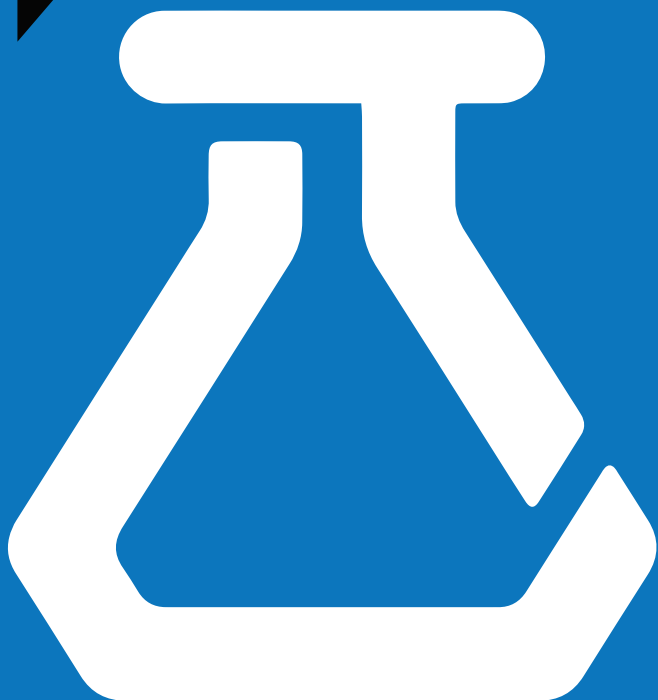


Laboratorium
Pedagogiki
Teatru

 TEATR
ZAGŁĘBIA



Broszura edukacyjna

część 5

TEATRZAGLEBIA.PL

Tam, gdzie jest smród gówna, jest zapach życia.

Antonin Artaud o istnieniu.

Laboratorium Pedagogiki Teatru

Broszura edukacyjna powstała jako efekt warsztatów prowadzonych przez Artiego Grabowskiego 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

DOBRODZIEJSTWO IMPROWIZACJI

Poniżej prezentuję autorski zestaw ćwiczeń, przygotowany z myślą o warsztatach z grupą około 15 osób w wieku 18-80 lat. Docelowymi odbiorcami są aktorzy, animatorzy, artyści interdyscyplinarni, reżyserzy. Przewidywany czas trwania warsztatów to około 8 godzin, z możliwością rozłożenia programu na 2-3 dni.

Motywy przewodnim warsztatów jest **improvizacja**, która pozwala na odkrywanie nieskończonych zasobów kreatywności scenicznej. Zadania ułożone są chronologicznie w myśl zasady „od szczegółu do ogółu”. Każde następujące po sobie ćwiczenie nawarstwa poruszają problematykę, pojęcia i dostarcza coraz więcej bodźców zewnętrznych. Pierwsze zadania służą rozgrzewce i zintegrowaniu grupy. Kolejne dotyczą świadomości „egzystencji scenicznej” w obrębie jednego metra kwadratowego, jednej sekundy, jednego gestu.

Zagadnienia poruszane podczas warsztatów:

- interwał pojęciowy,
- bezemocjonalna (niepohamowana) improwizacja na tekstach podrzuconych,
- improwizacja z obiektem,
- partnerowanie z rekwizytem,
- dialogowanie przerywane,
- improwizacja ruchowa - choreografia w przestrzeni izolowanej, „półotwartej”, „otwartej”,
- symultaniczna interwencja w przestrzeni miejskiej w konwencji „flash mob”.

Zadanie 1

MAŁPOWANIE

Akcja dzieje się... wewnątrz pustego pomieszczenia (indoor).

Kierując się mottem „jeden za wszystkich – wszyscy za jednego”, prowadzący proponuje grupie zabawę w „małpowanie króla małp”. Ćwiczenie polega na naśladowaniu ruchów, czynności, grymasów twarzy, choreografii lidera grupy. Po kilku minutach następuje zmiana lidera – prowadzący powinien pilnować, aby w rolę „króla” wszedł każdy uczestnik i uczestniczka grupy. W ćwiczeniu należy zwrócić uwagę na to, aby każdy następny lider (król, królowa) nie powielał schematów myślowych poprzednika. Celem ćwiczenia jest integracja grupy, zbudowanie zaufania, a przede wszystkim zdjęcie MASKI WSTYDU!

Zadanie 2

1 METR, 1 SEKUNDA, 1 GEST

Akcja dzieje się... wewnątrz pustego pomieszczenia.

