

Kolektivní krajina představ na Špilberku: recenze výstavy Krystalíza her Petra Nikla

Autorka: Ivana Herzigová

Autorka fotografií: Nikola Linhartová

Anotace: Od jara do podzimu 2013 byla pro návštěvníky v nově zrekonstruovaných výstavních prostorách hradu Špilberk instalována interaktivní výstava *Krystalíza her*, která se stala součástí mezinárodního projektu putovních výstav a doprovodných akcí ORBIS PICTUS PLAY. Hlavním tvůrcem tohoto projektu je Petr Nikl, jenž zde spolupracoval 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 a interakce návštěvníků s díly?

Abstract: The interactive exhibition called *Krystalíza her* was installed in newly renovated exhibition rooms of the castle Špilberk from spring to autumn 2013. It became part of the international project of traveling exhibitions and accompanying events ORBIS PICTUS PLAY and was artistically conceived by Petr Nikl, who worked here with Czech and foreign artists. The aim of this review is to present and critically evaluate the exhibition itself and to put it into a broader context of the whole project. What is the main mission of the exhibition and by what means it achieves? What role does the phenomenon of play and interaction between visitors and artworks?

Klíčová slova: Krystalíza her, Orbis Pictus Play, Jiří a Radana Waldovi, Petr Nikl, fenomén hry, interakce

Keywords: Krystalíza her, Orbis Pictus Play, Jiří and Radana Waldas, Petr Nikl, phenomenon of play, interaction

Cesta k rozvoji tvůrčí fantazie

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 lákala spoustu návštěvníků, dětských i dospělých, aby se oprostili od každodenního života, nechali doma všechny starosti a přišli si pohnat.

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*“ (Jirků, 2009), jež provází každý z jejich projektů (Pampaedia, Uměním ke svobodě, Orbis Pictus aneb...). Projekt, jak zdůrazňují Waldovi, „[...] *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*“ (Walda – Waldová, 2009)

Projekt umělecky koncipoval 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 zdroj, „[...] *prvořadou uměleckou vizi s nadčasovou hodnotou*“ (Kniha k projektu, 2009), 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).



Let's PLAY

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“. (O projektu ORBIS PICTUS PLAY, 2009)

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, připomínající Haus der Musik ve Vídni), Sensorium, Golem a Krystalíza her.

Co však všechny tyto uvedené výstavy a instalace spojuje? Jak se projevuje jejich jedinečnost? Je to především kouzlo každého jednotlivého díla, které jakoby návštěvníka vybízelo a říkalo mu: „Dotkni se mě! Rozhýbej mě! Rozezvuč mě!“ Právě aktivace našich smyslů, našich vlastních prožitků tvoří podstatu projektu a následuje Komenského výrok: „*Nic není v rozumu, co neprošlo dříve smysly.*“ (Pospíšil, 2009) V důrazu na smysly a smyslové poznání vidíme jisté spojitosti mezi konceptem projektu ORBIS PICTUS PLAY a poetistickou poezií pro všechny smysly, kterou její autoři chápali v jejím původním řeckém významu *poiesis* (svrchovaná tvorba). Poezie z poetistického hlediska se neukládá „[...] jen do knih, lze básnit barvou, světlem, zvukem, pohybem, básnit životem. Poezie jako epifenomén [1] harmonie hmotných, životních, duševních fakt, poezie jako svrchovaný lidský a umělý řád. Poezie, která září i tam, kde není stopy po umění.“ (Teige, 1972, s. 591)

V projektu taktéž nalezneme principy soustavnosti, přiměřenosti, všestrannosti, uvědomělosti a především názornosti. Ty se staly středobodem pedagogických spisů „učitele národů“ (Pospíšil, 2009), ale zároveň se promítly i do koncepce projektu ORBIS PICTUS PLAY, který, stejně jako Komenský, oslovuje publikum daleko za našimi hranicemi.

