



FILOZOFICKÁ FAKULTA  
UNIVERZITY KARLOVY  
V PRAZE



Praha & EU: Investujeme do vaší budoucnosti  
Evropský sociální fond

# Muzeologie

## Výstavní design a architektura

přednášející: Mgr. Václav Rutar

# Výstavní design / architektura

---

Nejdůležitější prací designéra výstavy je,  
aby sebe a svou práci učinil neviditelnou

# Výstavní design / architektura

- Design je dobrý sluha ale zlý pán
- Tvůrčí disciplína muzejní práce, která však v procesu výstavní tvorby není tou nejdůležitější
- To neznamena, že by design výstavy měl být co nejnápadnější či dokonce nudný
- Design dotváří kontext výstavy.
- Muzeum si nevybíráme pro design výstavy či expozice, ale pro obsah! Design jej podtrhuje, neměl by jej schovávat.
- Na rozdíl od kina či divadla neexistuje bariéra mezi divákem a médiem. design je rozhraním, které tuto bariéru překonává.
- Jednoduše řečeno muzeum nabízí návštěvníkovi dvě věci:
  - sbírky
  - poznání (fakta a příběhy)
- Obě dohromady vytvářejí smysl. Pokud nejsou propojeny nejbohatší sbírky světa a všechno poznání zůstávají pro běžného návštěvníka bezsmyslu
- Předměty jednoduše samy o sobě k návštěvníkovi nepromlouvají. Ne každý je odborníkem v dané oblasti a členem učené společnosti.
- Proto vyvstává potřeba vytvořit takové rozhraní, které by oslovilo většinu návštěvníků. Takové rozhraní, které by propojilo obsah výstavy s životy návštěvníků.
- Rozhraní je společné oběma. Jak návštěvníkovi, tak obsahu výstavy.

# Zlaté pravidlo realizace výstav

RYCHLOST

KVALITA

CENA

(vyberte si libovolné dvě)

# Zlaté pravidlo realizace výstav

---

- Jednoduchá mantra.:
- Pokud chce muzeum výstavu rychle a levně musí rezignovat na kvalitu
- Pokud ji chce rychle a kvalitně musí rezignovat na cenu
- Pokud ji chce levně a kvalitně musí rezignovat na rychlost
  
- Pokud vybíráme architekta měli bychom jeho návrh zvažovat nejen vzhledem k obsahu ale i k návštěvníkovi
- Výstava není encyklopedií

# Příklady typů expozic

---

# Museum Calceolarium



Francesco Calzolari, kabinet kuriozit

Některé z kabinetů prezentovaly model světa, aranžovány podle estetické hodnoty, nikoliv vědecké

