

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti, Bratislava, SR

OD ORFEA K ORFFOVI

Hľadanie (a objavenie) miesta, kde je ukrytá hudba.

Úvodná (prvá) časť cyklu
HUDBA AKO ZÁZRAČNÁ (alebo trinásť?) KOMNATA

Literárny scenár

Autorka: Jana Živicová

Básne: Tomáš Janovic

Dramaturgia: Eva Čárska

Motto:

1.) *Hudba je všade okolo nás i v nás...*

Vznikla z úsilia človeka napodobniť prírodu.

(Orfeus)

2.) *Každé dieťa je stvorené pre hudbu a preto má na ňu právo.*

(Carl Orff)

Úvod k prvej časti:

Cesta od Orfea k Orffovi sa na prvý pohľad zdá byť jednoduchá.

Ale zdanie klame... Orfeus bol vlastne ten, ktorý dostal od bohov svoj talent. Syn Múzy Kalliopé (Múza hudby a poézie), ktorého učil hudbe sám boh Apolón (boh slnka a svetla, harmónie a krásy, veštby, básnictva, spevu a hudby, vodca Múz)...kto iný by sa mal stať bájnym hudobníkom a spevákom? Jeho myšlienka, že **hudba je všade okolo nás** i v nás sa stáva hlavným mottom i **odkazom** našej výstavy.

Z dejín (a aj z vlastnej skúsenosti) vieme, že takýto talent sa dá premrhať, alebo zničiť nežičlivým okolím. Orfeus mal šťastie, okolie mu prialo a tak sa mohol jeho talent rozvinúť.

A tak môžeme na jeho odkaz nadviazať a spojiť v jeho dobe nespojiteľné (ved' kto vtedy tušil, že sa objaví nejaký Carl Orff).

Pri čítaní starých gréckych bájí sa dozvieme o Orfeovi aj viac. Bol neobyčajne vnímavým pozorovateľom a potom napodobovateľom zvukov prírody. Bol aj skvelým rozprávačom príbehov, ktorými pomáhal prekonať posádke lode Argo – slávnym argonautom, putujúcim za zlatým rúnom, rôzne nebezpečné situácie.

Cez príbeh, ktorý nám pomyselne vyrozpráva sa pokúsime dostať sa až k samotnej prapodstate hudby a potom postupne k jej dejinám.

Rozprávkový príbeh je pre deti dôležitý, najlepšie ich pripraví na vnímanie hudby a zážitok z nej. Deväť riek a deväť hôr musia prejsť tí, ktorí chcú dôjsť až k vytúženému cieľu. Putovanie k pomyselnej zázračnej (trinástej) komnate navodí atmosféru, ktorá ich krok za krokom priblíži k hudbe.

Sprievodcami a zároveň istým **ozvláštnením** sú zvláštni **škriatkovia** - hudobníckovia, ktorí návštevníkom na ich ceste pomáhajú. Každý z nich má svoju funkciu i farbu. **V závere sa škriatkovia premieňajú na noty záverečnej piesne.**

Zoznam škriatkov (pre výtvarníčku): Bonvenus (privítací škriatok), Portos (strážca brány), Silencius a Pianina (dvojčky ticha), Chaos (škriatok hluku), Harmoniké a Disharmonikus, Akustikos, (patrón zvukov), Rytmikos (škriatok rytmu), Orfus (škriatok sluchu a napodobovania), Vokalizé (hlasový škriatok), Muzikus (Melodikus)

Výstava predpokladá 2 spôsoby animácie:

- 1.) ponúknuť prax pre študentky HV na stráženie výstavy a tie by usmerňovali návštevníkov
- 2.) vyhradiť hodiny animácie so špeciálnymi lektormi v rámci mesačného programu

K výstave bude pripravený špeciálny ilustrovaný sprievodca

s mapou, jednotlivými škriatkami a úlohami. V sprievodcovi bude aj príbeh o víle Melódii a zlom drakovi Antimuzikusovi.

Zoznam úloh: nájsť kľúč na otvorenie brány (hudobný), počúvať ticho, počúvať vlastný dych a srdce, vyrobiť rámus, utíšiť rámus, počúvať zvuky, pomenovať zvuky, priradiť zvuky, napodobniť zvuky, počúvať a vysvetliť príbeh, vytvoriť vlastný príbeh, nájsť prostriedky (jednoduché nástroje) na interpretáciu príbehu, zapojiť hlas, rytmizovať, stvoriť jednoduchú melódiu.

