Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne Teatr Grodzki

GERDA SZUKA KAJA

TRUDNOŚCI MOŻNA POKONAĆ, CHOĆ DROGA
DO CELU BYWA ZWYKLE DŁUGA I TRUDNA!

Projekt realizowany dzięki finansowemu wsparciu spółki MAGOVOX w ramach Programu „WzmocniONE".

WzmocniONE – inicjatywa Ashoki i Magovox sp. z o.o.
Program wspierania inicjatyw wzmacniających kobiety w realizowaniu swojego potencjału i budowaniu poczucia sprawczości.

Naszą grę teatralną dedykujemy pani **Małgorzacie Rutkowskiej**, dzięki której powstał i jest wdrażany program WzmocniONE. Dziękujemy za tę inicjatywę możliwość realizacji naszego projektu.

TEATR GRODZKI
Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne

Gdzie jest mój Kaj?
I dlaczego tak zimno dokoła?
Gdzie są sanie, które skrzypią,
Gdzie ich moc?
Gdzie Królowa moje szczęście chowa
I dlaczego tak smutna jest noc?

Podaruję rzece trzewiki,
Niech ich czerwień otrze moje łzy,
Oddam mufkę, porzucę karetę,
Pójdę mając tylko sny
I ukrytą w rączynach nadzieję.

Boso przejdę przez śniegi skrzypiące,
Dobrym ludziom wypłaczę mój strach,
Wtulę nosek w reniferka futro.
Wśród chmur
Dam się unieść pragnieniu,
By powrócił do mnie mój Kaj.

Złożę rączki do takiej modlitwy,
Co ze śniegu uczyni anioły,
I poproszę o łzy, które leczą,
Wypłukują okruszki ze szkła,
Aby w drżącym powietrzu zobaczyć,
Gdzie się ukrył kochany mój Kaj.

Aleksandra Augustyn

GERDA SZUKA KAJA – SCENARIUSZ GRY GRUPOWEJ

WPROWADZENIE – DLA KOGO I DLACZEGO?

Inspiracją do stworzenia gry była praca integracyjnej grupy Teatr Grodzki Junior nad spektaklem lalkowym – sceniczną wersją „Królowej Śniegu" Hansa Christiana Andersena. W trakcie prób i przygotowań do premiery uświadomiliśmy sobie, że losy głównej bohaterki baśni – Gerdy znakomicie wpisują się w tematyczny zakres programu WzmocniONE. Droga Gerdy, wyruszającej na poszukiwanie Kaja, jest metaforą zdobywania własnego miejsca w świecie, określania własnej tożsamości - poprzez pokonywanie trudności i bycie wierną swojej naturze. O tym właśnie jest nasze przedstawienie. Ale ponieważ zasięg oddziaływania widowiska teatralnego jest ograniczony, a chcielibyśmy, by jego przesłanie dotarło do jak największej liczby osób, narodził się pomysł, by stworzyć grę, scenariusz zabawy wykorzystującej sztukę lalkarską i zespołowe działanie.

Gra powstała z myślą o grupach dziecięcych i młodzieżowych, jako sposób na zaangażowanie ich do wspólnej twórczej przygody. Pisząc „grupy", mamy na myśli na przykład uczestników obozów i kolonii, podopiecznych domów kultury, wychowanków ośrodków terapeutycznych, uczniów w szkołach czy dzieci i młodzież spędzające wspólnie czas przy innych okazjach. Grę można również zaproponować osobom dorosłym, gdyż z naszego doświadczenia wynika, że potrzeba tworzenia i wspólnego działania jest ważna w każdym wieku. A temat wzmacniania kobiet ma zasięg uniwersalny!

Optymalna liczba uczestników to kilka drużyn liczących po 4-5 osób, gdyż do ożywienia lalkowej postaci Gerdy potrzebnych będzie trzech animatorów. Pozostali zajmą się poruszaniem innych figur i przeszkód na drodze Gerdy czy sprawowaniem funkcji technicznych (dźwięk, oświetlenie). Może być również potrzebna rola przewodnika (Mistrza gry) podczas piątego etapu (Droga Gerdy).

Główny cel gry to, w odpowiedzi na założenia programu WzmocniONE, stworzenie środowiska dla doświadczenia i przeżycia przez uczestniczki i uczestników różnych sytuacji – symulacji zagrożeń, przeszkód, trudności, jakie potencjalnie mogą spotkać na swojej życiowej drodze kilkunastoletnie dziewczynki reprezentowane przez bajkową postać - Gerdę.

Dwa kluczowe dla naszej propozycji wybory to Andersen i teatr lalek. Sięgnięcie po tę właśnie, jedną z najbardziej znanych na świecie pozycji dziecięcej klasyki, jest uzasadnione jej przesłaniem (trudności można pokonać, choć droga do celu bywa zwykle długa i trudna!) i przygodową fabułą, inspirującą do teatralnych poszukiwań. Ponadto kontekst baśni – historii fikcyjnej jest ważny ze względu na uniknięcie zbyt dosłownych odniesień u graczy do własnych, osobistych doświadczeń „z życia wziętych". Temu samemu celowi służy wykorzystanie sztuki lalkarskiej, która daje możliwość ukrycia się za przedmiotem. Inaczej niż w teatrze dramatycznym, tutaj z postacią sceniczną utożsamiana jest lalka, a nie żywy aktor. Obydwa „nawiasy bezpieczeństwa" nie eliminują jednak autentyczności przeżyć w zabawie.

