/o-nas/>

Osobnosti a inštitúcie spojené s hluchoslepotou

Helen Keller (27.6.1880 – 1.6.1968)

Americká hluchoslepá spisovateľka, rečníčka, občianska a politická aktivistka. Komunikovala prostredníctvom dotykovej prstovej abecedy a metódy Tadoma. V roku 1904, ako vôbec prvá osoba na svete s hluchoslepotou, ukončila vysokoškolské štúdium. Je autorkou diel ako *Príbeh môjho života*, *Z tmy*, *Svet*, v ktorom žijem, *Optimizmus* a i. Úzko spolupracovala s Americkou nadáciou pre nevidiacich. Zasadzovala sa za podporu práv ľudí so zrakovým a sluchovým

postihnutím, za volebné právo žien a kritizovala rasizmus.

Evanjelická spojená škola internátna Červenica

Jediná škola na Slovensku poskytujúca výchovu a vzdelávanie deťom s hluchoslepotou. Funguje od roku 1992 a zahŕňa tri organizačné zložky: Evanjelická špeciálna materská škola internátna, Evanjelická špeciálna základná škola pre hluchoslepých internátna a Evanjelická praktická škola internátna. Popri výchove a vzdelávaní poskytuje škola svojim žiakom rôzne druhy terapií a možnosti zapojenia

do spoločenského života v rámci samotnej školy aj blízkeho okolia.

Špecializované zariadenie pre dospelých s hluchoslepotou v Zdobe

Jediné zariadenie poskytujúce ubytovanie pre dospelých s hluchoslepotou na Slovensku. Vzniklo v roku 2007. Nachádza sa v dedinke Zdoba pri Košiciach. Prevádzkuje ho Maják n.o., organizácia založená Zdužením rodičov a priateľov hluchoslepých detí na Slovensku. Celoročne poskytuje ubytovanie rodinného typu s maximálnou kapacitou 9 osôb.



Obrázok 5 Špecializované zariadenie pre hluchoslepých dospelých v Zdobe, Zdroj: <https://nm.sk/obyvatelia-majaka-ziju-len-vo-svete-dotykov-ucia-nas-pokore-uz-patnast-rokov-hovori-riaditelka-zariadenia/>

Kontaktné údaje:

Lucia Štrbková, Mgr. / Elena Gurová, Mgr.

Múzeum špeciálneho školstva v Levoči
Námestie Majstra Pavla 28, 054 01 Levoča
email: lucia.strbkova@cvtisr.sk, elena.gurova@cvtisr.sk

-
- BLAŠKOVÁ, Dušana. 2024. Biela palica v rukách ľudí s viacnásobným postihnutím. *Dúha*, 5, s. 9-18. Dostupné na: <https://casopisduha.sk/wp-content/uploads/2024/10/Duha-5-2024.pdf> [Cit. 30.11.2025].
- DVOŘÁKOVÁ, Hana [preklad]. 2018. Tadoma. *Doteky*, 95, s. 20-21. Dostupné na: <https://www.lorm.cz/wp-content/uploads/2018/06/Doteky-95-Léto-2018.pdf> [Cit. 30.11.2025].
- HLAVÁČOVÁ, Jitka et al. 2007. Hluchoslepí mezi námi. 1. vyd. Občanské sdružení LORM – Společnost pro hluchoslepé. Dostupné na: https://is.muni.cz/el/ped/jaro2017/SPROC_SP2c/um/LORM_-_hluchoslepota_INFO.pdf [Cit. 1.12.2025].
- HLAVÁČOVÁ, Jitka et al. 2012. Hluchoslepí mezi námi. 2. vyd. Občanské sdružení LORM – Společnost pro hluchoslepé. Dostupné na: <https://www.lorm.cz/wp-content/uploads/2014/07/HMN2.pdf> [Cit. 1.12.2025].
- HLUCHOSLEPOTA. Dostupné na: <https://www.hluchoslepi.sk/hluchoslepota/> [Cit. 30.11.2025].
- JELÍNKOVÁ, Zdena. 2017. Lormova abeceda. *Doteky*, 93, s. 22-25. Dostupné na: <https://www.lorm.cz/wp-content/uploads/2017/11/Doteky-Zima-93-2017.pdf> [Cit. 30.11.2025].
- O MAJÁKU... Dostupné na: http://www.majak-no.sk/?uvod_v_majaku_o_majaku [Cit. 1.12.2025].
- O NÁS. Dostupné na: <https://www.eszscervenica.sk/o-nas/> [Cit. 1.12.2025].

MARKETING V KULTÚRE A JEHO ÚSKALIA

Abstrakt

Tento text skúma marketing v kultúre s dôrazom na jeho úskalia a možnosti efektívnej komunikácie. Využíva teóriu japonského Ikigai ako rámec na pochopenie motivácie marketérov, identifikáciu ich silných stránok a zosúladienie osobných zručností s potrebami cieľových skupín. Analýza skúma problémy zákazníkov v kultúrnom segmente, vrátane nízkej znalosti umelcov, strachu z neznámeho, nedostupnosti podujatí či sociálnych bariér, a navrhuje riešenia cez edukatívny obsah, kurátorské odporúčania, interaktívne formáty či inkluzívnu komunikáciu. Text prezentuje príklady úspešných kampaní, ako Volkswagen Beetle 1964, DPOH či projekt Umenie na mieste X, ktoré kombinovali príbeh, vizuálnu kreativitu a zážitok z miesta. Na záver sú formulované odporúčania pre kultúrny marketing: poznať publikum, prepojiť projekt s príbehom, vzdelávať,

podporovať interaktivitu, myslieť na dlhodobý dopad a hodnotiť úspech kampaní.

Kľúčové slová

motivácia, kultúrny marketing, zákazník, príbeh, interaktivita, angažovanosť

Úvod : Aký dôvod máme ráno vstať a ísť do práce?

Odpoveď ponúka okrem množstva iných teórií aj japonská zvaná Ikigai. Jej kľúčové slová sú: zmysel života, subjektívne blaho, pozitivistická operacionalizácia, kultúrna validita, metódy merania.

Čo je a ako funguje Ikigai

Ikigai je populárny termín odvodený z japonského „iki“ (život) a „gai“ (hodnota, dôvod). V literatúre a v bežnom diskurze sa ikigai často interpretuje ako priekrúžie medzi tým, čo človek miluje, v čom je dobrý, čo svet potre-

buje a za čo mu možno platiť. Cieľom tejto analýzy je preskúmať interne konzistentný model ikigai, identifikovať teoretické predpoklady a navrhnúť spôsob, ako ho robustne skúmať v empirickom výskume s ohľadom na kultúrnu a metodologickú citlivosť.

Zložky modelu

Model ikigai možno dekomponovať do štyroch domén (tu označené A–D):

- **A: Vášeň / Láska** — aktivity, ktoré jednotlivec miluje.
- **B: Zručnosť / Kompetencia** — oblasti, v ktorých jednotlivec vyniká.
- **C: Sociálne potreby / Hodnota pre svet** — činnosti prispievajúce k spoločnému dobru alebo uspokojujúce externé potreby.
- **D: Ekonomická udržateľnosť / Odmena** — činnosti, za ktoré možno získať finančnú alebo inak udržateľnú odmenu.

Interakcia týchto domén (prieniky A∩B, B∩D atď.) vytvára komplexný obraz motivácie a percepcie zmyslu. Ikigai sa teoreticky nachádza v centrálnom prieniku A∩B∩C∩D.

Predpoklady modelu

Model predpokladá, že:

- Jednotlivé domény sú rozlíšiteľné psychologicky a merateľné.
- Centrálny prienik koná ako silnejší prediktor subjektívneho blaha, profesionálnej spokojnosti a dlhodobej motivácie než jednotlivé domény samostatne.
- Kultúrne kontexty (hodnoty, sociálne normy, ekonomické podmienky) modulujú význam a dostupnosť jednotlivých domén.

Ikigai predstavuje heuristický a zá-

roveň teoreticky bohatý model, ktorý prepája individuálne motivácie s externými podmienkami. Pre jeho vedecké uchopenie je nevyhnutná prísna operacionalizácia, kultúrna senzitivita a kombinácia kvantitatívnych a kvalitatívnych metód. Budúci výskum by mal cielene skúmať dynamiku prienikov domén, ich kauzálne efekty na blahobyt a moderujúce vplyvy sociálnych a ekonomických podmienok.

Využitie teórie Ikigai v marketingu

Ikigai umožňuje marketérovi systematicky identifikovať, ktoré činnosti v jeho práci sú zdrojom najvyššej vnútornej motivácie a kreatívnej energie, a zároveň slúži ako rámec na zosúladienie osobných zručností s potrebami cieľových trhov. Pomáha objasniť, aký typ kampaní alebo obsahovej tvorby je pre marketéra najudržateľnejší z hľadiska dlhodobej angažovanosti, a pri tvorbe hodnotových ponúk uľahčuje pochopenie prieniku medzi tým, čo značka miluje robiť, a tým, čo zákazníci reálne potrebujú. Zároveň vie zefektívniť rozhodovanie pri výbere projektov tým, že zvýrazňuje aktivity s najväčším dopadom aj osobným významom. V rámci tímového riadenia podporuje prerozdelenie úloh podľa individuálnych silných stránok a motivátorov členov tímu a pri budovaní značky zvyšuje konzistentnosť tým, že eliminuje nesúrodé alebo samoučelné komunikačné aktivity. Ikigai môže fungovať aj ako nástroj prevencie vyhorenia, keďže odhaľuje, či je práca dostatočne prepojená s vnútornou vášňou a kompetenciou, a zároveň pomáha identifikovať segmenty

a projekty, v ktorých vie marketér priniest najväčšiu hodnotu spoločnosti aj klientom. Napokon slúži ako meto- dika na tvorbu autentických kampa- ní, ktoré odrážajú nielen potreby trhu, ale aj hlbší dôvod existencie značky.

Základné otázky marketéra

Bezohľadu na to, aký produkt, alebo službu ponúkate či komunikujete, je nutné si zodpovedať tieto dve kľúčové otázky:

1. **Aký problém rieši klient/zákazník?**
2. **Ako ho vyrieši môj produkt/kampaň?**

Tieto otázky vychádzajú z dlhoročnej praxe pretavenej do teórie z pera Stevena Harrisona. Steven Harrison je považovaný za jedného z najvý- raznejších odborníkov na reklamu v oblasti direct marketingu a kreatív- nej stratégie. Jeho prístup vychádza z presvedčenia, že reklama musí byť predovšetkým efektívna a zameraná na merateľné výsledky, nie len vizuál- ne pôsobivá. Harrison kládol dôraz na presné pochopenie motívácií zákaz- níka a na tvorbu komunikácie, ktorá pracuje s konkrétnou hodnotou pre príjemcu. Tvrdil, že kvalitný marketing začína až v momente, keď značka do- káže formulovať jasnú a jednoznačnú ponuku, ktorá rieši reálny problém publika. Bol známy vyžadovaním disciplinovanej kreativity, v ktorej je každý prvok reklamy podriadený úče- lu a výkonu. Jeho metodika často za- hŕňala detailnú analýzu zákazníckych dát a ich premenu na presnú, osob- nú argumentáciu v rámci kampane. Harrison opakovane upozorňoval, že

emocionálna stránka reklamy má vý- znam len vtedy, keď podporuje racio- nálne rozhodovanie zákazníka. V jeho prístupe zohrávalo dôležitú úlohu testovanie, optimalizácia a iteratívne zlepšovanie kreatívnych konceptov. Zároveň kritizoval povrchnú kreativi- tu, ktorá síce dokáže zaujať, ale nepri- náša konverziu ani obchodný dopad. Napokon presadzoval marketing, kto- rý kombinuje remeselnú precíznosť, strategickú jasnosť a hlboké porozu- menie ľudského správania.

Príklad dobrej praxe

Kampaň Volkswagen Beetle z roku 1964 patrí medzi klasické príklady kreatívneho a dôvtipného marke- tingu, ktoré výrazne podporili imidž auta ako spoľahlivého a odolného. Hlavnou myšlienkou bolo ukázať, že VW Beetle dokáže bez problémov naštartovať a fungovať aj v nepriaz- nivých zimných podmienkach, čo bolo v tom čase pre zákazníkov re- levantnou obavou.

Kampaň využila príbeh vodiča snež- ného pluhu, ktorý sa každé ráno bez problémov dostával do práce prá- ve vďaka svojmu VW Beetle. Tento naratív efektívne ilustroval, že auto je praktické, odolné a spoľahlivé aj v extrémnych situáciách, pričom zároveň pridával ľudský a zábavný rozmer komunikácie. Reklama vy- užívala vizuály a texty, ktoré kom- binovali humor, príbeh a konkrétnu demonštráciu výkonu vozidla, čím posilnila dôveru zákazníkov a odlí- šila Beetle od konkurenčných áut. Táto kampaň sa stala ikonickou nie- len pre svoj kreatívny prístup, ale aj

pre spôsob, akým prepojila produk- tovú vlastnosť (spoľahlivosť v zime) s ľudským príbehom, čo významne prispelo k budovaniu dlhodobého brandového imidžu VW Beetle.

Aké problémy môže riešiť potenciál- ni zákazník v kultúre?

Tu je zoznam potenciálnych prekážok či problémov:

1. Zákazník rieši problém nízkej znalosti umelcov, pretože bez jasnej orientácie v tvorcach a ich dielach nedokáže informovane vybrať kultúrny obsah, ktorý by ho mohol osloviť.
2. Zákazník rieši problém strachu z neznámeho, keďže mnohé kul- túrne formáty pôsobia pre no- vých návštevníkov komplikovane alebo elitársky a bránia im vstúpiť do sveta umenia s pocitom istoty.
3. Zákazník rieši problém nedo- stupnosti kultúrnych podujatí, či už fyzickej, finančnej alebo in- formačnej, čo spôsobuje, že po- tenciálne publikum nemá reálnu možnosť zúčastniť sa na kultúr- nych aktivitách.
4. Zákazník rieši problém preťaže- nia informáciami, pretože v zá- plave podnetov nedokáže iden- tifikovať, ktoré kultúrne zážitky majú preňho skutočnú hodnotu.
5. Zákazník rieši problém nízkej mo- tivácie investovať čas do kultúry, keďže nevidí okamžitý prínos ale- bo nevie, ako kultúrny zážitok pri- spieva k jeho osobnému rozvoju.
6. Zákazník rieši problém chýbajú- ceho kontextu, pretože bez vy- svetlenia historických, spoločens- kých alebo tvorivých súvislostí

často nedokáže nadviazať zmys- lupné spojenie s dielom.

7. Zákazník rieši problém fragmen- tovannej komunikácie kultúrnych inštitúcií, ktoré mu neponúkajú ucelený a jasný prehľad o tom, čo sa oplatí vidieť.
8. Zákazník rieši problém pocitu nekompetentnosti, pretože má obavu, že umeniu nerozumie dostatočne a jeho hodnotenie nebude legitímne.
9. Zákazník rieši problém obmedze- ných finančných zdrojov, ktoré mu bránia zažívať kultúru pravi- delne a naplno.
10. Zákazník rieši problém sociálnych bariér, pretože mnohé kultúrne priestory pôsobia ako uzavreté komunity, do ktorých sa necíti byť pozvaný alebo vítaný.

Aké riešenia na uvedené problémy môže priniest kultúrna inštitúcia?

Tu sú návrhy riešení k jednotlivým problémom, s ktorými sa zákazník v oblasti kultúrneho marketingu stre- táva.

1. Zákazník rieši problém nízkej zna- losti umelcov, pretože bez jasnej orientácie v tvorcach a ich die- lach nedokáže informovane vy- brať kultúrny obsah, ktorý by ho mohol osloviť. **Riešením je vytvá- rať prehľadné profily umelcov s jasným vizuálnym a textovým sprievodom. Pomáha aj pravi- delný edukačný obsah na soci- álnych sieťach, ktorý udržiava povedomie. Účinné sú aj kurá- torské odporúčania, ktoré zákaz- níkovi zjednodušujú orientáciu.**

2. Zákazník rieši problém strachu z neznámeho, keďže mnohé kultúrne formáty pôsobia pre nových návštevníkov komplikovane alebo elitársky a bránia im vstúpiť do sveta umenia s pocitom istoty. **Riešením je tvorba komunikačných formátov, ktoré odstraňujú bariéry a vysvetľujú kultúrne zážitky jednoduchým jazykom. Vhodné je aj používanie „prvého kontaktu“, napríklad krátkych videí či náhľadov z podujatia. Pomáhajú aj vstupné podujatia pre začiatok, ktoré podporia istotu a zvedavosť.**
3. Zákazník rieši problém nedostupnosti kultúrnych podujatí, či už fyzickej, finančnej alebo informačnej, čo spôsobuje, že potenciálne publikum nemá reálnu možnosť zúčastniť sa na kultúrnych aktivitách. **Riešením je ponúkať hybridné formy účasti, ako sú livestreamy alebo dostupné záznamy. Efektívne je tiež zavádzať cenové varianty, ktoré otvárajú podujatia širšiemu publiku. Dôležitá je aj zrozumiteľná informácia o tom, ako a kde sa dá k podujatiu dostať.**
4. Zákazník rieši problém preťaženia informáciami, pretože v záplave podnetov nedokáže identifikovať, ktoré kultúrne zážitky majú preňho skutočnú hodnotu. **Riešením je kurátorovaná komunikácia, ktorá vyberá len podstatné a odporúča konkrétne zážitky podľa preferencií publika. Pomáhajú personalizované newslettery s jasnými odporúčaniami. Užitočné sú aj prehľadné vizuálne rozcestníky, ktoré znižujú informačný tlak.**
5. Zákazník rieši problém nízkej motivácie investovať čas do kultúry, keďže nevidí okamžitý prínos alebo nevie, ako kultúrny zážitok prispieva k jeho osobnému rozvoju. **Riešením je ukazovať konkrétne benefity kultúrneho zážitku pre osobný rast a pohodu. Hodnotné je tiež prepojenie kultúry s témami každodenného života. Motiváciu zvyšujú aj krátke formáty, ktoré nevyžadujú veľkú časovú investíciu.**
6. Zákazník rieši problém chýbajúceho kontextu, pretože bez vysvetlenia historických, spoločenských alebo tvorivých súvislostí často nedokáže nadviazať zmysluplné spojenie s dielom. **Riešením je poskytovať interpretácie diel a podujatí prostredníctvom sprievodcov, podcastov či krátkych vysvetľujúcich textov. Kontexte pomáhajú aj interaktívne prvky, ktoré zákazníka vtiahnu do príbehu. Efektívne je tiež prepojenie súčasného diela s aktuálnymi spoločenskými témami.**
7. Zákazník rieši problém fragmentovanej komunikácie kultúrnych inštitúcií, ktoré mu neponúkajú ucelený a jasný prehľad o tom, čo sa oplatí vidieť. **Riešením je vytvorenie jednotného informačného kanála, ktorý ponúka ucelený prehľad programov.**
8. Zákazník rieši problém pocitu nekompetentnosti, pretože má obavu, že umeniu nerozumie dostatočne a jeho hodnotenie nebude legitímne. **Riešením je komunikácia, ktorá jednoznačne zdôrazňuje, že kultúrny zážitok nevyžaduje odborné znalosti. Pomáhajú aj edukatívne formáty, ktoré vysvetľujú základné pojmy bez hodnotenia. Účinné sú aj inkluzívne kampane, ktoré znižujú tlak na „správne porozumenie“.**
9. Zákazník rieši problém obmedzených finančných zdrojov, ktoré mu bránia zažívať kultúru pravidelne a naplno. **Riešením je zavedenie rôznorodých cenových hladín, zliav alebo komunitných vstupov. Pomáhajú aj bezplatné sprievodné programy, ktoré umožňujú vstup do kultúrneho prostredia bez nákladov. Efektívne je tiež informovať o možnostiach predplatného alebo balíkových vstupeniek.**
10. Zákazník rieši problém sociálnych bariér, pretože mnohé kultúrne priestory pôsobia ako uzavreté komunity, do ktorých sa necíti byť pozvaný alebo vítaný. **Riešením je vytváranie otvoreného a priateľského komunikačného tónu, ktorý jasne pozýva nové publikum. Účinné sú komunitné aktivity, ktoré spájajú rôzne skupiny a budujú pocit spolupatričnosti. Dôležité je aj vytvoriť prostredie, kde sa návštevníci cítia vítaní bez ohľadu na predchádzajúce skúsenosti.**

Príklady komunikačných kampaní kultúrnych inštitúcií na Slovensku

V reklamnej agentúre Slovák & Friends sa venujeme spoločensky zodpovedným projektom v troch oblastiach: ľudské práva, ekológia a kultúra. Pracovali sme na kampaniach pre divadlo DPOH, Divadlo Aréna, kampaniach pre filmy Prezidentka či La Dolce Morte, roky pracujeme na kampaniach pre festival súčasného tanca Bratislava v pohybe ale sme aj autormi kampane Umenie na mieste X, ktorá prepája umenie s turizmom v Košickom kraji.

Bratislava v pohybe

Keď sa povie súčasný tanec, napadá mi dynamický a expresívny pohyb, ktorý často kombinuje prvky klasického baletu, moderného tanca a improvizácie. Je to forma, ktorá umožňuje tanečníkom vyjadriť emócie, príbehy alebo abstraktné myšlienky bez striktnnej choreografickej štruktúry. Súčasný tanec často skúma vzťah tela, priestoru a hudby, pričom je otvorený experimentu a individuálnym interpretáciám. Ľudia často považujú súčasný tanec za ťažko pochopiteľný alebo „chaotický“, pretože sa výrazne odlišuje od tradičných a formálnych tanečných štýlov. Niektorí ho vnímajú ako menej technický alebo menej „skutočný“ tanec, pretože dôraz je kladený na expresiu a impro-

vizáciu, nie na precíznu techniku. Ďalším predsudkom je, že súčasný tanec je príliš abstraktný alebo elitársky, čo môže odrádzať divákov, ktorí hľadajú zrozumiteľný príbeh alebo jasnú estetiku. Niektorí tiež predpokladajú, že súčasný tanec je „lahký“ a nenáročný fyzicky, hoci v skutočnosti vyžaduje veľkú silu, flexibilitu a kontrolu tela.

