

ZVUK JAKO HRA



TICHO A ZVUK

Kdo se chce seznámit se zvuky, ten se musí nejdříve spřátelit s tichem. Jste rádi potichu? Ne z přinucení, ale ze své vlastní vůle? Otázka by mohla znít i tak: **UMÍTE** být potichu? Byli jste již někdy v úplně tichém prostředí, kde kolem vás nebylo slyšet vůbec žádné zvuky? Ve městě, na ulici, v domě pravděpodobně těžko najdeme místo, kam zvuky nedosáhnou. Také v noci je často slyšet kroky, hlasitý hovor, hluk motorů, křik ptáků. V přírodě je větší ticho. Tady si člověk všimne i malého hluku. Je úplně ticho na poli, na louce, daleko od lidí? Jaké zvuky slyšíte v přírodě?

Kam byste šli, kdybyste chtěli mít kolem sebe úplně ticho? Já bych si vybrala sklep nebo hlubokou jeskyni. Anebo rozhlasové studio.

Co si myslíte, je to vůbec dobrá věc - úplně ticho, když neslyšíte žádný zvuk? Umíte si to představit? V románu Thomase Manna Kouzelný vrch se hlavní hrdina setkává ve švýcarských horách s tímto nezvyklým zážitkem a pociťuje toto "věčné ticho" jako zneklidňující a hrozné.

Když jsme v každodenním životě tolik zahlcováni různými zvuky, jak se vlastně můžeme s tichem spřátelit?

Nejdříve si musíme vytvořit ticho - v sobě a kolem sebe. Například tak, že budeme pozorovat nejtichší zvuky. Zjistíme, že nejbližším a nejpřirozenějším zvukem je naše vlastní dýchání. Když sedíte klidně a se zavřenými ústy rovnoměrně vdechujete a vydechujete, slyšíte svůj vlastní dech. Vyzkoušejte to. Slyšíte zvuk, který dech vydává celou dobu, anebo je mezi tím přestávka? Dýcháte stále stejně rychle? Kdy rychleji? Kdy pomaleji? Kdy pravidelně? Kdy přerušovaně?

Nyní vdechněte vzduch nosem, ale vydechněte ústy. Má tento výdech jiný zvuk než výdech se zavřenými ústy?

Srovnejte barvu zvuku při vdechu a výdechu. Můžeme je od sebe rozlišit?

Vdechněte znovu hodně hluboko, při výdechu nevypustíte vzduch, jen lehce, ale trochu zapískejte. Bude to znít jako dýchání spícího člověka.

Pozorujte tikání hodin, nečekané vrzání nábytku, rovnoměrné bzučení ledničky nebo výbojkového osvětlení.

Umíte vstát ze židle, aniž by zavržala? Můžete přejít přes pokoj, aniž by se ozvala podlaha pod vašimi kroky? Umíte neslyšně zavřít dveře? Umíte je také tak otevřít? Umíte vybrat nůž, vidličku, talíř z příborníku tak, aby se neozval žádný zvuk? Určete sami sobě podobné úkoly.

Jestli se vám povedlo vytvořit v sobě ticho zároveň s napjatou pozorností, můžete si začít hrát se zvuky.

Pozorujte zvuky přicházející zvenku. Vezměte papír, tužku a hodinky s vteřinovou ručičkou (když takové hodinky nemáte, můžete je nahradit pravidelným počítáním, počítejte do deseti). Poznamenejte si, jaké zvuky jste slyšeli během 10 vteřin. Napište také, kdy se který zvuk ozval a jak dlouho trval. Sestavte z nich tabulku podobnou notovému záznamu, např:

VÍTR
MOTOR
ZAVŘENÍ DVEŘÍ * *

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Můžete zaznamenat také hluky v bytě: pračka hrčí, nádobí cinká, někde zavírají dveře, jinde táhnou po zemi židli, tlakový hrnec píská...