Scenariusz gry zawiera szczegółowy opis ćwiczeń i zadań, pozostawiając równocześnie graczom pole do własnych poszukiwań, innowacji i kreatywnych rozwiązań. Udział w grze zakłada różne formy działania, w tym także wspólną refleksję i dyskusje, bardzo istotne dla analizy problemu, którym się zajmujemy.

LIDERZY

Rola prowadzącego/prowadzących polega na towarzyszenie uczestnikom w samodzielnych poszukiwaniach twórczych i na reagowaniu w sytuacjach wymagających pomocy czy interwencji. Ze względu na fakt, że zabawa może wywoływać żywe (czasem trudne) emocje, wskazane jest, by każda z drużyn miała swojego opiekuna. W każdej grupie dochodzi do spięć i konfliktów, przy których wsparcie negocjatora, moderatora, „rozjemcy" bywa wręcz niezbędne. Bardzo pomocne będzie zaangażowanie do udziału w grze psychologa, terapeuty czy pedagoga szkolnego jako obserwatora całego procesu zabawy, czuwającego nad jej bezpiecznym przebiegiem. Będzie on mógł również zaoferować możliwość rozmowy po zakończeniu zabawy tym graczom, u których zauważy uczucia i reakcje sygnalizujące osobiste trudności. W ten sposób gra może stać się swoistym narzędziem diagnozowania sytuacji problemowych, co jest bardzo cenną wartością dodaną. Wiele młodych osób borykających się z dramatycznymi przeżyciami nie ma odwagi, by opowiedzieć o nich komuś innemu, nie potrafi szukać pomocy. Tymczasem w trakcie działań z lalką, w pracy teatralnej i podczas zabawy ujawniają się różne emocje i zachowania znaczące i czytelne dla specjalisty.

MIEJSCE

Gra może być realizowana w bardzo różnych przestrzeniach, zarówno w plenerze, jak i w pomieszczeniach zamkniętych, a najlepiej, by swobodnie korzystać z wszelkich dostępnych miejsc. Sugerujemy, by uczestnicy mieli do dyspozycji jedną salę (lub namiot, wiatę) dostępną bez względu na warunki pogodowe przez cały czas trwania zabawy. Takie miejsce, w którym rozpoczynamy grę i do którego wracamy w jej trakcie, a także na podsumowanie procesu ma wpływ na poczucie bezpieczeństwa i przynależności do zespołu. Jest to również przestrzeń służąca dokumentacji całego doświadczenia, gromadzeniu zebranych informacji i artefaktów.

CZAS

Gra jest pomyślana jako działanie kilkuetapowe, rozciągnięte w czasie i podzielone na osobne zadania, co może trwać od trzech do pięciu (lub więcej) dni.

MATERIAŁY

Jedną z głównych reguł gry jest tworzenie „czegoś z niczego", czyli wykorzystywanie wszelkich dostępnych przedmiotów i materiałów, którym można nadać nowe funkcje. Chodzi nie tylko o niskobudżetowość projektu, ale przede wszystkim o pokazanie, jak wielki potencjał drzemie we wszystkim, co spotykamy na swojej drodze i jakie my sami mamy możliwości w robieniu użytku z tego potencjału. Zamiast posługiwać się gotowymi pomocami, tworzymy je samodzielnie. To ważne ze względu na świadomość własnej sprawczości, jaką ma wspierać gra.

W zabawie mogą się sprawdzić między innymi takie materiały, przedmioty i rzeczy znalezione, jak:
-krzesła, stoły, biurka, szafy, drabiny, taczki;
-papier pakowy, stare gazety, sznurek, pudełka tekturowe różnej wielkości, folia malarska, odpady plastikowe;
-stare ubrania i buty, tkaniny, guziki, wstążki, torby, plecaki, walizki;
-kamienie, kawałki drewna, gałęzie;
-zabawki, przybory kuchenne, latarki.
Dodatkowo przydatne będą nożyczki i ewentualnie proste narzędzia (młotek, gwoździe, piła, sekator) do wykorzystania pod okiem i z pomocą prowadzącego.

Część materiałów warto przygotować wcześniej, by na początku zajęć gotowy był zestaw przedmiotów pobudzających wyobraźnię i inspirujących do działania. Można tez poprosić uczestników, by przynieśli stare zabawki i ubrania, plastikowe odpady, pudełka.