Tento problém sme riešili pri kreatívite kampaní na festival. jedným z riešení bolo priblížiť súčasný tanec ľuďom jeho prorovnaním k umeleckým žánrom, ktoré už poznajú. A tak vznikol slogan: **“Je to ako kniha, ako divadlo, ako film, ako hudba, ako výstava, len je to tanec.”**

Vo vizuáloch sme využívali existujúce fotografie tanečných súborov a doplnili ich o emotívne slogany **“Stále to mám v hlave”** či **“Uffffffff!”**.

Kampaň s vitrážou pre DPOH

Náš vizuál pre bratislavské mestské divadlo DPOH patril k tým menej prehladnutelným. A efektívnym. Prihlásili sme ho preto aj na súťaž efektivity EFFIE. Pozrite si fakty, ktoré nás presvedčili o tom, že to naozaj fungovalo tak, ako reklama fungovať má.

Zadanie: Odkomunikovať novú sezónu a positioning DPOH

Divadlo Pavla Országha Hviezdoslava sa zmenilo na bratislavské mestské divadlo. Divadlo pre špecifickú cieľovú skupinu ľudí, ktorí žijú v hlavnom meste. Je to divadlo pre bratislavskú kaviareň, divadlo s názorom na súčasné témy. Tomu zodpovedá aj program novej sezóny.

Predstavenia divadla prinášajú odvažné témy:

Sused, ktorého nechcem - Kto je horší sused? Róm, liberál alebo gej?

Pozsony Dance Club - Príbeh bratislavskej kaviarne.

Pressburger Fight Club - Boj mieru-milovnej menšiny proti presile fašistickej lúzy.

Voľba motívov, ktoré využil kľúčový vizuál boli preto k veci a nešlo o samoučelnú provokáciu.

Riešenie: Vizualitu sme postavili na vitráži, ktorá je pre budovu divadla typická

Využitím klasickej formy a nových tém divadla sme vytvorili súčasnú mestskú vitráž s obsahom, ktorý je relevantný pre jeho kaviarenský cieľovku. Kampaň DPOH pre sezónu 2023/2024 používala ako vizuálny koncept umeleckú techniku vitráže inšpirovanú pôvodnými vitrážami, ktoré zdobia fasádu divadla. Na novom plagáte boli zobrazení mladí ľudia s rôznymi vlajkami — ukrajinskou, antifašistickou a dúhovou — a jeden z nich držal podľa divadla bustu básnika P. O. Hviezdoslav. Tak ako mnohé vitráže, aj naša nová padla za obeť tým, ktorí ju pred voľbami zneužili na šírenie strachu a nenávisť. Ale aj vďaka hejtom z alternatívnej scény si bratislavská kaviareň všimla témy, hodnoty a repertoár divadla. Ľudia, pre ktorých je nová sezóna určená, vizuál hrdo obraňovali.

Výsledky: V porovnaní s komunikáciou novej sezóny v minulom roku sa zvýšil počet výstupov viac ako 6,5 násobne

Získaný mediálny priestor v médiách relevantných pre našu cieľovú skupinu: viac ako 428 202 €, naša cieľovka mala možnosť vidieť výstupy viac ako 51 miliónkrát, pričom bol pokrytý online, sociálne siete, tlač, televízia, rozhlas aj podcasty - OTS: 51 627 727. Dáta sú z monitoringovej aplikácie Mediaboard a pozor: rátame iba relevantné, nie alternatívne (občianske, definfo) médiá.

Bratislavčanky a Bratislavčania sa tak dozvedeli, že DPOH má rovnaké hodnoty ako oni. To všetko vďaka jednému vizuálu s nulovým budgetom na médiá. Kampaň pritom splnila svoj účel z pohľadu marketingu: značku DPOH jasne profilovala ako divadlo s aktuálnou dramaturgiou reagujúcou na súčasnosť, čo viedlo k výraznému mediálnemu dosahu bez tradičného mediálneho rozpočtu.

Umenie na mieste X

Projekt Umenie na mieste X, ktorý realizuje Košice Región Turizmus, premieňa vybrané miesta v rámci Košického kraja na verejné exteriérové galérie, kde sú vystavené sochárske a land-artové diela zasadené priamo do prírody alebo krajinársky zaujímavých lokalít. Cieľom projektu je spojiť umenie, človeka, prírodu a konkrétnu lokalitu tak, aby diela reagovali na miesto, rešpektovali prostredie a zároveň ozvláštnili turistické destinácie regiónu. Projekt zároveň podporuje ekoturizmus, propaguje udržateľný pohyb v prírode, uvedomelé vnímanie krajiny a zodpovedný prístup k životnému prostrediu v spojení s kultúrou.

Realizácia a ako to funguje

Realizácia prebieha formou otvorenej výzvy pre umelcov a umelecké kolektívy, ktorí môžu prihlásiť svoje návrhy diel zasadených do konkrétnych lokalít Košického kraja. Vybrané návrhy sú financované a následne realizované v teréne. Diela sú sprístupnené verejnosti a stávajú sa súčasťou turistickej a kultúrnej ponuky regiónu, čo návštevníkom umožňuje spoznať Košický kraj cez spojenie prírody, krajiny a súčasného umenia.

Príklady diel a význam pre región

Medzi realizovanými dielami je napríklad Kométa, ktorá spája recyklované materiály a symbolicky prepája industriálnu históriu miesta s jeho prírodným kontextom, alebo dielo Za časom na oblohe pri Herlianskom gejzíri, inšpirované slnečnými hodinami a témou plynutia času. Cieľom týchto diel nie je len estetické obohatenie krajiny, ale aj vytvorenie nových dôvodov, prečo navštíviť dané lokality, čím projekt podporuje turizmus, environmentálne povedomie a kultúrnu rozmanitosť regiónu.

Efekty a ohlas kampane / projektu

Projekt Umenie na mieste X priniesol doteraz úspech a získal ocenenia v kategórii udržateľného rozvoja, čím dokázal, že kombinácia umenia, prírody a turizmu má na Slovensku zmysel. Organizácia ho označuje za nový typ marketingu cestovného ruchu — nejde len o klasickú reklamnú kampaň, ale o dlhodobjšiu investíciu do krajiny, identity regiónu a zážitkovej ponuky pre návštevníkov. Pre verejnosť to predstavuje možnosť zažiť

umenie inak, v prírode a v kontakte s kultúrou, ktorá je integrovaná v krajinárskom a regionálnom kontexte, čím sa mení vnímanie kultúrneho zážitku.

Záver: Odporúčania

V kultúrnom marketingu je kľúčové pochopiť problémy a predsudky, s ktorými sa zákazníci stretávajú: nízka znalosť umelcov, strach z neznámeho, nedostupnosť podujatí, preťaženie informáciami, nízka motivácia investovať čas do kultúry, chýbajúci kontext, fragmentovaná komunikácia, pocit nekompetentnosti, obmedzené finančné zdroje a sociálne bariéry. Pre každú z týchto výziev existujú možnosti riešenia: edukatívny obsah, kurátorské odporúčania, cenové varianty a bezplatné programy, personalizované newslettery, interaktívne prvky, komunitné aktivity či zrozumiteľná a inkluzívna komunikácia. Z týchto skúseností vyplývajú nasledujúce všeobecné odporúčania pre úspešný kultúrny marketing:

- **Poznať publikum a jeho bariéry:** Pred vytváraním kampane je potrebné analyzovať, čo zákazníkovi odrádza od návštevy kultúrnych podujatí alebo zapojenia sa do kultúry, a cielene tieto bariéry odstraňovať.
- **Spojiť produkt alebo projekt s príbehom:** Efektívne kampane využívajú príbeh, ktorý demonštruje hodnotu alebo vlastnosti produktu či podujatia, čím sa posilňuje emocionálne a racionálne prepojenie s publikom.
- **Byť vizuálne a obsahovo kreatív-**

ny: Provokatívne, neštandardné alebo umelecky odvážne vizuály môžu vyvolať diskusiu a zvýšiť povedomie, treba však dbať na kontext a citlivosť publika.

- **Vytvárať zážitok z miesta a prostredia:** Integrácia lokality, prírody alebo kultúrnej identity do kampane zvyšuje zapojenie publika a vytvára nezabudnuteľný zážitok.
- **Vzdelávať a vysvetľovať:** Pridaním kontextu, interpretácií alebo jednoduchých vysvetlení môžeme znížiť predsudky a podporiť angažovanosť aj u menej znalého publika.
- **Zvažovať dlhodobý dopad:** Kampane by mali byť súčasťou dlhodoobej stratégie značky alebo regiónu, nielen krátkodobého marketingového efektu.
- **Podporovať interaktivitu a zapojenie publika:** Otvorené výzvy, participatívne formáty či interaktívne zážitky zvyšujú osobnú angažovanosť a pozitívne asociácie so značkou alebo projektom.
- **Spojiť kultúru s environmentálnymi a spoločenskými témami:** Moderné kampane profitujú z prepojenia s aktuálnymi spoločenskými otázkami, čo zvyšuje relevantnosť a hodnotu projektu.
- **Jednoduchosť a jasnosť komunikácie:** Aj abstraktné alebo umelecké koncepty je potrebné prezentovať tak, aby publikum pochopilo hlavný zámer a vedelo, ako sa zapojiť.
- **Merateľnosť a hodnotenie úspechu:** Každá kampaň by mala mať jasne definované ciele, kto-

ré umožnia hodnotiť jej dopad na publikum, návštevnosť, povedomie a dlhodobú značku.

Tieto odporúčania vychádzajú z praktických skúseností kampaní, ktoré spájali kultúru, umenie a komunitu, ako aj z analýzy predchádzajúcich problémov zákazníkov v kultúrnom marketingu. Ich uplatnenie môže zvýšiť efektivitu kampane, posilniť angažovanosť publika a podporiť dlhodobý rozvoj kultúrnej identity a zážitkovej ponuky.

Kontaktné údaje:

Róbert Slovák

Slovák & Friends

Palisády 2, 811 01 Bratislava
email: robert@slovakandfriends.com

HARRISON, Steven. 2024. Princípy efektívnej reklamy a direct marketingu. [Bez vydavateľa].
VOLKSWAGEN. 1964. Volkswagen Beetle: Kampaň „Auto, ktoré štartuje aj v snehu“. [Bez vydavateľa].
SLOVÁK, Róbert. 2025. Marketing v kultúre a jeho úskalia. Bratislava: Slovák & Friends.
KOŠICE REGIÓN TURIZMUS. 2025. Umenie na mieste X: Verejné galérie v exteriéri Košického kraja. Košice: Košice Región Turizmus.
DPOH – DIVADLO PAVLA ORSZÁGHA HVIEZDOSLAVA. 2023. Kampaň novej sezóny. Bratislava: DPOH.

„7P“ (NA CESTE K INKLÚZII ZNEVÝHODNENÝCH OBČANOV V TURČIANSKEJ KNIŽNICI V MARTINE)

Abstrakt

Knižnice ako dôležité kultúrne inštitúcie často samy seba prezentujú ako miesta pre všetkých. Všeobecne však v spoločnosti býva téma dostupnosti knižníc a ich služieb pre ľudí so špecifickými potrebami považovaná za marginálnu. Napriek existencii mnohých zákonov a celosvetových dohovorov, ktoré sa stavajú za práva týchto ľudí, sa ešte aj dnes často zamýšľame nad tým, či pre našich znevýhodnených návštevníkov a používateľov robíme dost. Príspevok sa usiluje zmapovať posledných približne 20 rokov snáh o priblíženie sa k znevýhodneným občanom v Turčianskej knižnici v Martine. Prostredníctvom 7P („prerábky“, projekty, podujatia, práca, poskytovanie priestoru, partnerstvo, poďakovanie) sa pokúša priniesť naše videnie problematiky. Dôležitou súčasťou prezentácie je sprostredkovanie informácií o hudob-

nom oddelení našej knižnice, pretože práve ním sa odlišujeme od mnohých iných slovenských knižníc, v ktorých takéto pracoviská zanikli.

Kľúčové slová

Turčianska knižnica, znevýhodnení, snahy o inklúziu, pracovisko hudobných a zvykových dokumentov

Úvod

Knižnice ako dôležité kultúrne inštitúcie pri rôznych príležitostiach deklarujú, že sú tu pre všetkých. Všeobecne však v spoločnosti býva téma dostupnosti knižníc a ich služieb pre ľudí so špecifickými potrebami považovaná za marginálnu. Napriek mnohým zákonom a dohovorom (Oznámenie Ministerstva zahraničných vecí č. 317/2010 Z. z. Dohovor OSN o právach osôb so zdravotným postihnutím článok 1, Zákon o knižniciach č. 126/2015 Z. z. § 16 – Knižnično-informačné služ-

by bod č. 3, Oznámenie Ministerstva zahraničných vecí č. 317/2010 Z. z. Dohovor OSN o právach osôb so zdravotným postihnutím článok 9), ktoré nás zaväzujú k plneniu, sa my, pracovníci v oblasti kultúry a vzdelávania, často zamýšľame nad tým, či pre týchto ľudí robíme dost.

Turčianska knižnica v Martine je verejná regionálna knižnica pre okresy Martin a Turčianske Teplice, ktorá v rámci svojho poslania poskytuje používateľom knižnično-informačné služby. Zároveň je miestom pre neformálne vzdelávanie a aktívne trávenie voľného času všetkých skupín obyvateľov mesta Martin a celého regiónu Turiec. Služby pre verejnosť poskytuje v centrálnej knižnici a v 3 pobočkách. Systematicky buduje knižničný fond, ktorý obsahuje viac ako 125 000 zväzkových dokumentov. Nezanedbateľnou súčasťou každodennej činnosti knižnice je príprava a realizácia podujatí pre širokú verejnosť. Pracovníci Turčianskej knižnice ročne zorganizujú aj 700 podujatí, ktoré sú prevažne kultúrno-vzdelávacie, výchovné, ale aj zábavné či relaxačné. Knižnica s úspechom uskutočňuje mnoho komunitných aktivít. Zároveň je Turčianska knižnica jednou z mála, ak nie jedinou kultúrnou inštitúciou v meste Martin, ktorá je schopná venovať sa dlhodobo rôznym skupinám znevýhodnených občanov na pravidelnej mesačnej báze.

Kto sú znevýhodnení používatelia v Turčianskej knižnici a s akými organizáciami spolupracujeme? V meste Martin žije a knižnicu navštevuje mnoho ľudí so znevýhodnením a nie vždy sa združujú v komunitách, pri-

čom využívajú služby knižnice ako jednotlivci. Knižnica je však dlhoročným partnerom mnohých inštitúcií, ktoré sa venujú pomoci a starostlivosti o znevýhodnených dospelých a deti. Turčianska knižnica spolupracuje s Centrom prevencie Ligy proti rakovine, Špeciálnou školou v Martine, s Domovmi sociálnych služieb Méta, Detským domovom, so SPOSA Turiec (združenie pre autistické deti a ich rodičov), so Slovenskou knižnicou pre nevidiacich v Levoči, Slovenskou úniou proti osteoporóze, s OZ Nezábudka (Liga za duševné zdravie), s Úniou nevidiacich a slabozrakých v Martine, s Jednotou dôchodcov Martin a Asociáciou Nepočujúcich Slovenska (ANEPS) pobočka Martin. Pre ich klientov sa pripravujú aktivity rozmanitého charakteru.

Nezainteresovaní si často ešte aj dnes myslia, že na to, aby sa knižnica dokázala sprístupniť znevýhodneným používateľom, bude postačovať debarierizovať vstup a vnútorné priestory. Ale je toho omnoho viac, čo treba urobiť. Ak by sme mali uvažovať o východiskovom stave transformácie Turčianskej knižnice na kultúrnu inštitúciu pravidelne sa venujúcu znevýhodneným používateľom, musíme sa vrátiť do obdobia pred 20 rokmi. V tom čase neboli žiadne priestory v knižnici debarierizované, nemali sme pracovné/študijné miesta prispôbené ľuďom so špeciálnymi potrebami, žiadne podujatia pre znevýhodnených sme nerealizovali (s výnimkou detských hudobných podujatí pre žiakov Špeciálnej školy). Boli len dve služby, ktoré sme pre týmito ľuďmi poskytovali, a to donášková

služba pre imobilných a požičiavanie zvukových kníh pre nevidiacich a slabozrakých na základe spolupráce so Slovenskou knižnicou pre nevidiacich Mateja Hrebendu v Levoči.

Bolo teda jasné, že sa niečo musí zmeniť, impulzy prichádzali od samotných znevýhodnených, ktorí chceli knižnicu navštevovať, ale museli pri tom prekonávať veľa prekážok.

„Prerábky interiérov“

Za posledných 20 rokov sa však veľa udialo a na poli zmien a vylepšení smerom k znevýhodneným používateľom sa Turčianskej knižnici darilo vcelku dobre. Ešte v rokoch 2005-2009 celý pavilón B a C, v ktorom sa poskytujú knižnično-informačné služby a tvorí asi polovicu centrálnej knižnice, prešiel rozsiahlou rekonštrukciou a stal sa v rámci prízemia a dvoch poschodí kompletne bezbariérový, navyše vybavený pomerne veľkým výťahom. V roku 2020 sa podarilo kompletne zrekonštruovať aj pobočku knižnice na najväčšom martinskom sídlisku, Sever a rovnako sa stala úplne bezbariérovou.

Projekty

V roku 2010 a 2017 sme realizovali projekty na hudobnom oddelení knižnice so snahou zvýšiť kvalitu podujatí pre znevýhodnených návštevníkov, hlavne pre deti zo Špeciálnej školy. Potom nasledovali projekty Konečne môžem... z roku 2022 a O krok bližšie z roku 2023. V náučnom oddelení boli vytvorené napr. dve pracovné miesta so skenerom a počítačom prispôbeným pre slabozrakých návštevníkov s výškovo nastaviteľným pracov-

ným stolom a stoličkou. Podarilo sa tiež zakúpiť indukčné slučky, ktorých úlohou je zabezpečiť prenos zvuku priamo do načúvacieho aparátu sluchovo znevýhodneného návštevníka bez šumu a rušivých zvukov v pozadí. Vylepšilo sa taktiež značenie budovy a vnútorných priestorov knižnice a bol upravený knižničný poriadok v súlade s Európskymi pravidlami tvorby ľahko čitateľných a ľahko zrozumiteľných informácií tak, aby sa všetci návštevníci a používatelia mohli v knižnici pohybovať a využívať služby samostatne. Dobudovaný bol taktiež druhý bezbariérový vstup do centrálnej budovy knižnice a bezbariérové toalety. Rok 2023 priniesol aj realizáciu projektu Biela barlička, v rámci ktorého bol knižničný poriadok vo formáte easy-to-read aj s ďalšími informačnými letákmi modifikovaný do Braillovo písma. Taktiež sa ako súčasť lepšieho zobrazovania elektronických dokumentov zakúpili tri prenosné dataprojektory a 3D tlačiareň.

Turčiansku knižnicu čaká ešte dlhá cesta, ale postupne má veľkú ambíciu svoje prostredie a poskytované služby dostať na úroveň štandardu "handicap friendly".

Kľúčovú úlohu pri práci so znevýhodnenými nehrá len prostredie a vybavenie knižnice, ale práve pracovníci, ktorí sa denno-denne znevýhodneným používateľom venujú, obsluhujú ich, tvoria pre nich zmysluplné podujatia, umožňujú im vidieť knižnicu ako atraktívny priestor a aktívne ich integrujú do prostredia kultúrnej inštitúcie. Tým vytvárajú rozmanité komunity ľudí, ktorých spája urči-

tý záujem a zároveň robia knižnicu miestom, ktoré je určené viac než len na požičiavanie kníh.

Čo Turčianska knižnica ponúka martinským znevýhodneným?

SPOZNÁVANIE KNIŽNICE A JEJ ŠPECIÁLNYCH SLUŽIEB

V prvom rade systematicky realizujeme rôzne exkurzie zamerané na prezentáciu špeciálnych služieb. Už viac ako 30 rokov ponúkame pre zrakovo a inak znevýhodnených v spolupráci so Slovenskou knižnicou pre nevidiacich v Levoči zvukové knihy (pôvodne boli na MG páskach) a poskytujeme donáškovú službu pre imobilných, pre ľudí po operáciách alebo úrazoch. Radi tieto služby dávame do povedomia, propagujeme na našich webových stránkach alebo na ne upozorňujeme pri exkurziách pre členov Jednoty dôchodcov Slovenska, pobočka Martin.

Podujatia: VZDELÁVACIE

Pravidelne poskytujeme priestor na besedy o zdravotníckych témach s prizvanými lekármi z Univerzitnej nemocnice Martin. Tých sa zúčastňuje široká verejnosť, ale niektoré sú určené len pre členov Slovenskej únie proti osteoporóze.

