

Кандидатская дипломная работа
Программа исполнительских искусств
Отделение танцевальной педагогики
2020

Евгений Костюков

ШПАНА

– ПРИМЕНЕНИЕ АНАЛИЗА ДВИЖЕНИЯ ЛАБАНА И УЛИЧНЫХ
СТИЛЕЙ ТАНЦА ПРИ СОЗДАНИИ ТВОРЧЕСКОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ



КАНДИДАТСКАЯ ДИПЛОМНАЯ РАБОТА | АННОТАЦИЯ

УНИВЕРСИТЕТ ПРИКЛАДНЫХ НАУК ГОРОДА ТУРКУ

Исполнительское искусство | отделение танцевальной педагогики

2020 | 25 страниц

Евгений Костюков

«ШПАНА»

- применение анализа движения Лабана и уличных стилей танцев при создании творческого произведения

Это письменная часть дипломной работы на получение степени учителя танцев в университете прикладных наук города Турку. Творческая часть дипломной работы была представлена в виде короткометражного танцевального фильма «Шпана» на Köydet Irti! - фестивале, который проходил 7.–11.5.2019 в Академии искусств г.Турку, Köysiteatteri.

Письменная часть дипломной работы является описанием процесса создания творческой части данной дипломной работы. Задача письменной части дипломной работы - исследование и описание творческого процесса, а также формирование модели создания творческого произведения. Письменная часть основана на личном понимании и применении информации в области анализа движения Лабана и уличных стилей танца. Данная работа может быть использована в танцевальной педагогике, хореографии и театре.

Книги *Making Connections - Total Body Integration Through Bartenieff Fundamentals* (авт. Peggy Hackney) и *HIP HOP C U L T U R E* (авт. Price Emmett George III) стали основными источниками, на которые опирается данная работа.

Письменная дипломная работа поделена на три части. Первая часть повествует о причинах создания фильма, сюжете фильма и особенностях работы с камерой. Вторая часть знакомит читателя с анализом движения Лабана, его создателем и вариантом применения анализа. Третья часть кратко затрагивает хип-хоп культуру и уличные стили танца, повлиявшие на творческий процесс.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:

Танец, анализ движения, хип хоп, танцевальный фильм, описание процесса

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Performing Arts | Department of Dance

2020 | 25 pages

Evgeny Kostyukov

RASCALS

- Application of Laban`s Movement Analysis and Street Dance in choreographic work

This study is written as a partial fulfillment of the Dance Teacher Degree / Bachelor of Dance, at the Turku University of Applied Sciences. The artistic choreographic part of the degree is a short dance film "Rascals". Film performed at the Köydet Irti!-festival May 7 – 11, 2019 at the Turku Arts Academy's Köysiteatteri.

This written part is a description of the creation of this thesis. The goal is an exploration and description of the artistic process and to form a pattern of making creative work. This thesis is based on the author's personal understanding and interpretation of Laban`s Movement Analysis and Street Dance. This study can be used in dance pedagogy, choreography and theater thields.

The books *Making Connections - Total Body Integration Through Bartenieff Fundamentals*, by Peggy Hackney and *HIP HOP C U L T U R E*, by Emmett George Price III are the main sources for this thesis.

The study can be divided into three sections. The first part opens up a motivation of creative work, plot of the film and features of working with a camera. The second part introduces the reader to the Laban Movement Analysis, its creator and the option of applying analysis. The third part briefly touches on Hip Hop -culture and street dance styles that influenced the creative process.

KEYWORDS:

Dance, movement analysis, hip hop, short dance film, process description

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävä taide | Tanssiopettajakoulutus

2020 | 25 sivua

Evgeny Kostyukov

RASCALS

- Labanin liikeanalyysin ja katutanssin käyttö taiteellisessa prosessissa

Tämä työ on kirjoitettu osana tanssinopettajan tutkinnon (AMK) taiteellista opinnäytetyötä. Taiteellinen osa opinnäytetyöstä on lyhyt tanssielokuva nimeltään "Шпана" (Rascals), joka esitettiin Köydet Irti! -festivaalilla 7.–11. toukokuuta 2019 Turun Taideakatemia Köysiteatterissa.

