



ΕΝΟΤΗΤΑ 10

STAGE
OF
mind

10. Δημιουργία κοστούμιών για Θεατρική παράσταση

Στόχος αυτής της τελευταίας ενότητας είναι να παρέχει στους συμμετέχοντες βασικές γνώσεις σχετικά με την όλη διαδικασία κατασκευής κοστούμιών στο θέατρο. Η ενότητα θα δώσει την ευκαιρία σε ερασιτέχνες ενδυματολόγους να δημιουργήσουν τα δικά τους κοστούμια συμμετέχοντας σε μια σειρά από δραστηριότητες.

Η εκπαίδευση ξεκινά με την παρατήρηση του υπάρχοντος υλικού και την ανάλυση των διαφόρων χαρακτηριστικών των κοστούμιών, όπως το στυλ, τα χρώματα, η απόδοση του χαρακτήρα, τα αξεσουάρ και πολλά άλλα. Αυτό θα γίνει με την χρήση οπτικού υλικού, όπως φωτογραφίες και βίντεο που θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τις βασικές έννοιες.

Με αυτές τις έννοιες ως έμπνευση, οι συμμετέχοντες θα κινητοποιηθούν ώστε να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν τα δικά τους κοστούμια χρησιμοποιώντας καθημερινά υλικά όπως ρούχα, εφημερίδες, πλαστικά μπουκάλια και οτιδήποτε άλλο μπορούν να φανταστούν. Στόχος αυτής της ενότητας είναι να ενισχύσει τη δημιουργικότητα και τον πειραματισμό, ενθαρρύνοντας παράλληλα τους συμμετέχοντες να δοκιμάσουν στην πράξη τη δυνατότητα να εφαρμόσουν τα σχέδιά τους.

Συνολικά, αυτή η εκπαιδευτική ενότητα προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία στους συμμετέχοντες να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους και να ανακαλύψουν τον συναρπαστικό κόσμο του σχεδιασμού κοστούμιών για το θέατρο.

10.1 Εκπαιδευτικά αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση της ενότητας οι συμμετέχοντες θα:

- ▶ έχουν κατανοήσει το ρόλο των ρούχων στη δημιουργία και την απεικόνιση του χαρακτήρα στο θέατρο.
- ▶ έχουν εξοικειωθεί με διαφορετικά στυλ ενδυματολογίας, όπως ο ρεαλισμός, ο συμβολισμός, ο μινιμαλισμός και η φαντασία, και θα κατανοήσουν πώς αυτά τα στυλ έχουν εφαρμοστεί σε διαφορετικούς πολιτισμούς κατά τη διάρκεια της ιστορίας.
- ▶ έχουν καλλιεργήσει την ικανότητα να δημιουργούν πλοκή μέσω της ενδυματολογίας, σύμφωνα με τις ειδικές απαιτήσεις ενός έργου.
- ▶ έχουν αποκτήσει βασικές τεχνικές δεξιότητες που είναι απαραίτητες για τον σχεδιασμό κοστούμιών στο θέατρο και θα έχουν ανακαλύψει νέες δεξιότητες και ταλέντα.

10.2 Θεωρητικό Υπόβαθρο / Προσέγγιση

Θα παρουσιαστούν διάφορες θεωρίες και πρακτικές, δίνοντας στους συμμετέχοντες τη δυνατότητα να κατανοήσουν όλη τη διαδικασία κατασκευής κοστούμιών στο θέατρο και την ευκαιρία να δημιουργήσουν τα δικά τους κοστούμια δουλεύοντας ως μέρος μιας δημιουργικής ομάδας. Στόχος είναι οι συμμετέχοντες να ανακαλύψουν νέες δυνατότητες που έχουν, να βρουν νέες δεξιότητες και ταλέντα, να εκφράσουν τις



ιδέες τους και να αποδεχτούν τις απόψεις των άλλων, ενώ παράλληλα εκπαιδεύονται σε βασικές τεχνικές δεξιότητες.

Θα εξεταστεί η θεωρία του Art and Design , καθώς αποτελεί τη βάση για τη δημιουργία ενός εντυπωσιακού οπτικού αποτελέσματος που έρχεται να «επικοινωνήσει» με τον θεατή. Περιλαμβάνει ένα συνδυασμό στοιχείων όπως το χρώμα, το φως, η σύνθεση και το σχήμα που ενώνονται για να δημιουργήσουν ένα καλλιτεχνικό αποτέλεσμα που προκαλεί συναισθήματα. Το αποτέλεσμα αυτό δεν είναι μόνο αισθητικό αλλά έχει και κοινωνιολογική και ψυχολογική διάσταση, καθώς δημιουργεί μια σύνθετη αλληλεπίδραση μεταξύ του θεατή και αυτού που έχει δημιουργηθεί.

Θα χρησιμοποιηθεί επίσης η θεωρία της σκηνογραφίας και της ενδυματολογίας, καθώς είναι ένα σημαντικό κομμάτι της δημιουργίας που συμβάλλει στην αντίληψη του θεατή για το θέατρο. Επικεντρώνεται στη δύναμη που έχουν τα σκηνικά και τα κοστούμια να μεταφέρουν σημειολογία, συναισθήματα και κοινωνιολογικά νοήματα. Ο τρόπος με τον οποίο τα κοστούμια “μιλούν” για έναν χαρακτήρα μπορεί να αποκαλύψει πολιτισμικά, κοινωνικοοικονομικά και ψυχολογικά χαρακτηριστικά. “Το κοστούμι είναι ένα ενεργό συστατικό για τη δημιουργία παραστάσεων στη σκηνή, την οθόνη και πέρα από αυτήν... ενσωματώνει ιδέες που διαμορφώνονται μέσα από πολύπλοκα δίκτυα συνεργασίας και καλλιτεχνικής εργασίας” (Pantounaki & McNeil, 2020)

Τέλος, θα παρουσιαστεί και η θεωρία της μόδας, καθώς είναι ένας άλλος τομέας που ερευνά τον τρόπο με τον οποίο τα διάφορα στοιχεία του στυλ συνδυάζονται για να αφηγηθούν την ιστορία ενός ατόμου. Η χρήση του χρώματος, του layering, της υφής και των αξεσουάρ παρέχει πληροφορίες για την προσωπικότητα και τον τρόπο ζωής ενός ατόμου.

10.3 Μέθοδοι Εκπαίδευσης και Διδασκαλίας

Σε αυτή την εκπαιδευτική ενότητα, θα χρησιμοποιηθεί μια ποικιλία μεθόδων εκπαίδευσης και διδασκαλίας για την εμπλοκή των συμμετεχόντων και για να κατανοήσουν καλύτερα τη διαδικασία κατασκευής ενδυμάτων. Θα εφαρμοστεί η Σωκρατική μέθοδος που θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να φτάσουν στη θεωρία απαντώντας σε μια σειρά ερωτήσεων που θα θέσει ο συντονιστής, ο οποίος στη συνέχεια θα συνοψίσει τα συμπεράσματα και θα παράσχει πρόσθετες γνώσεις. Θα προβάλλεται οπτικό υλικό, όπως φωτογραφίες, πίνακες ζωγραφικής και βίντεο, με τη χρήση της τεχνολογίας για να ενισχύσει την εκπαιδευτική διαδικασία.

Οι ομαδικές συζητήσεις θα παροτρύνουν τους συμμετέχοντες να ακούσουν και να εκφράσουν τις απόψεις τους, ενώ η εργασία σε μικρές ομάδες θα παρέχει έναν ασφαλή χώρο για την ενεργό συμμετοχή όλων. Οι συμμετέχοντες θα ενθαρρυνθούν να κρατούν σημειώσεις για να δημιουργήσουν το δικό τους εγχειρίδιο με χρήσιμες πληροφορίες, επιτρέποντάς τους να συνεχίσουν την εκπαίδευσή τους στο δικό τους χρόνο. Ακόμη, οι συμμετέχοντες θα παρουσιάσουν τα προσωπικά τους έργα και ιδέες.

Τα θεατρικά παιχνίδια θα χρησιμοποιηθούν ως εναρκτήριες ασκήσεις για να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να χαλαρώσουν και να νιώσουν πιο ελεύθεροι να εκφραστούν. Οι συζητήσεις θα επιτρέψουν στην ομάδα να αξιολογήσει την εμπειρία της και να βγάλει πρακτικά συμπεράσματα. Η κιναισθητική μάθηση μέσω πρακτικών δραστηριοτήτων θα αποτελέσει βασικό μέρος της διαδικασίας, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν τα δικά τους κοστούμια μέσω σκίτσων, σχεδίων και κολάζ.

Θα γίνουν κάποιες ομιλίες για θεωρητικά θέματα όπως η θεωρία των χρωμάτων. Θα χρησιμοποιηθεί η διαφοροποιημένη διδασκαλία για να ανταποκριθεί στις ανάγκες της ομάδας. Οι εργασίες των συμμετεχόντων θα παρουσιαστούν σε οθόνη και έκθεση και τα μαθήματα θα καταγράφονται σε flipchart που θα παραμένουν διαθέσιμα ακόμη και μετά το τέλος του μαθήματος. Αυτό θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να ανατρέχουν και να θυμούνται τι έχει καλυφθεί κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής ενότητας.



10.4 Αναλυτική Περιγραφή της Ενότητας

Ο Σχεδιασμός Κοστούμιών για Παραστάσεις είναι μια ενότητα για ερασιτέχνες σχεδιαστές. Στόχος είναι οι συμμετέχοντες να κατανοήσουν τον πολυδιάστατο κόσμο των κοστούμιών και να γίνουν δημιουργικοί.