Dowolny temat lub emocja może być „podrzucona” na potrzeby tego ćwiczenia. Uczestnicy i uczestniczki mają za zadanie wykonanie jednego gestu, w obrębie jednego metra kwadratowego (podłoga, ściana, plecy kolegi) oraz jednej sekundy. Przy wykonywaniu zadania prowadzący powinien zwracać uwagę, aby uczestnicy nie powielali proponowanych wcześniej gestów. Należy wspierać szukanie różnych, dziwnych metrów kwadratowych! Prowadzący powinien roz-

wijać świadomość tego, czym jest jeden gest, bez tak zwanych „przyruchów”, „przypadkowych tików”.

Zadanie 3

UKRYTE MOŻLIWOŚCI JEDNEGO PRZEDMIOTU – REKWIZYTU

Akcja dzieje się... wewnątrz pomieszczenia, w którym znajdują się jakieś przedmioty.

Każdy uczestnik i uczestniczka powinni wybrać z najbliższego otoczenia przedmiot, który przykuł jego lub jej uwagę. Niech pobędzie z tym obiektem 30 minut na osobności, aby „wyciągnąć z niego wszystko, co obiekt wie”. Zadaniem członków grupy jest dokonanie „wiwisekcji” martwego przedmiotu. Warto by odszukali minimum 100 różnych zastosowań użycia. Wyniki śledztwa należy zaprezentować przed publicznością, wcielając się w rolę prokuratora.

Zadanie 4

NIEME PARTNEROWANIE

Akcja dzieje się... wewnątrz pomieszczenia.

W trakcie tego ćwiczenia uczestnicy powinni dobrać się w pary i stanąć naprzeciwko siebie. Prowadzący powinien podrzucić temat ich dialogu, wyznaczyć rolę oraz ustalić miejsce, np.: depilacja, prokurator i podejrzany, Pentagon.

Zadaniem uczestników jest utrzymanie niemego dialogu. Przewodzenie rozmowy musi odbyć się wyłącznie przy użyciu mowy ciała, gestów i mimiki. Warto by uczestnicy i uczestniczki dbali o czystość przekazu, stosowali odpowiednie pauzy. Po kilku minutach ćwiczenia, uczestnicy powinni otrzymać możliwość użycia onomatopei, zmyślnego języka. Ćwiczenie powtarza się kilka razy, w zmienionych składach, rolach i tematach niemego dialogu.

Zadanie 5

PECHA KUCHA

Akcja dzieje się... wewnątrz pomieszczenia, w którym znajdują się jakieś przedmioty.

Nazwa jest japońskim określeniem „dźwięków rozmowy” i dotyczy rodzaju multimedialnej prezentacji, składającej się z 20 slajdów pokazywanych po 20 sekund każdy, czyli trwającej 6 minut 40 sekund. Taki charakter prezentacji ma zapewnić jej dynamikę oraz żywiołowość, a relatywnie krótki czas trwania – skupienie i uwagę odbiorców.

Na wasze potrzeby polecam zmodyfikować tę formułę działania, proponując uczestnikom i uczestniczkom warsztatów znalezienie 20 elementów, którymi mogą być: dowolne przedmioty, emocje, kolory, zapachy, dźwięki. Mając taki „zbiór”, uczestnik ma za zadanie przygotować 20 mini-scenek trwających 20 sekund każda. W ich trakcie, wykorzystując przedmioty, „przedstawia się” reszcie grupy. Performowanie można werbalizować, dozwolone jest użycie telefonu komórkowego, podkładu muzycznego, zaproszenie do działania osoby trzeciej.

Zadanie 6

IMPRO PARKOUR

Akcja dzieje się... wewnątrz pomieszczenia.

W trakcie tego ćwiczenia uczestnicy i uczestniczki powinni dobrać się w pary. Uczestnik A wychodzi za drzwi, uczestnik B przygotowuje uczestnikowi A od 3 do 10 „stacji działań” – zestawów obiektów, rekwizytów znalezionych w najbliższym otoczeniu. W każdej ze stacji powinno znaleźć się od 2 do 4 przedmiotów. Osoba A ma za zadanie „znaleźć się w sytuacji”, improwizować przez określony czas (10-30 sekund), wykorzystując obiekty i najbliższe otoczenie każdej ze stacji. Nie wolno przenosić, wynosić ani mieszać rekwizytów pomiędzy stacjami.

Zadanie 7

ZA DUŻO – ZA MAŁO

Akcja dzieje się... na zewnątrz – na dworze tudzież na polu.

