

KÜLÖNLEGES HELYSZÍN



Az Europefictionről és az Akadémiáról

Az EUROPEFICTION 6 európai ország 10 ifjúsági színházának szövetsége. A Ruhr-vidéki fiatal közönségnek szóló öt színház és öt európai partner színház hálózatában a fiatalokkal és más partnerekkel közösen szeretnénk kutatni a transznacionális találkozásokat és új esztétikai formákat kialakítani.

Minden évben fiatal színházi emberek egy csoportja találkozik egy nyári táborban, hogy előadásokkal, műhelymunkákkal, beszélgetésekkel és tűzbeszélgetésekkel találkozzon és kicserélődjön. A találkozás megteremti társadalmunk alapját: a közösséget és a szolidaritást. A művészeteken keresztül egy közös jövő művészeti utópiáját szeretnénk kialakítani.

Az Europefiction projekt kétéves közös munkája után az Europefiction Akadémia a következő lépés az együttműködő színházak és helyi hálózataik közötti partnerségek megerősítése, valamint a szakmai csoportvezetők, a tehetséges volt résztvevők és a különböző színházi tanulmányokat folytató diákok közötti együttműködés innovatív módszereinek átgondolása érdekében.

Ezzel az akadémiával új művészeti és kommunikációs stratégiákat kívánunk kidolgozni, hogy a politikai kérdések és a művészet kölcsönhatásával a demokratikus jövő értékét közvetítsük a formális és nem formális ifjúsági oktatás széles szakmai közönsége számára.

Szeretne többet megtudni az Europefictionről és az Akadémiáról?

<https://europefiction.org>



INTRO

Mit jelent egy Site specific projekten dolgozni?

- egy helyen dolgozni
- **dolgozni** egy helyen
- munka egy helyről

Mindvégig az utazásról szól az egész. Először is a műhelyre való felkészülés során. Sok kérdést kell feltennie magának, hogy meghatározza a kereteket.

Másodszor, a kreatív munkában, amely megköveteli, hogy felfedezze a foglalandó helyeket.

1. lépés: "IN" és "WITH"

Egy adott térben dolgozni azt jelenti, hogy alkalmazkodni kell annak technikai feltételeihez.

Ily módon meghatározhatja, hogy milyen formát öltson kreatív projektje.

- **Kapcsolat a közönséggel:** hol van a közönség? A színpad elhelyezése frontális vagy kétoldali? Máshogyan?
- **Környezet:** beltéri vagy kültéri? Milyen épület? Utcán vagy parkban van?...
- **Időpont:** nappal vagy éjszaka lesz? Szükség lesz-e extra világításra vagy sem?
- **Hang:** hogyan kell megvalósítani a zenét? Van már egy impozáns hangzásvilág (vonat, elhaladó vonatok, útépítés stb.)? És mit lehet vele kezdeni, esetleg felhasználni !?
- **Bútor:** használd azt, ami már megvan! Utcabútorok, építmények...

A különleges helyszínnel való együttműködés azt jelenti, hogy át kell gondolni, milyen irányba fog haladni a kreatív projekt.

- **A színházi előadásról választhat:**
 - Utcaszínház
 - Sétáló előadások, és a közönség különböző helyekre való elvitele
 - Ugyanazon épület különböző helyiségeinek használata
- **A hang/zenei alkotásról, tudsz alkotni:**
 - Egy audio séta
 - A figyelembe vételre alkalmas audiofüzet
- **A videók készítéséről, létrehozhat:**
 - Továbbfejlesztett valóság videoklipek
 - Kivetítések egy épületre, mint a térképezé

2. lépés: "Erről a helyről"

Most már világosan látja, hogy mi az Ön kerete, mi az, ami lehetséges, és mi az, aminek a megvalósítása bonyolult lehet. Miután áttanulmányozta a technikai feltételeket, elkezdheti a kreatív munkát a résztvevőkkel.

Ennek 2 módja van:

- történelmi és/vagy földrajzi
- érzelmi

Az Ön választása az eredménytől vagy a megvásárolt céltól függ.

Két megközelítés

Kétféleképpen képzeljük el a helyspecifikus téma feldolgozását:

- Történelmi/földrajzi
- Érzelmi

Választhatsz, hogy csak az egyik utat követed, vagy mindkettőt, vagy akár vegyesen is. Javasoljuk, hogy mindkét módszert olvassa el, hogy a lehető legtöbb információt gyűjtse össze.

Történelmi/földrajzi

Ez a módszer turisztikai vagy oktatási célt szolgál.

Javasoljuk, hogy használja, ha ilyen helyzetbe kerül:

- Azt szeretné, hogy a résztvevő játékos módon képzelje el, hogy ellátogat erre a helyre, és közben többet tudjon meg erről a helyről.
- Például a város évfordulójára kell műsort készítenie. Ehhez egy történelmi freskót szeretné rajzolni.
- Együttműködik egy másik várossal vagy országgal (testvérvárosi kapcsolatok, levelezőtársak...), és kapcsolatot szeretne teremteni e két hely között.

I. Vizsgálat

Összegyűjtöttünk három módszert arra, hogy a résztvevőkkel megismertessük a vizsgálati folyamatot. Használhatod csak az egyiket, vagy mindegyiket.