Opinnäytetyön kirjallinen osio on taiteellisen prosessin kuvaus. Tehtävät ovat tutkia ja kuvailla taiteellista prosessia, sekä muotoilla omakohtaista taideteon luomistapaa. Prosessikuvauksessa kirjoittaja pyrki tutkimaan ja avaamaan henkilökohtaista ymmärrystä liikeanalyysiin ja katutanssiin. Tätä opinnäytetyötä voidaan hyödyntää tanssin opetuksessa, koreografian luonnissa ja teatterialalla.

Kirjat *Making Connections - Total Body Integration Through Bartenieff Fundamentals* (kirj. Peggy Hackney) ja *HIP HOP CULTURE* (kirj. Price Emmett George III) ovat työn lähteitä.

Tutkielma jakautuu kolmeen osa-alueeseen. Ensimmäinen osio kertoo elokuvan luomisen syistä, sen juonesta ja kameran kanssa työskentelystä. Toisessa osiossa tutustutaan Labanin liikeanalyysiin, sen perustajaan ja tapaan käyttää analyysiä taiteenteon luomisprosessissa. Kolmas osio lyhyesti koskee Hip Hop -kulttuurin teemaa ja katutanssi-lajeja, jotka vaikuttivat taiteelliseen prosessiin.

ASIASANAT:

Tanssi, liikeanalyysi, hip hop, tanssielokuvat, prosessikuvaus

СОДЕРЖАНИЕ

1 ВВЕДЕНИЕ	6
2 ФИЛЬМ И СЮЖЕТ	9
3 ПРИМЕНЕНИЕ АНАЛИЗА ДВИЖЕНИЯ ЛАБАНА	11
3.1 Рудольф фон Лабан	11
3.2 Основные принципы/понятия анализа движения	11
3.3 Применения анализа при создании персонажей	18
4 УЛИЧНЫЕ ТАНЦЫ КАК ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ЧАСТИ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ	21
4.1 Хип-хоп культура	21
4.2 Локинг, Поппинг, Крамп	21
4.3 Применение локинга, поппинга и крампа в дипломной работе	23
5 ЗАКЛЮЧЕНИЕ	24
ИСТОЧНИКИ	25

1 ВВЕДЕНИЕ

Во время просмотра театральной постановки, фильма, прослушивания музыки и т.д. происходит акт взаимодействия между создателем творческого произведения и зрителем. Я заинтересован в том, чтобы моё взаимодействие со зрителем вызвало у него эмоциональную реакцию. Такая реакция может быть как отрицательной, например, гнев или негодование, так и положительной такой, как восторг или умиление. Главное, чтобы зритель не остался равнодушным. Мне верится в то, что, когда зритель испытывает некие эмоции, он в целом оценивает представление выше, чем без них. Вызов эмоций и, как следствие, хорошая оценка зрителя, стали для меня первым рабочим принципом. Для осуществления данного принципа нужно понимать своего зрителя. Что для него может являться важным, и как, возможно, он оценит или отреагирует на то или иное действие? Почему он потенциально будет реагировать именно так, а не по-другому? Что его мотивирует? Чего он хочет?

Вторым рабочим принципом стало привлечение большего количества публики к танцевальным перформансам и танцу в целом. Общаясь со зрителями и близкими после выступлений, я пришёл к убеждению, что зритель чаще всего приходит на выступление для того, чтобы приятно провести свободное время, пообщаться с друзьями, испытать чувства и эмоции, увидеть что-то новое и интересное. Как и в первом рабочем принципе тут важна эмоциональная реакция, так как она подкрепляет интерес зрителя к выступлениям и искусству в целом.

