



**VÝROČNÍ ZPRÁVA OBČANSKÉHO SDRUŽENÍ
PARADOX PRO ROK 2007**

OBSAH

• OBSAH	2
• ÚVODNÍ SLOVO PŘEDSEDY	3
• ZÁKLADNÍ FAKTA	4
• ČINNOST OBČANSKÉHO SDRUŽENÍ PARADOX	5
• PROJEKT CROSS´N´ART	5
• ŽELEZNÁ GALERIE	6
• DIVADLO NA PŮDU	8
• FINANČNÍ STRÁNKA	10

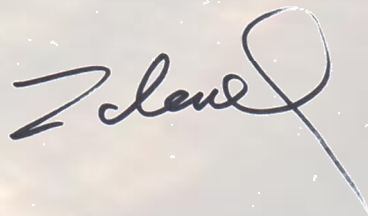
ÚVODNÍ SLOVO PŘEDSEDY OBČANSKÉHO SDRUŽENÍ PARADOX

Vážení přátelé,

Je mi ctí, že Vám mohu představit nově vzniklé občanské sdružení Paradox. Občanské sdružení Paradox vzniká jako velice cílevědomý projekt, kladoucí si za cíl vytvořit pražské multikulturní centrum, jež bude poskytovat platformu pro prezentaci nejmladší umělecké generace.

Ačkoliv naše občanské sdružení vzniklo teprve na podzim roku 2007, jsem rád, že se nám za takto krátkou dobu podařilo otevřít alternativní divadlo na půdě, realizovat projekt Železná galerie – trvalá expozice uměleckých děl Františka Chmelíka. Dále jsme rád, že od podzimu roku 2007 jsme měli možnost spolupracovat s občanským sdružením All Art při přípravě dramaturgie projektu Cross'n'art.

Věřím, že činnost sdružení se bude v následujících letech rozrůstat a projekty, které jsou zatím jen na papíře, se stanou nedílnou součástí našich aktivit.



Tomáš Zdenek

Předseda občanského sdružení Paradox

ZÁKLADNÍ FAKTA

Občanské sdružení Paradox

IČO: 22663568

Sídlo organizace: Plynární 23 / 1096
Praha 7, 170 00

DIČ: CZ22663568

číslo účtu: 5001060753/5500

Telefon: + 420 739 806 809

email: nina@crossclub.cz

Datum místo registrace: VS/1-1/68090/07-R, 10. 7. 2007,

Ministerstvo vnitra

Statutární zástupce: Tomáš Zdenek

Rada občanského sdružení:

Ing. Dagmar Flanderková

František Chmelík

Bc. Petra Czabanová

Hlavními cíly občanského sdružení Paradox jsou:

- objevování nových uměleckých talentů a směrů,
- napomáhání profesnímu a duchovnímu růstu těchto talentů, propojování umělců různých směrů a žánrů, podpora jejich vzájemné kooperace, předávání zkušeností a inspirace, napomáhání vzniku společenských projektů a rozvoji umělecké tvorby těchto umělců, a to i ve spolupráci se zahraničními umělci a dalšími občanskými sdruženími,
- podpora prolínání každodenního života a umělecké tvorby, konfrontace společnosti s uměním,
- pořádání festivalů, přehlídek, výstav, happeningů a workshopů – zpřístupnění uměleckých děl široké veřejnosti, a to pokud možno zdarma a na veřejně přístupných místech.



ČINNOST OBČANSKÉHO SDRUŽENÍ

PARADOX V ROCE 2007

Občanské sdružení Paradox vzniklo na podzim roku 2007. Základem jeho činnosti je vytvořit pražské alternativní kulturní centrum mezinárodního významu. Centrum přístupné pestrému spektru návštěvníků, základnu umělců a uměleckých projektů a křížovatku kultur, pohledů i uměleckých žánrů.

CROSS´N´ART

Již od svého základu spolupracujeme s občanským sdružením All Art při přípravě dramaturgie projektu Cross ´n´art.

Projekt Cross´n´art založil v roce 2005 Tomáš Zdenek (předseda o.s. Paradox). V roce 2007 pravidelně nabízel návštěvníkům klubu Cross v pražských Holešovicích ucelené kulturně – vzdělávací večery. Tyto večery, kterým byl vyhrazen každý nedělní večer, se zaměřily především na prezentaci mladých, neprofesionálních divadelních souborů, vzdělávání formou projekce dokumentárních filmů a následných debat s odborníky, a konečně pak rozšiřování obzorů formou cestovatelských besed s projekcí krátkých dokumentárních filmů o dané zemi. Vstup na tyto večery byl a je zcela zdarma.

