

Волинський національний університет імені Лесі Українки
факультет культури і мистецтв
кафедра музичного мистецтва

ЛЮДМИЛА НАТАНЧУК

**ОСНОВИ РЕЖИСЕРСЬКОЇ ТА ОРГАНІЗАЦІЙНОЇ
МАСТЕРНОСТІ**

Методичні рекомендації

Луцьк, 2022

УДК 792.02(072)

Н 33

*Рекомендовано до друку науково-методичною радою
Волинського національного університету імені Лесі Українки
(протокол № _ від _____ 2022 р.)*

Рецензенти:

Якимчук О. – народний артист України, артист Волинського обласного академічного українського музично-драматичного театру імені Т. Г. Шевченка;

Марач О. – кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри музичного мистецтва факультет культури і мистецтв Волинського національного університету імені Лесі Українки.

Н 33 Натанчук Л. Основи режисерської та організаційної майстерності : методичні рекомендації для здобувачів освіти спеціальності 025 «Музичне мистецтво. Луцьк, 2022. 23 с.

В методичних рекомендаціях «Основи режисерської та організаційної майстерності» систематизовані тренінгові практики з освітнього компонента, вправи та завдання для удосконалення режисерської та організаційної майстерності.

Видання буде корисним для викладачів акторської майстерності, керівників театральних гуртків.

УДК 792.02(072)

© Натанчук Л., 2022

© Волинський національний університет імені Лесі Українки, 2022

ОРГАНІЗАЦІЙНА ТА РЕЖИСЕРСЬКА ПРАКТИКА «Я-АКТОР!»

Багато хто відповість на це питання просто: для того, щоб виступати, щоб не боятися сцени, впевнено почувати себе перед публікою і вміти показати себе. Все це так, але це лише верхівка айсбергу.

Насправді, організаційна та режисерська майстерність зачіпає безліч навичок, умінь і властивостей, вельми корисних не стільки на сцені, скільки у нашому повсякденному побутовому житті.

- Як етично вирішувати конфліктні ситуації?
- Як вміти знаходити спільну мову з людьми?
- Як будь-яку розмову зробити максимально цікавою і корисною?
- Як керувати своєю увагою, увагою, як навчитися зрозуміло пояснювати?
- Що робити, коли Вас ображають?
- Нарешті - як навчитися дивуватись дрібницям і радіти життю?

Зараз навіть дорослі люди часто не володіють цими корисними навичками. Погодьтеся – в повсякденному житті далеко не всім потрібно знати, чим відрізняється логарифм від інтеграла, проте ми всі щодня граємо різні життєві ролі, нам доводиться домовлятися з незнайомими людьми, переконливо відстоювати свої позиції та переконання. Так чому поряд з математикою і мовами не навчати вмінню працювати з власними емоціями, увагою, різними способами комунікації?

Тренінгове заняття «Знайомство. Артистична сміливість»

Вступна бесіда

Можна посадити студентів в коло і запитати, що вони знають про професії актора. Після цього потрібно визначити, якими якостями і вміннями повинен володіти актор і чому. Ключові компетенції можна виписати на дошці для наочності:

- **Уміння володіти своїм тілом** - щоб завжди добре виглядати на сцені і в кадрі, не виглядати незграбним.

- **Увага** - щоб вміти повністю зосереджуватися на ролі, копіювати поведінку інших людей і т.п.
- **Пам'ять** - щоб запам'ятовувати тексти.
- **Чітка виразна мова** - інакше ніхто ні чого не розбере.
- **Уміння взаємодіяти з іншими людьми** - адже на сцені або фільмі актор, як правило, грає не один.
- **Багата уява** - щоб яскраво і цікаво грати.

І закінчити розмову можна питанням: «А чи потрібні всі ці якості людині в звичайному житті?».

Таким чином, ми приходимо до висновку, що акторська майстерність допомагає людині розвиватися, ставати краще та ефективніше. Після цього запропонуйте студентам зробити перші кроки для розвитку цих якостей прямо зараз.

Блок 1. Вправи на вміння володіти своїм тілом

Можна включити фонову музику і почати зі звичайної розминки, щоб налаштуватися. А потім перейти до специфічних акторських вправ. Багато з них виконуються на ходу.

Поясніть, що потрібно спокійно ходити по приміщенню, ні з ким не стикаючись. Потренуйтеся по оплеску міняти швидкість за шкалою від 1 до 5 - від найнижчої до найвищої. Завдання групи - налаштуватися один на одного, щоб швидкість у всіх була однаковою.

