

# TRNKOVA

[www.zahrada2.cz](http://www.zahrada2.cz)

SLONOGRAF

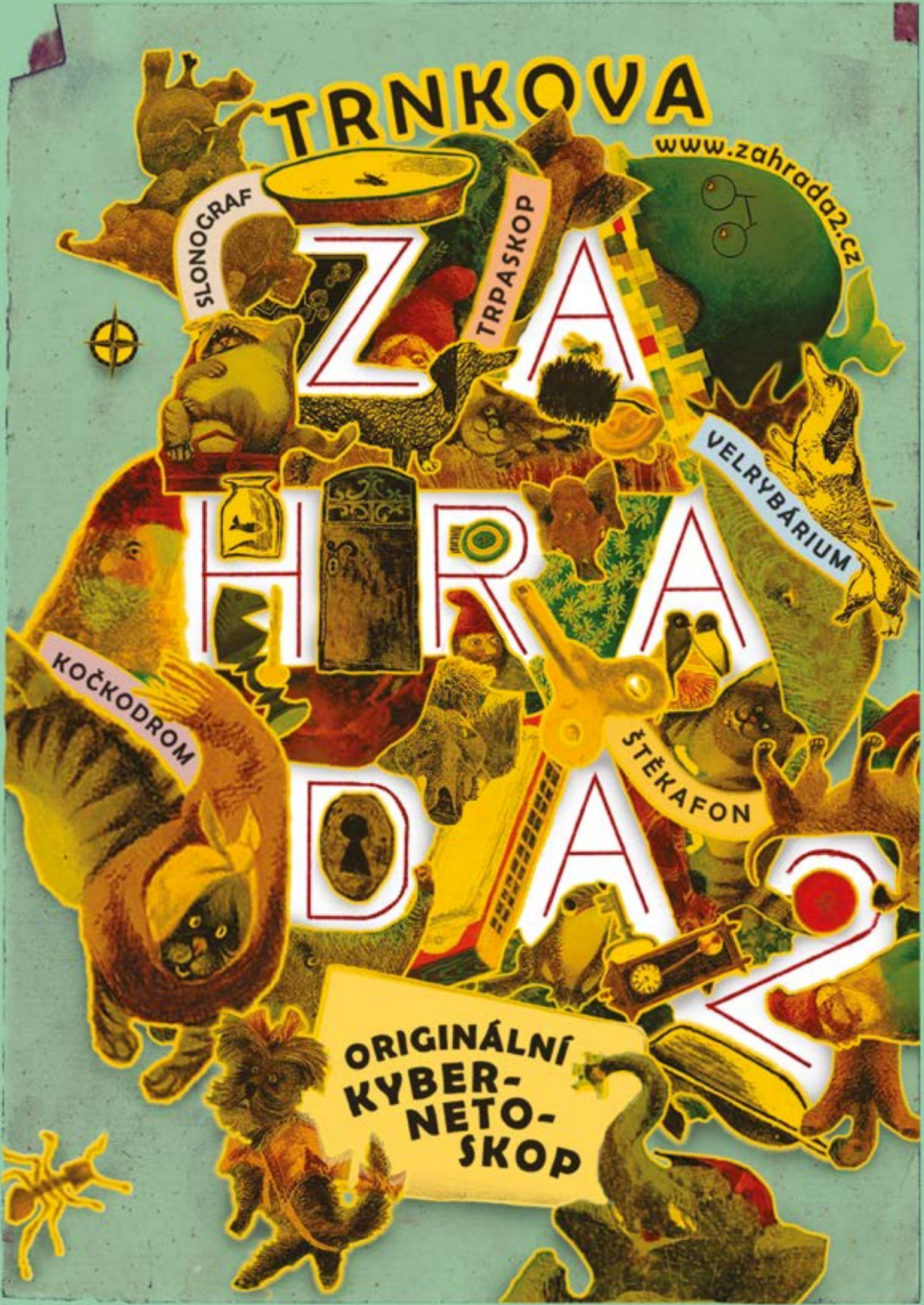
TRPASKOP

VELRYBARIUM

KOČKODROM

ŠTEKAFON

ORIGINÁLNÍ  
KYBER-  
NETO-  
SKOP





# **ZAHRADA 2**

## **KONCEPCE VÝSTAVY**

(autoři: Jan Trnka, Matyáš Trnka, 2016)



Ambicí 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, ve které 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 multimedialní instalace pro muzea a galerie a další výstavní prostory. Nejde ovšem - jak ostatně naznačuje podtitul "originální kybernetoskop" - 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 neměli by být 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 neseťkají. Těmi jsou totiž oni sami, návštěvníci. Ti menší kluky (a dívkami) skutečnými, ti velcí, jejich rodiče a prarodiče se jimi na pár desítek minut opět stanou.