ETAPY GRY

ETAP I. „KRÓLOWA ŚNIEGU" – mapa baśni
Przewidywany czas realizacji: 1,5-2 godziny

Uczestnicy gromadzą się w kręgu, wokół przygotowanych wcześniej tekturowych kartoników, starych gazet i długopisów/flamastrów. Prowadzący zaprasza ich do wspólnego ułożenia mapy miejsc występujących w opowieści Andersena. Każdy kto pamięta, gdzie kolejno rozgrywa się akcja baśni może napisać na kartoniku odpowiednie hasło (na przykład: pałac Królowej Śniegu, chata Eskimoski, las z rozbójnikami, rodzinne miasteczko Kaja i Gerdy) i umieścić je w przestrzeni kręgu. Chodzi o odtworzenie drogi, jaką Gerda musi pokonać, by odnaleźć Kaja. Uczestnicy muszą wspólnie uzgodnić kolejność miejsc, a w sytuacjach spornych można zarządzić głosowanie. Ten etap gry kończy wspólne odczytanie baśni dla potwierdzenia wersji mapy zgodnej z oryginalnym tekstem. Do czytania warto zaangażować wszystkich uczestników, ale w każdej grupie mogą być osoby, dla których czytanie na głos jest trudnym zadaniem, co należy wziąć pod uwagę. Można też skorzystać z audiobooka.

W ramach podsumowania tej części gry warto zaproponować działanie w parach lub trójkach, podczas którego uczestnicy mają za zadanie wskazać trzy najtrudniejsze i najbardziej niebezpieczne momenty w podróży Gerdy. Po kilkuminutowej naradzie w podgrupach, wszyscy znów gromadzą się w kręgu i kolejno dzielą się wynikiem swoich ustaleń. Na mapie zaznaczają wybrane przez siebie miejsca kulkami zrobionymi z gazet. W ten sposób powstaje swoista wizualizacja refleksji członków grupy na temat zagrożeń wskazanych w baśni i ich indywidualnej interpretacji.

ETAP II. „KRÓLOWA ŚNIEGU" – DWA BIEGUNY HISTORII
Przewidywany czas realizacji: 1 godzina

Prowadzący ustawia w przestrzeni (najlepiej w rogu, lub z boku czy pod ścianą sali, w której pozostała mapa ułożona w poprzednim ćwiczeniu) dwa krzesła i zaprasza uczestników do wspólnego zbudowania z ich użyciem oraz z wykorzystaniem wszelkich dostępnych materiałów instalacji obrazującej miasteczko lub tylko domy, w których mieszkają Gerda i Kaj. Każdy może dodawać elementy do powstającej spontanicznie konstrukcji. Gdy grupa

uzna, że obraz jest gotowy, prowadzący umieszcza na przeciwległym krańcu przestrzeni nowy obiekt. Mogą to być ponownie dwa krzesła lub tylko jedno albo na przykład stół, drabina, walizka. Tak samo jak poprzednio, uczestnicy mają za zadanie stworzyć wspólnie wizerunek kolejnego miejsca z planu baśni. Tym razem będzie to pałac Królowej Śniegu.

Na zakończenie prowadzący proponuje zabawę ruchową pomocną w uporządkowaniu skojarzeń, wspomnień i emocji, z których uczestnicy będą czerpać podczas następnych etapów gry. Na podawane kolejno przez lidera hasła członkowie grupy ustawiają się pomiędzy dwoma biegunami baśni w takiej odległości od nich, jaka określa ich własną ocenę sytuacji. Na przykład, na hasło: BEZPIECZEŃSTWO prawdopodobnie większość uczestników stanie blisko rodzinnego miasta Gerdy i Kaja, jedni bliżej, drudzy trochę dalej. Niektórzy mogą jednak stanąć blisko pałacu Królowej Śniegu, co jest mniej oczywistym wyborem, ale także może mieć jakieś uzasadnienie albo być wyrazem przekory czy chęci zwrócenia na siebie uwagi. Po każdym ustawieniu się grupy warto zapytać uczestników, dlaczego wybrali takie, a nie inne miejsce. W tej pozornie neutralnej i niefrasobliwej zabawie, która jest techniką socjometryczną, mogą się ujawnić różne istotne informacje o uczestnikach i o ich osobistych problemach. Na przykład w opisanym powyżej przypadku, oddalenie się od miejsca reprezentującego dom w kontekście bezpieczeństwa może być bardzo ważnym sygnałem o sytuacji problemowej.
Proponowane hasła do wykorzystania w ćwiczeniu: ZAGROŻENIE, SIŁA, STRACH, RADOŚĆ, NIEPEWNOŚĆ, POMOC.

ETAP III. „KRÓLOWA ŚNIEGU" – wersja współczesna
Przewidywany czas realizacji: 3-5 godzin

Następne zadanie dla graczy to praca w trzy- lub czteroosobowych drużynach nad wymyśleniem własnej wersji podróży, w którą wyruszy Gerda. Każdy z zespołów powinien mieć do dyspozycji wyznaczoną przestrzeń, którą może zagospodarować (na przykład osobną salę czy połowę pokoju, fragment podwórka albo boiska). Opcjonalnie, jeśli istnieje taka możliwość, grupy mogą samodzielnie wybrać teren dla swoich działań, wykorzystując na przykład nieużywane schody, garaż albo ogród.
Uczestników należy uprzedzić, że ich drogi powinny być łatwe w montażu i demontażu lub odpowiednio zabezpieczone, tak by można było do nich wrócić lub je odtworzyć w kolejnych dniach realizacji zabawy. Warto też

zwrócić im uwagę na fakt, że w finałowej części gry będą miały miejsce pokazy, trzeba więc uwzględnić odpowiednią przestrzeń dla widzów i zapewnić im możliwość oglądania akcji.

