

ŁAŃCUSZEK - SCENARIUSZ 1

Tytuł: Bajka o Grzesiu i Królu Sotulu

Wykonawcy: Kwartet smyczkowy i flet/flet piccolo

Wiek słuchaczy: 3-5 lat

Pomysł niniejszego scenariusza polega na ułożeniu wybranych drobnych utworów W.Lutosławskiego w fabułę w formie bajki dla dzieci. Zabieg ten pomoże pobudzić wyobraźnię najmłodszych słuchaczy, zaś muzyka Lutosławskiego stanie się dla owej bajki barwną ilustracją.

Animator po krótkim powitaniu zaprasza na salę kwartet smyczkowy (flecista pozostaje na zewnątrz - niewidoczny dla publiczności) i rozpoczyna bajkę:

Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami, na skraju lasu stała chatka. W chatce mieszkała Babuleńka...

- W.Lutosławski - "Była babuleńka"

Razem z Babuleńką w chatce mieszkał jej wnuczek. Ci, którzy byli na poprzednim koncercie, już go znają - pamiętacie wesołego Grzesia?

- W.Lutosławski - "Idzie Grześ"

Kwartet gra jedną zwrotkę w wersji instrumentalnej, jako wstęp, po czym Animator dołącza ze śpiewem.

Grześ był pastuszkim. Codziennie rano zabierał owieczki na pastwisko, a sam siadał pod drzewem i zaczynał grać na fujarce. A grał bardzo pięknie...

Flecista gra motyw początkowy "Fujarki" zza sceny (niewidoczny dla publiczności). Następnie wchodzi na scenę, ale nie zajmuje od razu swojego miejsca, tylko staje pośród dzieci i rodziców, i powtarza ten sam fragment melodii. Dopiero po tym przechodzi na swoje miejsce i wykonuje razem z pozostałymi muzykami opracowany fragment utworu.

- W.Lutosławski - fragment "Fujarki" z "Małej Suity"

Grześ potrafił grać całymi dniami, a jego słuchaczami były tylko pasące się obok owieczki, lub kicający nieopodal zając i przelatujący ptaszek. Pewnego dnia jednak zawędrowała na jego łączkę pasąca gąski Pastereczka.

- W.Lutosławski - "Pastereczka"

Pastereczce bardzo spodobało się jak Grześ gra, a nie chciała mu przeszkadzać, więc schowała się za pobliską jabłonką i zaciekawion słuchała dalej. Grześ tymczasem grał, a odpowiadało mu echo...

- W.Lutosławski - "Na jabłoni jabłko wisi"

Pastereczce tak bardzo podobała się melodia, którą grał Grześ, że w pewnym momencie nie wytrzymała i zaczęła śpiewać razem z nim.

- W.Lutosławski - "Na jabłoni jabłko wisi" (wersja B - Animator śpiewa "odpowiedzi" razem ze skrzypcami)

Grześ oczywiście zauważył Pastereczkę i ... bardzo się ucieszył, że ma dla kogo grać!

- W.Lutosławski - "Zalotny"

Od tego dnia Pastereczka co raz częściej przychodziła słuchać Grzesia i bardzo się polubili. Grześ grał jej wszystkie najpiękniejsze melodie jakie znał, a któregoś dnia wymyślił nawet bardzo ciekawą zabawę, którą i ja chciałabym Wam pokazać:

- Luto-zabawa - "NUTY JAK LITERY"

Czy wiecie, że za pomocą dźwięków można pisać wyrazy? Na przykład Grześ zagrał dla Pastereczki jej imię, a brzmiało to tak:

Flecista gra dźwięki $a^1-d^1-a^1$. Publiczność powtarza śpiewając na "la-la-la".

Animator pyta następnie, czy ktoś potrafi odszyfrować jak miała na imię Pastereczka, po czym przechodzi do wyjaśnienia:

Zabawa polega na tym, że wykorzystujemy nazwy poszczególnych (ABCDEFGH) nutek jak nasze małe abecadło, z którego możemy układać wyrazy:

Dodatkowo nuty mają też nazwy, które pewnie znacie: DO RE MI FA...., których też można używać do pisania. Najlepiej będzie, jak pokażę Wam to na przykładzie, który razem zaśpiewamy:

Animator zaprasza rodziców do zaśpiewania wyrazu MAMA (nutka MI jako litera M oraz nutka A). Flecista demonstruje ($e^1-a^1-e^1-a^1$) i wszyscy powtarzają. Animator zwraca uwagę, aby rodzice zaśpiewali jeszcze raz - trzymając dziecko za rękę. W kolejnym powtórzeniu rodzice śpiewając utrzymują kontakt wzrokowy ze swoim dzieckiem (śpiewają dla dziecka). Animator wraca też do imienia Pastereczki - wyjaśnia, że chodziło o imię ADA, po czym jest ono jeszcze raz wspólnie śpiewane.

Następnie Animator wyświetla za pomocą projektora planszę z nazwami liter i ogłasza konkurs na ułożenie z nich imienia (lub dowolnego wyrazu). Jeżeli nikomu nie przychodzi nic do głowy - może zaproponować zaśpiewanie imienia AGA, $a^1-g^1-a^1$).