ŽELEZNÁ GALERIE

Na podzim roku 2007 vznikl projekt Železná Galerie. Železná galerie je trvalá expozice soch Františka Chmelíka v prostorách klubu Cross. Expozice se vyznačuje vysokou uměleckou úrovní vystavených soch, které vznikly recyklací různých materiálů, tudíž v sobě nesou i jasné sdělení společnosti o zodpovědném vztahu k přírodě a zároveň inspirují veřejnost ke kreativní tvůrčí činnosti. Tato Železná galerie přilákala řadu novinářů a stala se dominantou klubu Cross. Musíme i zmínit, že František Chmelík poskytl sochy zcela zdarma a bez nároku na jakoukoliv finanční odměnu, čímž mu tímto děkujeme.

Kultura www.portal.cz/ad



Cross – klub plný šrotu

Cestou na nádraží Holešovice v Praze uvidíte u jednoho ošuntělého baráku spoustu zajímavých hejblátek a kovových serpetiček na kovových konstrukcích, které se neustále otáčejí.

Když přijдете blíž, zjistíte, že na pozemku okolo domu je takových výtvarů víc a že i sama venkovní terasa je hoto-
vé umělecké dílo, které ovšem vypadá, jako by je dohromady
svažoval nějaký šílený automechanik. Jenže šílenství nemu-
sí nutně znamenat opak geniality, může být dokonce jejím
vrcholem, což je právě tento případ.

Jak už jsem zmínila, klub zahrnuje venkovní zahrád-
ku a k tomu vnitřní bludiště. Bludiště je ten správný název,
protože vnitřek, to je svět sám pro sebe. Cross je především
hudební klub, takže si můžete vyladit svou duši poslechem
techna, jungle, experimentální, undergroundové alternativní
a všelijaké jiné music. A to jak naživo, tak z produkce růz-
ných DJs. Jak už sám název napovídá, je to vlastně křižovat-
ka různých typů lidí, různých stylů.

Světlo a music

Malá i velká „stejd“ nabízí krom poslechu a možnosti více či
méně ladného pohybování se do rytmu hudby také nádhernou
světelnou show. Například v provedení svítících mechanických
brouků hemžících se na stropě. Ve sklepním systému místnos-
ti a schodů propleteném všudypřítomnými trubkami se sice
někteří občas na chvíli ztratí, ale pak určitě najdou to pravé
záskutí, kam si sednou s kamarády a v klidu pokojí, nebo vy-
výšenou terasu svažovanou ze spousty šrotu, který tím ale dostal
nový smysl života. Stejně tak jako ostatní interiér klubu totiž
velmi pravděpodobně pochází z vrakoviště. To ale vůbec není na

škodou, protože pokud do Crossu zavítáte poprvé, tak váš zá-
žitek bude opravdu luxusní. Ale bude vás docela dost bolet za
krkem z toho, jak budete sledovat fotbalák s netypickými hráči
přimontovanými ke stropu nebo studovat, kam zahýbá pokrou-
cené potrubí. Komu by se nechýlilo posedět na sedátkách z au-
tobusu a dát si drink u futuristického stolu, který možná dříve
sloužil jako turbína, ale teď je z něj kyberpunkový popelník?

Jelikož je Cross, jako každý správný klub, bez oken a ale-
spoň částečně pod zemí, tak mu nechybí umělé osvětlení,
které je opravdu barevné a do detailů zpracované. Najde-
te tu například celou místnost zelenou, což je ale nic proti
hlavici vrtné soupravy zavěšené na řetězech, která osvětluje
hlavní vstup. Takže až na vás zamrká mechanické oko u ba-
ru nebo vám nad hlavou probliká pavouk složený ze stěračů,
tak je to úplně normální a nikdo vám do pítí nic nedá.

Mimo hudby a posezení u pívka či jiného nápoje vám ale
Cross může nabídnout i kulturní zážitek jiného druhu, a to
například promítání filmů z produkce posluchačů FAMU, do-
kumentů a nebo třeba módní přehlídku či netradiční divadlo.

Nevstoupíte dvakrát...

Jako nikdy nevstoupíte do téže řeky, tak nikdy se nikdy
nevratíte do stejného Crossu; nejen proto, že je neustále
přestavován a vylepšován, ale protože hodně záleží na osa-
zenstvu, na které zrovna narazíte. Může to být týpek, který si
zrovna balí jointa li když to není žádné fetišské doupe, tak tu



DIVADLO NA PŮDU

Divadlo Na Půdu vzniklo na konci roku 2007. Své zázemí našlo na půdě holešovického klubu Cross. Jeho cílem je zaujmout divadelní i nedivadelní obecenstvo, nechat ho vzájemně se obohacovat a pokusit se ukázat, že divadlo není vyčerpané, je stále aktuální a zaslouží si být v popředí zájmu i v současnosti, a to i u mladých diváků.

