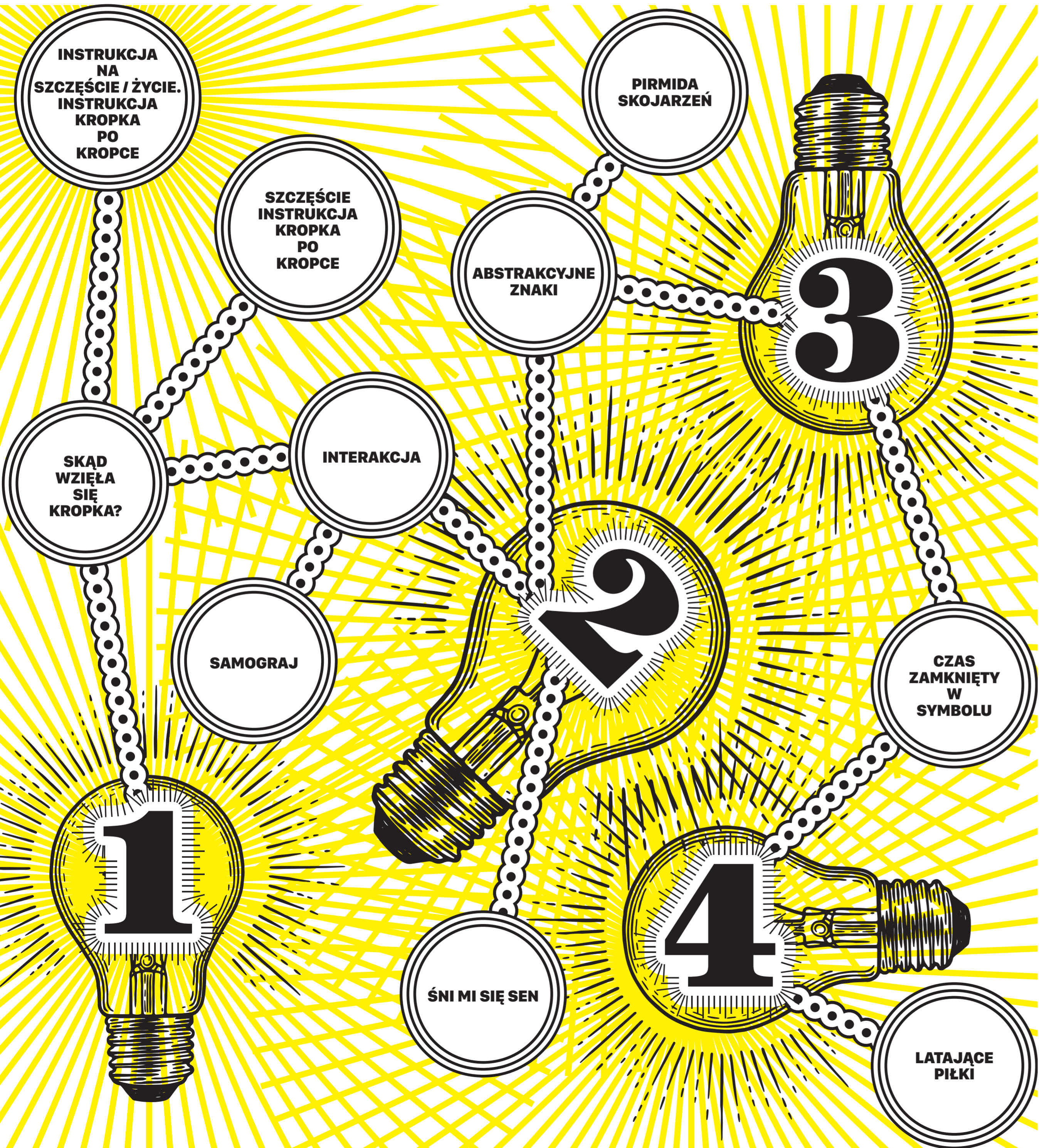


SAMOGRAJ



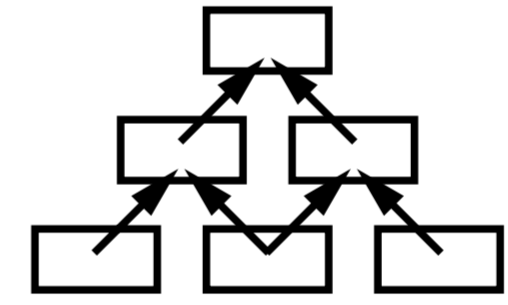
LEGENDA MAPY

ABSTRAKCYJNE ZNAKI

Pojawiające się w spektaklu dynamiczne piłki mogą symbolizować różne abstrakcyjne pojęcia. Mogą prowokować do rozpoznawania treści, nadawania im znaczeń, do żonglowania własnymi ideami i wyobrażeniami. Przyjrzyj się uważnie dziewięciu zaproponowanym obrazom (załącznik). Dopasuj do nich pojęcia abstrakcyjne, które mogą kojarzyć się z obejrzanym spektaklem. Dlaczego właśnie w taki sposób powiązałeś obraz graficzny z abstrakcyjnym pojęciem?

PIRAMIDA SKOJARZEŃ

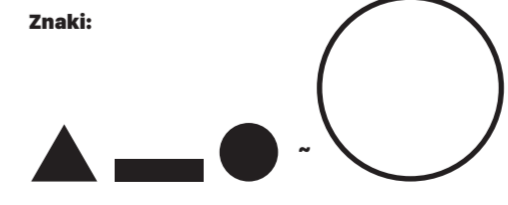
Podczas oglądanego spektaklu doświadczałeś ciągu płynących informacji. Poznawałeś i odczuwałeś siłę „żywego” obrazu. Z pewnością miałeś jakieś skojarzenia, używałeś wyobraźni, by odgadnąć sceniczny zagadkę. Spróbuj odtworzyć w pamięci poszczególne etiudy i nadać im jednowyrazowe tytuły. Zapisz je na dole kartki A4 jedne obok drugich (w szeregu, w jednym rzędzie). Pamiętaj, że nie ma złych ani gorszych skojarzeń. Połącz ze sobą znaczeniowo sąsiadujące wyrazy i zapisz powstające nowe skojarzenia. Powtarzaj czynność łączenia wyrazów i budowania nowych skojarzeń tak długo, aż dojdiesz do wierzchołka piramidy.



