



pracovní koncept námetu na výstavu

VE ČERNÍČEK ....

*albo*

POĎTE DO ROZPRÁVKY !

*(podtitule)*

Predkladá: dr.Katarína Minichová

január 2001

## VEČERNÍČEK...

JE VÁŠ... UŽ VIAC AKO 35 ROKOV <sup>39</sup>

- patrí medzi dlhodobu vyprofilované televízne programy -- vlastne, je jeden z mála tých, ktoré ožívajú s ďalšou a novou generáciou detí... Vo svojich počiatkoch ho formovali významní predstavitelia kultúry pre deti - spisovatelia, výtvarníci, režiséri spolu s niekoľkými generáciami televíznych dramaturgov... Spolu hľadali a našli podobu programu na dobrú noc, ktorý dieťa kultivuje, upokojuje a prináša mu harmonickú bodku na konci rušného dňa...

Večerníček zahŕňa široké divácke kategórie detí -- od predškolského veku až k staršiemu a ešte ďalej... a v priebehu vyše 30 ročia si vytváral výraznú spätnú väzbu.

Detská diváci reagovali na aktivity svojich obľúbených hrdinov seriálov a vytvorili slušný listový ohlas. Živo reagovali na neprítomnosť, alebo vypustenie Večerníčka vo vysielaní povedzme kvôli športovým prenosom, či reklame... Listový ohlas koncom 80. rokov inšpiroval tvorcov k vytvoreniu rozsiahleho seriálu večerníčkov o Deduškovi Večerníčkovi v štyroch ročných obdobiach, tak ako ich prináša zvučka. Príčinou bola zvedavosť detí, súvisiaca s priblížením "naozajstnej" činnosti rozprávkového deduška zo zvučky.

Tematické a obsahové smerovanie dramaturgie Večerníčka zasa podnietilo v priebehu desaťročí vznik dvoch veľkých výskumných úloh hĺbkového psychologického výskumu malej skupiny detí predškolského veku: ako vnímajú hrdinu večerníčkových seriálov, ako reflektujú ich charakter, ako sa premieta do ich vnímania konfliktu a jeho riešenia. Výskum potvrdil orientáciu večerníčka ako "harmonickej rozprávky" na dobrú noc, potvrdil prirodzený sklon dieťaťa vnímať konfliktné situácie tak, že túžia po ich harmonickom riešení a odmietajú agresivitu... (doc. Vallašková-Brožíková).

Predpremiéry večerníčkov v škôlkach, alebo na rôznych podujatiach v knižniciach za účasti tvorcov, stretnutia s deťmi, skrátka všetky možnosti komunikácie s malým divákom

nás presvedčili, že jeho vzťah k domácej, pôvodnej tvorbe je treba podporiť a posilniť jeho poznanie. Týka sa to vlastne nielen "večerníčka", ale kultúry pre deti vôbec... Podporenie vzťahu malého diváka k "svojmu" programu je dôležité aj preto, že zahraničná produkcia (vrátane všetkých nevkusných, gýčových a najmä agresívnych rozmerov) má nepochybne vyššiu informačnú nasýtenosť, ako naša pôvodná tvorba.

Slovenská animovaná televízna tvorba -- ale aj hraná, pretože Večerníček zahŕňa všetky žánre, má v súčasnosti prerušenú kontinuitu -- a práve preto je treba pripomenúť, že predstavuje HODNOTU, že ju treba nepochybne ROZVÍJAŤ a pokračovať ďalej... Toto vedomie súvislostí je zvlášť dôležité pri istom historickom medzníku -- vyše 35 ročnom...

## II. Idea výstavy

Výstava by mala byť pre dieťa výzvou, aby sa nielen prizeralo na obrázky, zavesené na paneloch, ale aby sa večerníčkovej rozprávky priamo zúčastnilo.

Aby prešlo, spolu s hrdinom príbehu, z pohľadu " NA " film-- na základe vlastnej skúsenosti, " DO " filmu.

Všetky bohaté možnosti technológií animovaného filmu sa priamo núkajú na takéto využitie: papierik, kresba, bábka, reálne predmety -- ale aj tvárna hlina, plastelína, drevená skladačka.. to všetko sú oblasti, ktoré môže dieťa zvládnuť a zasiahnúť do tvorby vlastnou, osobnou skúsenosťou.

