

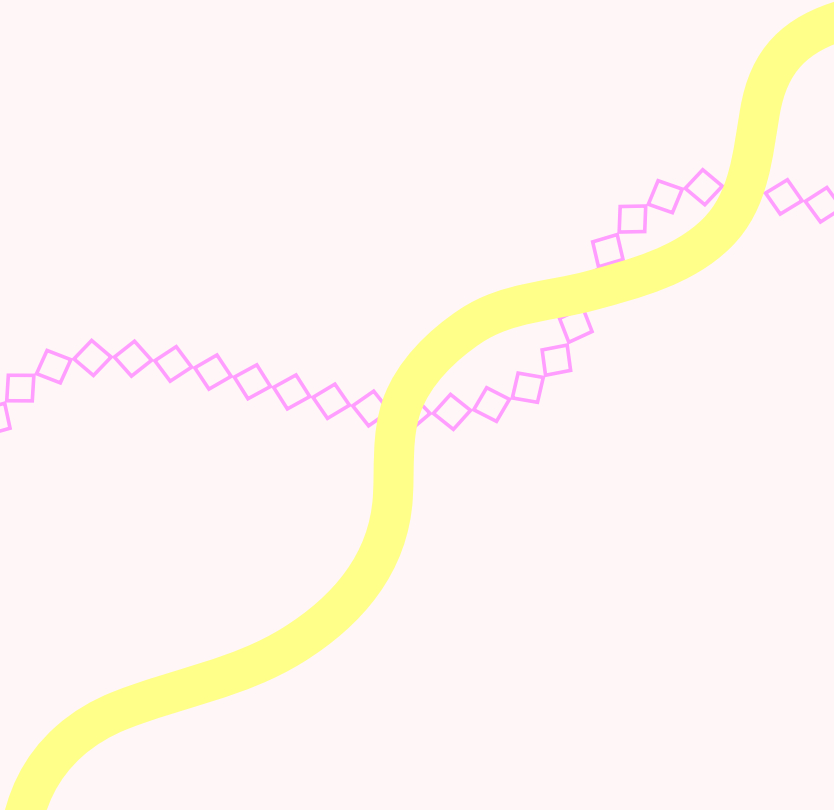
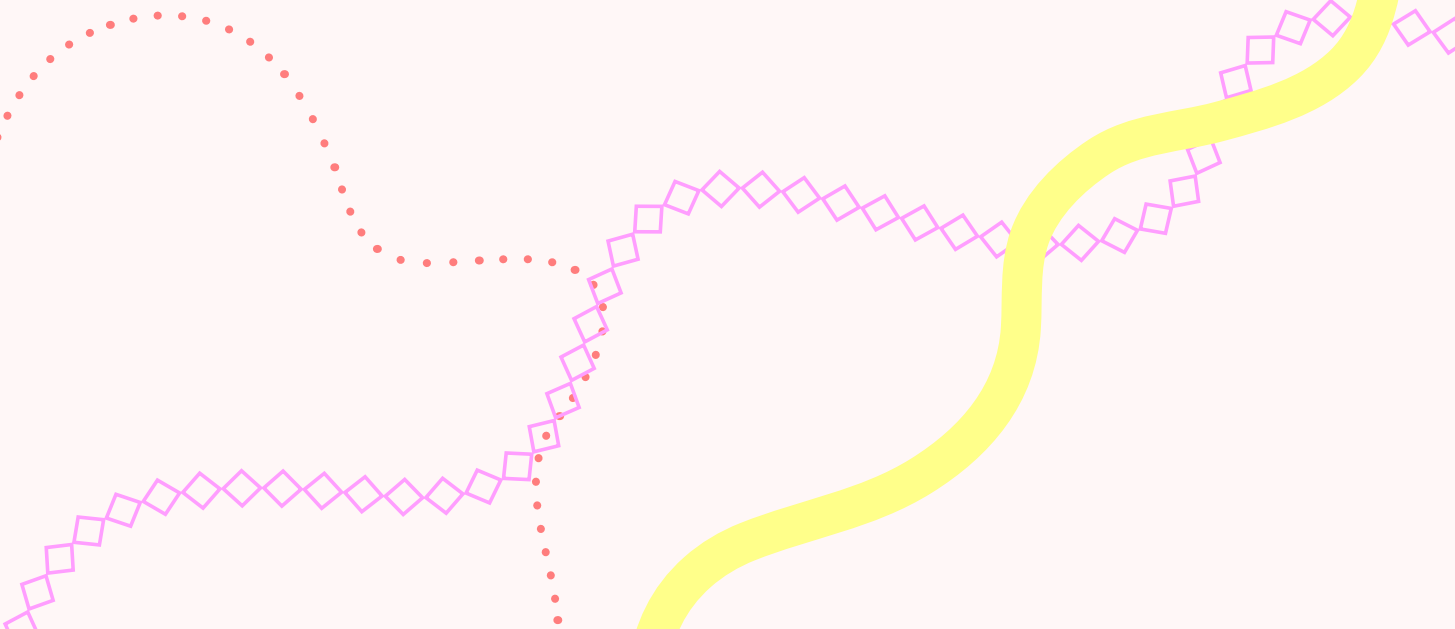
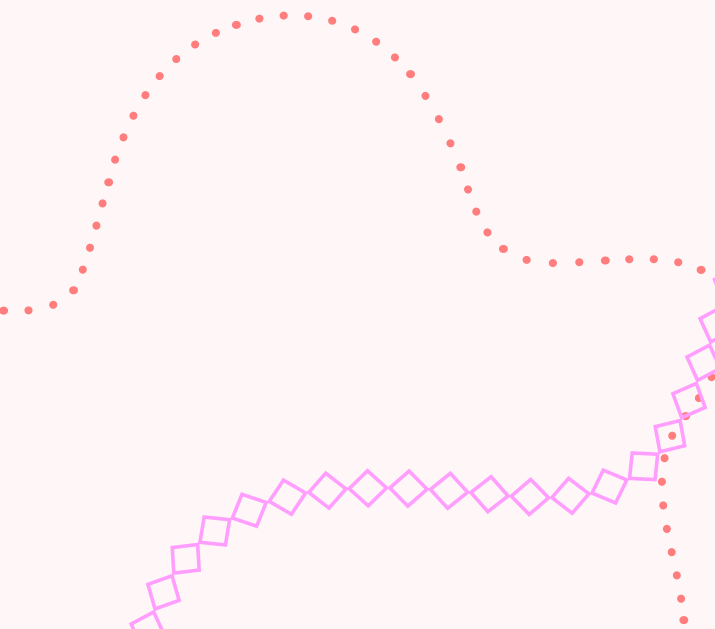
Инклюзион.
Театр. Школа. Новосибирск



ИНКЛЮЗИВНЫЙ ТЕАТР КУКОЛ методика преподавания людям с особенными потребностями



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ФОНДА
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ



*** Методическое пособие является результатом пятилетней работы в сфере преподавания актерских дисциплин театра кукол в театральной школе «Инклюзион» г.Новосибирска для людей с ОВЗ, а также в Новосибирском Государственном Театральном Институте со студентами факультета театра кукол. Пособие предназначено для преподавания актерского мастерства театра кукол людям с ОВЗ.**

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ ПОСОБИЯ

Специфика —

условное обозначение всей совокупности особенностей, свойственных исключительно театру кукол.

Оживление —

создание иллюзии жизни куклы за счет движения и звука.

Кукла —

объект, имеющий потенциал к «оживлению». Под куклой в пособии подразумевается различные объекты: материалы (бумага, пленка, песок), предмет, часть тела человека, профессиональная театральная кукла. Кукла может быть создана объединением различных объектов. В конкретных примерах термин уточняется.

Игра —

для простоты восприятия так следует называть любые упражнения и задания. Кроме того термин «игра» всегда напомним преподавателю, что в любом упражнении нужно искать игровую основу.

Объект внимания —

ментальный или физический объект, которому отдается предпочтение в избирательной направленности восприятия, анализа, рефлексии, взаимодействия. Объектом внимания может быть деталь игры, которую обучающиеся должны акцентировать или конкретное изменение игры.

Качество —

отличающий признак, свойство, особенность.

Когда речь заходит о «качестве» в театре, следует задать вопрос «как?».



Точка —

момент завершения и фиксации движения в пространстве. Как простое предложение завершается точкой на письме и паузой в речи, так и любое движение куклы завершается остановкой-паузой. Однако продолжительность паузы зависит от воспроизведения желаемой иллюзии.

Жест —

завершенная последовательность движений и точек, которая может быть интерпретирована и вербально описана.

Пластика —

качественная составляющая позы/фигуры, движения и жеста.

Действие —

физический или ментальный процесс достижения цели.

Приспособление – придумка, жест, физическое действие, позволяющее проявить через себя чувство, отношение, характер персонажа-куклы.

О —

далее, «Обучающиеся», во множественном числе, в разных склонениях.

П —

далее, «Преподаватель», в единственном числе, в разных склонениях.

Партнер-наставник —

помощник П, знающий цели и детали игры.

ЦЕЛИ

ОБУЧЕНИЯ



Взаимодействие П и О с ОВЗ в рамках изучения театра, и не только кукольного, можно отнести к области арт-терапии.

Преподавание в инклюзивных группах нацелено дать возможную в рамках занятий социализацию и воспитать в обучающихся навыки коммуникации. Специфика помогает сделать это безболезненно, незаметно, отстраненно. Заимствуя основной прием куклотерапии – проявление своей личности через куклу, при котором ученик за куклу может «спрятаться», мы оставляем О в максимально возможной зоне комфорта, которая необходима для раскрепощения и доверительных отношений в коллективе.

Целью обучения является развитие личностных навыков обучающихся (в особенности проявления волевого импульса к действию) через игровую форму театра кукол. Таким образом, параллельно развиваются и личностные навыки, и навыки специфики. При обучении грань между ними размывается, но они будут обозначаться отдельно для лучшего понимания.