Teď ale nahradíte zvuky, které přicházejí zvenku, vlastními "hudebními" nástroji. Hledejte předměty, které by vydávaly zvuky. Napodobte jimi zvuky původní. Například když budete přejíždět dno hrnce ostrým kartáčem, můžete napodobit hlas větru, bouchnutí vyjádříte dupnutím nohy a váš hlas napodobí vrčení motoru.

Sami asi těžko zvládnete pozorovat a také zapsat všechno, co slyšíte. Když si vás takto bude hrát víc, bude se vám hra lépe dařit a zaznamenáte více různých zvuků. Domluvte se společně, který předmět vám pomůže napodobit jednotlivé zvuky.

Pokuste se pak zapsané zvuky podle "notové" předlohy vyjádřit svým hlasem - bez pomoci "napodobovacích" předmětů.

Vyberte si pro každý řádek libovolný zvuk a pak vyjádřete stejné "noty" jiným způsobem.

JAK DLOUHO ZNĚJÍ

Jak vidíte, ani není třeba mít opravdové nástroje, abychom mohli "dělat" hudbu, anebo můžeme říci skromněji: abychom si mohli hrát se zvuky.

Spočítejte, kolik různých předmětů vydává nějaký zvuk. Porozhlédněte se po svém pokoji, po bytě, kolem domu a vyzkoušejte každý předmět. Dotkněte se ho, zaťukajte na něj, bouchněte do něj, zaškrábejte nehtem, zkuste jej třít palcem, zabrnkejte na "struny" kráječe na vajíčka, zaťukajte do dutého předmětu, naplňte kelímek z umělé hmoty čokou nebo fazolemi, kamínky, přikryjte víčkem a zatřepejte, nalejte vodu do skleničky a zaklepejte na ni lžičkou...

Máte ještě další nápad?

Všimněte si, které předměty se rozeznají při jediném doteku. Které vydávají zvuk až na silnější úder.

Rozdělte předměty do skupin podle toho, jestli se rozezná, když na ně zaťukáte, zabrnkáte, uhoďte, zatřepejte jimi nebo zaškrábejte nehtem.

Která skupina je nejpočetnější?

Jsou i takové předměty, které by mohly patřit do dvou skupin?

Mezi tyto předměty můžete zařadit i skutečné hudební nástroje: zvonkohru, triangl, bubínky, činelky. Ke které skupině by mohly patřit?

Nyní nástroje rozdělte jinak, a to podle toho, z jakého materiálu jsou vyrobeny. Budou to skupiny nástrojů ze dřeva, z kovu, skla, papíru a umělé hmoty. Kam zařadíte předměty z několika materiálů? Další hlediska, podle něhož uspořádáme předměty do skupin, může být výška zvuků. Jednu skupinu budou tvořit předměty, které znějí výš, druhou ty, které znějí středně, v třetí budou předměty, které znějí hluboko. Přečtete si několikrát zvuk předmětu, než se rozhodnete s konečnou platností, kam ho zařadíte.

Když jsme se již důkladně seznámili

se zvukem každého předmětu, mohli byste se pokusit uspořádat je za sebou podle toho, jak se zvuk jednotlivých předmětů postupně zvyšuje od nejnižších zvuků k nejvyšším. Až se budete domnívat, že jste s uspořádáním hotovi, požádejte někoho, aby si poslechl, jak se vám podařilo nástroje seřadit. Bude souhlasit s pořadím předmětů podle vás?

Můžete také své nástroje uspořádat do skupin podle toho, jak dlouho zní jejich zvuk. Do jedné skupiny přijdou nástroje, jejichž zvuk trvá jen okamžik: znějí jen do té doby, pokud do nich tlučete, dotýkáte se jich anebo do nich foukáte. Které to jsou?

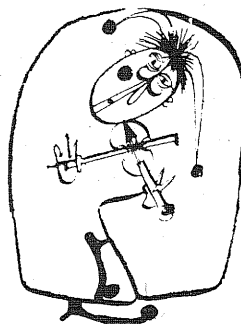
Krabice z papíru, ze dřeva, z kovu, trubky z umělé hmoty, prázdné papírové kelímky apod.

