

Детско-юношеская организация
«Остров Сокровищ»



Театр

Учебник островного курса

Издание третье



Москва
2016

Театр
Учебник островного курса
Москва, 2018. – 32 с.
Издание третье.

Учебник рассчитан на подростков, проходящих один из трех учебных курсов по театральной деятельности по программе ДЮО «Остров Сокровищ».

Составители

Первый уровень — Анастасия Савченко

Второй уровень — Андрей Кипятков

Третий уровень — Виталий Лебедев (на основе книги «Театр, где играют дети» под ред. А.Б.Никитиной — М., Владос, 2001 и лекции по драматургии Д.Х. Салимхянова)

Содержание

Первый уровень	2
Первое занятие	2
Второе занятие	4
Третье занятие	6
Четвертое занятие	7
Пятое занятие	9
Критерии оценки	9
Второй уровень	10
Построение курса	10
Театральные профессии	10
Действие	12
Конфликт	13
Мизансцены	13
Критерии оценки спектакля	14
Третий уровень	15
Драматургия	15
Создание оригинальной пьесы	15
Создание характера героя	21
Инсценировка литературного произведения	22
Адаптация готовой пьесы	23
Тренинги	24
Критерии оценки пьесы	30
Используемая литература	30
Список спектаклей	31

Первый уровень

Учеба первого уровня направлена на развитие трех основных качеств актера: воображение, внимание и свободу действий. Каждое занятие должно включать в себя и тренинги на фантазию, и более простые тренинги (физическую разминку). Основная цель учебы — сосредоточить внимание и раскрепостить человека, подключить его воображение.

Самое важное в проведении учебы — это обсуждение. Ребенок должен анализировать свои действия, понимать, что он делает не так.

Многие тренинги лучше всего проходят под музыку, поэтому надо позаботиться о магнитофоне и диске с хорошей, приятной фоновой музыкой.

Первое занятие

Первое занятие — вводное. Начать можно с рассказа о правилах поведения на сцене, о театральной деятельности в школе в целом. Каждое занятие необходимо начинать с разминки.

Правила поведения на сцене:

1. Нельзя поворачиваться спиной к зрителям
2. Нельзя обращать внимание на кого-то конкретного в зале, махать рукой родителям и т.д.
3. Говорить нужно громко и четко!
4. Нужно стараться вставать так, чтобы никого не загоразивать
5. Двигать декорации нужно в полной тишине!
6. Если кто-то забыл слова, подыграйте ему, не кричите «Эй, ну ты чего, там ведь совсем не так!»

Руки

Согреваем руки путем активного растирания (самый простой тренинг, прекрасен для начала каждой учебы)

Хлопки

Дети становятся так, чтобы всем было видно ведущего. Ведущий хлопает в ладоши, стараясь менять частоту хлопков. Задача детей — максимально одновременно с ведущим хлопать в ладоши. Усложненный вариант тренинга: дети стоят спиной к ведущему.

Коса/бревно

Ведущий в произвольном порядке называет две команды. При слове «коса» он проводит рукой близко к земле, дети должны подпрыгнуть. При слове «бревно» он проводит рукой высоко, дети должны нагнуться. Тренинг на внимание.

Взрывы

Все поднимают руки вверх и максимально напрягают все части тела. По команде ведущего идет поочередное расслабление частей тела сверху вниз: кисти рук, локти, все руки, голова, туловище и т.д. Полностью расслабленные, сидя на корточках, копят энергию. По команде ведущего, через некоторое время, с криком «Эй», подпрыгивают и выплескивают энергию.

Ниточка

Нужно представить, что между ведущим и детьми натянута тоненькая ниточка, которая очень легко рвется. Задача детей — не порвать свою ниточку. Задача ведущего — двигаться пластично, медленно меняя направление своего движения. Таким образом, по отношению к ведущему, дети движутся зеркально.

Заполнение пространства

Дети хаотично ходят по комнате, заполняя пространство (если есть пустое место — его тут же нужно заполнить).

В процессе ходьбы:

- Разбиться по ... (количественные группы: по двое, по трое; качественные группы: по цвету глаз, по первой букве имени)

Задача детей — очень быстро разбиться по группам. Ведущий может считать время, которое они на это тратят, тем самым давая почувствовать детям прогресс.

- Центр...

Ведущий называет чье-либо имя. Тот, кого назвали, должен среагировать и встать в какую-нибудь интересную позу. Остальные должны, уловив его настроение, подстроиться, при этом, не повторяя позу центрального.

- Ходим как...

Начинать стоит с простых, понятных вещей: ходим как линейки, ходим как собачки и т.п. С течением времени можно усложнять: ходим как розовый куб, ходим как синий куб, причем дети должны осознавать, чем отличается синий от розового.

- Ходим по...

Ходим по горячим углям, по битому стеклу и т.д.

- Ходим как будто...

...как будто что-то ищем, как будто хотим спрятаться, как будто пытаемся понравиться.

Построение картин

Ведущий задает тему картины, например, картина «Ежики в лесу». Дети по одному выходят и встают в позу, соответствующую придуманному об-

разу. Стоит объяснить, что не обязательно все должны быть ёжиками или деревьями. Важно, чтобы дети не закрывали друг друга, не вставали спиной. Когда картина будет закончена, нужно обсудить с каждым кем он был, что делал этот персонаж в данной картине.

Толстое стекло

Все разбиваются по парам. Один человек из пары улетает в космос, другой его провожает. И вот, все готово к старту, тот, кто улетает уже в ракете, и тут он вспоминает какую-то важную вещь, которую очень нужно передать оставшемуся на земле. Между ними толстое стекло — ничего не слышно. Задача: передать сообщение при помощи мимики и жестов. В конце обсуждение, правильно ли поняли друг друга.

Мельница

Все разбиваются по четверо. Три человека — крылья мельницы, они медленно проводят прямыми руками в разных плоскостях. Четвертый встает между ними и пытается изогнуться так, чтобы его не задели «крылья».

Подчинение

Разбившись на пары, дети делятся на ведущего и ведомого. Далее выбирается точка соприкосновения, например, ладонь–лоб. В таком случае, ведущий должен вести свою пару рукой, очень медленно, плавно меняя направление. Ведомый не должен потерять руку, двигаться вслед за ней. Рука и лоб не касаются друг друга, однако расстояние между ними не должно быть слишком большим. Также можно выбирать другие точки соприкосновения (ладонь–ладонь, ладонь–лопатка и т.д.).

Второе занятие

Занятие обязательно нужно начать с разминки. Возможно повторение тренингов, которые были лучше всего восприняты в прошлый раз.

Свитер

Ведущий берет в руки свитер. Каждый ребенок — это этот свитер, и его задача — повторять все его движения. В конце ведущий роняет свитер. Стандартная ошибка — дети с грохотом опускаются на пол. В таком случае надо обратить их внимание на то, что свитер падает совершенно беззвучно и повторить тренинг. Перед этим можно провести аналогичные тренинги с другими предметами (перо, бумага, стул, ручка), обратив внимание, что каждый предмет падает по своему.

Зеркало

Дети разбиваются по парам. Один человек из пары показывает движения, другой зеркально их отражает. Можно потом поменяться.

Музыкальная машина

Усовершенствованный вариант построения картины. Дети также по очереди выходят и пристраиваются друг к другу, только теперь у каждого должно быть свое движение и какой-нибудь простой звук. Эти звук и движение повторяются до тех пор, пока машина не будет достроена. Нужно следить за тем, чтобы все части машины взаимодействовали друг с другом, не было одиночных деталей.

Волейбол хлопками

Все становятся в круг. Воображаемый мяч может находиться в руках только одного человека. Тот, у кого в данный момент находится мяч, хлопает в ладоши, выбирая того, кому он передаст мяч в следующий момент. Передача мяча символизируется посылом хлопка таким образом, что после хлопка рука направлена на того, кто должен принять мяч. Внешне тренинг похож на игру в горячую картошку.

