

Как рождается музыка

Создать шумовой оркестр, придумать и исполнить собственное сочинение

Пояснение для класса: *принято считать, что музыке нужно долго и упорно учиться. Никто не может просто так стать частью оркестра и выступить со сцены — для этого нужно как минимум уметь играть на музыкальных инструментах. Тем не менее, к концу этого занятия мы создадим оркестр и сыграем собственные сочинения. Проверим?*

1. Создайте шумовой оркестр

На этом занятии мы попробуем создать свой маленький оркестрик, сочинить музыку, записать ее и исполнить. Для этого нам не понадобится уметь играть на музыкальных инструментах, но понадобится очень внимательно слушать.

Что такое музыка? За долгие века человечество придумало множество ответов на этот вопрос.

Джон Кейдж, один из самых влиятельных композиторов XX века, говорил: «Все, что мы делаем — это музыка». Его определение музыки было очень простым: «Музыка — это тишина и звуки». Абсолютно любые звуки — от звучащей скрипки до шороха автомобильных шин. Он требовал признать, что шум — это тоже звуки, а музыка состоит и из них тоже. Шум уличного траффика за окном (Кейдж жил на шумной нью-йоркской улице) был для него самой лучшей и самой непредсказуемой музыкой на свете — он говорил, что она ему интереснее симфоний Бетховена.

Интерес к звукам, к внимательному вслушиванию в самые разные шумы и необычные тембры охватил целую плеяду композиторов. Давайте попробуем стать исследователями в мире звуков.

Для этого нам понадобятся:

- любые музыкальные инструменты, которые могут найтись в классе (их также можно принести из дома);
- любые звучащие предметы.

Каждый выбирает по одному инструменту/предмету и знакомится с ним. Задача — попытаться извлечь из него как можно больше разных звуков (не меньше трех). Звуки должны отличаться друг от друга. Предметы можно скрести, по ним можно стучать — используйте воображение. Устройте в классе маленькое соревнование: победит тот, кто выжмет из одного инструмента как можно больше разных звуков. Запомните то, что у вас получилось. Оцените самые удачные (яркие, запоминающиеся) звуки.

Можно составить таблицу, в которую каждый занесет все звуки, которые у него получились. Таблица состоит из двух граф: в одной — название инструмента, в другой — описание звуков, которые получилось создать с его помощью. Для описания получившихся тембров можно пользоваться как слуховыми определениями (звонкий, глухой), так и эпитетами, которые связаны с восприятиями других органов чувств (зрения, осязания, обоняния, вкуса) — звуки часто называют теплыми и холодными, блестящими и матовыми, сочными, металлическими, колючими и т.д. Так у вас получится описать звуки, которые вам удалось создать.

2. Попробуйте что-нибудь исполнить

Теперь, когда мы изучили звуки, которые можно извлечь из вашего инструмента, попробуем что-нибудь исполнить. Разбейтесь на группы по 5-7 человек, представьте, что каждая группа — это маленький шумовой оркестрик, и сыграйте сходу, не сговариваясь, короткое сочинение продолжительностью в одну минуту. Используйте те звуки, которые вам понравились больше всего.

Обсудите, что получилось. Просто шум? Было громко или тихо? Звукам было тесно или просторно? Попробуйте еще раз. Постарайтесь сделать так, чтобы звуки не мешали друг другу, а в идеале — помогали или перекликались бы друг с другом. Представьте, что вы разговариваете звуками. Пусть звуки будут отличаться друг от друга. Хотя и несколько похожих шорохов или скрипов могут создать очень интересное звучание.

Обратите внимание, что звуки могут иметь разную протяженность, звучать высоко или низко (если это возможно на ваших инструментах), громко или тихо. Если получается, можно играть их так, чтобы каждый звук был отрывистым и коротким и отделялся от остальных маленькими паузами (на музыкальном языке это называется стакато), а можно попробовать играть их, соединяя друг с другом, так, чтобы пауз между ними не было, а звуки перетекали один в другой (это называется легато). Пусть в вашем сочинении сочетаются разные звуки — длинные и обрывистые, высокие и низкие. Конечно, на большинстве музыкальных инструментов можно извлечь звук с определенной высотой, а, например, на ударных инструментах этого сделать не получится — высота их звука очень приближительна. Но звуки разной природы — игру на фортепиано и шорох газеты, тембр флейты и треск трещотки — можно отлично сочетать друг с другом.

Главное правило — прислушивайтесь не только к себе, а прежде всего к товарищам. Представьте, что каждый звук — невероятно ценная вещь, а вы — единственный в мире человек, которому позволено его издать. Не забывайте, что музыка — это не только звуки, но и тишина. Не пренебрегайте паузами.

Если то, что получается, будет казаться вам странным нагромождением звуков — не пугайтесь. Представьте, что вы садовник, который растит необычный звуковой сад и подставляет звукам подпорки. Ваша задача — дать звукам вырасти.

3. Посмотрите, как с этой задачей справляются разные музыканты

То, чем вы занимались только что, называется импровизацией. Так рождается музыка — задолго до того, как люди изобрели ноты, они сочиняли ее на ходу, всякий раз по-новому. Для того чтобы и слушать, и понимать музыку, важно уметь ее слушать и слушать того, кто импровизирует рядом с тобой.

Посмотрите, как московский композитор Алексей Сысоев в дуэте с другим композитором, Митей Бурцевым, превращает в музыкальный инструмент обыкновенный стул. Что вам напоминает этот плачущий, певучий звук — скрипку, саксофон или человеческий голос?

Здесь американский композитор и перкуссионист Джино Робейр играет на мусорном ящике и всем, что его окружает: https://youtu.be/095b_wS7f0Q

А вот пример того, как важно внимательно вслушиваться в игру партнера: джазмен Фил Минтон импровизирует в паре со своим 17-месячным внуком: <https://youtu.be/nyZbcwiRd20>

И не забывайте про то, каким необычайным свойством обладает четкий ритм. Как только в вашем сочинении появится ритм, он сразу «склеит» все партии в вашем сочинении. Посмотрите, как коллектив Stomp исполняет музыку при помощи воды, кружек и резиновых перчаток: <https://youtu.be/IU4IVmQxHel>

Смотрите на эти примеры не просто так: подмечайте удачные ходы и приемы — возможно, вы захотите использовать их в своем сочинении.

4. Исполните свое сочинение для одноклассников

Пришло время исполнить свое сочинение. Перед выступлением у музыкантов всегда бывает генеральная репетиция, на которой в последний раз обсуждаются все огрехи и оттачиваются удачные ходы. Сыграйте свое импровизационное сочинение еще раз, стараясь, чтобы в результате получилась вещь, которую вы смело сможете назвать музыкой.

Подумайте о том, как назвать свое сочинение. Какие эмоции оно вызывает у ваших музыкантов? На что оно похоже? Название может быть таким же неожиданным, как и музыка. Финальная задача всего класса — послушав сочинения друг друга, обсудить, в каком порядке они могут идти в воображаемом шумовом концерте. С чего лучше начать? Что с чем сочетается плохо, а с чем — отлично? Каким сочинением закончить? Обычно заканчивают самым ярким.

Затем при желании вы можете нарисовать афишу и действительно устроить этот концерт для всех желающих. К концерту часто прилагаются программки — не забудьте и о них: в них перечисляются названия и порядок композиций, авторы сочинений, исполнители, а нередко — и короткие тексты, рассказывающие историю их создания, и то, что сами авторы и исполнители думают о них. Любые сведения и детали, которые помогут слушателям понять ваш замысел, подойдут для буклета. Хорошо также подготовить текст выступления конферансье — вступительное слово и короткие аннотации, предваряющие каждое из сочинений.

Дополнительные материалы

Эти видеоролики помогут вам в общении с классом. Каждый отвечает на возможный вопрос класса или иллюстрирует какую-то проблему.

1. Зачем всё это нужно? Разве пианино существует не для того, чтобы на нем просто играть? Даже если выжать из него какие-то дополнительные звуки, разве из них можно создать сочинение? Этим занимаются серьезные композиторы?

Вот один из примеров — Хельмут Лахенман, немецкий авангардный классик и один из самых известных композиторов второй половины XX века, исполняет собственное сочинение для рояля. Привычный инструмент и нестандартное звукоизвлечение: на протяжении всего исполнения автор ни разу не нажимает на клавиши. Для усиления эффекта можно начать слушать, пытаясь догадаться, как он играет, а лишь потом включить изображение.

Хельмут Лахенман — Guero <https://youtu.be/sVHI-pqalYM>

2. Почему нельзя играть на инструменте так, как принято?

Можно. Но «так, как принято» меняется со временем, а музыканты и композиторы веками искали и ищут новые, необычные звуки и способы игры. Одним из таких способов является пиццикато, когда на струнных инструментах не играют смычком, а щиплют струны пальцами. Сейчас это совершенно обычный и распространенный способ игры, есть множество сочинений, в которых он используется. Но когда-то для скрипачей дергать струны пальцами считалось странным занятием — для этого есть лютня.

Шуточная полька Иоганна Штрауса целиком построена на приеме пиццикато.

Иоганн Штраус — Пиццикато-полька <https://youtu.be/DU1ZzKIP5aQ>

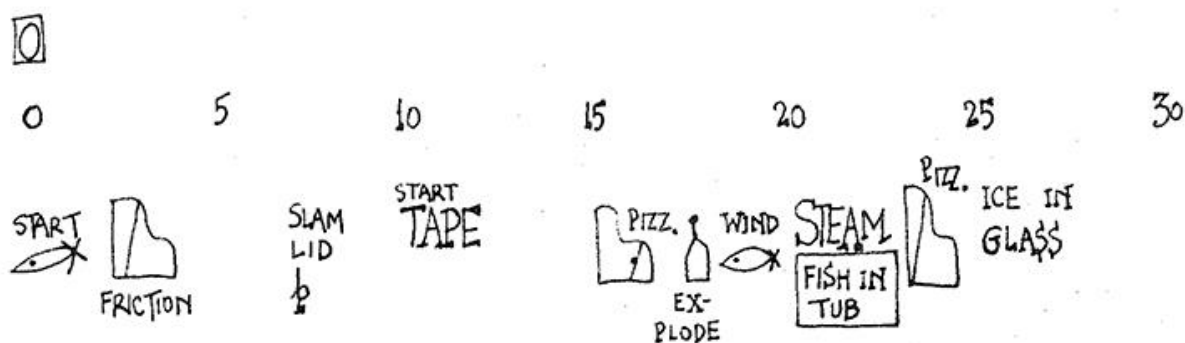
3. Можно ли мое сочинение для необычных предметов записать нотами?

Да! Хотя нотами это сделать будет сложно. В XX веке изобрели самые разные способы для записи музыки. Один из них — это графическая партитура: музыка фиксируется не нотами, а рисунками.

Посмотрите на видеозапись сочинения Джона Кейджа «Водная прогулка» (1959

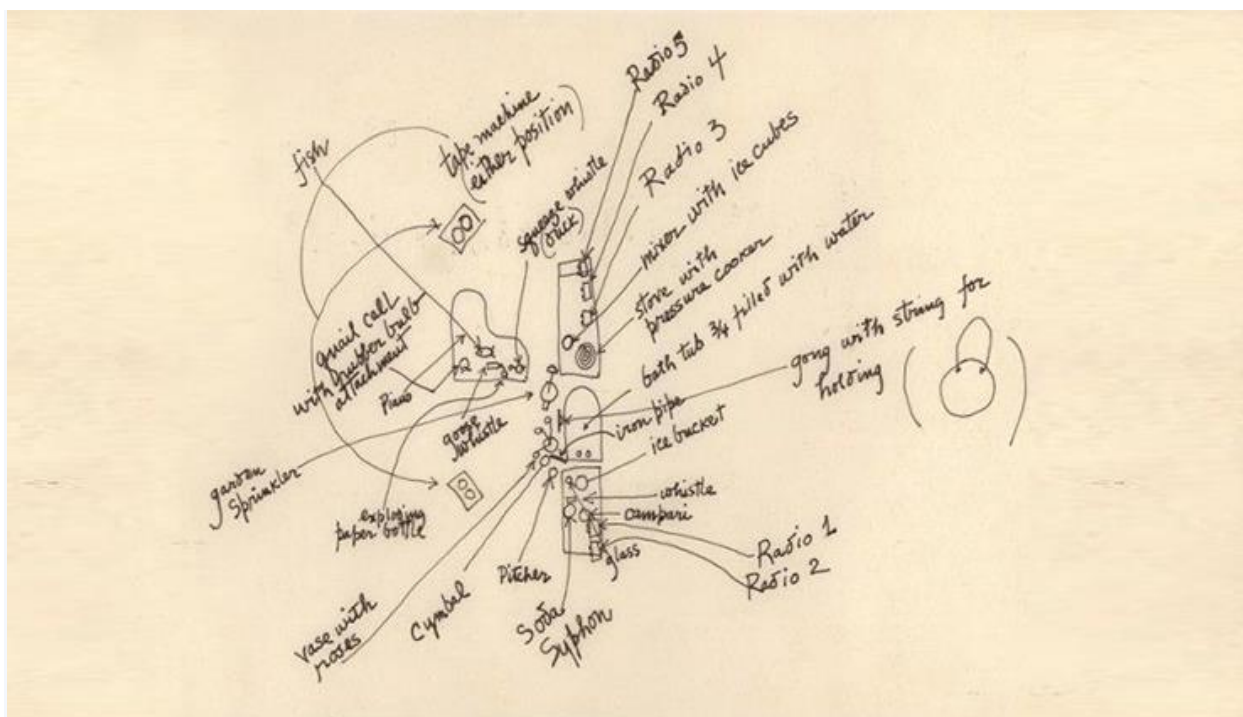
год), <https://youtu.be/gXOIkT1-QWY> Она написана для нестандартного инструментария, но не является импровизацией — всё продумано и просчитано заранее, существуют ноты этого сочинения и схема исполнения — где какие предметы должны стоять. Это телезапись, и как видите, зрители смеются: им всё это кажется глупой шуткой. Но пройдет совсем немного времени, и всё изменится: «Водная прогулка» стала классикой авангарда, сегодня это сочинение исполняется в концертных залах.

Партитура сочинения:



Цифры наверху — это секунды, рисунки внизу — последовательность действий: на десятой секунде надо запустить аудиозапись на кассете, на 25-й — потрясти лед в стакане и так далее.

Схема исполнения (указано точное место каждого предмета — ванна с водой, ваза с розами, миксер с кубиками льда и т.д.):



4. Сочетаются ли нестандартные инструменты и привычные? Нужно ли для такого исполнения учиться?

Петербургский музыкант и импровизатор Дмитрий Шубин проводит занятия по импровизации со всеми желающими — он управляет участниками при помощи специальной системы жестов. Посмотрите, как сочетаются тембры струнных инструментов и скрежет железных стульев, которыми ритмично двигают по полу.

Занятия по музыке. Средняя школа

Музыкальная кардиограмма

На этом занятии мы будем делать необычные вещи — рисовать музыку и исполнять рисунки. А в конце занятия нарисуем свое сочинение и попробуем его сыграть

1. Нарисуйте «кардиограмму» мелодии

Все вы знаете, что музыку записывают нотами. Давайте представим, что вы ничего про ноты не слышали. Но у вас есть задача: как-то зафиксировать знакомую мелодию — чтобы потом ее мог сыграть или спеть человек, который ее не знает. Выберите какую-нибудь известную и по возможности простую мелодию.

(Учитель может выбрать ее с классом. Главное, чтобы всем она была знакома и не была слишком сложной. Например, «Чунга-чанга», «Happy Birthday to You» или «Придет серенький волчок».)

Теперь возьмем лист бумаги и карандаш и зарисуем движение мелодии одной линией, двигаясь слева направо по листу. Выше мелодия — выше линия, ниже — ниже.

(Учитель показывает пример, рисуя мелом на доске.)

Давайте посмотрим, что получилось. Попробуем сравнить, у всех ли вышел один и тот же рисунок.

(Ряд рисунков можно прикрепить к доске или просто показать друг другу на вытянутых руках.)

Смотрите, мелодия одна — а рисунки получились разные.

То, что мы делали, немного напоминает кардиограмму — кривую, которая в графическом виде показывает работу сердца.



2. Проверьте, помогает ли такая запись запоминанию

А теперь давайте посмотрим на рисунок и проверим, можно ли по нему спеть мелодию — если вы ее знаете. Помогает ли она вам? Давайте споем по любому рисунку.

(Учитель берет рисунок и поет сам или с классом, ведя указкой по изгибам мелодии)

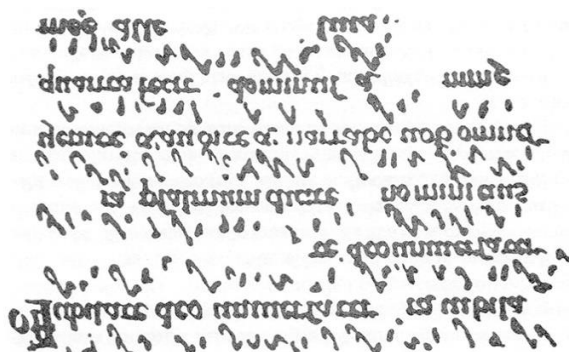
Но можно ли повторить мелодию по такому рисунку, если вы ее не знаете?

Задание: нарисуйте еще одну такую кардиограмму какой-нибудь известной мелодии, но не говорите, какой именно. Отдайте соседу. Посмотрите, сможет ли он ее повторить или хотя бы догадаться, что это за мелодия.

3. Рождение нот

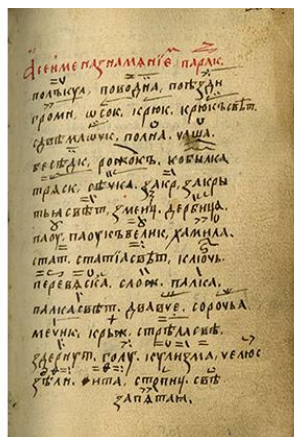
Те, кто пытался запечатлеть мелодию, сталкивались с похожей проблемой. Если рисуешь контур мелодии, потом это помогает тебе вспомнить, как ее петь. Но другой человек не споет ее в точности, если никогда этой мелодии не слышал.

Чаще всего с этой проблемой сталкивались монахи и певчие в монастырях. На службах всё время поют, и необходимо помнить сотни различных богослужебных распевов, подходящих к случаю. Над текстами молитв монахи делали пометки, схематично показывающие, куда и как сейчас должна идти мелодия. Эти пометки назывались невмами.



Вот так выглядели эти пометки над текстом псалма «Jubilate Deo universa terra»
Вот как он звучит: <https://youtu.be/B6lfrM6MPaY>

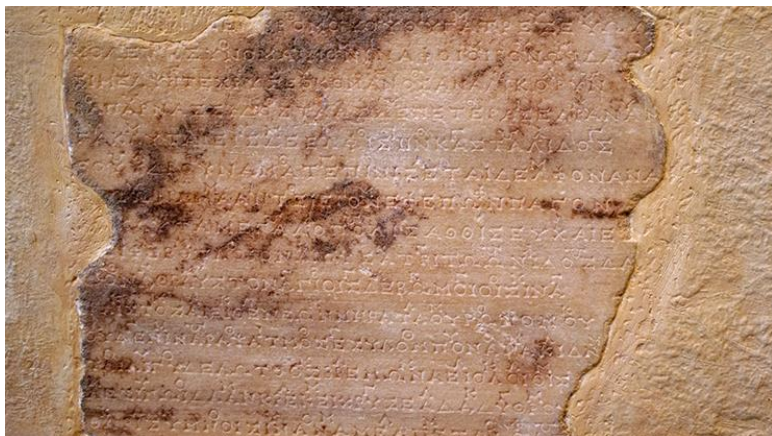
Такие системы существовали у разных народов. Вот страница из древнерусской «Певческой азбуки» XV века, ранний пример так называемой «знаменной нотации».



Это армянские невмы — они называются «хазы» (из рукописи XII века).



И даже у древних греков был способ напоминать себе, что сейчас происходит с мелодией (обратите внимание на отдельные значки над непрерывными строчками текста — это запись дельфийских гимнов богу Аполлону).



Такие способы записи со временем становились всё более сложными, но проблема с ними была одна: если не знаешь мелодию, повторить ее в точности ты не сможешь. Определить на глаз точную высоту каждого тона было сложно.

На это обратил внимание средневековый монах-бенедиктинец Гвидо Аретинский — именно он, как считается, придумал привычную нам нотную запись. Он видел, с каким трудом молодые монахи запоминают псалмы, и решил им помочь. Гвидо нарисовал несколько линеек и поместил старые невмы на них и между ними — так было гораздо проще понять и запомнить, какая высота тона у каждой ноты. А еще он придумал всем нотам названия — и это знакомые нам «ре, ми, фа, соль, ля». Только вместо «до» было «ут», а «си» появилось позже.



Так выглядела такая запись. Обратите внимание, что линеек не 5, как мы привыкли, а 4

Всё это тоже делалось для удобства обучения и запоминания мелодий. Гвидо взял один из гимнов католической литургии и сочинил к нему мелодию. Первый слог в начале каждой строчки — это название ноты, и распев каждой строки с нее и начинается. Мелодия как будто идет по ступенькам, всё выше и выше — ут, ре, ми, фа, соль, ля.

Ut queant laxis
Resonare fibris,
Mira gestorum
Famuli tuorum,
Solve pollute
Labbii reatum,
Sancte Iohannes

Или по-русски:

Утробкою отверстой чтобы
Ревнителю твою сумели
Миру возгласить деяний чудеса
Фальшь совлеку с их губ,
Солгать дабы не смели,
Лаская слух напевом,
Святой Иоанне.

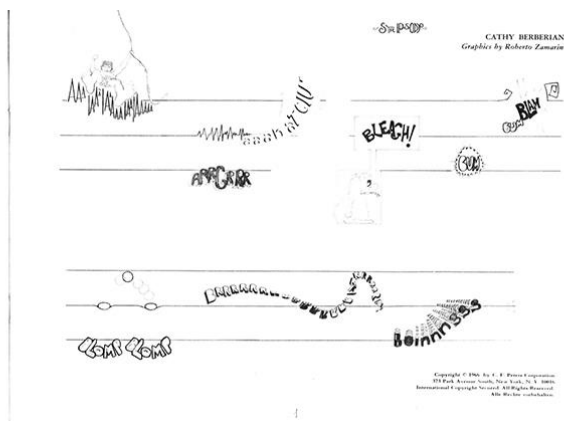
Гвидо еще придумал схему для запоминания нот, которую называют «Гвидоновою рукою».



С ее помощью руководитель церковного хора мог показывать певчим, какую ноту сейчас надо петь, просто указывая на нужный сустав пальца или его кончик. Вот это и называется «показывать на пальцах».

4. Графическая партитура

А теперь посмотрите вот на этот рисунок. Как вы думаете, что это?



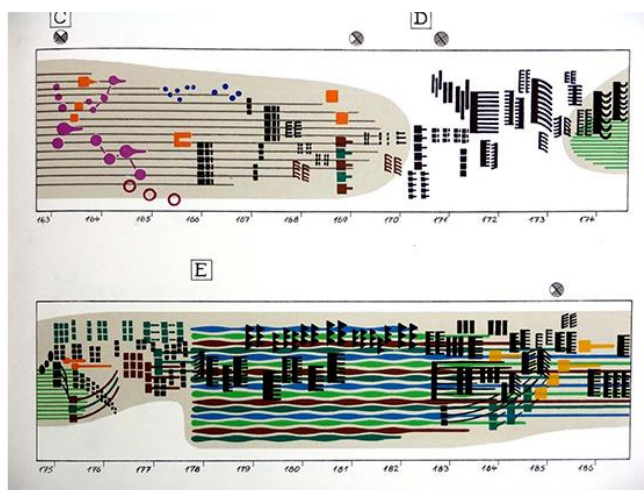
Это тоже партитура, то есть запись музыкального сочинения. В данном случае — вокального сочинения для одной известной певицы, меццо-сопрано Кэти Берберян. Смотрите, оно похоже и на то, что придумал Гвидо Аретинский (здесь есть нотные линейки), и на ранние попытки зарисовать мелодии: здесь видно, как мелодия движется вверх и вниз. А еще это похоже на комикс: здесь нарисованы смешные и странные звуки, которые должна издавать певица.