Помимо эмоций в творческих проектах стремлюсь обратить внимание зрителя на важные для меня темы, как например, ужасы войны, стремление к развитию, взаимоотношения в семье и т.д. Для раскрытия таких тем отлично подходит форма рассказа или истории. История хороша тем, что её форма знакома и понятна многим. В детстве нам читали сказки и мы отождествляли себя с их главными героями. Когда герои книг или мультфильмов преодолевали трудности, учились чему-то новому и радовались, мы делали это вместе с ними.

Создание истории и персонажей является ключевым аспектом в моей творческой дипломной работе. События истории и поведение персонажей определяют основную структуру строения произведения, особенности движения персонажей и хореографию. В следующих главах я буду описывать на чём основывалась

история фильма «Шпана», характеры персонажей, и как всё это можно структурировать и стилистически приукрасить за счёт новоприобретенных знаний.

При общении со зрителями я часто сталкивался со следующим замечанием: людям попросту не понятно происходящее на сцене и, по их словам, от этого они испытывали скуку. По моим наблюдениям, в таких танцевальных выступлениях как правило не было ярко выраженного сюжета и персонажей, а акцент ставился в основном на само движение, его комбинации и исполнение. В этом определённо присутствует своя красота. Когда хореографы и танцовщики «исследуют» движение и получают какие-то интересные и новые формы его выражения, происходит истинный момент творения. Визуально движение может сильно завораживать зрителя, но хватает ли только одной игры с движением для удержания зрительского интереса на полноценный 40-80 минутный перформанс? Всё относительно, и реакция каждого зрителя зависит от многих факторов, однако я субъективно полагаю, что одного движения недостаточно. Здесь очевидным решением для меня является смешивание разных форм искусств между собой, а история и персонажи становятся их связующим звеном.

В отличие от зрителя, который впервые пришёл посмотреть перформанс современной хореографии, у меня имеется несколько вариантов восприятия танца. Если по какой-то причине в какой-то момент происходящее на сцене перестанет быть увлекательным, я могу переключиться и начать анализировать движение, тем самым открыть для себя много интересных и полезных моментов. Сможет ли это повторить тот же самый зритель, не уверен, как минимум по причине того, что у него скорее всего будет отсутствовать умение анализировать движение, драматургию представления или, например, постановку света. Этим я хочу указать на то, что комфортный просмотр современного танцевального выступления, в котором главной темой является само движение, зачастую требует от зрителя умение анализировать движение и драматургию представления.

По моему мнению, человек, который только начинает посещать танцевальное представление, не обязан разбираться в драматургии представления или способах анализа движения. Это работа хореографа. Хореографу следует создавать понятное для зрителя творческое произведение, которое вызовет эмоциональный отклик у последнего. Понимание того, что происходит на сцене и переживание эмоций в результате делают просмотр первых нескольких выступлений более комфортным. Такой позитивный опыт увеличивает шанс того,

что зритель придёт посмотреть и следующее представление. Так со временем хореограф собирает вокруг себя зрителя, которому нравятся его работы. Далее хореограф может по средством открытых разговоров, мастер-классов или соцсетей рассказать своему зрителю, как он создавал работы, на что обращал внимание и параллельно обучать зрителя анализу движения и драматургии.

Нет, я не призываю к тому, что теперь всё необходимо максимально упрощать, но и создавать совсем не понятные зрителю работы тоже не следует. Хореографу нужно постараться как не совсем упростить перформанс, так и оставить зрителю небольшое пространство для собственных версий и интерпретаций, чтобы последний смог лучше почувствовать свою причастность к процессу и запустить внутренний диалог. Уже на стадии планирования хореографу надо задуматься над тем, для кого это представление. Подходит ли данное представление тем, кто впервые пришёл на концерт, или оно для тех, кто уже много раз бывал на подобных мероприятиях?

2 ФИЛЬМ И СЮЖЕТ

Название моей творческой дипломной работы - «Шпана». «Шпана» — это короткометражный танцевальный фильм, который рассказывает о дружбе, взаимопомощи и борьбе с собственными страхами. Форматом представления выбран фильм. Фильм отвечает моим предпочтениям создания перформанса и с помощью камеры превосходно акцентирует внимание на важных для сюжета деталях. Основной формой выражения внутри самого фильма являются движение и танец.