Лепка

Дети разбиваются на пары. Один человек — скульптор, другой — глина (глина с закрытыми глазами). Сначала скульптор должен размять свой материал, почувствовать его. Дальше каждый скульптор придумывает какую-нибудь профессию и в соответствии с ней лепят свою скульптуру. По команде ведущего скульптура оживает. Нужно обсудить, правильно ли скульптура поняла своего скульптора. Можно задавать темы для лепки: чувство, животное, профессия.

Перемена без звука

Разбившись на пары, все встают в круг по два человека друг за другом. Тренинг похож на игру «третий лишний». Выбирается ведущий. Задача игроков — без слов и жестов, используя только взгляд, поменяться с кем-нибудь местами. Задача ведущего — занять место меняющихся игроков. Тот, кто не успевает поменяться, становится ведущим.

Игрушка

Каждый ребенок должен придумать себе игрушку. Нужно очень хорошо себе представлять, как она выглядит, что она умеет делать, какие у нее особенности. Говорить при этом нежелательно, но можно издавать характерный звук (например, кукла говорит «ой», когда её переворачивают на спину). Когда все придумали, несколько минут можно дать на то, чтобы дети поиграли с этой игрушкой. Дальше ведущий дает команду меняться игрушками. При обмене каждый должен понять, что за игрушку он берет, прежде чем поменяться. После того, как все поменялись несколько раз, каждый должен обратно вернуть свою игрушку. По итогам этого тренинга обсуждается, какие игрушки затерялись, можно попытаться проследить путь этой игрушки.

Эйфория

Все садятся в круг на корточки, кто-то один (не обязательно один и тот же, просто произвольный) задает движения, остальные повторяют. Начинать нужно с самых пассивных, постепенно увеличивая интенсивность движений. В конце должны быть очень яркие движения с громкими криками.

Снежный ком движений

Правила такие же, как в снежном коме, только вместо имени повторяются движения, начиная с первого и до последнего.

Почувствовать человека

Выбирается один человек, который с закрытыми глазами встает на центр комнаты. Все остальные очень тихо распределяются по краям, стараясь издавать как можно меньше звуков. В полной тишине к человеку в центре кто-то подходит и встает с какой-либо от него стороны. Задача центрального — угадать, кто это и с какой стороны он встал. Право говорить имеет только ведущий, поэтому он и сообщает угадал человек или нет. Если же ведущего как такого нет, то играющие могут давать понять друг другу угадал или не угадал с помощью хлопков.

Третье занятие

Походки

Делятся на две части, становятся в два ряда, друг напротив друга, на максимально возможном расстоянии. Ведущий рассказывает небольшую предысторию о том, что самая неэмоциональная часть тела — это ноги. Далее ставит задачу: каждый ребенок должен придумать себе интересную походку и пройти ей к противоположному ряду. Каждая следующая походка должна принципиально отличаться от предыдущей амплитудой и частотой (если предыдущая была быстрая и на согнутых ногах, то следующая должна быть медленная и на прямых ногах). Можно усложнить: разрешить объединяться по двое или трое, придумывать существо и походку этого существа.

Другой вариант: руки задают походку. Например, я считаю, что если у меня руки скрещены на груди, то я должна передвигаться мелкими шажками и т.п.

Разговор ногами

Ведущий задает ситуацию, дети разбиваются на пары. Должен происходить диалог ногами, каждый старается угадать, что ему хотят сказать. Обязательно нужно обсудить, кто что понял. Можно и не задавать ситуацию, просто пусть один пытается что-либо рассказать другому. Еще возможен вариант разговора руками, лицом и т.д.

Существо из руки

Нужно представить, что ваша рука — это материал для создания существа. Такого, какого вам захочется. Ему запрещено говорить на человеческом языке, но оно может издавать какой-нибудь характерный звук. Когда дети создадут это существо и поймут, как их существо двигается, чем питается и т.д., ведущий дает команду и существа начинают взаимодействовать.

Листопад

Тренинг на пластичность. Выбирается один человек, который будет разгонятелем. Все остальные — осенние листья, стремящиеся упасть на землю, они легки на подъем, но, покружившись некоторое время, они опять опускаются на землю. Задача разгонятеля — поднимать листья в воздух. Чем больше листьев в воздухе, тем лучше. Необходимо все время менять ведущего, т.к. это очень утомляет.

Равномерное движение

Все разбиваются по парам. Двигаются по очереди и очень медленно, по ходу тренинга понимая, какая между ними разыгрывается ситуация. Движение должно быть законченным (движение всей рукой, ногой, головой), пара находится в постоянном взаимодействии, не отходит друг от друга.

Жить руками

Дети садятся на пол и закрывают глаза. Ведущий включает музыку и дети должны «жить руками» под музыку. Очень важно, что это должен быть не танец. Музыка нужно менять, при этом должно меняться существо, его жизнь.

Сложный тренинг, требующий много времени и сосредоточенности ребят.

Четвертое занятие

Услышь меня

Дети делятся на пары и встают напротив друг друга в разных концах комнаты. По команде ведущего все одновременно начинают говорить, стараясь передать что-то важное своему партнеру (ситуацию можно задать).

Машинки

Также разбиваются на две части, одни становятся в центр комнаты и закрывают глаза, другие расходятся по краям комнаты. Ведущий разбрасывает по комнате предметы (например, кубики). Есть какой-то ограниченный набор команд, допустим, «вперед», «назад», «вправо», «влево», «поднять предмет», которые может произносить человек, управляя своим партнером (тем, который с закрытыми глазами). Задача пары — собрать как можно больше предметов.

«Эй»

Дети становятся в шахматном порядке (или в ряд) спиной к ведущему. Задача ведущего (а в дальнейшем и всех тех, кто будет стоять на его месте) — позвать одного какого-то конкретного человека, используя только данное слово («Эй», «обернись» и т.п.). Ведущий должен направлять свой голос на человека. Этот тренинг довольно редко получается с первого раза. Чтобы было проще, можно помогать себе руками (вместе с голосом направлять руку).

Да-Нет

На центр комнаты выходят двое, один все время говорит «да», другой все время говорит «нет». Их задача — убедить друг друга, используя разные интонации. Очень важно понять, когда нужно закончить тренинг, потому что с первого раза переубедить соперника удастся редко. Если дети перебрали все интонации, которые только могли или если убеждение очевидно, можно заканчивать.

Обернись

Один человек становится спиной к другому, его задача — обернуться только тогда, когда очень захочется это сделать. Задача второго позвать так, чтобы первый не смог не обернуться.

Скороговорки

Разыгрывается ситуация на двоих. Например, младшей сестре очень хочется надеть платье старшей, но та ей, естественно, ничего давать не собирается — мало ли, пятно поставит. Девочкам дается скороговорка и каждой объясняется задача: младшей сестре — выпросить платье, старшей — не отдавать его. При этом говорить они должны только скороговорку, меняя интонацию и используя мимику.

Варианты скороговорок:

- А мне не до недомогания
- Водовоз вёз воду из-под водопровода
- Волки рыщут — пищу ищут
- Вставай, Архип, петух охрип
- Два щенка щека к щеке щиплют щетку в уголке
- Дробью по перепелам да по тетеревам
- Около кола колокола, около ворот коловорот
- От топота копыт пыль по полю летит
- У елки иголки колки
- Цапля чахла, цапля сохла, цапля сдохла

Я тебя люблю — Я тебя ненавижу

Эту фразу нужно сказать своему партнеру так, чтобы он поверил.

Главное в этом тренинге — уступить, если очень хочется. Гранью являются собственные внутренние ощущения.

Колонна

Ведущий каждому выбирает какую-нибудь профессию и задает тему, Например, о пользе утренних умываний. Все встают в колонну и по хлопку тот, кто стоит первым, начинает рассуждать на эту тему в соответствии со своей профессией.

