

## Slovní hodnocení poroty soutěže Čína

### 1. místo: Kublaj-Chan

Návrh založený na pocitovém čtení obsahu a budování atmosféry evokujících čínských témat. Kompozice pracuje se strategií postupného otvírání scén, což porota vnímá jako kvalitu umožňující udržet pozornost diváka i na (zdánlivě) velmi nespektakulárních a drobných exponátech. Atribut objevování se tak stává silným atraktorem a v kontextu návrhu, který do přenosu obsahu na diváka zapojuje akustické a dokonce i haptické vjemy, představuje velký potenciál k rozpracování v realizační fázi v úzké spolupráci s kurátory výstavy. Porota vnímá návrh jako výzvu a je si vědoma úskalí ležícího v závislosti udržení výsledné atmosféry na precizním zpracování a vyladění působení tak, aby návrh nebyl degradován případnými omezeními vyplývajícími z realizačního rozpočtu. Je třeba pečlivě zvážit, kde lze použít jednodušší metody přepisu do výtvarné manýry a např. i přiznat, že jde o inscenovanou výstavu s důrazem na pocit, ne o výstavu založenou na autentických (a tedy drahých) materiálech a exponátech. Porota vnímá prostor k dopracování návrhu v možnostech použití odkazu na (tradiční) použití násobného kopírování jako metody šíření informace procházející celými čínskými dějinami. Dále vnímá scénografický potenciál translucence paravánů a svěšeného pohledu („Nebe nad stepí“), jejichž vyznění bude velmi závislé na definitivním realizačním provedení (např. zda bude motiv reprodukován zadní projekcí nebo potiskem a prosvětlením). Stejně tak vnímá porota potenciál v práci s interaktivním rolováním svitků a jejich scénickým nasvětlením v případné reakci na přítomnost diváka. Porota vyzývá k důrazu na kvalitu audiovizuální složky, která může koncept a výsledný efekt násobit, ale také degradovat. Drobnou poznámku si zaslouží také poutač, který by měl projít ještě vývojem, jelikož v současné podobě neplní příliš svoji funkci - být vidět a lákat na výstavu.

### 2. – 4. místo: cesta

Výstavní prostory Náprstkova muzea pro tuto expozici jsou světlé prostorné místnosti. Návrh velkou mírou využívá této kvality. Prostorové členění je jasné a přehledné. Koncept dává prostor pro vlastní představivost, vytváří prostředí pro soustředění. Návštěvník není sváděn ani manipulován. Má možnost cítit se zde atmosférou doprovázen, ne veden. Návrh se nesnaží prvoplánově zaujmout nebo pobavit. Nevnáší do prostoru další motivy, které by odváděly pozornost. Koncept je založen na použití minimálních prostředků s důrazem na vystavované exponáty. Základní shodné pojednání všech prostorů výstavních místností přináší jednotu celé expozici. Jediným dynamickým prvkem se tu stává měnící se barva světla v jednotlivých místnostech reprezentující tři témata libreta. Porota měla pochyby, zda je reálné jednoduchost a čistotu konceptu zachovat i v samotné realizaci. Autoři často zmiňují slovo tajemství, ale jejich návrh tak nepůsobí. Například svitky s příběhy jsou zde prezentovány jako plně rozvinuté a nasvícené, což je v přímém rozporu s tím, jak byly historicky čteny - v tomto případě jako odvíjející-se příběh přemotávaný z jedné role na druhou. Čtenář byl v napětí, nemohl přeskokovat děj. V celé výstavě jde o vyprávění příběhů, k tomu má sloužit "Cesta". Bohužel musíme konstatovat, že samotné zpracování jinak pěkného konceptu působí nepřesvědčivě. Povedený je na druhou stranu koncept her pro děti. Nenásilným a hravým způsobem nabízí poznání s charakteristickými prvky souvisejícími

s tématem čínské kultury – ornament, keramika, porcelán, putování. Stejně tak porota ocenila samotný poutač na výstavu, který opravdu poutá pozornost.

#### **2. – 4. místo: paper wall**

Na první pohled jednoznačný a dotažený koncept. Vše je podřízeno papíru jako vynálezu z Číny, celý prostor je rozdělen papírovou stěnou - v textové zprávě odkazující k Velké Čínské zdi. Tato asociace je však velmi sporná a nepřesvědčivá, stejně jako vyznění celého designu na vizualizacích - odkazující spíše k Japonsku, než k Číně. Všudypřítomná bílá budící čistotu, harmonii a klid japonských zahrad a interiérů podpořena růžovou barvou evokuje Sakury, dnes také nejvíce spojené s Japonskem. Samotné vystavované artefakty jsou pak spíše doplňkem do této umělé stěny, která na sebe strhává až nepřiměřenou pozornost.

#### **2. – 4. místo: město**

Návrh prezentuje výstavu jako procházku čínským městem, jako jistou esenci takového města s tradičním malým měřítkem, zákoutími a prostranstvími. Je to úkol velice ambiciózní a nesnadný. Představené abstrahované město tuto vizi nenaplnuje nebo naplňuje jen částečně a tím bohužel požadovaný efekt nenastává. Výstava působí sádkartonovým dojmem a i přes množství instalovaných stěn nepřipomíná těsnost a živost tradičních čínských uliček. Pravděpodobně ani s násobně větším rozpočtem a termínem by to nebylo vůbec snadné. To je zásadním problémem zvoleného konceptu.

#### **5. místo: Kchung-fu-c'**

Porota neshledala na návrhu dostatečné propojení s předpokládaným tématem, přístup postrádal nápaditost a vztažení návštěvníka do tématu. Práce s dětským návštěvníkem má v sobě jistý potenciál, ale kvalitativně nevyváží celkový přístup.

#### **6. – 7. místo: pinghéng**

Jedná se o poměrně tradiční přístup, který pracuje se samotným charakterem výstavního prostoru a nepřidává mu více v rámci nutného nastolení „procházky“ středověkou Čínou. Více se v něm odráží „představy“ o Číně, nežli obraz samotného libreta.

#### **6. – 7. místo: Keř27**

Koncept představuje neoriginální scénickou představu, která by byla vhodná pro relativně širokou paletu témat a nedochází tak ke ztotožnění s charakterem středověké Číny. Některé momenty prezentace konkrétních sbírkových předmětů vyznívají zajímavě, celkově však koncept postrádá originalitu.