

LABYRINT SNOV

/1. jún – 24. október 2004/

Scenár: Daniel Pastirčák

Dramaturgia: Katarína Kosánová

Výtvarno-priestorové riešenie: Miroslav Duša

1. Na rízccestí snov

citácia diela: Stučka prebytkov, 1932 - YVES TANGUY

2. Podzemie snových obrazov

citácia diela: Harlekýnov kameval, 1924 - JOAN MIRÓ

3. Ateliér fantázie

citácia diela: Milenci, 1928 - RENÉ MAGRITTE

4. Šatňa snov

citácia diela: Znepokojené múzy, 1925 - GIORGIO DE CHIRICO

Snové kostýmy inšpirované - JOAN MIRÓ

5. Surrealistická obývačka

citácia diela: Tvár Mae Westovej, 1934 - SALVADOR DALÍ

6. Zrkadlové divadielko

citácia diela: Veľký metafyzik, 1924 - GIORGIO DE CHIRICO

7. Labyrint odrazov

8. Mesačné údolie

citácia diela: Imaginálny počet, 1954 - YVES TANGUY

9. Most nad nebom

citácia diela: Hlas priestora, 1931

Hrad v Pyrenejách, 1959 - RENÉ MAGRITTE

10. Sála snových spomienok

citácia diela: Záhada túžby- moja matka..., 1929

Lekárnik z Ampurdamu, 1936 - SALVADOR DALÍ

/indiánske lapače snov/

11. Chodba znamení

12. Jákobov rebrík

Jacob from the Bible had a dream about the ladder that touched the heaven.
On the ladder there were the angels going up and down,
In that dream Jacob heard the God's voice...

**Where is the dreams' end and where is the beginning of wake?
Where does our imagination finish and where begins reality?**

**Everything beautiful, what was created by man has its bases in imagination,
all human creations are the fruits of our dreams.**

**Dream as much as possible! So the waves of dreams drive us
further and further, day by day...**

LABYRINTH OF DREAMS DESIGNERS:

DANIEL PASTIRČÁK /script/
KATARINA KOŠANOVÁ /dramaturgy/
MIROSLAV DUŠA /visual design/

EDITED IN BIBIANA, JUN 2004

"Mirror Theater"

Dreams could be a movie, in which we see ourselves.
They can also represent a theater when we play with others or just with ourselves.

**Dress the puppets out and play your own dream with them.
Can you see yourself in this dream?**

PUPPETS IN DREAM DRESSES:

Dreams might be a chance to escape from reality.
Do not change dreams for reality, let dreams come true!
Dream with the open eyes then!

"Labyrinth of Reflections"

Dream is like labyrinth, in which we wander inside of ourselves.
In dreams we meet the others and ourselves differently - like never ever before.

Sometimes we have a feeling that everyone is watching us...
Is there anything wrong?!
Is there anything wrong about us?
Everyone can see us, but we cannot see anybody!
And there is no chance to mask, to hide, to escape...

"Moon Valley of Dreams"

Fairy-tale about dreaming, dreaming about a fairy-tale.
According to the famous story-teller Tolkien children use to visit the Moon in the dreams.
There is a valley at the Moon and there we can find a Garden of Dreams.

**Let us dream about a fairy-tale and create a fairy-tale based on our own dreams.
Leave a part of the story in the Moon Valley!**

"Bridge in Heaven"

Dreams often lead us to the meteoric heights.
Do you have dreams about falling down to the immense depth?

Try to have that special feeling now! Jump!

"Hall of Dream Memories"

Dream-catchers were founded by Indians.
We use to have them hanging above our beds.
Negative dreams disappear in the beads, the positive ones stay in the feathers.

Swing and remember some dreams!
Put the negative one into the bead and save just the positive one!
Swing and dream light as a feather...

POSITIVE DREAM:

"Hallway of Signs"

When the Indians wanted to solve some important problem, they climbed the hill
or went down to the deep gap.
Then, in their loneliness, they were waiting for a dream
which was supposed to show what to do.

Let us also wait for signs in the depth or the heights...

"Jacob's Ladder"

In the dreams people were often and still are trying to find
some signs, augury, prediction, Gods' messages...

