

AUTORSKÁ ZPRÁVA K VÝTVARNÉMU POJETÍ VÝSTAVY

RITUÁLY SMRTI

heslo -> 90210

KONCEPT

Hráli jsme si s myšlenkou "fenomén smrti se v základu dotýká života každého jedince, přesto se v různých kulturních kontextech projevuje jinak".

Protože mimoevropské prostředí je co do vnímání smrti typické velkou různorodostí a širokým spektrem vnímání smrti jako takové, snažili jsme se najít prvek, který je společný všem kulturám a který je blízký každému jedinci, bez ohledu na věk či etnologický původ. Tím nejvýraznějším, který je zastoupen v nekonečné míře u všech kultur, je barevné spektrum. Tedy barvy. Nabízí se velká příležitost, docílit u návštěvníka vnímání expozice jako jednoho celistvého a zároveň nekonečného zážitku. Proto jsme zvolili a pracovali s ideou, kterou jsme nazvali "rituál barev".

RITUÁL BAREV

Východiskem tohoto konceptu je navodit u diváka pocit, že skutečně prochází jednotlivými fázemi Odloučení - Přechod - Návrat. Tedy posílit tyto fáze barevnými náladami a prožitkem se dostávat z jedné fáze do druhé. V odpovídajících barvách je to od mírných tónů odloučení, přes ponor do klidného a hlubokého přechodu až po oslavný a pozitivní návrat. Zdolávání jednotlivých fází nabídne vždy jedna ústřední dominanta pro každý ze sálů=fází. Vše bude podpořeno cílením na smysly diváka tak, aby se do expozice skutečně vnořil a prožil si ji. Na konci, tedy ve fázi návratu, by měl mít návštěvník pozitivní pocit.

Exekuce

Každá místnost má ústřední dominantní stavbu (též expoziční mobiliář) v souladu s tématickým zaměřením jednotlivých celků odloučení-přechod-návrat. Tato stavba je řešena tak, aby ji návštěvník musel překonat, projít přes ni, usadit se v ni, být její součástí. Každá stavba je vždy řešena tak, aby vyhovovala i fyzicky nemobilním návštěvníkům a fungovala zároveň jako výstavní mobiliář, či jako audiovizuální místo, příp. místo k odpočinku. Součástí každého sálu je další výstavní mobiliář z fondu NM (vitríny), řešen jako doplnění k dominantní stavbě. Spojovacím prvkem v návaznosti na koncept výstavy budou barevně laděné stojanky na exponáty do vitrín (plexi), které spolu se sklem přidávají estetické hodnotě expozice (viz referenční obrázek). Dále se nabízí využití závěsného galerijního systému po obvodu každého sálu pro exponáty, které lze zavěsit.

Každý sál se věnuje vždy jedné fázi posloupně jak jdou za sebou. Stejně tak je každý sál, tedy každá fáze smrti, doprovázená audio nahrávkami a náladově hudbou. Divák by tam měl mít zapojeny všechny smysly a měl by si odnést z každé fáze jasný a jemu srozumitelný dojem stejně jako by měl být schopen rozeznat, v jaké fázi se právě nachází.

ODLOUČENÍ

idea

Návštěvník se dostává z jedné fáze do druhé. Tedy již postupuje odloučení. Sál bude rozdělen na barevné celky, od jemných odstínů po tmavé. Dominantou sálu je "posvátná mohyla", přes kterou musí každý přejít. Vystupuje vzhůru, na mohylu, rozhlíží se po živé zemité krajině (sleduje vystavené exponáty), loučí se a přechází postupně do další fáze, sestupuje dolů z mohyly. Postupně barvy tmavnou a zklidňují se. Vpravo je umístěn klidný a prostorově tišší kout - socha Džizoá. příp. lze místa využít pro projekci - tématicky zaměřené dokumenty, apod.

barvy

Podlaha je řešena barevnou samolepkou, odnímatelnou. Zdi barevnými textíliemi. Celý sál nese barevný horizont od světlých odstínů až po tmavé, které již navozují pocit přechodu do další části expozice.