Projekt Trnkova Zahrada 2 vznikl za podpory Plzně 2015, Evropské hlavní město kultury a v Plzni byl také poprvé v lednu 2015 tamtéž představen. Po úspěšné premiéře, kterou navštívilo více než dvacet tisíc návštěvníků za 3 měsíce, byla expozice realizována ještě ve Sladovně v Písku (návštěvnost 20 000 návštěvníků / 4 měsíce) a v Malostranské Besedě v Praze opět s mimořádným ohlasem (25 000 návštěvníků / 3 měsíce). Během cca tří let od vzniku první koncepce přibyly v expozici nové, atraktivní atrakce, které jsou popsány níže. Zasluhou tří realizací v různém prostředí získal projekt variabilitu a současně provozní stabilitu.

Projekt Trnkova Zahrada2 byl nominován na cenu ARAS (Asociace režisérů a scénáristů) za audiovizí.

## **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!
- cílová skupina děti od 4 do 13 let, rodiny, školy a školky

Webová prezentace projektu:

**[www.zahrada2.cz](http://www.zahrada2.cz)**

Video ukázka:

**<http://vimeo.com/84570757>**

Heslo:

**2015**

Videoreportáž:

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



# ZAHRADA - PROSTŘEDÍ

**situace:**

Poté, co návštěvník projde “brankou”, objeví se v zapomenuté zahradě plné tajemných zákoutí a neobvyklých rekvizit. Z nebe visí na udičce velký čokoládový rak ve staniolu, na kterého se kluci snaží ulovit kocoura, nedaleko stojí na květinovém pahorku sádrový trpaslík. Stejně jako další rekvizity jeví se být obrovským, ale to je jen zdání. Ve skutečnosti se zmenšil návštěvník Zahrady. Dobrodružství začíná...

**techn. poznámka:**

Iluze Zahrady je vytvořena pomocí stylizovaných keřů, stromů a výtvarně zpracovaných oboustranných zdí. Pomocí těchto prvků, především zdí, lze členit dostupný prostor dle potřeby. Kupříkladu vytvořit jednocestné bludiště od vstupu k východu, vytvořit okruh zpět ke vchodu apod. Zeď je sestavena z článků, jeden článek tvoří deska zavěšená mezi dva trojrozměrné sloupky, které zajišťují jeho stabilitu. Podlaha je částečně pokryta umělým trávnikem tlumícím zvuk kroků. Důležitým prvkem dotvářejícím atmosféru zahrady je specifická divadelní iluminace, která vyžaduje zatemnění oken. Zásluhou značné variability je možno realizovat projekt téměř v jakémkoli prostoru, v jedné velké místnosti nebo několika menších, ve sklepních či půdních prostorách apod. Ideální celková plocha prostoru je kol. 600 m čtverečních, minimální 300.



## **KNIHY - PRŮVODCI**

Knihami nazýváme velké oboustranné tabule v podobě originální knihy Zahrada. Tato kniha je několikrát zvětšena, replikována a otevřena pokaždé na jiné stránce. Knih-tabulí je celkem deset, jsou rozmístěny na různých místech - první z nich již před vstupem do výstavního prostoru. Mají několik účelů. Přibližují návštěvníkovi původní Trnkovy ilustrace, prostřednictvím krátkého textu seznamují ho s jejím příběhem, navigují ho výstavním prostorem k jednotlivým atrakcím a neví-li si s nimi rady, napoví mu, jak tyto atrakce aktivovat (kupříkladu jak probudit kocoura spícího v sudu).





## **ATRAKCE**

Atrakcemi nazýváme klíčové instalace, které tvoří kostru výstavy a současně prezentují hlavní protagonisty knihy, trpaslíka, kocoura, slony, velrybu, atd. Těchto páteřních instalací je celkem osm a jejich pseudoodborné názvy s nadsázkou naznačují, že jde o seriózní stroje na zábavu, kterými svým způsobem skutečně jsou. 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. V případě Kočkodromu fyzickou zdatnost a šikovnost, u Štěkafónu sluch, u Prstochodu hmat a prostorovou orientaci apod.

### **techn. poznámka:**

Návštěvníci expozice se s obyvateli Zahrady setkávají ve stejném pořadí, jako čtenář Trnkovy knihy, ale vyžaduje-li to architektonická dispozice prostoru, jejich pořadí lze měnit, aniž by utrpěla dějová linie příběhu.

# 1



## PRSTOCHOD

### situace:

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.

