

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА

КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Т.В. Метляева

Актерское мастерство и анимационные программы

Учебное пособие

43.03.01 СЕРВИС

43.03.02 ТУРИЗМ

Издательство ВГУЭС
Владивосток 2018

УДК 378.1
ББК
М 54

Рецензенты: **Карбанова С.Ф.** канд. ист. наук, профессор
Тришин В. А., канд. пед. наук, профессор института повышения
работников культуры, искусства и туризма, г. Москва

М 54 Метляева Татьяна Викторовна

Актерское мастерство и анимационные программы: Учебное пособие.
Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2018.

Учебное пособие представляет собой *теоретические материалы*, в которых раскрывается содержание процесса овладения приемами актерской игры, режиссуры и формирования анимационной программы для специалистов сферы сервиса и туризма, занимающихся имиджмейкингом, сервисной деятельностью, туризмом; *практические упражнения*, и тесты, помогающие в усвоении данной дисциплины.

Учебное пособие составлено в соответствии с требованиями государственного стандарта высшего профессионального образования Российской Федерации.

Предназначен для бакалавров направления 43.03.01 «Сервис», профиля «Социально-культурный сервис», «Имиджмейкерские услуги»; 43.03.02 «Туризм» и других специалистов, желающих овладеть навыками управления впечатлением о себе, работы над образом, формирования анимационной программы.

© Издательство Владивостокского
государственного университета
экономики и сервиса, 2018

ВВЕДЕНИЕ

Основной целью освоения дисциплины «Актёрское мастерство и анимационные

программы» является подготовка бакалавров направления «Сервис» профиля «Имиджмейкерские услуги» и профиля «Туризм» к сервисной, социокультурной, организационно-управленческой и научно-исследовательской деятельности в сфере сервиса; к ознакомлению с сущностью теории игры, на базе хорошо разработанной и активно используемой во всём мире системы К.С. Станиславского; психологической основой построения игровых ситуаций, организационной структурой построения события, основ культурно-досуговой деятельности. Овладение навыками управления собой, управления необходимым впечатлением – это главная цель изучения данной дисциплины, она является залогом успеха профессиональной карьеры будущего специалиста.

Рыночная экономика актуализирует спрос на игровую деятельность. Во многих организациях, фирмах, общеобразовательных и государственных учреждениях всё чаще проходят «деловые игры», организовываются тренинги различной направленности и прочие проектные формы обучения, способствующие развитию не только профессионализма, но и совершенствованию межличностного и межгруппового взаимодействия.

В ходе достижения данных целей решаются следующие задачи:

- Ознакомить с основными подходами к управлению социокультурными проектами, принципов организации творческой деятельности, процессу перевоплощения, приёмам режиссуры. Освоить такие разделы как: внимание, фантазия, чувство правды и вера в предлагаемые обстоятельства, событийный анализ пьесы.

- Овладеть игровыми приёмами, навыками осуществления развлекательных мероприятий в сфере сервиса и туризма.

- Уметь быстро и правдиво перевоплощаться в ту или иную роль. Управлять ситуацией. Импровизировать. Анализировать основные направления и проблемы развития индустрии развлечений; создавать сценарии для постановки культурно-досуговых программ и проектов.

В результате освоения дисциплины студенты приобретут социокультурные и профессиональные компетенции, позволяющие осуществлять выбор необходимых методов и средств процесса сервиса, участвовать в организации процесса коммуникации для обслуживания потребителей, формировании клиентурных отношений, разработке элементов оптимизации сервисной деятельности и формировать положительный образ в личной и деловой жизнедеятельности человека.

Учебный курс «Актерское мастерство и анимационные программы» является вариативной частью основной образовательной программы, связанной с профессиональной спецификой бакалавров сферы сервиса, разработан и читается

бакалаврам направления «Сервис» и «Туризм» с целью:

- формировать у студентов целостного представления о процессе формирования актерского мастерства и его отдельных аспектов: работы над ролью,
- обучить формированию события, построения мизансцены, атмосферы роли и играемого отрывка;
- овладения приемами подготовки и проведения мероприятий различной направленности, актерского тренинга с группой и индивидуально.

Учебный курс «Актерское мастерство и анимационные программы» включает культурологические, психологические, социологические подходы, помогающие бакалавру в сфере сервиса определять принципы, слагаемые, методы диагностирования поведения и влияния на потребителя, освоить теорию организации обслуживания, этику сферы сервиса, приемы работы в контактной зоне, определять психологические особенности поведения людей, учитывать которые необходимо при подготовке той или иной роли и организации события.

Кроме того курс позволяет освоить основные подходы подготовки роли; с помощью методики проведения индивидуального тренинга по овладению элементами актёрского мастерства и режиссуры, в основу которых входят упражнения для развития воображения, организации внимания, пробуждения эмоционально – чувственной природы человека, организации действия в предлагаемых обстоятельствах. Усвоение вышеперечисленного позволит овладеть искусством самопрезентации, умением анализировать различные ситуации делового общения, предвидеть поведение другого человека и соответственно выстраивать своё.

Входными требованиями к изучению дисциплины являются стремление к постоянному личностному развитию и повышению профессионального мастерства; готовность к компромиссу с потребителем по возможному варианту и требуемому качеству обслуживания. выделять и учитывать основные психологические особенности потребителя в процессе сервисной деятельности, готовностью к работе в контактной зоне с потребителем, консультированию, согласованию вида, формы и объема процесса сервиса к планированию производственно-хозяйственной деятельности предприятия сервиса в зависимости от изменения конъюнктуры рынка услуг и спроса потребителей, в том числе с учетом социальной политики государства.

Всё вышеперечисленное послужило основанием к созданию учебного пособия «Актерское мастерство и анимационные программы». Данное пособие предполагает освоение: подходов и приёмов перевоплощения, работы над образом, способом управления впечатлением, приемов режиссуры, построения события, подготовки и

реализации анимационной программы.

Учебное пособие состоит из трех разделов и Приложения. Первый раздел посвящен актерскому мастерству, а также раскрывает технологию ведения тренинга и основы тренерской методики. В конце которого даются вопросы и задания для контроля уровня освоения материала. Второй раздел включает в себя режиссерские основы имиджмейкинга и анимационной деятельности. Третий раздел посвящен подготовке и реализации анимационной программы.

В приложения включены упражнения для тренинга актёрской психотехники, основанного на работах К.С. Станиславского, С.В. Гиппиус, Л.П. Новицкой. Кроме того прилагаются сценарии анимационных программ.

Учебное пособие предназначено для специалистов в области имиджа, индустрии моды и красоты, публичных рилейшинз, социальной сферы, туризма, маркетологов, менеджеров и других работников социокультурного сервиса.

Основные виды занятий

1. Общая трудоемкость дисциплины составляет **3** зачетные единицы, (**108** академических часа, **77**ч. – аудиторных занятий, **17** часов лекционных, **51** часа практические занятия, 9ч. – промежуточной аттестации). Самостоятельная работа студентов направлена на углубление полученных знаний и умений, формирования партитуры роли, составление конспектов по анализу: первоисточников по искусству вхождения в образ – К.С. Станиславский «Работа над ролью», Д.А. Шароев «Режиссура массового зрелища». Подготовку сценария и упражнений тренинга по актерским приемам, применяемым в ситуации делового общения, и составляет **31** час.

Таблица 1 – Общая трудоемкость дисциплины

| Название ОПОП | Форма обучения | Индекс | Семестр курс | Трудоемкость (З.Е.) | Объем контактной работы (час) | | | | | СРС | Форма аттестации | |
|---------------|----------------|--------|--------------|---------------------|-------------------------------|------------|-----|-----|---------------|-----|------------------|-----|
| | | | | | Все го | Аудиторная | | | Внеаудиторная | | | |
| | | | | | | лек | Пр. | лаб | ПА | | | КСР |
| Сервис | ОФО | 31580 | 6 | 3 | 108 | 17 | 51 | | 9 | 31 | Э | |
| Туризм | ОФО | 31580 | 2 | 3 | 108 | 17 | 51 | | 9 | 31 | Э | |

Структура и содержание дисциплины (модуля)

Структура дисциплины (модуля)

Таблица 2 – Структура дисциплины

| № дисциплины | Наименование раздела | Семестр | Виды учебной деятельности, включая СРС и трудоемкость (в часах) | | | Средства текущего контроля |
|--------------|--|---------|---|------|----|--|
| | | | Лек | Прак | СР | |
| 1 | Тема 1. Роль игры в процессе социализации личности | 6 | 2 | | 4 | Подготовка конспекта по книге К.С. Станиславского «Работа над собой в творческом процессе перевоплощения» |
| 2 | Тема 2. Освоение основных элементов, формирующих творческое начало личности. | | 2 | 4 | 2 | Подготовка упражнений тренинга, формирующих творческое начало личности |
| 3 | Тема 3. Методы перевоплощения, используемые на сцене и в жизни | | 2 | 8 | 2 | Разработка тренинга по формированию приемов перевоплощения – подготовка видео материала с анализом. |
| 4 | Тема 4. Работа над ролью | | 2 | 10 | 6 | Ролевая игра. Подбор 3 ролей для имиджирования, проигрывание сцен из фильмов и пьес по теме имиджирования. Проигрывание сцен на производственную или иную тему. |
| 5 | Тема 5. Разработка технологии проведения тренинга | | 2 | 5 | 3 | Подготовка блока упражнений, отвечающих требованиям задания применения их в жизненных обстоятельствах |
| 6 | Тема 6 Основные принципы режиссерской профессии в деятельности специалистов социокультурного сервиса и туризма | | 2 | 8 | 4 | Разработка, подготовка и проведение тренинга для развития организационных навыков. |
| 7 | Тема 7 Режиссерские основы культурно-досуговой деятельности. Организация и методика воплощения различных театрализованных форм, зрелищных мероприятий. | | 2 | 4 | 4 | Подбор упражнений для тренинга. Построение события, разработка приемов мизансценирования, атмосферы и др. творческие задания |
| 8 | Тема 8. Организация и проведение мероприятий различной направленности | | 2 | 6 | 2 | Контрольная работа. Разработка плана мероприятия |
| 9 | Тема 9. Подготовка сценария развлекательного мероприятия цели, план, основная концепция. | | 2 | 6 | 4 | Контрольная работа. Подготовка сценария мероприятий различной направленности |

Раздел 1. Актерское мастерство

Тема 1 Роль игры в процессе социализации личности

Ключевые слова

Игра, творческие способности, актер, зритель, роль, социальная роль, ролевое поведение, перевоплощение, маска-образ, тренинг, внимание, воображение, эмоции, чувства, психотехника, инсценизация, имагопсихотерапия, интерактивный подход,

Человеческая культура издавна имеет игровой характер – это и шаманские обряды, и театрализованные представления поклонения богам в период посева и сбора урожая, и чётко отработанные сценарии восхождения на трон царственных особ и проч. Так, любой монарх в период новой истории содержал штат, специально занимающийся разработкой и обслуживанием определенных церемоний взаимодействия царской особы с подданными. Практически на протяжении всего существования человеческого общества игра оказывала значительное влияние на ход его развития. Именно этот вид деятельности ответствен за созидание человека, неслучайно определяемого голландским культурологом Й. Хейзенгой как *homo ludens* – человек играющий. Автор трактует основные функции игры следующим образом: «... мы стремимся насколько возможно подготовиться к исключительным жизненным ситуациям, репетируя свои реакции и добиваясь, таким образом, их большей подконтрольности с помощью фантазии и игры»¹.

Многочисленные исторические факты позволили Й. Хейзинге составить обзор игр разных эпох и народов и, более того, предложить особый историко-культурный методический прием: рассматривать игры того или иного народа как факт его перехода к культурному состоянию, а игровой элемент в различных видах деятельности – как свидетельство культурного потенциала общества. По мнению Хейзинги, игра воплощается в мифе, культе, в празднике, когда посредством игры рождаются движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, образование и наука. Поэтому они уходят «корнями в почву» игрового действия и взаимодействия. Игра во все времена была способна целиком захватить играющего. Она находится на границе с серьезным: сама превращается в серьезное, а серьезное – в игру.

Й. Хейзенга считает: «культура есть игра, так как она дает человеку то, чего не очень много в реальной жизни: красоту, романтику, максимальное проявление человеческих достоинств». Он посвящал свои исследования культурным идеалам (что

¹ Хейзинга Й. *Homo ludens* (Человек играющий): Опыт определения игрового элемента культуры. В тени завтрашнего дня. М., 2001. С. 84.

сегодня можно было бы назвать процессом построения желаемого имиджа), не тому, чем были, а тому, чем хотели казаться люди. В процессе же создания имиджа, на наш взгляд, сочетается игра воображения, символов и образов.

«Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе и имеет большое значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Игра – занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга, для развлечения, являющееся видом спорта и т.д.;

– исполнение сценической роли;
– преднамеренный вид действий, преследующих определенную цель, интриги, тайные замыслы».²

Игра помогает раскрепостить воображение. Игра дает человеку возможность стать более гибким, обрести определённый опыт, и в большей мере реализовать себя как личность. Игра дает ему ощущение свободы и ответственности за свою жизнь. Игра – это способ самовыражения человека и способ его приспособления к окружающему миру. Это также произвольная внутренне мотивированная деятельность, предусматривающая гибкость в решении вопроса о том, как использовать тот или иной предмет. К тому же это средство для выражения чувства, исследования отношений и самореализации. В игре физические, умственные, эмоциональные качества включаются в творческий процесс.

С последней трети XIX века появляются первые научные теории игры. Игра становится предметом систематического научного изучения с различных позиций, имеющих важное значение в контексте данного исследования:

- физиологических (Г. Спенсер, М. Лацарус и др.);
- социологических (Дж. Мид, И. Гофман, К. Гросс, Д. Рисмен, М. и Э. Неймер и др.);
- психологических (З. Фрейд, Я. Морено, Ф.Я. Бентендейк, Г. Леманн);
- историко-культурных (И. Хейзинга);
- теорий, синтезировавших несколько подходов к игре как самовыражению (Ж. Пиаже).

По мнению Ж. Пиаже, игра появляется в процессе развития человека на каждой последующей стадии, никогда не исчезая полностью, в следующих формах:

- а) игра-упражнение. Приводит к формированию наиболее сложных навыков;
- б) символическая игра. Способствует формированию семиотической функции и

² Словарь русского языка. М. : Наука, 1983. 278 с.

процессов замещения реальности знаками и символами, создавая тем самым основу художественной деятельности;

в) игра с правилами. Допускает соревнование и сотрудничество. В каждой из этих категорий игр интеллект отражает уровень умственного развития индивида.

Игра способствует:

1. Освоению новых стилей социально приемлемого поведения.
2. Введению в психическое пространство человека новых способов эмоционального реагирования.
3. Формированию новых социально-ролевых моделей, которые смогут практически спонтанно активироваться в определенной жизненной ситуации.

Начало нового тысячелетия характеризуется всеобщим интересом к «проектной культуре». Именно поэтому во многих организациях, фирмах, общеобразовательных и государственных учреждениях всё чаще проходят «деловые игры», организовываются тренинги различной направленности и прочие проектные формы обучения сотрудников, персонала, учащихся.

Современное общество обращает внимание на формирование человека не только мыслящего, но и, что особенно примечательно, на человека действующего, способного конструировать свою жизнедеятельность и желательный образ самого себя в зависимости от поставленных целей.

Д.Г. Мид, писал, что «то, чем мы себе кажемся, является не столько нашей сущностью, сколько внедрённым окружающими в наше сознание образом»³ Согласно Джорджу Миду поведение строится из ролей, принимаемых на себя индивидом и проигрываемых им в процессе общения с другими участниками группового действия. Человек не может произвести адресованное людям действие, не приняв на себя роли других и не оценивая собственную персону с точки зрения других. Принятие на себя роли и её проигрывание – это и есть отношение к событию и создаваемому образу. Вместе с тем, нераздельность различных сторон этого процесса обуславливает их внутреннюю взаимосвязь. Отношение к происходящему событию выражено в действиях, предписанных «сценарием» роли и мотивированных интересами участников социального процесса, и предполагает понимание ими (т.е. представленность в форме образа) значения и смысла этих действий.

И. Гофман также придерживается теории ролевого поведения, для него выражение «весь мир – сцена» выступает в качестве социальной метафоры. В своих работах он опирается на понятие «театрализация жизни», стремясь раскрыть, как устроены

³ Мид Дж. Сознание, личность, общество. Чикаго. 1934. С. 39

различные социальные институты, считая их аналогами «театров» (так для описания отношений между людьми и правил, которых они придерживаются, общаясь, друг с другом, Гофман применяет выражение «на сцене», «вне сцены» и «за сценой»). Также он использует понятие «ролевой дистанции», означающее способность человека дистанцироваться от своей социальной роли, снимать свою «социальную маску», надевать другую, т.е. не воспринимать социальную роль как данную раз и навсегда. Что предполагает постепенную смену ролевой идентичности⁴.

В своей работе Гофман показывает, как человек в процессе социального взаимодействия способен не только смотреть на себя глазами партнера, но и корректировать собственное поведение в соответствии с ожиданием другого, чтобы создать наиболее благоприятное впечатление о себе и достичь наибольшей выгоды от этого взаимодействия. Личность имеет социальное происхождение. Ее формирует диалог, только через общение с другими людьми – формируется личность. Человек понимает себя, разговор с другими учит его разговаривать с самим собой, учит мыслить. Еще Аристотель говорил о первичности социального опыта. Индивид обретает в себе партнера, вырабатывает самовосприятие не прямо, а опосредованно. Воспринимая точку зрения других членов социальной группы, к которой он принадлежит, либо некую обобщенную позицию этой группы в целом. Благодаря усвоению истинных или воображаемых установок других в отношении себя, человек научается смотреть на себя и соответственно действовать «объективно» и тем самым становится полноценным «субъектом» социального действия.

Помимо этого, Гофман ввел понятие переднего плана исполнения роли, под которым он понимал «стандартный набор выразительных приемов и инструментов, намеренно или невольно выработанных индивидом в ходе исполнения». К ним он относил обстановку (мебель, декорации, физическое расположение участников) и личный первый план (пол, возраст, отличительные знаки официального положения, манера одеваться, внешность, осанка, речь, выражение лица, жесты и т.п.). Любая роль, выбранная для исполнения уже имеет свои наработки предшествующими исполнителями, поэтому новый исполнитель выбирает один из вариантов исполнения, привнося что-то свое.

Обращаясь к историческим корням понятия «личность», к материалам ритуальной и театральной маски, собранными такими научными дисциплинами, как этнография и семиотика, к анализу раннего значения слова личность – «persona» мы находим, что «персона» означает маску актера. Особое значение имеет анализ социально – психологических аспектов явления «маскировки» в древних ритуалах, которые были

⁴ Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. М. 1990. 304 с.

прямым историческим источником возникновения театра. Театральная маска – это «изображение какого-либо существа, надеваемая и носимая с целью преобразования в данное существо»⁵. Маска является тем инструментом, созданным человеком, для выделения в обществе лиц с особым положением. Установления механизмов «обратного отображения» норм коллективной жизни и формирования образа открытого социальным контактам «человека без маски». «Маска» формирует у остальных членов сообщества принимаемый всеми стереотип поведения посредством ритуала. Ритуал же является тем символическим действием, который призван создать пространственно – временную определенность общности и поддерживать ее посредством индивидуального осуществления обобщенных образцов (типов) поведения.

Греческая трагедия была основным предметом исследования в школе исторической психологии. В области психологии личности ряд авторов рассматривают так называемую сценическую модель личности. Согласно «сценической модели» сущность личности, вернее «личностного» в человеке, как раз и не может быть сведена к самоощущенности. Личностные психологические механизмы формируются у человека как условие убеждения других людей в том, что он (этот человек) есть то, кем и чем он претендует быть. Поэтому личность есть «искусство» (не искусство быть личностью, а сама личность как создание искусства), своеобразный язык, способ выражения результатов творчества индивида по формированию самого себя. Язык этот ближе всего к языку театра, строится по типу поведения актера на сцене. И другой человек может быть понят как личность при условии, если мы относимся к его поведению как к тексту, имеющему, в частности, и скрытый смысл, подтекст.

Обращение к культуре древнего театра, к этому сложному феномену, в рамках которого появилась «маска», понятия «роль», «персонаж», «актер». Возможно, позволят не только выявить позитивные аспекты «сценической модели», но и вычленив те основные психологические механизмы, новообразования, которые можно назвать собственно «личностными», «персонологическими». В рамках сценического представления наиболее «собирающее» значение приобретает театральная маска. К ней «стягиваются» все особенности античной драмы. Подобно хору, она выполняет функцию оценки происходящего, является «телесным воплощением» эмоциональных состояний. Вносит «дистанцию» между актером, с одной стороны, и хором и зрителями – с другой, и, наконец, имея резонатор для усиления голоса, сливается с речью актёра как такового.

Сам факт возникновения «маски» в рамках античного театра, на наш взгляд,

⁵ Thomas E.G. Role Theory, Personality and the individual in: Handbook of personality Theory and research I ed.s. L. Borgotta, J.Lambert Chicago, 1968.

говорит о том, что понятие «личность» связано с исторической необходимостью превращения природно-родового, «естественного» человека в человека общественного. Способ этого превращения задается сценической «искусственностью» и присутствует в особом мире театрального представления, в «сценическом космосе». Опираясь на особенности театрального представления, попытаемся представить себе пути этого преобразования.

В структуре сценического «пространства» выделяются три различные позиции, или «места», – это актер, хор, зритель. «Зритель» и «актер» противостоят друг другу, чему соответствует и функция «маски» – вносить дистанцию между актером и зрителями, подчеркивая принадлежность первого к особой категории существ – героев. Актер и его персонаж оказываются в положении «обсуждаемого», наблюдаемого, тогда как зрители – в позиции наблюдателей, а хор формулирует «правила наблюдения», или способы оценки событий, изображаемых актером. Таким образом, в сценическом представлении одновременно присутствуют как бы три точки зрения, расчленяющие мифологический сюжет на отдельные события, на способы их «рефлексии» и всезначимость их взаимосвязанности.

Возможность перемены точек зрения иллюстрируется самим принципом, или «механизмом», катарсиса: зритель, с одной стороны, отождествляет себя с трагическим персонажем, с другой стороны, это отождествление не может быть полным в силу «дистанции», вносимой маской, и диалогического отношения, складывающегося между актером и хором в его драматической функции. Хор здесь как бы указывает направление, способ «перенесения» страданий героя. Стать на точку зрения хора – значит, для зрителя понять судьбоносный «подтекст» поведения героя и тем самым достичь просветления. Смысл катарсиса, таким образом, – в «самоотстранении» страшных переживаний, не полное перевоплощение в другого (в героя), а вживание, сопереживание страстям героя.

Результатом словесного оформления первоначальной ритуальной импровизации является сценарий, разыгрываемый между запевалой хора, хором и актёром. Отдавая роли свою индивидуальность, не имея ни возможности, ни надобности включать в дело свою личность, античный артист, подобно жрецу, подобно шаману, производит такую «подстановку», которая необходима зрителю.

Для зрителя античного театра актёр как личность, индивидуальность, значил даже меньше, чем характер-маска. Актер здесь сопоставим вообще не с героем пьесы, а с ролью этого героя, которую ему предстоит «принять на себя» и воспроизвести.

Рассматривая жизненную театрализацию, некоторые авторы (А. Авдеев, В. Хализев, Н.А. Хренов, Г. Волков) чаще всего используют понятие «маска-образ»,

включающего в себя весь комплекс выразительных средств, который можно применять и в процессе общения. «Маска-образ» – это визуально-вербальная оболочка персонажа создаваемого исполнителем в сценическом пространстве»⁶. По мнению Г.А. Волкова «маска-образ» предоставляет возможность человеку и в повседневном общении жить двойной жизнью⁷. «Маска-образ» отделена от личности исполнителя и существует как модель другого «Я», его alter ego. Создание «маски-образа» определяет сознательность осуществляемого действия, контроль человека над своими действиями, физическими и психическими, – до, во время и после их свершения.

«Маска-образ» представляет собой некий знак, который имиджируемый передаёт аудитории имиджа через создание иной пластики тела, выразительности движения, походки, мимической характеристики, свойственной именно этому персонажу, через набор голосовых приёмов, подбор костюма и грима, словом производит отбор различного рода знаков, которые помогают наиболее колоритно проявить и создать имидж-образ.

Использование игротерапевтических методик и приёмов как формы и способа воздействия на личность в целях построения и коррекции поведения получило широкое распространение в работах Н.В. Иванова,⁸ М.М. Кабанова,⁹ А.Л. Гройсмана¹⁰ и других психологов и психотерапевтов, посвящённых коллективной (групповой) и индивидуальной психотерапии. Одним из направлений данного метода является так называемая ролевая психотерапия. Методика, в которой используются все формы взаимодействия личности в коллективе. Это и информационно-коммуникативные, регуляционно-коммуникативные и аффективно-коммуникативные действия, облегчающие взаимодействие в группе и оптимизирующие деятельность коллектива в целом.

Огромную роль в предположении о значимости ролевой психотерапии в построении имиджа сыграла, на наш взгляд, социально-психологическая доктрина основателя психодрамы Дж. Морено, возникшая, также, из истории театрализованного действия. Суть её заключалась в следующем: один из участников, актёр, выполняющий терапевтическую и гуманистическую функции alter-ego, играет определённую роль другого участника, героя, для того, чтобы лучше понять себя при исполнении последним собственной жизненной роли. Последующий «обмен ролями», осуществляемый в реальных условиях, способствует разрыву одних (нежелательных) и формированию других (желаемых) отношений в социуме.

⁶ Волков Г.А. Синтетическая природа маски в актёрском искусстве. /Культура и общество/. М.2006.

⁷ Там же.

⁸ Иванов Н.В. К теории советской коллективной психотерапии. – Журн. неврол. и психиатр. им. С.С. Корсанова, 1960, № 10.

⁹ Кабанов М.М. Вопросы психотерапии. М., 1973, с. 228-232.

¹⁰ Гройсман А.Л. Коллективная психотерапия. М.,1970.

Процесс психодрамы разделяется на три этапа: 1) подготовительный, 2) основной (само представление или «инсценизация») и 3) заключительный (когда происходит обмен впечатлениями). Вначале определяется «проблема», выбирается «герой», чья проблема разыгрывается, и выделяются подыгрывающие лица, помогающие разобраться в конфликте, оппонировавшие главному действующему лицу («протагонисту») или намечающие для него правильное рациональное решение («alter-ego», или «дублёр»). «Дублёр», или вспомогательное «Я», помогает герою найти продуктивный выход из создавшейся ситуации, а «протагонист», чья проблема разыгрывается, проецирует свои переживания из мира психодрамы в мир реальный, адаптируясь в нем при помощи наигранных шаблонов правильного поведения.

Метод психодрамы может быть успешно применён не только в лечебном процессе, но и в управлении стратегической службой, при решении ряда практических проблем, например для психотехнической экспертизы, и профотбора, а также для проведения консультаций вступающих в брак.

Проанализировав все вышеперечисленные подходы к пониманию сущности игры в заключении необходимо отдельно остановиться на признаках игры значимых как для процесса формирования имиджа, так и для формирования социально ролевого поведения и для самопрезентации:

1. Добровольность. Игра – не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя. Игра – это свобода.

2. Неординарность. Игра – перерыв в повседневности с ее утилитаризмом, с ее монотонностью, с ее жесткой детерминацией образа жизни. Игра – «интермедия» в повседневной жизни.

3. Игра – «инобытие». Подчиняясь лишь правилам игры, человек свободен от всяческих сословных, меркантильных и прочих условностей. Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает человек в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил.

4. Ограниченность. Игра конечна во времени и пространстве. «Зона игры» – арена, сцена – выделена и защищена. Время четко ограничено. Все это относится к игре воображения и интеллекта, хотя и с поправкой на духовность ее бытия.

5. Фиксированность системой правил, которые абсолютны и несомненны. Она создает в «зоне игры» свой порядок. Благодаря правилам игра возобновляется вновь и вновь.

6. Эстетичность. Стремление к совершенству. Игра создает гармонию. Она имеет тенденцию становиться прекрасной. Хотя в игре существует элемент неопределенности,

противоречия в игре стремятся к разрешению.

7. Способность к вовлечению. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности.

8. Сплачивающая и группообразующая способность. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества сохраняются и после окончания игры, вне ее рамок образуются сообщества, союзы и клубы. Чтобы предохранить себя от «размывающего» влияния серьезной действительности, люди прибегают к переодеванию, к засекреченности, устанавливают свои символы и свой кодекс. Знак принадлежности к клубу или «клану» – то, что в Англии называется «школьный галстук», – может существенно повлиять на карьеру и даже судьбу его носителя.

К театрализованным формам могут быть отнесены методы психотерапевтической драматизации и инсценизации, имагопсихотерапии, ролевые варианты групповой техники, тренинг актерской «психотехники» и др.

Приемы имагопсихотерапии в наибольшей степени разрабатывались старейшим ленинградским психотерапевтом И. Е. Вольпертом. Суть метода – в использовании одного из приемов театральной практики – воображения и мысленного воспроизведения положительного образа. Приемы имагопсихогигиены, по Вольперту, заключаются в усвоении каждым человеком привычки к мысленному воспроизведению некоторого возвышенного образа или комплекса образов, способных служить опорой в жизни, источником воодушевления в большом деле. Этот метод некоторыми своими гранями соприкасается с аутогенной тренировкой, особенно с ее высшими «моделями воображения».

Тренинг «актерской психотехники» и упражнения, применяемые с этой целью в школе К. С. Станиславского, имеют не только большое значение в деле профессиональной подготовки актера, но оказываются полезными и в процессе имиджирования. Индивидуальная и групповая тренировка в отработке упражнений на внимание, воображение и развитие фантазии помогает в процессе построения имиджа «пробудить творческое воображение» и выстроить желаемый имидж-образ. Упражнения должны быть сформированы с учетом психотерапевтических установок, близких к принципам «театра для себя» (термин Н. Н. Евреинова, который писал об «инстинкте театральности», присущем любому человеку и имеющем глубокие психологические и социальные корни)¹¹.

Возможность применения театрализованных форм психотерапевтического

¹¹ Евреинов Н.Н. Театр для себя. М., 1915.

воздействия связана с особым значением эмоциональных факторов и благотворным влиянием позитивных сценических переживаний в корректировке поведения и переживаний человека. При использовании ролевых игр благодаря возможной смене ролей человек может «отчуждаться» от реальной и непродуктивной роли, рефлексивно оценить себя «со стороны», аккумулируя лишь положительное.

Коррекция поведения с помощью театрализованных средств, в практике имиджирования, основана на использовании эффектов коллективной психологии. Отклонения в поведении, возникшие в определенных микросоциальных условиях, не могут быть выправлены вне коллектива, предоставляющего возможность тренировки группового взаимодействия и формирования адаптивного поведения у лиц с нарушениями и деформациями общения.

В известной степени широко используются методики театрализации и инсценизации в программе общеобразовательной школы. Используя принципы театрализации событий и ситуаций, «деловых игр», создавая адекватный психологический климат на производстве, можно добиться оптимизации деятельности ряда коллективов. Организация управления межличностным общением с помощью игровой коррекции, положительно ориентирующей, словесной и операциональной стимуляции деятельности коллектива оказывает психогигиеническое воздействие на человека.

Основой групповой психотерапии и ее ролевого варианта является поэтапно-реконструктивная работа с личностью и системой ее отношений, характеризующих «основные роли, в исполнении которых проявляется ее индивидуальность»¹².

Поведение человека определяется его способностью соразмерять свои поступки с действиями других¹³. Мертон считает, что роль — это самовоспитанная установка социального ожидания, которое оказывает давление на поведение личности в зависимости от ценностных ориентаций последней¹⁴.

Для объяснения механизма исполнения роли привлекаются различные личностно-психологические категории. В. Коту дифференцирует термины «принятие роли» и ее «разыгрывание»¹⁵. Т. Ньюком различает роли, предписанные обществом (личность находится под давлением определенных общественных ожиданий), и роли воспитательно-поведенческие, определяющие поведение конкретных лиц в зависимости от популярности роли и предъявляемых к роли требований¹⁶. Т. Парсонс, оперируя понятием роли, стремится показать, что она является основой по меньшей мере трех уровней интеграции —

¹² Философская энциклопедия. М., 1964, т. 3, с.196.

¹³ Mead G.H. Mind, Self and Society. Chicago, 1934. P. 98.

¹⁴ Merton R.K. The Role-set Problems in Sociological Theory. – Brit. J. Soc., 1957, №2.

¹⁵ Couly W. Role-playing versus Role-taking. – Amer. Soc. Rev., 1954, vol. 16.

¹⁶ Newcomb Th. M. Social Psychology. N.Y. 1951.

психологического, социального и культурного, представляя собой канал, по которому свойства и состояния отдельной личности влияют на функционирование различных общественных и культурных систем¹⁷. С. Сарджент считает ролью «культурную, личную и ситуационную детерминанту»¹⁸, но замечает, что роль никогда не является только чем-то одним из трех указанных звеньев. Многогранность категории роли была отмечена, в частности, И. С. Коном: «Понятие роли, широко употребляемое обществоведами, весьма многозначно. В обыденном сознании ролью называется такой аспект поведения, деятельности лица, который является для него отличным от его «подлинного я».

Развивая психологическую теорию роли применительно к задачам психотерапии, Дж. Морено понимал под ролью процесс создания структуры всего человеческого поведения, определяемого влиянием малых групп.

Каждый человек обладает способностью к творчеству.

Театр должен стать «высшей инстанцией для решения жизненных вопросов»¹⁹. Необходим повседневный «театр общений», суть которого – в том, чтобы научить людей моделям правильного общения и способам преодоления деформаций процессов общения.

Имиджмейкерам, офис-менеджерам, также как режиссёрам и актерам нужны, не только опыт и практическое умение интуитивно действовать в образе, умозрительно «выстраивать» роль, образ и оценивать его, но и теоретические знания природы творческого процесса, понимание его психологических законов. Необходимо знать, как преломляется в образе личность художника, какие ее качества способствуют проявлению способностей, с помощью каких педагогических мер можно эти способности полностью реализовать. А также и то, каким образом необходимо добиваться живого, органичного действия в роли, знать особенности построения образа, способность актера к двойной жизни на сцене, технологические приемы подготовки роли.

Актёрское мастерство и режиссура помогает специалисту сферы сервиса развить в себе определённые навыки в следующих областях:

Для сферы общения выделяется первый круг способностей: коммуникабельность, эмоциональная устойчивость, профессиональная зоркость, динамизм, оптимизм, креативность и гибкость мышления.

Для развития творческих способностей выделяется второй круг способностей: воображение, образная память, образное мышление, способность переводить абстрактную идею в образную форму, активная реакция на явления действительности, тонкая чувствительность, общая эмоциональная восприимчивость. Сюда включаются и

¹⁷ Parsons T., Balles R.F. Family, Socialization and Interaction Process. N.Y., 1955.

¹⁸ Sargent S. Social Psychology. N.Y., 1950.

¹⁹ Флоренская Т.А. Проблемы ролевой психотерапии / Т. А. Флоренская М.: 2001. – 158с.

художественные специфические свойства личности и чувства: тонкий вкус, чувство меры, чувство формы, поэтические чувства, т.е. способность в обыденном видеть особенное, неповторимое.

Из области театральной режиссуры выделяется третий круг способностей, необходимых для любой сферы деятельности: аналитические, суггестивные (суггестивные способности позволяют режиссеру (имиджмейкеру) осуществлять эмоционально-волевое воздействие на актеров (клиентов) в процессе репетиций (имиджирования)), экспрессивные, организаторские, а также событийно-зрелищное мышление.

Из области актерской профессии выделяется четвертый круг способностей, необходимый как для построения личностного имиджа, так и для индивидуальной работы с человеком в процессе имиджирования: сценический темперамент, способность к перевоплощению, сценическое обаяние, заразительность и убедительность, сценически яркие внешние данные.

Тема 2. Основные элементы, формирующие творческое начало личности

Определение понятия:

Внимание

Способность человека сконцентрировать свои «познавательные процессы» на одном объекте с целью его изучения (познания).

Внимание – сосредоточенность и направленность психической деятельности на определенный объект. Различают внимание непроизвольное (пассивное) и произвольное (активное), когда выбор объекта внимания производится сознательно, преднамеренно. Характеристики внимания: устойчивость, объем (количество объектов, которое может быть воспринято и запечатлено человеком в относительно короткий момент времени), распределенность (способность одновременно удерживать в поле сознания объекты различных деятельностей), возможность переключения.

Развивать такое важное качество как внимание нужно наблюдательностью, - советует К.С. Станиславский²⁰. Есть люди, которые от природы обладают наблюдательностью. Они помимо воли подмечают и запечатлевают в памяти все, что происходит вокруг. При этом умеют выбирать из наблюдаемого наиболее важное, интересное, типичное, красочное. К сожалению не все обладают таким необходимым качеством как внимание.

«Начинайте наблюдения с матушки природы. Рассмотрите для начала цветов, лист

²⁰ Станиславский К.С. Работа актера над собой в творческом процессе переживания /К.С. Станиславский. М.: Искусство, 1989. 511 с.

или паутину или морозные узоры на окне – постарайтесь определить словами, что вам в них нравится. Это заставит вас сильнее вникать в наблюдаемый объект, сознательнее относиться к нему при оценке, глубже вникать в сущность. Не обходить стороной и мрачные стороны природы, а так же, не забывать, что в каждом обретенном явлении скрыты и положительные. При наблюдении задавайте себе вопросы и чисто искренне отвечайте на них: Кто, когда, что, где, почему, для чего происходит, это все объекты за которыми вы наблюдаете. Увлекайтесь своим объектом»²¹

Внимание актера концентрируется на ряде объектов, которые воздействуют на него и на которые он воздействует. Объект – это опора для актера, а концентрированное внимание – это уже известный залог автоматического освобождения мышц, снятие измененного сценического напряжения. И объект и задача непрерывно друг с другом связаны.

В сценическом искусстве основных сценических объектов два: мысль исполнителя и мысль партнера. Подобных объектов много (слуховые, зрительные). (Главное чему должны научиться студенты в данный период освоения элементов сценического внимания – быстро чередовать объекты, перенося внимания с объекта «моя мысль» на объект «мысль партнера»).

Основная цель всех упражнений по системе – добиться того, что Станиславский назвал: «учиться на сцене смотреть и видеть, слушать и слышать».

Итак, внимание бывает *произвольным* и *непроизвольным*. Элементарной (первичной формой внимания) является не произвольная. При *непроизвольном* внимании не субъект овладевает объектом, а объект приковывает к себе внимание субъекта. Поэтому непроизвольное внимание является пассивным вниманием. Причина его возникновения в особых свойствах объекта: новизна и яркость предмета, его необычный вид, сила, с которой он подвергает раздражению воспринимающие органы – всё это может послужить причиной непроизвольного внимания. Непроизвольное внимание осуществляется независимо от сознательных намерений человека.

Произвольное внимание, наоборот, теснейшим образом связано с процессами, происходящими в сознании человека, и носят активный характер. При производном сосредоточении объект неизбежно включается в процесс мышления. Именно при помощи мышления произвольное внимание и осуществляется. Содержание непосредственно данного нам объекта в этом случае расширяется и, расширяясь, преобразуется. Оно вступает в наше сознание в различные новые связи, включается в ситуации, в которых

²¹ Станиславский К.С. Работа актера над собой в творческом процессе переживания /К.С. Станиславский. М.: Искусство, 1989. 511 с.

оно непосредственно нам не было дано.

В зависимости от характера объекта следует различать внимание внешнее и внутреннее.

Внешнем будет называться такое внимание, которое связано с объектами, находящимися вне самого человека (окружающие предметы – одушевленные и неодушевленные). Внешнее внимание может быть: зрительным, слуховым, осязательным, вкусовым и обонятельным (из них зрительные слуховые основные виды внимания).

Объектами *внутреннего* внимания являются ощущение, порождаемые раздражителями, находящимся внутри организма (голод, жажда и др.), мысли и чувства, а так же образы, создаваемые силой воображения или фантазией.

Часто бывает так, что человек на выступлении перед большой аудиторией чувствует неловкость, смущение, даже страх, у него напряженно все тело, он утрачивает способность последовательно мыслить и владеть своим вниманием. Являясь атрибутами так называемой психо-физиологической доминанты. Победить такую доминанту можно только при помощи другой доминанты более сильной. Такой доминантой является активная сосредоточенность (на партнере, на том о чем он говорит, а не на себе, своих переживаниях).

Существует три круга внимания:

Малый круг внимания – это я сам. Со своими желаниями иными словами «публичное одиночество» по Станиславскому.

Средний круг внимания – это я, мое близкое окружение (если малый круг внимания – это холостяцкая квартира, то средний сравним с семейной, здесь можно говорить об общих вопросах). В общественной деятельности – это малый коллектив ежедневного общения

Большой круг – это город, на сцене – это сцена и зрительный зал, в общественной деятельности – это большой коллектив в целом, живущий одними задачами, имеющий одни цели.

Воображение

Воображение – особая форма человеческой психики, стоящая отдельно от остальных психических процессов и вместе с тем занимающая промежуточное положение между восприятием, мышлением и памятью. Можно предполагать, что именно воображение, желание его понять и объяснить привлекло внимание к психическим явлениям в древности, поддерживало и продолжает его стимулировать в наши дни.

Благодаря воображению человек творит, разумно планирует свою деятельность и управляет ею. Почти вся человеческая материальная и духовная культура является

продуктом воображения и творчества людей. Воображение выводит человека за пределы его сиюминутного существования, напоминает ему о прошлом, открывает будущее. Обладая богатым воображением, человек может «жить» в разном времени, что не может себе позволить никакое другое живое существо в мире. Прошлое зафиксировано в образах памяти, произвольно воскрешаемых усилием воли, будущее представлено в мечтах и фантазиях.

Воображение является основой наглядно-образного мышления, позволяющего человеку ориентироваться в различных жизненных ситуациях и решать задачи без непосредственного вмешательства практических действий. Оно во многом помогает ему в тех случаях жизни, когда практические действия или невозможны, или затруднены, или просто нецелесообразны (нежелательны).

От восприятия воображение отличается тем, что его образы не всегда соответствуют реальности, в них присутствуют элементы фантазии, вымысла. Если воображение рисует сознанию такие картины, которым ничего или мало что соответствует в действительности, то оно носит название *фантазии*. Если, кроме того, воображение нацелено на будущее, его именуют мечтой.

Воображение может быть четырех основных видов: активное, пассивное, продуктивное и репродуктивное. *Активное* воображение характеризуется тем, что, пользуясь им, человек по собственному желанию, усилием воли вызывает у себя соответствующие образы. Образы *пассивного* воображения возникают спонтанно, помимо воли и желания человека. *Продуктивное* воображение отличается тем, что в нем действительность сознательно конструируется человеком, а не просто механически копируется или воссоздается. Но при этом в образе она все же творчески преобразуется. В *репродуктивном* воображении ставится задача воспроизвести реальность в том виде, какова она есть, и хотя здесь также присутствует элемент фантазии, такое воображение больше напоминает восприятие или память, чем творчество.

Чаще всего творческий процесс в искусстве связан с активным воображением: прежде чем запечатлеть какой-либо образ на бумаге, холсте или нотном листе, художник создает его в своем воображении, прилагая к этому сознательные волевые усилия. Нередко активное воображение настолько захватывает творца, что он утрачивает связь со своим временем, своим «я», «вживаясь» в создаваемый им образ. Немало свидетельств этому в литературе о писателях. Например, одно из них: во время работы над романом «Мадам Бовари» Гюстав Флобер, описывая отравление своей героини, почувствовал во рту вкус мышьяка. Реже импульсом творческого процесса становится пассивное воображение, так как «спонтанные», независимые от воли художника образы чаще всего

являются продуктом подсознательной работы творца, скрытой от него самого. И, тем не менее, наблюдения за творческим процессом, описанные в литературе, дают возможность привести примеры роли пассивного воображения в художественном творчестве. Так, Франц Кафка исключительную роль в своем творчестве уделял сновидениям, запечатлевая их в своих фантастически мрачных произведениях. Кроме того, творческий процесс, начинаясь, как правило, с волевого усилия, т.е. с акта воображения, постепенно настолько захватывает автора, что воображение становится спонтанным, и уже не он творит образы, а образы владеют и управляют художником, и он подчиняется их логике. В этом отношении весьма наглядно творчество Ф.М. Достоевского. Через все романы писателя проходит буквально несколько глобальных идей, над которыми «бьются» и страдают его герои, такие разные и такие единые в объединяющем их творческом воображении писателя.

Функции воображения. Люди так много мечтают потому, что их разум не может быть «безработным». Он продолжает функционировать и тогда, когда в мозг человека не поступает новая информация, когда он не решает никаких проблем. Именно в это время и начинает работать воображение. Установлено, что человек по своему желанию не в состоянии прекратить поток мыслей, остановить воображение. В жизни человека воображение выполняет ряд специфических функций. *Первая* из них состоит в том, чтобы представлять действительность в образах и иметь возможность пользоваться ими, решая задачи. Эта функция воображения связана с мышлением и органически в него включена. *Вторая* функция воображения состоит в регулировании эмоциональных состояний. При помощи своего воображения человек способен хотя бы отчасти удовлетворять многие потребности, снимать порождаемую ими напряженность. Данная жизненно важная функция особенно подчеркивается и разрабатывается в психоанализе. *Третья* функция воображения связана с его участием в произвольной регуляции познавательных процессов и состояний человека, в частности восприятия, внимания, памяти, речи, эмоций. С помощью искусно вызываемых образов человек может обращать внимание на нужные события. Посредством образов он получает возможность управлять восприятием, воспоминаниями, высказываниями. *Четвертая* функция воображения состоит в формировании внутреннего плана действий – способности выполнять их в уме, манипулируя образами. Наконец, *пятая* функция – это планирование и программирование деятельности, составление таких программ, оценка их правильности, процесса реализации.

С помощью воображения мы можем управлять многими психофизиологическими состояниями организма, настраивать его на предстоящую деятельность. Известны факты,

свидетельствующие о том, что с помощью воображения, чисто волевым путем человек может влиять на органические процессы: изменять ритмику дыхания, частоту пульса, кровяное давление, температуру тела. Данные факты лежат в основе *аутотренинга*, широко используемого для саморегуляции.

При помощи специальных упражнений и приемов можно развивать воображение. В творческих видах труда – науке, литературе, искусстве, инженерии и других – развитие воображения, естественно, происходит в занятиях данными видами деятельности. В аутогенной тренировке нужный результат достигается путем специальной системы упражнений, которые нацелены на то, чтобы усилием воли научиться расслаблять отдельные группы мышц (рук, ног, головы, туловища), произвольно повышать или понижать давление, температуру тела (в последнем случае используются упражнения на воображение тепла, холода).

Прежде всего, отметим, что образы фантазии никогда не бывают совершенно оторванными от реальности, не имеющими с ней ничего общего. Замечено, что если любой продукт фантазии разложить на составляющие его элементы, то среди них трудно будет отыскать нечто такое, чего в действительности бы не существовало. Даже тогда, когда подобного рода анализу мы подвергаем произведения художников-абстракционистов, в составляющих их элементах мы видим, по крайней мере, всем нам знакомые геометрические фигуры. Эффект нереальности, фантастичности, новизны продуктов творческого и иного воображения достигается большей частью за счет непривычного сочетания известных элементов, включая изменение их пропорций.