Předností projektu je zcela nepochybně jeho mezinárodní ráz, který podporuje prezentace výstav v národním jazyce dané země. Současně vždy vyšel Komenského *Labyrint* v mateřském jazyku hostitelského státu. Při premiérovém uvedení projektu v roce 2006 v Paříži vznikl francouzský překlad. V roce 2007 ve Florencii se *Labyrint* dočkal italského překladu a roku 2008 ve Vancouveru vyšel anglický překlad obohacen o ilustrace Petra Nikla. V rámci realizace ORBIS PICTUS PLAY v Sofii v roce 2009 vyšel *Labyrint* i v bulharské verzi. Z uvedeného vyplývá prostá otázka: Jaký je cíl, a úmysl autorů projektu ORBIS PICTUS PLAY a jak ho dosahují? Pokud si uvědomíme výše uvedená fakta, je zcela nasnadě, že zahraniční úspěch a tím pádem i dosažení stanovených cílů projektu netkví v ničem jiném než v jeho komunikaci napříč národnostními identitami, sociálními vrstvami a dokonce i náboženskými vyznáními. (Beneš, 2009)

Labyrint na Špilberku

Brněnská *Krystalíza her* rozprostřela své hřiště v nově zrekonstruované a veřejnosti zpřístupněné části hradu Špilberk. Její autoři se snažili o vytvoření kompozice, jež by názorně ilustrovala prostor, který zaujímá, a současně tento prostor modifikovala. Měla vytvořit jakousi cestu „[...] krajinou zvukových a vizuálních nástrojů, jež ústí do samotného centra expozice: Labyrintu světa a ráje srdce“ (Beneš, 2009), aby mohla v plném rozsahu naplnit Komenského vizi labyrintu:

“Zázrak světa byl, stavení z tak mnoha pokojů, příhrad, průchodišť vzdělané, že kdo se bez průvodčího do něho pustil, vždycky sem a tam chodě a motaje se, nikdy ven netrefil. Ale to žert byl proti tomu, jak sám světa tohoto labyrint, zvláště nyní, spořádán jest. Neraďímť, věř mně zkušenému, samotně se tam pouštět.” (Komenský, 1970, s. 16–17)

Když si zpětně vybavuji moji osobní zkušenost z této výstavy, dochází mi, jak moc jsem si připadala jako Poutník z *Labyrintu*. Ačkoli nová část výstavních prostor hradu Špilberk vybízí ke konání různých expozic, nemyslím si, že byla šťastná volba umístit právě sem *Krystalízu her*, jejímž těžištěm, do kterého se měla všechna díla sbíhat, se stalo bludiště světél a stínů autorky Marie Jiráskové *Oko Labyrint* kladoucí si za úkol probudit „[...] věčnou lidskou touhu najít a být nalezen“. (Jirásková, 2014) Můj osobní Všudybud, v podobě laskavé průvodkyně, mě provázel místnostmi výstavy, které se bohužel řetězily jedna za druhou v lineární řadě, takže centrální postavení *Oka Labyrintu* nemělo šanci vyniknout.

Východiskem z této situace by mohl být koncept Douglase Davise, který hovoří o vytvoření tzv. třetího typu muzea, jež charakterizuje jako „[...] decentralizované muzeum upřednostňující svůj program před svými materiálními podmínkami nebo zeměpisnou polohou“. (Davis, 2005, s. 75) [2] Tímto konceptem navrhuje vytvoření prostředí, které do popředí diváckého zájmu staví místo materiálních hodnot svůj program, jakým se mohou stát prezentovaná umělecká díla, eventy, workshopy nebo performance. Davis dále navrhuje, aby se současný celistvý koncept tradičních vystavovacích prostor rozštěpil na „[...] kampus malých galerií a studijně-setkávacích vzdělávacích center“ (Davis, 2005, s. 77) [3], který by poskytoval dostatečné prostory pro rozvíjení individuálních zájmů jednotlivých institucí. Tím pádem by se otevřela cesta pro navržení, vybudování a uzpůsobení galerie vystavující umění nových médií, která by již dopředu počítala s požadavky uměleckých děl. (Více viz Řezaninová, 2013, s. 24–29). Navíc by se odstranily problémy s nedostatečným vybavením a nevhodným zázemím tradiční galerie, jaké vznikly i při instalaci *Krystalízy her* na Špilberku.