Zvuk porcelánového nádobí, skleniček naplněných vodou nezmizí hned, ale ještě chvíli doznívá. Jak dlouho? Mohli bychom tento jev změřit?

Také déle bude znít zvuk vytvořený nehtem, kterým jste přejeli po celé délce vroubkovaného povrchu trubky z umělé hmoty (např. hadici z vysavače). Zvuk bude delší, ale nebude doznívá. Trvá tak dlouho jako pohyb. Podobný přirozený zvuk dostaneme, když budeme třít dno jakékoliv nádoby ostrým drátěným kartáčem. Při mytí oken bude pod vaší rukou okno vřít do té doby, dokud ho budete utírat mokřím papírem. Vyhledejte ještě další takové zvuky. Ale nejpůsobivější budou zvuky té skupiny předmětů, jejichž doznívání bude trvat několik sekund a můžeme ho změřit. Jsou to již blízké příbuzní skutečných rytmických nástrojů, jako je triangl, menší či větší činelky. Část z těchto předmětů již vznikla proto, aby vytvářela zvuky, např. gong, zvoněk, zvonec. Déle znějící zvuk mají ale i jiné kovové předměty: popelník, tácek, poklička. Když zabrnkáte lžičkou na kovovou mřížku, třeba u kráječe na knedlíky, uslyšíte zvuk, který rovněž doznívá.

Lehkým úderem rozeznáte svůj "nástroj". Pak sílu úderu různě střídáte. Pozorujte sílu úderu a délku zvuku. Dejte si před sebe hodinky s vteřinovou ručičkou. Podívejte se na hodinky v okamžiku úderu. Pokud zvuk zní, neďivejte se na hodinky. Když zvuk zmlkne, odhadněte dobu, po kterou trval, a pak svůj údaj rychle porovnejte s tím, co ukázaly hodinky.

Stejný postup vyzkoušejte se zvuky, které doznívají delší či kratší dobu.



Pokud máte magnetofon, můžete nahrát za sebou několik druhů zvuků, které různě doznívají. Na konci každého řekněte a nahrajte svůj odhad sekund, jak jste jej tipovali. Když jste již nahráli řekněme 10 zvuků s různou délkou doznívání, přehrajte si nahrávku a zkontrolujte, u kolika zvuků jste uhodli dobu, po níž zvuk dozníval.

Tato hra se může samozřejmě hrát i ve větší skupině. V tom případě ani nemusíte mít magnetofon. Nyní změňme pravidla hry. Určete si předem, jak dlouho mají zvuky znít, a zvolte také tomu odpovídající způsob úderu na nástroj. Slabý úder na kovový trojúhelník vyvolá zvuk, který trvá 2-3 sekundy. A jestli chcete, aby dozvuk zněl alespoň 10 sekund, musíte do něj pořádně udeřit. Jemným dotekem dvou menších kovových talířků docílíte dozvuku, který trvá 5-6 sekund. Lépe budete slyšet, když si oba talířky dáte blíž k uchu. Uhoďte talířky o sebe tak, aby zvuk bylo slyšet 10 sekund. K tomu, aby doznívání trvalo 15 sekund, musíte jimi hodně silně udeřit o sebe. Tento zvuk je spíš třísknutí, které je našemu uchu nepřijemné, přitom doznívání rychle ustává a ke konci zní již velmi tiše.

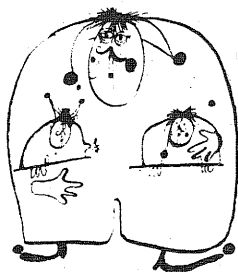
A kovový popelník? Ať jeho zvuk zní 10 sekund, pak zvuk postupně zkracujte. Vyzkoušejte znělky jednotlivých pořadů, které se pravidelně opakují - v rozhlasu i v televizi. Zkuste určit podle sluchu, kolik která znělka trvá. Při nejbližší příležitosti zkontrolujte svůj odhad s tím, co vám ukáží hodiny.