V roce 2007 započaly přípravy na uvedení první hry, která bude uvedena na jaře v roce 2008.

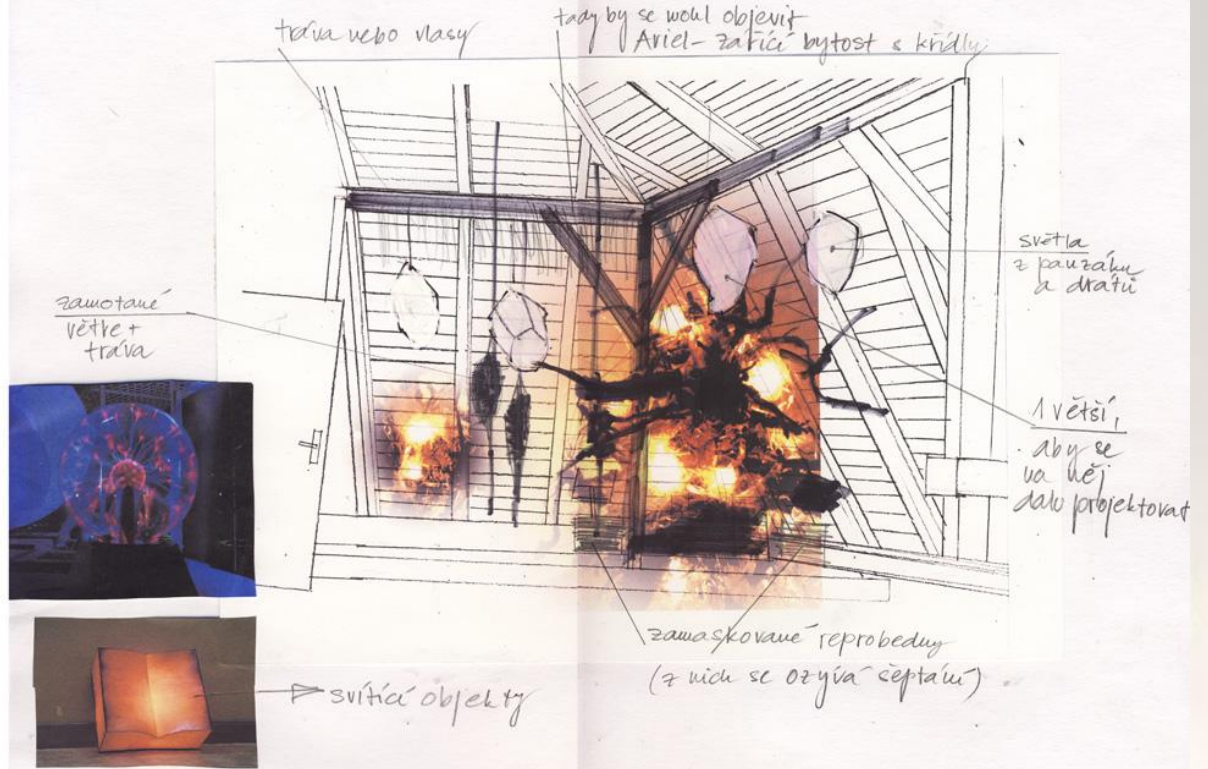
Jako první hra byla zvolena Shakespearova Bouře v režii studentky čtvrtého ročníku scénografie Lídy Holmerové.

Projekt Bouře se odehrává na kouzelném ostrvě plném zázraků, kde žije kouzelník Prospero se svou dcerou Mirandou, čarodějnice a hrbatá obluda, obývají ho víly a elfové. Zároveň však příběh obsahuje i rovinu dramatickou – má děj logicky se vyvíjející a směřující ke (šťastnému) konci. Dále je Bouře projektem na pomezí divadla a výtvarné instalace, je to jakýsi svět audiovizuálních prostředků (hudby, projekce, výtvarných objektů a instalací).