Kívülről nézve

Kérjük meg a résztvevőket, hogy keressenek fel minden olyan apró részletet, amely érdekesnek tűnik, és amely első pillantásra nem feltétlenül tűnik fel: egy furcsa alakzat az aszfalton, egy különös fa, egy elhagyatottnak tűnő ház, egy régi reklámtábla, amely már majdnem eltűnt, egy emléktábla stb. Gyűjtsd össze az összes képet és megjegyzést.

Etnológiai megfigyelési folyamat.

Kérjük meg a résztvevőket, hogy maradjanak néhány órát ugyanazon a helyen, és jegyzeteljenek le mindent, amit megfigyelnek: az arra járó embereket, a tevékenységüket, az egymással való kapcsolataikat, a népsűrűséget a napszaknak megfelelően....

Interjúk

A helyszínnel kapcsolatos interjú

Kérje fel a résztvevőket, hogy készítsenek interjút a helyi lakosokkal, boltosokkal vagy akár járókelőkkel. Kérdéseket tehetnek fel a terület történelmével vagy jelenével kapcsolatban.

- Vannak szórakoztató anekdoták? Voltak tragikus események?
- Hogyan változott a környék lakossága?
- Hogyan változott a város építészetiileg?
- ...

És olyan személyesebb kérdések, mint például:

- Mit szeretsz a legjobban ebben a városban?
- Mi a legkedvesebb emléked?
- Miért döntött úgy, hogy itt él és dolgozik?
- ...

Személyes interjúk

Személyes történetek gyűjtésével, interjúk készítésével, majd azok mintáinak feltárásával olyan történeteket és meséket írunk, amelyek a személyes tapasztalatokat általánosan érthetővé és metaforikus formában feldolgozhatóvá teszik.

A résztvevők feltehetik ezeket a kérdéseket, és hagyhatják, hogy a beszélgetés irányítsa őket:

1. ***Van kedvenc helye, és miért az a kedvence?***
2. ***Van olyan hely, amit nem szeretsz és miért?***
3. ***Sokat jársz a kedvenc helyedre?***

4. *Ha választhatsz, több emberrel vagy egyedül mész?*
5. *Gyakran jársz a kellemetlen helyedre?*
6. *Hogyan jutsz el a kedvenc helyedre?*
7. *Mennyi időt töltesz a kedvenc helyeden?*
8. *Tud valaki a kedvenc helyéről?*
9. *Mikor mész újra a kedvenc helyedre?*
10. *Mióta, és miért ez a kedvenc helye?*

Ezek a kérdések határozzák meg a beszélgetés fő témáit és irányait. Ezeken kívül a kérdező hagyja, hogy az alany saját logikája és asszociációs hálózata szerint alakítsa ki története narratíváját. Mert végső soron ezt keressük: milyen személyes narratívába ágyazza az alany a személyes történetét, amelynek keretét a terekhez való viszonya adja. Az interjúkészítő arra ösztönzi az interjúalanyt, hogy további, korábban nem rögzített kérdések segítségével bővítse ki az egyes részleteket. Ezek a részletek előrevetítik a kutatás későbbi, a kódolással kapcsolatos szakaszát, így az interjúkészítőnek abban a tudatban kell feltennie kérdéseit, hogy később fel kell tárnia az interjúszöveg azon motívumkészletét, amely mentén a művészi feldolgozás megvalósulhat.

II. Dokumentáció

Hogy eredményeit még érdekesebbé és teljesebbé tegye, javasolhat a résztvevőknek némi dokumentációt. Ez lehetővé teszi számukra, hogy elmélyüljenek a kutatásukban, új ötleteket adjanak hozzá, és kiegészítsék a kiválasztott helyről alkotott figyelmeiket.

Szövegek és kutatások

Javasolhat a résztvevőknek egy listát a szövegekből, amelyeket inspirációként elolvashatnak, vagy hagyhatja, hogy ők maguk találják meg a saját szövegeiket.

Megnézheti:

- egyéb, az interneten összegyűjtött interjúk (híres emberek, a témával foglalkozó politikusok...). Továbbá olyan szövegek, amelyeknek semmi közük az interjúkhoz.
- nyilvános nyilatkozatok szövege
- kivonatok egy kísérletből
- törvény
- egy jelentés...
- egy hirdetés szövege
- természetesen a résztvevőktől származó anyagok (például levelek)

Látogatások és inspiráció

Minden hely és téma új szemmel tanulmányozható a már meglévő tevékenységeknek köszönhetően.

Egy tipikus turisztikai látogatásra van lehetőség, még akkor is, ha ezen a területen él. Próbálj meg figyelni egy játékos módon, hogy meglátogasd, így másképp láthatod.

Párizsi székhelyű színházi társulatként megpróbáltunk új utakat keresni, hogy újra felfedezzük a várost, hogy valami újat alkossunk, amit az ihletett.

Íme az általunk javasolt tevékenységek:

A Père Lachaise temetője - Inspiráció arra, hogyan lehet egy hely és a hozzá kapcsolódó történetek által inspirált művészeti előadást létrehozni.