Tréningy pamäti pre seniorov s úspechom realizujú naše kolegyně už viac ako jedno desaťročie, pričom ide o spoluprácu nielen s klubmi dôchodcov, ale aj s Centrom prevencie Ligy proti rakovine. V centrálnej knižnici a na pobočke Sever sa stretávajú každý mesiac a v priateľskej atmosfére trénujú svoju pohotovosť, logické uvažovanie, jemnú motoriku či schopnosť za-

pamätať si čo najviac v krátkom čase. Veľkej popularite sa teší angličtina pre seniorov, kde sa vytvorila priateľská komunita ľudí, ktorí sa predtým nepoznali, spojila ich osobnosť knihovničky-angličtinárky, príjemné hodiny a prostredie. Zaujímavosťou tejto skupiny je, že jej členovia spolu radi trávia čas aj mimo „vyučovania“, a presne takto si predstavujeme tvorbu komunit u nás v knižnici.

Dlhé roky mnohí martinskí znevýhodnení navštevujú naše PC kurzy pod vedením kolegu z náučného oddelenia, v poslednom čase už aj tematické podujatia určené pre seniorov napr. o umelej inteligencii, hoaxoch a ako sa nedať nachytať podvodníkom na internete.

Deti zo Špeciálnej školy sú u nás v knižnici veľmi často, venujeme sa im rôznymi spôsobmi, podujatia pre nich pripravujeme viacerí. Okrem klasických literárnych sme pre ne napr. v roku 2021 usporiadali v rámci projektu Hurá do lesa sériu vzdelávacích podujatí o faune a flóre našich lesov v spolupráci so zoológmi a strážcami národného parku Veľká Fatra. Deti sa veľa naučili, svoje dojmy aj z prinesených živých zvierat následne využili pri tvorivých dielňach a ich maľby sme vystavili u nás v knižnici. Boli veľmi rady, keď sa pred svojou rodinou alebo kamarátmi mohli pochváliť, že im visí obrázok v knižnici.

Vzdelávacie podujatia pre tieto deti robíme pravidelne aj na tému zdravého stravovania- deti si častokrát na týchto stretnutiach sami niečo dobré pripravujú alebo sa zahrajú na ochutnávky dobrôt so zaviazanými očami.

Podujatia: KULTÚRNE, VÝCHOVNÉ, ZÁBAVNÉ A RELAXAČNÉ

Ide o súbor podujatí, ktoré naša knižnica usporadúva na pravidelnej báze, zväčša mesačne.

Prvky arteterapie a biblioterapie zavádzame do pravidelných podujatí so žiakmi Špeciálnej aj Praktickej školy, deti sa pri nich uvoľnia, venujú sa činnostiam, ktoré sú iné ako tie bežné, školské, nové poznatky sa učia pozvoľna.

Tradiciu „Kina v knižnici“, ktorú nám prerušila kríza v súvislosti s covidom 19, by sme radi v spolupráci s Úniou nevidiacich a slabozrakých v Martine znovu obnovili. Išlo o pravidelné premietanie filmov s audiokomentárom pre nevidiacich a slabozrakých. Filmy sme získavali od Mgr. Art. Karola Trnku z Trnka, n.o.

Podujatia: HUDOBNÉ

Pracovisko hudobných a zvukových dokumentov bolo v minulosti jedným z najobľúbenejších v celej Turčianskej knižnici. Aj keď nebolo veľké, v 80. a 90. rokoch 20. storočia ho denne navštívili desiatky ľudí, počúvali hudbu, knihy, časopisy a CD nosiče si požičiavali domov. Situácia sa však nepriaznivo zmenila prijatím prísneho autorského zákona, ktorý už knižniciam nedovoľoval požičiavať CD nosiče absenčne, a tak sa postupne dopyt po službách pracoviska znižoval. Logicky k ešte väčšiemu poklesu návštevnosti prišlo po nástupe sociálnych sietí, Youtubu a rôznych streamovacích služieb, ktoré dokážu hudbu šíriť rýchlo a pre každého sa zrazu stala ľahko dostupná. Naše hudobné pracovisko prešlo viacerými

mi zmenami, našťastie ho však nepostihol osud mnohých hudobných oddelení slovenských knižníc. Tie sa buď zlúčili s inými pracoviskami (pričom sa zvukové nosiče vo veľkom vyradzovali) alebo boli úplne zrušené. Turčianska knižnica sa pokúsila ísť vlastnou cestou, všemožne sa snažila zabrániť zániku svojho hudobného pracoviska. A práve vďaka tomu, že sa naše bývalé kolegyne nezľakli a zamerali sa na ťažkú prácu s mentálne postihnutými, častokrát autistickými deťmi, ktoré nevedeli rozprávať, hudobné oddelenie prežilo a stále mala jeho existencia opodstatnenie. Tieto deti totiž nevedia čítať, písať, sústrediť sa na počúvanie príbehu dlho nedokážu, ale vnímať hudbu, nechať ju na seba pôsobiť a precítiť ju, dokážu. Postupom času sa ich stretnutia pri hudbe pravidelne opakovali a vďaka podporenému projektu Hudba nám pomáha z roku 2010 sa nakúpili pomôcky na hudobnú výchovu (najmä sa im páčilo Orffovo inštrumentarium- drobné rytmické nástroje do každej ruky), čím bola začatá tradícia hudobných podujatí pre znevýhodnených. O podujatia v hudobnom oddelení vzrástol záujem hlavne po roku 2017, kedy sme nakúpili nové technické vybavenie s cieľom zmodernizovať podujatia pre všetkých- pre deti, zdravé aj znevýhodnené, pre dospelých, seniorov, prehĺbiť spoluprácu s rôznymi združeniami znevýhodnených občanov.

V súčasnosti si dovoľíme povedať, že naše pracovisko hudobných a zvukových dokumentov je jedným z mála na Slovensku, ktoré nielen že nezaniklo, ale sa aj vzhopilo a svoju činnosť

rozvinulo. Stále pokračuje nákup kníh s hudobnou tematikou a zvukových nosičov a niekoľkokrát v týždni usporadúvame podujatia pre všetkých. Naše oddelenie pravidelne navštevujú deti materských aj základných škôl, študenti stredných škôl, deti zo špeciálnej materskej školy, žiaci Špeciálnej školy, dospelí, seniori, klienti Centra prevencie Ligy proti rakovine, klienti Domovov sociálnych služieb z Martina a okolia, slabozrakí návštevníci. Pre najmenšie deti zo Špeciálnej MŠ a ZŠ pripravujeme hudobno-rozprávkové podujatia plné hudby, tanca, výtvarných aktivít. Pre starších máme scenáre o rôznych hudobných štýloch. Dvakrát ročne usporadúvame Karaoke, hudobno-zábavné predpoludnie, integračnú súťaž v speve karaoke piesní, kde medzi sebou súťažia deti zo Špeciálnej školy a deti z bežných martinských ZŠ. V tejto súťaži nakoniec nikto neprehrá a odmenení sú všetci, čo naberú odvahu a zaspievajú. Klienti DSS Méta navštevujú naše hudobné oddelenie niekoľkokrát za mesiac, vždy sa pri prezentácii venujeme vybranej kapele alebo interpretovi súčasnej hudby zo slovenského a českého prostredia. V krátkosti si načrtneme dejiny kapely, vypočujeme najväčšie hity, zaspievame, zatancujeme. Taktiež chodia na počúvanie vybranej hudby na slúchadlách, oddýchnu si, zaspievajú, zrelaxujú. Pre dospelých, seniorov, klientov Ligy proti rakovine a slabozrakých pripravujeme každý mesiac pásma o hudobných skladateľoch vážnej hudby. Prezentácie o živote a tvorbe sú doplnené hudobnými ukážkami, rôznymi zaujímavosťami, pričom sme začali



v období baroka a postupne prechádzame cez klasicizmus, romantizmus až k hudbe 20. storočia.

Práca so znevýhodnenými:

Klienti DSS Méta v Martine nám radi chodia pomáhať pri činnostiach, na ktoré nám, knihovníkom, neostáva veľa času. A tak spoločne natierame, presádzame, pripravujeme vyvýšené záhony, hrabeme staré lístie a upratujeme.

Samostatné výstavy výtvarných prác detí zo Špeciálnej školy alebo klientov Domovov sociálnych služieb sú už u nás stálicou. Deti aj dospelí cítia, že ich tvorbu prijímame, chválime, sprostredkujeme ďalším ľuďom, cítia sa týmto spôsobom docenení a uspokojuje ich to. Veľmi radi vždy v marci hostíme u nás v knižnici aj recitačnú súťaž žiakov Špeciálnej školy Literárna studnička, pričom zástupca knižnice je vždy aj v úlohe porotcu. Pred zimnými prázdninami usporadúvame výtvarnú súťaž o najkrajšiu vianočnú pohľadnicu. Neraz nám ju už vyhrali deti zo Špeciálnej školy a ich obrázok sa potom stal oficiálnym vianočným pozdravom Turčianskej knižnice, kto-

rý rozposielame našim partnerom, sponzorom, spolupracovníkom.

Poskytovanie priestoru

Občianske združenie Nezábudka (Liga za duševné zdravie) aj Domy sociálnych služieb Méta z Martina a okolia sa u nás pravidelne stretávajú pri viac-menej neformálnych, priateľských posedeniach. Radi ku nám chodia aj žiaci a pedagógovia zo Špeciálnej školy, ktorí si začiatkom leta posedia v letnej čitárni a zažijú u nás netradičnú vyučovaciu hodinu.

Partnerstvo

Turčianska knižnica pravidelne počas Týždňa slovenských knižníc udeľuje čestné členstvo viacerým svojim dlhoročným priaznivcom, spolupracovníkom a dobrovoľníkom. Mnohí z nich sú však práve ľudia, ktorí sa starajú a pomáhajú znevýhodneným občanom. Martin je malé mesto a mnoho spolupracovníkov, ktoré Turčianska knižnica nadviazala s týmito organizáciami, sa už dnes realizuje na báze osobných kontaktov, ba až priateľských vzťahov. My, ktorí sa venujeme týmto ľuďom, to už robíme dlhšie a mnohí z predstaviteľov týchto organizácií sú našimi priateľmi.

Podakovanie

To patrí všetkým mojim kolegom, ktorí našim znevýhodneným denno-denne pomáhajú a pracujú pre nich. Pri tvorbe podujatí je pre nás dôležitá príprava, precízne vypracovanie scenára, príprava pomôcok, prostredia... Ale to nemôže byť všetko, keby našej práci, našim službám a podujatiam chýbal úsmev a srdce,

som presvedčená, že by neboli natoľko úspešné. Správnosť tejto myšlienky som si overila už niekoľkokrát v práci s deťmi aj dospelými. Deti zo Špeciálnej školy vedia dať spätnú väzbu okamžite, hneď rozpoznajú, či je úsmev a záujem o nich ozajstný alebo len hraný. Klientom DSS musíme dať zo seba omnoho viac ako zdravým ľuďom a menej čakať späť. Mnohí seniori chcú pozornosť a záujem, vedia dať ale aj veľa naspäť. U všetkých ale platí, že úsmev musí byť vždy prítomný a ozajstný. Na ceste od integrácie k začleňovaniu znevýhodnených detí a dospelých do spoločnosti môže knižnica, ako dôležitá kultúrna inštitúcia, veľa pomôcť. Nám sa osvedčuje drobná, ale poctivá a systematická práca s týmito ľuďmi. Keď im navyše necháme priestor pre nás niečo urobiť, s niečím pomôcť a keď sa im venujeme a zaujímate sa o nich pravidelne, úspech je zaručený. Pekné vzťahy, ktoré spolu s týmito ľuďmi máme, sa budujú roky, nie je to záležitosť pár mesiacov. O to je ale ich spätná väzba krajšia a silnejšia.

Podujatia pre znevýhodnených používateľov TK 2023	počet podujatí	počet účastníkov	veková kategória
Klasi DSS Méta hudobné podujatia	16	170	dospelí
Klasi DSS Méta (TK spolupráca so soc. pracovníkmi DSS) Podpora sociálneho začleňovania pre vybrané skupiny osôb so zdravotným postihnutím	3	39	dospelí
Špeciálna škola hudobné podujatia	15	133	deti a mládež 6-20 roční
Špeciálna škola iné vzdelávacie podujatia	2	82	deti 6-15 roční
Hudobné podujatia pre dospelých, seniorov a klientov Centra pomoci Ligy proti rakovine	8	144	dospelí
Angličtina pre seniorov	40	372	seniori
PC kurzy pre znevýhodnených	33	168	dospelí a seniori
Tréning pamäti (v Lige proti rakovine, v Centre sociálnych služieb Martin-Podháaj, v Turč. knižnici)	16	183	seniori
Ružma	10	44	dospelí a seniori
Spolu	143	1325	

Tabuľka 1 Podujatia pre znevýhodnených používateľov TK 2023 (štatistické údaje zozbierané na základe mesačných štatistík podujatí realizovaných v TK pre tieto skupiny používateľov)

Podujatia pre znevýhodnených používateľov TK 2024	počet podujatí	počet účastníkov	veková kategória
Klasi DSS Méta hudobné podujatia	16	165	dospelí
Špeciálna škola hudobné podujatia	22	264	deti a mládež 6-20 roční
Hudobné podujatia pre dospelých, seniorov a klientov Centra pomoci Ligy proti rakovine	7	119	dospelí
Špeciálna škola iné vzdelávacie podujatia	3	50	deti 6-15 roční
Čitateľský klub pre seniorov KYCHO (Knihy čítania hodné)	7	76	seniori
Angličtina pre seniorov	28	176	seniori
PC kurzy pre znevýhodnených	34	167	dospelí a seniori
Tréning pamäti (v Lige proti rakovine, v Turčianskej knižnici)	10	103	seniori
Spolu	117	1130	

Tabuľka 2 Podujatia pre znevýhodnených používateľov TK 2024 (štatistické údaje zozbierané na základe mesačných štatistík podujatí realizovaných v TK pre tieto skupiny používateľov)



Obrázok Vianočné karaoke (fotodokumentácia Turčianskej knižnice)

Kontaktné údaje:

Mgr. Zora Kalmanová

Turčianska knižnica v Martine,

Dívaldelná 4619/5, 036 01 Martin

zora.kalmanova@tkmartin.sk

Oznámenie Ministerstva zahraničných vecí č. 317/2010 Z. z. Dohovor OSN o právach osôb so zdravotným postihnutím článok 1

Zákon o knižniciach č. 126/2015 Z. z. § 16 –Knižnično-informačné služby bod č. 3

Oznámenie Ministerstva zahraničných vecí č. 317/2010 Z. z. Dohovor OSN o právach osôb so zdravotným postihnutím článok 9

Správa o činnosti a hospodárení Turčianskej knižnice v Martine za rok 1993 / Želmíra Brozmanová. –Martin : Turčianska knižnica v Martine, 1994. - 15 s.

Správa o činnosti a hospodárení Turčianskej knižnice v Martine za rok 1994 / Želmíra Brozmanová. –Martin : Turčianska knižnica v Martine, 1995. - 26 s. – Obsahuje 6 príloh.

Správa o činnosti a hospodárení Turčianskej knižnice v Martine za rok 2002 / Katarína Vandlíková. –Martin : Turčianska knižnica v Martine, 2003. - 24 s. – Obsahuje 11 príloh.

Správa o činnosti a hospodárení Turčianskej knižnice v Martine za rok 2005 / Katarína Vandlíková. –Martin : Turčianska knižnica v Martine, 2006. - 32 s. – Obsahuje 10 príloh.

Správa o činnosti a hospodárení Turčianskej knižnice v Martine za rok 2009 / Katarína Vandlíková. –Martin : Turčianska knižnica v Martine, 2010. - 43 s. – Obsahuje 13 príloh.

Správa o činnosti a hospodárení Turčianskej knižnice v Martine za rok 2010 / Katarína Vandlíková. –Martin : Turčianska knižnica v Martine, 2011. - 54 s. – Obsahuje 12 príloh. Dostupné aj: <https://turcianskakniznica.sk/spravy-o-cinnosti-turcianskej-kniznice/>

Správa o činnosti a hospodárení Turčianskej knižnice v Martine za rok 2012 / Katarína Vandlíková. –Martin : Turčianska knižnica v Martine, 2013. - 46 s. – Obsahuje 18 príloh. Dostupné aj: <https://turcianskakniznica.sk/spravy-o-cinnosti-turcianskej-kniznice/>

Správa o činnosti a hospodárení Turčianskej knižnice v Martine za rok 2017 / Milan Nemček. –Martin : Turčianska knižnica v Martine, 2018. - 28 s. Dostupné aj: <https://turcianskakniznica.sk/spravy-o-cinnosti-turcianskej-kniznice/>

Správa o činnosti knižnice za rok 2021 / Alžbeta Martinická – Martin : Turčianska knižnica v Martine, 2021. – 17 s. Dostupné aj: https://turcianskakniznica.sk/wp-content/uploads/2022/05/Sprava-o-cinnosti_-kniznice-2021_na-web.pdf

Správa o činnosti knižnice za rok 2022 / Alžbeta Martinická – Martin : Turčianska knižnica v Martine, 2022. – 17 s. Dostupné aj: https://turcianskakniznica.sk/wp-content/uploads/2023/02/Sprava-o-cinnosti_-kniznice-2022.pdf

Správa o činnosti knižnice za rok 2023 / Alžbeta Martinická – Martin : Turčianska knižnica v Martine, 2023. – 18 s. Dostupné aj: https://turcianskakniznica.sk/wp-content/uploads/2024/03/Sprava-o-cinnosti_-kniznice-2023-verejnost.pdf

„OČIAM NEVIDITELNÉ“

Abstrakt

Ako vidieť to, čo oči nevidia? Cieľom nového vzdelávacieho programu „Očiam neviditeľné“ je priblížiť deťom základných a stredných škôl svet ľudí so zrakovým znevýhodnením a ukázať im, že umenie dokáže fungovať aj mimo vizuálneho zážitku. Program vychádza z princípov inkluzívneho vzdelávania a dáva dôraz na získanie priamej skúsenosti.

Účastníci si počas programu vyskúšajú rôzne aktivity, pri ktorých spoznajú svet výlučne pomocou hmatu, alebo čuchu. Zisťujú, ako sa mení ich pozornosť, vnímanie a orientácia, keď zraku odrazu nemôžu dôverovať. Prostredníctvom zážitkových úloh sa dostávajú do role slabozrakých a nevidiacich, učia sa základom Braillovoho písma a skúmajú, čo všetko je možné prečítať dlaňami.

Program sa zameriava predovšetkým na rozvoj empatie a učí deti, že každý zmysel je malý superhrdina s vlastnou silou. Deti sú vedené k tomu, aby

o svojom zážitku premýšľali, pomenovali ho a diskutovali o ňom – o tom, čo im bolo príjemné, náročné, prekvapivé či podnetné. Aj vďaka tejto reflexii získava program presah, ktorý podporuje otvorenosť a citlivejší pohľad na rozmanitosť v každodennom živote.

Vzdelávací program prebieha vo výstavných priestoroch Malokarpatského múzea počas výstavy Mikrosvet. Diela na výstave, vytvorené z rôznorodých materiálov – drevo, striebro, živica, mach, sklo, drôt, mosadz či meď – prirodzene podnecujú k dotyku a prežívaniu umenia cez iné zmysly ako len zrak. Vďaka tomu sa program plynulo prepája s výstavou a podporuje jej rozmanitý charakter.

Predstavenie vzdelávacej činnosti Malokarpatského múzea v Pezinku

Malokarpatské múzeum v Pezinku je výnimočné miesto, ktoré zachováva a prezentuje kultúrne dedičstvo Malokarpatského regiónu. Budova

múzea, situovaná v centre mesta Pezínok, pochádza z 17. storočia a ponúka zaujímavý pohľad na históriu vinárstva a vinohradníctva v tejto oblasti.¹ Múzeum sa aktívne zaoberá vzdelávaním verejnosti, najmä prostredníctvom múzejnej pedagogiky, ktorá je orientovaná prevažne na základné a stredné školy. Návštevníci sa do múzea častokrát vracajú, čo svedčí o kvalite a zaujímavosti ponúkaných vzdelávacích programov.² Tieto programy sa pravidelne obmieňajú a dopĺňajú, pričom sú prispôbené rôznym vekovým skupinám a témam. Keďže múzeum je zamerané na vinárstvo, v ponuke sú aj programy zaoberajúce sa touto témou, priblížené detskému návštevníkovi primeraným spôsobom. Hoci téma vinárstva nie je prirodzene detská, v posledných rokoch tvorili podstatnú časť našich návštevníkov práve deti. To svedčí o kvalitnom zastúpení múzejnej pedagogiky v Malokarpatskom múzeu. Okrem toho múzeum ponúka programy, ktoré sa zaoberajú históriou mesta Pezínka a jeho pamiatkami, ako aj remeslom hrnčiarstva.³ Taktiež sú vzdelávacie aktivity obohacované

dočasnými programami spojenými s aktuálnymi výstavami.

„Cieľom vzdelávacích programov je priblížiť deťom danú tému tak, aby sa v múzeu cítili komfortne a mali možnosť nenútené sa naučiť niečo nové. Múzeum sa snaží byť otvorené a prístupné pre všetkých, vrátane detí so špecifickými potrebami, ako sú deti s poruchou autistického spektra, ADHD, alebo Downovým syndrómom. V niektorých prípadoch sa môže stať, že aj učitelia nemusia vedieť o prítomnosti žiaka so špeciálnymi potrebami v triede, a preto je úlohou múzejnej pedagogičky prispôbiť program tak, aby vyhovoval potrebám všetkých žiakov. Z praxe môžeme povedať, že sa zvyšuje počet detí s ADHD. Z toho dôvodu je dôležité, aby múzeum vytváralo prostredie, ktoré je prijímané a prístupné pre všetky deti, s ohľadom na rôznorodé potreby, ktoré môžu mať.“

Vznik nového vzdelávacieho programu „Očiam neviditeľné“

Výstava Mikrosvet predstavovala vhodnú príležitosť vytvoriť nový vzdelávací program. Na samotnej výstave sa návštevníci stretli s dielami vyrobenými z rôznych materiálov ako napríklad drevo, živica, sklo, mosadz, meď a iné. A teda prirodzene podnecovali návštevníkov skúmať ich nielen zrakom, ale aj hmatom. Keďže tieto

¹ <https://www.muzeumpezinok.sk/onas/filozofia/> 4. 12. 2025

² <https://www.muzeumpezinok.sk/zazi-s-nami/vzdelavacie-programy-pre-skoly-2/> 4. 12. 2025

³ PIKUS ŽAŽOVÁ M.: Keď sa spolupráca podarí. In.: Na spoločnej ceste II. Kolokvium a metodika pre komunikáciu a spoluprácu múzejných pracovníkov. Zväz múzeí na Slovensku, Odborná komisia pre výchovu a vzdelávanie v múzeách, 2022, s. 22-24.