Můžete také tipovat podle paměti. Vmyslete sami znělku, která by měla určitou délku k jakémukoli pořadu. Nahrajte ji také na magnetofonový pásek. Jedna a táž znělka může mít dvě podoby. Můžete ji prodloužit nebo zkrátit. Řídit se ale musíte samozřejmě tím, jaký pořad, skutečný nebo vymyšlený, má znělka uvádět. Znělku skládejte pro "nástroje", které jste posbírali u vás doma.

Ještě několik nápadů, jak rozvíjet cit pro odhad času. Různým způsobem vyplňte celou jednu minutu:

- sedněte si a čtěte nahlas nějaký text
- procházejte se dokola po pokoji
- dívejte se ven z okna
- poslouchajte rádio
- hovořte s někým
- lehněte si a zavřete oči.

Další nápady nechám na vás. Po celou dobu se samozřejmě nebudete dívat na hodinky. Čas kontrolujte, až si budete myslet, že uplynulo 60 sekund.



V kterém případě se váš odhad přiblížil nejvíce času, který uplynul ve skutečnosti?

ŘÍKEJME SI

Nyní nahradíme zvuk nástrojů zvukem naší řeči. V této hře nás bude pouze zajímat, jak naše řeč zní, nepůjde o její význam. Potřebujeme co největší počet hráčů, alespoň 7-8, nejlépe však 20-30. Ke hře můžeme použít různé texty. Ale také mohou všichni číst jeden text. Začneme s různými texty.

Každý hráč vezme do ruky nějaký delší text, vhodný ke čtení. Může to být článek z novin, úryvek z nějaké povídky, báseň, dopis, statistické údaje z kapesní ročenky nebo cokoliv jiného. Začněte všichni číst najednou, každý hráč čte svůj text. Již způsobů jak začít číst se nabízí několik. Můžeme na smluvený pokyn začít číst všichni najednou.

Můžeme začít číst také jednotlivě. Hráči budou vstupovat do hry v přesných časových odstupech, např. po třech sekundách. V tomto případě se bude jeden z vás dívat na hodiny a mávnutím ruky bude řídit nástupy hráčů do hry.

Hráči se mohou přidávat také jednotlivě, v libovolných odstupech. Každý hráč se připojí ke čtení, kdy se mu zalíbí.

Vyzkoušejte i to, že začne číst jeden "předzpěvák", pak na smluvené znamení se přidají ostatní.

Našlo by se ještě více možností?

Na začátku jsme odřikávali společně, všichni najednou, nějaký text, a tak jsme vytvořili vlastně změť hlasů. Jaké vlastnosti mají tyto zvuky? Jak je můžeme různě měnit?

Zamysleme se nad těmito otázkami, dříve než budete číst dál. Pokuste se najít na ně co nejvíce odpovědí. Snad nejjednodušší je během toho, jak odřikáváte text, měnit sflu hlasu. Můžete tak udělat náhle, bez předchozí přípravy? Nebo pozvolna stupňovat?

S výškou hlasu se obvykle současně mění i síla hlasu. Když hlas postupně zvyšujeme, mimoděk jej i zesilujeme. Ale můžeme se pokusit odstranit toto mimovolné zesilování.

Mezitím jsme zapojili do hry nový prvek: rychlost čtení. Můžeme číst rychle nebo pomalu, postupně zrychlovat nebo zpomalovat. Uměli byste měnit rychlost čtení, aniž byste změnili výšku a sflu hlasu?

Když budete číst stále rychleji, časem se přiblíží jednotlivé hlasy k sobě, "zhoustnou". Kdo ví, na čem závisí tato "hustota hudebního materiálu"?