Célok :

- Látogasson el a Père Lachaise temetőbe, és lépjen be egy ismeretlen dimenzióba, ahol élet és halál találkozik, ahol az idő megállni látszik, és a legnagyobb párizsi temető labirintusaiban kísértő lelkek felfedik titkaikat.
- Egy szenvedélyes idegenvezető kíséretében, aki Marie-Anne Lenormand: a forradalom nagy szibilla bőrébe bújva mesél a hely történelméről.

Cité des sciences, "Crowds" kiállítás - Inspiráció arra, hogy mit lehet megfigyelni egy zsúfolt helyen, ami táplálhatja a képzeletünket.

A tömeg modern víziója. A közkeletű képzeletben a tömegeket gyakran valami negatív dolognak, furcsa lényeknek látják, amelyek akár aggodalomra is okot adhatnak. A legfrissebb interdiszciplináris kutatásokra alapozva a Crowds célja, hogy dekonstruálja ezt a régóta fennálló negatív képet. A kiállítás egy ötletes útvonaltervezésen keresztül arra invitálja a látogatókat, hogy belülről tapasztalják meg a tömeg pozitívabb elmerülését, vagy kívülről szemlélve jobban megértsék a tömegek működését. A játékos és a megfigyelő között váltva a látogató igazi "tömegkutatóvá" válik.

Eszköz - Jegyzetek készítése és megosztása

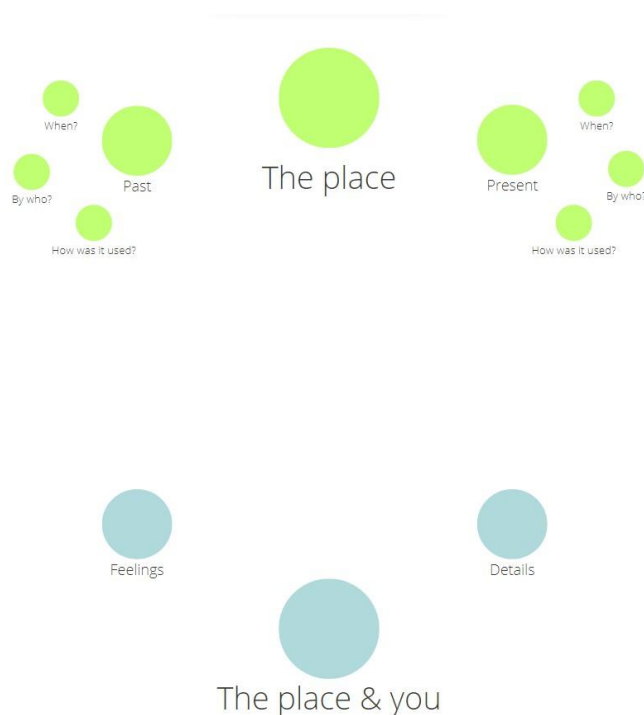
Hogyan jegyzeteljünk egy hely felfedezése közben?

A jegyzetelés megterhelő lehet, különösen, ha nem tudja, hol kezdje. És a jegyzetek megosztása egy csoport között szintén nagy feladat lehet. Készítettünk néhány eszközt, amelyek segítenek mindezek rendszerezésében. Segítenek neked és a résztvevőknek is, hogy a kreatív aspektusra koncentrálhassanak.

Jegyzetelni:

Adhat egy lapot néhány témával. Ez jelzésként használható, és segíthet összpontosítani azokra a dolgokra, amelyekről úgy gondolja, hogy érdekesek lesznek.

Íme a mi példánk:



Site-specific Method

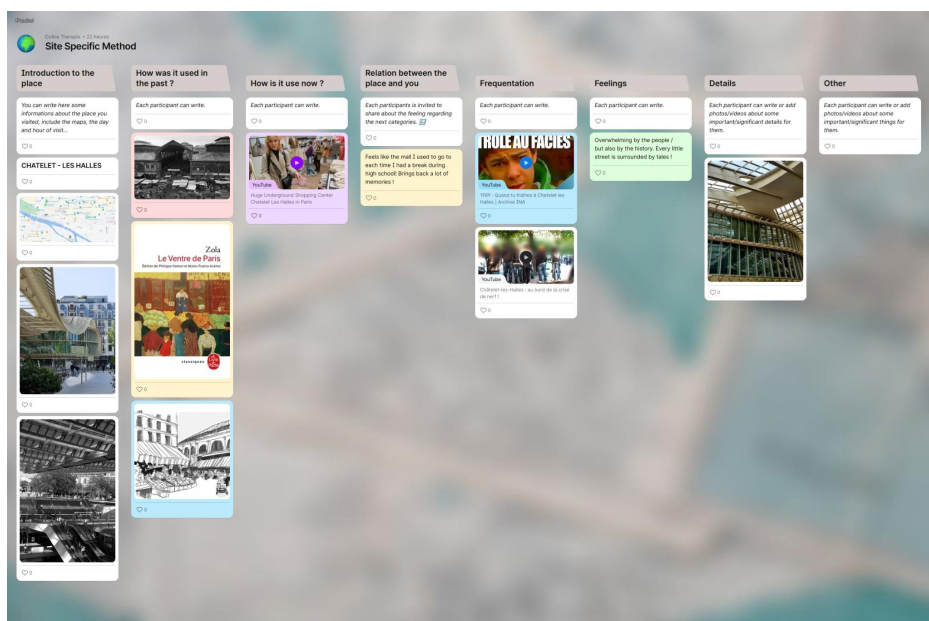
Take an overall photo of the place and a photo of each detail that is significant for you.
Place the place on the map.