Существуют индивидуальные, типологические особенности воображения, связанные со спецификой памяти, восприятия и мышления человека. У одних людей может преобладать конкретное, образное восприятие мира, которое внутренне выступает в богатстве и разнообразии их фантазии. Про таких индивидов говорят, что они обладают художественным типом мышления. По предположению, он физиологически связан с доминированием правого полушария мозга. У других отмечается большая склонность к оперированию абстрактными символами, понятиями (люди с доминирующим левым полушарием мозга).

Воображение человека выступает как отражение свойств его личности, его психологического состояния в данный момент времени. Известно, что продукт творчества, его содержание и форма хорошо отражают личность творца. Данный факт нашел широкое применение в практике имиджмейкинга. Личностные тесты проективного типа (Тематический апперцептивный тест – ТАТ, тест Роршаха и др.) основаны на так называемом механизме проекции, согласно которому человек в своем воображении скло-

нен приписывать другим людям свои личностные качества и состояния. Проводя по специальной системе содержательный анализ продуктов фантазии испытуемых, имиджолог на его основе судит о личности человека, кому эти продукты принадлежат.

Посмотрев на картинку в котором отражено какое-то событие в течение примерно 20 с, испытуемый затем должен написать по ней целый рассказ, отвечая на следующий перечень вопросов: 1. Кто эти люди? Что изображено на данной картинке? 2. Что произошло с этими людьми до этого? 3. О чем они думают в данный момент времени? Какие мысли, желания и чувства у них имеются? 4. Что произойдет дальше? Рассказы, написанные испытуемыми по трем-четырем подобным картинкам, подвергаются содержательному анализу, оцениваются в баллах, и путем их последующей обработки делается вывод о степени развитости у испытуемого исследуемого качества личности.

Постоянно питайте свое внимание творческим воображением, не фантазией, а воображением, потому что воображение создает то, что бывает, что мы знаем, а фантазия то чего нет, что в действительности мы не знаем. Что никогда не было. Упражнение на развитие воображения должно воспитывать способность верить, что заданное событие действительно может произойти со мной. С помощью воображения, как трактует К.С. Станиславский, человек может представить себе и мимолетный взгляд или жест и громадные исторические события. А может представить себе по описанию человека, цепочку его поступков, и даже представить, что он будет делать дальше, хотя он ничего этого не видел в действительности. Воображение легко откликается на введение условного «если бы».

Если судить по собственному ощущению, то воображать, фантазировать, мечтать означает, прежде всего – смотреть, видеть внутренним зрением то, о чем думаем. Образы наших видений возникают внутри нас, в нашем воображении, в памяти, и затем уже как бы мысленно переставляются вовне нас, для нашего просмотра. Но мы смотрим на эти воображаемые объекты изнутри, так сказать, не наружными глазами, а внутренним зрением.

Отношение к месту действия меняется у вас, когда перед вами ставится вопрос: что бы вы делали и как бы вели себя, если бы вы вошли не на сцену, а например, в картинную галерею и ваше воображение сразу же рисует различные пейзажи, натюрморты, скульптуры прекрасных художников.

Эмоции и чувства в сценическом творчестве и в жизнедеятельности человека.

Эмоции – особый класс субъективных психологических состояний, отражающих в форме непосредственных переживаний ощущений приятного или неприятного, отношения человека к миру и людям, процесс и результаты его практической

деятельности. К классу эмоций относятся настроения, чувства, аффекты, страсти, стрессы. Это так называемые «чистые» эмоции. Они включены во все психические процессы и состояния человека. Любые проявления его активности сопровождаются эмоциональными переживаниями.

У человека главная функция эмоций состоит в том, что благодаря эмоциям мы лучше понимаем друг друга, можем, не пользуясь речью, судить о состояниях друг друга и лучше преднастраиваться на совместную деятельность и общение. Например, люди, принадлежащие разным культурам, способны безошибочно воспринимать и оценивать выражения человеческого лица, определять по нему такие эмоциональные состояния, как радость, гнев, печаль, страх, отвращение, удивление. Это, в частности, относится и к тем народам, которые вообще никогда не находились в контакте друг с другом.

Эмоции выступают как внутренний язык, как система сигналов, посредством которой субъект узнаёт о потребностной значимости происходящего. Особенность эмоций состоит в том, что они непосредственно отражают отношения между мотивами и реализацией отвечающей этим мотивам деятельности¹. Эмоции в деятельности человека выполняют функцию оценки ее хода и результатов. Они организуют деятельность, стимулируют и направляют ее.

Эмоции и *чувства* – личностные образования. Они характеризуют человека социально-психологически.

Эмоции обычно следуют за актуализацией мотива и до рациональной оценки адекватности ему деятельности субъекта. Они есть непосредственное отражение, переживание сложившихся отношений, а не их рефлексия. Эмоции способны предвосхищать ситуации и события, которые реально еще не наступили, и возникают в связи с представлениями о пережитых ранее или воображаемых ситуациях.

Чувства же носят предметный характер, связываются с представлением или идеей о некотором объекте. Чувства носят исторический характер. Они различны у разных народов и могут по-разному выражаться в разные исторические эпохи у людей, принадлежащих к одним и тем же нациям и культурам. В индивидуальном развитии человека чувства играют важную социализирующую роль. Они выступают как значимый фактор в формировании личности, в особенности ее мотивационной сферы. На базе положительных эмоциональных переживаний типа чувств появляются и закрепляются потребности и интересы человека.

Чувства – продукт культурно-исторического развития человека. Они связаны с определенными предметами, видами деятельности и людьми, окружающими человека. В отношении окружающего его мира человек стремится действовать так, чтобы

подкрепить и усилить свои положительные чувства. Они у него всегда связаны с работой сознания, могут произвольно регулироваться. Аффекты – это особо выраженные эмоциональные состояния, сопровождаемые видимыми изменениями в поведении человека, который их испытывает. Аффект не предшествует поведению, а как бы сдвинут на его конец. Это реакция, которая возникает в результате уже совершенного действия или поступка и выражает собой его субъективную эмоциональную окраску с точки зрения того, в какой степени в итоге совершения данного поступка удалось достичь поставленной цели, удовлетворить стимулировавшую его потребность.

Эмоции человека, прежде всего, связаны с его потребностями, они отражают состояние, процесс и результат удовлетворения потребности. Эту мысль неоднократно подчеркивали практически все без исключения исследователи эмоции, независимо от того, каких теорий они придерживались. По эмоциям, считали они, можно определённо судить о том, что в данный момент времени волнует человека, т.е. о том, какие потребности и интересы являются для него актуальными. Однако, для того, чтобы сознание начало работать в каком-либо определенном направлении, предварительно необходимо, чтобы была налицо активность установки, которая собственно в каждом отдельном случае и определяет его направление». Ученые рассматривают установку как состояние предрасположенности человека к определенной активности в определенной ситуации.

Установка – складывающееся на основе опыта устойчивое предрасположение индивида к определенной форме реагирования, побуждающее его ориентировать свою деятельность в определенном направлении и действовать последовательно по отношению ко всем объектам и ситуациям, с которыми оно связано».

Чтобы проследить процесс рождения сценических эмоций, обратимся к механизму эмпатии, лежащему в основе психологии искусства. Эмпатия, или сочувствие, сопереживание, умение поставить себя на место другого означает способность индивида эмоционально отзываться на переживания других людей, проникать в их внутренний мир, понимать их переживания, мысли и чувства.

К.С. Станиславский писал: «для того, чтобы тот воображаемый мир, который строится актером на основе, созданной творчеством драматурга, захватил его эмоционально и увлек к сценическому действию, необходимо, чтобы актер поверил в этот мир как в нечто столь же реальное, как и окружающий его мир действительности»²².

²² К.С. Станиславский. Работа актёра над собой в творческом процессе переживания. – М.: Азбука, 2012. 510 с.

Чтобы добиться перевоплощения в ту или иную роль необходимо сначала определить потребность в этом перевоплощении.

Психологи рассматривают *потребность* как «состояние организма, человеческой личности, социальной группы, общества в целом, выражающее зависимость от объективного содержания условий их существования и развития».

Психологической формой активности личности, выражающей потребности, является мотивация ее поведения. В мотивах деятельности конкретизируются, «опредмечиваются», расширяются и обогащаются человеческие потребности вместе с изменением и расширением круга объектов, служащих их удовлетворению.

Чтобы потребность трансформировалась в конкретный мотив, субъект на основе врожденного и ранее приобретенного индивидуального опыта сопоставляет информацию о средствах, необходимых для достижения цели, со средствами, которыми он в данное время располагает (знаниями, навыками, энергетическими ресурсами, временем).

Этот процесс может происходить как на осознаваемом, так и на неосознаваемом уровне. С. Л. Рубинштейн полагает, что основной исходный момент, определяющий природу и функцию эмоций, заключается в том, что между ходом событий, совершающихся в соответствии или вразрез с потребностями индивида, ходом его собственной деятельности, направленной на удовлетворение этих потребностей, с одной стороны, и течением внутренних органических процессов, захватывающих основные жизненные функции, от которых зависит жизнь организма в целом, – с другой, связь устанавливается в эмоциональных процессах, и в результате индивид «настраивается» для соответствующего действия или противодействия.

Так как предмет действия – роль, которую надо сыграть, сама по себе до определенного этапа не побуждает актёра действовать для того, чтобы он начал репетировать и подготовил «эскиз» роли, необходимо, чтобы роль существовала для него в своем отношении к мотиву деятельности, к тому, чтобы сдать экзамен по специальности, в которую это действие – подготовка роли – входит. Это отношение и отражается субъектом, причем на этом этапе осознается им как непосредственная цель действия.

Далее может наступить момент, когда мотив деятельности может сдвинуться, перейти на предмет (цель) действия. Именно этот момент психологи отмечают как исключительно важный, потому что в результате этого действие превращается в деятельность.

Рассматривая *действие* в сценическом творчестве, мы опираемся на трактовку К.С. Станиславского: «действие – это психофизический, волевой процесс, направленный на

достижение определённой цели в борьбе с предлагаемыми обстоятельствами»²³. В действии объединяются в одно неразрывное целое мысль, чувство, воображение и физическое (телесное, внешнее) поведение актёра в создаваемом образе. Действие, по мнению К.С. Станиславского является возбудителем чувства. Это положение является основополагающим принципом внутренней техники исполнительского искусства, так как чувства сыграть нельзя, а действие играть можно, если приложить определённые усилия и технологии, разработанные в театральном искусстве. Для действия характерны два признака:

- волевое начало;
- наличие цели.

Цель действия заключается в стремлении изменить явление, предмет, на который оно направлено, так или иначе переделать его.

Указанные характеристики коренным образом отличают действие от чувства. Прежде чем, например, рассердиться или расплакаться человек участвует в каких-то действиях, в результате которых появляется та или иная рефлексия, а за ней уже следуют чувства.

Всякое действие как психофизический акт имеет две стороны – физическую и психическую, и хотя физическая и психическая стороны во всяком действии неразрывно друг с другом связаны и образуют единство, тем не менее, Б.Е. Захава различает эти два основных вида человеческих действий.

«*Физическими* действиями мы называем такие действия, которые имеют целью внести то или иное изменение в окружающую человека материальную среду, в тот или иной предмет и которые требуют для своего осуществления затраты преимущественно физической (мускульной) энергии»²⁴. Это чисто физические действия: например, пришивать пуговицу, убирать комнату и др. Действия же, совершаемые человеком по отношению к другому человеку (отталкивать, обнимать, привлекать, усаживать, укладывать, выпроваживать, ласкать, догонять и т.п.) являются психофизическими.

«*Психическими* действиями мы называем такие, которые имеют целью воздействие на психику человека (на его чувства, сознание, волю). Объектом воздействия в этом случае может быть не только сознание другого человека, но и собственное сознание действующего лица»²⁵.

Психические действия – это наиболее важная категория исполнительских

²³ К.С. Станиславский. Работа актёра над собой в творческом процессе переживания. – М.: Азбука, 2012. С. 63.

²⁴ Б.Е.Захава. Мастерство актёра и режиссёра. – М.: Изд-во РАТИ (ГИТИС), 2011. С. 158.

²⁵ Б.Е.Захава. Мастерство актёра и режиссёра. – М.: Изд-во РАТИ (ГИТИС), 2011. С. 160.

действий, например такие действия, как убедить, упрекнуть, пошутить, утешить и т.д. Вместе с тем физические действия могут служить средством (или, как писал Станиславский, «приспособлением») для выполнения какого-нибудь психического действия. Например, для того чтобы утешить человека, переживающего горе, нужно, может быть, войти в комнату, закрыть за собой дверь, взять стул, сесть, положить руку на плечо партнера (чтобы приласкать), поймать его взгляд и заглянуть ему в глаза (чтобы понять, в каком он душевном состоянии) и т.п. – словом, совершить целый ряд физических действий, посредством которых исполнитель продемонстрирует чувство сострадания. И чтобы это произошло, он должен подчинить свои физические действия психической задаче. В процессе противоборства персонажей, составляющих существенное содержание роли в драматическом искусстве, возникают психические действия, позволяющие выразить суть данной роли в играемой пьесе и в жизненных ситуациях. Психофизические действия в процессе имджирования помогают построить требуемый образ.

Исследователи в области театрального искусства различают следующие виды психических действий. В зависимости от средств, при помощи которых осуществляются психические действия, они могут быть:

- мимическими,
- словесными.

Например, для того чтобы укорить человека в чем-нибудь, достаточно посмотреть на него с укоризной и покачать головой, – это пример мимического действия. Но, наряду с этим, необходимо отличать мимику действия от мимики чувств. Различие между ними заключается в волевом происхождении первой и произвольном характере второй. Необходимо, чтобы человек, занимающийся созданием образа методом действенного анализа, это хорошо понял и усвоил. Можно *принять решение* упрекнуть человека, не пользуясь словами, речью, – выразить упрек только с помощью глаз (т.е. *мимически*) и, приняв это решение, выполнить его. Мимика при этом будет очень живой, искренней и убедительной. Мимически можно кого-то отчитать, убедить, попросить о чём-то, но если начать мимически отчаиваться, произойдёт огромный наигрыш, и человек будет очень неубедителен в своём действии. Мимическая форма для выражения чувств должна родиться сама в процессе действия.

Словесное действие как средство воздействия на человека, как возбудитель человеческих чувств и поступков имеет преимущественное значение по сравнению со всеми остальными видами человеческих (а следовательно, и исполнительских) действий.

В зависимости от объекта воздействия все психические действия можно разделить на *внешние* и *внутренние*. *Внешними* действиями могут быть названы действия,

направленные на внешний объект, то есть на сознание партнера (с целью его изменения – убедить, отчитать, приласкать и т.д.). *Внутренними* действиями мы будем называть такие, которые имеют целью изменение собственного сознания действующего.

Примерами внутренних психических действий могут служить такие, как обдумывать, решать, изучать, стараться понять, анализировать, оценивать, наблюдать, подавлять собственные чувства (желания, порывы). То есть всякое действие, в результате которого человек достигает определенного изменения в своем собственном сознании (в своей психике), может быть названо внутренним действием.

Внутренние действия в жизни имеют огромное значение, так как ни одно внешнее действие не начинается без того, чтобы ему не предшествовало внутреннее действие. Таким образом, целенаправленно выстроенное, обдуманное, внутренне оправданное действие будет являться важной составляющей процесса имиджирования. Так как прежде чем начать какое-нибудь внешнее действие (психическое или физическое), человек должен сориентироваться в обстановке и принять решение, как осуществить данное действие, учитывая стереотипность восприятия одного человека другим. Больше того, почти всякая реплика партнера – материал для оценки, для размышления, для обдумывания ответа.

Практики театра огромное значение уделяют целенаправленному, оправданному, продуманному физическому действию без предметов. Для этого в актёрской практике применяется блок тренинговых упражнений «на память физических действий и ощущений», с помощью которых исполнитель учится правдиво, целенаправленно действовать на сцене. Добиваясь правдивого выполнения простейшей физической задачи, исполнитель оказывается вынужденным проделать большую внутреннюю работу: продумать, прочувствовать, понять, решить, нафантазировать и прожить множество обстоятельств, фактов, отношений. Следовательно, физические действия становятся, образно говоря, «катушкой, на которую наматываются внутренние действия: мысли, чувства, вымыслы воображения»²⁶.

Таким образом, значение психофизического действия заключается в том, что оно заставляет исполнителя фантазировать, оправдывать, наполнять физическое действие психологическим содержанием. Поэтому для того, чтобы научиться правдиво играть ту или иную роль, человек должен, во-первых, верить в предлагаемые обстоятельства, во-вторых, целенаправленно, обдуманно подходить к выполнению определённого действия, в-третьих, для достижения определённой цели уметь превращать цель действия из *физической в психическую*.

²⁶ Б.Е. Захава. Мастерство актёра и режиссёра. – М.: Изд-во РАТИ (ГИТИС), 2011. С. 169.

Теперь рассмотрим сценическое и жизненное действия с позиций психофизиологии.

Органы чувств – первые разведчики человека в его взаимодействии с окружающей средой. Ощущения и восприятия дают толчок к возникновению любого жизненного действия, любой эмоции, любой мысли. Они связывают человека с действительностью и позволяют ему проявить себя в отношениях с окружающим миром. Чтобы получить направляющую нить в методической разработке упражнений тренинга, нужно разобраться в психофизиологических механизмах работы органов чувств.

По традиции мы еще продолжаем говорить о пяти внешних чувствах – о зрении, слухе, осязании, обонянии и вкусе. Наука давно уже расширила этот список. Современная классификация ощущения (воспользуемся книгой Б. Г. Ананьева «Теория ощущений») такова:

1. Зрительные ощущения с явлениями ахроматического зрения, хроматического зрения и пространственного видения.
2. Слуховые ощущения с явлениями речевого, музыкального и пространственного слуха.
3. Вибрационные ощущения (занимающие промежуточное положение между слуховыми и осязательными).
4. Тактильные (кожно-осязательные) ощущения. 5,6. Температурные и болевые ощущения.
7. Кинестетические (мышечно-двигательные) ощущения. Здесь различают кинестезию рабочих движений рук, кинестезию рабочей позы и опорно-двигательного аппарата и кинестезию голосового и речедвигательного аппарата (артикуляционной моторики).
8. Вестибулярные (статико-динамические) ощущения равновесия, замедления и ускорения.
9. Обонятельные ощущения.
10. Вкусовые ощущения.
11. Интероцептивные (внутренностные) ощущения.

Человек действует, а предметы и явления материального мира воздействуют на его органы чувств, в результате рождаются ощущения как отражения отдельных свойств предмета или явления.

Кора головного мозга является как бы совокупностью многих экранов проекций органов чувств, и экраны эти взаимосвязаны друг с другом. Часть их занята отражениями ощущений – зрительных, слуховых, обонятельных и т. д. В центре каждого экрана –

скопление клеток, которые представляют мозговой конец анализатора. Оно окружено рассеянными клетками анализатора, которые входят в области, смежные с ядрами других экранов. Некоторые клетки имеют до 10 тысяч контактов с другими клетками. Все экраны органов чувств занимают у человека сравнительно небольшой участок коры, большая же часть ее занята ассоциативной областью, объединяющей всю работу мозга в единое целое.

Экраны органов чувств – это служба информации, собирающая сигналы от внешнего мира и от внутренних органов человека. Ассоциативная область – это служба действия на основе полученной информации.

Как работает этот аппарат?

Человек прислушивается. Его зовут: «Игорь! Ты где?» Звуки доносящегося голоса – это своеобразный вид внешней энергии, которая воздействует на нервные клетки принимающего аппарата и преобразуется здесь в другой вид энергии (И. П. Павлов называл ее нервным током). По центростремительным нервам проводящего аппарата нервные импульсы возбуждения передаются к экранам проекции.

Сначала они разливаются по всей массе рассеянных клеток экрана (иррадиация возбуждения), и эти клетки получают, так сказать, общие впечатления – «нас кто-то зовет», происходит элементарный и общий анализ внешнего воздействия. Это общее впечатление они тут же передают рассеянным клеткам других анализаторов, своим соседям, чтобы те могли направить в сторону звука то, что нужно в данный момент: зрение, слух и т.д.

Затем возбуждение концентрируется в ядре конца анализатора, клетки которого осуществляют высший анализ внешнего воздействия. Экран слуховой проекции получает ощущения конкретных звуков. Человек слышит: «Игорь! Ты где?» Тем временем процесс продолжается. Экран слуховой проекции, связанный контактами с множеством других нервных аппаратов, притягивает к себе следовые рефлексы слуховой памяти, а экран зрительной проекции анализирует зрительные ощущения и помогает себе следовыми рефлексами зрительной памяти. Между нервными центрами поддерживается непрерывная прямая и обратная связь, и в результате экран слуховой проекции получает слуховое восприятие, осознание конкретных звуков, а экран зрительной проекции – зрительное восприятие, осознание конкретного человека. Следовые рефлексы прежних восприятий и представлений с помощью механизма словесной системы синтезируют полученные восприятия в представление о зовущем человеке. Игорь понимает: «Это меня Костик ищет!»

Весь процесс от начала звука до представления – одно мгновение. Оно в виде комплекса слуховых и зрительных восприятий навсегда запечатлелось в памяти.

Ощущение звука голоса привело человека к осознанному представлению о зовущем товарище. Представление – ведет к реакции, к поступку, к ответному движению.

Следовые рефлексy, оставшиеся в памяти от аналогичных прошлых поступков, совершенных в жизни или в воображении. Следовой рефлекс – это многообразные нервные связи между многими анализаторами первой сигнальной системы и следами второй, словесной. Зрительная память хранит увиденный тогда образ, слуховая память хранит услышанное тогда слово, речедвигательная память хранит сказанное тогда слово, мышечная память хранит схему сделанного тогда движения и т. д.

Все эти отдельные виды памяти, будучи следовыми рефлексами, связаны с прошлым поступком в единый рефлекс. Рефлексы хранятся нервными связями, притягиваются отборочным механизмом сознания, просеиваются, и синтез следовых рефлексов оживляет «связи с периферией». Командный нервный ток посылается речедвигательному аппарату, к мышечно-суставным аппаратам. Игорь бежит на зов Костика, машет рукой, кричит: «Я здесь, иди сюда!» При этом не повторяется точь-в-точь какой-либо из прошлых поступков, потому что синтез внес целесообразные, типические именно для этого случая коррективы в зависимости от сегодняшних условий времени, места, отношения к товарищу и т. д. Понятно, что чем опытнее человек, тем целесообразнее поступок, ведь отборочный механизм получил множество однородных следовых рефлексов и имел богатый выбор.

В этой упрощенной схеме «от ощущения к поступку» многого недостает. Для простоты мы говорим об отборочном механизме, который только как будто одним и занят – перебирает наудачу все предыдущие пробы и случайно находит нужный вариант.

На самом деле ничего случайного здесь нет. Разработанная П.К. Анохиным теория функциональной системы ввела понятие так называемого опережающего отражения действительности. Благодаря тому, что каждое раздражение, воспринятое мозгом, заставляет мозг воссоздавать в тот же миг все подробности аналогичных раздражений прошлого опыта, «идеальная модель» ответа созревает в мозге раньше, чем формируется ответная реакция²⁷.

Огромную роль в схеме «от ощущения к поступку» играет обратная связь. Вместе с «идеальной моделью» ответа на основе синтеза всех раздражителей (так называемого афферентного синтеза) возникает особый аппарат сравнения и контроля (он называется акцептором действия). Совершается ответное действие, а этот аппарат сравнивает то, что делается, с тем, что должно было совершиться по «идеальной модели» ответа.

²⁷ П.К. Анохин. Биологическая теория эмоций /Анохин П.К. (электронный ресурс) https://www.psyoffice.ru/8/psychology/book_o018_page_23.html

Сопоставляет, контролирует действие и способствует тем самым целесообразности следующих действий. Академик В. Черниговский пишет в одной статье, что в самом элементарном условном рефлексе, выработанном экспериментатором, уже скрыты элементы предвидения. Например, если звонок экспериментатора становится для животного сигналом неизбежного события – кормежки, то животное предвидит это событие при появлении звукового сигнала.

«В других случаях, напротив, – продолжает Черниговский, – бывает столь трудно уловить последовательную оценку событий, что, конечно, итог кажется совершенно неожиданным». И подчеркивает: «Но именно выяснение физиологических механизмов предвосхищения таких "непредвиденных" явлений и составляет главную задачу, решение которой поможет овладеть скрытыми от нас ресурсами деятельности мозга»²⁸.

Взаимодействуя с окружающей средой, человек воспринимает действительность многосторонне – звуковые восприятия связываются со слуховыми и т. д. Однако точными опытами доказано, что организм функционирует как одноканальная система информации, что в каждый момент он может реагировать только на одно из воздействующих на него раздражений.

«Следовательно, в естественных условиях жизни и работы человек непрерывно переносит свое внимание с одного объекта на другой, «скользит» по объектам окружающего мира. В процессе длительной эволюции возникли механизмы сосредоточения внимания, при их помощи из массы внешних раздражителей отбираются те, которые наиболее существенны в данный момент»²⁹.

Конечно, в момент творчества актер не должен думать ни о включении памяти восприятия, ни о переключении следовых рефлексов. «Пусть работает Природа! Органика действия должна пробудиться, если актерский инструмент настроен, логика действий «накатана», пульсирует «иллюстрированный подтекст роли».

Вот для этого и нужно постоянно тренировать механизмы произвольных включений и переключений чувственно-эмоционального аппарата.

Двигатели психической жизни. Работа с подсознанием. Освобождение мышц.

Разрабатывая пути к овладению чувствами роли, Станиславский рекомендует сначала избавиться от мышечного напряжения, так как настоящим злом для творческого процесса являются мышечная судорога и телесные зажимы. Пока существует физическое напряжение, не может быть речи о правильном, тонком чувствовании и о нормальной

²⁸ Гиппиус, С.В. Поэтапные требования к курсу «Практические основы актёрского мастерства». М. : Искусство, 1976. 87с.

²⁹ Гиппиус, С.В. Поэтапные требования к курсу «Практические основы актёрского мастерства». М. : Искусство, 1976. С.29

душевной жизни роли. Поэтому, прежде чем начать творить, надо привести в порядок мышцы, чтобы они не сковывали свободы действия.

Наряду с этим К.С. Станиславский утверждал, что тело нельзя освободить в полной мере от всех излишних напряжений. Такая задача, по его мнению, не только невыполнима, но даже излишня, что ослаблять мышцы необходимо, и при том постоянно, как на сцене, так и в жизни. Без этого зажим и судороги могут дойти до крайних пределов и задушить зародыши живого чувства в момент творчества³⁰.

У каждого человека они всегда будут создаваться при публичном выступлении, уменьшишь напряжение в спине – оно появится в плече, удалишь его оттуда, а оно появляется в диафрагме. Поэтому нужно постоянно и неустанно вести борьбу с этим недостатком, никогда не прекращать ее. Уничтожить «зло» нельзя, но бороться с ним необходимо. Борьба заключается в том, чтобы развить в себе наблюдателя или контролера.

Роль контролера заключается в наблюдении за тем, чтобы нигде не появлялось излишнего напряжения, мышечных зажимов, судорог. При наличии зажимов контролер должен их устранять. Этот процесс самопроверки и снятия излишнего напряжения должен быть доведен до механической бессознательной приученности. Мало того – его надо превратить в нормальную привычку, в естественную потребность и не только для спокойных моментов роли, но, главным образом, в минуты высшего нервного и физического подъема.

Таким образом прежде чем начать творить, надо привести в порядок свои мышцы, научиться понимать их, управлять и владеть ими. Изучение этого элемента можно разбить на следующие этапы:

1. выработка мышечного контролёра;
2. определение центра тяжести и точки опоры;
3. воспитание навыков и умения определять работу мышц. Знать какие мышцы несут нагрузку при определённом физическом действии, и уметь пользоваться этими мышцами ровно настолько, насколько требует свершение данного действия;
4. оправдание позы, жеста, движения. Каждое движение, положение, позы и жест должны быть оправданы, продуктивны и целесообразны.

Физическая, или мускульная свобода человека, как и всякого живого существа, зависит от правильного распределения мускульной энергии. Мускульная свобода это такое состояние организма, при котором на каждое движение и на каждое положение тела в пространстве затрачивается столько мускульной энергии, сколько это движение или

³⁰ Станиславский, К.С. Работа актёра над ролью. М. : Искусство, 1991. Т.3. ч.2. 399 с.

положение тела требуют, не больше и не меньше. Способность целесообразно распределять мускульную энергию основное условие пластичности человеческого тела. Требование точной меры мускульной энергии для каждого движения и для каждого положения тела в пространстве основной закон пластики. Этот закон можно назвать внутренним законом, так как он совершенно не касается внешнего рисунка движений и поз. Каков бы ни был характер и рисунок движения или позы, они, чтобы быть по-настоящему красивыми, должны быть, прежде всего, подчинены внутреннему закону пластики. Таким образом, всякое целесообразное движение, если оно подчинено внутреннему закону пластики, будет красиво, потому что свободно.

Для того чтобы научиться управлять своим вниманием на глазах у зрителя, исполнителю необходимо тренировать эту способность. Знание своего тела (внутренняя сосредоточенность) дает уверенность, уверенность порождает внутреннюю свободу, а внутренняя свобода находит свое выражение в физическом поведении человека, в пластике его тела. Внешняя свобода есть результат внутренней свободы. Абсолютная внутренняя убежденность – вот истинный источник внутренней, а, следовательно, и внешней свободы.

Привычка к непрерывной самопроверке и к борьбе с напряжением должна стать нормальным состоянием артиста на сцене. Этого надо добиваться с помощью долгих упражнений и систематической тренировки. Надо довести себя до того, чтоб в минуты больших подъемов привычка ослаблять мышцы стала более нормальной, чем потребность к напряжению

Упражнение заключается в том, чтобы лечь на спину на гладкой жесткой поверхности (например, на полу) и подмечать те группы мышц, которые без нужды напрягаются.

При этом для более ясного осознания своих внутренних ощущений можно определять словами места зажима и говорить себе: «Зажим в плече, в шее, в лопатке, в пояснице».

Замеченные напряжения надо тотчас же ослаблять, одно за другим, ища при этом все новые и новые.

«На сцене не должно быть необоснованных поз. Театральной условности не место в подлинном творчестве и в серьезном искусстве. Если же условность почему-либо необходима, то ее следует обосновать, она должна служить внутренней сущности, а не

внешней красоты»³¹. На сцене при каждой принимаемой позе или положении тела существуют три момента.

Первый – излишнее напряжение, неизбежное при каждой новой позе и при волнении от публичного выступления.

Второй – механическое освобождение от излишнего напряжения с помощью контролера.

Третий – обоснование или оправдание позы в том случае, если она сама по себе не вызывает веры самого артиста.

Таким образом, в процессе создания роли, при устранении мышечного напряжения необходимо проделывать следующее действие: напряжение, освобождение и оправдание.

К.С. Станиславский советовал: двигаться, действовать, выполнять внутренние приказы, выражая жизнь своего человеческого духа. Чтобы действие было правдивым нужны задача (внутренний приказ), духовный материал, жизнь человеческого духа для воплощения ее.

Внешнее сценическое самочувствие складывается из следующих составных частей: мимики, голоса, интонации, речи, движения, пластики, физического действия, общения и приспособления.

Все эти элементы внешнего сценического самочувствия должны быть выстроены, подготовлены, для того чтоб сделать физический аппарат воплощения, то есть телесную природу исполнителя, тонким, гибким, точным, ярким, пластичным, как то капризное чувство и неуловимая жизнь духа роли, которые он призван выражать.

Такой аппарат воплощения должен быть не только превосходно выработан, но и рабски подчинен внутренним приказам воли. Связь его с внутренней стороной и взаимодействие должны быть доведены до мгновенного, бессознательного, инстинктивного *рефлекса*.

Тема 3. Методы перевоплощения, используемые на сцене и в жизни

В практике имиджмейкинга в основном используются два метода работы над имиджем: это метод «натаскивания», практика быстрого вхождения в образ и метод глубинного имиджирования – процесс длительного вживания в образ, процесс поэтапного постижения внутренних нюансов играемого персонажа. В работе над образом мы предлагаем использовать метод перевоплощения (глубинного имиджирования), заимствованного в практике театральной деятельности.

³¹ К.С. Станиславский. Работа актёра над собой в творческом процессе переживания. – М.: Азбука, 2012. С. 195

Этимология термина «перевоплощение» восходит к слову «воплощение». В различных словарях данное понятие трактуется по-разному: «Воплотиться во что-либо иное, принять новые, иные формы»;³² «принять новый вид, новый образ, превратиться в кого/что-нибудь».³³ Как видим, в этих толкованиях больше речь идет о форме, о новом виде. С.И.Ожегов открывает возможности для расширенного понимания этого термина. Д. Ушаков даёт следующее определение: «Воплощаться – переходить в другую действительность, находить себе выражение в какой-нибудь конкретной форме».

Тенденцию к перевоплощению по-разному называли художники разного времени. Так, Т. Готье называет перевоплощение – «ретроспективным воображением», Бальзак – «ретроспективным проникновением», Сальвини – «психической интуицией», Додэ – «даром воплощаться в другие существа», Гёте – «инстинктом отождествлять себя с чуждыми положениями», Рихард Вагнер – способностью «с полным сочувствием перевоплотиться в изображаемое лицо», Флобер – даром «претворяться в изображаемые существа», Мопассан – даром «вызывать существа», Гоголь – «чутьем слышать чужую душу», Сарра Бернар – способностью «променять свою жизнь на чужую».³⁴ Каждое из этих определений говорит о творческом даре художественной персонификации.

Эта способность имеет психологические основы в свойствах, присущих человеческому индивиду вообще – каждому в той или иной степени, и осуществляется в соответствии с законами общей психологии. Рассматривая основы, заложенные в человеческой индивидуальности, которые определяют возможность перевоплощения исполнителя в образ, мы выделяем способность проникновения в чужое «я» (и речь, безусловно, идет о проникновении не умозрительном, а чувственном, в психологию играемого персонажа).

В даре «перевоплощаться» во внутренний мир изображаемых лиц одухотворять образы своей фантазии, психически ассимилироваться с ними, можно разглядеть загадочную особенность энергии «творящей природы» художника, который, призывая к жизни образы своей фантазии, наделяет их волей, сознанием, характером. В художнике происходит переживание всей полноты душевной жизни другого лица. Причем, не реальной индивидуальности, а вымышленного персонажа. У проникновения в чужое «я» есть определенные условия и пределы, но сложный механизм многогранной жизни образа, созданного фантазией, непременно подчиняется закону психологической мотивации. Без этого невозможна цельность образа, результаты деятельности

³² Словарь русского языка. М. : Наука, 1983. 278 с.

³³ Ожегов С.И. Словарь русского языка. М. : Русский язык, 1989. 924 с.

³⁴ Ливнев. Д.Г. Сценическое перевоплощение. М. : РАТИ, 1991. 224 с.

творца.

Перевоплощаемость необходимо рассматривать в двух проявлениях.

Первое – «вчувствование», переживание чужой душевной жизни происходит без объективизации чужого «я» в форме конкретного образа – вообще ревнивец, – безотносительно к какому-либо индивиду-носителю. Это свойство художника характеризует его сопричастность к жизни, умение сопереживать проблемам других людей. В нем заключена, пожалуй, только возможность возникновения творческого процесса.

Второе – это способность «вчувствования» в чужое «я» посредством воспроизведения или объективизации его в форме конкретного образа, связанного с индивидуализацией в исполнении данной роли. Эта активная перевоплощаемость заключена в способности к психической ассимиляции с воспроизводимым художником образом творческой фантазии, способности, замеченной и психологами, и историками литературы, театра, и самими творцами.

Известный психолог И. И. Лапшин называл это явление «тенденцией к перевоплощению». Тенденция эта свойственна не только актерам, применительно к которым термин более всего употребляется, но всякой творческой индивидуальности.

Даром проникновения в чужое «я» наделен до известной степени каждый человек. Мы говорим «войти в положение», «встать на мое (его) место» и т.д. Это не просто слова, это языковые идиомы, возникшие ввиду наличия способности у каждого человека ощущать себя на месте другого. Но не только по отношению к реальному человеку и реальным обстоятельствам *рождаются моменты* «отождествления себя» с чужим горем, с чужой бедой, с чужими радостями. Такие моменты переживает каждый из нас в связи с образами своей фантазии. Без этого Дара было бы невозможно наше общение друг с другом, взаимопонимание, доверие и симпатии, возникающие в обществе. Эта перевоплощаемость в широком плане лежит в фундаменте перевоплощаемости в узком смысле, свойственной, творцам-художникам.

Процесс перевоплощения осуществляется путём построения логики действий героя в создаваемой роли (в начале работы) и в дальнейшем происходит постоянная «подпитка» её образного решения. В этом процессе немаловажную роль играет «вера в предлагаемые обстоятельства». И чем сильнее вера, тем свободнее полет фантазии. Источником проникновения в чужое «Я» является опыт, наблюдение за людьми, самим собой и явлениями окружающей жизни: природными и социальными. В основе способности к перевоплощению, применяемого в практике имиджмейкинга, лежат следующие процессы и явления:

Во-первых, как мы уже рассматривали, внимание и наблюдательность – это способность видеть, подмечать явления окружающей действительности, что является одной из форм приспособления индивида к окружающей жизни, в том числе и к жизни чисто физической – сохранение себя среди опасности (движение людей среди транспорта), адаптация к условиям жизни, к работе, к средствам производства. Кроме того, взаимодействие с людьми в области общественных отношений также требует осознанного (и не из любопытства) внимания и непрерывного наблюдения.

Во-вторых, память, т.е. способность удерживать, сохранять и воспроизводить полученные впечатления, добытые посредством наблюдения. Память – самопроизвольная в детстве, становится систематической во взрослой жизни человека. Очень важным процессом сохранения этого свойства является возможность её тренировки через воссоздание в памяти образов уже изученных предметов и явлений. Таким путем образы предметов делаются более живыми, и впечатление, производимое предметами, укрепляется и дольше сохраняется в памяти в виде определённых символов. Огромную роль в тренировке памяти играет впечатление, полученное от других лиц.

Следующим немаловажным фактором процесса перевоплощения как на сцене, так и в жизни является способность каждого человека к самонаблюдению и фиксированию отдельных актов своей и чужой жизни, выражающихся в большой способности углубления в собственное Я и в подробной характеристике свойств и поступков других людей.

Подчеркнем ещё раз, что это свойство – хранить в памяти впечатления собственного прошлого – присуще каждому человеку, но степень развития этого свойства у каждого разная. Поэтому человеку, целенаправленно занимающемуся овладением новой роли, необходимо постоянно анализировать поступки, выражение лица, жесты, походку, интонацию, голос свои собственные и других людей, чтобы затем эти наблюдения смогли дать пищу для его фантазии, эмоций в период создания нового образа.

В-четвёртых, в процессе перевоплощения важную роль играет способность человека к эксперименту, который существует в трех видах: житейский, научный и артистический. В повседневной жизни человек может производить эксперимент над собой, испытывая свои нравственные силы, волю, выдержку и т.д. Наряду с этим, люди постоянно испытывают друг друга, преднамеренно вызывая у другого проявления каких-либо переживаний с целью наблюдения последствия. Научный эксперимент осуществляется с целью проведения и анализа определённого научного опыта. А вот артистический эксперимент заключается в поиске и апробации определённой жизненной роли.

Таким образом, склонность к эксперименту у человека трансформируется в его способности мысленно воспроизводить «нафантазированные» образы, направлять их в различные ситуации для преднамеренной регуляции и выбора нужной модели поведения. Возможность такой работы, заложенная в любом человеке, является основой способности к перевоплощению.

Последнее свойство человеческой психики, на которое будет направлено внимание в процессе перевоплощения, – склонность человека к фантазированию. Это качество проявляется у имиджируемого в рассказах о тех или иных событиях, в видениях, возникающих от читаемого литературного материала, причём у разных людей эти видения будут различны. Часто варианты настолько отличаются, что возникает ощущение разговора о разных первоисточниках. Безусловно, это следствие неоднозначных подходов к процессу фантазирования – его силы и различия в направленности.

Очень многим свойственны грёзы – сцены осуществления каких-то несбыточных на данном этапе или вообще желаний. Практически каждому человеку свойственно, в той или иной степени подробностей, проигрывать в своем воображении предстоящие события, конструировать в своем сознании течение предстоящего важного разговора или, наоборот, после неудачи проживать заново произошедшее событие, видоизменяя в нем какие-то детали, поворотные моменты, дополняя их новыми деталями своего поведения, которых не было, но которые должны были повлечь за собой иной результат, и т.д.

В процессе создания имиджа это качество должно превратиться в непрерывную работу фантазии как фундаментальную, так и направляемую волей на поиск определенных решений – придумывание сюжета, рассмотрение его определённых деталей, красок, знаково-символических компонентов, внутренних монологов героев, описание мест действия и многое другое, из чего складывается образ играемого персонажа. Исполнителю приходится фантазировать все события и даже происходящие между теми сценами, в которых он не присутствует, но которые так или иначе влияют на развитие событий в целом, чтобы создать непрерывную линию жизни персонажа.

Рассматривая различные подходы работы над образом методом перевоплощения, мы предлагаем применять в процессе имиджирования следующие этапы: 1) постепенное вхождение в образ; 2) движение от себя к образу, через постижение предлагаемых обстоятельств, действенной линии играемого персонажа, его знаково-символической и мифологической основ; 3) движение от внешней характерности к верному внутреннему самочувствию, а также – от имитации внутреннего видения образа к желаемому

результату.

К.С. Станиславский, создавая свою систему, призывал всегда следовать правде жизни, «искренне и объективно выражать сложный внутренний мир человека» [130, с. 56].

Своей «системой» Станиславский стремился помочь исполнителю в создании правдивого образа, формируемого по законам жизненного действия. Он часто говорил о плодотворном противостоянии сознательного и бессознательного. «Сознательным» он называл все те аспекты психики человека, которые поддаются волевому воздействию – мысли и действия. Слово же он относил к «бессознательным» компонентам. С этой точки зрения «система» – это метод воздействия на подсознание через сознание, который учит исполнителя выбирать такие мысли и действия, чтобы включались нужные чувства вместе со своими физиологическими проявлениями, и поступать так, чтобы эмоциональные процессы шли нужным путем.

Таким образом, опыт работы над образом в процессе перевоплощения, заимствованный в школе Станиславского для процесса имиджирования, можно сформулировать так:

- концентрация внимания на важных моментах жизни вымышленного героя (той роли, которую необходимо играть имиджируемому);
- определение предлагаемых обстоятельств пьесы (или жизненного события) и роли;
- определение мотивов и цели играемого персонажа;
- построение его действенной линии;
- определение характерных особенностей его поведения, жестов пластической и речевой выразительности. Главное направление данной методики – это подробное овладение действиями и поступками играемого персонажа в процессе репетиций.

В.И. Немирович-Данченко утверждал, что сценическая эмоция отлична от жизненной не только своей повторностью, но и тем, что она находится под постоянным контролем актера-художника. Он подчеркивал, что именно с этой особенностью сценического переживания связана театральность образа. Этот взгляд также представляет интерес в процессе имиджирования, так как создание имиджа-образа находится под постоянным контролем исполнителя.

Большой интерес в практике имиджмейкинга представляет положение Немировича-Данченко о трех слагаемых сценического образа. «Только совпадение социального, жизненного и театрального даст полноценный художественный образ»³⁵. Не менее интересна его методика работы над внутренним содержанием роли – «вторым планом» роли, выстраивая который, исполнитель должен понимать, что любое внешнее действие

³⁵ Немирович-Данченко, В.И. Театральное наследие. М.: Искусство, 1981. Т. 1. 368 с.

должно быть внутренне оправданным.

Применяя этот подход в создании имиджа, имиджируемый, в первую очередь, будет обращать внимание на внутреннее содержание и оправдание роли, на то, что полноценный образ можно создать только выстраивая его в совокупности трёх основных направлений – социального, жизненного и театрального (статус, необходимый образ в контексте социальной роли и амплуа – индивидуально-стилевое направление в создании образа). Задача имиджмейкера состоит в том, чтобы выстроить роль клиенту с учётом требований и представлений о ней у целевой аудитории, по законам сценического искусства.

Переживание чувств роли по Вахтангову выражается во внутреннем оправдании (поиске мотивов) всех задач и поступков играемого персонажа. Актер (или имиджируемый или обычный человек) должен всякий раз искать такой волевой повод или посыл, который оправдывал бы любое поведение этого персонажа.

Е.Б. Вахтангов впервые поставил вопрос об изменении темперамента в роли. Этот вопрос особенно важен в процессе имиджирования, потому что темперамент является самой глубинной, биологической основой личности. Темперамент роли определяется темпо-ритмическим рисунком. Темп означает степень скорости, а в понятие ритма входят все элементы тональности: музыкальная плавность течения речи, последовательность логических ударений, словесная и слоговая гармония, акценты, повышение или понижение отдельных мест, т.е. весь интонационный рисунок речи. То же можно сказать и по поводу всех средств внешней выразительности. И этот подход, на наш взгляд, можно использовать в процессе имиджирования. В этой связи, во-первых, необходимо определить мотивы играемого персонажа (вначале аналогичная роль выбирается из драматического произведения, а затем рассматривается ситуация из жизни). Затем выстроить логически-последовательную действенную линию, после чего определить темпо-ритмический рисунок создаваемого образа.

М.А. Чехов сочетал виртуозную внешнюю технику с неподдельной искренностью переживания. Он считал, что только длительное вживание в образ дает актеру право на имитацию.³⁶ Этот приём также можно использовать в процессе имиджирования, поступая следующим образом: для того чтобы понять героя, необходимо как бы встать на его место и представить (внутренне нарисовать), как действовал бы данный персонаж в определённых обстоятельствах. Необходимо задавать ему вопросы, но такие, чтобы внутренним зрением увидеть, как данный персонаж проигрывает ответы. Таким образом, постигаются все особенности играемой личности. Конечно, для этого необходимо иметь гибкое воображение и высокий уровень внимания. Интересен с точки зрения имиджа и

³⁶ Чехов, М.А. Об искусстве актёра. М. : Искусство, 1999. 271 с.

метод работы над образом через психологическое овладение жестом (ПЖ), когда вначале имиджируемому задаётся конкретный жест, выражающий какую-то эмоцию (жест гнева, отчаяния, радости), а затем наполняется определённым содержанием.

Основной прием театра В.Э. Мейерхольда – игра маской, которой актер должен умело «жонглировать», а следовательно, всегда соблюдать некоторую дистанцию между собой и образом.³⁷ Применяя данный метод имиджмейкер, формирует для клиента не просто роль, а некую маску-роль с очень точными, определёнными её характеристиками (точные движения, определённый темпо-ритмический рисунок речи, походки и телодвижений). Например, играя роль руководителя, предполагает необходимость определения для него конкретной характеристики: «руководитель-диктатор», «руководитель-воспитатель», «руководитель-друг» и т.п. И тогда по чётко построенной характеристике можно выстраивать образ.