«Камінь-повітря»

Для цієї вправи учасники продовжують ходити. Підійде швидкість №3 - тобто звичайний середній крок.

За оплеском і команді «Камінь!» всі повинні завмерти і напружити всі м'язи. А по команді «Повітря!» повинні повністю розслабитися і рухатися так, ніби вони легкі, як вітерець. Можна кружляти, танцювати, піднімати руки. Головне - спробувати максимально розслабитися.

Слідкуйте за якістю виконання вправи - багатьом учасникам складно цілком розслабитися.

«Зупинка на краю прірви»

Наступна вправа виконується на швидкості №5, найвищою. Тут виникає небезпека, що учасники почнуть бігати і намагатися збити один одного з ніг. Так що краще заздалегідь попередити, що торкатися один до одного заборонено правилами гри.

Студенти швидко ходять, майже бігають, поки викладач не хлопне в долоні. У цей момент їм треба уявити, що прямо під ногами виникає прірва. Важливо вчасно зупинитися, щоб не впасти в неї.

Знову оплеск - значить можна йти на високій швидкості далі.

Можна грати до тих пір, поки учасники навчаться чітко реагувати на оплеск і перестануть «падати у прірву».

Блок 2. Вправи на увагу

Наступний блок націлений на посилення концентрації уваги. Крім цих вправ в нього можна включати будь-які ігри на розвиток зорової, слухової, дотикової уваги.

«Повтори позу»

Всі стають в коло. Один учасник виходить в центр. На ваш перший оплеск він/вона повинні прийняти будь-яку позу. А по другому оплеску всі повинні повторити цю позу за нею. Наступний оплеск - знову для ведучого, а другий - для інших.

Спочатку, як правило, учасники не можуть сконцентруватися і змінюють позу одночасно з ведучим. Потрібно домогтися чіткості у виконанні вправи. Ще раз акцентуйте увагу, що перший оплеск - для ведучого, і тільки другий - для інших. Весь інший час ніхто не повинен рухатися.

«Ми тобі не заважаємо?»

Одному учаснику дається книга. Вона/він сідає на стілець і починає читати про себе. Всі інші в цей час починають відволікати - кликати, задавати питання, намагатися розсмішити. Тільки чіпати заборонено.

По закінченню часу учасник має розповісти все, що зміг запам'ятати з книги. Це непроста справа, так що можна навіть вибрати переможця - того, хто найбільше зміг зрозуміти і запам'ятати при такому екстремальному читанні.

Блок 3. Вправи на розвиток пам'яті

Так як гри на розвиток цієї навички зазвичай статичні, вони не повинні тривати довго. Інакше інтерес згасне, і динаміка заняття зіб'ється.

Зазвичай беруть одну вправу, яка дуже смішить учасників. Вони не помічають, як в процесі запам'ятовують безліч слів.

«У бабусиній скрині зберігалися ...»

Всі сидять в колі. Перший учасник говорить фразу «У бабусиній скрині зберігалися ...» і придумує перше слово. Наприклад: окуляри, капелюх, кішка або навіть дідусь. До свого слова гравець придумує будь-який жест. Складає пальці у вигляді окулярів або тримається за спину, як старий.

Наступний учасник знову говорить «У бабусиній скрині зберігалися ...», а потім називає і показує слово попереднього гравця. Потім придумує своє. І так по колу.

Останній учасник повинен перерахувати і показати всі названі слова по черзі.

Блок 4. Вправи на розвиток мовлення

Один з найефективніших способів зробити мову чіткою і зрозумілою - це якомога частіше робити вправи зі скоромовками.

«Битва»

Всі присутні діляться на дві команди і встають один проти одного. Кожна команда отримує (або вибирає сама) скоромовку.

Далі ви задаєте умови для кожної з команд. Наприклад, так:

Команда 1, скажіть скоромовку так, ніби чогось просите у команди 2. А тепер команда 2 - скажіть свою скоромовку так, ніби сварите команду 2. Ваша черга, команда 1! Дайте відповідь скоромовкою з такою інтонацією, ніби образилися ...

Міняйте умови і задавайте різні емоції. Можна складати цілі пов'язані діалоги, де в середині відбувається конфлікт, але потім все закінчується примиренням.

При цьому стежте, щоб слова скоромовок вимовляли дружньо, голосно і чітко.

«Задані емоції»

Це схоже завдання, але тепер учасники зможуть проявити себе не в групі, а індивідуально. Добре, якщо вони при цьому будуть виходити на сцену або в центр кімнати.