Megosztani a jegyzeteket:

Létrehozhat egy virtuális üres teret, hogy mindenki kutatásait betakarítsa. Mi a Padletet használtuk. Ezzel az eszközzel a vezető kategóriákat hozhat létre, és hagyhatja, hogy a résztvevők figyelembe vegyék az egyes kategóriákat, vagy dönthet úgy is, hogy mindenki szabadon tegye fel a figyelmeit. Megkérheti a résztvevőket, hogy ne csak szöveggel, hanem hanggal, videóval, rajzokkal stb. is figyeljenek.

Az általunk használt kategóriák vagy ezek (ha akarod, megváltoztathatod őket):

- Információk a helyről
- Hogyan használták a múltban?
- Hogyan használják most? Gyakoriság
- A hely és az Ön közötti kapcsolat
- Érzések
- Részletek



Link a padlet eléréséhez: <https://padlet.com/colinetranspla/site-specific-method-s25pirtvdfacocng>

Ha sablonként szeretnéd használni, akkor duplikáld le!

III. Az írás folyamata

Most, hogy összegyűjtötte az anyagot, elkezdheti az írás folyamatát. A különböző elemek (nyomozás, interjúk...) képezik a történetek alapját.

Ha valami nagyobbakat akarsz alkotni, mint a pályán szerzett tapasztalataid, megpróbálhatsz megfeleltetni történelmi figurákat, és felhasználhatsz meséket és legendákat. Íme a mi módszertanunk, hogy hogyan lehet ezt megtenni.

Módszertan.

Amikor a téma feldolgozásához a meseírást választjuk, az első lépés a mese/mítoszok funkciójának és működésének megértése. Ehhez Joseph Campbell munkásságából indulunk ki.

A mesék - és ez alatt elsősorban a népmeséket/mítoszokat értjük - a következő funkciókat tölthetik be:

- **Világmagyarázó funkció:** magyarázatot keres a fizikai világ működésének jelenségeire, ezt a magyarázatot általában valamilyen mágikus vagy transzcendentális módon figyeli meg.
- **Értékközvetítő funkció:** definiálja a fizikai világunkban jelenlévő dolgok és az ott zajló cselekvések hierarchiáját, kezdve az értéktelen/megvetendő dolgoktól az értékes/megbecsült dolgokig.
- **Normatív funkció:** azokat a cselekvési és viselkedési mintákat rögzíti, amelyek az adott közösségben kívánatosnak mondhatók.
- **A közösséghez tartozás funkciója:** maguknak a történeteknek az ismerete feltétele annak, hogy az ember a közösség részének tekintse magát, hogy elfogadják (a legtöbb valláshoz kapcsolódó történet ilyen):
- **Wishfulfilling funkció:** egy olyan élethelyzetet (vagy azok sorozatát), életutat rögzít, amely az adott társadalom vagy annak egy része számára elérhetetlennek tűnik, de a történet során átélhetővé válik.

A funkciók mellett a Campbell-féle HŐSÖS ÚT elmélete is fontos számunkra. Ez az elmélet abból indul ki, hogy az emberiség legjelentősebb történetei - a kultúrától és az előzőekben részletezett funkcióktól teljesen függetlenül! - jól definiálható logika/séma/dramaturgia szerint épülnek fel, azaz ha az adott történet specifikáit megtisztítjuk, és megvizsgáljuk a cselekménybe foglalt események funkcióját, megkérdőjelezhetetlen azonosságokat fedezünk fel a történetek szerkezetében.

Ezek az identitások a struktúrában a következők:

- 1. Felhívás a kalandra:** A történet elején - a méltatlan hős - kapja a kalandhívást. El kell hagynia otthonát, és előreláthatólag olyan cselekedeteket kell végrehajtania, amelyek gyökeresen megváltoztatják az életét és a körülötte élőkét. A még mindig méltatlan hős képességeivel kapcsolatban sok a bizonytalanság - akár saját maga, akár a környezet részéről -, hogy képes lesz-e teljesíteni a küldetését...
- 2. Próbák:** Fizikai, emberi és szellemi próbatételek sorozata, amelyek során a "hős" bizonyíthatja rátermettségét. A találkozások általában ezen a szakaszon belül zajlanak.
- 3. Találkozások:** A "hős" találkozik más szereplőkkel és szereplőkkel, akik segítik vagy akadályozzák az útját - igazi hőssé válva. Ezek a szereplők néhány jól definiált archetípusba sorolhatók (pl.: lovag, gazember, bölcs, boszorkány, bolond, szerelem).
- 4. Pokoljárás:** A "hős" útja során, amikor már teljesen biztos a képességeiben, reménytelen helyzetbe, csapdába kerül. A történetnek ezen a pontján a "hős" általában elveszíti vagy erősen korlátozza képességeit. Szimbolikusan önmagával kerül konfliktusba, és e "figyelem" során meg kell kérdőjeleznie saját személyiségét, majd újra kell alkotnia azt.
- 5. Újjászületés:** Ebben a szakaszban a "hős" meghozza azt a döntést vagy megteszi

azt a dolgot, amely helyreállítja személyiségének egységét. Ez gyakran komoly áldozatokkal jár, de elengedhetetlen, hogy a korábbi, meg nem érdemelt önhittséget alázattal és a küldetése iránti valódi elkötelezettséggel váltsa fel. Ez a felemelkedés összefonódik az értékek megértésével. Ez az, ami hősnek minősíti.