Demaskacja granicy pomiędzy tym co zauważalne a niezauważalne. Uczestnicy i uczestniczki powinni zaproponować autorską formę „bezpiecznej” interwencji – nienachalnego zainfekowania fragmentu przestrzeni = zawirusowania tkanki miejskiej „przeźroczystą aktorską obecnością”. Chodzi o wykonanie gestów, które będą nieco dziwne, ale nie na tyle, żeby radykalnie przekraczały granicę „normalnego zachowania”. Zadaniem grupy jest badanie z ukrycia relacji pomiędzy tym co zauważalne i niezauważalne w proponowanej przez daną osobę „obecności”.

Zadanie 8

WYRAŻ SIEBIE W CISZY

Akcja dzieje się... na zewnątrz lub wewnątrz pomieszczenia izolowanego/otwartego – należy kreatywnie zmieniać swoje położenie.

Działanie do 5 minut, przestrzeń dowolna, bez użycia rekwizytów.

Zadanie 9

MINUTA W OPARACH ABSURDU

Akcja dzieje się... na zewnątrz.

„Łam konwenanse, bądź poza porządkiem OBS ORDINE” – oto komunikat, na który uczestnicy i uczestniczki powinni odpowiedzieć w ciągu następujących 60 sekund.

Zadanie 10

STORY TELLING.

Akcja dzieje się... na zewnątrz.

W trakcie tego ćwiczenia uczestnicy i uczestniczki powinni wyciąć z przestrzeni otwartej umowny metr kwadratowy (sześcienny). Ich zadaniem jest przygotowanie historii o wskaza-

nym miejscu. Historia powinna być opowiadana maksymalnie 2 minuty, ale przygotowywana minimum 30 minut. Uczestnicy powinni wykorzystać jedynie przedmioty/materiały leżące w obrębie wyznaczonego metra. Niech zwrócą uwagę na historyczny kontekst miejsca, otoczenie, „naturalne ślady obecności”.

Prowadzący powinien zachęcić uczestników i uczestniczki, by z kreatywnością interpretowali pojęcia „miejsca” – metr ziemi, metr efemeryczny, metr w głębi, metr powierzchni skóry, metr wody, metr zapachu...

Uwaga! Historie powinny być budowane kontrastowo względem miejsca, wolne od tautologii i oczywistości w ruchu. Ważne by kreatywność została stymulowana poprzez absurdalność skojarzeń.

Zadanie 11

NEXT

Akcja dzieje się... na zewnątrz.

Flashmob – grupowa asymilacja z architekturą miasta, żywa rzeźba. Podczas spaceru po mieście, co kilka minut spontanicznie i losowo powinien uaktywniać się lider grupy. Niech swą gotowość do działania sygnalizuje hasłem: „next”. Zadaniem pozostałych uczestników jest powtarzanie czynności i instrukcji lidera.

MULTIFUNCTION BOOK – MULTITOOŁ

Akcja dzieje się... wewnątrz pomieszczenia.

Alternatywą do powyższych ćwiczeń jest wykonanie jednego, wielogodzinnego zadania MULTITOOŁ, które w sposób sumaryczny dotyka poruszanej w ramach warsztatów problematyki.

Potrzebne materiały:

ryza papieru, format A4, papierowa taśma klejąca.

Czas na realizację zadania: 7-24 godziny.

Ćwiczenie ma uwrażliwić uczestników warsztatów na relacje pomiędzy czasem, przestrzenią, obiektem a obecnością sceniczną. Prowadzący powinien dbać o to, aby stopniowo rozwijała się fabuła działania. Jeśli zaczynamy od symbolicznego punktu „0” = nic, to kolejny gest będzie mieć wartość „1”, na przykład 1 metr, 1 sekunda, 1 aktor, 1 obiekt. Po jakimś czasie działanie przyjmuje stopień „2” – 2 metry, 2 obiekty, 2 sekundy, 2 aktorów. Kolejno uczestnicy i uczestniczki powinni wprowadzać do ćwiczenia więcej zagadnień i możliwości wyrazu, ekspresji.

Runda pierwsza: papierową taśmą klejącą wyznaczamy na podłodze metr kwadratowy – symbolicznie wyznaczamy granicę „scenicznego egzystencji”. Poproś uczestników i uczestniczki, aby skoncentrowali się na jednosekundowym działaniu w wyznaczonej umownie przestrzeni – by jednym, świadomym gestem zaprezentowali przedmiot (kartkę papieru A4, jabłko, kamień). Niech uczestnicy przedstawiają swoje propozycje po kolei.