Vizuálna predstava celej výstavy je cesta rôznymi krajinami, kde každá kapitola má svoje miestečko a kútik. Prekročenie deviatich kopcov a riek môže byť aj imaginárne – vždy ide o splnenie istej úlohy. Putujeme Krajinou ticha a Krajinami rôznych zvukov až do Krajiny hudby.

Výstava je situovaná na druhé poschodie.

1. kapitola

ZAČIATOK CESTY

Vstup na schody sa začína závesom. Tento priestor je chápaný ako príprava toho, čo návštevníkov čaká. Čaká ich putovanie, hľadanie a objavenie zázračnej (ale zároveň aj zakázanej či zakliatej) komnaty, čo je metaforou na hudbu, ktorá je všade okolo nás, ale i v nás.

Objavenie komnaty je vyhradené tým, ktorí sú ochotní niečo pre to obetovať. Víta nás tu škriatok **Bonventus**. (Meno bude mať napísané na čiapočke).

Text ku škriatkovi:

*Či je piatok, či je sviatok,
ja vás vítam!*

Som váš škriatok.

Tento text bude napísaný v obláčiku a nebude ozvučený.

Na stenách vidíme mapu s dominujúcou KRAJINOU HUDBY, ale aj okolitými krajinami, cez ktoré povedie naša cesta. **Každá krajina má svojho škriatka i svoju farbu.** (Zmenšenú mapku dostanú návštevníci v sprievodcovi pred vstupom.) Citáty Orfea a Carla Orffa vidíme vo viacerých grafických prevedeniach.

HUDBA JE VŠADE OKOLO NÁS I V NÁS. (ORFEUS)

KAŽDÉ DIEŤA JE STVORENÉ PRE HUDBU

A PRETO MÁ NA ňU PRÁVO. (Carl Orff)

Ozvučenie:

V týchto priestoroch bude znieť časť pesničky (začiatok) PREJDI DEVÄŤ RIEK A DEVÄŤ HÔR ako pozvánka. **(1. prehrávač)**

Text:(opakuje sa v slučke)

Prejdi deväť riek a deväť hôr!

Nejde o to, kto tam bude skôr...

2. kapitola

BRÁNA

Šípky doprava nás privedú k bráne, ktorá je prvou prekážkou pri našom putovaní.

Text:

*Ak chcete v ceste pokračovať, potrebujete nájsť kľúč k tejto bráne.
Najsôr sa však zoznámte s príbehom víly Melódie!*

Text rozprávky

(tento text je nahraný na CD, spúšťa sa stlačením vypínača, na ktorom je obrázok víly Melódie (*Melodiké*)). **(2. prehrávač)**

Alternatíva: ilustrovaný komiks na stene.

(Rozprávka bude aj v sprievodcovi)

ROZPRÁVKA O VÍLE MELÓDII

Za deviatimi horami a za deviatimi riekami bola čarovná Krajina hudby, v ktorej žila krásna víla Melódia. Každé ráno zaspievala pre obyvateľov krajiny krásnu novú pieseň. Celý deň si ju potom všetci pospevovali a všelijako obmieňali: dospeli, deti, ale aj vtáky, zvieratá, stromy, vietor, voda... Ale žil tu aj drak Antimuzikus. Už z mena vyplýva, že nemal hudobný sluch a preto nemal hudbu rád. Najradšej mal makové buchty a ticho. Nedostatok oboch spôsobil, že sa veľmi nahneval a zavrel vílu Melódiu do zvukotesnej tajnej komnaty vo svojej jaskyni.

Všetko stíchlo, lebo spolu s princeznou sa za zamknutými dverami ocitli aj všetky zvuky. Krajina bez zvukov a hudby pustla. Ľudia, zvieratá, všetko živé i neživé chradlo. A tak v Krajine hudby všetci čakajú na toho, kto Melódiu i celú krajinu nájde a vyslobodí. Cesty k nej sú však zarastené burinou, ťažko schodné a číhajú na nich rôzne nebezpečenstvá... a tak putovanie môže byť namáhavé a dlhé...