Как это звучит? Прослушайте отрывок <https://youtu.be/5NeyfrfB6TU>

Долгое время композиторы были очень благодарны Гвидо. Но экспериментаторов XX века нотные линейки стали ограничивать. Для одних эта система была слишком точной — им хотелось дать больше пространства для импровизации музыкантов. Для других — слишком простой: всем хотелось использовать как можно больше разных новых инструментов и звуков, а как записать нотами громкий крик, удар по кастрюле или звон льда в бокале?

Поэтому композиторы стали заниматься тем же, чем мы занимались в самом начале занятия — рисовать музыку разными необычными способами.

Партитуры стали выглядеть вот так



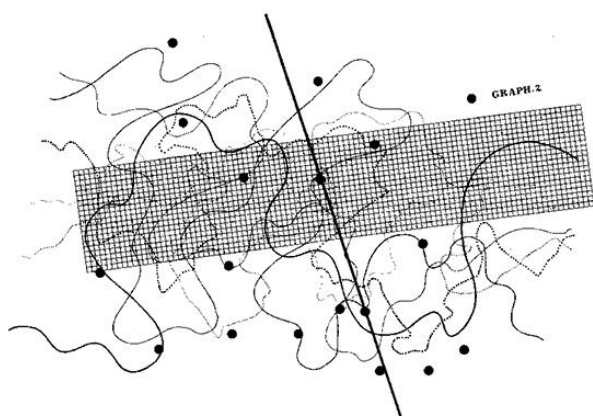
Дьёрдь Лигети — Артикуляция

Или так



Присцилла Маккуин — Пикник

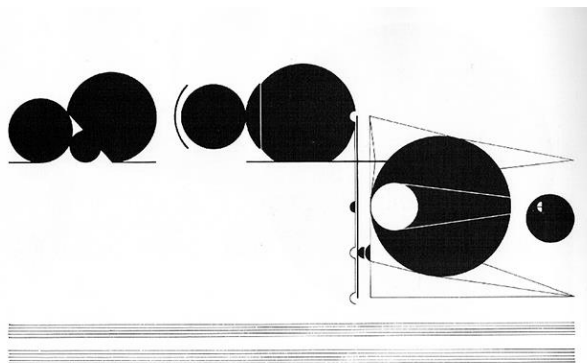
На этой картинке каждая линия, помеченная римской цифрой, — это партия одного из инструментов (две скрипки, гобой и бас-гитара). Читается эта партитура слева направо, а как интерпретировать рисунки — решают сами музыканты.



Джон Кейдж — Fontana mix

Эта партитура состоит из прозрачных листов с точками, и еще одного — с решеткой. К ним прилагаются листы с кривыми и прямыми линиями. Совмещаете одно с другим — получаете уникальную, вашу личную партитуру. С ее помощью можно создать сочинение для любого количества исполнителей и любых инструментов. И не инструментов тоже — Кейдж собрал с ее помощью сочинение Fontana mix, взяв в качестве материала заранее записанные звуки из большой фонотеки (а потом создал еще несколько, для оркестра и фортепиано, для человеческого голоса). А его товарищ Корнелиус Кардью сочинил сольную вещь для гитары. Пересечение линий, совпадение точек с определенными местами решетки можно интерпретировать как угодно. Точка может означать звук скрипки, длящийся секунду. Или звук разрываемой бумаги. Или положение исполнителя на сцене. Линия — восходящую мелодию, увеличение громкости, что угодно. Само сочетание листов (10 непрозрачных и 12 прозрачных) для каждого исполнения будет новым, исполнители часто выбирают их, просто бросая монетку. Кейдж

называл эту партитуру «камерой, при помощи которой кто угодно может сделать фотографию».



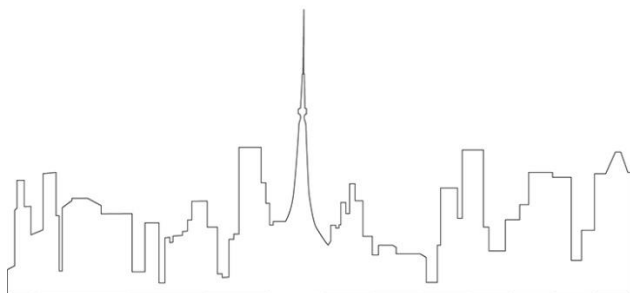
Корнелиус Кардью — Процесс

К этой партитуре композитор не оставил никаких указаний, так что как ее играть — каждый решает сам. Один из вариантов — читать слева направо, разрывы между фигурами — это паузы, сами фигуры — громче-тише. Но решать вам!

Так же, как мы пели по рисунку мелодии известные песни, можно попробовать спеть или сыграть любое изображение. Например, фотографию.



Посмотрите на эту фотографию Токио. Линия горизонта — это готовая графическая партитура.



Мелодия идет вверх, вниз, есть резкие всплески... Попробуйте напеть ее хотя бы про себя — или представить, как она звучала бы на саксофоне.

5. Придумываем графическое сочинение

Посмотрели на чужие графические партитуры? Придумайте свою!

Партитура — это просто способ организации звуков. Определите, кто в классе какие звуки издает и как. И нарисуйте на доске простейшую партитуру, регулируемую звуками класса. Кто-то шумит, кто-то шуршит, кто-то вскрикивает...

Скопления точек могут обозначать короткие обрывистые звуки, непрерывная линия — непрерывный звук (например, несколько учеников издают протяжное «у-у-у»). В сочинении могут быть слова, шумы, кусочки мелодий — что угодно.

Нарисуйте ее на доске. Разбейте класс на группы, дайте каждому задание. Партитура объединяет всех. И, конечно, нужен дирижер: тот, кто дает всем отмашку и показывает, в какой части партитуры мы находимся.

Ваше сочинение готово! Давайте его исполним.

Задание на дом:

1. Нарисуйте такую партитуру, которую интересно сыграть самому. Ее можно сыграть на чем угодно или спеть. Сыграйте ее сами или с друзьями, покажите то, что получилось, в классе. Снимите на видео и выложите в интернет с хэштегами #рисуетмузыку и #культурныймарафон — пусть у вас будет как можно больше слушателей.
2. Выберите любимый трек на Яндекс.Музыке и нарисуйте как можно более точный его портрет — «кардиограмму» музыки.

Дополнительные материалы

Примеры графических партитур из разных эпох:

- <http://ashtray.ru/main/GALLERY/scores.html>
- <http://intoclassics.net/load/6-1-0-837>
- <https://www.classicfm.com/discover-music/latest/graphic-scores-art-music-pictures/ligeti-artikulation/>
- <http://davidhall.io/visualising-music-graphic-scores/>

Сборник григорианских песнопений (в том числе и «Ut queant laxis»):
<https://youtu.be/pmcfXvNFwik>

Cornelius Cardew — Treatise: <https://youtu.be/vlzSGtqnJV0>

Еще одна версия: https://youtu.be/JysDJ_R7Vlg

Хор жалоб и желаний

Услышать музыку как собрание голосов, научиться выделять голоса и собрать из голосов собственную ораторию

1. Музыка — это разговор

О музыке сложно говорить (есть популярная фраза «говорить о музыке — всё равно что танцевать об архитектуре»), и всё же люди веками пытаются это делать. С чем бы вы ее сравнили? На что она похожа? Что в окружающем мире может быть подходящей метафорой?

Одно из давних и популярных сравнений — с разговором. Распространенный способ услышать и понять музыку — это представить ее как совокупность голосов. Это может быть тихий разговор двух любящих людей, спор, гвалт на шумной вечеринке или даже выступление оратора на митинге, которому отвечает разгоряченная толпа.

Это хорошо слышно в камерной музыке, которая нередко звучит как дружеский разговор в небольшой комнате. Послушайте, например, эту струнную сонату Карла Филиппа Эммануила Баха, одного из сыновей Иоганна Себастьяна Баха. Здесь разговаривают две скрипки (сначала «высказывается» одна, потом другая), а клавесин и виолончель им тихо поддакивают. Вы легко отличите эти два скрипичных голоса: они очень разные по настроению и даже скорости игры. Если бы эти две скрипки были людьми, какие бы у них были характеры?

<https://youtu.be/nE-OESbmkqo>

Карл Филипп Эммануил Бах, Трио-соната до-минор, 1765 г. (достаточно двух первых минут)

На самом деле композитор и имел в виду беседу. Пьеса называется «Сангвиник и меланхолик», и в предисловии он пишет: «Оно должно представить как бы разговор сангвиника и меланхолика, которые <...> спорят друг с другом, причем каждый силится склонить другого на свою сторону». Речь о людях с разным темпераментом: меланхолик — медлительный и печальный (Пьеро — типичный меланхолик), сангвиник — энергичный и живой.

2. Попробуем пообщаться звуками

Чтобы играть на скрипке, нужно долго учиться. Но увидеть, как устроен диалог в музыке, может каждый. Давайте поучаствуем в небольшом упражнении — оно называется «колесо дуэтов», на таких упражнениях учатся музыканты-

импровизаторы. Можно назвать его «баттл импровизаций». Это задание можно исполнять как при помощи голоса (петь или мычать), так и при помощи любых музыкальных инструментов (лучше, если в каждой паре они будут одинаковые, но не обязательно) или любых предметов, издающих звук (стук, шуршание).

Для задания нужно сесть кружком, так чтобы все видели друг друга. В упражнении может участвовать как весь класс, так и несколько человек, например, шесть (число участников должно быть четным). Вариант рассадки — парами друг напротив друга.

Задание для каждой пары. Представьте, что вы лишились дара речи и можете разговаривать только звуками: петь, мычать, шуршать, играть на музыкальных инструментах. У вас есть минута, в течение которой нужно обменяться репликами с партнером. Один начинает — другой отвечает. Помните: это диалог двух людей. Важно, чтобы он и звучал как диалог. Характер диалога может быть любой: спор, ссора, дружеская болтовня. Главное — внимательно слушать, что говорит звуками ваш собеседник, и так же вдумчиво ему отвечать. Звуки могут быть отрывистые и продолжительные, громкие и тихие — главное, чтобы они складывались во фразу.

Дуэты выступают по очереди, этот разговор звуками внимательно слушают остальные.

Задание для слушателей и учителя: послушать и прокомментировать, что получается у участников. Получился ли диалог? Похоже ли это на беседу? Какой характер у каждого из говорящих? И даже — можно ли представить, о чем они говорят?

Если у класса есть время, можно посмотреть, как из такой парной импровизации рождается музыка.

<https://youtu.be/6rsUD1qBCrk>

Дуэт Бобби Макферрина и Джоуи Блейка

3. Послушайте, как по-разному в музыке может звучать простая форма «вопрос-ответ»

Конструкция «вопрос-ответ» очень древняя, и ее можно услышать в самых разных музыкальных жанрах и направлениях. И не только в них, так устроены, например, футбольные кричалки на стадионах: они часто состоят из двух частей (спартаковская «Кто мы? Мясо!»).

Давайте убедимся в этом. Как только опознаете форму «вопрос-ответ» — поднимайте руку. Можно усложнить: когда слышите «вопрос» — поднимайте левую руку, «ответ» — правую.

A l'entrada del tens clar, анонимная провансальская баллада XII века из репертуара трубадуров <https://youtu.be/r7An0AzwpUI> (Для иллюстрации приема достаточно коротких отрывков — около минуты.)

Baha Men — Who let the dogs out (обратите внимание, что в песне встречается несколько пар вида «вопрос-ответ» — в куплете, припеве, вставном куплете и т.д.) <https://youtu.be/Qkuu0Lwb5EM>

Мадди Уотерс — Mannish boy (традиционная для блюза переключка вокальной и гитарной партии) <https://youtu.be/bSfqNEvykv0>

Старинная американская песня “Rosie” из репертуара чернокожих заключенных, записанная в 1958-м году. Такие песни пели на принудительных работах — под них валили лес или строили дороги <https://youtu.be/BspqJHxVvbs>

«А мы просо сеяли» — русская народная песня, традиционно такие песни исполнялись двумя «конфликтующими» группами, например, мужской и женской. Одни просо сеяли — другие угрожают вытоптать. А как? Выпустить коней. А мы их выловим! И так далее. Сами вопросы и ответы тоже распадаются на две параллельные части: «А мы просо сеяли, сеяли — Ой дид ладо, сеяли сеяли» https://youtu.be/jqyMOYrh_XI

The Who — My generation (классический пример вопросно-ответной конструкции в рок-музыке) https://youtu.be/f-p_oyMYPP4

Run D.M.C — It’s like that (не менее классический пример переключки в хип-хопе — примерно так звучали ранние баттлы) <https://youtu.be/TLGWQfK-6DY>

4. Создадим свою ораторию крикунов

Для того чтобы участвовать в хоре, нужно уметь петь, и почти все сочинения, написанные для хора, рассчитывают на профессиональных хористов (или хотя бы энтузиастов-любителей). Почти, но не все — иногда достаточно уметь кричать и чувствовать ритм.

Посмотрите, например, на сочинение японского композитора Адати Томоми «Юмико». В хоровых сочинениях ритм ему всегда интереснее мелодии — и он ухитряется сочинять очень яркие вещи, в которых умение точно попадать в нужные ноты совершенно не обязательно. Yumiko — ADACHI Tomomi <https://youtu.be/RLFDM4OyfyM>

Есть и другой пример — финский хор крикунов «Mieskuoro Huutajat» исполняет детскую песенку «Рати рити ралла» https://youtu.be/_65yNcNcJi0

А вот их версия «Калинки-малинки» https://youtu.be/uv_pAd6S4lQ

Как видите, бодрое скандирование, крики и визг вполне могут сложиться в хоровое произведение. Давайте придумаем его!

Для этого придумаем и запишем ритм. Мы будем отбивать его руками и ногами.

Например, раз-два-три-пауза (два удара ногой, удар в ладоши, пауза — как в песне Queen «We Will Rock You», которая, кстати, тоже построена по принципу «вопрос-ответ»).

We Will Rock You — Queen <https://youtu.be/-tJYN-eG1zk>

Или: три удара ногой, один хлопок — XXX0.

Или четырехдольный ритм: раз-два-три-четыре. Главное — придумать ритмические акценты и распределить ритм между руками и ногами. Например, левая нога — правая нога — хлопок — хлопок (при этом левой ногой можно ударить сильнее, чем правой, чтобы был дополнительный акцент на первую долю).

Помните, что ритмы можно комбинировать (XXX0 + X000), чтобы получались интересные ритмические цепочки.

Осталось придумать, про что будет наша оратория. Есть две возможности.

Одна — это написать хор жалоб. Эту идею придумали в Хельсинки в 2005 году (опять Финляндия!), и с тех пор такие хоры появились в Британии, Японии, Венгрии, Италии и других странах. И даже в России. Идея проста: положить на музыку всё, что нас раздражает прямо сейчас. Всю неделю идет дождь? Жмут кроссовки? Вечно опаздывает автобус №5? Не хватает денег? Напишите всё, что вас бесит, на школьной доске. Попробуйте сразу разделить фразу на равные ритмические части («пе-ре-мен», «вы-пить, вы-пить ча-ю») и подчеркнуть акценты — это вам пригодится. Фразы не должны быть очень длинными, но не обязательно должны быть и очень короткими.

Посмотрите на выступление такого хора в Санкт-Петербурге. Хор жалобщиков Санкт-Петербурга <https://youtu.be/UdlpxOw86xA>

Правда, здесь все-таки есть музыка, причем написанная профессиональными композиторами, а текст срифмован. Но вполне можно сделать по этому же принципу кричащую ораторию, которую можно сымпровизировать прямо на занятии. (Разумеется, вы можете пойти дальше и сочинить еще музыкальный аккомпанемент — при условии, что в классе есть ученики, владеющие музыкальными инструментами и желанием быстро импровизировать и/или учитель, готовый побыть аккомпаниатором).

Давайте разделим класс на две части: одни будут солистами, другие — хором. По сигналу все начинают отбивать придуманный ритм, а солисты — ритмично скандировать свои жалобы. Главное — точно вписать свои фразы в ритм. Представьте, что вам нужно аккуратно впихнуть фразу в ритмическую ячейку — на какие-то доли придется несколько слогов, где-то надо сделать паузу. Представьте, что вы сочиняете считалку, кричалку или текст для хип-хоп-трека.

Каждый солист скандируют одну (свою собственную) жалобу. После заранее определенного числа жалоб (трех или четырех) хор точно так же ритмично скандирует фразу, которую вы придумаете заранее. Что ответить группе жалобщиков? «Не жили красиво — не будем начинать»? «Ужас, ужас, ужас, ужас»? Придумайте сами! Ответов тоже может быть несколько. Попробуйте на время ответа хора «выключить» ритм, чтобы хор звучал в тишине, а потом запустить его заново — и посмотрите, что меняется. Хор может шуршать, петь что-то короткое, обреченно вздыхать или успокаивающе гудеть на одной ноте. Импровизируйте!

Другой вариант: сочинить не ораторию жалоб, а ораторию желаний. Вместо жалоб напишите на доске, чего вам сейчас ужасно хочется (перемен, новый айфон, сдать ЕГЭ?) — и точно так же положите эти фразы на ритм.

Пусть оратория не будет слишком длинной. Запишите ее на видео и выложите в интернет с хэштегами #культурныймарафон и #хор_яндекса. И посмотрите, как его оценят слушатели (а заодно — на что жалуются и чего хотят школьники по всей стране).

Дополнительные материалы

Треки, построенные по принципу «вопрос-ответ»:

«Солдатушки бравы ребятушки», известная строевая песня в исполнении хора им. Александра https://youtu.be/cPOfc1z_47c

Генрих Шютц «Saul, Saul, was verfolgst du mich» — барочная музыка, в усложненном виде использующая принцип переключки <https://youtu.be/m1bEjEYWuZ4>

Эрик Вайсберг, Стив Манделл «Duelling banjos» — пример переключки между двумя инструментами <https://youtu.be/YchKLJGWJA4>

Buena Vista Social Club «El Carretero» — пример из кубинской классики <https://youtu.be/VACtwLtDHd0>

Нусрат Фатех Али Хан «Mustt Mustt». Каввали — исполняемые под музыку суфийские стихи. Традиции каввали более 7 веков, распространена в Пакистане и Индии <https://youtu.be/SDfELfpumEE>

Мейхана — «Ты кто такой, давай до свидания». Мейхана, азербайджанская традиция музыкально-поэтических импровизаций на злободневные темы, восходит к средневековым состязаниям поэтов в персидских тавернах <https://youtu.be/UFUtDdgEYwk>

The Choir of the Carmelite Priory London with John McCarthy. «Gregorian Chant: Antiphonal Psalmody. Lumen ad revelationem. Nunc dimittis». Пример григорианского песнопения, построенного на антифонном пении — переключке двух хоров. Антифонное пение применялось и в древнегреческой трагедии (где хор делился на два полухория), и, вероятно, в древнееврейском богослужении. Считается, что антифонное пение у католиков и протестантов дало толчок к развитию многоголосной музыки <https://youtu.be/H8WPulvEX8>

Начало концерта для фортепиано с оркестром ля-минор Эдварда Грига — пример романтического диалога солирующего инструмента и оркестра <https://youtu.be/uzJdnUuhpPw>

Вивальди — Концерт для скрипки с оркестром ля-минор, ор. 3 №6. Еще один пример переключки солирующего инструмента и оркестра, на этот раз в камерной барочной музыке <https://youtu.be/S1a1EDtO-dc>

Николай Римский-Корсаков, финал оперы «Снегурочка», в котором звучит «вопросно-ответная» народная песня «А мы просо сеяли»

<https://youtu.be/0H9ir1nUan4>

Занятия по архитектуре. Начальная школа

Сам себе архитектор

Придумать, описать и нарисовать, как может измениться своя комната, квартира, дом

Тема этих занятий — свое жилище. Одна из основных задач архитектуры — обустройство жилого пространства. Исторически, начиная с самых древних времен, с тех пор как люди жили в шалашах и пещерах, именно эта задача решалась в первую очередь, ведь была необходима защита от непогоды и диких зверей.

Это первое и самое важное пространство, в котором начинает проявлять себя «архитектурное мышление». Представить в своем воображении пространство, его свойства (длину, ширину, объем, количество людей, которое может там поместиться, способы его использования, холодно в нем или жарко, светло или темно), а также в своем же воображении это пространство изменить определенным образом (сделать больше или меньше, светлее или темнее) — это и значит быть архитектором. И это доступно даже маленьким детям.

Три занятия и домашние задания между ними предлагают детям ситуацию, в которой это может произойти. Основным материалом служит их собственный дом (квартира, комната). Его изучение, сравнение с другими пространствами такого же масштаба (из кинофильмов, из истории) помогает детям понять, что есть разные способы обустроить пространство. В финале им предлагается изменить это пространство.

Занятие 1. Тема: комнаты сказочных персонажей

Задача занятия: просмотр фрагментов кинофильмов с вымышленными персонажами, их обсуждение. Главный вопрос — как связаны образ жизни, характер и пространство. Просмотр и обсуждение фрагментов кино должны сформировать мотивацию к детальному, внимательному изучению своей комнаты или квартиры — это первый этап работы.

Домашнее задание: описание своей комнаты.

1. Начало занятия. Кто где живет? (10 мин.)

Пояснение для учителя: занятие начинается с обсуждения комнат или квартир детей и их знакомых. Дети должны вспомнить и описать отдельные ключевые свойства (физические параметры, размеры) и элементы (предметы, детали). Это короткое обсуждение должно подготовить их к внимательному просмотру кино.

Каждый из нас где-то живет. У кого-то своя комната, кто-то делит ее с братом или сестрой, кто-то живет в отдельном доме. Кто построил эти дома? (Дети отвечают: строитель, папа, архитектор и т.д. Если слово «архитектор» не прозвучит, то назовите сами). Есть такая профессия — архитектор. Кто слышал о них? У кого родители архитекторы? Что они делают? А знаете ли вы, что каждый из нас в чем-то — архитектор? Ведь нам (нашим родителям) приходится выбирать и обустроить пространства, в которых мы живем. Это одна из важнейших задач архитектора — дать каждому такой дом, в котором ему будет хорошо.

1. Спросите у детей — *Кто и где живет? В каком доме вы живете, как его можно описать? Высокий или низкий, сколько этажей, красивый ли он? Какие дома рядом? (Кратко расскажите и сами, в каких квартире и доме живете).*
2. Спросите у детей — *Кто был в гостях у кого-то? Что заметил интересного? Чем дом, квартира, комната друга отличаются? Почему? (Можете также рассказать, какой была ваша комната в детстве и чем отличается ваша комната сегодня (например, раньше было больше игрушек, а теперь больше книг).*
3. Спросите у детей — *Кто помнит, как выглядят комнаты разных сказочных и мультипликационных героев? (Можно предложить вспомнить Винни-пуха, Дядю Федора из Простоквашино, а также любые мультфильмы, про которые вы знаете, что сейчас они нравятся детям. Предложите описать эти пространства).*

Пояснение для учителя: обсуждение этих трех вопросов — где живете вы, где живет ваш товарищ, где живут выдуманные персонажи — не должно отнять больше $\frac{1}{4}$ занятия, поэтому не обязательно, чтобы все дети ответили на все вопросы. Главное — настроить их внимание: какого размера пространство (комната большая или маленькая, прямоугольная или квадратная), где оно находится (далеко или близко от чего-то, в доме на каком-то этаже, под землей), кто в нем живет и как это влияет на пространство. Запомните или запишите, какими словами описывают дети комнаты — полезно использовать их в течение занятия, напоминать о них детям: «*Это квадратная комната — как та, про которую рассказывал Петя? Или больше?*».

