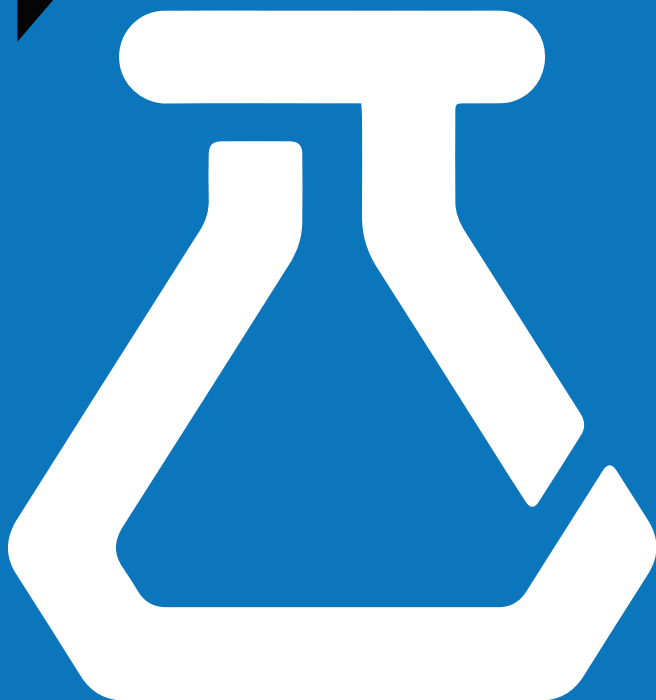


Laboratorium  
Pedagogiki  
Teatru



# Broszura edukacyjna

część 6

TEATRZAGLEBIA.PL

# Everything we do is music.

John Cage

## Laboratorium Pedagogiki Teatru

Broszura edukacyjna powstała jako efekt warsztatów prowadzonych przez Sebastiana Świądra podczas Laboratorium Pedagogiki Teatru – kursu rozwijającego umiejętności w zakresie edukacji teatralnej organizowanego w 2019 roku przez Teatr Zagłębia i Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Sosnowcu. Celem projektu jest dostarczenie uczestnikom i uczestniczkom wiedzy teoretycznej z obszaru pedagogiki teatru oraz wyposażenie ich w szereg praktycznych umiejętności, możliwych do wykorzystania w codziennej pracy. Zajęcia skierowane są do artystów, pracowników teatrów, nauczycieli(-ek) czy animatorów(-ek) kultury, którzy i które w swojej działalności zawodowej tworzą i realizują autorskie programy edukacyjne i animacyjne.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.



**Redakcja:** Agata Kędzia

**Korekta:** Julia Niedziejko

## MUZYKA W TEATRZE

Jak wzmacniać działania teatralne za pomocą muzyki? Jak opowiadać historie, wykorzystując dźwięk? Tymi pytaniami chciałbym otworzyć małe laboratorium performatywno-dźwiękowe, tworzące zbiór inspiracji do dowolnego wykorzystania w pracy pedagogiczno-teatralnej.

Od razu zaznaczam, że zebrane w niniejszej broszurze propozycje ćwiczeń i zadań odzwierciedlają pewien bardzo konkretny sposób myślenia o dźwiękach. Mało tutaj informacji na temat estetyki, harmonii czy melodii. Zawartość laboratorium nie przypomina pieczołowicie przygotowanych i wymuszanych kompozycji, znanych na przykład z filmowych ścieżek muzycznych. Chciałbym Was zaprosić do świata dźwięków znalezionych przypadkowo, czasem brudnych i chropowatych. Dźwięków, które nie wstydzą się nierówności i niedoskonałości, służą natomiast opowiadaniu, przekazują emocje, czasem powodują niepokój lub rozbawienie. Proponuję skok na głęboką wodę, poza ramy myślenia o teorii muzyki! To zaproszenie skierowane głównie do osób, które nie są zaznajomione z grą na instrumentach i nigdy nie trzymały w ręku solferza do śpiewu. Otwórzmy się na działania będące czystą, twórczą ekspresją, pozwalające czerpać radość z dźwiękowych odkryć każdemu, bez względu na stopień muzycznego zaawansowania i dotychczasowe doświadczenie.