Выделим следующие из качеств-навыков успешной социализации и коммуникации:

- внимание;
- память;
- саморегуляция;
- волевой импульс к действию.

Личностные навыки воспитываются опосредованно через взаимодействие с партнером-человеком, или с партнером-куклой.

Навыки специфики это:

- воображение;
- цепкость и пластичность пальцев, ощущение своего тела и окружающего трехмерного пространства;
- понимание и создание жеста и пластической реплики;
- интерпретация и воспроизведение последовательных жестов;
- реакция на импульс партнера.

*** В пособии приведены лишь некоторые примеры упражнений. Любое упражнение можно тематически модифицировать и тем самым разнообразить занятия. В методический план не входят общие упражнения на внимание, объединение коллектива, раскрытие актерского потенциала (общий актерский тренинг), но только материалы, которые отвечают за развитие вышеизложенных навыков.**

Также в пособие не включены общеизвестные приемы технического оживления профессиональных театральных кукол, однако описаны главные принципы оживления кукол «вообще».

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ И ОБУЧАЮЩИХСЯ С ОВЗ –

ограниченными возможностями здоровья.

Пособие предлагает инструменты взаимодействия с людьми любого спектра ОВЗ, но, прежде всего, методики сконцентрированы на взаимодействии с людьми, имеющими ментальные особенности: синдром Дауна, расстройства аутического спектра, отсталость в развитии и другими.

Прежде всего, необходимо уделить внимание формированию у О цепочки последовательных и связанных психофизических действий: «понимаю-представляю-желаю-делаю».

Эта цепочка прорабатывается во всех упражнениях из всех блоков. В О нужно разбудить осознанность действий, а не моторное повторение увиденного. Каждое упражнение раскладывается на мельчайшие составляющие, которые становятся самостоятельными упражнениями. Звено «представление» относится к визуализации и воображаемым ощущениям. Оно должно прорабатываться отдельно, это самое важное звено, подразумевающее способность концентрации на «объекте внимания».

Цель занятий:

развитие внимательности и осознанности, как основных навыков взаимодействия с куклой и партнером.

По этой причине занятия кукловождением должны проходить в принципиально замедленном темпе. Преподаватель должен сам обладать усидчивостью, вниманием и умением упорядочить не только упражнения, но и словесное объяснение и собственные жесты. Занятия должны структурироваться «от простого к сложному» с основным правилом - «ничего лишнего». Следует сразу кратко, но подробно и доходчиво объяснять цели и задачи упражнения, избегать повторений. Правильно поданное и контролируемое задание – залог успеха в упражнениях. П должен быть особенно наблюдательным, чтобы найти индивидуальный подход к каждому ученику – не гнаться за результатом, а терпеливо ждать реакции на краткие точные комментарии. Обучение людей с ОВЗ мастерству театра кукол – это искусство маленьких шагов.

Не следует называть задания - заданиями, упражнениями или тренингами. Самое подходящее слово для занятий - «игры». И у игры есть определенные правила, которые следует соблюдать, иначе «игра не получится». Следует подробно и доступно объяснить, как будет выполняться задание. О должен понять предложенные правила игры и ответственно (без давления со стороны педагога) принять их. П - это соучастник игры наравне с О, партнер, на которого можно ориентироваться, а не учитель-контроллер. Речь П должна быть короткой, по существу, без дополнительных объяснений, которые могут запутать О, акцентирующая внимание О на одном объекте. После объяснения задания, П показывает пример выполненного упражнения. Если суть упражнения не усвоена, не понята, стоит обратиться к рефлексии - спросить О, как он понял задание. Поправить неточности.

Важно помнить, что начинать обучение нужно через упражнения, в которых присутствует не более одного объекта внимания.

Важно помнить, что начинать обучение нужно через упражнения, в которых присутствует не более одного объекта внимания. В играх, требующих жеста, если задание не понятно, следует прибегнуть к приему «рука в руке», при котором П совершает следующие действия:

- Спрашивает разрешения О прикоснуться к нему, чтобы помочь.
- Осторожно прикасается к участку тела, который должен совершить жест и просит О его запомнить.
- П помогает О совершить жест и обращает внимание О на происходящее. Просит на время «застыть» (зафиксировать положение части тела). П убирает на это время свои руки, затем снова прикасается и просит расслабиться. Этот пункт повторяется не меньше трех раз.
- П предлагает, также «застывая» и расслабляясь, исполнить жест О самостоятельно, но при этом не убирает своих рук, чтобы в случае ошибки О без словесного комментария(!) мягко и незаметно поправить жест О.
- П предлагает О исполнить жест вместе с собой зеркально.
- П просит О исполнить жест самостоятельно.
- В играх, требующих движения, состоящего из нескольких жестов (желательно не больше четырех), выполняется та же последовательность действий П, но со всеми жестами в каждом пункте.

Социализация человека связана с его способностью к анализу исходящей от собеседника информации и реакции на нее. В этом случае включается естественный волевой механизм, который запускает действие. Любое упражнение, не направленное на телесный контакт, лучше выполнять без подавления естественного волевого импульса обучающегося. На это следует обратить особое внимание тьюторов и родителей, принимающих участие в освоении ребенком упражнений. Итоговой целью использования приема «рука в руке» должен быть переход с тактильного понимания О информации к ее визуальному пониманию, и взаимодействию с П в зеркальном отражении действий. В дальнейшем следует избегать тактильного вмешательства: не поправлять пальцы, позицию рук и тела, не помогать в передвижении предметов, когда О уже успешно делал это раньше. Следует напомнить ему, что он способен на это и добиваться от него самостоятельных действий. В случае с зеркальной работой, П перенимает позицию тела О, обращая его внимание на то, что с этой точки начнется движение. Принцип зеркала, когда П в играх, в которых необходимо физическое движение, копирует позицию О, помогает понять О «точку отсчета» и направление движения, фиксируя затем внимание не на зеркальном принципе движения совместно с П, а на самом О и самостоятельном повторении движения. Таким образом П создает для О опору, относительно которой О может быть уверен в том, что он начал выполнять игру правильно. Его «психическая энергия» будет направлена не на борьбу со стрессом, а на исполнения задания.

После того, как П и О освоена «зеркальная коммуникация», П стоит комментировать в процессе исполнения свои жесты и затем, не исполняя жестов, оставлять лишь словесные указания. Таким образом П совершит переход от тактильной коммуникации, через визуальную, к речевой. Точно также в ментальных играх, направленных на развитие внимания и воображения, П должен создать ментальную опору, помогая найти «точку отсчета» с помощью вопросов. Следует понимать, что период перехода (в количестве занятий) будет напрямую зависеть от особенностей О. Если занятия проходят индивидуально - свое дело сделает время. Однако в группе, переход следует совершать ориентируясь на того О, которому переход дается тяжелее.

При выполнении упражнений следует больше акцентировать внимание на успех. Здесь действует простая форма рефлексии «да, и...» вместо «нет, и.../да, но...» или, тем более, «нет, но...» с апелляцией к правилам и последовательности упражнения. Это не категоричное правило, но, по возможности, рефлексия не должна формулироваться в отрицательной форме. Следует спросить объяснения у самого О – почему упражнение получилось, что он сделал? Где совершил ошибку? Когда занятие окончено, ошибки должны быть отрефлексированы, как ступени совершенствования, а не как промахи. Особо удачные моменты занятия желательно обсуждать длительнее (без излишней похвалы и лести), чтобы они лучше запомнились О как верно выполненные.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ЭТАПОВ ОБУЧЕНИЯ

Нашей целью является привести О к определенному результату в специфике, по ходу обучения развивая и закрепляя его личностные навыки. Чтобы процесс прошел продуктивно П стоит не нарушать последовательность этапов обучения и строго отслеживать успехи О на каждом этапе, подготавливая его к плавному переходу на следующий.

Этапы представляют собой некую пирамиду развития навыков, где каждый последующий может проявиться лишь на базе изучения предыдущих. Каждый этап – это направление «психической энергии» О в определенное русло. Такими четырьмя руслами и ступенями пирамиды будут:

1. Внимание.

Первый этап обучения – это прежде всего знакомство, налаживание коммуникации, утверждение правил занятий и игр.

Все предлагаемые П игры не выходят за рамки разговора или короткого движения, с акцентом на внимание и воображение.

На этом этапе О старается концентрироваться, воспринимать, анализировать и видоизменять поступившую информацию, находясь внутри пространства интеллектуального рассуждения и воображения.

2. Движение.

На этом этапе концентрация и воображение помогают созданию художественного движения О. Ментальное и физическое пространства объединяются при помощи ассоциаций, принципов синестезии. Развивается реакция, координация, пластика тела и рук.

3. Чувство.

П проводится работа с осознанностью, распознаванием и воспроизведением эмоций/чувств О. Основное выразительный прием этого этапа – приспособление. О развивает навык выражения эмоции через движение и звук, учится понимать целостность характера «другого», самостоятельно конструировать и воспроизводить характер куклы.

4. Действие.

Объединяя навыки всех предыдущих этапов, О учится действовать – добиваться заданной цели в рамках художественной игры. Лозунгом этого этапа является «Я хочу, я добиваюсь».

В играх даются задание на ментальные и физические достижения целей.

В начале обучения задачами П являются создание благоприятной атмосферы и утверждение игровых правил. Начало обучения в группе может быть для О стрессовой ситуацией, когда происходит период знакомства, привыкание к П и правилам урока. В этот период не стоит торопиться с внедрением специфики создания или вождения кукол – это может травмировать настороженных и закрытых О, особенно в случае, если один из них, раскрепощенный и уверенный в себе, будет успешно себя проявлять. Однако можно и стоит заниматься изготовлением кукол, изучением приемов их создания, разнообразия материалов.

Для продуктивного погружения и раскрепощения О в процессе, занятие лучше начинать переходом от бытового пространства жизни О к свободному творческому пространству. Чтобы создать благоприятную среду для проявления О волевого импульса, должен присутствовать незаметный переход в играх от влияния воли и поддержки П – к самостоятельному принятию творческих решений О.