Text: (graficky odlišný)

Tak ako sa rozhodli? Pôjdete ďalej? Skúsite nájsť kľúč k bráne?

Stačí ak zopakujete v správnom rytme heslo ZÁZRAČNÁ KRAJINA .

(OBRÁZOK – ako treba deklamovať dlhé a krátke slabiky).

Text škriatka: bude napísaný v obláčiku, ale aj nahraný. Opakuje sa v malých intervaloch. (3. prehrávač)

Pri bráne stojí prísny strážca.

Škriatok **Portos** (farebný ako zbrojnoš)

Text ku škriarkovi:

Stát! Stát! Ani krok!

Postojíte si tu rok.

Na zvláštny kľúč je táto brána,

ale ten sa ťažko zháňa.

Vhodný je len hudobný –

iný kľúč je nevhodný.

(Hľadanie kľúča by potrebovalo odborný dohľad. Zdroje zvuku by boli naladené na modus mi-la-sol – v oblasti rozsahu detského hlasu; optimálne do= h1-d1. **Najideálnejšie je trojdobé metrum** – mi-la-sol-mi-mi.

Pri neprítomnosti dohľadu sa to dá riešiť aj tak, že správna kombinácia bude v nahrávke, návštevníci si podľa nej vytvoria svoju alternatívu a môžu si ju skontrolovať. (4. prehrávač)

Text:

Po stlačení gombíka si môžete overiť správnosť vašej voľby.

Pozývacia pieseň sa rozširuje o ďalšie verše, je rovnako nahraná, ale zatiaľ **bez melódie**, len deklamovanie textu. (5. prehrávač, spínač)

Text:

Prejdi deväť riek a deväť hôr

Prejdi deväť riek a deväť hôr

Nejde o to, kto tam bude skôr.

Pokračuje rytmizovaným spevom.

Krok za krokom, zvuk za zvukom, krok za krokom....

Do tohto rytmického podkladu zaznie naliehavá výzva v sopránoch :

Hľadaj zázračnú komnatu! Hľadaj zázračnú komnatu!

A v zmenenom akoby žartovnom tóne zaznie pointa zboru:

Či je tam a či je tu?!

Či je tam –

A či je tu?!

(Pozri priložený hudobný materiál)

3. kapitola

KRAJINA TICHÁ

(Krajina je ladená v bielom, texty sú plastické)

Nápisy: TICHŤO (v rôznom grafickom prevedení)

POČUJETE TICHŤO?

TICHŤO VEDIE K ZJEMŇOVANIU VŠETKÝCH VNEMOV a TÝM

K ZÁŽITKU POKOJA A RADOSTI. (M. Motessori)

LEN TICHŤO NÁM UMOŽŇUJE POČUŤ NIEKTORÉ ZVUKY.

V tejto časti budeme môcť počuť slabý zvuk srdca a dýchania (nahrávka), keď priložíme ucho k obrázku vo výklenku. Ide o zvuky, ktoré si skutočne uvedomíme iba v tichu.

Vstupe do Krajiny ticha prikladáme veľkú dôležitosť, pretože ticho je mnohorozmerný pojem, cez ktorý môžeme skúmať zvuk.

Škriatok tejto krajiny sa volá Silencius (s prstom na ústach). V tejto časti by nám možno pomohli tlmiče na uši.

Odtiene bielej – do modra (Silencius) a do ružova (Pianína)

Text je opäť dvojité: v obláčiku a v nahrávke. (6. prehrávač)

Škriatok **Silencius**.

Text ku škriatkov:

Iba tam, kde nie je hluk,

vychutnáme každý zvuk!

(To hovorím ja a moja sestra Pianína.)

Pri pokračovaní našej cesty nás čaká kontrast - Krajina zvukov.

Pred východom je nadpis: KRAJINA ZVUKOV. Pri prechode bude vysvetlené čo je zvuk a ako vzniká. Bledomodrá vo viacerých odtieňoch.

Nápis:

ZVUK JE VLASTNOSŤ PREDMETOV A VZNIKÁ CHVENÍM.

ZVUK POTREBUJE VZDUCH.

(Obrázok, viď príloha)

4. kapitola

KRAJINA ZVUKOV (HLUKOV)

(HLUKY naše každodenné)

Prechod do hluku a zvukového chaosu stavia na kontraste.