Методика польского режиссёра Ежи Гротовского опирается на пластическую выразительность актёра. «Как только будет найдена верная пластика, – считал он, – отзовется и внутренняя природа человека. Но полное постижение играемого характера происходит при слиянии актёра и персонажа».³⁸ Гротовский считал, что нет иного способа постижения характера играемого персонажа, как «полностью раствориться в роли, или, точнее, полностью вобрать роль в себя. При таком «слиянии» текст роли выстраивается сам собой. Этот театр получил название исповедального и импровизационного. Театр Гротовского становится сродни такому действию, которое направлено непосредственно на подсознание воспринимающего. Он близок к ритуальным формам древних обрядов, содержание которых восходит к мифам. Такой метод также может применяться в процессе имиджирования. Для этого придумывается текст или берётся за основу отрывок из известного драматургического произведения. Происходит полное погружение в себя (в этом случае необходимо слушать себя, понимать свои внутренние мотивы), и только почувствовав желание действовать, исполнитель переходит к импровизации на заданную тему. При этом отсутствует какая-либо модель, рисунок роли. Действие осуществляется вопреки условностям и правилам. Так отрабатывается определённый рисунок роли, в котором очень легко можно импровизировать, добавляя ещё какие-то новые характеристики.

В понимании процесса перевоплощения нам близка гипотеза Н.В. Рождественской,³⁹ согласно которой в создании образа взаимодействуют два вида воображения: творческое и

³⁷ Мейерхольд, В.Э. Статьи, письма, речи. Т.2. М.: Искусство, 1968. 643 с.

³⁸ Crotowski, J. Vers un theatre pauvre, La Cite, Lausanne, 1971. 344 p.

³⁹ Рождественская, Н.В. Диагностика актёрских способностей. СПб.: Изд-во Речь, 2005. 180с.

репродуктивное. Первое рождает образ роли, второе – образ «Я в роли» («Я в предлагаемых обстоятельствах роли»). Оба вида воображения влияют друг на друга и переходят один в другой благодаря процессам идентификации (принятие черт роли) и проекции (наделение роли своими собственными чертами). Оба эти механизма осуществляются бессознательно. Вот как осуществляется этот процесс. С помощью видений (ярких представлений себя в обстоятельствах роли) и эмоциональной памяти у человека возникает установка – готовность к действию в воображаемой ситуации. Его ассоциации не просто воскрешают в памяти какие-то картины, на основе эмоционального переживания образов воображения возникает эмоциональное отношение к этим картинам, появляются определенные переживания. Для того чтобы исполнитель мог поставить себя на место персонажа, ощутить общность мотивов, необходимо развивать способность к сопереживанию, тогда он сможет действовать так же, как персонаж пьесы. В этом и заключается процесс идентификации.

Не менее существенен, на наш взгляд, и другой механизм перевоплощения, когда исполнитель наделяет персонаж своими личными особенностями, отношениями, переживаниями, учитывая символическую и архетипическую направленность. Этот социокультурный механизм называется проекцией. Идентификация ближе к перевоплощению актера в личность персонажа, проекция – к действию в роли «от себя». В процессе имиджирования можно использовать оба эти метода.

Способность к идентификации возможна при наличии сопереживания (эмпатии), эмоциональной возбудимости на воображаемый стимул, внушаемости и легкости переключения ассоциаций (представлений, образов воображения, двигательных стереотипов).

Е.Я. Басин, изучая проблему множественности сознания в процессе перевоплощения, связывал ее с проблемой выразительности художественной формы.⁴⁰ Как было показано в работах А.А. Мелик-Пашаева и других, образ воображения формируется в сознании сразу в единственно возможной для него форме,⁴¹ в нашем случае – в выразительном действии. С помощью выразительных способностей актера эта форма реализуется в кинетическом, мимическом, интонационном рисунке роли.

Воображение актера не только эмоционально по своей природе, его особенность состоит в том, что оно оперирует кинестетическими представлениями символами и знаками. Поскольку пантомима является первичной основой актерского искусства, воображение актера можно назвать пластическим воображением. Важная особенность

⁴⁰ Басин, Е.Я. Психология художественного творчества. М. : Наука, 1985. 387с.

⁴¹ Мелик-Пашаев, А.А. Педагогика искусства и творческие способности. М. : Знание, 1981. 96 с.

такого воображения состоит в том, что его образы, представленные в определённых символах, легко реализуются в движениях, в мышечных усилиях. Поэтому профессионально важным качеством актёра (а также имиджируемого, работающего над формированием своего образа методом перевоплощения) является особенность его психомоторики – лёгкость перехода внутренних образов в зримое действие и движение. По аналогии с координацией слухового анализатора и голоса это качество можно назвать психомоторной координацией.

Таким образом, в процессе формирования имиджа и социальной роли можно применять метод перевоплощения, базирующийся на принципах работы актёра над ролью в драматическом и пластическом искусстве. Для этого необходимо вначале проанализировать, к какому методу больше тяготеет имиджируемый, далее ознакомить его с основными подходами в процессе построения имиджа и выбрать свой вариант, который он будет использовать в процессе имиджирования.

Тема 4. Работа над ролью

Методика работы над ролью включает в себя, во-первых, метод изучения действительности, который находит свое отражение в создаваемом образе; во-вторых, анализ материала, выбранного для создания образа (анализ роли); в-третьих, метод исполнительской работы на репетициях, дома и в конкретной жизненной ситуации.

На первом этапе необходимо анализировать личные воспоминания и наблюдения, затем анализировать опыт других людей, читать литературные источники. После чего необходимо все наблюдения обобщить, сделать выводы и заключения относительно будущего образа – составить характеристику играемого персонажа и далее развивать и совершенствовать его в процессе репетиций. Данный этап заканчивается формированием *художественной идеи* или замысла будущего образа.

Этот этап, обозначенный Г.А. Товстоноговым как «разведка умом», характеризуется подбором роли, формированием Художественной Идеи через образное выражение и построение действенной линии играемого персонажа, определением сверхзадачи роли (конечная цель), то ради чего исполнитель взялся осваивать выбранную роль. Например, – отработать властные, жёсткие качества строгого начальника, овладеть навыками хорошего презентатора в жизни, человеку поможет работа над ролями Юлия Цезаря или Остапа Бендера.

На втором этапе, разбив на определённые куски взятый в работу отрывок, определяются задачи каждого фрагмента и действенная линия играемого персонажа. Каждое действие определяет поступок, в котором присутствует наличие цели (цель действия заключается в стремлении изменить явление, предмет, на который оно

направлено) и логика действия (последовательность достижения цели), чтобы затем прийти к желаемому чувству. Для того чтобы словесное действие было логичным, а также, чтобы оно могло «заразить» партнёра необходимо также выстроить цепочку внутренних видений или представлений того, о чём человек говорит. Например, для того, чтобы выполнить действие «угрожать» необходимо вызвать в воображении партнёра такие видения, чтобы он отчётливо и ярко представил себе, что может с ним произойти, если он будет упорствовать.

Помимо этого в период «разведки умом» исполнителю необходимо глубоко вникнуть в текст роли, вскрыть *подтекст* драматического материала и выявить его в своём поведении в данной роли при помощи интонаций, движений, жестов, мимики, – всего того, что составляет внешнюю (физическую) сторону выполняемого действия. Первое, на что обращалось внимание, раскрывая подтекст, – это отношение говорящего к тому, о чем он говорит. Например, человек рассказывая о прошедшей вечеринке, на которой он присутствовал, перечисляет имена гостей – и по тому, *как* он произносит то или иное имя, партнёр «расшифровывал» как он относится к данному человеку. Так в интонациях с которой говорил исполнитель раскрывался подтекст отношения к происходящему событию.

Наряду с этим, на данном этапе необходимо научиться определять цель, которую человек преследует и ради достижения которой он действует определенным образом. Но пока эта цель прямо не высказана, она также живет в подтексте и проявляется не в прямом (логическом) смысле произносимых слов, а в том, как эти слова произносятся. Например, задавая вопрос, «который час?» человек может узнать время. Но, этот вопрос он может задать и ради множества других, самых разнообразных целей, например: пожуричь за опоздание, намекнуть, что пора уходить, пожаловаться на скуку, попросить сочувствия. Соответственно различным целям у этого вопроса будет и различный подтекст, который должен найти свое отражение в интонации.

Таким образом, в процессе подготовительной работы над ролью исполнитель подробно анализирует действенную линию играемого персонажа, в определённых предлагаемых обстоятельствах, чтобы затем, на этапе «разведки действием» вскрыть подтекст драматического материала, взятого в работу для овладения определённой ролью, найти приспособления, пристройки различного уровня в процессе общения.

В жизненных ситуациях, когда человек сталкивается с внешней средой, он либо преодолевает сопротивление этой среды или приспособливается к ней, используя для этого самые разнообразные средства воздействия и пристройки (физические, словесные, мимические). Такие средства воздействия К.С. Станиславский назвал *приспособлениями*.

Приспособления отвечают на вопрос: как делаю?

Все это, вместе взятое: действие (что я делаю), цель (для чего делаю), приспособление (как делаю) – образуют творческую задачу овладения образом. Первые два элемента творческой задачи (действие и цель) существенно отличаются от третьего (приспособление).

Действие и цель могут устанавливаться заранее, приспособления ищутся *в процессе действия*. Все эти моменты необходимо учитывать в процессе первого этапа работы над ролью – этапа «разведки умом».

Итак, главным «возбудителем» процесса перевоплощения является действие. Действие – это единство мысли, чувства и целого комплекса целесообразных физических действий. Поэтому, на данном этапе работы над образом очень важно точно определить действенную линию персонажа и назвать каждое действие, чтобы исполнителю было понятно, что играть. Так, определяя действие для участника переговоров «склонить на свою сторону, убедить» партнёра – исполнитель должен точно определить его «сквозное действие», т.е. то каким путём он будет добиваться поставленной задачи. Он может вначале «раскрыть карты», т.е. показать насколько будет выгодно партнёру данное предложение, а может нарисовать картину будущего двух фирм: его и своей, если он примет его предложение. А может пойти от обратного и представить фактические данные, – какой урон нанесут себе обе фирмы, отказавшись от выгодного предложения. Но, так или иначе, вначале нужно определить цель и задачи, а затем выстроить чёткую линию действий.

Так, постепенно от большой психологической задачи исполнитель, без всякого насилия над своей природой приходит к созданию *линии физического поведения*, к цепи логически связанных между собой физических задач, а, следовательно, и к фиксации внешнего рисунка роли. В то же время мы пришли к выводу, что эта фиксация не только не убивает возможности актерской импровизации, но, напротив того, предполагает импровизацию, но только импровизацию очень тонкую, искусную, требующую большого мастерства. Если же импровизация исчезает совсем и игра в разных событиях будет одной и той же, эта игра станет восприниматься как искусственность, лишённая жизни, а созданный образ превратится в фальшь и наигранность.

Таким образом, *вначале работы* над образом составляется характеристика образа, где описывались основные черты, отличительные особенности, которые свойственны играемому персонажу (то, что думают о нём другие действующие лица, и то, как характеризует себя сам персонаж).

Следующий период определялся построением действенной линии игаемого персонажа: вскрывался круг предлагаемых обстоятельств, в которых развивается сюжет игаемого события и выстраивается «цепочка» действий и поступков. Придерживаясь утверждения К. С. Станиславского о том, что все, что происходит в процессе перевоплощения должно делаться для чего-нибудь. На сцене нужно действовать «обоснованно, целесообразно, продуктивно и подлинно»⁴², каждое действие должно было быть названо отглагольно. «При выборе действия чувство оставьте в покое. Оно явится само собой от чего-то предыдущего, что вызвало какое-либо чувство – ревность, любовь, страдание. Вот об этом предыдущем думайте усердно и создавайте его вокруг себя»⁴³.

И так как «если бы» является для исполнителя рычагом, переводящим его из действительности в мир, в котором совершается творчество, на данном этапе необходимо было выделить все переходные моменты или ключевые события, вскрыть предлагаемые обстоятельства, в которых развиваются эти события. «Магическое «если бы» даёт толчок для дальнейшего, постепенного, логического развития творчества. «Предлагаемые обстоятельства», как и само «если бы», является предположением, «вымыслом воображения». Одно – предположение («если бы»), а другое – дополнение к нему («предлагаемые обстоятельства»). «Если бы» всегда начинает творчество, «предлагаемые обстоятельства» развивают его.

«Можно оставаться неподвижным и, тем не менее, подлинно действовать, но только не внешне – физически, а внутренне – психически. Нередко физическая неподвижность происходит от усиленного внутреннего действия, которое особенно важно и интересно в творчестве. На сцене нужно действовать внутренне и внешне. В области внешнего действия происходит то же, что и во внутреннем действии (в речи)»⁴⁴.

Так как, процесс работы над образом – это «искусство быть другим», это умение анализировать своё внутреннее состояние, свой имеющийся «Я образ», это бережное отношение к партнёру в процессе общения. Поэтому, в своей работе мы большое внимание уделяем процессу формирования внутреннего, оправданного действия, психофизическому состоянию исполнителя-роли.

Таким образом, второй этап работы над ролью заканчивался составлением действенной партитуры игаемой роли, основываясь на методе действенного анализа К.С. Станиславского, при этом каждое действие подробно описывалось и именовалось определённым глаголом.

⁴² К.С. Станиславский. Работа актёра над собой в творческом процессе переживания. М. 2002. 511с.

⁴³ К.С. Станиславский. Работа актёра над собой в творческом процессе переживания. М. 2002. С.89.

⁴⁴ К.С. Станиславский. Работа актёра над собой в творческом процессе переживания. М. 2002. С. 97.

Третий период – работа над речью, который тоже должен был быть целесообразным и действенным. Продуктивное речевое общение всегда происходит ради какой-то цели, задачи, необходимости, ради подлинного, продуктивного и целесообразного словесного действия. Слово является самым конкретным выразителем человеческой мысли. Слушать, в данном понимании означает видеть то, о чём говорят, а говорить – значит рисовать зрительные образы. Слово для человека не просто звук, а возбудитель образов.

Выстраивая внутренние видения, имиджируемому необходимо думать о подтексте роли и чувствовать, понимать то, о чём говоришь. Следует выстраивать порядок в словах монолога и правильно соединять их в группы, в речевые такты. Для того чтобы делить речь на такты, нужны остановки, или, точнее говоря, логические паузы. Чтение по речевым тактам скрывает в себе ещё одну более важную практическую пользу: оно помогает самому процессу переживания, а также они заставляют анализировать фразы и вникать в их сущность. Знаки препинания требуют для себя обязательных голосовых интонаций. Точка, запятая, вопросительный и восклицательный знаки и прочие имеют свои, им присущие, обязательные голосовые фигуры, характерные для каждого из них. У слова и у речи есть своя природа, которая требует для каждого знака препинания соответствующей интонации. В паузе нередко передают ту часть подтекста, которая идёт не только от сознания, но и от самого подсознания, которая не поддаётся конкретному словесному выражению.

Заканчивается этап формированием речевого рисунка роли, определением его вербальных, паравербальных, невербальных компонентов, чтением отрывка из литературного произведения, разработкой монологической речи и проигрыванием этюда определённой коммуникативной ситуации (беседы, собеседования, интервью, переговоров).

Далее следует *четвёртый период* работы над образом – разработка темпоритмической характеристики играемого персонажа. К. С. Станиславский даёт следующее определение данному понятию: «темп есть быстрота чередования условно принятых за единицу одинаковых длительностей в том или другом размере, ритм есть количественное отношение действительных длительностей (движения, звука) к длительностям, условно принятым за единицу в определённом темпе и размере. Размер есть повторяемая (или предполагающаяся повторяемой) сумма одинаковых длительностей, условно принятых за единицу и отмечаемых усилением одной из единиц». Темп – скорость и медленность. Темп укорачивает или удлиняет действия, ускоряет или замедляет речь. Ритм комбинируется из отдельных моментов всевозможных длительностей, делящих время, занимаемое тактом,

на самые разнообразные части. С помощью ритма можно получить эмоциональное представление о выполняемых действиях. Но при этом не следует забывать и того, что темпо-ритм – палка о двух концах. Он может в одинаковой степени как вредить, так и помогать. Если темпо-ритм взят верно, то правильное чувство и переживание создаются естественно, сами собой. Но зато, если темпо-ритм неверен, то совершенно также, на том же месте роли рождаются неправильные для нас чувства и переживания, которых не исправишь без изменения неправильного темпо-ритма. Все темпы и ритмы в совокупности создают либо монументальное, величавое, либо лёгкое, весёлое настроение. Таким образом, построение темпо-ритмической характеристики исполняемой роли направляет работу в определённое русло и отвечает на вопрос: как я выполняю то или иное действие?

Наряду с этим, на данном этапе, в зависимости от сложности играемой роли, определяется темпо-ритмический рисунок образа.

Пятый период работы над образом характеризуется овладением внешней характерностью. Характерность – это то индивидуальное, особенное, присущее каждому человеку. Это определённая маска, скрывающая самого исполнителя-человека. В таком замаскированном виде ему представляется большая возможность для самораскрытия, для выявления более тщательных подробностей создаваемой роли. Но, формирование основных черт внешней характерности идёт в совокупности с характеристиками, отражающими внутреннюю сущность человека, т.е. его внутреннюю характерность. Поэтому формирование характерности при перевоплощении осуществляется следующим путём: вначале, этюдным методом, выверяется действенная линия играемого персонажа, исполнитель осваивает иную пластику, выразительность жестов, интонационный рисунок голоса, оттачивая, затем эти навыки в процессе конкретной работы над ролью и в жизненных событиях, в процессе общения.

Таким образом, на данном этапе исполнитель должен не просто перевоплотиться в ту или иную роль, а наделить её необходимыми характеристиками, которые бы чётко отражали её суть. А затем, постоянно оттачивать и формировать их в себе.

В *шестом периоде* необходимо уделить внимание таким качествам, которые в театральном лексиконе называются: сценическое обаяние и манкость. Это определённая привлекательность (притягательность, так называемое «флюидное излучение») человека, которая играет важную роль в процессе формирования индивидуального имиджа. Владея данными навыками, человек даже свои недостатки может превратить в достоинства. Под сценическим обаянием в театральном искусстве понимается особая заразительность, манкость, цепкость, которая заставляет зрителя попадать под обаяние актёра. Воспитывая

данное качество исполнителю необходимо, в первую очередь научиться правдивой, достоверной игре, так как человек приятен в общении тогда, когда он искренен. Во-вторых, необходимо осваивать приёмы искусства флирта, но при этом учиться не заигрывать с партнёром, как это принято считать, а воспитывать в себе навыки «чувствования» партнёра, воспитание в себе так называемых «анализаторов ощущений». Умения разговаривать с партнёром на его языке, умение предугадывать состояние партнёра, его самочувствие.

Заключительный период работы над образом включает в себя овладение приёмами эффективного общения и взаимодействия с партнёром. Для этого каждому исполнителю предлагается свой вариант подбора упражнений из тренинга актёрской психотехники, в зависимости от запроса клиента.

Тема 5. Разработка технологии проведения тренинга

Интерактивный подход. Понятие «интерактивный» («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Интерактивные методы обучения – это специальная форма организации познавательной и коммуникативной деятельности, в которой обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Тренинг в практике социального общения, основанном на театральном-игровой модели, рассматривается как форма интерактивной игры, с помощью которой можно смоделировать, развить и усовершенствовать практически все личные и профессиональные способы поведения – коммуникативные навыки, наблюдательность, способность разбираться в своих и чужих чувствах, а также творческие способности и фантазию.

Термин «**тренинг**» имеет ряд значений обучение, воспитание, тренировка, дрессировка. Подобная многозначность присуща и научным определениям тренинга.

Ю. П. Емельянов определяет его как группу методов развития способностей к обучению и овладению любым сложным видом деятельности.

Тренинг определяется и как способ перепрограммирования имеющейся у человека модели управления поведением и деятельностью. Есть также определение тренинга как части планируемой активности организации, направленной на увеличение профессиональных знаний и умений, либо на модификацию аттитюдов и социального поведения персонала способами, сочетающимися с целями организации и требованиями деятельности.

Распространены определения тренинга как одного из активных методов обучения, или социально-психологического тренинга. Л. А. Петровская рассматривает социально-

психологический тренинг «как средство воздействия, направленное на развитие знаний, социальных установок, умений и опыта в области межличностного общения», «средство развития компетентности в общении», «средство психологического воздействия».

Б.Д. Парыгин говорит о методах группового консультирования, описывая их как активное групповое обучение навыкам общения в жизни и обществе вообще: от обучения профессионально полезным навыкам до адаптации к новой социальной роли с соответствующей коррекцией. Я-концепции и самооценки.

Специфическими признаками тренингов, позволяющими выделять их среди других методов практической психологии, являются:

- повышенная активность участников;
- игровой характер;
- обучающая направленность;
- систематическая рефлексия (обратная связь);
- групповая форма проведения.

Виды тренингов

Тренинги, будучи формой практической психологической работы, всегда отражают своим содержанием определенную парадигму того направления, взглядов которого придерживается специалист, проводящий тренинговые занятия. Таких парадигм можно выделить несколько:

– тренинг как своеобразная форма «натаскивания», при которой жесткими манипулятивными приемами при помощи положительного подкрепления формируются нужные паттерны поведения, а при помощи отрицательного подкрепления «стираются» вредные, ненужные, но мнению ведущего;

– тренинг как тренировка, в результате которой происходит формирование и отработка умений и навыков эффективного поведения;

– тренинг как форма активного обучения, целью которого является прежде всего передача психологических знаний, а также развитие некоторых умений и навыков;

– тренинг как метод создания условий для самораскрытия участников и самостоятельного поиска ими способов решения собственных психологических проблем.

В процессе формирования тренинга применяются различные структурные упражнения. **Структурные упражнения** - это техники, применяемые для развития эффективных групповых процессов. Процессы же, в свою очередь, развивающиеся при выполнении этих упражнений, создают в группе благоприятную атмосферу для обучения. Каждое упражнение занимает определенное место в структуре тренинга.

К структурным упражнениям относятся:

- Вступление
- Правила
- Знакомства
- Ожидания
- Разминки
- Подведение итогов

Вступление: вступление, правила, знакомство, ожидания проводятся в начале тренинга, разминки, которые включены в начало тренинга, а также когда возникает потребность снять у группы напряжение, усталость.

Правила: Принятие правил – полочная техника усвоения основных правил поведения для эффективной работы группы. Результатом упражнения является использование в ходе тренинга этого удобного средства урегулирования групповых процессов во избежание возникновения серьезных проблем.

Следует подчеркнуть, что соблюдение правил контролирует вся группа – все вместе, включая тренеров, а также все участвующие в отдельности.

Подведение итогов: Подведение итогов – завершающее упражнение тренинга. Мы завершаем тренинговый день упражнением, помогающим участвующим закрепить полученный во время занятия положительный эмоциональный заряд.

В процессе проведения тренинга осуществляются различные творческие задания. Под **творческими заданиями** мы будем понимать такие учебные задания, которые требуют от учащихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода. Вокруг него создается атмосфера открытости, поиска. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни обучающегося) придает смысл обучению, мотивирует учащихся. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, сообучения, общения всех участников образовательного процесса, включая педагога.

В практической деятельности можно применять технологию проведения тренинга, разработанную К. Фопелем, которая помимо приемов обучения поэтапного ведения тренинга, включает интерактивные игры различной направленности. Однако, чтобы понять сущность такого направления обучения как тренинг, обратимся к теории названной методом Колба.

Дэвид А. Колб выдвинул теорию, согласно которой обучение состоит из

мышления/думанья и выполнения. Он считает, что невозможно эффективно учиться, просто читая о чем-то или изучая только теории. Важно сочетать это с определенным практическим опытом, чтобы усилить или испытать теорию. Точно также не может быть эффективным обучение, в ходе которого что-то просто выполняется. Необходимо обдумать то, что уже сделано, подвести итоги, чтобы по-настоящему понять, что мы делали. Колб развил базисную теорию в 4-ступенчатую модель, суть которой такова:



Отправным моментом в естественном обучении является *конкретный опыт*. Он образует почву для *наблюдения и осмысления* (рефлексии), которые составляют фазу обучения. На основании наблюдения человек приходит к абстрактным (отстраненным от непосредственного опыта) *представлениям и понятиям* (третья фаза), выступающим в виде гипотез и проверяющимся в разнообразных ситуациях – *воображаемых, моделированных и реальных* (четвертая фаза – активное экспериментирование).

Применение теории Колба

Эта теория становится особо актуальной и поучительной, когда дело касается планирования и управления тренерской деятельностью. Рассмотрим некоторые ключевые положения тренерской деятельности, вытекающие из этой теории:

- Недостаточно просто сообщить большое количество информации и теории обучающимся, нужно также подумать об обеспечении их определенными эмпирическими аспектами обучения.
- Мы должны продумать, какие виды деятельности включить в тренинг, чтобы не только сделать возможным получение новых знаний и опыта, но и вызвать у участвующих интерес к анализу приобретенного опыта, формулированию общих выводов и планированию применения и проверки этих общих выводов в своей деятельности. То есть тренеры обеспечивают для участников возможность пройти все 4 стадии цикла Колба.

- Участники уже имеют определенный опыт, когда приходят на тренинг. Тренеры могут весьма успешно использовать имеющиеся у слушателей знания для улучшения качества обучения и выполнения тренинговых заданий.

- Следует иметь в виду, что каждый участвующий, скорее всего, предпочтет какую-то одну стадию цикла, где он будет чувствовать себя наиболее уверенно. Например, некоторые участники предпочитают учиться, выполняя различные задания. Другие отдают предпочтение обдумыванию всевозможных теорий и моделей. Однако различные предпочтения не должны мешать нам строить занятия таким образом, чтобы заинтересовать всех участвующих в прохождении всех 4 стадий цикла.

В процессе разработки тренинга для развития творческих способностей участников и формирования навыков работы над образом необходимо применять упражнения тренинга актёрской психотехники.

Психофизический тренинг – это такой тренинг, который, усовершенствуя сенсорную культуру наблюдения, сенсорные и моторные умения, изменяет природу сенситивности человека в заданном направлении, углубляет интеллектуальную и эмоциональную стороны индивидуальности. Сознательное владение сенсорным механизмом – это умение использовать свои возможности, а обогащение арсенала чувств, это увеличение своих возможностей на пути естественного возбуждения творчества органической природы.

Работа по направленному изменению сенситивности может сочетаться с работой над отдельными качествами характера: над избирательными отношениями к людям, к явлениям и к собственной личности (самооценкой), над коммуникативными чертами личности (умением подойти к другому человеку и понять его), над волевыми и трудовыми свойствами и навыками, над чертами мировоззрения. Эта работа не может не привести к изменению характера личности, а всякое движение в сторону такого изменения отражается и на темпераменте человека, изменяет темперамент в той мере, в какой изменяются составляющие его величины. Именно так преобразуется тип нервной системы. Сенситивное воспитание – составная часть научно-направленного, гармонического воспитания личности. Решение этой проблемы даст дальнейшую перспективу тренингу творческой психотехники.

Контрольные вопросы:

1. Какова роль игры в процессе социального общения?
2. Назовите основные виды игр, значимые для специалиста сферы сервиса.
3. Что нового внесли Д.Г. Мид, И. Гофман в процесс социализации личности?
4. Как применяется методика работы Д.Л. Морено в процессе социализации

личности и в практике имиджмейкинга?

5. Объясните возможность применения театрализованных форм в процессе социализации личности.

6. Какова роль внимания в развитии творческих способностей.

7. Назовите основные виды и круги внимания.

8. Какие упражнения тренируют навыки внимания?

9. Что такое «внутреннее видение», «второй план»?

10. Роль воображения в развитии творческих способностей.

11. Перечислите основные упражнения, тренирующие навыки внимания, фантазирования.

12. Какова роль эмоций и чувств в развитии творческих способностей?

13. Назовите упражнения, тренирующие эмоционально-чувственную природу человека.

14. Перечислите упражнения тренирующие освобождение мышц, раскрепощение, владение мышечным аппаратом.

15. В чём сходство и различие понятий: характер и характерность?

16. Перечислите этапы работы над образом.

17. Назовите основные этапы построения тренинга, ролевой репертуар тренера.

18. В чем вы видите отличия методов работы с аудиторией: семинара, лекции, тренинга?

19. Дайте определение понятию «Драматерапия». В какой сфере деятельности применяется Драматерапия?

20. Охарактеризуйте метод Колба в разработке тренинга по формированию актерских навыков

Задания:

1. Подготовьте актерский этюд на смену предлагаемых обстоятельств;
2. Подготовьте актерский этюд на определенное событие – встреча, разрыв, измена, предательство, сговор – или любой другой (тема произвольная).

3. Подготовьте этюды на смену обстоятельств, определяющих физическое самочувствие (темнота, холод, жара, дождь, пожар, снежная пурга, наводнение, голод, жажда, боль).

4. Подготовьте эссе – работа над образом по следующей схеме:

– Сверхзадача роли;

– Сквозное действие;

– Характеристика персонажа, его действенная линия;

- Что о нем говорят другие действующие лица;
 - Что думает о себе он сам?
5. Подготовить упражнения, развивающие основные навыки творческих способностей человека.
6. Разработать проект тренинга на развитие творческих способностей участников тренинга

Раздел 2. Режиссерские основы имиджмейкинга и анимационной деятельности

Ключевые слова

Режиссур, событие, сверхзадача, сквозное действие, «зерно» образа, режиссерское решение, жанр, мизансцена, атмосфера, режиссерская экспликация.

Тема 6 Основные принципы режиссерской профессии и деятельности специалистов социокультурного сервиса и туризма

Распорядителем анимационных программ является режиссер – интерпретатор драматургии, автор сценической художественной композиции, а также толкователь содержания и смысла драматургии для актеров, воспитатель творческого коллектива.

Наряду с этим в основе профессии имиджмейкера заложены принципы режиссерской профессии, данное утверждение было выявлено экспериментальным путем и обосновано в практике многолетней преподавательской деятельности автора учебного пособия со студентами направления «Имиджмейкерские услуги» и в диссертационном исследовании на тему «Игровая модель формирования имиджа в социокультурном контексте».

Режиссура представляет собой авторское искусство, поскольку в процессе режиссерского творчества создается новое произведение – спектакль, постановка, действие.

Режиссерское искусство заключается в творческой организации элементов спектакля, тех, которые создают художественный образ, воздействуют на зрителя, вызывают определенные переживания, оставляют впечатление. Для этого режиссер должен быть истинным знатоком жизни во всех ее проявлениях: науке, культуре, искусстве, политике, социальных и личных отношениях людей.

Результатом деятельности режиссера анимационных программ является спектакль, который согласно театральному словарю определяется как «все то, что предстает взгляду зрителя»⁴⁵. Специфику анимационной режиссуры определяет включение в перечень творческих элементов постановки еще одного действующего лица – аудитории. В анимационном спектакле зритель меняет свою роль сопереживающего созерцателя на роль активного участника драматической борьбы.

«Режиссура, по мнению Т.Н. Третьяковой, – глубоко личностное искусство, следовательно, режиссер должен быть глубокой, яркой, развитой, самобытной личностью»⁴⁶.

Также, режиссура – коллективное искусство, а значит, режиссер должен быть талантливым организатором и лидером.

Наряду с этим, режиссура – это искусство толкования, перевода языка литературы на язык борьбы, следовательно, режиссер должен быть знатоком жизни во всех ее толкованиях.

Но с другой стороны режиссура – это искусство, а значит, она не терпит шаблонности, стереотипов, холодной души и рассудочности. Это путь в неведомое, всегда дерзновение и свободный полет.

Именно поэтому на режиссера возлагается сложная профессиональная миссия, многогранная, ответственная, предполагающая активную деятельность на всех этапах создания творческого продукта.

Обращаясь к истокам профессии режиссера, мы остановились на следующем классическом определении сущности режиссёрской профессии:

- Режиссер-толкователь;
- Режиссер-зеркало;
- Режиссер-организатор.

В роли режиссёра-толкователя мы рассматриваем работу режиссёра по анализу пьесы и интерпретации образов в работе с актёром. Художественное творчество всегда

⁴⁵ Павис Патрис. Словарь театра / Патрис Павис ; [пер. с фр. Л. Баженовой и др.]. – М. : ГИТИС, 2003. 514с.

⁴⁶ Третьякова Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме. – М.: Академия. 2008. – 272 с.

имеет своим исходным моментом определенный замысел будущего произведения. Это относится и к режиссуре и процессу имиджирования, что определяет наш интерес в этой области знаний.

Театр – искусство сложное, синтетическое, и режиссерский замысел (так называемый «план постановки») должен охватить и привести к художественному единству все стороны, все грани того необычайно сложного произведения искусства театра, каким является спектакль. В состав режиссерского замысла входит:

- а) идейное истолкование пьесы и роли (ее творческая интерпретация);
- б) характеристика отдельных персонажей;
- в) определение стилистических и жанровых особенностей актерского исполнения;
- г) решение спектакля и образов во времени (в ритмах и темпах);
- д) решение спектакля и образов во времени и пространстве (в характере мизансцен и планировок);
- е) определение характера и принципов декоративного оформления.

Очень важно, чтобы уже в процессе создания замысла у режиссера было ощущение целого, чтобы все элементы замысла выросли из единого общего корня, или, как любил говорить В.И. Немирович-Данченко, из «зерна» будущего спектакля.

Определить словами, что такое «зерно», не так-то легко, хотя для каждого спектакля важно найти точную формулу, выражающую это зерно. Так, во «Врагах» М. Горького В.И. Немирович-Данченко определил зерно словами: «ни перед чем не останавливающаяся ненависть»; в «Трех сестрах» – «тоска по лучшей жизни»; в «Анне Карениной» – «всесокрушающая страсть», а в «Воскресении» – «воскресение падшей женщины».

«Зерно» – это не рассудочное определение, это не только мысль, но и чувство в душе режиссера. Это как бы предощущение общего духа и направленности спектакля в единстве мысли и чувства.

«Зерно» приводит в действие фантазию режиссера. И тогда на экране его воображения сами собой начинают возникать рожденные этим зерном моменты будущего спектакля. Иные – смутно и неопределенно, иные – ярко и отчетливо: какая-нибудь мизансцена, звучание и ритм того или иного куска диалога, деталь декорации; а иной раз вдруг остро почувствуется общая атмосфера всего спектакля или отдельной сцены. И чем дальше, тем интенсивнее работает фантазия режиссера, постепенно заполняя своими вымыслами белые пятна на карте режиссерского замысла.

Очень ярко, при помощи образных сравнений, характеризует момент зарождения творческого замысла в сознании художника К. Паустовский в своей «Золотой розе»:

«Замысел – это молния. Много дней накапливается над землей электричество. Когда атмосфера насыщена им до предела, белые кучевые облака превращаются в грозные грозовые тучи и в них из густого электрического настоя рождается первая искра – молния. Почти тотчас же вслед за молнией на землю обрушивается ливень». Паустовский говорит о замысле литературного произведения, но сказанное им может быть с успехом отнесено к любому виду искусства, и в частности к режиссуре. «Замысел, – пишет он, – так же как молния, возникает в сознании, насыщенном мыслями, чувствами и заметками памяти. Накапливается все это исподволь, медленно, пока не доходит до той степени напряжения, которая требует неизбежного разряда. Тогда весь этот сжатый и еще несколько хаотичный мир рождает молнию – замысел». Если говорить об искусстве режиссуры, то здесь и надо будет сказать: «рождает зерно будущего спектакля, определяющее его образное решение», а если говорить об искусстве имиджмейкера, то «зерно» будущего имиджа (образа).

Решение это тесно связано со сверхзадачей режиссера в этом спектакле, т.е. с ответом на вопрос: ради чего он ставит данную пьесу, что хочет он вызвать в сознании зрителя, в каком направлении хочет на него воздействовать?

Говоря о режиссерском решении спектакля, нельзя не вспомнить глубокое и плодотворное учение Вл.И. Немировича-Данченко о «трех правдах»: правде жизненной, социальной и театральной. Эти «три правды» тесно связаны друг с другом и в своем единстве, взаимодействии и взаимопроникновении призваны создавать единую, большую и глубокую правду реалистического искусства.

В области любого искусства (режиссёра, художника, имиджмейкера) огромную роль играет творческая наблюдательность. Без наблюдательности нет знания жизни, а без знания жизни нет художественного творчества, нет искусства.

Наблюдая жизнь, режиссер ничуть не в меньшей степени, чем актер, вынужден фиксировать свое внимание преимущественно на действиях людей.

Его, как и актера, в первую очередь интересует, как люди ходят, сидят, курят, едят, спорят, объясняются в любви, утешают, приказывают, угрожают, отказывают, убеждают, хитрят, обманывают, притворяются, доказывают, лицемерят, борются и умирают. Трудно перечислить все действия – физические, психологические, простые и сложные,— которые совершают люди, и при этом совершают по-разному, каждый на свой лад, в соответствии с особенностями своего характера. Именно действия со всеми индивидуальными способами их выполнения и являются предметом особого интереса как со стороны актера, так и со стороны режиссера.

Однако есть между ними и существенная разница. Если актер фиксирует свое внимание преимущественно на действиях отдельного человека, то режиссер, в

соответствии со своей основной творческой функцией, стремится еще запечатлеть в своей памяти также и различные сочетания этих действий в их жизненном конкретно-образном выражении. Взаимодействие и борьба между людьми – вот что является предметом преимущественного интереса режиссера, наблюдающего жизнь.

Первая обязанность режиссёра в работе с актёром заключается в том, чтобы: вызвать в актёре творческий процесс, разбудить его органическую природу для полноценного самостоятельного творчества. Когда же этот процесс возникнет, то родится и *вторая* задача режиссера – непрерывно поддерживать этот процесс, не давать ему погаснуть и направлять его к определенной цели в соответствии с общим идейно-художественным замыслом спектакля. И *третья* его важная обязанность – непрерывно согласовывать между собой результаты творчества всех актёров таким образом, чтобы создать в конце концов идейно-художественное единство спектакля.

Все эти задачи режиссер осуществляет в процессе выполнения своей главной функции – *творческой организации сценического действия*. В основе действия всегда лежит тот или иной конфликт. Конфликт вызывает столкновение, борьбу, взаимодействие между персонажами пьесы (недаром они называются действующими лицами). Организовать и выявить конфликты через взаимодействие актёров, находящихся на сцене, призван режиссер. Он – творческий организатор сценического действия.

Но осуществить эту функцию убедительно так, чтобы актёры действовали на сцене правдиво, органично и зрители верили в подлинность их действий, – невозможно методом приказа, командования. Режиссер должен уметь увлекать актёра своими заданиями, вдохновлять его на их выполнение, будоражить его воображение, будить его артистическую фантазию, незаметно заманивать его на дорогу истинного творчества

Основная же задача творчества в реалистическом искусстве – это раскрытие сущности изображаемых явлений жизни, обнаружение скрытых пружин этих явлений, их внутренних закономерностей. Поэтому глубокое знание жизни является основой художественного творчества. Без знания жизни творить нельзя.

А верное *творческое* самочувствие актёра на сцене выражается в том, что он всякое заранее известное воздействие принимает как неожиданное и отвечает на него свободно и в то же время верно. Поэтому задачей режиссёра является пробуждение и поддержание творческого состояния в актёре.

Помимо этого режиссёр должен научить актёра правильному, правдивому общению на сцене.

Выполняя цепь сценических задач, и осуществляя, таким образом, воздействие на партнера, актёр неизбежно и сам подвергается воздействию с его стороны. В результате

возникает взаимодействие, борьба.

Процесс живого общения тесно связан со способностью актера к подлинному вниманию на сцене. Мало смотреть на партнера – нужно его *видеть*. Мало слушать партнера – надо его *слышать*. Надо, чтобы ухо улавливало малейшие нюансы в интонации партнера. Мало видеть и слышать – надо *понимать* партнера, отмечая непроизвольно в своем сознании малейшие оттенки его мысли. Мало понимать партнера – надо его *чувствовать*, улавливая тончайшие изменения в его чувствах.

И потому как главным материалом режиссёрского творчества является актёр – *живой человек*. А целью актёрского творчества является создание на сцене «жизни человеческого духа роли», то есть глубокое и всестороннее раскрытие психологии образа, его внутренней сущности, то здесь необходимо остановиться и ещё на одной важной задаче режиссёра – глубоком изучении психологии людей. Направлять же актера на верный путь в этом отношении, непрерывно развивать в нем творческий процесс, чтобы шаг за шагом привести его постепенно к конечной цели этого процесса – к *органическому перевоплощению в задуманный образ* – главная обязанность режиссера.

Таким образом, глубокое понимание человеческой психологии имеет для режиссера двойное основание: во-первых, он должен глубоко понимать психологию актера как человека и как художника, а во-вторых, психологию создаваемого актером образа. Вот почему без способности глубоко проникать в человеческую душу деятельность режиссера не может быть плодотворной.

Разбирая отрывок из пьесы, взятый для постановки, режиссёр изучая стиль пьесы, рассматривает те способы, при помощи которых автор дает *характеристику действующих лиц*. Сюда входит и своеобразие лексики каждого персонажа, и динамика его поведения (действия и поступки), и суждения о нем других персонажей, и ремарки автора, касающиеся элементов внешней характеристики образа (толст, тонок, говорит на «о», пришепetyвает, заикается, ловок, развязен и т. д.). Из перечисленных способов характеристики персонажей каждый автор выбирает в качестве главного тот, который в наибольшей степени соответствует особенностям его дарования. Один предлагает опираться на речевую сторону поведения действующих лиц, другой – на их действия и поступки, третий наталкивает актеров на поиски яркой или острой характеристики, четвертый использует в равной степени все эти возможности, не отдавая особого предпочтения ни одной из них.

В основе воспитания режиссерских способностей и овладения навыками работы с коллективом над постановкой пьесы или развлекательной программы лежит *метод действенного анализа*.

Действие трактуется как единый психофизический процесс достижения цели в борьбе с предлагаемыми обстоятельствами малого круга, каким-либо образом выраженный во времени и в пространстве. В этой формулировке важно каждое слово; убрать любое – значит уничтожить смысл понятия. Вот как коротко можно прокомментировать эту формулу. Прежде всего необходимо акцентировать в действенном процессе неразрывность психологического и физического, их единство. Следует помнить, что понятие «физическое действие» – условно; конечно же, у Станиславского речь идет о психофизическом действии, просто в предложенном названии выражено стремление подчеркнуть именно физическую сторону действенного процесса. Не понимая этого, часто физическим действием называют всего лишь физическое механическое движение. Запомним же, что физическое действие в учении Станиславского – это всегда действие психофизическое. В этом ценность его открытия: точно найденное физическое действие способно разбудить верную психологическую, эмоциональную природу актера.

Вот как писал об этом Станиславский: «...физическое действие легче схватить, чем психологическое, оно доступнее, чем неуловимые внутренние ощущения; потому что физическое действие удобнее для фиксирования, оно материально, видимо, потому что физическое действие имеет связь со всеми другими элементами. В самом деле, нет физического действия без хотения, стремления и задач, без внутреннего оправдания их чувством...». Открытие Станиславского основано на законе органической взаимосвязи психических и физических процессов в человеке.

Действие – это процесс. Следовательно, оно имеет начало, развитие, имеет конец. Как же начинается сценическое действие, по каким законам развивается, почему и как заканчивается или прерывается? Ответы на эти вопросы объясняют суть процесса.

Побудителем наших действий в жизни является объективно существующий мир, с которым мы постоянно находимся во взаимодействии посредством обстоятельств, создаваемых нами, или обстоятельств, существующих независимо от нас. На сцене – это обстоятельства, предложенные автором, то есть предлагаемые обстоятельства. Они побуждают к действию, двигают и развивают процесс. Закон сценического бытия – закон обострения предлагаемых обстоятельств. Крайнее обострение обстоятельств активизирует действие, в противном случае оно будет протекать вяло.

Действие рождается одновременно с появлением новой цели, достижению которой сопутствует борьба с различными обстоятельствами малого круга. Предлагаемые обстоятельства малого круга – непосредственный повод, импульс действия; они реально влияют, воздействуют на человека здесь, сейчас; с ними вступают в конкретную борьбу. Конфликтность – движущая сила сценического действия. Борьба с предлагаемыми

обстоятельствами малого круга за достижение цели составляет главное содержание действенного процесса. Развитие его сопряжено именно с этой борьбой, с преодолением препятствий на пути у цели. Препятствия могут быть различного характера: со знаком (–) и со знаком (+), то есть – могут мешать движению к цели (–) или помогать (+).

Действие заканчивается либо с достижением цели, либо при появлении нового предлагаемого обстоятельства, меняющего цель, соответственно рождающего новое действие. Не зная цели и предлагаемых обстоятельств малого круга, нельзя говорить о действии.

Как видим, в определении сценического действия присутствуют:

- 1 Цель (ради чего?)
- 2 Психофизическая реализация (что делаю для достижения этой цели?)
- 3 Приспособление (как?)

И здесь необходимо еще раз подчеркнуть финал определения: «Действие – процесс, каким-либо образом выраженный в пространстве и во времени». В связи с чем важна временно-пространственная характеристика театрального искусства, связанная с проблемой зрелищности, яркой отточенной формой, с темпо-ритмической организацией, определяющей развитие события во времени. При этом особенно следует подчеркнуть импровизационную сущность действия, его многовариантность; сказано: «процесс – каким-либо образом выраженный», а не раз и навсегда утвержденный, как это происходит в искусстве «представления». Так называемое искусство «переживания» – это живое, всегда импровизационное творчество актера.

Итак, действие – единый психофизический процесс. Однако, стремясь проанализировать столь сложное явление, условно его можно разделить на три составные: мыслительное, физическое и словесное действия. Такое разделение помогает выявить в каждом конкретном случае преимущественное значение либо той, либо другой стороны единого процесса действия. При этом следует помнить, что мыслительное действие всегда сопровождает и физическое, и словесное. В связи с чем, для воспитания навыков овладения психофизическим действием студентам предлагается выполнить этюды на органическое молчание (Перечень тем в конце раздела, в перечне вопросов и заданий).

Приступая к построению режиссерского этюда, студент неизбежно сталкивается с проблемой определения главного события этюда и его сверхзадачи. Особое внимание должно быть уделено восприятию к действию как основополагающей составной части профессии режиссера. Сложный творческий процесс работы над этюдом происходит под наблюдением педагогов, которые помогают будущему режиссеру разобраться в логике

поступков, последовательности сценического поведения исполнителей, добиваясь максимальной правдивости и достоверности.

На опыте работы над этюдами студенты постигают, что «на сцене нужно действовать», понимают значение событий как этапов сквозного действия драмы, но не только действие должно попадать в поле зрения будущего режиссера.

Работа студентов занимающихся анимационной деятельностью должна включать этюды и разработки по овладению пространством и временем сцены, предполагающие выражение через планировку, декорации и реквизит атмосферы события. То же через музыкальную и звуковую партитуры.

Наряду с подобными тренировочными упражнениями по овладению выразительными возможностями режиссуры студенты учатся отбирать лаконичные выразительные средства для игровых этюдов, для максимального выявления их идейного и эмоционально-образного содержания.

Режиссерские импровизации с исполнителями отличаются от импровизаций актерских: их творческой художественной темой (именно творческой, а не бытовой) может служить любое из выразительных средств режиссера: мизансцена, темпо-ритм, атмосфера или композиционный прием, стиль и жанр как явление театральное и стиль того или иного писателя, художника, композитора. Ищется путь к образности, которая неодинакова для Чехова и для Шекспира, для Лорки и Есенина, для Пикассо и Попкова. И эти импровизации базируются на восприятии (жизни, стиля, автора).