# Kapitolské muzeum



Vybudováno 1734, náhodné uspořádání, žádný kontext, exponáty na podstavcích



# Holocaust Memorial Museum



# Holocaust Memorial Museum

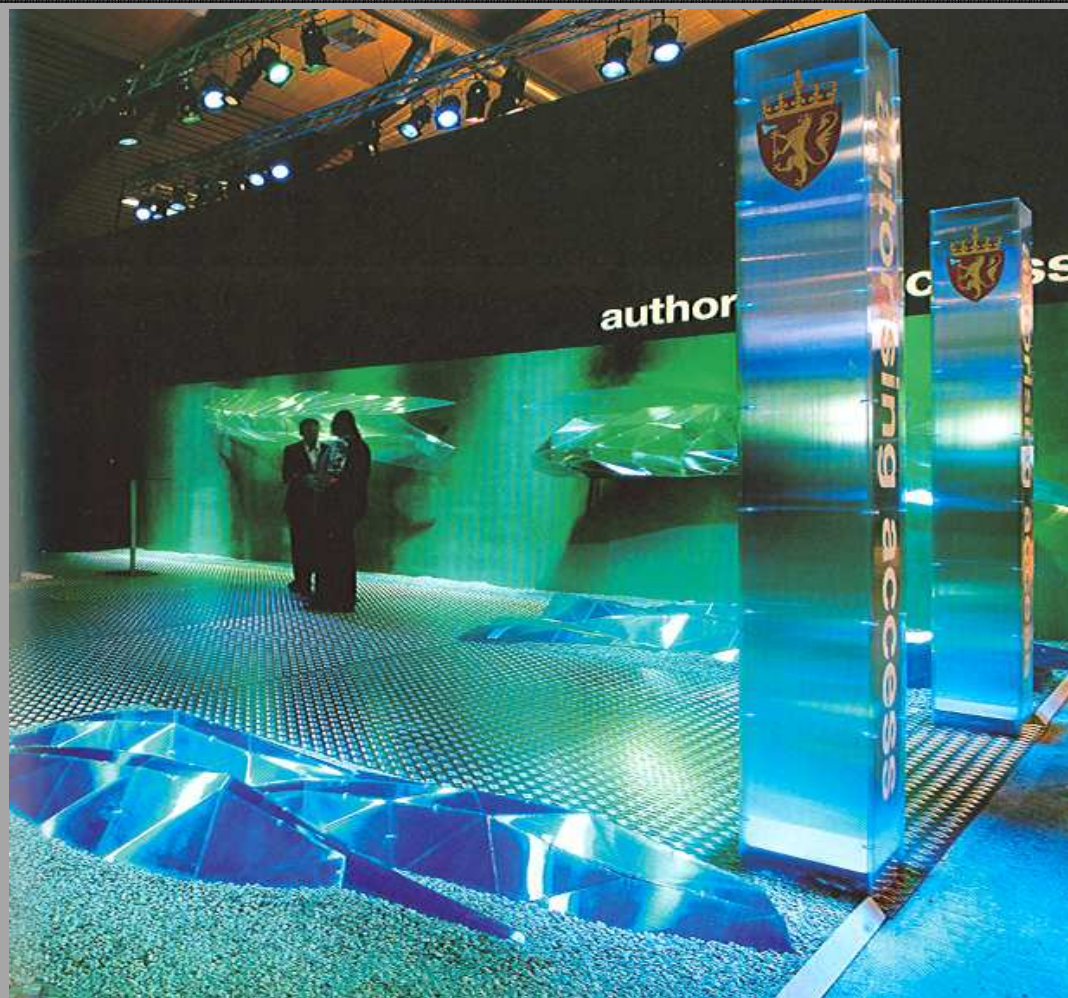
---



Věž tváří – lidé vyvraždění během dvou dnů ve vesnici Ejszyszki



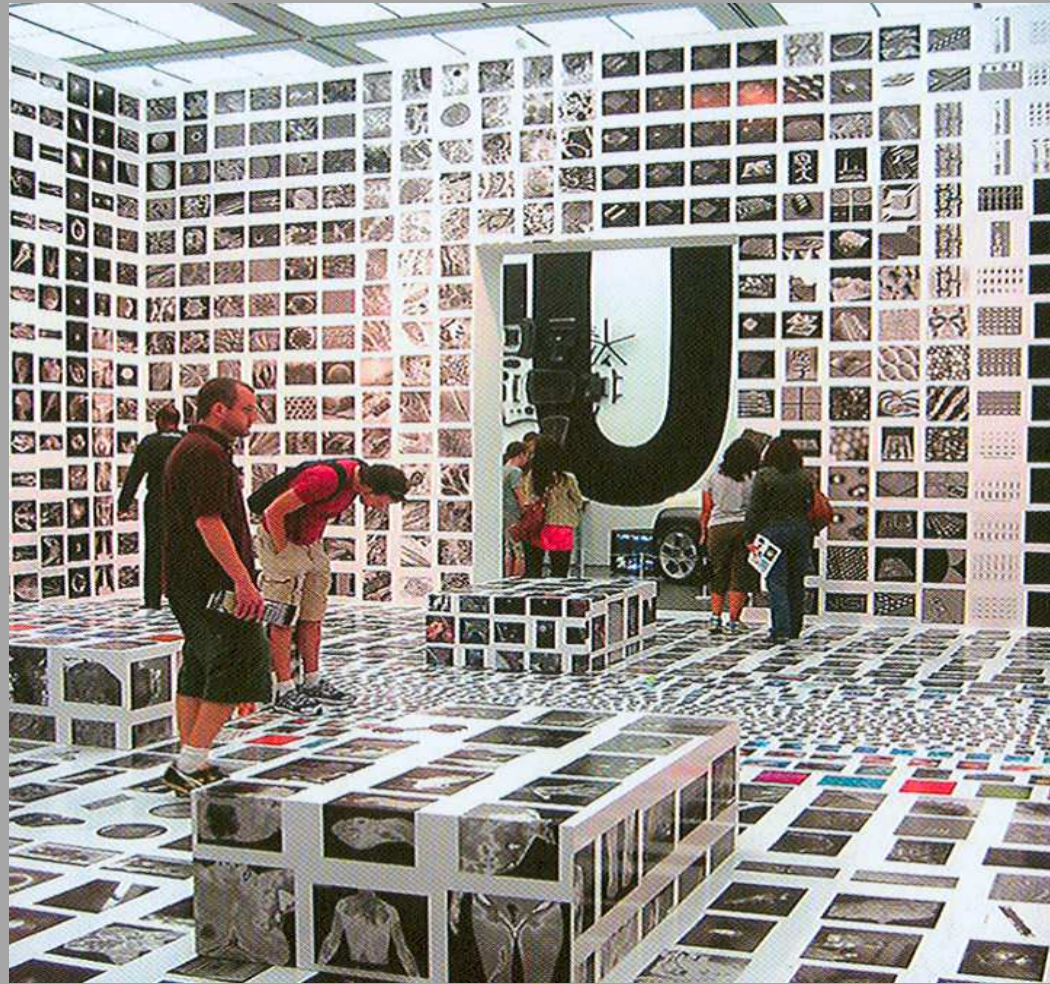
# Muzeum Severního moře



Reflexe norské krajiny – moře, hory, ropa, - využití abstraktních skulptur - prvků refeltujících krajinu a klima