Ситуация с фразой

На небольшую группу (примерно человека на три) дается фраза, например, «ну вот!» Эта группа должна придумать и разыграть такую ситуацию, где бы эта фраза имела бы какое-то очень весомое значение (допустим, парень ждет девушку, та все никак не приходит, наконец, прибегает, но у нее звонит телефон и её куда-то вызывают. Она убегает, парень: «ну вот...»)

Пятое занятие

Итоговое занятие, выставление оценок зачёта первого уровня.

Занятие, как обычно, начать с разминки. Повторение наиболее сложных тренингов из предыдущих занятий, пантомимы, разыгрывание небольших ситуаций по данной теме (этюдов).

Критерии оценки

1. Знание основ правил поведения на сцене
2. Активное участие в тренингах
3. Способность действовать в предлагаемых обстоятельствах
4. Способность сосредотачиваться и подключать свое воображение, стараясь передать характер предлагаемого персонажа
5. Способность взаимодействовать с партнером

Второй уровень

Построение курса

Первое занятие — теоретическая лекция, в которой рассказываются о театральных профессиях и организация спектакля. На первом занятии надо поделиться на группы, выбрать в группе режиссера, распределить остальные профессии.

Остальные занятия посвящены работой в группе над постановкой маленькой сказки.

На последнем занятии проводится зачет, просмотр сказки и ценка результата по критериям

Театральные профессии

Художник по костюмам и гриму

Костюмы, как и грим помогают актеру вжиться в образ. Костюмы должны соответствовать общей идее спектакля и подходить по времени. Костюмы и грим должны быть целостными, то есть подходить друг к другу, даже в спектаклях где есть максимально разные герои, все равно в их костюме должна проглядываться общая линия. Например можно использовать несколько цветов и по разному их комбинировать, или ввести какую-нибудь характерную деталь например головной убор, или использовать одинаковую ткань.

Задача костюмера и гримера в рамках этого курса сделать эскиз костюма для каждого героя на листе А4. А для самой подготовки подобрать из имеющихся.

Художник по декорациям

Декорация это костюм для места действия. Декорации не должны мешать актерам, если этого не требует режиссерская задача. Декорации зависят от хода действия спектакля, а конкретно от количества мест действий, если место действия одно то вполне можно поставить более массивные и стационарные декорации, но если мест действий несколько, то они должны быть мобильными, чтобы их можно было быстро менять, или можно сделать часть декораций общими, а смену место отображать сменой атрибутов. Или можно разделить сцену на несколько мест действие.

Задачей для этой профессии является сделать макет сцены.

Художник по свету

Свет не только лежит прямой задаче освещения, но и помогает создавать настроение, вначале работы надо просмотреть весь спектакль, чтобы по-

нять как двигаются актеры, чтобы правильно расставить освещение, можно разделить например передний план и задний, или левую и правую часть сцены, Так же при помощи света можно подчеркнуть ход времени, делая разное освещение дня, утро, вечера, ночи. При помощи разных цветов можно подчеркивать настроение действия происходящего на сцене, Но очень важно не забывать, что все-таки основной задачей является именно подчеркнуть, то есть актера должно быть видно.

Звукорежиссер

Звуковое оформление поддерживает атмосферу спектакля. Оно должна помогать восприятию спектакля. Однако, оно может быть как великолепной задумкой звукорежиссера, так и огромной ошибкой, ведущей к провалу спектакля. Подбирать музыку и звуки нужно с умом, четко зная содержание спектакля, то, как режиссер ставит и интерпретирует пьесу. Поэтому следует на разных этапах их поиска советоваться с режиссером, чтобы не было недопонимания. Музыка — очень тонкая материя, она должна помогать актерам. Поэтому репетиции с музыкой не надо забрасывать в долгий ящик, актеры должны привыкнуть к ней. Порой музыка может быть ключевой частью в определенной сцене, частью, без которой сцена была бы другая и наверное менее интересная. К примеру, страстная и дерзкая музыка танго во время ссоры героев, которая, кстати, может сопровождаться танцем. Тут уже дело фантазии. Только следует держать в голове следующие моменты:

- Нужно задаться вопросом, кто будет сидеть на звуке и через что он будет его пускать.
- Музыка должна помогать просмотру спектакля, а не мешать ему (если в этом не лежит режиссерская задумка).
- Сидишь на звуке — имеешь дело с аппаратурой (магнитофон, диски, плеер, подключенный к магнитофону или к колонкам и т.д.) — значит, существует риск того, что она не сработает, как хочется. Поэтому надо заранее ее проверить, порепетировать с ней.

Режиссер

Является в первую очередь организатором, спектакль это одно целое. И чтобы он смотрелся хорошо, все должно быть гармонично. Режиссер должен иметь цельную идею, которую он должен донести до остальных, поскольку спектакль это коллективное дело, и режиссер должен организовывать его. Но при этом режиссер должен оставлять другим место для творчества.

Персонаж

Работа, с актерами начинается с создания персонажей. Каждый актер, должен, понимать характер своего персонажа и его историю, он должен понимать, почему он так себя ведет и так поступает. Порой текста не достаточно и тогда надо додумать, главное чтобы у актера не оставалось, вопросов

по собственному персонажу. Актер должен понимать логику персонажа, то есть грубо говоря, как персонаж поступит в какой-либо ситуации. И порой это может не совпадать с мнением актера. Стоит отталкиваться, от того, что в пьесе все имеет смысл, персонаж не может просто так что-то сказать, и или просто так выйти на сцену, он должен делать это с какой-то целью, и эта цель должна быть ясна актеру, что бы выходя на сцену он действовал с точки зрения персонажа. Тогда актеру будет легче действовать в предлагаемых обстоятельствах.

Действие

Каждый актер должен совершать какое-либо действие, на пути к решению конфликта и достижения собственной цели. Собственно весь спектакль является историей по решению конфликта, следовательно все что есть в спектакле есть действия по достижению целей героями. То есть каждая фраза, имеет свою направленность и несет какой-то смысл. Надо постоянно задаваться вопросами:

А зачем появился персонаж? Зачем он что-то сказал? Зачем что-то спросил?

Что он собирается делать дальше. Режиссер вместе с актером должен пройти всю пьесу построив действия, при этом актер должен понимать логику каждого действия, чем логичнее для актера будет выглядеть действие, тем правдоподобнее оно будет выглядеть на сцене. Именно для этого надо создать как можно более целостный и понятный для актера персонаж. Действие включает в себя внимание воображение и свободу (именно для их развития мы используем тренинги). Внимание нужно для наблюдения за другими персонажами и ситуацией которая происходит вокруг персонажа, чтобы в дальнейшем отреагировать на нее. Воображение нужно чтобы более полно представлять себе мир персонажа и более адекватно и логично действовать в нем. Свобода нужна, чтобы максимально полно и правдоподобно использовать данное пространство сцены, не выходя из логики персонажа. Режиссер не должен говорить куда актеру встать и какой предмет взять. Это фантазия актера. Основной инструмент режиссера это актерские задачи. Выходя на сцену актер должен иметь конкретные задачи, которые можно решить в рамках данной сцены. То есть актер должен составить для себя четкую и логичную цепочку действий на протяжении всей пьесы. Например актер не может выйти на сцену с целью волноваться, это просто эмоция и актеру будет тяжело ее сыграть, так как он не понимает причины волнения, но он может выйти на сцену с целью узнать какие-либо известия, например дожидаться телефонного звонка, и эта цель сама по себе вызовет нужные эмоции, и если в пьесе зазвонит телефон, то цель этого действие будет достигнута, и оно превратится в событие на которое можно опереться следящее

действие, которым будет какая-либо реакция на этот звонок. Такая цепочка действий идущая от начала спектакля к его финалу называется сквозным действием. Без этого спектакль не будет выглядеть цельным и логичным.

