

SCENARIUSZ HAPPENINGU

autorstwa – mgr Tomasza Zarębskiego,
aktualnie przebywa na terapii w MONARze w Nowolipsku k. Chocza
szkic powstał na podstawie pomysłu– Adama Bączkowskiego
- terapeuty w MONARze w Nowolipsku w związku z XXX leciem MONARu

BOHATEROWIE

1. Młodzież „kolorowa”. Młodzi ludzie ubrani w kolorową odzież, symbolizują różnorodność swojej grupy, swojego pokolenia, mają wybór jak chcą żyć.
2. Młodzież „czarna”. Młodzi ludzie ubrani na czarno symbolizują zejście na złą drogę, demoralizację części swojego pokolenia.
Nasza propozycja do omówienia: na koszulkach mogą pojawić się napisy wskazujące na problemy młodzieży: odrzucenie, samotność, nuda, brak sensu, nieszczerliwa miłość itd.
3. Młodzież „biała”. Młodzi ludzie ubrani w białe koszulki „MONARU”. Symbolizują próbę przemiany siebie i innych, którą od 30 lat podejmuje Stowarzyszenie „MONAR”. Przeszli drogę
1.→ 2.→3. , udało im się zmienić swoje życie, teraz pomagają to zrobić innym.
Nasza propozycja do omówienia: chcemy aby grupa „biała” reprezentowała również innych pomagających, jak pedagog szkolny, rodzic, przyjaciel, Klub Czystych Serc



CAŁOŚĆ ODBYWA SIĘ BEZ JEDNEGO SŁOWA



SCENA I

Rozproszone osoby z gr. 1. zajmują przestrzeń przed Ratuszem. Stoją w grupkach, „rozmawiają”, śmieją się, niektórzy jeżdżą na rowerach, inni Grają w piłkę, podśpiewują, czytają książki itp.

Zdarzeniu towarzyszy spokojna, neutralna muzyka

czas ok. 5 min.

SCENA II

Neutralna muzyka z poprzedniej sceny zmienia się w muzykę agresywną, niespokojną. Osoby z gr. 1 są zaniepokojone, rozglądają się wokół, „pytają” siebie nawzajem, co się dzieje. Nagle z pobliskich uliczek wbiegają osoby z gr. 2. Są agresywne, przepychają się

po między ludźmi z gr. 1, wnoszą ze sobą worki i kosze pełne śmieci, które rozsypują naokoło.

Cześć gr. 1 ucieka, chroniąc się poza przestrzenia, część zostaje i przyłącza się do gr. 2. – zmieniają wtedy koszulki, malują sobie twarze w agresywne wzory, „barwy wojenne”. Opanowują przestrzeń.

czas ok. 10 min.

SCENA III

Nagle agresywna muzyka ustaje. Nastaje cisza. Zdezorientowana gr. 2. powoli zasypia, odchodzi, nastaje czas „po imprezie”.

Wtedy z głośników słychać głos Kotana + spokojny podkład muzyczny. Po chwili „krajobraz po bitwie” wypełniają ludzie z gr. 3. Mają miotły, worki i kosze na śmieci. Sprzątają to, co zostało po gr. 2.

Następnie „budzą” śpiących z gr. 2. Pomagają wstać, myją im twarze, pomagają zmienić czarne koszulki na białe z napisem MONAR. Ośmielona tym widokiem gr. 1, dotąd bezradnie przyglądająca się sytuacji, przyłącza się do gr. 3 i pomaga odmienić resztę gr. 2.

czas ok. 10 min.

SCENA IV

Radośni i uśmiechnięci ludzie z gr. 1. 2. 3. tworzą łańcuch czystych serc, wciągają do przedstawienia widownię.

Zdarzeniu towarzyszy muzyka

czas ok. 5 min.

Całość ok. ½ godz