Во всех блоках занятия П предлагает сначала игры, в которых нет большого пространства выбора, или выбор является односложно дуальным, затем пространство свободы выбора расширяется.

При соблюдении системы, с течением времени О успешно возьмет на себя полную ответственность совершать действия, отталкиваясь от цепочки *«понимаю-представляю-желаю-делаю»*.

П должен создать пространство игры, в котором все равны, отслеживать и фиксировать внутренние психологические препятствия О в коммуникации и помогать делать первые шаги к раскрепощению. Это значит, что не стоит в первый месяц занятий давать творческие задания.

Стоит обратить внимание О на окружающее пространство, на партнеров – убедить О, что они находятся в безопасности. В начале любого занятия студийцам нужно время, чтобы перестроиться и привыкнуть к тому, что пространство жизни сменилось пространством студии, а значит, каждое занятие всегда должно начинаться со «сбора внимания». К примеру, начать занятие можно с того, чтобы каждый из О постарался выразить, что интересного у него произошло за время, прошедшее с прошлого занятия одним словом.

В начале обучения занятие заполняется в большей мере играми первого этапа и заканчивается парой игр второго (с акцентом на простое физическое движение, повторение увиденного), игры третьего и четвертого этапов не проводятся. По мере продвижения в обучении первый этап сокращается, предоставляя время играм второго этапа, и так до четвертого. Заключительной частью занятия, являются усложненные творческие игры, в которых О проявляет максимальный волевой импульс к созиданию и действию.

Соблюдение системы помогает О почувствовать безопасность благодаря предсказуемости следующей игры, особенно это касается студентов с расстройством аутистического спектра. Тем не менее, в играх одного этапа может присутствовать незначительная доля следующих. Это не значит, что на первом и втором этапе обучения запрещены слова «эмоция», «действие» - в играх нужно направить энергию О на главный объект внимания. Через смену объекта внимания игра может превратиться из игры второго этапа в игру четвертого и наоборот.

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЕ О СПЕЦИФИКЕ В РАМКАХ ЕЕ ПРЕПОДАВАНИЯ В ИНКЛЮЗИВНОМ ТЕАТРЕ



Начнем с общего, всем известного факта: театр кукол, чаще всего, отличается от драматического театра тем, что тело актера замещено телом куклы. Углубляясь в специфику, П стоит обратить внимание на особенности восприятия зрителем спектакля театра кукол. В драматическом театре зритель воспринимает человека-актера априори как живого. Кукла же требует оживления - производства иллюзии жизни. Такая иллюзия создается актером-кукловодом через ДВИЖЕНИЕ куклы, которое в специфике называют вождением. Убедительная иллюзия жизни создается за счет воспроизведения движения, которое должно интерпретироваться зрителем как признак жизни. Такими базовыми признаками являются дыхание, взгляд, перемещение и звук. Последние три признака воспроизводят иллюзию самости куклы, через них зритель интерпретирует ее характер и побуждения. Через игры П должен сформировать у О понимание воспроизведения признаков жизни, как незыблемых принципов оживления куклы. Итогом обучения и «лакмусовой бумажкой» усвоения материала будет импровизация в оживлении любой куклы в поставленной художественной задаче.

В этой графе будут отдельно представлены игры на понимание и воспроизведение иллюзии жизни куклы. Относительно этапов обучения, описанных ниже, оживление относится ко второму этапу - «перемещение».

Дыхание.

Для создания иллюзии дыхания в теле куклы нужно воспроизвести два последовательных типа движения - эксцентрическое и концентрическое (расширение и сжатие) - соответственно вдох и выдох. Эти движения начинаются в центре тела куклы - ее легких, но могут быть продолжены в других частях, в особенности - движением головы. Если кукла состоит из твердого материала и не обладает возможностью расширения, то дыхание воспроизводится волнообразным векторным движением от центра тела куклы к ее голове и обратно. Понимание подобного рода движений должно быть передано О через ассоциацию с образом легких и образом действия легких.

П спрашивает О:

«Чем мы дышим?» - «Легкими.»

- «А на что похожи наши легкие?».

П приводит О к варианту «ВОЗДУШНЫЙ ШАР» как самому уместному, и расспрашивает, как О понимает смежность этого образа с образом легких:

«Легкие надуваются и сдуваются, как воздушный шар».

Действенность образа выясняется через вопросы:

«Когда воздушный шар (легкое) надувается это вдох или выдох?

А когда сдувается?

Если воздушный шар - это легкое, сдувается ли он до конца?»

П предлагает исполнить игру с воображаемым воздушным шаром: шар находится между двумя руками О, которым предлагается надувать и сдувать этот шар, посредством движения рук, одновременно с собственным дыханием. О делают вдох со звуком и надувают шар, делают шумный выдох - сдувают. П предлагает О не тратить силы, полноценно дыша, а лишь сохранить шум вдоха и выдоха, не изменяя при этом широту движения рук. Так осваиваются эксцентрическое и концентрическое жесты дыхания.

Взгляд.

Иллюзия взгляда куклы возникает в движении ее «носа» - самой выдающейся части конкретной или условной «головы». Чтобы технически понять, как строится взгляд, достаточно провести воображаемый вектор от центра головы куклы через крайнюю точку выпуклости. Подобно фонарику или лазерной указке, этот вектор укажет на рассматриваемый объект. Поворачивая «голову» и меняя направление носа-указателя, кукла смотрит. Чтобы добиться иллюзии восприятия, противоположной поговорке «смотрит, но не видит», кукла должна быть заинтересована объектом взгляда: анализировать его, реагировать. Этот эффект достигается разными пластическими способами, но основным способом является приближение и отдаление «носа» в направлении объекта взгляда. Приближаясь на небольшое расстояние к объекту, кукла «всматривается», проявляет заинтересованность. Отдаляясь от объекта, кукла создает движением иллюзию понимания и фиксирования в ее памяти увиденного.

Чтобы иллюзия взгляда была полноценной, основной принцип должен быть дополнен такими жестами, как разглядывание и слежение (если объект движется). Эти жесты, кроме иллюзии заинтересованности куклы, объясняют ее действия как «изучение/уточнение» поступающей визуальной информации. Движением в рамках жеста разглядывания будет описание созданным «носом» вектором выразительных линий и объемов объекта, движением слежения – поворот головы куклы, с постоянным указыванием вектора взгляда на объект.

Скорость и пластика движения раскрывают мышление и характер куклы. К примеру: «резкий взгляд на объект-точка-резкое движение к объекту-точка-медленное движение от объекта». Эту последовательность движений наблюдатель может интерпретировать как выражение агрессии, грозный приказ: «А ну! Смирно! Я слежу за тобой...».

Чтобы привести О к образному пониманию и освоению движений, создающих иллюзию «взгляда», П также начинает с вопросов: «Когда мы куда-то смотрим, этим самым мы обозначаем НАПРАВЛЕНИЕ взгляда. Что еще в нашей жизни обозначает направление? К примеру, на дороге, когда машине нужно повернуть направо или налево?» Приводит О к варианту «УКАЗАТЕЛЬ».

О предлагается игра «указатель»: подобно ребенку, стремящемуся привлечь чье-то внимание, вытянуть указательный палец и указывать им на озвученные П объекты (пол, потолок, окно, дверь). Для развития пластичности кисти руки, необходимой специфике, игра усложняется тем, что тело и, в особенности, предплечье О должны оставаться неподвижными. Движение «указателем» совершается только в запястье. Следующей исполняется игра «слежка». П предлагает указывать пальцем только на ладонь его руки и плавно перемещает ее в пространстве. О следят «указателем» за рукой П. Затем П усложняет игру разнообразными движениями своей руки: пунктирным, резким, волнообразным.

Когда О зафиксировано, что основой взгляда является «указывание», П продолжает задавать вопросы: «Если бы лицо было совершенно гладким, и не было бы ни рта, ни глаз, что на лице человека было бы указателем направления?» Чаще всего, О сразу называют «НОС». Тогда П предлагает запомнить самое важное правило взгляда куклы: «КУКЛА СМОТРИТ НОСОМ! У каждой куклы есть свой «нос», его нужно только найти». П показывает О несколько разных предметов, предлагая найти их «нос». Среди таких предметов финальным демонстрируется пластичный, но абсолютно плоский предмет: платок, лист бумаги. На этом моменте П предлагает О догадаться, что нужно сделать, если «нос» не находится: «Если у куклы НОСА НЕТ – то ЕГО НАДО СДЕЛАТЬ (так как получится)». И сминает предмет в одном месте, формируя выступающую часть.

Теперь О предлагается выбрать себе куклу, найти ее «нос» и смотреть им.

Для углубления в специфику П нужно объяснить О, что кукольник на сцене должен быть невидимым. А невидимым кукольник становится тогда, когда кукла двигается «шире и чаще» чем он. То же касается и «взгляда». При повторении игры, О предлагается быть как можно менее подвижными и ВСЕГДА СМОТРЕТЬ СВОИМ НОСОМ НА КУКЛУ.

«Перемещение»

Всегда исполняется повторяемой цепочкой жестов, создавая и фиксируя представление наблюдателя о физических возможностях куклы, художественном образе и законах ее существования в пространстве. Качества «перемещения» также раскрывают характер. Каждая из кукол из-за особенностей своей формы и ее назначения изначально тяготеет к определенной форме «перемещения»: шар – катится, циркуль – переступает, перо – парит; авторучка – перекачивается, но также ее назначение – писать, а значит скользить по поверхности острием. В поисках формы «перемещения» куклы стоит также учитывать закон тяготения или сопротивления ему.