⁴ HRUBALA M.: Rozvoj múzejnej pedagogiky v Malokarpatskom múzeu v Pezinku. In.: Na spoločnej ceste II. Kolokvium a metodika pre komunikáciu a spoluprácu múzejných pracovníkov. Zväz múzeí na Slovensku, Odborná komisia pre výchovu a vzdelávanie v múzeách, 2022, s. 76-77.

umelecké diela už na pohľad lákajú na dotyk, od začiatku bolo preto jasné, že program by sa mal zamerať na zmysel hmat a na to, ako by boli tieto umelecké diela vnímané bez zraku. Program mal za cieľ priblížiť deťom, ktoré prídu do múzea, život slabozrakých a nevidiacich a to, ako svet vnímajú najmä hmatom a čuchom. Kurátorka výstavy, Mgr. Eva Trilecová, ArtD., nadviazala spoluprácu so Slovenskou knižnicou pre nevidiacich Mateja Hrebandu v Levoči, ktorá sa stala výborným partnerom aj pri tvorbe vzdelávacieho programu. Ako jediná svojho druhu na Slovensku je špeciálnou knižnicou a súčasne aj vydavateľstvom periodických a neperiodických dokumentov v špeciálnych formách (Braillovo písmo, zvukové nahrávky, zväčšený typ čiernotlačového písma, digitálne texty, reliéfná grafika).⁵ Knižnica pre potreby múzea a aj vzdelávacieho programu vytvorila zošity v Braillovom písme a tiež aj 3D reliéfy, ktoré boli prístupné ako aj pre návštevníkov výstavy aj detí, ktoré prišli na vzdelávací program. Cieľom vzdelávacieho programu „Očiam neviditeľné“ bolo priblížiť svet slabozrakých a nevidiacich deťom, hrovou ale zároveň citlivou formou. Počas programu zistili, čo je to Braillovo písmo, naučili sa ako sa číta, a kde všade sa s ním môžu stretnúť. Skúsili si rôzne aktivity, kde sa vžili do

role nevidiaceho a mali vykonať jednoduché úkony s ktorými sa slabozrakí a nevidiaci stretávajú každý deň. Taktiež treba podotknúť, že počas programu deti pracovali v dvojiciach alebo trojiciach, aby sa učili vzájomnej spolupráci, dôvere a ochote poskytnúť pomoc, keď si to situácia vyžaduje. Počas celého programu mali deti priestor hovoriť o tom, ako sa cítia, aké aktivity sú pre ne jednoduché alebo naopak zložité.

Na záver programu prebehla reflexia, v ktorej deti dostali priestor vyjadriť sa, ako sa cítili pred programom a či sa ich pohľad na danú tému po programe zmenil.

Metodické východiská vzdelávacieho programu

Vzdelávací program prepájal viacero metód:

- **Zážitkové učenie**,⁶ vďaka ktorému deti porozumeli svetu slabozrakých a nevidiacich prostredníctvom vlastnej skúsenosti.
- **Hmatové vnímanie**, ktoré ich viedlo k pozornosti k detailu a k uvedomeniu si špecifických vlastností materiálov.
- **Kooperatívne učenie**, v ktorom si deti vzájomne pomáhali, komunikovali a navigovali sa v úlohách.
- **Emotívne prežívanie**, využitie citlivo a s ohľadom na detský vek. Deti si vyskúšali jednoduché úkony podrobené každodenným si-

tuáciám nevidiacich, čím získali prirodzený rešpekt k náročnosti ich života.

- **Reflexia**, ktorá pomáhala spracovať prežitú skúsenosť a prepojiť ju s pochopením širších súvislostí.

Dĺžka programu a kreatívna časť:

Vzdelávací program trval približne 90 minút, rovnako ako všetky ostatné vzdelávacie programy, ktoré ponúkame v Malokarpatskom múzeu. Prvú časť tvorili aktivity vo výstavách priestoroch a následne nasledovala kreatívna dielnička. Počas nej si deti vyrábali jednoduchý predmet z drôtu a korálok. Týmto spôsobom bola aj táto kreatívna časť prepojená s výstavou Mikrosvetu a zároveň si deti mohli precvičiť jemnú motoriku.

Reakcie na vzdelávací program

Reakcie detí aj pedagógov na program boli veľmi pozitívne. Program najčastejšie navštevovali triedy prvého stupňa základných škôl, ale zúčastnili sa ho aj žiaci druhého stupňa a stredoškolači. Zaujímavé bolo, že napriek tomu, že téma programu nepatrí k štandardným školským učebným osnovám, záujem bol výrazný.

Možnosti ďalšieho rozvoja a podobných programov

Vzdelávací program „Očiam neviditeľné“ ukázal, že dopyt po aktivitách venovaných inkluzívnym témam v kultúrnych inštitúciách je veľký. Hoci je múzeom primárne zamerané na tému vinárstva, rôznorodost programov, ktoré ponúka, je lákavá pre učiteľov pretože chcú deti oboz-

námiť aj s témami, na ktoré v škole nie je priestor. Učitelia vnímajú tieto programy ako cenný doplnok k výučbe.

Programy zamerané na inklúziu pomáhajú deťom pochopiť inakosť bez predsudkov, učia ich tolerancii a priťahujú im bezpečný priestor na rozhovor a vlastnú skúsenosť. Zároveň umožňujú spoluprácu s odborníkmi a špecialistami, čo výrazne zvyšuje ich kvalitu.

Vzdelávací program „Očiam neviditeľné“ bol v Malokarpatskom múzeu prvým programom, ktorý sa venoval inklúzií takýmto spôsobom a verím, že v budúcnosti budeme môcť pripraviť ďalšie podobné programy, ktoré obohatia návštevníkov o nové podnety a hodnotné zážitky.

⁵ HRUBALA M.: Rozvoj múzejnej pedagogiky v Malokarpatskom múzeu v Pezinku. In.: Na spoločnej ceste II. Kolokvium a metódika pre komunikáciu a spoluprácu múzejných pracovníkov. Zväz múzeí na Slovensku, Odborná komisia pre výchovu a vzdelávanie v múzeách, 2022, s. 76-77.

⁶ DOBIASOVÁ, Z. – SZABOVÁ, S.: Výhody spolupráce školy a múzea. In: Na spoločnej ceste. Kolokvium a metódika pre komunikáciu medzi múzejnými a školskými pedagógmi. Bratislava: Zväz múzeí na Slovensku, 2017, s. 37.

Obrazová príloha:



DOBIASOVÁ, Z. – SZABOVÁ, S.: Výhody spolupráce školy a múzea. In: Na spoločnej ceste. Kolokvium a metodika pre komunikáciu medzi múzejnými a školskými pedagógmi. Bratislava: Zväz múzeí na Slovensku, Odborná komisia pre výchovu a vzdelávanie v múzeách, 2017.
HRUBALA M.: Rozvoj múzejnej pedagogiky v Malokarpatskom múzeu v Pezinku. In.: Na spoločnej ceste II. Kolokvium a metodika pre komunikáciu a spolupráci múzejných pracovníkov. Zväz múzeí na Slovensku, Odborná komisia pre výchovu a vzdelávanie v múzeách, 2022.
PIKUS ŽAŽOVÁ M.: Keď sa spolupráca podarí. In.: Na spoločnej ceste II. Kolokvium a metodika pre komunikáciu a spoluprácu múzejných pracovníkov. Zväz múzeí na Slovensku, Odborná komisia pre výchovu a vzdelávanie v múzeách, 2022.
<https://www.skn.sk/o-kniznici/nasa-praca> 4. 12. 2025
<https://www.muzeumpezinok.sk/o-nas/filozofia/> 4. 12. 2025
<https://www.muzeumpezinok.sk/zazi-s-nami/vzdelavacie-programy-pre-skoly-2/> 4. 12. 2025

EUROPEAN LANGUAGE LABEL VIACJAZYČNÉ INKLUZÍVNE VZDELÁVANIE OCENENÉ EURÓPSKOU ZNAČKOU PRE JAZYKY

Abstrakt

Medzinárodný projekt Talking Tactile Books for Visually Impaired Children - rozprávajúce dotykové knihy pre zrakovo znevýhodnené deti - sa uskutočnil v rámci programu EÚ na podporu vzdelávania Erasmus+. Skrátenejší názov TaTaBooks označuje symbolické knihy, ktorých strany sú reliéfne platne vytlačené na 3D-tlačiarňi. Každú symbolickú knihu, veľký box vybavený elektronikou, v ktorom sa platne vysúvajú podľa potreby, tvorí sedem platní. Proces výuky týmto spôsobom spája dva dôležité zmysly – hmat a sluch. Pri vnímaní reliéfu hmatom deti počúvajú audioopis, ktorý vedie ich ruky po reliéfnej platni a poskytne im presný výklad a opis toho, čo práve hmatajú. Do projektu sa zapojili štyri krajiny a obsah učebného materiálu pre zrakovo znevýhodnené deti je k dispozícii v piatich jazykoch. Jazy-

ková značka pre jazyky bola projektu udelená vo Viedni a je ocenením viacjazyčnosti, ktorá podporuje jazykovú rozmanitosť v Európe.

Kľúčové slová

Erasmus +, nevidiace deti, vzdelávanie, viacjazyčnosť

Abstract

The international project Talking Tactile Books for Visually Impaired Children was carried out as part of the EU's Erasmus+ program to support education. The abbreviated name TaTaBooks refers to symbolic books whose pages are embossed plates printed on a 3D printer. Each symbolic book, a large box equipped with electronics in which the plates slide out as needed, consists of seven plates. The teaching process in this way combines two important senses – to-

uch and hearing. While perceiving the relief plate through touch, children listen to an audio description that guides their hands over the embossed plate and provides them with an accurate interpretation and description of what they are touching. Four countries are involved in the project, and the teaching material for visually impaired children is available in five languages. The European Language Label was awarded to the project in Vienna and is a recognition of multilingualism that promotes linguistic diversity in Europe.

Úvod

Projekt, o ktorom Vám chcem porozprávať, nebol priamo zameraný na sprístupňovanie kultúrnych inštitúcií znevýhodneným skupinám obyvateľstva, ale to, čo tento projekt priniesol je veľmi dôležité, lebo, obrazne povedané, otvára oči nevidiacim a slabozrakým deťom, pripravuje ich na budúcnosť, a vlastne aj na vnímanie umenia v širokých, a aj viacjazyčných súvislostiach. Cieľom projektu bolo vytvoriť modernú učebnú pomôcku, ktorá pútavým spôsobom a zrozumiteľne sprostredkuje zaujímavé témy. Medzinárodný projekt Talking Tactile Books for Visually Impaired Children - rozprávajúce dotykové knihy pre zrakovo znevýhodnené deti - sa uskutočnil v rámci programu EÚ na podporu vzdelávania Erasmus+.

Skrátenejší názov TaTaBooks označuje symbolické knihy. Symbolické preto, lebo jednotlivé strany knihy sú vlastne reliéfne platne vytlačené na 3D-tlačiarňi. Každú symbolickú knihu tvorí sedem platní, a platne sú

vložené do veľkého boxu vybaveného elektronikou. Proces výuky týmto spôsobom spája dva dôležité zmysly – hmat a sluch, pričom dôležitým doplnkom každej z týchto siedmich strán knihy je audioopis, ktorý pri vnímaní reliéfu hmatom deti počúvajú. Tento počuteľný text vedie ich ruky po reliéfnej platni a poskytne im presný výklad a opis toho, čo práve hmatajú. Pri jednej z tém je možnosť zapojiť aj ďalší zmysel – čuch – a podporiť tak identifikovanie toho, čo je súčasťou života každého z nás.

Domovskou krajinou projektu bolo Rakúsko. Koordinátorom projektu bol inštitút Economica Institut für Wirtschaftsforschung vo Viedni. Partnerom a realizátorom týchto špeciálnych učebných pomôcok bola spoločnosť ARNO-G, s.r.o. a organizácia Trnka N.O z Bratislavy a spoločnosť Research Studios Austria zo Salzburgu. Partnermi projektu boli aj špeciálne školy pre nevidiace a slabozraké deti zo štyroch krajín: Česko - Brno, Maďarsko - Budapešť, Rakúsko - Viedeň a Slovensko - Bratislava.

Ako sa táto pomôcka rodila? Pedagógovia z každej školy vybrali tému, ktorú chcú žiakom sprostredkovať týmto spôsobom.

Bratislava sa rozhodla pre geológiu, Budapešť si vybrala orientáciu a mobilitu, Viedeň si pripomenula Magellanovu cestu okolo sveta a Brno sa venovalo ľudskému telu. Organizácia Trnka, n.o. odkonzultovala so školami témy, spracovala ich pre 3D tlač a ku každej téme vytlačila sedem reliéfnych platní. Potom prišla na rad spoločnosť ARNO-G, s.r.o., zastúpená v mojej osobe, a ja som sa pustila do

príprav textov audioopisov k jednotlivým reliéfnym platniám. Keďže ovládam jazyk každej zapojenej školy, texty som odkonzultovala a vypracovala v domovskom jazyku danej školy. Od každej školy som dostala učebné texty k tomu, čo sa majú deti na základe učebných osnov v danej súvislosti naučiť. Texty audioopisu som sa potom snažila spestriť a naformulovať veku primeraným a pútavým spôsobom. Po ich odsúhlasení zo strany školy organizácia Trnka, n.o. vytvorila audio verziu textu a vložila ju do elektronického boxu.

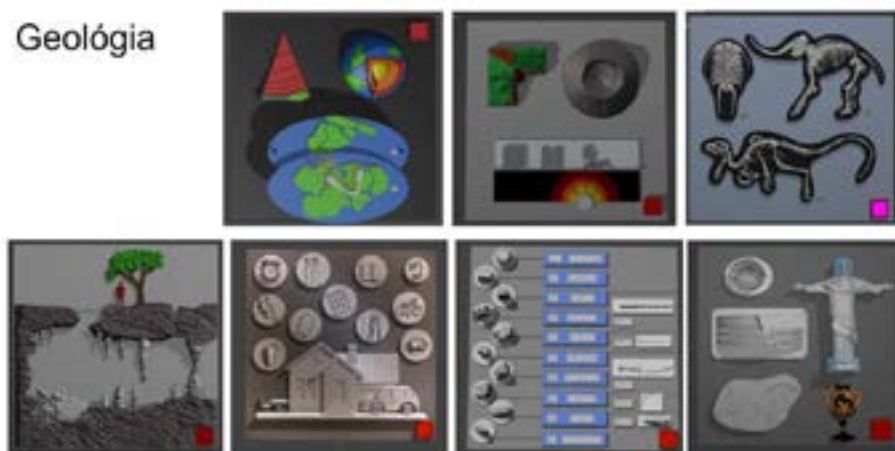
Ako som už spomenula, Bratislavská škola si vybrala geológiu. Prvá platňa sa venuje vzniku svetadielov a kontinentov. Deťom som navrhla, že sa na chvíľu môžu cítiť ako vo filme, a môžu si zacestovať v čase do minulosti. Dozvedia sa, že stroj času síce nemáme k dispozícii, ale máme tu päť na sebe uložených malých oválnych modrých platní s vyvýšenými zelenými reliéfmi kontinentov. Vráti sa v čase o 250 miliónov rokov do minulosti a spoznajú superkontinent Pangeu. Odtiaľ sa

vydajú na cestu do budúcnosti, lebo postupným spoznávaním a odobieraním oválnych platní sa presúvajú a vracajú do našej do súčasnosti. Potom na ďalšej platni hmatateľne preskúmajú vnútorné geologické procesy - sopečnú činnosť a zemetrasenie. Ďalej majú možnosť spoznať reliéfnu zobrazenú skamenelinu kostry, resp. tela trilobitu, mamuta a dinosaura. Navštívia aj jaskyňu a venujú sa aj využitiu minerálov a hornín v každodennom živote, pričom potriedia jednotlivé objekty obsahujúce minerály, s ktorými prichádzajú do kontaktu v rámci dňa. Objekty k reliéfnym platni sú pripravené vedľa platne a po vypočutí textu vyberú príslušný objekt a priložia ho na platňu. Napríklad takto ich k tomu vyzve text: „A inak to nie je ani večer, opäť predmety a prípravky, ktoré používame pri večernej hygiene a chystaní sa na spánok, zahŕňajú rôzne minerály. Spomedzi predmetov ešte nie je na platni uložené ozdobné mydlo na oválnej miske. Spomeň si na príjemnú vôňu mydla a ulož ho tiež na platňu.“ Spoznajú

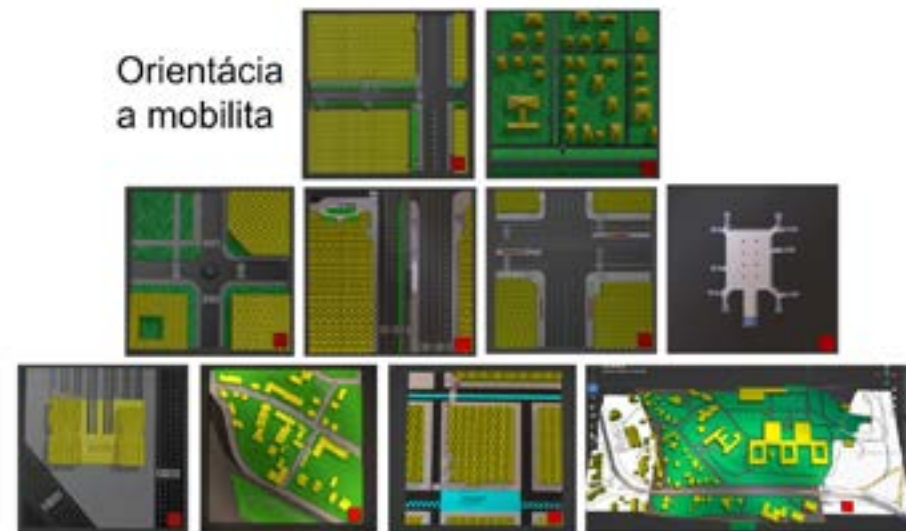
aj Mohsovu stupnicu tvrdosti a tiež, akoby hrou, a aj pomocou Braillovoho písma, minerály zoradujú podľa vlastností. V súvislosti s využitím minerálov a hornín v umení a kultúre sa dozvedia aj to, že socha Krista spásiteľa stojí v Brazílskom Rio de Janeiru, ale dve takéto sochy Krista Spásiteľa máme možnosť navštíviť aj v Európe. A jedna z nich, tretia najvyššia socha Krista, je na Slovensku v obci Klin. Tému Orientácia a mobilita si vybrala škola v Budapešti. Šesť reliéfnych platní zobrazuje križovatky a dopravné riešenia v blízkosti Budapeštianskej školy. Na siedmej platni spracovala každá škola dopravnú situáciu v okolí svojej školy. Keďže riešenia dopravnej situácie na reliéfnych platniach je možné vnímať všeobecne, nevidiacim deťom môžu výrazne pomôcť pri samostatnom pohybe v doprave. Cesta, chodník, park, obytné domy atď. majú na

každej platni rovnakú hmatateľnú štruktúru, farbu a drsnosť. Deti sa učia bezpečne prechádzať cez križovatku, v konkrétnych situáciách riešia pojmy koľajnice, ostrovček, kruhový objazd, označník, podchod, priechod pre chodcov, a prečo sa mu hovorí aj zebra, ako vyzerá plná a prerušovaná čiara a čo tieto čiary namalované na vozovke znamenajú aj pre chodcov. Dozvedia sa ako autá prichádzajú v pruhoch sprava, alebo, a prečo, sa približujú zľava. Môžu si vypočúť aj rozličné zvuky, napr. zvuk motora približujúceho a vzdalujúceho sa auta, zvuk idúcej a brzdiacej električky, jej zvonenie, otváranie dverí a zvukovú výstrahu pri ich zatváraní. Vyslovujem upozornenia, ako napríklad: „Cestu si len prehmatával, prehmatávala, vstúpiť na ňu nesmieš, lebo tu nie je priechod pre chodcov.“ Alebo: Malý otvor vedie do tunela, do podchodu, cez ktorý môžu chodci bezpečne

Geológia



Orientácia a mobilita



prejsť na druhú stranu železničnej trate pod násypom. Nájdi na druhej strane oblúkovej plochy druhý otvor tunela. Aby si to vedel, vedela, urobiť, môžeš výnimočne, ale iba tu na platni a iba prstom, vyjsť na násyp, vstúpiť na dráhu železnice a dole, na druhej strane v oblúku násypu, nájsť druhý tunelový otvor.“

Škola vo Viedni sa rozhodla predstaviť Magellanovu cestu okolo sveta, ktorá sa uskutočnila v rokoch 1519 – 1522. Deti symbolicky absolvujú túto cestu, a veľa sa z nej naučia. Spoznávajú krajinu, kontinenty, oceány. Loď Trinidad, na ktorej sa plavil Magellan, a ktorá je vytlačená na 3D tlačiarňi rozkrojená na dve polovice, v texte prirovnám k jablku, ktoré si každý bežne rozkrojí na dve polovice a dostane sa tak do jeho vnútra. Polovice jablka priložíme k sebe, a máme kompletne jablko, podobne, ako keď dve polovice lode na platni priložíme k sebe, máme kompletnú loď. Deti spoznajú časti

lode a naučia sa aj určité námornícke pojmy. Keď dieťa spozná aj vnútro lode, na ďalšej platni preberá funkciu kapitána a rozhoduje o uložení nákladu, ktorý bol potrebný, aby sa plavba mohla uskutočniť. Jednotlivé objekty sú pripravené na platni, dieťa ich berie postupne do rúk, identifikuje ich podľa počutého opisu a ukladá ich do tvarovo prispôbienených priehlbín vo vnútri lode. Deti na jednej z platní preskúmajú aj tri postavy, ktoré boli charakteristické pre túto cestu, a podľa hmataného a slovne opísaného výzoru a oblečenia hádajú, kto by to mohol byť. Jedna platňa je venovaná aj koreninám. Zobrazuje muškátový oriešok, čierne korenie, škoricu a klinček. Môžu ich vnímať aj čuchom, keď ovoňajú koreniny, ktoré sú vedľa boxu k dispozícii v bezpečných obaloch. Úvod k tejto platni znie takto: „Doviezť koreniny do Španielska bolo jedným z hlavných dôvodov uskutočnenia Magellanovej cesty.

