

Kolektivní krajina představ na Špilberku (recenze výstavy Krystalíza her)

Anotace:

Od jara do podzimu 2013 **byla** pro návštěvníky v nově zrekonstruovaných výstavních prostorách hradu Špilberk instalována interaktivní výstava *Krystalíza her*, která **je** součástí mezinárodního projektu putovních výstav a doprovodných akcí ORBIS PICTUS PLAY a která je umělecky koncipovaná Petrem Niklem, jenž zde spolupracuje s českými i zahraničními umělci. Cílem této recenze je představit a kriticky zhodnotit výstavu jako takovou a zasadit ji do širšího kontextu celého projektu. Jaké je hlavní poslání výstavy a jakými prostředky ho dosahuje? Jakou roli hraje fenomén hry, participace a interakce návštěvníků s díly?

Klíčová slova:

Krystalíza her, ORBIS PICTUS PLAY, Jiří a Radana Waldovi, Petr Nikl, fenomén hry, participace, interakce

Krystalíza her jako součást mezinárodního projektu putovních výstav a doprovodných akcí ORBIS PICTUS PLAY, našla své místo v nově zrekonstruovaných prostorách hradu Špilberk. Během jara a podzimu 2013 nalákala spoustu návštěvníků, dětských i dospělých, aby se oprostili od každodenního života, nechali doma všechny jeho starosti a přišli si pohrát.

Autory celého projektu Orbis Pictus Play jsou Jiří a Radana Waldovi, kteří se řídí mottem „*fantazie láme, pouta otroctví a je-li tvořivá, je dobrým základem pro lepší svět*“¹, jež provází každý z jejich projektů (Pampaedia, Uměním ke svobodě, Orbis Pictus aneb...). Waldovi zároveň zdůrazňují, že projekt „*chce být cestou k rozvoji tvůrčí fantazie, kterou chápe jako nejdůležitější hnací sílu schopnou vyvést člověka i společnost ze schémat, s jejímiž projevy jako netolerance, odcizenost, lhostejnost, pasivita a nedostatek odvahy převzít odpovědnost nejen za vlastní život se každodenně setkáváme.*“²

Projekt umělecky koncipuje Petr Nikl, všestranný umělec, jehož představivost a fantazie jsou zakořeněny v obrazech, performancích, zpěvu, divadelních představeních, grafice a v nejrůznějších kombinacích tradičních uměleckých norem. Stěžejní inspirační projektový

¹ <http://www.sanquis.cz/index1.php?linkID=art2158>

² <http://www.pampaedia.cz/cs/pages/autori/autorprcs.html>

zdroj, „*prvořadou uměleckou vizi s nadčasovou hodnotou*“³, našel Nikl v díle Jana Amose Komenského *Labyrint světa a ráj srdce*. Nikl dále vychází ze svých vlastních zkušeností, kterých nabyl při realizování interaktivních expozic *Hnízda her* (Galerie Rudolfinum, 2000) a *Zahrada fantazie a hudby* (česká expozice na EXPO 2005 v japonském Aichi).

- Jan Amos Komenský - zakladatel moderního pojetí pedagogických principů, jeho formulace a principy jsou využívány i v současnosti: **principy názornosti, soustavnosti, uvědomělosti, přiměřenosti a všestrannosti**; slavné Komenského postuláty – „*Nic není v rozumu, co neprošlo dříve smysly*“; „*Od blízkého k vzdálenému, od jednoduchého ke složitému*“⁴
- přednost celé akce – představena v národním jazyce dané země, současně vydáván *Labyrint* v mateřském jazyku hostitelského státu (premiéra projektu v roce 2006 v Paříži – francouzský překlad, 2007 – Florencie – italský překlad, 2008 – Vancouver – anglický překlad s ilustracemi Petra Nikla, 2009 – bulharský překlad)
- **hlavní cíl a smysl**: „*[...] stát se faktorem komunikace napříč národnostními identitami, sociálními vrstvami nebo náboženskými vyznáními*“⁵

Základ projektu ORBIS PICTUS PLAY tvoří interaktivní expozice - Brána do světa tvořivé lidské fantazie, Labyrint světla, Leporelohra a PLAY, jež jsou koncipovány tak, aby rozvíjely kreativní touhu po poznání, imaginaci a fantazii prostřednictvím interaktivních nástrojových objektů a obrazů. Projekt se však nezaměřuje pouze na kreativní poznání světa a sebe sama skrze vlastní smysly, ale zejména na fenomén hry, jenž „*dokáže fungovat jako univerzální komunikační prostředek bez ohledu na národnost, náboženství či věk, a tím zhmotňuje a rozvíjí nadčasové myšlenky J. A. Komenského*.“⁶

Johan Huizinga – hra jako svobodné jednání, „*Hra na rozkaz přestává být hrou. Může být nanejvýš nařízenou reprodukcí hry. Již tímto rysem svobody se hra vymyká z přírodního procesu. Připíná se k němu a zdobí ho jako krásný šat*.“ (HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Praha: Mladá fronta, 1971, s. 14)

- interakce, participace návštěvníka - „*nástrojové krajiny*“ – závislé na kreativitě návštěvníka, který sám uvádí do chodu jednotlivé pohybové, vizuální a zvukové součásti – návštěvníkova autorská spoluúčast a interkomunikace (v souladu s pedagogickými principy J. A. Komenského)

Uvedené expozice doplňují další výstavy -Vikýře PLAY (koncipované pro prostory Malostranské besedy v Praze), Labyrint smyslů (německy *Sinnenrausch*, premiéra u příležitosti otevření významného kulturního centra OÖ Kulturquartier v Linci, připomíná Haus der Musik ve Vídni), Sensorium, Golem a Krystalíza her.

³ <http://www.orbis-pictus.com/knihy-k-projektu--p189.html>

⁴ http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/pdf/ps09/uvod_ped/web/principy.html

⁵ <http://www.orbis-pictus.com/j--a--komensky-p28.html>

⁶ <http://www.orbis-pictus.com/o-projektu-orbis-pictus-play-p13.html>

Krystalízu pojmají autoři projektu jako kolektivní krajinu představ, v níž „jsou rozestřeny nejrůznější ‚záhony‘ drobnějších skladebných prvků, umožňující vzájemné spojování, hnětení a růst.“⁷

- kompozice objasňující se a modifikující se podle prostoru, který zaujímá – „cesta krajinou zvukových a vizuálních nástrojů, jež ústí do samotného centra expozice: *Labyrintu světa a ráje srdce*“⁸ – prostor nově zrekonstruované a veřejnosti zpřístupněné části hradu Špilberk
- autoři objektů výstavy Krystalíza her:
 - Čestmír Suška – Koule z koleček, Koule
 - Dušan Váňa – Větrný display, Okno
 - Jiří Konvrzek – Roury bručící
 - Klára Ottová – Kapka – Probud’ kapku fantazie
 - Maja Dvořáková – Sněhová královna
 - Marianna Stránská - Kuleta
 - Marie Jirásková – Oko Labyrint
 - Milan Cais – Gumičkový obraz
 - Pavel Mrkus – Barvy hlasu
 - Petr Korecký - Prodvafone
 - Petr Nikl – Přízemní periskop, Oko nádvoří, Zrcadlo
 - Ondřej Janoušek a spol. - Krystalíza
 - Ueli Seiler-Hugova – Prisma a kontrastní kruh

⁷ <http://www.orbis-pictus.com/play---hra,-ktera-nekonci-p232.html>

⁸ Tamtéž.