












BIBIANA, MEDZINÁRODNÝ DOM UMENIA PRE DETI

							
							
	L		V		K		
Č		O		E			
			H	R	A	V	Ý

VÝSTAVNÁ HRA PRE DETI I DOSPELÝCH

	SCENÁR			VENOVANÉ MACKOVI			
							
							

NÁMET A DRAMATURGIA PAVEL UHER / SCENÁR JÁN ULIČIANSKY

KONCEPT

„Človek HRAVý,
homo ludens...
Ako bolo, tak aj bude!
V HRE sme boli zrodení,
veselo je na zemi...“

Hravé štvorveršie o „človeku hravom“ naznačuje, na čom buduje moja koncepcia pripravovanej výstavy o pôvode a podobách fenoménu, ktorý má v slovenčine jednotný výraz HRA, aj keď v sebe skrýva viaceré významy.

Podľa encyklopedického hesla je HRA jednou zo základných ľudských činností popri učení a práci.

Vo vývoji človeka je hra prvou z nich. S HRAMI sa stretávame aj u zvierat. HRA prináša jej účastníkovi uspokojenie a radosť, v prípade preHRÝ prirodzene aj negatívne emócie. HRÝ, najmä v detstve, sú okrem toho školou, v ktorej sa dieťa mimovoľne učí. HRA je na prvý pohľad bezúčelová činnosť, ktorá spoločnosti navonok nič neprináša.

Dôležité je uvedomiť si, že každé dieťa má podľa Dohovoru o právach dieťaťa, ktorý prijalo Valné zhromaždenie Spojených národov 20. novembra 1989 (článok 31) právo na oddych, HRÝ a účasť na kultúrnom živote a umeleckých aktivitách.

Pri hlbšom ponore do tejto témy je zrejmé, že každé čiastkové heslo, ktoré tento fenomén obsahuje, by si zaslúžilo samostatnú výstavu. (napr. história ľudových hračiek, bábik, mackov, šachových hier, kartových hier, športových hier a pod.) Preto si ako autor scenára uvedomujem, že výstava v tomto rozsahu nemôže v nijakom prípade postihnúť všetky jeho aspekty. Mala by to byť teda aspoň veselá, hravá, ale tak trochu aj poučná „výstavná hračka pre deti i dospelých“ na danú tému.

Ambíciu byť „hravou, veselou a interaktívnou“, mali hádam všetky doterajšie expozície, ktoré boli v BIBIANE za posledných dvadsať rokov realizované. Súčasťou mnohých boli aj herne, dielne, workshopy. Výstava, venovaná výsostne téme HRA, HRAVOSTĚ, HRANIE SA, teda len ťažko prinesie niečo, čo v medzinárodnom dome pre deti a mládež doposiaľ ešte nebolo.

Expozícia v DOME UMENIA pre deti však nemá byť iba náhradou mega HERNE veľkých obchodných centier, kam si občas rodičia odkladajú deti, aby si ich po nákupoch opäť mohli odniesť domov – „nepoškodené“, vyHRATé a usmiate.

V tomto ohľade by sme sa mali zamyslieť aj nad významom slova „interaktívna výstava“. Komunikácia s návštevníkom výstavy môže totiž prebiehať v rôznych rovinách, nemusí to byť vždy iba o tom, že interaktívne je to, čo musím preliezť, podliezť, otvoriť, zatvoriť, poskladať alebo rozložiť.

HRAVá výstava však nemôže byť ani iba akousi ilustrovanou encyklopédiou spoločenských HIER s dominanciou poučných popisiek a hesiel. Preto som sa s konceptom projektu „poHRAI“ a OSOBNĚ sa ponúkam deťom i dospelým za spoločníka, sprievodcu, či ešte lepšie, za spoluHRÁČA.

Kocky sú hodené, pustime sa teda doHRAAnia!

HRAcia kocka spoločenských HIER má šesť strán a podľa toho aj šesť čísel. Presne toľko výstavných priestorov máme k dispozícii na druhom poschodí BIBIANY. Preto sa tento magický HRAci predmet objaví v každej kapitole výstavy nielen ako súčasť jej informačného systému, ale aj ako interaktívny prvok, či prvok HRAvého mobiliáru.

Výstava, obrazne povedané, vsádza všetko na „jednu kartu“. Jej „žolíkom“, a teda dominantným prvkom autorsko-výtvarného zámeru, je HRAcia karta. Tá nám ako objekt vo svojej „zväčšenine“ nahradí klasický výstavnícky panel – bude fungovať nielen ako ďalší prvok informačného systému výstavy, ale ako prezentačná forma dvadsiatich štyroch HRAšničiek, rozumej: básničiek, ktoré budú slúžiť ako textová časť výstavy. Grafický text bude doplnený interaktívnymi 3D „HRAčkami“.

V textovej rovine sú hlavným štylistickým prvkom slovné HRAčky.

Rovnako všetky návodové pokyny i informácie encyklopedického charakteru budú prezentované na HRAcih kartách, ktoré budú mať rôznu veľkosť podľa stupňa dôležitosti. Karty však budú použité aj ako výtvarná štylizácia výtvarno-priestorového riešenia výstavy: ako otáčacie dvere, zasúvacie dvere, „lietacie“ dvere a možno aj padací most. Nie je si ťažké predstaviť, že z kariet sa dá postaviť nielen „domček“, ale i celý hrad.

Tretím dôležitým artefaktom, s ktorým koncepcia výstavy ráta, je štylizácia „človeka HRAvého“ do podoby figúrky hry „človeče, nehnevaj sa“, šachovej figúrky, modelového manekýna, stavebnicového panáčka, cinového či plastového vojačika a im podobných...

Koncepcia výstavy je založená na synergickom efekte viacerých zložiek, od inštalácií komponovaných priamo pre túto výstavu (kinetické interaktívne objekty výtvarníčky Evy Farkašovej, cez prezentáciu muzeálnych exponátov (HRAčky ÚLUV), HRAčky, ktoré lákajú súčasné deti vo veľkopredajniach „á la ALLTOYS“, až po využitie existujúcich artefaktov rôznych žánrov tematicky sa viažucich k téme výstavy (počítačové HRY, rozhlasové HRY, bábkové HRY, animované filmy, knihy.)