Mohyla (stavba)

Objekt zabírá většinu sálu, má čtvercový tvar s vyosením v prostoru, má centrální vyvýšení (mírný sklon) a rampu, přes kterou musí návštěvník projít, aby mohl pokračovat dále v prohlídce (řešeno tak, aby bylo dostupné i pro vozíčkáře). Tato mohyla je vysypaná ze všech stran/"strání" živou ošetřenou zeminou. Návštěvník tak z mohyly může pozorovat exponáty, zasazené do reálné "zemité" krajiny.

Vhodná vzdálenost exponátů zasazených do svahů mohyly tak, aby se návštěvník nemohl dotýkat předmětů, ale je jim natolik blízko, že si je může prohlédnout. Aranaž exponátů v pomyslné krajině tak funguje esteticky i jako celek. Mohyla je přístupná i z vnější části (né jen z rampy), takže návštěvník má přístup k expozici ze všech stran. Jediný průchod přes místnost umístěný na mohyle není přímo spojen se svahy mohyly, tedy pohyb návštěvníka neovlivňuje stabilitu exponátů.

Mobiliář z fondu NM

Expozice sálu je doplněna vitrínami umístěnými po obvodu sálu. Zde jsou orientovány ty exponáty, které vyžadují uchování v konkrétních podmínkách a v tradičním výstavním mobiliáři.

Využití galerijního závěsného systému pro ukotvení nástěnných textů a exponátů, které lze zavěsit.

PŘECHOD

idea

Přechod, který nastává po fázi odloučení již započal v prvním sále po sestupu z mohyly. Návštěvník se nachází v tzv. "totemové aleji" (místnost 107). Nachází se zde 2 reálné modely sloupů, tj. totemový sloup s vrcholovou skříňkou a sloup Aloalo. Náladu instalace doplňuje velkoformátová nástěnná tapeta s totemovým motivem v perspektivě. Místo by mělo působit rituálně, klidně. Nad vstupem do místnosti 112 je instalace pohřbu na stromě, divák se tak přímo pohřbu účastní, neb jim musí projít do dalšího sálu. Samotný průchod (112) je dekorován červeno/oranžovými tenkými sloupky (dřevo), inspirovanými červenými japonskými průchody, např. Fushimi-Inari Taisha Shrine. Stále tak v divákovi navozujeme pocit průchodu jakousi totemovou alejí.

Divák postupuje do místnosti 110, která je ústřední expozicí přechodové fáze. Protože musí projít přes místnost 109, která ale představuje poslední fázi, potřebujeme diváka vizuálně navést. A to prostřednictvím na podlahu umístěných hexagonálních destiček, které do místnosti 110 intuitivně nasměrují. Zároveň bude tento chodníček oddělen od místnosti 109 panelem s průhledovými okénky vystlanými barevnými filtry.

barvy

V této fázi je prostřednictvím přechodu do tmavších (též rituálních) barevných tónů docíleno u diváka pocitu, že se nachází v posvátnější a klidnější fázi expozice. Samotná stavba je uvnitř vyvedena v černé barvě, doplněna různými průhledy. Vnitřek stavby je záměrně v temném tónu, abychom správně navodili pocity, že se ocitáme v hrobce (v souladu s modely a aranžovanými scénami).

Hrobka (stavba)

