

PREZENTACE

TRNKOVA

www.zahrada2.cz

SLONOGRAF

TRPASKOP

VELRYBARIUM

KOČKODROM

ŠTĚKAFON

ORIGINÁLNÍ
KYBER-
NETO-
SKOP



ZAHRADA 2

KONCEPCE VÝSTAVY

(autoři: Jan Trnka, Matyáš Trnka, 2021)



OBSAH

<u>Obecný popis</u>	4
<u>Technické info</u>	6
<u>Cíle projektu</u>	8
<u>Zahrada - prostředí</u>	9
<u>Popis atrakcí</u>	13
<u>Další atrakce a rekvizity</u>	32
<u>Merchandising</u>	34



OBECNÝ POPIS

Cíl projektu Trnkova zahrada 2 je znovuoživení nejznámější a nejúspěšnější dětské knihy Jiřího Trnky Zahrada. Kniha, ve které pět malých kluků objeví cestou do školy starobylou zahradu, v níž prožijí řadu neočekávaných setkání a veselých dobrodružství je nejen zábavná, ale i inspirativní. Kromě více nežli dvaceti vydání doma i v zahraničí byla několikrát zdramatizována, byl podle ní natočen i pětidílný animovaný film.

Tento projekt představuje Zahradu v podobě multimediální instalace pro muzea a galerie a další výstavní prostory. Nejde ovšem o výstavu v tradičním slova smyslu. Autoři scénáře a výtvarného řešení plně respektují autora knihy, ale u vědomí, že by pouhé mechanické a vizuální přenesení postav z knihy do výstavního prostoru neuspokojilo současnou mladou generaci a děti, domýšlejí a pomocí moderních technologií rozvíjejí příběh hlavních aktérů tak, aby v plné šíři vynikla výtvarná a literární kvalita předlohy. Důraz je kladen na interaktivitu, atraktivitu a akci s množstvím animací a audiovizuálních efektů. Ale ani

ti, kteří znají a mají rádi originální Trnkovu Zahradu nebudou zklamáni! Spíše naopak. Setkají se se všemi hlavními postavami z knihy: sádrovým trpaslíkem, zlomyslným kocourem, dobráckými slony, přemoudřelou velrybou i zpívající psí smečkou. Jenom s těmi pěti malými dětskými hrdiny se nesetkají. Těmi jsou totiž oni sami, návštěvníci. Ti menší, kluci a dívky - skutečnými. A ti velcí, jejich rodiče a prarodiče, se jimi na pár desítek minut opět stanou.

Trnkova Zahrada 2 vznikla za podpory Plzně 2015, Evropské hlavní město kultury a v Plzni byl také poprvé v lednu 2015 představen. Po úspěšné premiéře, následují reprízy v dalších českých městech...



TECHNICKÉ INFO

Rozloha

min. 200m², až 700 m² (lze dále rošiřovat)

Doba zápůjčky

obvykle 3 - 4 měsíce (prodloužení možné)

Součástí dodávky

- doprava
- grafický vizuál
- instalace
- zaškolení personálu
- podpora po dobu zápůjčky
- deinstalace

Cílová skupina

děti od 4 do 13 let, rodiny, školy a školky

Určeno pro

interiér (s možností exteriérových doplňků)

Návštěvnosti

Plzeň 2015	23 000 / 3 měsíce
Písek	20 000 / 4 měsíce
Praha (Malostranská beseda)	25 000 / 3 měsíce
Praha (Vltavanů 229, Braník)	10 000 / 3 měsíce
Praha (zámek Ctěníce)	8 500 / 4 měsíce
Kutná Hora (GASK) (součást výstavy Jiří Trnka - V zahradách imaginace)	60 000 / 6 měsíců

Webová prezentace projektu:

www.zahrada2.cz

Video ukázka (GASK 2020):

<https://vimeo.com/400211717>

Videoreportáž (Plzeň 2015):

<https://www.youtube.com/watch?v=rapz1dJcobl>



CÍLE PROJEKTU

- znovuoživení Trnkova díla, jeho poetiky a výtvarného mistrovství
- rozvíjení fantazie dětí, formování jejich vkusu zábavnou formou
- vytvoření prostoru, kde je nezbytné aktivní zapojení dětí. Teprve s nimi Zahrada ožívá!
- propojení klasického řemesla se současnými technickými možnostmi



ZAHRADA - PROSTŘEDÍ

Výstavní prostor je upraven do podoby stylizované zahrady za použití scénických postupů - prostory se zaplní stylizovanými keři, stromy, zdmi, zem je pokrytá umělou trávou... vše dohromady pak vytváří jakési bludiště, cestu, kterou návštěvník prochází a postupně naráží na samostatné atrakce. Tento způsob práce s prostorem umožňuje neomezenou variabilitu a Zahradu je tak možné instalovat téměř v libovolných prostorech. V případě potřeby je možné Zahradu dále rozšiřovat a zaplnit tak prostory i větší.

