

Воспитание зрительской культуры

Московский институт открытого образования
Кафедра эстетического образования и культурологии
Лаборатория интерактивных театральных проектов

Безоценочное интервью

Автор методики – О.И. Троицкая

1. Вопрос на пробуждение эмоциональной памяти. Закройте глаза (по честному), какая картинка, (звук, текст и т. д.) всплывают у вас в памяти в первую секунду, когда произносят: «.....» (название произведения)?
2. Вопросы на легализацию и слив негативных эмоций. Например: Где вам было скучно? Что вас откровенно раздражало?
3. Вопросы на пробуждение позитива и разрешение эмоциональной реакции. Например: Где искренно смеялись? Где хотя бы улыбались?



Троицкая Ольга Иосифовна - психолог

4. Вопросы на глубинное переживание. Например: А где было ощущение, что действие захватило вас по-настоящему и до конца? Где было грустно, больно, хотелось поплакать?
5. Вопросы на личностную идентификацию. Например: За кем из героев вы чаще всего наиболее пристально следили? Были ли такие моменты, где вам было особенно радостно или страшно за них? Где вам было за них стыдно? Где вам хотелось бы помочь герою, оказаться на его месте или рядом с ним? Если бы Вы могли с ним познакомиться, кем бы Вы хотели его иметь: братом или сестрой, другом, старшим товарищем, бабушкой или дедушкой, тётёй или дядей, кем-то ещё? О чём бы вы с ним разговаривали? Как бы проводили время (разговаривали, молчали, гуляли, играли в футбол и т.д.)?



6. Вопросы на осознание художественного образа. Например: Если бы произведение не имело названия – как бы Вы его назвали? Если бы в произведении не было таких-то сцен, изменилось бы что-то в вашем восприятии? Что? Если бы там была не такая, а другая музыка, (цветовая гамма, декорации и т. д.) что-то изменилось бы для вас – что?



7. Вопрос на осознание основного пафоса произведения. Например: Кому из своих близких и знакомых Вы посоветовали бы посмотреть (прочитать, послушать) это произведение? Почему? И что бы Вы ему при этом сказали? Кому вы не советовали бы это читать (смотреть, слушать) и почему? Хотите ли вы сами прочитать (посмотреть, послушать) это ещё раз? Или что-то другое этого же автора? С этими же исполнителями? Какого рода вы хотели бы увидеть произведение?



Применяя методику на практике важно помнить, что приведённая выше структура – только схема. В каждом конкретном случае нужно понять:



1. Какие вопросы будут оптимальны для данной конкретной аудитории (возраст, характер, зрительский опыт), и сколько их должно быть?

2. Какие вопросы уместны для данных конкретных обстоятельств (общались с произведением только что, недавно, давно; утро, день, вечер, мера усталости; комфортная или не комфортная аудитория и т.д.)?

3. Какие вопросы наиболее точно вскроют образный строй данного конкретного произведения?

Шапка вопросов

Автор методики – к.п.н. А.П. Ершова

Типы вопросов

- ✓ Правильно ли я понимаю, что ... ?
- ✓ Я и вправду не понял, почему ... ?
- ✓ А вы заметили (кто? когда? где? что?) ... ? Я-то заметил, и хочу Вас проверить!
- ✓ Мне показалось, что ... , а что ты думаешь об этом?



Написали каждый вопрос на отдельной бумажке, и сложили всё в шляпу.

Из шапки достают чужие вопросы, выбирают из них самые интересные, и отвечают на них, как считают нужным.



К выступлению основного «ответчика» можно добавлять свои версии всем участникам разговора.

- ✓ Можно отвечать на доставшиеся вопросы по кругу.
- ✓ Можно по принципу сходных тем.
- ✓ Можно по принципу очерёдности типологии вопросов.

Дебаты

Автор технологии – Карл Поппер

- Дебаты – интеллектуальная игра, проводимая по строгим формальным правилам.
- Тема дебатов формулируется как пара прямо противоположных друг другу по смыслу утверждений.
- Две команды изначально не знают, какую точку зрения им придётся отстаивать, это игровая точка зрения.



Группы готовятся к дебатам



Таймкипер с гонгом

УЧАСТНИКИ



Команды состоят из спикеров – утверждающие защищают тему, отрицающие – опровергают.

Судьи решают, какая из команд оказалась убедительнее в доказательстве своей позиции, указывают на сильные и слабые стороны спикеров.

Таймкипер – следит за соблюдением регламента.

Организатор игры – тот, кто разрабатывает тему и детали игры.