Ukážky z diel budú zjednotené jednak témou HRY (rozprávka o stavebníci, počítačovej HRE a pod.) a zároveň aj ich autorom – „človekom HRAvým“ ktorý sa už od HRAdáva HRÁ s HRAMI rozhlasovými, bábkovými, knižnými a inými a má v tejto oblasti svoj vyHRAnený štýl, no zároveň i svoje HRAnice, ktoré sa (výnimočne) dajú HRAvo prekročiť, ale zároveň sú tým, čo ho charakterizuje.

Spríevodným podujatím výstavy bude projekt 2. ročníka KBT VŠMU – ŠTYRIA ŠKRIATKOVIA A VÍLA, performance s maskami, bábkami a tanečníkmi na Vivaldiho Štyri ročné obdobia. (Interaktívne naplnenie objektu HRAcia skrinka alebo „MUSIC BOX“.)

Partnermi výstavy budú: Katedra bábkarskej tvorby VŠMU, ÚLUV, vydavateľstvo PERFEKT, BUVIK, Slovenský rozhlas, počítačová firma CAULDRON, prípadne aj iné, napr. „HRAčkárske veľkoobchody“.

Dôležitou ambíciou pri výtvarnom riešení výstavy by mala byť možnosť jej reinštalácie aj v iných priestoroch mimo BIBIANY (napr. v Mestskej knižnici v Piešťanoch počas nadchádzajúceho festivalu Zázračný oriešok v máji 2010, ktorého partnerom je aj BIBIANA).

Realizácia výstavy bude v niektorých ohľadoch náročná na technológiu objektov (kinetika, skladačky, a pod.) ale aj na technologické vybavenie (počítače, HERNÉ konzoly, audio a video technika).

Farebnosť výstavy môže byť postavená na základných farbách stolových HIER: antagonickej bielej a čiernej, či doplnkových zelenej a červenej.



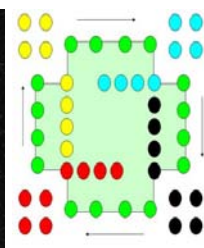
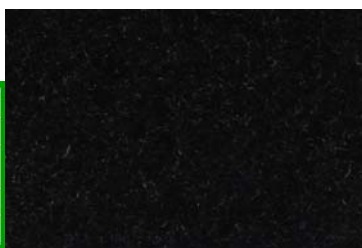
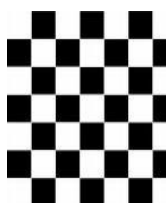
Jednotlivé miestnosti expozície nesú názvy podľa svojho zamerania, mali by byť uvedené na veľkých HRACích kartách, ktoré budú inštalované vo vstupných portáloch do výstavných priestorov ako ich „dvere“, otváracie na rôzne spôsoby.

1. HRAČKY v kocke (HRAvosť, HRAčlovekove HRAčky, ľudové HRAčky a HRAčky dnešných detí)
2. HRA O HRANICE (HRÁme sa na vojačikov, ale vieme HRAť aj šach)
3. IHRISKO (športové HRY alebo „lopta, to je vynález!“)
4. HRACIA skrinka (štyri podoby múzických HIER)
5. HRAd HRAjštún (HRAvolamy, HRAjničky, HRÁdanky, ale aj trojhlavý HRAk a HRAzardné HRY)
6. HRAjská záHRAda (detská HERŇA strážená HRAnjelom strážnym)

Poznámka:

Výtvarný koncept prezentovaný v predkladanom librete nemá ambíciu naHRAdiť jej následný výtvarno-priestorový dizajn. Treba ho chápať ako ďalšiu z HIER jeho autora a snahu, aby bol jeho zámer HRAvo čitateľný. Obrázky hračiek môžu slúžiť ako zdroj inšpirácie pre vlastnú kreativitu.

Schéma radenia výstavných priestorov:



Zoznam diel alebo ukážok z diela použitých vo výstave – autor Ján Uličiansky:

Pán HRÁČIK, monologická rozprávka (zo seriálu Rozprávky pána Áčika, SRo)
 Macko Fup, monologická rozprávka (zo seriálu Kocúr na kolieskových korčuliach, SRo)
 Domov starých bábik, monologická rozprávka (zo seriálu Rozprávky z divadla, SRo)
 Štyria škriatkovia a víla, rozhlasová rozprávková HRA, (SRo)
 Štyria škriatkovia a víla, bábková hra (VŠMU)
 Stroskotanec Robímsám, animovaný večerníček (zo seriálu Hrdinovia siedmich morí, STV)
 Počítačový princ, seriál interaktívnych monologických rozprávok (SRo)
 Golego, rozhlasová rozprávková hra (SRo)
 Hrdinovia siedmich morí, rozprávky (knižné vydanie, PERFEKT)
 Čarovný chlapec, rozprávky (knižné vydanie, PERFEKT)
 Veveričky, rozprávky (knižné vydanie, PERFEKT)
 Kocúr na kolieskových korčuliach (knižné vydanie, PERFEKT)
 Tri hádanky o divadle (knižné vydanie, PERFEKT)
 Máme Emu, rozprávky (knižné vydanie, BUVIK)
 Pán Prváčik, rozprávky (knižné vydanie, BUVIK)
 Nedeľa, rozprávka (knižné vydanie, MLADÉ LETÁ)
 Nedeľa, rozhlasová rozprávková HRA (SRo)

Poznámka:

Popisky k ukážkam, resp. vystaveným exponátom, inštruktážne karty k jednotlivým hrám, „návod na použitie“, či iné informatívne texty budú spracované až po konkrétnom výtvarno-architektonickom riešení výstavy, nakoľko priamo súvisia s finálnou realizáciou expozície.

0. chodba 2. poschodie

Hneď pri vchode na druhé poschodie nás vítajú dva panely v tvare veľkej hracej karty - infopanel k výstave a básnička HRÁtnica.

Je tam aj 3D hracia kocka, označujúca potom v následných priestoroch číslo každej miestnosti. (Iba na chodbe sú označené všetky strany kocky, resp. označenie chýba?).

3D drevený manekýn, animovací – v chodbe „kráča“ na výstavu.



V chodbe môžu byť aj „vyhradené miesta na parkovanie“ malých hravých mobilov pre najmenšie deti, na ktorých v prípade záujmu môžu prejsť celou výstavou, a potom ich znovu môžu vrátiť na pôvodné miesto.



Na stenách chodby, vedúcich k východu z expozície, môžu byť umiestnené ďalšie infokarty, ktoré majú náučný charakter, napr. článok 31 o práve detí na hru (Charta OSN, UNICEF) alebo info o autorovi výrazu „človek hravý – homo ludens“ – holandskom historikovi Johanovi Huizingovi.