Po východe z labyrintu bude výzva pre deti, aby si urobili **vlastný hluk a rámus. Na vytvorenie hluku budú pripravené rôzne nástroje: pokrievky, rajnice, varechy, rapkáče, zvonky, pravítka.**

Text:

Po zážitku z ticha, môžete teraz zažiť hluk. Nepočujete ho? Vytvorte si ho sami! Čo sa vám viac páči: ticho, alebo hluk?

(Škriatok hluku s otvorenými ústami Chaos.) **!arba cervena.**

Škriatok **Chaos.**

Text ku škriatkov:

Krik a vreskot,

rachot, hrmot,

vreskot, rachot,

krik a buchot!

V hluku ticho iba tušíš..

Že niekoho bolia uši?

To nás predsa nevyruší!

Zvuky budú na zemi a na stenách znázornené v hovorovej reči:

BUM! BÁC! ŠPLECH! PLESK! CVAK, RUPS, FRŘ, ŠŠŠ, VRŘ, BRM,

TRESK! BRM...atď.

Text:

Ak chcete pokračovať v svojej ceste, skúste sa utíšiť...

Ďalšie nápisy:

Blikačka a červeným nápisom: TICHŤO! Tlačidlo s nápisom: STLAČTE

LEN V ÚPLNOM TICHU! Bliká nápis: TOTO EŠTE NIE JE ÚPLNÉ

TICHŤO!

Po ďalšom stlačení sa ozve príjemný hlas slečny Pianíny, sestry – dvojčky škriatka Silencia v dvoj - minútových intervaloch.

Pianína

Hlas: (r. prenpravac)

Ďakujem vám!

Veď iba tam, kde nie je hluk,

vychutnáme každý zvuk!

(To hovoríme spolu s mojím bratom Silenciom).

5. kapitola

KRAJINA ZVUKOV

ZVUKY PRÍRODY (Farba zelená)

Počúvanie, identifikovanie a priradovanie zvukov k obrázkom.

Neprijemný zvukový chaos prejde do príjemnejších zvukov prírody.

Rôzne zvuky: žblnkanie potôčika, jemné šumenie vetra, šumenie listov, spev vtákov, silný vietor, jemný dážď, praskania dreva, praskanie ohňa, zvuky búrky, morský príboj atď. Tu zasa vládnu dvaja škriatkovia - brat a sestra – dvojičky - **Harmoniké a Disharmonikus.**

Hádka je ozvučená, ide o tvorivú **HRU SO ZVUKMI.**

Táto hádka poskytuje priestor pre návštevníkov, ktorí sa rozdelia na sympatizantov Harmoniké a Disharmonikusa.

(Presné rozdelenie zvukov na CD, pozri priložený hudobný materiál)

Text:

Hádka škriatkov

Harmoniké:

V prírode sú zvuky lадné...

Disharmonikus:

...niekedy aj nie!

Harmoniké:

Pohoda tu všade vládne...

Disharmonikus:

...niekedy aj nie!

Harmoniké:

Nijaký zvuk nezapadne...

Disharmonikus:

...niekedy aj nie!

Disharmonikus:

Tvoje lадné zvuky

spôsobujú muky....

Harmoniké:

Tak to veru nie!

Disharmonikus:

Ja milujem škrípanie,

vřzganie a pískanie -

Harmoniké:

A ja zasa nie...

Návštevníci budú môcť priradovať zelené alebo červené body na magnetickú tabuľu, podľa toho, či zvuk patrí Harmoniké, alebo Disharmonikovi. Presné pokyny budú v sprievodcovi.

Text:

DEŇ V LESE

Vypočujte si príbeh a potom určite, ktorý zvuk patrí do lesa a ktorý škriatok ho vytvoril: Harmoniké, alebo Disharmonikus?

HARMONIKÉ – rôzne odtiene zelenej, DISHARMONIKOS – červený (Dva prehrávače, 8. a 9.)

POKRAČOVANIE sprievodnej piesne – nahrávka s deklamovaným textom (ešte nie melódia!) **(10. prehrávač)**

Prejdi deväť riek a deväť hôr!
Nejde o to, kto tam bude skôr.
Krok za krokom,
zvuk za zvukom.
Hľadaj...

(tu prechádza do spevu, ide o heslo)

zázračnú komnatu,

zázračnú komnatu.