2. Просмотр видеофрагментов. Запомни и опиши пространство (20 мин.)

Пояснение для учителя: вторая часть занятия — просмотр фрагментов фильмов, в которых выдуманные герои живут в своих домах. Дети должны будут посмотреть фрагменты, постараться запомнить пространство и потом описать его. Это непросто, ведь в первую очередь мы обращаем внимание на героев, их слова и действия. Впрочем, даже уже эта трудность много говорит нам об архитектуре — она всегда связана с людьми и лучше всего изучается через людей.

Хорошо, мы немного узнали, как живете вы. Давайте вспомним или узнаем, где живут, например, герои известных фильмов. Посмотрим сначала фрагмент из фильма «Мэри Поппинс, до свиданья!».

Остановите фильм и попросите детей по памяти описать комнату, в которой завтракает семья. Скорее всего, не все запомнят ее правильно, но это не страшно. Тем не менее, задайте вопросы об этой комнате.

Спросите у детей — Какого она размера и формы? Как в нее попадают (с улицы, через прихожую, из других помещений дома, со второго этажа)? Какая мебель и как стоит? Удобно это или нет? Какого цвета стены, мебель? Кажется ли эта комната красивой и уютной?

В процессе обсуждения вы можете обратить внимание детей на следующие вещи. На самом деле это даже не комната, а часть широкого коридора, в который можно попасть с улицы, из него можно попасть в другие помещения дома, подняться по лестнице на второй этаж. У одной из стен стоит шкаф с посудой, перед ним стоит стол, вокруг него стоят стулья. Вокруг также много мебели, которая часто бывает в прихожих. Видны кухня, выход из дома на улицу. Вокруг стола довольно тесно. Если открыть дверцы шкафа, то будет неудобно доставать посуду. Тем не менее, пространство производит приятное, уютное впечатление. Мебель как будто старинная, с разными деталями, цветные обои, столовые приборы. Видно, что это не бедные люди (хотя они жалуются на финансовые трудности), они ценят уют.

Перед вторым эпизодом попросите детей лучше запомнить комнату. Предложите им запоминать, например, всё по порядку — слева направо или сверху вниз, крупные объекты (большую мебель) и мелкие. Любой способ подходит и можно распределить их между детьми.

«Мэри Поппинс, до свиданья!», эпизод в комнате детей

Остановите фильм и снова попросите по памяти описать комнату, в которой играют дети.

Спросите у детей — Как можно сразу понять, что это именно детская комната? Какого она размера и формы? Как в нее попадают? Какая там мебель и как она стоит? Какого цвета стены, мебель? Что видно из окон комнаты? Кажется ли эта комната красивой и уютной?

В процессе обсуждения вы можете обратить внимание детей на следующие вещи. Комната детей сильно отличается от «столовой». Она более современная. На полу ковер, можно сидеть или лежать. Более современная мебель с гладкими поверхностями, телевизор встроен в шкаф. Видна шведская стенка. Разумеется, вокруг очень много игрушек, беспорядок. Попасть в комнату можно по лестнице, комната принадлежит только детям. Так как она на втором этаже, то из окон видны окрестности и то, как прилетает новая гувернантка.

«Звездные войны», эпизод 1, «Скрытая угроза», в гостях у Энакина

Остановите фильм и попросите детей по памяти описать дом, в котором живут Энакин и его мама.

Спросите у детей — Что это за дома, улица (эпизод начинается на улице)? Из чего они построены? Какой формы комнаты, дверные проемы, окна? Сколько

комнат в доме заметили дети? Сколько этажей? Что происходит в комнате Энакина, почему она такая? Чем отличается этот дом от дома героев предыдущего фильма?

В процессе обсуждения вы можете обратить внимание детей на следующие вещи. Важное отличие этого дома от дома героев «Мэри Поппинс, до свидания!» — он построен из глины, скорее всего, смешанной с соломой, как это принято в Африке (планета Татуин снималась в городе Татавин в Тунисе). Поэтому, вместо прямоугольных и остроугольных форм и пространств, здесь все формы округлые и мягкие, как будто дом из пластилина. На планете мало деревьев, поэтому мы не видим деревянных дверей, комнаты могли бы закрываться занавесками. В комнате у Энакина, который увлекается техникой, нет игрушек, а лежат найденные в городе остатки роботов, машин и других устройств — это его игрушки.

«Звездные войны», эпизод 1, «Скрытая угроза», в покоях у королевы

Остановите фильм и снова попросите по памяти описать пространство, в котором ведут переговоры королева Амидала и сенатор Палпатин.

Спросите у детей — В каком городе находится это здание? На каком этаже находятся комнаты? Что видно из окна? Какого цвета и какой формы стены, из какого материала пол, какой высоты потолок? Как используются эти комнаты, едят ли в них, спят, играют? Какая мебель стоит в комнатах? Можно ли сказать, что это бедные, богатые, простые, торжественные пространства?

В процессе обсуждения вы можете обратить внимание детей на следующие вещи. Этот эпизод фильма происходит на планете Корусант, которая является гигантским городом с небоскребами, мимо которых летают машины-корабли. Корусант — столица этого мира, так что это город, в котором люди больше работают, чем просто живут. На Земле тоже есть такие города — столица США Вашингтон, столица Бразилии Бразилиа, столица двух штатов в Индии Чандигарх; похожи города, в которых находятся крупные международные организации — Брюссель, Женева. Когда-то таким был и Санкт-Петербург. Покои королевы Амидалы — это комнаты дипломатической миссии Набу при Галактическом совете. Фактически это гостиница и офис. Поэтому обстановка очень скупая (очень мало мебели, видно, что здесь никто не живет), но и богатая одновременно (всё из очень дорогих материалов — мрамора, золота или других драгоценных металлов; красивые светильники, кожаная обивка мебели, скульптуры). Обратите внимание на то, как расставлена мебель. Королева сидит так, что у нее за спиной могут встать ее охранники, которые одеты в красное и почти сливаются со стенами. За спиной же у королевы большое окно с видом на город. Сенатор Палпатин, как и другие посетители, стоят (не сидят, в комнате еще есть только одно небольшое кресло) перед ней. Хотя это не тронный зал, но всё равно очевидно, что королева здесь самая главная.

Пояснение для учителя: предложенные к просмотру фрагменты фильмов могут быть заменены другими. Важно, чтобы они были показаны в одном достаточно коротком фрагменте (2-5 минут) с нескольких точек зрения, чтобы между ними была заметная и объяснимая связь и различия (в этих примерах — общая комната и детская в одном доме, богатая и бедная планета). Это поможет через

сравнения и обсуждение различий сформировать у детей подход к описанию пространства:

- размер (большое, маленькое, тесное, открытое);
- геометрия (круглое, квадратное, прямоугольное);
- характер поверхностей и материалов (кирпичные стены, обои, ковры);
- двери и окна, входы и выходы и связи с другими пространствами внутри здания, снаружи;
- функция пространства в целом (спальня, гостиная и т.д.) и в отдельных частях (в одном углу место для сна, в другом — для игр);
- крупные и мелкие объекты, которые говорят об использовании пространства (мебель, игрушки, посуда и пр.);
- ощущение от пространства, общая характеристика (уютное, красивое, странное и т.д.).

Не надо требовать от детей усвоить все эти пункты, но напоминайте об их существовании, указывайте на них, связывайте с их собственным пространством.

3. Завершение занятия. Домашнее задание

В ходе выполнения предыдущих заданий детям предлагалось вспомнить и описать пространства, в которых существуют герои фильмов. На следующей неделе они должны будут рассказать про свои комнаты и квартиры.

Объясняя это задание, начните с того, что предложите нескольким детям попробовать рассказать о пространствах фильмов от лица героев — Майкла и Джейн Бэнксов, Мэри Поппинс (которая впервые попала в дом), Энакина, Амидалы и т.д., представляя себе не только сами помещения, но и то, как ими пользуются, что о них думают их обитатели (например, «трудно убирать в такой большой комнате», «не хватает шкафов для игрушек»). Выслушайте три-четыре таких рассказа, помогайте рассказчикам, напоминая, что они видели в кино.

Объясните домашнее задание — *Подготовить такой же рассказ о доме (квартире, комнате), в котором они живут или хотели бы жить, о том, как они представляют себе свое пространство для жизни: описание дома, квартиры или комнаты, предметов, жителей, кто что делает, какими предметами и как пользуется.*

Занятие 2. Тема: комнаты реальных людей

Задача занятия: занятие показывает, что в разные исторические эпохи и в разных странах образ жизни человека разный, и его дом это отражает. Занятие снова начинается с рассказа о своем жилом пространстве, но уже подготовленного дома, более последовательного, ясного, цельного. Ключевую роль в закреплении этого рассказа играет создание рисунка. С этим рассказом можно сравнивать то, что будет показано во фрагментах кино.

Домашнее задание: чужая комната.

1. Начало занятия. Кто где живет - 2 (15 мин.)

Напомните детям о домашнем задании, но не спрашивайте его. Раздайте листочки бумаги А4 или А3 (чем плотнее, тем лучше), карандаши, фломастеры. Задание: вспомнить, как устроена комната или квартира, в которой они живут, и нарисовать план.

Порядок выполнения задания:

1. Перед тем, как раздать материалы, напомните о том, что они готовили к этому занятию рассказ о своем доме. Если кто-то не подготовил его — не страшно.
2. Теперь предложите перед рассказом нарисовать план комнаты или квартиры по памяти. Важно, чтобы дети постарались не пользоваться тем, что принесли из дома (записями, рисунками), а постарались вспомнить. Очень важно, что это не тест на способности памяти, а игра.
3. Помогите тем, кто будет путаться. Если сразу не получается, то можно попробовать несколько раз. Рисунок не должен быть идеально точным, в нем обязательно будут забыты какие-то части, это не страшно.
4. Чтобы было проще, можно предложить сперва вспомнить, какой формы комната или сколько помещений в квартире, и сначала нарисовать их стены, а потом — то, что находится внутри (мебель, предметы).
5. Другой способ — предложить представить, что вы идете по квартире: сначала нарисовать этот путь тонкой линией, потом вокруг него — мебель, стены.

После того, как будут готовы рисунки, предложите поделиться подготовленными рассказами о своих квартирах или комнатах с использованием этих рисунков. Дети должны сравнить описание пространства, которое было ими создано по памяти, с тем описанием, которые они подготовили, найти различия в описании, что забыто, упущено, перепутано. При сравнении важно получить от них не только (и даже не столько) перечень «ошибок», а размышление о том, почему они возникли. Все эти объяснения будут связаны с опытом использования пространства («*в этой комнате мне не разрешают играть, я ее плохо помню*», «*здесь собирается вся семья*», «*до этих полок я не могу дотянуться*»), и важно обратить внимание на этот индивидуальный опыт, а не на сам факт несовпадений.

Очень важно сохранить нарисованные детьми пространства до следующего занятия.

2. Просмотр видеофрагментов. Почему они так живут? (15 мин.)

Из рассказов детей о своих пространствах запомните несколько ключевых моментов. Укажите на них детям:

- формы и размеры помещений: в большинстве случаев — прямоугольные, небольшие, в полтора роста взрослого человека, два-три роста ребенка;

- назначение комнат: сон, еда, достаточно часто, но не везде — общие комнаты, часто комнаты делятся между несколькими членами семьи (спальня для родителей, детская для нескольких детей);
- в зависимости от населенного пункта, большинство будут жить либо в своих домах, либо в многоквартирных, но чисто хозяйственных построек или помещений почти не будет, а соседи будут достаточно близко, вокруг будут другие дома;
- преобладающие материалы — бетонные плиты, кирпич, дерево.

В процессе просмотра, во-первых, просите детей отвечать на соответствующие вопросы — *сколько помещений? как они используются? какого они размера? какие материалы? что вокруг?*

Во-вторых, предлагайте обсудить — почему. Предложенные фрагменты с этой точки зрения предполагают несколько ответов на этот вопрос: география и климат (жара, холод, доступность строительных материалов), обычаи, статус героя. На все эти особенности следует по возможности обратить внимание детей.

«Русь изначальная»: деревня древних славян

«Русь изначальная»: дворец византийского императора

Спросите у детей — *Сколько помещений? Как они используются? Какого они размера? Из каких материалов? Что вокруг?*

В процессе обсуждения вы можете обратить внимание детей на следующие вещи и проиллюстрировать их материалами, на которые приведены ссылки.

1. Деревня-застава древних славян представляет самый простой тип поселения, который был распространен по всей Европе в древние времена. Это деревянные дома, часто — полу-землянки, построенные с минимальным использованием гвоздей (гвозди были большой редкостью). Они стоят вокруг двора, который служит и местом общения всех жителей деревни, и местом работы. Здесь же стоит и каменное изваяние какого-то бога. На дальнем плане одно длинное здание — в эти времена люди чаще жили не в индивидуальных домах, а в общих, на много семей. Так меньше расходовалось материала, было проще отапливать. Еще дальше видна башня и кусок стены — частокола из врытых в землю кольев. С другой стороны деревня открыта к реке — здесь не нужна стена, река защищает от врагов, а также дает воду, пропитание — рыбу и т.д. Прототипом для этой деревни могло служить одно из множества поселений древних славян, которые можно найти на территории нашей страны, Украины, Белоруссии, Польши, Чехии, Германии. Сегодня некоторые из них реконструируются или даже создаются заново. Например, «Славянская деревня X века» в поселке Любытино в Новгородской области.
2. Зал дворца в Константинополе — весь отделан мрамором, с колоннами, это пространство только для императора и его приближенных. Их работа — обсуждать и принимать государственные решения. В зал ведут золотые двери (скорее всего, они деревянные, но позолоченные), император никогда не открывает их сам — для этого есть слуги. Его важность такова, что он может одеваться даже проще остальных (в белую тунику с золотом) — все и так понимают, что это император. На полу мрамором разного цвета выложен геометрический узор. И вообще, каждая поверхность как-либо украшена, каждая

деталь отличается, но все детали приведены в систему, симметрично расставлены. Каждая колонна, например, состоит из основания (базы) из белого мрамора, а ствол — из розового. Между всеми окнами стоят скульптуры, под каждым окном узорная металлическая вставка.

Исторический дворец императора в Константинополе представлял собой очень большой комплекс из самых разных зданий. С одной стороны дворец примыкал к собору Святой Софии, главному храму Византии, с другой — к Ипподрому, где устраивались скачки, которые были главным развлечением жителей Константинополя.



Прокопий Кесарийский описывал дворец Юстининана так:

Недалеко от этой площади находится жилище императора. Почти весь новый дворец, как мною уже сказано, является созданием императора, передать же о нем в рассказе нет никакой возможности; для будущих наших потомков будет достаточно знать, что всё это — творение нашего императора. И подобно тому, как говорится: «мы узнаем льва по его когтям», так величие этого дворца мои читатели будут знать из описания его входа, а этот вход — то, что называют Халкой. Стоят перпендикулярно огромной высоты четыре стены в виде четырехугольника, во всем остальном равные между собою, только по длине две из них, именно обращенные к югу и к северу, несколько короче других. Угол каждой из этих стен поддерживает выдающийся вперед простеночный столб, сложенный из хорошо обделанных камней, вместе с этой стеной поднимающийся от основания до самого верху. Он тоже четырехугольный и прилегает к стене одной только стороной, не рассекая тем красоту этого места, но придавая ему красоту гармонией подобия. Наверху над ними поднимаются восемь арок; из них четыре поддерживают находящийся посередине всего сооружения потолок, закругляющийся в высоте в виде сферического купола. Из остальных арок две опираются на стену, обращенную к югу, две другие — на стену, обращенную к северу, поддерживают находящуюся между ними крышу, выгнувшуюся высоко в виде купола. Весь потолок чудесно украшен картинами, не нарисованными при помощи восковых красок, расплавленных и закрепленных там, но

составленными из маленьких камешков, ярко сияющих различными цветами естественных красок; такими камешками хорошо передаются кроме всего прочего также и фигуры людей.

Имеются современные реконструкции некоторых фрагментов дворца.

«Храброе сердце»: дворец английского короля

«Храброе сердце»: деревня и замок

Спросите у детей — *Сколько помещений? Как они используются? Какого они размера? Из каких материалов? Что вокруг?*

В процессе обсуждения вы можете обратить внимание детей на следующие вещи и проиллюстрировать их материалами, на которые приведены ссылки.

Королевская часовня сложена из крупных, грубо обработанных камней, и все-таки здесь есть украшенные детали, отдельные камни окрашены в красный цвет для торжественности. В зале, в котором идет собрание, обстановка еще проще. Местами отвалилась штукатурка и видны крупные камни, из которых сложены стены. Каменные ступени стерлись, по ним часто ходят рыцари в доспехах. Мало света, горят свечи и масляные светильники, которые закреплены в стене. По глубине оконных проемов справа можно понять, какой толщины стены — мы находимся в старинном замке (эта часть фильма действительно снималась в замке XII века). Единственные украшения зала — роспись на штукатурке и красная квадратная плитка на полу. Зал предназначен для совещаний короля с приближенными, поэтому из мебели в нем только длинный стол, один стул для короля и скамьи для его рыцарей.

Съемки королевского дворца проходили, конечно, не в Лондоне. В столице Великобритании от этих времен сохранился Тауэр, но там слишком много туристов. Для съемок выбрали замок Дансени в Ирландии (хотя фильм и про шотландцев), который был построен в XII веке и хорошо сохранился, включая и церковь Св. Николая, в которой снимали венчание принца.

Если Лондон — столица Англии, относительно крупный город, то Эдинбург, столица Шотландии, в это время — замок и деревня. В отличие от деревни в «Руси изначальной», здесь больше индивидуальных домов. Первые этажи домов — каменные, вторые — из дерева. Вместо деревянной крыши — крыша, покрытая дерном, соломой. Каменная крепость тоже с деревянными галереями, обходами башен.

Эдинбургский замок был построен в XII веке, но с тех пор он много раз достраивался и перестраивался. Замок Дансоли, тоже в Ирландии, почти не изменился с XV века. Это простой четырехугольный дом с четырьмя башнями по углам.

«Бен-Гур»: дом Бен-Гура

«Бен-Гур»: шатер шейха

Спросите у детей — *Сколько помещений? Как они используются? Какого они размера? Из каких материалов? Что вокруг?*

В процессе обсуждения вы можете обратить внимание детей на следующие вещи и проиллюстрировать их материалами, на которые приведены ссылки.

Бун-Гур — богатый человек, у него большой дом, с двумя этажами. Дело происходит на Ближнем Востоке, тут жарко, поэтому всё действие происходит в открытом дворе дома. В нем есть фонтан, растут деревья. Видна лестница, которая ведет на второй этаж, деревянные резные колонны. Но основной материал здесь — камень, мрамор. Камни сложены очень аккуратно, гладко отполированы. Стены покрыты штукатуркой, покрашены. По обычаям того времени, герои едят за низким столом, полулежа. Они красиво одеты, используют дорогую посуду. Им прислуживают слуги, которые живут в этом же доме, поэтому он такой большой.

Дом Бен-Гура снимался, скорее всего, в павильоне. Но мы очень хорошо знаем, как он мог быть устроен. В I веке нашей эры города Помпеи и Геркуланум в Италии были засыпаны вулканическим пеплом и прекрасно сохранились до наших дней. Дома знатных жителей этих городов были похожи на дом, в котором мог бы жить Бен-Гур. Сегодня остатки Помпей можно увидеть на многочисленных сайтах и страницах. Например, «Дом Фавна», принадлежавший очень богатому человеку.

Шатер шейха сделан из многочисленных ковров с разными орнаментами — ковры на полу, вместо стен, потолка. Как они держатся? Можно заметить деревянные столбы, которые держат балки, а на балки уже уложены ковры — так устроены и современные палатки. Но это помещение гораздо больше палатки, ведь перед нами тоже королевская персона. Вместо деревянной мебели здесь тоже разнообразные подушки и покрывала. Но посуда всё такая же дорогая. Есть и слуги, но они вряд ли живут в этом шатре — перед нами одно большое пространство, оно используется только одним человеком, самим шейхом.

Шатер шейха, конечно, не имеет конкретного прототипа. Зато такие шатры можно встретить и сегодня, причем, не только в Египте, Саудовской Аравии и Палестине, но и по всей Средней Азии. Хотя технология строительства степных юрт совсем другая, и они должны выдерживать не только жару, но и холод, внутри они очень похожи на шатры бедуинов.

«Д'Артаньян и три мушкетера»: королевский дворец

«Д'Артаньян и три мушкетера»: дом галантерейщика

«Д'Артаньян и три мушкетера»: дом кардинала Ришелье

Спросите у детей — *Сколько помещений? Как они используются? Какого они размера? Из каких материалов? Что вокруг?*

В процессе обсуждения вы можете обратить внимание детей на следующие вещи и проиллюстрировать их материалами, на которые приведены ссылки.

Королевский дворец роскошен, как и платья короля и королевы. Всё с золотыми узорами, позолоченными деталями. Можно обратить внимание на то, что по сравнению с другими дворцами — дворцом византийского императора, замком английского короля — это дворец очень похож на многие современные дворцы и торжественные пространства во многих странах мира, включая Россию. Вполне возможно, что похожие двери, окна (без золотой отделки, наверное) можно найти и вашей школе. В каждой комнате есть камин, потому что еще нет центрального

отопления. На стенах большие картины. Много разнообразной, богато украшенной резной мебели. Интересно, что у короля и королевы отдельные комнаты. На самом деле это была не одна комната, а очень много комнат, так как у каждого из них были свои слуги. Король хочет застигнуть королеву врасплох, поэтому входит без стука. На самом деле в те времена он должен был бы послать дворянина предупредить королеву, что сейчас придет.

Место действия — Лувр, королевский замок в Париже. Сегодня в Лувре музей, поэтому исторических интерьеров в нем сохранилось мало. Другое дело — дворец Версаля, построенный чуть позже. Посмотрите, например, на покои короля.

Архитектура барокко и классицизма была очень распространена по всей Европе. Дворец российских императоров Эрмитаж в Санкт-Петербурге тоже построен в этом стиле, особенно самые роскошные залы (хотя их интерьеры относятся к XIX веку): Иорданская галерея и лестница, Павильонный зал, залы искусства эпохи Возрождения (Невская анфилада Старого Эрмитажа).

Дом галантерейщика гораздо проще. Но галантерейщик тоже не бедный человек. Ему принадлежит дом с двумя этажами. Он сдает верхний этаж д'Артаньяну, это часть его заработка. В доме простые белые стены, видны столбы и балки из простого дерева. Но есть несколько вещей, украшающих интерьер — например, очень красивый резной комод.

В Париже домов, подобных дому галантерейщика, почти не осталось. Но они есть в других городах Франции. В городе Кольмар (родина Жоржа Дантеса, который смертельно ранил Пушкина на дуэли) сохранился и тщательно поддерживается в порядке целый квартал, выстроенный у каналов — он получил название «маленькой Венеции», по имени итальянского города, который весь построен на островах. Посмотреть панорамы «маленькой Венеции» Кольмара можно тут.