Также, рекомендуется выполнение этюдов на тему какого-либо произведения изобразительного искусства (по выбору студента). Это уже первая встреча с автором. Анализ произведения живописи и определения события, конфликта и предлагаемых обстоятельств подведет исполнителей к осознанию содержания картины, осмыслению живописной мизансцены, задачи каждого «действующего лица», атмосферы, и, наконец, к раскрытию стиля и жанра выбранного художественного произведения. «Чем раньше вступает в действие чувство стиля, тем лучше» - писала М. О. Кнебель в «Поэзии педагогики».⁴⁷

Однако для того, чтобы помочь исполнителям правдиво играть, создавая образ на сцене, и развивать творческие способности необходимо овладеть навыками применения метода действенного анализа не только в работе над этюдами, но и в работе над отрывком из литературного произведения.

Метод действенного анализа – способ перевода образов одного вида искусства –

⁴⁷ Кнебель М.О. Поэзия педагогики. О действенном анализе пьесы и роли / М. Кнебель .– М.: ГИТИС, 2010. - 420 с.

литературы, драматургии в другой, перевод на язык сценического творчества. В этом его принципиальное отличие от литературоведческого анализа.

Конкретно-исторический анализ произведения здесь неотрывен от духовно-нравственных проблем. Поэтому фундаментальным понятием метода является *сверхзадача* – то есть идея произведения, обращенная в сегодняшнее время, то, во имя чего ставится сегодня спектакль. Постижению сверхзадачи помогает проникновение в *сверх-сверхзадачу автора*, в его мировоззрение.

Путь воплощения сверхзадачи – сквозное действие – это та реальная, конкретная борьба, происходящая на глазах зрителей, в результате которой утверждается сверхзадача.

Двуединный процесс, лежащий в основе методики так называемой «разведки умом» и «разведки телом», – опирается на способность художников театра событийно воспринимать действительность. На этапе «разведки умом» у режиссера формируется представление о том, как будет развиваться спектакль, – от исходного события, через основное, центральное, финальное к главному событию. Событийное развитие – важнейшая часть режиссерского замысла. Событие – основная структурная единица сценической жизни, неделимый атом действенного процесса. Отобранная режиссером на этапе «разведка умом» цепь событий — путь к постановочному решению спектакля.

Станиславский предлагал выявить в анализе наиболее важные события, которые определяют процесс движения спектакля. Товстоногов считал, что пьеса в своем развитии опирается на пять таких событий:

1. *Исходное событие* – своеобразный эмоциональный «зачин» спектакля, его камертон, оно начинается за пределами спектакля и заканчивается на глазах зрителя; оно фокусирует, отражает в себе (как капля воды — океан) исходное предлагаемое обстоятельство, зарождаясь в его недрах.

2. *Основное событие* – здесь начинается борьба по сквозному действию, вступает в силу ведущее предлагаемое обстоятельство пьесы.

3. *Центральное событие* – это в спектакле высший пик борьбы по сквозному действию.

4. *В финальном событии* – кончается борьба по сквозному действию, исчерпывается ведущее предлагаемое обстоятельство.

5. *Главное событие* – самое последнее событие спектакля, заключающее «зерно» сверхзадачи; в нем как бы «просветляется» идея произведения; здесь решается судьба исходного предлагаемого обстоятельства — мы узнаем, что стало с ним, изменилось ли оно или осталось прежним.

Важнейший этап рождения режиссерского замысла – *определение исходного*

предлагаемого обстоятельства, той среды, неизменной на протяжении всего развития пьесы (вобравшей в себя авторскую боль), которая «беременна» проблемой произведения.

Не менее существенно выявление *главного конфликта*: он носит всегда нравственный характер, представляет собою процесс рождения, становления или падения, деградации личности.

Все названные здесь параметры метода *взаимосвязаны, неотрывны друг от друга*, это обеспечивает целостность анализу. В процессе рождения спектакля они являются компасом, верно ориентирующим его создателей.

Метод действенного анализа предполагает *совместный импровизационный анализ* события и действия в нем, осуществляемый актерами под руководством режиссера, — это так называемая «разведка телом». Эта часть метода называется *методом физических действий*.

Следует отметить, что название «разведка умом» — условно, поскольку оно не отражает всей полноты процесса, — не только логического, рационального, но в первую очередь эмоционального, чувственного постижения материала режиссером; точно также, говоря о «разведке телом», мы должны помнить, что анализ осуществляется всем психофизическим аппаратом актера — не только телом, но и умом, всем сердцем и душой художника.

Импровизационный поиск осуществляется при активном взаимодействии режиссера и актеров. Создать в репетиционном классе особую среду, атмосферу общего поиска уникальных средств выражения авторской стилистики — значит направить импровизацию в нужное русло. Этот процесс требует высокого режиссерского искусства. Подлинный смысл этюдного способа репетиций — анализ произведения, осуществленный в действии. Участие режиссера в процессе импровизации многозначно. Определив событие и действие в нем, отобрав предлагаемые обстоятельства, постановщик спектакля должен быть чуток к тому, верный ли камертон задан импровизационному поиску, угаданы ли природа чувств и способ существования в спектакле; режиссер корректирует и направляет поиск. Интуитивное проникновение в художественную ткань произведения, творческое вдохновение играют важную роль в импровизационном поиске. Однако вдохновение и интуиция требуют конкретной пищи, она-то и добывается совместным трудом режиссера и актера в процессе репетиции.

Творческая и нравственная сила метода действенного анализа, синтезирующего анализ и воплощение, заключающаяся в естественности и органичности процесса разведки, проб и ошибок, свободного (тут имеется в виду и внешняя, и внутренняя, в широком смысле слова — свобода) творческого поиска, последовательно, постепенно

постигается студентами в течение всего обучения.

Необходимо тренировать в себе умение в сложном увидеть простое, а в простом – сложное; любое явление жизни, происходящее с вами, вокруг вас, адаптировать, переводить на язык действия, обнаруживать в нем событие, конфликт.

Метод физических действий способствует созданию цепи физических действий, которые взрывают конфликт, раскрывают его смысл, объясняют глубину взаимоотношений персонажей.

Событийная структура пьесы – главный стержень метода действенного анализа. Поскольку событие имеет как объективный, так и субъективный характер, то именно сюжет, основанный на индивидуальной точке зрения художника, приближает к сверхзадаче пьесы, сквозному действию, пониманию ее основного конфликта, исходного и ведущего предлагаемых обстоятельств.

Ключевая роль в методе действенного анализа отводится событию. Анализируя подходы к определению понятия, мы обратились к словарю В. И. Даля, где событие рассматривается как «со-бытийность кого-то с кем-то». Так как жизнь человеческая событийна по своей структуре, событийна и структура сценической жизни. Только сценическая жизнь всегда протекает в условиях обострения предлагаемых обстоятельств, поэтому в пьесе событие, общее, совместное бытие людей конфликтно – таков закон драмы. Любое событие – это конфликт, то есть конфликтный действенный факт, как называл его Станиславский. Действие – это борьба. Очень важно, что событие – действенный, конфликтный факт, происходящий «здесь, сейчас, на моих глазах», то есть события реально происходят в пьесе, а не за ее пределами.

Только предлагаемые обстоятельства большого круга могут быть за рамками пьесы. Для того, чтобы разобраться в «ворохе» предлагаемых обстоятельств, их нужно разделить на обстоятельства: *малого круга* (событие, действие), *среднего круга* (сквозное действие) и *большого круга* (сверхзадача). Каждому кругу предлагаемых обстоятельств соответствует определенная цель и действие.

Кроме того, анализируя пьесу, мы должны определить:

1. *Ведущее предлагаемое обстоятельство события* – это то обстоятельство малого круга, которое определяет борьбу в событии (ведь в событии – сумма разнообразных обстоятельств малого круга), поэтому иногда можно называть событие по ведущему предлагаемому обстоятельству.

2. *Ведущее предлагаемое обстоятельство пьесы* определяет борьбу по сквозному действию пьесы.

3. *Исходное предлагаемое обстоятельство пьесы* – та среда, в которой

сосредоточена проблема пьесы, авторская боль; мы постигаем его в процессе развития пьесы. Исходное и ведущее предлагаемые обстоятельства пьесы часто конфликтны по отношению друг к другу, но отнюдь не всегда.

Следует помнить, что далеко не все пьесы начинаются с открытого столкновения и явного действенного факта. Неспешность разворачивания действия, подспудность конфликта, отсутствие яркого события вначале характерны для многих пьес. Порою конфликт не обнажен, он бывает скрыт, но это не лишает события конфликтности содержания. Необходимо только разгадать, почему автору нужно иметь такое исходное событие. Самое обыденное, кажущееся статичным событие, насыщено острейшей борьбой, хотя внешне эта борьба может быть едва выражена.

Не всякое событие пьесы является частью сквозного действия пьесы. Сквозное действие начинается только в основном событии и заканчивается в финальном. При этом, события пьесы от исходного до основного и от финального до главного, не теряют своей конфликтной природы.

В главном событии пьесы просветляется ее сверхзадача, решается судьба исходного предлагаемого обстоятельства и обязательно – это самое последнее событие пьесы. Г.А. Товстоногов сравнивал предложенные им параметры метода действенного анализа с параллелями и меридианами, пересечение которых дает возможность найти искомую географическую точку на карте. Знание только одних параметров и невнимание к другим не приведут к успеху – нужно, чтобы они «пересекались».

Далее рассмотрим связь различных понятия метода.

Сквозное действие – путь воплощения сверхзадачи, та реальная, конкретная борьба, в результате которой утверждается сверхзадача. Оно начинается в основном событии одновременно с появлением ведущего предлагаемого обстоятельства пьесы это обстоятельство и будет определять всю борьбу по сквозному действию. Высшего пика эта борьба достигнет в центральном событии. Закончится она в финальном, здесь будет исчерпано и ведущее предлагаемое обстоятельство пьесы. Исходное предлагаемое обстоятельство, неизменное на протяжении всей пьесы, связано с исходным событием, а в исходном событии отражено исходное предлагаемое обстоятельство. Тогда как в главном событии решается судьба исходного предлагаемого обстоятельства (мы узнаем, что с ним стало, изменилось ли оно, или осталось прежним, «победило» или «потерпело поражение»). В главном событии также просветляется сверхзадача пьесы.

Начать «шторм пьесы» можно с определения проблемы, что позволит вплотную подойти к смыслу произведения, к сверхзадаче, ведь проблема связана с нравственным содержанием пьесы. Подлинная идея в произведении всегда спрятана, на поверхности же

лежит моральное правило, догма.

Идея, повернутая, обращенная в сегодняшний день, содержащая современную боль, проблему, волнующую зал, – это и есть *сверхзадача* пьесы. Постижению сверхзадачи пьесы помогает верное представление о сверх-сверхзадаче автора. Режиссер должен погрузиться в творчество драматурга, чтобы приблизиться к пониманию его сверх-сверхзадачи, которая является своеобразным компасом в процессе анализа пьесы.

Зарождению режиссерского замысла способствует создание «романа жизни». На данном этапе необходимо перевести драматургию сначала в область литературы – читать пьесу как эпическое произведение, воссоздав непрерывный поток жизни героев. При этом любое нафантазированное режиссером предположение должно иметь пусть самые косвенные, но убедительные доказательства в пьесе. На этом этапе следует идти от жизни, стремиться быть объективным, вооружиться собственным опытом, знаниями, разнообразным материалом, чтобы создать так называемый «кинематографический роман жизни». Он важен для понимания меры авторского вымысла, меры «искажения» действительности, ее преобразования, и для создания на этом основании впоследствии «стилистического романа жизни».

Наряду с определением «зерна» роли и спектакля на этапе постижения замысла немаловажную роль играет определение жанра. Жанр пьесы должен найти свое выражение в жанре спектакля, и прежде всего в манере актерской игры.

Жанром мы называем совокупность таких особенностей произведения, которые определяются эмоциональным отношением художника к объекту изображения.

«Всякое произведение тем или иным способом отражает жизнь. Способ отражения, угол зрения автора на действительность, преломленный в художественном образе, и есть жанр».⁴⁸ Эти слова Г.А. Товстоногова очень точно характеризуют взаимосвязь, существующую между личностными качествами художника (его мировосприятием, убеждениями, темпераментом – «угол зрения») и теми профессионально-технологическими средствами («художественный образ»), которыми он пользуется, стремясь к наиболее действенному воплощению своего замысла.

Отсюда следует, что проблема жанрового решения для сценического творчества чрезвычайно существенна, ведь заставляя зрителя посмотреть на жизненную ситуацию под тем или иным углом зрения, заставляя его испытывать те же чувства, что побудили драматурга взяться за перо, а режиссера – за постановку, театр, тем самым, воспитывает (или развращает, случается и такое!) зрителя, формирует его эмоциональную культуру. Собственно говоря, проблема жанра всегда была в центре внимания театральных

⁴⁸ Товстоногов Г.А. Зеркало сцены. Т.1. - Л., 1980. С. 173.

деятели, вся история мирового театра представляет собой непрерывный процесс поиска жанровых решений, движения и развития существующих жанровых форм, открытия новых. Жанр – это взгляд автора на действительность. Жизнь – внежанрова, и только эмоциональное отношение художника к ней создает произведение искусства. успех и продолжительность жизни произведения определяются не столько тематическим материалом, лежащим в его основе, сколько тем, как воплощен этот жизненный материал в образную художественную форму.

Г.Н. Бояджиев так раскрывает это понятие: «Жанр спектакля определяется двумя посылками: с какой целью и каким образом воздействует театр на зрителей. Жанровое решение пьесы устанавливает своеобразный эмоциональный приказ, которому театр в данный вечер подчиняет публику, настраивая ее на определенный лад»⁴⁹.

Анализируя ключевые понятия, под термином «жанр» мы будем подразумевать особенности литературных драматургических произведений и их сценических воплощений только в рамках, определяемых возможностями драматического театра – одного из видов сценического искусства.

Жанр спектакля, определяя характер и строй чувств зрителя, устанавливает способ взаимодействия сцены и зала. Качество этого контакта во многом зависит от эстетического опыта аудитории, ассоциирующей каждый жанр с тем или иным характером переживаний.

Исторически сложились три основных типа возможных взаимоотношений между театром и зрителем: стремление к максимальному вовлечению в процесс сопереживания (зритель - участник действия), тенденция к разрушению («очуждению») этого процесса (зритель - судья), и, наконец, подача жизненного материала таким образом, когда зритель должен сам определить свою позицию по отношению к событиям спектакля (зритель - свидетель происходящего действия). Такое различие способов воздействия на зрителя находит свое выражение в *уровне художественной условности* средств, которыми создается произведение.

Эти три тенденции воздействия театра на зрителя нашли свое соответствие в трех основных жанрах драматургии: трагедии, комедии и драме.

Большой интерес представляют случаи частичного смещения жанрового решения спектакля по отношению к жанру пьесы, когда такое смещение диктуется изменением общественного отношения к тем проблемам, которые рассматриваются в пьесе. Примеров тому можно привести великое множество, начиная от хрестоматийного «Горячего сердца» в режиссуре К.С. Станиславского, поднявшего бытовую комедию А.Н. Островского, пронизанную наивно-сентиментальной моралью, до высот ярчайшего сатирического

⁴⁹ Бояджиев Г.Н. Поэзия театра. - М, 1960. С. 110.

гротеска, и до ставшей классической постановки А.А. Гончаровым найденовских «Детей Ванюшина» в Театре им. В. Маяковского.

Пример определения жанра. Вот как рассказывает А.А. Гончаров о своей работе над «Детьми Ванюшина»: «Некоторые мелодраматические и сентиментальные интонации, в злоупотреблении которыми в свое время упрекали автора, особенно в отношении старика Ванюшина, вполне понятны. Найденов писал о своих близких, жалея и любя их. Когда я приступил к работе над пьесой, то был совершенно убежден, что с сегодняшних позиций сожалеть, сочувствовать и сострадать ванюшинской системе воспитания и трагедии в его доме нельзя. То, что когда-то воспринималось как явление трагическое, в наши дни сочувствия не вызывает. В нашем представлении это не драма, а отвратительный фарс»⁵⁰. И в другом месте, о том же спектакле: «Ставить пьесу сегодня как мелодраму нелепо, как бытовую историю - неинтересно. Отталкиваясь от некоторых авторских подсказок, деталей (таких, например, как вывеска насчет «распродажи различных мук») я определил жанр пьесы как трагический балаган»⁵¹.

Итак, точное решение жанра – необходимое условие для установления живого контакта между литературным произведением и зрителем. Здесь от режиссера требуются большой художественный такт, творческая интуиция, чувство современности.

Если явления жизни, которые изображает художник, вызывают в нем ужас и сострадание, рождается трагедия; если они вызывают в нем негодование и смех, он пишет сатирическую комедию; если художник гомерически хохочет над тем, что он показывает, он создает буффонаду; если он ласково смеется, он творит водевиль. Отношение режиссера к тому, что отразилось в выбранной пьесе, непременно подскажет или даже продиктует ему необходимые в данном случае приемы внешней выразительности и нужные сценические краски, а они в своей совокупности и определяют жанровое лицо спектакля.

В следующем параграфе будут рассмотрены особенности формирования культурно-досуговой программы и взаимодействие режиссера с художником и другими специалистами, участвующими в постановке программы.

Тема 7. Режиссерские основы культурно-досуговой деятельности. Организация и воплощения различных театрализованных форм зрелищных мероприятий.

Итогом работы режиссера является постановка пьесы или сценическая постановка,

⁵⁰ Гончаров А.А. Мои театральные пристрастия. Т. 1. - М., 1997. С. 67.

⁵¹ Гончаров А.А. Там же. С. 155.

а завершающим этапом режиссерской работы – анализ результатов деятельности коллектива актеров или аниматоров и специалистов.

В процессе постановочной работы формируется ряд режиссерских (постановочных) документов: режиссерский сценарий (составляется для организаторов анимационной программы – режиссера, менеджеров, помощника режиссера, дежурных администраторов, выпускающих режиссеров), основным назначением которого является координация деятельности всех исполнителей анимационной программы: монтажный лист; звуковая и световая партитуры (составляются в виде таблицы, перечня моментов перехода от одной позиции к другой, данных в строгой последовательности, с отметками об особенностях протекания: громко – тихо, ярко – тускло и др.).

Среди разнообразия форм культурно-досуговой деятельности особое место занимают театрализованные постановки. Характерными свойствами различных форм, театрализованных представлений являются:

- игровые элементы (актерская игра);
- драматическая коллизия (борьба характеров);
- преобразование пространства (сценография и костюмирование);
- световые и звуковые эффекты (свето- и звукооформление).

К основным устоявшимся формам театрализации относятся:

– литературно-музыкальная композиция (отличительная особенность заключается в литературной и музыкальной основе содержания постановки);

– театрализованный концерт (может быть сольным, сборным – ревью или дивертисмент, тематическим). Элементами театрализации являются драматические речевые связки между номерами, специальное сценографическое решение или ассоциативный принцип монтажа номеров:

– представление (агитационно-художественное представление носит публицистический характер, основанный на документальных материалах, содержащих особые приметы явления или предмета; театрализованное представление носит элементы иронии и чествования, литературные и музыкальные фрагменты, эстрадные концертные номера; композиция строится по нарастающей);

– театрализованное действо (на практике называют празднеством, несет в себе элементы театрализации – костюмирование, участие в обрядах, играх, устраивание зрелищ).

Как было сказано в предыдущем разделе назначение культурно-досуговой деятельности состоит в активном привлечении человека к культуре на основе творчества, оказывающего прямое воздействие на его жизнь и на все виды деятельности. Социальная

эффективность культурно-досуговой деятельности достигается при органичном слиянии двух векторов – самодеятельного творчества социума и профессиональной деятельности специалистов-аниматоров в один – социально-культурную досуговую деятельность. Культурно-досуговая программа является результатом деятельности специалиста и представляет собой совокупность условий, созданных при предметной деятельности личности в целях культуросодержательной реализации досугового времени.

Осуществляя работу над постановочным решением спектакля или театрализованного представления режиссеру необходимо понять, какими преимущественно средствами пользуется драматург, раскрывая характеры действующих лиц, и на какие, следовательно, актерские способности он главным образом рассчитывает – на мастерство речи или движения, на эмоциональность или на интеллект, на внутреннюю или внешнюю технику; в какой степени автор полагается на искусство перевоплощения и на способность актеров овладевать яркой или острой внешней характерностью; надеется ли автор только на чувство жизненного правдоподобия у актеров или же ожидает от них творческих обобщений, связанных с театрализацией формы и со свойственным гротеску преувеличением.

Эффективным средством воздействия на участников анимационной программы является режиссерский показ в процессе репетиционной работы, состоящей из нескольких этапов: застольного (выстраивание драматического конфликта – разбор ролей и постановка задач участникам анимационной программы); выгородки (выстраивание пластики постановки – «психопластики», «речепластики», «телопластики», «пространстволастики», «времяластики», проверка действия и репетиций в условных декорациях); генерального (оттачивание действий в полной сценической постановке).

Все это – вопросы стиля. Ответы на них помогут в поисках нужной манеры игры, или, как выражается Г.А. Товстоногов, в поисках «способа существования актеров» в спектакле.

Если все эти качества пьесы режиссер прочувствует на фоне ее общей атмосферы (а, следовательно, и атмосферы будущего спектакля), у него возникнет ощущение определенного ее идейно-художественного единства. Так как *атмосфера* – это то, чем дышат все персонажи пьесы, ее общий эмоциональный настрой господствующие в ней чувства. Этими чувствами действующие лица заражают друг друга. От этого чувства усиливаются и, взаимодействуя, образуют некую общую психологическую среду. Теперь она существует уже как нечто независимое от воли и сознания отдельных людей и властно подчиняет их себе. Так и образуется тот воздух, которым дышат все персонажи пьесы. Следующим важным фактором в формировании режиссерских способностей является

работа по мизансценированию. «Мизансцена – расположение актеров на сцене в определенных сочетаниях друг с другом и с окружающей вещественной средой в тот или иной момент спектакля. Назначение мизансцены – через, внешнее сочетание человеческих фигур на сцене выразить их внутренние соотношения и действия», - театральная энциклопедия т.3.

Мизансцена – это образное, внешнее выражение конфликта пьесы, психических действий и отношений действующих лиц в их физических и пластических проявлениях, существующих во времени и пространстве.

В целом же, работа режиссера с актером и имиджмейкера с клиентом, строится по следующей схеме:

- Творческая интерпретация желаемого образа (поиск «зерна» роли), его психологическая характеристика.
- Определение стилистических и жанровых особенностей исполнения.
- Построение темпо-ритмического рисунка образа;
- Построение процесса общения, взаимоотношения с другими действующими лицами;
- Решение события в пространстве (мизансценирование) и атмосфере.
- Декоративное оформление.

Создание сценической обстановки, световое и звуковое оформление.

Для воплощения драматургического замысла необходимо создать сценическую обстановку, которая достигается за счет декоративного и сценографического решения анимационной программы.

Декорация – это такой вид оформления мероприятия, при котором в существующий интерьер, экстерьер или ландшафт вносятся элементы украшений (цветы, шары, флаги, иллюминация, эмблемы, плакаты, драпировки и т.п.), задача которого – создание фона для протекания событий.

Сценографические средства и приемы должны нести дополняющую функцию анимационной программы. Например, воздушные шары на полу могут выступать в качестве атрибутов номеров («облаками», «снежинками», «птицами» и т.п.), моделируя сценическую среду, или «подарков» участникам и зрителям, мотивирующих и стимулирующих их активные действия.

Сценография в театрализованной постановке выполняет три основные функции, которые могут выступать самостоятельно и интегрированно: игровую – непосредственное участие сценографии в преобразении облика актеров и их игры; декорационную – воспроизведение и изображение места действия; персонажную – включение в сценическое

действие в качестве материально-вещественного персонажа, воплощающего силы драматического конфликта.

Персонажную функцию в театрализациях выполняют предметы и явления, носящие символический смысл: огонь – образ солнца, несущего человеку жизнь, образ очищения от всего дурного; деревья – центральные обрядовые персонажи со времен Античной Греции, символ вечной неумирающей жизни; дом, стол, хлеб – три святыни человека; двери и лестницы – символ пути и направления движения; веревка, нить – образ спасения, выхода из тупиковой ситуации; перекресток – образ выбора пути; мост – образ связи между двумя точками сакрального пространства (Небом и Землей, Правым и Левым и т.п.); лодка, ладья символ осуществления земного пути; воздушный змей – символ избавления от нечисти; маска – символическое лицо персонажа, которая не всегда надевается на лицо и может выступать в качестве атрибутивного элемента в руках, крепиться на спине, находиться в управлении несколькими людьми.

Основной особенностью режиссерской работы над сценографией массового театрализованного представления или действия является решение задачи по переводу содержания постановки на образный язык зрелища.

По конструкции сценографическое решение может быть выражено несколькими средствами:

– планшетное решение — все конструкции, присущие для арены и подиума, устанавливаются на поверхности земли, пола, сцены (бытовые предметы, специальные сценические установки, театральные геометрические предметы, ширмы, флаштоки и т.п.);

– подвесное решение — сценографические элементы подвешиваются к специальным сценическим конструкциям и обрамляют сцену (задник на заднем плане, кулисы по бокам, портал — боковые рамки по переднему плану, падуга — верхняя рамка, арлекин — передняя верхняя рамка);

– планшетно-подвесное решение — оформление отдельных мест для аттракционов, театрализованных сценических площадок и т. п. (эмблемы, плакаты, лозунги).

Режиссерско-сценографическим решением может стать форма взаимоотношений между игровым пространством и зрителем: строгое деление на сцену и зал или размытие границы; стационарное расположение зрителей по отношению к игровой площадке или перемещение действия; стационарность сценической площадки и действия с одновременной свободой зрителей – участников анимационной программы (например, в программе «Веселые старты»); фронтальный обзор игровой площадки (по принципу сценической коробки), с двух сторон (по принципу подиума), зрители окружают сценическое

действие (по принципу арены), зрители окружены сценическим действием (по принципу кольца). При этом ракурс обзора зрителем игрового пространства может варьироваться по горизонтали и по вертикали.

Работа над композицией театрализованных постановок требует поиска символа, лежащего в основе главного действия, центрального обряда, что выражается в единственном мгновении, остановив которое можно получить плакат, передающий всю идею постановки. Это может быть восстановленный элемент какого-либо обряда или сочиненный новый обряд. Одним из богатейших символов художественно-выразительного характера в театрализованном зрелище являются кукла, символическое животное, символический предмет и т.п.

Предметной средой театрализованного действия выступает *реквизит*. Сюда можно отнести любые предметы, участвующие в игре актеров и участников анимационной программы, отвечающие некоторым требованиям: соответствие прямому функциональному назначению (стул и стол «на экзамене»); удобство и надежность манипулирования (воздушные шары, бенгальские свечи); эстетическая привлекательность; соответствие общей сценографической стилистике.

Усилению эмоционального воздействия анимационной программы способствует *световое решение*, которое по своему происхождению может быть естественным (свет луны или солнца), природным (огонь, молния, насекомые), искусственным (за счет электрических приборов – использование фонарей, ламп, люстр, специальных прожекторов, гирлянд и т.п.). При проектировании визуальных эффектов наибольшему освещению подвергают самое важное экспозиционное место. Наибольший эффект освещенности достигается за счет резкой смены степени освещенности по принципу тьмы и света.

Определенный театральный эффект анимационных программ достигается и за счет использования *костюмов* в анимационных программах, основанных на традициях ряжения. В анимации часто используются этнические и национальные костюмы, создаваемые на основе некоторых принципов: этнографичности и национальности – в историко-культурных программах; обобщенности, не связанной с каким-либо конкретным типом костюма или географической областью ношения; стилизованности, далекой от истинно народных костюмов, но носящей характерные черты этничности либо соответствующей тематике анимационной программы.

Костюм представляет собой мощное выразительное средство по созданию сценического анимационного образа и выполняет несколько функций: утилитарную (основанную на понятии «одежда», т.е. облечение человека внешними покровами,

созданными из куска ткани или каких-либо стилизованных материалов); социально-знаковую (выраженную в понятии «костюм» – деловой, свадебный, национальный, маскарадный, спортивный и т.п.); искусствоведческую (отражающую характер какого-либо исторического периода, эстетического идеала человека); коммуникативную; театральную (связанную с созданием сценического образа). Основными выразительными средствами анимационного костюма являются цвет и форма. Жанровые особенности костюма соответствуют жанру анимационной программы. Таким образом, костюм играет важную роль в создании сценических образов не только своим обликом, но и как средство, помогающее актеру работать над ролью.

Профессиональный костюм аниматора должен состоять из ансамбля предметов, объединенных единым замыслом, и представлять образ современного человека, служащего туристской корпорации, быть созвучным окружающей среде, ситуации, погодным и сезонным условиям, сочетаться по стилю, цвету, материалу, легко трансформироваться в зависимости от профессиональной ситуации (подвижные игры, жаркая погода, игры в бассейне, вечерняя развлекательная программа, программа в прохладную по году, праздничная программа и т.п.).

Сценическую обстановку вместе с декорацией и сценографией создает *звуковое оформление*, дополняя и оживляя визуальную картину анимационной программы. В методике создания звукового ряда используются следующие приемы звукообработки: мастер-запись (фиксация оригинального звучания на звуконосителях); компиляция (использование существующих записей для звукового оформления); нарезка (отделение музыкальных фрагментов и соединение их в единое целое – партитура для анимационной программы); ремикс (переделка старой песни, например удаление голоса из песни, т.е. создание «минусовой» фонограммы); ремейк (переаранжировка, переигрывание старых мелодий). Фиксация звукозаписи осуществляется на различных носителях (магнитная пленка, CD-, MD-, MP3-, DVD-носители).

Звуковое оформление в анимационных программах может выполнять несколько функций, реализуемых в двух основных направлениях – создание атмосферы на основе фоновой или иллюстративной музыки и участие в драматическом конфликте на основе действенной музыки.

Одной из основных функций звукового оформления анимационных программ является эмоциональная и смысловая характеристика всей программы. В качестве дополнения анимационных программ звуковое оформление может выполнять функцию передачи жанровой специфики постановки, а также конструктивно композиционную функцию.

Всю музыку в анимационных программах можно классифицировать по следующим параметрам: музыкальный пролог, музыкальный эпизод, музыкальный номер, музыкальный антракт (пауза), музыкальный финал, фоновая музыка. По параметру призвания публикой музыкальное оформление классифицируют следующим образом: классика (признание временем), популярная музыка (модное сегодня музыкальное веяние), альтернативная музыка (музыкальный эксперимент, поиск).

Работа режиссера с художником над пространственным решением массового действия начинается не с планировок и опорных точек действия, а с выработки единой творческой позиции, единого смысла и «сверхзадачи» будущего представления. Только после этого можно приступить к пространственному решению анимационной программы, к нахождению ее образного строя.

На первом этапе важен точный и бескомпромиссный отбор выразительных средств, иначе представление потеряет свою стройность и превратится в эклектичное и бесформенное представление. Сложность заключается еще и в том, что в этой работе вступают во взаимодействие различные виды искусства (музыка, кино, театр, живопись, скульптура, архитектура). Вместе с тем кинематографическая и театральная живопись по существу своему не могут быть статичными: включенные в общую динамику действия, они приобретают функции искусства временного, динамического, они участвуют в *процессе* действия. Это надо учитывать режиссеру в работе с художником.

В сценическом произведении художественное оформление подчиняется тем же законам, что и вся анимационная программа: в нем должны быть экспозиция, развитие, кульминация и финал. Динамика художественного оформления, рожденная в результате монтажа разрозненных эпизодов, приобретает функции драматургического фактора, становится действенным элементом общей единой диалектики драматического действия.

Режиссер с художником решают и такие вопросы, как общее драматургическое, монтажное развитие оформления, логически подводящее к кульминации представления, полихромную цветовую композицию, органичное соответствие композиционного решения с окружающим пространством. Особой темой всегда являются композиционные взаимоотношения больших человеческих масс, их взаимосвязь друг с другом (скульптурная и живописная), а также с общим решением оформления. Режиссер и художник совместно обговаривают и цветовую гамму в оформлении массового действия.

Цвет — значительный компонент в общей структуре конструктивных факторов драматургии массового действия, средство сильнейшего эмоционального воздействия на зрителя. Специалисты считают, что тоновые и цветовые отношения обеспечивают правдивое, соответствующее восприятию человека изображение действительности.

В основе живописи лежит изображение всего того, что обладает и может обладать цветом, способным выразить чувства людей и эстетическое отношение художника к разнообразным проявлениям жизни природы и общества в цвете.

Цветовые отношения, колорит, различные свойства цвета — все это должен учитывать режиссер, работая с художником. Цвет имеет свою выразительную силу, и она настолько точна, что в живописи не случайно существуют определения «холодный цвет», «теплый цвет».

В средние века цвет носил символический характер: голубой означал покой и нежность, красный ассоциировался с силой, воинственностью, смелостью и т.д.

Цвет вызывает определенные эмоции. Им нужно пользоваться умело и экономно, чтобы уйти от ненужной пестроты, ведущей к цветовой эклектичности. Цветовая пестрота допустима только в том случае, если это необходимо по самому характеру эпизода.

Проблема цвета всегда волновала не только художников, но и мастеров режиссуры. В цветовых сочетаниях, в изобразительных возможностях цвета заключена огромная эмоциональная сила, которая в состоянии выразить как идейную сторону искусства, так и тончайшие чувства человека. Поэтому выдающиеся режиссеры постоянно искали *смысловое* решение цвета, отмечая его не в статике, а в динамике, в цветовом сочетании, сопоставлении.

Дальнейший поиск идет в плане *звукозрительного эквивалента*, где в единый образ должны слиться музыка и цвет. Полихромная композиция массовых эпизодов, связь крупных цветовых пятен с общим решением оформления и конструкции, равно как и взаимосвязь различных цветовых сочетаний массовых групп (костюмы), — все это заранее решается режиссером в совместной работе с художником.

Вопросы и задания:

1. Перечислите режиссёрские школы, применяемые в процессе имиджирования и построения анимационной программы
2. Какова сущность режиссуры в анимационных программах?
3. Охарактеризуйте ролевой репертуар режиссёра.
4. Дайте характеристику методу действенного анализа.
5. Назовите основные события, применяемые в методе действенного анализа.
6. Перечислите вспомогательные средства, помогающие осуществить режиссёрский замысел.
7. Перечислите основные формы и виды анимационной театрализации.
8. Дайте характеристику основной функции режиссерского сценария.
9. Раскройте понятие: «Мизансцена – язык режиссёра».

10. Какова роль атмосферы в жизненном общении и сценическом?
11. Назовите основные конструктивные средства сценографического решения.
12. Охарактеризуйте основные сферы взаимодействия режиссера и художника.

Задание.

1. Подготовьте режиссерский этюд на тему:

Темы режиссерских этюдов, ориентированных в первую очередь на восприятие, могут быть самыми разнообразными. Это и этюды из моей сегодняшней жизни, этюды-биографии, этюды на развернутую оценку события (в последних особенно важна структура момента восприятия: подробная «расшифровка» мгновения предполагает замедленное, «рапидное» движение мысли, внутренний монолог, внутреннюю борьбу мотивов, разработку стрессовой оценки обстоятельств).

Темы одиночных этюдов на органическое молчание:

- Первый раз в жизни.
- Находка.
- Музыкальный момент.
- Пропажа.
- Совершенно невероятное событие.
- Ожидание.
- На чердаке.
- На крыше дома.
- Этюды «на оправдание» (вещи, нескольких слов, звука, планировки, «чуда»).
- Этюды на смену темпо-ритма.
- Этюды на свободную тему.

Темы парных этюдов на взаимодействие «Молча вдвоем»:

- Знакомство.
- Прощание.
- Подарок.
- Предательство.
- На охоте.
- Примирение.
- Обман.
- На рыбалке.
- Реванш.
- Встреча.
- Наказание.

- Свидание.
- Розыгрыш.
- Расплата.
- Открытие.
- Искуситель.

Коллективные этюды-импровизации:

- Ремонт.
 - Подготовка к празднику.
 - Этюды на переходы (опасные места, через препятствия).
2. Подготовьте режиссерскую экспликацию по выбранному вами отрывку из пьесы по следующей схеме:
- Тема, идея, сверхзадача;
 - Характеристика образов персонажей, занятых в отрывке;
 - Разбор пьесы по пяти событиям;
 - Определение жанра пьесы и отрывка;
 - Разработка схематичного решения мизансцены выбранного вами отрывка;
 - Разработка сценографического решения, выбор декорации к отрывку.

Раздел 3. Подготовка и реализация анимационной программы

Тема 8. Организация и проведение мероприятий различной направленности

Ключевые слова

Карнавал, праздник, скоморошество, маскарад, митинг, агит-театр, «Мстерия-буфф», театрализованное представление, анимация, индустрия развлечений.

Театрализованное представление как форма досуга, уходит своими корнями в Древнюю Грецию и в Древний Рим, однако современная праздничная культура основана на традициях Средневековья, а именно на карнавалах и других представлениях площадного характера. Именно карнавальным играм – массовому театрализованному народному празднеству – обязаны зрелищные искусства рождением многих видов и жанров.

Карнавал – это народное действо, уходящее своими корнями в древние фольклорные обрядовые игрища. Центром возникновения карнавала считается Венеция.

Главнейшая часть любого карнавала – шествие по главным улицам города. Все происходящее во время шествия носило подчеркнуто игровой, гротескный характер. Его участниками обязательно были шуты и ряженые. В каждом городе карнавал развивался по определенному сценарию, сложившемуся за многие годы и чаще всего связанному с более ранними праздниками урожая. Во главе карнавала обычно стояли городские купеческие корпорации.

Венецианский карнавал – массовый народный праздник, полный ярких красок, музыки и танца. К XIII в. основными компонентами карнавала стали процессии, игры, акробатические и спортивные показы и, наконец, маски. Эти компоненты остались и по

сей день основными слагаемыми данной разновидности массового праздника. Венецианские праздники представляли собой важный фактор политической и общественной жизни республики. В таблице три представлены основные характеристики массовых праздников вплоть до перестроечный период.

Таблица 3. Характеристика театрализованных праздников и массовых зрелищ

| Название праздника | Особенности |
|--|--|
| <i>Праздники в Средневековье и эпоху Возрождения</i> | |
| Карнавалы | Массовый народный праздник на городской площади. Основные компоненты карнавала – процессии, игры, акробатические и спортивные показы, мимы, жонглеры, буффоны и маски |
| Спектакли под открытым небом | Театры за городской чертой возникли в Лондоне. Театральные здания крыш не имели, спектакли в любую погоду игрались под открытым небом. В Италии местом рождения комедии дельарте была площадь, где проходили народные карнавалы |
| <i>Массовые зрелища России</i> | |
| Скоморошество | Главными участниками и заводилами старинных народных праздников и гуляний всегда были скоморохи. Скоморошьи игры и представления превращались в самостоятельные спектакли, которые давали актеры-скоморохи на играх и братчинах |
| Карнавальное шествие — «огненные потехи» | Начало светских официальных торжеств положил Петр I, с тех пор подобные торжества стали обычаем. В петровские времена многие придворные празднества стали сопровождаться фейерверками. Фейерверки на Руси являли собой целые огненные представления, где были сюжет, развитие действия, кульминация и завершение |
| Театрализованные маскарады | Театрализованные представления при Екатерине II были официально-пышными дворцовыми зрелищами. Принцип народного представления основывался на вовлечении народных масс в действие |
| <i>Советская Россия</i> | |
| «Мистерия-буфф» | Массовое зрелище под открытым небом |
| Митинг-концерт | Одна из форм театрализованного концерта, популярная в первые послереволюционные годы |
| Массовые спектакли-обозрения | Основные пункты в программе массового театра: всемирность, монументальность, творчество масс, оркестр искусств |
| Кружки самодеятельности в рабочих клубах | Лозунг этого массового самодеятельного движения — «За искусство, выражающее классовые задачи Революции» |
| Название праздника | Особенности |
| Массовый агиттеатр | С помощью агитпредставления стремились усилить воздействие на зрителя |
| Театрализованные представления | Массовые праздники и зрелища имеют множество разновидностей: –театрализованный массовый пролог; –массовые постановки под открытым небом; –физкультурные праздники; |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> – массовое представление-митинг; – юбилейные празднества; – фестивали искусств; – концерт-обозрение в кино; – «Фестиваль миллионов» |
|--|---|

Современные карнавалы развиваются по двум исторически сложившимся направлениям: европейское направление, в котором соблюдаются традиции древнейших карнавалов Европы, и карибское направление (карнавалы, возникшие на основе европейских карнавалов под влиянием африканской культуры).

Организационной основой карнавального движения является созданная в 1980 г. Ассоциация европейских карнавальных городов (Foundation of European Carnival Cities), организованная по инициативе Генри Фердинанда Ван Дер Кроона (Голландия), представленная национальными комитетами 46 стран, в том числе 29 европейскими и 17 неевропейскими государствами. В 1992 г. в ассоциацию вошла Россия, представленная различными городами и регионами – Москва, Санкт-Петербург, Псков, Саратов, Пермь, Сочи, Ангарск (Иркутская обл.), Байконур (город, арендованный Россией у Казахстана).

Карнавал во всем мире называют пятым временем года, по законам которого в этот праздник все равны. В каждой стране сложился определенный комплекс карнавальных развлечений, объединенных общими чертами: карнавальным сюжетом; маскарадом; состязательной (соревнования, сражения, бои) и музыкально-хореографической (танцы, музыка, пение) частью; ритуальной едой. Вместе с тем каждый карнавал несет свою изюминку, неповторимость и самобытность: потрясающие маски Венецианского карнавала, фестиваль самбы Бразильского карнавала, конфетный дождь Кельнского карнавала, цветочные сражения на карнавале в Ницце, День рождения королевы на Голландском карнавале и т.п. Карнавальное движение в России – явление молодое, но уже получившее признание туристов – проходят Петербургский карнавал (с 1995 г.), Московский международный карнавал шутов «Тысячелетие глазами шутов» (с 2000 г.), Калевальский карнавал в Карелии и др.

Многообразные формы, различные разновидности жанра массовых празднеств своеобразно и самобытно проявляются у народов земного шара. Их объединяет стремление выразить в массовом народном празднестве свое отношение к событиям общественного и политического характера и построить праздничное действо на национальной фольклорной основе.

Как считает Т.Н. Третьякова⁵² история пространственно-временных искусств

⁵² Третьякова Т.Н. Анимационная деятельность в социально-культурном сервисе и туризме. – М.: Академия. 2008. – 272 с.

свидетельствует, что развитие их идет по линии взаимопроникновения, взаимовлияния. Массовое действо, в котором вступают во взаимодействие различные виды и жанры искусства, всегда стремилось к сплаву – видовому и жанровому. Сплав многих искусств, приведенных к единому знаменателю, наблюдается в массовом действе.

Театр под открытым небом, площадное массовое представление, хранящее лучшие традиции народного зрелища – традиции, идущие от древних времен. В разные годы выдающиеся мастера режиссуры стремились из театра на площадь для того, чтобы иметь возможность обращаться к народу «во весь голос», поднимая высокие общественные проблемы.

Игровая природа народных праздников сохранилась и по сей день. Фольклорная основа, связь с национальной культурой – краеугольные камни современного народного празднества. Многие народные праздники, существующие сегодня, берут свое начало в фольклорных источниках: весенний праздник первой борозды, осенний праздник урожая, татарский сабантуй, якутский ысыах, праздник «Русская зима», многотысячные песенные праздники Прибалтики, среднеазиатские народные празднества, где бережно сохраняются старинные конные игры, скачки, национальная борьба и др.

Таблица 4. Массовые праздники на Руси

| Название праздника | Период празднования | Особенности |
|--|---|--|
| <i>Зимние праздники</i> | | |
| Рождество | 7 января (25 декабря) | В христианской религии это один из главных христианских праздников, установленный церковью в память о рождении Иисуса Христа |
| Святки | С 7 января (25 декабря) по 18 января (6 января) | Праздничные дни от Рождества до Крещения. Первые 6 дней назывались «святые вечера», вторые 6 — «страшные вечера» |
| Васильев вечер (или «щедрый вечер») | 13 января (31 декабря) | Отмечался в середине Святков, т. е. в канун Нового года |
| Крещение | 19 января (6 января) | Христианский праздник, в основе которого лежит евангельское сказание о крещении Иисуса в реке Иордан Иоанном Крестителем. Главное событие праздника — водосвятие |
| Масленица | Празднуется с понедельника по воскресенье за 50 дней до Пасхи | Древнеславянский праздник, знаменующий прощание с зимой и встречу весны. Обязательные для Масленицы блины не только символизируют чаще появляющееся солнце, олицетворяющее круговорот в жизни и природе, но и являются древней обрядовой поминальной |

| | | |
|--------------------------------------|--|---|
| | | пищей всех восточных славян. Осуществляется обряд сжигания соломенного чучела |
| <i>Весенние праздники</i> | | |
| Сороки | 22 марта | В день весеннего равноденствия и начала астрономической весны праздновалась встреча весны |
| Благовещение | 7 апреля | Христианский праздник — день, когда Ангел принес Деве Марии благовест о том, что она родит Христа |
| Пасха | Первый воскресный день после первого весеннего полнолуния между 22 марта и 25 апреля | Главный христианский праздник, несущий в себе идею воскрешения, установленный христианской церковью в честь воскресения распятого на кресте Иисуса Христа. В ночь Великой субботы полагается святить в храме кулич и пасху, крашеные яйца |
| Радунца | Вторник следующей после Пасхи недели | Поминание умерших предков. Куличи, крашеные яйца брали с собой на кладбище |
| Красная горка | Фомино воскресенье (вторая неделя после Пасхи) | Это один из народных праздников весны. В этот день предки встречали весну, ходили с песнями по улицам, водили хороводы, играли, пели веснянки — обрядовые песни |
| <i>Летние праздники</i> | | |
| Семик | Четверг на седьмой неделе после Пасхи | Семик знаменовал конец весны и начало лета. Украшали жилище свежей зеленью и пахучими травами, ветками березы и т.п. |
| Троица (Пятидесятница) | Празднуется через 50 дней после Пасхи | Христианский смысл Троицы основан на библейском сказании о сошествии Святого духа на апостолов на пятидесятый день после воскресения Христа, после чего они стали понимать все языки. В этот праздник принято украшать храм и жилища ветвями и цветами и самим стоять в храме с цветами |
| Иван Купала (День Иоанна Крестителя) | 7 июля (24 июня) | Основные ритуальные элементы этого дня — погружение в воду, традиционные купанья, разжигание костров («купальниц»), совместная (купная) трапеза. Главным символом был папоротник |
| Ильин день | 2 августа (20 июля) | Этот день служил ориентиром для проведения сельскохозяйственных работ, с ним связано окончание сенокоса и начало жатвы. Он считался также ориентиром в перемене погоды, ознаменовал начало дождей |
| Медовый Спас | 14 августа | Начиная с этого дня по народной примете пчелы уже перестают носить медовую взятку с цветов |

| | | |
|---------------------------------|-------------------------|---|
| Яблочный Спас | 19 августа | По всей России начинали собирать и есть яблоки и фрукты, которые в этот день освящали в храмах. До этого дня нельзя было есть яблоки |
| Ореховый спас (Спас на полотне) | 29 августа | По евангельскому преданию в этот день Иисус Христос вытер полотенцем лицо, и на ткани осталось отображение божественного лика. В русской православной церкви праздник получил особое признание |
| <i>Осенние праздники</i> | | |
| Осенины | 15 сентября | Рано утром женщины выходили на берег реки или пруда, встречали матушку Осенину с круглым овсяным хлебом |
| Зажинки | Начало жатвы | Первый сноп сжинался священником, знахаркой. Иногда он обмолачивался отдельно и его зерна смешивались с семенами, собранными для посева. Сопровождались особыми песнями, содержащими жалобы на тяжесть труда и обращения к Богу с просьбой о помощи |
| Дожинки | Окончание уборки урожая | Существовал обычай оставлять на полосе несколько несжатых колосьев, которые завязывали узлом, прижимали к земле со словами: «Илье на бороду, чтобы святой угодник не оставил нас на будущий год без урожая» |
| Покров | 14(1) октября | Праздник пришел на Русь из Византии и стал одним из самых почитаемых. «На Покров до обеда — осень, после обеда — зима» |

Анализ истории анимационной деятельности по организации массовых празднеств и представлений показывает жизненность и большие возможности этого жанра. С давних времен он всегда идет н ногу с эпохой, став образным воплощением ее устремлений, надежд и являясь яркой характеристикой того или иного периода и жизни народа, в развитии страны. Может быть, поэтому жанр насчитывает такое многообразие форм. В наши дни массовые празднества и зрелища достигли подлинного расцвета, став подлинно народными, приобретая большие масштабы, обретая новые сегменты рынка досуговых программ, включая социокультурную и туристскую среду.

