

PRIESTOR V ROZPRÁVKE

Mojou túžbou je priblížiť ľuďom, ktorí sa venujú deťom, pojem *scénografia* a jej dôležitosť pri vytváraní detského divadelného predstavenia či kreatívneho priestoru, v ktorom sa pohybujú deti (detské výstavy, čítareň v knižniciach, detské izby...). Chcela by som „ponúknuť návod“ ako s dieťaťom vytvoriť interaktívny priestor vtahujúci dieťa, ale aj rodiča, pedagóga, knihovníka, atď., do sveta konkrétnej rozprávky. Jeho lepšieho porozumenia, zosobnenia a pochopenia symbolickej roviny príbehu. Naučiť detského čitateľa čítať symboly a metaforicky zhmotniť priestorovú rovinu príbehu. Pripomenúť, že materiál je veľmi podstatný a nesie dôležitý význam. Naučiť sa myslieť ako dieťa. Orientovať sa vo vnímaní dieťaťa v rôznom veku a podľa toho mu vedieť prispôbiť priestor, v ktorom sa ocitá. V jednoduchosti je krása, je dôležité nekomplikovať. Chcela by som, aby dospelí pochopili, že dieťaťu stačí málo a z nášho kuchynského stola sa môže stať loďka či smetiak, v ktorom sa ocitá odhodená hračka...Všetci si môžeme doma vytvoriť malé divadielko alebo izbu plnú príbehov a potrebujeme na to len kreativitu a myslím, že zopár škatúl.

Bábkové divadlo dnes, je perfektným nástrojom pre rozvíjanie detskej predstavivosti a kreatívneho myslenia. Je univerzálne, vieme si ho vyrobiť prakticky z čohokoľvek, kedykoľvek a kdekoľvek. Nepotrebujeme k tomu divadelnú sálu a profesionálnych hercov. V našich domovoch je, myslím, priestoru dosť, materiálu neúrekom a z hereckých osobností sa skladá celá rodina.

*Aby dieťa mohlo komunikovať so svojím okolím, nielen slovami, ale aj cez svoj priestor, materiál, pohyb, zvuky, a pod., je potrebné rozvíjať v ňom **myslenie prostredníctvom metafor**.* Dieťaťu sa rozšíri komunikačný obzor a kreativita. *Bábkarská scénografia je dôležitým komunikačným prostriedkom v bábkovom divadle, komunikujúci práve prostredníctvom metafor a štylizácie.* A tento svet plný metafor si vieme s dieťaťom vytvoriť aj my v našich domovoch.



Ukážeme si to konkrétne na jednej ukážke. Vzala som si jednu knižku, jeden príbeh. Volá sa **Dierožrút**, od Slávky Liptákovovej a Fera Liptáka.

Je to príbeh o Dierožrúťovi, ktorý papal diery. A keďže ich už doma pojedol všetky, vybral sa do sveta hľadať ďalšie, aby sa nasýtil. Ako tak putuje svetom zisťuje, že to až také jednoduché nie je. V lese sú len také polodiery, mesto je tak preplnené, každúčku jedna škára je naplno

využitá. Ešte aj tí čo majú duté hlavy v nich predsa len niečo majú. A ľudia bez kúska srdca, tam predsa nejaké to, hoc aj škaredé srdce majú. Dostáva sa teda do vesmíru, kde sa konečne môže poriadne nasýtiť čiernou dierou. Ako sa ňou tak napcháva, pomaly mu v hlave zaískrí, že to vlastne nie je také ľahké byť Dierožrútom. Čím viac sa totiž dierami napcháva, tým je prázdnejší a hladnejší. Dostal sa do akejsi ničoty svojho bytia a už sa aj lúčil so životom, keď tu zrazu padal späť domov. Tam sa napil z vody v studni a dostal chuť, „na kysnuté cesto, na mletý mak a slivky tmavé ako dno studne.“