Можна також брати скоромовки або прості дитячі віршики.

Завдання - розповідати їх з тими емоціями і в тих обставинах, які ви задаєте.

приклади:

- як ніби зізнаєшся всім у любові;
- ніби отримав погану оцінку;
- ніби у тебе гаряча картопля в роті;
- як ніби зараз заплачеш;
- ніби ти розповідаєш анекдот і т.д.

Емоції і обставини для кожного можна придумувати разом із учасниками.

Блок 5. Вправи на взаємодію

Такі завдання вчать бути уважними один до одного, краще відчувати і розуміти інших людей, довіряти їм. Розподіліть пари випадковим чином.

«Ходіння наосліп»

У парі одному з учасників зав'язують очі. Інший кладе руку йому на плече і повільно, акуратно водить його по приміщенню. Розмовляти заборонено, потрібно повністю зосередитися на почутті партнера.

Потім ролі в парі міняються, і ведучий стає тим, кого ведуть.

«Скульптура і скульптор»

Один учасник грає глину. Вона повністю розслабляється і віддає себе у владу скульптора. Той, направляючи руки і ноги партнера так, як йому потрібно, робить з нього якусь фігуру. Це його скульптура, якої він повинен придумати назву і представити всім.

Потім скульптор і скульптура міняються.

Можна продовжити цю вправу і розбити гравців на трійки або навіть четвірки. Тоді можна створювати цілі скульптурні композиції.

Блок 6. Вправи на розвиток фантазії

Це один з найбільш важливих і цікавих блоків. Розвиток фантазії - це запорука креативного мислення.

«Покажи колір!»

Призначається ведучий, він виходить за двері. Решта загадують колір.

Коли людина повертаються, група по сигналу починає показувати йому мовчазні етюди, які натякають на цей колір.

Наприклад, якщо це «жовтий», то зазвичай хтось зображує курчат, інші - сонце, треті - квітку і т.п. Ви можете спостерігати і хвалити тих учасників, у кого спостерігається самий творчий підхід.

Ведучий намагається зрозуміти, який колір був загаданий. Якщо він вгадує з третьої спроби, то призначається новий ведучий.

«3 слова»

На першому етапі вправи всі учасники сідають в коло. Ви просите їх назвати три слова. Причому, слова не повинні бути нічим пов'язані один з одним. Наприклад, стілець, пінгвін, корабель.

Тепер ці три слова треба об'єднати в одну пов'язану історію. Просіть не називати те, що лежить на поверхні, а шукати більш цікаві варіанти. Тобто «пінгвін зайняв свій стілець на кораблі і поплив» - це занадто проста відповідь. Заохочуйте розгорнуті, оригінальні історії.

Наступний етап вправи - не тільки придумати, але і показати історії. Для цього потрібно поділитися на команди по 3-6 чоловік. Слова для кожної команди можуть придумувати спільно.

За 5-7 хвилин всі команди повинні розподілити ролі і відпрацювати свої етюди. А потім показати їх. Якщо є можливість, то виступати краще на сцені.

ПОРАДА: перед самостійною підготовкою до кожного виступу, нехай навіть це маленький етюд, нагадуйте про прості правила:

- брати участь повинні всі члени міні-групи, ніхто не повинен залишитися осторонь. Якщо комусь не вистачає ролі - придумайте для нього роль.
- під час обговорення етюду поважайте думку один одного.
- у будь-якій історії має бути початок, середина і кінець. Все повинно бути чітко і зрозуміло.
- коли стоїте на сцені, не повертайтеся до залу спиною. Намагайтеся триматися в півоберта або обличчям до глядачів.
- не смійтеся і не розмовляйте на абстрактні теми під час виступів.

«Казки на новий лад»

Для цього етюду учасникам теж потрібно розбитися на групи. Заздалегідь приготуйте потрібну кількість папірців. На одних напишіть назви відомих казок - «Колобок», «Ріпка» і т.п. На інших - жанри фільмів - комедія, трилер, мелодрама тощо.

Кожна команда витягує казку і жанр, в якому її потрібно зіграти.

На розподіл ролей і підготовку потрібно дати близько десяти хвилин. Якщо учасники сильно захоплені підготовкою і не встигають, то можна продовжити час.

Гравцям сподобається ще більше, якщо ви заздалегідь приготуєте для казок елементи костюмів і декорацій. Іноді під час цієї вправи народжуються посправжньому яскраві та оригінальні казки. І майже завжди вони бувають дуже смішні!

