

Ako škaredému káčatku sa mi nikdy nesnívalo o takom veľkom šťastí...

/Hans. Ch. Andersen/

PLNENIE SNOV AKO TÚŽOB, PREDSTÁV – premena detí na iné bytosti...

Najšťastnejší je ten, kto má najmenej želaní /snov/. */Buddha/*

Sny sú kráľovskou cestou k ľudskej duši. */Sigmund Freud/*

ABSURDNÉ OBJEKTY INŠPIROVANÉ SURREALISTAMI /ROZHODNÚŤ KTORÍ
BUDÚ POUŽITÍ/

Bez snov a ideálov nemožno byť človekom. */Ernst Fischer/*

Choď za svojimi snami. */Wil Wheaton/*

SNÁREŇ – NA PLANÁTE, KDE DETI SNÍVAJÚ

A na konci snívania začína ďalšie ľudské snívanie. */autori výstavy/*

PRVOTNÉ VIZUÁLNE PREDSTAVY /DORIEŠENÉ VÝTVARNÍKOM/:

Vtiahnutie do sna... vystúpenie zo sna... ľavá a pravá mozgová hemisféra

Malý a veľký priestor – identické s ilúziou obra a trpaslíka /Alicine zážitky/ - model výstavy

Absurdné predmety inšpirované surrealizmom – pohovka ako pery, stoličky ako ruky alebo nos, predmety pre deti, s ktorými budú skladať vlastné absurdnosti /premyslieť, či bude len časť s takými objektami alebo sa objavia v každej miestnosti, aby boli ucelením... napr. sedačka z pier v rôznych farbách, veľkostiach...Rozhodnúť sa pre diela surrealistov! Dalí je inšpirujúci...

Lapače snov – miestnosť iba s nimi a o nich – asi tri veľké objekty, ktoré majú účel a filozofiu. Veľkorozmerné objekty zo sieťou, kde deti môžu liezť. Guličky s otvormi, do ktorých deti vkladajú svoje zlé sny...

Snáreň na planéte, kde deti študujú výklady snov a vymýšľajú vlastné. Tu by mal byť objekt, kde deti k symbolom snov prikladajú ich výklady. Tie môžu byť z kníh alebo vymyslené. Knihy sú rôzne výklady snov – snáre, a tie by mohli mať zjednotený obal. Možno zas figúry, ktoré tie knihy držia, resp. nejaké absurdné stojany, nejaký priestor na čítanie...

Katarína Kosánová

Dramaturgička výstavy

1. ĽAVÉ KRÍDLO V TAJOMNOM DOME MYSLE.

Vstup do ľavej hemisféry mozgu. Vstupná hala: Vpravo dvere do pravej hemisféry (nápis na dverách – ODDELENIE ROZUMU -Logika, matematika, fyzika, aritmetika, geometria, ekonómia, politika... Dvere sú zatvorené našej výstavy sa netýkajú. Dvere vľavo - ODDELENIE SNOV – Sny, fantázia, predstavivosť, ilúzie, vnuknutia, zjavenia, poézia, umenie.... Vstupuje sa do oddelenia snov.

SNY V SPÁNKU: **Miestnosť zrkadiel** krivých aj normálnych v rôznych kombináciách. Zrkadlá sú miestami premaľované. Dieťa putuje snovou krajinou – labyrintom obrazov, v ktorých tu a tam nečakane zbadá vlastnú tvár. Doputuje do ďalšej miestnosti – **Miestnosť lietania** – Na zemi je namaľovaná krajina z vtácej perspektívy. Krajina je plná drakov, snových netvorov a strašidiel. Nad zemou vo vzduchu visia rôzne „mobily“ lietavcov. Najväčší z nich je skonštruovaný tak, aby sa do neho dalo pripevniť dieťa. Dieťa sa vznáša na krídlach, iné dieťa ho lanom poťahuje tak, že sa postupne hýbe, akoby letelo nad krajinou.

SNY V BDELOM STAVE: **Laboratórium fantázie** – Deti sa ocitnú v miestnosti kde znie psychodelická hudba. Miestnosť je zatemnená, vybavená farebným osvetlením. Osvetlenie môže dieťa ovládať prepínaním spínača. Raz môže mať osvetlenie charakter „farebnej hudby“ mení sa v ryme hudby, inokedy môže byť svetlo mihotavé prerušované, inokedy dúhové, alebo zasa monochromné - zelené, červené či modré. V priestore sa vznášajú abstraktné neidentifikovateľné objekty, ktoré oslovujú detskú fantáziu. Deti sa rozprávajú o tom čo vidia. Zakresľujú to na obrázky.

Laboratórium budúcnosti – sen ako utópia. Deti tu budú (zmazávacími farbami) domaľovávať obraz sveta zložený z nesúvislých fragmentov. V druhej časti sveta sa zahrajú hru na dokonalý svet. Budú riešiť základné ľudské otázky tak aby vytvorili – **Vysnený šťastný svet.**

SNY V TVORIVOM AKTE - **Krajina surrealistov** - Priestor tvorený interaktívnou interpretáciou surrealistických obrazov (hlavne Renné Magrid, možno Hironimus Bosch, + citáty zo surrealistických básnikov) **Alica v ríši divou** - Priestor usporiadaný podľa diela Lewisa Carola. K dispozícii kostýmy jednotlivých postáv. Deti sa prezlečú do kostímov a hrajú sa v snovom priestore.

2. NEBEZPEČNÉ SNÍVANIE – ILÚZIA, ÚNIK, OPOJENIE

BLUDISKO AGORD - Vytvoriť bludisko. S rôznymi symbolmi drogovej závislosti. Použiť inšpirácie z Hevierovej knihy.

BLUDISKO MÉDIÍ – Bludisko v štýle videoartu. Obrazovky so slučkami opakujúcich sa scén, hlúpych výrokov... reklamné smiešne zostrihané a kombinované šoty, výroky politikov...

BLUDISKO SPOLOČENSKÝCH ILÚZIÍ. - Peniaze, uznanie, krása, sláva. Tvorivo interaktívne spracovať tieto témy

LAPAČE ZLÝCH SNOV – Veľké objekty, inšpirované indiánskymi lapačmi snov, v ktorých sa deti budú môcť interaktívne vyporiadať s *nebezpečným snívaním*

3. SNÍVANIE AKO CESTA POZNANIA A PRETVÁRANIA SVETA.

MÝTY - Interaktívny priestor plný rôznych mytologických scén a symbolov zo svetových náboženstiev.

ROZPRÁVKY - Inšpirácie z Tolkienu LOTR. Čítá z Čintetu. Posteľ na ktorej sa chodí do rozprávky. Deti sa hrajú na rozprávku: Jednoduché pravidlá hry budú uvedené na letáčiku pri vstupe do tejto časti výstavy.

SNY a ZJAVENIE – Jakubov sen o rebríku a anjeloch. Ježiš o Jakubovom sne. Záver výstavy inscenovaný sen s rebríkom, ktorý zároveň predstavuje kríž. Dieťa môže po rebríku vystúpiť do „nebeského priestoru“ Na každom stupni však musí splniť symbolickú úlohu odkazujúcu na jednu zo všeobecných etických úloh, ktoré musí človek v živote zvládnuť, aby sa v ňom naplnil sen o *Dobrom človeku* .

Daniel Pastirčák