Po wspólnym śpiewaniu Animator przechodzi do dalszej części zabawy, tłumacząc:

Okazuje się, że tę naszą zabawę w litery lubili również znani kompozytorzy: Na przykład Bach napisał utwór, w którym melodię ułożył z nutek B-A-C-H. Także Witold Lutosławski, który jest głównym bohaterem Lutofonii - skomponował utwór, w którym za pomocą nut ułożył nazwisko SACHER - jako urodzinowy prezent dla znanego dyrygenta Paula Sachera.

- W.Lutosławski - "Wariacja Sacherowska" (fragment)

Ale wróćmy do naszej bajki. Pewnego dnia, kiedy Grześ siedział sam na łące, nagle od strony lasu zajechała złota karetą. Z karety wyskoczył goniec królewski i skierował się prosto do Grzesia:

- Miłościwie nam panujący Król Sotul zaprasza cię Grzesiu do swego zamku, gdyż doszły go słuchy, że nie tylko pięknie grasz na fujarce, ale również wymyślasz ciekawe zabawy muzyczne. Król chce cię widzieć natychmiast.

Biedny Grześ nic nie zdążył odpowiedzieć, a dwóch żandarmów już pakowało go do karety; która pognęła w siną dal... ("Gaik" - attacca)

- W.Lutosławski - "Gaik"

(w trakcie utworu flecista pośpiesznie wychodzi)

Król Sotul całymi dniami siedział okropnie znudzony na swym złotym tronie. Wielu próbowało go jakoś rozbawić, zainteresować, ale on zawsze bardzo szybko się nudził. Doszły go słuchy o Grzesiu, który wymyśla ciekawe gry muzyczne i natychmiast rozkazał go znaleźć i przyprowadzić.

Grześ pokazał Królowi grę "Nuty jak litery". Z początku spodobała mu się ona, ale niestety - jak zwykle szybko się nudził. Grześ zaczął pokazywać Królowi wszystkie gry jakie znał - ale niestety za każdym razem Król Sotul szybko się nudził. W końcu rozzłościła go ta zabawa i kazał zamknąć Grzesia w komnacie aż wymyśli taką grę, która zaciekaWi go na dłużej.

Tymczasem Pastereczka i Babuleńka, które nic nie wiedziały o porwaniu Grzesia - czekały i czekały, i robiły się co raz bardziej smutne...

- W.Lutosławski - "Ach mój Jasieńko"

A Grześ siedział sam, zamknięty w komnacie i myślał jak zaciekawić Króla... Nagle zauważył kostkę do gry - i to podsunęło mu pewien pomysł. Natychmiast poprosił o audiencję u Króla.

- Królu, Królu, wymyśliłem: Nudzisz się, bo wszystko możesz przewidzieć. Moja nowa gra to zmieni!

- Luto-zabawa "ALEATORYZM"

Animator prosi publiczność o powtórzenie (razem i rytmicznie) zdania:

"Królu Sotulu bawimy się z Tobą"

Następnie wyciąga kość do gry i wyjaśnia, że wynik rzutu będzie określał sposób wypowiedzenia zdania. Na przykład:

- wynik rzutu będzie determinował dynamikę: 1-najciszej, szept; 6-najgłośniej (ale z wyczuciem - tak aby nie przestraszyć dzieci!)
- wynik rzutu będzie determinował ilość powtórzeń zdania
- wynik rzutu będzie determinował tempo wypowiedzenia zdania: 1-bardzo wolno, 6-maksymalnie szybko

Po kilku takich ćwiczeniach następuje podział publiczności na 3 grupy - i dla każdej z grup losowane są oddzielne parametry.

Po sprawdzeniu, że każda z grup wie co robi - następuje "wykonanie" - wszystkie grupy jednocześnie. Jeżeli ten element został opanowany, Animator przechodzi do następnego etapu.

Mówi, że teraz nastąpi wykonanie "utworu na widownię" w stylu Lutosławskiego. Do tego wykonania potrzebny będzie dyrygent, który zostaje wybrany spośród starszych dzieci.

Dyrygent-ochotnik dyrygować będzie za pomocą kłaśnięć - oznaczających przejścia do kolejnego fragmentu "utworu".

Szkic utworu:

1 kłaśnięcie (start)

1 fragment - dokładnie to, co było przed chwilą ćwiczone (3 grupy - każda ze swoimi własnymi parametrami)

2 kłaśnięcie (przejście do kolejnego fragmentu)

2 fragment - zdanie "Królu Sotulu..." wypowiedziane razem

3 kłaśnięcie (przejście do kolejnego fragmentu)

3 fragment - każdy ze słuchaczy wypowiada zdanie w swoim tempie!

4 kłaśnięcie (koniec)

Na koniec wykonawcy "utworu" nagradzają się nawzajem oklaskami.

Animator zaś zaprasza do wysłuchania fragmentu utworu W.Lutosławskiego, w którym kompozytor zastosował taką właśnie losową technikę - nazywaną Aleatoryzmem!

- W.Lutosławski - fragment "Kwartetu smyczkowego"

Następnie Animator powraca do bajki:

Królowi tak spodobała się gra, że wypuścił Grzesia i jeszcze podarował mu karetę i 2 koniki. Możecie sobie wyobrazić jaka była radość Pastereczki i Babuleńki, kiedy usłyszały z oddali znajomą fujarkę i zobaczyły złotą karetkę.