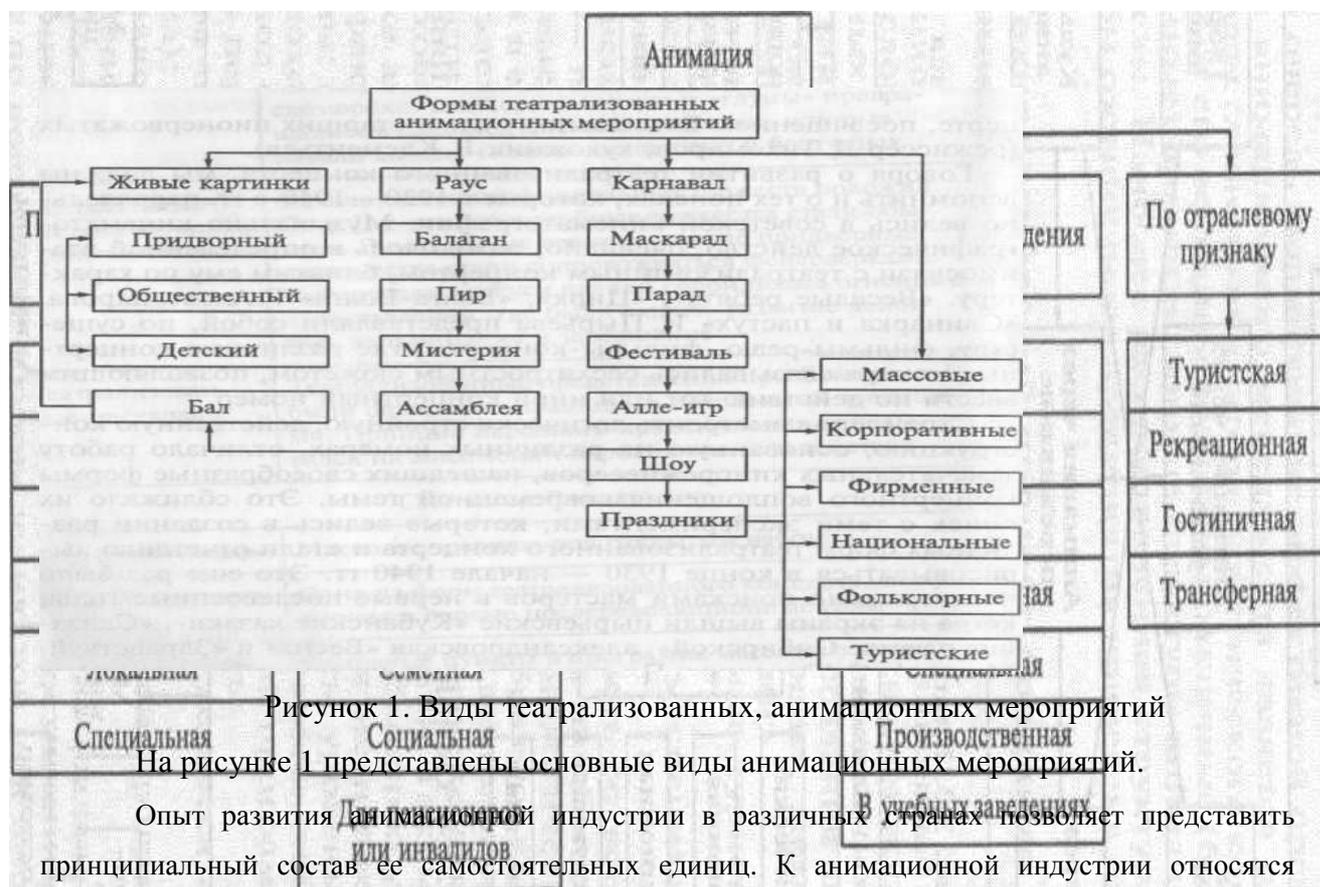


Рисунок 1. Виды театрализованных, анимационных мероприятий
 На рисунке 1 представлены основные виды анимационных мероприятий.

Опыт развития анимационной индустрии в различных странах позволяет представить принципиальный состав ее самостоятельных единиц. К анимационной индустрии относятся предприятия (организации, учреждения), чья основная деятельность связана с удовлетворением потребностей человека в развлечениях. Такими единицами являются предприятия с ярко выраженным развлекательным характером деятельности – цирки, зоопарки, аттракционы, игротеки, парки отдыха, передвижные городки и т.п.

Разнообразные зрелищные предприятия, включая стационарные и передвижные театры, кинотеатры, изостудии, концертные организации и коллективы (филармонии, оркестры, ансамбли, мюзик-холлы, художественные и музыкальные коллективы радиовещания и телевидения и др.), также обеспечивают процессы развлечений.

Анимационная индустрия выступает как самостоятельное, относительно обособленное звено экономической системы, привлекая значительные материальные, финансовые, трудовые ресурсы. В этом плане предприятия анимационной индустрии развлечений характеризуются специфическими технологиями, системами управления, результатами деятельности, организацией труда персонала.

Рисунок 2. Классификация туристской анимации

Особенности формирования туристической анимации.

Научно доказано, что любой вид целенаправленной человеческой деятельности при условии превращения последней в самодеятельность, т. е. в деятельность, свободную от внешнего принуждения, и становится основой развития и приложения ее сущностных сил. В этом смысле анимационная деятельность является качественной характеристикой способа человеческой деятельности, которая превращает его в средство раскрытия и реализации сущностных сил человека. Анимационная деятельность выступает одним из важнейших средств приобщения людей к культуре, порождает у них новые потребности и прежде всего потребность в творчестве.

Получив ночлег и питание, турист также хочет получить надлежащую долю развлечения. Развлечения, активные и пассивные, – неперенный элемент тура и зависят от направленности и вида путешествия. Перечень видов развлечений зависит от национальности туриста, соблюдаемых им традиций и привычного образа жизни, но есть общие виды развлечений, легко воспринимаемые любыми группами туристов, и специфики анимационных объектов.

Чаще всего развлечения построены на организации экскурсий на объекты туристского интереса (музеи, исторические памятники), обзорных экскурсий по городу или местности, наблюдении природных явлений или красивых ландшафтов, иных познавательных или развлекательных мероприятий (например, посещение магазинов или игорных заведений). На курортах и в хороших отелях нанимаются специальные группы

аниматоров, чаще всего из числа талантливой молодежи и студентов, которые активно развлекают туристов.

Анимационная деятельность играет важную роль в структуре туристского продукта и выполняет ряд очень важных функций, основными (базовыми) из которых являются психологические, педагогические и рекламные.

К основным характеристикам процесса анимации следует отнести: добровольный выбор вида развлечений человеком; неограниченный перечень видов развлечений; предварительную подготовленность личности к потреблению развлечений; частую смену развлечений; комбинирование развлечений с другими занятиями (например, отдых и развлечение, спорт и развлечение, развлечение и обучение и т.п.); периодичность потребления развлечений, приуроченных к жизненному циклу человека (годовому, недельному, суточному).

Целесообразно различать массовую анимацию и анимацию индивидуального порядка. Анимация может организовываться специально или возникать стихийно. Применительно к предлагаемому кругу анимационных программ следует анализировать его прогрессивность. От формирования перечня анимационных программ следует переходить к сравнению значимости различных анимационных программ, а далее оценивать отдельные анимационные программы по их вкладу в развитие личности.

Программное анимационное воздействие на человека во время его отдыха в той или иной мере способствует сохранению и восстановлению его здоровья: соматического, физического, психического, нравственного. Эти компоненты, по мнению автора, и определяют соответствующую условную типологию направлений и программ туристской анимации:

– туристско-оздоровительная анимация - спортивное направление анимационных программ (спортивные, спортивно-оздоровительные, спортивно-развлекательные программы);

– зрелищно-оздоровительная анимация – культурно-досуговое направление анимационных программ (зрелищно-развлекательные, приключенческо-игровые программы);



Рисунок 3. Инфраструктура индустрии развлечений

- познавательно-оздоровительная анимация – познавательные, спортивно-познавательные, культурно-познавательные, экскурсионные, обучающие, любительские и творческо-трудовые программы;
- комплексная анимация – комбинированные программы на базе однородных программ.

Рассмотрим следующую классификацию анимационных программ в туризме, представленную в работах Е.М. Приезжевой:

- анимационные мероприятия (праздники, кинофестивали, конкурсные программы, шоу-маскарады, карнавальные шествия и т.п.);
- анимационные театрализованные действия (рыцарские турниры, юмористические шоу-клоунады, гладиаторские бои, костюмированные балы, вечера встречи со сказочными героями и т.п.);
- анимационные экспозиции (музейное шоу, костюмированные экспозиции);
- анимационные программы в тематических парках (аттракционы, встречи с героями мультфильмов, супершоу);
- спортивная анимация (коллективные и индивидуальные спортивные игры, соревнования, состязания, аэробика, шейпинг, йога, танцевальные вечера);

– гостиничная анимация (развлекательные, спортивно-оздоровительные мероприятия, вечера отдыха, работа мини-клубов, кафе, баров в гостиницах)⁵³.

По средствам воздействия на аудиторию, согласно классификации Т.И. Гальпериной, можно выделить четыре вида анимационных программ:

– *монтаж* – способ организации драматургического (литературного) материала: поиск документального и художественного материала, отбор и фрагментирование, соединение фрагментов в единое целое по замыслу программы

– *иллюстрирование* – организация содержательного материала в виде показа, иллюстрации, которая делает информацию зримой, что, несомненно, усиливает эмоциональное воздействие. Иллюстрирование средствами искусства создает художественную форму, углубляет и конкретизирует тему.

– *театрализация* – организация единого действия на основе драматургического (сценарного) и режиссерского замысла. Подчиняющего себе все составляющие происходящего события. Суть театрализации - в соединении движения света, звука, предметов, людей во времени и пространстве.

– *игра* – организация мнимой ситуации, в которой действуют реально, используя свои знания, умения, опыт, но по установленным правилам, сообразно своей роли в игре⁵⁴.

Весьма популярной на сегодняшний день формой досуга являются всевозможные «квесты», которые можно проводить с различной аудиторией, они могут быть самыми разнообразными по форме и содержанию и проходить как на открытых площадках (в парках, на площади, в санаторно-курортной зоне), так и в помещениях (музея, выставочного центра, клуба, школы, санатория, гостиницы и проч.).

Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такие характерные для других жанров компьютерных игр элементы, как бои, экономическое планирование и задачи, требующие от игрока скорости реакции и быстрых ответных действий, в квестах сведены к минимуму или вовсе отсутствуют. Игры,

⁵³ Приезжева Е.М. Анимационный менеджмент в туризме. /Е.М. Приезжева. – М.: Советский спорт, 2014. – 239 с. – ISBN 978-5-9718-0749-0

⁵⁴ Гальперина Т.И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации: учеб.-практ. пособие / Т.И. Гальперина ; Рос. междунар. акад. туризма. - М. : Советский спорт, 2008. - 292 с.

объединяющие в себе характерные признаки квестов и жанра action, выделяют в отдельный жанр – action-adventure.

Также в последние годы основой моделирования анимационных программ в России, особенно в ее регионах, все чаще становится такой фактор, как культурный потенциал региона, выраженный в его историческом наследии. Наличие уникальных исторических объектов обуславливает успешное развитие туризма в регионе, увеличение туристских потоков. Совмещение отдыха с познанием истории и культуры другого народа - одна из задач, которую в полной мере способен решать туристский анимационный сервис.

Туристскую привлекательность региональным программам придают анимационные программы фольклорного характера, имеющие своего зрителя и участника, сохраняющие и несущие определенный традиционный уклад и являющиеся значимыми в туристской и культурной жизни региона. Обрядовые программы имеют большое будущее, поскольку через приобщение к национальным традициям идет привлечение интереса к конкретному региону, его организующему.

В различных источниках (в рекламных проспектах, в учебных пособиях, на сайтах и форумах) описаны как инновационные, пользующиеся популярностью у туристов, анимационные программы, предлагаемые и реализуемые турфирмами в отдельных российских регионах.

Так, например, Устюг предлагает театрализованную программу «Великий Устюг - родина Деда Мороза». А в летнее время, в период низкого туристского сезона, предлагается разработанный туроператорами совместно с творческими коллективами Праздник русского лаптя. В программе плетение лаптей, катание на лодке, имеющей форму лаптя, разные забавы, например, игра в футбол в лаптях, ношение воды лаптем, поедание печенья в форме лаптей и т. д. Кроме того, во время этого праздника дети могут встретиться с Дедом Морозом под лозунгом «Праздник Деда Мороза круглый год!».

Сразу несколько театрализованных программ предлагает Суздаль. В туристском комплексе «Горячие ключи», состоящем из небольших домиков - коттеджей в русском стиле, проходят банные и рыболовные туры, тематические программы: «Новый год в русских традициях», «Раз в крещенский вечерок», «Широкая Масленица», «Ночь на Ивана Купалу», фольклорный праздник «По первому снегу», «Дело разумеет, а себя не жалеет».

Начинается представление с приезда экскурсантов на место проведения мероприятия и встречи их гидом-ведущим. Затем следует живой интересный рассказ экскурсовода о том, какие племена населяли Нижнее Поволжье в эпоху Средневековья,

чем они занимались, и какой образ жизни вели. Иногда рассказ сопровождается показом реплик (макетов) археологических находок и фотографий. Далее в действие вступают главные участники - «хозяева» древнего поселения, на котором и будет все происходить.

Дальнейший сценарий имеет различные варианты. В одном из вариантов, например, на группу экскурсантов совершают неожиданное нападение воинственные кочевники и даже захватывают одного или двух человек в плен, а затем русские воины вступают с нападающими в схватку и освобождают «пленников».

В другом варианте той же экскурсии навстречу группе экскурсантов выходят средневековые русские витязи, предлагающие проводить участников похода дальше, так как, по их словам, «неспокойно вокруг, вороги пошаливают». После того, как экскурсанты продолжают свое шествие уже под надежной защитой, им навстречу выходят явно воинственно настроенные кочевники. После небольшого интересного диалога - спора «кто здесь хозяин», начинается бой. По окончании боя участникам экскурсии объясняется, что они стали редкими свидетелями настоящей каскадерской работы не в кино, а в реальной, хоть и поставленной по сценарию, жизни. Главное - это отличная работа фехтовальщиков, показывающих рукопашный бой, и умелое объяснение опытного экскурсовода. Экскурсанты втягиваются в представление и становятся его непосредственными участниками.

Таким образом, мы убедились, что виды анимаций и анимационных программ, используемых в туристской деятельности, достаточно разнообразны. С каждым годом количество способов и методов развлечений туристов во время пребывания в туристских комплексах возрастает. К настоящему времени известны более ста видов наиболее популярных развлечений, но благодаря фантазии организаторов и техническому прогрессу появляются все новые и новые.

Необходимо отметить, что реальные анимационные программы носят чаще всего комплексный характер, а отдельные виды анимации являются составляющими элементами программ, как бы кирпичиками того здания, которое представляет собой анимационная программа. Как правило, анимационные программы одновременно с чисто развлекательными мероприятиями включают в себя разнообразные спортивные игры, упражнения и соревнования, шоу и костюмированные экспозиции, экскурсионные программы. Такое сочетание делает анимационные программы более насыщенными, интересными и полезными для здоровья, поэтому именно их взаимосвязь и обеспечивает наибольший восстановительно-оздоровительный и развлекательный эффект клиентов туристских комплексов.

Методы работы аниматора с туристами

Неформальное общение туристов может проходить в таких формах, как вечер знакомства при свечах, морская кают-компания, русские посиделки, вечер русской кухни, бал именинников, вечер этикета, и т. д.

Игры используются также в дополнение к основной анимационной программе как развлекательная форма, активизирующая туристов, выводящая их из пассивного созерцания театрализованного мероприятия. Культурный досуг туристов имеет бесконечное множество сюжетов и социальных ролей. Метод театрализации.

Готовясь к построению мероприятия необходимо учитывать, что названия шоу-программ, вечеров отдыха, театрализованных мероприятий и анимационных представлений должны быть оригинальными, запоминающимися, неизбитыми. Организаторы определяют контингент, время, место и тему проведения вечера, условия, средства и затраты. Для этого необходимо ответить на определенные вопросы: Любая программа должна быть яркой, необычной, запоминающейся, что, безусловно, послужит созданию хорошего настроения. При организации анимационных программ необходимо отдавать предпочтение следующим мероприятиям: проведение конкурсов, вечеров танцев, викторин, занятий по интересам, позволяющим разнообразить досуг.

Основные приемы активизации массовой аудитории физическая активизация, которая дает возможность участникам реализовать в той или иной мере свой физический потенциал; вербальная активизация, которая предоставляет участникам возможность для словесного самовыражения художественная активизация, которая стимулирует творческое воображение, эмоциональную сферу участников.

Тема 9. Подготовка сценария развлекательного мероприятия цели, план, основная концепция.

9.1 Технология разработки проекта анимационной программы

Проект – это ограниченное по времени целенаправленное изменение отдельной системы с установленными требованиями к качеству результатов, возможными рамками расхода средств и ресурсов. Завершенность цикла проекта определяется тремя фазами: фазой проектирования, технологической и рефлексивной фазой, которые решают следующие задачи: создание анимационных программ, экономический просчет стоимости каждой программы, их реализацию, и, наконец, творческое воплощение запрограммированных анимационных мероприятий с последующим анализом.

При проектировании анимационной программы необходимо учитывать следующие *общие положения*:

– актуальность – значимость программы для современной аудитории, её соответствие потребностям, интересам участников; направленность на решение современных проблем;

– гуманитарность – направленность программы на раскрытие, реализацию гуманистических идей и её проведение с ориентацией на уважение к личности участников;

– полнота программы – наличие всех необходимых структурных элементов программы, достаточная степень проработанности, насыщенности и выраженности каждого компонента программы, в том числе, проработанность вариативного импровизационного компонента, создающего условия для развития событий программы в зависимости от выбора участников;

– целостность – единство и взаимосвязь всех структурных элементов программы и их упорядоченность, соразмерность, взаимосвязанность;

– новизна – наличие креативных (инновационных) подходов, нестандартных идей и режиссерского решения, обновленных приемов;

– эстетичность – гармоничность использованных художественных средств, наличие воздействия художественно-музыкального, образного решения программы, эмоциональный фон программы;

– игровая эффективность – качество игрового общения и деятельности, создание эмоционально-игровой атмосферы, включённость участников в игру;

– педагогическая эффективность – уровень достижения поставленных педагогических целей; наличие отдаленного результата, заложенного механизмом последствия.

При составлении проекта анимационной программы, аниматору необходимо проработать следующие этапы:

1 этап. Создание сценарного плана и сценария анимационной программы:

Сценарный план – краткое изложение содержания действия, сюжетная схема, краткий перечень различных выступлений, концертных номеров, составляющих основную программу. В нем обозначен перечень элементов, фрагментов, событий в процессе их развития, персонажей, их отношения и движение.

Основные задачи анимационной программы должны быть направлены на познание, развитие, воспитание, вовлечение в культуру, в здоровый образ жизни. Местом проведения анимационной программы может быть футбольное поле, лесопарк, лесной массив, стадион, речной пляж, площадка с фонтаном, актовый зал, бассейн и т.д.

Сценарий – это развернутый план действий, включающий в себя разнообразнейшие элементы, каждый из которых имеет свое содержание и структуру. Сценарий анимационной программы представляет собой подробную литературно-драматургическую разработку темы, конфликта. В нем четко определяются игровые эпизоды, их последовательность, форма и время судейства, включение зрелищных заставок. Сценарий массового анимационного мероприятия специфичен. Эта специфика заключается в том, что это не просто художественное произведение, а развернутый план действий, включающий в себя разнообразнейшие элементы, каждый из которых имеет свое содержание и структуру.

Структура сценария содержит: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию, развязку и финал.

– Экспозиция (пролог) – экспонирует, предьявляет тему вечера, вводит зрителей в предлагаемые обстоятельства действия. Это ввод в действие, короткий рассказ о событиях предшествующих конфликту;

– Завязка – событие, с которого и начинается развитие действия;

– Развитие действия – самый долгий по времени отрезок действия, который может состоять из нескольких эпизодов, расположенных по - нарастающей с обязательным конфликтом;

– Кульминация – момент наивысшего эмоционального напряжения в развитии действия;

– Развязка – разрешение конфликта, победа одной из противоборствующих сторон;

– Финал – это своего рода эпилог, т.е. окончательное прояснение всех ситуаций, разрешение главных и побочных конфликтов.

(Более подробно каждый этап формирования сценария будет рассмотрен в следующем разделе).

Способы подбора материала для сценария:

Первый способ. Сценарист исследует факты, связанные с определенным событием (или рядом событий), формирует свою концепцию происшедшего или происходящего и пишет сценарий, создавая на основе изученного свой собственный текст.

Второй способ. Сценарист подбирает документы (тексты, аудио-видеоматериалы), художественные произведения или фрагменты из них (стихи, отрывки из прозы, вокальные, инструментальные и хореографические концертные номера) и в соответствии со своим замыслом стыкует их, используя, так называемый, эффект монтажа. Возникает сценарий, который называют компилятивным (компиляция, от лат. *compilatio*, - собирать).

Но чаще всего в драматургической работе присутствует смешанный вариант. В этом случае в сценарии наряду с авторскими текстами возникает документ, рядом с оригинальной песней - известный кинофрагмент.

Требования к отбору материала для сценария анимационной программы:

– Соответствие материала основным компонентам замысла (тема, идея, жанр, сценарный ход).

– Стилистическая совместимость материала. Речь идет о том, что в рамках одного сценария соседствование литературных текстов разных авторов почти всегда порождает безвкусицу. Причин этому несколько. Разный художественный уровень используемых произведений, приверженность поэтов и писателей к различным школам и направлениям, а главное - их авторская индивидуальность.

– Новизна используемого материала. Постоянно повторяющийся тематический канон (головой цикл праздников) приводит к тому, что из сценария в сценарий кочуют одни и те же литературные герои, фрагменты. Более того, после второго, третьего, четвертого выступления начинают «тускнеть» реальные герои. Все это приводит к стандартным драматургическим решениям, а значит и обесцениванию театрализованного представления.

– Художественный материал должен быть высокого качества. Не стоит злоупотреблять стихами из календарей, рассказами из второсортных газет и журналов.

– Документальный материал должен быть правдив. В первую очередь это касается сведений, которые добываются эксклюзивным путем. Здесь вступают в действие законы журналистики. По поводу каждого спорного факта следует выслушивать мнения нескольких сторон, знакомиться с разными точками зрения. С известной долей осторожности следует относиться и к историческим свидетельствам.

Сбор материала и дальнейшая работа с ним зависят от замысла и способа создания драматургической основы театрализованного представления. Если задуман сценарий на оригинальную тему и весь текст его будет авторским, а способ создания аналогичен способу создания театральной пьесы (развитие драматургического конфликта от события к событию, воплощенное в сценических образах), отношения между творцом и «сырьем» традиционны. В основе работы живые наблюдения, изученная литература, собранные документы, переплавленные в горниле авторской фантазии. Совсем иные заботы возникают у сценаристов, решивших идти путем заимствования. Тогда персонажи, отдельные элементы сюжета, лексика фольклорных и литературных произведений становятся основой замысла.

Этот способ, как ни странно, сегодня наиболее популярен. На площадки из русских сказок пришли: Иван-Царевич, Емеля, Василиса Премудрая, Баба-яга, Кощей Бессмертный, Леший, Водяной; из европейских: Белоснежка. Золушка, Красная Шапочка. На школьной эстраде хозяйничают персонажи детской литературы: Незнайка, старик Хоттабыч, Мэри Поппинс, Карлсон, лиса Алиса, кот Матроскин и т.д. Однако наиболее разнохарактерная и разнокачественная работа с материалом возникает тогда, когда сценаристу предстоит написать сценарий смешанного типа, где мирно уживаются авторские куски и чужие художественные или документальные тексты. В таком случае главным методом работы становится монтаж.

Особая роль в сценарии отведена поэзии. Поэтическое слово – эмоционально наиболее насыщено. Недаром его родословная восходит к молитве, заклинанию, заговору, плачу. Поставленное в контекст сценария, оно способно оживить смежные тексты, усилить их воздействие на зрителя в силу того, что обращается к самым потаенным уголкам его души; оно создает необходимое настроение, задает тональность. Поэтическое произведение, насыщенное тропами, часто подсказывает сценарный ход. Стихотворная метафора создает дополнительный смысловой ряд. Ритмически и звуковое организованное (а значит, резко выделяющееся среди прозаического текста), поэтическое слово, выполняет в сценарии функцию композиционного обрамления, зачастую оно начинает эпизод и венчает его.

2 этап. Техническая подготовка анимационной программы:

- Подбор материальных пособий, закупка инвентаря; подготовка декораций, костюмов, реквизита; оформление сцены, зала, помещения
- Изготовление фонограмм, презентаций, видеофильмов; установка звуковой и световой аппаратуры, других технических средств;
- Аренда помещения и транспорта для перевозки технических средств (при необходимости).
- Проведение репетиций: пробной, рабочих и генеральной, обучение правилам игр.
- Калькуляция стоимости анимационной программы, которая складывается из следующих статей расходов (таблица 5).

Таблица 5. Калькуляция полной стоимости анимационной программы

| № п/п | Статьи расходов | Сумма, руб. |
|-------|--|-------------|
| 1 | Материальные комплексные издержки: - костюм ... | |
| 2 | Расходные материалы на программу: - призы ... | |

| | | |
|---|---|--|
| 3 | Трудовые затраты: - работа ведущего ... | |
| 4 | Внепроизводственные расходы: - реклама ... | |
| 5 | Аренда помещения | |
| 6 | Аренда транспорта | |
| 7 | Полная стоимость анимационной программы | |

3 этап. Творческое воплощение анимационной программы

Содержание третьего этапа составляет непосредственное проведение анимационной программы в назначенное время и в назначенном месте, в ходе которого необходимо соединить усилия всех участников процесса и решить поставленные задачи и сверхзадачи. Желательная видео- и фотосъемка анимационной программы.

При реализации данного этапа очень важно найти правильные каналы стимулирования действий аудитории, пути активизации участников программ. Ведущими средствами активизации выступают сценарно – режиссерское решение, образность, компоненты психологического воздействия, стимулирующих внутренний настрой зрителей и участников. Главная задача – превратить зрителей в непосредственных участников программы.

При этом основными приемами активизации аудитории являются:

- психологическая активизация, которая воздействует на подсознание личности, вызывая различные ассоциативные цепочки, связывающие мероприятие с реальными событиями, происходившими с участником когда-то в жизни;
- вербальная активизация, которая предоставляет участникам возможность для словесного самовыражения;
- физическая активизация, которая дает участникам возможность реализовать в той или иной мере свой физический потенциал;
- художественная активизация, которая стимулирует творческое и репродуктивное воображение, эмоциональную сферу участников.

Для этого используют различные сценарные ходы и решения. Это могут быть вопросы, обращенные к залу, коллективное исполнение песен, разбрасывание в зале листовок, выход актеров в зрительный зал. В качестве приема, активизирующего аудиторию анимационных программ, специалисты используют и так называемую подсадку. Прием заключается в следующем: в зрительном зале находятся несколько

аниматоров, которые задают ведущим заранее подготовленные вопросы, вступают с ними в спор, побуждая зрителей высказать свое мнение о вопросах, затрагиваемых в программе.

4 этап. Анализ анимационной программы.

Если принять, что основной целью анимационных программ является решение поставленных педагогических задач, то критерий «педагогическая эффективность» можно считать наиболее значимым. Очевидно, что педагогическая эффективность анимационной программы зависит от качества ее разработки и реализации. Разрабатывая целевой блок, его необходимо разворачивать от целей высшего порядка к задачам и к ожидаемому результату, методам его отслеживания.

На этапах контроля и анализа для оценки качества проведения анимационных программ можно выделить следующие критерии оценки, которые были получены в результате анкетирования и бесед с участниками анимационных программ, педагогами, студентами:

- Актуальность и востребованность программы;
- Соответствие содержания программы тематике и целевой аудитории, ее целостность;
- Культурная и социальная ценность;
- Оригинальность идеи и творческого замысла;
- Информативность и многоплановость программы;
- Интерактивность, вовлечение (участие) зрителей в программу с четким и правильным объяснением сюжета;
- Разнообразие методов осуществления программы, разнообразие игровых форм, использование приёмов активизации зрительской аудитории;
- Зрелищность и эстетичность художественного и музыкального оформления программы, костюмов
- Исполнительское мастерство (культура речи, движение), эмоциональный настрой аниматоров, умение работать с игровым реквизитом, атрибутикой.

При оценке деятельности необходимо иметь в виду возможность или необходимость корректировки концепции, тактических целей, анимационных программ и методик в соответствии с реальными обстоятельствами и результатами деятельности и анализа.

Таким образом, эффективность анимационной программы – это степень достижения поставленных целей при условии гармоничного использования комплекса средств воспитания, обучения, развлечения обеспечивающих скрытый характер воспитательного процесса. Творческая эффективность анимационной программы зависит

от качества ее разработки, которая должна быть выполнена в соответствии с принципами: активности, взаимодействия, синтетичности, целостности, динамичности, правдоподобия личного проживания, и от качества её проведения.

Основные вопросы при создании анимационных программ

- Контингент анимационной программы
- Время и место проведения анимационной программы
- Разработка тематики анимационной программы сколько человек будет на программе;

- На какое время планируется проведение программы;
- Какова основная тема анимационной программы,
- Посвящена ли она определенной тематике или временной эпохе;
- Дата и время проведения с каким-нибудь праздником;
- Запланирована ли концертная программа,
- Будут ли проводиться игры, конкурсы и т.п.;
- Существуют ли какие-то ограничения, которые необходимо принять во внимание;

- Как будут одеты участники и зрители;
- Есть ли какая-нибудь идея, которую можно включить в анимационную программу для создания особенного настроения, неожиданного сюрприза перед непосредственным началом мероприятия;

- Предварительные условия подготовки программы, где будет проводиться анимационная программа – в ресторане, уютном кафе, на берегу моря, озера или реки, около бассейна и т.п. какой именно вид анимационной программы задуман – игровой, концертный, шуточный, праздничный и т.п.

Современные анимационные программы отличаются разнообразием тем и идей. Организация программы во многом зависит от особенностей возрастной группы участников и их количества. Например, для самых маленьких участников можно взять за основу сюжет: «Гость из сказки».

«В некотором царстве, в некотором государстве обитают сказочные герои, и оживить их может только богатое воображение малышей...». А волшебники-аниматоры могут преобразиться в любопытную девочку Алису из сказки Льюиса Кэрролла, озорника Буратино и воспитанную Мальвину, милую Золушку или в сладкоежку Карлсона и отправиться в путешествие по сказкам вместе с малышами, еще верящим в светлый сказочный мир.

А также в основе анимационной программы могут быть сюжет о супер-герое, побеждающем мировое зло. Это могут быть и Бэтман, и человек-Паук и Черепашки-Нинзя и другие популярные супер-герои. Это могут быть фокусники и клоуны – классические аниматоры на всех детских и не только праздниках.

Подростки очень часто отдают предпочтение аниматорам из книг и фильмов про Гарри Поттера. На свой праздник они мечтают получить письмо Хогвартса, открыть вход в Нарнию, попасть в самую «далекую галактику» из «Звездных войн».

Организация анимационных программ для самых маленьких предполагает наличие знакомых и понятных героев. Это фиксика и смешарики, Микки Маус со своими друзьями, добрый Лунтик, который может поиграть с малышами, устроить конкурсы и веселые квесты, организовать соревнования в соответствии с психологическими и физиологическими особенностями детей.

Чудесные новогодние волшебники – Дед Мороз и Снегурочка должны быть большими профессионалами своего дела, умеющими создать праздничную атмосферу, организовать чудесным образом появляющиеся подарки и вообще сделать этот праздник неповторимым и запоминающимся.

При выборе программы аниматор должен руководствоваться не только тем, что в нее входит, но и кто ее проводит. От компетентности специалиста зависит и организация торжества и умение собрать людей, создать необходимое настроение.

9.2 Подготовка сценария анимационной программы

Драматургия является основой, связующей тканью, на которой в различных формах можно реализовывать разнообразные направления культурно-досуговой деятельности. Подбор и использование драматургического материала являются важнейшим фактором эффективности культурно-досуговой деятельности. Прежде всего, здесь следует учитывать: форму деятельности (массовая, групповая, индивидуальная); место проведения (домашний досуг или учреждение культуры); состав аудитории. С точки зрения драматургии, культурно-досуговая программа – это результат традиционной, своеобразной продукции, созданной на основе сценарно-режиссерского замысла, обогатившегося социально-культурным творчеством самих участников программы и зрителей.

Драматургия – это сюжетно-образная концепция (взгляд) культурно-досуговой программы, будь то просмотр спектакля, кинофильма, эстрадного номера, обряда и т.д. Драматургия - это сюжетно-образная концепция массового действия, где само драматургическое действие создается через выстраивание и проигрывание сюжетно-образного решения программы.

Но если в театральном творчестве в качестве исходного материала выступает конкретная пьеса и на основе ее литературного материала создается идейно-насыщенный, созвучный современности, органичный в исполнении актеров спектакль, то в культурно-досуговой программе это происходит с помощью выразительных средств на основе самой жизни, реального фактического материала, реальных героев, которыми является и аудитория.

В культурно-досуговой программе исходным, общественно значимым событием, где она выступает как способ донесения социальной информации, выраженной в художественной форме.

В учреждении культуры: творчество сценариста профессионально; драматургическое творчество осуществляется коллективно и индивидуально; драматургия культурно-досуговых программ динамична и оперативна; многогранность и оперативность решаемых учреждением культуры задач дает им право использования в сценарии опубликованных литературно-художественных, документальных и исторических произведений или их фрагментов. Драматургия культурно-досуговых программ документальна (обязательным является включение в сценарий фактов из жизни конкретной аудитории).

Построение сценария осуществляется по эпизодам, задача драматурга – создать наиболее эффективное интеллектуальное и эмоциональное воздействие на аудиторию; в сценарии используется все многообразие выразительных средств как профессионального, так и самодеятельного искусства, а так же и специальных выразительных средств. Использование документального и художественного материала осуществляется на основе метода монтажа; в сценарии культурно-досуговой программы герой – конкретный, реальный человек или художественный образ, задача сценариста создать идеальное проектирование будущей программы, которая может быть осуществлена не только на сцене, но и в зрительном зале, на улице, в доме.

И если в театре творчество драматурга представляет собой художественный вымысел; пьеса строится по актам, задача драматурга создать пьесу как художественную ценность (произведение искусства). Театральная драматургия сценична, герой пьесы – художественный обобщенный образ; задача драматурга наделить конкретного героя социальными чертами, создать типический образ. Создание пьесы требует оригинального творчества, использование документального материала бывает крайне редко.

Драматургия культурно-досуговых программ имеет много специфических отличительных черт от драматургии театра. Но неоспоримым фактом, говорящим в пользу

ее существования, является то, что самые популярные формы культурно-досуговых программ проводились на основе хорошо драматургически разработанных сценариев.

Сценарий – это подробная литературная разработка содержания, где конкретно указывается, что говорят и как поступают действующие лица, какие художественные произведения исполняются, в какой обстановке происходит действие и т.д. Сценарий дополняется разнообразными источниками, жизненными фактами, документальными и художественными материалами. Однако даже самые интересные из них в первоизданном виде «сыроваты». Каждый специалист должен практически овладеть основами драматургии культурно-досуговых программ. Основной формой драматургии культурно-досуговых программ является сценарий.

Работу над сценарием следует начинать с определения темы и идеи. Эти два понятия тесно связаны, но отличны друг от друга. *Тема* - это круг явлений, отобранных и освещенных автором.

Идея - это основной вывод, мысль, оценка изображаемых событий.

Тема обычно задана с самого начала, а к идее, как общему главному выводу, сценаристу и режиссеру следует еще постепенно подвести участников и зрителей программы. Типичная ошибка некоторых практиков состоит в том, что они нередко с самого начала стараются подать зрителю идею в готовом виде. Но их творческая задача состоит в другом - пробудить активное восприятие действия, заставить каждого как бы стать участником события и самому осмыслить идею. Тогда задача осознания идеи подчинена развитию действия.

Сверхзадача – конечная художественная цель.

Одна из специфических особенностей сценария культурно-досуговой программы состоит в его документальной основе. Поэтому для выбора сюжета нужно найти основное событие, ибо дальнейшие поиски яркого интересного сюжета будут определяться основным событием.

Следующим шагом является продумывание композиции сценария, то есть реализация конфликта, сюжета в сценическом действии.

Композиция есть организация действия и соответствующее расположение материала. Она заслуживает специального рассмотрения.

В сценарии нужно предусмотреть экспозицию, то есть ввод в действие, короткий рассказ о событиях, предшествовавших возникновению конфликта. Экспозиция обычно перерастает в завязку или непосредственное начало действия. Экспозиция и завязка должны быть предельно четкими, лаконичными.

Основное действие. Эта часть подчиняется следующим законам. Строгая логичность построения и развития темы. Каждый эпизод должен быть обусловлен, связан смысловыми «мостиками» с предыдущим и последующим.

Нарастание действия. Заданное экспозицией-завязкой действие развивается по нарастающей к кульминации и развязке. Нельзя идти от эмоционально сильных эпизодов к более слабым. Не стоит сразу стремиться привлечь зал к массовому пению, каким-то другим коллективным действиям, потому что соучастие - это наивысший эмоциональный момент, к нему нужно психологически подготовиться.

Законченность каждого отдельного эпизода. В миниатюре эпизод должен повторить весь сценарий, иметь все составные моменты, законченную композицию. Действие необходимо обязательно довести до кульминации, в которой наиболее концентрированно выражается идея драматургического замысла. Финал - весьма важная часть композиции, он несет в себе особую смысловую нагрузку, так как является наиболее важным моментом для максимального проявления активности всех участников.

Особенности драматургии культурно-досуговой программы, ее творческий характер увеличивают значение метода монтажа при создании сценария. Для того, чтобы сценарий не распадался на отдельные эпизоды, чтобы художественные иллюстрации не выглядели вставными номерами, а устные выступления не казались ненужными дополнениями к ним, необходимо в качестве стержня найти единый сюжетный ход. Особое значение это имеет для массового праздника, тяготеющего к символическим образам, большим обобщениям. Заданный ход,двигающий развитие сюжета, является основным связующим моментом при монтаже сценария.

Для того чтобы подобный материал не страдал излишней пестротой, был строен, важно отработать «мостики» от одного эпизода к другому. Удачный стык создает ощущение целостности двух совершенно разных элементов - песни и кинокадров, музыки и драматургического фрагмента, сливает воедино художественную иллюстрацию и документальное выступление.

Одна из особенностей драматургии культурно-досуговых программ - наличие в сценарии конкретных фактов жизни. Следует, разумеется, обращаться и к художественному замыслу, и к использованию обобщенных образов героев прошлого и будущего.

Для того чтобы положить конкретные факты в основу сценариев, надо хорошо знать жизнь данного коллектива или района, черпать из нее сюжеты и факты.

Документальная основа - также специфична для драматургии культурно-досуговых программ, и она нужна для того, чтобы на близком и понятном материале раскрыть

важные политические и нравственные проблемы, отразить общие процессы в судьбах реальных людей, придать действию особую эмоциональную окраску и убедительность.

Сценарии культурно-досуговой программы создаются двумя способами: собирательным и избирательным. *Собирательная типизация* - та, при которой автор создает обобщенный образ на реальной основе. В этом случае задача сценариста состоит в создании воображаемого образа, несущего в себе обобщение - характер современного положительного героя: ветерана, участника Великой Отечественной войны, известного человека. *Избирательная типизация* позволяет на примере рассказа об одном человеке предложить образ жизни многих людей.

Но в любом случае сценаристу необходимо найти способ пробудить у зрителя активное восприятие действия. К элементам активизаций относятся: прямое обращение к аудитории, коллективное исполнение песен, осуществление различных гражданских ритуалов, вынос знамен, вопросы из аудитории и т.д. Успешное воплощение в жизнь принципа документальности, удачное использование местного художественного и публицистического материала создают возможность импровизации в массовых действиях, которая пробуждает инициативу людей, создает атмосферу творчества и непринужденного общения и как бы снимает барьер между зрительным залом и сценой. Одним из способов импровизации является внесение в сценарий элемента игры, в которую при умелом подходе организаторов программы включаются и дети, и взрослые.

Одна из задач сценариста культурно-досуговой программы заключается в том, чтобы создать оригинальное художественно-просветительное произведение путем соединения различных выразительных средств: стихов, музыки, песен, фрагментов из спектаклей и кинофильмов в единую логическую композицию, подчиненную общему замыслу, теме, идее.

Сценарий имеет как общие черты, сходные с драматургическими произведениями театра, кино, радио, телевидения, так и особенные, отличительные, присущие формам культурно-досуговых программ.

К общим относятся доминирующие черты драмы: действие, цепь событий, связанных сюжетом, наличие действующих лиц и конфликта как борьбы между действующими лицами или осмысление какой-либо конфликтной ситуации, наличие композиции, соединяющей в определенной последовательности составные части (эпизоды, блоки) в единое целое.

В то же время, драматургические формы культурно-досуговой деятельности содержат в себе и то особенное, что характеризует ее специфику. Каждая культурно-досуговая программа становится своеобразным ответом на «социальный заказ» общества,

откликом в художественной форме на то или иное социальное явление - празднование юбилея города, коллектива, личности, исторического события, общественно-политической акции, событиями, связанными со сменой времен года, национальными праздниками и т.д. Драматургии культурно-досуговой программы присуща оперативность отклика на события в реальной жизни, связь используемых в сценарии фактов, документов, событий как с проблемами мирового, глобального характера, так и местным материалом.

Можно выделить и еще одну немаловажную особенность драматургии культурно-досуговой программы, когда сценарист вплетает в драматургическую ткань организационные моменты, связанные с вопросами ее подготовки и проведения. Описывая подробно такие рекомендации, автор решает целый ряд педагогических и художественных задач, формируя и стимулируя интерес к предстоящей программе, раскрывая возможности и условия для духовной деятельности и социального творчества участников и зрителей.

Любое массовое зрелище или камерная программа, эстрадное представление или отдельный номер начинаются с творческого замысла, в котором в образной художественной форме находят отражение глубоко осмысленные автором (сценаристом, режиссером, исполнителем) отдельные факты или целые явления социальной и частной жизни человека и общества. На значимость работы над замыслом указывал великий немецкий поэт и философ Иоганн-Вольфганг Гете, отметивший, что в любом произведении искусства, великом или малом, все до последних мелочей зависит от замысла⁵⁵.

Именно замысел становится движущей пружиной в отборе фактов, событий, выразительных средств, он несет в себе логику сценария будущего шоу, отдельного номера. Здесь должны быть отчетливо видны как общий смысл - тема, идея, содержание, форма, то есть каркас сценария, так и его отдельные структурные составляющие – действующие лица, события, конфликт, строгая логичность композиционного построения.

Зачастую замысел понимается в двух смыслах: во-первых, «как задуманный план действий или деятельности, намерение» и, во-вторых, как «идея, основная мысль художественного произведения»⁵⁶. Если в первом случае понятие «замысел» трактуется широко, применительно к социально-бытовым процессам. К примеру: «хранить свои замыслы в тайне – старинная полководческая традиция», «он понял ее замыслы» и т.п. То во втором случае понятие «замысел» тесно связано с творческим процессом работы над

⁵⁵ Гете ИВ. Статьи и мысли об искусстве. - М., Л., 1936. - С. 328

⁵⁶ Словарь современного русского языка. - М.: Русский язык, 1994. Т. V-VI. - С. 486.

каким-либо произведением художника, поэта, писателя, музыканта, драматурга, сценариста.

В другом источнике замысел определяется, как «нечто задуманное, замышленное, как цель работы, деятельности» и как «задуманное автором построение произведения художественного или научного»⁵⁷.

Известный ученый и режиссер И.Г. Шароев вкладывает в понятие «замысел» генеральную тему,⁵⁸ а А.И. Чечетин, рассуждая о «замысле», связывает его «с тончайшим видом человеческой деятельности - творческим процессом, действенным воссозданием жизни, то есть слиянием темы и драматического действия»⁵⁹.

Замысел представляет собой задуманное автором (сценаристом, режиссером) построение программы, включающий в себя разработку основной мысли (темы, идеи) и элементы творческого процесса ее воплощения. Сценарист культурно-досуговой программы в процессе работы над замыслом посредством художественных образов, типичных обстоятельств воспроизводит доступными ему средствами реальную жизнь в своем воображении и фантазии, воплощая ее в новую сценическую форму, которая, в свою очередь, через материализованную авторскую мысль воздействует на восприятие зрителей и уже опосредованно влияет на социум.

Тема и идея составляют идейно-тематический план замысла культурно-досуговой программы. Это тот стержень, который крепко держит основной смысл сценария культурно-досуговой программы в одном русле, не давая ему раствориться в побочных темах и проблемах, а, наоборот, соединяя их в единое целое, углубляя основную тему и идею, усиливая впечатление при восприятии.

Следующая важная конструктивная деталь замысла – *содержание и форма*. Идейно-тематический план цепко держит фантазию и воображение автора, направляя творческий поиск содержательного материала по заданному маршруту. Просмотр концертных номеров художественной самодеятельности или профессиональных артистов, увиденный спектакль, танцевальная сюита, услышанная музыка, прочитанная книга - все оказывает влияние на отбор содержания. Авторская мысль ищет наиболее выразительные жанры литературы и искусства, документальные материалы, способные адекватно отразить идейно-тематическую направленность будущей программы.