Дана схема проведення театрального заняття не є універсальною. Ви можете варіювати блоки і вправи, як вам зручно.

Тренінгове заняття «Увага. Пам'ять. Концентрація»

На початку поясніть учасникам⁷, що на занятті ми будемо вчитися вмінням концентрувати увагу на одному або декількох об'єктах; не випускати ситуацію з під контролю; сприймати інформацію всіма органами почуттів. Познайомимося з додатковими виразними засобами актора.

Заняття слід розпочати з розминки

Пластична розминка.

Проходить під ритмічну музику і під рахунок:

- нахили головою в сторони;
- перекочування голови в сторони, уявивши, що це м'яч;
- знизування плечима;
- «Арлекін» - згинаємо руки як маріонетка і крутимо в сторони;
- «Змійка» - руки на ширині плечей, згинаємо до плеча з виворотом в початкове положення;
- «Хвиля» - руки на ширині плечей, робимо хвилеподібний рух від правої руки до лівої, потім від правої ноги до лівої;
- нахили тілом в сторони;
- «Мотоцикл» - сідаємо за кермо уявного мотоцикла і зображуємо їзду, спочатку їдемо поодиночі, потім по двоє, троє і т. д. Поки вся група не виявиться на одному мотоциклі;

- «Забіг» - починаємо бігти швидко, поступово уповільнюємо біг, голосно тупотячи ногами, потім тихо, бачимо попереду фінішну стрічку, прискорюємо темп і «перемагаємо».

Емоційне розвантаження

Учасники стають в коло. Спочатку знімаємо фізичний затиск шляхом послідовного напруги групи м'язів, а потім різкого їх розслаблення. напружуємо: п'ятки; литки ніг; всю ногу; ягодиці; живіт; плечі; руки; шию; голову; тягнемося вгору.

На рахунок «три!» потрібно різко видихнути і розслабити м'язи.

Переходимо до **емоційного розвантаження**.

Учасники відвертаються від педагога, закривають очі і уявляють, що вони леви - хижі, агресивні, господарі на своїй території, а педагог - чужинець, який проник на їх територію. Завдання «левів» по команді педагога повернутися і налякати гарчанням, криком «чужака». Потім знову відвертаються, закривають очі і уявляють, що вони маленькі, новонароджені кошенята; педагог - їх господар. Завдання «кошенят» повернутися за командою і понявчати так, щоб «господар» пожалів їх і напоїв молоком.

Далі учасники ходять мовчки в хаотичному порядку. За оплеском голосно кричать.

У першому випадку учасники тренінгу звільняються від негативних емоцій, які в них накопичилися. У другому випадку, змінюємо агресію на доброзичливість, щоб не залишати учасників перезбудженими і агресивними. У третьому випадку звільняємося від емоційної напруги шляхом безпричинного крику.

Зміна діяльності. Розминка «Сніжинки»

Учасники перетворюються в сніжинок і літають по залу в хаотичному порядку. Якщо педагог називає цифру «3», то усі стають по три людини; «5» - по п'ять

осіб. У підсумку, на завершення, педагог повинен назвати цифру, яка вказує на кількість учасників, і таким чином виходить великий сніговий ком.

Дотична увага

Учасники сідають в півколо. Одній людині зав'язують очі, інші витягають вперед по одній руці і закочують рукав одягу. Педагог підводить «ведучого» до когонебудь, «ведучий» може чіпати кисть руки до зап'ястя. Завдання «ведучого» розпізнати навпомацки власника руки. Якщо учасник не може, то йому дозволяється помацати руку вище, волосся, обличчя...

Слухова увага

Вправа «Пташка, пискни!»

Педагог вибирає «ведучого», зав'язує очі, садить на коліна до одного з учасників. «Той, хто водить» повинен попросити «Пташка, пискни» і учасник повинен пискнути так, щоб «ведучий» не впізнав, у кого сидить на колінах.

Вправа «Літає - не літає»

Педагог називає цілий ряд іменників. Реагуючи на слова, що позначають предмети, які літають, учасники плещуть у долоні, а на ті, що не літають - опускають руки по швах. Педагог постійно плескає в долоні, заплутуючи учасників, щоб ті не втрачали увагу. Слід приготувати різноманітний перелік всього того, що може літати і не літати: крокодил, літак, корова, телефон, бабка, муха, собака, слон, шифонер, комар, телевізор, орел, ручка, дельфін, аероплан, дятел, снігур, жираф, кішка, вівця, вертоліт, метелик, сонечко, мишка, тарган, ковбаса, ракета, магнітофон, горобець, олівці, поросся, мураха, павук, коник, лев, панда, мошкара, колібрі, ведмідь, папуга.

