

Актерские упражнения.

Цель: Стимулирование творческой активности и воображения во время тренинга.

Задачи:

1. Разминка воображения в непринужденных играх этого профиля;
2. Активация интеллектуальных способностей;
3. «Разогрев» актерских чувств (актерское, сценическое самочувствие);
4. Развитие коллективности, работа в команде.

Подготовка аудитории – проветривание (но не холод), влажная уборка пола, подоконников, мебели, приборка бытовых вещей и одежды студентов, имеется чистая питьевая (минеральная) вода и стаканы, желательно негромкое звуковое сопровождение инструментальной музыкой.

Подготовка студента – удобная спортивная (фитнес, хореография и т.п.) обувь, удобная, мягкая одежда темного цвета, отсутствие металлических украшений (сережки, браслеты, кольца, нательные цепочки и т.п.), часов, волосы аккуратно убраны (желательно на резинках, а не на твердых заколках).

Студенты ведут «**Дневник тренингов**» - самостоятельные записи упражнений занятий и ответы к упражнениям – «Какие я испытал ощущения во время упражнения?», «Для чего я делал это упражнение?»

Командные упражнения.

УПРАЖНЕНИЕ № 1: «Что общего?»

Участники игры делятся на две команды. Надо попытаться найти как можно больше общих признаков между совершенно разными предметами, понятиями, явлениями.

Например: Что общего между кошкой и яблоком?

Возможные ответы: И у кошки, и у яблока есть хвостик, косточки, кожа; они оба могут скакать, висеть на дереве, их обоим любят люди и т.д.

УПРАЖНЕНИЕ № 2: «Хамелеон»

Участники игры делятся на две команды. Группам предлагается какое-нибудь утверждение. Например: «человек произошел от обезьяны». Сначала надо найти как можно больше доводов, подтверждающих правоту этого утверждения, а затем найти такое же количество доводов, опровергающих его.

УПРАЖНЕНИЕ № 3: «Обратная сторона медали»

Участники игры делятся на две команды. Участникам тренинга предлагается попробовать отказаться от привычных ярлыков, шаблонных точек зрения.

Все уверены в том, что обжечься утюгом - это плохо. Попробуйте найти в этом свои положительные стороны.

Представьте, что вы нашли на улице миллион долларов. Почему это плохо? Кто назовет больше вариантов?

УПРАЖНЕНИЕ № 4: «Афоризмы»

Участники игры делятся на две команды. Надо обдумать, высказанные ведущим, «афоризмы» (они взяты, что называется, «с потолка») и объяснить, почему они вполне правомочны: «Творчество подобно заточке ножа» или «Творчество - это лист дерева, упавший в реку». Постарайтесь дать как можно больше обоснований. Выигрывает тот, кто больше назовет объяснений.

Затем можно попробовать самому стать автором афоризмов. Закончите мысль: «Любовь - это...», «Счастье - это...», «Вражда - это...».

Попробуйте выполнить другой вариант этого упражнения: придумайте свое продолжение афоризмов великих людей. Например: как бы вы закончили такую фразу: «Человечеству, чтобы стать счастливым, нужна единственная вещь -... (скамеечка, что бы сесть и подумать)», - так сказал Сократ). А что скажете вы?

УПРАЖНЕНИЕ № 5: «Метафоры»

Участники игры делятся на две команды. Ведущий произносит: «Гаснут...», что может гаснуть? Звезды, окна, силы, глаза, свечи ... Все участники тренинга описывают те внутренние видения, которые возникли при произношении слова - «раздражителя». Приветствуется метафоричность мышления, оригинальные видения.

Что может «кипеть», «стучать», «разлетаться»?

Упражнения № 1 – 5 может проводиться и покомандном варианте.

УПРАЖНЕНИЕ № 6: «Интерпретация»

Участники игры делятся на две команды. Для проведения этого упражнения потребуются подборка репродукций малоизвестных полотен великих мастеров живописи (портреты, жанровая живопись) и несколько листов плотной бумаги.