LABYRINT SNOV

Scenáť: Daniel Pastirčák

Dramaturgia: Katarina Kosánová

Výtvarno-priestorové riešenie: Miroslav Duša

Realizácia: DESTIN a.s.

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti od 1. júna 2004 sprístupní dobrodružstvo snívania, v ktorom opustíme pevninu bdenia a necháme sa unášať vínami snov – *vínami do hĺbin a výšin*. Dve cesty, dve návážné inštalácie znamenajú viacznačnosť, ktorá je svetu snov vlastná. Prvá cesta /do hĺbin/ predstavuje snívanie ako vnorenie sa do hĺbok ľudského podvedomia, tá druhá /do výšin/ priblíži snívanie ako letanie, vznášanie sa, vystúpenie zo seba samého.

Zámerom výstavy je interaktívne a prostredníctvom prevažne vizuálneho zážitku „zhmotniť“ tak abstraktnú tému, akou sú sny. Návštevníci budú prechádzať labyrintom, ktorý nebude znamenať iba hľadanie správnej cesty. Práve zatúlanie do jeho zákutí bude ponúkať nové objavy a vytváranie asociícií s našimi predstavami a snami.

„Takmer polovicu svojho života človek prespí. Zatiaľ, čo leží v teplej posteli, jeho myseľ sa túla dobrodružnou krajinou snov a snenia. Sny vždy boli a zostanú pre nás tajomstvom...“ /Daniel Pastirčák/

Autor scenára, Daniel Pastirčák, použil v názvoch jednotlivých častí výstavy vsuktku netradičné spojenia, ktoré sa nesú v duchu témy a evokujú surrealistické predstavy /*Podzemie snových odrazov, Šatňa snov, Chodba znamení.../*.

Výtvarník Miroslav Duša sa nechal surrealistickým prúdom inšpirovať a na mnohých miestach sa ocitneme vo výtvarných citáciách obrazov umelcov tohto smeru /*Dalí, Chirico, atď./*. Prechádzky v obrazoch v priestore alebo priamy kontakt s objektami z vybraných diel návštevníkom poskytnú nezabudnuteľný zážitok s výzvou snívať čo najviac, aby nás víny snov každým dňom unášali ďalej a ďalej...

Výstava potrvá do októbra 2004.

Po pripomienkach z minulej URB autor predložil scenár, ktorý s predošlým na prvý pohľad „nemá nič spoločné“ (samozrejme, okrem témy). Ide však len o zdanlivý dojem. Autor sa rozhodol množstvo nápadov usporiadať do dvoch línií, ako presne charakterizuje v úvode.

Čením si, že autor citlivé témy, akými sú archetypy, zjavenia a pod. necháva „bez komentára“ – ako básnický obraz.

Scenár je pôsobivý najmä tým, že sa vymyká z „bežnej“ schémy koncepcie výstav v Bilane. Predpokladám, že pri hodnotení narazi na niekoľko problémov, ku ktorým sa pokúsim vyjadriť:

- problém adresáta
- problém textov
- „organizačné“ nedostatky (pri používaní rôznych predpísaných atribútov)

1. Problém adresáta: výstava sa neprispôbuje detskému pozorovateľovi – najmä v oblasti textov. Napriek tomu navrhované vizuálne riešenie bude pravdepodobne na detského návštevníka silno emocionálne pôsobiť. Predpokladám, že deti intuitívne a emocionálne pochopia zmysel obidvoch ciest, preto nepokladám za potrebné dopĺňať výstavu žiadnymi vysvetľovacími či definíciami. Výstava vo vizuálnej predstave, rovnako ako v texte predpokladá schopnosť metaforického a obrazného vnímania – využíva jazyk vlastný autorovi – počúzu, čo pokladám za prínos.

2. Texty a „organizačná“ stránka: Problém textov vidím skôr v oblasti „organizačnej“, teda v oblasti, ktorá sa dotýka konkrétnych pokynov a výziev k aktivitám. Ak odhliadneme od „riskantných“ návrhov, ako je napr. obliekanie kostýmu (myslím, že by malo byť obmedzené len na masku, resp. drobnú súčasť odevu), aj tak ostáva množstvo častí, v ktorých deti nebudú vedieť, čo urobiť – s baterkou, ceruzkou, papierom, svojim automatickým textom. Absencia konkrétnej, ktorú si v poetických textoch čením, nie je možná v textoch, ktoré deťom dávajú pokyny. Pri týchto činnostiach je tiež vhodné myslieť na praktickú stránku vecí – zvládnuteľnosť dozoru v priestoroch.

