

Инструментариум 5

Създаване на пьеса въз основа на дейностите на Мимезис



5.1 Насоки и примери

Гледайте урок



Стъпка по
стъпка



Учителите
могат да играят!



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 създавате 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 (изведнъж, 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?



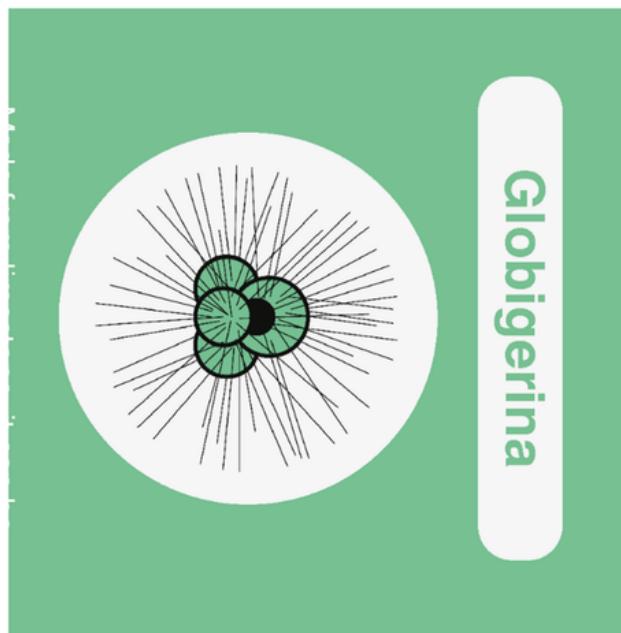
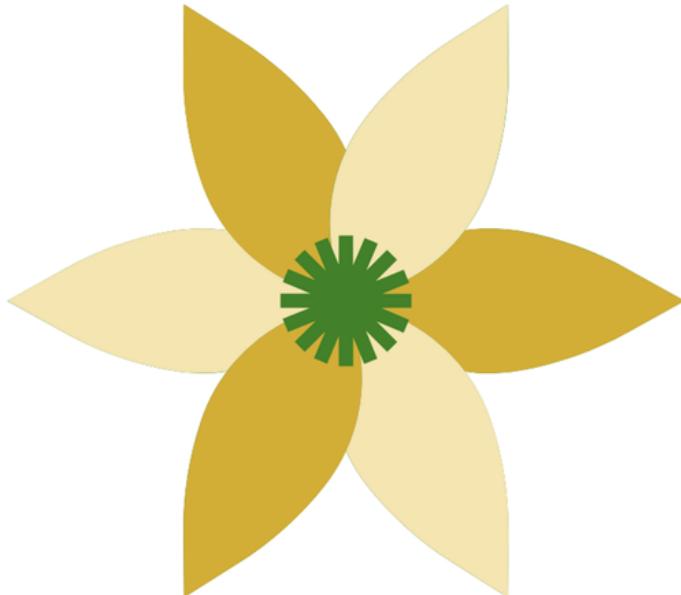
10

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.

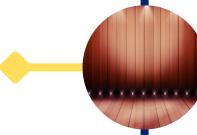
СТЪПКА 2

ЗАПОЗНАЙТЕ СЕ С ДЕЙНОСТИТЕ НА MIMESIS, ПОСОЧЕНИ В ПЛАНА



СТЪПКА 3

ОСТАВАТЕ 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, импровизирате, измисляте и създавате 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?

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