Okrem tejto "osobnej skúsenosti" by si mal obohatiť hru aj poznaním, čo všetko sa skrýva "za" obrazom. Že je tu SLOVO, ktoré sa mení na OBRÁZOK a potom na OBRÁZOK V POHYBE -- najprv je všetko na papieri -- napísané, nakreslené -- a potom je to NAOZAJ... Skrátka jednoduchou formou sa dozvie aj to, že animovaný film a film vôbec je syntetické umenie...

Znamená to, že malý divák by mal nielen "objaviť" pozadie animovaného filmu, či rozprávky, ale objaviť aj **vlastné tvorivé možnosti a schopnosti**. Pracovať významovo i pohybovo s objektom, papierikom, kresbou. Domýšľať ďalej, "za" rámec výkresu, či obrázku.

Presahovať statické situácie a lepšie sa dívať okolo seba. Objavovať svet a jeho drobné, fascinujúce príbehy vecí, prírody, sveta okolo nás. Aké je úžasné hýbať tým, čo je predurčené k nehybnosti! Aké neuveriteľné dobrodružstvá môžem robiť ja sám... a spolu s druhými... a robiť radosť iným. Aj najmenší divák môže vedieť viac! Dokáže v tomto svete rozprávok viac ako dospelý - a práve preto získava dôležitú sebadôveru - prostredníctvom rozprávky, v ktorej je doma! Večerníček je "jeho" program.

### III. Konceptia výstavy

Výstava by mala mať 7 dominantných rozprávok, známych titulov večerníčkov rôznych žánrov a technológií.

Vychádzame zo skutočnosti, že aj seriál má "7" častí, že je to "7" dní v týždni v programe.

Týchto 7 miest by malo mať postavenú "základnú rozprávkovú situáciu", ktorú by rozvíjalo v hre.

Hra vychádza z danej technológie filmu.

Ku každej rozprávke by bol "jej" vlastný materiál (od nápadu -- resp. krátkeho textu, či refrénu seriálu -- cez ten istý "nápad" v literárnom scenári -- potom v technickom scenári -- potom výtvarnom návrhu -- obrázku -- až k hotovému filmu ( rovnaký princíp u všetkých titulov, repro -- zväčšeniny na stene).

**ZÁKLADNÁ SITUÁCIA 7 DOMINANTNÝCH ROZPRÁVOK** a všetkých ostatných v dostupných výtvarných podobách -- začína VCHODOM do chalúčky -- a všetko je vlastne "v" chalúčke.

PO VCHODE -- dverách chalúčky nasleduje "zmenšenina" chalúčky tak, že **KAŽDÝ MUSÍ VOJSŤ DO INÉHO SVETA** :

Tento "trochu iný svet" znamená, že malý návštevník jednoducho prejde a veľký človek sa **MUSÍ ZMENŠIŤ**. Veľkosť vchodu ho prinúti urobiť sa menším a čosi si uvedomiť....

Každá rozprávka je jedna "hviezdička" (presne tak, ako vo zvučke IV: Svet rozprávok

#### 1. HRDINOVIA SIEDMICH MORÍ

bábkový, autor: Ján Uličiansky  
výtvarník a režisér:  
Štefan Martauz

rekvizity: loď, zámok, bábky --postavičky zo seriálu,  
figúrka bez šiat -- tj. len drôtičky  
scéna: podmorské dno s pieskom, lastúry, atď.  
film: Barón Prášok  
téma. oživiť z drôtičky panáčika (kostra bábky, atď.)

**2. PREČO** kreslený, autor: Václav Šuplata  
výtvarníka režisér: Vlado Malík

rekvizity: kresby, papiere s hrdinami seriálu, pauzáky --  
resp. papiere na dokresľovanie  
lienka, slimák, vrana, stonožka, ježko, atď.  
scéna: na zelenej lúke zväčšeniny výtvarnej podoby  
rozprávky  
film: Prečo majú lienky na chrbáte bodky  
téma: vymyslieť svoje "prečo", oživiť postavičku

**3. AHOJ, BRAČEK!** poloplastický, plôšky jednoduchých tvarov  
autor: Milan Pavlík, výtvarník a režisér:  
Ludvík Kadleček

rekvizity: jednoduché drevené kocky, obdĺžniky, koliesk  
trojuholníky--podľa výtvarností skladačky  
filmu  
scéna: domček a strom  
film: Kúzelník  
téma: poskladaj si svoju krajinu s našimi  
hrdinami bračekmi--dvojičkami

**4. HLINENÉ ROZPRÁVKY** animácia v reálnom priestore  
autor: Koloman Leššo, František Jurišič  
výtvarník: K. Leššo, réžia: F. Jurišič

rekvizity: hruška hlíny, handra, malý "ateliér kera-  
mika (Hliňo Miňo) Handra Sandra

scéna: kút so stolíkom (ako v scéne filmu)  
film: Ako Hliňo Miňo a Handra sandra stavali  
téma: oživ si hlinu, postav si z Hliňa svoj svet,  
čo by si postavil ty?