Až dosud měli všichni hráči při čtení textu z velké části stejnou úlohu. Nové možnosti se naskytou, když se z bzučící hlasové změti ozve hlas jednotlivých sólistů - pro změnu vždy jiného - a to na kratší nebo delší dobu. Vyberte si dirigenta, který se postaví čelem k hráčům a dá pokyn ke hře. Všichni čtou stejně silně a přibližně stejně rychle, tak, aby text

zněl co nejvíce monotónně. Mezitím dirigent čas od času ukáže na jednoho hráče, ten vstane a zvýšeným hlasem výrazně přečte ze svého textu tu část, kterou má právě před sebou. Čte až do té doby, pokud ho pokyn dirigenta znovu neposadí.

Ukázky z knížky ZVUK JAKO HRA maďarské autorky JUDIT DÍMÉNYOVÉ, která měla prakticky seminář v ARTAMA ve dnech 18. - 20. září 1992. Ti, kdo mají o její knížku zájem, přeložila ji a upravila s ohledem na český materiál NADJA JASANOVÁ, si mohou napsat přímo na adresu nakladatele: PANTON, Radlická 99, 150 00 Praha 5.

□ Připravil
JAROSLAV PROVAZNÍK

MESTO DETÍ

Výstava ako divadlo poznávania

V populárnom Meste vedy a priemyslu (Cité des Sciences et de l'Industrie la Villette) v Paríži otvorili 7. apríla tohto roku novú veľkú samostatnú expozíciu venovanú deťom s názvom "MESTO DETÍ", ktorá je priamym pokračovaním pôvodnej skromnejšej expozície INVENTORIUM. V novej podobe výstava oslovuje nielen deti vo veku 3-6 rokov, ale veľký priestor venuje deťom 5-12 ročným.

na skupiny školákov a predškolákov.

Filmovať na filmárskom vozíku, prechádzať sa na farme s motýlami, pozorovať ako žijú a rozmnožujú sa alebo si urobiť vlastný odznak - to sú len tri z 200 ponúkaných činností v Meste detí. V Meste detí nestačí len vidieť a počuť. Je potrebné sa dotýkať, ochutnať, cítiť, manipulovať, skúmať, klásať otázky, experimentovať a napokon pochopiť. Zaktivizovať všetky zmysly, celé telo: chodiť po štyroch, orientovať sa podľa vône, študovať cestovný poriadok vypožičaný od mravcov, polievať citrónovníky pomocou veľkého kola.

Mesto detí je zároveň:

- 1/ miestom výchovným pre školy, vzdelávacím pre učiteľov, vychovávateľov a študentov
- 2/ miestom výskumu v oblasti pedagogiky a muelógie



Autori výstavy veľmi presne pochopili, že každému dieťaťu je vlastný pohyb a zvedavosť, preto vytvorili fascinujúcu inscenáciu prostredím, v ktorých hlavnú rolu hrá dieťa. Namiesto "musíš sa naučiť" Mesto detí ponúka model založený na radosť objavovať, na hru, na spoločnej iniciatíve, na dialógu a emócií. Obracia sa na rodiny s deťmi, ale aj

3/ prameňom pre učiteľov, kultúrnych pracovníkov, rodičov
4/ zdrojom zaujímavého pedagogického materiálu

Výlučným patrónom mesta detí je MAIF. MAIF je dnes prvou poisťovacou spoločnosťou v národnom školstve, kultúre a výskume voľného času vo Francúzsku.

PODROBNEJŠIE INFORMÁCIE O PROJEKTE

Výstava pre deti 3 - 6 ročné - otvorená v novembri 1992

PRVÉ OBJAVY

Priestor určený 3-6 ročným deťom ponúka približne 60 manipulácií, ktorých cieľom je postupne priviesť dieťa od spontánneho konania až ku konaniu uvedomelému.

Vo svete šitom na mieru sa deti stretnú s možnosťou konfrontovať svoje zmyslové vnímanie. Cestou prekvapení: tvrdá podlaha, mäkká a pružná podlaha, prechod do vysokej trávy, cesta cez múr z balónov...