⁵⁷ Толковый словарь русского языка / Под редакцией Д.Н. Ушакова. - М.: Русские словари, 1994. - С. 987.

⁵⁸ Шароев И.Г. Режиссура эстрады и массовых представлений: Учебн. для студентов высш. театр, учебн. заведений. - М.: Просвещение. 1986. - С. 11.

Чечетин А.И. Основы драматургии театрализованных представлений: История и теория: Учебн. для студентов инст.-тов культуры. - М.: Просвещение. 1981 - С. 112.

Выбранная форма предстоящей культурно-досуговой программы активно влияет на отбор содержания, а содержание, в свою очередь, формирует, как бы лепит форму. Ответ на вопрос, в какой форме будет написан сценарий, не менее важен, чем вопрос о том, каково содержание, то есть основная сущность будущей программы. Работа над содержанием и формой часто идет одновременно. Форма - это способ существования содержания. Поиск известной личности, изучение ее творческой биографии, личное знакомство с ней, окружающими ее людьми - все это может служить своеобразным импульсом к выбору формы. И, наоборот, выбранная форма, ее жанровая окраска заставляют автора сценария более требовательно подходить к отбору содержания, помогают сценаристу наиболее полно раскрыть идею с чувством меры, вкуса и избежать эклектики.

Многообразие форм культурно-досуговых программ: театрализованные представления, праздники, гала-концерты и просто разнообразные концерты, литературно-музыкальные композиции, игровые и конкурсные программы, ток-шоу и т.п., диктует и свои законы в выборе соответствующего драматургического решения. Например, литературно-музыкальная композиция предполагает включение в канву сценария произведений художественной литературы - поэзии, прозы, публицистики, документальных материалов, инструментальной музыки, хорового и сольного пения, взаимодополняющих и усиливающих восприятие друг друга. Тогда как гала-концерт раскрывает содержание через отдельные эстрадные номера, являющимися основными конструктивными составляющими, несущими основной смысл концерта. Активно развивающиеся формы авторских программ развлекательных ток-шоу, к примеру, таких как телевизионные программы «Угадай мелодию», «Пусть говорят», «Прямой эфир», «Сегодня вечером» предполагают каркасную разработку формы, рассчитанной на конкретного ведущего – автора программы, а строгая периодичность выпуска формирует свою аудиторию и позволяет системно воздействовать на развитие культурных интересов зрителей. Замысел программы требует однажды выбранную форму использовать наиболее полно уже не через поиск выразительных средств или обновление самой формы, а через поиск неординарного содержания, участников - героев программы, разработку "острых" вопросов, умелого и убедительного комментария к ним. Личность ведущего, способная импровизировать, становится важным условием успеха, создавая неповторимый имидж подобных программ.

Характер сценария культурно-досуговой программы предполагает, что автор выступает не только в качестве сценариста, но и режиссера-постановщика предстоящей программы и работа над его замыслом соединяет в себе литературную и режиссерскую линии.

В процессе работы над замыслом культурно-досуговой программы можно проследить и вычленить следующие этапы:

1. Отклик на «социальный заказ» общества, сбор и поиск материала.
2. План творческой деятельности. Определение тематической основы будущего сценария, изучение предполагаемой аудитории, постановка педагогических задач.
3. Кристаллизация плана, обрастание содержательным материалом, поиск дополнительных фактов, уточнение событий, явлений, поиск реальных героев и работа с ними и над документами.
4. Творческие импровизации и вариации при отборе художественного материала.
5. Выбор формы, обоснование конфликта, поиск сюжета или сюжетного хода, образной выразительности.
6. Работа над композицией сценария, отбор приемов активизации зрителей, постановка и поиск решения организационных вопросов.
7. Доработка и реализация замысла в одной из форм сценарной записи. Окончательный отбор выразительных и изобразительных средств для воплощения замысла.

Композиционное построение сценария культурно-досуговых программ.

Композиция (соединение, расположение, составление) – построение художественного произведения. Она является основной организующей и конструирующей силой любого художественного произведения, это закон, способ соединения звуковых и текстовых частей, скажем, в литературном и музыкальном произведениях, средство выражения связей между элементами данного произведения. Композиция является самой существенной частью творческого процесса.

В композиционном построении сценария культурно-досуговой программы значительную роль играют сюжет и сюжетный ход, которые, в свою очередь, всегда для сценариста являются творческим открытием. Именно найденный сюжетный ход - художественный прием – делает драматургическое произведение неповторимым и оригинальным по композиционному построению.

Закон контрастности в сценарии вытекает из сущности диалектического закона единства и борьбы противоположностей и является важнейшей творческой опорой в отборе и композиционном построении сценарного материала. В основе композиционного построения материала по контрасту лежит стремление сценариста показать факты, явления, процессы окружающей действительности в противоречии, в конфликтном отношении друг к другу. Это обеспечивает наличие конфликта в сценарии, позволяет активизировать мышление зрительской аудитории, придать культурно-досуговой

программе ярко выраженный художественно-публицистический характер.

Закон подчиненности всех выразительных средств идейному замыслу культурно-досуговой программы – одна из самых труднейших задач, которую решает сценарист при создании драматургии культурно-досуговой программы. Это умение оказаться на уровне своего собственного замысла, то есть разработать адекватное своему замыслу содержание данной программы, предназначенной для сценического воплощения. Реализовать замысел в содержании – значит, так отобрать сценарный материал и так его композиционно выстроить, чтобы все средства идейно-эмоциональной выразительности раскрыли идею, авторскую позицию.

Закон соразмерности при работе над драматургией культурно-досуговой программы базируется на неограниченных возможностях при поиске материала. Первым ориентиром в отборе сценарного материала служит, как правило, событие, которому посвящается та или иная культурно-досуговая программа. Событие, его масштаб и содержательная направленность определяют "границы" отбора материала. На втором этапе работы с материалом, изучая проблему, сценарист из массы материала отбирает только тот, который в большей степени отвечает его творческому замыслу.

Знание законов композиционного построения драматургического произведения требует умения гибко использовать основные приемы монтажа сценарного материала: последовательный, параллельный, контрастный, ассоциативный. При этом следует помнить, что достижение целостности и выразительности (а конечная цель композиционного построения именно в этом и состоит) не происходит только с написанием литературно-текстовой части сценария. Композиционная завершенность драматургической формы сценария окончательно наступает в его реализации на сцене, где огромную роль играет декоративно-художественное оформление (пространственная композиция), световое решение и сценическая пластика, общая атмосфера культурно-досуговой программы. Поэтому качественная драматургическая основа является важнейшим фактором ее успешной организации и проведения.

Классическую структуру такой программы, как отмечалось, составляют следующие элементы: экспозиция, завязка, основное развитие действия, кульминация, развязка и окончание. Каждый названный элемент в структуре композиции имеет свое определенное функциональное назначение.

Экспозиция – первый структурный элемент композиционного построения сценария. Как правило, экспозиция располагается вначале и служит основой для развития последующего драматургического действия. Особенность экспозиции заключается в том, что в ней практически отсутствует событие. Она лаконична, кратковременна, в ней отра-

жается лишь общий характер темы будущей культурно-досуговой программы. Это может быть знакомство с участниками театрализованного представления или сообщение ведущего исходных данных о теме предстоящей программы.

Завязка – это важнейший опорный структурный элемент композиционного построения сценария культурно-досуговой программы. Функциональная ценность данного элемента заключается в том, что в его основе, в первую очередь, лежит событие, так называемое «исходное», которое определяет начало драматургического конфликта и находит свое развитие в последующих структурных элементах композиционного построения сценария. Именно исходное событие привлекает внимание зрительской аудитории и побуждает ее следить за дальнейшим сюжетным развитием действия.

Основное развитие действия в композиционном построении является самой обширной частью сценария. Здесь фактически укладывается весь основной сюжет культурно-досуговой программы. Именно здесь исходное событие, которое произошло в завязке, в основном развитии действия, находит свое драматургическое продвижение к кульминации. Напомним, что сценарий культурно-досуговой программы строится из блоков и эпизодов, которые обладают определенной сюжетно-тематической самостоятельностью, то есть имеют свой оригинальный сюжет, внутренний событийный ряд, композиционное построение и свой неповторимый драматургический ход. Количество блоков и эпизодов, включаемых в драматургическую ткань сценария, определяется творческим замыслом сценариста.

Однако здесь необходимо усвоить, что событийный ряд данных блоков и эпизодов подчинен основному сюжетному ходу сценария, его основному сквозному драматургическому действию. Общий сюжетный ход, проходя красной нитью через все эпизоды и блоки, связывая их в единое драматургическое действие, является главнейшим композиционным приемом, способствующим созданию целостности культурно-досуговой программы.

В то же время событийный ряд отдельных блоков и эпизодов обеспечивает тот ритм нарастания сюжетного действия, которое в конце концов органично приводит к кульминации в сценарии. Чем оригинальнее будут выстроены блоки и эпизоды в сценарии, тем интереснее будет развиваться сквозное действие культурно-досуговой программы, его основной сюжет.

Композиционное построение основной части сценария требует от сценариста большого мастерства, чтобы избежать опасности потери течения сюжета. В этой связи большое значение имеют так называемые сюжетные акценты, то есть слова, фразы, сценические действия, которые фиксируют внимание зрительской аудитории на основных

сюжетных узлах и позволяют ей с неослабевающим интересом следить за ходом программы и адекватно воспринимать все происходящее на сцене.

Кульминация – вершина развития драматургического конфликта в сценарии, высшая точка эмоционального восприятия зрительской аудитории. В центре кульминации лежит главное событие, задача которого – в разрешении всего драматургического конфликта в сценарии. Если исходное событие в завязке и событийный ряд в основном развитии действия логично между собой сопряжены, то кульминация вытекает естественно и становится смысловым и эмоциональным центром всей культурно-досуговой программы.

Развязка – как структурный элемент композиционного построения выполняет функцию завершения сюжетной линии сценария. Развязка ставит последнюю точку в развитии сквозной линии. Важно помнить, что в развязке в обязательном порядке следует заключительное событие, в котором сообщается результат разрешения драматургического конфликта. Следовательно, событийный ряд, взявший свое исходное начало в завязке, пройдя основное развитие действия и достигнув кульминации, в развязке завершает свое драматургическое развитие.

Финал – следует за развязкой и означает полное завершение сценического действия. Финал служит средством подведения итогов всего драматургического действия, происшедшего на сцене.

Особой формой финала является эпилог (послесловие). В композиционном построении сценария он выполняет важнейшую апофеозную роль, благодаря чему каждая театрализованная культурно-досуговая программа завершается массовым эмоционально-зрелищным действием.

Рассмотренные особенности композиционного построения сценария культурно-досуговых программ с опорой на закономерности ее композиции и структуры требуют от студентов глубокого изучения данной проблемы как в теоретическом так и учебно-методическом плане.

Следует помнить, что организация культурно-досуговых программ на основе умозрительно сконструированных сценариев без знания законов и закономерностей творческого процесса, без глубокого художественного и документального исследования не дает положительных результатов, приводит к утрате доверия зрительской аудитории, снижает авторитет учреждения культуры.

Сценарий – понятие комплексное, синтезирующее воедино работу драматурга, режиссера, художника, композитора, организатора и актива.

Важный вопрос для сценариста – определение формы культурно-досуговой программы, хотя здесь важна «не сама по себе форма, величина, цвет материала и средства деятельности, а ее значение для данной деятельности и решения практических задач, что и определяет их сохранение в представлениях зрителя»⁴⁶. Практика воздействия на предметный мир выражается в значении, которое в данном случае выступает критерием содержания в единстве с формой культурно-досуговой деятельности.

Форма культурно-досуговой программы – это угол зрения специалиста на проблему, структура, образуемая на основе организации материала и аудитории. Форма не может быть реализована без содержания, без смысла.

Если трактовать всю эту проблематику в других терминах, то можно представить форму культурно-досуговой программы как один из художественных способов моделирования, с помощью которого можно проектировать настоящую, прошедшую и будущую действительность «в терминах субъективных переживаний некоего реального или вымышленного лица, с которым зритель, слушатель имеет возможность отождествляться в процессе восприятия соответствующего содержания»⁴⁷.

Контрольные вопросы:

1. Какое народное действо своими корнями уходит в древние фольклорные обрядовые игрища?
2. Опишите особенности комедии дель арте как предвестника анимационных программ.
3. Дайте характеристику массовым празднествам и зрелищам, уродившимся в русском народном быту.
4. Какие формы театрализованных анимационных мероприятий популярны в современном обществе?
5. В чем заключается специфика театрализованных мероприятий для туристов?
6. Охарактеризуйте анимационные мероприятия для туристов, их сезонный характер.
7. Какова специфика детских театрализованных представлений и концертов?
8. Что представляет собой анимационная индустрия?
9. Перечислите основные этапы технологии культурно-досуговой деятельности.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Упражнения на развитие психофизического аппарата актера

Упражнения на внимание.

Цель: Данный цикл упражнений тренирует навыки сосредоточенного внимания на предложенном объекте, переключения внимания с одного объекта на другой, умение концентрировать внимание сразу на нескольких объектах.

1 Упражнение – «рассмотреть предметы в комнате». Рассмотреть все предметы в комнате, закрыть глаза и перечислить их. Стараться как можно больше запомнить предметов.

2 Упражнение – «перечислить все предметы на одну букву». Рассмотреть все предметы в комнате на одну букву, закрыть глаза и перечислить их.

3 Упражнение – «вещи на столе». На столе разложены разные вещи – блокнот, авторучка, футляр от очков, бумага, монеты, ключ и др. Один из участников подходит к столу и запоминает как лежат все предметы. Отворачивается. Ведущий перекладывает вещи по другому, что-то заменяет на аналогичные. Участник, повернувшись должен исправить произошедшие изменения.

4 Упражнение «фотограф». Тренировка зрительной памяти для развития наблюдательности должна происходить постоянно и на самых разнообразных объектах.

Участники в полукруге. Один из них, стоя перед полукругом, «фотографирует» товарищей (с обусловленной выдержкой – на 20, или на 10, или на 5), а затем выходит за дверь. Во время короткой паузы ученики пересаживаются на другие места. Можно звать «фотографа».

- Как раньше сидели участники тренинга?

5. Упражнение «рычажок переключения». Ученики в полукруге. Каждый из них берет какую-нибудь вещь – часы, расческу, книгу, ручку, телефон, рассматривает внимательно свой предмет. Решает, почему и с какой целью он ее рассматривает? По стуку переключайте зрение с предмета на стену и снова на предмет. Контролируйте ход ваших мыслей. Когда вы разглядываете часы, выискиваете в них новые, не известные вам особенности, а потом, по команде, как бы переключаете рычажок внимания на все

пространство стены, – запоминайте, на какой мысли вы остановились. Вернувшись по следующей команде к предмету, возвращайтесь к прерванной мысли, продолжайте ее, а не начинайте все сначала.

Промежутки между командами постепенно сокращаются от минуты до нескольких секунд.

6. Упражнение «три круга внимания». Участники по команде переключают своё внимание с комнаты на коридор, затем на улицу, а потом снова на комнату. Нужно запомнить все звуки на данных объектах внимания, затем рассказать о них.

7. Упражнение «биография попутчика». Одно из упражнений, тренирующих зрительные восприятия и зрительную память для развития наблюдательности и фантазии, – наблюдение за случайным попутчиком в автобусе или за прохожим на улице. Исходя из поведения человека, по способу его реакции на события, по характеру его общения с людьми, по особенностям его внешнего облика, по незаметным, как будто мелким приметам надо решить, что это за человек, где и кем он может работать, что у него за семья, кто близок ему, с кем он враждует, что любит и чего избегает, чем он занят сейчас, о чем думает, куда идет.

Время от времени ученики рассказывают на уроках о «самых интересных биографиях». Рассказ должен быть таким, чтобы все ясно увидели человека. Доказать правильность придуманной биографии – обязанность рассказчика.

8. Упражнение «пишущая машинка». Участники рассчитываются по буквам алфавита и запоминают все доставшиеся им по порядку буквы пока не дойдут до конца алфавита. Так что за каждым учеником закрепляется по несколько букв.

Ведущий задает какую-нибудь фразу или строчку стихотворения, и она «печатается на пишущей машинке». Ведущий хлопает в ладоши («нажимает на клавишу буквы»), участник отхлопывает свою букву, очередную в слове («бьет буквой по бумаге»). Паузу отхлопывают все.

Допустим, задана строчка: «люби искусство в себе, а не себя в искусстве». Порядок упражнения будет следующий:

- 1) хлопок ведущего – клавиша буквы Л,
- 2) хлопок одного из участников – буква Л,
- 3) хлопок ведущего – клавиша буквы Ю,
- 4) хлопок участника – буква Ю,
- 5) хлопок ведущего – клавиша буквы Б,
- 6) хлопок участника – буква Б,
- 7) хлопок ведущего – клавиша буквы И,

8) хлопок участника – буква И,

9) хлопок ведущего – «каретка – пауза»,

10) одновременно хлопок всех участников – пауза,

11) хлопок ведущего – клавиша буквы И и т.д. Когда упражнение в таком виде освоено, ведущий усложняет его – задает сразу не одну строчку, а несколько и изменяет ритм, «нажимая на клавиши», то ускоряя его, то замедляя.

Это упражнение имеет смысл, если оно тренирует активную взаимосвязь с партнером (которым в данном случае является ведущий). Поскольку это так, участникам нужно следить только за ведущим, ошибки товарищей не должны их сбивать. Каждая буква ждет только нажатия своей клавиши.

Вывод: Развитие и укрепление внимания позволяет управлять процессами и объектами, сообщая процессу, активный характер путем присоединения к внешнему вниманию внутреннего. Кроме того, произвольное активное внимание превращается при этом в высшую форму сосредоточенности, то есть в непроизвольное активное внимание (в увлечение объектом). При этом приобретает способ быстрого и свободного переключения активной сосредоточенности с одного объекта на другой, произвольного расширения или сужения круга внимания.

Упражнения на развитие воображения.

Цель: Развить в себе способность фантазировать.

1. Упражнение: «групповой рассказ». Участники учатся сочинять, пользуясь большими фразами. На первый взгляд, это кажется более простым делом.

Допустим, рассказ начался с фразы, которую произнес первый из сидящих в полукруге участников: Хлестал дождь...

Второй повторил эту фразу и продолжил: Хлестал дождь. Охотники промокли до нитки в своем шалашике...

Третий: Хлестал дождь. Охотники промокли до нитки в своем шалашике. Близилась ночь, и нужно было успеть дойти до станции...

Основная цель этого упражнения – тренировать непрерывность внутренних видений. Необходимо научиться все время волевыми усилиями держать ускользающие видения и с помощью внутреннего контроля следить за их непрерывностью.

Не нужно спешить продолжать рассказ, выдумывать, или вымучивать «литературную» фразу. Вначале нужно пожить в атмосфере предыдущих слов, и, когда картина станет совсем конкретной, сами собой явятся новые подробности, которые захочется назвать.

Обычно рассказ строится по полукругу. Возможно и усложнение: педагог называет фамилию любого ученика, и тот продолжает рассказ.

2. Упражнение «путешествие». Каждому из учеников, сидящих в полукруге, педагог дает маршрут путешествия: Антарктида. Джунгли. Ангара. Черноморское побережье. Гималаи...

Три минуты молчания. Ученики готовят свои киноленты, фантазируя о далеких местах, где они никогда не бывали. Затем начинаются рассказы: описание кадра за кадром. Несколько фраз-кадров и педагог останавливает ученика, дает слово второму. Начинает второй, педагог останавливает его после нескольких фраз-кадров и дает слово третьему. Потом снова первому – для продолжения. Потом четвертому, для начала. Третьему – для продолжения. Снова первому – для продолжения и т.д. в любом порядке.

Когда окончились рассказы (они должны состоять не более чем из шести-восьми фраз-кадров), дается несколько минут на то, чтобы восстановить в памяти последовательность кадров в каждом рассказе. После этого любой ученик должен повторить любое из описанных путешествий.

В этом упражнении тренируются и непрерывность внутренних видений, и переключения с помощью развитого рассредоточенного внимания, тренируется не механическое запоминание слов, а образное воспоминание чередующихся картин и распределение их по заданным «полочкам».

3 Упражнение «превращение предмета». Участники выходят в полукруг и показывают оживший предмет – «развалившееся кресло», «новый торшер», «японский магнитофон», «автомат с игрушками» и другие предметы. Важно во время этого упражнения передать эмоциональное состояние изображаемого объекта, представляя что бы чувствовал предмет, если бы он был живым.

4 Упражнение «волшебная шляпа». Участники по очереди одевают на себя воображаемую шляпу и по тому, как они ведут себя в этой шляпе, будучи её хозяином (кепка, бейсбола, классическая шляпка мексиканская шляпа, канотье, цилиндр, котелок, треуголка, ковбойская шляпа и др.) зрителя определяют её представителя.

5. Упражнение «оправдание позы». В актерской работе встречаются такие трудности, которые никак не преодолеть без умения кидаться в необычное, кидаться стремглав, очертя голову!

Тут не обойтись без отчаянной храбрости, без «творческого нахалина»! Очень это трудно – выставить себя на посмешище и, нисколько этим не смущаясь, действовать в заданных обстоятельствах.

В центр комнаты вызываются два участника. Юноша получает задание: Станьте на стул. Согните колени. Правую руку просуньте между ножкой стула и перекладиной.левой рукой тяните себя за волосы вверх. Скривите рот... Удобно? Пожалуйста, объяснитесь девушке в любви, не меняя своего положения.

Девушка тоже получает задание: Станьте к нему спиной. Вытяните вперед руки. Сплетите их, как провод. Растяните губы, говорите басом: «Иии-иии-иии!» Поверните голову, смотрите на влюбленного, слушайте его и относитесь к этому так, как если бы какие-то необычные обстоятельства (придумайте и оправдайте их!) заставили вас обоих быть в таких положениях.

6 Упражнение «зоопарк». Участникам предлагают «превратиться» в какое-то животное (медведь, белка, лисица, суслик, тигрица в клетке, курица, голубь, акула, золотая рыбка и др.). В этом упражнении важно научиться находить характер каждого исполняемого животного.

Например, «я – дятел». Вот я, цепко держась когтями за дерево, долблю кору. Там, под ней, – вкусные жучки. Трудно долбить, даже клюв заныл. Трудно, но я привык. Я – труженик!»

Или «я – верблюд». Вокруг меня суетится мелюзга, какие-то малорослые кошки и собачки, а я – большой, красивый, сильный, выносливый, удивительно спокойный. Ничему не удивляюсь и не терплю суматохи! А я черепаха. Никому не доверяю. Чуть что – голову и лапы в панцирь, и – достань-ка меня! Множество непонятных опасностей вокруг! А я цапля. Какие у меня стройные и красивые ножки! Никто не умеет так стоять на одной ноге, как я!

7 Упражнение «зал живописи». На картине Жана Шардена «Прачки» изображены женщины, замученные непосильной работой. Участникам предлагается рассмотреть картину и оправдать, например, куда смотрит женщина, изображённая на первом плане? Чего-то боится или кого-то жалеет? А вот парнишку ничто не волнует, ему важно выдуть мыльный пузырь!

Ведущий предлагает представить, что если бы вдруг в картине странно всё изменилось. Женщина бы расхохоталась и усердно принялась полоскать белье, а парнишка вдруг заревел, потому что мыло попало в глаз! Затем кого-то из участников вызывает стать на время экскурсоводом и разъяснить эту фантазмагорию.

Вывод: Использование упражнений данного блока развивает воображение и фантазию, в результате чего человек постигает не только внешние свойства и черты объекта, явления, образа, но и их внутреннюю суть.

Упражнения для развития памяти ощущений и физического самочувствия.

Цель: Тренируя осязательные восприятия, совершенствуется и зрительная память, и двигательные механизмы рук. Кроме того, совершенствуется наше внимание к окружающему миру. Ведь осязание, как говорят, – это второе зрение.

1. Упражнение: «Видящие пальцы».

Ведущий предлагает участникам закрыть глаза, провести подушечками пальцев по ткани брюк, рубашки, блузки. Затем тоже самое сделать с открытыми глазами, взглянуть, как подушечки поглаживают ткань, присмотритесь, какая она, ткань. Снова – с закрытыми. Затем нужно вспомнить вид ткани, уловить осязательное отличие одной фактуры от другой. Проверить глазами.

Затем то же самое проделать с одеждой соседа, сравнить с тканью вашей одежды.

2. Упражнение «определение предмета». Для этого упражнения завяжите партнеру глаза, поднесите ему разные предметы, и пусть он угадывает их по осязанию и называет по имени». В этом упражнении необходимо научиться осязать, а не щупать, не мять в руках, определяя форму предметов. Осязать легкими, нежными прикосновениями пальцев, подушечками пальцев. После чего необходимо поменяться ролями.

3. Упражнение «кто подошёл». Все участники делятся на группы по пять человек. В своей группе каждый участник «исследует» то, открывая, то, закрывая глаза, кто к нему подошёл. Чем легче будете прикасаться, тем вернее запомните все. На изучение одежды одного человека даётся не больше трех минут. Затем, закрыв глаза необходимо «узнать» каждого подошедшего участника своей группы. Так происходит знакомство со всеми участниками.

4. Упражнение «волшебная чашка». Присоединим к известным нам видам памяти восприятий еще два: память обонятельных и память вкусовых восприятий. Ученики – в полукруге.

Ведущий: представьте, что на полу перед вами стоит чаша. Она волшебная, потому что по нашему желанию сама наполняется чем угодно. Теперь в каждой чаше перед вами – мед. Вспоминаете? Золотистый, прозрачный... Слегка качните чашу, убедитесь, какой густой мед. А запах его, запах цветущих липовых деревьев, вспоминаете? Подденьте ложечкой немного меду – видите, как он стекает по ней, тяжелой струйкой льется в чашу? Попробуйте его на вкус.

Не торопясь, помогая воспоминанию словами и мысленной речью, добиваемся четкой памяти всех ощущений.

- А теперь в чаше – бензин!

Что еще может там быть? Можно чередовать самые разнообразные и неожиданные вещи:

- сметана, а потом одеколон;
- нефть, а потом варенье;
- какао, а потом клей;
- йод, а потом молоко;
- кетовая икра, а потом лягушки.

- Почему чаши полны лягушек? Для чего вам приходится их перебирать? Сортируете? Для чего? Ах, для биологического опыта? Отбираете самых больших?

5. Упражнение «цветочный магазин».

Ведущий: Переберите в памяти запахи цветов: гвоздика, кашка, василек, ромашка, лютик, мак, левкой, маргаритка, ирис, пион, нарцисс, хризантема, цикламен, гортензия, тюльпан, сирень, черемуха, гиацинт.

- Наша комната – цветочный магазин. Освойтесь в нем. Расставьте мысленно цветы, запомните, где – что. Задание каждому – подобрать по два букета, один ко дню совершеннолетия вашей сестры, другой для торжественной встречи известного спортсмена. Конечно, это будут разные, непохожие букеты. – Подобрали? Покажите, что у вас за букет. Опишите его нам. Перебирая отдельные цветы, рассказывая о них, вспоминайте их цвет и запах.

6. Упражнение. «Физическое самочувствие». Упражнение тренирует память кожных и внутренностных ощущений, которые тоже определяют физическое самочувствие человека.

- Вспомните: как у вас болел зуб, как вы мучались и, наконец, не выдержав, героически отправились к зубному врачу.

- Как, где и чем вы порезали руку или ногу, как смачивали рану йодом, забинтовывали ее.

- Как вам попала в глаз соринка, когда вы стояли у раскрытого окна идущего поезда. Вспомните, как вы пытались избавиться от нее, как долго она мешала вам, и как болел глаз.

- Как вы, больной, лежали с высокой температурой. Какой? Чем болели?

- Как вы упали и сильно расшиблись. Как это случилось?

- Как в один из особенно жарких дней вас томила жажда, как пересыхал рот, как вы, наконец, добрались до воды и как пили, пили...

- Как вы обожглись. Схватили сковородку с костра?

- Как вы запыхались, когда пришлось долго бежать. А куда вы спешили?

Помогайте воспоминаниям – мысленной речью, про себя. Вспоминайте все, что вы делали тогда, старайтесь увидеть внутренним зрением как можно больше конкретных

деталей. Восстанавливайте в воспоминаниях всю былую последовательность происходившего с вами, ничего не пропуская. Вспоминая, действуйте физически. Идите на площадку. Попробуйте соединить воспоминание о каком-нибудь физическом самочувствии с вымышленными предлагаемыми обстоятельствами действия: несмотря на недомогание, например, вам необходимо написать срочное письмо.

Потом вы научитесь на основе испытанных физических «самочувствований» творить новые самочувствия, которых вы не испытывали. Не огорчайтесь, что не удастся воскресить былое физическое самочувствие полностью, до конца. Это неосуществимо. Но достаточно намёка, тени, отблеска воспоминания, чтобы «загорелась» актерская фантазия и чтобы тело «поверило» в правду вымысла.

Вывод: С помощью таких упражнений человек не только приобретает способность понимать себя, но и начинает понимать мир и окружающих людей.

Упражнения на освобождение мышц.

Цель освоения упражнений этого цикла – научиться убирать напряженность, неловкость, смущение, страх. Уметь сосредоточиваться на том, как ведёт себя тело, анализировать, где существует зажим, и устранять его.

Физическая, или мышечная свобода человека, как и всякого живого существа, зависит от правильного распределения энергии в мышцах. Мышечная свобода – это такое состояние организма, при котором на каждое движение и положение тела в пространстве затрачивается столько энергии, сколько это движение или положение тела требуют. Способность целесообразно распределять мышечную энергию – основное условие пластичности человеческого тела. Точность «меры» этой энергии для каждого движения – основное требование пластической выразительности. Это требование можно назвать «внутренним законом», так как оно совершенно не касается внешнего рисунка движений и поз. Каков бы ни был характер и рисунок движения или позы, они, чтобы быть по-настоящему красивыми, должны быть, прежде всего, подчинены внутреннему закону пластики.

Для того, чтобы научиться управлять своим внутренним состоянием, необходимо тренировать эту способность. Сосредоточенность на межличностных отношениях, партнере дает уверенность, которая порождает внутреннюю свободу, а свобода находит свое выражение в физическом поведении человека, в пластике его тела. Внешняя свобода есть результат внутренней свободы. Убежденность в правильности своих действий и поступков, в их принятии окружающими – вот истинный источник внутренней, а следовательно, и внешней свободы.

При применении данного цикла упражнений процесс освобождения от излишнего

мышечного напряжения проходит в последовательном порядке следующие этапы:

- 1) формирование сознательных волевых усилий, направленных на освобождение мышц от излишнего напряжения;
- 2) формирование сознательных волевых усилий, направленных на овладение заданным объектом внимания;
- 3) превращение произвольного внимания в непроизвольное, увлечение возникающим чувством внутренней свободы.
- 4) через определённые упражнения проверка ощущений полной физической свободы.

Цель этих упражнений – создание «внутреннего мускульного контролера». «Роль контролера трудная, он должен неустанно, как в жизни, так и на сцене, следить за тем, чтобы нигде не появлялось излишнего напряжения, мышечных зажимов, судорог. При наличии зажимов контролер должен их устранять. Этот процесс самопроверки и снятия излишнего напряжения должен быть доведен до механической бессознательной приученности... Этого надо добиваться с помощью долгих упражнений и систематической тренировки». Первое упражнение «заключается в том, чтобы лечь на спину на гладкой жесткой поверхности (например, на полу) и подмечать те группы мышц, которые без нужды напрягаются... Замеченные напряжения надо тотчас же ослабить одно за другим, ища при этом все новые и новые».

Упражнение 1. Необходимо напрягать и освобождать попеременно различные мышцы: шеи, плеч, живота, рук и так далее. При этом нужно следить, чтобы как напряжение, так и освобождение каждый раз было максимальным.

Упражнение 2. Участникам нужно удобно сесть и мышца за мышцей, в определенной последовательности (снизу вверх или сверху вниз, то есть, начиная с пальцев ног и кончая мускулатурой лица или наоборот), освободить все тело от напряжения почти до нуля (состояние тела во время сна). Сохранить необходимое напряжение лишь в тех мышцах, которые удерживают тело в сидячем положении. Иначе говоря, тело должно быть освобождено до того предела, за которым следует падение со стула. Особенное внимание следует обратить на мускулатуру лица. При правильном выполнении этого упражнения голова должна упасть на грудь, рот открыться, нижняя челюсть отвиснуть; лоб при этом совершенно свободен, брови не сдвинуты и не приподняты.

Чтобы проверить, насколько успешно выполнено задание, ведущий может приподнять и бросить руку исполнителя, качнуть его голову и др. Если мышцы этих органов до конца свободны, то рука всей своей тяжестью упадет в то положение, в

которое ее бросили, голова без всякого сопротивления подчинится толчку. Тело в этом состоянии должно быть подобно телу спящего ребенка.

Второй этап упражнений: необходимо перевести свое тело из состояния полной расслабленности в состояние предельного напряжения. Причем это делается в определенной последовательности (снизу вверх или сверху вниз), не торопясь, постепенно ощущая каждую мышцу.

После этого наступает третий этап, состоящий в таком же постепенном переходе из состояния максимального напряжения в состояние жизненно необходимой нормы. Норма это такое распределение мускульной энергии, при котором обеспечивается жизнедеятельное, бодрое состояние организма, его готовность в любой момент выйти из состояния покоя, чтобы легко и свободно выполнить любую физическую задачу. Для состояния нормы характерны два признака: мобилизованность и покой; с одной стороны отсутствие вялости, с другой стороны отсутствие зажима. Собранность всего тела, связанная с ощущением его потенциальной силы, из которой ни одна капля не пропадает даром, вот чем характеризуется нормальное физическое состояние здорового человека.

Упражнение 3. Ощутить норму мускульного напряжения во время ходьбы.

Упражнение 4. Переставить с места на место какой-нибудь предмет, с тем, чтобы после этого сейчас же убрать то напряжение, которое осталось в мышцах после преодоления тяжести предмета и теперь является излишним.

Упражнение 5. Сделать какой-нибудь сильный жест (например, ударить кулаком по столу) и после этого тотчас же убрать остаток ненужного мускульного напряжения.

Упражнение 6. Внезапно, по команде, освободить тело от всякого мускульного напряжения. Результатом этого должно быть мягкое и свободное падение. Это упражнение можно выполнять стоя и во время ходьбы.

Упражнение 7. Привести в деятельное состояние определенную группу мышц, с тем, чтобы остальные мышцы оставались без всякого напряжения. Например, при поднятии руки группой мышц плеча рука в локте, в кисти, в пальцах и в суставах должна находиться в свободно висающем положении и соответствующие группы мышц должны оставаться мягкими, ненапряженными.

Упражнениям для снятия мышечного напряжения нужно уделять особое внимание, так как чаще всего такая негативная характеристика как: скованность, страх, напряжённость присутствует в человеке потому, что он не умеет владеть своим телом.

Великий русский актёр М.Чехов говорил о том, что тело актёра должно развиваться под влиянием душевных импульсов. Вибрации мысли (воображения), чувства

и воли, пронизывая тело, делают его подвижным, чутким и гибким⁶⁰

Для процесса имиджирования мы заимствуем у М. Чехова следующие упражнения, помогающие не только в подготовке психо-физического аппарата, но и в создании образа:

Упражнение 1. Необходимо представить центр в вашей груди. Из него излучаются жизненные потоки. Они устремляются в голову, руки и ноги. Ощущения крепости, гармонии, здоровья и тепла пронизывают ваше тело. Начните двигаться. Импульс к движению исходит из центра в груди. Следите, чтобы плечи, локти, бедра и колени не задерживали излучения из центра, но свободно пропускали их через себя. Осознайте эстетическое удовлетворение, которое получает ваше тело от такого рода движений. Делайте простые жесты: поднимайте и опускайте руки, вытягивайте их в различных направлениях, ходите вперед, вправо, влево, назад, садитесь, вставайте, ложитесь и тому подобное, представляя себе, что ваши руки и ноги начинаются не от плеч и бедер, но из середины груди, от воображаемого центра. Двигаясь в пространстве, представляйте себе, что центр в груди ведет и направляет вас. Перейдите к более сложным движениям и простым импровизациям, сосредоточив внимание на центре в груди, импульсирующем ваши действия. Продолжайте упражнения, пока ощущение центра не станет для вас привычным, и не будет требовать особого внимания. Воображаемый центр в груди должен постепенно вызвать ощущение, что ваше тело становится гармоничным, приближается к идеальному типу.

Упражнение 2. Формирующие движения. Необходимо делать широкие, сильные движения телом (можете пользоваться ПЖ – психологический жест – термин М.Ч.). Скажите себе: я, как скульптор, ваяю в окружающем меня пространстве. В воздухе остаются живые формы от движений моего тела. Акцентируйте начало и конец каждого движения. Представляйте себе воздух как среду, оказывающую вам легкое сопротивление. Производите движения в различных темпах, с различной остротой или плавностью. При всякого рода движениях сохраняйте прежнюю внутреннюю силу. Сила не должна переходить в мускульное напряжение. Делайте простые импровизации. Не акцентируйте их начало и конец.

Упражнение 3. Излучающие движения. Те же движения сопровождайте представлением об излучении. Ваши руки, грудь и все тело посылают излучения в различных направлениях по вашему желанию. Меняйте характер движений и излучений: стакато, легато, медленно, быстро; посылайте излучения на Далекое или близкое расстояние непрерывно, с паузами и т. п. Воображайте воздух вокруг вас исполненным

⁶⁰ Чехов М. Об искусстве актёра. М. 2003. 271с.

света. Делайте импровизации.

В результате описанных упражнений практически изучается мускулатура своего тела, человек может легко находить тот участок, в котором образовался мускульный зажим, и приобретает способность быстро удалять образовавшееся мускульное перенапряжение. Таким образом, вырабатывается привычка постоянно контролировать свое тело.

Эти упражнения из тренинга по актерскому мастерству эффективны для снятия напряженности, неловкости, смущения, страха.

Вывод: Использование этих упражнений в практической работе с клиентом приводит его к достижению поставленной цели – снятию мышечного напряжения и развитию свободы.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Работа над образом.

Цель: Развить способность работать в вымышленных обстоятельствах роли, создавать характеристику игровому персонажу и способность импровизировать в жизненных обстоятельствах, а также способность слышать, видеть, подмечать различные нюансы проявлений действий партнёра.

1. Упражнение: «лес». Ведущий предлагает представить летний лес. Кто что видит на своем внутреннем экране?.. Теперь представьте себе, что все вы не люди, а растения этого леса: березка; рябина; огромная сосна; ромашка; одуванчик; трава; шишка на ветке; раскидистый старый дуб; белый гриб.

– Представьте, если вы дерево, значит, ваши руки самые большие из ваших веток. Раскиньте их пошире! А ноги – корни... Видите, как муравей ползет по вашей руке-ветке? Слышите ли шум своих листьев?

– А если вы – трава, как вам живется? Тянете руки-стебельки ввысь, чтобы быть поближе к теплему солнцу? Как ветер колышет вас?

– Яркий солнечный день, легкий ветерок. Хорошо греться? Спокойная, безмятежная жизнь... Вдруг тучи налетели, подул сильный ветер. Что делается с одуванчиком? Не страшно ли шишке?

– Ливень! Дуб в восторге, а для ромашки – трагедия: все лепестки обвисли... Но, вот дождь прошёл, выглянуло солнце. Деревья сушат на солнце свои ветки, растения листья.

2. Упражнение: «игрушки». Ведущий предлагает участникам превратиться в различные игрушки. Например: громадная кукла, которая умеет закрывать глаза и пищать «ма-ма»; плюшевый медведь; заводная мартышка, которая умеет взбираться по дереву, если ее завести; мягкая игрушка – тигренок; надувной заяц (следите, чтобы из вас не выскочила пробка, а то воздух выйдет!); заводная лягушка; Буратино и другие игрушки.

– Влезайте в «шкуру» игрушки. Не изображайте игрушку, а вообразите себя – плюшевым медведем, например. Что это такое? Решите (и сразу же попробуйте в действии).

1. Как бы вы ходили по комнате, если бы у вас были плюшевые ноги, набитые опилками? Если бы ноги эти не сгибались в коленках? Если бы они присоединялись резинками к вашему плюшевому туловищу? Если бы эти ноги могли вертеться во все стороны (чуть зазевался — и разъехались)? Если бы у вас были такие ноги, разве не пришлось бы вам медленно ступать, переваливаясь с ноги на ногу? — Ходите, пробуйте! — Не забывайте о коварной резинке? Не делайте слишком широких, больших шагов, а то растянетесь на полу!

Как бы вы двигали своими руками, если бы они не сгибались ни в кистях, ни в локтях? Если бы эти плюшевые руки были прикреплены к вашему плюшевому туловищу такой же коварной резинкой, как у ног, если бы у вас были такие руки, то как бы вы ими здоровались, отталкивали, брали вещи? Пробуйте!

Какие бы звуки вы производили, если бы вдруг чудесным образом превратились в медведя, но сохранили бы свой человеческий ум? Если бы вы были лишены возможности говорить по-человечески, то как бы вы объяснялись? Попробуйте – ревите по-медвежьи, но заставьте товарищей понять, чего вы хотите!

Как бы вы смотрели и как бы двигались ваши оба глаза, если бы они были стеклянными бусинками?

1. Упражнение: «**магазин**». Ведущий предлагает исполнителям побывать в разных магазинах: спорттовары, сувенирный, булочная, превращаясь в те предметы, которые есть в этих магазинах.

4. Упражнение: «**я – кто угодно**». Ведущий предлагает участникам освоиться с новой профессией: парикмахер, врач, стюардесса, продавец и др.

– Делайте причёску клиентке, как только услышите мой хлопок, ведите приём пациентов и вот, вы уже - стюардессы...

– Вы – продавец. Сами уж придумайте, какой товар вы продаёте... Действуйте!..

– Переключаемся. Один хлопок – парикмахер, два – стюардессы, три – продавцы. Всякий раз возвращайтесь к прежним занятиям: если хлопок остановил вас на том, что вы рассказывали пассажирам как нужно вести себя в экстремальных ситуациях, значит, при следующем возвращении на борт самолёта вы продолжите своё дело и свои профессиональные мысли:

– Везде ли вы одинаковые? Поговорим о том, как профессия изменяет поведение человека...

6. Упражнение: «**внешняя характеристика**». В процессе создания нового образа необходимо выполнять ряд упражнений, благодаря которым исполнитель может развивать «образные ассоциации» (способность придумывать биографию образа и давать ему характеристику через внутреннее оправдание поступков играемого персонажа) и подходы к овладению характерности роли. Например, в то время как он сосредоточенно следит в своем воображении за жизнью создаваемого образа, тело его непроизвольно начинает двигаться, как бы принимая участие в процессе воображения. Такие же изменения происходят и с голосом, и паравербальными характеристиками (интонацией, тембром, темпом речи), вначале в воображении человека, а затем в процессе репетиций отрабатываются придуманные характеристики. Чем ярче исполнитель представляет образ в своей фантазии, тем сильнее реагирует его тело и голос.

Приступая к воплощению придуманного образа исполнитель должен подробно, поэтапно осваивать желаемый образ. Можно представить его движения, пластику тела или то, какая у него речь, представить его тембральную характеристику и внимательно изучить её. Сначала в своём воображении, а затем уже в жизненных событиях. Повторяя этот процесс, исполнитель совершенствует свой образ, пока выбранная им для воплощения деталь не станет близкой, пока он не достигнете легкости в ее исполнении. При этом каждую репетицию необходимо добавлять всё новые и новые детали, чтобы

роль «росла» и «совершенствовалась».

Переходя, таким образом, от одной черты к другой, прорабатывая и воплощая шаг за шагом конкретную роль, он подойдёт к чувству целостности образа и лёгкости самочувствия в нём. И тогда можно использовать драматический материал, но при этом, не заучивая роль, как в театре, а импровизируя текстом автора. Позднее он всегда может вернуться к описанному приему, если почувствует, что в силу тех или иных причин отклонился от правильного пути, и в созданной роли появилась фальшь.

М. Чехов считал, что нет нехарактерных ролей, как нет двух внешне и внутренне одинаковых людей. То, что различает их друг от друга, есть их характерность, как бы слабо ни была она выражена. Работа над ролью по методу Чехова, совершается в двух направлениях: с одной стороны, исполнитель приспосабливает образ роли к себе, с другой – себя к образу роли. Так постепенно происходит сближение с ролью. Обычное разделение характерности на внутреннюю и внешнюю, по его мнению, справедливо только отчасти. Человек не может усвоить манеры внешнего поведения другого лица, не проникнув в его психологию и наоборот. Всякая характерность есть всегда внешняя и внутренняя одновременно, лишь с большим уклоном в ту или другую сторону.

Работая над усвоением характерных черт роли в подготовительных тренинговых упражнениях, необходимо развивать своё воображение, для того чтобы находиться в состоянии готовности к импровизации, в творческом самочувствии. Необходимо раскрывать психологию роли не рассудочным анализом, а через чувственное постижение образа.

Упражнение: «диалог с образом» (в этом упражнении исполнитель задаёт сам себе вопросы и внутренне отвечает на них, как бы от лица своего персонажа); «репетиция в воображении» (упражнение аналогично предыдущему, только в воображении проигрывается, как вёл бы себя выдуманный персонаж в предполагаемых событиях); «атмосфера и образ» (то же, в ситуациях с различной атмосферой). В упражнениях: «действие с определённой окраской», «психологический жест» (ПЖ), «безобразное тело», «красивое тело» исполнитель выполняет определённые действия уже непосредственно от лица этого персонажа, ищет его пластическую выразительность; «воплощение образа» (в этом упражнении объединяются все приобретённые ранее качества, отрабатываются речеголосовые характеристики играемого персонажа, выстраивается темпоритмический рисунок роли).

7. Упражнение: **«лилипуты и великаны»**. Группа делится пополам.

– Вы лилипуты, настоящие сказочные лилипуты, ростом не больше десяти сантиметров. Как бы вы вели себя, если бы попали в эту нормальную, не лилипутскую

комнату? Нет, не надо семенить ножками и пищать тонкими голосами. Не изображайте кого-то незнакомого, а действуйте так, как если бы именно вы были крошечными и вас окружали громадные люди (они не причинят вам зла), громадные стулья, громадные окна; если бы по комнате летали громадные мухи и гудели, как реактивные самолеты.

– А вы великаны трехметрового роста, как раз под потолок. Каждый полтонны весом. Действуйте, но помните, что кроме вас в комнате есть еще крошечные лилипуты, не раздавите их случайно. Постарайтесь не смять и не раздавить ни одного стула. Не топайте, а то пробьете пол и провалитесь на первый этаж.

– Займитесь сообща одним делом и лилипуты, и великаны вместе: например, приготовьте и украсьте нашу комнату к приходу важного и дорогого гостя.

8. Упражнение: «**важный гость**».

– Представьте себе, что мы ждем в гости знаменитого актера из далекой страны.

Один из учеников выходит из комнаты и вновь появляется, действуя так, как если бы он был знаменитым актером. Ничего не наигрывая и не изображая: здоровается со всеми по очереди, усаживается, отвечает на вопросы, стараясь правильно говорить по-русски. Нужно добиться полной достоверности его поведения и отношения к нему остальных учеников.