### techn. poznámka:

Prstochod je zábavný тренаžér, na kterém si dítě vyzkouší pouť k hrdinům knihy dříve, nežli se za nimi vypraví doopravdy. Proto je umístěn hned za vstupem do výstavního prostoru nebo - umožňuje-li to dispozice - ještě před ním.



# 2.

## NEBEHLED

### situace:

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-beránků, ptáček, motýl, vážka, čmelák, zatřepetá se papírový drak.

### techn. poznámka:

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.

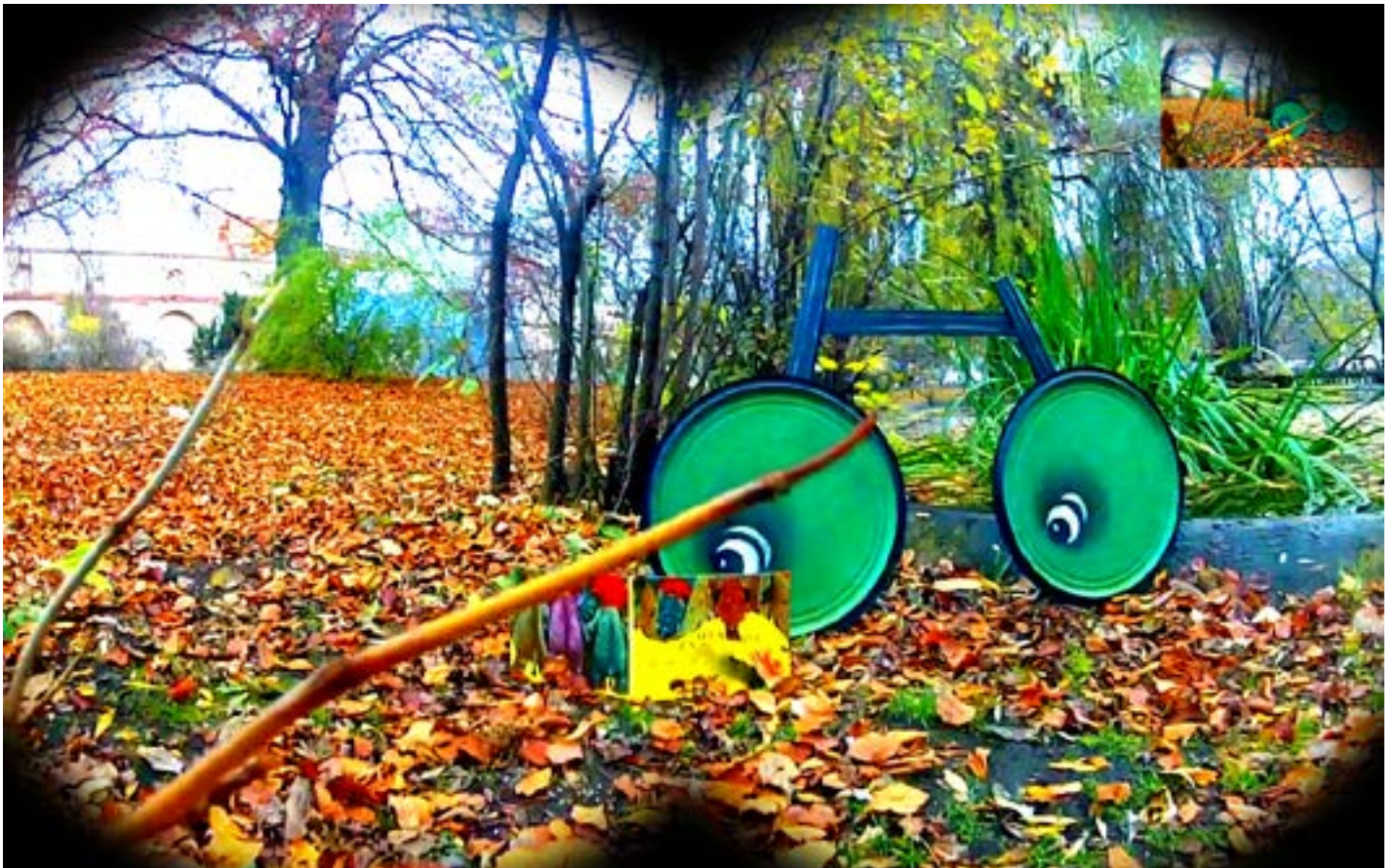
## TRPASKOP

### situace:

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.

### techn. poznámka:

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

### situace:

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.

### techn. poznámka:

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). Prostorově je Kočkodrom nejnáročnější ze všech instalací. Animace jsou promítány na podlahu dvěma projektory, samotná projekce zabere cca 6 x 4 metry.