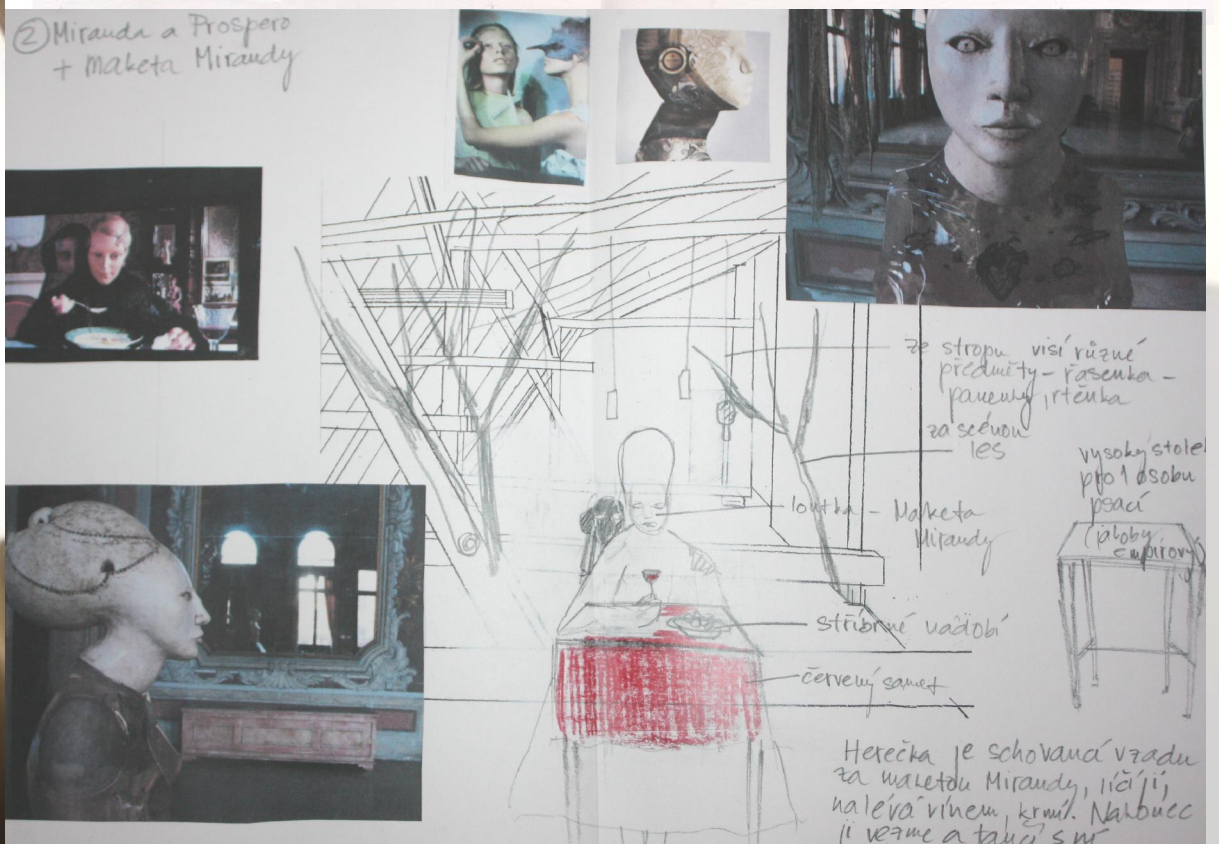
.

UKÁZKA PŘIPRAVOVANÝCH SCÉN

3.) Borovicový les



2.) Miranda a Prospero + maketa Mirandy



Bouře - návrh projektu na pódium hudebního klubu Cross

2. Miranda a Prospero

- Miranda jako maketa, mechanická panenka, zároveň loutka v životní velikosti s odlitým obličejem skutečné herečky, která bude spatřena až později, Prospero k ní promlouvá z obrazovky a vypráví o Antoniově zradě a příchodu na ostrov

scéna vypadá jako les + prvky interiéru
(trápa, nádpbi)

7. Slavnost

- tanec duchů a zdánlivý konec představení, uvolněná atmosféra, pak přerušení, duchové mizí, Prospero promlouvá naposled, propuští Ariela, který odtančí na střeše, Kalibán se vrací na ostrov, Prospero se vzdává své magie (rozdá návštěvníkům své knihy?). Návštěvníci opět nasazují masky a jsou odvedeni ven. Konec.