Príbeh je dosť ťažký, plný symbolov a filozofických myšlienok. Ak ho chceme ale podať dieťaťu tak, aby mu rozumelo, je dôležité **zjednodušovať!** To je podstatné pri scénografii a bábkovom divadle vôbec. A teda, zjednodušíme si príbeh na takýto nejaký obsah, aký som vám predniesla pred chvíľou. Z toho je už ľahšie okresať príbeh na **základné témy**. Z tých základných tém si vyberieme **jednu tému**, ktorú rozpracujeme **metaforicky v priestore**. Nič zložité. **Vyberieme si materiál, ktorý doma máme...alebo, ktorý nám aj metaforický niečo o príbehu povie** (to je už ďalší level). A s týmto materiálom vieme pracovať tak, aby sme s dieťaťom vytvorili práve tú zjednodušenú tému tohto príbehu v priestore. **Prostredníctvom metafor!** Je to ako keď sa dievčatko hrá so svojou bábikou a vytvorí jej byt, šatník, obchod kam chodíeva, prácu...skrátka jej priestor. Dievčatko sa v tom dokáže orientovať, ešte má aj k tomu vymyslený príbeh. **A pritom materiál, ktorý na hru používa je častokrát rôznorodý!**

Vráťme sa k Dierožrútovi. Predstavím vám veľmi jednoduchý príklad toho ako sa môžeme zahrať s dieťaťom na bábkarov. **Vytiahla som si z príbehu tému Čo vlastne Dierožrút papal, či sa z toho vedel nasýtiť a čo mu z toho všetkého ostalo.**

Potrebujeme na to jednu škatuľu od topánok, ešte kúsok kartónu, nožnice, fixu (môže aj viac farieb, napr. tri základné).



Všetci asi poznáme maňušky – a ich typické ústa vytvorené z našej ruky. Takto nejak si vytvoríme Dierožrúta, druhou rukou mu môžeme animovať nohy. Toto je Dierožrút.

Kde ale ten Dierožrút býval? Urobíme mu domček. Z tejto škatule.

Ale čo tomu domčeku chýba? Dierožrút musí niečo **papať**. Čo teda? **Diery!** Vytvoríme mu diery. Nakreslíme ich (môžu byť v rôznych tvaroch – geometrické, rôznej farby, ako si dieťa

*predstavuje diery 2D). Hotovo. Skúsime teda, či sa to Dierožrútovi páči. Ale on ich nemôže papať lebo sú to **len nakreslené diery**.*

Musíme ich vystrihnúť! Hotovo, už je to lepšie však? **Stále komunikujeme s dieťaťom prostredníctvom Dierožrúta!** Čo ale ostalo z jeho domčeka? Takmer nič a on je stále veľmi hladný!

Potrebuje nájsť **nové diery**. Ide teda do sveta. Z *vystrihnutých častí mu urobíme chodníček* a Dierožrút po ňom prechádza.



Vchádza do mestečka, potrebujeme urobiť **mestečko**. Vezmeme vrchnák zo škatule, zopár vystrihnutých častí z domčeka, nakreslíme naň diery ktoré vieme v meste nájsť. Napr. kanály, odkvapové rúry, podchody...

Čo ale prišiel hľadať Dierožrút do mesta? Diery, a vie sa napapať? *Nie, tak mu ich znovu vystrihneme.* Nasýtil sa, ale v mestečku už znovu nemá čo papať.

Ide teda do vesmíru, tam počul o **čiernych dierach**, to by mohol byť preňho raj. *Vystrihneme z vrchnáku veľkú dieru.* A naozaj, čierna diera je taká obrovská, že **ona spapá všetky ostatné malé diery**. Čiže zje všetky diery (*animujeme čiernu dieru*), ktoré sme Dierožrútovi vytvorili. Neostane nič. **Ale Dierožrút bol stále hladný a už nemal nič.**

Čo mu teda dáme papať, aby už nebol hladný? **Skúsime mu dať kakauko a vianočku?** Môžeme mu postaviť nový domček (ak máme ďalšiu krabicu), ale už bez dier, však? Potrebuje ich, keď už má kakauko a vianočku?

Toto bol veľmi jednoduchý príklad toho ako vieme oživiť materiál, ktorý je okolo nás. A to je základný princíp, s ktorým bábkové divadlo/bábkarská scénografia pracuje. *Stačí si vziať*

príbeh, vytiahnuť odtiaľ tému, vybrať si vhodný materiál a šup pretransformovať ho v metaforický svet! **Neilustrovať!** Dieťa vie a rozumie, ak vidlička bude v danej hre stromom, tak bude stromom nie vidličkou. Nebojte sa, dieťa tomu bude úplne rozumieť.

Čítanie knihy ako proces zažívania jej príbehu.