Powstałe pojęcie jest tematem Twojej pracy plastycznej. Do jej wykonania potrzeby będzie duży czarny karton, kolorowe koła różnej wielkości i białe waciki – tyle, ile głosek (liter) liczy Twoje imię. Opowiedz o pojęciu, które powstało w wyniku kojarzenia ze sobą różnych obrazów. Uzasadnij jego związek z „Samograjem”. Wybierzcie w grupie najciekawsze porównania i stwórzcie z nich reklamę spektaklu „Samograj”, która zaskoczy każdego swoją formą, wymową, realnością, może humorem?

INTERAKCJA

Podczas spektaklu obserwowaliśmy ruch, gest i mimikę aktorów oraz ich pracę z symbolem. Wszystko coś oznaczało – zamiary, nastroje, problem... Doświadczaliśmy różnych konfiguracji piłek i wizualizacji pojęć... Tworzyliśmy obrazy. Zdolność tworzenia wyobrażeń oraz interpretacji różnych pojęć wiąże się z myśleniem abstrakcyjnym. Osoby, które potrafią myśleć abstrakcyjnie poszukują nietypowych i oryginalnych rozwiązań, dostrzegają istotę problemu, są zdolne odejść od szablonoowego sposobu myślenia. Wykorzystując podane znaki zilustruj pojęcie INTERAKCJA. Narysuj je w kole.



SKĄD WZIĘŁA SIĘ KROPKA?

