

Materiały w ramach Projektu „Teatr Prawdziwy”
Jak zbudować scenariusz terapeutyczny.



To co jest wiadome rzeczy (konkretne i niezbędne)
posiadające czytelną nie koniecznie liniową chronologię.

BOHATEROWIE - POSTACIE

Ci z którym można się zidentyfikować,
posiadające (konkretne) charakterystyczne cechy.

ŚWIAT PRZEDSTAWIONY

Rzeczywistość, w której żyją bohaterowie,
musi być (konkretna) przekonująca i spójna.

CZAS AKCJI

Rzeczywistość, w której żyją bohaterowie,
musi być (konkretna) przekonująca i spójna.

Rok / lata - epoka - data - pora roku - pora dnia...

MIESIĄCE AKCJI

Rzeczywistość, w której żyją bohaterowie,
musi być (konkretna) przekonująca i spójna.

Świat - wieś - miasto - polana - budynek...

Wyjaśnienie terminów użytych w algorytmie pisania scenariusza teatrorapeutycznego.

BOHATEROWIE

Mający bardzo charakterystyczne cechy, z którymi ktoś z grupy teatralnej oraz widowni może się zidentyfikować

PROBLEM

To trudna sytuacja, z której „należy” znaleźć jakieś wyjście wokół której rozgrywa się akcja aż do rozstrzygnięcia

MOTYWACJA WEWNĘTRZNA I MOTYWACJA ZEWNĘTRZNA

To swoisty cel bohatera / bohaterów / ich dążenie / impuls do zmiany / Impuls do działania

ANTAGONISTA - KONFLIKT

To ktoś / coś co przeszkadza w osiągnięciu celu. Może to być inna osoba / okoliczność / własna słabość

PRZESZKODA/Y

To, co przeszkadza osiągnąć „cel” - perypetie, kolejne wydarzenia, dzięki którym w opowieści budujemy napięcie.

MOMENT KULMINACYJNY - ROZWIĄZANIE

Moment rozwiązania - rozładowania napięcia – osiągnięcie „celu” lub nie osiągnięcie „celu”

Algorytm pisania scenariusza teatroterapeutycznego.

DAWNO, DAWNO TEMU... DAWNO, DAWNO TEMU...
(ŚWIAT PRZEDSTAWIONY, BOHATER I INNI WOKÓŁ NIEGO)



KAŻDEGO DNIA...
(PROBLEM - SYTUACJA WYJŚCIOWA - POWÓD DO ZMIANY)



AŻ PEWNEGO DNIA...
(MOTYWACJA, CEL, ANTAGONISTA - KONFLIKT)



I zdarzył o się... I zdarzył o się... I zdarzył o się...
(CIEKAWY PERYPETIE I SZUKANIE ROZWIĄZANIA)



AŻ TU NAGLE... / AŻ W KOŃCU...
MOMENT KULMINACJI - ROZWIĄZANIE



**OD TEGO MOMENTU - ZDARZENIA - CZASU
PO ZMIANIE!**

**STABILIZACJA PO MOMENCIE KULMINACJI
PO ROZWIĄZANIU + / -
NOWA RZECZYWISTOŚĆ / NOWY BOHATER**

PRZESŁANIE

Po co opowiadamy tę historię?

O czym jest nasza historia?

Morał i puenta...

MORAŁ

To pouczenie wynikające z naszej historii, które pokazuje, jak należy się zachować wobec innych w danej sytuacji i przestrzega, czego nie należy robić.

PUENTA

To celne / dowcipne / zaskakujące sformułowanie, będące podsumowaniem utworu.

PROBLEM

To co jest wiadome rzeczy (konkretne i niezbędne).

Zadaniem reżysera jest wraz z grupą teatralną określić
konkretny problem prowadzący do rozwiązania
- **konkretnego** morału w naszej historii...

Przykłady:

NASZ PROBLEM

„PEŁNOLETNI NIE ZNACZY DOJARZAŁY”

Świnki uważają, że są już dojrzałe,
bo ukończyły 18 rok życia, nie chcą słuchać
starszego brata i oprzeć się na jego doświadczeniu.

MORAŁ

**„MOŻNA POPEŁNIAĆ BŁĘDY
A UCZAĆ SIĘ NA NICH
ZDOBYWAĆ WŁASNE DOŚWIADCZENIE”**

PUENTA

**„PRZEŻYTE NA WŁASNEJ SKÓRZE BŁĘDY
POKAZUJĄ JAK I KTÓRĘDY”**

**„ŚWININIA - NIE ŚWINIA,
MOŻE POPEŁNIAĆ BŁĘDY”**