5. **STRIGŔŔNOVE VIANOCE, PRÁZDNINY** papierkový

autor: Július Balco, výtvarník: Olga  
Bajusová, réžia: P.Kubant

rekvizity: v strigŔŔnovom domčeku -- sova, dievčička,  
zvieratká, strigŔŔň...

scéna: kúštik interiéru

film: Čarovné premeny

téma: ako dievčička letí, vystrihni si z papiewika  
našich hrđinov, resp. lietaj s kúštikami rozde-  
lenej postavičky, vymysli si premenu, krajinu,  
kde letia...

film a knižka

6. **ČAROVNÉ ZRNO** papierkový prekresľovaný

autor: P.Dobšinský, Mária Ďuríčková  
výtvarník : Tomáš Čepek, réžia: Monika  
Trajterová (pozn. t.č.je to jediný "seriál"  
vo výrobe)

rekvizity: z rozprávky Janko Hraško, alebo Čert slúži

scéna: k rozprávke

film: niektorý z uvedených titulov

téma: Janko Hraško pláva na lyžici, alebo Čert  
nesie všetko, čo vyslúžil... pohni kúštikmi  
papierat

7. **ČO ROZPRÁVALA TETA SRNA** dokument v rozprávkovej podobe  
autor: A.Minichová, M.Števková,  
J.Vlach Kamera a réžia:J.Vlach

rekvizity: malá postriežka v "lese"  
drevené sedenie, "dalekohľad - na jeho  
konci je diapozitív "ako naozaj" pohľad na  
hrdinov seriálu - zvieratká zblízka

scéna: jednoduchý iluzívny les (zväčšenina foto),  
s postriežkou na pozorovanie

film: Vtáčia kolíska

téma: nakresli si svoje obľúbené zvieratko -  
čo si videl v lese, na lúke, okolo nás?  
Na ceste do škôlky, na výlete, na prechádzke

alternatíva: **BRATISLAVSKÉ ROZPRÁVKY - papierkový**  
autor: M.Ďuríčková, výtvarník a režisér:  
O.Slivka

rekvizity: Bratislavský hrad, prípadne iná dominanta z rozprávky  
v jednoduchej forme, podľa filmu (z papiera)

#### V. Zámery

interaktivita malého diváka  
zapojenie do rozprávky tak, že "vstúpi na územie príbehu"  
a dotvorí ho, rozvíja

nakresli, vymodeluj, vystrihni a najmä -- **OŽIV, ROZHÝBAJ,  
ANIMUJ - STAŇ SA SPOLUtvORCOM**  
Hra a poznanie

#### VI. Sprievodné akcie

1. Na konci výstavy by mala byť "stála dielňa" (animačný stôl  
s kamerou na počítači), kde je možno "hneď a teraz" vidieť,  
ako sa veci, čo robím, pohnú a hýbu ďalej,  
konkrétne rozhýbanie

2. **KLUB DEDKA VEČERNÍČKA** : pečiatky, malé kartičky, preukazy  
klubu, premietanie rozprávok v tematic. cykloch

3. Ako sa robí animovaná rozprávka (malá skladačka ako sprievodca výstavou -- a nielen to, ale aj čosi viac o rozprávke)
4. Stále premietanie večerníčkov  
premietanie poznávacej relácie "Nakresli si rozprávku"  
k jednotlivým technológiám 7 rozprávok na výstave  
(7 x 15´)  
Podľa programu prezentácia technológie tvorcom danej rozprávky
5. Možnosť dopracovania súťaže o najkrajší obrázok, resp. domyslieť prepojenie na videokazety STV (existujúce rozprávky--večerníčky na kazetách VHS);

29.1.2001

*Miriš*

Proklatá dr. Miriš  
január 2001