HRÁtnica BIBIANY

Chcete sa HRAŤ?
Nech sa páči!
Prejdite cez
HRÁtnicu.



Pán HRÁtnik
aj HRÁtnička
dá vám pusu
na líčka.



Jasné,
že len takú HRAnú,
na jednu i druhú stranu.

CMUK!



Je to ako pečiatka
pre dieťa i pre tatka



Vy ste prišli s mamičkou?
Tak ďalšie CMUK na líčko!



BIBIANA

medzinárodný dom umenia pre deti
Bratislava

človek HRAVÝ

výstavná HRA pre deti i dospelých



NÁMET A DRAMATURGIA

PAVOL UHER

SCENÁR

JÁN ULIČIANSKY

VÝTVARNÉ RIEŠENIE

EVA FARKAŠOVÁ

GRAFICKÉ A PRIESTOROVÉ RIEŠENIE

ING. ARCH. PAVEL GREGOR

12. 11. 2009 – 15. 2. 2010

REALIZÁCIA VÝSTAVY

.....?

PARNERI VÝSTAVY

VŠMU

ÚĽUV

SR0

CAULDRON

.... TOYS ?



**Článok 31
VOLNÝ ČAS, REKREÁCIA
A KULTÚRNA ČINNOSŤ**

*(Dieťa má právo na oddych,
HRÝ a účasť na kultúrnom živote
a umeleckých aktivitách.)*

1. Štáty, ktoré sú zmluvnými stranami tohto Dohovoru, uznávajú právo dieťaťa na oddych a voľný čas, na účasť v HRÁCH a oddychovej činnosti zodpovedajúcej jeho veku, ako i na slobodnú účasť v kultúrnom živote a umeleckej činnosti.

2. Signatárske štáty Dohovoru musia rešpektovať a podporovať právo dieťaťa na všestrannú účasť v kultúrnom a umeleckom živote, podporovať ustanovenia o vhodných a rovnocenných príležitostiach v oblasti kultúrnej, umeleckej, oddychovej činnosti a využívání voľného času.

Dohovor o právach dieťaťa prijalo Valné zhromaždenie Spojených národov 20. novembra 1989.



Johan HUIZINGA

(1872-1945)

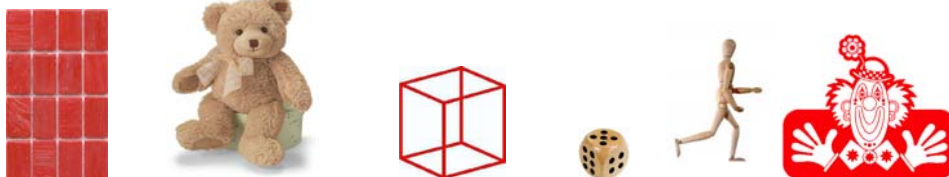


(info o autorovi a citácia z knihy)

1. miestnosť - HRAčky v kocke

Úvodná miestnosť výstavy má návštevníkov pozitívne naladiť na tému výstavy. Má pôsobiť dojomom útulného HRAčkárskeho obchodu. Rovnako však môže vyzeráť aj ako „MACKOlogická záHRAda“, pretože jej dominantným vizuálnym prvkom by mal byť prvý sprievodca po výstave – plyšový maxi maco sediaci na veľkej hracej kocke.

Titulková karta tejto miestnosti je vo vnútri. Pod názvom „HRAčky v kocke“ sa môže skrývať výtvarná koláž hračiek, umiestnených do rámu v tvare priestorovej kocky.



Hracia kocka označuje poradie miestnosti, drevený manekýn znázorňuje činnosť v miestnosti, ďalší panel – hracia karta s otvorom – ako na vrátnici, slúži ako priestor pre výstavný dozor, pani „HRÁtnička“ môže mať aj klaunský nos a červenú pečiatku „cmukačku“.

Prvá „uvítacia karta“, inštalovaná pri vchode, odкрýva pojem HRAvosť.

Druhý panel je replikou „HRY“ o vývoji človeka – od skrčenca po súčasného „človeka zhrbeného“ nad počítačom (možno aj kvôli času, ktorý strávi pri počítačových HRÁCH.)

Ďalšie tri karty sú venované HRAčkám – ľudovým (ÚĽUV), koníkom, starým bábikám (fenomén „odhodenej HRAčky“). Atraktívne môže v tejto časti expozície pôsobiť drevená bábika v „ľudskej veľkosti“ – (Kyjatice, ÚĽUV). Interaktívne sa dá využiť aj funkčný drevený hojdací koník (ÚĽUV).

Ďalej sa budeme poHRÁvať s potrebou „prítulnosti a pocitu bezpečia“, ktoré deťom vedia poskytnúť niektoré HRAčky, napríklad – plyšoví mackovia.

Interaktívne rozoHRATá bude práve táto téma. Okrem básničky, v ktorej macko vystupuje ako prítulný súkromný nočný bodygard, náš maxi maco určite deťom ochotne posluží ako „figurant“ na rôzne detské HRY typu:

HRÁme sa na OBCHOD (deti si od neho „akože kúpia“ malého macka, ktorý sa im najväčšmi páči).

HRÁme sa na DOKTORA (obviažeme macovi poranenú hlavu).

HRÁme sa na RODIČOV (nakŕmime macka HRAvou krupicovou kašou alebo mu porozprávame rozprávku na dobrú noc).

Ak sme už dospeláci, máme poruke text rozprávky o MACKOVI FUPOVI, ktorá je literárnou HRAčkou na známeho MACKA PUFA.

Poznámka: pri téme plyšových medvedíkov možno na doplnkových „infokartách“ odprezentovať aj krátke encyklopedické heslá o pôvode týchto HRAčiek – v Nemecku i v Amerike. V miestnosti môže byť aj PC s displejom – interaktívna HRA s výberom počúvania MACKA PUFA alebo FUPA, rozprávky pán HRÁčik, Domov starých bábik. (SRo.)

Posledný panel, pri vstupe do ďalšej miestnosti prezentuje fenomén HRAcej kocky ako takej.

Je pri ňom i 3D kocka, ktorou si musíme hodiť, keď nám padne číslo 2, môžeme pokračovať do druhej miestnosti, ktorá má, ako nás informuje karta medzi miestnosťami, názov „HRA o HRAnice“.

Skôr, ako tam prejdeme, prezrime si podrobnejšie „HRAcie karty“ prvej miestnosti...

