

ПРАКТИКА

КУХНЯ ОРФ-УЧИТЕЛЯ

(продолжение¹; начало см. Вестник № 13 2005 г.)

Вадим Каневский

Москва

ЧТО ТАКОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЯЗЫК?

Трое человек, незнакомых друг другу, посетили один и тот же концерт. Потом каждого из них спросили друзья: «Что там было?»

Первый ответил: «На сцене было много человек. Они пилили палочками веревки, привязанные к деревянным коробкам. Получались то тихие, то громкие звуки. А еще перед ними, спиной к публике, стоял человек во фраке и размахивал руками».

Второй понимал в музыке гораздо больше, чем первый, и очень этим гордился. Он сказал: «Это был струнный оркестр с дирижером. Но музыка была не классическая, иногда похожа на джаз. Легкая такая музыка, приятная, построена на трезвучиях, были разные красивые мелодии в мажоре и миноре. Их было много, и между ними были такие неопределенные куски-связки».

Третий был явно не словоохотлив. Он только сказал: «Они играли попури из evergreens в обработке для струнного оркестра, в балладной манере – “Summertime”, “Smoke gets in your eyes” и т. д.»

Каждый из трех видел свою собственную реальность и описывал ее своими словами. Первый видел только физическую реальность и говорил о ней, второй – общепопулярную музыкальную реальность меломана, и только третий – реальность данного стиля музыки. Поэтому третьему понадобилось так мало слов, а сказал он больше первых двух. Для того, кто понимает.

А его друг, которому он рассказывал про концерт, был именно из тех, кто понимает. Он знал, что такое попури, а также что evergreens – это определенный набор классических джазовых тем, что Summertime – это колыбельная из оперы Гершвина «Порги и Бесс», Smoke gets in your eyes – песня Дж. Керна «Дым в твоих глазах» а «балладная манера» – это исполнение мелодий в медленном темпе, с красивой гармонизацией и без импровизаций.

ДЛЯ ЧЕГО НУЖЕН ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЯЗЫК?

Ну, первое объяснение, которое напрашивается, – чтобы не тратить время на произнесение большого количества слов там, где можно обойтись двумя-тремя. А еще для чего?

¹ Это – журнальный вариант статьи. Полностью текст см. на сайте Педагогического общества К. Орфа <http://www.orff-schulwerk.narod.ru/>

Представим, что слов «мажор» или «минор» нет. Как так нет? А вот так, просто нет, и все тут. Явления эти есть, а слова каждый учитель подбирает свои, чтобы дать понять ученикам. Учитель эмоциональный говорит «веселый — грустный»; тот, у кого с цветами все в порядке, — «яркий — темный»; тот, кто с математической головой, говорит «типа квадрат и круг» и т. д. Ну, ученики их, худо-бедно, понимают. И записывают в книгах каждый по-своему: то, что весело (или «ярко», или «квадратно»), — это мажор, а то, что грустно («темно», «шарообразно»), — это минор. И вот уже ученики этих учеников начинают мудрить: «Так, Yesterday Битлз. Песенка явно грустная. Значит, минор. Песня Высоцкого «Гимнастика». Ну, веселенькая такая. Конечно мажор!»

Почему подобные аналогии работают весьма сомнительно? Потому что они привязаны к ВНЕМУЗЫКАЛЬНЫМ явлениям. До тех пор, пока нет слова, описывающего явление САМО ПО СЕБЕ, вне соотнесения с чем-то иным, этого явления как такового просто не существует. Люди привязывают тогда это явление к совсем другим и путают их. Так, Yesterday Битлз кажется «грустным», потому что характер лиричный, голос проникновенный, инструментовка прозрачная да темп небыстрый. Тем не менее тональность ее — фа-мажор. А «Гимнастику» Высоцкий просто поет залихватски, да слова у нее веселые. Хотя вообще ВСЕ песни Высоцкого — в том числе и те, над которыми ухахатывалась вся страна, — в миноре.

Профессиональный язык нужен не только для того, чтобы люди тратили меньше времени на описание сложных явлений, а еще для того, чтобы сами эти явления были **о-пределены**. Чтобы была видна граница между ними и другими, совсем иными явлениями.