Конфликт

Основой любого спектакля является конфликт. Например два персонажа хотят получить одно и то же, и в итоге получит это один из двух, классический пример это любовный треугольник, или конфликт может быть не явный например конфликт с природой, которая мешает героям добраться до своей цели, такое часто встречается в сказках. Понять и простроить конфликты это задача режиссера и актеров. Вначале надо понять логику персонажей и их цели в этой пьесе, найти действия который они совершают, а потом если этого нет в пьесе достроит противодействие. Но чаще всего конфликт в пьесе виден сразу, поскольку это задача драматурга заложить в пьесу конфликт, а режиссер должен его увидеть.

У каждого персонажа есть цель, которую он пытается достигнуть, пересечение целей героев является конфликтом. Конфликт главных героев является основным. Вокруг него и строиться весь сюжет спектакля. Очень важно помнить, что конфликт развивается до самого конца спектакля, если убрать его в момент кульминации, то завязка получится не о чем. Кульминация это только наивысшая точка конфликта, но не его конец.

Мизансцены

Естественно будет не интересно смотреть на спектакль если большая его часть проходит в глубине сцены. Но если решение задачи актера направленно назад, например в глубине сцены висит окно за которым происходит интересующее персонажа событие, то у актера нет другого выхода. И в этом случае следует поменять либо задачу, либо собственно место положения окна. Но не стоит ему говорить, чтобы он просто держался на первом плане, тогда ему придется себя вести как актеру, то есть он не сможет отыгрывать персонажа, поскольку это не задача для персонажа. Это задача режиссера так поставить декорации и так поставить задачи перед актерами, чтобы спектакль было приятно и удобно смотреть. Действие не может долго находиться не в глубине сцены, так же не стоит его смещать на долго в левую часть или в правую часть сцены.

Критерии оценки спектакля

Максимум 10 баллов

1. Костюмы и грим – 2 балла
 - Целостность оформления персонажа (сочетание костюма и грима) — 1 балл
 - Костюм и грим характерны образу персонажа — 1 балл
2. Декорации — 1 балла
 - Подбор и расположение декораций на сцене — 1 балл
3. Музыкальное оформление — 1 балл
 - Музыка подходит атмосфере спектакля — 1 балла
4. Свет — 1 балл
 - Свет подходит к месту и времени спектакля — 1 балл
5. Режиссура — 5 балла
 - Работа над образами актеров — 2 балл
 - Целостность спектакля — 2 балл
 - Игра актеров — 1 балл

Третий уровень

Драматургия

Основные формы работы над драматургическим материалом:

- создание новой оригинальной пьесы;
- инсценировка литературного произведения;
- адаптация готовой пьесы к условиям конкретного театрального коллектива.

Создание оригинальной пьесы

Начинается все с идеи! Что вы хотите сказать своей пьесой? Какую проблему поднять?

Примерами идей могут стать: взаимовыручка и конкуренция в подростковой среде («Секонд Хенд»), проблема человечности, принятие других, отличных от тебя («Зверь»), роль детей в семье («Мур»),

Одновременно с идеей рождается и тема. Точнее, идея и тема — это две взаимосвязанные ипостаси, влияющие друг на друга. Тема определяет, про что будет наша пьеса конкретно. К примеру: история про жизнь вещей в магазине, которые очень хотят попасть в семьи или история про семью в постапокалипсис, которая встречает отличного от них человека. Например, история про ученицу шестого класса, которая, влюбившись, становится волшебницей. Мы пока не знаем, какая она, эта шестиклассница, в кого она влюбилась и что за чудеса может творить, чем все закончится. Но, отвечая на эти вопросы, мы уже можем нафантазировать целую историю. Сузив идею «о великой силе настоящей любви» до темы «история про шестиклассницу, которая, влюбившись, становится волшебницей», мы конкретизировали направление развития нашей фантазии. Кстати, этот способ формулировать тему истории: «история про..., который...» — стоит запомнить. Он нам еще не раз встретится, пригодится и поможет.

Придумав тему, необходимо тут же в начале работы определить для себя форму и формат будущей пьесы. Какова она будет по жанру? Комедия, мелодрама или трагедия? В стихах она будет написана или в прозе? В пяти актах или в одном?

Идея — Тема — Форма — Формат

Формулируя тему пьесы, в первую очередь мы определили, про кого в ней будет говориться. Это не случайно. В центре любой истории стоит герой или группа героев. Именно за их судьбой следит зритель. Им он сопереживает, их проблемы воспринимает как свои собственные. Кроме того, именно

характер героев двигает сюжет. Люди с разными характерами, попав в одинаковые обстоятельства, поведут себя по-разному, а значит, и сюжет получится разным. Героем может быть только существо с человеческой психологией. В противном случае он не будет понятен, а значит, и интересен зрителю. Неважно, девочка это или мальчик, инопланетянин или игрушка, животное или фонарь — главное, чтобы ваш герой был наделен человеческими качествами: чувствами, эмоциями, мыслями и желаниями. Нельзя, чтобы героем становилось абстрактное понятие: народ, бесконечность, любовь... Если же все-таки вводится в пьесу персонаж с таким именем, мы должны наделить его вполне определенным характером и образом мыслей.

Вообще, главные действующие лица можно разделить на четыре основных типа. Первый из них уже назван нами — это герой. Весь сюжет строится на том, что герой стремится к достижению некоей цели. В этом ему мешает антагонист — второй тип главного действующего лица. Антагонист — не обязательно злодей, хотя чаще всего дело обстоит именно так. Цели антагониста не просто не совпадают с целями героя, они прямо противоположны, взаимоисключающи. Если герою нужно закончить учебный год без троек, то антагонисту жизненно необходимо, чтобы героя исключили из школы еще в первой четверти. Если герой влюблен в девушку и добивается ее взаимности, то антагонист сделает все, чтобы эта девушка полюбила его, а не героя. Кстати, девушка, в которую влюблен герой и чьей любви он добивается, — это третий тип главного действующего лица — объект. Не обязательно объектом должна быть Девушка. Например, в «Снежной королеве» Е. Шварца герой — Герда. Все ее действия продиктованы одной целью — найти Кая. Он — один из главных действующих лиц, но не его активные действия ведут нас от события к событию. Кай — объект, т. е. персонаж, являющийся целью, к которой стремится герой. Чаще всего объект как тип персонажа встречается в историях о любви. Его расположения добивается герой, мешают Герде в достижении цели два мощных антагониста — Снежная королева и Советник. Но есть еще один персонаж, который на протяжении всей пьесы помогает герою, Герде, в ее поисках — Сказочник. Четвертый тип главного действующего лица — соратник, помощник героя в достижении его цели.

Герой — Антагонист — Объект — Соратник

В пьесе может быть несколько героев, как, например, в сказке «Три поросенка», может отсутствовать соратник («Колобок») или объект («Соловей-разбойник»). Иногда даже отсутствует антагонист, если герою препятствует не личность, а обстоятельства, например разбушевавшаяся природа. Единственное, чего быть не может, — пьесы без героя.

Кроме того, что каждый из главных действующих лиц должен попадать под одну из выше названных категорий, он должен обладать одному ему

присущим характером. Придумывая своих персонажей, просто необходимо наделить их яркими, запоминающимися характерами. Какая она, наша шестиклассница-волшебница? Язвительная эрудитка или молчаливая поклонница Шерлока Холмса? Каков объект ее влюбленности? Атлет — Нарцисс из восьмого «А» или рассеянный очкарик из параллельного класса, пишущий в тайне от всех фантастические романы? Чем четче вы представите себе характер персонажа, тем интереснее получатся и ситуации, в которые он попадет, и диалоги, в которых он будет участвовать.

Теперь, когда мы определились с главными действующими лицами, с их характерами, можно вернуться к той формулировке темы, которую мы сочинили в начале работы: история про шестиклассницу, которая, влюбившись, стала волшебницей. Дабы эта фраза стала формулой будущего сюжета, она должна включать не только героя, но и то, к чему он стремится, т. е. мотив, определяющий все его дальнейшие поступки.

История про (кого?), который (к чему стремится?)

Вот какой вид должна принять наша формулировка темы.