Przygotuj kartkę papieru i mazak. Usiądź wygodnie... Posłuchaj wcześniej przygotowanej muzyki (wybierz taką, która wydaje Ci się najbardziej twórczą). W trakcie jej słuchania z zamkniętymi oczami rytmicznie nanosząc na kartkę kropki – stawiając je w różnych miejscach. Otwórz oczy, kiedy muzyka ucichnie. Połącz teraz kropki, nadając swojej pracy konkretny temat/tytuł. Zapamiętaj go (lub zapisz na górze oddzielnej kartki A4 i zagnij ją – tak, by kolejne osoby nie widziały Twojego tytułu). Technika rundki, czyli „krążącego” rysunku, przekazuje swoją pracę osobie siedzącej obok. Poproście ją o zapisanie tytułu rysunku przedstawionego na Waszej pracy (na kartce z tytułem). Tak długo przekazujcie sobie prace, aż dotrze do Was Wasza kartka z zapisaną taką liczbą tytułów, ile osób liczy grupa. Teraz Twoim zadaniem jest napisanie krótkiego opowiadania na temat: „Skąd się wzięła kropka?”.

Możesz pisać o czym tylko chcesz. Pamiętaj tylko o tym, że historia:

- ma początek i koniec,
- ma zawierać wszystkie wskazane skojarzenia (tytuły pochodzące od innych osób) do wykropkowanego obrazu,
- ma zmieścić się w 10 zdaniach.

LATAJĄCE PIŁKI

Ustawcie się na obwodzie koła. Potrzebujecie piłki. Pierwsza osoba rzuca ją do kolejnej – przypadkowej, wypowiadając pewne słowo kojarzące się z przedstawieniem – konkretną etiudą. Zadaniem osoby, która otrzymała piłkę, jest stworzenie analogii do podanego słowa, na przykład:

- Czas jest jak...
- Czas nie jest jak...
- Życie jest jak...
- Życie nie jest jak...
- Wyobraźnia jest jak...
- Wyobraźnia nie jest jak...

INSTRUKCJA NA SZCZĘŚCIE / ŻYCIE. INSTRUKCJA KROPKA PO KROPCE [do wyboru]

Czym jest dla Ciebie szczęście? Czy zastanawiałeś się kiedyś nad tym, kiedy je odczuwasz? Kiedy jesteś szczęśliwy? Co Cię uszczęśliwia? Czy szczęście jest w Tobie, czy poza Twoim ciałem? Wymyśl klucz do bycia szczęśliwym. Stwórz graficzną INSTRUKCJĘ NA SZCZĘŚCIE, KROPKA PO KROPCE. Wykorzystaj jednobarwny karton dużego formatu, białe kartki A4 i gazety (materiał zadrukowany). Zadbaj o to, aby Twoja graficzna instrukcja miała charakter wielowymiarowy.

LUB:
Czym jest dla Ciebie życie? Zastanów się – kiedy odczuwasz, że żyjesz? Co to znaczy „żyć pełną piersią”? Co sprawia, że jesteśmy „panami swojego losu”? Kiedy panujemy nad swoim życiem? Spróbuj stworzyć INSTRUKCJĘ NA ŻYCIE, KROPKA PO KROPCE. Niech kolażowa praca stanie się swoistym przypomnieniem – co dla Ciebie jest ważne. Może to będzie zbiór drogowskazów? Celów, do których pragniesz dotrzeć? A może chcesz opowiedzieć innym, co jest dla Ciebie ważne? Rodzicom? Przyjaciółom?

ŚNI MI SIĘ SEN...

„Czasami, gdy jestem zmęczony, gdy narysuję tyle kropek – zamykam oczy i kładę się spać (...). Śni mi się sen... Wszystkie kropki świata unoszą się nad moją głową. Mam wrażenie, że to nie ja je narysowałem...” – takie słowa padają ze sceny. Pamiętasz? Teraz zamknij oczy. Wyobraź sobie, że to Ty śnisz o kropkach – poruszających się w Twojej wyobraźni. Początkowo są żółte albo pomarańczowe, niewielkie. Z czasem coraz szybciej i intensywniej ulegają przekształceniom. Zmieniają nie tylko barwę, ale i wielkość... Teraz masz możliwość przedstawienia swojego snu i opowiedzenia o nim. Na sześciu kartonach narysuj różne konfiguracje wyobrażonych kropek. Sam zdecyduj o ich wielkości i kolorze. Ułóż rysunki w takiej kolejności, aby stworzyły pewnego rodzaju etiudę, która ma swój początek, rozwinięcie i koniec. Temat etiudy to KREACJA. Może spróbujesz pokazać ją swoim ciałem?