Návštěvník je bludištěm „veden“ pomocí jednotlivých stránek obří knihy. Z textů z nich se pak seznamuje s příběhem a postavami, se kterými se pak může potkat v jednotlivých atrakcích.

Zásadní roli pak v Zahradě hrají samostatné atrakce, klíčové instalace, které tvoří kostru výstavy a současně prezentují hlavní protagonisty knihy, trpaslíka, kocoura, slony, velrybu, atd. Tyto vynálezy jsou inovativní kombinací hmotných,

audiovizuálních a interaktivních prvků. Důraz je kladen na to, aby v souhrnu rovnoměrně zatěžovaly fyzickou a rozumovou výbavu dítěte a zaměstnaly různé smysly.

Většina atrakcí je, vzhledem k jejich charakteru, (digitální projekce, případně použitý materiál) určena pro interiérové použití. Nicméně Zahrada nabízí i několik atrakcí exteriérových, které lze umístit do parků, dvorků, zahrad, nádvoří...

Kombinací všech složek vzniká fyzická a virtuální pohádka, do které můžeme skutečně vstoupit a strávit zde libovolně dlouhou dobu. V Zhradě je možné, ba i nutné!, všechno - vyzkoušet, prozkoumat, prohledat, zahrát, vyřešit, najít, poslechnout, uvidět... pěšky nebo na tříkolce... a... rozplynout se v bláznivé Trnkově Za-hra-dě...







POPIS ATRAKCÍ

Atrakce je možné umisťovat v libovolném pořadí a počtu, resp. tak, jak umožňují podmínky v konkrétním místě. Od premiéry v Plzni 2015 již několik atrakcí přibylo (a občas stále přibývá), některé, jsou nahrazovány novými tak, aby každá nabízela unikátní zážitek. U KOČKODROMU se běhá nebo jezdí na tříkolkách, u STŘELNICE se háže na cíl, u VELRYBY se poslouchá, atd.

Zahrada se tak stále vyvíjí, posouvá kupředu, naslouchá svým návštěvníky a snaží se pro ně nabídnout nejpestřejší zábavu.

1



PRSTOCHOD

Prstochod je stylizovaná mapa Zahrady v podobě rozměrného, kolmo instalovaného bludiště, v němž lze putovat pomocí prstu. Toto putování je obohaceno o prvek hry. Jejím cílem je v omezeném čase nalézt správnou cestu k pěti svítícím obrázkům s výše uvedenými obyvateli zahrady. Ke splnění úkolu potřebuje “prstochodec” trochu šikovnosti a dobrou prostorovou orientaci. Není to jednoduché tím spíše, že na něj při špatně zvolené cestě vybafne kocour, že se může “utopit“ v jezeře cestou k velrybě apod.



2.

NEBEHLED

Návštěvník se ocitá ve stínu mohutných stromů. Atmosféra je klidná, přívětivá, trochu lenivá jako na sklonku letního slunečného dne. Zahrada bzučí cvrkotem hmyzu, koruny stromů šumí v lehkém vánku. Návštěvník usedá nebo uléhá do trávy a mezi větvemi mohutných stromů hledí na blankytnou oblohu se slunečním kotoučem, přes kterou tu a tam přeletí pár mráčků-beráneků, ptáček, motýl, vážka, čmelák, zatřepetá se papírový drak.

Technicky jde o hudebně podbarvené animované video promítané na kruhové plátno zavěšené pod stropem. Umožňuje-li to výška stropu (cca 4 metry) je promítáno přímo z projektoru ukrytého v jednom z keřů. Pokud je strop nižší lze promítat odrazem přes zrcadlo (studánku), které opticky vzdálenost stropu znásobí. Na rozdíl od dalších akčních atrakcí má tato instalace odpočinkový, relaxační charakter bez interaktivních prvků.