Każda grupa dostaje arkusz papieru i tworzy na nim szkic drogi najeżonej przeszkodami, z którymi będzie musiała sobie poradzić Gerda. Pomocne może być ograniczenie liczby przeszkód (na przykład od trzech do pięciu), by uniknąć nadmiernego rozbudowania późniejszych etapów gry w czasie i przestrzeni. Uczestnicy powinni mieć pełną dowolność w tworzeniu swojej wizji drogi Gerdy. Mogą odwołać się zarówno do pomysłów Andersena, jak i do wszelkich innych inspiracji – literackich, filmowych, „z życia wziętych".

Następnie grupy przystępują do wykonania swojej drogi w fizycznej przestrzeni. Zaznaczają początek i koniec trasy wędrówki Gerdy i budują na niej przeszkody, korzystając, jak poprzednio, z wszelkich dostępnych przedmiotów i materiałów.

Tę część gry kończy zwiedzanie poszczególnych instalacji przez wszystkich uczestników, zaopatrzonych w samoprzylepne kartki i coś do pisania.
W trakcie oglądania pomysłów koleżanek i kolegów każdy może zapisać swoje skojarzenia z daną przeszkodą i zostawić notatkę obok właściwego obiektu. Te informacje pochodzące od patrzących z zewnątrz mogą wpłynąć na ostateczne ukształtowanie poszczególnych dróg.

ETAP IV. WARSZTAT LALKARSKI

Przewidywany czas realizacji: 5-6 godzin

Celem warsztatu jest pokazanie uczestnikom, jak wykonać proste, a zarazem funkcjonalne lalki teatralne z różnych, łatwo dostępnych materiałów. Ten etap gry składa się z trzech części – prezentacji dwóch technik konstruowania figur i samodzielnej pracy uczestników nad nadaniem lalkom indywidualnego charakteru. Warto poprosić uczestników, by poszukali i przynieśli na zajęcia różne przedmioty i materiały – stare zabawki, ubrania, tkaniny, odpady plastikowe, wszystko co, wyda im się możliwe do wykorzystania i przetworzenia. Potrzebne też będzie przygotowanie odpowiedniej ilości szarego papieru i sznurka.

Specyfiką sztuki lalkarskiej jest ożywianie przedmiotu. Lalką może być wszystko, a najbardziej prozaiczne rzeczy, służące do powszednich czynności

mogą stać się fantastycznym teatralnym tworem obdarzonym osobowością. Jako wprowadzenie do lalkarskiego rzemiosła proponujemy dwie proste metody wykonania figur biorących udział w grze. W obu przypadkach trzeba zwrócić uczestnikom zabawy uwagę na to, jak istotna jest funkcjonalność tworzonej postaci, a nie tylko jej wygląd. Lalki teatralne to nie eksponaty na wystawę. Mają sprawdzić się w działaniu, pozostawać w ruchu, wykonywać różne gesty i czynności. Dlatego ważne jest, by od początku skupiać się na solidności i trwałości konstrukcji. Podczas tego etapu gry uczestnicy doskonalą swoje umiejętności manualne i doświadczają także sprawczości: UMIEM! POTRAFIĘ!. Bardzo istotny w zabawie jest właśnie ten jej aspekt - możliwość uzyskania bezpośredniego, namacalnego efektu, który nagradza włożony w zajęcia wysiłek. Wszyscy uczestnicy mają na zakończenie własne lalkowe postacie.

Lalki z szarego papieru i sznurka: GERDA i KAJ

Do wykonania lalek potrzebne są arkusze szarego papieru (każdy uczestnik wykorzysta dwa arkusze o wymiarach mniej więcej: 100 x 130 cm każdy), stare gazety, nożyczki i sznurek. Prowadzący demonstruje kolejne etapy wykonania lalki, pomagając równocześnie tym, którzy mają dodatkowe pytania lub jakiekolwiek trudności.

Na początku uczestnicy mają za zadanie przygotować papier do dalszej obróbki, sprawić, by był bardziej miękki, mocniejszy i podatny na modelowanie. Aby to osiągnąć, należy papier zmiąć i ugniatać – dozwolone są wszelkie sposoby, dzięki którym przestaje on być sztywny, a staje się nieco podobny do tkaniny, miękki i plastyczny. Warto zwrócić uczestnikom uwagę na fakt, że papier przed obróbką ma ostre krawędzie i dlatego trzeba z nim postępować ostrożnie.

Można również te czynności wykonywać w rękawiczkach, co zapobiega ewentualnym uszkodzeniom skóry rąk.