Ogromną inspiracją do poniższych ćwiczeń jest obszar muzycznej awangardy. **Free jazz, muzyka konkretna, field recording, muzyka improwizowana, eksperymentalna** oraz wszystkie kierunki sztuki dźwiękowej, które wykraczają poza melodyjność i ilustracyjność. Wskazane nurty muzyczne są za to wspaniałym przekąznikiem ekspresji. Zresztą tradycja muzyki eksperymentalnej mocno przeplata się z historią teatru. Myślę o performansach Johna Cage'a, językach gestów dyrygenta Butcha Morrisa, ekspresywności i spontaniczności jamów freejazowych, używaniu przedmiotów codziennego użytku oraz eksperymentach głosowych. To przykłady sytuacji, w których muzyczne, dźwiękowe działania zamieniają się w performans.

Dźwięki w teatrze nie muszą pełnić wyłącznie funkcji muzycznego tła ani dopełnienia narracji scenicznej. Mogą funkcjonować jako niezależny język artystyczny, który poza linearną, jednoznaczną opowieścią buduje także nowe historie. Muzyka jest pełnoprawnym tworzywem artystycznym, funkcjonującym na równi z obrazem, gestem, światłem, tekstem. I do takiego właśnie „babrania się” w muzycznej materii, mieszania jej, rozciągania, cięcia i układania po swojemu chciałbym Was serdecznie zaprosić.

## Zadanie 1

### MIKROFONOWY KOLAŻ

Bardzo często, podczas pracy z z nauczycielami i pedagogami, rozmowy o teatrze schodzą na dyskusje o sensowności i potrzebie używania mikrofonu na scenie. Wobec tego chciałbym zaproponować krótką akcję osvajającą to narzędzie (które wbrew pozorom wymaga nieco praktyki w używaniu), wykorzystując przy tym jego performatywny potencjał. Mikrofon przestaje służyć wyłącznie głośniejszemu podawaniu tekstu, a staje się metodą podkreślania mocy słów, gestów i działań scenicznych. Działa podobnie jak fluorescencyjny podkreślacz w tekście – jest tubą do wybicia sensów!

1. Na środku sali zostawiamy położony na ziemi, podpięty do głośników mikrofon.
2. Prosimy uczestników o powiedzenie kilku słów o sobie, maksymalnie 2/3 zdań. Możemy zacząć od postawienia wspólnego pytania, na które każdy będzie odpowiadał swoją akcją, wchodząc po kolei w przestrzeń działania:

Jakie słowo pojawiło się dziś w Twojej głowie jako pierwsze, zaraz po przebudzeniu?

Jaka melodia jest Twoim najstarszym wspomnieniem?

Co byś powiedziała/powiedział do dawno niewidzianego przyjaciela/przyjaciółki?

3. Obserwujemy całą akcję, która zaczyna się od wejścia w przestrzeń, podniesienia mikrofonu, wypowiedzenia kilku słów, odłożenia mikrofonu na ziemię i powrotu na pozycję startową.
4. Po obejrzeniu każdej akcji, spróbujmy nieco się nimi zabawić.
5. Powtórzyć je, tym razem zderzając ze sobą dwie akcje równocześnie. Możemy wykorzystać więcej mikrofonów.

**Uwaga! Zwracajcie uwagę na wszystko, co się wydarza w przestrzeni. W jaki sposób mikrofon jest chwytyany, co się dzieje z jego kablem? Niektórzy zapewne będą próbowali działać z leżącym mikrofonem. Jak obiekt wpływa na charakter zdania, które próbujemy wypowiedzieć?**

6. Jako wariację ćwiczenia proponuję próbę zarejestrowania słów wypowiedzianych do mikrofonu. Spróbujcie nagrać dźwięk za pomocą prostego rejestratora, loopera albo zwykłej komórki. Losowo włączajcie i wyłączajcie nagrywanie. W ten sposób stworzymy kolaż słów, nadając im nowy kontekst. Odsłuchajcie nagranie.

---

## Zadanie 2

### DŹWIĘK ZNALEZIONY

Ćwiczenie na tak zwane „głębokie słuchanie” (*deep listening*) jest świetną rozgrzewką, która oswaja nas i uwrażliwia na przestrzenie dźwiękowe. Wspaniale sprawdza się w przestrze-

ni publicznej, na świeżym powietrzu, w mieście lub w otoczeniu natury. Ćwiczenia można też użyć do badania dźwięków budynków. Pracując wewnątrz pomieszczenia, można zabawić się otwieraniem i zamykaniem okien.