Кардинал Ришелье встречает д'Артаньяна в своем доме. На первом этаже мы видим стол с картой мира — известно, что Ришелье очень интересовался географией. По очень сложной лестнице с резными перилами, которая идет по кругу, они поднимаются вверх. Видно, что Ришелье тоже очень богат (как король), но он священник, поэтому его жилье «скромнее»: золота совсем нет, но много темного дерева, резьбы. Ришелье специально предлагает д'Артаньяну, который приехал в Париж из провинции, очень неудобный стул, чтобы поставить его в неудобное положение. Наверное, он специально завел себе такой стул для гостей.

У кардинала Ришелье в фильме самый интересный дом. Большая часть съемок проходила в украинском городе Львов. Дом Ришелье — ученого, тонкого политика, интригана — поместили в Доме ученых. Это здание было построено в конце XIX века в подражание стилю барокко венскими архитекторами Германом Гельмером и Фердинандом Фельнером. Здание строилось как клуб, казино, поэтому возник такой роскошный интерьер.

3. Завершение занятия. Домашнее задание (10 мин.)

Предложите детям поразмышлять, что будет, если жители или предметы из одних интерьеров окажутся в других. Например:

- *Что будет, если поместить кузнецов из «Руси изначальной» — в шатер арабского шейха? (Искры попадут на мебель, начнется пожар).*
- *Что будет, если д'Артаньян будет жить в замке английского короля? (Ему там, наверное, понравится, ведь он любит всё рыцарское. Но все-таки там очень холодно, неуютно и темно).*
- *Понравится ли Бен-Гуру в Эдинбурге XII века? (Вряд ли, он привык одеваться легко и много времени проводить на открытом воздухе).*
- *Можно ли поставить резной комод из дома галантерейщика в зал дворца византийского императора? (Можно, но зачем он императору? Ведь ему нечего там хранить, все вещи ему приносят).*

Домашнее задание: напомните детям про первую часть занятия, когда они должны были рассказать про свое пространство и нарисовать его. Предложите им теперь снова подготовить такой рассказ. Но теперь они должны рассказать о чужом пространстве. Это могут быть квартиры и комнаты друзей, родственников, даже такие, которых уже не существует (они описываются по воспоминаниям, например, бабушек и дедушек).

Занятие 3. Трансформация комнаты

Задача занятия: занятие показывает, что пространство, в котором мы живем, может изменяться, когда мы этого хотим, отражая изменения в наших нуждах, запросах.

Домашнее задание: нет.

1. Начало занятия. Кто где живет - 3 (15 мин.)

Занятие начинается с домашнего задания — рассказа о чужом жилом пространстве. После каждого рассказа и после всех рассказов, спросите рассказчиков и слушателей — *чем этот дом (квартира, комната) отличается от тех, что они видели в кинофильмах на прошлых занятиях? Чем она отличается?*

2. Проектирование новой комнаты (15 мин.)

Напомните детям о том, что было на предыдущих занятиях:

- в каких разных местах они живут, как по-разному могут о них рассказать;
- как по-разному живут сказочные герои, в том числе дети;
- как по-разному живут и жили люди в разных странах и эпохах;
- что пространства, в которых живут они и их друзья сегодня, и те, где жили их старшие родственники в прежние времена, тоже отличаются друг от друга.

Почему так происходит? Потому что человеку нужно, чтобы его место обитания отвечало его потребностям, размерам семьи, образу жизни,

интересам, вкусам. Даже в одинаковых домах, с одинаковыми планировками квартир, в каждой квартире будет что-то особенное, уникальное.

- Раздайте детям их работы с прошлого занятия и новые материалы. В этот раз можно выдать бумагу большего размера — А3, А2.
- Предложите им представить себе, что они должны или могут что-то изменить в своих комнатах, квартирах, домах:
 - эти изменения могут быть вынужденными, например, может ожидаться еще один ребенок;
 - они могут быть связаны с интересами самого ребенка (хотелось бы больше места для игр, для книг);
 - могут быть связаны с представлениями о будущем (как учащийся будет жить через пять лет);
 - могут быть связаны даже с фантастическими сценариями (наступило вечное лето).
- Детям нужно помочь самостоятельно поставить себе задачу: какое изменение они выбирают, что должно произойти в их пространстве (комнате, квартире, доме). Они должны представить себе конкретные последствия такого изменения для того пространства, которое они изучали. Например, если ожидается появление еще одного ребенка — надо будет найти место для кровати, для чего потребуются передвинуть мебель, может быть, что-то выкинуть и т.д. Если всегда будет лето, то не нужны будут теплые вещи, шкафы могут стать меньше, освободившееся пространство можно использовать для чего-то и т.д.
- На основе размышлений об этих изменениях дети должны предложить новое устное и визуальное описание пространства — нарисовать новый план комнаты, квартиры, дома, а также объяснить, что изменилось и почему.

3. Завершение занятия (10 мин.)

В завершение этого занятия дети представляют свой проект: старое пространство и измененное. Они должны выстроить рассказ об этом изменении — как было, почему должно стать иначе, что изменится. Важно постараться сделать так, чтобы дети не потеряли связь между двумя описаниями, чтобы новое пространство не было придуманным заново полностью.

Критерии оценки заданий

В обсуждении пространств из фильмов, рассказах о своих комнатах: структурированность, последовательность описаний, количество деталей, эмоциональность. В этих заданиях учащихся следует поощрять за описания не только точные, но и структурированные, в которых пространство описывается по определенному принципу (например, по ходу движения, слева направо, сверху вниз, сперва крупные объекты — потом мелкие и т.д.)

В выполнении заданий, связанных с рисованием (второе и третье занятия): ясность, точность рисунка — не обязательно, чтобы линии были проведены по линейке, но хорошо, если они ясно различимы, не склеиваются. Выполнить

рисунок комнаты с первого раза аккуратно очень трудно, поэтому ошибки неизбежны, и здесь тоже следует поощрять использование структурированного подхода к задаче.

В задании на проектирование (третье занятие) самая большая сложность — представить себе изменение комнаты (квартиры, дома) как реальное событие с ясно определенными последствиями (изменение расстановки мебели, изменение образа жизни, изменение вида пространства). Чем точнее описание изменений, чем определеннее связь между причиной и следствием — тем лучше.

Занятия по архитектуре. Средняя школа

Наш двор

Придумать, описать и нарисовать, как может измениться двор школы или дома

Тема этих занятий — сообщество людей, которые объединены одним пространством двора. Одна из важных задач архитектуры — создание условий взаимодействия людей. Начиная с первых городов, двор, площадь, агора — важный инструмент, с помощью которого люди взаимодействуют друг с другом. Двор — это пространство, в котором каждый хочет чего-то для себя, но должен уважать других, должен объединить с ними усилия для достижения результата.

В этом пространстве ярко себя проявляет коллективная сторона архитектуры, которая всегда является результатом взаимодействия людей. Увидеть пространство как результат коллективных усилий — сделать шаг в сторону понимания общества в целом, архитектуры, города. Это поможет начать чувствовать свою ответственность за пространство.

Три занятия и домашние задания между ними предлагают детям ситуацию, в которой основным материалом будет служить хорошо знакомый им двор — школьный (если он окружен домами и может использоваться жильцами, а не только школой), двор своего дома. Изучение двора, сравнение с другими дворами (из кинофильмов, из истории) помогает детям понять, что есть разные способы обустроить такое пространство. В финале им предлагается изменить это пространство.

Занятие 1. Старый двор

Задача занятия: киноматериал помогает сформулировать идею двора.

Домашнее задание: исследование своего двора.

1. Начало занятия. Кто в каком дворе живет? (5 мин.)

Пояснение для учителя: Занятие начинается с обсуждения дворов детей и их знакомых. Дети должны вспомнить и описать отдельные ключевые свойства (физические параметры, размеры, характер зданий, соседей) и элементы (деревья, детские площадки, скамейки). Это короткое обсуждение должно подготовить их к внимательной работе с кино- и музыкальным материалом.

Каждый из нас где-то живет. В каком дворе находится ваш дом? Какие дома в него выходят? Уютно в вашем дворе, интересно? Кто всё это устроил? (Дети отвечают: строитель, папа, архитектор и т.д. Если слово «архитектор» не прозвучит, то назовите сами). Есть такая профессия — архитектор. Кто слышал о них? У кого родители архитекторы? Что они делают? Но не только от архитекторов зависит то, как мы живем. Мы сами делаем тоже очень много, особенно когда делаем это вместе, в нашем дворе. Придумать удобный, интересный, уютный двор можно, только если все будут работать вместе — и архитекторы, и соседи. Мы попробуем это сделать сами.

1. Спросите у детей — *Кто и где живет? Далеко ли от школы? В каком районе? В доме какого типа (сколько этажей, подъездов, квартир)? Есть ли двор? Как он устроен, что в нем есть? Знаете ли вы соседей, других детей? (Кратко расскажите и сами, в каком доме и дворе живете).*
2. Спросите у детей — *Кто был в других дворах? У друзей, в соседних домах? Что заметил интересного? Чем дворы друг от друга отличаются? Почему? (Можете также рассказать, каким был ваш двор в детстве и чем от него отличается двор, в котором вы живете сегодня).*

Пояснение для учителя: Обсуждение этих двух вопросов — как выглядит ваш двор, как выглядит другой двор — не должно отнять больше 5-7 минут, поэтому не обязательно, чтобы все дети ответили на все вопросы. Главное — настроить их внимание: какого размера пространство (двор большой или маленький, прямоугольный или круглый), где оно находится (далеко или близко от чего-то, какие улицы рядом, какие дома — жилые или нет, с магазинами, учреждениями, детскими садами и пр.), кто живет во дворе, что в нем есть. Запомните или запишите, какими словами описывают дети дворы — полезно использовать их в течение занятия, напоминать о них детям: «*Это квадратный двор — такой же, как тот, про который рассказывал Петя? Или больше?*».

2. Просмотр видеофрагментов. Запомни и опиши двор (30 мин.)

Пояснение для учителя: Вторая часть занятия — просмотр фрагментов из фильмов и мультфильмов, в которых выдуманные герои живут в своих дворах. Дети должны будут посмотреть фрагменты, постараться запомнить пространство двора и потом описать его. При этом очень важно обратить их внимание не только на сам двор, но и на то, как он используется героями, какие отношения между ними, как двор становится их общим пространством.

Хорошо, мы немного узнали, как живете вы. Давайте вспомним или узнаем, где живут, например, герои известных фильмов.

«Возвращение блудного попугая»

Обсудите с детьми — *Что это за двор? Какие дома стоят в нем? Кто в нем живет? Какие отношения между ними? Кто главный? Чем все заняты, как проходит их день? Почему попугай привлек внимание его обитателей? Почему потом к нему перестали относиться хорошо? Что происходит во дворе по мере смены времен года?*

Жители этого двора — кот и разные птицы. Они живут вокруг помойки, и им довольно скучно. Когда приходят осень и зима, то и холодно. Попугай становится героем на время, потому что может их развлечь. Но он быстро надоедает. Впрочем, других развлечений всё равно нет.

«Крокодил Гена»

Обсудите с детьми — *Что это за город? Почему в нем все одиноки? Почему сначала гости приходят к Гене в квартиру, но потом выходят во двор? Что в этом дворе есть? Как он связан с улицей? Что они делают во дворе? Как во двор попадает Шапокляк? Почему они не стали с ней дружить и как она отреагировала? Что увидел лев Чандр, когда пришел во двор?*

Этот мультфильм — хорошая иллюстрация отношений дома, двора и улицы. Гена живет один в квартире. Перед его домом — двор. За двором улица. Гена ищет друзей на улице (там расклеивает объявления, там все остальные герои), но потом они выходят из квартиры во двор, но не на улицу. Почему? Потому что квартира — только личное пространство, двор — может быть общим, а улица — не может принадлежать кому-то. Поэтому, например, нельзя прогнать Шапокляк с улицы (или потребовать от нее соблюдения правил приличия), но можно — из двора. Интересно, что к приходу льва Чандра маленький Тобик чувствует себя уже совершенно своим и вызывается быть другом большого льва. Это случилось именно благодаря тому, что они играли во дворе все вместе, и двор стал его — хотя он только что попал в него. Обратите внимание на скамейку, фонтан.

«История одного преступления», фрагмент 1

«История одного преступления», фрагмент 2

Обсудите с детьми — *Что это за двор? Что в нем находится? Что в домах вокруг? Что на земле? Что случилось в начале и почему? Кто и как проводит время во дворе утром? А вечером? Что за женщины разбудили героя? Чем они заняты? Чем заняты другие жители двора? Дружат ли они, общаются?*

Это типичный двор между многоквартирными домами. В нем стоят машины, играют дети, взрослые, есть скамейки. На асфальте много рисунков мелом. Жители плохо знакомы и мало общаются, во всяком случае, главный герой одинок. Хотя вечером ему нравится проводить время на балконе — и у себя дома, но и во дворе. Женщины, которых он стукнул — дворничихи, следовательно, за чистотой двора следят они, а не сами жители.

Пояснение для учителя: Предложенные к просмотру мультфильмы могут быть заменены другими. Важно, чтобы дети обратили внимание на:

- размер двора (большой, маленький, тесный, открытый);
- геометрию двора (круглый, квадратный, прямоугольный);

- характер домов (высокие, низкие, современные, старые, с подъездами, балконами);
- входы и выходы, характер связи с пространствами вне двора (с улицей — через проезд, арку, другим образом);
- функции двора в целом и соответствующие объекты (игры, парковка, отдых для пожилых, соответственно — площадка, скамейки, деревья, газоны, фонари, заборчики, технические объекты);
- отношения людей во дворе (знакомы или нет, дружат или нет, вместе занимаются двором или нет);
- ощущение от пространства, общая характеристика (уютное, красивое, странное и т.д.).

Не надо требовать от детей усвоить все эти пункты, но напоминайте об их существовании, указывайте на них, связывайте с их собственным пространством.

3. Завершение занятия. Домашнее задание

В ходе выполнения предыдущих заданий детям предлагалось описать пространства, в которых существуют герои фильмов. На следующей неделе они должны будут рассказать про свои дворы.

Объясняя это задание, начните с того, что предложите нескольким детям попробовать рассказать об одних и тех же дворах из мультфильмов от лица разных героев — Шапокляк и Чебурашки, попугая и кота, Мамина и дворничихи. Эти рассказы должны быть разными, ведь герои по-разному используют двор. Выслушайте три-четыре таких рассказа, помогайте рассказчикам, напоминая, что они видели в мультфильмах.

Объясните домашнее задание — *Подготовьте такой же рассказ о своем дворе: описание двора, предметов, жителей, кто что делает, как двором пользуется. В этом рассказе обязательно должны быть комментарии соседей, друзей, а не только рассказ самого ученика. Если кто-то живет в одном дворе, то их можно объединить в команду. Также можно объединить в команды друзей, чтобы они описывали двор кого-то одного из них. У некоторых в домах нет больших дворов, так что их тоже придется объединить с кем-то в команду.*

Занятие 2. Тема: дворы реальных людей

Задача занятия: занятие показывает, что в разные исторические эпохи и в разных странах образ жизни людей разный, отношения между ними — тоже, и их дворы это отражают. Занятие снова начинается с рассказа о своем дворе, но уже подготовленного дома, более последовательного, ясного, цельного. Ключевую роль в закреплении этого рассказа играет создание рисунка.

Домашнее задание: чужая комната.

1. Начало занятия. Кто где живет - 2 (15 мин.)

Напомните детям о домашнем задании, но не спрашивайте его. Раздайте листочки бумаги А4 или А3 (чем плотнее, тем лучше), карандаши, фломастеры. Задание: вспомнить, как устроен двор, и нарисовать план, обозначить объекты.

Порядок выполнения задания:

1. Перед тем как раздать материалы, напомните о том, что они (возможно, в командах) готовили к этому занятию рассказ о своем дворе. Если кто-то не подготовил его — не страшно.
2. Теперь предложите перед рассказом нарисовать план двора по памяти. Важно, чтобы дети постарались не пользоваться тем, что принесли из дома (записями, рисунками), а постарались вспоминать. Очень важно, что это не тест на способности памяти, а игра.
3. Помогите тем, кто будет путаться. Если сразу не получается, то можно попробовать несколько раз. Рисунок не должен быть идеально точным, в нем обязательно будут забыты какие-то части, это не страшно.
4. Чтобы было проще, можно предложить сперва вспомнить, какой формы двор или сколько домов вокруг него, и сначала нарисовать общий контур, а потом — то, что находится внутри (скамейки, детскую площадку).
5. Другой способ — предложить представить, что вы заходите во двор и по очереди описываете всё, что в нем встречаете.
6. Важно, чтобы двор не занял весь лист. Вокруг него должны поместиться улицы, с которых во двор можно попасть.

После того, как будут готовы рисунки, предложите поделиться подготовленными рассказами о своих дворах с использованием этих рисунков. Дети должны сравнить описание пространства, которое было ими создано по памяти, с тем описанием, которое они подготовили, найти различия в описании, что забыто, упущено, перепутано. При сравнении важно получить от них не только (и даже не столько) перечень «ошибок», а размышление о том, почему они возникли. Обратите внимание и на то, что они узнали от других жильцов двора, как они описали бы двор.

Очень важно сохранить нарисованные детьми дворы до следующего занятия.

2. Путешествие по планете. Почему люди так живут? (15 мин.)

Из рассказов детей о своих пространствах запомните несколько ключевых моментов. Укажите детям на:

- формы и размеры дворов, чем они определяются (чем выше дом, тем больше двор, в старых кварталах дворы замкнутые, в новых — чаще открытые);
- связь двора и улицы, двора с соседними дворами;
- использование дворов: где много машин, где мало, есть ли детские площадки, украшения (фонтаны, скульптуры), технические сооружения;

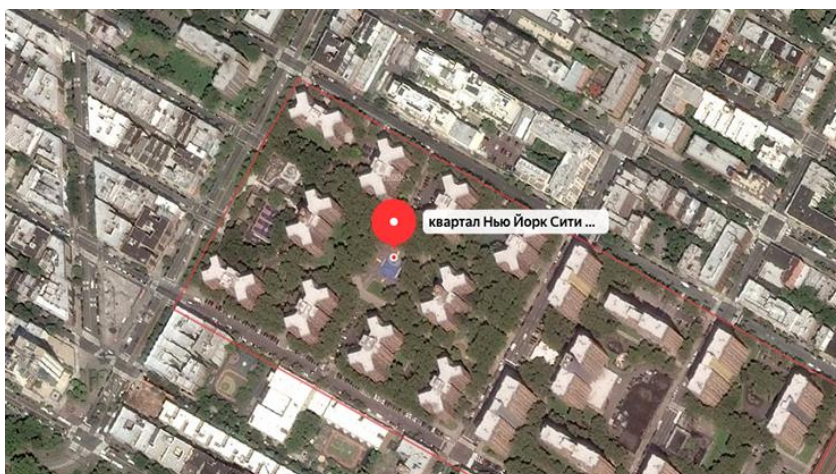
- как живут соседи по двору: общаются или нет, занимаются двором вместе или нет.

Выдавая для изучения дворы, во-первых, просите детей отвечать на соответствующие вопросы: размер, форма, использование, что вокруг?

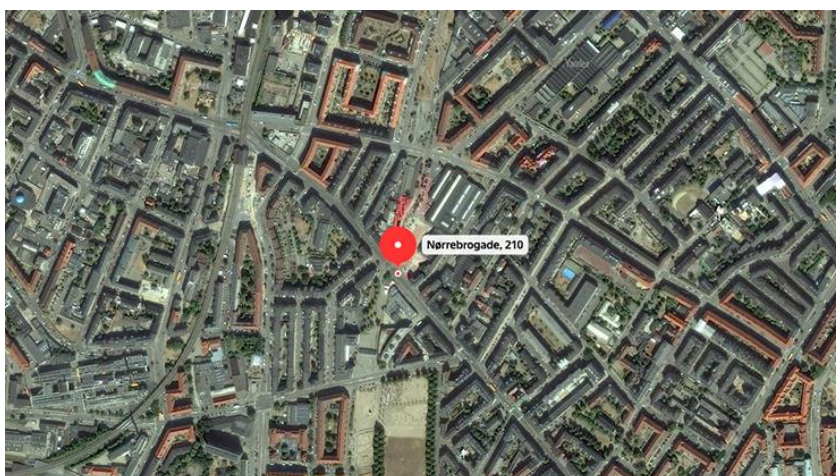
Во-вторых, предлагайте обсудить — почему. Предложенные дворы с этой точки зрения предполагают несколько ответов на этот вопрос: география и климат (жара, холод), обычаи. На все эти особенности следует по возможности обратить внимание детей.

Каждая команда должна изучить дворы в одном городе и постараться составить впечатление о том, что в них происходит. Дворы изучаются с помощью Яндекс.Карт. Каждый двор должен быть зарисован, отмечены основные элементы (разумеется, это наброски, а не точные рисунки). Очень важно, чтобы группы обратили внимание на застройку города в этих местах, как стоят дома, когда они были построены и почему так. Эта информация будет в материалах задания. Одна группа может изучить и несколько дворов.