Druga runda to działanie w ramach 3 sekund w obrębie 1 metra kwadratowego. W tym ćwiczeniu uczestnicy i uczestniczki powinni używać jednego przedmiotu, który zatytułowany będzie jako „złość”, „zniechęcenie”, „radość”, „naśladowanie kartkę” itp.

Runda trzecia zajmuje 10 sekund, 1 metr kwadratowy. Zadanie dla uczestników i uczestniczek brzmi: „zmęcz się w istotny sposób lub zamęcz materiał”.

W trakcie **rundy czwartej** rozszerzamy pole działania do kilku metrów kwadratowych. Określamy czas działania do 60 sekund, podczas których dwie osoby zostają wprowadzone w przestrzeń ekspresji. Ustalamy ilość przedmiotów do wykorzystania (najlepiej konsekwentnie jeden ten sam – na przykład kartka papieru).

Podczas **rundy piątej** należy podzielić salę na dwa pola gry, a grupę na dwie drużyny. Niech grupa A przedstawi minutową etiudę przed grupą B. Po chwili grupa B powinna zaproponować „ripostę”. Ilość setów, czas potrzebny na przygotowanie i czas działania zależą od intencji prowadzącego.

W **rundzie szóstej** możliwość działania zostaje poszerzona na całą przestrzeń sali, z uwzględnieniem niewidocznej, nieużywanej na co dzień infrastruktury budynku; jego zakamarków, luk, plomb (np.: przestrzeń pod widownią, zaplecze).

Runda siódma: poszerzamy pole działania na przestrzeń miej-

ską – publiczną. Uczestnicy i uczestniczki powinni nienachalnie „infekować” ją swoją obecnością. Niech badają relację pomiędzy tym co zauważalne i niezauważalne w działaniu na ulicy. Każdy powinien zaproponować autorską formę „bezpiecznej” interwencji, „zawirusowania tkanki miejskiej”.

Runda... – ilość rund można mnożyć w nieskończoność korzystając z kreatywnych pomysłów samych uczestników.

Zadanie należy zamknąć symbolicznie – niech grupa dokona demokratycznego wyboru w odpowiedzi na pytanie: „**co robimy z wykorzystywaną podczas warsztatów ryzą papieru?**”. Uczestników należy uwrażliwić na to, co się z nią wcześniej wydarzyło, na „śląd działania”, zapis motoryczny, przypadek, emocje. Hipotetyczne scenariusze uwzględniają symboliczne spalenie papieru, próbę recyklingu, przetworzenie obiektu w piłkę (może się wówczas odbyć mecz finałowy), stworzenie rzeźby, instalacji, zbiorowe napisanie listu, zastosowanie materiału do wykonania masek do kolejnego zadania/spektaklu.



INNE PROPOZYCJE ĆWICZEŃ:

1. **Ekspozycja** – niech uczestnicy i uczestniczki wydają polecenia „podwładnemu”, np.: „zagraj zębami”, „eksponuj prawe oko/ kostkę u nogi/ kość ogonową”.
2. **Trzy słowa** – w tym ćwiczeniu uczestnicy losują 3 kartki z przymiotnikami, które kreują przebieg etudy. Przykładowe słowa: goryl, rozważny, siatka na gołębie.
3. **Etiudy improwizacyjne** – wykonywanie do audiobooka, muzyka.
4. **Ćwiczenie na papier toaletowy** – w tym ćwiczeniu każdy dostaje rolkę papieru, którą ma „ograć”, czyli użyć w niekonwencjonalny sposób. W pierwszej kolejności powinna powstać notatka z pomysłami najczęstszych użyć papieru. Spisane czynności są zakazane przy etudach.
5. **Dyskoteka** – światło zapala się i gaśnie z częstotliwością co 10 sekund (10 scen). Zadaniem uczestników i uczestniczek jest zaskoczenie grupy w dowolny sposób, przy każdym kolejnym wyłączeniu światła.
6. **„One minute performance”** – czas na przygotowanie się do ćwiczenia to 1 godzina, w trakcie której powinien nastąpić indywidualny dobór miejsca, środków, rekwizytów. Po upływie czasu uczestnicy będą prezentować swoje jedno-minutowe etudy przed publicznością.

DR HAB. ARTUR GRABOWSKI

Urodzony w 1977 roku. Artysta interdyscyplinarny: malarz, rzeźbiarz, aktor, performer, reżyser teatralny. Absolwent Wydziału Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Kierownik Pracowni Sztuki Performance na Wydziale Intermediów w ASP w Krakowie. W latach 2003-2009 związany był z poznańskim teatrem „Porywacze Ciało”. Kurator i współorganizator Festiwalu Sztuki Performance i Akcji w Polsce.