V souladu z výše uvedeným se nabízí také otázka, jakou podobu má motiv labyrintu v kontextu interaktivních médií? Nathalie Heinich podotýká, že labyrintu podobné výstavní prostory stále svým návštěvníkům nabízí malby a sochy, nicméně ty však už představují část podstatně větších souborů informací tvořených znaky, slovy, zvuky a technickými artefakty. (Heinich, 2009) Podle Giulia Lughioho, sociologa kultury a komunikace působícího na Turínské univerzitě, si labyrint sám o sobě můžeme představit jako prostorovou síť, uvnitř které se vyvíjí celá řada možných narativů vygenerovaných trajektoriemi pořízenými znaky uvnitř definovaného prostoru. V době digitálních médií představuje pravý labyrint síť (Network). Konceptuální model labyrintu a jeho variant vztahujících se k technologii digitální hry přímo směřuje k interaktivitě, jež signalizuje schopnost média získat a znovuzpracovat vstup (input) přicházející od uživatele. V rámci paradigmatu interaktivity byl text do doby masmédií pouze viditelný (visible), ovšem v poslední čtvrtině 20. století se stal dosažitelným (practicable), dostupným

(accessible) a reagujícím (reactive). A právě tato transformace textového prostoru z prostě viditelného na uskutečnitelný (viable) a hratelný (playable) představuje rozhodující obrat směrem ke zrodu interaktivních médií. Labyrint, ale také hry a interaktivita ztvárňují základní prvky, jež rozšiřují kulturní revoluci sítě (Network) dokonce i do fyzického prostředí, kde nabízí možnost překonfigurovat sociální vztahy skrze nové, snad i dobrodružné a nepředvídatelné, praxe představivosti. (Lughi, 2014)

Kolektivní krajina představ

Krystalízu her pojmají autoři projektu jako kolektivní krajinu představ, v níž „[...] jsou rozestřeny nejrůznější, záhony' drobnějších skladebných prvků, umožňující vzájemné spojování, hnětení a růst“. (PLAY – hra, která nekončí, 2009) Zcela v souladu s pedagogickými principy Komenského, je i zde vyžadována návštěvníkova autorská spoluúčast a jeho vzájemná komunikace s dílem. V samotné umělecké tvorbě vidí Nikl dialog se světem a umělecké dílo spatřuje v jakékoli věci, která je sama schopna komunikovat, být přenosem myšlenek, energie (Nikl, Vrabcová, 2007), jak ostatně dokazují instalovaná díla představená níže. Zdá se pak, že tyto myšlenky vnukl Nikl i celému projektu ORBIS PICTUS PLAY. Nástrojové krajiny, jak je nazývají sami autoři, naprosto podléhají kreativitě návštěvníka, který sám uvádí do chodu jednotlivé pohybové, vizuální a zvukové součásti. (Beneš, 2009) Dalo by se říci, že co autor, to jedna nástrojová krajina. *Krystalíza her* tak oplývá rozmanitostí, jakou je protkán i labyrint našeho světa a vytváří nekonečný a neukončený proces naší představivosti a aktivity, kterému však podléháme dobrovolně a z vlastní vůle. Tím, že jednáme naprosto svobodně, se v podstatě oddáváme hře, protože „[...] [h]ra 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, 1971)

V prostoru venkovní části výstavy na sebe upoutával pozornost vizuální objekt *Větrný display* Dušana Váni, který změnou barevnosti reagoval na větrné proudění. *Roury bručící* od autora Jiřího Konvrzka vytvořené z kanalizačních rour poháněla lidská síla zevnitř budovy. Exteriér doplnily ještě koule z oceli (*Koule, Koule z koleček*) se zvonivým zvukem od Čestmíra Sušky.