S Hrou a pravidlami má dieťa vyriešiť matematicko-logické problémy: naprogramovanie korytnačkej roboty, pilotovanie žeriavu... Pri hre s rameňmi a ozubeniami môžu pocítiť silu, ktorú majú Stroje a mechanizmy.

Okolo zrnka pšenice spoznáva dieťa rôzne etapy pri výrobe chleba, môže prevážať pšenicu, mliek múku...

Ariadna niť výstavy, prameň vody, dovolí dieťaťu experimentovať s vodou: pumpovať, prelievať, kanalizovať, skúmať... a to všetko sa skrýva pod názvom Ruky vo vode.

Stavenisko - vstup zakázaný! konfrontuje dieťa s nutnosťou kolektívnej práce, ak sa má dokončiť rozostavaný dom. Prevážať (niektoré kocky sú špeciálne vyrobené tak, že ich môžu uniesť len viacerí), ukladať, zdvíhať so žeriavom, a to všetko robia od hlavy až po päty oblečení ako robotníci. Tu končí trasa pre najmenších.

VÝSTAVA PRE DETI 5-12 ROČNÉ

Výstava je rozdelená do štyroch tematických okruhov:
PRIESKUM O ŽIVEJ PRÍRODE
STROJE A MECHANIZMY
TY A TÍ DRUHÍ
KOMUNIKAČNÉ TECHNIKY



Výstava je ponímaná ako krajina s alejami, križovatkami, priestormi na stretávanie sa. Núka návštevníkovi možnosť sa prechádzať sem a tam a pritom sa nenútené vzdelávať.

Medzi každým priestorom sú vytvorené križovatky, spojenia, ktoré vedú dieťa k ďalšej téme. Medzi kapitolou Stroje a mechanizmy a Prieskum živej prírody môžu deti napríklad pozorovať kvety, vošky a iné živé bytosti pomocou rôznych optických systémov - od lupy až po elektronický mikroskop.

Všetky činnosti na tejto výstave môžu využiť aj slabovidiace a slepé deti, pretože predmety sa dajú ohmatať a nápisy sú v Braillovom písme. Každý priestor disponuje blokom "pramene", kde sa deti môžu viac dozvedieť pomocou kníh a rôznych hier.

PRIESKUM ŽIVEJ PRÍRODY

Záujmom číslo jeden všetkých detí je určite živá príroda. Práve preto je fauna a flóra na výstave predmetom špeciálne vypracovanej inscenácie. Predstavené prvky uvedú dieťa do situácie vedca-bádatela.

Živý skleník núka možnosť preniknúť do prírodného prostredia, v ktorom žijú a liahnu sa tropické motýle (jar, leto) a kde sa rodia kukly (jeseň, zima). Môžu sa tak zúčastniť premeny húsenice na motýľa alebo vyliahnúť z vajščka.

Okolo jazierka deti objavujú ekosystém a komplexné vzťahy živočíchov, ktoré tu žijú. Na kraji jazierka môžu vidieť a počuť žaby, pozorovať ryby, volavky a množstvo iných malých zvieratiek.

Malý prírodovedec predstavuje desiatku manipulácií potrebných na určenie a klasifikáciu živočíchov druhov: Chlpatý ako cicavec umožňuje objavovanie skupiny ci-

cavcov a zaradenie človeka medzi ne. Majú kosť? to je názov inštalácie, v ktorej dieťa pozorovaním akvária s rybami a kôrovkami rozlišuje a triedi stavovce a bezstavovce...

Skutočné Mravenisko je postavené na ploche 20 m², umožňuje objaviť sociálnu a priestorovú organizáciu života mravcov, prácu robotníka a kráľovnej, umožňuje pozorovať chodby a miesta, kde sa rodia a umierajú. Takéto mravenisko už existovalo v Inventóriu, ale bolo oveľa menšie.