1. Stańcie całą grupą w jednym, wybranym miejscu. Zwróćcie głowy w tym samym kierunku.
2. Zamknijcie oczy i wsłuchajcie się dokładnie w otaczające was dźwięki.
3. Spróbujcie rozróżnić pierwszy, drugi i trzeci plan.
4. Po chwili, nie spiesząc się, wszyscy zaczynają naśladować poszczególne odgłosy, starając się je skopiować jak najwierniej.
5. Spróbujcie je zapętlić, wzmocnić. Używajcie różnej dynamiki, bawcie się głośnością.
6. Podzielcie się na mniejsze grupy, rozejdźcie się i zróbcie listę dźwięków, które Was otaczają. Skatalogujcie odgłosy według kryteriów: **naturalne, mechaniczne, ludzkie, powtarzalne, unikatywne, ciche, głośne**. Tak powstałe plany dźwiękowe mogą Wam posłużyć jako partytury do odtworzenia w spektaklu lub inspiracje do późniejszych nagrań.

---

### Zadanie 3

## NAGRANIA TERENOWE

Naturalną kontynuacją poprzedniego działania może stać się krótki warsztat rejestracji odnalezionych dźwięków. Przydadzą się Wam proste dyktafony, rejestratory cyfrowe lub zwykłe

komórki z funkcją nagrywania dźwięku. Pomocne będą również słuchawki.

Na podstawie **listy dźwięków** z poprzedniego zadania, grupa dzieli się na mniejsze zespoły, które udają się w teren i rejestrują wybrane hasła, szykując **bank dźwięków**. Jeśli na liście znajdują się dźwięki, których rejestracja może Wam sprawić kłopot, potraktujcie je jako odległą inspirację. Szum fal czy podmuchy wiatru można spróbować zasymulować eksperymentując z przelewaniem wody etc.

### Zastosowania banku dźwięków

-Nagrane dźwięki możemy wykorzystać podczas budowy sceny do spektaklu, w procesie konstruowania akcji z użyciem ścieżki dźwiękowej.

-Możemy zmierzyć się z próbą sklejenia dźwięków, wykorzystując do tego prosty program do obróbki dźwięku, taki jak Audacity.

-Możemy również wykorzystać nasze rejestratory lub komórki i ich głośniki do symultanicznego odtworzenia dźwięków w jednej przestrzeni, bawiąc się w budowanie kolażu montowanego na żywo.

-Taki bank dźwięków świetnie sprawdzi się też w zabawach improwizowanych podczas Waszych zajęć, będąc załącznikiem sceny, pierwszym impulsem, z którym warsztatowicze-improwizatorzy muszą pracować podczas ćwiczenia.

### Baza inspiracji:

Po trochę historii i inspiracji w temacie nagrań terenowych odsyłam do ciekawego artykułu autorstwa Filipa Lecha: [www.culture.pl/pl/artukul/spogladajac-na-nagrania-terenowe](http://www.culture.pl/pl/artukul/spogladajac-na-nagrania-terenowe)

## Zadanie 4

# OPOWIEŚĆ O WNĘTRZU I ZEWNĘTRZU

To propozycja nieco bardziej złożonego działania – doświadczenia dla grupy, które można rozwinąć w instalację interaktywną lub performans.

1. Grupa dzieli się na dwuosobowe zespoły.
2. Każda osoba w parze dostaje 5 minut na opowiedzenie drugiej osobie pierwszych skojarzeń, przemyśleń związanych z hasłem ZEWNĘTRZE. Osoba słuchająca zapisuje na papierze pojedyncze słowa-klucze, zwroty, spostrzeżenia, które wyłapie z opowieści i uzna za intrygujące.
3. Powtarzamy działanie, tym razem odwołując się do słowa WNĘTRZE.

**Uwaga!** Oczywiście hasła można zmieniać, podaję tu jedynie przykład, z którym pracowaliśmy wraz z grupą uczestników Laboratorium Pedagogiki Teatru. Inspiracją do haseł WNĘTRZE i ZEWNĘTRZE była wystawa scenografii Tadeusza Kantora, wokół której pracowała grupa. W tym zadaniu najlepiej sprawdzają się pojemne znaczeniowo słowa-klucze, oczywiście obudowane wcześniej jakimś rodzajem wspólnego doświadczenia grupy, tak żeby nie stały się zupełnie abstrakcyjne.