Chodbu, z níž vedly vstupy do jednotlivých místností, protínaly dva objekty. První z nich rozkládal světlo do barevných spekter – *Prisma a kontrastní kruh* (Ueli Seiler-Hugova). Druhým, *Okem nádvoří*, samotný Petr Nikl představil princip kamery obscury. Ke klasické technice rozpohybování statického obrazu se vrátilo dílo Maji Dvořákové – *Sněhová královna*, kde animační točítka fungovala na principu zoetropu, přístroje vytvářejícího iluzi pohybu rychlým sledem statických obrázků. Zoetrop se skládal z válce se šterbinami vyřezanými vertikálně na bocích. Vnitřní stranu válce vyplňovalo pásmo buď jednotlivých filmových snímků, anebo pásmo obrázků postupně uspořádaných kreseb či fotografií, jak tomu bylo v případě *Sněhové královny*. Jakmile návštěvník válec roztočil, mohl na protilehlé straně válce skrze šterbiny pozorovat rozpohybované obrázky připomínající film (motion picture). (Zoetrope, 2003) „Minimalistickou“ světelnou instalací z nápojových brček nazvanou jednoduše *Okno* zaujal Dušan Váňa.

Největší místnost, jakousi hernu pro malé i velké, zaplnil *Gumičkový obraz* Milana Caise, který návštěvníci vytvářeli svou manuální zručností a představivostí z gumiček a drátků, a *Krystalíza* (Petr Nikl, Ondřej Janoušek, Dušan Váňa a spol.), již si můžeme představit jako termiště nekonečných proměn. Kinetické objekty doplnila *Kuleta* od Marianny Stránské fungující na principu rulety.

Stejnou, tentokrát hudební místnost sdílely dva objekty, a to interaktivní projekce transformující zvuky galerie do barevných obrazců, jež nesla název *Barvy hlasu* a jejímž autorem byl Pavel Mrkus. Tuto pohyblivou grafickou kompozici měnící svůj tvar a barvu podle různých zvukových parametrů aktivovali návštěvníci nejen svým hlasem (Mrkus, 2012), ale i pomocí druhého instalovaného objektu Petra Koreckého – *Prodva fonu*.

Ve vedlejší místnosti byla nainstalována interaktivní animovaná projekce Kláry Ottové *Kapka – Probud' kapku fantazie*, která měla reagovat na pohyb ruky, ale která v době mé přítomnosti z technických důvodů nefungovala tak, jak by měla. Jednu z nejmenších místností zaplnilo *Oko Labyrint* Marie Jiráskové, viz výše. (Krystalíza her, 2013)

Hratelný labyrint Krystalízy her

Petr Nikl svými projekty vybízí k návratu herní spontánnosti, přirozenosti, volnosti a tvořivosti. Zároveň jimi dokáže aktivovat naši imaginaci a touhu přistoupit na jeho výzvu k interakci. (Říhová, 2012) Když se chopil umělecké koncepce projektu ORBIS PICTUS PLAY, snažil se tyto postupy uplatnit v celé šíři. *Krystalíza her* proto není výjimkou. I zde se návštěvník ocitne v kolektivní krajině představ, labyrintu, kde ho pohání vlastní smysly a kde může aktivovat své prožitky prostřednictvím jednotlivých objektů vyzývajících k akci. Pokud by navíc kurátoři výstavy následovali vizi Douglase Davise, jenž přišel s myšlenkou tzv. třetího typu muzea, které je decentralizované a dává přednost programu výstavy před jejími materiálními podmínkami, byla by idea labyrintu v době interaktivních médií dokonalá. Potenciál současného prostoru labyrintu totiž směřuje k tomu, aby nebyl pouze viditelný, ale aby se stal dosažitelným, dostupným, reagujícím, uskutečnitelným a hratelným, jak na to upozornil Giulio Lughì.

Poznámky:

[1] Epifenomén zde chápeme jako průvodní jev.

[2] Přeložila autorka článku. Originální znění: „[...] de-centered museum that gives primacy to its program, not its material conditions or geographical place.“

[3] Přeložila autorka článku. Originální znění: „[...] campus of small galleries and study-meeting-education centers“.

Přílohy:

- Obr. 1. Větrný display (Dušan Váňa).
- Obr. 2. Prisma a kontrastní kruh (Ueli Seiler-Hugova).
- Obr. 3. Oko nádvoří (Petr Nikl).
- Obr. 4. Okno (Dušan Váňa).
- Obr. 5. Krystalíza (Petr Nikl, Dušan Váňa a spol.).
- Obr. 6. Oko Labyrint (Marie Jirásková).