Koreniny boli veľmi, veľmi žiadané, lebo bez korenín má všetko nevýraznú chuť. Plavba nebola jednoduchá, ale 6. novembra 1521 sa námorníci dostali po 27 mesiacoch na súostrovie Moluky, ktoré neskôr dostali názov Ostrovy korenia.“ Na poslednej platni sú zobrazené zvieratá, s ktorými sa námorníci mohli stretnúť. Deti sú vyzvané identifikovať zvieratá prehmataním celej platne a potom sa pri hmataní s audioopisom dozvedia, či bol ich predpoklad správny. Cieľom je vnímať aj reálnu veľkosť zvierat. Veľkosť kolibríka prirovnávam k šálke, z ktorej deti vypijú svoj čaj, o potkanovi hovorím, že by bol o niečo dlhší, ako je lyžička, ktorou jedávajú svoju polievku. Sedadlo na pohodlnom kresle by nebolo dost veľké, keby si čajka morská chcela na ňom poleňošiť. Tučniak by bol vysoký 100 cm, dieťa je vyzvané prirovnať ho ku svojej výške, keď si predstaví, že tučniak stojí pred ním, alebo vedľa neho. Delfín by

bol dlhý 240 cm, teda keď dieťa leží vo svojej posteli, ktorá je zvyčajne 200 cm dlhá, a vo sne by si k nemu láskyplne priľahol delfín, jeho chvostová plutva by previsla cez koniec postele. Najväčší živočích na platni je jednoznačne žralok. Tento žralok, keby žil, bol by dlhý 580 cm, teda viac ako dvakrát taký dlhý ako delfín.

Ľudské telo si vybrala škola v Brne. Časti reliéfov sú na platniach rozoberateľné a deti môžu vnímať polohu a aj skladbu jednotlivých orgánov práve vďaka ich umiestňovaniu na správne miesto a do správnej polohy. Môžu si zobrať do ruky model ľudského tela, alebo bunku, pričom si však vypočujú napríklad takéto upozornenie :“ V ruke držíš model bunky. Skutočnú bunku nemôžeš takýmto spôsobom vziať do ruky, lebo bunka je taká malá, že ju možno pozorovať až po jej zväčšení mikroskopom.“ Na rozoberateľnej postave človeka môžu identifikovať kostrovú a svalovú

Magellanova cesta okolo sveta



Ľudské telo



vú sústavu. Počúvajú audioopis a rukami si na platni vykreslia obehový systém a dýchaciu sústavu, spoznajú krvinky, sledujú krvný obeh a smerovanie okysličenej a neokysličenej krvi. Podrobne identifikujú tráviacu a vylučovaciu sústavu, pohlavnú sústavu, nervovú sústavu, kde oddelene identifikujú neurón a miechu a môžu poskladať a rozobrať mozog a identifikovať mozgové laloky. Pre spoznanie zmyslovej sústavy deti dopĺňaním poskladajú tvár človeka a identifikujú jednotlivé zmysly. Dozvedia sa aj, že rozlišujeme 4 základné chute: sladkú, slanú, kyslú a horkú chuť, ku ktorým začiatkom 21. storočia pribudla chuť piata – umami. Jej názov pochádza z japončiny a znamená „lahodná alebo delikátna chuť“ a nachádza sa napríklad vo vyzretých syroch a v mäse, paradajkách alebo ančovičkách. Vnímanie chutí môže negatívne ovplyvňovať silné fajčenie.

Ako som už spomenula, partnerom projektu bola aj spoločnosť Research Studios Austria zo Salzburgu, ktorá prostredníctvom tzv. SOML platformy, teda Social MicroLearning-Platformy doplnila tematické okruhy jednotlivých kníh o digitálny Microlearnig obsah. V rámci Microlearningu boli témy doplnené učebnými kartičkami s otázkami, s možnosťou výberu správnej odpovede spomedzi niekoľkých možností. Kartičky tak umožňujú opakovanie a upevnenie sprostredkovaných poznatkov. Každá škola poskytla ku svojej téme takéto otázky, ktoré sa stali súčasťou spracovanej témy.

Prečo bol projekt ocenený Európskou značkou pre jazyky?

Podpora výuky jazykov a podpora jazykovej rozmanitosti je jedným z cieľov programu Erasmus+. A viacjazyčnosť je ústredným aspektom európskeho projektu a silným symbo-



lom snahy Európskej únie dosiahnuť jednotu v rozmanitosti. Európsku značku pre jazyky udeľuje Európska komisia, aby ocenila inovatívne a kvalitné projekty, ktoré podporujú jazykovú rozmanitosť v Európe.

Jazyková značka pre jazyky bola projektu udelená vo Viedni, v rámci národného networkingového stretnutia v oblasti Erasmus+ School Education 2024. Cenu odovzdal Jakob Calice, výkonný riaditeľ agentúry OeAD – Rakúskej agentúry pre vzdelávanie a internacionalizáciu.

Projekt TaTabooks vytvoril multisenzorický viacjazyčný učebný materiál pre zrakovo znevýhodnené deti, ktorý ponúka obsahy v piatich jazykoch. Rakúska agentúra pre vzdelávanie a internacionalizáciu ocenila práve viacjazyčnosť projektu, ktorý podporuje jazykovú rozmanitosť vo vzdelávaní. Viacjazyčnosť nespočíva len v medzinárodnej zostave projektu pri zapojení štyroch škôl, každej s iným jazykom. Podpora jazykovej rozmanitosti v Európe spočíva aj v skutočnosti, že každý text vytvorený v do-

movskom jazyku školy, ktorá si tému vybrala, som následne preložila do jazyka zvyšných troch zapojených škôl. V praxi to znamená toľko, že všetky texty štyroch škôl, vrátane učebných kartičiek microlearningu, sú prístupné pre všetky školy, teda v slovenčine, češtine, nemčine a v maďarčine. Spoločnosť Economica Institut für Wirtschaftsforschung, ktorá bola koordinátorom projektu, potom ešte zabezpečila preklad všetkých textov do angličtiny. Partnerské školy tak majú k dispozícii učebnú pomôcku pre zrakovo znevýhodnené deti pre tému, ktorú považovali za najdôležitejšiu v rámci vlastného vzdelávacieho procesu, a ďalšie tri zaujímavé a užitočné témy, tiež vo svojom domovskom jazyku. Takto táto učebná pomôcka môže v jednotlivých krajinách poslúžiť aj v rámci výuky cudzích jazykov.

Kontaktné údaje:

Ildikó Gúziková, PhD.

ARNO-G, s.r.o.,

Pluhová 25, 831 03 Bratislava

email: guzikova@nexta.sk

AUDITY PRÍSTUPNOSTI, QR KÓDY, REPORTING BARIÉR A PRÍSTUPNÁ KULTÚRA: PRAKTICKÉ NÁSTROJE DIGITÁLNEJ INKLÚZIE

Abstrakt

Digitálna prístupnosť je v súčasnosti nevyhnutným predpokladom rovného prístupu k informáciám, kultúre a službám. Príspevok predstavuje praktické nástroje a prístupy, ktoré organizácie na Slovensku využívajú na zabezpečenie inkluzívneho prostredia. Osobitná pozornosť je venovaná auditom prístupnosti, ktoré umožňujú systematicky identifikovať bariéry v digitálnych produktoch - webových sídlach, mobilných aplikáciách a v elektronických dokumentoch. Rozpracované sú aj možnosti používania QR kódov ako mostu medzi fyzickým a digitálnym prostredím a ako prostriedku na sprístupňovanie tlačených materiálov v kultúrnych inštitúciách. Ďalšia časť sa venuje reportingu bariér v oblasti prístupnosti webových sídiel a jeho významu pre mapovanie problémov, zvyšovanie kvality služieb

a podporu inklúzie. Príspevok zároveň predstavuje konkrétne nástroje – Zreportuj neprístupnosť a Include.com – a opisuje ich využitie v praxi. Cieľom textu je poskytnúť prehľad funkčných riešení, ktoré prispievajú k udržateľnému rozvoju prístupnej kultúry na Slovensku.

Kľúčové slová

digitálna prístupnosť, audity prístupnosti, zreportuj neprístupnosť, prístupná kultúra, QR kódy, legislatíva v oblasti prístupnosti

Úvod: Digitálna prístupnosť ako súčasť modernej spoločnosti

Digitálna prístupnosť dnes predstavuje jednu zo základných podmienok fungovania inkluzívnej spoločnosti. Je to oblasť, ktorá už dávno presiahla rámec špecializovaných neziskových organizácií a stala sa kľúčovým prvkom informačnej in-

fraštruktúry, kultúrnych inštitúcií, verejnej správy aj komerčného sektora. V centre pozornosti stojí myšlienka, že každý človek — bez ohľadu na zrakové, sluchové, motorické či kognitívne obmedzenia — má právo nezávisle prístupovať k digitálnym informáciám a službám.

V Európskej únii prístupnosť posilňuje legislatívny rámec reprezentovaný smernicou (EÚ) 2016/2102 o prístupnosti webových sídiel a mobilných aplikácií subjektov verejného sektora a Európskym aktom o prístupnosti (European Accessibility Act), ktorý od roku 2025 zásadným spôsobom ovplyvní tvorbu digitálnych produktov. Pre organizácie to znamená nielen povinnosť prístupnosť zabezpečiť, ale aj vytvárať procesy, ktoré umožnia dlhodobé a udržateľné riadenie kvality.

Tento príspevok ponúka komplexný pohľad na prístupnosť z praktického hľadiska. Vychádza zo skúseností organizácií, ktoré sa na Slovensku venujú prístupu ľudí so zdravotným postihnutím k digitálnemu prostrediu — najmä z práce spoločnosti prístupne s.r.o. a Únie nevidiacich a slabozrakých Slovenska. Predstavuje praktické nástroje, ktoré sa osvedčili v teréne: audity prístupnosti, používanie QR kódov, systematické nahlasovanie bariér a digitálne platformy podporujúce inklúziu.

Legislatívny rámec: Prečo sa prístupnosť týka každej organizácie

Aby bolo možné pochopiť význam auditov a ďalších nástrojov, je potrebné predstaviť základný legislatívny kontext. Na prístupnosť majú

vplyv tri zásadné dokumenty:

- **Smernica (EÚ) 2016/2102 o prístupnosti webových sídiel a mobilných aplikácií verejného sektora**
- Tento dokument ukladá povinnosť verejným inštitúciám zabezpečiť, aby ich webové sídla a mobilné aplikácie boli v súlade so štandardom EN 301 549 a spĺňali kritériá WCAG 2.1 na úrovni AA. Povinnou súčasťou je aj vyhlásenie o prístupnosti a mechanizmus spätnej väzby.
- **Európsky akt o prístupnosti (EAA)**
- Od roku 2025 sa rozsah povinných subjektov rozširuje aj na súkromné organizácie, najmä v oblasti elektronického obchodu, bankovníctva, mobilných zariadení, elektronických kníh, televíznych služieb a podobne. Prístupnosť sa tak stáva štandardom aj pre trhové prostredie.
- **Národná legislatíva**
- Na Slovensku prístupnosť digitálnych produktov verejných inštitúcií stanovuje Zákon č. 95/2019 Z. z. o informačných technológiách vo verejnej správe, ktorý transponuje smernicu 2016/2102 a určuje podmienky vykonávania kontrol, vydávania vyhlásení, ako aj možnosti podávania podnetov. Európsky akt o prístupnosti (EAA) bol transponovaný do slovenského právneho poriadku prostredníctvom Zákona č. 351/2022 Z. z. o prístupnosti výrobkov a služieb pre osoby so zdravotným postihnutím,

ktorého účinnosť je stanovená na 28. júna 2025. Tento zákon, obdobne ako legislatíva upravujúca informačné technológie vo verejnej správe, presne definuje okruh subjektov, na ktoré sa jeho ustanovenia vzťahujú, vymedzuje právne dôsledky vyplývajúce z nesplnenia povinností a zároveň stanovuje orgány zodpovedné za dohľad nad jeho dodržiavaním. Legislatíva je rámcom; skutočnú zmenu však prinášajú nástroje, ktoré umožňujú prístupnosť zavádzať v praxi.

Audity prístupnosti: Metodika, význam a prínosy

Audit prístupnosti predstavuje odborné posúdenie digitálneho produktu podľa medzinárodných kritérií. Je to systematická, presná a opakovateľná metóda, vďaka ktorej je možné odhaliť technické aj používateľské bariéry.

Typy auditov

Audity možno rozdeliť na tri základné kategórie:

- **automatizované testovanie** – pomocou nástrojov ako WAVE, Axe DevTools či Lighthouse;
- **manuálne expertné testovanie** – posúdenie dizajnu, kódu, navigácie, formulárov, klávesnice, titulkov, alternatívnych textov a ďalších prvkov;
- **testovanie so skutočnými používateľmi so zrakovým postihnutím** – úroveň overenia, ktorá odhalí mnohé problémy aj mimo rámca WCAG.

Najčastejšie zistené bariéry

Pri stovkách auditov realizovaných na Slovensku sa opakovane potvrdilo, že medzi najrozšírenejšie problémy patria:

- nesprávne štruktúrovanie nadpisov,
- neoznačené tlačidlá a ikony,
- multimediálne prvky bez titulkov alebo popisu,
- nedostatočný kontrast,
- problémy s navigáciou prostredníctvom klávesnice,
- nefunkčné alebo zle navrhnuté formuláre,
- dynamické prvky bez správnych ARIA atribútov,
- nesprávne implementované cookies bannersy.

Tieto bariéry zásadne obmedzujú používateľov čítačov obrazovky, ale mnohé z nich vplývajú aj na nepočujúcich ľudí, seniorov, ľudí s poruchami učenia, ľudí so zníženou motorikou.

Výstupy auditu a ich význam

Kvalitný audit prináša výstup, ktorý má tri úrovne:

- **technický protokol** – detailný popis jednotlivých kritérií a ich (ne)súladu,
- **dopad na používateľa** – vysvetlenie, prečo je problém závažný,
- **odporúčania na riešenie** – konkrétne návrhy opráv, ktoré vývojár dokáže implementovať.

Práve tretia časť je kľúčová, pretože umožňuje návrh správnych prístupných riešení. Audit prístupnosti nie je iba diagnostika; je to proces, ktorý organizáciu vedie k zlepšeniu. To je dôležité najmä pri opakovaných

auditoch, ktoré umožňujú sledovať progres.

QR kódy: Digitálny most ku kultúre a informáciám

QR kódy sú na pohľad jednoduchým nástrojom, no ich potenciál v oblasti inklúzie je obrovský. Dokážu zmeniť spôsob, akým ľudia so zdravotným postihnutím prístupujú k informáciám vo fyzickom priestore.

4.1 Využitie QR kódov v kultúrnych inštitúciách

Kultúrne priestory, ako múzeá, galérie, divadlá, festivaly či knižnice, často pracujú s vizuálnymi obsahmi. QR kód dokáže sprostredkovať alternatívny formát:

- audio popis exponátov,
- sprístupnené texty,
- prepisy videí,
- navigačné informácie,
- interaktívny obsah.

Pri správnom umiestnení a konzistentnom dizajne sa QR kód stáva prirodzenou súčasťou návštevy. Napríklad ľudia so zrakovým postihnutím môžu používať vlastný smartfón a čítač obrazovky, čím sa eliminujú bariéry spojené s poskytovaním špecializovaných zariadení.

Sprístupňovanie tlačенých dokumentov

Letáky, vstupenky, programy podujatí či informačné plagáty bývajú často distribuované výlučne v tlačenej podobe, ktorá nie je prístupná pre mnohých používateľov so zrakovým znevýhodnením. Vložením QR kódu na vytlačené materiály je možné jednoducho sprostredkovať digitálny ekvivalent týchto materiá-

lov – napríklad vo forme prístupnej webovej stránky obsahujúcej texty, popisy alebo dodatočné informácie. Takto pripravený obsah je následne plne kompatibilný s čítačmi obrazovky a ďalšími asistenčnými technológiami, čo výrazne zvyšuje mieru samostatnosti, orientácie a informovanosti používateľov v rôznych situáciách, najmä v kultúrnych, vzdelávacích či verejných priestoroch.

Zreportuj neprístupnosť: Prepojenie používateľa a organizácie

Bez ohľadu na kvalitu auditu či testovania môžu reálne situácie priniesť nové problémy, ktoré vývojári nemusia predvídať. Preto je dôležité, aby organizácie mali systém na nahlasovanie bariér.

Prečo je reportovanie dôležité

Reportovanie digitálnych bariér plní tri zásadné funkcie:

- odhaľuje skryté problémy – napríklad nesprávne fungujúce odkazy, nečítané dynamické prvky, dočasné chyby,
- buduje dôveru používateľov – organizácia ukazuje, že jej na inklúzii záleží,
- poskytuje dáta – analyzované dáta odhalia trendy a umožnia rozhodovanie.

Zreportuj neprístupnosť

Na Slovensku vznikol nástroj, ktorý výrazne zjednodušuje proces nahlasovania – Zreportuj neprístupnosť. Ide o digitálny formulár optimalizovaný pre ľudí so zdravotným postihnutím, ktorý umožňuje popísať problém v oblasti prístupnosti

a odoslať ho odborníkovi na prístupnosť.

Systém podporuje analytické nástroje a umožňuje vytvárať štatistiky o najčastejších typoch bariér.

Hlavné funkcie platformy

- správa auditov a zadaní,
- sledovanie progresu jednotlivých bariér,
- tímová spolupráca,
- checklisty pre vývojárov a dizajnérov,
- automatické upozornenia na nedostatky,
- evidencia podnetov od používateľov.

Význam pre organizácie

Platforma je určená najmä pre organizácie, ktoré chcú sprístupniť svoje webové sídla, udržať ich prístupné v čase a vyjsť v ústrety ľuďom so zdravotným postihnutím. Ponúka spôsob, ako:

- mať prístupnosť pod kontrolou,
- minimalizovať riziká neplnenia legislatívy,
- zlepšiť procesy vo vývoji,
- poskytnúť jednotné miesto pre všetky relevantné informácie.

Na akých platformách je nástroj Zreportuj neprístupnosť dostupný

Zreportuj neprístupnosť bol pôvodne vytvorený ako widget pre platformu WordPress, a to najmä s dôrazom na čo najjednoduchšiu implementáciu zo strany prevádzkovateľov webových sídiel. Postupom času vznikla aj verzia určená pre iné typy webových stránok vo forme samostatného PHP skriptu, ktorý je

možné integrovať bez závislosti od konkrétneho redakčného systému. Okrem toho je nástroj dostupný aj ako rozšírenie pre internetové prehliadače, napríklad Google Chrome, Mozilla Firefox a ďalšie, čo výrazne rozširuje možnosti jeho použitia v rôznych prostrediach.

Inclueve.com: Portál slúžiaci na vyhľadanie prístupných kultúrnych akcií a inštitúcií

Inclueve.com je platforma slúžiaca na vyhľadanie prístupných kultúrnych akcií a inštitúcií podľa miesta, ktoré používateľ zadá, resp. podľa aktuálnej polohy používateľa. Portál je aktuálne v slovenskej, anglickej a českej verzii. V súčasnosti sa informácie o prístupných kultúrnych inštitúciách a akciách nachádzajú na množstve webových sídiel po celej Európe a v rôznych jazykoch. Platforma Inclueve bude zhromažďovať tieto informácie na jednom mieste v jazyku, ktorý si vyberie používateľ.

Hlavné funkcie platformy

- vyhľadanie prístupných kultúrnych inštitúcií alebo kultúrnych akcií
- vyhľadanie podľa aktuálnej polohy
- vyhľadanie podľa zadaného miesta
- vyhľadanie v okruhu od miesta (10-100km)
- filter akcie/inštitúcie

Karta inštitúcie a akcie

Na karte inštitúcie sa nachádzajú základné informácie o inštitúcii, základné kontaktné údaje a prv-

ky prístupnosti inštitúcie. Na karte kultúrnych podujatí sa nachádzajú základné informácie o konaní podujatia, typ podujatia, jeho popis a prvky prístupnosti.