Ένα κρίσιμο εργαλείο για την επίτευξη αυτού του στόχου είναι η παρατήρηση, η οποία περιλαμβάνει την ανάλυση οπτικού υλικού από διάφορες παραστάσεις και εποχές. Στους συμμετέχοντες θα παρουσιαστεί οπτικό υλικό από διάφορες παραστάσεις ανά τον κόσμο και από διαφορετικές εποχές, ώστε να τους δοθεί η ευκαιρία να γνωρίσουν όσο το δυνατόν περισσότερες περιπτώσεις, σχέδια και ιδέες. Θα αποτελέσουν έμπνευση οι διαφορετικοί πολιτισμοί και τα διαφορετικά είδη.

Θα εξεταστούν τα τέσσερα θεμελιώδη στυλ (Ρεαλισμός, Συμβολισμός, Μινιμαλισμός και Φαντασία), καθώς και άλλα “εθνικά” στυλ (όπως το αρχαίο ελληνικό, το ιαπωνικό και το γαλλικό μπαρόκ) που θα μεταφέρουν τους συμμετέχοντες σε διαφορετικές εποχές και τόπους και θα τους βοηθήσουν να τα συνδέσουν με τις τέσσερις βασικές κατηγορίες. Κατά τη διάρκεια αυτού του μέρους της εκπαίδευσης είναι σημαντικό για τους συμμετέχοντες να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά σχέδια και στυλ κοστούμιών από όλο τον κόσμο

Όταν χρησιμοποιείται οπτικό υλικό θα παρατηρείται και θα συζητείται η χρήση των αξεσουάρ σε κάθε βήμα της διαδικασίας. Αυτά τα αξεσουάρ μπορεί να περιλαμβάνουν ένα ευρύ φάσμα αντικειμένων, όπως κοσμήματα, περούκες, γάντια, καπέλα και άλλα είδη ένδυσης, τα οποία μπορεί να χρησιμεύσουν ως ισχυρά συμβολικά στοιχεία, μεταφέροντας την ιδιότητα ή τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα του ατόμου.

Οι συμμετέχοντες θα εξερευνήσουν τα χαρακτηριστικά των κοστούμιών, τα οποία αναφέρονται στην απεικόνιση ενός χαρακτήρα και την αποκάλυψη των χαρακτηριστικών του στο κοινό. Αυτό θα επιτευχθεί μέσω θεατρικών παιχνιδιών και της ανάλυσης οπτικών συνόλων σε θεατρικά έργα και ταινίες.

Επιπλέον, θα εμβαθύνουμε στα στοιχεία που συμβάλλουν στο σχεδιασμό, με έμφαση στη συμβολική και αισθητική χρήση του χρώματος. Θα αναλυθούν βασικά σημεία της θεωρίας των χρωμάτων και θα χρησιμοποιηθεί ο χρωματικός τροχός για να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες πώς να χρησιμοποιούν το χρώμα στα σχέδιά τους για να επιτύχουν ορισμένους στόχους. Το χρώμα είναι ένα ισχυρό στοιχείο που μπορεί να δημιουργήσει ατμόσφαιρα, να γίνει σύμβολο, να προκαλέσει συναισθήματα, να υποδείξει τις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων και να διαμορφώσει διαφορετικούς χαρακτήρες.

Ένα άλλο κρίσιμο στοιχείο για τους ενδυματολόγους είναι η ανάλυση του σεναρίου. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να διαβάζουν ένα κείμενο για να ανακαλύψουν όλα τα στοιχεία που δίνει το κείμενο σχετικά με τους χαρακτήρες, την ατμόσφαιρα, τον χρόνο και τον τόπο του έργου και πώς αυτά τα στοιχεία θα επηρεάσουν τη δουλειά τους.

Η συνεργασία αποτελεί βασική προϋπόθεση του ρόλου ενός ενδυματολόγου, καθώς πρέπει να συνεργάζεται στενά με τον σκηνοθέτη και μια ομάδα συνεργατών. Σε αυτή την ενότητα, οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να ανταλλάσσουν και να ενσωματώνουν αποτελεσματικά ιδέες με τα μέλη της ομάδας τους. Είναι επίσης σημαντική η καλλιέργεια ισχυρών οργανωτικών δεξιοτήτων καθώς θα συγκεντρώσουν όλες τις δημιουργικές τους ιδέες με σαφή και συνοπτικό τρόπο για να δημιουργήσουν σχέδια κοστούμιών, με τη βοήθεια σχετικών παραδειγμάτων.

Οι συμμετέχοντες θα ενισχύσουν επίσης τη δημιουργικότητά τους και θα αναπτύξουν τόσο τεχνικές όσο και καλλιτεχνικές δεξιότητες σχεδιάζοντας κοστούμια για διάφορες ασκήσεις, όπως για συγκεκριμένους ρόλους σε συγκεκριμένες σκηνές. Ανάλογα με το επίπεδό τους, θα έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν ανάμεσα σε δύο επιλογές για να αποτυπώσουν τα κοστούμια τους: σκίτσο ή κολάζ. Ο συντονιστής θα υποστηρίξει σε κάθε περίπτωση, μέσω της καθοδήγησης για τη δημιουργία σκίτσων μόδας ως βάση για τα σκίτσα τους. Οι συμμετέχοντες θα έχουν επίσης την ευκαιρία να πειραματιστούν με διάφορα υλικά και να μάθουν πώς να τα χρησιμοποιούν αποτελεσματικά.



Η τεχνική του κολάζ θα χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία πινάκων, που είναι μια συλλογή οπτικού ή γραπτού υλικού που δίνει έμπνευση για τη δημιουργία κοστουμιών ή μιας σειράς κοστουμιών για έναν χαρακτήρα. Οι συμμετέχοντες θα ενθαρρυνθούν να εξερευνήσουν τον κόσμο γύρω τους και να βρουν έμπνευση σε διάφορα στοιχεία, όπως εικόνες της φύσης, πόλεις, πίνακες ζωγραφικής, γλυπτά ή γραπτό υλικό.

Η ενότητα θα χρησιμοποιήσει επίσης ανακυκλώσιμα υλικά για την κατασκευή κοστουμιών. Οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν υλικά όπως εφημερίδες, πλαστικά καπάκια και πλαστικά μπουκάλια που δεν είναι πλέον χρήσιμα. Θα δοθούν παραδείγματα με εικόνες και οι συμμετέχοντες θα πειραματιστούν με την κατασκευή απλών κοστουμιών χρησιμοποιώντας πραγματικούς ανθρώπους, είτε άλλους συμμετέχοντες είτε τους καλλιτέχνες στη σκηνή.

Τα εργαστήρια αυτής της ενότητας έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να ακολουθούν μια συγκεκριμένη δομή: παρατήρηση για έμπνευση, δημιουργία και προβληματισμός. Αυτή η προσέγγιση παρέχει στους συμμετέχοντες μια ολοκληρωμένη εμπειρία και καλύτερη αυτογνωσία για αυτό που κάνουν. Μέχρι το τέλος της ενότητας, κάθε συμμετέχων θα έχει δημιουργήσει ένα portfolio έργων, που θα περιλαμβάνει κολάζ, σκίτσα και σχέδια, καθώς και γραπτές σημειώσεις σχετικά με τη θεωρία και την πράξη.

Καθώς η ενότητα αυτή αφορά ένα πρακτικό μέρος της θεατρικής παράστασης, είναι σημαντικό να δοθεί επαρκής χρόνος στους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τη χρήση των κοστουμιών και στη συνέχεια να τα δημιουργήσουν. Είναι σημαντικό να ακολουθείται μια συγκεκριμένη σειρά κατά τη δημιουργία κοστουμιών, όπως η ολοκλήρωση της ανάλυσης του σεναρίου πριν από τη δημιουργία. Μόλις ολοκληρωθούν αυτά τα βήματα, οι συμμετέχοντες μπορούν να προχωρήσουν στο σκίτσο και τη δημιουργία των κοστουμιών τους, ζωντανεύοντας τις ιδέες τους.

Για την καλύτερη κατανόηση του κόσμου των κοστουμιών, προτείνουμε να ενσωματώσετε πλούσιο οπτικό υλικό από διάφορες πηγές, όπως οι θεατρικές παραστάσεις, το μπαλέτο και τον κινηματογράφο.

10.5 Αξιολόγηση ενότητας

Για κάθε θέμα που πραγματεύεται η ενότητα θεωρητικά υπάρχει μια πρακτική εφαρμογή. Υπάρχει ένα δημιουργικό σκέλος όπου οι συμμετέχοντες εφαρμόζουν τις προηγούμενες γνώσεις. Αυτό μπορεί να είναι ένα σκίτσο, ένα κολάζ ή ένα κοστούμι αυτό καθαυτό. Πρέπει επίσης να αιτιολογούν τις επιλογές τους, ώστε ο συντονιστής να μπορεί να αξιολογήσει την πρόοδο τους.

Η αξιολόγηση θα βασιστεί στις ικανότητες, την εμπειρία και τις προσδοκίες κάθε ατόμου, λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαίτερες δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίζει. Η πρόοδος κάθε συμμετέχοντα θα αξιολογηθεί με βάση κατά πόσο κατανόησε τον ρόλο των ρούχων στη δημιουργία και την απεικόνιση του χαρακτήρα στο θέατρο.

Όπως και στις προηγούμενες ενότητες, θα χρησιμοποιηθούν ερωτηματολόγια για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των προτεινόμενων δραστηριοτήτων όσον αφορά τη βελτίωση των ικανοτήτων των συμμετεχόντων στους προαναφερθέντες τομείς. Αυτά τα ερωτηματολόγια θα δώσουν τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να εκφράσουν πόσο θεωρούν ότι έχουν βελτιώσει τις δεξιότητές τους σε αυτούς τους τομείς. Επιπλέον, στο τέλος κάθε εργαστηρίου, θα δίνεται χρόνος για τη συζήτηση αυτών των θεμάτων, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να μοιραστούν τις εμπειρίες τους με την υπόλοιπη ομάδα.