Človek HRAVý



Človek hravý,
homo ludens...
Ako bolo, tak aj bude!



V hre sme boli zrodení,
veselo je na zemi.

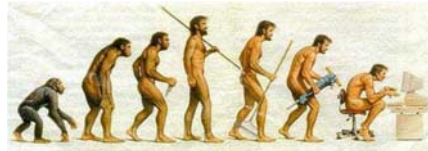


Hra je základ nášho bytia,
bez hračky ma neprichytia!



HRAčlovek

Ako sa HRAL HRAčlovek?



Nahý behal za HRAmutom,
chcel ho vybiť dlhým prútom.

Keď mu ušiel do HRAlesa,
od zlosti bil kameň kameňom.



Aha! Iskra!
A začal sa HRAť s plameňom.



Tento ohník v nás odvtedy horí.
Ak sa nemáme s čím hrať,
sme chorí...

Ľudové HRAčky



Aké sú pekné veci veľkých,
keď sa dajú do inej mierky.



Z džbanu je džbánik,
z misky mištička.
S bábikou v ruke je z dievčatka
odrazu veľká mamička.

Koník



Najkrajšia HRAčka maličkých,
či je už z dreva,
či len z handričky.



Hoc je len slamou vypchatý,
dokáže robiť zázraky.



Oddaný priateľ na potulky
po ceste z noci do rána.
Na ňom sa môžeš nebíčkou sna
od hviezdy k hviezde preháňať...



Nočný bodygard



Pritúl' sa k svojmu mackovi,
šepni mu, čo ťa trápi.



Veď medveď je tvoj kamarát
a je to správny chlapík!



Aj keď je z plyšu,
tmy sa nebojí.
Súkromný nočný strážnik...

Tma zhasla, s ním si v bezpečí.
Tak si už sniček zažni.



Bábika babička



Prútený kufřík kdesi v kúte,
penzión HRAčiek bez mena.



Spomienky víria odomknuté,
čo to má všetko znamenať?

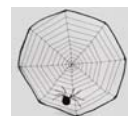


Kto budí spánok starých bábik?
Návšteva detí bývalých?

Vezmú ich znovu do ručičiek,
aby sa s nimi pohrali?



Rúčky sú ruky, dospeli už,
na HRU sú vraj už priveľké...



Ostanú báby ďalej ležať
v pavučinovej postieľke.

Bábiky starnú ako ľudia,
sklenené oči zavreli.
Možno si myslia, že sú v nebi
a my že sme ich anjeli.

HRacia kocka



HRacia kocka bodkovaná
ako lienka na tráve.
Aké číslo ti dnes padne?
Šťastie býva vrtkavé.



Raz ti praje,
dá ti šestku,
potom kamsi uletí.
Môžeš hádzať hoc aj stokrát,
len jednotka padne ti.



Náhoda je prelietavá,
nehrá sa, len zabáva.
Nebud' malý!
Veľkí hráči
dokážu ja prehrávať...



2. miestnosť – HRA o HRANICE

Druhá miestnosť je o jednej z najstarších „hier“ človeka – hre o hranice, hre na vojačikov. Figúrky vojakov v rôznych podobách sú známe od čias starého Egypta, cez antiku až podnes. Aj v našej ľudovej kultúre sa nájdu drevené hračky vojačikov.

Podlaha je pojedená ako veľká čiernobiela šachovnica. V rohu miestnosti je ďalšia podoba sprievodcu výstavou – veľká figúrka šachového kráľa. (Môže byť aj inštalácia muzeálneho exponátu rytierskeho brnenia).



HRacia kocka označuje poradie miestnosti, drevený manekýn, animovací, označuje činnosť v miestnosti).

Interaktívnu časť inštalácia v tejto miestnosti reprezentujú dva HRacie stolíky.

Pri jednom je „tvorivá HRA o hranice“ – detský šach, štylizovaný do figúrok BIELE MYŠKY / ČIERNE MAČKY, figúrky veží sú napríklad bloky ementálu. Pri stolíku sú infokarty – o histórii šachu a o základných ťahoch jednotlivých figúr.

Opozitum tejto hre tvorí ukážka počítačovej bojovej HRY firmy Cauldron, konzola s HROU rytierov.

Ideový koncept miestnosti prezentujú štyri panely – karty s textami.

1. HRA O HRANICE
2. VOJACI
3. ŠACH
4. HRAVÁ RADA

Doplnkom panelu - karty „HRA O HRANICE môže byť aj objekt – inštalácia „BOJOVÉ POLE“ .

Je to síce šachovnica, ale na jej a políčkach nie sú len šachové figúrky, ale aj rôzni panáci, cínoví aj plastoví vojaci, rytieri i transformeri, tanky v bojových pozíciách. Nad šachovnicou letia lietadlá. Objekt je svetelný, blikajú v ňom červené štvorce ako výbuchy bojových aktivít „znenárodných hračiek“.

Prechod do tretej miestnosti – IHRISKA je podmienený „loptovou HROU“ – žonglovaním tromi malými loptičkami, keďže ide o miestnosť číslo 3. Ak sa nám podarí vyhodiť naraz všetky tri lopty a zachytiť ich – ideme ďalej.



Najskôr však prehľad panelov HRY o HRANICE.

HRA o hranice

Koho sú tie HRAčky?
Ničie!
Obsadíme zaHRAničie!



Nie sú vaše!
Na a čo?
Vymyslíme voľačo!



Zádrapku a potom hádku,
nepriateľ
dostane po zadku.



Rozpútame
vojnu HRAčiek.
Nezáleží, kto si začne,
dôležitý je len koniec.
Čo keď bude navždy po mne?



Kde sú naše HRAnice?
Slza steká na líce,
utržil som boľačku!
Podeliť sa o HRAčku
je vždy lepšie
ako je prísť o život.



Vyrastieme, zmierime sa
a pôjdeme na pivo...

Vojaci



HRA Armáda moja!
Smelo do boja!
Do posledného náboja!



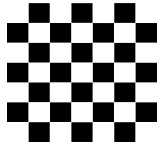
Cínovým chlapcom maľovaným
sa v noci rany zahoja.



Ráno ich detskí generáli
pošlú do nového súboja.



Šach



Biela a čierna,
šach a mat,
súboj,
no nie až do krvi...



Kráľovská HRA
na víťazstvo,
s jedinou snahou:
rozdrviť,

poraziť toho
druhého,
zasadiť mu ranu.



Môže sa stať,
že prehráš boj,
prídeš aj o dámu.