Plánované funkcie

V období prvého polroka 2026 plánujeme do Inclueve.com zaviesť nasledujúce funkcie:

- výrazné rozšírenie počtu prístupných kultúrnych inštitúcií a akcií,
- informácie ako sprístupniť kultúrne podujatia a inštitúcie spolu s odkazmi, na koho sa ohľadom sprístupňovania obrátiť,
- mobilné aplikácie pre operačné systémy Android a iOS na vyhľadanie prístupných kultúrnych podujatí a inštitúcií

Prístupná kultúra: Trvalá zmena v organizácii

Prístupnosť nemožno zabezpečiť výlučne prostredníctvom technických opatrení či jednorazových zásahov. Predstavuje zásadnú kultúrnu a organizačnú zmenu, ktorá sa musí systematicky premietnuť do všetkých procesov, rozhodovaní aj každodennej praxe inštitúcie. Budovanie prístupnej kultúry znamená vytváranie prostredia, v ktorom sa inkluzívne princípy prirodzene stávajú súčasťou fungovania organizácie. Tento prístup zahŕňa najmä:

- **integráciu prístupnosti do plánovania projektov**, aby už v počiatočných fázach vznikali riešenia, ktoré sú použiteľné pre všetkých,

- **kontinuálne vzdelávanie zamestnancov**, ktoré zvyšuje odbornú kompetenciu a umožňuje správnu implementáciu princípov prístupnosti,
- **jasné určenie zodpovedností za odbornú úroveň a kvalitu**, čím sa zabezpečuje konzistentnosť výsledkov naprieč celou organizáciou,
- **otvorenú komunikáciu a pravidelný dialóg s používateľmi**, najmä tými, ktorí čelia bariéram, aby bolo možné včas identifikovať problémy a reagovať na skutočné potreby,
- **investície do inkluzívnych technológií a moderných riešení**, ktoré podporujú dostupnosť služieb a informácií.

Organizácie, ktoré vedome a dlhodobo alokujú časť svojich zdrojov na tieto kľúčové prvky organizačnej kultúry, dosahujú najvyššiu úroveň prístupnosti v dlhodobom horizonte. Takýto prístup posilňuje nielen kvalitu poskytovaných služieb, ale aj dôveru používateľov a celkovú spoločenskú hodnotu inštitúcie.

Záver

Digitálnu prístupnosť už nemožno vnímať ako doplnkovú kvalitu či nadštandardnú službu. V súčasnosti predstavuje očakávanú normu – zakotvenú v legislatíve, reflektovanú spoločenskými očakávaniami a požadovanú samotnými používateľmi. Audity prístupnosti, implementácia QR kódov, systematické reportovanie bariér a používanie platforiem, akou je napríklad Zreportuj neprístupnosť, predstavujú praktické

a overené nástroje, ktoré organizáciám umožňujú túto normu reálne a udržateľne naplňať.

Skúsenosti z praxe opakovane potvrdzujú, že najväčší úspech dosahujú tie inštitúcie, ktoré k prístupnosti pristupujú zodpovedne, prijímajú ju ako prirodzenú súčasť svojich služieb a dlhodobo investujú do vzdelávania zamestnancov aj rozvoja interných procesov. Systematická práca na odstraňovaní bariér a budovaní inkluzívnych riešení prináša nielen vyššiu kvalitu služieb, ale aj výrazne zlepšuje používateľskú skúsenosť a dostupnosť informácií.

Nástroje predstavené v tomto texte vytvárajú pevný a spoľahlivý rámec, o ktorý sa môžu opierať kultúrne inštitúcie, verejné organizácie aj subjekty v súkromnom sektore. Umožňujú im budovať digitálne aj fyzické prostredie, ktoré je skutočne prístupné pre všetkých bez ohľadu na individuálne schopnosti či technické možnosti používateľov.

TEPLICKÝ, Peter. 2025. Zákon o prístupnosti výrobkov a služieb – pre koho je určený a ako sa s ním vysporiadať. Prístupne. Dostupné na: <https://pristupne.sk/zakon-o-pristupnosti-vyrobkov-a-sluzieb-pre-koho-je-urceny-a-ako-sa-s-nim-vysporiadat/> [Cit. 8.12.2025].

TEPLICKÝ, Peter. 2025. Sprístupnenie tlačенých dokumentov – letákov, plagátov, zmlúv, atď. – pomocou QR kódu. Prístupne. Dostupné na: <https://pristupne.sk/sprístupnenie-tlacenyh-dokumentov-letakov-plagatov-zmluv-atd-pomocou-qr-kodu/> [Cit. 8.12.2025].

Zákon č. 95/2019 Z. z. o informačných technológiách vo verejnej správe a o zmene a doplnení niektorých zákonov. Slov-Lex. Dostupné na: <https://www.slov-lex.sk/ezbierky/pravne-predpisy/SK/ZZ/2019/95/> [Cit. 8.12.2025].

Zákon č. 351/2022 Z. z. o prístupnosti výrobkov a služieb pre osoby so zdravotným postihnutím a o zmene a doplnení niektorých zákonov. Slov-Lex. Dostupné na: <https://www.slov-lex.sk/ezbierky/pravne-predpisy/SK/ZZ/2022/351/> [Cit. 8.12.2025].

Zreportuj neprístupnosť. 2025 [online]. Slovensko: prístupne s.r.o. Dostupné na: <https://reportinaccessibility.com/sk> [Cit. 8.12.2025].

Inclueve. 2025 [online]. Slovensko: prístupne s.r.o. Dostupné na: <https://inclueve.com/sk> [Cit. 8.12.2025].

NOVÁ STAVEBNÁ LEGISLATÍVA SÚVISIACA S NAVRHOVANÍM KULTÚRNYCH ZARIADENÍ

Abstrakt

Pri zvyšovaní dostupnosti kultúry musí kultúrna politika zabezpečiť dostupnosť a prístupnosť kultúry pre všetkých. Všetci majú dostať priestor tvoriť, prezentovať a participovať na kultúre celej spoločnosti a zároveň rozvíjať kultúru, ktorá je autentická, zrozumiteľná, reflektujúca témy a životné situácie, ktoré sú im blízke (MK SR, 2023). Aby bolo možné naplniť tieto ciele kultúrnej politiky musí byť, okrem iného, zabezpečená fyzická prístupnosť kultúrnych zariadení. Cieľom tohto článku je analyzovať novú stavebnú legislatívu z hľadiska bezbariérovej prístupnosti a užívania kultúrnych stavieb. Nosná časť článku je zameraná na analýzu pripravovanej vyhlášky o stavebno-technických požiadavkách na bezbariérové užívanie stavieb, pričom sú selektované najmä také ustanovenia, ktoré súvisia s tvorbou kultúrnych zariadení.

Kľúčové slová

stavebná legislatíva, bezbariérová prístupnosť, univerzálne navrhovanie, kultúrne zariadenia

Úvod

Cieľom tvorby právnych predpisov, v tomto prípade stavebnej legislatívy, je pripraviť za účasti verejnosti taký právny predpis, ktorý sa stane funkčnou súčasťou vyváženého, prehľadného a stabilného právneho poriadku Slovenskej republiky zlučiteľného s právom Európskej únie (zákon č. 400/2015 Z.z.). Pri príprave stavebného zákona bolo potrebné zohľadniť najmä zásady Nového európskeho Bauhausu (NEB), ktoré stoja na troch pilieroch: udržateľnosť (klimatická neutralita, obehovosť), estetika (kvalita zážitku, štýl, funkčnosť) a inklúzia (rozmanitosť, bezbariérová prístupnosť a cenová dostupnosť), s cieľom spojiť umenie, vedu, dizajn a techno-

lógiu pre transformáciu života v Európe. NEB teda reaguje na viaceré spoločenské výzvy, ako je klimatická zmena, chudoba alebo starnutie populácie. Tento článok je zameraný na inklúziu, ktorá súvisí s nosnou témou tejto publikácie „Umenie bez bariér“. Pri tvorbe stavebnej legislatívy museli byť zohľadnené najmä ustanovenia Dohovoru OSN o právach osôb so zdravotným postihnutím (ďalej len Dohovor), ktorý Slovenská republika ratifikovala prostredníctvom Národnej rady SR a následne ho podpísal prezident SR. Týmto právnym aktom sa štát zaviazal, že prijme jednotlivé ustanovenia Dohovoru do národnej legislatívy a bude ich uplatňovať v praxi (Oznámenie MZV SR č. 317/2010 Z. z.). Pre kultúrny a kreatívny priemysel to znamená, že musí postupne sprístupniť osobám so zdravotným postihnutím všetky programy a služby, ktoré sú verejnosti ponúkané. Ide najmä o bezbariérové sprístupnenie kultúrnych stavieb, kultúrnych podnikov, ale aj informácií a spôsobu komunikácie s rôznymi návštevníkmi. Pre kultúrnu oblasť sú relevantné najmä tieto články Dohovoru:

- **9 Prístupnosť** – bezbariérová prístupnosť prostredí, programov, služieb, informácií a alternatívnych spôsobov komunikácie,
- **19 Nezávislý spôsob života a začlenenie do spoločnosti** – osoby so zdravotným postihnutím majú právo na samostatné rozhodovanie a fungovanie, čo umožní iba inklúzívne prostredie bez bariér a predsudkov,
- **24 Vzdelávanie** – prístupné vzdelávacie programy a študijné ma-

teriály, ktoré súvisia napríklad s edukačnou úlohou múzea, s tvorbou interaktívnych programov a výstav,

- **30 Účasť na kultúrnom živote, rekreácii, záujmových aktivitách a športe** - prístup ku kultúrnym podujatiam a kultúrnym materiálom, ale aj zabezpečenie bezbariérové prostredie kultúrnych zariadení.

Dohovor prijala aj Európska únia ako celok a v záujme jeho naplnenia prijala viaceré dokumenty. Najmä Európsky akt o prístupnosti (smernica EÚ 2019/882), ktorý zjednocuje pravidlá prístupnosti digitálnych produktov a služieb. Tento akt sa premietol do zákona o prístupnosti výrobkov a služieb pre osoby so zdravotným postihnutím (zákon č. 351/2022 Z. z.), Európska únia vydala aj štandardy súvisiace s navrhovaním bezbariérového stavebného prostredia:

- norma STN EN 17210 Prístupnosť a použiteľnosť zastavaného prostredia. Funkčné požiadavky - norma je preložená do slovenského jazyka,
- norma TNI CEN/TR 17621 Prístupnosť a použiteľnosť zastavaného prostredia. Kritéria a špecifikácie technických parametrov – podrobné technické parametre k norme STN EN 17210, ktoré sa premietajú do stavebnej legislatívy.

Z tabuľky č. 1 je zrejmé, že na Slovensku, podobne ako v celej Európe, má priemerne 30 % populácie nejaké zdravotné znevýhodnenie. Najväčšou skupinou, sú starší dospelí nad 65 rokov, z ktorých viac ako 43 % uvádza,

Tabuľka 1 – Zdravotné postihnutie v Slovenskej republike v percentách, ŠÚ SR

Indikátor	EU SILC 2016		EU SILC 2017		EU SILC 2018	
	so ZP	bez ZP	so ZP	bez ZP	so ZP	bez ZP
16 - 24 rokov	3,0	16,8	2,9	16,6	2,8	15,9
25 - 44 rokov	14,8	47,2	16,7	47,4	15,9	47,4
45 - 64 rokov	39,7	29,1	38,4	29,2	38,7	29,1
65 a viac rokov	42,5	6,8	41,9	6,8	42,6	7,6
Zdroj: ŠÚ SR, EU SILC UDB 2016-2018						
%						
Indikátor	EU SILC 2019		EU SILC 2020		EU SILC 2021	
	so ZP	bez ZP	so ZP	bez ZP	so ZP	bez ZP
16 - 24 rokov	2,7	15,4	2,0	13,0	1,8	14,9
25 - 44 rokov	15,3	47,6	15,1	45,9	16,1	45,2
45 - 64 rokov	39,0	28,8	36,5	30,6	38,4	30,0
65 a viac rokov	43,0	8,2	46,4	10,5	43,8	9,9

že má nejaký druh zdravotného postihnutia.

Analýza nového stavebného zákona

V novom stavebnom zákone č. 25/2025 Z. z. sa kladie dôraz na zabezpečenie bezbariérovej prístupnosti a užívania stavieb už v úvodných ustanoveniach súvisiacich s výstavbou. V § 18 Všeobecné zásady výstavby sa uvádza, že „stavba musí byť naprojektovaná a zhotovená tak, aby po celý čas životnosti zodpovedala základným požiadavkám na stavby, stavebno-technickým požiadavkám na výstavbu a ak je určená na všeobecné užívanie alebo ide o budovu, ktorú bude navštevovať verejnosť, aj všeobecným technickým požiadavkám na bezbariérovú prístupnosť a užívanie stavieb (ďalej len „bezbariérové užívanie“). Za dodržiavanie uvedených požiadaviek je zodpovedný najmä projektant (§ 35), ktorý má

realizovať návrh stavby tak, aby bola po celý čas svojej životnosti v súlade so základnými požiadavkami na stavby vrátane požiadaviek na bezbariérové užívanie. Stavebno-technické požiadavky sú definované vo vykonávacích predpisoch stavebného zákona – vo vyhláškach. Stavebný úradník má povinnosť overiť v stavebnom konaní, či sú tieto požiadavky dodržané. V súčasnosti ešte nie sú vydané všetky vyhlášky k stavebnému zákonu, ale už sú pripravené do medzirezortného pripomienkového konania. Predpokladá sa, že v apríli by mali byť všetky vyhlášky k novému stavebnému zákonu vydané. Až do času účinnosti nových vykonávacích predpisov sú v platnosti existujúce vyhlášky, teda bezbariérová prístupnosť je zatiaľ ukotvená vo vyhláške MŽP č. 532/2002 Z. z.

Vyhláška o stavebno-technických požiadavkách na bezbariérové užívanie stavieb

Nová vyhláška sa bude vzťahovať sa na všetky druhy stavieb: „ak ide o stavbu, ktorá je určená na všeobecné užívanie alebo stavbu, alebo jej časť, ktorú navštevuje verejnosť“. Podľa tejto vyhlášky sa bude postupovať pri navrhovaní, projektovaní a povoľovaní novostavieb stavieb, zmien stavieb (renováciách), budov, inžinierskych stavieb a všetkých ich častí, priestorov a vybavenia, ktoré používa verejnosť a pri všeobecnom užívaní stavby najmä pri výkone zamestnania, ak je pri ňom potrebné uplatniť požiadavky pre bezbariérové užívanie. Toto ustanovenie je oproti existujúcej vyhláške nové, lebo sa bude vzťahovať aj na bezbariérovú prístupnosť častí budov, ktoré sú určené pre zamestnancov. Vyplýva to najmä z požiadaviek Dohovoru, na základe ktorého majú osoby so zdravotným postihnutím právo zamestnať sa kdekoľvek na voľnom trhu práce, ak majú pre výkon vybraného povolania kvalifikáciu. Zdravotné postihnutie nemôže byť príčinou odmietnutia zamestnania, lebo by to mohlo byť považované za diskrimináciu na základe zdravotného postihnutia.

Na príprave vyhlášky o stavebno-technických požiadavkách na bezbariérové užívanie stavieb (ďalej len nová vyhláška) sa podieľali aj členovia CEDA a zrejme aj z toho dôvodu sa podarilo do novej vyhlášky zapracovať výsledky ich výskumu súvisiaceho s aplikáciou princípov univerzálneho navrhovania. V § 2 odseku 1 vyhlášky bude uvedené: „Požiadavky

na bezbariérové užívanie sa realizujú tak, aby bola zabezpečená prístupnosť prostredia v najväčšej možnej miere pre všetkých používateľov, pričom sa zohľadňuje, že rôzni používatelia majú rôzne nároky na bezbariérové užívanie“. Štruktúra novej vyhlášky bude rozdelená do dvoch hlavných častí:

- **všeobecné požiadavky**, ktoré sú spoločné a vzťahujú sa na všetky druhy stavieb. Ide najmä o požiadavky na tvorbu vodorovných a zvislých komunikácií ako sú chodby, schodiská, rampy a výťahy, ale aj na hygienické zariadenia alebo šatňové priestory.
- **špecifické požiadavky**, v ktorých sú definované také podrobnosti, ktoré sú typické pre vybrané druhy stavieb, napríklad pre bytové budovy, dopravné stavby alebo kultúrne a športové zariadenia.

Všeobecné požiadavky na kultúrne zariadenia

Pri tvorbe kultúrnych zariadení bude potrebné aplikovať najmä všeobecné požiadavky, aby bola stavba bezbariérovou užívateľná ako celok. Tieto požiadavky sú veľmi podobné, ako v ustanoveniach aktuálnej (starej) vyhlášky z roku 2002. Kvôli prehľadnosti uvádzam základné požiadavky, ktoré musia byť dodržané:

- hlavný vstup musí byť v úrovni chodníka pre peších, ak sa jedná o novostavbu a pri zmene stavby (prestavbe) je prípustné prekonať výškový rozdiel pred vstupom pomocou rampy, výťahu alebo zdvíhacieho zariadenia,
- všetky dvere musia byť široké najmenej 80 cm a vstupné dvere

najmenej 90 cm, platí to aj o dverách do skladov alebo hygienických zariadení,

- chodby musia byť široké najmenej 150 cm, ak je na chodbe nejaký nábytok, musí byť chodba širšia,
- pri novostavbe sú na prekonávanie poschodí prípustné iba schody a výtahy, pri prestavbe aj rampy a zdvíhacie zariadenia - odporúčajú sa zvislé zdvíhacie zariadenia pred šikmými schodiskovými plošinami, schodolezie nie je povoleným prvkom na odstraňovanie bariér v stavbách,
- pri tvorbe hygienických zariadení je novinkou povinnosť vytvoriť vo vybraných stavbách aj bezbariérovú záchodovú kabínu s prebalovacou lavicou pre dospelých,
- pri tvorbe orientačného systému v budovách je nové definovanie intenzity kontrastu pomocou rozdielovej metódy LRV a označovanie vybraných prvkov reliéfnym a Braillovým písmom.

V tejto časti je dôležité upozorniť na niektoré prvky a problémy, ktoré sa často vyskytujú v kultúrnych zariadeniach. Napríklad pokladne a informačné pulty majú byť v priestore ľahko identifikovateľné pomocou fa-

rebného kontrastu a majú mať dizajn navrhnutý tak, aby bol vhodný pre stojaceho aj pre sediaceho človeka. Každý informačný pult a pokladňa majú byť vybavené systémom na zosilnenie zvuku, napríklad pomocou prenosnej indukčnej slučky.

Pri prestavbe sa na debarierizáciu výškových rozdielov môžu využívať viaceré zariadenia. Optimálny je výtah, lebo je rýchly a je vhodný pre všetkých ľudí v zmysle univerzálneho navrhovania. Ale v niektorých prípadoch, nie je výtah možné použiť, preto sa zvažuje, či je možné použiť rampu alebo zdvíhacie zariadenie. Podľa novej vyhlášky sa preferuje zvislé zdvíhacie zariadenie, lebo je podobne pohodlné ako výtah, je iba pomalšie. Šikmá schodisková plošina je však ešte pomalšia, lebo musí prekonávať dlhšiu dráhu ako zvislé zdvíhacie zariadenie. Ak je to možné, šikmú schodiskovú plošinu neodporúčame, nielen pre jej pomalosť, ale aj preto, že to nie je univerzálne prístupné zariadenie pre všetkých používateľov, je to špecifické riešenie najmä pre osoby na vozíku.

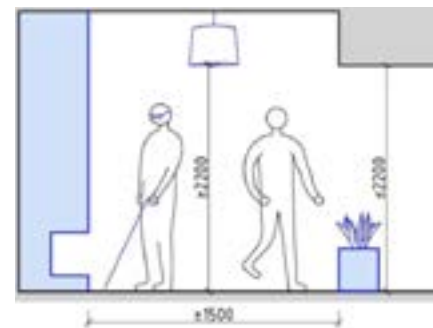
V porovnaní so starou vyhláškou sú v novej vyhláške podrobnejšie zadané orientačné systémy a bezpečnostné prvky v budovách. Pri



Obr. 1 Pulty so zníženou výškou a prenosnou indukčnou slučkou vo V&A Múzeum v Londýne a NTU

navrhovaní chodbových priestorov je potrebné brať do úvahy najmä potreby osôb so zrakovým postihnutím, ktoré môžu ohrozovať predmety, ktoré vyčnievajú zo steny alebo visia do priestoru chodby, a preto musia byť v úrovni podlahy označené zarážkou alebo pevným predmetom vysokým najmenej 10 cm od podlahy, ktorý je vnímateľný pomocou techniky bielej palice.

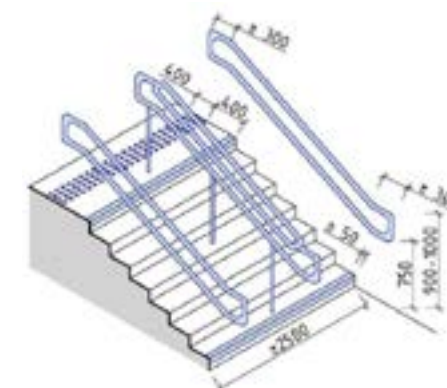
Schodisko musí byť dostatočne vizuálne vnímateľné a aspoň na prvom a poslednom schode v každom ramene schodiska musí byť kontrastný pás, ktorý má byť vizuálne vnímateľný pri pohybe smerom nahor aj smerom nadol. Optimálne je takéto označenie každého schodu. Na vonkajšom schodisku (v exteriéri) musí byť pred ramenom schodiska, ktoré smeruje nadol, umiestnený aj varovný pás široký 400 mm, ktorý má kontrastnú farbu a reliéfnu povrchovú štruktúru. Na držadlách schodiska (v interiéri) sa má umiestniť hmatové označenie čísla podlažia prevedené reliéfnou laticou a Braillovým písmom.