Эти явления должны быть **ОДНОЗНАЧНЫМИ**. Все музыканты на земном шаре понимают под словами «мажор» и «минор» одно и то же.

КОГДА ПОЯВЛЯЕТСЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЯЗЫК

Заметьте, в моем примере с мажором-минором непосредственные ученики первых учителей поняли их. Хотя они и потратили бездну усилий, чтобы понять, они не делали ошибок. Ошибки появились позже, среди учеников этих учеников.

Когда данное поле деятельности — в нашем случае Орф-педагогика — еще только набирает силы, особенной надобности в профессиональной терминологии нет. Все понимают друг друга с полуслова или без слов. Сложности появляются, когда следующее поколение пытается организовать систему трансляции. Если не упаковать учение в систему однозначных терминов-определений, оно может рассыпаться, раствориться в неточных имитациях и дилетантстве.

МЫ И НАШИ УЧИТЕЛЯ

В книжке Умберто Эко «Имя розы» один из героев сетует: «Где нам до гигантов — наших учителей!» А другой ему отвечает: «Да, они гиганты. Мы — гораздо меньше, но мы **СТОИМ НА ИХ ПЛЕЧАХ**».

Я сам работаю в Орф-подходе не ахти, не так виртуозно, как Соили Перкио, Даг Гудкин и Слава Жилин. Но я зато вижу что-то в их действиях, на что они сами не обращают внимание. Они принадлежат к поколению **ТВОРЦОВ** данной технологии, я — к следующему поколению **ТРАНСЛЯТОРОВ**. Моя задача — описать и отмоделировать то, что они показывают в живом примере, и передать коллегам так, чтобы этим было удобно пользоваться.

Я не предлагаю ничего нового, я просто попытался более-менее внятно описать то

множество занятий, в которых я участвовал. Многие мои термины носят экспериментальный характер, иногда они не совсем удачны. Иногда я не сразу могу подобрать русское слово, чтобы назвать явление. Так что прошу не относиться к моему материалу буквально.

Очень многие термины я даже не придумал, а просто взял из разных предметов. Например, все, что описывает движение — из курса танца и хореографии. Название игр по большей части я заимствовал из обихода моих учителей. Ну, например «стой-иди» (stop & go) — Михель Видмер, «веди и следуй» (немецкое *fuhrten & folgen*, английское *lead & follow*) — Кристиана Виблиц.

Впервые эта система пришла мне в голову в Варне летом 2002 года на семинаре Мауте — Виршинга. Позже, в Зальцбурге, я ее усовершенствовал и использовал при записи занятий. Делал я это все по-английски, что мне очень помогло. Английский язык точнее, проще и корректнее для этой цели, чем русский. Мое выступление этим летом в Варне и статья в прошлогоднем Вестнике — первые попытки перевести все это на русский.

Данная статья — обещанное продолжение этой работы, в ней вы найдете существенные дополнения и уточнения.

ОСНОВЫ ТЕХНИКИ

На уроке есть «ЧТО?» и есть «КАК?».

«ЧТО?» — это содержание урока или курса, то, чему учитель хочет научить.

«КАК?» — формы и способы, которые выбирает учитель, чтобы осуществить свой замысел.

«КОМУ?» — это живые дети, с их душами, телами, эмоциями, потребностями и способностями.

«КОГДА?» — это учебный план, не обязательно поурочный — просто последовательность уроков во времени и задач, которые они решают.

Так вот, моя статья посвящена этому самому «КАК?».

Прежде всего, оно может быть профессиональным или любительским.

Профессионализм — способ делать что-нибудь:

- 1) без лишних усилий;
- 2) постоянно, каждый день без потери качества;
- 3) независимо от личных обстоятельств.

Любитель может делать то же самое, что и профессионал, иногда даже ярче и интереснее, но:

- 1) затрачивает больше усилий и теряет больше энергии;
- 2) не может делать одинаково хорошо долгое время;
- 3) зависит от многих личных обстоятельств (настроение, ситуация, время дня или года, погода, есть ли рядом посторонние и кто именно и т. д.).