6. Prosperova laboratoř

- vstup skříní do alchymistické laboratoře. Bublající křivule, stará knihovna atd. Prospero poprvé in persona. Zde bude nejsilnější zvuk/vizualista, namaskovaní jako Prosperovi duchové, snové bytosti. Ariel si sedá k Prosperovi na nohách, Kalibán se krčí za návštěvníky.
- Prospero zúčtuje s Kalibánem a Antoniem, odpouští mu, žehná Mirandě a Fernandovi a zve všechny na slavnost, procházejí dveřmi za jeho zády na terasu

dveře na terasu

knihovna

Miranda na točícím podstavci za m. stěnou z bledku (papíroví motýli)

4. Kalibán

- na scéně mrtvola Sykorax, uvnitř ní Kalibán, posléze z ní vylézá, jako by se rodil. Rozhovor s Prosperem hovořícím z obrazovky.
- když obrazovka zhasne, Kalibán si všimne návštěvníků a začne se jim podbízet, osnuje Prosperovu smrt a vede je dál

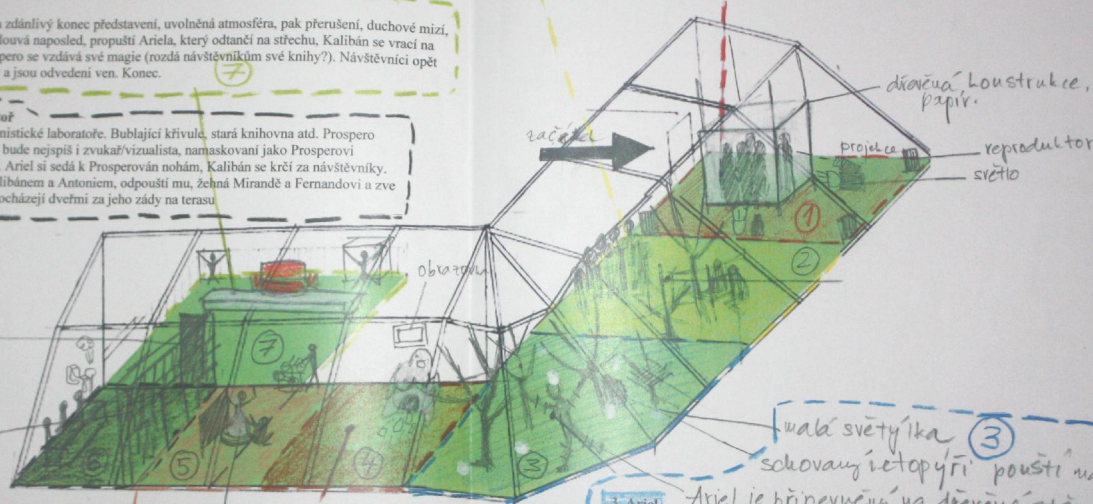
5. Miranda (a Fernando)

- na scéně Miranda jako mechanická panenka, Kalibán roztáčí její podstavec a Ariel hraje na hrací stroj (snad i zpívá)
- Fernando, návštěvníky dosud považovaný za jednoho z nich nasazuje kostým a vystupuje z davu, okouzlen Mirandou. Vidíme, jak se zamilují, (on jí sundává masku?). Všichni golečně odcházejí na další scénu.

Návštěvníci jsou přivedeni do prostoru se zavázanými očima (masky bez průhledů).

1. Bouře

- ocitají se v podpalubí lodi, bez varování se rozpoutá bouře
- jsou obklopeni zástěnou, za kterou probíhají námořníci, ožívají se hlasy v ohrožení, příkazy, dupot (na živo i v hudbě?)
- hudba (agresivní break-core) graduje, náhle končí pádem do vody, v tomto duchu se mění i projekce
- Prospero a Miranda šeptem prohodí pár slov
- otevírá se průchod na další scénu



3. Ariel

Ariel je připevněný na dřevěné stěně

- scéna představuje kouzelný les
- na scéně je Kalibán něco na zemi žere, když zmerčí návštěvníky, ztratí se
- Ariel je spoutaný na zdi a v tuto chvíli něčím zakryt
- hlasy: Prospero mluví s Arielem o potopení lodi, když se dostanou k jeho uvěznění, opona je stržena a vidíme Arielovo vězení a osvobození, nakonec otevírá průchod do další scény
- důležité elementy: dech, šepot a zpěv



FINANČNÍ STRÁNKA

Občanské sdružení bylo zaregistrováno v červenci roku 2007. V prvním půl roce svého fungování občanské sdružení hospodařilo pouze s příspěvky členů občanského sdružení. Nebyla mu přidělena žádná dotace z veřejných zdrojů, sponzorský dar, ani příspěvek fyzické osoby .

Příjmy:

Příspěvky členů občanského sdružení Paradox – **40 000,- Kč.**

Občanské sdružení Paradox v roce 2007 nemělo žádné výdaje. Všichni členové sdružení pracovali na všech projektech zcela zdarma.



Občanské sdružení Paradox

Plynární 23, 170 00 Praha 7

Tel.: (420) 739 806 809

Email: nina@crossclub.cz