Στο πλαίσιο της υλοποίησης αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος ενδείκνυται η παρουσία ενός επαγγελματία, κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων, που γνωρίζει τους συμμετέχοντες για να υποστηρίξει τον συντονιστή και να έχει μια αντικειμενική ματιά ώστε να διασφαλίζεται ότι η εκπαίδευση επιτυγχάνει τους επιδιωκόμενους στόχους της.



10.6 Πρόσθετες πηγές

- ▶ SCC Digital Video Productions. (2010). [Theatre Production Design: The Element of Color](#) [Video]
- ▶ Bake, L. (2016). *Manipulating the Audience's Emotions with Color*. PremiumBeat.
- ▶ Crick, S. (2019). *How Color Affect Emotions*. Shelley Crick.
- ▶ Hellerman, J. (2019). *How can you make your film color palette part of the storytelling process?* No Film School.

10.7 Παραπομπές

- ▶ AQA. (2016). *A-level Drama and Theatre Studies Teacher Guide*.
- ▶ Blausen, W. (n.d.). *Theatrical Costume*. Love to know.
- ▶ Brewster, K. & Shafer, M. (2011). *Fundamentals of Theatrical Design: A Guide to the Basics of Scenic, Costume, and Lighting Design*. Allworth. New York.
- ▶ Gomez, R. (2018). Section 1035: Theatrical Design Contest (Excerpt from UIL Constitution and Contest Rules). In *Theatrical Design Handbook 2018-19*. UIL Theatrical Design.
- ▶ Hartnoll, P. & Found, P. (1993). *The Concise Oxford Companion to the Theatre*. Oxford University Press. Oxford.
- ▶ Ingham, R. & Covey L. (1992). *Costume Designers Handbook: A Complete Guide for Amateur and Professional Costume Designers*. Heinemann Drama. Portsmouth.
- ▶ Nicholson, H. (2005). *Applied Drama: The Gift of Theatre*. Palgrave Macmillan. London.
- ▶ Pantouvaki, S. & McNeil, P. (2021). *Performance Costume: New Perspectives and Methods*. Bloomsbury Visual Arts. London.
- ▶ Pantouvaki, S. (2008), Κοστούμι Χορού και Θεάτρου - Από το σχεδιασμό στην υλοποίηση (Dance and Theatre Costume - From Design to Realisation)
- ▶ Victoria and Albert Museum. (n.d.). *Costume*.
- ▶ Victoria and Albert Museum. (n.d.). *Theatre & Performance*.
- ▶ Γκιοκά Κυράννα (2021). [Σχεδιασμός κοστούμιών για παράσταση χοροθεάτρου: αναφορές σε κοστούμια του 20ου-21ου αι.](#) [Costume Designing for a Dance Theatre Performance – References on 20th-21st cen. Dance Costumes]. Aegean University - Department of Product and Systems Design Engineering.
- ▶ Φεσσά-Εμμανουήλ Ε. (2003). *Εισαγωγή στην Θεατρική Αρχιτεκτονική, Σκηνογραφία και Ενδυματολογία* (Introduction to Theatrical Architecture, Set and Costume Design). Faculty of Theatre Studies - University of Athens. Athens.



10.8 Δραστηριότητες Ενότητας

10.8.1 Εισαγωγικές Ασκήσεις

Όνομασία Άσκησης: ΟΗΛΙΟΣ ΛΑΜΠΕΙ... (ΘΕΜΑΤΙΚΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ)

Αριθμός Άσκησης: 1

Στόχοι της Άσκησης:

- Αφύπνιση της ομάδας
- Χαλάρωση και διασκέδαση των συμμετεχόντων
- Ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των συμμετεχόντων και καλύτερη γνωριμία μεταξύ τους

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Μέτριο προς υψηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Υψηλό

Χρήση Υλικών: Καρέκλες σε κύκλο

Διάρκεια: 10-15 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής τοποθετεί τις καρέκλες σε κύκλο για όλους τους συμμετέχοντες και στέκεται στη μέση του κύκλου για να εξηγήσει την άσκηση.
- ▶ Στη συνέχεια ένα άτομο μπαίνει στη μέση του κύκλου και πρέπει να πει “Ο ήλιος λάμπει για όποιον...” και να προσθέσει κάτι που είναι αληθινό για τον εαυτό του. Η πρόταση έχει να κάνει με τα ρούχα, προκειμένου να σχετίζεται με το περιεχόμενο αυτής της ενότητας. (δηλ. “Ο ήλιος λάμπει για όποιον φοράει αθλητικά παπούτσια”)
- ▶ Για όποιον ισχύει αυτή η πρόταση σηκώνεται όρθιος. Όλοι όσοι σηκώνονται όρθιοι, μαζί με αυτόν που είπε τη φράση, πρέπει να βρουν μια καρέκλα (για τους ανθρώπους που μόλις σηκώθηκαν δεν μπορεί να είναι η ίδια καρέκλα). Έτσι, ένα άτομο θα παραμείνει όρθιο και θα πρέπει να πει μια νέα πρόταση.
- ▶ Το παιχνίδι συνεχίζεται όσο υπάρχει ενέργεια και ενδιαφέρον.
- ▶ Ο συντονιστής συμμετέχει στο παιχνίδι ως συμμετέχων, προσπαθώντας να διασφαλίσει ότι όλοι είχαν την ευκαιρία να μπουν στη μέση και ότι το ίδιο άτομο δεν μένει στη μέση για πολλές φορές. Είναι σημαντικό να προσαρμόζεται το παιχνίδι στις ανάγκες των συμμετεχόντων, προτείνοντας εναλλακτικές λύσεις αν δεν αισθάνονται αρκετά καλά για να μπουν στη μέση του κύκλου.

Στο τέλος αυτής της άσκησης, ο συντονιστής μπορεί να παρουσιάσει το θέμα του εργαστηρίου στους συμμετέχοντες, εξηγώντας τους ότι θα περιλαμβάνει ένα θεωρητικό και ένα πρακτικό μέρος και ότι στο τέλος θα υπάρξει συζήτηση για την ανταλλαγή σκέψεων και ανατροφοδότηση.



Ονομασία Άσκησης: ΟΗΛΙΟΣΛΑΜΠΕΙ... (ΘΕΜΑΤΙΚΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ)

Δεδομένου ότι θα χρησιμοποιηθούν διάφορα εργαλεία κατά τη διάρκεια των επόμενων δραστηριοτήτων (όπως ψαλίδια, καρφίτσες, κορδόνια κ.λπ.), ο συντονιστής θα πρέπει να ελέγξει αν η ομάδα είναι σε θέση να χρησιμοποιήσει αυτά τα εργαλεία και να εξηγήσει εκ των προτέρων τη χρήση των υλικών.

Ονομασία Άσκησης: ΠΟΙΟΣ ΕΙΜΑΙ?

Αριθμός Άσκησης: 2

Στόχοι της Άσκησης:

- Αφύπνιση της ομάδας
- Χαλάρωση και διασκέδαση των συμμετεχόντων
- Κατανόηση της σχέσης ανάμεσα στα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα και των στοιχείων της ενδυμασίας

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Μέτριο προς υψηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Υψηλό

Χρήση Υλικών: Διαφορετικά αξεσουάρ και ρούχα, όπως καπέλα, κασκόλ, γυαλιά, τσάντες, μπαστούνια, κολιέ, περούκες, ακόμη και παπούτσια.

Διάρκεια: 20-30 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής τοποθετεί διάφορα αξεσουάρ στη μέση της αίθουσας και ζητά από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν έναν κύκλο γύρω από τα αντικείμενα.
- ▶ Οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα αξεσουάρ από τη στοίβα και τους δίνεται λίγος χρόνος να το κοιτάξουν προσεκτικά και να εξοικειωθούν μαζί του.
- ▶ Στόχος της δραστηριότητας είναι οι συμμετέχοντες να δημιουργήσουν έναν χαρακτήρα με βάση το αντικείμενο που έχουν επιλέξει. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να σκεφτούν την ηλικία, το φύλο, την κοινωνικοοικονομική κατάσταση, την εργασία, το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον, τον ρόλο του χαρακτήρα σε μια ιστορία (πρωταγωνιστής, ανταγωνιστής κ.λπ.).
- ▶ Ο συντονιστής θα επιλέξει επίσης ένα επιπλέον στοιχείο για να δώσει στους συμμετέχοντες. Ένα παράδειγμα πώς να καταλήξουν στον χαρακτήρα που θα επιλέξουν.
- ▶ Με τη σειρά τους, οι συμμετέχοντες προσπαθούν να μαντέψουν τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων με βάση τα αντικείμενα που έχει επιλέξει ο καθένας. Για κάθε αντικείμενο, κάθε συμμετέχων με τη σειρά του θα λέει κι ένα χαρακτηριστικό. Για παράδειγμα, ο συμμετέχων Α μπορεί να πει: "Είσαι στην ηλικία των 20 ετών", ο συμμετέχων Β μπορεί να πει: "Είσαι φοιτητής" και ο συμμετέχων Γ μπορεί να πει: "Είσαι φτωχός".



Όνομασία Άσκησης: ΠΟΙΟΣ ΕΙΜΑΙ?

- ▶ Τέλος, ο συμμετέχων που κρατάει το αντικείμενο αποκαλύπτει γρήγορα την ταυτότητα του χαρακτήρα του για να διατηρήσει την ενέργεια και το ενδιαφέρον της ομάδας ζωντανό.
- ▶ Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται για κάθε συμμετέχοντα.
- ▶ Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι έχουν κάνει με τη σειρά τους την ίδια διαδικασία.