Можна запропонувати і інші варіанти цього завдання, як наприклад: «зростає - не зростає», «живе - не живе».

Далі, з метою ускладнення вправи об'єднайте відразу кілька завдань, типу: «Літає - зростає - живе». В результаті може вийти кілька правильних відповідей. Наприклад: горобець, який і літає, і росте, і жива істота. Відповідно учасники будуть робити різні рухи: плескати, махати або охоплювати себе руками, тоді як на слово «поліно» всі рухи будуть відсутні.

Вправа на увагу і пам'ять «Алфавіт»

Півколо. Педагог просить, щоб учасники сказали літеру алфавіту по одній і по порядку. Хто яку літеру вимовив, той стає власником даної літери. Потім педагог називає якесь слово, наприклад, СЦЕНА. Власники літер «с», «ц», «е», «н», «а» повинні встати по черзі і хлопнути в долоні, не порушуючи правопису.

Для ускладнення вправи педагог пропонує проплескати спочатку речення, потім вірш і т. п.

Дихальна розминка

Учасники сідають в творче півколо. Спинки тримають прямо, сидять на краєчку стільця:

- вдих повітря через одну ніздрю, видих через іншу;
- вдих через рот, видих через ніс, постукуючи по ніздрях;
- вдих через ніс, видих через рот, постукуючи по щоках;
- глибокий вдих (плечі не задираємо, видих зі звуком «м»), постукуючи по грудях.

Існує три види дихання:

Перший вид - спокійна мова, яка звучить плавно. Учасники виконують:

- свистить вітер - с-с-с-с-с-с-с-с - шумить дерево - щ-ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш - летить бджола -ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж.
- пищить комар -з-з-з-з-з-з

Другий вид - вольова, але стримана мова:

- працює насос - с-с-с-с! с-с-с-с! с-с-с-с!
- мете заметіль -ш-ш-ш-ш! ш-ш-ш-ш! ш-ш-ш-ш!
- свердлить дріль - з-з-з-з! з-з-з-з! з-з-з-з! Третій вид - емоційна мова в швидкому темпі:

- кішка сердиться - Ф! Ф! Ф! Ф! Ф!
- пилить пила -С! З! З! З! З!

- заводиться мотор - Р! Р! Р! Р! Р!

Завершуємо дихальну розминку: набираємо повітря в легені і поступово видихаємо зі звуком «с» і нахилом.

Артикуляційна гімнастика

Півколо. Спинки прямо, сидять на краю стільця:

- рот закритий, облизуємо язиком зуби зовні і всередині;
- губи витягуємо в хобіток, рухаємо за годинниковою стрілкою і навпаки;
- губи в хобіток, потім посмішка;
- рот закритий, рухаємо язиком вгору, вниз, в сторони;
- щелепа нерухома, язиком штовхаємо в сторони так, щоб було видно рух язика;
- тягнемо язик до підборіддя, потім до кінчика носу;
- дражнимо один одного «блям», «блям»;
- зуби зімкнуті, опускаємо нижню губу, оголюючи зуби;
- зуби зімкнуті, піднімаємо вгору верхню губу, оголюючи зуби;
- рухаємо щелепою в сторони, потім нижню щелепу піднімаємо вгору, потім - вниз;
- цокаємо.

Розминка для голосу

Спочатку вимовляємо звуки мі, ме, ма, мо, му, ми тихо - голосно – тихо.

Потім разом читають вірш так, щоб підвищення і пониження висоти голосу відповідало змісту:

Щоб оволодіти грудним
регістром, Я стаю аквалангістом.

Все нижче опускаюся, нижче!

А дно морське ближче,
ближче!.. І ось вже в царстві я
підводному!

Хоч занурився глибоко,

Але голосом грудним, вільним
Розпоряджаюся я легко.

Щоб оволодіти грудним регістром,
Корисно стати аквалангістом.

Тренінг повторюється в русі по колу.

Етюдні вправи

«Звичайне у незвичайному»

Пропонуємо учасникам відкрити пляшку з водою, напитися.

Ускладнення:

- у вас руки із скла
 - права рука в гіпсі
- у фляжці не вода, а еліксир сили.

«Тонкий-товстий»

Учасники розбиваються на пари. Кожній парі пропонується зайнятися однією справою (збирати яблука, гриби, сірники з підлоги), тільки кожний на своєму місці. Група повинна вгадати, хто був «товстим», а хто «тонким». Потім бажано обговорити побачене.