Návštěvník se ocitá v sále 110, kde dominantní úlohu hraje "polymorfní hrobka". Tvoří ji sestava 4 různých tvarově zjednodušených hrobek, které odkazují na odlišné kultury (návaznost s modely a aranžovanými scénami). Tvar/vstup každé hrobky vychází z reálných staveb (Zápotecká hrobka Mexiko, pohled do hrobky Egypt, vyzdobený hrob k dušičkové oslavě Mexiko či pohřeb na posteli Súdán). Odkazujeme a touto stavbou i docílíme ideálního pojetí této fáze, kde-> *"Přechod ze světa živých do světa mrtvých zpravidla probíhal ve více rovinách. Tělo i duše procházejí řadou dílčích rituálů, jejichž cílem je většinou dosažení jisté posmrtné existence."* Stejně tak jako všichni vnímají posmrtnou existenci, která není definována a je abstraktní. Tento objekt tak slouží jako místo, kde se odehrávají nejrůznější rituály a zároveň vše se střetává a propojuje. Stavba má různá zákoutí, místa k odpočinku, můžeme si zde prohlížet exponáty, sledovat střešním průhledem projekci. Stavbu lze prolézt, schovat se v ní. Z vnějšku se nabízí rovněž spousta výstaních možností. Texty, projekce, interaktivní zdobení na panel, apod. Je to jeden velký rituál, který vzniká souladem několika rituálů. Primárně však zachováváme koncept minimalismu kompaktnosti a čistoty prostoru.

Mobiliář z fondu NM

Expozice sálu je doplněna vitrínami umístěnými po obvodu sálu. Vitríny jsou výtvarně zpestřeny barevnými stojánky z plexiskla, jejichž barevný efekt citlivě dokresluje náladu v sále. Místnost bude zatemněná.

Audiovize

2x projektor + 1 promítání na stavbu + 1 promítání na strop průhledem z chrámu. Divák sedí uvnitř hrobky a sleduje směrem vzhůru skrz strop stavby projekci.

NÁVRAT

idea

Třetí místnost má evokovat jakousi katarzi, fázi po průchodu temným, neznámým. Duše a ostatky se znovu dostávají do kontaktu s pozůstalými, s žijícími, se světem. Jde o navázání přetrhnutého spojení, o pečování, komunikaci, meditaci, usebrání a také oslavy zemřelého člověka a jeho památky.

barvy

Místnost je proto laděna do sytých pozitivních barev, které odkazují k jednotlivým kulturám (např. jasně oranžová v Mexiku či exploze barev v Asii). K dosažení co nejvíce rozmanitého efektu barevnosti jsou použity i barevné fólie ve vitrínách, barevné textilie, nebo panely po obvodu zdi a barevná samolepka na pokrytí podlahy.

svatyně (stavba)

Architektonicky je místnost akcentována jedním velkým centrálním objektem, svatyní, která je zhotovená pouze z kontur, aby umožňovala co největší otevřenost a průhlednost, a tím symbolicky evokovala propojení obou světů - živých a mrtvých.

Svatyně má půdorys hexagonu, který v nejjednodušším principu symbolizuje harmonii, osvětlení a zklidnění.

V jednotlivých stěnách hexagonu jsou nainstalované oltáře jednotlivých kultur a uprostřed je sezení pro více lidí, aby měl divák možnost v klidu meditovat a zamyslet se. Tato místnost má v návštěvníkovi vzbuzovat úctu, ale zároveň také radost a oslavu života, jak to vnímáme u různých kultur.

"The hexagon is the perfect shape to hold energy. As a numerological aspect of the hexagon, meaning of six includes communication, interfacing, balance & union"

Interaktivní koutek / Kreativní dílna

I

Morfující tvář

(pro všechny věk. kategorie)

Zadní stěna třetí místnosti - tedy konec expozice - uzavírá celou pouť interaktivní výtvarnou hrou, zdobením velké nástěnné lebky. Plní tak zároveň funkci dětského koutku, je ale plně otevřená a použitelná i pro dospělé. Zed' je pokryta magentickou barvou a na ni je předkreslená lebka v jednoduchých obrysech. Návštěvníci ji mohou zdobit připravenými komponentami / opatřenými magnetkami - umělé květiny, vystřížené objekty, reálné předměty, barevné fólie - a vytvářet tak nikdy nekončící dílo. Zároveň jsou mentálně propojeni s objektem lebky - venkovním poutačem, který viděli na nádvoří, když vstupovali do muzea. Uzavírá se tak pomyslný kruh jejich setkání s tématem výstavy.