Чтобы сформировать у О понимание законов «перемещения» разных кукол, в первую очередь стоит обратить их внимание на самостоятельное движение предметов, которое вызывается законом тяготения или переданным предмету импульсом. К примеру: разложить на столе скользкий гибкий канат и резко дернуть один из его концов в направлении пола – канат стечет со стола, подобно змее; запустить бумажный оригами-самолетик. П предлагает О назвать качества предметов и качества их самостоятельного движения, впоследствии «помогая» предмету совершить те же движения, не отпуская его.

Затем в различных материалах и предметах найти их пластические возможности. О при этом помогают материалу проявить себя через легкие прикосновения, сминания, дуновения, подталкивания, поглаживания. «Нежнее!»

Чтобы закрепить понимание точки и жестов «перемещения», можно отработать этот принцип в играх-превращениях кисти руки в куклу-образ.

П предлагает выбрать несколько животных или предметов, на которые может быть похожей рука, меняя свою форму. К примеру, таким животным(насекомым) может быть паук.

П обращает внимание на то, что сначала руку нужно превратить в паука – принять определенную форму и зафиксировать ее; найти позицию с которой начнется «перемещение»; оговорить жесты «перемещения». Параллельно объяснению П сам демонстрирует свои указания.

«Сейчас мы будем оживлять паука. Представьте, что вы держите яблоко (можно положить в руку мяч, чтобы О запомнил положение пальцев). А теперь разверните руку кончиками пальцев вниз и поставьте паука на стол. Передвигаться наш паук будет двумя способами.

Первый. Выбираем любой из пальцев, но только один! Эту палец-лапку наш паук поднимает, в то время как остальные пальцы не двигаются с места, они будто прилипли к столу. Теперь паук вытягивает и выпрямляет лапку в том направлении, куда хочет пойти и прямой ставит ее кончиком пальца на стол. Точка! Теперь выберем другую лапку и повторим движение. Точка! Так, лапка за лапкой, наш паук будет перемещаться по столу первым способом, он спокоен, а потому никуда не торопится. А теперь он заметил вблизи себя муху и хочет быстро догнать ее! Сначала представьте, где она. Перебираем по столу одновременно всеми пальцами-лапками так, будто играем на фортепиано, перебегаем в место, где находится муха, и останавливаемся - точка - поймал!».

Аналогичная игра проводится с другими видами животных, на которых может быть похожа рука.

После усвоения навыка точечного жестового «перемещения» О предлагается подобная игра с материалом или предметом. О сами решают как (широта, частота, скорость) будет перемещаться их кукла. П помогает акцентировать точки, предлагает развить перемещение новыми неожиданными жестами, которые расскажут о кукле нечто особенное.

«Звук»

Иллюзия принадлежности «звука» кукле, как ее голоса, создается при одновременном его воспроизведении с движением куклы, тождественному звучанию модально (широко -громко, низко/ мелко – тихо, пис-кляво). «Звук» при оживлении куклы является своеобразной «специей», «изюминкой», дополняющей другие признаки жизни и уточняющей, конкретизирующей художественный образ, характер куклы и качество ее действия. «Звук», также как и «перемещение» может быть подсказан самим предметом: целлофановый пакет шуршит, воздушный шар поскрипывает от прикосновения к нему рук, будильник громко трезвонит. Вопрос П к О: «Скажите, что в нашем мире издает звук?». О перечисляет и живых и неживых существ, тогда П уточняет отличие звуков живых и неживых существ: «Согласны, что неживые существа издают звук не по своей воле, а живые – тогда, когда захотят?». П перечисляет живых и неживых существ, расспрашивая О почему они произносят свои звуки и подводит к тому, что : «Живые существа издают звук не только, когда сами хотят, но когда ЧЕГО-ТО хотят, или когда хотят ЧТО-ТО СООБЩИТЬ: своему другу, миру, самому себе. Что мы может сообщить другу? А миру, когда мы одни? А самому себе?» и помогает найти примеры.

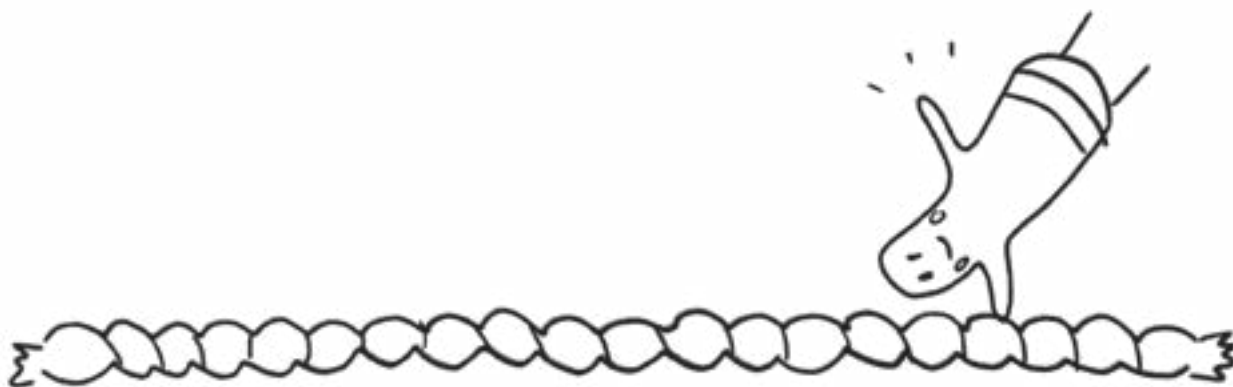
Затем П приводит примеры звуков животных и предлагает О объяснить, что они значат: когда собака рычит, когда птица поет, когда кошка урчит.

Переходя в специфику П предлагает О представить, что теперь предметы стали живыми. «Ножовка пилит доску и издает звук, как думаешь, что она хочет сказать? Кому?»

Последним вопросом и игрой воображения будет предложение П представить каким животным был бы тот или иной предмет, подталкивая к визуальным ассоциациям дуальным выбором: «Как думаете, на кого больше похож чемодан – на лошадь или на жабу? Значит, чемодан мог бы квакать?».

П раздает «звучащие» материалы и предметы и предлагает О найти их естественные звуки, объяснив, что они значат, а затем проассоциировав выбранную куклу с животным, попробовать соединить и исполнить звук животного качественно реформированный звучанием самого предмета. К примеру, чемодан-жаба, может скрипеть и грохотать. П в подобранных примерах стоит продемонстрировать несколько таких соединений.

Финальной игрой на признак жизни «звук» будет исполнение О придуманного ими голоса куклы одновременно с ее движением.



Любая игра –

это совершение ментального или физического действия с целью приобретения навыков специфики. Навыки формируются в процессе выполнения технической или художественной задачи. Педагогической целью является нахождение навыку действенных проявлений, которые для О являются задачами в играх. П выбирает блок, в котором будет создано упражнение, определяет главное действие, способствующее проявлению навыка (ставит задачу для О). Это действие является главным объектом внимания О. Затем определяется количество побочных объектов внимания, усложняющих выполнение главной задачи и игра делится на несколько подходов «от простого к сложному» в порядке добавления объектов внимания. Такой подход позволяет избежать однообразного повторения одних и тех же действий, способствует постепенному закреплению навыка и постоянной заинтересованности О. Одной игре может быть отведено разное время в зависимости от сложности отрабатываемого навыка (одна игра может занимать все занятие). Завершив игру, стоит расспросить О, что они запомнили, какие ошибки совершили, и что нужно делать, чтобы не повторить их.

Для примера конструирования игры возьмем такой навык, как чувствительность и координация пальцев. В спектакле, поставленном в специфике этот навык имеет первоочередное значение для придания выразительности жестам.

1. Определим сцену, где этот навык проявляется лучше всего, не перегружая О другими объектами внимания:

Пусть такой сценой будет ходьба куклы-руки по канату. В идеальном исполнении эта сцена буде выглядеть так: рука сгибается в запястье по направлению вниз – зритель видит вертикальную плоскость тыльной стороны ладони. Большой, безымянный пальцы и мизинец собраны в кулак, а указательный и средний пальцы вытянуты и направлены вниз – эти два пальца будут ногами куклы-руки. «Ножки» ставятся на натянутую веревку и поочередно переставляются, исполняя жесты шага куклы.

2. Определим задачу игры:

Действием-задачей для куклы будет переход с одного края каната на другой, все время соприкасаясь указательным и средним пальцами с веревкой (с постоянной опорой на веревку) без скольжения по воздуху.

3. Определим все объекты внимания в данной игре в порядке от главного к второстепенным:

Опора пальцев на канат, контроль движения указательного и среднего пальцев в процессе «шагания», вытянутые указательный и средний пальцы, собранные в кулак остальные пальцы, согнутое запястье.

4. Определим подходы игры «от простого к сложному» по добавлению объектов внимания:

– Первоочередной задачей будет изучение свойств каната. О предлагается потрогать канат подушечками пальцев, назвать ощущения от прикосновения и свойства веревки: шершавая/гладкая/ребристая/мягкая. Затем предлагается надавить на канат пальцами сверху вниз, ощутить упругость веревки, дернуть ее как струну и также назвать ее свойства: туго натянута/слабо натянута/провисает под тяжестью руки. Таким образом внимание О концентрируется на взаимодействии с объектом, развивается цепкость пальцев.

- Следующим этапом будет перенесение внимания на точное прикосновение к канату. Расслабив кисть руки, О поочередно вытягивают по одному пальцу и точно прикасаются подушечкой пальца к канату, надавливая и ощущая под пальцем опору.

Ощутив опору каждым из пальцев, О оставляют вытянутыми только указательный и средний пальцы, и таким же образом поочередно прикасаются ими.

- Следующий этап – перенесение внимания на координацию пальцев. Ощутив опору под указательным и средним пальцами, О поочередно поднимают то один то другой – кукла стоит на канате то на одной, то на другой ноге, возвращая поднятую «ножку» в прежнее положение соприкосновения с канатом. После того, как у О получилось, не соскальзывая пальцами с веревки поднимать поочередно пальцы, им предлагается после поднятия пальца переставлять его в другое место каната – создавать жест шага. Кукла-рука, шагая, передвигается по канату.