Obr. 2 Identifikácia visiacich predmetov na stene pomocou techniky bielej palice

Špecifické požiadavky na kultúrne zariadenia

Pre kultúrne zariadenia je typickým prvkom hľadisko alebo iný zhromažďovací priestor. Podobne ako doteraz, aj v novej vyhláške bude uvedené, že v hľadisku musí byť 1 % vyhradených miest, najmenej však dve miesta vyhradené pre osoby na vozíku. Vyhradené miesta musia byť umiestnené v blízkosti únikových východov a musia byť označené medzinárodným symbolom prístupnosti a medzinárodným symbolom hluchoty. Bezbariérové užívateľné má byť aj vyvýšené pódium a orchestrisko. Zhromažďo-



Obr. 3 (vľavo) Varovný pás umiestnený pred ramenom schodiska, ktoré smeruje nadol a (vpravo) Držadlo schodiska s hmatovým označením čísla podlažia

vací priestor má byť vybavený systémom na zlepšenie zvukového vne- mu; napr. indukčnou slučkou, ktorá prenesie zvuk z mikrofónu priamo do načúvacieho prístroja a tak majú osoby so sluchovým postihnutím lep- ší príjem zvuku a nerušený zážitok z podujatia.

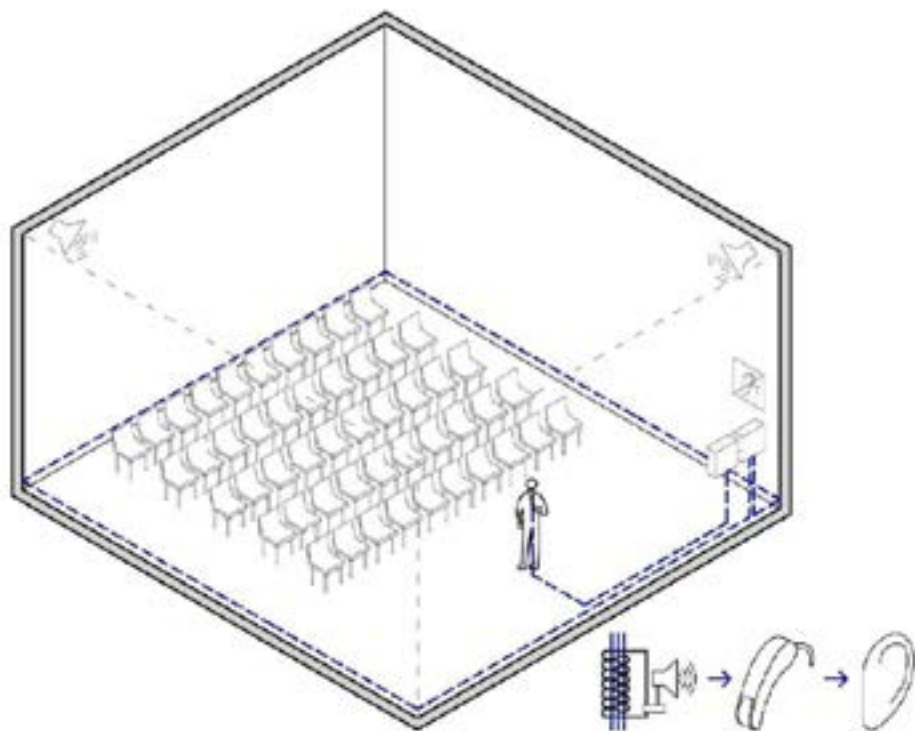
Prístupnosť vystavených exponátov

Pri tvorbe orientačných a informač- ných nápisov, napríklad pri popisoch exponátov, sa musí využívať dosta- točne veľké bezpätkové písmo, apli- kovať sa má vysoký farebný kontrast písma a podkladu a osvetlenie textu musí byť rovnomerné, bez tieňových

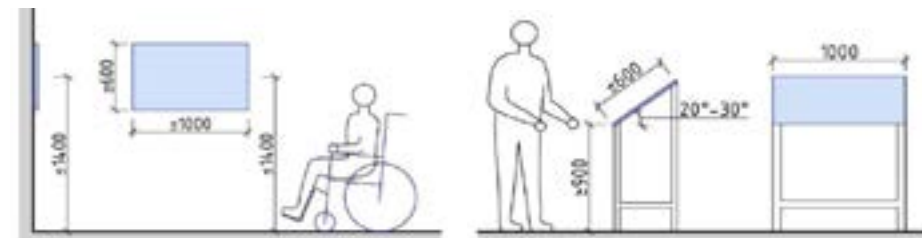
zón a odleskov. Nie je vhodné umies- ňovať text na sklo, ktoré má vysoký stupeň odrazivosti. Text by mal byť doplnený o alternatívne formáty na- príklad audio nahrávky, popisy v Brail- lovom a reliéfnom písme a informá- cie v posunkovom jazyku. Vhodné je sprístupnenie multisenzorických informácií pomocou QR kódov.

Informačne panely majú mať taký di- zajn, aby boli prístupné pre stojace aj sediace osoby.

Na záver je potrebné uviesť nové pra- vidlá, ktoré sa budú vzťahovať na tie časti budov, ktoré používajú zamest- nanci:



Obr. 4 Systém na zlepšenie zvukového



Obr. 5 Umiestnenie exponátov a textových informácií na stene alebo na paneli tak, aby boli ľahko dostupné pre stojacu aj pre sediacu osobu

- šatne, umývárne a záchody pre zamestnancov musia byť bezba- riérovú prístupné a užívateľné,
- všetky šatne pre zamestnancov sú prístupné v zmysle univerzáln- ehého navrhovania, pri rekonštruk- cii najmenej jedna bezbariérová prezliekacia kabína a bezbariéro- vá hygienická kabína,
- Všetky ovládacie prvky na pra- coviskách musia byť vo výške od 400 mm do 1200 mm od úrovne podlahy,
- Pracovisko je navrhnuté tak, aby umožnilo dodatočne realizovať primerané úpravy podľa indivi- duálnych potrieb zamestnanca so zdravotným postihnutím.

Záver

Kultúra a umenie zohrávajú veľmi dôležitú úlohu pri budovaní inkluzív- nych komunít. Kultúrne aktivity môžu združovať jednotlivcov, malé skupiny,

alebo celé tímy a sú relevantné pre ľudí rôzneho veku, schopností a úrov- ni zručností. Účasť na kultúrnych aktivitách môže byť jednou z mála príležitostí, ktoré môžu mať ľudia so zdravotným postihnutím, aby sa zapojili do spoločenského života mimo svojej najbližšej rodiny. Jedným z predpokladov ako tieto ciele naplniť, je opora v stavebnej legislatíve, ktorá pomôže staviteľom a projektantom, aby stavali stavby bez architektonic- kých bariér. Pri tvorbe kultúrnych za- riadení môže byť účinnou pomôckou aj nová publikácia „Rukoväť debarieri- zácie kultúrnej infraštruktúry“, ktorá vznikla s finančnou podporou Minis- terstva kultúry Slovenskej republiky a je zverejnená na webovej stránke tohto ministerstva. Po prijatí novej vyhlášky o stavebno-technických po- žiadavkách na bezbariérové užívanie stavieb bude text publikácie aktuali- zovaný.

Kontaktné údaje:

doc. Ing. arch. Lea Rollová, PhD.

Fakulta architektúry a dizajnu STU v Bratislave, CEDA – Výskumné a školiace centrum bezbariérového navrhovania

Námestie slobody 19, 812 45 Bratislava

email: lea.rollova@stuba.sk

MK SR, 2023: Stratégia kultúry a kreatívneho priemyslu Slovenskej republiky 2030. Dostupné na internete: <https://strategiakultury.sk/>

Zákon č. 400/2015 Z. z. o tvorbe právnych predpisov a o Zbierke zákonov Slovenskej republiky a o zmene a doplnení niektorých zákonov

Oznámenie MZV SR č. 317/2010 Z. z. Dohovor o právach osôb so zdravotným postihnutím

Zákona č. 351/2022 Z. z. o prístupnosti výrobkov a služieb pre osoby so zdravotným postihnutím a o zmene a doplnení niektorých zákonov

Zákon č. 25/2025 Z. z. Stavebný zákon a o zmene a doplnení niektorých zákonov

Rollová, L., Korček P., Čerešňová, Z., Končeková, D., Bošková Filová, N. (2025) Rukoväť debarierizácie kultúrnej infraštruktúry. Dostupné na internete: https://www.culture.gov.sk/wp-content/uploads/2019/12/MK-Rukovat_3.2025.pdf

HODNOTENIE PRÍSTUPNOSTI KULTÚRNYCH ZARIADENÍ NA SLOVENSKU

Abstrakt

Bezbariérovosť kultúrnych inštitúcií je v odbornej aj verejnej diskusii často redukovaná na fyzické úpravy priestoru. Rovnako významnú úlohu však zohráva odstraňovanie informačných, komunikačných a personálnych bariér, ktoré môžu pre znevýhodnené skupiny predstavovať zásadnejšiu prekážku prístupu ku kultúre než samotné architektonické limity. Nedostatok dostupných informácií, nízka znalosť štandardov prístupnosti a nepripravenosť personálu výrazne ovplyvňujú kvalitu služieb kultúrnych inštitúcií.

Predkladaný výskum sa zameriava na systematické zlepšovanie prístupnosti kultúry pre marginalizované skupiny obyvateľstva a nadväzuje na viac než desaťročnú odbornú a praktickú skúsenosť v oblasti debarierizácie kultúrnych inštitúcií. Jeho hlavným cieľom je vytvorenie komplexného informačného a vzdelávacieho balíka,

ktorý podporí inštitúcie pri zavádzaní štandardov prístupnosti a pri zvyšovaní kvality poskytovaných služieb.

Metodika výskumu je založená na viacúrovňovom hodnotení, ktoré zahŕňa systematické sledovanie, meranie a fotodokumentáciu priestorov múzeí a galérií. Hodnotenie prebieha na základe špecializovaného hodnotiaceho hárku vypracovaného vo Výskumnom a školiacom centre bezbariérového navrhovania CEDA (Centre of Design for All) na Fakulte architektúry a dizajnu STU. Tento nástroj je štruktúrovaný podľa typov priestorov a vychádza z princípov univerzálneho navrhovania a platnej legislatívy. Výstupom procesu je hodnotiaci správa obsahujúca konkrétne odporúčania pre zlepšenie prístupnosti.

Výskum sa nezameriava výlučne na technické a priestorové aspekty, ale aj na obsahovú prístupnosť kultúry pre osoby so zrakovým a sluchovým znevýhodnením, osoby s mentálnym postihnutím, seniorov, rómske komu-

nity, migrantov a deti v reedukačných a resocializačných zariadeniach. Od roku 2019 bol výskum realizovaný postupne vo všetkých krajoch Slovenska, pričom sa doň zapojilo takmer 90 kultúrnych subjektov. Výsledky poukazujú na pozitívny vplyv výskumu na informovanosť personálu, iniciatívu inštitúcií a na konkrétne zmeny v oblasti inklúzie a debarierizácie.

Kľúčové slová

prístupnosť, univerzálne navrhovanie, múzeum, galéria, bezbariérovosť, inklúzia

Abstract

Accessibility of cultural institutions is often discussed primarily in relation to physical adaptations of space. However, the removal of informational, communicational, and institutional barriers plays an equally important role, as these factors may represent a more significant obstacle to access to culture for disadvantaged groups than architectural limitations alone. Insufficient availability of information, limited awareness of accessibility standards, and inadequate staff preparedness substantially affect the quality of services provided by cultural institutions.

The presented research focuses on the systematic improvement of access to culture for marginalized population groups and builds upon more than a decade of professional and practical experience in the field of accessibility and barrier-free cultural environments. Its main objective is to develop a comprehensive informational and educational package

designed to support cultural institutions in implementing accessibility standards and enhancing the quality of their services.

The research methodology is based on a multi-level evaluation process that includes systematic observation, measurement, and photographic documentation of museum and gallery spaces. The assessment is conducted using a specialized evaluation form developed by the Research and training center for barrier-free design CEDA (Centre of Design for All) at the Faculty of Architecture and Design, Slovak University of Technology. The tool is structured according to different types of spaces and is grounded in the principles of universal design and relevant legislation. The primary output of the evaluation process is an assessment report containing specific recommendations for improving accessibility.

In addition to technical and spatial aspects, the research addresses content accessibility for people with visual and hearing impairments, persons with intellectual disabilities, seniors, Roma communities, migrants, and children in re-education and resocialization facilities. Since 2019, the research has been gradually implemented across all regions of Slovakia, involving nearly 90 cultural institutions. The results indicate a positive impact on staff awareness, institutional initiative, and tangible improvements in the areas of inclusion and accessibility.

Keywords

accessibility, universal design, museum, gallery, barrier-free environment, inclusion

Úvod

Prístupnosť kultúrnych zariadení predstavuje jeden zo základných predpokladov uplatňovania kultúrnych práv a princípov rovnosti príležitostí v demokratickej spoločnosti. Kultúrne inštitúcie, ako sú múzeá, galérie, knižnice či kultúrne centrá, neplnia iba funkciu uchovávanía a prezentácie kultúrneho dedičstva, ale zohrávajú aj významnú úlohu v oblasti vzdelávania, sociálnej integrácie a podpory spoločenskej súdržnosti. Ich prístupnosť pre všetkých obyvateľov bez ohľadu na zdravotné znevýhodnenie, vek, sociálne postavenie či kultúrne zázemie je preto kľúčovým ukazovateľom inkluzívnosti kultúrnej politiky štátu.

V praxi sa však stále stretávame s bariérami, ktoré obmedzujú alebo úplne znemožňujú plnohodnotnú účasť časti populácie na kultúrnom živote. Tieto bariéry majú rôznorodý charakter – od architektonických a urbanistických prekážok, cez nedostatočnú informačno-komunikačnú prístupnosť, až po personálne a postojoyé bariéry vyplývajúce z nedostatku povedomia a skúseností. Prístupnosť je pritom často redukovaná výlučne na fyzickú bezbariérovosť pre osoby s pohybovým znevýhodnením, čo nezohľadňuje potreby osôb so zrakovým, sluchovým či mentálnym znevýhodnením, seniorov, rodín s deťmi ani ďalších marginalizovaných skupín.

Teoretickým a hodnotovým východiskom výskumu sú princípy univerzálneho navrhovania, ktoré presadzujú tvorbu prostredia, produktov a služieb využiteľných čo najširším spektrom používateľov bez potreby dodatočných úprav. Medzinárodným rámcom je Dohovor OSN o právach osôb so zdravotným postihnutím, ratifikovaný Slovenskou republikou v roku 2010, ktorý zakotvuje právo na prístup ku kultúrnemu životu ako jedno zo základných ľudských práv. Na národnej úrovni sú technické aspekty bezbariérového užívania stavieb definované najmä vo Vyhláške č. 532/2002 Z. z. Napriek existencii legislatívnych nástrojov však implementácia princípov univerzálneho navrhovania do praxe kultúrnych inštitúcií zostáva nejednotná a často nesytemová.

Predkladaný výskum reaguje na túto situáciu a usiluje sa poskytnúť komplexný pohľad na prístupnosť kultúrnych zariadení na Slovensku. Jeho ambíciou je nielen identifikovať najčastejšie bariéry, ale aj pomenovať pozitívne príklady a formulovať odporúčania, ktoré môžu slúžiť ako podklad pre strategické rozhodovanie zriaďovateľov, architektov, manažérov kultúrnych inštitúcií a tvorcov verejných politik.

Ciele výskumu – obsahové a spoločenské východiská

Ciele výskumu sú formulované ako reakcia na dlhodobu pretrvávajúce nerovnosti v prístupe ku kultúrnym hodnotám a službám. Výskum sa ne-

usiluje výlučne o identifikáciu architektonických bariér, ale o komplexné zhodnotenie fungovania kultúrnych zariadení vo vzťahu k rôznorodým skupinám návštevníkov. Osobitný dôraz je kladený na personálnu podporu debarierizačných procesov, dostupnosť informácií v prístupných formátoch a schopnosť inštitúcií cielene vytvárať programy pre marginalizované skupiny.

Významnou oblasťou hodnotenia je webová a informačno-komunikačná prístupnosť, ktorá zahŕňa nielen technické parametre webových stránok, ale aj zrozumiteľnosť obsahu pre osoby s mentálnym znevýhodnením, poruchami sluchu a zraku. Výskum sa zároveň zameriava na dostupnosť kultúry pre rómske komunity a migrantov, a to prostredníctvom expozícií, publikačnej a výskumnej činnosti inštitúcií, ako aj vzdelávacích a programových aktivít. Samostatnú kategóriu tvorí hodnotenie dostupnosti kultúrnych zariadení pre seniorov, deti z reedukačných zariadení a osoby umiestnené v resocializačných centrách, kde kultúra zohráva významnú terapeutickú a integračnú funkciu.

Štatistický rámec výskumu a zapojenie inštitúcií

Výskum bol koncipovaný ako celoslovenský s plánovaným zapojením všetkých ôsmich krajov a minimálne 96 kultúrnych organizácií. Pilotná fáza bola realizovaná v Prešovskom kraji v roku 2019, pričom postupne sa zapojili ďalšie kraje – Košický, Banskobystrický, Žilinský, Trenčiansky a Nitriansky kraj. V súčasnosti prebieha

zapájanie Trnavského kraja.

Do roku 2025 sa do výskumu zapojilo viac ako 80 kultúrnych inštitúcií. Približne polovicu respondentov tvoria organizácie zriadené verejnou správou, zatiaľ čo druhú polovicu predstavujú inštitúcie pod správou štátu, súkromných zriaďovateľov a neziskového sektora. Táto pestrosť umožňuje identifikovať rozdiely v prístupe k prístupnosti v závislosti od zriaďovateľských a finančných možností, ako aj porovnať systémové a individuálne prístupy k debarierizácii.

Teoretické východiská

Univerzálne navrhovanie predstavuje prístup k tvorbe prostredia, ktorý umožňuje užívanie budov, priestorov, produktov a služieb najširším možným spektrom používateľov bez potreby dodatočných úprav alebo špecializovaných riešení. Koncept vznikol v 80. rokoch v USA a je úzko spojený s menom architekta Ronalda Macea, zakladateľa Center for Universal Design na North Carolina State University. Mace definoval univerzálne navrhovanie ako „navrhovanie produktov a prostredí tak, aby boli použiteľné pre všetkých ľudí v maximálnej možnej miere bez potreby adaptácie alebo špecializovaného dizajnu“ (Mace, 1985). Tento prístup reaguje na demografické zmeny, rastúci podiel ľudí so zdravotným postihnutím súvisiaci aj so starnutím populácie a ciele inkluzívnosti vo verejných politikách. Význam univerzálneho navrhovania presahuje technické normy – jeho cieľom je podporovať dôstojný, samostatný a komfortný pohyb všetkých užívateľov prostredia, produktov

a služieb. Zásadným prínosom je tiež snaha eliminovať segregujúce riešenia a nahradiť ich inkluzívnymi a esteticky kvalitnými priestormi a prvkami. V roku 1997 tím odborníkov na North Carolina State University sformuloval Sedem princípov univerzálneho navrhovania, ktoré sa dodnes používajú ako metodický a pedagogický základ (The Center For Universal Design, 1997, Story et al., 1998). Sú nimi: 1) rovnocenné používanie, 2) flexibilita v používaní, 3) jednoduché a intuitívne používanie, 4) zrozumiteľnosť informácií, 5) tolerancia náhodných omylov, 6) nízka fyzická námaha a 7) vhodné rozmery a priestor. Každý princíp je definovaný tak, aby podporoval riešenia dostupné pre ľudí s rôznymi schopnosťami či znevýhodneniami – telesnými, zrakovými, sluchovými, kognitívnymi či senzoričnými.

S univerzálnym navrhovaním súvisí aj koncept „Design for All“, rozvíjaný najmä v Európe (EIDD – Design for All Europe). Podľa deklarácie EIDD (2004) ide o dizajn, ktorý „umožňuje plnú participáciu všetkých ľudí v rôznych fázach života“. Dôležité sú interdisciplinárne prístupy a zapojenie rôznorodých užívateľov, zohľadnenie rôznorodosti spoločnosti. V európskom kontexte zohráva významnú úlohu aj iniciatíva Nový európsky Bauhaus (New European Bauhaus), ktorú Európska komisia predstavila v roku 2020 ako kultúrny a interdisciplinárny rozmer Európskej zelenej dohody (European Commission, 2020). NEB prepája princípy (1) udržateľnosti (materiálovej, energetickej, klimatickej a ekologickej), (2)

inkluzívnosti (dostupnosti, cenovej dostupnosti, rovnosti príležitostí, zapájania všetkých skupín obyvateľov), pričom inklúziu chápe ako zásadnú podmienku spravodlivého a prístupného prostredia pre všetkých a (3) estetiky (kultúrnej kvality, kvality života, zmyslového vnímania a hodnoty európskeho kultúrneho priestoru). Ciele iniciatívy zdôrazňujú potrebu navrhovania priestorov, ktoré sú nielen environmentálne a ekonomicky udržateľné, ale aj sociálne prístupné, spravodlivé a zohľadňujú rôznorodosť používateľov. Z pohľadu prístupnosti kultúrnych inštitúcií je NEB dôležitý najmä tým, že inklúziu a prístupnosť zdôrazňuje ako nevyhnutnú súčasť udržateľného a kvalitného navrhovania, nie ako doplnkový aspekt.