Если обобщить, любитель становится профессионалом, когда у него появляется техника. ТЕХНИКА — это то, что помогает упростить, оптимизировать и автоматизировать деятельность — делать легко, эффективно и с удовольствием то, что без техники делается трудно и сложно или нестабильно. Без должной техники невозможна никакая продуктивная деятельность.

КУХНЯ

Итак, моя цель — попытаться описать технический инструментарий Орф-учителя, набор всех средств, форм и параметров, которыми он (она) пользуется. Проще всего такой инструментарий сравнить с кухней.

Кухня – это лаборатория для приготовления пищи. Разнообразные орудия и материалы хранятся в порядке – есть шкафы, в каждом шкафу несколько отделений, есть полки и ящики. Чем больше порядка на кухне, тем быстрее и вкуснее можно приготовить еду.

В распоряжении Орф-учителя – много средств, больше, чем на обычном уроке музыки. Чем больше порядка в их размещении, тем успешнее их можно применять, развивать и придумывать новые.

Начнем наводить порядок на «полках» трёх больших «шкафов» нашей кухни:

1 – Пространство, 2 – Время, 3 – Организация.

ПРОСТРАНСТВО	ВРЕМЯ	ОРГАНИЗАЦИЯ
1 поле активности 2 построение 3 взаимодействие	1 последовательность 2 вариации или серия 3 целостная форма урока или его части	1 директивная 2 недирективная 3 внешняя структура – текст, танец, материалы и т. д.

ПРОСТРАНСТВО

1. ПОЛЕ АКТИВНОСТИ. Что делает ученик на уроке флейты? Ясное дело – играет на флейте. На уроке танцев? Танцует. На уроке физкультуры – бегают и прыгают. А вот на Орф-уроке он и играет, и танцует, и прыгает, и бегают, и еще много чего другого делает. Вот это всё, что непосредственно делают участники группы – пляшут ли они, строят ли рожи или отгадывают загадки, – обобщить под одним термином «поле активности».

В Варне-2006 на своем занятии я употребил другой термин – «вид деятельности». Мне сказали, – и весьма правильно, – что этот термин слишком общий, с ним может выйти путаница. В конце концов, пение и игра на барабанах – явно не одно и то же, а составляет один и тот же вид деятельности – музицирование. Кроме того, участники не только делают что-то. Они еще осознают, воспринимают. Слово «поле» больше подходит для обозначения определенной области восприятия, которая при этом «освещается светом внимания». При движении это – тело. При пении – голос, и т. д. Поэтому и слово «активность» кажется мне лучше, чем слово «деятельность» (хотя по-английски есть только одно слово “activity”), оно обозначает не только активность внешнего действия, но также активность определенной зоны восприятия.

Отличительная черта Орф-урока – частая смена полей активности и их интеграция. Среди бесконечного множества возможных полей активности назовем классический набор, без которого не обходится практически ни один Орф-урок:

- | | |
|-------------|--|
| ДВИЖЕНИЕ | 1) просто движение
2) танец
3) пантомима и т. д. |
| РЕЧЬ | 1) «понятная»,
2) просто речевая артикуляция, вне смыслов |
| ГОЛОС | 1) спонтанное вокализирование
2) пение |
| РИТМИКА | 1) звучащие жесты
2) игра на ударных |
| ИНСТРУМЕНТЫ | 1) птабшпили
2) прочие |

ПРЕДМЕТЫ,

МАТЕРИАЛЫ: шарики, спички, мыльные пузыри, стаканы и т. д.

2. ПОСТРОЕНИЕ

Этот термин, слава Богу, мне не пришлось выдумывать. Он — из науки о танце. Построение (по-английски formation) описывает сразу два явления — во-первых, геометрическую фигуру, очертания которой принимает группа человеческих тел, и во-вторых, характерные способы перемещения, которые эта фигура задает.

Каждый вид построения имеет много модификаций и вариаций. Каждый вид построения задает определенный тип взаимодействия участников друг с другом и с самими собой и в большой степени определяет вид организации.