STROJE A MECHANIZMY

Tento priestor pomocou púmp, ozubených kolies a robotov umožní deťom experimentovať s technológiami a doslova uchopiť technický vývoj do svojich rúk.

Stroje na stúpanie vody - to je zároveň historický a kultúrny pohľad na rôzne spôsoby ako dostať vodu na povrch, od Archimedovej skrutky až po peristaltickú pumpu. Veľké tradičné koleso vyťahuje vodu do zavlažovacieho kanála a napája maličkú plantáž citrónovníkov.

Vyrábať a zároveň sledovať rôzne etapy výroby populárnych veľkých okrúhlych odznakov - to je téma tohto priestoru. Deti absolvujú cestu od nákresu až po konečný výrobok a vlastnoručne vyrobený odznak si môžu zobrať domov. Stroj na výrobu odznakov bol vyrobený v spolupráci s firmou Renault.

V priestore Od ruky až k robotu môžu deti pomocou diaľkového ovládača viesť robota Puma, ktorý im umožní vyskúšať si rôzne druhy pilotovania.

"Zachytávač a kódovač" núka vyskúšať si detekčné systémy, od fotobunky až po ultrazvuk, od hracej skrinky až po kódovaciu tyč.

Energia a pohyb - premena energie a prenos pohybu to je tajomstvo tejto inštalácie.

MY A TÍ DRUHÍ

V tomto priestore sa deti vydávajú za objavovaním svojho vlastného tela a mechanizmov jeho fungovania. Inštalácia ich zavedie v ústrety iným kultúram, kde deti, i keď majú isté životné potreby, poznajú iné spôsoby života, jedia iné jedlá a inak

sa obliekajú...

V Urob si vlastný preukaz si deti vytvoria z desiatky rôznych manipulácií vlastný fyzický a genetický osobný preukaz. Skúmať svoje telo to je samostatná kapitola tohto priestoru. Pomocou rôznych aktivít a manipulácií môžu deti vidieť svoje telo zvnútra, objavovať tajomstvá kosti, svalov, krvného pohybu...

V časti Ostrov piatich zmyslov sa deti vydávajú po video trase hľadať poklad na záhadný ostrov a sú nútené používať pritom všetky svoje zmysly. Zasvätenie do čítania textov napísaných Braillovým písmom, totem zmyslov a iné predvádzanie - to všetko ich privedie k určeniu a použitiu zmyslových schopností. Stretnúť tých druhých, ľahnúť si do húpajúcej siete, objavovať jedálne lístky rôznych kontinentov, vniknúť do galérie kostýmov, identifikovať tisíc a jeden spôsob ako povedať dobrý deň v štyroch kútoch našej planéty umožní deťom vnímať kultúrnu rôznorodosť, ktorá ich obklopuje.

KOMUNIKAČNÉ TECHNIKY

Základným zmyslom tejto inštalácie je pochopiť komunikáciu pomocou rôznych zložiek (technik, nástrojov a správ), kolektívne sa zúčastniť na experimentovaní so zvukom, obrazom a písmom.

Vyrobiť správu núka deťom použiť a pozorovať komunikačné techniky: filmársky vozík, minisťúdio, v ktorom sa dá meniť hlas pomocou mikrofonických efektov, nastavovanie obrazu, robenie zvukovej kulisy...

V Poslať správu sa dieťa zaujíma o prenos: viziofóny, telematické správy, zvukové paraboly ale aj staršie techniky - pneumatická pošta, rozhovory na diaľku pomocou hovoriacich rúr...

Televízne štúdio, ktoré je nainštalované v skutočnej veľkosti, pozýva deti, aby si vyrobili televízne noviny. Celkom samostatne si rozdelia úlohy technikov, kameramanov, hlásateľov, samostatne si vyberú témy a určia sled sekvencií.

□ Pripravila SÁŠA PETROVICKÁ s použitím prekladu ELENY FLAŠKOVEJ