4. Osoby w parach zamieniają się listami słów. Przy każdym hasle osoba opowiadająca zaznacza 5 słów napisanych przez osobę zapisującą, które najlepiej oddają ducha jej wypowiedzi.
5. Ponownie zamieniamy się listami i osoba zapisująca wybiera 3 spośród 5 słów zaznaczonych wcześniej przez osobę opowiadającą.
6. Ponownie zamieniamy się listami i osoba opowiadająca wybiera już tylko 1 spośród 3 zaznaczonych słów, najbardziej pasujące do jej pierwotnej opowieści.
7. Lista z jednym słowem wraca do osoby zapisującej. Teraz każda osoba ma po jednym słowie związanym z hasłami WNĘTRZE i ZEWNĘTRZE.
8. Redukcja pierwotnych skojarzeń tylko do jednego słowa to istotny element, wokół którego obudowany jest cały mechanizm zadania, ponieważ na tym etapie pracujemy z hasłami, które określają CUDZE historie, być może bardzo osobiste.
9. Kolejnym krokiem jest stworzenie pewnego rodzaju **AKTU WZAJEMNOŚCI** – podarunku dla osoby, która podzieliła się historią. Do słowa WNĘTRZE wybieramy piosenkę, utwór, melodię znaną np. w Internecie. Do słowa ZEWNĘTRZE nagrywamy dźwięk, odgłos znaleziony gdzieś w przestrzeni, zarejestrowany za pomocą rejestratora lub telefonu.

Dajemy sobie odpowiednio długi czas na zbieranie materiału. Na kolekcjonowanie możemy wyznaczyć 30 minut lub nawet cały dzień, to zależy od charakteru Waszej pracy z grupą.

10. Finał. W sali ustawiamy fotel i dwa głośniki. Do odtwarzania dźwięków najlepiej użyć dwóch niezależnych głośników (np. jednego dużego, podłączonego do komputera, drugiego lekkiego i kompaktowego, podłączonego kablem do komórki i rejestratora).

Każda para podchodzi kolejno do fotela. Pierwsza osoba puszcza symultanicznie oba dźwięki inspirowane hasłami z powieści drugiej osoby, która teraz siedzi

## Zadanie 5

# PRACA Z INSTRUMENTEM ZNALEZIONYM

Propozycja ćwiczenia dla tych, którzy potrzebują żywej, reagującej na sceniczną akcję orkiestry. Nas interesuje orkiestra nietypowa, bo złożona z przedmiotów.

Rozchodzimy się po przestrzeni i gromadzimy w jednym miejscu przedmioty, które mogą posłużyć nam jako instrumenty. Katalogujemy je według kryteriów: **melodyczne, rytmiczne, efekty specjalne**.

Szczególnie dobrze sprawdzają się: pokrywy od garnków (talerze), wiszące na sznurkach klucze francuskie różnej wielkości (dzwonki), pudełka po kawie wypełnione ryżem, kamykami, nakrętkami (grzechotki), rurki do okablowania z harmonijką (piszczalki), puste butelki, patyki, balony, puste baniaki po wodzie (djembe), plastikowe beczki i kanistry, łyżki, kieliszki, kosze na śmieci, rury do odkurzacza.

Do zestawu dźwięków możemy dołączyć urządzenia elektro-

niczne - radia, komórki, pozytywki. Bardzo wielu muzyków inspirował zabawki i instrumenty tworzone dla dzieci. Czasem można skompletować fascynujące brzmienia tylko i wyłącznie z dźwięków pochodzących z zabawek.

## Zadania z orkiestrą:

- Siedząc w kole, każdy wybiera jeden instrument/przedmiot. Uruchamiamy impuls wewnątrz koła, który podąża w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara - każda osoba wydaje dokładnie jeden krótki dźwięk. Jeden dźwięk na jedną osobę. Każdy kolejny dźwięk rozpoczyna się w momencie ucichnięcia poprzedniego. Staramy się nie nakładać dźwięków na siebie i nie robić pauz. Próbujeśmy utrzymać wspólny rytm.

Gdy uzyskamy płynność w ćwiczeniu, możemy proponować bardziej złożone rytmy.