Свободное перемещение. Самый простой и естественный вид построения. Участники просто перемещаются в свободном движении.

Круг. Четыре главных типа перемещения, две пары: 1 — по часовой стрелке и против, 2 — к центру и от центра. Вариации — например, пары в кругу. Модификации — например, концентрические круги.

Змейки. Небольшие группы в колонну с лидером впереди.

А также: пары, малые группы, линейки, колонны, квадраты, ромбы и т. д.

3. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Вместе одно и то же — например, вместе поем. При этом каждый взаимодействует одновременно с группой в целом и с самим собой. Вариант — в паре.

Обмен — чаще всего в парах. Это обмен взглядами, жестами и т. д.

Имитация — 1) одновременная (употребляется в двигательных техниках — «зеркало» или «тень»), 2) последовательная (употребляется в движении либо в паре, либо типа «лидер — группа»).

Примечание. Роли «ведущий» и «лидер» различаются. Ведущий руководит игрой. Он — постоянный во время одной игры. Лидер же просто задает паттерн для имитации. Как правило, такой лидер — сменный. Им по очереди становятся разные участники группы. Если в парах, один партнер — лидер, другой имитирует. Потом меняются местами.

Передача — круговая и свободная.

Круговая передача — в кругу, чаще всего сидя, по часовой или против часовой стрелки. Тот, кому передаешь, определен. Это сосед справа или слева.

Свободная передача — тот, кому передаешь, не определен, ты сам его выбираешь. Чаще всего свободная передача употребляется в построении «свободное перемещение». Но есть также много игр, где это происходит в кругу.

Два главных типа во времени:

1 — одновременная передача, когда передаются столько же предметов или действий, сколько людей в кругу.

2 — последовательная передача — передается только один предмет или действие (напр., по очереди называют свои имена). Между этими типами есть промежуточные варианты, когда объектов передачи больше, чем один, но меньше, чем число участников.

ВРЕМЯ — ФОРМА УРОКА

1. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ. Это ряд фрагментов, обозначенных указаниями учителя, которые просто следуют одно за другим — «ходим», «а теперь попрыгаем», «а теперь давайте поговорим» и т. д. Эти фрагменты могут быть объединены общей темой или задачей урока, перетекать одно в другое или даже порождать его. Но структурно не связаны — просто как звенья цепочки.

2. ВАРИАЦИИ или СЕРИЯ

Все параметры урока (описанные в разделах «пространство» и «организация») подразделяются на **постоянные** и **переменные**. Постоянные — это как бы «тема», а переменные — «вариации».

Например, **постоянное** — поем песенку (*поле активности*). Переменное — то в кругу, то в свободном движении, то в змейках (построение).

Другой пример: **постоянное** — игра «стой — иди» (все делают что-то; кто-то один останавливается, тогда останавливаются все; потом кто-то один начинает, все начинают за ним). Этот параметр называется *недирективная организация*. **Переменное** — поле активности. То есть, мы можем делать это: 1 — в движении; 2 — звучащими жестами; 3 — на барабанах; 4 — голосом и т. д.

Как правило, добавляя и изменяя переменные параметры, учитель увеличивает сложность, постепенно вырабатывая новые навыки.

Например, мы передаем по кругу одинаковые предметы (взаимодействие «передача по кругу»). Сначала просто так. Потом прибавляем песню (поле активности). Потом меняем динамику пения («громко — тихо»). Потом передаем в обратном направлении. Потом с закрытыми глазами.

Всё сложнее и сложнее. Мастерство владения телом и вниманием совершенствуется с каждым новым заданием. Причем, чем больше парадоксальных заданий накручивается, тем лучше усваивается постоянное (здесь: навык круговой передачи). И наоборот, в других упражнениях видно, как постоянное — скажем, общая песня — помогает легче овладеть новыми навыками, которые прорабатываются в переменных заданиях. Так, по контрасту, постоянное усиливает переменное и переменное усиливает постоянное.

Часто опытные мастера в конце одной серии вычлениют параметр, который был переменным, делают его постоянным и организуют вокруг него следующую серию.