Ссылка на фильм:

<https://drive.google.com/open?id=1cOljCxjgiSFW3E8aMmxF1MN6rbIjE9F5>

Вдохновением для создания сюжета стала хип-хоп культура. Либеральный дух хип-хопа и его протест против неравенства между чёрными и белыми, бедными и богатыми задал атмосферу для первых набросков сценария. В ходе обсуждений с рабочей группой, в которую, помимо меня, входили оператор, помощник оператора, редактор, звукорежиссёр и консультант по драматургии, сценарий проходил поправки и в итоге принял свою финальную версию.

Фильм разделён на две основные временные линии: события настоящего времени и воспоминания о прошедших временах.

Школа, ученики старшего класса сдают тест. Одной из героинь, «Солдату», становится скучно, и она обманом покидает класс. В коридоре затевается спор со вторым персонажем, «Отцом», и оба по неосторожности активируют пожарную сигнализацию. В это время в коридоре появляется третий персонаж, «Ребёнок». Из-за страха наказания троица убегает.

Далее идут вставки с воспоминаниями о прошлом каждого из персонажей, в которых показано поведение персонажей и их связь друг с другом.

После этих сцен ребята выбегают во двор школы. Там они продолжают выяснять отношения, и вскоре к ним подходит учитель. В случившемся он подозревает одного из учеников. Друзья не выдают друг друга. За неимением доказательств учитель возвращается в школу. Фильм заканчивается примирением главных героев.

Вместе со сценарием прорабатывались характеры и особенности движения главных персонажей. Индивидуальные черты характера персонажам дали архетипы отца, солдата и ребёнка. Подробнее вернёмся к персонажам в главе 3.

Одной из задач съёмочной группы было провести параллель между танцем и движением камеры. Для этого мы воспользовались камерой на двуручном стабилизаторе, при котором оператор становился полноправным участником хореографии. Планирование движения камеры было одной из самых интересных и в то же время затрудняющих съёмочный процесс задач. У оператора всегда был помощник, который двигался вместе с ним и следил за безопасностью маршрута. Из-за ландшафта съёмочного места, освещения и преград нам приходилось быстро подстраивать хореографию танцовщиков и движение камеры.

Основным операторским приёмом стали длинные планы. Они помогли раскрыть хореографию камеры и усилить у зрителя чувство присутствия. Изначально фильм планировался цветным, но по ходу изменения сценария был выбран контраст между чёрным и белым. По мнению съёмочной группы, такое сочетание цветов подчёркивает дуализм и убавляет ощущение времени, в котором происходят события фильма.

3 ПРИМЕНЕНИЕ АНАЛИЗА ДВИЖЕНИЯ ЛАБАНА

3.1 Рудольф фон Лабан

Rudolf von Laban (1879-1958) - танцор, хореограф, исследователь и теоретик современного танца, родился в Пресбурге, нынешняя Братислава. В мире Лабан известен как теоретик, исследовавший движение, создатель Labanotation (системы нотации движения) и собственной методики анализа движения LMA (Laban Movement Analysis). (New World Encyclopedia.) Изначально Лабан шёл по военным стопам отца, но вскоре передумал и связал жизнь с искусством. Поступил в школу изящных искусств Парижа, где обучался архитектуре и живописи. (Eloranta 2011, 6.) Рудольф интересовался движущейся формой, пространством, движением и танцем (New World Encyclopedia). На него повлияли популярные в то время системы Далькроза, Дальсарта и свободный танец Айседоры Дункан, с которыми Лабан сравнивал свои собственные идеи (Fleischer & Adrian 2017, 102).