Keď stratíš kráľa,
končí HRA.
HRA nicu dobyl
súper.

Vždy sa dá začať
odznova,
v tom je tá HRA
super!



HRAVá rada



HRU ber vážne,
seba nie,
nezažiješ sklamanie...



Raz si kráľ,
a potom pešiak,
netreba hneď hlavu vešať!

NaHRA tí sú iba tí,
čo sú do HRY zabratí tak,
že stratia pre HRU mieru.
Takých potom čerti berú!



3. miestnosť – IHRISKO

Tretia miestnosť predstavuje návštevníkovi HRY športové, ktoré sú zastúpené predovšetkým loptovými HRAMI a samotným fenoménom „zázraku menom lopta“. Nájde tu lopty na všetky možné druhy športov, rôznych veľkostí a materiálov. Podlaha je pokrytá „trávovým“ kobercom s naznačením HERNEHO poľa futbalového ihriska.

Uprostred miestnosti je základný interaktívny prvok miestnosti – detský futbal.



Ústredným objektom miestnosti je „BALL MAN“, po slovensky „LOPTOŠ“... kinetický objekt – drevený manekýn v životnej veľkosti, štylizovaný do Da Vinciho „vitruvianskeho človeka“. Okolo neho sú na lankách ako kyvadlá lopty rôznych veľkostí.



Ďalším interaktívnym prvkom môže byť „miniverzia“ minigolfu. Ponúkajú sa aj veľké fitlopty.

Na textových kartách je „rýmovačka“ o lopte a je tu predstavený aj fenomén súťaživosti, ktorý k športovým HRÁM neodmysliteľne patrí. Na infokarte bude heslo o pôvode lopty a olympiáde.

Najstaršie a najznámejšie športové HRY sú tie olympijské. Ak chceme zažiť, aké je to byť „víťazom“, máme na to príležitosť: v rohu miestnosti je malý stupienok víťazov a na infokarte o olympiádach sú aj pripravené na širokých stuhách tri „drevené“ medaile so smajlíkmi. Môžeme si ich zavesiť na krk....



Samozrejme, že do tejto miestnosti patrí aj HRA s guľkami, či bowling.

K bowlingovej guľi sa dostaneme, ak budeme chcieť prejsť do miestnosti číslo 4. V prechode nám budú brániť štyri veľké bowlingové figúrky. Našou úlohou je zhodiť ich všetky guľou na reťazi, ktorá visí z portálu prechodových dverí do miestnosti múzických HIER.

LOPTA



Lopta je vynález,
gólový objav!
Ako sa takéto
nápady rodia?

Od guľky k loptičke
je veľmi blízko,
jedna má jamôčku,
druhá chce HRISKO.



Aj Zem je guľatá,
kto sa s ňou HRÁva?
Možno, že Pánbožko,
keď nevie spávať.

Gúľa si loptičku
IHRISKOM neba,
čo keď raz do bránky
postaví TEBA?

To bude góóóó!!!

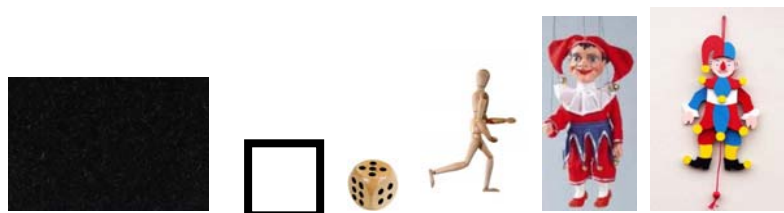


4. miestnosť – HRACIA skrinka

Štvrtá miestnosť je vyhradená múzickým HRÁM a projektu VŠMU – Štyria škriatkovia a víla.

Môže (ale nemusí!) byť pojedený ako divadelný priestor (tmavé karty na stenách obrátené „opacom“, tmavá podlaha). Dominantným objektom je HRACIA skrinka, „músic box“, akési multifunkčné divadielko, ktoré má svoju malú HRACIU scénu na každej strane. Preto sú aj malé stoličky pre divákov rozmiestnené dookola tohto objektu.

Obsahovo je táto miestnosť koncipovaná ako „štyri dejstvá HRAvej prírody“, pretože jej náplňou je práve alegorický príbeh o štyroch ročných obdobiach, inšpirovaný hudbou Antonia Vivaldiho.



Hracia skrinka je „technologický zázrak“, pretože odrazu sa v nej môže hrať na štyroch rôznych scénach:

1. činoherné divadlo a divadlo s maskou (t.j. priestor pre jedného, max. dvoch „živých“ hercov.
2. bábkové divadlo – maňuškové (hrací box má paravánové vykrytie)
3. bábkové divadlo – marionetové (hrací box má „klasický barokový portál a kulisy)
4. bábkové divadlo – plošné a tieňové (s projekčným plátnom).

HRACIA skrinka bude „fungovať“ počas výstavy v štyroch „režimoch“:

1. ako ozajstná „HRACIA skrinka“ – reprodukovanie Vivaldiho koncertu Štyri ročné obdobia
2. ako inštalácia, predstavujúca rôzne typy divadla, s možnosťou interaktívnych vstupov
3. ako samostatný divadelný projekt, performance, ktorý poslucháči VŠMU naskúšajú v dohodnutých časoch počas trvania výstavy (vzhľadom k tomu, že scéna bude prakticky využiteľná až po jej inštalácii a vernisáži výstavy), a potom reprízovateľná ako samostatný projekt, ktorý bude možné hrať aj v iných priestoroch (napr. nádvorie BIBIANY a pod.)
4. ako priestor na tvorivú prezentáciu interaktívnej HRY „Nasaď si svoju vlastnú masku!“

Libreto predstavenia, jeho réžia a výtvarné riešenie konkrétnych bábok, masiek a kostýmov bude predmetom samostatného projektu, po dohovore s dramaturgiou a realizáciou BIBIANY.

Partner projektu: Vysoká škola múzických umení, Divadelná fakulta, Katedra bábkarskej tvorby

Názov: LE QUATRO STAGIONI alebo ŠTYRIA ŠKRIATKOVIA A VÍLA

Scenár a réžia: Ján Uličiansky

Hudba: Antonio Vivaldi

Výprava: Eva Farkašová

Choreografia: Dana Dinková

Účinkujú: poslucháči 2. ročníku KBT VŠMU (osem bábkohercov)

Pedagogická spolupráca: Mgr. Marica Mikulová

Premiéra: december 2009 / január 2010

Postavy: VIVA - malá víla, PIKOLO - jarný škriatok, SOLÁRIO - letný škriatok,
VENTO - jesenný škriatok, FREDO - zimný škriatok a FUTURA – rosnička.