Z pohľadu právnych rámcov na Slovensku predstavuje najvyššiu autoritu Dohovor OSN o právach osôb so zdravotným postihnutím (2006), v súvislosti s múzeami a galériami najmä články 9 (prístupnosť), 19 (nezávislý život) a 30 (účasť na kultúrnom živote). Národná legislatíva vychádza najmä z Vyhlášky č. 532/2002 Z. z. o všeobecných technických požiadavkách na výstavbu a na stavby užívané osobami s obmedzenou schopnosťou pohybu a orientácie, ktorá ustanovuje technické požiadavky na prístupné stavby. Tieto dokumenty vytvárajú rámec, ktorý v praxi umožňuje nielen hodnotenie prístupnosti, ale aj plánovanie úprav a navrhovanie nových inkluzívnych kultúrnych zariadení na Slovensku.

Metodika hodnotenia prístupnosti

Hodnotenie prístupnosti budov múzeí a galérií prebieha podľa metodiky vypracovanej Výskumným a školiacim centrom bezbariérového navrhovania CEDA (Centre of Design for All) na Fakulte architektúry a dizajnu Slovenskej technickej univerzity v Bratislave. Metodika vychádza z princípov univerzálneho navrhovania, z Dohovoru OSN o právach osôb so zdravotným postihnutím a zo slovenských legislatívnych požiadaviek, najmä z Vyhlášky č. 532/2002 Z. z..

Základným nástrojom hodnotenia je Hodnotiaci hárok prístupnosti kultúrnych zariadení, ktorý systematizuje terénny zber údajov podľa jednotlivých priestorov a prvkov relevantných z hľadiska prístupnosti. Štruktúruje posudzovanie do tematických kapitol podľa typov priestorov a prvkov budovy a jej blízkeho okolia. Hárok obsahuje otázky a kontrolné body zohľadňujúce rôzne druhy zdravotného postihnutia (osoby s telesným, zrakovým, sluchovým postihnutím a pod.) a umožňuje jednotný, systematický zber údajov v teréne.

Proces hodnotenia pozostáva z troch hlavných fáz:

1. Terénny monitoring a meranie

Hodnotitelia absolvujú prehliadku objektu vrátane jeho bezprostredného okolia. Systematicky sledujú a zaznamenávajú parametre priestorov, prvkov a služieb dôležitých z hľadiska prístupnosti. Súčasťou procesu je meranie parametrov, napríklad šírky trás, sklony rámp, výšky ovládacích prvkov, veľkosti kabín, kontrastné prvky, a pod.. Sledujú sa aj povrchové úpravy materiálov, osvetlenie,

akustika a ďalšie. Posudzovanie vedie k identifikácii bariér, ktoré môžu obmedzovať užívanie prostredia rôznymi skupinami ľudí. Hodnotenie vykonáva spravidla dvojica odborníkov na fyzickú prístupnosť, zapájajú sa aj študenti 4. ročníka na predmete Univerzálne navrhovanie na FAD STU, ktorý garantuje doc. Ing. arch. Zuzana Čerešňová, PhD.

2. Fotodokumentácia

Ťažiskové prvky a priestory hodnotené v hároku sú fotograficky zdokumentované. Fotografie dopĺňajú merania, uľahčujú spätnú interpretáciu zistení a slúžia na upresnenie zistení, zaznamenanie bariér aj formulovanie odporúčaní. Fotografie sú neskôr súčasťou hodnotiacej správy a tvoria vizuálnu ilustráciu aktuálneho stavu prístupnosti. Do fotografií je možné vyznačovať problematické prvky a schematicky zakresľovať navrhované sprístupňujúce úpravy.

3. Vypracovanie hodnotiacej správy

Výsledkom hodnotenia budovy múzea a galérie je súhrnná analytická správa, ktorá je štruktúrovaná podľa rovnakých kapitol ako hodnotiaci hárok: dopravná prístupnosť, vstupné priestory, komunikačné trasy, vertikálne komunikácie, bezbariérové toalety, výstavné priestory, zhromažďovacie sály, služby a informačno-komunikačná prístupnosť a evakuácia. Správa obsahuje opis aktuálneho stavu, identifikované problémy a formulované odporúčania, doplnené o obrazovú dokumentáciu súčasného stavu, príkladov dobrej praxe a niekedy aj schematických odporúčaní. Nachádzajú sa v nej konkrétne, technicky formulované odporúčania

na zlepšenie, vrátane návrhov úprav pre ľudí s rôznymi potrebami či typmi postihnutia.

Hodnotenie je možné aplikovať na objekty rôzneho typu, nielen kultúrne. CEDA pracuje s modifikovanými hárkami pre rôzne typologické druhy stavieb. Vďaka jednotnej metodike umožňuje porovnávanie, sledovanie zmien v čase a plánovanie úprav smerujúcich k lepšej prístupnosti.

Prípadová štúdia: Stredoslovenská galéria – Pretórium

Ako praktickú ukážku metodiky možno uviesť hodnotenie objektu Pretória Stredoslovenskej galérie v Banskej Bystrici (Rýsová, Holicová, 2021). Posúdenie odhalilo viacero bariér, najmä v časti výstavných priestorov, ťažiskových pre tento typ budov, ako aj vertikálnej prístupnosti.

Nepretržitá bezbariérová trasa v budove nie je zabezpečená. Vyššie podlažia nie sú prístupné osobám na vozíku, keďže objekt neobsahuje výťah ani inú formu vertikálneho prekonania výškových rozdielov. Exponáty vo vitrínach boli umiestnené vo výške vhodnej najmä pre stojace osoby; vitríny neposkytovali priestor na zasunutie nôh osoby na vozíku. Osvetlenie v niektorých častiach výstavy bolo nedostatočne konzistentné, čo spôsobovalo oslnenie alebo náhle kontrastné prechody. Akustické podmienky vykazovali ozvenu, ktorá sťažovala orientáciu osobám so sluchovým postihnutím a pôsobila diskomfort. Chýbali taktilné orientačné prvky, modely a popisy v Braillovom písme; informačné štítky neboli

dostupné v alternatívnych formách (easy-to-read, audiokomentár, videá v posunkovom jazyku). Sedadlá na oddych sa nachádzali len sporadicky a bez opierok.

Správa odporučila viacero úprav, napríklad doplnenie taktilných prvkov, úpravu vitrín, prvky na zlepšenie akustiky, doplnenie antireflexných skiel či zavedenie elektronického sprievodcu. Z hľadiska architektonického riešenia je pre budovu zásadná potreba sprístupnenia všetkých podlaží. Správa pomohla zariadeniu k zlepšeniu prístupnosti aj v iných budovách Stredoslovenskej galérie. Na sprístupňujúcich zlepšeniach priebežne pracujú.

Čiastkové výsledky výskumu z pohľadu cieľovej skupiny

Výskum bol koncipovaný ako celoslovenský monitoring s cieľom zhodnotiť aktuálny stav debarierizácie kultúrnych inštitúcií, a zároveň umožniť komparáciu výsledkov medzi jednotlivými krajinami Slovenskej republiky. Z tohto dôvodu zostali metodické východiská pilotného výskumu realizovaného v Prešovskom kraji zachované aj v ďalších fázach výskumu.

Pri výbere skúmanej vzorky bol kladený dôraz na čo najširšie zastúpenie kultúrnych inštitúcií z hľadiska ich priestorového rozmiestnenia, typológie a zriaďovateľskej pôsobnosti. Do výskumu boli zatiaľ zahrnuté inštitúcie z rôznych okresov jednotlivých krajov (PO, KE, BB, ZA, TN, NT), vrátane krajských miest, s cieľom zachytiť regionálne rozdiely v prístupe k debarierizácii. Z celkového hľadiska

A. DOPRAVNÁ PRÍSTUPNOSŤ A PARKOVANIE

A.1	Je možné dostať sa k budove verejnou dopravou?	Autobus	Električka	Trolejbus	Vlak	Poznámky
		<input checked="" type="radio"/> áno <input type="radio"/> nie	<input type="radio"/> áno <input checked="" type="radio"/> nie	<input type="radio"/> áno <input checked="" type="radio"/> nie	<input checked="" type="radio"/> áno <input type="radio"/> nie	
A.2	V akej vzdialenosti je najbližšia zastávka verejnej dopravy od budovy?	55 m			750 m	
A.3	Je prístup do budovy bezbariérový riešený zo zastávky verejnej dopravy a z parkoviska?	<input type="radio"/> áno <input type="radio"/> nie <input checked="" type="radio"/> A/N	<input checked="" type="radio"/> bezbariérové prechody pre chodcov (znižený obrubník s max. výškou 2 cm, reliéfne pásy) <input checked="" type="radio"/> bezbariérové chodníky (šírka min. 1,3 m) výškovo alebo varovným pásom oddelené od vozovky <input type="radio"/> bezbariérové prekonávanie výškových rozdielov (napr. rampa so správnym sklonom) <input type="radio"/> protišmykový povrch chodníkov, rämp a schodov			
A.4	Je v blízkosti budovy vytvorený orientačný systém pre osoby so zrakovým postihnutím (ZrP)?	<input type="radio"/> áno <input checked="" type="radio"/> nie <input type="radio"/> A/N	<input type="radio"/> prirodzené vodiace línie bez prekážok (napr. hrana budovy s chodníkom) <input type="radio"/> umelé vodiace línie (reliéfna dlažba) bez prekážok <input type="radio"/> signálny pás navádzajúci ku vstupu do budovy <input type="radio"/> orientačné plány/modely v reliéfnom prevedení			



Obr. 1 - Vstup do budovy

1. Dopravná prístupnosť a parkovanie

Prístupnosť do budovy je zabezpečená z hľadiska prístupnosti z verejnej dopravy a z parkovania. Budova je prístupná z verejnej dopravy a z parkovania. Budova je prístupná z verejnej dopravy a z parkovania. Budova je prístupná z verejnej dopravy a z parkovania.

Prístupnosť do budovy je zabezpečená z hľadiska prístupnosti z verejnej dopravy a z parkovania. Budova je prístupná z verejnej dopravy a z parkovania. Budova je prístupná z verejnej dopravy a z parkovania.



Obr. 2 - Mapa umiestnenia budovy v centre mesta Banská Bystrica

Obr. 3 - Mapa umiestnenia budovy v centre mesta Banská Bystrica

Obr.: Príklad z vyplneného Hodnotiaceho hárku a sprievodnej správy Pretória (Rýsová, Holicová, 2021).

výskum pokračuje v Trnavskom kraji a plánuje sa ešte Bratislavský kraj. Osobitná pozornosť bola venovaná pestrosti zriaďovateľov kultúrnych inštitúcií. Výskumná vzorka zahŕňala subjekty zriaďované Ministerstvom kultúry SR, Ministerstvom obrany SR, orgánmi územnej samosprávy (kraje, mestá a obce), ako aj súkromnými zriaďovateľmi. Sekundárnym výberovým kritériom bola personálna kapacita inštitúcií, pričom boli cieľene zahrnuté organizácie s rôznym rozsahom personálneho obsadenia.

Výskumné zistenia

Personálna podpora, prístup k informáciám a cielene vytvárané programy pre marginalizované skupiny

Výsledky výskumu poukazujú na výraznú personálnu poddimenzovanosť v oblasti podpory prístupnosti kultúry vo všetkých sledovaných krajoch (PO, KE, BB, ZA, TN, NT). Inštitúcie spravidla nevytvárajú špecializované pracovné pozície zamerané na deba-rierizáciu a inklúziu, ani systematicky neinvestujú do vzdelávania zamestnancov v tejto oblasti.

Najslabšie hodnoteným ukazovateľom naprieč všetkými kraji je prístup k informáciám pre marginalizované skupiny obyvateľstva. Je zrejmé, že dostupnosť informačných materiálov v prístupných formátoch dosahuje vo väčšine prípadov nízke až nulové hodnoty. Inštitúcie sa sústreďujú predovšetkým na realizáciu priamych aktivít vo svojich priestoroch, zatiaľ čo systematická informovanosť komunity ostáva na okraji ich záujmu.

Pri komparácii krajov možno konštatovať mierne lepšie výsledky v PO, ZA, TN a BB kraji v porovnaní s KE a NT krajom, avšak rozdiely sú nízke a celkový stav možno hodnotiť ako neuspokojivý. Vyššie hodnoty pri ukazovateli programovej ponuky pre marginalizované skupiny nie sú plne relevantné, keďže vo väčšine prípadov ide o univerzálne programy, ktoré neboli cielene navrhnuté pre konkrétne znevýhodnené skupiny.

Prístupnosť webových stránok a informačných kanálov

V rámci hodnotenia digitálnej prístupnosti sa výskum zamerlal na prí-

stupnosť webových sídiel kultúrnych inštitúcií, prehľadnosť a čitateľnosť obsahu, jednoduchosť orientácie a dostupnosť informácií pre osoby so zrakovým, sluchovým a mentálnym znevýhodnením.

Výsledky ukazujú, že vo všetkých sledovaných krajoch (PO, KE, BB, ZA, TN, NT) je badateľná tendencia uprednostňovať vizuálnu a grafickú stránku webových prezentácií na úkor ich funkčnej a obsahovej prístupnosti. Častým problémom je nevhodne zvolená farebnosť, kontrast textov a typografia, čo negatívne ovplyvňuje čitateľnosť nielen pre osoby so zrakovým znevýhodnením, ale aj pre bežných používateľov.

Z pohľadu moderných štandardov digitálnej prístupnosti nebola ani v jednom z hodnotených krajov zaznamenaná systematická implementácia audiokomentárov alebo iných alternatívnych formátov sprístupňovania obsahu. Pri porovnaní krajov dosahuje PO kraj v niektorých ukazovateľoch mierne lepšie hodnoty než KE kraj, zatiaľ čo BB, ZA, TN a NT kraj vykazujú porovnateľné, prevažne priemerné až podpriemerné výsledky.

Architektonická prístupnosť a princípy univerzálneho navrhovania

Významným limitujúcim faktorom v oblasti architektonickej prístupnosti je skutočnosť, že viac než polovica sledovaných inštitúcií vo všetkých krajoch (PO, KE, BB, ZA, TN, NT) sídli v historických, pamiatkovo chránených objektoch. Táto skutočnosť sa výrazne prejavuje najmä v nízkej prístupnosti alebo nevyhovujúcom riešení sociálnych zariadení pre osoby so

zdravotným znevýhodnením.

Z hľadiska dopravnej dostupnosti dosahujú lepšie hodnoty najmä inštitúcie v KE a PO kraji, zatiaľ čo PO a ZA kraj vykazujú lepšie výsledky v oblasti bezbariérovosti vstupov, komunikačných trás a dostupnosti sociálnych zariadení. V ostatných krajoch (BB, TN, NT) sú výsledky vyrovnané, avšak prevažne na priemernej úrovni.

V mnohých prípadoch nie sú ani po rekonštrukciách dodržané princípy univerzálneho navrhovania, najmä pokiaľ ide o spoločný vstup do objektu. Pre osoby so zdravotným znevýhodnením sú často vytvárané vedľajšie vstupy, ku ktorým je prístup komplikovaný alebo o ich existencii chýbajú verejne dostupné informácie. Scénické a expozičné riešenia cielene navrhnuté pre telesne znevýhodnených návštevníkov sú skôr výnimkou.

Ako príklad dobrej praxe možno uviesť projekt Steelpark – Park vedy v Košiciach, kde boli potreby návštevníkov so zdravotným postihnutím systematicky zohľadnené už v architektonickom návrhu. Tento prístup predstavuje model, ktorý by mohol slúžiť ako inšpirácia pre ďalšie kultúrne inštitúcie naprieč regiónmi.

Záver

Realizovaný výskum poukázal na komplexnosť problematiky sprístupňovania kultúry, ktorá ďaleko presahuje rámec architektonickej bezbariérovosti. Hoci technické a priestorové aspekty zohrávajú významnú úlohu, kľúčovým limitujúcim faktorom naprieč sledovanými regiónmi sa ukázali najmä informačné, komunikačné

a personálne bariéry, ako aj nedosta- točné strategické uchopenie inklúzie zo strany kultúrnych inštitúcií.

Zistenia potvrdzujú, že organizácie zapojené do výskumu verejne neprezentujú, prípadne len veľmi slabo prezentujú aktivity súvisiace s deba-rierizáciou a sprístupňovaním kultúry. Napriek tomu realizujú množstvo programov, podujatí a aktivít primárne určených pre majoritnú verejnosť, ktorých obsah je po čiastočných úpravách aplikovateľný aj pre vybrané marginalizované skupiny. Hodnotenie ukázalo, že potenciál existujúcich programov zostáva v mnohých prípadoch nevyužitý, a to najmä z dôvodu, že inštitúcie tieto komunity systematicky nevnímajú ako svoje cieľové skupiny a nedokážu identifikovať inkluzívny potenciál vlastných produktov.

Za jeden z kľúčových riešiteľných problémov možno považovať nedostatočnú vzdelanosť pracovníkov kultúrnych inštitúcií v oblasti identifikácie a špecifických potrieb marginalizovaných skupín. Tento nedostatok sa výrazne prejavil najmä pri hodnotení prístupu k rómskym komunitám, seniorom a osobitne k skupine nepočujúcich. Pretrvávajúce stereotypné predstavy, ako napríklad presvedčenie, že nepočujúci návštevník si informácie jednoducho „prečíta“, poukazujú na nízku mieru povedomia o semiotických a komunikačných bariérach, ktoré zásadne ovplyvňujú porozumenie obsahu. Skutočnosť, že tieto poznatky boli pre väčšinu účastníkov výskumu prekvapivé, potvrdzuje výrazný rozpor medzi praxou kultúrnych inštitúcií a medzinárodnými

dohovormi a stratégiami prijatými na štátnej úrovni.

Za najvýraznejší nedostatok identifikovaný výskumom však možno označiť informačnú bariéru. Inštitúcie vo väčšine prípadov minimálne informujú znevýhodnené komunity o možnostiach participácie na kultúrnych aktivitách, a zároveň nedostatočne komunikujú už realizované kroky v oblasti debarierizácie. Tým dochádza k situácii, v ktorej aj existujúce opatrenia a úpravy strácajú svoj reálny dosah, keďže sa o nich cieľové skupiny nedozvedia.

Záverom možno konštatovať, že sprístupňovanie kultúry v slovenských múzeách a galériách si vyžaduje posun od fragmentárnych a intuitívnych riešení k systematickému, vzdelanostne podloženému a strategickému prístupu. Dôraz by mal byť kladený nielen na fyzické úpravy, ale predovšetkým na prácu s informáciami, vzdelávanie personálu a aktívnu komunikáciu smerom k marginalizovaným skupinám. Práve v týchto oblastiach sa ukazuje najväčší potenciál pre zmysluplné a udržateľné zlepšenie dostupnosti kultúry.

Podakovanie

Ministerstvu kultúry SR za finančnú podporu, na základe ktorej je realizovaný výskum.

Odborným garantom: doc. Ing. arch. Zuzane Čerešňovej, PhD. Ústav architektúry občianskych budov, Fakulta architektúry a dizajnu STU v Bratislave a doc. PaedDr. Jane Lopúchovej, PhD. Katedra špeciálnej pedagogiky PdF UK v Bratislave.

Odborným pracovníkom spolupracujúcim na príprave manuálov na realizáciu výskumu.

Teamom odborných pracovníkov zberajúcich technické údaje pre potreby výskumu.

Inštitúciám zúčastneným na výskume.

Pri príprave tohto textu autor použil nástroje umelej inteligencie ChatGPT za účelom sumarizácie na základe autorových zistení a zdrojov a za účelom úpravy štylistiky pri formuláciách autorových myšlienok. Po použití tohto nástroja autor vykonal kontrolu obsahu a je si vedomý, že za ne prijíma plnú zodpovednosť.

ČEREŠŇOVÁ Z., FIALOVÁ, N. Univerzálne navrhovanie a multisenzorickosť v múzeách a galériách. In.: Múzea a galérie bez bariér. 2019

Dohovor OSN o právach osôb so zdravotným postihnutím. New York: UN, 2006. Dostupné z: <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf> [cit. 2025-12-02]. Dohovor o právach osôb so zdravotným postihnutím. Zbierka zákonov č. 317/2010, OZNÁMENIE Ministerstva zahraničných vecí Slovenskej republiky

Ministerstvo kultúry Slovenskej republiky, Kultúra znevýhodnených skupín obyvateľstva, <http://www.culture.gov.sk/posobnost-ministerstva/kultura-znevychodnenych-skupin-obyvateľstva--115.html>

EIDD – Design for All Europe. The EIDD Stockholm Declaration. Stockholm: EIDD, 2004.

EUROPEAN COMMISSION. New European Bauhaus, 2020. Dostupné z: <https://new-european-bauhaus.europa.eu> [cit. 2025-01-31].

LOPUCHOVÁ J. Zohľadňovanie špecifik zdravotne znevýhodnených v metodike hodnotenia prístupnosti galérií, múzeí, výstav a expozícií. In.: Múzea a galérie bez bariér

MACE, Ronald L. Universal Design: Barrier-Free Environments for Everyone. Los Angeles: Designers West, 1985.

ONDREJKOVIČ, P. Úvod do metodológie sociálnych vied. Bratislava. Regent 2005.

RÝSOVÁ, Vanessa, HOLICOVÁ, Katarína (2021). Hodnotenie bezbariérovej prístupnosti – Pretórium. Garant predmetu: Čerešňová, Zuzana, Konzultant, korektor: Bošková Filová, Natália, CEDA, FAD STU. SILVERMAN, D. Ako robiť kvalitatívny výskum. Bratislava. Ikar. 2005.

STORY, Molly F., MUELLER, James L. a MACE, Ronald L. The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities. Raleigh: North Carolina State University, 1998.

THE CENTER FOR UNIVERSAL DESIGN. The Principles of Universal Design. Raleigh: North Carolina State University, 1997. 28 s. Dostupné aj online: <https://design.ncsu.edu/wp-content/uploads/2022/11/principles-of-universal-design.pdf> [cit. 2025-12-02].



9 788057 074670