Następnie, jako pierwszą część postaci tworzy się głowę, formując kulę z gazet i otaczając ją prostokątnym kawałkiem papieru. Teraz trzeba przewiązać (mocno ściskając) „szyję" lalki, a pozostałe części papieru skręcić w dwa „powrozy", które utworzą górne kończyny. Oplatamy je ściśle sznurkiem, a potem przygotowujemy dwa kolejne papierowe pasy. Po ich przewieszeniu przez ramiona po dwóch stronach głowy, związujemy sznurkiem na dole wszystkie cztery końce, tworząc w ten sposób „pętlę" - korpus lalki. Ostatni etap to przyczepienie do korpusu nóg, co można wykonać na różne sposoby.

PREZENTACJĘ WYKONANIA PAPIEROWEJ LALKI KROK PO KROKU WEDŁUG NASZEGO POMYSŁU MOŻNA OBEJRZEĆ W FILMIE NA YOUTUBE:

https://www.youtube.com/watch?v=iyF4TzKXYZ0

Na zakończenie każdy stara się nadać swojej lalce indywidualny charakter, poprzez dodanie nowych elementów. Mogą to być włosy, nakrycie głowy, strój, jakaś charakterystyczna cecha wyglądu. Zadaniem uczestników jest stworzenie jednego z dwojga głównych bohaterów gry – Gerdy lub Kaja.

Ostatnie zadanie w tej części gry to ożywienie papierowych figur - nauka animacji. Uczestnicy dzielą się na cztero-, pięcioosobowe grupy. Kolejno każdy staje się na chwilę reżyserem, a postać, którą stworzył, animują trzej inni uczestnicy - lalkarze. Jeden z nich animuje głowę i prawą rękę lalki. Drugi podtrzymuje korpus i operuje lewą ręką, a trzeci (w środku, pochylony lub klęczący) odpowiada za nogi/stopy. Najwygodniej animować lalki na stole, ponieważ wtedy aktorzy mają łatwy dostęp do ożywianej postaci.

Reżyser mówi lalkarzom, co papierowa postać powinna robić krok po kroku i co dzieje się na scenie, na przykład: Gerda stoi wyprostowana, z dłonią podniesioną do oczu, rozgląda się na wszystkie strony. Drapie się po głowie, poprawia włosy i rusza w drogę...

W tych krótkich akcjach scenicznych skupiamy się na działaniu, lalkowe postacie nie mówią, powinny natomiast przekazać jak najwięcej informacji samym tylko ruchem, znaczącymi gestami. Można wykorzystać rozmaite dźwięki.

Lalki ze starych zabawek i rzeczy znalezionych: CZARNE I BIAŁE CHARAKTERY

Efektem warsztatu ma być stworzenie lalkowych postaci bardziej zróżnicowanych pod względem wielkości i wyglądu, niż papierowe figury. Punktem wyjścia do budowania nowych charakterów będą tym razem zabawki, a dodatkowo można wykorzystać wszelkie inne dostępne materiały. Uczestnicy są już wprowadzeni w podstawowe zasady konstruowania figur teatralnych, ale warto im ponownie przypomnieć o funkcjonalności postaci. Głowa, ręce, nogi czy inne, wymyślone przez graczy, części ciała lalek powinny być ruchome, giętkie, służące wykonaniu konkretnych gestów i działań. Połączenia poszczególnych fragmentów konstrukcji muszą być wykonane solidnie, tak by nie zawiodły w trakcie bardziej dynamicznych ruchów.

Istotne jest też, by wziąć pod uwagę zaprojektowaną w poprzednim etapie gry drogę i występujące na niej przeszkody. Gracze, zanim przystąpią do pracy nad lalkami, powinni sobie najpierw odpowiedzieć na pytanie, jakie zagrożenia i pułapki chcą pokazać. Wtedy będą mieć dodatkową inspirację i uzasadnienie dla takich a nie innych wyborów przy konstruowaniu postaci.

Uczestnicy pracują samodzielnie, w swoich drużynach. Warto ich zachęcić do współpracy i dzielenia się tym, co każdy potrafi nalepiej. W tej części warsztatu lider nie prowadzi ich krok

po kroku przez proces wykonania lalki, a jedynie służy radą i pomocą, gdy jest taka potrzeba. Ma to być doświadczenie kreatywności, spontaniczności i odkrywania własnej inwencji twórczej.

POMYSŁY NA BUDOWĘ LALEK Z ROZMAITYCH MATERIAŁÓW SĄ OPISANE W KOLEJNEJ CZĘŚCI TEJ PUBLIKACJI (LALKI. Z INSPIRACJI MATERIĄ I W POSZUKIWANIU ZNACZEŃ...).

ETAP V. DROGA GERDY
Przewidywany czas realizacji: 6-7 godzin

Ta część gry ma charakter teatralnej próby i polega na wykorzystaniu wszystkich wcześniejszych doświadczeń w akcji skupionej na wysiłku pokonywania przeszkód. Każda z drużyn ma za zadanie przygotować ostateczną wersję swojej drogi, włączając do niej figury zbudowane podczas warsztatu lalkarskiego i planując sposób, w jaki Gerda dotrze do celu.