# Muzeum výtvarného umění Vancouver

---



Výstavy Masivní změna – totální zapojení do prostředí výstavy



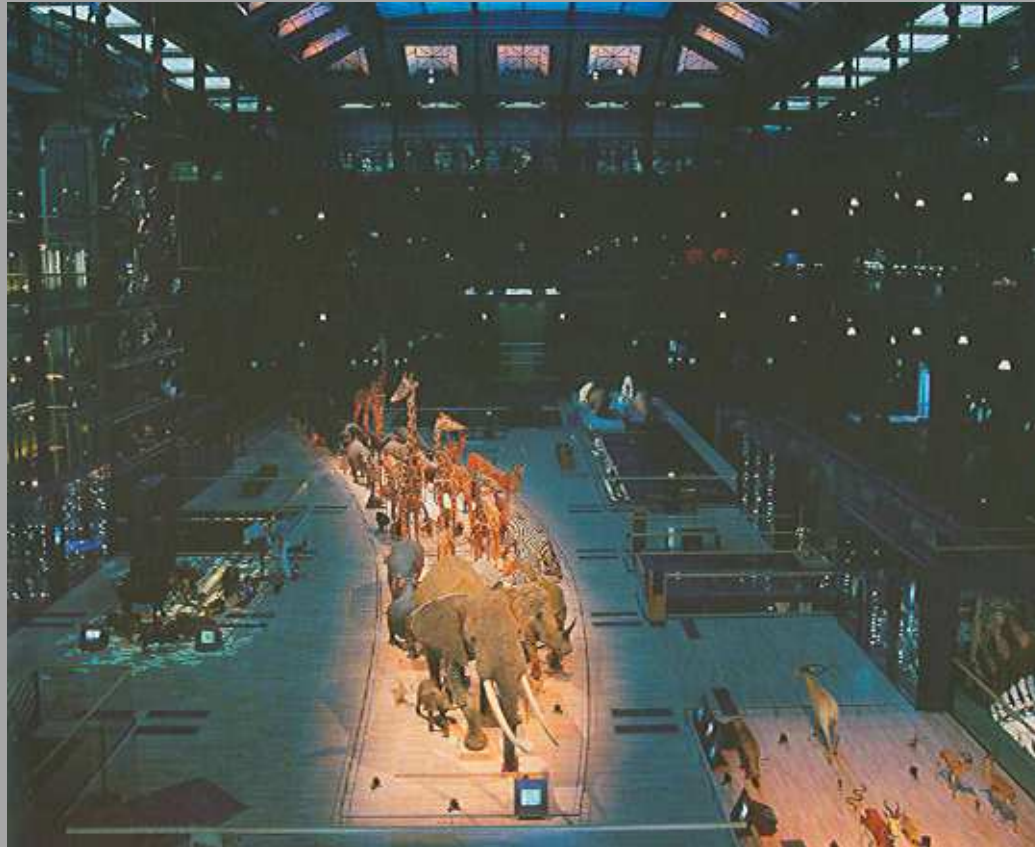
# Národní indiánské muzeum, Washington

---



# Francouzské národní přírodovědecké muzeum

---



Galerie evoluce

Nic neohromí návštěvníka jak obrovské exponáty v obrovské prostoru - modely (poloviční velikost) rozdělují prostor a dávají návštěvníkovi možnost uvědomit si rozdíl mezi zvířaty