- 6. Hőssé válni:** Az újjászületett hős megteheti azt, amire hivatott: új értéket terem, és így válik igazi hőssé.

Mindkét elméleti alapvetésre (A mese funkciói, A hős útja) jellemző, hogy mind formailag, mind tartalmilag megkérdőjelezhetetlenül épít a C. G. Jung szerinti archetípusok jelentőségére. Jung megfogalmazásában az archetípus azokat a képi sémákat jelöli, amelyeknek közös motívumai azonosak a különböző területeken élő népek mitológiájában, és amelyek a kollektív tudatalattiból vezethetők le. Az archetípusok lehetővé teszik az időben és/vagy térben egymástól távol eső kultúrák közötti kommunikációt. Más szóval, mivel egyetemes jelentéssel bírnak, segítségükkel más kultúrák üzenetei is befogadhatók. Figyelmet fordít az állandóságra, és fixált jelentésekkel dolgozik.

A történetírás gyakorlati megvalósítása

Ezen elképzelések alapján az interjúszövegek kódolása során nem teszünk mást, mint egyedi, a specifik interjúalanyra jellemző kódokat, és nagy hangsúlyt fektetünk a jungi archetípusok és Campbell elméleti alapjainak motívumainak kódként való használatára. Az így elvégzett művészi kódolás eredményeit kiscsoportos munkában ellenőrizzük, szükség esetén újrakódoljuk, majd figyelemmel és irodalmi igényességgel megalkotjuk az adaptációt, azaz a mesét. Az elkészült művek - reményeink szerint - eltávolodnak az eredeti meséktől, és az egyszerű helyettesítő/motívumillesztéses írástechnika helyett összetett, meseszerű, archetípusokra épülő metaforákat hozunk létre, amelyek "költőiségükben" képesek valamilyen általános emberi tapasztalatot rögzíteni a megváltozott terekkel kapcsolatban.

Érzelmi kapcsolat

Ez a megközelítés értékes, ha tanúságtételekkel és önéletrajzi történetmeséléssel szeretne foglalkozni. Ez egy kreatív módja annak, hogy segítsük a fiatalokat abban, hogy kifejezzék magukat arról, hogy mit élnek vagy mit éltek át, mint személy vagy mint generáció. Megoszthatják emlékeiket, adhatnak egy kicsit magukból másoknak, és elmondhatják történeteiket.

I. Bemelegítés

Ahhoz, hogy a résztvevők megoszthassák önmagukról és reakcióikról, biztonságos helyet kell teremtenie, ahol minden résztvevő kényelmesen és nyugodtan érezheti magát.

Ezek a bemelegítések lehetővé teszik, hogy játékos módon megismerjék egymást, miközben megnyílnak.

- **Legyetek együtt:** Közös pontok
- Korlátozott idő alatt figyelje meg a csoportok tagjai között a legáltalánosabb pontokat.
- **Alkossunk együtt:** Sivatagi sziget
- Egyedül válasszon ki három tárgyat, amit magával vinne egy lakatlan szigetre. Ezután 7 vagy 8 fős csoportokban alkossatok valami újat az összes tárgynak köszönhetően.
- **Megosztás:** Mi ketten

Osszanak meg egy személyes történetet kétfős csoportokban. Csapatként válasszatok ki egy történetet. Mindegyikőtöknek el kell mesélnie a csoport többi tagjának. A céljuk az, hogy felfedezzék a történet tényleges tulajdonosát. A hazudozónak nagyon meggyőzőnek kell lennie ahhoz, hogy mindenki elhiggye, hogy ez az ő története.

II. Vizsgálat

Az első megközelítéshez hasonlóan a résztvevőknek információt kell gyűjteniük az alkotáshoz. A történelmi/földrajzi vizsgálati folyamat ebben a megközelítésben is alkalmazható.

Ajánló tárgy

Előzetesen a résztvevőket arra kérjük, hogy válasszanak egy számukra kedves tárgyat (fényképet, játékot, ékszert, ruhadarabot, konyhai eszközt stb.), amelyhez történet fűződik, vagy amely reprezentálja őket.

A résztvevők mindannyian egyszerre helyezik el a tárgyaikat a színpadon, ahol és ahogyan csak akarják. És mindannyian visszatérnek, hogy elfoglalják a helyüket nézőként. Ezután sorban minden tanuló felmegy a színpadra, hogy kiválassza a neki tetsző tárgyat. Ezután elmondják azt a történetet, amelyet ez a tárgy inspirálhat számukra. A tulajdonos ezután csatlakozik, hogy elmondja az igazi történetet. Az élményt filmedizálják és rögzítik, hogy megőrizték ezeket a képzeletbeli történeteket és vallomásokat.

Kedvenc mesék

A kortárs művészeti alkotások gyakran a régiekre épülnek. Könnyen kereshetünk ihletet, ha történetek, filmek, dalok stb. újraértelmezésével és a számunkra ma fontos témákkal való összekapcsolásával inspirálódunk.