Στο τέλος αυτής της άσκησης, ο συντονιστής μπορεί να παρουσιάσει το θέμα του εργαστηρίου στους συμμετέχοντες, εξηγώντας τους ότι θα περιλαμβάνει ένα θεωρητικό και ένα πρακτικό μέρος και ότι στο τέλος θα υπάρξει συζήτηση για την ανταλλαγή σκέψεων και ανατροφοδότηση.

10.8.II Βασικές Ασκήσεις

Όνομασία Άσκησης: ΟΙ ΑΝΑΓΚΕΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Αριθμός Άσκησης: 1

Στόχοι της Άσκησης:

- Να κατανοήσει ο συντονιστής τις ανάγκες, τις δεξιότητες και τις προσδοκίες της ομάδας.
- Καλύτερη γνωριμία μεταξύ των συμμετεχόντων
- Έκφραση αναγκών και επιθυμιών
- Εργασία σε ομάδες και συνεργασία

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Υψηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό

Χρήση Υλικών: Τραπέζια, καρέκλες, γραφική ύλη

Διάρκεια: 30 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ 1. Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να καθίσουν σε ένα κύκλο, να πουν τα ονόματά τους και ότι γνωρίζουν για τα κοστούμια για το θέατρο, ώστε να τους γνωρίσει καλύτερα.



Ονομασία Άσκησης: ΟΙ ΑΝΑΓΚΕΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

- ▶ 2. Στη συνέχεια, η ομάδα χωρίζεται σε μικρότερες ομάδες των 4 ατόμων, στις οποίες δίνεται ένα μεγάλο φύλλο χαρτιού χωρισμένο σε 4 μέρη για να συμπληρωθούν οι ακόλουθες πληροφορίες:

Γιατί ήρθα σε αυτό το εργαστήριο;	Πώς αισθάνομαι τώρα;
Ποιες δυσκολίες μπορεί να αντιμετωπίσουμε;	Ποια είναι τα θέματα που νομίζω ότι θα συζητήσουμε/μάθουμε;

- ▶ 3. Κάθε ομάδα πρέπει να συζητήσει και να καταγράψει τις απαντήσεις της. Ο στόχος είναι να συμφωνήσουν όλοι στην ομάδα και να νιώσουν ότι εκπροσωπούνται από τις απαντήσεις.
- ▶ 4. Ο συντονιστής μπορεί να κινείται στην αίθουσα για να βοηθάει κάθε ομάδα.

- ▶ 4. Ο συντονιστής μπορεί να κινείται στην αίθουσα για να βοηθάει κάθε ομάδα.
- ▶ 5. Πριν τελειώσουν όλοι, ο συντονιστής τους ζητά να βρουν ένα όνομα για την ομάδα τους και να επιλέξουν έναν εκπρόσωπο που θα σηκωθεί και θα παρουσιάσει το αποτέλεσμα της δραστηριότητας στους υπόλοιπους.
- ▶ 6. Μετά από αυτή την παρουσίαση, όλοι κάθονται ξανά και συζητούν με όλη την ομάδα τα αποτελέσματα, εντοπίζοντας τις ομοιότητες μεταξύ των ομάδων.

Η άσκηση αυτή είναι πολύ χρήσιμη για τον συντονιστή ώστε να συλλέξει πληροφορίες σχετικά με τις προσδοκίες της ομάδας και μπορεί να είναι χρήσιμη για τον προγραμματισμό των επόμενων εργαστηρίων. Επομένως, προτείνεται να είναι η πρώτη άσκηση (μετά την άσκηση για το ζέσταμα) ολόκληρης της ενότητας.

Ονομασία Άσκησης: ΘΕΑΤΡΙΚΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΣΤΥΛ Α – ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Αριθμός Άσκησης: 2

Στόχοι της Άσκησης:

- Παρουσίαση στους συμμετέχοντες των διαφορετικών στυλ κοστούμιών
- Να αποκτήσουν οι συμμετέχοντες μια πρώτη αίσθηση από τι μπορεί να περιλαμβάνει ένα κοστούμι και τη δύναμη των αξεσουάρ και των μασκών.
- Να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες τους διαφορετικούς πολιτισμούς και τον ρόλο που διαδραματίζει η ενδυμασία.
- Ενδυνάμωση των συμμετεχόντων στη δεξιότητα της παρατήρησης.
- Ενδυνάμωση των συμμετεχόντων ώστε να εκφράζουν τις ιδέες και τις απόψεις τους ενώπιον της ομάδας.

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Χαμηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό



Όνομασία Άσκησης: ΘΕΑΤΡΙΚΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΣΤΥΛ Α – ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Χρήση Υλικών: PC/Laptop, προτζέκτορας, επιλογή βίντεο/εικόνων με διαφορετικά στυλ ενδυμασίας, πίνακας/flipchart, γραφική ύλη

Διάρκεια: 60 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ Πριν από το εργαστήριο, ο συντονιστής θα πρέπει να προετοιμάσει την αίθουσα κατάλληλα για την προβολή, τοποθετώντας τις καρέκλες σε ημικύκλιο, ώστε όλοι οι συμμετέχοντες να μπορούν να βλέπουν την οθόνη και τον πίνακα/το flipchart.
- ▶ Οι συμμετέχοντες κάθονται και τους ζητείται να παρατηρήσουν τα κοστούμια που θα δουν μέσα από φωτογραφίες ή βίντεο και να κρατήσουν σημειώσεις ή/και να σχεδιάσουν ό,τι βρίσκουν ενδιαφέρον στα κοστούμια.
- ▶ Στη συνέχεια, ο συντονιστής ξεκινά μια συζήτηση ζητώντας από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις σημειώσεις τους. Ο συντονιστής καταγράφει ορισμένες απ' αυτές στον πίνακα/flipchart.
- ▶ Στο τέλος, οι συμμετέχοντες συνοψίζουν τα κύρια χαρακτηριστικά που δημιουργούν ένα στυλ: τα σχήματα και οι φόρμες των ρούχων, τα χρώματα και ο συνδυασμός τους, τα σχήματα και οι γραμμές, ο αριθμός των ρούχων που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ενός τελικού ενδυματολογικού συνόλου, τα αξεσουάρ κ.λπ.
- ▶ Αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνεται για διαφορετικά στυλ. Προτείνεται να παρουσιαστούν οι τέσσερις βασικές σχολές που είναι ο ρεαλισμός, ο συμβολισμός, ο μινιμαλισμός και η φαντασία, χρησιμοποιώντας ποικίλο οπτικό υλικό από διαφορετικές εποχές και πολιτισμούς. Οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν και να αναλύσουν παραδείγματα από ένα ευρύ φάσμα παραστάσεων, όπως αρχαία ελληνική τραγωδία και κωμωδία, σαιξπηρικά έργα, έργα του Μολιέρου, ιαπωνικό θέατρο Noh, φουτουριστικά έργα, κονστρουκτιβισμός, μιούζικαλ, Ρωσικό Μπαλέτο και Commedia dell'Arte.

Όνομασία Άσκησης: ΘΕΑΤΡΙΚΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΣΤΥΛ Β - ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Αριθμός Άσκησης: 3

Στόχοι της Άσκησης:

Επανάληψη των διαφορετικών στυλ κοστούμιών.

- Ενδυνάμωση των συμμετεχόντων στη δεξιότητα της παρατήρησης.
- Βελτίωση της δημιουργικότητας
- Εκπαίδευση σε βασικές τεχνικές κατασκευής κοστούμιών, το σκίτσο του κοστούμιού



Όνομασία Άσκησης: ΘΕΑΤΡΙΚΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΣΤΥΛ Β - ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Χαμηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό

Χρήση Υλικών: Πίνακας/flirchart καρτέκλες και τραπέζια, υλικά σχεδίασης, εικόνες, περιοδικά, τετράδια για σκίτσα/σχέδια για τους συμμετέχοντες

Διάρκεια: 70 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής ζητά από την ομάδα να θυμηθεί τα στυλ που παρατήρησε στην προηγούμενη άσκηση χρησιμοποιώντας τις σημειώσεις τους και κοιτάζοντας τα φύλλα του πίνακα/του flirchart όπου είχαν καταγραφεί οι βασικές έννοιες.
- ▶ Ο συντονιστής μοιράζει εικόνες με διαφορετικά στυλ, μαζί με αυτά που έχουν προηγηθεί και προσθέτει κι άλλα ή περιοδικά με παρόμοιο περιεχόμενο.
- ▶ Οι συμμετέχοντες πρέπει να επιλέξουν μια εικόνα και να την παρατηρήσουν για μερικά λεπτά, κρατώντας σημειώσεις για τις λεπτομέρειες που κάνουν το κοστούμι ενδιαφέρον. Επίσης θα αναφέρουν το στυλ και θα εξηγήσουν γιατί το επέλεξαν.
- ▶ Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες σχεδιάζουν το κοστούμι, αντιγράφοντας το ή χρησιμοποιώντας έτοιμο μοντέλο σώματος (croquis) που τους δίνει ο συντονιστής, πάνω στο οποίο θα σχεδιάσουν.
- ▶ Ο συντονιστής κινείται διακριτικά ανάμεσα στους συμμετέχοντες για να τους βοηθήσει ανάλογα με τις ανάγκες.
- ▶ Όταν οι συμμετέχοντες τελειώσουν, ο συντονιστής συλλέγει τα σχέδια και δημιουργεί ένα σύνολο στον τοίχο για να τα δουν όλοι.
- ▶ Ο συντονιστής κάνει μια σύντομη συζήτηση που αφορά το γιατί οι συμμετέχοντες επέλεξαν το συγκεκριμένο στυλ και κοστούμι, τι βρήκαν δύσκολο ή ενδιαφέρον στην άσκηση και τι έμαθαν για το στυλ. Ο στόχος της άσκησης είναι να διασκεδάσουν και όχι να αξιολογήσουν τις ικανότητές τους στο σχέδιο.