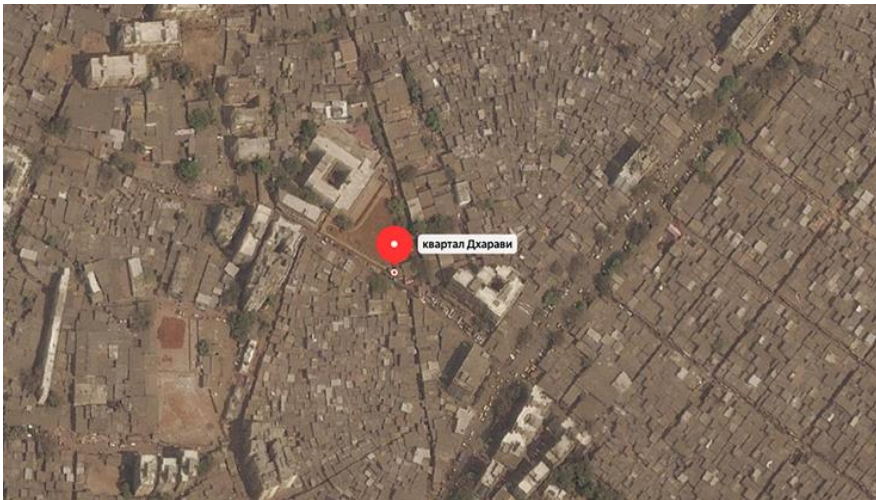
Города:



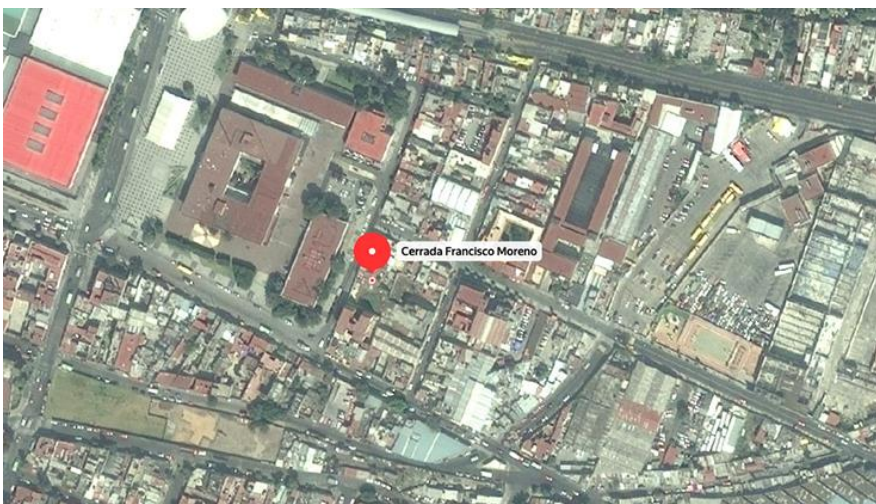
[Нью-Йорк](#)



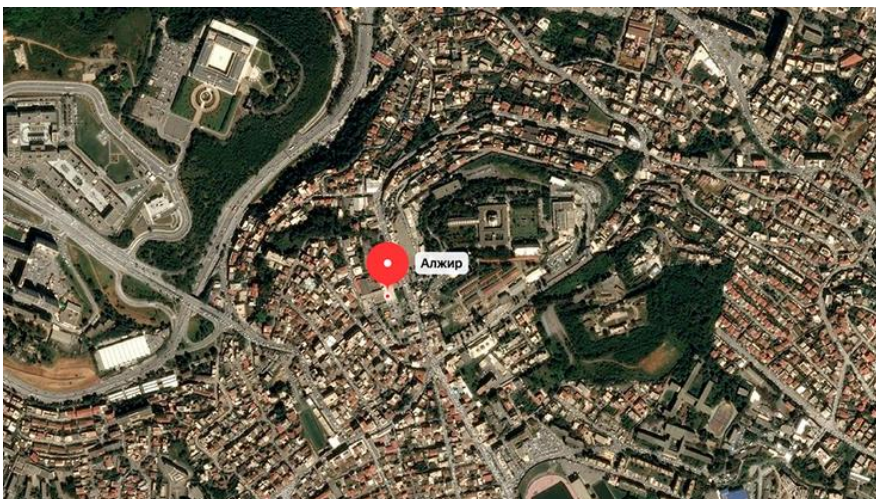
[Копенгаген](#)



[Мумбай](#)



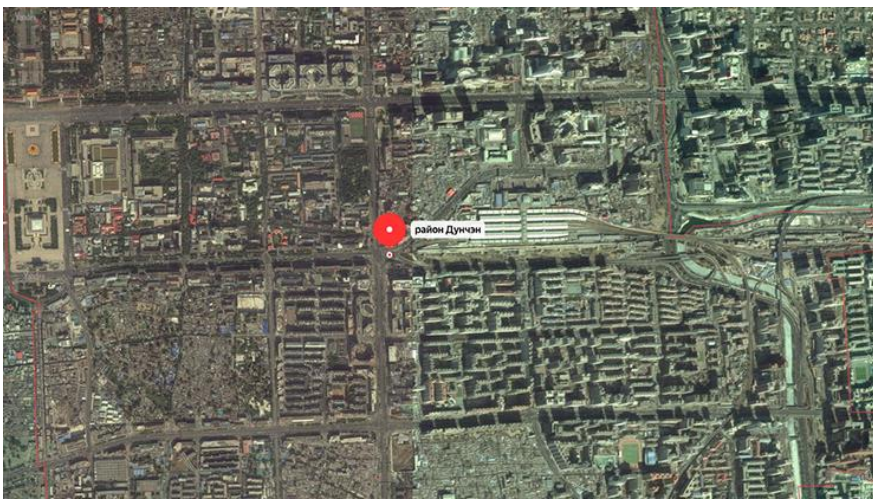
[Мехико](#)



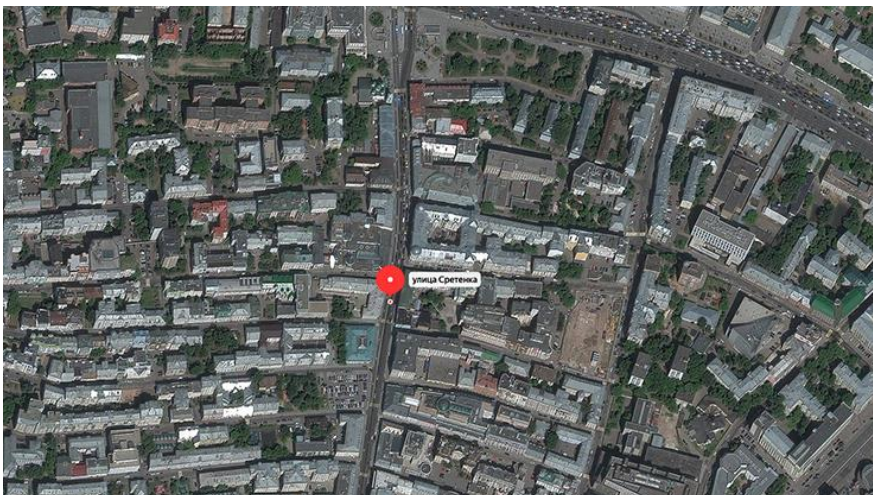
[Алжир](#)



[Барселона](#)



[Пекин](#)



[Москва](#)



[Санкт-Петербург](#)

После изучения каждая группа рассказывает о характерных особенностях дворов, которые они изучали.

3. Завершение занятия. Домашнее задание (10 мин.)

Предложите детям составить словарь «идеального двора». Что в нем может находиться? Зачем? Почему? Кто это будет использовать? Можно ли использовать что-то интересное из одних мест — в других?

Домашнее задание: напомните детям про первую часть занятия, когда они должны были рассказать про свое пространство и нарисовать его. Предложите им теперь поподробнее узнать, что соседи по двору думают о нем. Что они хотели бы изменить? И что сами дети хотели бы видеть в своем дворе другим?

Занятие 3. Трансформация двора

Задача занятия: занятие показывает, что пространство, в котором мы живем, может изменяться, когда мы этого хотим, отражая изменения в наших нуждах, запросах.

Домашнее задание: нет.

1. Начало занятия. Кто где живет - 3 (15 мин.)

Занятие начинается с домашнего задания — рассказа о том, какие изменения во дворе хотелось бы произвести. После каждого рассказа и после всех рассказов, спросите рассказчиков и слушателей — *можно ли это сделать? будет ли это хорошо, правильно? всем ли понравится?*

2. Проектирование нового двора (15 мин.)

Напомните детям о том, что было на предыдущих занятиях:

- в каких разных местах они живут, как по-разному могут о них рассказать;

- как по-разному живут герои мультфильмов;
- как по-разному живут люди во дворах в разных странах и эпохах.

Почему так происходит? Потому что человеку нужно, чтобы его место обитания отвечало его потребностям, образу жизни, интересам, вкусам. Даже в одинаковых дворах с домами одинаковой планировки будет что-то особенное, уникальное.

- Раздайте детям их работы с прошлого занятия и новые материалы. В этот раз можно выдать бумагу большего размера — А3, А2.
- Предложите им представить себе, что они должны или могут что-то изменить в своих дворах — у них уже есть список желаемых изменений.
- Детям нужно помочь самостоятельно поставить себе задачу: какое изменение они выбирают, что должно произойти в их дворе. Они должны представить себе конкретные последствия такого изменения для того двора, который они изучали. Например, если хочется поставить еще одну детскую площадку, то не будет места для машин.
- На основе размышлений об этих изменениях дети должны предложить новое устное и визуальное описание пространства двора — нарисовать новый план, а также объяснить, что изменилось и почему. Работа выполняется в тех же группах, что и в первый раз (изучение двора).

3. Завершение занятия

В завершение этого занятия дети представляют свой проект: старое пространство двора и измененное. Они должны выстроить рассказ об этом изменении — как было, почему должно стать иначе, что изменится. Важно постараться сделать так, чтобы дети не потеряли связь между двумя описаниями, чтобы новый двор не был полностью придуманным заново.

Вполне вероятно, что от преподавателя потребуется как «защитить» проект от негативных комментариев других детей, так и указать детям на необходимость учитывать интересы других обитателей пространства (*«а что об этой идее сказали бы автомобилисты, другие соседи...»*).

Критерии оценки заданий

В обсуждении дворов из мультфильмов, рассказах о своих дворах: структурированность, последовательность описаний, количество деталей, эмоциональность. В этих заданиях учащихся следует поощрять за описания не только точные, но и структурированные, в которых пространство двора описывается по определенному принципу (например, по ходу движения, слева направо, сверху вниз, сперва крупные объекты — потом мелкие и т.д.)

Во втором занятии главные задачи — изучение дворов. В этом задании следует поощрять подробность, последовательность описания, а также понимание связи между двором и климатом, образом жизни, культурой.

В задании на изменение двора (третье занятие) самая большая сложность — представить себе это изменение как реальное событие с ясно определенными

последствиями. Чем точнее описание изменений, чем определеннее связь между причиной и следствием — тем лучше. Также большое значение имеет связь предложенных изменений с желаниями жителей дома, соседей по двору.

Занятия по архитектуре. Старшая школа

Лучшая школа в мире

Придумать здание самой лучшей школы в мире

Тема этих занятий — здание школы. Работа архитектора заключается в постановке и решении задач, связанных с жизнью и деятельностью людей. Здания и окружающие их пространства — это инструменты. Архитектор должен изучить условия участка, потребности заказчиков и будущих пользователей здания, сформулировать идею. От идеи архитектор движется к эскизу, затем — к макету, чертежу. Если заказчик удовлетворен проектом — начинается стройка.

Для работы ученикам предлагается школьное здание. Они хорошо представляют себе, что в нем происходит, могут собрать нужную информацию. Понятны и критерии оценки результата. Существующее школьное здание они воспринимают как данность. Но представив себя архитекторами, они могут увидеть в нем уравнение из десятков переменных. Сравнение с другими пространствами такого же масштаба (из кинофильмов, из истории) помогает учениками понять, что есть разные способы решить эту задачу и сформулировать свой подход.

Занятие 1. Постановка задачи

Задача занятия: обсуждение задачи проектирования новой школы, разделение на группы, составление плана работы.

Домашнее задание: исследование школ.

1. Начало занятия. Что делает архитектор? (20 мин)

Пояснение для учителя. Занятие начинается с вопроса «*что делает архитектор?*». После просмотра фрагмента фильма, ученикам предлагается коротко обсудить, в чем смысл работы архитектором, как она устроена. После этого обсуждения ученикам предлагается задача — спроектировать новую школу, и план работы.

Сегодня мы начнем занятие с просмотра фильма.

«Взрослые дети», вечеринка архитекторов

«Взрослые дети», работа архитекторов

1. Обсудите с учениками — *Кто главные герои фильма? Чета молодых архитекторов, которые живут у родителей жены и проектируют новый город.*

К ним приходят на вечеринку друзья, которые критикуют их проект. Почему? За что? Кто прав? Через некоторое время мы можем даже увидеть фрагменты этого проекта. Засыпающий за работой молодой муж рисует ясли (целый город яслей!) — красивое, современное здание из очень нового материала (волнистого стеклопласта). Чего он хочет добиться? Почему он говорит, что «не будет ничего менять в проекте»?

2. Спросите у учеников — *Что вы знаете об архитекторах в принципе? У кого-то родители работают архитекторами? Кто-то собирается поступать в архитектурный вуз? Знаете ли вы каких-то знаменитых архитекторов, нравится ли вам архитектура в вашем городе?*
3. Спросите у учеников — *Как работает архитектор? Откуда он знает, что и где надо построить? Почему многие здания очень похожи, а другие отличаются? Одни нам нравятся, а другие нет? Одни полезные, а другие нет? Что архитектор должен сделать сначала, что потом?*

Пояснение для учителя. Эти вопросы должны подвести класс к следующим соображениям, важным для дальнейшей работы:

- архитектор работает по заказу, для кого-то, решает чьи-то задачи (в фильме речь идет о строительстве целого города, будущего Зеленограда в Москве, так что заказчик — государство, задача — удобно и экономно расселить большое количество людей);
- но архитектор часто берет на себя инициативу и сам решает, как подойти к задаче, которую ему поставили, в этом ему помогают опыт, знания и его собственные убеждения (в фильме молодые архитекторы хотят, чтобы простые «работяги» жили очень хорошо, чтобы всё лучшее было им доступно, а еще — чтобы везде были ясли);
- архитектор сначала знакомится с задачей, потом проводит исследование (например, узнает про волнистый стеклопласт или как устроены ясли), потом рисует сначала очень общие рисунки будущего здания, города, пространства — эскизы, делает макеты из разных материалов, обсуждает свои идеи с заказчиком (а иногда и с теми, кто будет пользоваться), потом делает точные чертежи, которые уже используют строители.

2. Постановка задачи (20 мин)

Пояснение для учителя. Вторая часть занятия — обсуждение задачи, с которой ученики будут работать ближайшие недели. Задача обсуждается сперва в целом, затем происходит разделение на группы, распределение ролей внутри групп.

Архитекторы — это очень важная профессия. Они помогают решать задачи очень многих людей, должны разбираться в разных ситуациях, быть и внимательными к другим, и самостоятельными. Представьте себе, что вы — архитекторы. А спроектировать вам надо... допустим, здание школы. Для такой же школы, как и наша. Сначала вы должны будете понять, в чем заключается задача. Потом — изучить, какие бывают школы, почему они такие. Затем разработать и предложить свое решение. Причем вы будете работать в нескольких командах, а в конце мы выберем и наградим лучший проект.

Разделите учеников на группы, от двух до пяти групп по 5-7 человек. Важно постараться (самостоятельно, на основе знакомства с учениками или с их помощью) сделать так, чтобы в каждой группе оказались:

- те, у кого хорошо с математикой, геометрией;
- те, кто хорошо рисуют, творческие, артистичные люди;
- те, кто не будут стесняться разговаривать с относительно незнакомыми людьми, со старшими в школе;
- те, кто интересуются историей, обществознанием.

Объясните группам порядок работы:

- к следующему занятию все группы должны представить исследование — как устроена школа сейчас, какой она может быть;
- через занятие — защита проектов.

К ближайшему занятию каждая группа делает несколько докладов:

- наблюдения — как измерить школу, сколько в школе человек, сколько есть классов, сколько времени она работает;
- мнения — несколько интервью, разговоров с разными людьми в школе;
- пространство — где стоит школа, что находится рядом;
- история — какие школы бывали раньше, что в них было интересного;
- аналоги — другие школы, как они устроены, чем отличаются (см. блок «Аналоги»).

Задача каждой группы сейчас — сформулировать, что им кажется самым важным и интересным. Что посчитать? С кем поговорить? Что самое интересное или неприятное в том, как школа расположена (например, шумная дорога, трудно добраться от остановки общественного транспорта, зато рядом есть лес или музей).

3. Завершение занятия

Каждая группа должна к концу занятия составить план работы: кто и что будет делать и что будет представлено на следующем занятии.

Блок «Наблюдения»

В этом блоке ученики сами решают, что они хотят измерить. Им надо объяснить, что любое здание должно комфортно вмещать сколько-то людей, занятых каким-то делом. Как их измерить? Можно:

- посчитать всех учеников по классам;
- посчитать, сколько человек входит в школу утром, заходит в столовую;

- считать только учеников или учеников с учителями и прочим персоналом;
- считать «как есть» или «как было бы комфортно».

В этом блоке результат — это «дневник наблюдений» в письменной или электронной форме: что хотели изучить, как к этому подошли, что получилось.

Блок «Мнения»

В этом блоке ученики должны представить результаты нескольких интервью с теми, кто в школе учится и работает. Они должны сами решить, с кем и о чем они говорят, но важно поощрить их к максимально широкому охвату. Итоги этих разговоров в обобщенном виде должны быть представлены на следующем занятии. В список интервьюируемых могут войти:

- ученики разных классов;
- преподаватели;
- администрация, руководство;
- охранники;
- родители;
- технический персонал.

В этом блоке результат — это конспекты интервью: с кем была беседа, какие были вопросы, какие были ответы.

Блок «Пространство»

В этом блоке ученики должны исследовать место, в котором находится школа. «Новая» школа будет находиться здесь же (но если ученики проявят инициативу и решат перенести здание — можно им это позволить).

С какими проблемами здесь сталкиваются школьники и родители? Может быть, здесь слишком шумно из-за дороги? Может, не хватает удобных подходов к зданию или парковок? Или ученикам хотелось бы иметь более просторную спортивную площадку? А может, даже сделать школу культурным центром районного масштаба? Чтобы знать об этих проблемах и возможностях, ученики должны исследовать пространство.

В этом блоке результат — это карта, на которой отмечено и то, что ученики считают проблемой, и то, что они считают полезным, интересным.

Блок «История»

В этом блоке предлагается набор кинофильмов для просмотра дома. Это фильмы про школу. Задача учащегося — сопоставить пространство школьного здания и школьную жизнь. Веселы ученики или нет? Удобно им заниматься или нет? Красивое ли здание, насколько это важно? Какие в нем есть удачные и не очень удачные пространства (классы, коридоры, лестницы)?

4:0 в пользу Танечки

Аттестат зрелости

В моей смерти прошу винить Клаву К

Вам и не снилось...

«Васёк Трубачёв и его товарищи»

Додумался, поздравляю!

Первоклассница

Мишка, Серёга и я

Республика ШКИД

Сельская учительница

Точка, точка, запятая...

В этом блоке результат — короткое эссе о фильме с ответами на эти вопросы.

Блок «Аналоги»

В этом блоке ученикам предлагаются наборы материалов, посвященных тому, как по-разному могут быть устроены школы. Эти материалы позволят им взглянуть на задачу по-новому.

- Финские школы - <https://archspeech.com/article/shkoly-v-kotoryh-hochetsya-uchit-sya-opyt-finlyandii>;
- другие интересные школьные здания <https://losko.ru/modern-schools/>;
- школа Баухаус <https://arzamas.academy/mag/343-bauhaus>;
- система Монтессори https://mel.fm/pedagogika/2310864-montessori_system;
- вальдорфские школы https://mel.fm/shkola/8529046-waldorf_education;
- педагогика Реджио Эмилия https://mel.fm/detskaya_psikhologiya/9835246-regio

Занятие 2. Результаты исследований и программа здания

Задача занятия: на этом занятии в первой части ученики должны обменяться полученными знаниями и идеями, а во второй части — сформулировать так называемую функциональную программу будущего здания.

Домашнее задание: работа над образом здания.

1. Обсуждение докладов (20 мин.)

Это занятие начинается докладами. В каждой группе каждый ученик должен рассказать про одну или две идеи, которые пришли ему в голову по итогам изучения материалов, исследования пространства, интервью и т.д. Рассказы должны быть очень короткими, занимать не более 3-5 минут. Однако ученики должны подготовить материалы и иметь их при себе (см. результаты блоков). Кроме того, эти материалы им понадобятся и на следующем этапе.

Итогом этого обсуждения должен стать список из 5-7 идей, которые группа хотела бы использовать в своем проекте. Эти идеи должны быть зафиксированы на бумаге.

2. Работа над функциональной программой (20 мин.)

Программа здания — это самый начальный, но и очень ответственный этап работы.

Программа — это, во-первых, список задач, которые должно решать здание. В нашем случае, разумеется — обычные уроки, физкультура, питание, общественные мероприятия, отдых между уроками, библиотека. Однако ученики могут захотеть и добавить новые — кинотеатр, например.

Во-вторых, программа определяет, какие помещения подходят для решения этих задач. Например, обычные уроки — обычные классы, физкультура — зал, питание — столовая. Но может быть, ученики захотят видеть не обычные классы, а одно большое пространство, в котором все занимаются вместе, и в нем же находятся библиотека и столовая? Тогда в одном пространстве — много задач.

Итог этого занятия — лист бумаги, на котором нарисована функциональная диаграмма — все задачи и помещения нарисованы (каждый этаж отдельно) так, как они должны будут расположиться в здании (например, столовая на первом этаже рядом с библиотекой, классы начальной школы на втором этаже рядом с физкультурным залом).

3. Завершение занятия. Домашнее задание (10 мин.)

Для следующего этапа работы ученикам потребуется дополнить свои идеи, функциональную диаграмму визуальным образом. Для этого каждый участник группы к следующему занятию приносит коллекцию картинок (вырезанных из журналов, распечатанных из интернета), которые связаны у него со словами «школа», «учеба», «знания», «друзья», «учитель», «перемена», «учебник» и т.д. (список слов можно предложить каждой группе составить в конце занятия).

Занятие 3. Завершение проекта и презентации

Задача занятия: группы завершают работу над проектом и проводят презентацию. Коллективно выбирают лучший проект, все получают призы.

Домашнее задание: нет.

1. Завершение работы над проектом (20 мин.)

Работа в группах начинается с обсуждения коллажа (5 минут):

1. Все выкладывают картинки, которые принесли.
2. На одном большом листе ватмана с помощью клея закрепляются те картинки, которые покажутся всем интересными. Важно, что в этот момент не обсуждается смысл той ассоциации, которая заставила ученика выбрать именно эту картинку, а только сама картинка — нравится ли форма, цвет.
3. Получившийся коллаж — это визуальный, эстетический образ будущего здания.

Следующий этап работы — изготовление двух картинок, которые представляют будущее здание школы. Каждой группе надо разделиться на две подгруппы.

Группа 1. Фасад

Ученикам предстоит решить, как здание выглядит с главной улицы. *Сколько в нем этажей? Какие помещения выходят на эту улицу — класс? Коридоры? Вестибюль? Где будет главный вход и как он будет оформлен? Какого цвета будет школа? Будет ли здание строгой прямоугольной формы или стены будут изогнутые?*

Ответив на все вопросы, на одном из листов бумаги надо будет нарисовать фасад будущего здания школы. Полезно начинать с очень небольших эскизов, карандашом на половине листа А4 (с активным использованием ластика) обозначить силуэт. Потом взять большой лист, перерисовать на нем силуэт в большом размере. Внутри получившихся линий нарисовать окна, двери, надпись «Школа» и т.д.

Группа 2. Генеральный план

Другая команда в каждой группе учеников работает над генеральным планом. Это картинка, которая показывает, как здание связано со всем, что его окружает. Для начала надо нарисовать карандашом то, что уже есть — существующие улицы и дома, оставив свободным участок, на котором будет стоять школа.

Потом обсудить — что и как должно измениться в соответствии с их идеями. *Нужны ли новые подходы и подъезды? Будет ли спортплощадка? Парк? Парковка для автомобилей? Может быть, ученики хотят рампу для экстремальных видов спорта? Детскую площадку для начальной школы? Нужен ли забор вокруг школы?*

Приняв все решения, картинку можно перерисовать, в центре нарисовать будущее здание школы сверху, фломастерами или цветными карандашами раскрасить деревья, дорожки, объекты и пр.

2. Презентации и награждение (20 мин.)

К финалу занятия у каждой группы должны быть:

- материалы всех исследований;

- программы;
- коллажи;
- две картинки — фасад и генплан.

В любом порядке группы представляют свои проекты. Одним захочется сразу начать с фасада и основной идеи, потом объяснить, почему их решение верное. Другим — наоборот, последовательно объяснить, как они работали, как искали ответ. В любом случае время выступления должно быть ограничено — 5 минут для каждой группы.

В конце всем классом можно решить, какая из школ лучше. Но, конечно, все школы отличные и все заслужили награду.

Критерии оценки заданий

В первом занятии главная задача — распределение работы между участниками команды и составление плана. Следует поощрять: точное распределение обязанностей, их конкретное описание (письменное), описание требований к результату (как должен выглядеть результат, сколько информации в нем должно быть и какой), составление плана с датами.

Во втором занятии главные задачи — обсуждение докладов и работа над функциональной программой. В ходе обсуждения следует поощрять спокойный, деловой тон обсуждения, уважительно отношение друг к другу, внимательность к работе коллег (ведение записей, уточняющие вопросы, конструктивные комментарии). Во время работы над функциональной программой важно проследить за количеством функций и тем, в какой степени они соответствуют реальной школьной жизни. Вряд ли учащимся удастся вспомнить и обсудить все функции (о многих они и не догадываются), но следует поощрять системность в подходе к этой задаче, попытки описать функции по схеме (этаж за этажом или отталкиваясь от типа пользователя — ученик, учитель, родитель), а не просто всё подряд.