- Dobieramy się w pary, które próbują wejść w dźwiękowy dialog. Taki rodzaj wzajemnej komunikacji nie musi być koniecznie powtarzaniem kolejnych rytmów lub fraz. Podobnie jak w dialogach tekstowych, możemy zmieniać tempa, zaskakiwać się wzajemnie, brutalnie przerywać, rozwijać propozycje drugiej osoby lub je negocjować. Do par mogą dołączać kolejne osoby, tworząc tria, kwartety etc.

## Baza inspiracji:

Polecam przyjrzenie się zespołowi **Małe Instrumenty**, a w szczególności ich książce „**Samoróbka**”. To skarbnica wiedzy o budowaniu instrumentów z praktycznie śmieciowych materiałów.

Jednym z mistrzów podnoszących przedmiot do rangi instrumentu był **John Cage**. Przyjrzyjcie się słynnemu „**Water**

walk”, w którym autor wykorzystuje między innymi czajnik i wannę wypełnioną wodą. Natomiast odbiorniki radiowe stały się ważnym instrumentem w jego kompozycji „**Imaginary Landscape No. 4**”, w której pary muzyków obsługują 12 odbiorników, równocześnie kręcąc gałką głośności i zmiany częstotliwości.

---

## Zadanie 6

### UDŹWIĘKOWIENIE

Posiadając listy dźwięków i proste instrumenty, możemy spróbować zabawić się translacją jednej historii na drugą – obrazu na dźwięk, dźwięku na obraz, tekstu na melodię. Takie ćwiczenia bardzo rozwijają wyobraźnię i pozwalają uwolnić się od pokusy korzystania z ilustracyjnej funkcji muzyki.

1. Uczestnicy dzielą się na mniejsze zespoły. Każda grupa dostaje kilka materiałów służących stworzeniu opowiadania – możemy użyć karty Dixit, kostki Story Cube lub innego narzędzia pomocnego w budowaniu historii. Jako punkt wyjścia świetnie sprawdzi się tu „bank nagrań terenowych” z poprzedniego ćwiczenia. Na podstawie wylosowanych kart każda grupa wymyśla krótką historię, którą następnie próbuje przełożyć na małą akcję sceniczną.
2. Kolejna grupa ogląda scenkę, po czym zastanawia się, jakie instrumenty z poprzedniego ćwiczenia lub które nagrane wcześniej dźwięki powinny zostać wykorzystane w celu udźwiękowania etiudy.

3. Obie grupy podejmują wspólną pracę nad scenką, tym razem z podkładem granym na żywo przez drugą grupę. Fantazujcie – zmieniajcie tempo, wydłużajcie lub skracajcie sekwencje, zamieniajcie melodyczne elementy na bardziej rytmiczne etc. Na sam koniec spróbujcie odtworzyć samą akcję dźwiękową, tym razem bez scenki.

**Uwaga! W ramach tego ćwiczenia można sporo eksperymentować, wprowadzając kolejne wariacje – niech trzecia grupa zilustruje działaniem usłyszany utwór, który pierwotnie był ilustracją pewnej etiudy. Następną grupą może wykonywać coraz to nowe przetworzenia.**

---

## Zadanie 7

### DŹWIĘKOWE KALAMBURY

1. Dzielimy grupę na 3-4-osobowe zespoły.
2. Rozdajemy hasła – mogą to być tytuły wycięte z gazet, słowa zebrane w innym ćwiczeniu, rysunki uczestników, obrazy, karty Dixit, mapy dźwiękowe lub partytury z poprzednich zadań.
3. Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie krótkiego utworu do danego hasła. Każda osoba w zespole odpowiada za inny obszar muzyczny wymyślonej kompozycji: potrzebujemy rytmu, melodii, efektów specjalnych, odgłosów tła, basu... kategorie możemy poszerzać lub doprecyzowywać. Możemy dodawać zapętlone słowa, lub całe zdania.



Wykonujemy kompozycję przed resztą grupy, która ma za zadanie odgadnąć hasło.