CZAS ZAMKNIĘTY W SYMBOLU

Przypomnijcie sobie treść etiud związanych z czasem – z jego formą, kształtem, upływem, ulotnością... Przedstawcie po jednym skojarzeniu na karteczkach post-it za pomocą symboli graficznych. Symbole ułóżcie w takim miejscu, aby były widoczne dla każdego, na przykład w czterech rzędach. Wyłumaczcie innym, dlaczego właśnie taki symbol stworzyliście. Pokażcie go w formie „żywych obrazów” – wykorzystując swoje ciała, ruch i proste, wyraziste gesty. Przyjrzyjcie się symbolom bardzo uważnie i postarajcie się (samodzielnie lub w parach) zapamiętać jak najwięcej obrazów ułożonych dokładnie w takiej, a nie w innej kolejności. Powtórzcie w kole kolejność symboli wykorzystując zebrane informacje i „żywy obraz” podany przez autorów. Co sprawia w tym zadaniu najwięcej kłopotów? Co ułatwia zapamiętywanie ciągów skojarzeń?

SAMOGraj

Wyobraźcie sobie jako grupa, że to Wy jesteście teraz twórcami spektaklu. Otrzymacie woreczek pełen kolorowych, długich wstążek, które staną się elementem przedstawienia. Wstążka może być przedmiotem (atrybutem) o charakterystycznej symbolice związanej z życiem, wybraną postacią, zdarzeniem, miejscem, czasem... To wasza decyzja – czym się stanie. Pracując w czterech zespołach, do każdej litery alfabetu (wykorzystajcie 24 litery alfabetu) wymyślicie po jednym skojarzeniu łączącym się z „Samograjem”, na przykład:

- **A jak atomy, które się poruszają,**
- **B jak bliskość w relacjach,**
- **C jak ciekawość formy...**

Skojarzenia zestawione w czterech grupach:

