

## Инструментариум 5

Създаване на пьеса въз основа на дейностите на Мимезис



Гледайте урок



Стъпка по  
стъпка



### 5.1 Насоки и примери

В подхода на Мимезис и в предложените дейности изграждането на сценарий за театрална постановка и провеждането на творчески процес са взаимосвързани. В зависимост от процеса, сценарият на изпълнението може да се основава на сюжет, в който събитията имат ясна причинно-следствена връзка. Но може да се изгради и на колажен принцип, при който редуващите се сцени не са толкова обвързани с определен сюжет, а са базирани на поизразителни визуални интерпретации по конкретна тема. Типичен пример за такива представления са от жанра на танцовия театър, театъра на маските и др. Сценарийите от втория тип може да ви се сторят не толкова познати и доста абстрактни, но в нашата практика сме се убедили, че са особено подходящи за деца и за създаване на представление от творчески материал, натрупан в процеса, без наличието на предварителен драматургичен материал. Тук ще се опитаме да ви помогнем, като ви предоставим някои основни принципи за написване на пьеса (сценарий) и съвети как да включите активно ученици в процеса.

#### Как да създадете своя собствена пьеса (сценарий)

##### Стъпка 1: Изберете водещата тема

Прости примерни теми, подходящи за създаване на детска пьеса, могат да бъдат "Приятелство", "Аз съм различен", "Родител-дете", "Неочаквана ваканция", "Вълшебната книга" и др.

Една научна концепция също може да бъде водеща тема. Богат избор от подходящи теми може да се намери в ресурсите за печат на Акт1 „Научна импровизация“ на дейността „Научни разказвачи“. Заглавията на някои дейности на Мимезис също могат да се използват като вдъхновяващи теми. Например заглавия като „Светът в криза“, „Това не е магия, това е наука!“, „Вода, навсякъде Вода!“ и много други

##### Стъпка 2: Започнете с героите

###### Протагонистът.

- Главният ни герой.
- Този, който публиката следва в историята.
- Главните герои имат цел /мечта/, която накрая могат да постигнат или да не постигнат.
- Главният герой може да бъде индивидуален, но и групов персонаж.

###### Антагонистът.

- Този, който създава пречки на главния герой в постигането на целта, /мечтата/
- Това не означава, че антагонистът непременно трябва да бъде зъл или лош.
- Също като Протагониста, Антагонистът може да бъде както индивидуален така и групов персонаж.

###### Ключов герой.

- Този, който се появява в повратния момент на сюжета, когато за главния герой „не е останала надежда“.
- Прави нещо или помага директно на главния герой в постигането на целта.



Всеки и всичко може да бъде герой в писата. Независимо дали е човек, животно или предмет, персонажът трябва да "оживее". Следните насочващи въпроси могат да помогнат:

- Какви са основните характеристики на вашия герой? Мислете повече по отношение на себеизразяването и поведението. Оставете физическите характеристики на заден план, защото те не помагат много за изграждането на ефектния образ на героя и бъдещото развитие на действието.
- Какво иска вашият герой? Какво пречи на героя ви да получи това, което иска? Какво стои на пътя им?
- Каква интересна работа или необичаен навик може да притежава героя? Мисленето за интересни професии, спортни или художествени практики или хобита може да бъде добър начин за развитие на характер.

### Примери

- Ани, на 12 години. Разглезена, държи се надменно, харесва само модни дрехи, аксесоари и играчки. Тя не обича да чете книги и да учи, скучно ѝ е, намира го за безсмислено.
- Чадърът на име Фру. Любопитен и неразумно смел. Той живее с един стар учен и това го дразни ужасно. Фру иска да се трансформира в ракета и да изследва вселената. С цел трансформация практикува ментална йога и бойни изкуства....
- Черната банда - 10 птици, пазители на черна кутия. Нямат право да я отварят и не знаят какво има в нея. Прекарват дните си в непрекъснати спорове за това, какво би могло да се крие в кутията.

## Стъпка 3: Започнете да развивате основната структура на сюжета

### 1. Експозиция /въведение/

Представя главния герой, неговата среда, начин на живот и взаимоотношения. В експозицията научаваме Кой?, Какво?, Къде?, Кога?, Защо? и Как? в живота на главния герой. Състои се от 2 части:

- Баланс - Животът на главния герой в началото на историята
- Завръзка – нещо се случва, нарушава баланса и задвижва историята

### 2. Основен конфликт

**Това, което главният герой иска, но не може да има**

### 3. Усложнения

Те се появяват по пътя към постигане на целта от Протагониста. Те правят историята вълнуваща, запомняща се, изпълнена с напрежение и емоции. Усложненията могат да се появят от:

- Грешни решения, избори и/или действия на Протагониста.
- Като препятствия (изпитания) поставени от Антагонистът по пътя на Протагониста.