Nejaký čas sa zaoberám tým ako využiť scénografické postupy a princípy pri podpore procesu čítania kníh. Nevieť či ste si niekedy uvedomili ako je bábkové divadlo neuveriteľne univerzálne (a komunikatívne). Vieme si ho prakticky vyrobiť kedykoľvek a z čohokoľvek. Základnou mernou jednotkou scénografie je metafora. Metaforicky zhmotnený príbeh. Z príbehu vytiahnutá téma, zvolený materiál, priestor a metafora, rovná sa scénický priestor. Jednoduchá skratka a toľká komunikatívnosť. Divadlo rozvíja. Rozvíja vo viacerých smeroch. Je však potrebné naučiť sa „čítať“. K tomu ale treba dieťa viesť.



Vráťme sa k Dierožrúťovi. **Vytiahla som si z príbehu tému** Čo vlastne Dierožrút papal, či sa z toho vedel nasýtiť a čo mu z toho všetkého ostalo. Na základe myšlienkového zjednodušenia som vytvorila zmenšenú problematiku knihy Dierožrút v priestore.

Dieťa sa pomocou „bábky“ vie stotožniť s postavou. Vie „osobne“ prežiť príbeh, ktorý sa odohráva v knihe. Svojím spôsobom. Používa na to voľný pohyb, animáciu „bábky“ a predstavivosť. To všetko je konfrontované s realitou, a teda dieťa adaptuje príbeh na dané prostredie a materiál.

Týmto som vám ponúkla akýsi návod k vytvoreniu priestorového príbehu. Dôležité je naučiť dieťa stotožniť sa s hrdinom. Vytvárať vlastnú zjednodušenú podobu príbehu,

ktorá sa o knižné dielo opiera možno len jedinou myšlienkou. S tým čo máme k dispozícii, materiálovo aj priestorovo. Je to hra a dieťa sa v hre učí základné potreby/formy pre život.

Toto bol jeden príklad. Druhým príkladom je „výstava“, ktorú môžeme vidieť v týchto priestoroch.



Môžeme v nej vidieť líniu príbehu, ktorá nie je súčasťou knihy. Učíme tak deti rozvíjať ďalšie možné a nemožné.



Vytváram hrací priestor knihy Dierožrút. Laboratórium, kde je možné skúšať a skúmať. „Hrať“ s rekvizitami, meniť pohľady na Dierožrútu svet zmenou perspektívy. Sústrediť sa na detail. Dostať dieťa do rôznych úrovní diváka, či je len pozorovateľom, ktorý vidí priestorovo vytvorený domček, kde môže vidieť každú detail. Alebo je priamou súčasťou príbehu, kde môže veci meniť, skúšať,

dotýkať sa, premiestňovať, pomáhať Dierožrútke s výberom...priamo sa účastní na vytvorení nového príbehu. Stimuluje to ku kreatívnemu vytváraniu sveta, ktorý v príbehu napísaný nie

je. Učí sa vytvárať a realizovať vlastné koncepty. Táto výstava nie je ilustrovaním príbehu.



Práve naopak. Je vytvorená na základe niekoľkých myšlienok, ktoré sú v knihe, ale ktoré v príbehu rozvíte nie sú. Nikde nie je napísané ako vyzerá Dierožrútov domček, čo sa v ňom skrýva. Kam sa podela Dierožrútku, ako vyzerala jej cesta za „poznaním“ chutí. Vyberám si detail a robím z neho celok. To čo je podstatné v scénografii, vytvárať nový svet...stimulujem toto u detí.

Priestor je koncipovaný tak, aby čo najviac zapájal diváka. Jeho zrak, hmat, pohyb...Pri tomto priestore sú rozvíte dve línie, ktoré sú zrkadlovo k sebe. Je to línia Dierožrúta a Dierožrútky, ako sa vydali každý svojou cestou. Dierožrút si cestu zjednodušuje, jeho zaujímajú len diery a všetko čo je s dierami

spoločné. Dierožrútku sa vydáva na cestu cez studňu spoznávať nový svet. Svet bez dier, respektíve s dierami, ktoré sú ale potrebné. Jej cesta je náročnejšia, sú tam rebríky, prekážky...a divák je nútený „stotožniť“ sa s ňou. Lebo aby jej pomohol, musí byť aktívny, musí sa prikrčiť, čupnúť si k zemi, poskladať jej chodníček. Stáva sa aktívnou súčasťou príbehu. Pričom pri Dierožrútovi ostáva pozorovateľom. Na konci tohto priestoru môžeme znovu vidieť ich domček. Je zrkadlovo otočený. A v niečom je iný, je rozdelený na polovicu, jedná je oranžová a druhá stále čierna. Pri oranžovej polovici sú diery opravené pri tej čiernej sú stále. Ktorá polovica bude čia?