Či je tam a či je tu.

Hlavnou činnosťou je počúvanie a pomenovanie jednotlivých zvukov.

Príjemná krajina skrýva v sebe aj obrázky jednotlivých zvukov, ktoré návštevníci hľadajú a priradujú k jednotlivým zvukom a naopak obraz ku zvuku. Zvuky sa spúšťajú zvesením a zavesením obrázku.

Obrázok znázorňuje príbeh Deň v lese, ktorý máme v nahrávke.

(11. prehrávač)

Škriatok **Akustikos** (patrón zvukov)

Text ku škriatkov:

Starám sa o všetky zvuky,
až ma z toho bolia ruky!

6.kapitola

(Pokračujú odtiene zelenej, altánok)

KRAJINA TRÁCIA (krajina, kde žil Orfeus)

POČÚVANIE, NAPODOBŇOVANIE ZVUKOV, POMENOVANIE ICH VLASTNOSTÍ A VYTVORENIE PRÍBEHU.

Treba pripomenúť, že zvuky nenapodobňujeme úplne verne, ale ich trochu meníme – štylizujeme. (Dôkaz? Inak napodobňujeme napr. kohúta, mačku, či psa my, inak Francúzi, Angličania). Ide tu vlastne o **zhudobnenie hovorovej reči**.

Text:

ORFEUS

Je to už dávno, čo v gréckom kraji zvanom Trácia žil muž menom Orfeus. Bol synom Múzy Kalliopé a hrať na lýre ho učil sám Apolón (boh slnka a svetla, harmónie a krásy, veštbý, básnictva, spevu a hudby, vodca Múz). Nikto na celom svete nevedel tak hrať ako on.

Keď Orfeus hral a spieval, tak ľudia, zvieratá a rastliny ani nedýchali. Pri jeho čarovnej hre sa zastavovali rieky a kamene mu uhýbali z cesty.

A viete ako to robil? Jednoducho. Najskôr len dobre počúval (tak ako my doteraz) a potom začal počuté napodobňovať... Teraz sa všetci spolu zahráme na Orfea.

Príbeh Orfea je ilustrovaný, na naozajstnú harfíčku, ktorú drží v ruke sa dá hrať.

Škriatok **Orffus**.

Text: ku škriatkovi:

*Aj ty ako Orfeus
napodobniť zvuky skús!*

Text:

Na našej ceste ste už zistili, že zvuky môžu byť rôzne.

Vytvorte si zvuk a a povedzte, ako na vás pôsobí.

Je príjemný? Teplý? Mäkký? Svetlý? Alebo naopak: nepríjemný, studený, tmavý...A akú by mohol mať podľa vás farbu?

(Úloha bude rozvedená v sprievodcovi).

Text je rovnako ilustrovaný ako k Orfeovi - obrázok Carla Orffa s jeho nástrojmi, jeden je naozajstný (triangel).

Ostatné nástroje – tzv. Orffov kufrík sú priložené na voľné použitie.

Text:

CARL ORFF

(narodený v roku 1895, zomrel v roku 1982 v Mníchove)

Nie je to ani tak dávno, čo sa v krajine zvanej Bavorsko, narodil Carl Orff. Patril do kategórie zázračných detí. Už ako päťročný začal hrať na klavíri, organe a violončele a zložil svoju prvú skladbu, ktorá bola aj publikovaná. Dvanásťročný komponuje prvú zborovú skladbu, v trinástich dokončuje operu. Potom sa profesionálne venuje hudbe ako korepetítor, dirigent a hudobný riaditeľ v mnohých divadlách. Očarenie stredovekou hudbou pretavil do cyklu Trionto di Afrodité (najpopulárnejšia je časť Carmina Burana. Z opier je najznámejšia Múdra žena (podľa rozprávky H. Ch. Andersena). Nehynúcu slávu mu však priniesla hudobná škola hrou (Schulwerk), kde spojil hru na prevažne ním vymyslených rytmických nástrojoch so spevom a tancom. Jeho postupy sa dodnes používajú vo vyučovaní hudobnej výchovy prakticky na celom svete, čím sa toto vyučovanie stáva zábavné a tvorivé. VYSKÚŠAJTE SAMI!.