Поставяне на препятствия от Антагониста е типично за приказките и анимационните филми и е лесно разпознаваемо от ученици в ранна възраст.

### 4. Повратен момент

След поредица от преодоляване на препятствия и трудности, главният герой достига точка, в която изглежда, че е обречен на провал и „всяка надежда е загубена“. Това е моментът, в който се появява Ключовият герой и предлага нова възможност.

### 5. Кулминация

Моментът, в който главният герой достигне целта си или не успее да я постигне.

### 6. Развръзка.

Резултатът от Кулминацията. Нов баланс - Новият живот на главния герой след пътуването.



## Пример за сценарен (драматургичен) план, включващ дейности на Мимезис

**Тема:** „Вълшебният Камишибай“

**Герои:**

- **Протагонист:** Ани, разглезненото момиче
- **Анtagонист:** Рамката от дейността "Известният Камишибай"
- **Ключов герой:** Фру чадърът

### Експозиция.

1. Рождения ден на Ани. Много приятели и съученици. Всички ѝ подаряват подаръци. Тя ги отваря нетърпеливо....
2. Появява се дядото на Ани, стар професор, със своя странен чадър Фру. Дядото ѝ подарява голям подарък /Бутай рамка и врати от дейността "Известният Камишибай", изработена в по-голям мащаб/
3. Ани бързо разтваря вратите на Камишибай. Нищо особено, просто празна рамка. Ани е много разочарована.
4. Завръзка: Ани прекрачва рамката, за да види дали има нещо специално от другата страна и в този момент всичко около нея изчезва.

### Основен конфликт.

1. В рамката е много тъмно. Ани е уплашена, но и ядосана. Тя иска да излезе, но не може и не знае как.
2. Изведнъж тя вижда 4 карти на пода и чува шепота на Рамката.
3. В диалог между двете става ясно, че Ани трябва да тръгне на пътешествие, за да открие значението на картите и да възстанови историята на Камишибай.

### Усложнения (препятствия).

1. Първо препятствие: Ани е заобиколена от двойки деца (Steam your body activity, Акт 1 „Пантомима в симетрия“). Само в една двойка "огледалото" повтаря движенията в перфектна симетрия. В останалите двойки всяко "огледало" интерпретира движенията по различен начин - уморено, тъжно, енергично, ядосано, глупаво, весело...
2. Ани се опитва да разбере коя от двойките може да бъде свързана с една от четирите карти. След внимателно наблюдение, тя най-накрая открива двойката, която е свързана със симетрията. (в ресурси за печат: Картата с цвете).
3. Второ препятствие: Ани забелязва група деца, застанали пред пътека от цветни листове А4 (Дейност Вода, навсякъде Вода! Акт 1 игра "Зони"). Тя вижда как те тръгват по нея и преминават различните зони. Първоначално Ани не може да намери връзка с нито една от картите.
4. Когато групата попада в зоната на мъглата и след това в зоната на леда, тя разбира, че децата са в опасност и единственият начин да им помогне е бързо да разбере коя карта е свързана с всички промени, които вижда.
5. Ани все още се колебае. Децата падат във водата, Ани взема внезапно решение и хвърля картата, изобразяваща кръговрата на водата. (От ресурси за печат)
6. Трето препятствие: Ани е заобиколена от странни същества (Дейност "Тайните живот на планктона", интроверт Акт 2, 3-те вида планкton започват своя танц "хака")
7. Ани се усеща много самоуверена след преминаването на първите две препятствия. Бързо решава, че е открила значението на третата карта, обявява, че се е озовала сред група извънземни и хвърля картата с изображение на планета. (От ресурси за печат)



### Пример за сценарен (драматургичен) план, включващ дейности на Мимезис

#### Повратна точка.

1. Ани отново попада в пълен мрак. Разбира, че е прибързала и е сгрешила, не може да намери изход от мястото, в което се намира, отчаяна е.
2. Появява се чадърът Фру, който се е трансформирал в ракета. Грабва Ани и отлита с нея в безкрайното пространство.

#### Кулминация.

1. Ани и Фру са арестувани от междугалактическата полиция и изправени пред годишната трансгалактическа конференция, на която се обсъжда съдбата на планетата Земя (Дейност „Въпрос на мащаб“, Акт 3 „Различни форми на живот“).
2. Оказва се, че животът на Земята е в опасност, защото Ани е нарушила подводната хранителна верига.