В финальном проекте самое большое внимание следует уделить, во-первых, связности всего процесса исследования и проектирования (каким образом знания, полученные в первую неделю, были использованы в проекте, как они используются в аргументации решения); во-вторых, оригинальности решения (то есть непохожести на существующую школу) как с точки зрения функции, так и с точки зрения эстетики.

Настольный театр

Поставить и сыграть короткий кукольный спектакль с использованием простых предметов

За один урок мы узнаем, как поставить и сыграть самую невероятную историю при помощи самых простых предметов. Сперва узнаем, а потом выдумаем свою историю и сыграем ее здесь же. Звучит как что-то очень сложное или вовсе невозможное? Вот увидите, всё получится — достаточно подключить воображение. Ведь воображение — и есть основа театрального искусства.

1. Выберите историю и решите, что нужно для ее исполнения

Сегодня мы с вами сыграем маленький спектакль. Самый настоящий, прямо здесь. Наверное, многие из вас представляют себе, что должно быть в театре. Давайте подумаем, что нам понадобится, чтобы спектакль получился.

Варианты ответов: занавес/ сцена/ оркестр/ декорации/ грим/ история — все эти ответы правильные и пригодятся дальше в ходе урока.

Самое простое и правильное — сперва выбрать историю, которую мы хотим разыграть. Лучше всего нам подойдет история, которую знают все. Какие популярные истории вы знаете? Какую из них вы бы могли легко пересказать своими словами?

Можно остановиться на одном из сюжетов, знакомых всем. В детстве мы все читали одни и те же сказки. Понятно, что вы уже выросли, и перечитывать сказки вам совсем не интересно. Но давайте выберем любую историю, которую вы все знаете очень хорошо.

Что нам нужно, чтобы показать эту историю на сцене? Во-первых, нужна сама сцена. Во-вторых, нужны герои этой истории. И в-третьих, нам нужны декорации, изображающие те места, в которых оказываются герои. Откуда мы всё это возьмем? Мы ведь не можем принести сюда, в этот класс, целый дом или вырастить лес, найти говорящих животных, которые бы, к тому же, следовали выбранному нами сюжету. Что же делать, если мы столкнулись с историей, где много слишком больших вещей (и они не поместятся в классе), или слишком маленьких (и их будет трудно рассмотреть)?

2. Посмотрите, как с этой задачей справляются театральные режиссеры

Когда вы были маленькими, вы без труда справлялись с этой задачей. Вы разыгрывали целые истории с маленькими куклами, игрушечными животными или машинками, так, как будто они вовсе не маленькие, а самые настоящие. Именно этот трюк поможет нам. Мы можем изменить масштаб нашего спектакля.

Посмотрите, как в маленьком театре «Тень» в Москве поставили спектакль со множеством героев в пышных костюмах, роскошными декорациями и целыми оркестром.



Театр «Тень», спектакль «Два дерева или Трагическая история о романтической любви Принцессы-красавицы и Короля Золотых Россыпей, о злобном и коварном Жёлтом Карлике, жившем в апельсиновом дереве, и жестокой Фее Пустыни, разлучившей несчастных влюблённых», 1996 год

Трагическую и захватывающую историю о любви сказочной принцессы и сказочного Короля Золотых Россыпей разыграли крошечные куколки. Спектакль называется так: «Два дерева или Трагическая история о романтической любви Принцессы-красавицы и Короля Золотых Россыпей, о злобном и коварном Жёлтом Карлике, жившем в апельсиновом дереве, и жестокой Фее Пустыни, разлучившей несчастных влюблённых». Несмотря на длинное название, сам спектакль длится всего 15 минут. При этом маленькая в этом спектакле не только сцена, но и зрительный зал, и зрители в нем тоже крошечные.

Этот маленький театр устроен как кукольный дом — большие зрители, то есть люди, подглядывают за спектаклями этого кукольного театра через окна. Это игрушечное театральное здание находится в одной из комнат театра «Тень» и называется так: Лиликанский Большой Королевский Академический Народный театр оперы и балеты. Кукольные человечки в кукольном зрительном зале и на кукольной сцене — это лиликаны. Иногда на сцену этого театра лиликаны приглашают велипутов, то есть настоящих людей. Однажды, например, в спектакле «Смерть Полифема» главную партию исполнил знаменитый велипут Николай Цискаридзе. Несмотря на то, что на сцене Лиликанского театра поместились только его ноги. Сцена может быть размером с самую обыкновенную школьную парту.

Давайте и в нашем спектакле вместо сцены будет вот эта парта.

Всё, что нам потребуется для разыгрывания истории, мы сможем без труда разместить на этом небольшом пространстве. Мы изменили масштаб.

Представим, что эта парта на самом деле с футбольное поле, или хотя бы с актовый зал. А мы — большие великаны, которые собрались вокруг.

Кстати, бывает и так, что нам что-то хочется чего-то более масштабного. Чтобы лучше рассмотреть. Или чтобы почувствовать себя лилипутами в стране великанов. Royal de Luxe — так называется французский театр гигантских механических марионеток, с которыми они приезжают на городские праздники в самые разные точки мира. Колоссальные механизмы размером 15-20 метров в высоту. Для управления одной такой куклой может потребоваться 30, а то и 40 человек.

<https://youtu.be/FmDezJDsHS4> Театр Royal de Luxe (Нант, Франция)

Смотрите, вы уже знаете, что предмет, превращаясь в игрушку, из очень большого может стать очень маленьким или, наоборот, из очень маленького — очень большим. Вы ведь сами наверняка играли в игрушки, когда были маленькими. А во что-то продолжаете играть и сейчас. Расскажите про свои игрушки. Какие они были? Как их звали? Что вы любили делать вместе с ними?

Сейчас мы обсудим, кто во что играл, когда был маленьким, чтобы впоследствии увидеть, как театр намеренно воспроизводит приемы, которые в процессе игры используются нами интуитивно (такие как масштабирование и одушевление).

3. Выберите предметы, с помощью которых мы вместе сыграем спектакль

Пояснение для учителя: Второй важный принцип взаимодействия с объектом, доступный театру кукол, как никакому другому, — это одушевление.

Еще один важный процесс, которому учат нас игрушки, — превращение неживого в живое. Ведь мы знаем, что куклы сами не выбирают, что им сказать или когда начать двигаться, а плюшевый щенок вряд ли завилает хвостом, услышав, как мы зовем его гулять. Тем не менее, ничто не мешает нам общаться с ними именно так, как будто всё совсем наоборот и игрушки думают, чувствуют и действуют самостоятельно.

Когда мы вспоминаем, что до того, как попасть к нам, игрушка стояла на полке в магазине, мы говорим о ее истории. Когда переживаем, что она обидится, если мы уберем ее в ящик перед сном и не возьмем с собой, обозначаем, что у нее есть чувства и свой характер. Когда же с утра за это извиняемся, знаем, что она обладает памятью. История, память и чувства — уже не просто характеристики живого объекта, а вещи, формирующие личность. Получается, игрушка может рассказать свою историю — совсем как человек.

Например, в спектакле режиссера Марфы Горвиц «Сказки из маминой сумки» главными героями были маленькие ёжики. Этих ёжиков играли не куклы и не игрушки, а самые обыкновенные расчески.

<https://youtu.be/E10AJylyxwU>

«Сказки из маминой сумки», Театр вкуса, Москва, 2012 год

Это еще один распространенный прием театра кукол — наделив простой неодушевленный предмет ролью живого существа. Это значит, что и нам, чтобы

сыграть сейчас выбранную нами историю, вовсе не нужны настоящие куклы. Достаточно выбрать напоминающие наших героев предметы.

4. Сыграйте спектакль перед классом

Вот теперь у нас есть все средства, чтобы сыграть желаемый спектакль прямо в нашем кабинете с помощью подручных материалов.

Итак, нашей сценой может стать парта или стул (или даже пол, если занятие проводится сидя на полу), а героями и декорациями — любые предметы, которые мы можем найти в классе: карандаши и ручки, учебники и тетради, рюкзак и указка — что угодно. А еще мы можем придумать для них совсем новую историю. Может быть, сами актеры подскажут нам, на какие роли они способны и какие приключения могут с ними произойти!

Критерии оценки задания

Не следует оценивать спектакль, который сыграют ученики в ходе урока. Вовлеченность учеников в сочинительский процесс, неочевидные идеи и предложения в процессе игры — это и есть результат.

Дополнительные материалы

Эти видеоролики помогут вам в общении с классом. Каждый отвечает на возможный вопрос класса или иллюстрирует какую-то проблему.

1. В магазинах продаются такие игрушки, которые надеваются на руки. С их помощью можно играть кукольные спектакли?

Да. Такой тип кукол называют маппетами. Маппеты стали популярны на весь мир благодаря телевизионным шоу «Улица Сезам» и «Маппет-Шоу». Кстати, ведущие передачи «Спокойной ночи, малыши!» — тоже маппеты. А вот как выглядит один из самых знаменитых номеров «Маппет-Шоу».

https://youtu.be/8N_tupPBtWQ

«Маппет-Шоу»

2. Где и когда появился театр кукол?

Это древнее искусство. Известно, что праздники и ритуальные обряды с куклами устраивали в Древнем Египте и Древней Греции. В то же время, большая традиция театра кукол существует в Индии, Китае и в других странах Азии. Особенно знамениты старинные кукольные спектакли на воде.

<https://youtu.be/As7qYj3ef-w>

«Вьетнамский кукольный театр на воде»

Как придумать целый мир

Придумать декорации для спектакля по любой из пьес школьной программы

Пояснение для класса: *Мы привыкли считать, что декорации в театре — это оформление спектакля. И что чаще всего декорации — это минимально необходимая мебель на сцене. Это совсем не так. Сегодня на нескольких примерах мы убедимся, что декорации могут быть важнейшим элементом спектакля и что роль художника в театре не менее важна, чем роль режиссера и даже актера.*

1. Давайте придумаем, как бы мы оформили спектакли по произведениям русской классики

Вы наверняка читали пьесу Николая Гоголя «Женитьба» (если ученики не читали пьесу, то желательно прочитать ее к занятию или посмотреть фильм по пьесе). Это комедия. По сюжету сразу несколько незадачливых женихов приезжают к одной еще более незадачливой невесте. Невеста должна выбрать будущего мужа. Всем ужасно неловко, все друг друга стесняются или чувствуют себя крайне неуверенно. Но очень хотят произвести впечатление на невесту!

Действие происходит зимой. Место действия — дом невесты и ее мамы. Давайте придумаем, что нам пригодилось бы на сцене, если бы мы ставили спектакль по этой пьесе.

Варианты ответов: *кресло, стулья, зеркало, часы, шкаф.*

Действительно, всё это могло бы быть в комнате, где встретились персонажи Гоголя. Вы молодцы. Всё, что вы назвали, запросто может поместиться на театральной сцене и может помочь разыграть историю актерам более увлекательно.

Давайте теперь посмотрим, какие декорации придумали к спектаклю по этой же пьесе в одном из самых знаменитых театров России — Александринском театре в Санкт-Петербурге.

https://youtu.be/4r-G_970DvM

«Женитьба», Александринский театр, Санкт-Петербург, режиссер — Валерий Фокин, художник — Александр Боровский

Режиссер Валерий Фокин и художник Александр Боровский построили на сцене настоящий каток. Смотрите, как он помогает передать общее ощущение

неуверенности персонажей. И в то же время позволяет каждому произвести впечатление на окружающих.

Не всегда в театре разыгрывают пьесы. К примеру, возьмем повесть Антона Чехова «Черный монах». Это история про философа, который приехал в деревню отдохнуть. И вдруг его стали посещать видения, к нему стал являться некий Черный монах, призрак или привидение. Философ подружился с Черным монахом, стал вести с ним философские беседы и вскоре сошел с ума и умер. Действие происходит в обычном деревенском доме и в его окрестностях — на природе. Давайте придумаем, что бы нам пригодилось для этой истории на сцене. Как передать мистическую атмосферу повести?

Варианты ответов: *деревья, кусты, луна, свет.*

Правильно! Всё это нам может пригодиться. Нам нужно, с одной стороны, показать обычный спокойный домик в деревне, а с другой — передать напряженное состояние главного героя. Давайте посмотрим, как с этой задачей справились в Московском театре юного зрителя.

<https://youtu.be/rfJI723adyk>

«Черный монах», Театр юного зрителя, Москва, режиссер — Кама Гинкас, художник — Сергей Бархин

И еще один фрагмент https://youtu.be/hMvM6_Ui3CM

Спектакль «Черный монах» поставили режиссер Кама Гинкас и художник Сергей Бархин. Спектакль игрался прямо среди зрителей на балконе. Это самая дальняя от сцены часть зрительного зала, куда обычно продаются самые недорогие билеты. Партер при этом был пуст, и сама сцена пуста, свет был в зале выключен, темно. Зрители сидели на этом балконе, а артисты играли не на сцене, а прямо перед зрителями, то есть прямо на том же самом балконе, на специально построенном маленьком помосте. А за спинами актеров темнела огромная пустота. Так режиссер и художник передали мистическую атмосферу повести. Главный герой живет обычной жизнью, но чувствует у себя за спиной огромную бесконечную неизвестность. Именно из этой пустоты время от времени появляется Черный монах и в ней же исчезает, буквально спрыгивая с балкона в пустоту.

2. Посмотрите, как художники сами ставят спектакли

Режиссеры придумывают спектакли вместе с художниками. Но бывает так, что художники решают стать режиссерами и начинают ставить спектакли самостоятельно. Вот что из этого получается:

<https://youtu.be/k64Ow236I4s>

«Демон. Вид сверху», Лаборатория Дмитрия Крымова, Москва, режиссер и художник — Дмитрий Крымов

Театральный художник Дмитрий Крымов поставил спектакль «Демон. Вид сверху», в котором играют художники. Вернее сказать, не играют, а рисуют. Художники рисуют на расстеленной на полу бумаге, а зрители смотрят на

происходящее сверху. Так устроен этот зал театра «Школа драматического искусства»: зрители помещаются на нескольких ярусах по кругу и, свесив голову вниз, смотрят, как на полу возникают удивительные образы.

Например, оказывается, если разбросать желтые резиновые перчатки и подрисовать несколько линий, получится букет цветов. И оказывается, наблюдать за тем, как один образ сменяется другим, так увлекательно, что можно обойтись и без пьесы, и без повести, вообще без какой бы то ни было истории, которую можно пересказать или записать на бумаге.

Художники нередко превращаются в театральные режиссеры. Они-то и становятся знаменитыми выдумщиками собственных миров. Один из таких художников-режиссеров — Роберт Уилсон — знаменит тем, что придумывает для своих спектаклей и партитуру художественного света, и грим, и костюмы для всех актеров, и, конечно, декорации.



«Сказки Пушкина», Театр наций, Москва, режиссер и художник — Роберт Уилсон, фотогалерея на странице спектакля

В таких спектаклях декорации, свет, грим и костюмы становятся не второстепенными элементами спектакля, а столь же важными, как сюжет и актерская игра. Часто даже более важными. Когда Роберта Уилсона спрашивают: «Какой смысл вы вкладываете в свои спектакли, о чем они?», режиссер отвечает вопросом на вопрос: «А какой смысл в пении птиц? Какой смысл в закате солнца?».

3. Посмотрите, как видеоз экраны способны заменить любые декорации

Вы уже знаете, что декорации — это не только мебель и ширмы. И что декорации могут быть какими угодно и из чего угодно. Более того, декорации — это только часть художественного мира спектакля. Всё в целом — вместе с художественным светом, со всеми предметами и декорациями на сцене, всё, что придумал художник для спектакля, называют одним словом — сценография. Художник, работающий в театре, называется сценографом, и его задача — не оформить спектакль, а сочинить его мир.

Мир, в котором мы с вами живем, трудно представить без высоких технологий. Без плазменных экранов, искусственного интеллекта, смартфонов, интернета и социальных сетей. И театр XXI века представить без технологий так же трудно.

Огромные экраны, мощные динамики, всевозможные лазеры и спецэффекты давно стали привычными элементами оформления спектаклей в современном театре. Посмотрите, как специально разработанный куб-трансформер, состоящий из видеопанелей, полностью стал миром для одной пьесы и одного актера. Спектакль «Гамлет | Коллаж» канадского режиссера Робера Лепаж идет в московском Театре наций, актер Евгений Миронов играет в этом спектакле все роли. А куб-трансформер превращается то в одно место действия шекспировской трагедии, то в другое.

<https://youtu.be/6VBIPdDZ30k>

«Гамлет | Коллаж», Театр наций, Москва, режиссер и художник — Робер Лепаж, фрагменты из спектакля

4. Посмотрите, как окружающий мир может быть декорацией сам по себе

В пьесе Шекспира «Гамлет» есть знаменитые слова: «Весь мир — театр, а люди в нем — актеры». Похожая фраза встречала зрителей на входе в шекспировский театр «Глобус»: «Totus Mundus Agit Histrionem» — «Весь мир лицедействует».

Представим, что окружающий нас мир — действительно один большой театр. Всё, что нас окружает, — это специально созданные декорации. А все мы непрерывно участвуем в одном большом спектакле. Именно так предложили зрителям посмотреть на современный мир создатели спектакля «Remote X» («Ремоут Икс»), который проходит в разных городах мира. В России спектакль был поставлен в Москве, Санкт-Петербурге и Перми. Зрители встречаются в городе, надевают наушники и отправляются на прогулку по городу. А компьютерный голос комментирует всё, что зрители видят по пути: людей, машины, здания, пешеходные переходы, площади — как если бы всё это было специально построено художниками, отрепетировано актерами и поставлено режиссером. Таким образом декорациями становятся улицы города.

<https://youtu.be/uKbNxR8d5mA>

«Remote X», Rimini Protokoll, Санкт-Петербург

5. Домашнее задание. Выберите любое произведение из школьной программы и придумайте для него сценографическое решение

Учитывая полученные сегодня знания, придумайте сценографическое решение для любого из литературных произведений школьной программы. Представьте, что вам предстоит поучаствовать в постановке спектакля по той или иной пьесе,

тому или иному рассказу, роману или стихотворению. Ваша задача — придумать пространство для этого спектакля. Как оно будет устроено, из чего сконструировано и почему именно так, а не иначе. На следующем занятии вы можете просто рассказать о своей идее, можете представить перед классом макет или нарисовать на бумаге схематическое изображение. И рассказать, как в этом пространстве будет разыгрываться спектакль.

Выполненное задание может быть оформлено в виде презентации на компьютере или серии набросков. Посмотрите, какие эскизы к декорациям спектакля «Победа над Солнцем» нарисовал в 1913 году Казимир Малевич (<http://www.k-malevich.ru/tvorchestvo/pobeda-nad-solncem.html>). Кстати, именно в этих эскизах можно встретить прообраз его будущей знаменитой на весь мир картины «Черный квадрат». Вы можете сопроводить свою презентацию любыми изображениями, которые помогут вам показать, на что должно быть похоже то, что вы задумали. Или, как Роберт Уилсон, который буквально рисует все свои спектакли, прежде чем приступить к репетициям, вы можете создать несколько раскадровок наподобие комикса (<http://ptj.spb.ru/archive/76/music-theatre-76/garmoniya-sfer-otroberta-uilsona-nabroski/>), иллюстрирующих то, как ваше сценическое пространство может меняться во времени.

Критерии оценки задания

Идеи художественного оформления спектакля можно оценить в соответствии с общей концепцией, предложенной учеником. Хорошим результатом можно считать концептуально целостное решение. То есть такое, которое предлагает исходный принцип всего художественного оформления, идея которого исходит из выбранного учеником материала. Кроме того, хорошим результатом может считаться использование или комбинирование предложенных в уроке подходов к сценографическому решению.

Дополнительные материалы

Эти видеоролики помогут вам в общении с классом. Каждый отвечает на возможный вопрос класса или иллюстрирует какую-то проблему.

1. Как технически устроены театральные сцены?

Театральная машинерия — целая наука. Театральные сцены в хорошо известном нам виде возникли более четырехсот лет назад. И с тех самых пор непрерывно совершенствуются технологически. Благодаря механизмам, расположенным под сценой, над сценой, за сценой и по бокам, сегодня возможны самые немыслимые трансформации декораций в спектаклях. Но в основе своей принципы театральной машинерии были заложены в XVIII веке. Посмотрите, как выглядят механизмы старейшего в Европе деревянного театра изнутри.

Это Дроттнингхольмский оперный театр в Стокгольме
<https://vimeo.com/291460936>

2. А можно обойтись в театре вообще без декораций?

Можно. Самый распространенный театральный жанр, не требующий никаких декораций — стендап. Артист выходит к микрофону, и состоятельность его выступления зависит исключительно от его артистического дарования. На театральных сценах существует своя разновидность стендапа, она называется словом «сторителлинг». Задача артиста — выйти к публике и своими словами захватывающе рассказать историю. Вот фрагмент сторителлинга про Ивана Царевича, женившегося на лягушке: <https://youtu.be/-nPeMW88fwc>

3. А может быть театр только из декораций и вообще без актеров?

И такое тоже бывает! Самый знаменитый пример — спектакль немецкого режиссера и композитора Хайнера Гёббельса «Вещь Штифтера». В этом спектакле сцена наполнена предметами, перемещающимися едва заметно механически и под музыку. Звучат подвешенные боком и наполовину разобранные механические пианино. По полу стелется дым, плавно меняется освещение.

Занятия. Театр. Старшая школа

Поставьте это немедленно

Разыграть фрагмент пьесы Антона Чехова «Три сестры» наиболее оригинальным образом

Сегодня мы увидим, как одни те же слова могут обретать совершенно разный смысл, если их произносить в разном темпе, с разной громкостью и с разными интонациями. На этой особенности живой речи во многом строится искусство сценической интерпретации. Именно эта особенность бесконечно продлевает жизнь классическим пьесам, которые из уст каждого следующего поколения звучат всякий раз по-новому, открывая тем самым новые смыслы, казалось бы, уже хорошо знакомых произведений.

Пояснение для класса: Режиссеры ставят одни и те же классические пьесы, но спектакли у них у всех получаются разные. Почему? Давайте разберемся. Для этого попробуем прочитать один небольшой фрагмент известной пьесы Чехова «Три сестры». Потом мы посмотрим, как выглядит этот же фрагмент в спектаклях самых разных знаменитых режиссеров. И в самом конце мы попробуем придумать новый вариант прочтения того же самого фрагмента.

1. Прочитаем фрагмент из пьесы Антона Чехова «Три сестры» так, как нам кажется правильным

Пояснение для учителя: желательно, чтобы пьеса «Три сестры» была прочитана или просмотрена к занятию.

Перед нами фрагмент из пьесы Антона Чехова «Три сестры». Давайте вспомним, о чем эта пьеса в целом и что происходит конкретно в этом фрагменте. Действие происходит больше ста лет назад в России, в одном маленьком городке. Место действия — дом, в котором живут три сестры и их брат. Взрослые, образованные и очень скромные люди. Ирина, Ольга и Маша — три сестры — мечтают переехать в Москву, где они провели детство. А еще им очень-очень не нравится молодая женщина по имени Наташа, на которой женился их брат Андрей и которая теперь живет вместе с ними. В городе остановилась военная батарея, и некоторые офицеры время от времени гостят в доме сестер. В конце концов один из них вызовет на дуэль другого из ревности к младшей сестре, Ирине. Но главное в пьесе, конечно, не сюжет.

Как вы знаете из уроков литературы, в пьесах Чехова нет главных героев и нет какого бы то ни было захватывающего сюжета. Собственно, как и в жизни. Чехов ставил перед собой задачу именно предъяснить на сцене жизнь такой, какая она есть. Он рассуждал так: *«Пусть на сцене всё будет так же сложно и так же вместе с тем просто, как и в жизни. Люди обедают, только обедают, а в это время слагается их счастье и разбиваются их жизни»*

Так вот, перед нами середина пьесы «Три сестры», конец второго акта. У Андрея и Наташи уже родился ребенок, и постепенно Наташа становится хозяйкой всего дома. При этом в тайне от мужа она ходит на свидания. А про самого Андрея мы знаем, что он проиграл в карты всё семейное состояние.