7. kapitola

KRAJINA ZVUKOV

Zvukový príbeh

(Reálne farby + zelená, žltá, žltozelená)

Deti si zo zvukov a obrázkov, ktorí majú k dispozícii môžu vytvárať príbeh. Môže sa napríklad vytvoriť príbeh potôčika, ktorý príde až

k moru, príbeh vtáčika, ktorý sedí v hniezde a príbeh kvetinky na ktorú si sadne včela. Ale môže to byť napríklad aj príbeh včely, ktorá spolu s vtáčikom preletí potôčik...Fantázii sa medze nekladú!

Vytvorenie príbehu na námet

Postupnosť:

- 1.) počúvanie, identifikovanie a zaradenie zvukov
- 2.) napodobovanie
- 3.) počúvanie príbehu (zloženého zo zvukov) PRÍBEH RIEKY (CD)
(12. prehrávač)
- 4.) vytvorenie vlastného príbehu
- 5.) počúvanie ako to urobili iní (13. prehrávač)

Text:

SKÚSTE SPOJENÍM ZVUKOV A OBRÁZKOV VYTVORIŤ PRÍBEH.

(Ide o „orchester“ zložený zo zvukov prírody.)

Po vytvorení vlastného "zvukového" príbehu potom návštevníci cez slúchadlá počúvajú príbehy cudzie - nahrávky z fonotéky Slovenského rozhlasu: búrka - Beethoven 6. Symfónia (4. veta), vodopád - Smetana Vltava, zurčanie vody - Cikker Tatranské potoky, more - Debussy More, dážď - Chopin Dažďové kvapky atď. (**Upresnené v hudobnom scenári**)

Špeciálne táto kapitola vyžaduje prinajmenšom pomoc, ak nie animáciu! Potrebny dozor - TETY A ŠTUDENTKY, ktoré sú muzikálne!

8. kapitola

KRAJINA ZVUKOV

Objavenie ľudského hlasu ako nástroja.

Farba žltá (až do oranžova).

Škriatok **Vokalizé**

Text k škriatkoví:

Je nám krásne...prečo asi?

Ľudský hlas sa práve hlási.

Najlepšou cestou k pochopeniu prechodu od nástrojov k hlasu je nahrávka legendárnej Ymy SUMAC. (14 prehrávač)

Ide o poznanie: doteraz sme napodobňovali pomocou nástrojov, dá sa to aj hlasom, hlas je nástroj. Najprv len "prírodné" zvuky, bez využitia vokálov, slabík a slov: fičanie vetra, syčanie hadov, vtáky, zvieratá...)

Text:

Aj váš hlas je nástroj.

Pri zapojení hlasu využijeme riekanky.

Spočiatku sa budú iba deklamovať, až kým nenájdu spoločný tón, možno dva. Môžu sa sprevádzať rytmickými nástrojmi s "temným" zvukom. Texty riekaniek, sa dajú rytmizovať na troch tónoch.

Predpripravený polotovar s metalofónom a xylofónom)

Text:

**Návod, ako sa dajú rytmizovať riekanky, (dlhá a krátka slabika)
+ išpiratívna nahrávka.**

(15. prehrávač)

Texty riekaniek:

- 1.) Aka fuka fundaluka, funda kava kevenduka, ak fuk funda luk, funda kava kevenduk.
- 2.) Cigo rigo kapsa, išla mačka za psa. Keď po búde chodila, všetky hrnce rozbila. 1, 2, 3, 4, 5, aj ty za ňou leť!
- 3.) En ten tulipán, na moste je starý pán a pod mostpm ryba s chvostom, chytajte ju, bude hosťom.
- 4.) Prší, prší, prší dážď, idú kury na sobáš a kuriatka za nimi, ponesú im periny. Cup, cup, cupi, cup .(V notách : g, e, g, g, e)
- 5.) Prší. Klop, klop, klopi, klop. Zmoknutý som ako snop.
- 6.) Ťap, ťap, ťapušky, išli mačky na hrušky, roztrhali kožušky, popadali do blata, príde kocúr, popláta.
- 7.) Ťapulienky ťap, ja som veľký chlap...
- 8.) Sedí ryba pri potoku a hovorí reč, na koho to slovo padne, ten musí ísť preč!

Škriatok **Rytmikus** (cyklamenová)

Text k škriatkovi

Raz, dva, tri!