Λέξεις Κλειδιά: Το **fashion croquis** είναι μια ανθρώπινη φιγούρα που χρησιμοποιείται από τους σχεδιαστές για να σχεδιάσουν πάνω της. Είναι η βάση για περαιτέρω δημιουργία. Είναι συνήθως σε όρθια, μπροστινή και πίσω θέση.

Όνομασία Άσκησης: ΘΕΑΤΡΙΚΟΙ ΗΡΩΕΣ ΜΕ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ Α - ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Αριθμός Άσκησης: 4



Ονομασία Άσκησης: ΘΕΑΤΡΙΚΟΙ ΗΡΩΕΣ ΜΕ ΚΟΣΤΟΥΜΙ Α - ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Στόχοι της Άσκησης:

- Να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες πώς τα κοστούμια αντιπροσωπεύουν διαφορετικούς χαρακτήρες.
- Να μπορούν οι συμμετέχοντες να αναλύουν τα διάφορα χαρακτηριστικά ενός χαρακτήρα και να τα αποδίδουν με χρώματα, στυλ και υλικά.
- Ενδυνάμωση των συμμετεχόντων στη δεξιότητα της παρατήρησης.
- Ενδυνάμωση των συμμετεχόντων ώστε να εκφράζουν τις ιδέες και τις απόψεις τους ενώπιον της ομάδας αλλά και να ακούν και να αποδέχονται τις ιδέες των άλλων.

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Χαμηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό

Χρήση Υλικών: PC/Laptop, προτζέκτορας, πίνακας/flipchart, γραφική ύλη

Διάρκεια: 30 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής θα πρέπει να προετοιμάσει την αίθουσα για την προβολή τοποθετώντας τις καρέκλες σε ημικύκλιο, ώστε όλοι οι συμμετέχοντες να μπορούν να βλέπουν άνετα την οθόνη.
- ▶ Οι συμμετέχοντες κάθονται και ο συντονιστής χαμηλώνει τα φώτα και προβάλλει ένα σύντομο βίντεο ή μια σειρά από φωτογραφίες με διαφορετικούς χαρακτήρες.
- ▶ Οι συμμετέχοντες κρατούν σημειώσεις σχετικά με τα χαρακτηριστικά κάθε ρόλου που παρουσιάζεται. Ο συντονιστής κρατά επίσης κάποιες σημειώσεις στο flipchart.
- ▶ Το οπτικό υλικό θα πρέπει να περιλαμβάνει φωτογραφίες και βίντεο από διάφορες περιόδους, ξεκινώντας με πολύ βασικούς χαρακτήρες, όπως αυτοί της Commedia dell'Arte, του Μολιέρου, βασιλιάδες και βασίλισσες του Σαίξπηρ ή της ελληνικής τραγωδίας και προχωρώντας προς πιο σύγχρονους χαρακτήρες. Μπορεί επίσης να προβληθούν και ταινίες που εξυπηρετούν τον σκοπό της άσκησης. Ο συντονιστής, για να κάνει την άσκηση πιο ενδιαφέρουσα, μπορεί να ρωτήσει τους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους με το θέατρο και για συγκεκριμένα έργα ή ρόλους που γνωρίζουν. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να συνδεθούν με το υλικό και να κάνει την άσκηση πιο ουσιαστική για αυτούς. Οι χαρακτήρες που προβάλλονται μπορεί επίσης να σχετίζονται με το υλικό προηγούμενων εργαστηρίων.
- ▶ Στο τέλος της άσκησης, συνοψίζονται τα κύρια χαρακτηριστικά των ρόλων που προβλήθηκαν.



Όνομασία Άσκησης: ΘΕΑΤΡΙΚΟΙ ΗΡΩΕΣ ΜΕ ΚΟΣΤΟΥΜΙ Β – ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Αριθμός Άσκησης: 5

Στόχοι της Άσκησης:

- Ενίσχυση της συγκέντρωσης και της προσοχής.
- Βελτίωση της δημιουργικότητας και της φαντασίας.
- Να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες πώς τα κοστούμια αντιπροσωπεύουν διαφορετικούς χαρακτήρες.

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Υψηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό

Χρήση Υλικών: PC/Laptop, προτζέκτορας, πίνακας/flipchart, γραφική ύλη

Διάρκεια: 15 λεπτά (για ένα χαρακτήρα)

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να καθίσουν και τους βοηθά να θυμηθούν τα κύρια χαρακτηριστικά των διαφόρων χαρακτήρων ενός θεατρικού έργου (επανάληψη της άσκησης Α). Μπορούν να χρησιμοποιήσουν οπτικό υλικό από την άσκηση Α.
- ▶ Ζητείται από έναν συμμετέχοντα να σηκωθεί και να μιμηθεί έναν από τους χαρακτήρες, ενώ οι υπόλοιποι προσπαθούν να μαντέψουν ποιος είναι αυτός ο ρόλος και να αναφέρουν τα χαρακτηριστικά του.
- ▶ Στη συνέχεια, όλη η ομάδα προτείνει τι κοστούμι θα πρέπει να φορέσει αυτός ο χαρακτήρας, τι αξεσουάρ και τι μάσκα (αν επιλέξουν έναν).
- ▶ Εάν οι συμμετέχοντες το επιθυμούν, μπορούν να ζωγραφίσουν στον πίνακα αυτό που προτείνεται από την ομάδα. Οι συμμετέχοντες μπορούν να εναλλάσσονται και να ζωγραφίζουν ένα χαρακτηριστικό ο καθένας. Ο συντονιστής για να τους βοηθήσει μπορεί να τους δώσει ένα fashion croquis (έτοιμο σχέδιο σώματος).
- ▶ Στο τέλος αυτής της διαδικασίας η ομάδα δίνει όνομα στον χαρακτήρα.
- ▶ Αν υπάρχει χρόνος, η άσκηση μπορεί να επαναληφθεί με άλλον χαρακτήρα.

Είναι καλύτερο η άσκηση αυτή να γίνει μετά την άσκηση “ ΘΕΑΤΡΙΚΟΙ Η ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΜΕ ΚΟΣΤΟΥΜΙ Α - ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ “ για να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να δουν βήμα προς βήμα τη σχέση μεταξύ των κοστούμιών και των χαρακτήρων. Το πρώτο βήμα σε κάθε δημιουργική διαδικασία είναι η παρατήρηση. Οι δύο ασκήσεις μπορούν να λειτουργήσουν καλά σε ένα εργαστήριο η μία μετά την άλλη



Όνομασία Άσκησης: ΘΕΑΤΡΙΚΟΙ ΗΡΩΕΣ ΜΕ ΚΟΣΤΟΥΜΙ Γ – ΑΠΟΔΟΣΗ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

Αριθμός Άσκησης: 6

Στόχοι της Άσκησης:

- Ενίσχυση της συγκέντρωσης και της προσοχής.
- Βελτίωση της δημιουργικότητας και της φαντασίας.
- Να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες πώς τα κοστούμια αντιπροσωπεύουν διαφορετικούς χαρακτήρες.

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Υψηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό

Χρήση Υλικών: PC/Laptop, προτζέκτορας, σύντομες γραπτές περιγραφές των χαρακτήρων, γραφική ύλη/ υλικά σχεδίασης/κολάζ, καρέκλες και τραπέζια.

Διάρκεια: 60 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να καθίσουν.
- ▶ Το οπτικό υλικό της άσκησης Α μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να θυμηθούν τα κύρια χαρακτηριστικά των διαφόρων χαρακτήρων ενός θεατρικού έργου (επανάληψη των ασκήσεων Α και Β).
- ▶ Ο συντονιστής μοιράζει σε χαρτιά μια σύντομη περιγραφή κάποιων γνωστών ρόλων ή ρόλων με τους οποίους οι συμμετέχοντες είναι εξοικειωμένοι. Ζητάει από τους συμμετέχοντες να καταγράψουν πρώτα τις ιδέες τους για τα κοστούμια του συγκεκριμένου ρόλου και στη συνέχεια να σχεδιάσουν τις ιδέες τους. Ανάλογα με τις δεξιότητες και τα talέντα των συμμετεχόντων, υπάρχουν διάφορες επιλογές: κολάζ με περιοδικά ή χρήση προ-κομμένης ανθρώπινης φιγούρας για σκίτσο ή κόλλα.
- ▶ Οι συμμετέχοντες ολοκληρώνουν με την ησυχία τους το σκίτσο ή το κολάζ τους, ενώ ο συντονιστής βοηθά όποιον χρειαστεί βοήθεια.
- ▶ Όταν τελειώσουν, ο συντονιστής μπορεί να κρεμάσει στον τοίχο ό,τι έφτιαξαν και ο καθένας μπορεί να εξηγήσει γιατί επέλεξε να φτιάξει το συγκεκριμένο.

Αυτή η άσκηση μπορεί να είναι η τελευταία της σειράς “ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΜΕ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ”. Είναι πολύ δημιουργική εργασία και οι συμμετέχοντες μπορεί να χρειαστούν πολύ χρόνο για να την ολοκληρώσουν. Καλό είναι να γνωρίζετε τις γνώσεις και την εμπειρία των συμμετεχόντων σε θεατρικά έργα, ώστε οι χαρακτήρες να τους είναι γνωστοί.