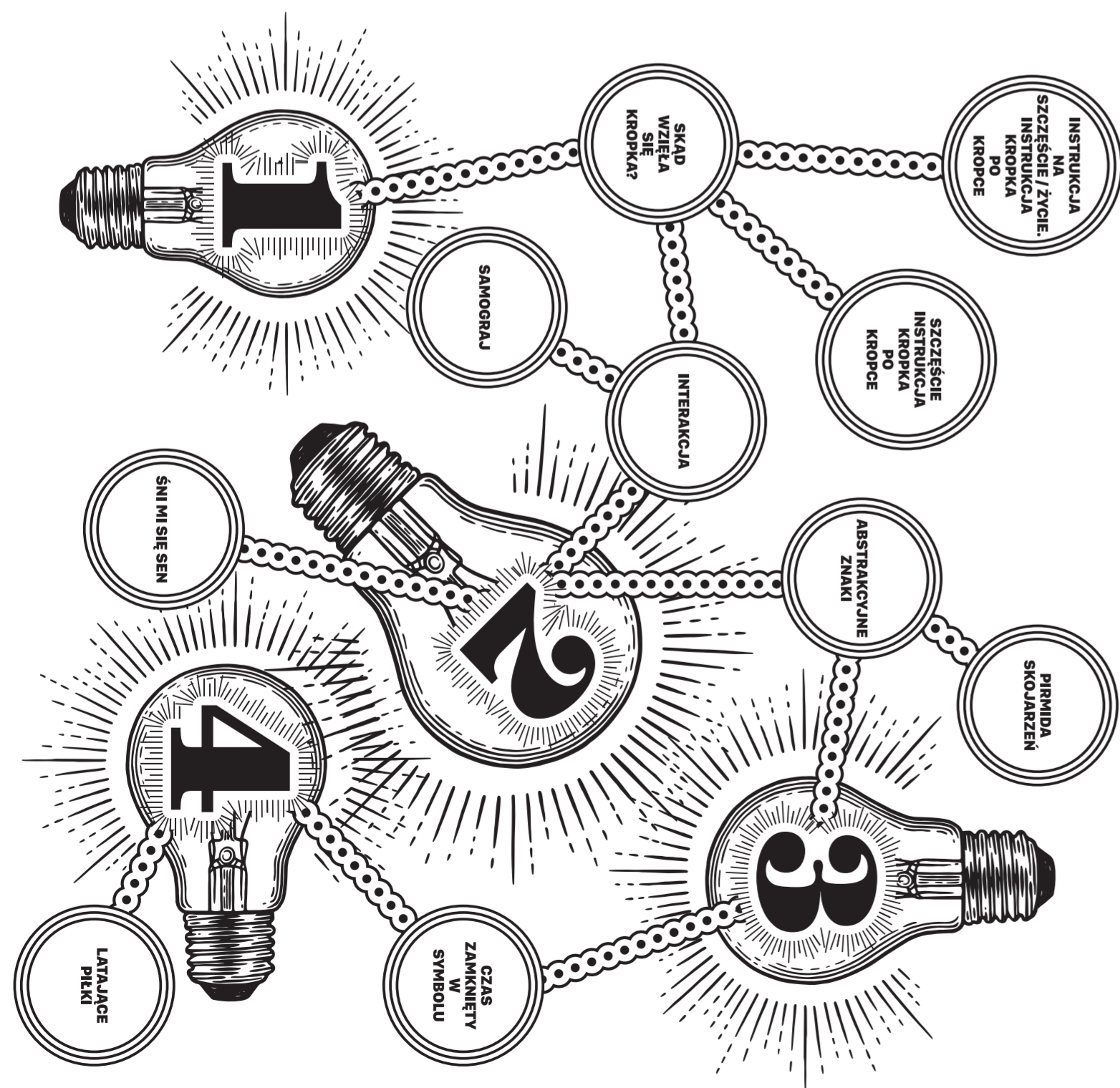
- od **A do F**
- od **G do L**
- od **Ł do R**
- oraz od **S do Z**

będą fundamentem dla czterech wyreżyserowanych przez Was etiud z wykorzystaniem wstążek. Po zaprezentowaniu etiud porozmawiacie o klasowym widowisku, odpowiadając na przykładowe pytania: jakie skojarzenia Was zaskoczyły? Czy w Waszych etiudach pojawiły się jakieś nowe wątki, których wcześniej nie dostrzegaliście w spektaklu? Jakich ważnych tematów „dotyka” „Samograj”?

CZY WIESZ, ŻE...?

PINOKIO **TEATR**

Ćwiczenia i zabawy zawarte w publikacji mają swoje źródło w działaniach warsztatowych projektu „Włącz teatr”, realizowanego przez Aleksandrę Antoniuk, Aleksandrę Chmielińską, Piotra Osaka, Agnieszkę Szymańską, Sebastiana Świądra, Natalię Wieciech i Ewę Wróblewską. Wykorzystane zostały sposoby i narzędzia pracy pedagogów teatru (patrz: Stowarzyszenie Pedagogów Teatru), aktorów Teatru Pinokio w Łodzi oraz pedagogów twórczości z Uniwersytetu Łódzkiego. Opracowanie merytoryczne: Dominika Szulc, koordynacja: Weronika Józwiak, projekt graficzny: Jakub Stępień.



Mapa spektaklu: **SAMOGRAJ** — Teatr Pinokio w Łodzi

1) ...zdanie Na początku było..., które pojawia się w spektaklu, zazwyczaj przywołuje proces tworzenia – kreacji i budowania czegoś od podstaw, „z niczego”. Mitologiczny opis powstania świata mówi na przykład, że na początku był chaos, a biblijny – że wszystko zaczęło się od słowa. Creatio to z języka łacińskiego tworzenie. W języku polskim słowo kreacja oznacza wybitną rolę aktorską albo szczególnie oryginalny strój na wyjątkową okazję, ale przede wszystkim – akt tworzenia, stwarzania czegoś. Często wiąże się to z nowymi pomysłami i umiejętnością kreatywnego myślenia. Gdzie dokonuje się tworzenie na co dzień – dookoła nas? Czy Ty też jesteś twórcą?