То, что ученица шестого класса обрела волшебный дар в результате влюбленности, мы уже придумали. Теперь решим, что будет двигать историю. Пусть это будет история про шестиклассницу, ставшую волшебницей, которая хочет влюбить в себя зубрилу-отличника из параллельного класса. Это её мотив.

Таким образом, мы определили мотив — то, к чему стремится герой. Все, что он будет предпринимать для достижения своей цели, — это действие. Все, что ему мешает достигнуть цели, будет порождать конфликт, т. е. конфликт — это столкновение действия и противодействия. Именно действие и конфликт являются двигателями сюжета. Необходимо понимать, что каждый персонаж пьесы появляется в ней с какой-то целью; он что-то делает для ее достижения и что-то ему мешает. Чтобы помочь себе во всем этом разобраться, можно воспользоваться следующей таблицей:

Кто?	Чего хочет? <i>(мотив)</i>	Что мешает? <i>(порождает конфликт)</i>
Герой		
Антагонист		
Соратник		
Объект		

Кто?	Чего хочет? (мотив)	Что мешает? (порождает конфликт)
Герой: Герда	Найти и вернуть домой Кая	Не знает, где он. Интриги Советника. Снежная Королева хочет оставить Кая у себя
Антагонисты: Снежная Королева, Советник	Оставить Кая у себя. Отомстить Герде, уничтожить ее	Любовь Герды к Каю, находчивость Герды. Герде помогает Сказочник
Соратник: Сказочник	Помочь Герде и хорошо закончить свою сказку	Интриги Советника. Снежная Королева хочет оставить Кая у себя
Объект: Кай	Вернуться домой	Ледяное сердце. Снежная Королева хочет оставить его у себя

Эта таблица поможет более четко определить функции каждого из главных действующих лиц и сделать сюжет более четким и понятным.

Вот теперь, зная, за кем будет следить зритель и к чему этот кто-то стремится, можно начать работу над созданием сюжетной конструкции.

Любая логически начатая и законченная история проходит через три обязательных точки: *завязка, кульминация и развязка*.

Завязка — это происшествие, которое втягивает в историю всех персонажей нашей пьесы. Это та точка, от которой начнет развиваться сюжет. В ней определяется цель, к которой стремится герой, т. е. появляется основной мотив его действий, который, в свою очередь, становится отправной точкой для появления мотивов всех остальных героев: тех, кто ему помогает, и тех, кто ему мешает. Например, Принц на балу влюбился в Золушку. И теперь все сказочное королевство так или иначе вынужденно участвовать в поисках прекрасной незнакомки. Кто-то будет помогать Принцу в этом, кто-то мешать, но в любом случае — все при деле.

Кульминация — это происшествие, в котором сюжет дошел до высшей точки и далее в этом направлении развиваться не может. В этой точке происходит что-то такое, что меняет направление усилий абсолютно всех персонажей пьесы. После кульминации меняются также их цели. Например, Золушка сумела натянуть хрустальную туфельку на ногу своей сестры. Сюжет, развивавшийся как поиск той, кому туфелька придется впору, исчерпан — она найдена. И теперь принц должен на ней жениться. От этой точки сюжетная линия идет к развязке. Принц и король стремятся разоблачить самозванку и расстроить ненужную свадьбу. Мачеха и все остальные герои готовятся к свадьбе. А Золушка теперь ищет Принца.

Развязка — происшествие, которое одним махом как бы развязывает все узлы, завязанные ранее, и ставит в истории точку. Цель действий главного героя достигнута (если это комедия или драма) или выясняется абсолютная невозможность ее достижения (если это трагедия). Цели действий всех остальных героев также исчерпаны с положительным или отрицательным результатом. Например, Золушка достает из кармана вторую туфельку, Принц узнает ту единственную, которую он искал в течение всей пьесы. Как они будут жить дальше — неизвестно и неважно. Эта история уже закончилась.

Завязка — Кульминация — Развязка

Завязка — кульминация — развязка — такова схема любого сюжета, примитивная, как любая схема. Конечно же, еще до завязки зритель должен получить какую-то информацию, необходимую ему для понимания всего происходящего: где происходит дело, в каких отношениях находятся персонажи, каковы их характеры, — т. е., нужна экспозиция, в которой и сообщается все это. Например, в «Снежной королеве» — рассказ Сказочника о детстве Герды и Кая, об их дружбе, любви к бабушке и к сказкам. Создавая экспозицию, следует остерегаться повествовательности. Лучше, если зрители узнают все не из рассказа, а из ярких событий, которые сами увидят. И еще: в небольшом драматическом произведении экспозиция тем лучше, чем короче. Например, как в «Секонд Хенде» представление героев и прояснение их целей происходит в момент первой песни.

Между завязкой и кульминацией герои должны пройти через многие испытания на пути к своей цели. И если завязку, кульминацию и развязку мы можем назвать большими, или главными, событиями, то все, что происходит между ними, — это промежуточные события. Например, в сказке «Снежная королева» — это ошибка Воронов, из-за которой Герда попадет в чужой замок, попытка Короля заточить ее в подземелье, пленение Герды разбойниками. Каждое промежуточное событие должно быть сильнее, драматичнее предыдущего, т. е. препятствия на пути героя должны быть все труднее и труднее. Промежуточные события могут происходить и между кульминацией и развязкой. Но там их, как правило, бывает меньше.

После развязки ничего нового уже сказать нельзя, но иногда необходимо, чтобы все встало на свои места: вкратце описать судьбу неглавных действующих лиц, вывести мораль из рассказанной истории или просто снять напряжение.

Для этого существует эпилог — элемент необязательный, но используемый довольно часто. Главное, о чем нужно помнить, создавая эпилог: чем он короче, тем он лучше. К примеру, в трагедии «Зверь» эпилогом является сцена, где Отец, Мать, Друг и Дочь рвут книги (их предыдущий выбор обусловил их будущее развитие) и финальная песня, в которой выводится мораль всей пьесы.

Пролог — Завязка — Событие 1 — Событие 2... — Событие N — Кульминация — Развязка — Эпилог

И вот, ведя своих персонажей от завязки к развязке, придумывая и продумывая каждый их поступок, нужно постоянно задавать себе вопрос: почему они это делают? И считать ответ на этот вопрос удовлетворительным можно только в том случае, если герои не могут этого не сделать. Например, Зажигалка в «Секонд Хенде» не может не прожечь Свитера, так как она искренне верит Ремню, который ненавидит Свитера, Иными словами, каждый поступок каждого персонажа должен быть логичен, причем именно для него, т. е. Другой персонаж в предлагаемых обстоятельствах вел бы себя по иному.

И вот теперь, зная, кто у нас главные герои, каковы их характеры, к чему они стремятся, какие трудности преодолевают и к какому финалу приходят, — имея схематический план всей пьесы, можно приступить к написанию диалогов и ремарок.

Тут, казалось бы, все просто. Диалог — это разговоры персонажей, а ремарка — то, чего они не говорят, но что показалось необходимым сказать автору пьесы. Например, что герои делают, к кому обращаются, если собеседников больше двух. Или описывается внешний вид героев, если он влияет на сюжет. Или место и время действия, а также разные другие обстоятельства, в которых оно происходит.

Действительно просто. Сложности, как всегда, в нюансах. Во-первых, диалог не может представлять собой просто «треп» — бесцельную болтовню персонажей. Диалог непременно должен быть направлен на развитие сюжета, на то, чтобы действие двигалось вперед.

Во-вторых, при всей целенаправленности диалога нельзя превращать его в функциональную схему. Он должен быть логичным, естественным и живым.

И вот тут нужно вспомнить, что мы для каждого персонажа придумывали свой собственный яркий характер, который должен проявляться не только в образе мыслей и действий, но и в том, как этот персонаж разговаривает, т. е. в его речевой характеристике. Каждый герой обладает присущими ему одному речевыми особенностями. Кто-то разговаривает жестко и кратко, по-военному, кто-то — возвышенно-поэтически, кто-то неправильно использует «умные» слова, а кто-то вообще способен произносить лишь нечленораздельные звуки. Персонаж может иметь любимые словечки или даже целые приговорки, фразы. Говоря проще: все действующие лица пьесы должны обладать собственной манерой говорить — речевой характеристикой, которая проявляется в диалогах и делает их живыми и естественными.