- Последним этапом игры будет создание выразительной формы тела куклы, и ее шаг по канату от одного края к другому.

После освоения О данной технической игры дается творческое задание.

О, учитывая выполненные задачи, придумывают, как кукла-рука будет перемещаться по канату: быстро или медленно, семеня ножками или грозно топя и пр. . Именно в творческих заданиях лучше всего проявляется волевой импульс, поэтому ими следует заканчивать любое проделанное упражнение.

Если группа находится в процессе постановки спектакля, то следует в репетируемом эпизоде выявить главное действие, сконструировав относительно него игру или несколько игр. Таким образом на сцене О, выполняя задачу игры, будет действовать и именно играть, а не имитировать застроенные преподавателем-режиссером жесты и мизансцены.



В данном разделе приведены примеры игр на освоение необходимых в специфике навыков. Игры разделены на блоки, в последовательности этапов обучения. Большая часть игр представляют собой последнюю стадию сложности по количеству объектов внимания. Предлагается самостоятельно разделить их на части «от простого к сложному», по описанному выше методу создания игр.

ВНИМАНИЕ И ВООБРАЖЕНИЕ

«КОМПЛИМЕНТЫ»

О и П сидят на стульях в замкнутом круге. П спрашивает О, знают ли они, что такое «комплимент». Коллективно определив значение слова как, к примеру, «Это когда мы говорим друг другу что-то приятное», О предлагается рассмотреть партнеров справа и слева и выбрать одну деталь из внешности или одежды, которая понравилась больше всего. П показывает пример игры: обращается к соседу справа – здоровается, называет свое имя и спрашивает как его/ее зовут. Сосед справа отвечает, и П, обращаясь по имени, делает комплимент выбранной детали.

« - Здравствуй, меня зовут Святослав, а тебя?

- Привет, меня зовут Кирилл.

- Кирилл, у тебя очень модные кроссовки!»

Продемонстрировав пример, П переспрашивает понятны ли правила игры, просит их повторить, затем выбирает О, которому передаст эстафету знакомства и комплимента.

О может молчать, развести руками в жесте «я не понимаю/у меня не получается». Тогда преподаватель помогает найти О ментальную опору через вопросы: « - Посмотри, у Кати есть волосы на голове?». С большой вероятностью на подобную шутку О ответит на вопрос положительно. Тогда П уточняет «А ее волосы длинные или короткие?», затем «Какого они цвета?». При наличии ответов П продолжает задавать вопросы по смежности: «А какого цвета ее штаны? А глаза?» и затем «Какой из этих цветов тебе нравится больше всего?» О отвечает, таким образом, получив ментальную опору, и П предлагает сделать «Кате» комплимент относительно понравившегося цвета. Так работает принцип зеркала в ментальном плане – П определяет самый явный неоспоримый факт и задает вопрос о его существовании, дальнейшие вопросы поступательно приводят к главному вопросу и цели игры.

Описание объекта

Все закрывают глаза. П придумывает объект и описывает его О. Задача – подробно все представлять. П должен начать с простых объектов, оговаривая малое количество их качеств, чтобы отследить уровень запоминания. Задача О визуализировать объект и его качества, запомнить их и впоследствии воспроизвести вербально, отвечая на вопрос «Что ты представил?». П со временем увеличивает количество качеств объекта, добавляя не только общие детали, но и особенные. К примеру: «а внизу на стволе елки имеется маленькое вырезанное сердечко», при этом детали должны выходить за рамки ожидаемых для данного объекта. Соединение таких деталей должно быть закреплено О на чисто визуальном уровне. Объекты должны быть простыми и узнаваемыми: дерево/стена/окно/стол/шкаф/сумка. Следующей частью игры будет взаимодействие с объектом в воображении: «Что ты видишь за окном?/что ты хочешь повесить на елку/положить на стол/положить в рюкзак/нарисовать на стене?» Здесь возникает первый волевой акт в узких, узнаваемых рамках. Затем право описывать объект передается О.

Следует заранее оговорить количество особенностей визуализируемого объекта. В следующей части упражнения О представляют объекты с открытыми глазами.

Описание выдуманных объектов

П называет два совершенно не связанных друг с другом объекта, к примеру «штора» и «ананас». Задача О смоделировать новое слово из этих двух, посредством использования первой части первого слова, второй части второго слова и далее наоборот: «шторанас/анантора». Затем О предлагается описание этого нового объекта, совмещающего качества как первого, так и второго: для чего оно создано, как используется в жизни и пр. .

«Если бы»

П задает вопросы провоцирующие фантазию и смекалку О. Также как и в игре «описание объектов», вначале следует обращать внимание О на известные знакомые вещи, в дальнейшем переходя к вопросам, связанным со спецификой:

«Что было бы, если бы не было дверей?»

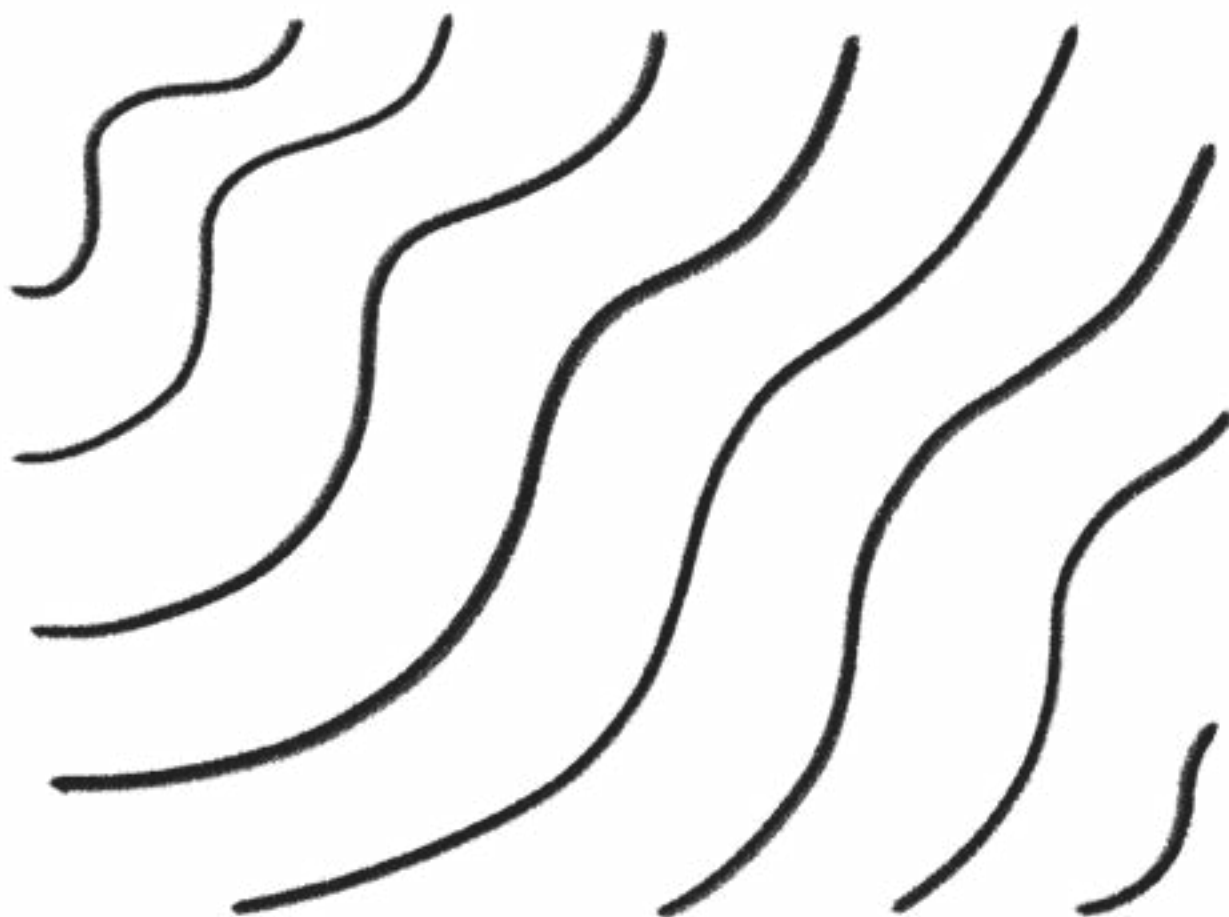
«Что было бы, если б у всех выросла третья рука?»

«Что будет, если появится второе солнце?»

«Что сказали бы рыбы, если бы умели говорить?»

«Если бы подушка превратилась в человека, то кем она бы была?»

Д В И Ж Е Н И Е



На этом этапе акцент направлен на такие навыки как ощущение своего тела и окружающего трехмерного пространства, координация, цепкость и пластичность пальцев.

Этап, несмотря на творческие задания, является техническим:

Осваивает физические формы, через которые может проявляться иллюзия оживления.

На этом же этапе осваиваются все игры, основанные на исполнении «признаков жизни».

«Разминка»

Прежде, чем приступать к играм связанным с движением в рамках специфики, О должны обратить внимание на свое тело, и главным образом на плечевой корпус и руки. П стоит не только провести разогревающую мышцы тела и, в особенности, рук разминку, но и, подобрав аргументы, объяснить для чего она нужна. О всегда должны понимать для чего они выполняет упражнение, и разминка не является исключением.

По принципу зеркала П предлагает О разогревающие и освобождающие от зажимов движения. Полезными и несложными будут легкие «растряхивания» отдельных частей тела: «Трясем запястьем, теперь всей рукой до плеча, теперь только правой стопой, теперь всей ногой, теперь тазом, а теперь всем вместе!». После общей разминки следует перейти к детальной разминке рук и в особенности пальцев. Лучше всего будет продолжить массажем одной рукой – второй руки: растирания, поглаживания, сжатия. Можно делать упражнения в парах, когда один О делает массаж рук другому.. Стоит расспросить, какие ощущения испытывают О при массаже. Какие ощущения были «до» и стали «после».