Konieczne będzie podjęcie przez każdą z grup kilku istotnych decyzji. Czy Gerdę będzie reprezentować tylko jedna lalka, a jeśli tak, to jak dokonać jej wyboru? Można sobie wyobrazić, że – jeśli wszyscy uczestnicy będą chcieli zaangażować do gry swoje papierowe bohaterki - droga zostanie zaplanowana jako swoista „sztafeta", w której udział wezmą wszystkie lalkowe Gerdy. Każda z nich będzie miała do pokonania jedną przeszkodę, a w pałacu Królowej Śniegu pojawią się wszystkie (na przykład przeniesione tam w magiczny sposób przez Mistrza gry).

Wspólnej decyzji i kompromisów będzie też wymagało ustalenie w szczegółach przebiegu wędrówki Gerdy, podziału obowiązków między

uczestnikami, a także znalezienie roli i miejsca dla Kaja (Kajów) w całej inscenizacji. Tak więc ta część zabawy to trening umiejętności pracy w grupie, z bardzo ważnym zadaniem prowadzenia negocjacji i rozwiązywania konfliktów dla opiekuna każdej drużyny.

Wszystkie grupy graczy powinny co najmniej raz przećwiczyć inscenizację drogi Gerdy, a najlepiej, by zrobiły to dwu, trzykrotnie, w zależności od czasu, jaki został przeznaczony na ten etap.

ETAP VI. FINAŁ
Przewidywany czas realizacji: 4-5 godzin

Jednym z najbardziej ekscytujących aspektów gier jest rywalizacja. Dlatego w finale naszej zabawy proponujemy formę „Festiwalu Dróg" z nagrodami. To podsumowujące grę wydarzenie może mieć charakter zamknięty (tylko dla graczy) albo otwarty (z udziałem zaproszonych gości). W obu przypadkach trzeba wprowadzić jakiś system oceny i punktowania. Mogą o tym zadecydować sami uczestnicy, wybierając (na przykład poprzez głosowanie) „procedury" konkursowe. Najprostsze rozwiązanie to wręczenie wszystkim uczestniczącym w Festiwalu kartek opatrzonych specjalną pieczątką (wykonaną choćby z ziemniaka!) i zarządzenie głosowania po zakończeniu wszystkich prezentacji.

Festiwalowi Dróg warto nadać specjalny charakter, na przykład poprzez wprowadzenie konferansjera, który przedstawi każdą grupę i skomentuje każdy pokaz, zapraszając widzów do dzielenia się wrażeniami po występie.

Ostatnim punktem gry powinno być podsumowanie całego procesu przez wszystkich uczestników – omówienie wrażeń, rozmowa o trudnościach i wyzwaniach, sukcesach i niespełnieniach. A także o postrzeganiu przez poszczególne osoby centralnej postaci – Gerdy i jej drogi.

LALKI
Z INSPIRACJI MATERIĄ I W POSZUKIWANIU ZNACZEŃ

Wszystkie postacie lalkowe do inscenizacji „Królowej Śniegu" zostały wykonane przez zespół, metodą prób i błędów. Roman Chmiel z Warsztatu Terapii Zajęciowej „Jesteś potrzebny!" Teatru Grodzkiego wsparł nas (nie pierwszy raz!) swoim konstrukcyjnym talentem przy budowie figur Czarodzieja, Księcia i Księżniczki, Wróżki oraz Eskimoski. DZIĘKUJEMY!

Każdą lalkę staraliśmy się obdarzyć indywidualną i niepowtarzalną urodą. Tylko postacie Gerdy i Kaja mają ten sam, rozpoznawalny charakter i są ukształtowane na obraz ludzki, dziecięcy. Większość figur ma w swym wyglądzie cechy – atrybuty świadczące o ich osobowości, wieku bądź społecznej pozycji (laska, warkoczyki, nóż przypięty do pasa, korona na głowie). Konstruując lalki udało nam się uzyskać różne animacyjne rozwiązania, dzięki którym każda z nich porusza się we właściwy sobie sposób.

ZŁY CZARODZIEJ

Główną inspiracją dla stworzenia tego lalkowego bohatera był dla nas stary młynek do kawy. Wysuwająca się szufladka i korbka do kręcenia zachęcały, by zrobić z nich użytek. Trzeba było tylko znaleźć sposób na umocowanie uchwytu pozwalającego na animację i tak powstała głowa lalki zaopatrzona dodatkowo w małe latarki – świecące oczy. Z kolei w trakcie szukania pomysłu na pokazanie siły Czarodzieja i szerokiego zasięgu jego destrukcyjnych

działań przyszło nam do głowy, że powinien on mieć wiele długich i giętkich rąk do czynienia zła. Najlepiej nadawały się do tego pasy tkanin i folii, z których zrobiliśmy sznury zakończone czymś w rodzaju pięści. Lalka jest animowana w spektaklu przez co najmniej pięć osób.

KAJ i GERDA

Te dwie centralne postacie baśni wykonaliśmy w naszej ulubionej technice, prezentowanej w opisie gry. Są to lalki z szarego papieru i sznurka, ubrane w dziecięce ubranka. Postacie nie mają zaznaczonych rysów twarzy, ponieważ chodziło nam o stworzenie wizerunków „każdej" i „każdego", dziewczynki i chłopca, którzy reprezentują wszystkie dzieci. Każda z lalek jest animowana w spektaklu przez trzy osoby.