А теперь давайте попробуем сыграть перед классом этот небольшой фрагмент. Для исполнения фрагмента понадобятся три актрисы. Кто хочет попробовать? Не стесняйтесь и не волнуйтесь, фрагмент совсем короткий. Выходите вперед. Ваши персонажи: Ольга, Ирина и Наташа.

Поздний вечер. Старшая сестра, Ольга, уходит спать. Наташа, та самая жена Андрея, убегает на свидание. Младшая из сестер, Ирина, остается одна и произносит самую знаменитую реплику из пьесы «Три сестры» и в целом всей драматургии Чехова: «В Москву! В Москву!» Давайте начнем.

ОЛЬГА. Голова болит, голова... Андрей проиграл... весь город говорит... Пойду лягу (*идет*). Завтра я свободна... О, боже мой, как это приятно! Завтра свободна, послезавтра свободна... Голова болит, голова... (*Уходит*).

ИРИНА (*одна*). Все ушли. Никого нет.

НАТАША (*в шубе и шапке идет через залу*). Через полчаса я буду дома. Только проедусь немножко. (*Уходит*.)

ИРИНА (*оставшись одна, тоскует*). В Москву! В Москву! В Москву!

Занавес

Давайте поаплодируем, это было очень хорошо! Вы молодцы.

2. Посмотрим, как этот же фрагмент решен в разных спектаклях признанных театральных режиссеров

Пьеса «Три сестры» — одна из самых популярных в России сегодня. Ее ставят во всех городах самые разные режиссеры. И, несмотря на то, что текст пьесы остается неизменным, спектакли получаются очень разными. Давайте посмотрим, как этот же фрагмент пьесы, который вы только что исполнили, выглядит в спектаклях трех разных театров.

<https://youtu.be/YapV2y3h3sE>

Петр Фоменко, «Три сестры» («Мастерская Петра Фоменко»)

В пьесе Чехова сёстры хотели устроить маленький праздник, что-то вроде костюмированной вечеринки, чтобы разогнать тоску. Но Наташа запретила приглашать гостей, потому что якобы ее маленькому ребенку нездоровится. Режиссер Петр Фоменко все-таки выпустил на сцену веселящуюся гурьбу. Более того, режиссер вывел на сцену и самого автора. В самом конце эпизода на сцене перед Ириной стоит на коленях Чехов, стараясь ее развлечь, как маленького ребенка. А Ирина колотит его и кричит: «В Москву, в Москву!». Это может означать, что автор жалеет своего персонажа и старается его развеселить. Но персонаж, как непослушный капризный ребенок, не слушается своего создателя. И крик Ирины звучит одновременно как крик человека, которому осточертела деревенская жизнь, и как крик персонажа, не желающего больше играть написанную для него роль.

<https://youtu.be/SojhEq6Ak2E>

Константин Богомолов, «Три сестры» (МХТ им. Чехова)

Режиссер Константин Богомолов поставил «Трех сестер», будто бы ориентируясь на ту самую установку Чехова — чтобы на сцене персонажи вели себя точь-в-точь как ведем себя мы, зрители, в своей повседневной жизни. Поэтому актеры в спектакле Богомолова играют своих персонажей без добавления какой бы то ни было театральной окраски. Можно сказать: не играют текст, а просто его произносят. Отсутствие эмоций особенно хорошо заметно в этом спектакле благодаря огромным экранам со всех сторон, на которых проецируются лица артистов, — их прямо снимают операторы на видеокамеры как на съемочной площадке. При этом, отказавшись от театральной игры, режиссер сохранил и взял за основу ключевой компонент для драматургии Чехова — атмосферу скуки, тоски и всеобщей усталости от безделья. Чувствуете?

<https://youtu.be/i8GjSQRPzg8>

Тимофей Кулябин, «Три сестры» (театр «Красный факел», Новосибирск)

В спектакле Тимофея Кулябина герои живут как будто в современном доме: они смотрят телевизор, пользуются смартфонами и носят современную одежду. Но главное не это. Актеры этом спектакле воспроизводят текст на жестовом языке, на языке глухонемых. Про персонажей чеховских пьес очень часто говорят, что они друг друга как будто не слышат. Режиссер Тимофей Кулябин воплотил эту

метафору буквально. А знаменитую реплику «В Москву, в Москву!» Ирина, оставшись одна, размашистым почерком записывает к себе в дневник.

3. Попробуем придумать новый способ прочитать тот же самый текст.

Вы могли убедиться, что каждый понимает текст по своему. Одну и ту же реплику можно произнести с совершенно разными интонациями и поместить в совершенно разные условия. И текст пьесы от этого станет только интереснее, мы увидим в нем прежде, может быть, скрытые смыслы. Или сможем отчетливее испытать уже знакомые эмоции, но не благодаря сюжету пьесы, а благодаря новому и неожиданному ракурсу, взгляду на этот сюжет.

Давайте теперь попробуем сыграть этот же фрагмент из «Трех сестер» по-новому. Если кто-то из молодых людей захочет примерить на себя женскую роль — это тоже возможно. Только учтите, что это сложно. Сыграть женскую роль мужчине тоже возможно. Чаще всего, когда актер играет женскую роль, получается смешно. Потому что для нас это странно и непривычно. Однако еще в XVI веке в театрах имели право играть только мужчины.

Итак, роли распределены. Все готовы? Начинаем!

Очень хорошо! Вы здорово почувствовали своих персонажей, и вам удалось передать атмосферу пьесы «Три сестры» так, как можете только вы. Так же здорово, но совсем иначе это удалось сделать первой команде, сыгравшей этот отрывок в начале занятия.

Сегодня мы с вами разобрали на примерах одно из ключевых понятий современного театра — режиссерскую интерпретацию. Режиссер очень внимательно и по несколько раз перечитывает пьесу. И потом придумывает, как он ее будет ставить. Как мы смогли сегодня убедиться, спектакль в итоге может получиться совсем не похожим на то, что мы обычно представляем себе в голове, когда слышим фразу «спектакль по Чехову». Тем и интересен театр режиссерской интерпретации: режиссеры каждый раз открывают нам знакомый текст с новой стороны.

Критерии оценки задания

Задание считается тем лучше выполненным, чем оригинальнее прочтение материала предложили ученики. Не обязательным, но существенным моментом выполнения задания служит способность учеников обосновать свои варианты прочтения.

Дополнительные материалы

Эти видеоролики помогут вам в общении с классом. Каждый отвечает на возможный вопрос класса или иллюстрирует какую-то проблему.

1. Почему нельзя поставить «как написано»?

Поставить пьесу «как она написана», как бы кто ни старался, невозможно. Потому что написанное может быть прочтено совершенно разными способами; более того — даже одному человеку очень трудно прочитать один и тот же текст два раза одинаково. Каждый режиссер и каждый актер может поставить своей задачей прочитать текст таким образом, чтобы он прозвучал именно так, как задумывал автор произведения. Каждый из них, не имея возможности обсудить с автором его замысел, может только изучать историю написания пьесы, ее первой постановки, и фантазировать. В конце концов окажется, что каждый актер и каждый режиссер прочитает один и тот же текст совершенно по-разному. А теперь представьте, что все спектакли по одной и той же пьесе были бы одинаковыми. Это же безумно скучно. Намного интереснее сравнивать разные версии, находить, в чем они похожи и чем друг от друга отличаются. Посмотрите, как разные актеры из разных стран играли одну и ту же роль — роль Гамлета в трагедии Шекспира «Гамлет». Это один монолог, самый известный: «Быть или не быть». Посмотрите, насколько разные это Гамлеты, и каждый из них интересен по-своему.

<https://youtu.be/5uHAJBjX7yc>

Видео «Афиши»: «21 Гамлет в одном видеоролике»

2. Но ведь бывает классический театр, где классические пьесы разыгрываются в исторических костюмах и декорациях?

И да, и нет. Исторические костюмы и декорации могут быть в самых разных спектаклях, и всегда эти спектакли будут сильно отличаться друг от друга. Посмотрите, как разные режиссеры помещают ту же самую пьесу «Три сестры» не в современную обстановку и не в абстрактный вымышленный мир, а в декорации, напоминающие о жизни конца XIX века, — и как, даже несмотря на это, спектакли всё равно отличаются друг от друга.

<https://youtu.be/L4Q2izcv1LE>

Театр им. Моссовета, режиссер Андрей Кончаловский

<https://youtu.be/bnlkjVIMLgc>

Театр «Около дома Станиславского», режиссер Юрий Погребничко

Занятия. Кино. Младшая школа

Изобрети кино заново

Снять короткое кино с неожиданным поворотом сюжета

Главная задача занятия — не просто обогатить взгляд ребенка на кинематограф, но и освоить аналитические и синтетические процедуры мышления, научиться управлять собственным вниманием и вниманием другого человека, фокусироваться на деталях, видеть мир в разнообразии и многообразии вещей.

Сама творческая операция, которую ребенку нужно будет выполнить во время домашнего задания, связана с драматургической фигурой умолчания, то есть игрой с реципиентом, обманом его ожиданий, эффектом удивления, неожиданности. Это важнейший навык сторителлинга, который пригодится ребенку в дальнейшей жизни.

Первая часть занятия

1. Из чего состоит кино?

Для начала давайте ответим на простой вопрос: из чего состоит кино, из каких «кирпичиков»?

Дети отвечают: изображение на экране, актеры, слова персонажей, музыка, сюжет (история)

Попробуем проверить, что в получившемся списке самое важное, а без чего можно обойтись.

Может ли фильм быть без звука?

В качестве ответа смотрим фрагмент фильма Петра Чардынина «Пиковая дама» (экранизация Пушкина, 1910)

Это момент, когда появляется привидение — призрак графини. То, что тогда было страшным, сегодня кажется забавным. Но самое главное — мы не можем услышать, что говорят персонажи, кино тогда еще не умело записывать звук. Звук нет, а кино есть.

Может ли быть фильм без актеров?

Дети отвечают.

В качестве ответа смотрим фрагмент советского документального фильма «Взгляните на лицо» Павла Когана (1966)

Это не актеры, а обычные люди, которые просто пришли в музей. Получается, актеров нет, а кино — есть!

А может ли быть фильм без истории, сюжета?

В качестве ответа смотрим фильм Годфри Реджио «Коянискаци»

Это документальный фильм, который полностью состоит из видов природы. Только природа и прекрасная музыка. И всё. Истории нет, а кино есть.

И все-таки, без чего кино ну никак не может обойтись?

Дети отвечают.

Это изображение, картинка. Главное в кино — то, что мы видим на экране. Без этого кино не бывает. То, что мы видим на экране, называется кадр.

2. Предложите детям побыть кинооператорами

За изображение в кино отвечает специальный человек — оператор: он стоит за камерой и снимает фильм. Именно он (конечно, вместе с режиссером) решает, что войдет в кинокадр, а что останется за его границами. Давайте ненадолго встанем на его место. Для этого нам понадобятся листы бумаги и ножницы. Вырежьте разные фигуры — круги, треугольники, квадраты, прямоугольники, любые фигуры. И давайте посмотрим через них на то, что нас окружает.

Дети выполняют упражнение. Учитель может дополнительно обратить внимание учеников на то, как рамка кадра ограничивает мир вокруг, попросить подвигать кадр влево-вправо, чтобы выбрать более удачный ракурс или найти рядом с собой какую-нибудь историю, которую интересно разместить в своем кадре.

Мы вырезали разные фигуры, чтобы проверить — могут ли быть кадры разной формы. Бывают ли на свете треугольные, круглые фильмы?

Дети отвечают.

К сожалению, нет. Но когда кино только появилось, люди искали, какой должна быть форма кадра. Например, были попытки сделать кадр круглым:



«Нетерпимость», Дэвид Уорк Гриффит (1916)

Или даже вот таким:



Мечь кинематографического оператора, Владислав Старевич (1912)

Что это за фигура? *Дети отвечают.*

Замочная скважина. Это кадр из знаменитого на весь мир мультфильма, который сделал в 1912 году в России Владислав Старевич. Он называется «Мечь кинематографического оператора». Персонажи этого фильма обидели оператора, и он решил снять их скрытой камерой, через замочную скважину. Но таких кадров сейчас не бывает. Какая форма используется в наше время? *Дети отвечают.*

Прямоугольник. Но почему именно прямоугольник? Как вы думаете? *Дети отвечают.*

А какая форма у картины или рисунка? *Дети отвечают. Предполагаемые ответы: квадрат и прямоугольник.*

Да, именно так, квадрат и прямоугольник. А какая из них встречается чаще всего? Давайте посмотрим несколько знаменитых картин и определим, какой они формы.



Виктор Васнецов, «Три богатыря», 1881-1898. Государственная Третьяковская галерея



Иван Шишкин, «Утро в сосновом бору», 1889. Государственная Третьяковская галерея



Исаак Левитан, «Золотая осень», 1895. Государственная Третьяковская галерея



Виктор Васнецов, «Витязь на распутье», 1882. Государственный Русский Музей



Виктор Васнецов, «Ковер-самолет», 1880. Нижегородский Государственный Художественный музей

Каждый раз на вопрос: «Какая это фигура?» *дети отвечают: «Прямоугольник».*

Почему-то большинство художников предпочитают именно прямоугольник, причем не стоящий, а как бы лежащий на боку, растянувшийся, ленивый. Давным-давным, больше ста лет назад, люди, которые изобрели кинематограф, тоже удивились. Они и их помощники ходили по музеям и рассматривали картины. И выяснили то же, что и мы с вами: большинство картин именно прямоугольные. Изобретатели кино могли сделать кадр любой формы, но хотели найти ту форму, которая наиболее привычна, удобна.

Но почему именно эта форма для нас удобна? *Дети отвечают.*

Именно эта форма больше других похожа на наше поле зрения. Мы видим, конечно, не правильный прямоугольник, а как бы загибающийся, похожий на полусферу. Но прямоугольник (а не круг, не треугольник и не квадрат) все-таки ближе всего. Из этих прямоугольников с картинкой внутри и состоит кино.

3. Познакомьте детей с еще одной важной категорией кадра — его глубиной

У этого прямоугольника есть одна тайна — это его глубина. Глубина кадра — это как раз то, что делает его интересным. Плоский кадр (например, котик на фоне стены) — неинтересный кадр. Но как можно проникнуть в глубину кадра? Сделать это нам поможет еще одна его уникальная особенность — крупность. Каким мы видим, например, человека в кадре? Если целиком, скажем, мальчик или девочка с головы до пяток, то это общий план. Если примерно половину, например, мальчик или девочка от пояса или груди до макушки или от пояса до пяток, то это средний план. А если перед нами меньшая часть чего-либо, допустим, глаз мальчика или варежка девочки, то это называется крупным планом.

Давайте посмотрим фрагмент знаменитого фильма Надежды Кошеверовой «Золушка» (1947) и научимся различать крупности.

Скриншоты с правильными ответами:



Общий план



Общий план



Крупный план



Общий план



Средний план



Общий план



Общий план



Средний план



Общий план



Общий план



Крупный план



Общий план



Крупный план



Средний план

Запомним: общий план — предмет целиком, средний — наполовину, крупный — меньшая часть предмета.

Бывают кадры, где видны несколько предметов. И у каждого своя крупность. Давайте посмотрим два кадра из фильма «Александр Невский» (1938) великого отечественного режиссера Сергея Эйзенштейна:





«Александр Невский» (1938)

Будем внимательны: одна часть кадра дана крупно, а другая — общим планом. Какая?

Дети отвечают.

Рыбацкую сеть мы видим крупно, а Александра Невского — средним планом. А в этом кадре какие крупности?

Александра Невского мы видим на среднем плане, а вошедшего рыбака — на общем.

4. Обсудите с детьми, как глубина делает интереснее не только кадр, но и историю

Но ведь кино — не застывший кадр. Мы видели на примере «Золушки», что предметы и персонажи могут двигаться, причем на разных крупностях. Очень интересно это использовано в мультфильме «Аленький цветочек» (1952). Давайте посмотрим самое начало этой сказки.

Как здесь использована глубина кадра? *Дети отвечают.*

Какие-то предметы расположены ближе к нам, какие-то дальше. Из-за этого получается объемный, а не плоский кадр.

Но предмет может двигаться из глубины, прямо на нас. Движение предмета из глубины кадра может даже напугать, и на этом приеме построен один из первых фильмов в истории кинематографа. Он называется «Прибытие поезда». На его первом показе зрители бросились врассыпную, дамы визжали, кто-то из мужчин залез под стул.

Давайте посмотрим этот коротенький фильм (он идет меньше минуты) и попробуем угадать, чего же испугались первые кинозрители. *Дети отвечают, что могло испугать зрителей.*

У этого страха две причины. Первая — в те времена поезда были еще новинкой, и они действительно были страшными: громкими, шипящими, выпускающими жуткий дым из трубы — в общем, похожими на огнедышащего монстра. А вторая причина — как раз то, о чем мы сегодня говорим. Испугались они глубины. Поезд

из маленькой точки постепенно превратился в огромное чудовище, которое неумолимо приближалось к зрителям, и казалось, что через секунду оно прорвет экран, окажется прямо в зале, задавит и поглотит всех присутствующих. А ведь кинофильмов посетители до этого не видели — и перепутали изображение с реальностью.

5. Познакомьте детей с эффектом раздвигающейся рамки кадра

Оказывается, рамка кадра заставляет нас чувствовать, понимать, видеть то, что хочет автор фильма — режиссер. А больше всего режиссер хочет, чтобы нам, зрителям, было интересно. Поэтому не рассказывает сразу, чем всё кончится, а играет с нами в кошки-мышки, придумывает ловушки, заманивает в тупики, а потом выводит оттуда. И как раз рамка кадра — один из элементов этой игры.

Ведь рамка кадра может раздвинуться. А там, за рамкой, может быть такое! Что-то страшное, смешное, трогательное, забавное, милое — да что угодно.

Один из способов раздвинуть рамку кадра называется отъезд. Камера буквально отъезжает или отходит от какого-то предмета. Мы поначалу видели его крупным планом, потом средним, а в самом конце видим уже на общем плане. А крупным планом теперь видим то, чего раньше не видели, что скрывалось, пряталось за рамкой кадра.

Давайте посмотрим самое начало мультфильма «Три богатыря и Шамаханская царица»:

Внутри какой картины мы оказались? Да, внутри тех самых «Богатырей» Васнецова, о которых мы говорили в начале занятия.

Сначала мы видели богатырей важными, величавыми, мощными — такими, какими они предстают на полотне Васнецова. Но потом камера отъезжает, и мы видим, что всё это ненастоящее, понарошку — грозное небо нарисовано на холсте, кони игрушечные, а богатыри сидят с голыми ногами.

А теперь посмотрим не мультфильм, а фильм с живыми актерами. Это всенародно любимая комедия «Иван Васильевич меняет профессию» — про то, как из-за поломки машины времени царь Иван Грозный оказался в 20 веке, а люди из 20 века попали в 16-й. Там есть один персонаж, который всем подряд жалуется и при этом обманывает своих слушателей.

Мы думаем, что он, как и раньше в фильме, рассказывает это человеку — соседу или сотруднику милиции. Но камера отъезжает и открывает то, что прятала рамка кадра. Оказывается, персонаж рассказывает это собаке. И в этой игре, в том, как раздвигается рамка кадра, прячется комический эффект. Мы не ожидали это увидеть, и поэтому нам смешно.

6. Предложите детям создать собственный маленький фильм с эффектом раздвигающейся рамки кадра

А теперь давайте придумаем сами такую игру в прятки. Поможет нам в этом диалог, который нам нужно будет досочинить. Даны четыре реплики, пятую мы придумаем.

- Ты слышишь?
- Нет.
- Прислушайся!
- Не может быть!

И давайте пофантазируем: что же такого услышали герои и чего не слышим и не видим мы, зрители.

Что скрывается за рамкой кадра? Это дети увидели ежика, притаившегося в кустах? Мама и мальчик встретились с монстром, живущим под кроватью? Или дети, заблудившиеся в лесу, услышали, как их зовут родители? Придумайте еще варианты!

Это будет первым шагом к выполнению домашнего задания. Вам надо будет снять фильм — на обычную видеокамеру, фотоаппарат или мобильный телефон. В фильме должны быть эти четыре фразы и придуманная вами пятая. Фильм должен быть снят одним куском и длиться одну минуту. В фильме должен быть отъезд, то есть смена крупности: от крупного к общему. Ну и, конечно, в нем должны быть загадка и отгадка: кто или что скрывается за рамкой кадра. Один фильм делает группа из трех человек. У каждой группы будет куратор — член семьи или учитель.

Что нужно сделать для выполнения этого задания:

1. Придумайте историю, в которой будет этот диалог.
2. Какие герои в ней будут действовать?
3. Кто из героев какую фразу будет произносить? Нужно отдать первую и третью фразу одному герою, а вторую и четвертую — другому.
4. Придумайте пятую фразу и кто ее будет произносить.
5. Будет ли действовать кто-то еще?
6. Что услышал первый герой?
7. Запишите на бумаге всё что придумали: кто что делает, что будет в кадре.
8. Отрепетируйте с актерами диалог, проследите, чтобы они знали слова наизусть и могли произносить их без запинок.
9. Найдите место съемки.
10. Порепетируйте с актерами на месте съемки: они должны знать, где стоять, что делать, как и куда передвигаться.

11. С помощью секундомера посчитайте, сколько длится диалог. Важно, чтобы это не занимало больше минуты!
12. Теперь проведите репетицию с оператором. Найдите место для камеры и оператора, придумайте, что будет в кадре в начале фильма, что в конце и с какой скоростью должна отъезжать камера.
13. Произведите съемку.
14. Сделайте несколько дублей, то есть повторений, чтобы потом, дома, выбрать лучший вариант. Всё, ваш фильм готов!
15. Скопируйте фильм на домашний компьютер.
16. Загрузите его на YouTube.
17. Отправьте ссылку учителю.
18. Ждите приглашения на Школьный кинофестиваль!

Вторая (внеклассная) часть занятия

Это работа детей по созданию фильма. В каждой группе предполагается куратор — член семьи или учитель.

Третья часть занятия — просмотр того, что получилось, и обсуждение работ.

Это будет Школьный кинофестиваль с самым настоящим жюри (поскольку вопросы для оценки связаны с материалом занятия, то в жюри можно предложить войти одному участнику каждой съемочной команды).

В публичном пространстве (библиотека, актовый зал, дом культуры) организуется просмотр работ. В начале просмотра выходит учитель и рассказывает о тех задачах, которые стояли перед юными кинематографистами. После просмотра каждой работы съемочная группа выходит для защиты фильма. Ребята кратко рассказывают о том, как решали поставленные задачи, жюри задает уточняющие вопросы, затем начинается просмотр и защита следующей работы и т.д.

У каждого члена жюри должен быть оценочный лист, подготовленный учителем, в этом листе по пятибалльной шкале выставляются оценки по шести категориям:

- Удалось ли авторам соблюсти заданную длительность фильма? Не превышает ли она одну минуту?
- Получился ли отъезд от крупного плана к общему?
- Работает ли отъезд на историю, делает ли ее интересной, а финал — неожиданным?
- Оригинальна ли задумка в целом?
- Соответствует ли задумке воплощение?
- Есть ли нестандартные решения, которые стоит отметить?