Создавая диалоги, необходимо помнить и о том, что в них закладывается ритм будущего спектакля. И если, например, в сценах признания в любви на лоне природы, когда никто не мешает, можно использовать вычурные сложноподчиненные предложения, подобные этому, то в сцене погони или другой столь же напряженной сцене длинные фразы погубят необходимый ритм.

Создание характера героя

Помимо мотива, определяющего стремление героя, важной частью его поведения является его характер. Характер определяет его поступки и решения в тех или иных ситуациях, помогает драматургу определить конфликты.

Для определения характера следует продумать его предисторию — то, что случилось с ним еще до начала пьесы. Продумать его установки — как и почему он реагировал бы на те или иные ситуации, что ему нравится, а что нет, какие поступки он считает допустимыми, а какие не совершит никогда...

Для определения характера героя рекомендуется ответить на несколько вопросов.

Какое качество персонаж ценит в себе больше всего?

Например, если герой считает себя умным, то, столкнувшись с проблемой, он сядет разрабатывать план, а если считает себя смелым, то, скорее всего сразу начнет действовать.

Какое качество ценят в персонаже окружающие?

Вовсе не обязательно, что окружающие ценят героя за то же качество, которое он сам считает в себе главным. (Хотя эти качества и могут и совпадать.) Ответ на этот вопрос помогает понять, почему соратники начинают помогать ему и чего опасаются антагонисты.

К примеру, соратники считают героя надежным, поэтому смело доверяют ему в ответственных делах, а антагонисты считают его честным, поэтому верят его словам и не берут в расчет, что в каких-то ситуациях герой может лукавить.

Какое качество в себе персонаж считает отрицательным?

Это то, чего стесняется и боится в себе герой.

Например, герой считает себя не очень умным, поэтому столкнувшись с выбором, где надо проявить свои интеллектуальные способности (например, отгадать загадки, чтобы пройти дальше), герой выберет другой путь или позовёт на помощь соратника.

Какое отрицательное качество видят окружающие в персонаже?

Отрицательное качество — это то, что могут использовать антагонисты в борьбе с героем и в чём не доверяют герою его соратники. К примеру, амбициозность героя может отвлечь его от главной цели на второстепенную, а чрезмерная доверчивость делают его легкой добычей обмана.

На преодолении отрицательных качеств героя удобно строить кульминацию, где кардинально меняется линия поведения героя.

Яркое или страшное воспоминание о прошлом героя

Эту ситуацию следует продумать с особой тщательностью! Именно она часто определяет мотив героя и его основные поступки.

К примеру, в пьесе «Хитрая история» главный герой лисёнок Людвиг, напуганный рассказами отца о злом псе Максимилиане, в минуту отчаяния отправляется именно к нему, в надежде на то, что тот разорвёт его, тогда, как на проверку пес оказывается милейшим существом.

В пьесе «Тимур и его команда» потеря отца толкает Тимура на безрассудный шаг: доставить Женю в город на мотоцикле к её, уезжающему на фронт, отцу.

Естественно, что характер героя должен быть понятен зрителю, поэтому ответы на указанные выше вопросы должны в той или иной форме проявиться в пьесе: либо постфактум, как объяснение уже совершённых поступков, либо в прологе или начале события.

Инсценировка литературного произведения

Предположим, что нами выбрано большое произведение с большим количеством сюжетных линий и заложенных в него идей, например «Анна Каренина» Толстого или «Унесенные ветром» Митчелл. Или, что ближе, к театру детей, — «Три мушкетера» Дюма, «Приключения Тома Сойера» Твена. Ставить такие произведения в полном объеме, старательно следуя за текстом автора, очень непросто, да и незачем. Гораздо полезнее определить, какая тема, какая идея важны нам в этом произведении. И в соответствии с этими темой и идеей будет строиться вся дальнейшая работа над инсценировкой.

Что нам интересно в «Томе Сойере»? История о зарождении первой любви? Тогда сюжетная линия, связанная с Бэки, станет для нас главной, а многое другое отойдет на второй план или исчезнет вовсе. А может, нам важно показать необходимость и величие таких понятий, как мужская дружба, становление мужского характера, в том числе умение побороть свой страх. В этом случае главной становится интрига, связанная с индейцем Джо, Гekom Финном и братом-ябедой Сидом.

Может быть и так, что основная сюжетная линия останется без изменений, но заинтересовавшая вас тема переставит акценты и ваша трактовка истории даже в чем-то разойдется с авторской. Это может случиться, например, если на первый план выдвинется новый герой, не тот, кто был главным у автора. Что если бы в истории с подвесками королевы главным героем, глазами которого мы видим все происходящее, стал бы не д'Артаньян, а Ми-

леди? При той же интриге возникнет совершенно другая тема — возможно, тема преступления и наказания, возникнет иное настроение повествования, иным будет и выбор необходимых эпизодов.

Другими словами, четкое определение идеи будущей инсценировки влияет на весь дальнейший ход работы и, в первую очередь, на выделение в литературном произведении главной для нас сюжетной линии, а также на выбор необходимых для этого сюжета персонажей.

Адаптация готовой пьесы

Довольно часто встречается такая ситуация: руководитель нашел пьесу, которая, на его взгляд, непременно должна быть поставлена в его коллективе и именно сейчас. Пьеса задела за живое, и он уверен, что и зритель, и актеры не смогут остаться к ней равнодушными. Кроме того, у него есть замечательные исполнители на главные роли. Однако досадные мелочи мешают, этой постановке, например, пьеса слишком длинная, или персонажей в пьесе чересчур много, или, наоборот, их слишком мало, а нужно занять всех детей. В таких случаях руководителю бывает необходимо сделать адаптацию готовой пьесы к условиям конкретного театрального коллектива. Эта адаптация может вестись в двух основных направлениях:

- сокращение пьесы;
- изменение количества персонажей.

Сокращать пьесу нельзя просто за счет механического вычеркивания «ненужных», с точки зрения руководителя, фрагментов текста — отдельных реплик, эпизодов, а иногда и целых картин или сцен и соединения того, что осталось. Это приводит к нарушению логики пьесы, разбивает целостность образов персонажей.

Процесс сокращения пьесы напоминает работу по написанию инсценировки. Вы определяете для себя основную сюжетную линию — ее завязку, кульминацию, развязку, круг необходимых персонажей. Затем выделяете эпизоды, без которых нужные вам сюжетные линии не могут обойтись. Кроме того, наметив сокращения, нужно задать себе вопрос: для чего нужен был автору каждый из намеченных для исключения кусков? Ответив на этот вопрос, следует подумать, какими средствами можно восполнить пробелы и решить задачи, стоявшие перед изъятыми фрагментами. Может быть, вы сделаете это при помощи пластики, музыки, мизансцены или иных режиссерских средств.

Тренинги

Повествовательный и драматический текст

От прозы к драматическому диалогу

Задание: переведите повествовательный текст в драматический диалог — так, чтобы из него стали понятными все предлагаемые обстоятельства, изложенные в повествовательном тексте.

Повествовательный текст

Морозная зимняя ночь. Мужчина у себя в комнате работает за письменным столом. Звонок в дверь. Мужчина удивленно смотрит на часы: далеко за полночь. Он идет отворять дверь. Входит Женщина, усталая и бледная. Ее знобит. Мужчина удивлен и ее приходом, и ее состоянием. Он берет ее за руки и видит, что она заоченела. Он почти силой заставляет Женщину прилечь на диван и укрывает ее теплым одеялом. Ей неловко, но она не сопротивляется. Мужчина торопится согреть чай.

Драматический диалог

Он. Это ты? Что случилось?

Она. Ничего.