KRÓLOWA ŚNIEGU

Mieliśmy wiele pomysłów na tę postać, ale ostatecznie wybór padł na bardzo oszczędny i umowny sposób jej pokazania. Na którąś z prób Jacek przyniósł wykonane przez siebie z białych papierowych torebek gwiazdy. Zaczęliśmy z nimi eksperymentować i okazało się, że ich ruch i układane przez aktorów w powietrzu konfiguracje dają bardzo widowiskowy efekt. Uznaliśmy więc, że Królowa Śniegu nie będzie konkretną postacią, a tylko umownym znakiem plastycznym – rojem śniegowych płatków animowanych przez całą grupę.

RENIFER

Zależało nam na tym, by renifer miał realistyczny wygląd, więc jego konstrukcją zajął się nasz kolega od zadań specjalnych – Bogusław.
Z giętkich rurek PCV wykonał szkielet zwierzęcia, który owinęliśmy następnie szarym papierem. Z papieru uformowaliśmy też charakterystyczne rogi. Kawałek sztucznego futerka i karbowany szary papier ociepliły wizerunek rena. Powstała lalka, która jest przede wszystkim znakiem plastycznym i nie ma ruchomych części ciała. Jej animacja polega na unoszeniu figury w powietrzu, co może robić jedna osoba.

WRÓŻKA

Jest to lalka wykonana techniką mieszaną. Wypchana szmatami koszula tworzy tułów, do którego przyszyta jest głowa z tkaniny. Spódnica, także z materiału, przymocowana została na dole do koła z wygiętej rurki PCV,
a całość korpusu osadzono na drewnianej podstawie z wbitym pośrodku kołkiem. Dzięki temu figura może stać o własnych siłach. Postać ma wyrazistą twarz za sprawą mocno czerwonych ust (przyszyty

kawałek tkaniny) i ciemnych okularów. Charakter lalki budują dodatkowo dwa elementy: kapelusz przybrany kwiatami i motylami oraz papierowe dłonie ze szponiastymi palcami. W jednej z nich Wróżka ma laskę (także wykonaną z papieru). Pomiędzy dłońmi figury przewieszony jest sznurek z plastykowymi owocami, gdyż w oryginale baśni Wróżka jest właścicielką sadu i ogrodu. Do animacji postaci potrzebne są dwie osoby.

WRONA

Wśród zgromadzonych przez nas zabawek był czarny pluszowy ptak z jaskrawożółtym dziobem i takimi samymi nóżkami. Dzięki sprężynie, która stanowi jego tułów, ptak może się stawać raz mniejszy, a raz większy i nadaje się do prostej animacji. Zaopatrzyliśmy go w papierowe skrzydła i tak powstała fruwająca figura, która wprawdzie nie przypomina wrony, ale sprawdza się w roli przedstawiciela ptasiego rodu i ma zabawną, przyjazną aparycję odpowiadającą pozytywnemu bohaterowi. W spektaklu lalka jest animowana przez dwie osoby.

KRUK

Zaintrygował nas ciemnofioletowy aksamitny kubrak z magazynu kostiumów Teatru Grodzkiego. Po wypchaniu go szmatami powstał zgrabny,

męski tors, do którego przyczepiliśmy szmacianą głowę. Kluczowe było doszycie do niej oczu z czarnych guzików, czarnej czapeczki i przede wszystkim ostrego dzioba z papieru. Dolną część tułowia zrobioną także z wypchanego szmacianego worka zakończyliśmy szerokimi papierowymi stopami, przypominającymi płetwy. Także na końcach rękawów kubraka przyszyliśmy papierowe kulki pięści ze sterczącym kciukiem. Lalka okazała się dość ciężka, więc do jej animacji potrzebne są trzy osoby. Kruk występuje u Andersena i także w naszym przedstawieniu w parze z wroną. Obie figury są mocno skontrastowane, inaczej wyglądają i inaczej się zachowują, ale wspólnie tworzą pocieszny i pogodny tandem.

STARA ROZBÓJNICA

Impuls do pracy nad tą pokaźną lalką dała nam całkiem mała zabawka – figurka pirata. Do jej głowy przymocowaliśmy koszulę wypchaną papierem i skrawkami materiału. W ten sposób powstał krótki i pękaty tułów. Po dodaniu papierowych rąk zakończonych dłońmi z rozczapierzonymi palcami i długich, bardzo cienkich nóg z tkaniny okręconej taśmą postać zyskała bardzo wyrazisty charakter i możliwość dynamicznego ruchu. Dodatkowo lalka ma przymocowany do ręki nóż z tektury, a na piersiach zawieszony tamburyn, który wydaje dźwięk przy każdym poruszeniu.