После «растряхивания» и массажа желательно предложить О игры на расслабление, сидя, и в масштабах аудитории. К примеру, задачей О будет постараться расслабить руку от плеча до кончиков пальцев. П, или другой О хватает расслабленную руку партнера за палец/запястье/рукав одежды, медленно растряхивает, передвигает ее в пространстве, затем мягко отпускает на уровне, низком от горизонтальной поверхности (колена О, стола, пола).

Далее внимание обращается на ладонь и пальцы. Здесь П стоит проявить фантазию, придумав игры на мелкую моторику. Это могут быть простые технические упражнения как растопыривание и сжатие пальцев в кулак, движения пальцами по очереди, растирание воображаемого куска соли и пр. :

«Растопырьте пальцы в стороны. Теперь аккуратно соедините подушечками указательный и большой палец в кольцо, так, чтобы другие пальцы оставались вытянутыми. Не давайте им сгибаться! Теперь следующий палец. Следующий... Теперь, соединив пальцы, будем потирать их между собой – представьте, что солите что-то.»

«А сейчас у нас в руке большой твердый комок соли, его нужно раздавить всеми пальцами и растереть в порошок!»

«Покажите мне ваши ладони. А теперь соедините пальцы так, чтобы ладонь стала плоской. На кончиках ваших пальцев – краска. Представьте, какого цвета. Сожмем ладонь, не разъединяя пальцы так, чтобы прикоснуться краской к запястью и растирающим движением вверх раскрасим всю ладонь. А теперь в обратную сторону.»

«Вредная/порядочная»

П раздает О по куску газеты и предлагает следующие правила игры: «левая рука у нас будет обиженная и вредная, ей все не нравится и она хочет все сломать, поэтому она будет сминать газету!» - П демонстрирует как его левая рука сминает газету в комок. «А правая рука у нас порядочная, она все исправит.» - П демонстрирует пример, как правой рукой при помощи одних лишь пальцев можно развернуть комок газеты.

Переходом к волевому импульсу будут служить следующие предложения: «Придумайте, какой у руки голос, какие звуки издает когда сжевывает газету?» также предлагая О придумать голос и второй руке, отличный от голоса первой. Затем роли рук меняются.

«Фигуры»

П посредством пластики кисти и пальцев создает замысловатые фигуры, которые предлагает О повторить.

«Солнце-луна»

Игра на координацию.

Руки О лежат на коленях ладонями вверх. Левая рука О – растопыренные в стороны пальцы (солнце), правая – пальцы, собранные в плоскую ладонь (луна). П обращает внимание на разницу фигур, предлагает запомнить О какую фигуру исполняет левая рука, а какую правая. Левая рука сжимается в кулак, в то время как правая остается в фигуре «луна», затем раскрывается, также в фигуре «луна». Правая рука сжимается в кулак, в то время как левая остается неподвижной, и раскрывается в фигуре «солнце». П обращает внимание О на то, что фигуры поменялись местами. Процесс игры ускоряется.

Следующим этапом П предлагает, разглядев фигуры, сжать обе руки в кулаки, запомнив в воображении где какая фигура находится. Теперь О нужно в воображении поменять фигуры местами и раскрыть руки по очереди. Процесс ускоряется.

Финальным этапом игры будет одновременное сжатие рук с разными фигурами в кулаки и одновременное раскрытие рук в поменявшиеся местами фигуры.

В процессе игры, из-за сложности, тело О может зажиматься. П нужно обращать внимание О на это и просить расслабиться, даже, при необходимости, откинуться на спинку стула.



«Сила притяжения»

Участники выполняют игру сидя. Вокруг – космическое пространство, в котором нет притяжения. Руки О свободно парят в воздухе.

По хлопку П все руки, парящие в космическом пространстве, притягиваются к колену, как к магниту. Важно, чтобы рука О при этом не расслаблялась. Второй хлопок – притяжение становится отталкиванием в противоположную сторону.

Игра усложняется тем, что качество движения руки будет зависеть от громкости хлопка. Тихий – колено имеет слабое притяжение, рука движется к нему с малой скоростью. Громкий – рука притягивается к колену быстро. То же правило действует на отталкивание. Далее выбирается другой объект притяжения.

Зеркало

Уже известная нам игра. П совершает жест (поднимает и опускает руку, хлопает в ладоши, встает, вращает головой) и предлагает О повторить его. Затем О предлагается не просто повторять жест после его совершения, а копировать движения П в процессе совершения им жестов. После того, как П приведено некоторое количество примеров, П выбирает одного из О в качестве ведущего. Ведущий О может использовать те же жесты, что и П или придумать свои. Затем студийцы делятся на пары, и взаимодействуют самостоятельно, по очереди меняясь ролями ведущего и зеркала. Переходом к волевому импульсу будет служить предложение О, после копирования одного жеста П продолжить его, превратив в собственный новый жест.



Звездное небо

Игра направлена на первичное взаимодействие с трехмерным пространством.

О визуализирует на себе и вокруг себя звездное небо. Одна рука О располагается в форме лукошка. П дотрагивается пальцем до точки на теле О – так он указывает на звезду. Задача О второй свободной рукой взять эту звезду и положить в «лукошко». Затем П начинает дотрагиваться до точек в воздушном пространстве перед О, который теперь забирает звезды из пространства.

Следующая часть игры: О оставляет себе из лукошка одну звезду и поочередно переставляет ее в воздушном пространстве, вначале как захочет – впоследствии только по прямым линиям. Далее О берет вторую яркую звезду и ставит на небо. Он должен указать на них, описать, как они выглядят, какое имеют значение. Игра усложнена тем, что теперь у О имеется два объекта внимания.

Затем добавляется еще один действенный объект внимания: перед перемещением, при захвате звезды рука должна остановиться в пространстве, сделать паузу – точку. Тем самым О обозначит ее точное расположение.

Далее игра происходит в парах (О по очереди переставляют одну звезду) и всей группой по пространству помещения.

Ч У В С Т В О



Переходя к этапу, П следует проанализировать какие игры смогут освоить О, а какие могут О травмировать.

О получили базовые навыки «воображения» и «движения», через которые (как через ограниченную форму: как вода через шланг, электричество через провода) без экзальтации могут проявить и попробовать понять свою эмоциональность и эмоциональность партнеров. Цель этапа – перенесение эмоциональности в специфику.

Исходя из принципа параллельного воспитания личностных навыков и навыков специфики, объект внимания игры может смещаться с области личного переживания и анализа О своих эмоций на сценическое проживание эмоций через куклу – создание иллюзии.

Внимательно следует отнестись к разделению воздействия воли П и волевого импульса О – контролю П на этом этапе должно быть уделено большее внимание.

Создание ментальной опоры в играх для О на этом этапе особенно важно.

Любую игру и эмоцию важно направлять в позитивное русло: злость в разрядку, печаль в успокоение.

«Классификация»

Для начала П нужно определить с О, какие чувства и эмоции они считают приятными, а какие неприятными. Обида, грусть, игривость, злость, восхищение и пр. . П просит описать эти чувства/эмоции физически и образно: «Что вы чувствуете в теле, когда обижаетесь? В голове, в руках? Чего в этот момент вам хочется больше всего?/ В кого вы превращаетесь, когда влюбляетесь? Когда это чувство прошло?» Затем игра воображения переворачивается. П называет образы, совершает жесты сам, или оживляет куклу и просит О объяснить, разгадать – какие эмоции он хотел передать.

«Синестезия»

У игры условное имя, которым называется способность «чувствовать» взаимосвязи между цветами, звуками, вкусами на физическом уровне. В нашем случае, «синестезией» будет игра воображения, в которой О предлагается найти цвету, звуку, вкусу, объему, фактурности и пр. эмоционально-чувственный эквивалент.

«Как вы думаете, какое чувство скрывается в бирюзовом цвете?/писке комара?/параде планет?».

«Воспоминания»

П взаимодействует с эмоционально-чувственным фоном самих О. П предлагает вспомнить самые яркие приятные и самые яркие неприятные воспоминания, «классифицировать» пережитое, согласно вышеописанной игре.

«Жесты эмоций»

После того, как эмоции классифицированы и им найдены конкретные воплощения из жизни, П предлагает воспроизвести описанные жесты и звуки, которые были спровоцированы эмоциями. Во время игры П просит обратить внимание на свои ощущения, появилась ли некая тень эмоции в процессе исполнения игры.

Жесты и звуки могут не быть человечески-натуралистичными, но напротив – образными. За основу можно взять вой волка как эмоцию тоски, толкание стены как эмоцию злости.

Также следует оговорить, какими жестами в игре О будут эмоцию «отпускать», чтобы по команде П благоприятно завершить игру на доброй, гармоничной ноте.

«Круг смеха»

П предлагает О расслабиться и не делать ничего, кроме как произносить глядя в глаза партнерам «ха-ха-ха/хо-хо-хо/хе-хе-хе и пр.» в разных интонация. О могут использовать только мимику. Цель игры – через указанные действия поделиться с партнером «радостью», в это же время, стараясь видеть и слышать партнера.

«Посмотри на меня внимательно, внимательно меня слушай. Я не просто так произношу звуки, я с тобой общаюсь! Я делюсь с тобой своей радостью!».

Игра длится от пяти минут. Процесс игры непредсказуем, но чаще всего ее финалом является коллективный гомерический смех всех участников.

«Эмоциональные фигуры»

Задачей О в этой игре будет воплотить через пластику статичной фигуры руки выбранные чувства и эмоции. Вначале отбирается до четырех разных эмоций (не обязательно, чтобы они были контрастными). О придумывают и демонстрируют свои фигуры.

П озвучивает эмоции в разном порядке, рука О меняет положения. Творческим финалом игры будет предложение О сделать из первой фигуры вторую, через пластическое превращение (одно переходное движение), пояснив тем самым – что произошло с рукой, отчего вдруг ее настроение изменилось.