«Детективи»

Учасникам пропонується виконувати будь-які фізичні дії, але одночасно непомітно спостерігати за одним з інших учасників гри. Через 1-2 хвилини пропонуємо вгадати, хто за ким спостерігав. А ті, хто спостерігав повинні перерахувати дії, які виконував їх «підозрювані».

Наприкінці заняття обов'язково провести обговорення: Що нового ми сьогодні дізналися? Що найбільш сподобалось, запам'яталось?

Запропонувати подякувати один одному оплесками.

Тренінгове заняття «Імпровізація в дії» - злам стереотипів

«П'ятнашки»

Звичайні «п'ятнашки» перетворюємо в захоплюючу гру. Особливість цієї гри в тому, що ведучий виставляє перед собою витягнуту руку, точно спрямовує її на того, кого хоче «заплямувати», і тільки після цього починає рух. Ведучому не можна різко міняти напрямок руху або «плямувати» без витягнутої вперед руки. Якщо ведучий хоче вас «заплямувати», у вас є два способи цього уникнути. Перший – ухилитися фізично, як у звичайній грі, і другий – встигнути назвати ім'я будь-якого іншого учасника вправи, що знаходиться на майданчику. При цьому той учасник, чиє ім'я названо, стає ведучим. Якщо ви не встигли назвати ім'я партнера і були «заплямовані», або назвали невірне ім'я, то вибуваєте з гри. З часом, коли учасників гри стане менше, майданчик, для ускладнення завдання, можна зменшити вдвічі. Після декількох ігор проводиться фінал: у загальну групу збираються всі, хто перемогли перед цим.

«Ритми і групи»

Дві групи стоять одна навпроти другої. Кожна група розучує свій, даний педагогом, ритмічний малюнок, який відбиває в долоні. Педагог, плескає в долоні один раз, чує відповідь ритмічним малюнком першої групи, два рази – другої групи. Педагог вільно рухається по кімнаті, плескає в долоні. Відповідь групи залежить і від енергії завдання. За тим же принципом кожна група отримує свій малюнок для відбивання ногами. Відповідь групи в даному випадку йде на тупання ногою педагога. Педагогу можна міняти завдання для груп. Групам важливо почути завдання. Додається додаткова умова, пов'язана зі словом. Одну групу, наприклад, педагог запитує: «Ви готові?». Група повинна відповісти: «Так». Другій групі ставить запитання: «Так?». Група повинна відповісти: «Ми готові». Педагог отримує повну свободу імпровізації завдань (плесканням,

словом), від нього залежить черговість і інтенсивність завдань, рух по майданчику. Ця вправа тренує багатоплощинну увагу – групову та індивідуальну, імпульсивність, координацію рухів.

«Ім'я»

Вільно рухаючись по кімнаті, вихованці вітають один одного рукоштовкуванням і чітко вимовляють своє ім'я. При рукоштовкуванні вони міняються іменами. У продовження цієї вправи, зустрічаючи нового партнера, учасник гри передає своє нове ім'я і так само отримує ім'я від партнера. Отримавши, через деякий час своє ім'я н, учасник виходить з гри. Для групи вправа вважається закінченою, якщо всі повернули собі свої імена і звільнили майданчик. Вітатися бажано не формально, а дивлячись в очі партнеру і фіксуючи на ньому увагу. Гра ускладнюється, якщо учасники, вітаючи один одного, можуть за своїм вибором обмінюватися іменами разом з прізвищами. Педагог може, за бажанням, попросити будь-якого учасника пригадати послідовність зустрічей та отриманих імен і прізвищ. Гра ускладнюється, якщо завдання виконується в обмежений інтервал часу. Необхідна кількість учасників – від восьми до десяти.

Вправа розвиває не тільки довільну увагу і тренує пам'ять, але вимагає динамічної зміни уваги, тобто одномоментно відмовитися від попередньої інформації та безпосередньо сприйняти нову. В цій вправі розвивається також і сенситивність – чуттєве сприйняття партнера.