Žiť bez rytmu

sa nepatrí!

Bez neho niet melódie.

Rytmus v každom tele žije.

Bez neho sa nepatrí

ani len vojsť- raz, dva, tri!

Pri škriatkovi nepretržite tiká obrovský metronóm

Tu už prekračujeme pomyselný posledný kopec a poslednú riekku a konečne stojíme pred vytúženou krajinou.

9. kapitola

KRAJINA HUDBY (farby dúhy)

Vytvorenie jednoduchej melódie a oslobodenie víly Melódie.

Prišli sme na koniec našej cesty, vieme už dosť na to, aby sme sa pokúsili oslobodiť Melódiu. Oslobodiť sa dá len tak, že zložíme pre ňu jednoduchú melódiu, ktorou **udobríme** draka Antimuzikusa.

Vizuálna predstava: drak s viacerými hlavami stráži vstup do jaskyne.

Deti majú k dispozícii určitý modus (množinu tónov), v ktorej sa pohybujú. K tomu by pod textom mohli byť nahrané akordy (ale nemusia byť). Jedinou podmienkou by bolo rytmizovať text tak, aby sme dodržali

rytmus a metrum textu (potrebné je text deklamovať – nájsť v ňom "zakliaty" rytmus.

DRAK vyzerá nahnevane, bude s ním asi ťažká práca...

Text:

SME TESNE PRED CIEĽOM NÁŠHO PUTOVANIA.
TERAZ TREBA UŽ LEN PRESVEDČIŤ DRAKA, BY PUSTIL VÍLU
MELÓDIU NA SLOBODU. LEPŠIE POVEDANÉ, MUSÍME SI HO
UDOBRIŤ...

AKO? NO PREDSA MELÓDIU, KTORÚ SAMI VYTVORÍME.

Text:

Viete ako sa tvorí melódia? Jednoducho. Potrebujeme len spojiť tón,
rytmus a tempo.

(OBRÁZOK)

Naši farební hudobní škriatkovia sa tuná premieňajú na farebné noty.

Text:

Noty sú písmenká na zachytenie hudby.

(Niekoľko ukážok notových záznamov)

Škriatok **Muzikus**

Text k škriatkovi:

Už je koniec – už sa zmráka,

Udobriť si treba draka.

Ako?

Peknou pesničkou.

Tá vaša je práve taká

Drak už veru na ňu čaká!

Melódia je prakticky pripravená na metalofóne, takže s jej vytvorením (samozrejme pri troške vôle) nebude problém.

Deti vytvoria začiatok piesne na metalofóne a tá udobrí draka a ten púšťa uväznenú Melódiu.

Text: (k drakovi)

Táto pieseň sa mi veru páči!

Víla Melódia, môžeš ísť! Leť si, leť!

Víla **Melódia spieva pieseň bez textu**, text je napísaný na stene i v sprievodcovi, deti sa môžu k nahrávke pripojiť vlastným spevom.

Text piesne:

Otvára sa komnata

a hudba je odkliata.

Kto ju odkliat? Predsa deti!

Melódia voľne leť...

(16 prehrávač)

Text: (na stene, ináč graficky riešený):

Už je koniec, už sa zmráka...

Udobrili sme si draka!

Otvorila sa komnata

a hudba je odkliata...

Chcete vedieť, kam odletela odkliata víla Melódia?

Ale ved' vy to dobre viete.

Je tu, je tam, je všade okolo nás i v nás, len treba dobre počúvať.

Pri odchode stojí hrací automat so škriatkami a záverečnou pesničkou, z ktorého vypadne darček - pieseň, ktorú "zložil" v podobe obrázku s textom a notami piesne.

ZHUDBENIE ŠKRIATKOV ???

Záverečná báseň

Už ste prešli 9 riek a 9 hôr.

Nezáleží, kto ich prešiel skôr.

Krok za krokom,

zvuk za zvukom

stvorili ste s nami,

áno, so škriatkami,

z tichučkého ticha

hudbu, ktorá dýcha.

Tá je veru krajšia ako čokoľvek...

A viete prečo?

Pretože ste prešli 9 hôr a 9 riek!

(Táto báseň bude iba v sprievodcovi).

Zatiaľ koniec.

V Bratislave, apríl 2004