# 5.

## MOUCHOPORT

### situace:

Na jednom místě narazí dítě na několik zvláštních helmiček s velkýma hmyzíma očima. Když si některou z nich nasadí, ocitne se v nefalšovaném muším světě. Jeho vidění se rozpadne na desítky malých šestiúhelníků, vidí jednobarevně, v uších mu zní neodbytné bzučení s náznakem melodie.

### techn. poznámka:

Spřátelená moucha je v knize důležitou “postavou“. Jejím úkolem je zjistit klukům, co hrají v divadle ve městě. V Zahradě 2 je od tohoto úkolu osvobozena. Muší helmička na dětské hlavě slouží pouze jako zábavný trenažér simulující hmyzí vnímání a vidění světa. Přesto, nebo možná právě proto, je tato atrakce u dětí velmi oblíbená.



# 6.

## SLONOGRAF

### situace:

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.

### techn. poznámka:

Sloní divadlo je ve skutečnosti sledem animovaných výstupů, skečů a gagů promítaných včetně scény na rozměrné plátno. Sloni nehrají tak jako v knize „Šípkovou Karkulku“, 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 nevědomky návštěvník tím, že usedne do kterékoli z pěti sklápěcích sedaček se zabudovanými spínači.



# 7

## ŠTEKAFON

### situace:

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 vypadlými 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.

### techn. poznámka:

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

### situace:

Celou plochu zdi, nejlépe samostatné místnosti, zaujímá obrovský obraz “učené“ velryby klimbající v jezírku obklopeném balíky novin a časopisů. 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 s poněkud archaickým slovníkem chrlí ze sebe jednu za druhou přednášky na téma velryba a její biologický, kulturní, historický atd. význam.

### techn. poznámka:

Tato instalace má kromě výtvarných především ambice literární. Jejím cílem je připomenout, že kniha Zahrada, kromě výtvarné stránky, vyniká i osobitým jazykem a slovním humorem. Vodopád velrybí mluvy je ožívován jednoduchou animací a kolážemi ilustrujícími obsah jednotlivých tematických přednášek. Realizováno jich bylo celkem osm, jedna trvá cca čtyři minuty. Po skončení přednášky velryba zmlkne a je třeba ji znovu probudit. Probuzení obstará čidlo. K dispozici jsou dvě jazykové mutace. Českou velrybu namluvila Jitka Molavcová, anglickou Tonya Graves.





# 9.

## PÍSKOVIŠTĚ

### situace:

V zapadlé části narazí dítě na pískoviště s pohozenými klíčky, knoflíky, šachovým koníkem a dalšími předměty, kterými se kluci v knížce pokoušeli otevřít rezavou branku do zahrady. Zatímco pískoviště je skutečné, předměty jsou obrazovou iluzí. Při odhrnování písku tyto předměty mizí, v písku se objevují jiné, které při dalším hrabáním uvolňují místo ještě dalším.

### techn. poznámka:

Tato atrakce je při přesném nainstalování velmi působivá. Unikátní sofistikovaná technologie vícevrstevného promítání dodává jí efekt kouzelnického triku. K této technologii musí však být zakoupena licence, protože Pískoviště nelze řadit mezi garantované instalace.





## **DALŠÍ ATRAKCE A REKVIZITY**

Výše popsané hlavní instalace jsou doplněny řadou doplňkových atrakcí víceméně fyzického charakteru, na kterých si děti mohou vybit přebytek energie. Zde je jejich výčet:

## **LÁTKOVÉ PŘEDMĚTY**

– různé klíčky, knoflíky, skládací čepice, harmonika, šachový koník a další předměty, o kterých jsme se zmínili v popisce k pískovišti. Tyto jsou mnohonásobně zvětšené, měkké, aby si děti neublížily a rozesté nahodile po celé expozici.

## **PROLÉZAČKA**

– prolézačka ve tvaru stylizovaného keře má tvar vysoké ohrádky o rozměrech cca 2x2 m. Dítě může vlézt dovnitř a ven nebo prostrkávat tvarově přizpůsobenými otvory výše zmíněné vycpané předměty.

## **HOUPAČKY**

– mají podobu barevných knoflíků a z důvodů bezpečnosti jsou vybaveny omezovači rozkyvu.

## **ČOKOLÁDOVÝ RAK**

– vycpaný a potažený koženkou. Funkce stejná jako u houpačky.

## **VELRYBÍ BRÝLE**

– obrovské brýle z kovových trubek zavěšené od stropu slouží jako tělocvičné nářadí pro děti nebo dvojsedačka pro dospělé návštěvníky.

## **PAVOUČÍ SÍŤ**

– je spletena ze silných lan a lze po ní šplhat



# **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.)