«Жест і ім'я»

Група учасників утворює рівне коло. Всі учасники стоять обличчям до середини кола. Названий педагогом учень повинен зробити крок всередину кола і повільно, не зупиняючись, обійти всіх учасників по внутрішній частині кола і повернутися на своє місце. Необхідно при цьому зв'язуватися поглядом з кожним партнером. Зупинитися можна тільки один раз за своїм вибором і, зупинившись перед обраною людиною, увійти з нею в тілесний контакт за допомогою будь-якого жесту (доторкнутися, легко штовхнути і т.п.). При цьому можна називати ім'я партнера, або дати партнеру ім'я вигадане. Далі — завершити коло і повернутися на своє місце. Наступний учасник, що стоїть поруч (праворуч або

ліворуч – за домовленістю) починає такий же рух по колу. Він повинен точно повторити жест попереднього учасника і ім'я, яке було названо. В свою чергу, він також має право на зупинку, контакт з іншим обраним партнером. Таким чином, кількість повторюваних жестів та імен з кожним наступним учасником збільшується. Повторюється не тільки жест, але його пластичні якості – енергетика, підтекст фрази.

Вправа має продовження. У центрі кола стоїть обраний педагогом учасник. Партнери по черзі підходять до нього, і він повинен вітати їх жестом і ім'ям, отриманим в ході першої частини вправи в колі. Швидкість підходу партнерів в центр поступово збільшується. Продовження вправи пов'язане з рухом по класу. Рухаючись вільно, зустрічаючи партнера, – обмінюватися жестами та іменами, отриманими в першій частині вправи.

Вправа «Жест і ім'я» тренує цілий комплекс якостей, пов'язаних пластикою, – це увага, пластична пам'ять, сенситивність, спілкування, координація, реактивність. Вправа вчить дбайливо поводитися як з жестом, так і зі словом.

«Детектив»

Учасники гри стають в щільне коло обличчям один до одного, закривають очі і наспівують будь-яку мелодію. Педагог, тихенько обходячи їх, торкається до того учасника гри, який буде «злочинцем». Решта не знають про цей вибір. За знаком викладача учасники відкривають очі і мовчки починають рухатися по класу. «Злочинець», зустрівшись поглядом з будь-яким з учасників гри, може «вбити» його, моргнувши правим оком. Рух решти учасників вправи по класу при цьому триває. «Отруєний» смертельною отрутою падає не відразу, а дві-три секунди по тому. Він вибуває з гри. Решта учасників гри повинні по ходу руху мовчки вирішити завдання, хто ж є вбивцею.

Від них вимагається високий ступінь уваги і спостережливості.

Але ось хтось із учасників визначив «злочинця». Єдина можливість знешкодити «вбивцю» - це підняти руку, зупинити гру і сказати: «Я звинувачую!». Проблема в тому, що «вбивця» може бути знешкоджений, якщо

обвинувачів не менше двох. Якщо обвинувача ніхто з інших учасників не підтримує, то гра продовжується. Якщо такі знайшлися, вони зупиняються і піднімають праву руку зі словами: «Я обвинувачую!». Важлива умова: обвинувачі повинні по команді педагога (на рахунок раз, два, три) одночасно показати на звинуваченого. Якщо обвинувачі показують на різних людей, то обидва вони вважаються «вбитими» і залишають гру.

У цій грі учасники виконують активну дієву задачу: по певних реакціях вичислити «злочинця», якого розшуковують. Для цього потрібно бути дуже уважним, безсловесно змовитися з партнерами, вміти вгадати їх наміри. Таке цілеспрямоване завдання тренує кмітливість, спостережливість, активізує мислення, інтуїцію, почуття партнера. Гравцеві, що виконує функції «злочинця», щоб не бути впізнаним, необхідно знайти різні маскуючі пристосування поведінки.

«Наспів»

Один з учасників вправи починає наспівувати мелодію. До нього приєднуються другий, третій і т. д. Завдання – довести свою мелодію до кінця, не збільшуючи силу звуку. У процесі виконання вправи постаратися запам'ятати мелодії партнерів. Вправа розвиває довільну увагу, зосередженість і стійкість (робота з перешкодою з боку партнерів), швидкість реакції (динамічність).

«Газетна стаття»

Сидячи на стільці перед групою учасників вправи, читати незнайому статтю з газети вголос. Решта учасників по черзі задають питання різного характеру, на які читач газети зобов'язаний відповідати, і потім продовжувати читання з того ж місця. Після читання статті педагог просить переказати її зміст і потім згадати отримані запитання і дані на них відповіді.

Режисер - актор

Вправа робиться в парах. Один з вас - режисер, другий - актор. Далі все просто:

режисер дає актору різні завдання, і актор їх виконує!

Завдання можна поділити на три типи:

- прості дії
- акторські гри
- творче мислення

Прості дії - це завдання типу: сядь на стілець, підійди до дверей, визирнути у вікно і т.п. Завдання повинні бути максимально простими і в них потрібно використовувати тільки реальні предмети.