«Лупа»

П рассуждает с О, что в разные случае жизни одни и те же эмоции проявляются по-разному: иногда громче и сильнее, иногда тише и слабее.

«Будто бы их увеличили или уменьшили. Давайте представим, что у нас есть две лупы: одна увеличивает, а другая уменьшает».

О предлагается придумать с выбранной куклой один эмоциональный жест.

Этот жест исполняется с увеличивающей и уменьшающей лупой.

Затем П предлагает использовать много увеличивающих и уменьшающих луп, чтобы жест эмоции, при повторении, изменялся постепенно.

Также «лупе» можно приписать и другое качество: мультяшная, замедляющая/ускоряющая, немая, зависающая, опьяняющая и пр. .

«Междометия»

П предлагает О вспомнить несколько эмоциональных междометий, восклицаний, к примеру «ах/ох/блин/ой-ой-ой».

О предлагается объяснить свое понимание эмоциональной наполненности междометий, затем найти этим междометиям проявление в движении руки – «протанцевать» эмоциональное содержание.

та-та-ТА/та-та-ТА

«Танец рук»

П делает подбор контрастных по эмоциональности музыкальных композиций, прослушивает с О кусочки каждой и обсуждает:

«Расскажите мне об этой музыке, какая она? Колючая? Грозная? Холодная? Блестящая? Ласкающая? А еще? Давайте выберем три самых ярких образа.»

Задача О будет протанцевать эмоциональный настрой композиции, удерживая в памяти выбранные образы, стараясь воплотить их в пластике руки.

П советует прислушиваться к сильным акцентам, а также к затиханию, ускорению и замедлению, стараясь воплотить эти модальности в модальности движения руки.

Затем игра может быть исполнена двумя руками (поочередно и одновременно), в парах, коллективно. Руки партнеров при этом находятся близко друг к другу (общаются). П советует внимательно наблюдать за совершаемыми партнером движениями, думать о том, что они значат, и стараться дополнить их своими.

«Диалог рук»

О предлагается задать каждой руке свой эмоциональный настрой (или междометие), желательны контрастные: «злой/добрый», «веселый/грустный». Руки располагаются напротив друг друга. Сейчас они будут общаться. О озвучивают свои темы диалога.

П задает равномерный ритм с одной сильной долей и несколькими слабыми, к примеру «та-та-ТА/та-ТА-та-та». П держит ритм, или включает метроном. Каждой фразе ритма соответствует пластическая фраза одной руки (три доли – три движения, четыре доли – четыре и т.д.). Ритм должен быть медленным, чтобы О успевали координировать движения рук и поддерживать пластическую контрастность образов. Руки могут кричать друг на друга, успокаивать, прикасаться, тормозить. О могут использовать звуковые восклицания, но слова при этом исключены!

«Прислушивание»

Эта игра помогает направить эмпатию О на неодушевленный объект. «Материал или предмет нельзя бесцеремонно мять в руках! Настоящий кукольник всегда чувствует как его влияние, прикосновение(!) помогает материалу в движении и звучании! Материал и предмет уже прячут и хранят в себе энергию, это вы можете помнить по нашим играм с «перемещением и звучанием» куклы. Но также в кукле спрятаны и ее эмоции. Где? В ее образе, в ее пластике и в ее звуках! Пожалуйста, найдите их.»

После наблюдения проводится групповой анализ, в ходе которого О описывают, что звуки рассказали о предмете нового: может изначально О поняли характер предмета неверно? О чем говорит тот или иной звук, какое настроение он выражает?

В качестве развития игры П может предложить О изменить значения найденных «способностей» куклы: к примеру, застегивание персонажем-сумкой молнии может означать и жадность, и робость, и даже быть нервным тиком.

«Как?» или «Приспособление»

Одна из финальных игр этапа.

Задачей О - постараться выразить эмоционально-чувственный фон куклы только через один из изученных «признаков жизни»:

«Давайте найдем с вами «обиженный взгляд» куклы, «влюбленное дыхание», «яростную походку».

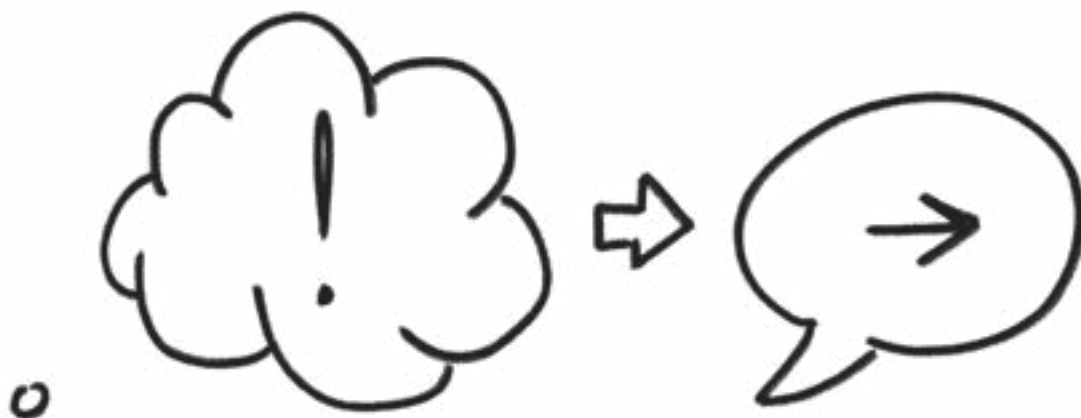
Следующим этапом игры будет полноценное оживление куклы в тех формах, которые выберет О с выполнением простого физического действия, раскрывающего эмоционально-чувственный фон.

Кукла может считать ворон, протирать пыль, делать прическу и пр. . П обращает внимание О на то, что важно ответить на вопрос «как?» кукла это делает, если испытывает выбранную эмоцию.

Усложнить игру и помочь О понять важность «приспособления» можно через предварительное предложение без всяких правил на протяжении долгого времени на сцене играть выбранную эмоцию. Если вдруг О выйдет в своей импровизации на «приспособление» - это нужно зафиксировать, обратить внимание остальных и обсудив, с этого начать следующий этап игры.

После успешного исполнения игры, П предлагает усложнить эмоционально-чувственный фон «приспособлений» сменяющимися друг друга эмоциями, а также аккордами чувств и эмоций «радость с неловкостью», «грусть со злостью» и пр.

Д Е Й С Т В И Е



Финальный этап обучения и переход к постановке спектакля.

В любом эпизоде спектакля мы наблюдаем «нечто», о чем можем спросить «что происходит?» и получить ответ, в котором будет поддерживаться перспектива развития происходящего. Эта перспектива, потенциал настоящего момента и есть – действие (ментальный и/или физический процесс достижения цели). Цель может быть поставлена как в рамках сценического процесса (цель персонажа за «четвертой стеной»), так и за его пределами (цель персонажа – загипнотизировать зрителя).

Основной алгоритм процесса достижения цели:

«Персона замотивирована целью – персона ЖЕЛАЕТ. Персона выбирает способ достижения цели. Персона использует его. Персона анализирует ошибки в случае неудачи. Персона продолжает пользоваться видоизмененным первым способом или меняет его. Персона достигает или не достигает цели. Персона реагирует на достижение/недостижение.».

Алгоритм разбирается П с О на конкретных примерах. Порядок алгоритма может меняться в зависимости от примера.

Игры этапа приближены к тематическим этюдам.

«Великая магия»

П ставит на стол предмет и обращается к О:

«Вот на столе стоит «...». А вы – потомки великих колдуний и магов. Ваша задача собрать все свои колдовские силы и заставить «...» взлететь».

Будет хорошо, если игровой настрой в группе сразу позволит О окунуться в процесс. Однако, если П решит, что О недостаточно подключены, то игра продолжается.

Будет хорошо, если П сможет поставить стол у щели занавеса, чтобы спрятавшись за ним рукой взяться за поставленный на стол предмет. «Я буду создавать иллюзию полета предмета, но все зависит только от ваших усилий. Начали». Как только предмет с помощью П и усилиями О начал взлетать, П нужно сразу поддержать О: « Отлично, теперь пожалуйста еще выше! Еще! Нет, не так высоко пожалуйста, пониже... Теперь переверните предмет в воздухе!».

Игру можно развить в «гипноз» :

Один из обучающихся будет гипнотизируемым, другие – гипнотизерами. Гипнотизер при помощи своей силы заставляет гипнотизируемого сесть, встать, отвернуться (простые оговоренные действия). Задача гипнотизируемого – самому решать, насколько сильно воздействие гипнотизера, и, если он чувствует, что сильно – совершить оговоренное действие.

«Камешек в ботинке»

Игра воображения.

П предлагает О выбрать абсолютно любые желания/цели. Лучше начать с простых: перейти мост, убраться в комнате, позвонить другу. Теперь на выбранную цель происходит нападение – что может помешать ее достигнуть?

Далее игра развивается в целой истории через противодействие воображения того, кто достигает цели и остальных – придумывающих препятствия.

« – Я хочу залезть на гору...

- Но у тебя нет веревки.

- Я сворачиваю веревку из свисающих рядом лиан и начинаю залезать...

- Но тут с горы начинают падать камни.

- Я раскрываю железный зонт и пережидаю камнепад в пещере...»

Так как это игра воображения, и препятствия и их преодоление может быть фантастичными.

«Попугай»

Игра исполняется двумя О «в куклах». Первый – импровизирует, делает все, что захочет. Второму дается цель – повторять – передразнивать все действия первого чтобы... : развеселить его, разозлить его, заставить обратить на себя внимание.

«Провокация случайная и не очень»

В середине занятия П вдруг «решает, что не хочет дальше ни при каких обстоятельствах его продолжать». П намекает О, что это такая игра и им стоит придумать, как добиться того, чтобы занятие продолжилось.

Так, П придумывает несколько подобных провокаций.