Марсианское кино

На этом занятии мы разбираемся, как устроен киновзгляд, и пробуем снять свое собственное «марсианское» кино — короткий фильм от лица марсианина

Школьники знакомятся с важнейшими категориями киноязыка — ракурсом и субъективной камерой, разбирают, как устроено кино, учатся видеть вещи в непривычном свете.

В процессе работы формируются важные навыки, которые в дальнейшем будут способствовать формированию зрительской культуры, помогут глубже и ярче воспринимать произведения киноискусства. Это и переключение взгляда, и способность увидеть ситуацию со стороны. Кроме того, занятие способствует формированию проектного, критического и творческого мышления, навыков коммуникации, эмоционального интеллекта.

Главная задача занятия — путь от техники к эстетике, а от эстетики — к психологии и общечеловеческим ценностям. Изучение ракурса и субъективной камеры помогают не только обогатить взгляд на кино, но и уточнить взгляд на мир. Фактически дети осваивают прием отстранения, описанный литературоведом Виктором Шкловским в 1917 году. Этот прием тесно связан со способностью увидеть ситуацию с разных сторон, поставить себя на место другого человека.

Упражнения, которые ученики выполняют в ходе занятия, помогают обнулить восприятие, «прочистить рецепторы», увидеть привычные вещи под непривычным углом.

Первая часть занятия

1. Давайте побудем операторами

Все мы фотографируем и снимаем. И часто меняем изображение с помощью фильтров. Что в этом случае меняется? *Дети отвечают.*

Меняется общий тон изображения: оно становится или более ярким, или более темным, или в стиле «ретро». То есть фильтр заостряет, придает ему настроение. Но есть еще один мощный инструмент, который тоже позволяет менять изображение, придавать ему другой настрой.

Давайте разобьемся на пары и проведем три эксперимента. Один человек в вашей паре будет «актером», а второй — «оператором».

Первый опыт. Оператор держит телефон на уровне глаз актера. Глаза оператора, глаза того, кого мы снимаем, и глазок камеры расположены на одной линии. Что меняется в изображении актера по сравнению с тем, каким мы его видим без камеры? *Дети отвечают.*

Практически ничего, именно потому что камера и предмет находятся на одной горизонтальной линии — так же, как мы обычно смотрим на предметы.

Но если мы решим изменить этот угол, начнутся самые настоящие чудеса. Любой угол камеры, который не равен нулю, называется острым ракурсом. Ракурс — и есть тот волшебный инструмент, позволяющий менять изображение. Ракурс — это точка зрения камеры. Нейтральный ракурс, то есть взгляд глаза в глаза, ничего не добавляет к нашим знаниям о человеке. А острый — добавляет, заостряет образ.

Второй опыт. Теперь операторы должны опустить камеру. Посмотрите, что меняется, если мы будем держать ее чуть ниже уровня глаз актера, на уровне подбородка. А на уровне пояса? А если поставить камеру у ног актера, по-прежнему направляя ее на лицо? Что изменилось? *Дети делятся впечатлениями.*

Чем ниже ракурс, тем сильнее меняется ощущение. Актер стал более массивным, грузным, большим. Это называется нижним ракурсом. Мы часто пользуемся им, когда снимаем что-то с нижней точки, — например, гору или небоскреб. Он делает их выше, чем они есть на самом деле.

Третий опыт. Теперь актеры стоят на полу, а операторы аккуратно залезают на стулья и снимают. Что изменилось? *Дети смотрят на результат и делятся наблюдениями.*

Теперь актер кажется меньше, чем он есть на самом деле. Так происходит всякий раз, когда мы снимаем с верхней точки, то есть используем верхний ракурс. Например, снимаем дом с высокой горы или котенка с высоты нашего роста.

А теперь давайте посмотрим фрагмент знаменитого советского фильма «Служебный роман» (1977, реж. Эльдар Рязанов) и попробуем определить ракурс — нейтральный, нижний или верхний. *Учитель показывает фрагмент целиком, потом демонстрирует детям скриншоты и спрашивает, какой это ракурс.*





2. Научимся пользоваться ракурсами

Посмотрим те же скриншоты еще раз и попробуем ответить на вопрос, что нам как зрителям дает верхний или нижний ракурс? Какими предстают персонажи?

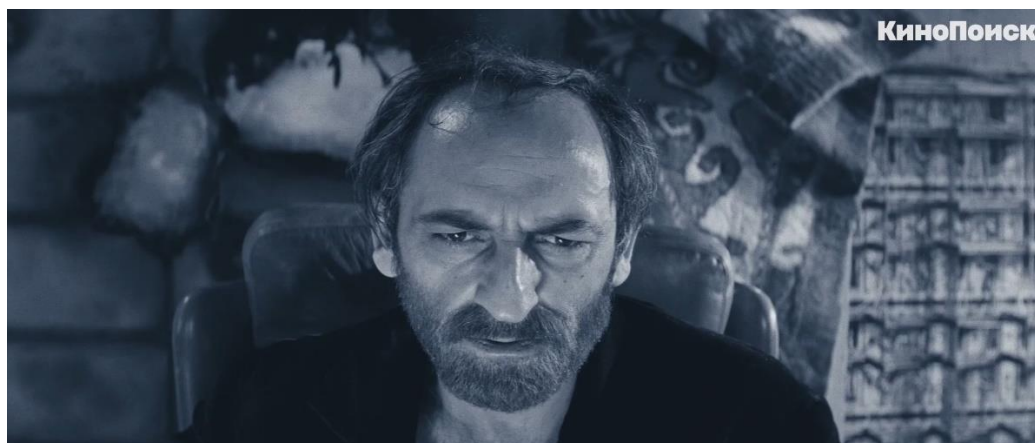
Ребята высказывают свои предположения. С помощью дискуссии приходим к выводу, что верхний ракурс делает персонажа маленьким, униженным, неуверенным в себе, слабым, жалким, а нижний — наоборот, величественным, монументальным, даже, может быть, страшным. Нижний — «ракурс тирана», верхний — «ракурс жертвы».

Хитрость режиссера Эльдара Рязанова в том, что он меняет персонажей местами. Сначала Новосельцев сидит, и поэтому кажется маленьким, а Калугина стоит, и потому кажется величественной, а потом она садится и становится маленькой плачущей девочкой, а он начинает бегать вокруг нее с графином и превращается во взрослого, не знающего, как ее успокоить.

3. Чей взгляд: расшифровываем кадр

Но чьими глазами мы смотрим на этот кусочек реальности? Чаще всего это «ничей» взгляд, просто взгляд камеры. Но есть случаи, когда мы точно можем сказать, кто именно смотрит. Если взгляд камеры соединен со взглядом персонажа, то это называется субъективной камерой. Мы как будто залезаем к нему в голову и смотрим на мир его глазами. Калугина стояла, и мы смотрели на нее с позиции Новосельцева, снизу вверх. А когда нам показывали сидящего Новосельцева, нам давали верхний ракурс, то есть точку зрения героини.

А теперь давайте посмотрим фрагмент знаменитого фильма «Солярис», созданного классиком советского кино Андреем Тарковским в 1972 году. В каких-то кадрах мы видим нейтральный взгляд камеры, а в каких-то — взгляд космического психолога Криса, главного героя фильма. Давайте найдем эти субъективные кадры.





Крис бродит по космической станции и замечает много странностей: пустынные коридоры, странные шорохи, детские рисунки (хотя на станции никого быть не может, тем более детей). С помощью субъективной камеры (мы как бы залезаем в голову к Крису) мы видим в этом фрагменте три момента: каюту Криса, заваленную хламом каюту Гибаряна и видеозапись с обращением Гибаряна.

Интересно, что случилось на станции? Если да, то посмотрите дома фильм целиком.

Вариант: на усмотрение педагога (в особенности для учеников 5-7 классов) можно показать вместо «Соляриса» два фрагмента фильма «Движение вверх» (см. Дополнительные материалы).

При помощи субъективной камеры мы можем посмотреть на ситуацию другими глазами. В жизни нам очень сложно оторваться от своего взгляда, перестать смотреть на всё со своей колокольни. Искусство, и в частности кино, помогает сделать это. Автор фильма умеет переключать эти точки зрения, смотреть на мир глазами разных персонажей.

Есть и целые фильмы, снятые только субъективной камерой.

4. Снимаем марсианское кино

Теперь мы попробуем снять маленький фильм, в котором мы смотрим на мир глазами... марсианина. Марсианин из-за аварии или ошибки приземлился в ваш школьный двор (или двор дома).

Большой марсианин или маленький — вам решать. Но рост у него не как у человека, а значит, для съемки понадобится верхний или нижний ракурс. Представим, что он комментирует всё, что видит, на своем марсианском языке, а мы сумели перевести это. За кадром мы должны услышать комментарий марсианина, но на русском языке.

Важно: марсианин ничего про нас не знает, и его взгляд — совсем другой. Неживое ему кажется живым, бабочка — монстром, качели — космическим кораблем. Придумайте.

Фильм должен длиться две минуты, в нем возможно несколько кадров (фрагментов от включения до выключения камеры), но самое главное — неожиданный взгляд на привычные вещи, комментарий марсианина на русском языке и использование острых ракурсов.

На следующей встрече мы всё внимательно посмотрим и обсудим.

Вторая часть занятия

Это внеклассная работа детей по созданию фильма.

В каждой группе предполагается куратор — член семьи или учитель.

Для съемки и монтажа используйте бесплатную программу YouCut и девять шагов:

1. Начните работу над проектом, нажав на плюсики внизу экрана.
2. Нажмите на значок камеры в правом верхнем углу и снимите видео.
3. Сохраните видео, нажав на галочку в правом нижнем углу.
4. Внизу появится дорожка с видео (таймлайн): с ее помощью соединяйте и перемещайте кадры, меняйте их местами, чтобы получился цельный рассказ.
5. Обработайте видео, нажав на стрелочку в правом нижнем углу.
6. По желанию используйте фильтры и эффекты, размещенные внизу экрана.

7. Сохраните получившийся фильм, нажав на кнопку в правом верхнем углу.
8. Всё, ваш фильм готов! Найдите его в галерее.
9. Выкладывайте его в YouTube, размещайте ссылки в своих соцсетях и считайте лайки и репосты!

Третья часть занятия — просмотр того, что получилось, и обсуждение работ

Это будет Школьный Марсианский кинофестиваль с настоящим жюри. В начале учитель рассказывает о задачах, которые стояли перед кинематографистами. После просмотра съемочная группа выходит для защиты фильма, отвечает на вопросы, рассказывает о процессе съемки.

Критерии оценки заданий

У каждого члена жюри должен быть оценочный лист, подготовленный учителем, в нем по пятибалльной шкале выставляются оценки по шести категориям:

- Удалось ли авторам соблюсти заданную длительность фильма? Не превышает ли она двух минут?
- Понятно ли, что эта история рассказана и показана от лица марсианина?
- Получилось ли показать марсианский взгляд? Не земной, а именно марсианский? Изменились ли привычные предметы?
- Оригинальна ли задумка в целом?
- Соответствует ли задумке воплощение?
- Есть ли нестандартные решения, которые стоит отметить?

Дополнительные материалы

Задание на просмотр: почти все кадры здесь — это просто взгляд камеры. Но два кадра — субъективные. Давайте найдем их. *Дети делятся своими соображениями.*

Фрагмент 1 «Движение вверх»

В тот момент, когда на площадку вбегает персонаж Андрея Смолякова, мы соединяемся с его взглядом и следующий кадр — герой Машкова бросает мяч — видим как бы глазами персонажа Смолякова. А второй кадр — герой Машкова смотрит на жену и сына, потом замечает Смолякова, и мы видим этого персонажа уже как бы глазами героя Машкова.



Фрагмент 2:

Мы видим, как герой Машкова смотрит на членов команды, они — на него, фактически прямо в камеру. Мы находимся под «перекрестным огнем» взглядов людей, которые сидят в разных углах раздевалки. Вся финальная сцена фильма построена на соединении взгляда зрителя и взглядов персонажей, это усиливает ее эффект. И разнообразие ракурсов тоже усиливает этот эффект. Тренер сидит, игроки встают, и начинают работать верхние и нижние ракурсы: мы видим игроков нижним ракурсом как бы глазами тренера, а тренера — с помощью верхнего ракурса, как бы глазами игроков. И в самом конце, когда герой Машкова встает, взгляды выравниваются.

Монтаж и новая реальность

Снять собственное кино, используя приемы монтажа, открытые пионерами кинематографа

Задача урока — раскрепостить фантазию ученика. Главная сложность урока в соблюдении баланса между точным выполнением технического задания и нестандартными, яркими, выражающими индивидуальность ученика решениями творческих задач.

Зачастую дети воспринимают кино только как некий сюжет, но не видят того, как этот сюжет воплощается в специфическом языке киноискусства, и от этого их восприятие кинофильма обедняется, становится более плоским и одноцветным. На предлагаемом занятии школьники разбирают, как создается особая реальность фильма, учатся управлять своими и чужими эмоциями, выражать их с помощью экранных образов, считывать то, что существует между строк.

В процессе занятия можно сформировать следующие важные навыки: выражение эмоций с помощью творчества, понимание и решение конкретной творческой задачи, создание истории с помощью визуальных образов, критическое мышление, творческое мышление, коммуникация, проектное мышление.

Первая часть занятия

1. Разбираемся, что такое кино и как оно устроено

На этом уроке мы попытаемся сделать свое кино и превратимся в самых настоящих кинорежиссеров. И поможет нам в этом главное чудо кинематографа. Но для начала нам нужно разобраться, что такое кино. Начнем с названия. Как вы думаете, что означает слово «кинематограф»?

Дети отвечают.

Это слово появилось путем сложения двух древнегреческих корней: «движение» и «пишу, изображаю», то есть это изображение движения. Но о каком движении идет речь? Что движется в кино?

Дети отвечают. Предполагаемые ответы: картинки, люди, предметы, мысль, эмоции, история.

В кино могут двигаться сами предметы, камера может показывать жизнь в движении, меняются эмоции, разворачивается авторская мысль и, конечно, движется само повествование. А что помогает истории двигаться и собирает вместе все названные нами движения?

Ученики отвечают.

Монтаж. В переводе с французского это слово означает сборку. И именно монтаж считается главным выразительным средством кино. Режиссеры пользуются им так же, как писатели — словом, композиторы — звуками, а художники — линией и цветом.

Кинематографисты не сразу поняли, что у них в руках самое настоящее чудо. Как гласит легенда, первым это обнаружил еще в конце XIX века французский режиссер Жорж Мельес, автор блокбастеров того времени: фильмов ужасов и космических боевиков.

Однажды он снимал городскую площадь в Париже, и его камеру заело. Он стукнул по ней кулаком, и съемка продолжилась. Но дома, когда Мельес посмотрел, что получилось, он не поверил своим глазам. Произошло чудо. По площади шла огромная повозка и вдруг она превратилась в похоронную процессию. Что же произошло на самом деле?

Ученики высказывают предположения.

В момент, когда камера сломалась, по площади шла повозка, а через несколько минут, когда камеру починили и включили еще раз, по площади шла похоронная процессия. На пленке эти моменты совместились, и одно превратилось в другое, как в сказке.

2. Изучаем «эффект Кулешова»

Подлинные чудеса монтажа были открыты позже, уже в 1920-х годах. Будущий классик советского кино Лев Кулешов часами сидел в монтажной комнате, смотрел старые дореволюционные фильмы, разбирал, что осталось в брошенных после 1917 года киностудиях, и составлял каталог. Кулешову было скучно, и он развлекался как мог: брал старую пленку, резал ее ножницами, склеивал с чем ни попадя и веселился. Однажды он взял вот эту фотографию Ивана Мозжухина, главной звезды дореволюционного кино, и смонтировал ее с несколькими случайными кадрами.



Он не сохранил результаты своих монтажных игр, но подробно их описал, и потом их многократно пытались воспроизвести. Посмотрите, как это сделали в документальном фильме «Лев Кулешов. Видеть счастливых людей» (2013).

Что здесь происходит? Представим двух друзей. Один слабый, другой сильный. Один заводила, другой всегда подчиняется. То же происходит и с этими кадрами. Первый кадр нейтральный, это слабый приятель. А второй — очень сильный, окрашенный эмоцией. Это заводила. Второй как бы подчиняет себе первый кадр, присваивает ему свое содержание. И получается, что Мозжухин, лицо которого ничего не выражает, то скорбит, то переживает влюбленность, то умирает от голода. То есть склейка двух рядом стоящих кадров дает нам не сумму значений кадров по отдельности (есть молодой человек и есть красивая девушка), а их произведение (влюбленность).

Мы можем посмотреть, как этот эффект примеряет к себе великий король ужасов Альфред Хичкок, режиссер легендарных фильмов «Психо» и «Птицы». Заодно можно поучиться у Хичкока самоиронии: если Кулешов брал кадр с актером, то Хичкок снял себя сам.

Фрагмент видеоэссе о монтаже: <https://youtu.be/NMV3IGi3-fs>

Опыт Хичкока показывает, что эффект Кулешова — важнейший инструмент кинематографа, величайшее открытие, без которого кино было бы совсем другим.

3. Повторяем этот эффект в классе

Давайте поиграем в этот эффект.

Учитель фиксирует на доске распечатанный портрет Мозжухина (в формате А4) и просит нескольких учеников по очереди подойти и прикрепить справа одну из фотографий, которую они принесли с собой. Класс обсуждает, какая эмоция в итоге получается, как работает эффект Кулешова.

4. Обсуждаем концепцию кадра-иероглифа Сергея Эйзенштейна

Но был человек, который считал: то, что предлагает Кулешов, можно сделать и не в нескольких кадрах, а в одном. Этого человека звали Сергей Эйзенштейн, он был современником Кулешова. Эйзенштейн — всемирно известный кинорежиссер. Его фильмы «Стачка», «Броненосец „Потемкин“», «Иван Грозный» знают и изучают во всем мире.

Эйзенштейн говорил: Кулешова волнует не кадр, а склейка. То есть не само наполнение кадра, а то, что между кадрами, то, что рождается из их соединения. То, что изображено в кадре, Кулешову мало интересно. А Эйзенштейну важно то, что происходит внутри кадра: там может существовать не одна эмоция, а несколько.

Давайте посмотрим знаменитый кадр из фильма Эйзенштейна «Иван Грозный».



Что соединяется в одном кадре? *Ученики отвечают.*

Лицо царя и вереница людей, идущих к нему в Александрову слободу. А что получается в итоге? Про что этот кадр? *Ученики дают свои ответы.*

Это соединение царя и народа, то есть власть. Этот кадр про власть. Народ вдали, лица неразличимы, а царь дан крупным планом: он как бы вытесняет, заслоняет собой всё это множество людей. Это похоже на эффект Кулешова, только Эйзенштейн делает не два кадра с разными эмоциями, а соединяет их в одном кадре. Но почему он называет это иероглифом? *Ребята дают свои ответы.*

Иероглифы часто строятся на сочетании нескольких элементов. Например, японский иероглиф «слеза» — это соединение иероглифа «вода» и иероглифа «глаз», а «осень» объединяет «дерево» и «огонь», то есть пожелтевшие деревья как бы горят. Эйзенштейн увлекался японской культурой, и его кадр-иероглиф — это соединение в одном кадре двух контрастных элементов. Кулешов бы решил это в виде двух кадров: в одном Красная Шапочка, в другом Серый Волк. Из соединения этих кадров рождается третий смысл — опасность, о которой мы уже знаем, а Красная Шапочка — еще нет.

Вопрос: а как бы это снял Эйзенштейн? *Ребята дают свои ответы.*

Эйзенштейн, скорее всего, решил бы это в одном кадре: Красная Шапочка нюхает цветочек, а за деревом притаился Серый Волк. Та же опасность, только не в склейке двух кадров, а в одном кадре.

5. Закрепите понимание кадра-иероглифа с помощью игры у доски

Давайте разобьемся на группы по пять человек и придумаем такие кадры-иероглифы (одна группа — один кадр), затем выложим их в инстаграм (или выведем на экран в классе), все вместе посмотрим и обсудим, что у кого получилось, удалось ли соединить разные эмоции в одном кадре.

6. Предложите ученикам создать свой фильм и использовать в нем монтажные эффекты

А теперь давайте снимем не просто кадр, а самое настоящее кино. Но уже не в классе, а дома. Задача — сделать маленький фильм (три минуты — максимальный хронометраж) под названием «Наблюдатель». Это должна быть история про человека, который за кем-то наблюдает, подглядывает, кого-то ждет. Это может быть сыщик, следящий через дырку в газете за подозреваемым; влюбленный, караулящий девушку у подъезда; бабушка, грызущая семечки на лавочке и поджидающая подругу. Главное условие — мы должны увидеть не меньше семи использований эффекта Кулешова по следующей схеме: первый кадр — кто-то на что-то смотрит, второй — то, на что (или тот, на кого) он смотрит, третий — вновь лицо смотрящего. При этом лицо смотрящего не меняется, это должен быть один и тот же кадр. Изменения реакции и эмоции нужно добиться за счет эффекта Кулешова.

Дополнительное задание (по желанию): использовать минимум один раз эйзенштейновский кадр-иероглиф. В одном кадре должны быть два контрастных (по эмоции или мысли) элемента — предмета или персонажа.

Вторая (внеклассная) часть занятия — работа детей по созданию фильма

Для съемки и монтажа используйте бесплатную программу YouCut и девять шагов:

1. Начните работу над проектом, нажав на плюсики внизу экрана.
2. Нажмите на значок камеры в правом верхнем углу и снимите видео.
3. Сохраните видео, нажав на галочку в правом нижнем углу.
4. Внизу появится дорожка с видео (таймлайн): с ее помощью соединяйте и перемещайте кадры, меняйте их местами, чтобы получился цельный рассказ.
5. Обработайте видео, нажав на стрелочку в правом нижнем углу.
6. По желанию используйте фильтры и эффекты, размещенные внизу экрана.
7. Сохраните получившийся фильм, нажав на кнопку в правом верхнем углу.
8. Всё, ваш фильм готов! Найдите его в галерее.
9. Выкладывайте его в YouTube, размещайте ссылки в своих соцсетях и считайте лайки и репосты!

Третья часть занятия — просмотр и обсуждение работ

Это будет Школьный кинофестиваль с самым настоящим жюри (поскольку вопросы для оценки связаны с материалом урока, то в жюри можно предложить войти одному из участников каждой съемочной команды).

В публичном пространстве (библиотека, актовый зал, дом культуры) организуется просмотр работ. В начале просмотра выходит учитель и рассказывает о тех задачах, которые стояли перед юными кинематографистами. После просмотра каждой работы съемочная группа выходит для защиты фильма. Ребята кратко рассказывают о том, как решали поставленные задачи, жюри задает уточняющие вопросы, затем начинается просмотр и защита следующей работы и т.д.

Критерии оценки заданий

У каждого члена жюри должен быть оценочный лист, подготовленный учителем, в нем по пятибалльной шкале выставляются оценки по шести категориям:

- Не выходит ли фильм за рамки указанного времени, то есть трех минут?
- Справились ли авторы с эффектом Кулешова, понятна ли эмоция, которую испытывает смотрящий?
- Получилось ли дополнительное задание — кадр-иероглиф?
- Оригинальна ли задумка в целом?
- Соответствует ли задумке воплощение?
- Есть ли нестандартные решения, которые стоит отметить?

Дополнительные материалы

«Что такое кадр, план и ракурс?» <https://youtu.be/AbHTepxeeRY>

- *Подборка фильмов «Культурного марафона» на КиноПоиск HD* - https://hd.kinopoisk.ru/selection/5db705d672ff5400243ce809?selectionWindowId=ya_external
- *15 полезных экранизаций школьной классики* - <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3422545/>
- *Тест «Какая кинопрофессия вам подходит?»* - <https://www.kinopoisk.ru/media/game/3428181/>