Námet:

Pôvodný rozprávkový príbeh inšpirovaný hudobným dielom svetoznámeho talianskeho skladateľa Antonia Vivaldiho je alegorickou verziou striedania štyroch ročných období.

Niekde uprostred veľkej zelenej lúky existuje stará zázračná hracia skrinka – verklík, kľukou ktorého krúčia štyria škriatkovia – Pikolo, Solário Vento a Fredo. Podľa toho, ktorý zo škriatkov zlatou kľukou krúti, také je ročné obdobie.

Doteraz sa škriatkovia dokázali na striedaní dohodnúť, až kým sa zimný škriatok Fredo nerozhodol, že vlády nad ročným obdobím sa len tak ľahko nevzdá.

Keď zima trvá prídlho, príde za ním malá lesná víla Viva, ktorá už veľmi túži tancovať na jarnú melódiu milovaného malého škriatka Pikola. Fredo začne vymýšľať, až sa bratia škriatkovia pohádajú.

To využije zlá rosnička Futura, ktorá sa zmocní zlatej kľuky od verklíka štyroch ročných období a vyhráva si na ňom, ako sa jej zapáči.

Škriatkovia sa musia zjednotiť, aby sa svet opäť riadil prírodným poriadkom – a nie chamtivosťou zlého individua.

No a samozrejme, aby malá víla Viva a jarný škriatok Fredo mohli znovu spolu osláviť príchod novej jari.

Realizačná predstava:

Scénická produkcia (mimo klasický divadelný priestor, prípadne aj pouličná), založená na reprodukovanej hudbe, mobilných veľkorozmerných bábkových objektoch (alegórie štyroch ročných období – škriatkovia – klauni), ústrednom scénickom prvku (hracia skrinka – verklík) a tanečníkoch v štylizovaných kostýmoch (víla, rosnička).

Po skončení výstavy by produkcia mala žiť „samostatným životom“ ako spoločný repertoárový titul BIBIANY a VŠMU, s možnosťou prezentovať ho aj mimo Bratislavu na rôznych podujatiach a festivaloch (Zázračný oriešok Piešťany 2010 a pod.)

Táto miestnosť môže mať až štyroch sprievodcov – nadrozmerné figurálne objekty štyroch sezónnych škriatkov, ktorí budú účinkovať aj v divadelnej produkcii.

Interaktívnou HROU tejto miestnosti môže byť vytváranie divadelných masiek „á la Arcimboldo“, výtvarne inšpirované jeho alegorickými tvármi štyroch ročných období. K dispozícii by mali byť rôzne plastové modely ovocia, kvetov, konáriky, mušličky a pod., z ktorých si deti môžu vyskladať vlastné štylizované masky.



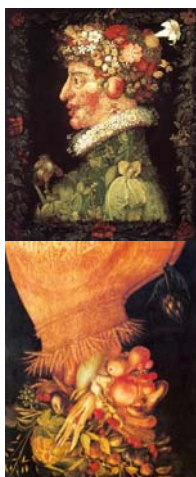
Aj v tejto miestnosti sú textové karty-panely, ktoré komunikujú s návštevníkom a predstavujú mu tému HRY ako HRU divadelnú, či múzickú.

Treba spomenúť aj interaktívnu HRU, ktorou sa „preHRÁME“ do piatej miestnosti – HRAdu HRAjštún, v ktorom nájdeme aj sálu „HRAzardných HIER“. Práve preto sa do toho priestoru bude vchádzať štylizovanými otáčavými dverami (karty – panely spojené do kríža otočné podľa stredovej osi). Jednou z možností je hádzanie guľky do malej štylizovanej rulety s číslami od 1 do 6, musíme si vsadiť na číslo 5, ak nám padne, môžeme ísť ďalej.

Kým tak urobíme, vráťme sa k obsahovej náplni kariet miestnosti číslo 4.

Štyri HRAvé sezóny

Príroda je herečka,
stále mení masky,
bielym púdom zo snehu,
šminkuje si vrásky.



Nevadí nám, že je stará,
Večne je s ňou zábava.
V štyroch dejstvách počas roka
nás počasím zabáva.



HRAšparko



Každý sa hrá na niečo.

Napríklad...
Paradajka s paprikou
sa hrajú hru na lečo.



Na koho sa hrávaš ty?



Koruna ti z hlavy spadla,
tak sa pozri do zrkadla!
Vidiš tam len smiešnu masku?
Bábkového HRAšparka?

Sklapni uši,
pošpáraj sa trochu v duši,
HRAvo nájdeš vlastnú tvár...
HRAniu zdar!

Piata miestnosť je priestorom pre prezentáciu rôznych spoločenských HIER, kartových HIER, hlavolamov, tajničiek, ale aj HIER hazardných. Informačný systém je rovnaký ako všade – HRACia kocka a animovací panáčik.

Podlaha môže mať pôdorys HRY „človeče nehnevaj sa!“ a je navrhnutá tak, aby sa táto HRA, dala HRAŤ so štyrmi „panáčikmi – návštevníkmi“. Je tam aj veľká HRACia kocka a každý z HRÁčov si nasadí baretku inej farby, aby bolo jasné, do ktorého „domčeka“ patrí.



Uprostred miestnosti je z kartových panelov vystavaný štvorcový „HRA d HRAjštún“ so štyrmi vežičkami, vo vnútri je architektonicky vyriešený tak, že sú v ňom štyri samostatné priestory, do ktorých sa dá vojsť zvonku, no zároveň sú prepojené úzkou „tajnou chodbou“, HRAbyrintom, v ktorej sa dá skrývať. Je známe, že HRA na skrývačku patrí k najstarším a najobľúbenejším detským HRÁm.