Όνομασία Άσκησης: ΘΕΑΤΡΙΚΟΙ ΗΡΩΕΣ ΜΕ ΚΟΣΤΟΥΜΙ Γ – ΑΠΟΔΟΣΗ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

Λέξεις Κλειδιά: Η **απόδοση κοστούμιών** είναι η απεικόνιση των κοστούμιών κάθε χαρακτήρα σε ένα έργο, που παρουσιάζεται σε ένα πλήρως χρωματισμένο σχέδιο ή εικόνα. Μια πλήρης απόδοση θα πρέπει να περιέχει στοιχεία, όπως ακριβείς πληροφορίες (τίτλος παραγωγής, όνομα χαρακτήρα, πράξη και σκηνή). Θα πρέπει επίσης να προσδιορίζει τα συγκεκριμένα υλικά που χρησιμοποιούνται στο κοστούμι, να αντικατοπτρίζει την έμπνευση πίσω από το σχέδιο και να διαθέτει λεπτομερείς υφές και σχέδια για να αναδεικνύει την προβλεπόμενη αισθητική του κοστούμιού. Σε ορισμένες περιπτώσεις, τα υφάσματα μπορεί ακόμη και να κολληθούν πάνω στο σχέδιο για να αποδίδουν πιο πειστικά την υφή του τελικού κοστούμιού.

Όνομασία Άσκησης: ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Αριθμός Άσκησης: 7

Στόχοι της Άσκησης:

- Εξοικείωση με το σενάριο ενός θεατρικού έργου
- Καλύτερη κατανόηση της σχέσης μεταξύ των κοστούμιών και των χαρακτήρων ενός θεατρικού έργου.
- Εκπαίδευση στη συλλογή πληροφοριών από ένα κείμενο.
- Εξοικείωση με την παρουσίαση έργων ή ιδεών σε κοινό.

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Υψηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό

Χρήση Υλικών: Πίνακας/flipchart, φωτοτυπία ενός σεναρίου για όλους τους συμμετέχοντες, γραφική ύλη.

Διάρκεια: 30-40 λεπτά



Όνομασία Άσκησης: ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να καθίσουν και παρουσιάζει τη δραστηριότητα.
- ▶ Ο συντονιστής εξηγεί ότι η ομάδα θα αναλύσει τους χαρακτήρες ενός θεατρικού έργου προκειμένου να δημιουργήσει τα κοστούμια της. Το κείμενο δίνει επίσης πληροφορίες σχετικά με το σκηνικό και την εποχή του έργου.
- ▶ Ο συντονιστής μοιράζει το σενάριο σε όλους τους συμμετέχοντες.
- ▶ Ένας συμμετέχων διαβάζει δυνατά την πρώτη σκηνή. Η ομάδα κρατά σημειώσεις σχετικά με τις πρώτες εντυπώσεις της για την ατμόσφαιρα, το ύφος, την εποχή και το σκηνικό του έργου, καθώς και για το είδος του έργου. Ο συντονιστής μαζεύει αυτές τις σημειώσεις και τις γράφει σε ένα flipchart.
- ▶ Ένας άλλος συμμετέχων διαβάζει δυνατά την ίδια σκηνή. Αυτή τη φορά, η ομάδα επικεντρώνεται σε έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα και κρατά σημειώσεις σχετικά με τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητές του, όπως φαίνονται μέσα από το κείμενο. Ο συντονιστής μαζεύει αυτές τις σημειώσεις και τις γράφει στο flipchart, προσθέτοντας τυχόν πρόσθετα χαρακτηριστικά που πρέπει να εντοπιστούν και να καταγραφούν.
- ▶ Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρότερες ομάδες των 3-4 ατόμων. Κάθε ομάδα διαβάζει το σενάριο και μαζεύει πληροφορίες για έναν διαφορετικό χαρακτήρα, κρατώντας σημειώσεις και επισημαίνοντας σημαντικά στοιχεία στο κείμενο.
- ▶ Ένας εκπρόσωπος από κάθε ομάδα παρουσιάζει τον χαρακτήρα του σε όλη την ομάδα, εντοπίζοντας τα στοιχεία του κειμένου που αποκαλύπτουν τα χαρακτηριστικά του (π.χ. από το κείμενο μπορεί να φαίνεται ότι ο χαρακτήρας είναι ακατάστατος ή αλαζόνας, εσωστρεφής ή εξωστρεφής και όλα αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούν να είναι χρήσιμα για το σχεδιασμό του κοστούμιού). Ο συντονιστής συγκεντρώνει αυτές τις σημειώσεις και τις γράφει στο flipchart.
- ▶ Ολόκληρη η ομάδα συζητά κάθε παρουσίαση και προτείνει πρόσθετα χαρακτηριστικά και ιδιότητες που θα ήταν χρήσιμα για έναν σχεδιαστή κοστούμιών. Ο συντονιστής καταγράφει τυχόν νέες ιδέες και συνοψίζει τη συζήτηση.
- ▶ Εάν είναι απαραίτητο, ο συντονιστής μπορεί να καθιερώσει κωδικές ονομασίες για σημαντικές έννοιες που θα χρησιμοποιούνται συχνά.

Εάν οι συμμετέχοντες δυσκολεύονται με την γλώσσα, ο συντονιστής μπορεί να διαβάσει δυνατά το σενάριο και οι συμμετέχοντες μπορούν να κρατούν σημειώσεις μέσω σκίτσων. Ο συντονιστής θα πρέπει πάντα να συνοψίζει τις σημαντικές πληροφορίες για την ομάδα.

Αυτό το στάδιο είναι σημαντικό για την κατάρτιση του σχεδίου κοστούμιών(costume plot).

Λέξεις Κλειδιά: Το σχέδιο κοστούμιών είναι ένα έγγραφο που περιγράφει όλα τα κοστούμια που απαιτούνται για μια παραγωγή ή παράσταση, συνήθως οργανωμένο ανά χαρακτήρα, σκηνή και πράξη.

Όνομασία Άσκησης: ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΣΧΕΔΙΟΥ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

Αριθμός Άσκησης: 8



Όνομασία Άσκησης: ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΣΧΕΔΙΟΥ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

Στόχοι της Άσκησης:

- Χρήση της φαντασίας και της δημιουργικότητας
- Καλύτερη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα κοστούμια σχετίζονται και αντιπροσωπεύουν τους χαρακτήρες ενός θεατρικού έργου.
- Καλλιέργεια της αίσθησης συνοχής μέσω του σχεδιασμού κοστούμιών
- Εκπαίδευση στην κατάρτιση σχεδίου κοστούμιών και πώς να χρησιμοποιείται αποτελεσματικά.
- Μετατροπή ιδεών σε σκίτσα ή εικονικές αναπαραστάσεις

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Υψηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Μέτριο

Χρήση Υλικών: PC/Laptop, προτζέκτορας, πίνακας/flipchart, γραφική ύλη/υλικά ζωγραφικής/κολάζ , τυπωμένα πρότυπα σχεδίων κοστούμιών και fashion croquis (τυπωμένες ανθρώπινες φιγούρες για σχεδιασμό πάνω σε αυτές)

Διάρκεια: 60 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να καθίσουν και να αρχίσουν να συζητούν τι γνωρίζουν ή τι σκέφτονται ότι είναι το σχέδιο κοστούμιών, καταγράφοντας τις ιδέες τους στο flipchart.
- ▶ Στη συνέχεια, ο συντονιστής δίνει παραδείγματα πώς τα κοστούμια μπορούν να αποδώσουν τις σχέσεις των χαρακτήρων σε ένα έργο. Οι συμμετέχοντες εξετάζουν διαφορετικά κοστούμια του ίδιου χαρακτήρα και εντοπίζουν ομοιότητες και διαφορές.
- ▶ Ο συντονιστής παρουσιάζει πρότυπα κατάρτισης των σχεδίων κοστούμιών και συζητά με την ομάδα όλες τις πληροφορίες που καταγράφονται.
- ▶ Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες επιλέγουν έναν χαρακτήρα από μια προηγούμενη άσκηση ή από ένα έργο και τους ζητείται να καταρτίσουν ένα σχέδιο κοστούμιών για τον εν λόγω χαρακτήρα για 3-5 διαδοχικές σκηνές χρησιμοποιώντας το πρότυπο. Οι συμμετέχοντες πρέπει να σημειώσουν πληροφορίες στο πρότυπο σχετικά με τον χαρακτήρα, την ατμόσφαιρα, τα συναισθήματα και την χρονική διάρκεια κάθε σκηνής. Πρέπει επίσης να σημειώσουν το είδος του κοστούμιού και των αξεσουάρ που πρέπει να φοράει ο χαρακτήρας για κάθε σκηνή. Αν υπάρχει χρόνος, οι συμμετέχοντες μπορούν να δημιουργήσουν σχέδια για διάφορα κοστούμια για κάθε σκηνή σε τυπωμένα fashion croquis (τυπωμένες ανθρώπινες φιγούρες για σχεδιασμό πάνω σε αυτές)
- ▶ Τέλος, οι συμμετέχοντες παρουσιάζουν ό,τι έφτιαξαν στην ομάδα, εξηγώντας τις επιλογές τους και παίρνοντας ανατροφοδότηση από τους υπόλοιπους συμμετέχοντες.

Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να χωριστεί σε δύο μέρη, ένα για παρατήρηση και συζήτηση και ένα για δημιουργία. Οι συμμετέχοντες μπορούν να δημιουργήσουν τα κοστούμια τους χρησιμοποιώντας κολάζ αν πιστεύουν πως δεν είναι καλοί στο σχέδιο.