Scenár odporúčam na realizáciu a ďalšie schvaľovanie spolu s výtvarno-priestorovým riešením.

Zdenka Pašuthová

Scenár k výstave „HUDBA ako trinásť komnata“.

Naplnilo sa očakávanie, že básne tento odpočiatku zaujímavý projekt básne doprofilujú a hodnotovo vystužia.

Je esteticky nasýtený, informačne príťažlivý, autorsky svojrázny a dramaturgicky prínosný.

Scenár k výstave HLBOKO A VYSOKO (...sny a snívania...)^{red}

Oproti predošlej verzii - i keď v polohe rozšíreného námetu - máme sebou výsledok kvalitatívneho posunu v hľadaní tvaru, ktorý detského adresáta môže sugestívne oslovíť. Dramaturgia objavila (?) osobitého autora.

Poznámka na margo: keď sa napr. spomínajú tzv. automatické texty a pod., ráta sa s ich výtvarným zakomponovaním do priestorů alebo ide len o vecný odkaz ?



BIBIANA, International House of Art for Children, Bratislava

LABYRINTH OF DREAMS

As part of this year's International Children's Day programme (Tuesday, June 1 2004), BIBIANA, International House of Art for Children, opened an exhibition dedicated to the adventure of dreaming titled Labyrinth of Dreams. Here, children are enabled to leave the mainland of wake and start to ride on the waves of dreams.

Two ways, i.e. two independent installations picking up each other's threads at two different floors, bear the meaning of multivalency so typical of the world of dreams. The first of the ways represents dreaming in the form of flying, hovering (or levitating, if you wish), and undergoing a deep introspection. The intention of this exhibition is to provide an interactive and mostly visual experience to "materialize" the abstract theme. The visitors go through the labyrinth that not only means seeking the right way, but also roaming the dark corners and seclusion of the dream labyrinth offering new discoveries and helping create the dreamer's own personal associations.

The scriptwriter Mr. Daniel Pastirčák used quite non-traditional phrases for the individual parts' names, which bear the spirit of the theme and evoke surrealistic visions (such as "Dream Reflections' Underground", "Dreams' Dressing Room", "Omen Passageway"... etc.)

The art designer Mr. Miroslav Duša got inspired by the surrealistic movement, so there are many places at the exhibition where you just find yourself in pictorial quotations from the images by this movement's most famous artists (such as Dali, Chirico etc.). Walking around the spatial images or a direct contact with objects from some of the pictures provide the visitors with an unforgettable experience challenging them to dream as much as possible... so that the waves of dreams drive us further and further, day by day.

The exhibition runs until mid-October 2004.

Katarína Kosánová,
Exhibition's dramaturge

HEAVEN AND EARTH

The Peter Roller's artwork has time aspect, the action, that had happened and created a statue - toy afterwards. He can dedicate lightness and "chance and possibility" of the children's game to the stone monument that represents permanent values.

Heaven and Earth

The title of this exhibition comes from the inspiration from the same title that the author often used for his stone plastic art. It expresses contrasts: soft and hard, light and heavy, poetic and realistic. The exhibition conception, like the Peter Roller's artwork, is based on the contrasts and at the same time on their playful connection.

Heaven and Earth represent two worlds, that are different, but very connected - just like the two principles in the artist's work - stability, firmness to the opposite values.

Our exhibition starts on the Earth. Its visual design is based on the hard, angular, heavy and real material /stone and wood/. Through the mirror gate we can get to the Heaven, where everything is light, soft, oval and poetic.

What can be given to the others.

/Peter Roller's idea/

I Give a Great Gift to you
I Give a Giant Glass to you
I Give a Global Glance to you
I Give a Gigant Globe to you
I Give a Good Gnome to you
I Give a Gracious Grace to you
I Give a Grant Grandpa
I Give a Golden Goal to you
I Give a Green Grass to you
I Give a Groovy Grimasse to you
I Give Grandiose Greetings to you..

And what can you give to the others?

Eva Čárská, Script-editor