3.

TRPASKOP

Na květinovém pahorku stojí velký trpaslík s nepřítomným výrazem v tváři. Stojí nehnutě jak se na zahradního trpaslíka sluší, v jeho sádrové hlavě se však odvíjí sen o volnosti, pohybu, životě. Doslova. Do trpaslíka lze totiž zezadu po schůdkách vstoupit, do jeho hlavy nahlédnout a spolu s ním absolvovat temperamentní trpasličí běh skutečnou neanimovanou zahradou i mimo ni.

Trpaslíkův sen je cyklické video natočené za použití 3D kamery v reálném prostředí. Jedná se o hektický běh skutečnou zahradou, ve které trpaslík nachází zvětšené artefakty z Trnkových ilustrací: utržené knoflíky, natahovací klíčky, velrybí brýle, rezavou branku atd. Obrazová poetika je upřednostněna před komikou. Vizuální zážitek ještě umocňuje promítání filmu do stereoskopických brýlí zabudovaných do trpasličí hlavy.



4 ●

KOČKODROM

Dítě se ocitá na kraji otevřeného prostoru, mýtiny, uprostřed které stojí starý sud se spícím kocourem, kolem je několik tříkolek. Poté co ho dítě vzbudí, kocour nasedne na tříkolku a snaží se mu uniknout. Úkolem dětí je kocoura dohonit a chytit - libovolně zda na tříkolce nebo pěšky. Když se jim to podaří, role se obrátí a kocour začne chytat je. Jde o parafrázi klasické dětské hry na babu.

Dle ohlasu dětí lze tuto atrakci nazvat adrenalinovou. V principu jedná se o počítačovou hru, jejíž některé prvky se zhmotňují ve výstavním prostoru. Zahrada, kocour a jeho tříkolka jsou animované, sud a dětské tříkolky skutečné. Hra je jednoduchá, mírumilovná, vyžaduje však od dítěte šikovnost, mrštnost i trochu přemýšlení. (Dítě by mělo pochopit, že kocoura lze vyvolat křikem do sudu).

5.

STŘELNICE NETOPÝRŮ

Návštěvník prochází kolem zdánlivě klidné projekce zahradní zdi, větve stromů se pohupují v mírném nočním vánku, poklidná večerní hudba kolébá návštěvníka uklidňující melodií...

Když tu se náhle po pěšině řítí potouchlý kocour a brankou do zahrady vpustí loupeživé netopýry! Jediné, jak se netopýrů zbavit je trefit se do nich dobře namířeným hodem míčku. Ale netopýrů neubývá, vlétávají otevřenou brankou stále znovu a znovu. Jediná cesta je co nejrychleji najít klíč a branku znovu zamknout.

Nejoblíbenější atrakce zaručeně upoutá pozornost nejen dětských návštěvníků, ale na nějakou chvíli přiková i dospělého diváka. Děti na projekční zed' hází molitanové míčky. Navzdory označení „střelnice“ se jedná o mírumilovnou verzi dětské vybíjené.



6.

SLONOGRAF

V jednom koutě Zahrady ocitne se návštěvník nečekaně v opravdovském divadle. Jeho interiér přesně odpovídá Trnkově ilustraci z knihy, včetně pódia, malované opony s pávy a křesílky očíslovanými od jedné do pěti. Když do některého z nich usedne, ozve se gong, opona se zvedne a na scénu vypochoduje pět slonů, aby ho pobavili. Sloni jsou snaživí, ale beznadějně nešikovní herci. Každé číslo spletou a pokazí, všechno zdemolují a rozšlapou. Divák se přesto - anebo právě proto - baví.

Sloni nehrají tak jako v knize „Šípkovou Karulku“, ale předvedou řadu krátkých skečů inspirovaných nejrůznějšími žánry lidské zábavy minulosti i současnosti. Jemně i drsněji parodují cirkusové číslo, loutkové divadlo, starý film, současnou počítačovou hru apod. Skečů je celkem patnáct, každý z nich trvá od 30 - 60 vteřin. Sloní tyátr spouští návštěvník tím, že usedne do kterékoli z pěti sklápěcích sedaček se zabudovanými spínači.



