



Обърнато учебно студио „Успешен иноватор“ - NOVA

№ 2020-1-LT01-KA227-ADU-094751

Представяне на театър чрез видеоиграта "Minecraft"

Произход на добрата практика: Гимназиален преподавател по драма, Сузи Лоурънс, Съединени американски щати

Сектор: Игри и мултимедия

Вид бизнес: Наето лице

Постижения в културния и творчески сектор преди пандемията

Още от ранна възраст Сузи Лорънс е силно свързана с театъра. В гимназията тя е част от театрална програма и посещава летни програми за обучение по изкуства и театър. Сузи завършва университета през 2013 г. и оттогава работи с прочутия Шекспиров театър в Ню Джърси като стажант и играе професионално с Шекспировия фестивал в Сейнт Луис, Ozark Actors Theatre и Stray Dog Theatre. Тя е и артист-преподавател, който режисира постановки в различни училища. Сузи изпитва страст към постановките на Шекспир, тъй като според нея "красотата в пиесите на Шекспир е, че макар да са стари и понякога проблематични, те се въртят около толкова общи теми и човешки конфликти, че почти винаги можем да ги направим достъпни за всички". Ето защо Сузи полага усилия да създава постановки по Шекспир и мисли за иновативни начини за представянето им на учениците и широката публика.



Снимка: <https://www.pexels.com/photo/group-of-people-sitting-on-chair-on-stage-6896181/>

Сузи и преди е използвала иновативни образователни инструменти - "Използвах Minecraft: През последните няколко години учениците създават сценични проекти за проектите на класа, така че знаех, че е възможно да се създаде доста сложна дизайнерска схема".



Предизвикателства по време на пандемията и иновативни решения за преодоляването им

Докато Сузи подготвя пиеса по Шекспир за подготвително училище за колеж, през 2020 г. пандемията Covid-19 наложи спиране на работа и някои други нейни пиеси трябваше да бъдат отменени, тя знаеше, че ще трябва драматично да преосмисли постановката. Въпреки че Сузи знаеше, че могат да направят четене на пиесата, но тя наистина искаше да пресъздаде действието, движението и артистичността, които идват от живия театър, затова се насилваше да намери иновативни начини за постановката.



Снимка:

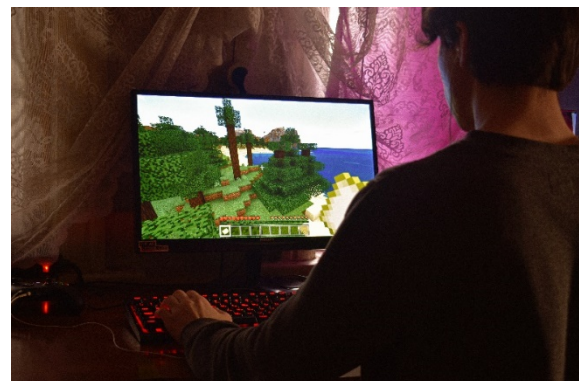
<https://www.pexels.com/photo/two-people-holding-black-gaming-consoles-442576/>

Сузи играе игри от години, а Covid-19 я кара да прекарва още повече време онлайн, играейки видеоигри с приятели. Когато видяла практика на работна група, която се срещала във видеоигра - създали си аватарни герои, срещали се един с друг във виртуалния си свят и общували с помощта на Discord - Сузи си помислила: "Защо да не мога да направя същото с учениците и да поставя нашата игра във видеоигра?".

Като иновативно решение Сузи избра за играта видеоиграта "Minecraft", тъй като това е програма, която е лесно достъпна за учениците, разполага с много ресурси, с които екипът по сценично проектиране да строи, и нещо, което е безопасно и подходящо за семейството. По този начин постановката щеше да бъде безопасна, а художниците дизайнери можеха да се включат, като създадат цял свят онлайн, достъпен отвсякъде.

Всички прослушвания, репетиции и обратни покани се проведоха дистанционно в платформата Zoom. Учениците, които изграждаха комплекта за игра на "Minecraft", бяха наблюдавани от други учители, а по време на самото представление актьорите можеха да озвучават, докато контролират своя аватарен герой. Както заключава Сузи, "за моите актьори

и екип исках да ги запозная с нова форма на забавление и комуникация - дори си направихме "актьорско парти" онлайн в Discord! Тази социализация и игра бяха толкова важни за тях и аз бях развълнувана да видя как се сближават, въпреки че не бяхме физически заедно. За публиката целта ми беше да им представя театрално преживяване,



Снимка: <https://www.pexels.com/photo/flat-screen-computer-monitor-3977908/>



което никога не са виждали преди, и да разширя представите им за това какво може да бъде театърът".

Условия за иновативност и успех



Снимка:

<https://www.pexels.com/photo/city-man-couple-people-4814732/>

В описаната практика е от съществено значение да имате достъп до цифрови инструменти като Zoom, "Minecraft" или други. Необходими са и някои хора, които са запознати с програмите и техническите им аспекти, за да контролират учениците или всеки друг, който участва в дигитализирането на такова изпълнение. Въпреки това инструментите, използвани в практиката, са безплатни, а в интернет има и много възможности да се научите как да ги използвате, поради което тя е изключително достъпна.

Източници:

- <https://thetheatretimes.com/minecraft-plays-in-covid-times-with-director-artist-susie-lawrence/> (Link to the interview with Susie Lawrence)
- <https://www.youtube.com/watch?v=IbYmikkm6S0> (Link to the created play)

Въпроси за размисъл

1. Възможно ли е да адаптирам тази добра практика към някое от моите собствени предизвикателства по време на или след COVID-19?
2. По какви други начини биха могли да се изпълняват театрални пиеси при обстоятелства като COVID-19?

Тази добра практика е подготвена от Social Innovation fund.