Акторські ігри - це завдання, які починаються зі слова *Покажи!*

Покажи тигра, стілець, захід сонця вручну, наснагу, розкріпачення і т.д. Режисер може придумувати будь-які образи, почуття, поняття, які актор показує. Головне тут - імпровізація, кураж і акторська майстерність.

Творче мислення. Режисер дає прості завдання: принеси стілець, сядь на диван, налий стакан води і т.п. Тільки в цьому варіанті актор повинен виконати це завдання не прямо, а модифікувати його.

Наприклад, якщо потрібно принести стілець, то актор спочатку ретельно перевірить його на стійкість, і тільки потім принесе), якщо потрібно налити склянку води, то актор може поставити цей стакан собі на голову і в такому положенні його наповнювати водою! Головне, щоб ці дії були внутрішньо виправдані. Наприклад, актор репетирує номер зі склянкою води, або він програв суперечку.

«Голка – нитка»

Один партнер стоїть за спиною іншого на відстані 2-3-х кроків. Ведучий вільно та всіляко переміщається по майданчику, задаючи тему і характер рухів, партнер «переслідує» його, не повторюючи його рухів, але вгадуючи та розвиваючи їх характер. Вправа розвиває здатність до імпровізації, а також увагу до партнера, вміння включатися в запропонований характер рухів.

«Тримаємо стелю»

Частина перша. Необхідно утримати руками «стелю», яка повільно опускається. За умовним сигналом «стеля» починає повільно «опускатися», і з кожним наступним сигналом на 10 см наближається до підлоги. Таким чином

доведеться утримувати «стелю», стоячи, сидячи та лежачи. Рух вниз, як і вгору, виконується в кілька етапів: швидкий рух по сигналу та фіксація позиції. Утримуючи напругу в позиції, необхідно контролювати дихання та свою мізансцену щодо партнерів, враховуючи не тільки власний рух, але й рух групи - адже «стеля» одна на всіх.

Частина друга. Піднімаючи «стелю», повернути її у вихідну позицію. Завдання ті ж, що й в першій частині вправи.

«Боги на Олімпі»

Вивчити уривок, написаний у розмірі гекзаметра (будь-який, взятий з Гомера). П'ятьшість чоловік зображують компанію богів Олімпу і ведуть бесіду. Герой, будь-який обраний вихованець, зобов'язаний, не підходячи до богів близько (для цього місце для героя має бути визначено), змусити їх себе слухати. Потрібно гекзаметром змусити богів звернути на себе увагу, відвернути їх від розмови. Для цього герой повинен бути різноманітний у пристосуваннях, динамічно змінювати побудови до партнерів, діяти в конкретних завданнях: розважати, змусити замовкнути, налякати, знущатися, розсмішити і т. п. Гекзаметр можна повторювати скільки завгодно разів. Боги не повинні спеціально піддаватися героєві, але й не повинні повністю занурюватися в свою бесіду. Вправа вимагає великої енергетичної витрати. Вона є імпровізаційною по суті, так як поведінку «богів» неможливо передбачити. Корисно виконувати її до переможного кінця, незважаючи на опір партнерів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гордеєв С. І. Методика організації масових свят. Харків, 2003.
2. Вовкун В. В. Мистецтво режисури масових видовищ: підручник. Київ: НАКККіМ, 2015. 356 с.
3. Зайцев В.П. Майстерність артиста і ведучого: навч. посібник. Київ : НАКККіМ, 2016. 234 с.
4. Кужельний О. П. Основи режисури театралізованих видовищ і свят. Навчальний посібник для вищих навчальних закладів з Грифом МОН України. Київ : НАКККіМ, 2012. 130 с.
5. Матушенко В. Б. Сучасна теорія і практика режисури естради : робоча програма для студентів-магістрантів спеціальності 026 «Сценічне мистецтво», спеціалізації «Акторська майстерність». Київ : НАКККіМ, 2020. 18 с. 8.
6. Обертинська А. П. Основи режисури масових вистав і свят : навч. посіб. Київ : ДАКККіМ, 2002. 87 с.
7. Погребняк Г. П. Аспекти сучасного менеджменту в галузі видовищ: навчально-методичний комплекс. Київ : НАКККіМ, 2011. 48 с.

Навчально-методичне видання

Автори: Натанчук Людмила

Основи режисерської та організаційної майстерності

методичні рекомендації для студентів
спеціальності 025 «Музичне мистецтво»

Електронне видання