### Baza inspiracji:

Podobne zadanie było podstawą muzycznych jammów improwizowanych w warszawskim LUB/LABie (miejscu poświęconemu edukacji teatralnej, stworzonym przez Stowarzyszenie Pedagogów Teatru i Stowarzyszenia Sztuka Nowa). Warunkiem wejścia na spotkanie było wrzucenie do słoika biletu-hasła, z którego chętni „kompozytorzy” losowali tematy do improwizacji. Kompozytor przejmował funkcję dyrygenta i dobierał sobie członków orkiestry, którym zdradzał hasło, rozdelał instrumenty i zadania. Każda osoba obecna na wieczorze mogła zostać powołana do takiej orkiestry. Bardzo często kompozytor przydzielał instrumenty osobom, które nigdy wcześniej na nich nie grały. Publiczność zgadywała hasła.

Część kompozycji można odsłuchać tutaj:  
[www.soundcloud.com/sebastian-wi-der/sets/przesilenie-wieczor-improwizowanych-kompozycji](http://www.soundcloud.com/sebastian-wi-der/sets/przesilenie-wieczor-improwizowanych-kompozycji)

---

## Zadanie 8

### ORKIESTRA IMPROWIZOWANA

System sygnałów dyrygenckich to zaawansowany sposób użycia naszych muzycznych zasobów – głosowych, instrumentalnych lub dźwiękowych. Daje olbrzymie pole do eksperymentów i poszukiwań. Jest też bardzo widowiskowy, dlatego

dobrze się sprawdza jako element performansu lub spektaklu.

1. Dzielimy uczestników na dwie grupy, które utworzą dwie małe orkiestry. Każda posiada swojego dyrygenta. Dzielimy się zebranymi w poprzednim ćwiczeniu instrumentami.
2. Umawiamy się na proste sygnały, np.:  
**Uniesienie ręki – wydawanie dźwięku,**  
**Opuszczenie ręki – dźwięk cichnie,**  
**Pięść uniesiona w górze – jeden krótki, głośny dźwięk..**
3. Każdy zespół wykonuje utwory improwizowane na żywo, dyrygent uruchamia sygnałami poszczególne części orkiestry.
4. Próbujemy nawiązać dialog między orkiestrami. Po skończeniu jednego utworu zamieniamy się z drugą orkiestrą miejscami i instrumentami.
5. Zamiast sygnałów rękoma, możemy umówić się na znaki – słowa lub rysunki. Przygotowane wcześniej tabliczki ze znakami możemy uzupełnić o krótką legendę dla orkiestry.

### Baza inspiracji:

Jako inspirację polecam praktyczną lekcję metodą CONDUCTION z **Butchem Morrisem**, kompozytorem i pedagogiem, który spopularyzował system znaków służących do muzycznego improwizowania:

[www.youtube.com/watch?v=IFdHksQedA8&t=322s](http://www.youtube.com/watch?v=IFdHksQedA8&t=322s).

Ekstremum takiej praktyki możemy posłuchać w wykonaniu zespołu **Johna Zorna**, który wykorzystuje gesty, tabliczki i inne sygnały podczas swoich freejazzowych, grupowych improwizacji:  
[www.youtube.com/watch?v=yp-oZbmsQVw](http://www.youtube.com/watch?v=yp-oZbmsQVw)

## SEBASTIAN ŚWIĄDER

Pedagog teatru, animator kultury, muzyk i performer. Absolwent kulturoznawstwa w Instytucie Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego oraz specjalizacji Animacja Kultury. Członek Zarządu Stowarzyszenia Pedagogów Teatru, z którym inicjuje i współtworzy wiele projektów pedagogiczno-teatralnych w instytucjach kultury i teatrach. Projektuje i prowadzi warsztaty teatralne, muzyczne i performatywne dla dzieci, młodzieży, osób dorosłych i seniorów. W 2017 razem z Jakubem Drzastwą i Agnieszką Szymańską wygrał konkurs na koncepcję i realizację instalacji „Chodzenie Haiku” na poznański festiwal dla najmłodszych „Szuka Szuka Malucha”.

Komponuje i wykonuje muzykę do spektakli, m.in: „Wróg. Instrukcja obsługi” (reż. J. Sobczyk, Teatr Zagłębia, 2018), „Magazyn. Miasto” (reż. J. Berłowska, Teatr im. Wilama Horzycy w Toruniu, 2019). Członek zespołów muzycznych UGLA i Bardzo Duży Dom.

Współpracuje z Teatrem 21, Teatrem Węgajty/projekt terenowy, Stowarzyszeniem Katedra Kultury, Towarzystwem Inicjatyw Twórczych „ę” (jako członek sieci Latający Animatorzy Kultury). Stypendysta Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w 2015 roku.