Použitá literatura:

BENEŠ, Jiří, 2009. *J. A. Komenský. Orbis Pictus Play* [online]. [cit. 10. 12. 2013].
Dostupné z: <http://www.orbis-pictus.com/j--a--komensky-p28.html>.

DAVIS, Douglas, 2005. *The Museum of the Third Kind* [online]. [cit. 13. 2. 2014].
Dostupné z: <https://files.nyu.edu/alg343/public/Museum%20of%20the%20Third%20Kind.pdf>.



- HEINICH, Nathalie, 2009. Les Immatériaux Revisited: Innovation in Innovations. *Tate* [online]. [cit. 13. 2. 2014]. Dostupné z: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/les-immatériaux-revisited-innovation-innovations>.
- HUIZINGA, Johan, 1971. *Homo Ludens : o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta.
- JIRÁSKOVÁ, Marie, 2014. *Česká organizace scénografů, divadelních architektů a techniků* [online]. [cit. 19. 1. 2014]. Dostupné z: <http://cosdat.idu.cz/cs/marie-jiraskova>.
- JIRKŮ, Irena, 2009. Radana a Jiří Waldovi. *Sanquis* [online]. [cit. 10. 12. 2013]. *Sanquis*. 2001–2012, roč. 9, č. 65, s. 26. ISSN 1212-6535. Dostupné z: <http://www.sanquis.cz/index1.php?linkID=art2158>.
- Knihy k projektu, 2009. *Orbis Pictus Play* [online]. [cit. 10. 12. 2013]. Dostupné z: <http://www.orbis-pictus.com/knihy-k-projektu--p189.html>.
- KOMENSKÝ, Jan Amos, 170. *Labyrint svět a ráj srdce*. Praha: Odeon.
- Krystalíza her, 2013. Muzeum města Brna, Orbis Pictus Play. Tištěný leták.
- LUGHI, Giulio, 2014. Interactive Media In Urban Space. *Screen City Lab* [online]. [cit. 13. 2. 2014]. Dostupné z: <http://screencitylab.net/journal/issues/journal-3-special/129-interactive-media-in-urban-space.html>.
- MRKUS, Pavel, 2012. Colours of Sound. *Mrkus* [online]. [cit. 13. 2. 2014]. Dostupné z: <http://mrkus.ixode.org/home.htm>.
- NIKL, Petr, 2007. Největší radost má člověk, když něco nového vzniká. *Artlist* [online]. Rozhovor vedla: Markéta Vrabcová. [cit. 13. 2. 2014]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/index.php?id=2345>.
- O projektu ORBIS PICTUS PLAY, 2009. *Orbis Pictus Play* [online]. [cit. 10. 12. 2013]. Dostupné z: <http://www.orbis-pictus.com/o-projektu-orbis-pictus-play-p13.html>.
- PLAY – hra, která nekončí, 2009. *Orbis Pictus Play* [online]. [cit. 9. 12. 2013]. Dostupné z: <http://www.orbis-pictus.com/play---hra,-ktera-nekonci-p232.html>.
- POSPÍŠIL, Radek, 2009. Pedagogické principy. *Úvod do pedagogiky* [online]. [cit. 10. 12. 2013]. Dostupné z: http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/pedf/ps09/uvod_ped/web/principy.html.
- ŘEZANINOVÁ, Lucie, 2013. *Umění nových médií v galerijním prostoru* [pdf]. Bakalářská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce: Zuzana Kobíková [cit. 13. 2. 2014]. Dostupné z: https://is.muni.cz/auth/th/382757/ff_b/.
- ŘÍHOVÁ, Hana, 2012. Multimediální hry jako tvůrčí princip Petra Nikla. *Ústav pro českou literaturu AV ČR* [online]. [cit. 9. 12. 2013]. Dostupné z: www.ucl.cas.cz/slk/data/2011/sbornik/16.pdf.
- TEIGE, Karel, 1972. Manifest poetismu. In *Avantgarda známá a neznámá*. Svazek 2, Vrchol a krize poetismu. 1925–1928. Praha: Svoboda, 1972.
- WALDA, Jiří – WALDOVÁ, Radana, 2009. Slovo autorů projektu. *Orbis Pictus Play* [online]. [cit. 10. 12. 2013]. Dostupné z: <http://www.pampaedia.cz/cs/pages/autori/autorprcs.html>.
- Zoetrope, 2003. *Latent Dirichlet allocation* [online]. [cit. 13. 2. 2014]. Dostupné z: <http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Zoetrope.html>.