ESKIMOSKA

Do wykonania tej lalki ponownie wykorzystaliśmy technikę mieszaną, eksperymentując z papierem i starymi ubraniami. Bardzo dobrze sprawdziła się bluza z kapturem, w którym umocowaliśmy papierową głowę z wydatnym nosem, ozdobioną dwoma lokami z zielonego sznurka. Z papieru wykonana jest też fałdzista spódnica. Do zrobienia rąk posłużyły nam wypchane czarne rękawice z palcami. Postać jest osadzona na kiju z kwadratową drewnianą podstawą, dzięki czemu zachowuje stabilność i można ją przesuwać po podłodze. Wyposażona została w dwa rekwizyty – drewnianą łyżkę cedzakową (przymocowaną do dłoni-rękawiczki) i garnek zawieszony na szyi na długim sznurku. Lalkę ożywiają dwie osoby, ale możliwa jest też animacja przez jednego aktora.

TEATR GRODZKI JUNIOR

Zespół działa pod opieką Bielskiego Stowarzyszenia Artystycznego Teatr Grodzki od 2003 roku. Na początku tworzyli go wyłącznie ludzie bardzo młodzi, uczniowie szkół średnich, którzy sami wybrali dla siebie nazwę odpowiadającą ich wiekowi i poczuciu przynależności do naszej organizacji: Teatr Grodzki Junior. Na przestrzeni lat skład ekipy zmieniał się, a w 2011 roku zyskała ona obecny charakter – integracyjny i międzypokoleniowy. Dziś zespół gromadzi piętnastu członków z różnych grup wiekowych, od trzynastu do siedemdziesięciu siedmiu lat. Są to osoby z dysfunkcją słuchu i z innymi problemami w codziennym funkcjonowaniu (niepełnosprawność intelektualna, kłopoty z zapamiętywaniem i koncentracją), a także osoby bez niepełnosprawności. W pracy nad spektaklami spotykają się cztery małżeństwa, matka i syn, aktorzy-amatorzy z wieloletnią praktyką grania na scenie oraz ci, którzy dopiero w naszej grupie spróbowali swych sił w teatrze, aktywni zawodowo i niepracujący. Ta wewnętrzna różnorodność jest siłą grupy - stanowi o jej potencjale, a zarazem buduje naturalne środowisko integracji. Proces kształtowania się zespołu to jeden z dowodów na to, jak silna jest w każdym człowieku potrzeba tworzenia i przynależności do wspólnoty. Troje z aktywnych obecnie członków grupy było na początku biernymi obserwatorami naszych prób. Stopniowo – zastępując czasem nieobecnych kolegów czy zgłaszając swoje pomysły na etapie powstawania spektaklu – sami stali się aktorami.

Nasze doświadczenie pokazuje, że działania teatralne znakomicie służą międzypokoleniowej współpracy i budowaniu trwałych więzi. Różnice związane z wiekiem czy stopniem sprawności stają się mniej ważne, gdy zespół ma do wykonania konkretne zadanie, a w perspektywie publiczny występ. Wobec potrzeby znalezienia właściwych środków scenicznych, wszyscy poszukują praktycznych i funkcjonalnych rozwiązań, uwzględniając swoje możliwości i ograniczenia. Tak więc sama integracja jest nie tyle celem teatralnych przedsięwzięć, co sposobem i warunkiem ich realizacji.

Teatr Grodzki Junior ma w swoim dorobku kilkanaście widowisk, które były wielokrotnie pokazywane publiczności w Polsce i za granicą. Występowaliśmy między innymi w Bielsku-Białej, Krakowie, Warszawie, Zakopanem, Chorzowie, a także w Bratysławie i Nitrze (Słowacja), Pradze (Czechy), Bristolu (Wielka Brytania), Rotterdamie (Holandia), Berlinie (Niemcy) i Kranj (Słowenia).

Cechą charakterystyczną twórczości zespołu jest skupienie się na wizualnej narracji i na wykorzystaniu rozmaitych form sztuki lalkarskiej.

Spektakle, które tworzymy są próbą opowiedzenia – często bez słów - historii odnoszącej się do bliskich każdemu człowiekowi problemów i dylematów.

Teatr Grodzki Junior angażuje się również w akcje społeczne. Prowadziliśmy warsztaty dla dzieci w świetlicach środowiskowych, graliśmy dla Aleppo, zbieraliśmy fundusze na budowę Teatru Integracji w Bielsku-Białej.

SKŁAD ZESPOŁU W 2019 ROKU

Maria Filipek, Paweł Hachorkiewicz, Halina Heluszka, Józef Heluszka, Marlena Kołodziej, Andrzej Kołodziej, Halina Majcherek, Magdalena Majewska, Jacek Pilch, Urszula Pilecka, Adam Pilecki, Danuta Suchy, Bogusław Suchy, Mateusz Szczeblewski.

Zespół został założony i działa pod opieką artystyczną Marii Schejbal.

ZAPRASZAMY DO TESTOWANIA GRY !!!

Prezentowany w tej publikacji scenariusz to wersja demo, którą będziemy chcieli uzupełnić i dopracować po sprawdzeniu funkcjonowania gry przez różne grupy, w rozmaitych warunkach i kontekstach.

Czekamy na relacje, sugestie, podpowiedzi, pomysły i nowe rozwiązania.

Chętnie odpowiemy też na pytania i wątpliwości dotyczące scenariusza i przeprowadzenia gry.

KONTAKT: Maria Schejbal maria@teatrgrodzki.pl

SPRAWCZOŚĆ TO DZIAŁANIE !!!