Сравнивая эти два типа распределения действий во времени — последовательность и серию вариаций, мы видим, что первый воплощает горизонтально-линейный принцип, а второй — вертикально-иерархический.

3. СКВОЗНАЯ ФОРМА урока или его части

Она сильно напоминает музыкальную форму. Главное в ней — гармоничное распределение «порядка» и «хаоса», «импровизации» и «выученного», «исследования» и «тренировки».

Впервые я увидел сквозную форму на уроке Хольгера Мауте (Варна, 2002) «Яканака вангери»: **вступление — тема — разработка**.

Вступление

1. Участники получают отдельные карточки, на каждой — одно слово песни.
2. Читают их по кругу, каждый свое.
3. Объединяются в группы — напр., все «Яканака» вместе — встают в круг. Такое построение называется «сегменты».
4. Хольгер показывает порядок вступления.

Тема

5. Все поют тему — сначала отдельными сегментами — каждый сегмент поет свое слово.
6. Потом, наконец, в унисон.

Разработка

Тему поют каноном, накручивают на нее разные задания и т. д.

Весной 2003 года Даг Гудкин в Новгороде многократно демонстрировал че-

тырехчастную форму **вступление-исследование — тема — разработка — финал.**

Предположим, тема (как чаще всего бывает) — народная песня.

Во вступлении элементы будущей темы отрабатываются через импровизацию, исследование-экспериментирование или через интересные интригующие игры (пример Хольгера). Вступление — «рыхлая» свободная часть формы, как бы первичный хаос, из которого вырастает порядок — тема. В разделе «тема» песня выучивается.

Разработка — опять «рыхлая» часть, где тема становится осью серии вариаций, все более усложняющихся. Финал — как правило, общий танец или серия композиций малых групп.

Итак, «порядок» и «хаос», «рыхлое» и «четкое» чередуются в режиме: «рыхлое» (вступление), «четкое» (тема), опять «рыхлое» (разработка) и «четкое» (финал).

ОРГАНИЗАЦИЯ

Организация — это наведение порядка в пространстве-времени. Порядок может быть двух типов — снизу (от природы) или сверху (от воли одного человека). Вот так получают два типа организации — директивная и недирективная.

ДИРЕКТИВНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

Один человек дает указания, а остальные их выполняют. Причем этим человеком совсем не обязательно все время должен быть учитель. Он может передать свои полномочия кому-либо из класса, и тогда ученик становится временным лидером.

Самый частый и понятный пример директивной организации — **дирижирование**. Видов дирижирования — куча. Они разделяются на две группы:

Непосредственное дирижирование — 1) жестами, 2) всем телом.

Материал музицирования ограничен просто полем деятельности, например артикуляцией. В этих пределах участники свободно выражают себя.

Опосредованное дирижирование — это дирижирование с помощью знаков. Здесь деятельность участников более структурирована, разные параметры управления их музыкой закреплены за знаками.

Дирижирование фиксированными паттернами. Каждый участник имеет свой паттерн заранее, который фиксирован (то есть всегда один, например, цокание языком или регулярное тик-так). Жесты дирижера — знаки, заранее оговоренные с группой:

1) повторить один раз, 2) повторять постоянно, 3) прекратить, 4) громче-тише, 5) быстрее-медленнее.

Кроме жестов, знаками могут быть: части тела дирижера, предметы в комнате, цвета, геометрические фигуры, звуки и т. д.

Параметры, которыми управляет дирижер: высота звуков, темп, динамика и т. д.

Опосредованное дирижирование можно использовать как для создания композиций (например, те, кому я показываю красный фломастер, пищат, а те, кому показываю коричневый — мычат), так и для разучивания уже готовой музыки (например, показываю на треугольник — поем очень быстро, показываю на квадрат — поем очень медленно).

Частный случай опосредованного дирижирования — показ нот распеваемой в реальном времени мелодии на пальцах, на нотном стане, нарисованном на доске, на цветных кружочках, обозначающих ноты, и т. д.

Еще один восхитительный пример — показ ритма на предметах разного размера — пластиковых стаканах, кубиках и т. д. (большие — половинки, средние — четверти, маленькие — восьмые и т. д.)