Ezzel a módszerrel a résztvevők kifejezhetik önmagukat és érdeklődési körüket, miközben a számukra fontos művészi alkotások körül kötődnek egymáshoz.

Először is, kérj meg mindenkit, hogy reflect egyedül körülbelül:

- Egy mese/mitológia/film stb.
- A fizikai jelleg
- Egy tényleges társadalmi probléma

A válaszukat ki kell fejleszteni : meg kell magyarázniuk, hogy miért tetszik nekik, miért tartják érdekesnek a témát *stb.*

Ezután hívjon össze mindenkit, és kezdje el leírni az összes ötletet, miközben hagyja, hogy a résztvevők megvitassák. Csoportként kell eldönteniük, hogy mely ötleteket szeretnék hozzáadni az alkotásukhoz.

Az érzelmi kötődés segítségével írni könnyebb, ha van egy témád. Tehát a legfontosabb dolog, amiben egyet kell érteniük, az a kortárs problematika. A szükséges problematikák száma a karakterek számától függ. Ami a meséket és a karaktereket illeti, érdekes lehet, ha kis utalásokkal beépítik őket.

III. Az írás folyamata

A résztvevők a tanúvallomások segítségével írják le történeteiket. Meg kell próbálniuk integrálniuk a vizsgálatból kirajzolódó képzeletbeli történetet (a tárgyakra szóló figyelemmel kapcsolatos történetek, a kortárs témák és az inspiráló történetek). Ezt kis munkacsoportokban is megtehetik.

Csoportos munka esetén, akár nagy csoportokban is, érdekes, ha több szereplőnek is annyi jelentőséget tulajdonítunk, mintha egy főszereplő lenne. Így módon minden résztvevő egyenlő eséllyel vehet részt az alkotói projektben. A hiperlink történetek* jó hívószó lehet annak érdekében, hogy mindenki élvezhesse a folyamatot.

"A hiperlink-történet minden olyan mű, amely első pillantásra úgy tűnik, hogy több különálló, egymással nem összefüggő és egymástól független történetből áll, amelyek a mű folyamán fokozatosan, lassan egyetlen átfogó történetté olvadnak össze. Csak az összeolvadás után döbben rá a néző, hogy az egész végig egyetlen nagy történet volt."

Alapok

Egy ilyen előadásnál fontos az érzelmek megdolgozása! Ez elsőbbséget élvez a cselekménnyel szemben. A mi szempontunkból ez egy kiváló módja annak, hogy a fiatalok

Ami az eredményt illeti, ez egy hatékony módja annak, hogy elérjük a közönséget, amelynek aktívnak kell lennie. Valóban erőfeszítést tesz arra, hogy meglássák a történetek közötti kapcsolatot. A közönség akkor elégedett, ha megérti a különböző cselekményeket összekötő rejtvényt.

Fontos elemek egy hiperlink történet kidolgozásához:

- **Több, viszonylag azonos fontosságú főszereplőre lesz szükséged.**
Mindegyiknek valamilyen módon kapcsolódnia kell a többiekhez. Azonban három főszereplő is megfelelhet.
- **Legalább két történetszálra lesz szükséged.**
- **Mindegyik szereplőnek ugyanannyi kalanddal kell rendelkeznie.**
- **A befejezés nyitott, sok mindent a néző értelmezésére bízva.**

A történet megírása közben szem előtt kell tartanod, hogy:

- **Egy kórusműben a főszereplők sokasága az intrikák és az elbeszélői cselekmények sokaságát jelenti.** A kapcsolat a témán keresztül is megteremthető. A különböző szereplők közötti jelenetek váltakozásával aztán kapcsolatokat, kontrasztokat, visszhangokat vagy ok-okozati összefüggéseket hozhatunk létre.
- **Az előadásnak nem kell túl demonstratívnak lennie: a narráció felépítése itt arra törekszik, hogy elrejtse ezt a témát, és hagyja, hogy finoman lebegjen a több történet felett.**
- **Meg kell határozni a különböző parcellák közös időbeliségét.**
- **A finale nem öncélú.** Csak azért vagyunk itt, hogy megfigyeljük az élet töredékeit. A néző szabadon alkothat véleményt, és kivetítheti, hogy mi lesz a szereplőkből a későbbiekben.

Narratív felépítés

1. Index

Javasoljuk, hogy sorolja fel a különböző szereplőket, és mérföldkövekkel térképezze fel az útjukat. Felrajzolhatod a földrajzi útvonalat, és útközben megadhatod az egyes szereplők kalandjait és érzelmi fejlődését.