7

ŠTEKAFON

Návštěvník se ocitá ve stylizovaném psím pelechu pod širým nebem. Kolem se povalují obří psí kosti, hračky, růžové polštářky, na které lze usednout. Na vyvýšeném místě stojí malovaná skříň s velikou troubou ze starého gramofonu. Dveře skříně jsou otevřené, ale dovnitř není vidět, útroby jsou skryty za prkny, zpoza kterých vypadlími suky mrkají psí očka. Před skříní stojí sokl s osvětlenou klávesnicí a tlačítkem start. V momentě kdy návštěvník zmáčkne tlačítko start, prkna se zvednou a skřípající mechanika dopraví do skříně osm animovaných psů. Při mačkání kláves reagují jednotliví psi pohybem a štěkáním.

V tomto případě je animovaná mechanika psího orchestru umístěna do reálné skříně. Z výše popsané situace je zřejmé, že v této instalaci jde především o sluch, konkrétně sluch hudební. Počet kláves odpovídá počtu vyobrazených psů, jejichž štěky jsou zvukařem pečlivě vyladěny do osmi tónů stupnice, takže na štekafon lze zahrát jednoduché melodie v rozsahu jedné oktávy.



8.

VELRYBÁRIUM

V Zahradě přebývá přemoudřelá velryba, která je velmi letitá a „moudrá“, povětšinu času spí ve svém rybníčku. Když se k ní dítě, nic zlého netuše, přiblíží, velryba se probudí, zamžourá na něj přes brýle a zaplaví ho vodopádem slov. Velryba je ješitný tvor považující sama sebe za střed vesmíru, čemuž odpovídá obsah její mluvy. Protivným hlasem neoblíbené učitelky archaickým slovníkem chrlí ze sebe jednu za druhou přednášky na téma velryba a její význam: biologický, kulturní, historický atd.

Instalace má především ambice literární. Jejím cílem je připomenout, že kniha Zahrada, vyniká i osobitým jazykem a slovním humorem. Vodopád velrybí mluvy je oživován jednoduchou animací a kolážemi ilustrujícími obsah jednotlivých tématických přednášek. Přednášek je celkem osm, jedna trvá cca čtyři minuty. Po skončení přednášky velryba zmlkne a je třeba ji znovu probudit čidlem. K dispozici jsou dvě jazykové verze. Českou velrybu namluvila Jitka Molavcová, anglickou Tonya Graves.



9.

RADIO-HÖGR

Ve výstavním prostoru jsou umístěna retro rádia, která ve smyčce „vysílají“ celou knížku Zahrada v nezapomenutelném podání Karla Högera. Návštěvníci tak při průchodu výstavou slyší fragmenty původní pohádky, nebo si k rádiu mohou sednout a na chvíli se zaposlouchat do dobrodružství, které oni sami za chvíli zažijí na vlastní kůži...





DALŠÍ ATRAKCE A REKVIZITY

Výše popsané hlavní instalace jsou doplněny řadou doplňkových atrakcí víceméně fyzického charakteru, na kterých si děti mohou vybit přebytek energie. V různých zákoutích Zahrady tak mohou návštěvníci natrefit na houpačky, prolezačky, závěsné bludiště a další a další detaily...

Některé z těchto atrakcí je možné také umístit do exteriéru:

- **prolézací hrad**
- **prolezačku s pavoučí sítí a houpačkami**





MERCHANDISING

Pokud jde o prodej suvenýrů a předmětů ve stánku či kase, je tento prodej v kompetenci pořadatele.

U předmětů, které přímo vychází z Trnkovy Zahrady si autoři projektu vyhrazují právo spolurozhodovat o jejich skladbě a vzhledu. V případě zájmu mohou zprostředkovat kompletní zajištění merchandisingu včetně:

- 1/ Dodání a instalaci prodejního stánku-kasy a mobiliáře potřebného k vystavení zboží
- 2/ Zásobení stánku po celou dobu trvání expozice suvenýry navrženými a vyrobenými speciálně pro Zahradu2 (trička, placky, samolepky, atd.)
- 3/ Dodání dalšího zboží s Trnkovým designem z produkce studia-trnka (knihy, pohlednice, dřevěné kostky, pohlednice atd.)

Ukázky upomínkových předmětů:

<https://www.studiotrnka.cz/edice/1-edice-jiri-trnka/>