2) ...proces twórczy od dawna fascynuje nie tylko samych twórców, ale także filozofów, psychologów, pedagogów... Twórczość to forma działalności, która jest dostępna dla wszystkich. Jeden z najwybitniejszych polskich filozofów, Władysław Tatarkiewicz, pisał, że człowiek jest skazany na twórczość. Czy zgadzasz się z tym stwierdzeniem? Czym może być twórczość? Nie ogranicza się ona jedynie do konkretnego wytworu, na przykład spektaklu, filmu, obrazu czy rzeźby, ale może dotyczyć prób definiowania świata przez człowieka – czyli nadawania mu formy. Tego typu twórczość wprowadza porządek w otaczającą nas rzeczywistość, a przede wszystkim otwiera nowe możliwości i stanowi klucz do wolności – pozwala lepiej poznać siebie. Każdy z nas może więc być artystą, kiedy projektuje i buduje własny świat!

3) ...linia koła (a więc i kropki – najmniejszego ze wszystkich kół) ciągle wraca do początku. Figura ta obrazuje wciąż odnawiające się życie, które powstaje z obumierającej natury. Wiąże się z nią ciągły ruch i przemijanie. Koło to także uniwersalny symbol oznaczający nieskończoność, doskonałość i pełnię – niebios, kosmos, świat... W kulturze Wschodu mandala stanowi znak jedności człowieka ze światem, najwyższego stopnia rozwoju, skupienia i harmonii. W chrześcijaństwie święci mają okrągłe aureole nad głowami, a koło jest jedną z najbardziej znaczących figur w architekturze sakralnej. Trzy splecione kręgi symbolizują Trójcę Świętą. Starożytni wierzyli w Koło Fortuny – szczęśliwe sploty wydarzeń, a w praktykach magicznych krąg uchodził za skuteczny symbol ochrony przed złymi duchami. Kula jest natomiast symbolem Wszechświata, kuli ziemskiej, całości wszystkich znoszących się nawzajem przeciwieństw.

4) ...15 września od kilku lat obchodzony jest jako Międzynarodowy Dzień Kropki. To święto kreatywności, wiary w to, że każdy ma w sobie jakiś talent, a także zachęta do odnajdowania w sobie odwagi do pokonywania trudności. Nie tylko przy tej okazji dobrze jednak pamiętać, że najważniejsza w procesie rozumienia jest ciekawość. Jej podstawą jest potrzeba, chęć, odwaga i umiejętność zadawania pytań. Samo zadanie pytania [otwartego – uchwycenie tego, czego nie wiemy – jest już bowiem rodzajem twórczości! Jeden z wielkich filozofów, Immanuel Kant, pisał o tym, że wielkim dowodem rozumienia jest etap, na którym wiemy: o co zapytać. Teoretycy twórczości także podkreślają wagę myślenia pytajnego, które staje się impulsem do poszukiwań i poznawania świata.

SAMOGRAJ

scenariusz, reżyseria i scenografia: Konrad Dworakowski
kostiumy: Martyna Štěpán-Dworakowska
muzyka: Piotr Klimek
ruch sceniczny: Anatolij Ivanov
występują: Małgorzata Krawczenko, Żaneta Małkowska, Hania Matusiak, Ewa Wróblewska, Natalia Wieciech, Łukasz Batko, Łukasz Bzura, Piotr Osak
wiolonczela: Małgorzata Knapinska
głos: Olek Wojciechowski

PREMIERA: 25 MARCA 2017

TEATR PINOKIO W ŁODZI

ul. Kopernika 16, 90-503 Łódź
tel. 42 636 66 90, pinokio@teatrpinkio.pl
www.teatrpinkio.pl