Порядок игры



1. Распределение игроков в 2 команды жеребьёвкой.
2. Оглашение темы.
3. Распределение внутри команды на несколько подгрупп, отличающихся ракурсом взгляда на тему.
4. Оглашение правил и регламента.
5. Подготовка к дебатам – создание плакатов и текстов выступлений от каждой подгруппы.
6. Выступления подгрупп и раунды перекрёстных вопросов.
7. Заключительные выступления групп.
8. Судейство и оглашение результатов.
9. Коллективная рефлексия.



Погружение

Творческое занятие, построенное на погружении группы зрителей в культурный контекст спектакля.

Возможны варианты:

- ✓ Эпоха, о которой идёт речь в пьесе;
- ✓ Природа жанра, избранного театром;
- ✓ Театральная традиция, в которой создан спектакль;
- ✓ Диалоги культур, в которые вступают авторы постановки и т.д.



Алгоритм построения занятия

- Пробуждение эмоциональной памяти от просмотренного;
- Актуализация знаний в избранной области погружения;
- Получение новых знаний в избранной области погружения;
- Осмысление увиденного в контексте избранной области погружения;
- Создание творческого продукта, содержащего «вторичный образ».



Живая картина на тему спектакля



Платок – наши ощущения от спектакля

Сравнение

Осознание полученного впечатления на фоне сравнения с другим или другими произведениями искусства.

Важно, чтобы были как можно более точно и понятно сформулированы параметры сравнения. Например:

1. Какие главы романа выбрал для сценического воплощения режиссёр А, и какие режиссёр Б? Как Вам кажется, чем объясняется их выбор?
2. Что мы увидели на сцене, войдя в зал театра А и театра Б? Как Вам кажется, чем отличались наши чувства, когда мы это увидели?
3. Как Вам кажется, чем отличаются творческие индивидуальности актёров А и Б, игравших роли главного героя в разных театрах? И почему каждый из режиссёров выбрал именно этих актёров на главную роль?
4. Какая музыка звучала в спектакле А и Б? Как это повлияло на наше восприятие?



Гамлет – М. Чехов



Гамлет – В. Качалов



Гамлет – И. Смоктуновский



Гамлет – В. Высоцкий

Блиц-диалог

игра для очень юных зрителей и камерного пространства

Идея возникла как ответ на запрос времени:

В самые последние годы стало очевидно, что юный зритель смотрит спектакль и «не видит»:

- ✓ Не улавливает сюжета,
- ✓ Не различает героев,
- ✓ Не замечает костюмов, декораций и реквизита.



Форма игры

До начала спектакля ведущий актуализирует с детьми «правила поведения для хороших зрителей» в форме диалога:

1. Если бы Вы, дорогие зрители, были актёрами, каким зрителям Вы бы были рады?
2. Как Вы думаете, какие вещи нужно класть в сумочку, когда Вы собираетесь в театр, а какие лучше оставить дома и почему?
3. Как Вы думаете, если Вам очень сильно что-то понравилось в спектакле – как можно выразить свои чувства, чтобы актёрам было приятно, и соседям не слишком мешало смотреть?
4. А как можно выразить свои чувства, если Вам что-то очень не понравилось так, чтобы не причинить неприятностей актёрам и зрителям?
5. Давайте попробуем придумать самые главные правила настоящих театральных зрителей.



Ведущий сообщает, что в конце спектакля он проведёт конкурс на самого лучшего и внимательного зрителя, и проверит, кто и как смотрел, кто и что увидел.



После спектакля ведущий задаёт вопросы на наблюдательность. Например:



В роли ведущего –
С.В. Розов

- Кто из героев появился на сцене самый первый?
- Сколько косичек было у главной героини?
- Чего больше всего боялся главный злодей?
- Сколько песенок исполнялось в спектакле?
- Что сказал герой, когда увидел, что ... ?
- Какие интересные жесты героев ты запомнил и можешь показать?



В роли ведущего – А.П. Ершова

А потом самым-самым щедро выдают
леденцы или воздушные шарики,
выстраивая их перед сценой, и все им
аплодируют.



Игра и тренинг

Типология упражнений

- Игры на концентрацию внимания (поймать хлопок, дирижёр; было – не было и др.) ;
- Игры на пробуждение эмоциональной памяти (превращения в героев спектакля, путешествия в разных средах, характерных для спектакля, создание звуко-шумовой атмосферы спектакля и т.д.);
- Игры на актуализацию художественных деталей (воспроизведение запомнившегося жеста, интонации, превращения в значимые детали костюмов и элементы реквизита и т.д.) ;





- Игры на воссоздание целостного художественного образа (живые картины по пристройке на тему спектакля, диагональ-импровизация на тему спектакля, расстановка фигур на основе элементов психодрамы и др.);



- Игры на создание вторичного художественного образа (рисование образа спектакля различными частями тела на воображаемом экране, невербальный диалог о спектакле, создание живой рекламы спектакля и др.) .