2. Találkozási pontok

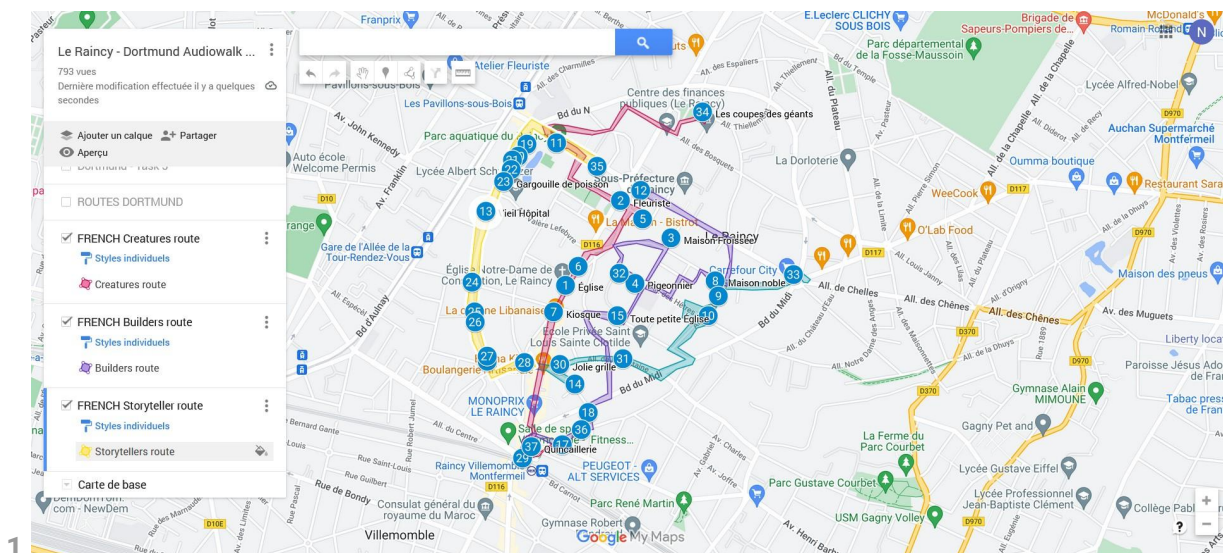
Meg kell figyelnie a különböző karakterek találkozási pontjait, hogy meghatározhassa, hol keresztezik egymást a cselekmények. Ez lehet **egy hely** (egy vasútállomás, egy szálloda, egy épület, egy határátkelőhely, egy egyetem, egy vállalat, egy kórház...) vagy **egy esemény** (egy autóbaleset, egy parti, egy tüntetés...).

Ezek a találkozási pontok lehetnek közösek az összes karakter számára, vagy megsokszorozhatók, hogy egyszerre csak bizonyos karaktereket érintsenek.

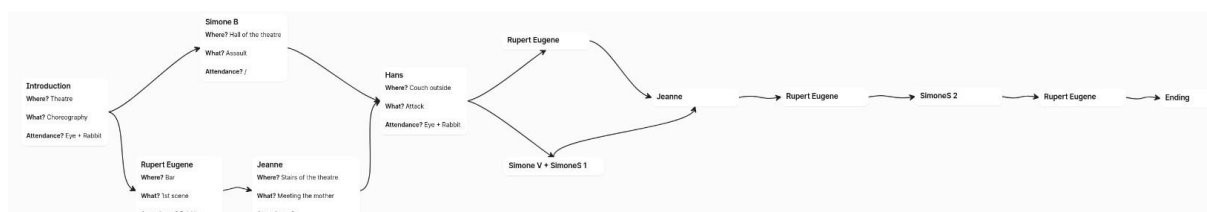
A cél az, hogy a gondolattérkép (a történet) és a fizikai térkép (a helyszín) egyezzen!

Íme két példa a térképekre:

- Földrajzi térkép:** az Europefiction 2021 projekt részeként készült hangos séta
Az álomutak.
- Időtérkép:** a 2022 Europefiction *DEUS : Egy (emberi)film* című produkcióból a szereplők listájával és a narratív sémával, amely a nézők mozgásának is megfelel.