#### Развръзка.

1. Ани осъзнава, че тя е отговорна за това и че трябва да се върне и да постави правилната карта.
2. Ани и Фру спорят. Той не иска да се връща. Той иска да продължи като ракета и да лети в космоса. Накрая Ани успява да го убеди и те се връщат заедно на Земята.
3. Обратно към "странныте същества" от сцена 13. Ани поставя картата в средата, балансът е възстановен и планктоните могат да продължат играта си. (Дейност "Тайните живот на планктона", интроверт Акт 2, 3-те вида планктон изпълняват своя танц "хака")
4. Ани открива историята на "Известният Камишибай" - Вселената на науката - пълна с чудеса!

#### Нов баланс.

1. Променената Ани, която обича да прекарва време с дядо си, за да учи и да открива нови чудеса.



### Ресурси за печат: Създайте свой собствен сценарий

1

За какво се разказва в  
историята?



2

Кой е главния герой?  
(нещо по-специфично,  
необичайно, уникално за  
него?)



3

Място, време и  
ситуация в началото  
на историята.



4

Какво се случва?  
Един ден (изведенъж, на  
следващата сутрин)



5

Какво трябва да направи  
главния герой (иска да  
промени, мечтае за)



6

Кой, какво застава на пътя  
на главния герой?



7

Какво прави главния  
герой?



8

Кой (какво) помага на  
главния герой?



9

Какво се променя в живота  
на главния герой в края на  
историята?



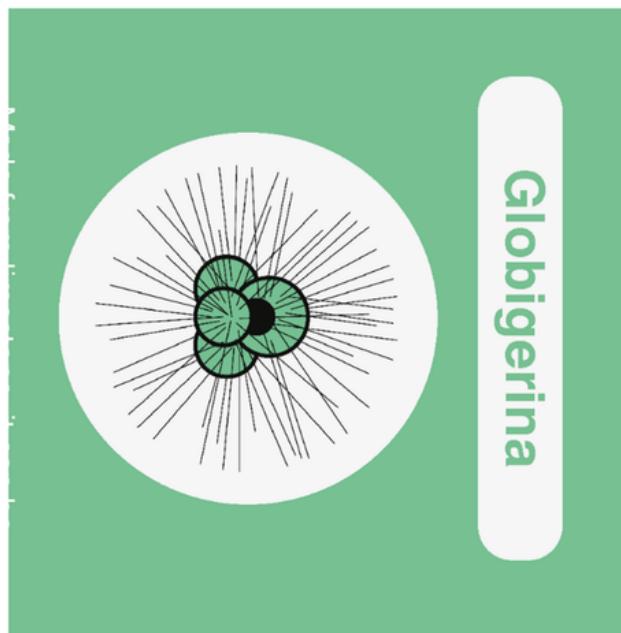
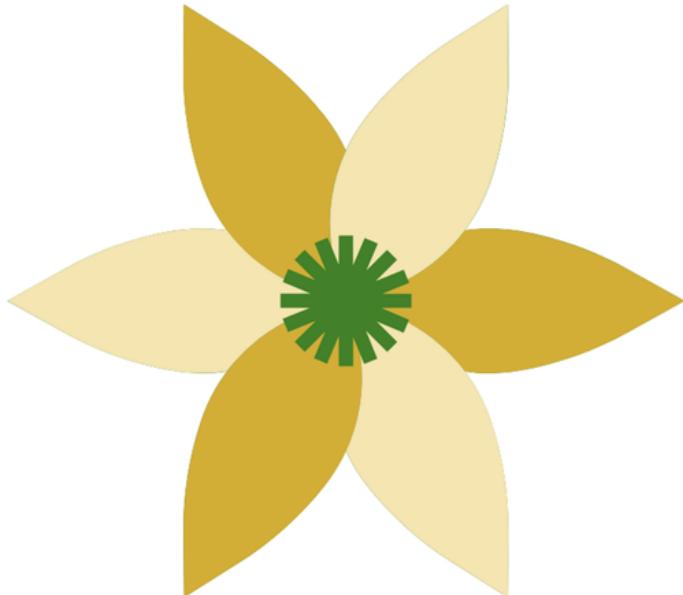
10

Заглавие на историята





Ресурси за печат: Създайте свой собствен сценарий





## Съвети как да изградите творчески процес с учениците въз основа на примерния сценарен план

### СТЪПКА 1

#### ЗАПОЗНАЙТЕ СЕ СЪС СЦЕНАРИЯ



Помислете дали искате да използвате споменатите герои или ще се опитате да измислите нови заедно с децата. Възможно е, познавайки вашите ученици и динамиката на класа, вторият вариант да е по-добър.

(отбележани с удебелен курсив). В зависимост от това дали вече сте извършили споменатите дейности с вашия клас или само някои от тях, помислете какво и как ще използвате, дали искате да добавите повече или да премахнете някои от тях. Все още не бързайте с окончательното решение.