9. Упражнение: «**церемония**».

– Сейчас мы встретим вождя одного из маленьких полинезийских племен. Сделаем ему сюрприз, выполним тот этикет, который принят на его острове. При его появлении все должны упасть на колени, протянуть к нему руки, трижды резко тряхнуть головой и громко пропеть «о-оо-ои!»

Он обойдет всех, прикоснется к затылку каждого — нужно склонить голову и тихо пропеть «и-ии-ио!»

И в этом, или в подобном ему, церемониале нужно добиться полной веры всех в предлагаемые обстоятельства, строгой логики и последовательности всех действий, составляющих торжественную церемонию.

10. Упражнение: «**социальные роли**».

Ведущий предлагает отправиться на телепередачу: «Встречи по субботам». В студии встречаются люди различной социальной направленности: бомж, актриса, руководитель лицея, бизнесмен и отвечают на вопросы по теме передачи (тем, предлагают участники) соответственно своей социальной роли.

Вывод: С помощью таких упражнений человек приобретает способность понимать себя, умение анализировать своё поведение с позиции другого, играть разные роли.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Упражнения из практики режиссуры.

Упражнения на взаимодействие, общение.

Цель: Овладеть приёмами свободного публичного и непубличного общения, импровизационного поведения в общении, пристроек различного уровня в процессе общения.

Органический процесс общения человека с человеком складывается из пяти стадий: 1-ая стадия – ориентирование в окружающих условиях выбор объекта;

2-я стадия – привлечение на себя внимания выбранного -объекта (партнера) с помощью действий;

3-я стадия – зондирование души партнера щупальцами глаз (чтобы узнать, в каком он настроении), то есть подготовка объекта для восприятия мыслей, чувств, видений субъекта;

4-я стадия – передача своих мыслей, эмоций, видений объекту (партнеру) с помощью лучеиспускания, слов, голоса, интонаций, приспособлений. Попытка заставить объект не только понять, услышать, но и увидеть передаваемое внутренним зрением так, как видит его сам общающийся с ним субъект;

5-я стадия – момент отклика объекта.

Сценическое общение, сцепка, хватка (по выражению К- С. Станиславского) требуют участия всего творческого аппарата актера, как внутреннего, так и внешнего. Он говорил: «У нас на сцене должна быть хватка – в глазах, в ушах, во всех органах пяти чувств. Коли слушать, так уж слушать и слышать. Коли смотреть, так уж смотреть и видеть. Не забывайте, что хватка отнюдь не чрезмерное физическое напряжение, а большое, активное, внутреннее действие».⁶¹

Упражнения на отношение к объекту.

1. Перевязать раненую руку: а) знаменитому человеку; б) близкому другу; в) человеку, причинившему вам горе и страдание (действие, то есть «что делаете», одно и то же – перевязываете руку, но то, как делаете должно быть разным).

2. Подать пальто (или помочь одеться): а) уважаемому всеми педагогу; б) девушке, с которой дружите; в) сестре, на которую вы сердиты.

3. Вернуться домой после нескольких дней отсутствия: а) к матери; б) в семью брата, где вам не рады; в) к товарищу, с которым хотите помириться.

4. Встретить и принять прибывших к вам домой: а) из длительной командировки друга; б) начальника; в) нежеланного скучного гостя.

5. Поздороваться с человеком: а) которому должен и еще не скоро сможешь отдать долг; б) со старичком соседом по квартире; в) с ректором института.

6. Преподнести подарок: а) знаменитому актеру в день его юбилея; б) новобрачным.

7. Навещать больного: а) дочку, младшую сестренку, мать или отца; б) сослуживца (по поручению); в) умирающего друга.

8. Ответить на приветствие: а) человека, с которым в ссоре; б) которого не знаете; в) которого не уважаете.

9. Уступить место: а) пожилому незнакомому человеку; б) девушке, которая вызвала в вас чувство симпатии; в) начальнику; г) женщине с ребенком.

В этих упражнениях можно разрешить минимум слов, если они необходимы для действия (одну-две фразы).

Упражнения на общение в условиях органического молчания.

1. На рыбной ловле. На берегу реки сидит рыбак с удочкой. Приходит девушка, громко поющая песню. Рыбаку надо подать знаки, чтобы она не подходила близко, ушла в сторону и не пугала рыбу.

2. Вызвать девушку на свидание, ведя разговор через закрытое окно дома.

⁶¹К.С. Станиславский. Работа актёра над собой в творческом процессе переживания. М. 2012. – С. 114.

3. Читальный зал или аудитория, где идет собрание. Две подружки сидят в разных рядах. Им надо уходить на занятия.

4. Больница. Больной говорить не может, действует только одна правая рука. Надо попросить у сестры палаты ручку и бумагу, чтобы написать домой письмо.

5. В засаде. В этот дом должны прийти враги, изменники Родины.

6. Уничтожить вражеский склад с оружием. Действующие лица – три молодых партизана.

7. Передать задание подпольной организации. Место действия – городской сад, скамейка на крайней аллее, кругом народ.

Все жесты и движения в этих упражнениях должны быть конкретны, выразительны и оправданы необходимостью, логикой.

В этих формах общения все время присутствуют также лучеиспускание и лучевосприятие.

Упражнения на правильный выбор приемов, способов общения, исходя из предлагаемых обстоятельств.

1. В подполе сидит партизан. В избу вошли посторонние. Надо предупредить спрятавшегося, чтобы он не выходил.

2. Сквер. На скамье сидит молодой человек. Познакомиться с понравившейся девушкой, сидящей на скамейке.

3. Испания. Встреча советского туриста-рабочего с безработным испанцем. Признание в братской солидарности и дружбе.

4. Встреча молодежи в дни Всемирного фестиваля в Москве. Разные специальности, разные языки, идет общение.

5. Отпроситься у матери пойти в гости к приятелю, к которому она не особенно благоволит.

1. Упражнение: «**подарок**» соединяет тренировку взаимодействия партнеров с памятью восприятий.

– У вас в руке яблоко. Большое, спелое, душистое. Рассмотрите его, какое оно аппетитное! Вспомните его вес (памятью мышц), его глянцевою кожицу (памятью пальцев), его запах (памятью обоняния). Все эти воспоминания, то одно, то другое, будут все время связаны и со зрительной памятью – вы будете видеть на своем внутреннем экране воображения и его румяный бочок, и черенок с зеленым листком.

– Не выпуская из рук яблока, выберите себе молчаливо партнера, незаметно для остальных. Убедитесь, что партнер понял вас.

– Теперь так же молчаливо договоритесь, кто из вас кому подарит яблоко. Добейтесь, чтобы партнер понял – это вы ему кинете яблоко, а он пусть ловит его. Подмигивать запрещается!

– Кидайте!

Надо обратить внимание участников этого упражнения, какая крепкая связь с партнером получается у них (и они не могут ее не чувствовать), когда они договариваются друг с другом и обмениваются яблоками.

2. Упражнение «**тень**».

Выберите партнера. Первый (договоритесь – кто) будет Человеком, пусть он ходит по комнате, как по лесу, собирает грибы, рвет ягоды, ловит бабочек. Второй будет его Тенью, пусть он ходит за спиной Человека и повторяет в точности все его движения.

– Если Человек задумчив, грустен может ли Тень веселиться? Повторяя движения Человека, Тень должна действовать в том же ритме и в том же самочувствии. Мало повторять движения, надо еще попытаться проникнуть в мысли Человека, догадаться о целях его действий, уловить его сегодняшнее физическое самочувствие.

11. Упражнение «**зеркало**».

Станьте парами друг против друга. Решите, кто из вас Человек, а кто Зеркало. Пусть Человек делает то, что обыкновенно делает перед зеркалом: причесывается, бреется, «наводит косметику», примеряет костюм. Зеркало обязано точно отразить все действия Человека.

– У Человека есть, конечно, конкретная цель его действий: допустим, он причесывается и приглаживается, готовится к встрече Нового года; он бреется наспех, боясь опоздать на занятия; он примеряет костюм, впервые в жизни сшитый в ателье, а не купленный в магазине готового платья. Он живет в кругу своих вымышленных обстоятельств и верит в них. Зеркало не должно механически повторять все движения Человека. Надо, чтобы в нем отразилась и внутренняя жизнь Человека, надо угадать его цели (хотя бы приблизительно!), надо жить его мыслями (предполагаемыми вами).

– Поменяйтесь ролями.

В этом упражнении необходимо прежде всего следить за верной взаимосвязью и взаимозависимостью партнеров.

12. Упражнение «**через окно**».

Станьте друг против друга. Вообразите, что вас и вашего партнера разделяет окно с таким толстым стеклом, что попытки кричать – бесполезны, партнер не услышит вас. Однако вам необходимо сообщить ему очень важную вещь. Что делать? Жестикулировать? Но слишком уж серьезен предмет сообщения, чтобы размахивать

руками,— допустим, как и в одном из предыдущих упражнений, вам нужно подготовить партнера к тяжелой весте о смерти близкого человека. Допустим, обстоятельства таковы, что выйти к вам он никак не может. Как бы вы вели себя, что бы вы делали в подобных предлагаемых обстоятельствах?

6. Упражнение «**перемена отношения**». Три этапа отношения:

1) оно должно родиться;

2) оно проявляется;

3) оно изменяется по конкретной причине. Первому:

– Товарищ просил вас зайти к нему. Вы догадываетесь, для чего: да, уже давно пора «выяснить отношения», открыто сказать, что вы любите Свету, а она любит вас, а не его. Придется ему примириться с этим.

– А вы уже примирились. Надо, как это ни трудно, покончить со всеми недомолвками, а то вы потеряете друга. *Вы* приготовили сюрприз – две мексиканские шариковые ручки: для него и для Светы. Вернется ли прежняя искренность и простота ваших отношений?

«Постучав в дверь, Первый входит в комнату. Второй молча кивает ему.

ВТОРОЙ. Минутку! (Отходит, роется в шкафу.)

ПЕРВЫЙ. Я не спешу.

ВТОРОЙ (подходит и протягивает две шариковые ручки). Тебе и Свете.

ПЕРВЫЙ (не сразу). Спасибо!»

– Итак, первый этап – «рождение отношений» – заготавливается в предистории. Со «шлейфом» родившегося отношения вы начинаете этюд. Обмен первыми репликами проявляет эти отношения. Вы ощутили во время действия, как обострено ваше восприятие поведения партнера? Первый – готовится к трудному, решительному объяснению, выжидая подходящий момент. Второй опасается, что размолвка между вами зашла слишком уж далеко, и тоже готовится к трудному – одним искренним жестом изменить отношения, сломать лед.

Ощутили ли перемену отношения в конце?.. Повторите этюд.

Самое трудное – не знать, что сейчас сделает партнер, что скажет. Будьте внимательны к его поведению, не теряйте непрерывную мысль.

Вывод: Овладение исполнителем всем многообразием приемов и приспособлений в общении возможно при условии понимания типов общения, средств, приемов, приспособлений используемых в осуществлении общения.

Упражнения, применяемые в процессе проведения тренинга:

1. Упражнение. Организация групповой работы: «разрушение ролевых стереотипов». В процессе проведения тренинга можно исследовать и частично разрушать некоторые индивидуальные ролевые стереотипы.

Наши ролевые стереотипы обычно так сильно укоренены, что, как правило, мы не осознаем, в какой мере подавляем собственные чувства. Наше поведение, часто непоследовательное и нелогичное, отражает существование таких ролевых стереотипов в различных сферах жизни.

Кроме того, мы должны увязывать в себе противоречащие друг другу послания из настоящего и прошлого. Отсюда возникают внутренние конфликты. Некоторые поведенческие стандарты, которые родители внушали своим подрастающим детям, для взрослых уже не являются социально необходимыми и полезными. От части устаревших и ограничительных поведенческих стандартов можно тоже отказаться в пользу гибкого и реалистичного поведения.

2. Упражнение «принятие себя». Под этим подразумевается, что участники принимают самих себя, развивают самоуважение и осознают, как они реагируют на видимые различия между идеальным и реальным Я. Таков ли я, каким хочу быть? Соответствует ли мое идеальное Я тому, каков я на самом деле?

Приобрести чувство ценности собственной личности означает стать более независимым от социальных условностей и ожиданий других людей. Центр самоуважения должен находиться в границах собственного Я, а не определяться целиком социальным признанием и усвоенными ранее чужими представлениями о ценностях.

3. Упражнение «принятие других». Под этим понимается уважение и терпимость к мнениям, чувствам и стилю жизни других людей. Это – установка, позволяющая каждому чувствовать меньше ответственности за других, меньше давить на них и манипулировать ими. Наконец, принятие других означает, что я предоставляю чужой индивидуальности во всех ее аспектах такое же право на существование, какое предоставляю себе. Это тем не

менее не исключает готовности к вступлению в полемику по определённым пунктам, затрагивающим мои интересы и вызывающим несогласие.

4. Упражнение «обратная связь». Обратная связь – классический механизм социально-психологического обучения в психологической группе. Многие участники оценивают ее как очень важный опыт.

В процессе обратной связи участник получает от других информацию, то есть другие члены группы высказываются по поводу самого участника и его поведения, при этом у него в некотором смысле нет возможности сказать: «Я не хочу вас слушать». Поэтому всегда остается сомнение, выражается ли обратная связь в подходящий момент времени и не придется ли тому, кому она адресована, сразу же защищаться. При откровенном представлении себя член группы, напротив, становится активным и определяет, что ему говорить и в какой момент. Таким образом, его чувство собственного достоинства развивается гораздо лучше благодаря активному представлению самого себя.

С другой стороны, обратная связь – важный социальный механизм, от которого не должна отказываться ни одна группа, особенно когда многие участники нарциссически обиженно реагируют на критику. Надо сказать, что если группа хочет двигаться вперед, определенная фрустрация неизбежна. Для конструктивного использования связанных с этим обид важно, чтобы ведущий оказывал помощь группе. К примеру, тот, кто дает обратную связь, может спросить, насколько его критика затронула другого; еще один хороший способ – участник, собирающийся дать кому-то обратную связь, спрашивает ее получателя, хочет ли он ее услышать. В других случаях важно, чтобы после негативно-критической обратной связи обязательно была также выражена и позитивная.

5. Упражнение: «принадлежность». Ведущий кладет некий предмет, например книгу, в центр комнаты и приглашает участников встать ближе или дальше от предмета, чтобы прояснить, как каждый из них воспринимает в данный момент свою принадлежность группе.

Другая возможность получить и обсудить важные данные по этому вопросу – упражнение «Ящик с яблоками».

6. Упражнение: «ящик с яблоками». Ведущий просит участников закрыть глаза и говорит следующее: «Представьте себе, что наша группа – это ящик, наполненный яблоками. Вы – одно из яблок. В каком месте ящика вы находитесь – на дне или наверху, а может быть, в самом центре? Кто лежит рядом с вами? Как плотно лежат яблоки в ящике? Как вы себя чувствуете?»

После того как участники откроют глаза, каждый имеет право высказаться.

7. Упражнение «комплименты». Инструкция: «Встаньте, пожалуйста, так, чтобы против каждого участника стоял другой. Образуются два круга – внутренний и внешний. Игру начинают те, кто стоит во внешнем круге. Вам надо посмотреть на своего партнера по паре и сказать ему что-нибудь приятное – все, что хотите. Это необязательно должно быть что-то глубокое, это может быть и поверхностный комплимент, касающийся одежды, украшений, внешности. Тот человек, которому адресован «комплимент», должен принять его, сказав: «Да, мне это в себе тоже очень нравится. А еще мне нравится в себе то, что я...» (и вслух добавить о себе то, что хочется). Затем партнеры меняются ролями. Теперь стоящий во внутреннем круге говорит что-то приятное своему партнеру из внешнего, а тот отвечает ему соответствующим образом».

После «обмена комплиментами» участники, стоящие во внешнем круге, делают два шага вправо и оказываются перед другим партнером. Теперь они должны сказать «комплимент» уже следующему человеку. Так продолжается до тех пор, пока не будет пройден весь круг и участники не вернуться к своему первому партнеру.

Подводя итоги, можно сказать, что, анализируя складывающийся в группе климат, ведущий способен с большой долей вероятности определить, кто научится чему-то в процессе проведения тренинга, а кто нет. Очень редко тот, кто лишь в малой степени чувствует принадлежность к группе, кто не считает, что он имеет достаточно влияния, и не ощущает принятия со стороны других участников, сможет чему-то научиться. С другой стороны, само по себе удовлетворение этих потребностей еще не дает гарантии успеха. Однако если эти потребности не удовлетворяются, вероятность того, что пребывание в группе будет для человека безрезультатным, исключительно высока.

8. Упражнение на взаимодействие в группе: «руки». Участники образуют пары и в течение нескольких минут рассматривают и изучают руки друг друга. Затем они закрывают глаза и исследуют руки партнера на ощупь.

После чего все собираются в подгруппы по три пары в каждой. Один из участников становится водящим и закрывает глаза. Остальные пять игроков встают вокруг него. «Слепой», стоящий в центре, с закрытыми глазами должен найти руки своего партнера по паре. Затем все по очереди становятся водящими. После окончания игры все шестеро делятся впечатлениями от игры.

9. Упражнение: «слепой и поводырь». Группа делится на пары, в которых один из партнеров закрывает глаза и становится «слепым», а другой с открытыми глазами – «поводырем». «Поводырь» начинает водить своего партнера по помещению. Он должен ознакомить его с местом, в котором они находятся, и с людьми, которые их окружают. Разговаривать во время игры не разрешается.

После чего партнёры меняются ролями, обмениваются впечатлениями со всеми участниками в группе.

10. Упражнение «групповой потенциал». Группа сидит в кругу. Ведущий задает участникам следующие вопросы, на которые все по очереди отвечают: «Какие сильные стороны я вижу в нашей группе?», «Что я могу сделать, чтобы наша группа развивалась дальше?», «Какие сильные стороны я вижу в таком-то конкретном участнике?», «Что непродуктивно делает такой-то конкретный участник?» После того как по поводу одного вопроса высказались все участники, проходит его групповое обсуждение, и ведущий задает следующий вопрос.

В процессе овладения упражнениями тренинга актёрской психотехники огромное внимание уделяется развитию такого важного качества, как наблюдательность. Заимствуя из *режиссёрской* практики опыт работы над образом, мы предлагаем студентам ведение **творческого дневника для записи наблюдений** за различными проявлениями человеческих чувств (в интонациях, мимике и жестикуляции), проявлениями внешней характеристики людей (их костюм, манера поведения, говор, привычки, отдельные выражения и даже целые диалоги), неожиданных по своей выразительности жизненных мизансцен, описания различных мест действия, отдельных предметов, явлений природы и тому подобное.

Очень важно, чтобы эти записи носили лаконичный, предельно конкретный образно-чувственный характер. Крайне существенны всякого рода выразительные детали, подробности, воздействующие на наши органы чувств, вызывающие образное представление о предмете, помогающие запомнить этот предмет, чтобы в случае необходимости его можно было легко восстановить в своем воображении.

1. Упражнение **режиссерский рассказ**. Записи в дневнике наблюдений получают свое дальнейшее развитие в устных рассказах. Полезно, если имиджмейкер будет делиться с другими студентами, а также друзьями, родственниками, близкими, записанным материалом (и незаписанным), в форме рассказов. Чем больше он будет рассказывать, добиваясь живости, конкретности и образности, тем лучше он будет знать жизнь и ярче представлять какой образ ему необходимо играть в различных ситуациях общения. Затем в процессе репетиций наиболее удачные фрагменты можно будет сыграть.

В следующем блоке мы предлагаем освоение ряда упражнений, заимствованных из практики режиссёрской профессии, которые можно применять как в индивидуальном имиджировании, так и при формировании имиджа организации, товара (в практике мерчендайзинга), проекта и т.д.

2. Упражнение: **«Как это происходит»** (кинолента воображения на основе литературного произведения). Для выполнения этого упражнения необходимо прочесть небольшой отрывок из литературного произведения, где более или менее подробно рассказывается о каком-нибудь событии, затем попытаться шаг за шагом представить в своем воображении, как это происходило (весь ход описанного события в его последовательном развитии), стараясь по возможности ничего не пропустить и все увидеть и услышать, как можно ярче, конкретнее, описать, как выглядит герой, что чувствует, какое выражение его лица, как изменяется оно по ходу изменения события.

Рассказы исполнителя должны быть яркими и интересными, осуществляя описанные упражнения, имиджмейкеру необходимо добиваться определенности и яркости видений, следить за тем, чтобы эти видения соответствовали правде жизни, логике развивающегося события, психологии действующих лиц и не вступали ни в какие противоречия с материалом самого произведения, не нарушали его духа и стиля. Слушатели должны понимать, что рассказчик осуждает, чему сочувствует, что презирает, чем любит, что ненавидит, чтобы затем, в процессе имиджирования негативное отношение можно было скрыть, а позитивное – ярко проявить.

3. Упражнение: **«До» и «после»** (кинолента видения на основе произведения живописи). Для выполнения этого упражнения необходимо взять репродукцию какой-нибудь картины известного художника с ярко выраженным сюжетно-драматическим содержанием, описать, что происходило за одну-две минуты до той ситуации, которую изобразил художник, последовательно построить то действие, которое изображено на картине.

Задача данного упражнения состоит ещё и в том, чтобы создать непрерывный поток взаимосвязанных жизненных мизансцен, который, протекая в воображении в течение одной-двух минут, естественно и закономерно завершается мизансценой, изображенной на картине.

Мизансценой в театральном искусстве называется расположение действующих лиц в пространстве относительно друг друга и окружающей обстановки. Расширяя это понятие, можно включить в него и ракурсы (позы) действующих лиц. Таким образом, непрерывный поток мизансцен превратится в поток непрерывно меняющихся пластических форм. Для этого, нужно подвергнуть тщательному анализу эту мизансцену, проанализировать ее содержание и форму. Отвечая на вопрос: чем живет в данный момент каждый персонаж картины? И каков смысл картины в целом?

В данном упражнении оцениваются глубина проникновения в сущность данного произведения живописи, внутренняя оправданность каждой мизансцены, органичность

переходов от мизансцены к мизансцене, естественность возникновения центральной мизансцены (то есть той, которая дана на картине художника), внутренняя логика в дальнейшем развитии действия и, наконец, выразительность заключительной мизансцены.

4. Упражнение: **«Что здесь произошло»** или **«что здесь произойдет»**. Это упражнение, осуществляется только с вещами. Имея в своем распоряжении ограниченное количество предметов (не больше десяти), надо обставить сцену таким образом, чтобы человеку стало ясно, во-первых, что представляет собой данное место действия и, во-вторых, что здесь только что произошло или, наоборот, будет сейчас происходить. Сначала исполнитель должен представить данное событие в своем воображении, а затем уже осуществлять в жизненных обстоятельствах.

Такое ограничение в вещах ставит требование соблюдения лаконичности, заставляет напрягать фантазию, чтобы найти самые яркие, верные, самые выразительные для данной ситуации детали, и таким образом воспитывает очень важную для имиджмейкера способность «читать» произошедшие в жизни события по предметам, умение самим, в жизненных ситуациях, выстроить мизансцену переговоров или презентации, таким образом, чтобы она была образной и выразительной.

5. Упражнение: **«Живая картина»**. В этом упражнении имиджмейкер выступает в роли режиссёра, и, выбрав исполнителей, ставит застывшую картину на какую-нибудь злободневную, интересную, на сегодняшний день, тему.

Начинать работу над такими упражнениями следует с конкретных, жизненных ситуаций, отражающих общественный интерес явлений жизни. Причем это отражение в зависимости от темы должен носить трагический, драматический или комедийный характер. Могут быть предложены, например, такие темы: «Встреча», «Преображение», «Соперницы», «Переговоры», «Разлука», «Высокая награда». Эти упражнения тренируют одну из важнейших способностей человека – образное решение жизненных событий. Разновидностью упражнений данного цикла является постановка «живых картин» на тему басен, пословиц и поговорок.

Упражнения: **«Индивидуальная мизансцена»**. 1) посередине комнаты ставится стул и предлагается имиджируемому проделать с этим предметом столько композиций, сколько подсказывает его воображение, оправдывая их интересным вымыслом, предлагаемыми обстоятельствами и самим чувством, возбужденным эмоциональной памятью. 2) Так же, как и в 1-м упражнении, проделать все возможные мизансцены у окна, стены, пианино, двери, на полу. Все положения оправдывать и продолжать действовать, не забывая о внутренних монологах. 3) Построение мизансцены по

репродукции картины с изображением одного человека («Голубятник», «Рыболов» В. Перова, «Лунная ночь» И. Крамского, «Аленушка» В. Васнецова, «Торговка яблоками» В. Маковского, «Вдовушка» П. Федотова и т. д.). В этом упражнении предлагается запомнить положение (мизансцену) изображаемого на открытке персонажа. И далее воспроизвести это положение на память и, оправдав его вымыслом своего воображения, создать свои предлагаемые обстоятельства, наметить сюжет и начать действовать. Сюжет можно брать не только разработанный художником, но и создавать свой собственный, принимая во внимание только положение человеческой фигуры и указанное автором картины настроение (так, например, в картине В. Маковского «Торговка яблоками» можно взять сюжет: «Вечерний отдых после трудового рабочего дня» или «Мать, присевшая отдохнуть после того, как навестила в больнице свою дочь»). Положение, указанное на открытке, и будет первой мизансценой упражнения.

Огромную роль в процессе формирования индивидуального имиджа, а также группового имиджа и имиджа товара играет создание **атмосферы**. Так как это невидимое обычным зрением качество очень важно для чувственно эмоционального восприятия человеком того или иного жизненного события, и, которое может стать хорошим «помощником» в создании имиджа (когда человек целенаправленно несёт собой позитивную атмосферу) или его «предателем» (когда человек не замечая или не контролируя, создаёт вокруг себя недоброжелательную атмосферу). Все упражнения этого цикла мы заимствуем из тренинга М. Чехова

Упражнение 1. Необходимо представить пространство вокруг себя наполненное атмосферой. Представить атмосферу: уюта, одиночества, радости. Но при этом, не нужно прибегать ни к каким отвлекающим внимание воображаемым обстоятельствам. Не нужно прибегать к чувствам, существующим вне вас, в вашем окружении.

Упражнение 2. Подбор действий и движений в гармонии с окружающей средой.

Упражнение 3. Произношение слова в гармонии с атмосферой. Произношение короткой фразы в гармонии с атмосферой. С добавлением простого движения.

Упражнение 4. Произношение той же короткой фразы, но в другой атмосфере. Добавление жеста, движения.

В действии с определенной окраской проявляется некоторый душевный оттенок действия. Окраска действия пробуждает целый комплекс индивидуальных чувств. Для этого мы предлагаем использовать следующие упражнения:

1. Упражнение. Произвести простое, естественное действие (открыть – закрыть дверь, встать и так далее). Соединить это действие с определённой окраской (спокойствие, уверенность, раздраженность, печаль, хитрость, нежность и пр.). Повторить

действие, пока ваше чувство не отзовется на окраску.

2. Упражнение: присоединить к действию с окраской 2-3 слова.

3. Упражнение: выбрать окраску, не думая о действии. Подобрать действие к окраске (например, окраска – задумчивость, действие – перелистывание книги). Присоединить несколько слов.

4. Упражнение – придумать слово или короткую фразу, подобрать к ней сначала окраску, потом действие.

5. Упражнение - соединить две окраски. Каждое упражнение повторяется до тех пор, пока действие, слово и возникшее чувство не сольются в единое целое переживание.

Вывод: Все вышеперечисленные упражнения входят в подготовительный этап, являются основой процесса имиджем и имеют своей целью развитие и совершенствование психофизического аппарата исполнителя и отдельных навыков, применяемых в процессе формирования как индивидуального имиджа, так и группового.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Сценарии анимационных программ

Сценарий праздника Рождества Христова

В христианской религии в этот день отмечается один из главных (двунадесятых) христианских праздников, установленный церковью в память о рождении Иисуса Христа.

Предшествует Рождеству сорокадневный рождественский (Филипповский) пост. Накануне Рождества отмечается Рождественский сочельник, во время которого с появлением первой звезды можно есть сочиво – особое блюдо из вареных зерен пшеницы, приправленное медом и сухофруктами, чтобы подготовиться к последующему принятию пищи.

С утра рождественского дня было принято колядование, в конце принимали участие дети и молодежь, иногда взрослые. Хождение из дома в дом со звездой, символизирующей Вифлеемскую звезду, а также пение рождественских гимнов, славящих Христа, – важнейшие составные элементы праздника.

Вифлеемская звезда – загоревшаяся в небе новая звезда, известившая о рождении Иисуса Христа. По преданию именно эта звезда указала путь волхвам.

Помимо рождественских гимнов, восхвалявших Иисуса Христа дети и молодежь исполняли, переходя из дома в дом, веселые припевки, прославляя хозяев дома, желая им благополучия, хорошего урожая и приплода скота. В зависимости от местности они назывались колядками, овсенями, виноградиями и т.д. Н празднике исполнялись следующие запевки или заговоры:

| | |
|------------------------|---------------------------------|
| Уродилась Коляда | Государева двора! |
| Накануне Рождества | Государев двор |
| За речкою, за быстрою. | Не мал, ни велик, |
| Как искала Коляда | На десяти столбах |
| Государева двора. | На семи ветрах. |
| Нашла Коляда | Здравствуй, хозяин с хозяйшкой! |

Хозяева одаривали ряженных, приглашали их в дом, угощали. Сам Коляда – древнеславянский мифологический персонаж — участвует во всех рождественских и святочных обрядах.

Святки – праздничные дни от Рождества до Крещения – отмечались с 25 декабря (по новому стилю 7 января) по 6 (18) января. Первые 6 дней назывались «святые вечера», вторые 6 – «страшные вечера».

У древних славян на этот период приходились праздники, связанные с культом природы, с возрождением, с поворотом солнца к весне и увеличением продолжительности светового дня.

В середине Святков, 31 декабря (13 января), т.е. в канун Нового года, отмечался *Васильев вечер* (или «щедрый вечер»). Снова дети и молодежь ходили по домам с поздравлениями и песнями. У каждого участника обряда была своя любимая коляда, которую он пел хозяину дома и членам его семейства.

Колядующие получали особую обрядовую еду: фигурное печенье, изображающее домашних животных («козульки», «коровки»), а также пироги, ватрушки и т. д. Причем вплоть до XX в. в сознании крестьян сохранился древний смысл этого одаривания: если хозяйка не подаст колядующим, то закрома в этом году будут пусты:

| | |
|------------------------|--------------------|
| На плите есть пирог, | Девяносто быков |
| Ты не режь, не ломай, | Полтора ста коров. |
| Лучше весь отдай | А не дашь пирога |
| Кто подаст пирога | Мы быка за рога. |
| Тому полон двор скота, | |

В течение 2 нед все население собиралось на вечеринки – так называемые посиделки и игрища, на которых пели хороводные песни, частушки, устраивали всевозможные игры, разыгрывали сценки; приходили ряженые. Ряженье было одним из развлечений молодежи. Некогда ряженье несло высокий смысл и связывалось с культом предков и плодородия, но со временем оно превратилось в чисто развлекательное представление.

Завершает Святки христианский праздник – *Крещение*, накануне которого был Крещенский сочельник – последний день святочных гуляний. В балладе В. А. Жуковского «Светлана» есть такие строки:

Раз в крещенский вечерок
Девушки гадали
За ворота башмачок,
Сняв с ноги бросали

В морозную крещенскую полночь женщины ходили на речку за водой, которую тщательно хранили, приписывая ей целебные свойства.

Крещение – христианский праздник, который отмечается 19 января (6 января), относится к основным двенадцатым праздникам. В основе празднования лежит евангельское сказание о крещении Иоанном Крестителем Иисуса Христа в реке Иордан.

Главное событие праздника – водосвятие – обряд великого освящения воды: в одном из водоемов на установленном месте во льду делается прорубь в виде креста, которая по традиции называется Иорданью. К ней направляется после службы торжественный крестный ход. Освящение воды, торжественный ход возле Иордани, получение каждым святой воды — вот составные элементы этого ритуала.

По обычаю на Крещение также в народе устраивались смотрины невест: нарядные девушки стояли около Иордани и парни приглядывали себе невест.

Сценарий праздника «На Ивана Купала»

Оформление театрально-сценической площадки:

Площадка для проведения мероприятия украшена зеленью, венками, цветами, травяными гирляндами, закреплённые на деревьях. Плетеные заборчики вокруг площадки. Рядом с площадкой подставка – программа праздника: купальские гадания; очищение огнём; очищение водой; конкурсы; народные игры; забавы; потехи; прибытие водяного со свитой – поиск клада – шабаш нечистой силы – танцы у костра. Большой купальский

костер слева от площадки, возле речки. Соломенный Купала – чучело на шесте. Дерево - купалица, украшенное ленточками. В стороне от основной сцены – жилище Бабы Яги, 2 метлы, костёр небольшой с казанком над ним, двое носилок для Ивана Купала и Агрофены Купальницы.

Необходимые материалы для игр и венков (свечи и проволока). Освещение площадки и озвучивание.

Сценарий празднования Дня Ивана Купала

Перед началом праздника:

Звучат народные песни. Девушки в сарафанах встречают гостей, идущих к месту действия, устраивая «полосу препятствий» - микроконкурсы: погадать на ромашке, украсить друг друга зеленью, собрать букетик из трав, загадки на тему зелёных растений.

1 ведущий: Добрый вечер, гости званые и желанные! Приходите погулять, да Купала повстречать! Песни, лето и танцевать! Скоро будем начинать!

2 ведущий: Собирайся народ в наш купальский хоровод! Хорошо сегодня, братцы, всем нам вместе сил набраться, погулять и посмеяться! Больно вечер уж хорош. А не веселы вы что ж?

1 ведущий: Мы на празднике сегодня будем петь и танцевать. Всем сегодня предлагаем пошутить и поиграть!

2 ведущий.: На празднике нашем железный закон: угрюмым и грустным здесь вход воспрещён!

1 ведущий: Праздник красивый, праздник старинный, мы сегодня встречать будем, а называется он Иван Купала.

Песня старинная так определяет его значение:

«Как у нас в году три праздника:

Первый праздничек - Семик честной,

Другой праздничек - Троицын день,

А третий праздник - Купальница!» Круглов Ю.Г. Русские обрядовые песни. - М., 1989, С.123

2 ведущий: А знаете ли вы, что этот праздник называют праздником огней. И именно огонь был символическим воплощением могущественного солнца, и, перепрыгивая через купальские костры, по народному поверью, становятся здоровыми и набираются новых сил.

1 ведущий: На Купалу многие травы и растения приобретают целебную и магическую силу. А ещё на Купалу загадывают свою судьбу, купаются в росе, обливаются водой, которая в эту ночь обладает очистительной силой.

2 ведущий: И сегодня мы с вами также будем плести венок, загадывать свою судьбу, петь купальские песни и водить хороводы, играть в купальские игры и прыгать через костры, и самое неожиданное, попадём на ведьмовской шабаш и отправимся на поиски клада. Итак, если вы готовы, мы отправляемся в путешествие в магическую купальскую ночь.

1 ведущий: Сегодняшняя ночь имеет особенное значение для травников, именно их отправлялись искать знахари и колдуны. Попробуем узнать, кто из наших гостей настоящий «Купальский аптекарь».

1) Какая трава, если ей владеть и носить на теле наводит страх на отдыхающих?

* архилин

* плакун - трава

* лютик

(плакун-трава)

2) Какая трава, если ей владеть и носить при себе, заставляет всех повторять движения хозяина травы?

Например: Я - владелец этой травы - перекувыркнусь, и все тотчас же будут кувыркаться?!

- * дурман - трава
- * купаленка
- * адамова голова
(дурман-трава)

3) Какую траву надо иметь в кармане, чтобы быть отличным охотником и стрелком?

(земляника)

4) А знаете ли вы, какую надо иметь при себе траву, чтобы быть счастливым всю жизнь?

- * Петров крест
- * Медвежье ушко
- * Перелёт - трава
(Перелёт-трава)

2 ведущий: Молодцы! Дружно отвечали, а венки к празднику вы сплели? Коли нет? Девицы красные, время в венки травы заплетать да на воду спускать. Мы уж вам и цветов нарвали, дело за вами. Венок сплетёте, судьбу свою загадаете, а там уж какая кого ждёт и узнаете!

(Проводится конкурс среди девушек. Они плетут венки на скорость).

1 ведущий: Какие же купальские игрища без весёлых песен и хороводов?!

2 ведущий.: Сегодня вечер не простой, где самые простые вещи превращаются в волшебные. Вот, например, бубен, весёлый музыкальный инструмент, а сегодня - волшебный, не верите, сами попробуйте. Мы его сейчас передаём по кругу, постарайтесь передать его соседу или соседке как можно быстрее, пока звучит музыка, как только музыка смолкнет, тот, у кого в руках остался бубен, выходит к купальскому костру.

1 ведущий: Помните, на Ивана Купала все прыгают через костёр, чтоб огнём очиститься и счастья не миновать. Вот мы с вами сейчас вместе и потренируемся, как это делать будем, когда хозяин праздника Иван Купала наш большой костёр разожжёт. А кто наш стожок не перепрыгнет, уж увольте, придётся себя чем-нибудь выкупать. Так что, прыгайте выше и веселее!!!

(Проводится игра «Стожок». Зрители прыгают через костер).

2 ведущий: В давние-давние часы, в эту ночь горели смоляные бочки на высоких холмах, а на увитых цветами качелях качались парни и девушки в венках из дубовых веток. В этот день украшают жилища берёзовыми и дубовыми ветками. Двери домов открыты для всех. Это праздник воды, праздник огня, самый прекрасный праздник любви!

(Исполняется танец «Полька»)

1 ведущий: До восхода солнца поёт и пляшет молодёжь, собираясь на лужайке, исполняя купальские песни, украшая Купалицу и водя девичьи хороводы. А вот, кажется, и они.

(Звучат купальские песни, девушки появляются на площадке, украшают Купалицу лентами и венками, вовлекая отдыхающих в хоровод вокруг Купалицы).

1 Девушка:

«Ой, верба, верба, вербица -

Время тебя, вербица! -

Ой, ещё не час, не пора ...

Час тебе, Иванку, жениться,

Ой, ещё не час, не пора.

(Голос за кадром :(в радиомикрофон))

1 Парень:

Ой, моя дивчина молода,

Пусть до лета, до Ивана,

Чтоб моя дивчина погуляла,

Пусть до лета, до Петра,
Чтоб моя дивчина подросла
(Хоровод под купальскую песню)

1 Девушка:
Стояла берёза в край чистого поля,
Стой, берёза, не развивайся,
Ветру вольному не поддавайся!

2 Девушка:
У нашей берёзы четыре сокола:
Первый соколко - молодой Иванко

3 Девушка:
А второй соколко - молодой Николко,

4 Девушка:
А третий соколко - молодой Михайло,

5 Девушка:
Четвёртый соколко - молодой Василько.

(Под мелодию Купальской песни на игровой площадке появляются молодые парни. Они несут с собой куклу, сделанную из соломы -- КУПАЛА)

1 Парень:
Ходили дивочки вокруг Купальницы,
На закате солнца.

Плели веночки на вербу, чтоб судьба
Глянула в оконце.

Парни (вместе):
Играет солнце на Купала,
В озере белом
Купался наш Иван Купала
И плавал смело!

2 Девушка:
Купался Иван, и в воду упал,
От ночи купальской ключи потерял.

3 Девушка:
Иван да Марья на горе купались,
Купайлица с Купалой вместе целовались,

Парни:
Где Иван купался, берег колыхался,
Где Марья купалась - трава расстилалась».

(Хоровод. Песня про Купала)

1 Ведущий.:
А не пора ли нам Водяного позвать,
Наш праздник продолжать.

Вместе:
Выйди, выйди с глубины,
Выйди на берег, Водяной;
Позволь нам купаться,
Над водой играть,
Бросать венки в воду,
Погадать народу.

(Издалека появляется Водяной. Вместе с ним на берег выходит Русалка со своими подругами русалками).

Водяной:
Кто меня посмел тревожить

В глубине озёрных вод,
Почему шумит и пляшет
Возле берега народ?
1 Ведущий:

Извини, уважаемый Водяной! Но ведь Праздник сегодня большой, Ивана Купала!
Хороводы девицы красные водят, да судьбу свою загадывают, а юноши с ними в игрища
играют, да женихаются.

Водяной:

Женихи! Вот это дело! С ними в озере напряг! Тут на выданье русалок, полный я
скажу аншлаг! Да и главная Русалка, мне приходится сестрой, жениха давно заждалась,
уж который не такой! Что шумите, вам прощаю, как Хозяин Вод желаю, поглядеть на
женихов, пусть покажут кто каков?!

Главная русалка:

«Все красавцы, удалцы!
Знамо, прямо молодцы!
В круг подружки их ведите,
Хороводы заводите.
Я внимательно гляжу,
Кто мне любый покажу.
Пусть проявят все уменье
И смекалку, и раденье.

(Русалки с девушками вовлекают в хоровод молодых мужчин из отдыхающих, и
оставляют для игры «Возьми венки», на одного участника больше, чем самих венков).

Водяной:

Люб тебе скажи, сестрица!
Коли нет, идёт топиться!
Враз русалки защекочат,
Коль жениться не захочет?!!

Главная русалка:

Одного мне, братец, мало,
Я бы больше их желала.
Пусть покажут свою силу,
Чтобы я их полюбила.
(Проводится игра «Развяжи узлы».)

Водяной:

Ты б пошла, моя сестрица,
С женихами танцевать.
Пусть увидят как красива,
И ума не занимать.
А с богатства водяного -
Половину я отдам,
В озере закатим свадьбу,
Править будем пополам.
(Русалки танцуют танец с мужчинами из отдыхающих).

Водяной:

Выбрала ль, моя сестрица,
Кто в зятя то мне годиться?

Главная русалка:

Да, любезный братец мой,
Всеми чтимый Водяной!
(Подводит парня, которого выбрала к Водяному).

Главная русалка:

Вот мой добрый женишок!

Водяной:

В путь теперь скорей, дружок!

На руках носи невесту

Аж до свадебного места.

Да не бойся ты воды,

Одарю, чай, за труды.

Что за главную русалку

Ты теперь готов отдать?

Счастлив я! Пусть будет праздник!

У меня нашёлся зять!» Топорков А.Л. Русский фольклор: Песни. Обряды и обрядовый фольклор. Народный театр. Заговоры. Загадки. Частушки. - М., 1995, С.185 (Звучит музыка. Представитель отдыхающих несёт главную русалку к воде. Она невольно сталкивает его в воду).

1 Девушка:

Уважаемый водяной! Разреши нам венки на воду пускать и судьбу свою загадывать!

Водяной:

Свечи на венках зажгите и на воду опустите. Пусть судьба вам улыбнётся, и любви сердце дожждётся.

(Звучит песня, девушки пускают на воду венки, ребята им помогают, кто-то ловит венок любимой девушки).

1 Ведущий:

Ивана Купала - самый красивый праздник лета, праздник любви. И один из прекраснейших его обрядовых действий - гадание на венках.

2 Ведущий:

Пустит девушка венок на воду и ждёт, куда понесёт его течение. Если уплывёт венок далеко, значит, нескоро милый замуж позовёт. Коли потонет - не бывает любви, не ходит девка замуж. Ну, а к берегу прильёт - скоро гостей в дом жди, свататься приедут. Бывает, пустит на воду девушка два венка - за себя и за суженого своего и загадает: «Если, сойдутся в воде рядом, значит, вместе быть.

1 Ведущий:

«Девыцы - красавицы, судьбу загадали,

Судьбу загадали, милого искали.

Ты плыви, плыви, венок,

Путь до милого далёк.

На Купала в ворожбу -

Загадай свою судьбу». Лазутин С.Г. Поэтика русского фольклора. - М., 1989,

С.116

(Звучит песня «Про ведьму и гадалку». На импровизированной площадке появляется Ведьма со свитой в качестве Лешего, Черта и молодой ведьмочки).

Ведьма:

Это кто тут без меня ворожбу затевает? Что это вы про меня совсем забыли. Вот когда травки какой для привороживания, али от хвори, так это вы ко мне всегда тропинку находите, а в праздник такой меня, Ведьму, на гулянье не пригласили.

(к Водяному)

А ты, милоч, совсем запамятовал, что в вечер купальский ты правишь, а ночь то моя, ведьмовская. Полечу сегодня с моими подружками на известное место сбора ведьм в купальскую ночь - в Киеве, на лысой горе.

Водяной:

Ведьма! Больно не бузи!

Водяного не грузи!

Не пугай наш люд честной
Нечистью своей лесной!
Ты про ночь нам Расскажи,
В хороводе покружи.
Все секреты трав открой,
Вдруг помиримся с тобой!?

Ведьма:

Так и быть, открою я вам несколько секретов своих ведьмовских, но и вы мне сегодня поможете. Давно - давно, мы, ведьмы, научили девушек вплетать в праздник Ивана Купала траву «чтоб парни липли», «для забав любовных», «для приворотного зелья». Вот и я вам сегодня зелье приворотное приготовила. Выпьет его мужчина, и от дам у него отбоя не будет, а коли женские губы к зелью моему прикоснутся, очарует она всех мужчин своим взглядом магическим!

(Ведьма угощает всех травяным чаем).

1 Ведущий: (На фоне угощения)

У вечности в гортани - горький дым.

Веками воздух ведьмами кишел,

Они в ночи свои седлали мётлы,

2 Ведущий.:

«Над крышами кружили, хохотали

И напевали нежно, как Цирцеи,

Благословляя мир и проклиная.

Ведьма суп варить решила:

Змей сушёных покрошила,

Развела большой костёр,

И поставила котёл - вот!

Между сосен и полянок

Собрала ведро поганок,

Поскакала за бугор,

Отыскала мухомор.

(Помешивая варево в котле)

(Девушки разливают чай и угощают)

Из бешеной жабы и сухого скелета,

Ей варево надо сварить до рассвета.

Отлично сгодятся для злого бульона

Хохот кикиморы, кожа дракона.

Скоро разольют по кружкам,

Хватит мне и всем подружкам!» Акимова Т.М. Русское народное поэтическое творчество.- М., 1983, С.67

(угощает всех чаем)

1 Ведущий:

Что-то больно ведьма разгулялась на празднике. Мы про песни и пляски забыли. Ну-ка, люд честной, не стой, скуку отгони долой, выходи на танцы в круг и бери с собой подруг!

2 Ведущий:

(Игры: (между танцами) -, «Прыжки с мешком», «Ручеек», «Ловкая пара», «Пролезь через верёвку».)

Ведьма:

Так дальше продолжаться не может! Мне и на шабаш пора лететь, а вот новых ведьмочек, подружек, я себе не выбрала. Вот поможете мне, а я вам тоже помогу. Какой же праздник без самого Купалы и Агрофены Купальницы, но ведь не зря они на праздник задерживаются, это ведь я их заколдовала.

2 Ведущий.:

Дорогие гости! Если у вас есть желание отправиться с ведьмой на ночной купальский шабаш, мы приглашаем вас в это увлекательное путешествие!