II

Objevování příběhů

(pro ZŠ)

Protože děti rádi objevují a soutěží, navrhujeme interaktivní hru pro děti, která doprovází celou výstavu. Kvůli malému prostoru a velkému množství exponátů jsme zvolili malé "expozice miniatur - tzv. miniaturních lidí". Ti jsou nainstalováni v určitých scénériích souvisejících s tématem, a každá scénérie je opatřena několika lupami ke zkoumání. Děti tak musí zodpovědět několik otázek týkajících se tématu výstavy, ale odpovědi naleznou jedině díky důkladnému prozkoumání těchto miniaturních instalací. V každé místnosti by byly 1-2ks, na bílých soklech, opatřených vrchním skleněným zákryvem.

AUDIO

Abychom divákovi předali co nejsilnější zážitek, je třeba aktivovat všechny smysly. Zvuk je velmi silné medium, kterým lze dokreslit atmosféru celé expozice. Proto by měl každý sál svůj vlastní hudební podkres, v návaznosti na náladu jednotlivých fází. Tzn. od klidnější a relaxační hudby v první fázi, přes hlubokou, vesmírnou a ambientní hudbu, příp. zvířecí a rituální zvuky v přechodové fázi, až po probouzející pozitivní a oslavné rytmy ve fázi poslední. (zvuky pralesa, přivolávání deště, zvířecí projevy, etno rytmy, audio nahrávky - mluvené slovo z konkrétních zemí, bubnování, nebo např. konkrétní interpreti: Jocelyn Pook, Jairamji, Dead Can Dance, Bonobo aj.)

VIDEO

Naše pojetí a uchopení tématu nabízí rovněž možnost hrát si s promítací plochou. Proto jsme zvolili atypické řešení, kde se část video materiálu bude promítat na strop. Divák se tak např. z víceúrovňové hrobky dívá nahoru a sleduje co se "nahore" odehrává. Dívá se vzhůru, připravuje se na návrat z klidného a posvátného místa (vhodné pro emotivní záběry). Další projekční plocha se odehrává už přímo na vertikální zdi hrobky (vhodné pro materiál s dokumentární hodnotou). V poslední fázi využíváme stejného principu, kde se ze svatyně, kde uctíváme duchy zemřelých a procházíme reinkarnací, sledujeme projekci na stropě, díváme se skrz hexagonální otvor směrem vzhůru.

VŮŇ

Celkovou atmosféru mohou dotvářet nejrůznější vůně. Miska s jehličím (nutno doplňovat), zemina, kadidlo, apod.

Návrh venkovního 3D poutače

Květinová lebka

V návaznosti na koncept výstavy Rituál barev, navrhujeme zhotovení tzv. "květinové lebky". Realistický 3D model lebky v barvě kosti s dekorem z umělých a různě barevných květin.

Objekt za denního světla
Výtvarno-Estetično-Barvy

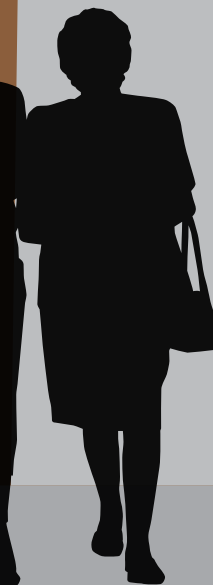
Objekt za tmy/v noci
Světelné barevné efekty

Lebeční otvory budou vybaveny barevnými filtry. Uvnitř lebky bude umělé světlo, které spolu s filtry vytvoří z lebky monument, který "hraje všemi barvami".

Model bude nejen esteticky přitažlivý, ale docílí se tak žádoucího pozitivního pocitu, krása a čistota flory vs kosterní pozůstatek mrtvého.

Konstrukce: drátěná konstrukce + umělé osvětlení s krytem
Povrch: glazurovaná/lakovaná sádra nebo polystyren + barevný nátěr
Dekor: Umělé pestrobarevné květiny + barevné filtry-folie

(viz vizualizace na další straně)



90210