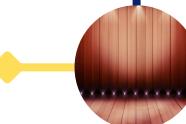
### СТЪПКА 2

#### ЗАПОЗНАЙТЕ СЕ С ДЕЙНОСТИТЕ НА MIMESIS, ПОСОЧЕНИ В ПЛАНА



### СТЪПКА 3

#### ОСТАВЕТЕ СЦЕНАРНИЯ ПЛАН НАСТРАНИ И ПЛАНИРАЙТЕ ТВОРЧЕСКИЯ ПРОЦЕС С УЧЕНИЦИТЕ В СЛЕДНИТЕ ТРИ ЕТАПА



Трите етапа на творческия процес, описани в третата стъпка, могат да се използват и като основа за структуриране на вашата учебна програма и създаване на оптимални условия за творческо изследване на научни концепции чрез игри и театрални техники.

За целите на учебната програма не е необходимо да преминавате през етапа на репетиции. Можете да създадете импровизиран спектакъл в края заедно с децата, в който те представят своя опит в творческо-учебния процес.

Можете да използвате примерите за такива учебни програми от следните дейности: „Вода, навсякъде Вода!“, „Въпрос на мащаб“, „Точка-линия-фигура-кукла“ и „Светът в криза“.

В процеса на изучаване и практикуване на нашите Мимезис дейности ще откриете как те могат да се комбинират и взаимодействат във всеки един от етапите.

Чувствайте се свободни да развивате, импровизирайте, измисляйте и създавайте нови!

Преди представлението отделете време, за да проверите всички костюми и реквизит. Направете проверка на звука и осветлението, ако използвате такива.

Децата са в припоядигнато емоционално състояние, затова е добре преди началото да направите нещо заедно, например любима игра или групов ритуал, ако сте създали такъв в процеса.

По време на изпълнението могат да възникнат усложнения. Запазете спокойствие и импровизирайте.

След края на представлението е важно да отделите време за споделяне с децата. Уверете се, че сте дали положителна обратна връзка на всеки от участниците.



### СТЪПКА 4 – ЕТАП НА ПРЕДСТАВЛЕНИЕ



## Съвети - Трите етапа на стъпка 3

### ЕТАП НА ЗАГРЯВАНЕ

Подгответе децата за това, което предстои. Изберете онези дейности и игри, които помагат за изграждане на контекста, загряват телата, въображението, емоциите и креативността. Можете да използвате някои от предложените в скрипта, както и да включите допълнителни.



- Примери: За развиване на телесни качества и изразителност - "Скулптури на тялото" от Акт 2 на дейност "Вода, навсякъде Вода!".
- За изграждане на по-добра пространствена ориентация, гъвкавост, фокус и ритмичен усет - Акт 1 "Точка-линия..." от дейност "Точка-линия-фигура-кукла".
- За развиване на въображението и асоциативното мислене - Акт 1 "Мозъчна атака" от дейност "Светът в криза" и Акт 4 "Геометрични кукли" от дейност "Точка - линия - фигура - кукла".

### ЕТАП НА ИЗГРАЖДАНЕ

В този етап вие и учениците изграждате съдържанието и изразните средства на представлението. Изпълнявайте дейностите, предложени в сценария, добавяйте, експериментирайте и доразвивайте. Въз основа на сценарния план, разработете заедно с децата отделните сцени, актьорските действия, диалозите, обстановката.

Можете да използвате дейности като „Научна импровизация“ за вдъхновение за създаване на импровизационни ситуации и изграждане на сцени от писата.

### ЕТАП НА РЕПЕТИЦИИ

Преминаването през репетиционния етап е необходимо, ако планирате да завършите с цялостно театрално представление пред публика.



В този етап цялото представление е подредено сцена по сцена. Отделете време за изграждане на преходи между сцените. Заедно с децата направете костюми, елементи на декор и реквизит, ако е необходимо. Изберете подходяща звукова среда и музика. Много често музиката е чудесно средство за преход между сцени. Чудесно би било ако училището има театрална зала и сцена, на която да направите финалните репетиции. На този етап е възможно децата да изпитат скуча. Редувайте репетициите с любимите им игри. В края на репетициите отделите време за релакс или групово приятно преживяване. Можете да използвате сторителинга от Акт 1 „В началото нямаше нищо“ от дейността „Тайните живот на планктона“ като вдъхновение.

Можете да използвате инструкциите, дадени в „Точка-линия-фигура-кукла“ и „Вода, навсякъде Вода!“ за да включите децата в създаването на кратки истории и изграждането на интересни герои.

На този етап избирате и театралните средства. Искате ли да опитате някои от сцените с помощта на Театъра на маската, Пантомима или Танцов театър? Или някои от персонажите ще бъдат пресъздадени със средствата на Кукления театър?

Предложеният сценарен план е само пример, останете отворени, тъй като в процеса може да се появи нещо напълно ново и уникално по своята същност.