(Танец с ведьмами под песню «Бабки Ежки»)

(Проводятся игры: «Собери метлу», «Ведьмовская разминка»)

Ведьмовская разминка:

Услышав слово - «Ведьмы»: все громко говорят - «Топ-топ», услышав слово - «Занавес»: все говорят - «Вжик-вжик». Все мужчины изображают гром - говоря «Бом-бом», все женщины - молнию, произносят - «Тра-ля-ля». Итак, начинаем!

Занавес. Ведьмы начинают колдовать. Слышен гром. В испуге ведьмы бросились за занавес. Сверкает молния, вновь слышны раскаты грома. Ведьмы в панике, потому что сами от себя такого не ожидали. Занавес!

1 Ведущий:

Вот и кончилось ведьмино колдовство. А на нашем празднике самое время появиться Ивану Купала и Агрофене Купальщице, нашим главным героям праздника!

2 Ведущий:

Приехала Купаленка, привезла добра и здоровья, богатства и почести! А вместе с ней Иван Купала, огня хозяин ритуала!

(Звучит музыка. К месту игровой площадки прибывают Ивана Купала и Агрофена Купальница).

Иван Купала:

С праздником вас, люди добрые!

Здоровья вам на годы долгие!

Добра сундуки полные,

Счастья глаза светлые!

Агрофена Купальница:

А собрали вы травы лечебные?

Пели песни величальные?

Загадывали судьбу девичью?

Рвали полынь горькую от ведьм и русалок?

Водили хороводы шумные?

1 Ведущий:

Всё сделали, матушка Агрофена Купальница!

2 Ведущий:

Прикажи костры зажигать, да петь и плясать! (Сжигание чучела) Водой всех купальской обливать!

(обливание).

Агрофена Купальница:

Постойте, друзья мои! Вы, видать, забыли о главных тайнах Купальской ночи! Сегодня расцветает цветок папоротника, всего на мгновение «златоогненный цвет» сверкнёт счастливицу, и даст особую силу тому, кто его сорвёт, открывая тайны природы и награждая богатством. Да только зорькой стражей из всякой лесной нечисти окружён «Жар-цвет». Вот и мы с Иваном Купалой вам дорогу подскажем, только вот кто из вас сегодня самый активный, кто клад искать отправится?

(выбираются желающие, им даётся путеводитель поиска с подсказкой, нашедший приносит конверт с указанием клада. Ему вручается ларец с шоколадными медальками и шампанским).

Иван Купала:

Не пора ли нам костры разжигать, хороводы водить у большого костра, петь во славу любви! И друг друга целовать.

(зажигает И.Купала купальский костёр)

Иван Купала: (после костра)

А теперь девицы красные, красавицы писанные, время друга выбирать и легонько целовать! Пусть огонь как символ правды, символ жизни и добра ваши души очищает аж до самого утра.

Агрофена Купальница:

А теперь играем в «Лычки»,

Приглашаем дружно в круг!

Смело юноши идите, и ведите всех подруг!

(Проводится игра в «Лычки» -- с лентами цветными, фоновая мелодия).

1 Ведущий:

А теперь?

Иван Купала:

Танцы до упаду!

Все:

С праздником!!!

Сценарий праздника Ивана Купалы (для детей)

Задачи:

- знакомство детей с русскими народными традициями, обычаями, старинными обрядами;
- развитие интонационной выразительности речи;
- формирование желания принимать участие в праздновании дня Ивана Купалы;
- создание праздничного настроения.

Оборудование: ленточки, метла, венки, фонарик, сундучок, березка, имитация костра, брызгалки, угощения.

Аудиозапись голоса Марьюшки,

Действующие лица:

Иван

Марьюшка

Береза Взрослые

Лесовичок

Кикимора

Водяной

Дети старшего дошкольного возраста

(Праздник проходит на полянке.)

Иван: Здравствуйте, гости дорогие! Сегодня мы собрались, чтобы отпраздновать один из самых древних праздников. А какой, сами догадаетесь. Праздник этот был приурочен ко дню летнего солнцестояния – 24 июля по старому стилю. В этот день, точнее ночь, наши предки славяне устраивали молодежные гуляния на берегу реки и жгли костры в честь языческого бога Плодородия. С приходом христианства этот праздник не исчез из жизни русского народа. Теперь его связывают с именем одного из библейских пророков Иоанна Крестителя. В наши дни этот праздник отмечается в ночь с 6-го на 7-е июля и называется...

Дети: Иван Купала!

Иван: Правильно! Присаживайтесь, а я расскажу вам об этом красивом празднике.

(Дети садятся на лавочки. Иван рассказывает об истории праздника, фоном звучит русская народная мелодия "Красный сарафан".)

Иван: Итак, праздник Ивана Купалы в старину связали с именем Святого Иоанна Предтечи или Иоанна Крестителя, а обряды – с огнем, водой и травами. Люди считали, что природные силы огонь и вода оказывают влияние на плодородие. Подготовка к

празднику начиналась заблаговременно: изготавливалось чучело Купалы, которое устанавливалось на возвышении. Накануне праздника чучелу преподносились угощения, вокруг него водили хороводы и пели песни.

После праздника чучело Купалы либо сжигали, либо топили в каком-нибудь водоеме. Песни на праздник Ивана Купалы были слышны повсеместно. Пели их девушки, опуская в речную воду венки из трав с зажженными лучинами. Если венок сразу же тонул, это означало, что избранник девушку не любит. Если плыл долго и далеко – девушке суждено большое счастье. Если лучинка неустанно горела – ждет хозяйку очень долгая жизнь. Пели много песен на праздник Ивана Купалы и во время прыжков через зажженный из жертвенных трав костер, который считался очищающим. Молодежь и детвора, прыгая через костер, изо всех сил старались подняться над ним как можно выше. Считалось, что самого ловкого человека ждет большое счастье. Главным героем растительного мира в ночь на Ивана Купалу становился папоротник, раскрывающийся всего на несколько мгновений. С ним повсеместно связывались предания о кладах. Нашел ли кто-нибудь в эту ночь клад, доподлинно неизвестно, но ведь поискать можно? А вдруг повезет, и прекрасное папоротниковое чудо подарит возможность долгого и безмятежного счастья! (Дети с Иваном идут и поют песню "Ой, Купаленка".)

Дети (поют): Ой, Купаленка – ночка маленька.

Я не спала, Петра ключи брала,

Зарю размывала, росу отпускала.

Роса медовая, трава шелковая,

Месяц увидал, ни слова не сказал.

Солнце увидало, ключи подбирало.

Иван: Где же Марьюшка? Вот ее венок лежит. А это что?

Дети: Метла.

Иван: Что могло произойти?

Марьюшка (аудиозапись голоса): Иванушка, несет меня Баба-яга за темные леса, за высокие горы в тридевятое царство, в тридесятое государство. Спаси меня, Иванушка!

Иван: Что же делать, как же быть? Нужно спасти Марьюшку! Но как найти дорогу в тридевятое царство? (Думает.) Я знаю, как быть. Ведь сегодня праздник Ивана Купалы. Кто в этот день папоротник найдет да цветущим сорвет, сможет загадать желание. А еще цветок папоротника позволяет видеть все клады, как бы глубоко в земле они ни находились. Давайте найдем цветок, и он исполнит наше желание: освободит Марьюшку от коварной Бабы-яги. Только найти его не так просто, нам могут помешать злые силы. Цветок охраняют русалки, кикиморы, водяные, лешие лесные. Придется преград немало пройти, и даже если мы справимся, то будьте готовы к тому, что все ваши старания могут оказаться напрасными: цветок папоротника распускается всего лишь на миг, и в это самое мгновение надо успеть его сорвать. Вы готовы?

Дети: Да!

(Иван видит ленточку, привязанную к березке.)

Иван: Посмотрите, ребята, это Марьюшкина ленточка на березке. Давайте попросим березку помочь нам, подсказать дорогу туда, где растет волшебный цветок папоротника.

Дети: Березка, помоги, пожалуйста, нам отыскать волшебный цветок папоротника.

Береза: Детушки, ребятушки, на Ивана Купалу в старину деревья украшали разными ленточками. Завязывая их, загадывали желание. Украсьте меня, и я покажу дорогу в тридесятое государство, где растет папоротник.

Иван: Конечно, мы с ребятами мигом тебя нарядим. Да еще и хоровод вокруг тебя поведем.

(Дети под русскую народную песню "Во поле береза стояла" водят хоровод вокруг березки и наряжают ее.)

Береза: Ребятюшки, позабавили вы меня. Вот вам подарочек – березовый венок, он путь-дорогу укажет, от злых сил защищать вас будет.

Игра "Венок" Двое участников берутся за руки и, держа венок, поднимают их вверх, образуя ворота. Остальные дети цепочкой проходят в ворота и поют песню.

Дети: Березка девочек кричала, к себе призывала:

– Идите, девочки, на луг гулять,

Зеленые веточки завивать.

– Мы тебя, березка, не согнем,

На тебе веночки не завьем.

– Я к вам, девушки, сама согнусь,

Сама в веточки совьюсь.

Завьете венки зеленые –

Станете весь год веселые.

(Дети, которые образуют ворота, надевают одному из участников на голову венок и произносят: "Веночек-веночек, спрячься в теремок". После этого участник с венком убегает и прячет его. Затем все идут искать венок. Дети подсказывают: "Горячо", "Холодно". Кто первый найдет венок, забирает его себе).

Береза: Нелегко заветный папоротник найти. Только смелым да умелым откроется волшебный цветок. Как найдете его, быстрее срывайте да желание свое загадывайте, чтобы Марьюшка вернулась. Остерегайтесь силы нечистой, которая окружать вас будет со всех сторон. А теперь идите прямо к избушке лесовичка. Счастливого пути! (Дети отправляются в путь и поют песню "Иван Купала" детской группы "Волшебники двора".)

Лесовичок: Здравствуйте, гости дорогие! Куда путь держите?

Дети: Идем искать волшебный цветок папоротника, чтобы спасти Марьюшку.

Лесовичок: Запасайтесь храбростью и отвагой: сорвавшего цветок будет преследовать нечистая сила и всячески попытается напугать и отобрать чудесный цветок. Открою вам один секрет: боится нечистая сила лечебной травы. Если отгадаете мои загадки, дам я вам в дорогу разгадку, чтобы отпугивать всякую нечисть. Первая загадка:

Какой цветок носит

И женское, и мужское имя?

Дети: Иван-да-Марья.

Лесовичок: Он сорняк, он цветок,

От болезни мне помог.

Как присяду на диванчик,

Вспомню желтый...

Дети: Одуванчик.

Лесовичок: Шарик нежно-голубой,

Хоть колючий, но не злой.

И в букете он не плох.

Кто такой?

Дети: Чертополох.

Лесовичок: Вкусен чай и ароматен,

С ней он легок и приятен:

Листочки сорваны, помяты.

Что ты вдыхаешь? – Запах...

Дети: Мята.

Лесовичок: Вдоль дорожек его встретишь,

Ранки, ссадины излечишь,

Сорвешь листочек осторожно.

Кто нас излечит?

Дети: Подорожник.

Лесовичок: Молодцы, справились с заданием. Вы уже знаете, что в старину в Иванов день собирали травы и цветы, высушивали и хранили, считая их целебными. Ими

окуривали больных, бросали в затопленную печь во время грозы, чтобы предохранить дом от удара молнии. На Ивана Купалу плели девицы венки из семи трав. Вот и вам от меня в подарок такие веночки. Они будут отпугивать нечистую силу на вашем пути.

(Дети надевают венки.)

Ребенок: Иван Купала – известный нам праздник,

И вечером все соберутся к костру,

Давайте поздравим друг друга с Купалой,

Чтоб лето сложилось еще веселей.

Ведь этот праздник – только начало

Теплых и радостных дней.

Лесовичок: А чтоб сильными стать,

У костра силы надо взять.

Купальский огонь, как и вода,

Несет заряд здоровья и сил.

Игра "Перепрыгни костер" Дети встают в колонну и перепрыгивают друг за другом через импровизированный костер, не задевая «пламени». Пока один игрок не прыгнет, другому прыгать не разрешается.

(Слышится голос Кикиморы.)

Кикимора: Никогда вы цветок не сыщете, пока все обряды не совершите!

Я – Кикимора лесная,

Я – колдунья деловая!

Делать пакости люблю;

И лягушку и змею

Положу я на обед

Вам вместо булок и конфет.

Я испортить праздник рада –

Лучше ничего не надо!

Вы, наверное, забыли, что сегодня праздник Ивана Купалы – обливай кого попало.

(Выбегает Водяной и вместе с Кикиморой они стараются облить детей из водных пистолетов. Дошкольники от них убегают.)

Кикимора: Ох, как славно поиграла –

Подобрела я немало.

И растрогалась совсем,

Что кого-то, может, съем.

С Водяным мы вам покажем,

Всех поймаем, крутим, свяжем!

(Замахивается метлой.)

Иван: Не пугай детей, Кикимора. Они не из пугливых. Не страшна им нечистая сила. Есть у нас веночки из лекарственных трав. Ну-ка, посмотрите!

(Дети снимают венки, держат впереди себя двумя руками.)

Кикимора (дрожит): Ой, ой, ой, боюсь, боюсь! (Кикимора и Водяной дрожат.)

Водяной (дрожит): Уберите их отсюда,

Кабы не было нам худо...

Мы не будем вам мешать,

С вами будем мы играть.

Иван: Ну, так и быть, оставайтесь и показывайте нам свои игры.

Игра "Горелки" Участники встают парами друг за другом, перед ними, на расстоянии двух-трех шагов, становится водящий. Затем играющие нараспев произносят следующий текст:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Стой подоле,

Гляди на поле:
Ходят грачи
Да едят калачи.
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, не воронь.
Беги, как огонь!

После слов "Беги, как огонь!" последняя в ряду пара бежит вдоль колонны к "горельщику" и пытается взяться за руки перед ним, прежде чем он поймает одного из них. Если им это удастся, они встанут перед первой парой, а "горельщик" снова водит, если нет – водящий встает в пару с пойманным, а тот, кто остался один, «горит». Во время игры водящий не может оглядываться или смотреть по сторонам, но при этом, чтобы поймать бегущего, ему достаточно просто дотронуться до него рукой, "запятнать". Когда пара выбегает вперед "горельщика", она уже не может убежать обратно, к колонне. Игра продолжается до тех пор, пока все пары не добегут до "горельщика".

Кикимора: Да, смелые вы да ловкие. А такую игру знаете?

(Дети играют с Кикиморой в игру "Заря".)

Игра "Заря"

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Ведущий – "Заря" – обходит вне круга с лентой и говорит: "Заря, зарница, красная девица, по полю ходила, ключи обронила, ключи золотые, ленты голубые". С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится "Зарей". При этом пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок, играющие не поворачиваются. Также участникам нельзя пробегать через круг.

Кикимора: Вами я, друзья, довольна,

Смельчаки и храбрецы,

Удаль, ловкость показали!

Все сегодня молодцы!

Водяной: Купаться в Иванов день – обычай всенародный. Я тоже купаться хочу!

Игра "Пятнашки с водой"

Дети бегают по всей территории участка. Ведущие (взрослые) из водных пистолетов и брызгалок стараются "запятнать детей". Дошкольники уворачиваются от струй воды. На кого попала вода, считается пойманным.

Иван: Кикимора, Водяной, хватит уже в игры играть! Нам надо успеть цветок папоротника найти, пока он не распустился.

Водяной: И слушать ничегошеньки не хочу, хочу веселья, хочу танцевать. Вот если сможете меня развеселить танцем, вот тогда я еще подумаю, пропустить ли вас к цветочку волшебному.

(Дети водят хоровод под русскую народную мелодию "По малину в сад пойдем".)

Водяной: Ну, молодцы! Надо же, сто тридцать восемь лет так не веселился. Вот держите, это вам за ваши старания. (Протягивает обычный цветок.)

Дети: Это не папоротник.

Водяной: Ну, ищите тогда сами. Ищите да не заплутайте в дремучем лесу.

(Дети ищут цветок папоротника: рассматривают цветы, травы, растущие на участке.)

Иван: Как Иванова ночь наступает,

Снова папоротник здесь зацветает.

К кладу нам откроет путь тот цветок,

Только нам бы не уснуть в тот часок.

Клады волшебные в нашем лесу,

Ноги промочим с тобой о росу.

Коль увидишь огонек

С лепестка на лепесток,
Этот путь запоминай,
К кладам он, ты так и знай.

Иван: Хорошо, Водяной, Кикимора! Мы с вами в игры поиграли, теперь настал наш черед игры придумывать.

Водяной: Мы согласны играть хоть до утра, лишь бы вас к папоротнику не пустить.

Иван: Поиграем в игру "Прятки". Прячьтесь как можно лучше, а дети вас будут искать. (Водяной и Кикимора прячутся.)

Иван: Дети, скорее идемте искать папоротник.

(Дети находят цветок. В это время выбегают Водяной и Кикимора.)

Кикимора (уговаривает): Отдайте нам цветочек, а мы вам конфет целый мешок дадим.

Иван: Давайте, ребята, скорее встанем вокруг папоротника и загадаем наше желание.

(Дети образуют круг. Кто-то из взрослых направляет на цветок луч фонарика-лазера. Звучит волшебная музыка. Иван срывает цветок. Нечистая сила убегает в лес. Просит, чтобы вернулась Марьюшка, и она появляется.)

Марьюшка: Спасибо, ребята и Иванушка, что спасли меня от нечистой силы. Вы нашли цветок, а это значит, что теперь мы найдем клад. Сейчас я дотронусь цветком папоротника до воды (касается ведра, в котором лежат брызгалки с водой), и она станет волшебной. Вы умоетесь и будете здоровыми, сильными, веселыми.

(Марьюшка дотрагивается до ведра. После этого дети играют с брызгалками.)

Марьюшка: Ой, купаленка,
Ночка маленька.

Я не спала,

Золотые ключи брала,

Зарю размыкала.

Роса медовая,

Трава шелковая,

Месяц увидал,

Ни слова не сказал.

Солнце увидало,

Ключи подобрало.

Иван: Ребята, смотрите, что это такое?

Марьюшка: Да ведь это клад за все ваши старания – ларец с угощениями!

(Иван и Марьюшка угощают детей конфетами из ларца.)

Иван: Удался сегодня праздник на славу,

Устроил нам Иван Купала забаву!

Марьюшка: Были и волшебство, и загадки,

И с нечистой силой прятки.

Но, преодолев и страх, и лень,

Отыскали мы папоротник в Иванов день!

(Иван и Марьюшка провожают детей в группы.)

ИГРЫ

«Хвосты»

Играют парами. Каждый из игроков получает веревку одинаковой длины с соперником. Веревка заправляется за пояс брюк так, чтобы 2/3 свисали сзади наподобие хвоста. Каждый из игроков должен отобрать хвост у противника, одновременно не отдав свой. Во время игры нельзя толкаться, драться, хвататься руками за все, кроме хвоста, ставить подножки. Победитель тот, кто отобрал хвост у противника, но спас свой. Можно играть и по 4–5 человек одновременно, цель – спасти свой хвост и собрать больше хвостов противников.

«Молчанка»

Перед началом игры все участники произносят распев:

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок —
Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется или скажет слово, то отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

«Бояре»

Играющие делятся на две команды. Желательно, чтобы в командах были ребята, примерно равные по физической силе. Игра идет на ровной площадке или полянке. Команды выстраиваются друг против друга в цепь на расстоянии 10–15 метров. **Первая** команда идет вперед со словами:

– Бояре, а мы к вам пришли!
и назад:
– Дорогие, а мы к вам пришли!

Затем возвращается на то же место, где и была. **Другая** команда повторяет этот маневр со словами:

– Бояре, а зачем пришли?
Дорогие, а зачем пришли?
Начинается диалог:
– Бояре, нам невеста нужна.
Дорогие, нам невеста нужна.
– Бояре, а какая вам мила?
Дорогие, а какая вам мила?

Первая команда совещается и выбирает кого-то.

– Бояре, нам вот эта мила (показывают).
Дорогие, нам вот эта мила.

Выбранный человек поворачивается кругом и теперь ходит и стоит в цепи спиной к другой команде.

Вторая команда отвечает, продолжает свой диалог:

– Бояре, она дурочка у нас.
Дорогие, она дурочка у нас.
– Бояре, а мы плеточкой ее.
Дорогие, а мы плеточкой ее.
– Бояре, она плеточки боится.
Дорогие, она плеточки боится.
– Бояре, а мы пряничка дадим.
Дорогие, а мы пряничка дадим.
– Бояре, у ней зубки болят.
Дорогие, у ней зубки болят.
– Бояре, а мы к доктору сведем.
Дорогие, а мы к доктору сведем.
– Бояре, она доктора укусит.

Дорогие, она доктора укусит.

Первая команда завершает:

– Эх, бояре, не валяйте дурака,

Отдавайте нам невесту навсегда!

Тот участник, кого выбрали невестой, должен разбежаться и прорвать цепь другой команды. Если ему это удастся, то он возвращается в свою команду, взяв с собой любого из «сватов». Если цепь не прорвана, то невеста остается в первой команде, то есть «выходит замуж». В любом случае второй кон начинает проигравшая команда, т.е. та, где нет невесты.

Задача команд: оставить у себя больше игроков. Можно изменить слова, придумывая их на ходу. Нельзя пробегать под руками команды при разбеге.

«Водяной»

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Водяной, Водяной,

Что сидишь ты под водой?

Ну-ка выходи,

С нами посиди.

Круг останавливается. Водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача – определить, кто перед ним. Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.

Если Водяной угадал, он меняется ролью, и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

«Золотые ворота»

Играющие делятся на равные команды. Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Игроки располагаются с интервалом в два шага, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись. Другая команда начинает движение, обходя «змейкой» по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз проходя через ворота, образованные руками игроков первой команды. Игроки второй команды держатся за руки, расцеплять которые нельзя! Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами.

Первая команда в течение игры повторяет:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый – разрешается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

На последнем слове команда резко опускает руки. Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и встает в центр круга. Естественно, игроки второй команды стараются на последнем слове быть вне круга, но это не всегда удается.

Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем. Команды меняются ролями.

Сценарий конкурса ДИЗАЙН-ШОУ

Фанфары. Выход ведущих.

1-й ведущий. Добрый вечер всем, кто сегодня собрался в нашем зале.

2-й ведущий. Сегодня вам представилась возможность стать зрителями на демонстрации летней моды.

1-й ведущий. Мы с удовольствием открываем Дизайн-шоу.

2-й в е д у щ и й . Начинающие модельеры, как настоящие художники, в своих творениях стремились представить необычный мир приморской моды.

1-й в е д у щ и й . Каждый костюм нашей коллекции неповторим, он выражает индивидуальность автора.

2-й в е д у щ и й . Открывает Дизайн-шоу коллекция традиционных русских народных костюмов.

Участники демонстрируют коллекцию костюмов.

1-й в е д у щ и й . В народной одежде воплотилось представление о единстве Человека и Вселенной. Голову русской женщины венчал кокошник, слово это произошло от слова «кокошь» — курица, петушиный гребень. В свою очередь, птица петух — это образ неба, солнца. Сам кокошник своей округлой формой символизировал небесный круг, потому и расшит был этот убор птицами, солнцами да звездами. Такие головные уборы изготавливали из яркого атласа на твердой основе, украшали драгоценными камнями, жемчугом и перламутром.

В мастерских ребята изготовили и предлагают вашему вниманию свои варианты кокошников.

2-й в е д у щ и й . Мы понимаем, что природа совершенна, а человек — дитя природы, наделенный мышлением, умением видеть и чувствовать, создавать вокруг себя и в себе эту щедрую красоту и гармонию.

1-й в е д у щ и й . В каждом из нас от природы заложено стремление к обновлению, переменам.

2-й в е д у щ и й . У одних это чувство проявляется более активно, целеустремленно, другие, казалось бы, более пассивны, равнодушны.

1-й в е д у щ и й . Но, так или иначе, каждый вынужден обращаться к услугам искусства моды.

2-й в е д у щ и й . Мы делаем первые шаги в этот многоликий мир моды, они еще робкие, но у нас есть главное — огромное желание и потребность самовыражения.

1-й в е д у щ и й . Представляем вашему вниманию коллекцию костюмов «Отдых 2013», выполненную в японском стиле.

Участники демонстрируют костюмы и макияж.

2-й в е д у щ и й Все, все бело! Глаза не различают,

Как тут смешался с цветом сливы снег...

Где снег? Где цвет?

И только аромат укажет людям: слива или нет?
(Оно-но Такамура)

1-й в е д у щ и й . Искусству делать такие великолепные прически и макияж отдыхающие учатся в студии «Макияж».

Демонстрируется следующая коллекция костюмов.

2-й в е д у щ и й : Прекрасный пол, о сколь любезен ваш наряд!

Дабы прельстить лицом любовных суеверов,

Какое множество вы знаете манеров,

И коль искусны вы узор переменять,

Чтоб в каждый день себе приятность нову дать.

1-й в е д у щ и й . Эти прекрасные слова посвятил рукодельницам XVIII века Михаил Васильевич Ломоносов. Но и современные рукодельницы достойны похвалы поэтов всех времен.

2-й в е д у щ и й . Убедиться в этом вы сможете, посмотрев коллекцию летней одежды и аксессуаров «Отдых-2013», выполненную в мастерской «Волшебная нить».

Участники демонстрируют коллекцию костюмов. Ведущие читают текст — комментарии к костюмам.

1-й в е д у щ и й . Мода на головные уборы с каждым годом меняется. В новом году преимущество будет за самыми разнообразными беретами и шапочками, связанными крючком.

2-й в е д у щ и й . Шапочки могут быть разными по форме: от куполообразных, конусообразных и шлемообразных до украшенных неожиданными дополнениями. Все они по-своему оригинальные и модные.

1-й в е д у щ и й . Актуальный молодежный вариант — жесткая, держащая форму разноцветная шляпа-панамы. Привычные береты будут актуальны и приобретут современный романтический оттенок, если к ним добавить маленькие плетеные цветы.

2-й в е д у щ и й . Декоративные дополнения к одежде украсят любой наряд. Элементы декора к одежде отличаются своей оригинальностью и индивидуальностью.

1-й в е д у щ и й . Воротники, ожерелье, кулоны, нагрудные и поясные кошельки, сумочки, косметички, созданные вашими руками, помогут не только украсить вашу одежду, но и выявить ваш вкус. При помощи различных аксессуаров обычный повседневный костюм можно нарядно оформить к празднику.

2-й в е д у щ и й . Кошельки и сумки известны с давних времен, их еще называют подвесными карманами. Красиво расшитые кошельки не только дополняют одежду, но и имеют практическое значение. В них можно хراпеть деньги, различные вещи, ключи. Эти забавные изделия не только украсят вашу одежду, но и послужат замечательным подарком. Букетики цветов могут превратиться в заколки и ободки. (По возможности можно больше рассказать об аксессуарах и как их носить)

1-й в е д у щ и й . В последние годы все большей популярностью пользуется старинный вид рукоделия — бисер. Первыми плести из него украшения научились еще древние египтяне.

2-й в е д у щ и й . В России пик увлечения бисерным ремеслом пришелся на конец XVIII — начало XIX вв. и продолжается в XX веке, а XXI век называют «золотым веком» русского бисера.

1-й в е д у щ и й Ах, бисер, блестящий алмаз!

В нем красота и простота,

Богатство жемчуга серебряной реки.

2-й в е д у щ и й . Сейчас мы хотим предложить вашему вниманию следующую, не менее уникальную, коллекцию, приготовленную специально для летнего феерического маскарада. Увидев ее, вы сможете убедиться в изысканности и утонченности вкуса мастера.

1-й в е д у щ и й . Каково же будет ваше удивление, когда вы узнаете, что материалом мастеру-изготовителю служила только бумага. Представляем участников мастерской «Бумажная пластика».

Дети демонстрируют коллекцию костюмов.

2-й в е д у щ и й . Каждый костюм уникален и имеет свое название, например, «Паук».

Паук трудолюбив и весел,

Авоську сплел, под водосток повесил.

Туда росины крупные скатились
И засияли, засветились.
И сделалось такое волшебство,
Что описать немислимо его.

1-й в е д у щ и й . «Грациозная Белая Дама».

2-й в е д у щ и й . «Робот».

Это чей там слышен топот? На работу вышел робот. Мышцы
металлические, Мысли электрические.

1-й в е д у щ и й . «Рыцарь».

Мне казалось, одинокий средь ночных светил.
Во Вселенной, в тьме глубокой позабыт я был.

2-й в е д у щ и й . «Роза».

Красная роза — эмблема любви,
Желтая роза — эмблема разлуки.

Красную розу ты мне подарил,
Роза твоя обжигает мне руки.

1-й в е д у щ и й . «Фараон».

Царская статья под египетской пылью.
Нил, пирамиды, мы знаем, кто он.
Время, песок. Станут мифы все былью.
Он времени царь, он — фараон.

2-й в е д у щ и й . «Дон-Жуан».

Сколько девичьих сердец покорил он,
Под руку с ним и любовь, и обман.
Умный, веселый и восхитительный,
Он обольстительный, он — Дон Жуан.

1-й в е д у щ и й . «Бабочка».

Легкая, яркая, полувоздушная,
Жизнь беззаботна и коротка,
Словно цветка лепесток непослушная,
Бабочка снова летит в облака.

2-й в е д у щ и й ! «Медуза».

В пучине вод, меж рыб и мидий,
Средь водорослей и камней,
Нет; не плывет, летит — смотрите
Медуза, музыки красивей.

1-й в е д у щ и й . «Испанский костюм».

2-й в е д у щ и й . «Цветочница».

1-й в е д у щ и й . «Дама с лентами».

2-й в е д у щ и й . «Дама в перчатках».

1-й в е д у щ и й . «Кружевница».

Демонстрируется следующая коллекция костюмов.

2-й в е д у щ и й : Оживает в зале сказка. Главный персонаж здесь маска.

Правило одно для всех —

Тайна, шутки, радость, смех.

Участники в масках исполняют танец

1-й в е д у щ и й . Коллекция масок «Королевский бал» подготовлена участниками в студии «Веселая мастерская».

2-й в е д у щ и й . Да, костюмы помогают находить и воплощаться в самые разные образы, иногда помогают быть звездами, например, сегодня.

1-й в е д у щ и й . Дело в том, что в каждом корпусе (этаже или комнате) участники подготовили свои костюмы главных персонажей летнего морского карнавала Нептуна и Русалочек. Подготовка шла в течение недели (или другого срока по желанию организаторов), и сейчас мы сможем увидеть и оценить работу дизайнеров и модельеров.

Участники демонстрируют коллекцию костюмов Нептуна и Русалочек.

2-й в е д у щ и й . На подиуме не профессионалы, участники впервые вышли в качестве моделей на сцену. Поддержите их аплодисментами.

1-й в е д у щ и й . Такое удивительное превращение возможно только сегодня, только на этом праздничном вечере, который похож на сказочное подводное царство.

2-й в е д у щ и й . Мы хотим назвать имена авторов этих прекрасных костюмов.

Идет представление авторов костюмов.

1-й в е д у щ и й . Может быть, многие из участников, стоящих на этой сцене, никогда не думали о том, что им выпадет такая участь – придется конструировать и моделировать. Чтобы они не забыли об этом, им вручаются памятные сувениры. А может быть кому-то наш карнавал (или шоу) сегодня дал путевку в жизнь... и может перед вами стоят завтрашние Зайцевы или Юдашкины... кто знает – давайте им еще раз поаплодируем.

2-й в е д у щ и й . Мы прощаемся с вами, до новых встреч. Всем счастья и творческих успехов!

Сценарий квеста «Знакомство с кампусом ВГУЭС» (разработанный для встречи студентов из КНР, участников летней школы)

Выходит ведущий программы. Он держит в руках мяч.

(Участники квеста – студенты из КНР, не все хорошо знают русский язык, поэтому основная задача – познакомить гостей с традиционной русской сказкой и традициями университета)

ВЕДУЩИЙ. Здравствуйте, дорогие гости. Что это такое, вы все хорошо знаете.

(Ведущий читает стихи С. Маршака.)

Мой веселый, звонкий мяч,

Ты куда помчался вскачь?

Я тебя ладонью хлопал.

Ты скакал и звонко топал.

Ты 15 раз подряд

Прыгал в угол и назад.

(Ведущий бросает мяч зрителям.)

Тот, кто мячик мой поймает, громко свое имя называет.

(Проходит игра «Знакомство».)

Очень приятно. А меня зовут... (представляется)

Вот видите, мяч всех нас познакомил и теперь нам будет гораздо проще выполнять задания квеста.

А сейчас мы с вами отправимся в путешествие по кампусу и территории ВГУЭС, наш квест состоит из шести станций.

1. Станция «Дедуля». (Гостей встречает дед Иван, представляется, задает первое задание).

Локация - Сад камней ВГУЭС. (сопровождается подходящей музыкой)

Смысл задания в том, чтобы из предложенного материала (веточек, прутиков, проволоки и прочего) собрать работоспособный веник и им смести, заранее приготовленные для каждой команды, кучки мусора до линии финиша (10 метров от игровой площадки). В конце первого квеста, Дед говорит одно из слов поговорки, необходимой для прохождения последнего испытания.

2. Станция «Бабуля». (Гостей встречает бабушка Марья, представляется, задает второе задание).

Локация – кухня кафедры туризма.(сопровождается подходящей музыкой)

(Смысл данного квеста в том, чтобы проверить знания русской кухни у гостей и повеселиться во время приготовления борща. На кухне гостей встречает Бабуля, и с очень усталым лицом говорит, что совсем утомилась и ей нужна помощь. На столах стоит большая кастрюля, и множество различных ингредиентов (картофель, огурцы, баклажан, гречка, рис, помидоры, майонез, томат паста, фасоль и т.д.) Испытуемым будет предложено положить в кастрюлю те ингредиенты, которые, по их мнению, должны быть в борще. В конце квеста бабушка дает отведать гостям уже готового борща, помогает набраться им сил, говорит призовое слово из поговорки и указывает, куда идти дальше).

3. Станция «Внучка» (Гостей встречает внучка Настенька, представляется, задает третье задание).

Локация – самая красивая клумба на территории ВГУЭС. (сопровождается звуками природы, такими как пение птиц, шум воды и т.д.)

Команды приходят к Внучке, которая сидит за столом/на покрывале на траве, в районе одной из клумб на территории ВГУЭС, вокруг нее веточки, травы и цветы. Задание: сплести венок. Внучка показывает приемы плетения венка из трав, члены команд повторяют.

Как только все члены команды справились с заданием, они надевают на голову венок и переходят к классикам, нарисованным на асфальте рядом с локацией внучки. Задание: пропрыгать все квадраты классиков так, чтобы венок остался на голове. Если венок упал – начинать сначала. Когда команда выполнила задание, внучка говорит им слово-подсказку,

и они отправляются на следующую станцию к Жучке.

4. Станция «Жучка» (Гостей встречает Жучка, представляется, задает следующее задание).

Локация – аллея ВГУЭС. (сопровождается подходящей музыкой)

После Внучки, команды приходят на станцию Жучки (собаки). Все выстраиваются в круг, Жучка становится в центре. Одному из членов команды дается мяч. Задание: перекинуть мяч товарищу по команде на противоположной стороне круга так, чтобы Жучка его не поймала. Если жучка ловит мяч, то кидавший занимает ее место в центре круга и игра продолжается. Схема повторяется несколько раз, после чего Жучка говорит, что так просто она не сдастся и предлагает сыграть в старинную русскую игру Ручеек.

Правила ее просты. Играющие встают друг за другом парами, юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор.

Игрок, кому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару.

Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка»... И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется долго, непрерывно – чем больше участников, тем веселее игра. Через какое-то время Жучка говорит, что ей пора бежать по своим собачьим делам, и говорит гостям слово-подсказку и команды отправляются на станцию Кошки и Мышки.

5. Станция «Кошки и Мышки» (Гостей встречают Кошка с Мышкой, представляются, задают следующее задание).

Локация – сцена в «Зимнем саду». (сопровождается подходящей музыкой)

На станции Кошка и мышка проводят игру «третий лишний». Цель игры «Третий лишний» - водящий должен успеть догнать убегающего игрока, а убегающий - суметь вовремя убежать и поменяться с другим игроком. Участники становятся парами в круг. Один стоит позади другого и оба лицом к середине круга. Получается круг из двух рядов. Можно взяться за руки и ходить по кругу, но это условие не обязательно.

Выбирают одного игрока, который будет догонять «Догоняла» и одного «третьего лишнего», который и будет убежать. Догоняющий заходит в центр круга, а «лишний» игрок находится за его пределами. По условленному сигналу начинается погоня. Суть заключается в том, что нельзя убежать далеко от круга, дотрагиваться до других участников, а убегающий не может пробегать сквозь круг.

В любой момент «третий лишний» может встать спереди пары и крикнуть фразу:

«Много троих, хватит двоих» или просто «Третий лишний». В этот момент тот, кто стоит в паре сзади, должен вовремя сообразить и поменяться ролями с убегающим игроком. Теперь догонять будут его.

Бегать могут только два участника. При этом если убегающий оказался внутри круга, он обязательно должен пристроиться к какой-либо паре и поменяться ролями с одним из играющих. «Догоняла» не может забегать между парами, но вправе «заморозить» игрока, который должен сменить убегающего, если он не успел побежать после крика «Третий лишний». Заканчивается погоня в тот момент, когда кого-то догнали. Тогда «Третий лишний» становится «Догонялой» и забава продолжается.

Если игроков мало, то можно сделать не два круга, а один. Возможен также вариант игры, когда в руках у «Догонялы» находится ремешок или веревка, и он должен при погоне коснуться убегающего. После этого «догоняла» выкидывает веревку и сам убегает от водящего.

После нескольких минут идет обсуждение квеста. Кошка и мышка говорят финальное (-ую) слово (фразу), которое будет пропуском на 6 станцию.

6. Заключение – «Русский Самовар».

Локация – один из кабинетов кафедры ДЗТ (сопровождается музыкой с мистическими мотивами)

Самовар и сладости охраняет Репка. Сначала Репка не хочет их пускать, за тем он с тремя разными людьми играет в «Камень/ножницы/бумага», Если 2/1 в пользу гостей, то они произносят фразу/слово-ключ и Репка пускает их на чаепитие.

На середине стола на постаменте лежит/стоит большая Репка, которую всё-таки вытянули.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Создание данного учебного пособия продиктовано необходимостью осмысления ценности актерского мастерства в современном обществе, качественность которого ведёт

к жизненному успеху личности (обеспечивает ей психологическую и социальную устойчивость) в любой деятельности.

Так как в современных условиях рыночной экономики актуализируется востребованность «товара» (услуги, специалиста и т.п.), в управлении впечатлением нуждается всё большее число политиков, предпринимателей, бизнесменов, государственных служащих и других лиц, стремящихся повысить свою успешность и быть востребованными обществом.

Учебное пособие выполнено по учебной дисциплине «Актерское мастерство и анимационные программы». Эта дисциплина изучается студентами на старших курсах направления «Сервис» профиля «Имиджмейкерские услуги» и «Социокультурный сервис» и направления «Туризм» – в течение одного семестра. Студенты должны усвоить основные понятия и категории, относящиеся к сфере имиджа, маркетинга, пиар-технологий, свободно ориентироваться в процессе общения, уметь проводить самопрезентацию, управлять впечатлением о себе, играть разные роль, уметь организовать отдых туристов и другой общественности, поскольку без знания таких приемов достаточно сложно осуществлять коммуникативную деятельность в настоящее время. А также сформировать навыки организации и проведения анимационной программы. Студенты должны знать основные понятия и термины, которые могут быть изучены в рамках дисциплины «Актерское мастерство и анимационные программы».

Приемы, заимствованные из практики актёрского мастерства и режиссуры являются основой формирования творческого начала личности, способом раскрепощения, не боязни публичного поведения, самопрезентации и понимания другого человека, умения играть разные роли для эффективного взаимодействия с партнёром.

Игра существует в контексте культуры, которая диктует ей форму и содержание. Рассматривая игровой подход в процессе социального общения, можно сказать, что «играющее» мышление имеет важнейшую культуросозидающую и культуроразвивающую функцию. И хотя игра (или точнее игровое поведение) была определена природой для стимулирования умственного развития, она является основой для формирования механизмов сотрудничества с партнером и соревнования с соперником, для снятия психологических стрессов, для отдыха и разрядки. Игра присутствует на всех этапах развития личности и служит источником его созидания.

Упражнения, заимствованные в практике актерского мастерства и режиссуры помогают человеку быть внимательным к себе и окружающим, формировать способность к фантазированию и освобождению своего тела, легко включаться в непредвиденные жизненные обстоятельства и адекватно на них реагировать.

Изучение группового характера игры с применением режиссёрских упражнений связано с глубоким анализом процесса общения, среди прочих можно выделить следующие аспекты: соревнование, конфликты, сотрудничество, аккомодация («приспособление к другим»), ассимиляция («уподобление другим»), социализация («процесс общественного становления личности»), что способствует адаптации человека в обществе и эффективному взаимодействию. Использование таких упражнений режиссерской практики, как: «дневник наблюдений», «режиссёрский рассказ», «режиссёрский показ», помогают развить навыки наблюдательности, образного выражения воспринимаемого жизненного события и умения образного рассказа.

Большой интерес представляет использование театральной игры как способа *самовыражения, самопрезентации* личности. В связи с чем из практики актёрского искусства заимствуются такие упражнения как «воспитание навыков актёрской смелости и выразительности», используются методы перевоплощения, действенного анализа и этюдного метода освоения роли.

Решению этих задач посвящено данное учебное пособие.

Процесс формирования имиджа достаточно сложный процесс и специалисту в сфере имиджа следует знать, что созданный имидж не статичен, он изменяется в соответствии с изменением обстановки и отношений в обществе. Поэтому необходимо дать студентам возможность изучать дисциплину с помощью учебного пособия, отражающего все последние изменения в имиджологии и в практике имиджмейкинга.

Список рекомендуемой литературы

Основная литература

1. Зверева Н.А., Ливнев Д.Г. Создание актёрского образа /Н.А. Зверева, Д.Г. Ливнев. – М.: РАТИ-ГИТИС, 2013. -224 с.
2. Станиславский К.С. Работа актёра над собой в творческом процессе переживания /К.С. Станиславский. – М.: Азбука, 2016. 510 с.
3. Станиславский К.С. Работа актёра над ролью. Т. 3. Ч. 2. /К.С. Станиславский. – М.: Проспект, 2015. – 494 с.

Дополнительная литература

1. Алешина И.В. Паблик рилейшнз для менеджеров / И.В. Алешина. – М.:ИКФ «ЭКМОС», 2007. - 480с.

2. Архангельская М.Д. Бизнес-этикет, или игра по правилам: правила, принципы, рекомендации. / М. Д. Архангельская. - 4-е изд., испр. - М.: Эксмо, 2007. - 192 с.
3. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М. : Прогресс, 1989. - 616 с.
4. Белобрагин В.В. Имидж отечественного шоу-бизнеса /В.В. Белобрагин. – М.: РИЦ АИМ, 2013. -160 с.
5. Блэк С. Введение в публич рилейшнз / С Блэк. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008. – 318 с.
6. Володько О.М. Имидж менеджера: учебное пособие для студ. вузов / О. М. Володько. - Минск: Амалфея, 2008. - 312с.
7. Горчакова, В.Г. Имидж: розыгрыш или код доступа /В.Г. Горчакова. - М.: Эксмо, 2007. - 208 с.
8. Гофман, И. Представление себя другим в повседневной жизни / И. Гофман. - М.: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2000. - 304 с.
9. Имиджелогия 2006: актуальные проблемы социального имиджмейкинга /Под ред. Е.А. Петровой. – М.: РИЦ АИМ, 2006. – 354 с.
10. Имиджелогия 2007: имидж как феномен современной цивилизации. /Под ред. Е.А. Петровой. – М.: РИЦ АИМ, 2007. -272 с.
11. Имиджелогия 2008: имидж как инструмент привлекательности и конкурентоспособности /Под ред. Е.А. Петровой. – М.: РИЦ АИМ, 2008. – 349 с.
12. Имиджелогия 2009: инновационные технологии успеха против кризиса /Под ред. Е.А. Петровой. – М.: РИЦ АИМ, 2009. – 384 с.
13. Имиджелогия 2010: на пути к национальной идее /Под ред. Е.А. Петровой. – М.: РИЦ АИМ, 2010. – 306 с.
14. Кузин Ф.А. Культура делового общения: практ. пособие. / Ф. А. Кузин. - 5-е изд.,перераб. и доп. - М.: Ось-89, 2008. - 320с.
15. Перельгина Е.Б. Психология имиджа /Е.Б. Перельгина.- М.: Аспект Пресс, 2002. - 223 с.
16. Пикулёва О.А. Гендерные, возрастные и профессиональные особенности тактик самопрезентации /О.А. Пикулёва. – СПб.: 2004. – 248 с.
17. Почепцов Г.Г. Имиджелогия / Г.Г. Почепцов. – М.: Рефл-бук, К. Ваклер, 2000. – 768 с.
18. Сёстры Сорины. Истоки имиджа. – М.: Гном-Пресс, 1999. – 192 с.
19. Фёдоров, И.А. Индивидуальный имидж как сторона духовной жизни общества /И.А. Фёдоров. дис. д-ра социол. наук. /Тамбовский гос. ун-т. Тамбов, 1998.- 254 с.

20. Фопель К. Технология ведения тренинга /К. Фопель. – М.: Генезис, 2004. – 267 с.

21. Шепель В.М. Имиджелогия, Секреты личного обаяния /В.М. Шепель. М.: культура и спорт. ЮНИТИ, 1997. – 382 с.

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|--|----|
| ВВЕДЕНИЕ | 3 |
| Основные виды занятий | 6 |
| РАЗДЕЛ 1. АКТЁРСКОЕ МАСТЕРСТВО | 7 |
| Тема 1. Роль игры в процессе социализации личности | 7 |
| Тема 2. Освоение основных элементов, формирующих творческое начало личности | 19 |
| Тема 3. Методы перевоплощения, используемые на сцене и в жизни | 39 |
| Тема 4. Работа над ролью | 48 |
| Тема 5. Разработка технологии проведения тренинга | 54 |
| РАЗДЕЛ 2. РЕЖИССЁРСКИЕ ОСНОВЫ ИМИДЖМЕЙКИНГА И АНИМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ | 61 |
| Тема 6. Основные принципы режиссерской профессии в деятельности специалистов социокультурного сервиса и туризма | 61 |
| Тема 7. Режиссерские основы культурно-досуговой деятельности. Организация и методика воплощения различных театрализованных форм, зрелищных мероприятий | 77 |
| РАЗДЕЛ 3 ПОДГОТОВКА И РЕАЛИЗАЦИЯ АНИМАЦИОННОЙ ПРОГРАММЫ | 88 |
| Тема 8. Организация и проведение мероприятий различной направленности | 88 |
| Тема 9. Подготовка сценария развлекательного мероприятия цели, план, | |

| | |
|--|-----|
| основная концепция..... | 101 |
| 9.1. Технология разработки проекта анимационной программы..... | 101 |
| 9.2. Подготовка сценария анимационной программы..... | 110 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Упражнения на развитие психо-физического аппарата актера..... | 123 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Работа над образом..... | 135 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Упражнения, применяемые в процессе проведения тренинга..... | 145 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 4. Сценарии анимационных программ..... | 153 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ..... | 178 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ..... | 180 |