Педагог предлагает участникам тренинга внимательно рассмотреть какую-нибудь деталь картины (лицо, руки или предмет), прикрыв остальные ее части листами бумаги. Теперь пусть попробуют мысленно, с помощью воображения, «дорисовать» картину,

восстановить ее сюжет, смысл, колорит, композицию, характеры героев и т.д. Затем можно сравнить ту историю, которая возникла, с первоисточником.

УПРАЖНЕНИЕ № 7: «Теория в образах или «аллегория» («Желтый крокодил»)

Участники игры делятся на две команды. Одной команде необходимо придумать наглядное, образное выражение того или иного теоретического термина, понятия, а другой команде его расшифровать. Например, как можно показать «сверхзадачу», «интерпретацию», «альтернативу», «сквозное действие», «сквозное контрдействие», «проблема», «круг предлагаемых обстоятельств», «сценография» и т.д.

УПРАЖНЕНИЕ № 8: «Археологи»

Пусть каждый из участников тренинга возьмет какой-нибудь случайный (не свой!) предмет, скажем, платок, ключ, кольцо и т.д.

Представьте, что вы археолог и при раскопках нашли эту «старинную» вещь. Что она расскажет вам о своем хозяине, о тех бытовых, исторических реалиях, в которых он жил? Обращайте внимание на мельчайшие детали, подробности, обогатите ваши наблюдения вымыслом, воображением.

УПРАЖНЕНИЕ № 9: «Наводчик»

Участники игры делятся на две команды. Одна команда прячет тайком от другой небольшой предмет в пределах аудитории. Та, другая, должна угадать место, где спрятан предмет. Чтобы облегчить себе поиски, она может попросить три подсказки, но вопросы и ответы должны быть ассоциативными.

Например: «На какое блюдо похоже то, место, где спрятан предмет?», «На какой вид транспорта похоже это место?», «С каким видом спорта это место ассоциируется?».

«Наводчики», те, кто прятал этот предмет, посоветовавшись, должны дать ответ - ассоциацию, а поисковая команда - «расшифровать» подсказку.

УПРАЖНЕНИЕ № 10: «Робинзон Крузо»

На площадке раскладываются несколько случайно взятых предметов. По команде ведущего участники тренинга должны собрать как можно больше предметов. А теперь пусть представят себя Робинзонами, собравшими после кораблекрушения эти вещи. Подключив воображение, Робинзоны должны придумать, как их можно использовать в течение трудных долгих лет на необитаемом острове. Кто придумает больше вариантов, тот и победил, т.е. «выжил» на острове.

УПРАЖНЕНИЕ № 11: «Следственный эксперимент»

Группа делится на две команды (или несколько команд). Одна из них задумывает какое-нибудь событие (происшествие) и в соответствии с ним располагает на площадке несколько предметов (3-4). Остальные команды становятся «следственными бригадами». В их задачу входит выработать свою версию происшедшего, «восстановить» ход события и проиграть эту версию на площадке так, чтобы предметы оказались на тех же местах.

Предпочтение отдаётся самой оригинальной и, в то же время, логичной версии.

УПРАЖНЕНИЕ № 12: «Театр моды» (задание на дом)

Проверьте в себе наличие таланта к дизайну одежды, причёски, макияжа. Нарисуйте, а лучше сделайте своими руками, из любых материалов костюмы для сказочным персонажей. Представьте, как мог бы выглядеть...

- парадно-выходной костюм Бабы - Яги;
- спортивный костюм Кощея Бессмертного;
- карнавальный костюм Колобка;
- домашний костюм Змея Горыныча;

Придумайте авангардные молодежные модели под названием: «Атака левым флангом»; «Мамонты не вымерли»; «Потухший костер»; «Дамская жалость» и т.д.

Попробуйте продемонстрировать эти модели на «подиуме».

Литература

Ушаков А. Л. (2008)