# Francouzské národní přírodovědecké muzeum

---





# Lidské tělo, Odysium , Edmonton

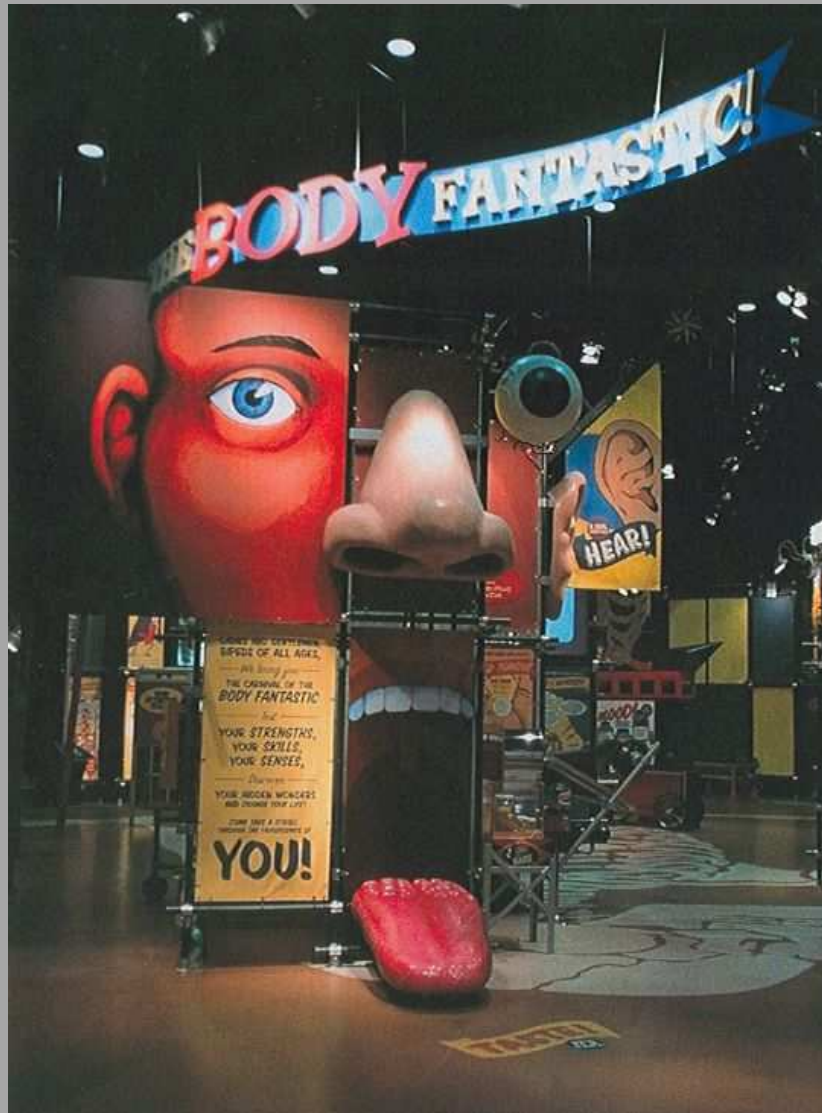


Karnevalové aranžmá, grafika se zaměřuje na náctileté



# Lidské tělo, Odysseum , Edmonton

---



# Muzeum výtvarného umění, Houston

---



# Americké přírodovědecké muzeum

---



# Americké přírodovědecké muzeum





# IAA, Frankfurt

---



# Word of Coca Cola, Atlanta

---



Podnikové muzeum, nostalgie, kinetická skulptura: Lahvová fantazie“

# Les Années Pop, Centre Pompidou

---



Syntéza dvou a tří dimenzionálních prvků, velké množství předmětů neformálně položených na modrém podiu



# Ford Journey Zone, Millennium Dome





# Victoria and Albert Museum

---



# Kunsthaus Graz

---





# Orange Imaginarium, Explore-At Bristol





# Zemědělské muzeum, Chicago



# Stuttgart in the Second World War

## War

---



Dočasná výstava; obrázek má znázorňovat chaotičnost válečnou krajinu, souznění budovy a exponátů

# Města v pohybu, Hayward Gallery, London

---



Nefornálnost prezentace



# Města v pohybu, Hayward Gallery, London

---



# Giorgio Armani, Guggenheim Museum, 2001

---





# Giorgio Armani, Guggenheim Museum, 2001

---



# Brazílie: Tělo a duše Guggenheim Museum



Baroko, teatrální prezentace "plujících" objektů - vyjádření jejich duchovního rozměru, sochy vzdálené od stěn



# Digitopolis, Wellcome Wing, Science Museum, Londýn

---



Instalace podtrhuje myšlenku, že vše na světě může být jednoduše převedeno do digitálního kódu

# „Umění motocyklu“ Guggenheim Museum

---