Όνομασία Άσκησης: Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΩΝ ΧΡΩΜΑΤΩΝ ΣΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΤΩΝ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

Αριθμός Άσκησης: 9

Στόχοι της Άσκησης:

- Βασική εκπαίδευση στην θεωρία των χρωμάτων και στον τρόπο με τον οποίο τα χρώματα αλληλεπιδρούν μεταξύ τους (αντίθεση, αρμονία).
- Μελέτη πώς τα χρώματα μπορούν να προκαλέσουν διαφορετικά συναισθήματα και διαθέσεις σε ένα οπτικό σύνολο.
- Κατανόηση πώς τα χρώματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως σύμβολα και μέσα αφήγησης.
- Κατανόηση πώς τα χρώματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αντανakλούν και να επικοινωνούν πτυχές της προσωπικότητας, των συναισθημάτων ή της ιστορίας ενός χαρακτήρα.
- Εκπαίδευση στην χρήση του τροχού των χρωμάτων ως εργαλείο για να διαλέγουμε και να συνδυάζουμε χρώματα.

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Χαμηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Μέτριο

Χρήση Υλικών: PC/Laptop, προτζέκτορας, πίνακας/flipchart, γραφική ύλη και υλικά ζωγραφικής, εκτυπωμένα αντίγραφα του τροχού των χρωμάτων

Διάρκεια: 50 λεπτά



Ονομασία Άσκησης: Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΩΝ ΧΡΩΜΑΤΩΝ ΣΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΤΩΝ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

Οδηγίες:

- ▶ 1. Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να καθίσουν και εξηγεί τη δομή του εργαστηρίου και τους στόχους του.
- ▶ 2. Ο συντονιστής ξεκινάει μια συζήτηση για τα χρώματα θέτοντας απλές ερωτήσεις όπως “Ποιο είναι το αγαπημένο σας χρώμα και γιατί;” και “Πώς σε κάνει να αισθάνεσαι το χρώμα;”. Οι συμμετέχοντες παροτρύνονται να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με τον τρόπο που χρησιμοποιούνται τα χρώματα στην καθημερινή ζωή.
- ▶ 3. Ο συντονιστής προβάλλει επιλεγμένες σκηνές από θεατρικά έργα ή ταινίες όπου το χρώμα παίζει σημαντικό ρόλο. Για κάθε σκηνή γίνεται μια ομαδική συζήτηση, όπου οι συμμετέχοντες καλούνται να αναλύσουν τα χρώματα που χρησιμοποιούνται και την επιρροή που έχουν στην ατμόσφαιρα ή τη συναισθηματική διάθεση της σκηνής. Μπορούν να γίνουν ερωτήσεις, όπως “ Τι πραγματεύεται η σκηνή;”, “Πώς η χρήση των χρωμάτων δημιουργεί μια συγκεκριμένη ατμόσφαιρα ή διάθεση;” ή “Ποια χρώματα χρησιμοποιούνται και γιατί;”
- ▶ 4. Ο συντονιστής σημειώνει τις παρατηρήσεις των συμμετεχόντων και συνοψίζει τα βασικά σημεία για τον ρόλο του χρώματος στη σκηνή.
- ▶ 5. Ο συντονιστής προβάλλει στην οθόνη έναν απλό χρωματικό τροχό, εξηγώντας τα πρωτεύοντα, δευτερεύοντα και τριτεύοντα χρώματα, καθώς και τα θερμά και ψυχρά χρώματα. Δίνει παραδείγματα που βοηθούν τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν πώς συνδυάζονται αυτά τα χρώματα και τα συναισθήματα, τις διαθέσεις ή την ατμόσφαιρα που δημιουργούν.
- ▶ 6. Δίνει στους συμμετέχοντες έτοιμα πρότυπα για να σχεδιάσουν και να χρωματίσουν τον δικό τους τροχό.
- ▶ 7. Ο συντονιστής προβάλλει σκηνές από θεατρικά έργα ή ταινίες, ζητώντας από τους συμμετέχοντες να αναγνωρίσουν την παλέτα χρωμάτων που χρησιμοποιείται στη σκηνή και τον συνδυασμό των χρωμάτων, καθώς και τα συναισθήματα που προκαλεί η κάθε σκηνή.
- ▶ 8. Τέλος, ο συντονιστής δείχνει τον τροχό των χρωμάτων και τα συναισθήματα, δίνοντας παραδείγματα για κάθε χρώμα, και προσπαθεί να προκαλέσει τη συζήτηση με τους συμμετέχοντες.
- ▶ Αυτό το εργαστήριο μπορεί να χωριστεί σε μέρη ή να γίνει απλούστερο, ανάλογα αν οι συμμετέχοντες έχουν κατανοήσει την θεωρία των χρωμάτων . Η ίδια δομή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρατήρηση και την εξήγηση των σχημάτων και των μοτίβων των κοστούμιών. Εάν οι συμμετέχοντες έχουν κατανοήσει καλά τον τροχό των χρωμάτων και τη χρήση του, ο συντονιστής μπορεί να αποφασίσει να μιλήσει για την απόχρωση και τη σκιά.

Ο συντονιστής μπορεί να βρει αρκετό υλικό στο διαδίκτυο, όπως παρακάτω:

Bake, L. (2016). *Manipulating the Audience’s Emotions with Color*. PremiumBeat.

Crick, S. (2019). *How Color Affect Emotions*. Shelley Crick.

Hellerman, J. (2019). *How can you make your film color palette part of the storytelling process?* No Film School.



Ονομασία Άσκησης: Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΩΝ ΧΡΩΜΑΤΩΝ ΣΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΤΩΝ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

Λέξεις Κλειδιά: Η θεωρία των χρωμάτων είναι τόσο η επιστήμη όσο και η τέχνη της χρήσης του χρώματος. Εξηγεί πώς ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται το χρώμα και τον τρόπο με τον οποίο τα χρώματα αναμειγνύονται, ταιριάζουν ή έρχονται σε αντίθεση μεταξύ τους. Η θεωρία των χρωμάτων αναφέρεται επίσης στα μηνύματα που περνούν μέσω των χρωμάτων.

Ο τροχός των χρωμάτων είναι το βασικό εργαλείο και η καρδιά της θεωρίας των χρωμάτων. Η θέση των χρωμάτων στον τροχό μας βοηθά να αντιληφθούμε τις σχέσεις των χρωμάτων.

Τα συμπληρωματικά χρώματα, όταν τοποθετούνται μαζί, φαίνονται πιο ζωντανά από ό,τι όταν είναι χώρια το ένα από το άλλο.

Ονομασία Άσκησης: ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ

Αριθμός Άσκησης: 10

Στόχοι της Άσκησης:

- Ενίσχυση της φαντασίας
- Εκπαίδευση στη δημιουργία ενός στυλ συνδυάζοντας διαφορετικά στοιχεία.
- Πειραματισμός με διαφορετικά υλικά και ιδέες.
- Να σκεφτούν οι συμμετέχοντες από πού μπορούν να αντλήσουν έμπνευση.

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Χαμηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό

Χρήση Υλικών: PC/Laptop, προτζέκτορας, πίνακας/flirchart, γραφική ύλη/ υλικά ζωγραφικής/κολάζ

Διάρκεια: 60-90 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ 1. Ο συντονιστής ζητά από τους συμμετέχοντες να καθίσουν και παρουσιάζει συνοπτικά τη δραστηριότητα.
- ▶ 2. Ο συντονιστής ξεκινά μια ομαδική συζήτηση σχετικά με τις πηγές έμπνευσης, ρωτώντας τους συμμετέχοντες από πού αντλούν έμπνευση και πού θα μπορούσε να αναζητήσει έμπνευση ένας σχεδιαστής. Οι πιθανές απαντήσεις θα μπορούσαν να είναι η φύση, η τέχνη, το αστικό περιβάλλον, οικεία περιβάλλοντα κ.λπ. Ο συντονιστής καταγράφει τις απαντήσεις των συμμετεχόντων στο flirchart.
- ▶ 3. Ο συντονιστής εξηγεί τι είναι ένας πίνακας έμπνευσης και μοιράζεται με τους συμμετέχοντες παραδείγματα πινάκων έμπνευσης μέσω προβολής και έντυπου υλικού.
- ▶ 4. Οι συμμετέχοντες επιλέγουν έναν χαρακτήρα, είτε φανταστικό, είτε από ένα θεατρικό έργο, και καταγράφουν τα κύρια χαρακτηριστικά του χαρακτήρα σε χαρτί, όπως έκαναν και σε προηγούμενες ασκήσεις.



