

### **PLAY** v Mánesu – hra, která nekončí

Na kulturní událost roku 2010 v jeho závěru aspiruje nové pokračování úspěšného interaktivního projektu, koncipovaného **Petrem Niklem** a Ondřejem Smeykalem Orbis pictus aneb... s názvem **PLAY**. Hravá expozice na tři měsíce, **od 3. listopadu 2010 do 31. ledna 2011**, zaplní všechny prostory pražské výstavní síně Mánes. Každý den navíc nabídne, koncert, divadlo, happening či zajímavé sdělení z atraktivního doprovodného programu.

**PLAY** v Niklově podání je hrou, která nekončí s uzavřením výstavních sálů, hrou pro děti i rodiče, pro každého z návštěvníků, hrou, jejímž smyslem je kreativní tvorba. V hlavní části Mánesa bude růst unikátní **Krystalíza** – kolektivní krajina představ, krystalizující přímým zásahem a tvorbou všech návštěvníků výstavy. *„Na zemi budou ležet materiálová termitiště s drobnými předměty, sypké, pevné i hnětoucí materiály ponechané k volné manipulaci návštěvníkům. Ti z nich v průběhu tří měsíců sestaví, poskládají, slepí a vzájemně propojí rozvíjející se organismus. Každý si může přinést a umístit do krajiny jakýkoliv předmět, ne větší než 10 cm krychlových. V prostředí krajiny se tak budou scházet předměty zastupující svým výběrem návštěvníky. Tomuto nekončícímu vývoji je ponechána co největší svoboda. Proces bude fotograficky i filmově nepřetržitě mapován, děj se tak přenesení do virtuálního světa a neskončí spolu s výstavou,“* vysvětluje Petr Nikl.

Dolní část výstavní síně ovládne **Spodní proud**. Petr Nikl upřesňuje: *„Oproti živelně se vyvíjející horní části, bude spodní část galerie z větší části zatemněna a rozčleněna do komorních koncentrovaných vjemů. V norách vznikne labyrint světelných, zvukových a hmatových nástrojů. Obě úrovně aktivují jiným způsobem komunikační hry, iniciující představivost a fantazii bez věkového omezení. Střídání pobytu v těchto dvou částech je metaforou světa nad a pod povrchem, kontrastem odlišných tvořivých prostředí...“*



Projektu Orbis pictus aneb... autorů Jiřího a Radany Waldových předcházely interaktivní výstavy Hnízda her a Zahrada fantazie a hudby pro český pavilon na Expo 2005 v japonském Aichi. V současné době jej tvoří expozice Brána do světa tvořivé lidské fantazie, Labyrint světla, a Leporelohra. Tvůrci konceptu jsou Petr Nikl a Ondřej Smeykal. Realizace je společným dílem mezinárodního týmu umělců. Putovní

výstavy a doprovodné akce vzbudily mimořádný zájem a nevídaný ohlas, zatím je navštívilo neuvěřitelných **2 500 000 lidí na celém světě!** Orbis pictus aneb... totiž **rozvíjí imaginaci, fantazii a tvořivost**, módnímu přívlastku „interaktivní“ dává skutečný obsah. „Koncept exponátů přímo stojí na tom, že se jich budou lidé dotýkat, vstupovat do nich, hrát si s nimi a vlastně je dotvářet. Exponáty jsou nástroje, z nichž tvůrčí dílo vzniká teprve po zapojení tvořivé fantazie diváka,“ vysvětluje Jiří Wald z **občanského sdružení Audabiac**, které **spolu s Nadací českého výtvarného umění výstavu PLAY v Mánesu pořádá**. Martin Pavala, předseda správní rady Nadace k tomu dodává: „Krajina snů a imaginací, kterou v rámci expozice budeme vytvářet, má mnoho blízkých pojítek s tvorbou Karla Zemana. Na jeho počest jsme se rozhodli světovou premiéru **PLAY** uvést slavnostní vernisáží 3. listopadu, v den 100. výročí narození tohoto klasika českých filmových kouzel.“

Partnery projektu jsou Ministerstvo kultury ČR, Hlavní město Praha a Informační centrum OSN v Praze.

## KONTAKTY

**[www.orbis-pictus.com](http://www.orbis-pictus.com)**

**Nadace českého výtvarného umění**

Masarykovo nábřeží 250, 110 00 Praha 1, [info@ncvu.cz](mailto:info@ncvu.cz), [www.ncvu.cz](http://www.ncvu.cz)

**Audabiac, o.s., [www.audabiac.cz](http://www.audabiac.cz)**

**Mediální servis:**

2media.cz, s.r.o.

[www.2media.cz](http://www.2media.cz)