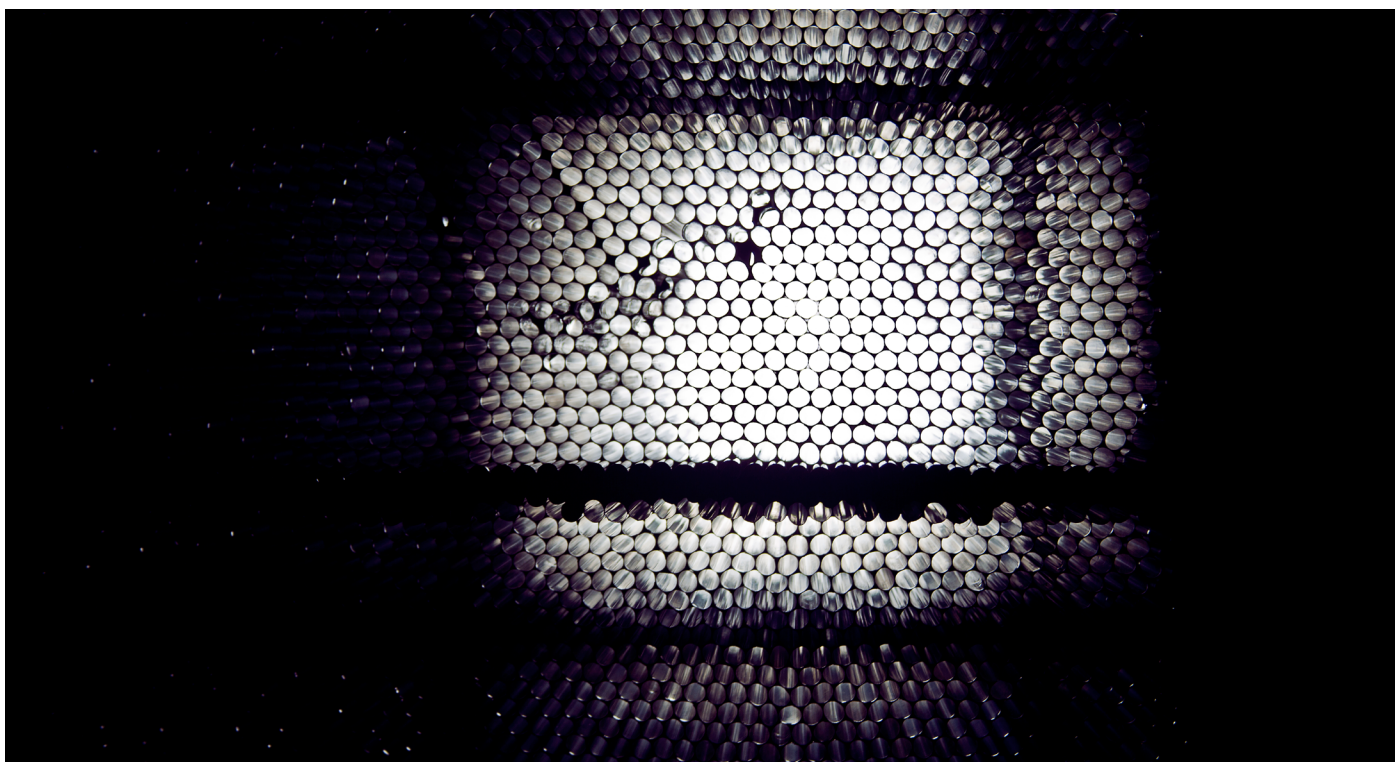
Obr. 1. Větrný display (Dušan Váňa).



Obr. 2. Prisma a kontrastní kruh (Ueli Seiler-Hugova).