Также игра работает в обратную сторону: если в течении занятия один из О выражает просьбу, то П предлагает добиться положительного ответа на нее выполнив определенное задание на действие. Это может быть глагольное действие, или импровизация. Во всяком случае, О исполняют задание лишь один раз, после чего их просьба удовлетворяется.

«Дуэль»

Игра на энергетическую выразительность, внимание к партнеру, фантазирование и развитие «приспособлений».

Она схожа с игрой «гипнотизер», как если бы только гипнотизеров было двое друг против друга.

Двум участникам-партнерам О даются одинаковые цели друг против друга: сдуть партнера, прижать его взглядом к стенке, заставить остановиться на месте. Также определяются ограничения средства воздействия (в каждом конкретном случае). Общее правило для всех случаев: ПАРТНЕРА НЕЛЬЗЯ КАСАТЬСЯ И НИКАК НЕЛЬЗЯ НА НЕГО ДЕЙСТВОВАТЬ ФИЗИЧЕСКИ.

Чтобы не возникло путаницы и суеты, П предлагает О действовать поочередно, исполняя только один-два жеста. Тогда партнерам будет легче реагировать друг на друга, зная, что именно они сейчас играют.

Внимание О обращается на то, что следует быть внимательными друг к другу и реагировать на действия друг друга согласно своему восприятию этих действий.

«Действие-глагол и его интенсивность»

П спрашивает О, знают ли они, что такое глагол. Коллективно определяется значение термина.

«Глагол отвечает на вопрос «что делает?» или, если сказать по-другому, – «какое выполняет действие?»».

Затем П нужно объяснить, что бывают глаголы физического действия (бежать, мыть, пилить, лететь), а бывают психического, то есть, когда мы воздействуем на других людей: винить, объяснять, жаловаться, просить, приказывать и пр. . Эти глаголы чаще определяют речевую окраску и «словесное действие», однако они же могут быть выражены и пластически.

П выбирает с О цель, которой хочет добиться кукла, партнера или объект, от которого она хочет добиться этой цели и глагол, через который она будет своей цели добиваться.

Когда оговорены все детали, и даже, частично, приведены примеры исполнения игры - П не выбирает О, а предлагает решиться на исполнение желающим.

Усложнением игры будет применение в исполняемых этюдах «лупы» усиливающей, ослабляющей или вовсе видоизменяющей действие.

Рано или поздно к игре подключатся и побывают на игровой площадке все.

П Р И Л О Ж Е Н И Е

РАЗМЫШЛЕНИЯ О ПОСТАНОВКЕ СПЕКТАКЛЯ В ИНКЛЮЗИВНОМ ТЕАТРЕ

Возможно нижеизложенные размышления помогут читателю-педагогу в популяризации инклюзивного театра.

Самая большая проблема в инклюзивном спектакле – это зритель. Не потому что его трудно найти, или сложно распространить билеты. Зритель в нашей стране, как правило, не подготовлен к встрече с чем-то необычным, выбивающимся из клише элементе театральной культуры, как, к примеру, к встрече с актером с особенными потребностями.

При просмотре спектакля мы пребываем как минимум в двух пространствах: в пространстве спектакля – иллюзии, истории нарративе, который через ряд интерпретируемых жестов, переживается нами. Тело актера в этом пространстве воспринимается как семантическое, несущее код. Также мы присутствуем и в физическом пространстве театра: здании со сценой и актерами, зрительным залом, в окружении других зрителей. В этом пространстве мы воспринимаем всех как равных. Актера на сцене мы воспринимаем как тело феноменальное – такое как есть. Хорош тот актер, кто может владеть вниманием зрителя, отвлекая его от своего феноменального тела, которое может выделяться излишне очерченной мускулатурой, или наоборот обилием жировой массы, тела, по которому течет пот от софитов. В таком случае зритель пребывает большую часть времени в пространстве иллюзорном, семантическом. Однако, когда дело доходит до инклюзивного театра, зритель оказывается в амбивалентном состоянии: вместо речевой характеристики он отчетливо слышит дефект речи, вместо партитуры пластики тела – видит гиперкинезы. Зрителю становится сложнее воспринимать семантический нарратив спектакля, он постоянно возвращает свое внимание к феноменальному телу актеров. Зритель видит, как помогают тьюторы, как иногда актер с особенными потребностями во время самой сцены отказывается дальше играть спектакль, как у другого актера течет слюна. И, воспринимая феноменальную составляющую спектакля, интерпретирует ее, а не семантический ряд. Каков результат этой интерпретации для неподготовленного зрителя? Страх, брезгливость, слезы, жалость. Зритель уже не смотрит спектакль, зритель смотрит на удачность или неудачность.

ИГРЫ ЛЮДЕЙ С ОВЗ

Первоочередной целью я считаю не только социализацию людей с ОВЗ и интеграцию их в общество, но, что важнее, – подготовку зрителя к восприятию таких людей. А значит, на том этапе, на котором мы находимся сейчас, наша задача не клепать бесконечное количество спектаклей, чтобы чаще мелькать перед глазами общества, а создавать творческие события, которые сами являются и актом социализации людей с ОВЗ, и актом подготовки пришедших в качестве зрителей гостей. Так как на занятиях мы предлагали обучающимся определенные правила игры, так и в случае со зрителем, мы должны предложить ему эти правила – призму определенного взгляда на происходящее. Таким образом, тема спектакля должна вырасти внутри этого комплекса феноменальных предлагаемых обстоятельств.

В театральной профессии есть такой жаргонный термин как «органика» – наилучшая форма игры феноменального тела актера для убедительности и перевода внимания зрителя в семантическое пространство. Для актеров с ОВЗ такая органика тоже должна быть найдена и оправдана в самом спектакле. Однако распространенной ошибкой является использование и злоупотребление феноменальными качествами актерского тела в контексте постановки во имя органики самой постановки. Вместо поиска темы, которая в спектакле, как благодородная почва, даст прорасти и раскрыться талантам и качествам людей с ОВЗ, эти качества используются как ФОРМА. Пример такой ошибки можно обнаружить в подобных словах режиссеров: «В произведениях Н.В.Гоголя действуют странные люди. Чтобы обратиться к ним и выразить посыл автора актеру обычно приходится использовать грим, накладные усы, носы, лбы. Актер же инклюзивный уже обладает этими качествами, пьесы Гоголя будто написаны специально для них!». В данном приеме прекрасно видно, что актер используется, как материал, а не является целью. Инклюзивный актер и его успех, а не успех постановки – это цель спектакля. Весть зрителю об инклюзивном актере – это сверхзадача спектакля.

Если мы на первое место ставим интеграцию людей с ОВЗ в общество, то каждое творческое событие в присутствии зрителя должно становится диалогом между этими двумя мирами, встречей. И искать нужно тему именно этого диалога. Она может не быть перегружена заумными смыслами с грандиозным посылом. Пусть она будет простой и доступной: «все мы – равны», «маленький человек», «толерантность и свобода» и др. . Это не значит, что театр должен превращаться в диктующий нравы, с давящей моралью. Но транслирующий повод для размышлений.

Самой лучшей точкой отсчета и опорой спектакля могут быть сами тренинги и игры, которые полюбились студийцам. Формой же игры не должно быть натуралистичное перевоплощение. Роль актера с ОВЗ должна ИГРАТЬСЯ, актер на площадке должен быть самим собой, ведь встреча происходит именно с ним, а не с персонажем, за которого он спрячется.

Прекрасным примером подобных работ являются спектакли новосибирского режиссера, организатора и главного преподавателя школы-студии «Инклюзион» А.В.Зиновьевой. Первый инклюзивный спектакль режиссера по произведению Платонова «Юшка» обладает всеми вышеперечисленными качествами. Трагическая история рассказа о маленьком добром человеке, о несопротивлении злу и его возникновении – в спектакле хоть и воздействует на зрителя «слезоточиво», но, облаченная в форму игры исходящей от способностей и потенциала актеров с ОВЗ, является именно встречей и диалогом со зрителем. В прямом и переносном смысле: событие начинается с диалога режиссера или студийца со зрительным залом и заканчивается обсуждением спектакля зрителем и актерской труппой. Пустое пространство, минимальное количество бутафории, отсутствие напускной художественности и условность игры, в которой тело актера более всего близко к самому себе, дает зрителю возможность наблюдения за личностью актеров, а не за тем, получается или не получается у них играть свою роль. Семантический план спектакля, в котором главного персонажа играют по очереди то актеры с ОВЗ, то профессиональные актеры-тьюторы, то ожившая одежда (кукла) героя – в своем минимализме (передаваемая играющему роль шапка персонажа) дают зрителю повод для интерпретаций внутри дискурса инклюзии. Расслоение планов спектакля, в которых происходит то конкретное сюжетное действие, то игра, отвлеченная от сюжета или расширяющая его, в которой каждый инклюзивный актер проявляет свою самость, объединяет и примиряет феноменальную и семантическую составляющие спектакля.

Замысел спектакля следует начинать с анализа успешно пройденных во время обучения упражнений, поэтому лучше, если упражнения будут созданы по описанной методике, исходя из намеченной будущей творческой работы. Форму, жанр спектакля следует искать в характеристиках и целях упражнений. В большинстве случаев, актер с ОВЗ не может как профессиональный актер вести сюжетное действие, иногда не может осознать, сгенерировать и сыграть посыл, которого хочет добиться режиссер. А значит, это действие не должно быть перегружено объектами внимания, как для актера, так и для зрителя. Во время формирования замысла нужно помнить, что наша цель – высказывание инклюзивного актера, обращенное к залу и его воспроизведение внимания к себе и к окружению, осознание себя как играющего, как носителя намерения и воли, которые формируют действие, в том числе и заметное для окружающих. А значит, семантическая составляющая спектакля ложится на плечи режиссера – это формирование метафорических или конкретных сюжетных образов, дополняющих актерскую игру и тяготеющих к интерпретации в нужной для события теме.