Метод, который используется в опосредованном дирижировании, — **КОДИРОВАНИЕ**. За объектом физического мира (частью тела, цветом, предметом) закодировано какое-то музыкальное явление — высота, артикуляция, темп, динамика и т. д. Окружающие предметы и явления становятся частями партитуры.

НЕДИРЕКТИВНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

Итак, директивная организация соответствует порядку сверху — индивидуальная воля одного человека управляет всей группой. При порядке снизу эта воля — не индивидуальная, а универсальная, и исходит она от природы. Агент природы в нас — спонтанность. Непросто с этой самой спонтанностью. Если она совсем подавлена — это казарма или тюрьма, если она «дикая» — сумасшедший дом. От первого до второго — один шаг (вспомните, что творилось на переменах в заорганизованных советских школах). Спонтанность проявляет себя в игре. Но нам нужна не всякая спонтанность (боже упаси!), а организованная, «прирученная» спонтанность.

Для этого нам нужна игра с правилами.

Итак, недирективная организация — это **игра** с правилами. Эти правила связывают определенным образом, каждый раз своим, спонтанность и заданность, порядок и хаос, предсказуемость и непредсказуемость. Функция учителя здесь — **устроитель игры**. Он запускает, налаживает игру, как мастер-техник — свежескупленный компьютер. Дальше он либо просто наблюдает, либо становится участником игры, либо оставляет за собой роль арбитра. Внутри игры могут быть функции **водящий** и **лидер**. Иногда по отдельности, иногда обе (например, в игре, где водящий отгадывает лидера).

Игр на свете — неисчислимое множество, как народных, так и придуманных в наше время. Они распределяются по типам или классам игр. Тип или класс игры — это то, что я называю абстрактной моделью. Ее всегда легко описать. Примеры: «Выйди вон», «Угадай, кто я», «Стой — иди», «Делай как я».

Пример. Те, кто часто посещает Орф-семинары и старательно записывает все, что там было, в толстые тетради, наверное, много раз записывали варианты такой игры.

Свободное перемещение под музыку. В музыке две части — А и Б, одинаковой длины, с четным количеством тактов. А: мы просто свободно ходим и выбираем себе новую пару; Б: что-то делаем с этой новой парой.

Такова **модель** игры — то, что остается неизменным. А вот вариантов — неисчислимое множество. Прежде всего, ЧТО мы делаем в Б с каждой новой парой — приветствуем друг друга, поем песенку, пересчитываем пальцы, хлопаем в ладоши друг друга и т. д. Потом, каким образом мы ходим в А, и даже в каком построении. Ведь это могут быть и два концентрических круга — внутренний и внешний, и т. д.

Теперь, вместо того чтобы описывать все эти вариации по отдельности, в разных местах толстых тетрадей, лучше назвать модель этой игры «Делаем одно и то же в новой паре» или просто «Одно и то же в новой паре».

Еще пример.

Модель — переходы в кругу.

Вариант первый, самый простой (Хольгер Мауте, Варна, 2002). Все стоят в кругу. Под музыку: в течение музыкальной фразы перейти на противоположную сторону круга и на последнюю долю дотронуться до выбранного участника. Теперь он переходит круг.

Тем временем учитель запускает еще одного человека переходить круг, потом еще одного и т. д. Так, одновременно и синхронно переходят круг уже три или более человека.

Вариант 2, посложнее (Даг Гудкин, Новгород, 2003). Первый двигается в своей особенной манере. Каждый следующий копирует манеру движения первого. Поскольку учитель запускает по очереди нескольких, у нас получается несколько «цепочек», или «потоков» идущих, каждый — своим особенным способом. (Даг также продемонстрировал дальнейшее развитие этой игры — на материале звучащих жестов и даже пения в пентатонике, для особо продвинутых.)

Назовем этот класс игр, эту абстрактную модель «Переходы в кругу» (или «Перейди кругу»). Давайте посмотрим еще один, принципиально новый вариант развития этой модели. Я видел его и у Сойли Перкио, и у Верены Машат, но вы, конечно, тут же узнаете его — в тех или иных модификациях он есть почти у всех народов.