Он. На тебе лица нет. И руки ледяные. Скорее ляг, согрейся. Вот тебе одеяло. Сейчас я поставлю чай...

Она. Спасибо. Я оторвала тебя от работы.

Он. Пустяки. Откуда ты?

Она. Из дома.

Он. Шла ночью через весь город в такой мороз?

Сфера диалога и сфера игры

Задание: переведите повествовательный текст в драматический так, чтобы всё, что герой делает на сцене, осталось за рамками драматических реплик, в сфере игры.

Повествовательный текст

Девочка очнулась и побежала в чащу подснежники искать. А их видимо-невидимо! Под кустами и под камнями, на кочках и под кочками — куда ни поглядишь. Набрала она полную корзину, полный передник — и скорее опять на поляну, где костер горел, где двенадцать братьев сидели. (*С.Я. Маршак «Двенадцать месяцев»*)

Драматический текст (неудачный перевод)

Девочка. А подснежников-то видимо-невидимо! Ой, и под кустами, и на кочках! Я уже набрала полную корзину и полный передник! А теперь — скорее на поляну, где костер горел и где двенадцать братьев сидели. Я ведь не поблагодарила их.

В этом примере допущена наиболее часто встречающаяся ошибка — описание действия подменяет само действие, т. е. автор упускает из виду игравшую составляющую — реплики персонажа иллюстрируют его действия.

Драматический текст (удачный перевод)

Девочка. Сколько цветов! Куда ж еще положить? А я ведь даже спасибо братцам не сказала!

Этот вариант позволяет сыграть остальную часть исходного повествовательного текста.

Повествовательный текст

Ямщик, который его возил, сказывал, что Зиновий Бориич был будто в расстройстве и отпустил его как-то чудно: не доезжая до города версты с три, встал под монастырем с телеги, взял кису и пошел. (Н. С. Лесков «Леди Макбет Мценского уезда»)

Драматический текст (удачный перевод)

- Ты, Захар, на повороте становись.
- Что там-то? До городу-то еще боле трех верст.
- Становись, говорю. Меня не жди. Поезжай.
- Как же вы, на ночь-то глядя...
- Доберусь. Поезжай.

Речевая характеристика персонажа

Кто это сказал?

Задание: *предлагается несколько вырванных из контекста реплик; определите, кому из героев они принадлежат (д'Артаньян, Том Сойер, Тимур).*

— Я теперь понимаю, что это было мерзко. Но я не хотел сделать лость, даю вам честное слово.

— Мне сейчас тяжело, мне невесело. И лучше бы вы меня поймали. Исколотили, избили, чем мне из-за вас слушать... вот это».

— У меня нет никаких оснований защищать этого человека. — Минутку! Здесь не храбрость нужна, а осторожность.

— Да, это я. Я, которого Бог послал оберегать вас.

— Значит, и ты находишься под нашей охраной и защитой тоже.

— А вот и оставайся с нами! Садись и слушай, и тогда тебе все будет понятно.

— Что бы ни случилось, теперь мы — молчок. А иначе мы тут же упадем мертвыми на месте.

Создание речевых характеристик персонажей через анализ текста

Задание: проанализируйте фрагмент диалога и продолжите его, с учетом речевых характеристик каждого из персонажей.

Иа. Душераздирающее зрелище. Вот как это называется — душераздирающее зрелище. И никому нет дела!

Пух. Доброе утро, Иа!

Иа. Доброе утро, медвежонок Пух. Если это утро доброе. В чем я лично сомневаюсь.

Пух. Почему? Что случилось?

Иа. Ничего, медвежонок Пух, ничего особенного. Все же не могут. А некоторым и не приходится. Тут ничего не попишешь.

Пух. Чего все не могут?

Иа. Веселиться, петь, плясать и так далее. Под ореховым кустом.

Пух. А-а, понятно... Под каким ореховым кустом?

Иа. Под которым орешки каленые. Хоровод, веселье и тому подобное. Я не жалею, но так оно и есть.

(А. Милн, «Винни-Пух», Глава 6.)

Прочитав этот фрагмент диалога, следует выяснить, какие особенности речи героев заметили дети и чем речь одного героя отличается от речи другого. Задание можно конкретизировать, сформулировав наводящие вопросы:

- как различается речь героев по настроению?
- по протяженности высказывания?
- какие знаки препинания встречаются в речи каждого героя чаще всего?
- есть ли у них какие-то любимые слова и обороты?
- какие цели высказывания чаще всего у каждого персонажа?

Предположим, что участники упражнения справились с заданием и отметили, что Иа печален, а Пух бодр. Иа высказывается пространно, а Пух лаконично. У Иа больше всего точек, а у Пуха вопросительных знаков. Наиболее часто встречающиеся слова Пуха: «что», «почему», «понятно». А у Иа любимое слово «ничего». Кроме того, Иа любит повторы и вводит в свою речь искаженные цитаты. Цель всех высказываний Пуха сводится к тому, чтобы что-то узнать и понять. А цели высказываний Иа — констатировать факты, вывести философские умозаключения, смутить собеседника, вызвать сочувствие.

После того как анализ завершен, можно попросить участников упражнения письменно или устно продолжить диалог героев.

Само собой разумеется, диалог, придуманный участниками упражнения, не может совпасть с авторским дословно. К этому и не нужно стремиться. Но все приближения к нему следует отметить. Если удалось уловить общий тон и стиль разговора — замечательно.

Речевое поведение персонажа

Для выполнения следующих заданий нужно придумать несколько обобщенных образов типа: «несчастливая девочка-отличница», «добрый хулиган», «влюбленный мямлик», «неприметная героическая личность» и т. д. А можно воспользоваться образами хорошо известных литературных героев: Мальвина, Буратино, Пьеро, Артемон.

Задание: придумайте, что скажет каждый из персонажей в указанных ситуациях.

Используем часто встречающиеся бытовые ситуации, например толкнули в метро, наступили на ногу, вызвали к директору и т. д. В этом задании важно проследить, чтобы речь каждого персонажа была своеобразной, отличалась от других.

Речевое поведение персонажа в парных ситуациях

Задание: придумайте, что скажет один и тот же персонаж в двух различных ситуациях:

- он что-то потерял — он что-то нашел;
- ему пролили горячий чай на новые брюки — он пролил горячий чай на чьи-то новые брюки.

Это упражнение позволяет пристальнее взглянуть в психологию каждого из героев.

Поведение одного из персонажей через реплики других персонажей

Задание: предлагается конкретная ситуация, участниками которой были трое из наших персонажей; через реплики двух из них нужно рассказать о поведении третьего.

Пример. Пьеро и Буратино рассказывают Папе Карло о том, как пудель Артемон дрался с полицейскими бульдогами.

Буратино. Вот это было представление! Просто замечательное представление! Неуклюжие бульдоги гонялись за Артемоном по всему полю, но только зря щелкали зубами.

Пьеро. Это было печальное, но величественное зрелище. Артемон бился самоотверженно. Но трагедия казалась неизбежной. Клыки противника вот-вот должны были сомкнуться на горле благородного пуделя.

Буратино. Так бы он и дал им вцепиться в свое горло! Он хоть и позволял девочке завязывать бантик себе на шее, но все же не такой дурак, чтобы позволить каким-то бульдогам перегрызть себе глотку. Артемон задал жару этим тупоносым псам.

Пьеро. О! Если бы я был настоящим поэтом, то описал бы этот бой в прекрасных, героических стихах, а потом посвятил бы их Мальвине!

Важно понимать, что это только упражнение, которое мы выполняем для того, чтобы овладеть навыком создания речевых характеристик героев. Сам же прием — рассказа о событии — применять при написании пьесы, как мы помним, не рекомендуется.

Речевое и внеречевое поведение

Речевое поведение тесно связано с внеречевым. Следующие задания направлены на выявление взаимосвязи этих форм поведения.