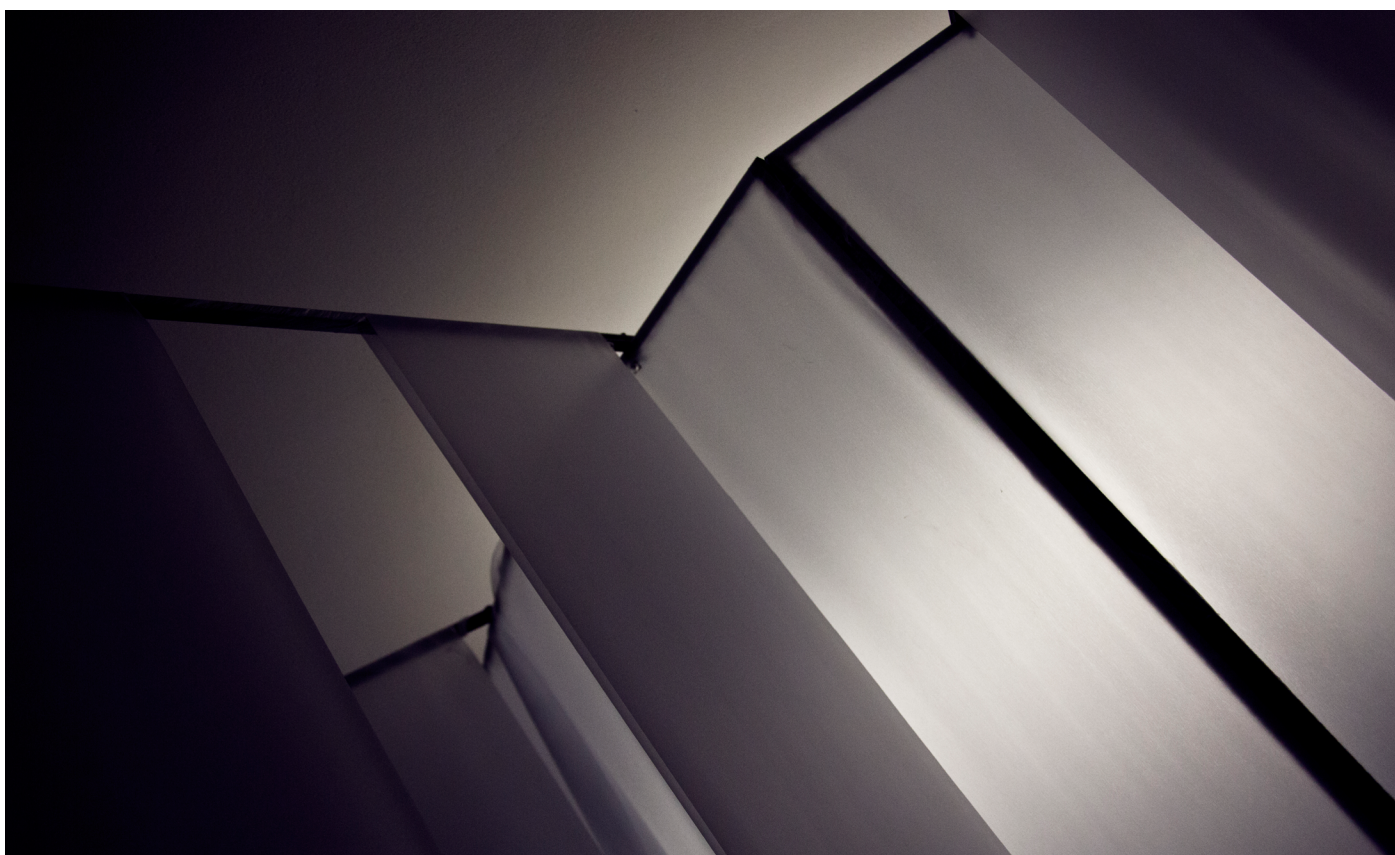
Obr. 3. Oko nádvoří (Petr Nikl).



Obr. 4. Okno (Dušan Váňa).



Obr. 5. Krystalíza (Petr Nikl, Dušan Váňa a spol.).



Obr. 6. Oko Labyrint (Marie Jirásková).