Miestnosti HRAdu predstavujú štyri rôzne kategórie HIER a sú reprezentované štyrmi štylizovanými postavčkami, ktoré v danom priestore „bývajú“:

1. Hlúpy trojhľavý HRAk, ktorý skláňa hlavy nad troma hádankami. Nedokáže ich sám vylúštiť, a preto mu s tým detský návštevník môže pomôcť. Jedna hádanka je reprezentovaná priestorovým dreveným hlavolamom, ktorý je treba poskladať, druhá je klasická krížovka s tajničkou, realizovaná magnetickými písmenkami na kovovej podložke (hľadáme meno rozprávkového hrdinu, v mene ktorého sa skrýva HRA, teda Janka HRAška), posledná je HRA matematická (presúvanie čísel), prípadne jednoduché sudoku a pod.
2. V druhej miestnosti HRAdu býva kartový kráľ HRAvomír a jeho poddaní – karty všetkých možných podob. Kráľ „vsadil všetko na jednu kartu“ a hrozí mu, že príde o celé kráľovstvo. VyHRAŤ ho späť mu môže pomôcť malý detský hráč. Najjednoduchšou formou HRY môže byť pexeso, v našom prípade HRAXeso.
3. V tretej miestnosti bývajú „klasické rozprávkové postavy“. Tu sa poHRÁme s rozprávkami a ich najznámejšími motívami, návodom nám budú príbehy z knihy „Kocúr na kolieskových korčuliach“. Vieme, že ten „naozajstný mal čižmy, no okrem korčulí môže mať, napríklad, aj tenisky. Každý vie, že tri holúbky v Popoluške preberali hrach a šošovicu. My tu máme pomiešané, tak ako malý Martin z moderného rozprávkového príbehu, matice a skrutky. Pomôžeme mu to vytriediť, aby mohol ísť do cirkusu? Uvidíme!
4. V poslednej miestnosti – HRAvomorni, je zatvorené „monštrum“, golem, či niečo medzi tým – figúra HRACieho automatického robota BINGA. V miestnosti to bliká bláznivými farbami, pípa tam a cinká, ako v ozajstnej HERni, či v HRASíne. Je to miestnosť hazardných HIER, ktorá má malého návštevníka varovať pred závislosťou na HRÁch a gamblerstvom.

Obsahovú náplň miestností vysvetľujú veršované návody, inštalované na kartách – paneloch, ktoré zároveň tvoria steny HRAdnej sály. Informatívne a inštruktážne karty môžu byť inštalované ako jednoduché

spojené panely – „áčka“.

V štyroch HRAdných vežičkách a na vonkajších obvodových paneloch HRAdu sú nainštalované ďalšie HRAvolamy, HRAjničky a „HRAčky“. Svojou náročnosťou môžu byť odstupňované pre rôzne vekové kategórie návštevníkov výstavy.



Napríklad, v jednej z veží je štylizovaná „studňa“, z ktorej sa pomocou udičky s magnetom dajú loviť „peniažky“. Rovnako môže byť na stene HRAdu umiestený terč, a budeme sa doň triafať „bezpečnou“ magnetickou šípkou.

Múry HRAdu môžu byť „posprejované tagmi“ s rôznymi slovnými HRAčkami a „múdrosťami“, týkajúcimi sa našej témy.

Z piatej miestnosti sa vchádza do šiestej, no zároveň je to aj východ z výstavy. Pred vstupom do „HRAJskej záHRAdy“ musíme vykonať nejaký „dobrý skutok“. Môže to byť napríklad to, že pomôžeme zvieratkám z HRY Noemova archa nastúpiť na loď a zachránime ich tak pred „potopou“. Táto HRA býva štylizovaná do všetkých možných foriem, od plastových zvieratiek v štýle DUPLOLEGA, cez drevené figúrky až po rôzne typy puzzle.



Pri východe z výstavy sú dva „rozlúčkové panely – karty“ – „HRAuni“ a „Naveky HRAví.“ Ak sa nám z výstavy nechce odísť, našou poslednou úlohou pred otvorením dvier môže byť to, že do knihy návštev si vymyslíme nejakú „HRAvú“ prezývku.

No my ešte neodchádzame, čaká nás prehliadka HRAdu HRAjštún a potom ešte posledná, šiesta miestnosť.

HRAzardní HRÁČI



Blikavé svetlo smutnej HERne
zahasí to, čo svietilo.
Magické zvuky malých mincí.
Deti, čo HRAjú o život .



Handrové bábky v rukách BINGA.
Automat nerád prehráva,
hazardní HRÁČi, nemé sochy,
sfingový výraz na tvárach.



Ako sa nechať chytiť do HRY,
nestať sa väzňom golema?
NepreHRAj detstvo s HRAutomatom,
nekláč pred ním na kolenách.

Minca má rub, no má aj líce,
otoč sa hneď už vo dverách,
iba tí, čo sú zaslepení,
na svetlo slnka neveria.



Kartový kráľ



Kartový kráľ prehral trón,
teraz nemá na čom sedieť.
Išiel teda ku susede.



Srdcová sedma,
tá stará vedma,
ponúkla mu šamlík malý.
Urazil sa:
„Nie som králik!“



Išiel tam,
kam sa chodí pešo
Posedel si, porozmýšľal,
všetko vsadil na ESO!

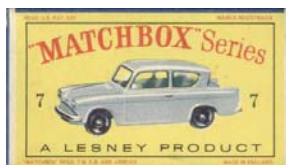


HRAvotospráva

Hovorí sa, že človek má žiť
predovšetkým
zdravo.



My však máme iný recept:
„Ľudia, žite HRAvo!“



HRA s ohňom

Oheň je zlý spoluHRÁČ,
pri ňom sa vždy popáliš.
Zápalová škatuľka
nie je HRAčka pre malých!

HRA so svetlom

Svetlo a tieň, veční HRÁči,
každému sa iné páči.

Slniečko ich rozsúdi:
šťuk – a tma!
HRAť sa budú zas až ráno,
keď sa zobudí...



Slovné HRAčky

Na hrad HRAjštún priletel
trojhlavý HRAk.
Premôže ho Janko HRAško?



Asi ťažko...



Ako robí HRAzvečík?
HRAf! HRAf!

Je to pravda odveká,
HRA je priateľ človeka!

HRAjte sa vždy tvorivo,
v HRE vám ide o život!



Stále sa dá poHRAť s niečím.
Nudiť sa, to by bol prečin!

Čas sa poHRÁva s nami.
Čarbe po nás vráskami.

HRAtislava, HRAvé miesto
HRÁva sa na hlavné mesto.
HRAd jej padol na hlavu,
potrebuje opravu.

HRÁnoššík! Čo robíš?
HRÁm sa na zbojníka!
Ako sa to robí?
Sypem si HRAch pod nohy.

Kto je HRÁČ a kto je HEREC?
Kde sa v ľudoch talent berie?

NeHRAj HRU na každú stranu,
lebo trafiš vlastnú bránu!

HRAuni



Žijú medzi nami ľudia
doživotne hraví...
Nehanbia sa k deťom
kľaknúť,
či sadnúť do trávy.