Первый переходящий круг забирает с собой первого же, к которому он переходит. Они разворачиваются и идут к следующему, забирают его, разворачиваются, идут к следующему, забирают и его, разворачиваются и т. д., пока в такую «змейку» не встанут все до одного участники. При этом, например, они каждый раз могут распевать песенку.

Здесь модель «Переходы в кругу» встречается с другой, вполне самостоятельной моделью, назовем ее «Каждый раз еще один». По-научному варианты этой модели называются кумулятивные игры (cumulative games).

ТЕКСТ

Текст — это структура, привнесенная в процесс извне. Помимо собственно текста (стихи, история), в это понятие входит любой набор внеположенных (не рождающихся на уроке) форм для выучивания — народный танец, песня, музыкальная пьеса.

Работа с текстом может (хотя и не всегда должна) состоять из следующих этапов:

1. **Введение-исследование** — эксперименты и импровизации с элементами будущего текста.

2. **Тема** — выучивание самого текста

3. **Вариации** — текст становится стержнем, на который накручиваются дополнительные задания.

4. **Финал** — целостное действие.

Итак, вот опять форма, описанная в разделе «Время», — **вступление-исследование — тема — разработка — финал**.

Теперь мы видим, что она появляется, если урок организуется вокруг текста.

Самый простой вид текста — **цепочка**. Например, цепочка имен, или цифр, или названий городов, или ритмических рисунков. От стихов или прозы цепочка отличается отсутствием синтаксиса — это просто набор однородных элементов.

Вот основные способы работы с цепочками. Их все продемонстрировала Сойли Перкио в Варне (2000 г.) с цепочкой из всего трех слов-жестов: Цигеле — Бугеле — Ца.

Вступление-исследование

1. Все вместе выучиваем слова вместе с характерными жестами: Цигеле, Бугеле, Ца.

2. Каждый выбирает себе либо одно, либо другое. Слушаем последовательно. Кто самый низкий — Бугеле, и самый высокий — Цигеле?

3. Круг делится на три сектора — Цигеле, Бугеле и Ца. Учитель дирижирует ими. По его знаку каждый сектор выкликает свое слово.

Тема

4. Возникает цепочка: Цигеле — Цигеле Ца! Ца! Бугеле — Бугеле Ца! Ца! Цигеле Ца! Бугеле Ца! Цигеле — Бугеле Ца!

Эта цепочка исполняется секторами по очереди.

5. Теперь исполняем эту цепочку все вместе.

Вариации

6. Меняем громкость и характер исполнения.

7. Исполняем беззвучно, выкликаем только одно заданное слово (например, только все Цигеле).

8. В парах в кругу с хлопками: 1) в одной паре; 2) переменные пары.

9. Импровизация: 1) одновременная, 2) последовательная.

Финал

10. Форма рондо. Рефрен — цепочка хором, в эпизодах каждый по очереди солирует.

МАТЕРИАЛЫ (объекты)

Это еще один вид структуры, привнесённый извне, который тоже сильно определяет организацию. Это могут быть воздушные шары, веревки, платки, мыльные пузыри и т. д. В этом случае исследовательская часть урока увеличивается. На одном и том же уроке могут органично сочетаться материалы и текст. Очень часто материалы подбираются как иллюстрация к образам текста. Например, если текст про снег, можно поиграть с ватой. Если про осень — с желтыми и красными осенними листьями и т. д.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Тем, кто дочитал до конца, большое спасибо, и прошу иметь в виду: во-первых, эта система не закончена, а только намечена, в ней полным-полно пустых мест;

во-вторых, что-то изменится по мере обсуждения с коллегами;

и в-третьих, не стоит принимать это все слишком серьезно, как будто бы ТАК оно и обстоит на самом деле. Любая система описания — лишь попытка УВИДЕТЬ что-то, что кажется важным. А реальность, в данном случае реальность Орф-урока, бесконечно разнообразна. Вы можете вдруг увидеть в ней что-то совсем другое, что не укладывается в рамки этой системы или даже вовсе ей противоречит. Если увидите — поделитесь!