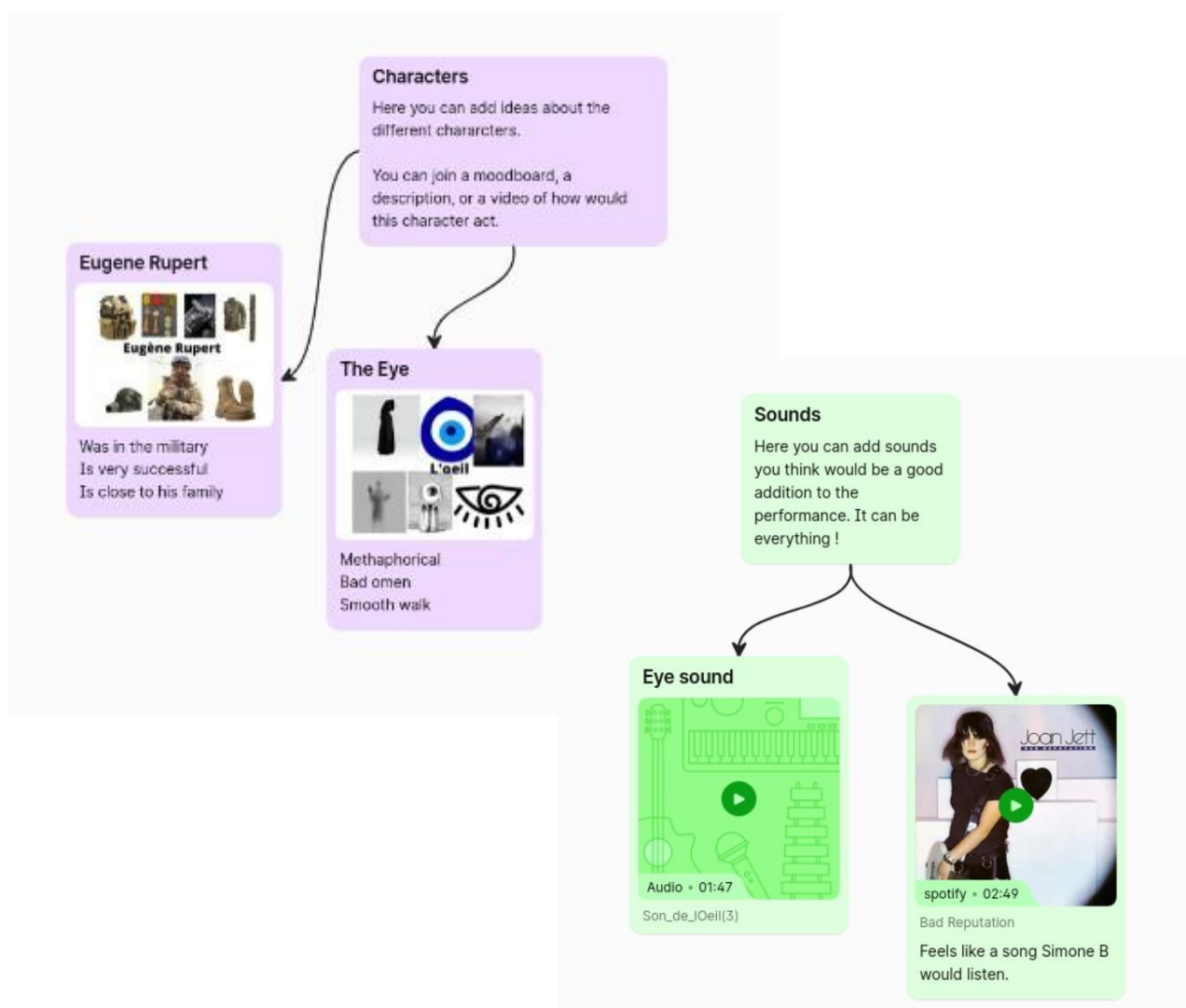
2.



Eszközök

Ezt az előadást egy csoport fogja létrehozni. Így a közös kreatív tér érdekében használhatjátok a Padlet nevű alkalmazást. Ez lehetővé teszi, hogy legyen egy közös üres területek, ahová mindenki hozzáadhat szöveget és egyéb forrásokat.

Itt vannak példák arra, hogyan használhatja:



DEUS Szinopszis

Íme, amit a saját hiperlink-teljesítményünk elősegítése érdekében írtunk.

Megjegyzések a 2022 Europefiction előadásról:

A résztvevőkkel több területen akartunk dolgozni. Először is a színházzal, vagy tágabb értelemben az előadóművészet előadásának fogalmával. Hogyan lehet a színpadon lenni, a létezés értelmében; és hogyan lehet újragondolni a közönséggel való kapcsolatot? Az utóbbi idők arra készítettek bennünket, hogy megkérdőjelezzük az élő előadás helyét, mind a fizikai térhez való viszonyát, mind a társadalmi létjogosultságát. Ekkor döntöttünk úgy, hogy az úgynevezett in situ előadás kereteit szabjuk meg, azaz egy olyan előadásét, amely egy adott térben zajlik, amely nem feltétlenül színház vagy hagyományos előadási tér. A közönséggel való kapcsolatunkban is egy merülő alkotás mellett döntöttünk, amely kiemel minket a színpad és a nézők közötti frontális kapcsolatból.

Az immersív előadásformátum célja, hogy a nézőt érzelmileg bevonja az Antonin Artaud által elméletben megfogalmazott kegyetlenség színházának logikájába: a közönség érzékeivel játszva próbáljuk őket az előadásba bevonni. A DEUS esetében nem minden néző pontosan ugyanazt az előadást látja, bár ugyanabban az előadásban vesz részt. A cél az volt, hogy az előadás végén párbeszédet teremtsünk a nézők között, hogy az előadás megnyissa a kommunikációt az általunk választott témákról, de játékos módon: a nézők figyelemmel kíváncsiak arra, hogy mit láttak a többiek, aztán élvezettel fejezik ki, hogy mit éreztek, és lehetőségük van arra, hogy a refleksiójukat feszegezzék azáltal, hogy összehasonlítják az előadásról alkotott felfogásukat és azt, hogy hogyan élték meg azt.

E kórusmű megírása közös erőfeszítés volt. A gyermekkorunkat meghatározó mesékből és legendákból indultunk ki. Ezek voltak a referenciáink és az ihletforrásaink. Aztán újraolvastuk őket a résztvevők számára kedves társadalmi kérdések fényében. Így A kis gyufaáruslány a migránsok helyzetére rezonál. Az Aisha és az Ogre és a számbőr a női létállapotra utal. A Kékszakállú a politikai és vallási szélsőségekre visszhangzik. A Bazsarózsa hercegnő és a Medve János az ökológiai értékekről és az állatok állapotáról szól. Az Alice Csodaországban, Chihiro utazása, de néhány baljós aktuális eseményre is figyelhetünk utalásokat találni...