Этого не может быть

***Задание.** Придумайте, какие реплики ни при каких условиях НЕ произнесет данный персонаж, что он никогда НЕ наденет, какой жест он никогда НЕ сделает.*

***Пример.** Мальвина не может почесать в затылке, поковырять в носу, показать язык (как это делает Буратино), потому что она воспитанная барышня. Она не может ругаться словами: «тряпичная душонка» или «неотесанное полено» (как, например, Карабас-Барабас), потому что она кукла.*

Озвучиваем немое кино

***Задание:** По мимике и жестам персонажа нужно выстроить его речевую характеристику.*

Это упражнение может выполняться несколькими способами.

1. Можно использовать видеомagneтофон со включенным изображением и выключенным звуком. Участникам предлагается посмотреть фрагмент фильма, а затем реконструировать письменно текст, который могли произносить герои.

2. Озвучивание мультфильма параллельно с показом. На экране движутся герои, а ребята пытаются синхронно озвучивать их реплики. Очень удобно использовать для такого упражнения мультфильмы, поскольку в них жест и мимика всегда не просто выразительны, но и несколько утрированы, а понять суть происходящего несложно.

3. Ребята разбиваются на пары, где один — «изображение», а другой — «звук». Нужно сыграть этюд на определенную тему, как в немом кино. Например, спор Багиры и Шерхана о судьбе Маугли перед волчьей стаей на Скале Совета (*Р. Киплинг, «Маугли»*), Одни дети действуют за героев: Шерхана, Табаки, Багиру, Балу, Мать Волчицу, Акеллу и других волков, а другие озвучивают их речь, исходя из мимики и жестов.

Взаимосвязи элементов классической драмы

От цепочки слов к сюжетной линии

Задание: используйте заданную цепочку слов для создания сюжетной линии драматического произведения, соблюдая правило: первое слово соответствует экспозиции, второе — завязке, одно из центральных — кульминации, последнее — развязке, а остальные — промежуточным событиям.

Пример. Ветеринар (экспозиция) — зов на помощь (завязка) — корабль (промежуточное событие) — опасность (кульминация) — спасение (развязка). В результате получается сюжетная линия инсценировки «Доктора Айболита» К. Чуковского.

От сюжетной линии к цепочке слов

Задание. Из предлагаемого текста выделите ключевые слова, которые вы могли бы предложить в качестве цепочки для предыдущего задания.

Текст

Всю ночь в огромном доме светилось одно окно. За окном жил сказочник (некоторые называли его поэтом); он писал сказки и дарил их людям, потому что без сказок людям живется трудно. У него на столе лежало много разноцветных карандашей. Страшные сказки он писал черными карандашами, а веселые — красными, желтыми, зелеными, белыми. Но однажды... какой-то злой и неумный человек похитил все эти карандаши. Он оставил сказочнику только черные и белые и, уходя, сказал: «Вот теперь он будет писать так, как надо!». Долго стоял опечаленный художник у своего опустевшего стола, потом поднял воротник куртки, погасил лампу и вышел. Он шел, не зная куда. Он медленно шел под дождем по своему городу. Когда он устал и остановился, к его щеке прилип мокрый березовый листок, и он увидел, что листок зеленый, затем он увидел, что асфальт серебристо-серый, горизонт уже светло-голубой, а крыши чистые, черепично-красные. Он улыбнулся, собрал все эти краски и вернулся домой. Он снова пишет. Он снова счастлив. (Л. Енгибаров «Сказочник»).

Цепочка слов

Сказочник (экспозиция) — похищение карандашей (завязка) — дождь (промежуточное событие) — березовый листок (кульминация) — он снова пишет (развязка)

Критерии оценки пьесы

1. Написана законченная одноактовая пьеса на 3–5 персонажей.
2. Прописаны герои пьесы и их мотивы.
3. Прописан характер главного героя (предистория, основные качества) и основные качества других героев.
4. Прописана структура пьесы (события).
5. В каждом событии есть конфликт.
6. Характеры и события пьесы прописаны через диалоги.
7. Пьеса может быть поставлена с детьми 5–7 классов на школьном театральном фестивале.

Используемая литература

1. Никитина А.О., Театр, где играют дети: Учебно-методич. пособие для руководителей детских театральных коллективов — Владос, 2001 г.
2. Салимзянов Д.Х., Основы драматургии — Лекция, 2009

Список крупных спектаклей, поставленных ДЮО «Остров Сокровищ» до 2017 года

Принцесса и свинопас (1998) по пьесе Е. Шварца
До свиданья, овраг (1999) по пьесе В. Лебедева
Маленький Принц (2000) по пьесе В. Лебедева
Дракон (2001) по пьесе Е. Шварца
Хитрая история (2002) по пьесе В. Лебедева
Дорогая Елена Сергеевна (2003) по пьесе Л. Разумовской
Сирано де'Бержерак (2003) по пьесе Э. Ростана
Поллианна (2003) по пьесе В. Лебедева
Роман и Юлька (2004) по пьесе Г. Щербаковой в обработке В. Лебедева
Кин IV (2005) по пьесе Г. Горина
Тринадцатая звезда (2005) по пьесе В. Ольшанского
Крестики-Нолики (2006) по пьесе А. Червинского
Королевская корова (2007) по пьесе Л. Титовой и А. Староторжского
Рыжая пьеса (2008) по пьесе К. Драгунской
Second Hand (2008) по пьесе Е. Лебедевой и В. Лебедева
Зверь (2009) по пьесе В. Синкевича и М. Гиндина
Сентиментальные истории (2009) по пьесам Н. Круподеровой,
Л. Соколовой, Е. Ткачевой, Е. Орловой
Романтики (2010) по пьесе Э. Ростана
Кое что о том самом, и не только... (2010) по пьесе Д. Калинина
Юбилей (2010) по пьесам А. Чехова
Веселый Роджер (2010) по пьесе Д. Салимзянова
Любезный Селимар (2011) по пьесе Э. Лабиша в обработке «Квартета И»
Как Петрушка влюбился (2011) по пьесе С. Белова и И. Шамровой
Тук-тук, кто там? (2011) по пьесе М. Бертенева
Зимы не будет (2011) по пьесе В. Ольшанского
Забыть Герострата (2011) по пьесе Г. Горина
Блиндаж (2012) по пьесе Е. Поповой
Аве Мария Ивановна (2012) по пьесе Д. Калинина
Очень простая история (2012) по пьесе М. Ладо
Тень (2012) по пьесе Е. Шварца

Грустная история со счастливым концом (2012) по пьесе С. Белова и И. Шамровой
Слуга Двух господ (2013) по пьесе К. Гольдони
Ляпитруль и Отшельник (2013) по пьесе О. Ширеновой
Безымянная Звезда (2014) по пьесе М. Себастьяна
Тимур и его команда (2014) по пьесе Е. Лебедевой и В. Лебедева
Душа подушки (2014) по пьесе О. Жанайдарова
Про мою маму и про меня (2015) по пьесе Е. Исаевой
Собаки (2015) по пьесе «Театра на Юго-Западе»
Прекрасное далёко (2015) по пьесе Д. Привалова
Пиратский новый год (2015) по пьесе Д. Салимзянова
Серенький К. (2015) по пьесе В. Ольшанского
Б.У.Ратино (2016) по пьесе Д. Калинина
Обыкновенное чудо (2016) по пьесе Е. Шварца
Ужин с дураком (2016) по пьесе Ф. Вебера
Снежная сказка (2016) по пьесе В. Витковича и Г. Ягдфельда
Про Катечку и Манечку (2017) по по рассказам И. Пивоваровой
Закон джунглей (2017) по пьесе Д. Калинина в обработке М. Корзун,
в обработке В. Лебедева
Собака на сене (2017) по пьесе Л. де Вега

Театр
Учебник островного курса

Верстка
Виталий Лебедев
Печать
Александр Маннин,
Илья Слесарев

Москва, 2018. – 32 с.
e-mail: mail.ostrov@gmail.com
Internet: vostrove.ru
Тираж 250 экз.