Ονομασία Άσκησης: ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ

- ▶ 5. Οι συμμετέχοντες δημιουργούν έναν κατάλογο με λέξεις, εκφράσεις, στίχους από ποιήματα που θεωρούν ότι ταιριάζουν με την προσωπικότητα του χαρακτήρα που επέλεξαν. Εάν κάποιοι συμμετέχοντες έχουν δυσκολίες με την γλώσσα, μπορούν να επιλέξουν να χρησιμοποιήσουν εικόνες από περιοδικά ή σκίτσα για να μεταφέρουν τις ιδέες τους. Εάν εξακολουθούν να επιθυμούν να γράψουν κάτι, ο συντονιστής μπορεί να τους βοηθήσει.
- ▶ 6. Ο συντονιστής εξηγεί ότι οι συμμετέχοντες θα δημιουργήσουν έναν πίνακα έμπνευσης χρησιμοποιώντας το υλικό που έχουν συλλέξει, καθώς και τυχόν πρόσθετο υλικό που μπορεί να χρειαστούν.
- ▶ 7. Ο συντονιστής δίνει στους συμμετέχοντες χαρτόνι, ψαλίδι και κόλλα για να κατασκευάσουν τον πίνακα τους. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν αποκόμματα περιοδικών, υπολείμματα υφασμάτων ή οποιοδήποτε άλλο υλικό τους εμπνέει.
- ▶ 8. Ο συντονιστής βρίσκεται ανάμεσα στους συμμετέχοντες και τους βοηθά στη διαδικασία.
- ▶ 9. Μόλις ολοκληρωθούν οι πίνακες, οι συμμετέχοντες βάζουν αυτό που έφτιαξαν σε έναν τοίχο.
- ▶ 10. Η ομάδα συζητά τις ιδέες που παρουσιάζονται σε κάθε πίνακα. Ο συντονιστής κάνει ερωτήσεις όπως: “Από πού νομίζετε ότι άντλησε έμπνευση αυτός ο συμμετέχων;” “Πώς πιστεύετε ότι αυτές οι εικόνες/στοιχεία εκφράζουν τον χαρακτήρα;” και “Γιατί επιλέξατε αυτό το απόσπασμα;”

Λέξεις Κλειδιά: Ο πίνακας έμπνευσης είναι ένα κολάζ από διάφορα στοιχεία, όπως φωτογραφίες, σχέδια, λέξεις, δείγματα υφασμάτων, χρώματα και υφές, που χρησιμοποιούνται για την οπτικοποίηση συγκεκριμένων πτυχών ενός έργου ή μιας εκδήλωσης.

Ονομασία Άσκησης: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

Αριθμός Άσκησης: 11

Στόχοι της Άσκησης:

- Καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της φαντασίας
- Πειραματισμός με διαφορετικά υλικά και ιδέες.
- Να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες πώς είναι τα κοστούμια σε ένα πραγματικό σώμα.

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Υψηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Μέτριο

Χρήση Υλικών: PC/Laptop, προτζέκτορας, πίνακας/flipchart, υλικά ζωγραφικής/κολάζ, υλικά ραπτικής, καρφίτσες, ανακυκλώσιμα υλικά (εφημερίδες, χαρτόνια, μακετόχαρτο, αποκόμματα ρούχων, κορδέλες, καλαμάκια, μπουκάλια, καπάκια μπουκαλιών, κουμπιά, χαρτιά, κομμάτια από παλιά κοστούμια).

Διάρκεια: 120-150 λεπτά



Όνομασία Άσκησης: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες και εξηγεί ότι θα δημιουργήσουν κοστούμια χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα υλικά.
 - ▶ Οι συμμετέχοντες από το τέλος του προηγούμενου εργαστηρίου θα πρέπει να έχουν ενημερωθούν να φέρουν απλά μαύρα ρούχα, ως βάση για τη δημιουργία του κοστούμιού τους.
 - ▶ Ο συντονιστής παρουσιάζει τα υλικά που υπάρχουν στην αίθουσα και ζητά από τους συμμετέχοντες να περπατήσουν και να αγγίξουν τις διαφορετικές υφές για να εμπνευστούν.
 - ▶ Οι συμμετέχοντες κάθονται και ο συντονιστής τους ζητά να ονομάσουν και να περιγράψουν τα υλικά που υπάρχουν στην αίθουσα. Ο συντονιστής τα γράφει στο flipchart και ρωτά αν υπάρχει κάποιο άλλο υλικό που θα μπορούσε ενδεχομένως να χρησιμοποιηθεί.
 - ▶ Ο συντονιστής δείχνει παραδείγματα ανακυκλωμένων ρούχων για έμπνευση και ζητά από τους συμμετέχοντες να κρατήσουν σημειώσεις και να κάνουν απλά προσχέδια των ιδεών τους
 - ▶ Οι συμμετέχοντες πρέπει να επιλέξουν έναν χαρακτήρα για να δημιουργήσουν ένα κοστούμι. Αρχίζουν να σχεδιάζουν ή να δημιουργούν ένα κολάζ για το τελικό τους κοστούμι, χρησιμοποιώντας τα ανακυκλώσιμα υλικά και τα απλά μαύρα ρούχα ως βάση.
 - ▶ Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ομάδες: η μία ομάδα παίζει το ρόλο του μοντέλου και η άλλη ομάδα δημιουργεί τα ρούχα. Τα μοντέλα φορούν το απλό μαύρο ρούχο και οι σχεδιαστές βρίσκουν τρόπους να το διακοσμήσουν ή να αλλάξουν εντελώς την εμφάνιση του ρούχου χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα υλικά.
 - ▶ Μετά την πρώτη προσπάθεια, οι ομάδες αλλάζουν ρόλους.
 - ▶ Οι συμμετέχοντες συνεχίζουν να εργάζονται πάνω στα σχέδιά τους και μπορούν να κάνουν αλλαγές σε αυτά, αν χρειαστεί.
 - ▶ Όταν τελειώσουν τα σχέδια, οι συμμετέχοντες φορούν τα κοστούμια και ο συντονιστής φωτογραφίζει κάθε κοστούμι. Οι συμμετέχοντες μπορούν να φορούν μάσκα αν δεν θέλουν να φαίνεται το πρόσωπό τους στη φωτογραφία.
 - ▶ Ο συντονιστής δείχνει κάθε κοστούμι και κάνει ερωτήσεις σχετικά με κάθε σχέδιο. Η ομάδα συζητά ιδέες πώς να γίνουν τα κοστούμια πιο πρακτικά ή κατάλληλα για τον χαρακτήρα.
 - ▶ Εάν είναι δυνατόν, μπορούν να κάνουν αλλαγές και την επόμενη φορά να δοθούν περισσότερα υλικά.
- Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να χρειαστεί δύο εργαστήρια για να ολοκληρωθεί.



10.8.III Ασκήσεις κλεισίματος

Ονομασία Άσκησης: ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ POST ITS

Αριθμός Άσκησης: 1

Στόχοι της Άσκησης:

- Να μοιραστούν οι συμμετέχοντες τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους σχετικά με την εκπαίδευση και τον τρόπο με τον οποίο την βίωσαν.
- Καλλιέργεια της ενσυναίσθησης και του δεσίματος της ομάδας

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Χαμηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό

Χρήση Υλικών: Post its με διάφορα χρώματα, γραφική ύλη, μεγάλα φύλλα χαρτιού, ταινία που κολλάει.

Διάρκεια: 10 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ Ο συντονιστής, πριν ξεκινήσει η δραστηριότητα, τοποθετεί στο κέντρο της αίθουσας post-it διαφορετικού χρώματος και κολλάει στον τοίχο τέσσερα μεγάλα φύλλα χαρτιού, τα οποία γράφουν “Τι μου άρεσε”, “Τι έμαθα”, “Τι θα άλλαζα” και “Τι προτείνω”.
- ▶ Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο.
- ▶ Ο συντονιστής τους ζητά να γράψουν τις σκέψεις τους στα post-it ως απάντηση στις τέσσερις ερωτήσεις που υπάρχουν στα φύλλα χαρτιού. Ο συντονιστής εξηγεί ότι οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν όσα post-it θέλουν για κάθε ερώτηση, σε όποιο χρώμα προτιμούν και μπορούν ακόμη και να φτιάξουν μικρές ζωγραφιές για να εκφράσουν τις σκέψεις τους. Οι συμμετέχοντες μπορούν, αν θέλουν, να μην γράψουν το όνομά τους. Μόλις τελειώσουν όλοι, οι συμμετέχοντες θα διαβάσουν όλες τις απαντήσεις που υπάρχουν κολλημένες στα χαρτιά και θα κάνουν μια ομαδική συζήτηση.



Ονομασία Άσκησης: ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΦΡΑΣΗ ΜΕ ΜΙΑ ΛΕΞΗ

Αριθμός Άσκησης: 2

Στόχοι της Άσκησης:

- Να μοιραστούν οι συμμετέχοντες τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους σχετικά με την εκπαίδευση και τον τρόπο με τον οποίο την βίωσαν.
- Καλλιέργεια της ενσυναίσθησης και του δεσίματος της ομάδας

Επίπεδο Εστίασης της Προσοχής: Υψηλό

Επίπεδο Απαιτούμενης Ενέργειας: Χαμηλό

Χρήση Υλικών: Κανένα

Διάρκεια: 10 λεπτά

Οδηγίες:

- ▶ Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο.
- ▶ Ο συντονιστής ξεκινά το εργαστήριο αναστοχασμού και ανατροφοδότησης με ερωτήσεις σχετικά με το εργαστήριο, όπως τι τους άρεσε περισσότερο, τι έμαθαν, αν κάποια δραστηριότητα ήταν ιδιαίτερα κουραστική ή απαιτητική, αν έχουν προτάσεις για τα επόμενα εργαστήρια.
- ▶ Ο συντονιστής παροτρύνει τους συμμετέχοντες να σηκώσουν τα χέρια τους και να απαντήσουν.
- ▶ Ο συντονιστής, για να ολοκληρώσει το εργαστήριο, ζητά από όλους τους συμμετέχοντες με τυχαία σειρά ή με την φορά του κύκλου να πουν μια λέξη που εκφράζει πώς αισθάνονται τη δεδομένη στιγμή.



Τέλος της ενότητας



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκπροσωπεί μόνο τις απόψεις των συγγραφέων. Η Επιτροπή δεν ευθύνεται για το σύνολο των πληροφοριών που περιέχονται στην ανάρτηση.



The logo features the word "STAGE" in a colorful, blocky font with "S" in teal, "T" in orange, "A" in teal, "G" in orange, and "E" in teal. Below it, "OF" is written in a smaller, dark blue font. The word "mind" is in a bold, lowercase font with "m" in dark blue, "i" in teal, "n" in orange, and "d" in orange. The entire logo is set against a white background with a dark blue dotted pattern around it.

STAGE
OF
mind

Εκπαιδευτικό
Πρόγραμμα



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union