Poznáte ich podľa toho,
že sú často bosí,
o rozprávku na dobrú noc
netreba ich prosiť.



Majú plné vrecká žartov
a vrecúško smiechu.



Nevadí im, že nevlastnia
ani vlastnú strechu.

Rozdávajú na počkanie

lásku,
nádej,
vieru...



HRAvosť, bože, HRAvosť,
kde ťa ľudia berú?



Naveky HRAví



Dokedy sa možno hrať?
Kedy je už veľa?

Niektorým z nás zostane
hravosť do dospelá.



Nevieme si povedať:
Dost' už bolo, stačí!
Naveky si budeme
svoje detstvo vláčiť.



Nedokáže sa nás pustiť:
„Ešte chvíľku...!“ , žobre.
A my, slabí dospeláci,
povzdychneme:
„Dobre!“

Tak doHRAnia, priatelia!



6. miestnosť – HRAjská záHRAda

Posledná miestnosť je zariadená ako štylizovaná herňa – RAJSKÁ ZÁHRADA HIER.

V HRAjskej záhrade by nemali chýbať „skrotené“ divé šelmy – levy, tigre, či krokodíl, samozrejme, že všetko maxi plyšové hračky. Tie môžu byť všade, na stromoch i textových kartových paneloch.

V „HRAji“ je možné všetko – aj pieskovisko s vedierkami a lopatkami, s bielučkým pieskom voňavým ako vanilkový cukor. To aby sa dali „piecť“ ozaj chutné koláčiky. (Nad týmto priestorom by mohla mať „patronát“ zázračná učiteľka EMA z knihy MÁME EMU - vydavateľstvo BUVIK).



Pod „krídlami anjela strážcu“ sa tu deti môžu individuálne venovať hre, pre ktorú sa rozhodnú. Za partnerov tejto miestnosti boli oslovení SLOVENSKÝ ROZHLAS, počítačová firma CAULDRON a vydavateľstvo PERFEKT. V strede miestnosti stojí objekt – HRAnjel, po obvode na stenách sú textové panely – karty, doplnené 3D predmetmi.

Veľký centrálny objekt „HRAnjel“ je figuratívna kompozícia, ktorá je symbolom „strážcu detských hier“. Štylizovaný môže byť ako maxi skelet hracej figúrky hry „človeče, nehnevaj sa!“, ktorá má krídla, napríklad, z hracích kariet. Skulptúra je tiež osvetľovacím telesom jednotlivých herných kóji, takže objekt môže pôsobiť vzhľadom na obdobie trvania výstavy, aj tak trochu „sviatočne, či vianočne“.

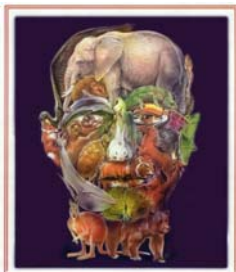
V štyroch rohoch stoja objekty znázorňujúce „HRAjský strom“. Je to mobiliár, v ktorom sú umiestnené rôzne formy detských hier. Môže to byť aj strom, znázornený na kartách postavených do križa, ktoré rozdeľujú každý hrací priestor pod stromom na štyri segmenty. V primeranej výške detského stolíka je v ňom umiestnený hrací pultík, pri každom je malá sedacia kocka.

Vo vnútri každého objektu je ukrytá technológia – monitory, počítače a káble. V segmentoch HRAjského stromu deti môžu:

1. kresliť si fixkami na papier zážitky z výstavy alebo modelovať z plastelíny.
2. stavať vežu z veľkých duplo LEGOvých kociek a počúvať pri tom cez slúchadlá z počítača rozhlasovú rozprávkovú hru GOLEGO o tom, ako si siedmi panáčikovia GOLEGOVIA veľmi chceli postaviť veľkú vežu, ale kvôli tomu, že sa nevedeli dohodnúť, tak im spadla. (Partner SRO)
3. počúvať interaktívnu monologickú rozhlasovú rozprávku POČÍTAČOVÝ PRINC (softvér hry vytvorí Rádio INET SRO.)
4. sledovať na monitore z DVD nosiča animovaný bábkový večerníčkový seriál HRDINOVIA SIEDMICH MORÍ – STV).
5. hrať sa na počítači tvorivú „nebojovú“ hru (firma Cauldron)
6. „odtrhnúť si zo stromu“ rozprávkovú knihu a čítať si. (PERFEKT)
7. zahrať si na hudobnom nástroji (elektronický klavír so slúchadlami)
8. pustiť sa do skladania priestorového hlavolamu.

Výber interaktívnych hier možno ešte konzultovať aj podľa možností organizovania rôznych tvorivých dielní, napr. „HRÁme sa s papierom“, orgiami-kirigami Karola Krčmára.

Vyber si svoju HRU!



Na svete je milión HIER,
detí je však viacej.
Hrať sa, to je vážna vec,
je to forma práce.



Deti si tak zvykajú,
že raz budú veľkí,
chlapci možno vojaci,
dievčatká - modelky.



Na svete sú tisícky
krásnych povolání,
kým sme malí, nevieme,
kým sme povolání:

či z nás bude športovec,
či nás kopne múza...
Tak sa, chlapče, rýchlo HRAj,
HRU na super muža.



Tak sa, moja, rýchlo HRAj,
že si super mama,
ľahšie sa ti vykročí
z HRAja do neznáma...

HRAjská záHRAda



Tam v HRAjskej záHRAdě
Eva a Adam
HRAjú sa detské HRY,
aj tú „na hada“.



Držia sa za ruky,
šťastní a bosí,
nikoho nemusia
o HRAčky prosiť.



Tie rastú na strome
uprostred raja,
majú ich, koľko chcú,
veď sú len dvaja.

Adam sa nenudí,
Eve čas letí,
to iba do vtedy,
kým budú deti.



Keď im had pošepne:
„Všetko je inak!“
HRAvosť ich omrzí.
Čia je to vina?

HRAVá modlitbička



HRAnel strážny,
patrón hier,
vyslyš prosbu
z našich pier.

Dopraj HRAvosť
naším rukám,
ako „na to“ ,
vždy nám ukáž.



Nech zvládneme
všetko HRAvo,
„ľavou zadnou“ ,
s myslou zdravou.

Nech sme pri HRE
večne mierni,
nevpusť zlo
do našich HERNÍ.



Daj nám vyHRAť
nad sebou
a priprav nás
na nebo...



HRAmen!