

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti

O pamäti a jej poznávaní
(námet)

Autor: Jana Plichtová
Dramaturgia: Eva Čárska

Bratislava, máj 2000.

Hlavnou myšlienkou výstavy by mala byť prezentácia ľudskej pamäti ako aktívnej činnosti, ako sprievodkyne našej každodennosti, ako služobníčky našich činností a potrieb. Mal by sa tým akcentovať jej celostný a konštruktívno-naratívny charakter. Detský návštevník by tak mal pochopiť, že nenosí v sebe akýsi pamäťový mechanizmus, vnútorný magnetofón, ktorý zaznamenáva veci okolo neho bez toho, že by na to mal nejaký vplyv. Naopak, detskí návštevníci by mali porozumieť, že pamäť je inštrumentom, ktorý človek cielene a efektívne používa. Pamäť je činnosťou aj procesom.

1. Prvá miestnosť bude venovaná histórii chápania pamäti
Dominovať jej bude usmievajúca sa socha Mnemonysé ako matka umení
(kresba, alebo papierová socha)

V strede miestnosti budú tabuľky vosku s rozličnou tvrdosťou (pod nimi budú horieť sviečky, alebo svietiť lampičky rozličnej intenzity, ktoré udržia rozdielnu plasticitu vosku). Dieťa si môže vyskúšať, do akej hmoty sa odtlačky dajú ľahšie alebo ťažšie urobiť. Cez slúchadlá bude počuť text k jednotlivým obrázkom, v tomto prípade text na str. 11 o Platónovi, ktorý sa domnieval, že naša pamäť je ako vosková tabuľa.

Strom poznania (nákres ukazujúci štruktúru poznania) ilustruje text o Raimodovi Lullusovi, ktorý pamäť chápal ako veľkú knižnicu.

Nákres Camillovho divadlo: model divadla ako poznania

Quillían a jeho model asociačnej pamäti spolu so sprievodným textom.

V tejto miestnosti dieťa bude produkovať asociácie na jednotlivé slová. Môže to písať do počítača, na ktorom si pozrie aj jednotlivé asociačné spojenia.

Poznámka: K jednotlivým obrázkom je nahraný sprevádzajúci text, ktorý sa počúva z prenosného slúchadlá.

2. Miestnosť

Vedúca myšlienka: Pamäť pracuje s rozličnými kódami, ábecedami: zvukový, vizuálny, lingvistický....

Myšlienka kódov sa ozrejní na morzeovke, Braillovom písme, a to v obrazovej aj v zvukovej podobe.

Hlavný priestor sa vyhradí lingvistickému kódu

Pojmy ako čarovné značky

Dieťa by malo pochopiť, aký je rozdiel medzi zrakovým a lingvistickým kódom, medzi vizuálnym kódom a predstavami.

séria fotografií starnúceho človeka: v lingvistickom kóde ide o stále o toho istého človeka

séria fotografií rastúceho hrozna: v lingvistickom kóde: hroznový strom

séria fotografií rozličných pohľadov na psa: v lingvistickom kóde pes, alebo špeciálny názov druhu.

rozličné druhy stromov: lingvistický kód strom

Lingvistický kód je účinnou skratkou.

Nahratý text:

Borgesov príbeh o Funesovi

Príbeh o pánovi Š

3. Miestnosť

Vedúce myšlienky: Ľudská pamäť nie je odtlačkom, ale výťažkom. Pamäť nie je súborom detailov, ale má celostný charakter. Pamäť nemá mechanicky reproduktívny charakter, ale tvorivo reproduktívny.

Dieťa si má možnosť tieto myšlienky zažiť na vlastnej koži, a to v nasledovných úlohách:

Úloha č. 1: detský divák má pomenovať tvary, pozostávajúce z rozličných predmetov. Predmety, z ktorých je tvar utvorený sa menia, tvar však zostáva. Možno využiť obrázok na strane 67 a doplniť ďalšími obrázkami.

Úloha č. 2: (Videné pole si štruktúrujeme sami: ilustrácia obrázkom na strane 67, a iné reverzibilné figúry: kocka). Dieťa pozerá na jednotlivé predlohy a má povedať, čo vidí. Zo slúchadiel počuje otázky, ktoré ho orientujú na iné spôsoby vnímania.

Úloha č. 3: (Výberovosť vnímania). Dieťa má rozpoznať, ktoré desaťmarkovky sú sfalšované, rozpoznať medzi tvármi šašov tú tvár, ktorú videli predtým (str. 49).

Úloha č. 4: Popísať vlastné hodinky

Úloha č. 5: Vypočúť si príbeh a prerozprávať ho.

Odpočinok počas ktorého počúva príbeh Johna Deana a amerického prezidenta Nixona str. 59

a príbeh o rozprávačoch ľudových eposov - (Albert Lord a Millman Parry)

4. miestnosť

Vedúca myšlienka: Pamäť možno trénovať (jej základ tvorí kapitola o Tajomstve vynikajúcej pamäti)

Prvá ilustrácia: ako to robili starogrécki rečníci, rozprávanie o Simonidovi a Cicerovi

Taktika predstáv a miest: Simonidova technika pexeso, kde a čo (štruktúracia podľa miesta)

Príbeh pána Š

Príklad na str. 92-93 a graf s minerálmi

Dieťa si môže vyskúšať rozličné taktiky zapamätávania

triedenie a zoskupovanie, organizáciu, transformáciu do iného kódu, a to na obrazovke počítača

asociácie, zoskupovanie na základe podobnosti a kontrastov

5. miestnosť

Vedúca myšlienka: Bez nášho záujmu a pozornosti, bez systematického a trvalého úsilia nám pamäť nebude slúžiť tak, aby sme s ňou boli spokojní. Ak sa naučíme s pamäťou pracovať, učenie nemusí byť mučením.

Úloha emócií a sebadôvery.

graf na str. 98, znázorňujúcim podmienky úspechu v škole, doprevádzaný rozprávaním o experimente, v ktorom sa ukázala úloha sebadôvery.

Tabuľa, na ktorej je napísaných kriedou sedem zásad práce s pamäťou.

Niekoľko dramaturgických poznámok k námetu

J. Plichtovej O pamäti a jej poznávaní.

Námet tak akosi spontánne a prirodzene vychádza z knihy J. Plichtovej KNIHA O ALEBO, ALEBO KNIHA PRE DETI O ĽUDSKEJ PAMÄTI, ktorú vydal Česko-slovenský výbor EURÓPSKEJ KULTÚRNEJ NADÁCIE v roku 1993.

Kniha v tej dobe nevzbudila takú pozornosť, akú by si zaslúžila.

Preto si myslím, že si zaslúži uviesť do priestoru ako interaktívna výstava.

Ľudská pamäť je jedinečný fenomén a cesta za poznaním seba samého je prinajmenšom rovnako vzrušujúca, ako cesta do vesmíru.

Predstava pamäti ako voskovej tabule, model divadla ako poznania, rôzne formy kódov, ktoré sú účinnými skratkami, zásady práce s pamäťou to všetko sú veľmi zaujímavé a hravé cesty k poznávaniu.

A to nám spolu s autorkou (docentkou psychológie na Trnavskej univerzite) ide ...

P. s.

Kniha dostala cenu BIBIANY v roku 1993 v súťaži Najkrajšie knihy a ak ste ju ešte nečítali, vrelo vám ju odporúčam!

V Bratislave, 14. mája 2000

Eva Čárská