Рисование

На основе авторского тренинга С. В. Клубкова и методики безоценочного интервью О. И. Троицкой разработали педагоги И. С. Есина и Е. В. Кочнева.

- Творческая разминка на мобилизацию: одновременный хлопок, зеркало и другие упражнения цикла быстрой разминки.
- Пробуждение эмоциональной памяти: превращения в героев увиденного спектакля под диктовку педагога, создание тематических живых картин и стоп-кадров.



- Начало основной части. Группа детей делится по случайному принципу (расчёт, разноцветные карточки и т.д.) на несколько подгрупп.
- Прикосновение к жанровой особенности спектакля. Нужно выбрать, чем рисовать фон и писать название, аргументировать свой выбор. Аргументы шепчут на ухо педагогу, после чего он выдаёт необходимые материалы и инструменты. Предлагаются: карандаши, фломастеры, акварель, гуашь, уголь, пастель, восковые мелки. Выбрав, группа рисует фон и пишет название спектакля, придумывая шрифт, который кажется наиболее подходящим для характера предложенного спектакля.



- Актуализация событийного ряда. (Можно со сменой рисунков по кругу) Нужно разбить историю на какие-то части и обозначить на ватмане какие-то места для каждой части. Может быть, это будет карта с разными местами действия, может домик с этажами, комнатами или окошками для каждой части, может, дерево с веточками для каждого фрагмента истории или лодочки, повозки, или что-то другое – кто как придумает. Главное объяснить, почему хочется сделать именно так. Рисуем рисунок на ватмане и подписываем каждый фрагмент.



- Негатив и позитив. (Можно со сменой рисунков по кругу) Вспоминаем сначала самые грустные, тревожные, неприятные моменты и рисуем своё ощущение подходящей краской в соответствующем «домике» события. Иллюстрировать вовсе не нужно. Рисуем именно своё ощущение. Оно может быть фантастическим или реальным существом или просто цветовым пятном. Затем вспоминаем самые весёлые или приятные моменты и тоже рисуем свои ощущения в «домиках».



- Идентификация. (Можно со сменой рисунков по кругу) Каждый вспоминает героя, за которым ему было интереснее всего наблюдать на протяжении всего спектакля. Каждый рисует в любой точке ватманского листа, которая кажется ему подходящей, этого героя и себя. Важно, чтобы мы поняли, как взаимодействуют герой и автор рисунка. Может быть, они общаются, а, может быть, герой не видит присутствия автора. Может, они вместе участвуют в сюжете, рассказанном в спектакле, а, может быть, они общаются вне его: гуляют по саду, играют в футбол, рассматривают книжку с картинками, дёргают девчонок за косички...



- Осмысление прожитого. (Можно со сменой рисунков по кругу) Пишем, где хотим, самое-самое главное, что нам хочется сказать про увиденное какому-то совершенно конкретному адресату: героям спектакля, авторам пьесы, актёрам, режиссёру, своим друзьям, родственникам, учителям.
- Итог. Складываем все картинки на центр класса, рассматриваем внимательно, обмениваемся впечатлениями о том, что в чужих работах показалось нам самым интересным. На хлопок делаем одну живую картину: «Наше впечатление от увиденного».

Как бы ни варьировались вопросы и задания обсуждений, важно сохранять их логику и последовательность.



Детская редакция

Авторская программа Никитиной А.Б.



Программа рассчитана, прежде всего, на интенсивную работу сборной группы детей из разных учебных заведений и коллективов в дни работы детских театральных фестивалей.

Группа собирается исключительно на основании добровольного самовыдвижения участников.

Программа предполагает участие редакционной группы во всех мероприятиях фестиваля.

Основные формы работы редакции



- Коллективное обсуждение спектаклей фестиваля
- Общение редакционной группы с участниками фестиваля



- Работа над текстами
- Художественное оформление издания

Основные темы занятий редакции:

- Что я хочу сказать миру. Беседа.
- Чувственное восприятие художественного и творческого события. Создание текста – реплики.
- Словесная картина или реконструкция увиденного. Создание литературного этюда.
- Жанры театральной журналистики. Создание текстов.
- Проблемы журналистского стиля. Беседа и тренинг.
- Проблемы журналистской этики. Беседа и тренинг.
- Учимся задавать вопросы. Тренинг.
- Коллективное обсуждение спектакля.
- Создание аналитической статьи.
- Создание театрального издания.