Движение присутствует на протяжении всей жизни каждого человека, поэтому знания Лабана полезны и применимы во всех профессиях и сферах деятельности. Так, например, работая в Англии, Лабан искал способы применения анализа движения для промышленных отраслей. (Eloranta 2011, 6-8.) Вклад Лабана в развитие искусства и науки неоценим. Книги и теоретический материал используется в психологии, физиотерапии, искусстве и спорте. (Fleischer & Adrian 2017, 102-104.) Рудольфу удалось классифицировать свои наблюдения и создать термины, при помощи которых анализируются и описываются движения человека (Eloranta 2011, 8-9). Рудольф фон Лабан продолжал заниматься исследованиями до конца своих дней и ушёл из жизни в возрасте 78и лет (New World Encyclopedia.)

3.2 Основные принципы/понятия анализа движения

При использовании Анализа Движения Лабана принято употреблять устоявшиеся термины на английском языке. После каждого такого термина я буду размещать свободный перевод в скобках.

Laban Movement Analysis (Анализ Движения Лабана) или сокращённо LMA даёт широкий обзор возможностей движения и помогает нам лучше понимать его. Анализом можно пользоваться как для создания, так и для описания движения. Базовыми элементами LMA являются: **Body** (тело), **Effort** (усилие), **Space** (пространство) and **Shape** (форма). Вместе они объединяются в аббревиатуру **BESS**. (Hackney 2002, 248.)

Тело у Лабана рассматривается как объект, который совершает движение. Чтобы лучше понять это определение, следует понаблюдать за движениями человека и обратить внимание на то, какая именно часть тела находится в движении. Так же следует задать вопросы, откуда движение берёт начало? Каким образом движение переходит из одной части тела в другую? Как это влияет на всю остальную структуру тела? (Eloranta 2011, 9-10.)

Ирмгард Бартеньефф, одна из выдающихся учениц и продолжателей дела Лабана, относила понятие тела к Patterns of Total Body Connectivity (Структурам Связей Тела). Такие структуры можно сравнить с магистралями, по которым может проходить движение. Проходя через структуры связей тела, движение становится частью Усилия, Пространства и Формы.

Структуры связей тела:

- Breath (Дыхание) является фундаментом для любого движения и последующих связей
 - Core-Distal Connectivity. Связь центра с периферией
 - Head-Tail Connectivity. Связь макушки с копчиком
 - Upper-Lower Connectivity. Связь верхней части тела с нижней
 - Body-Half Connectivity. Связь левой половины тела с правой
 - Cross-Lateral Connectivity. Связь тела по диагонали накрест
- (Hackney 2002, 238.)

Усилие обозначает качество движения или, иными словами, каким образом выполнено движение. Усилие отображает то, как энергия или намерение движения распределяется между четырьмя факторами: Flow (поток), Weight (сила, тяжесть), Time (время) и Space (пространство). Каждый из факторов подразделяется на два противоположных Элемента или Качества Усилия. Усилие работает с

осознанностью движения, ощущением массы тела, чувством времени, отношением к окружению и тд.

Факторы	Качества/Элементы Усилия
Поток Усилие	ограниченное-свободное
Сила Усилие	сильное-лёгкое
Время Усилие	экстренное-устойчивое
Пространство Усилие	направленное-ненаправленное

(Hackney 2002, 239-241.)

Усилие Поток обозначает то, насколько сильно мы держим движение под контролем или насколько осознанно происходит движение. Ощущение Потока может быть *ограниченным*: осторожное, подконтрольное, сдержанное движение или *свободным*: бесконтрольное, отпущенное или неограниченное движение (Fleischer & Adrian 2017, 95).

Усилие Сила - ощущение веса тела и активное его использование. Сила может быть *лёгкой*: деликатное прикосновение, едва касаться чего-либо или *сильной*: активное воздействие на что-либо (Fleischer & Adrian 2017, 95).

Использование веса может быть и пассивного характера. *Passive Weight* (Пассивная Сила) напрямую связана с гравитацией и находится под её влиянием. Пассивная Сила также обладает *сильной*, как например, полный сброс веса тела и *лёгкой* гранями, небольшая слабость, тяжесть или лень в движении. (Hackney 2002, 240.)

Усилие Время не обозначает привычные понятия быстро или медленно. *Время* здесь – это решение двигаться спеша или не спеша в определённом отрезке времени. В книге *Making Connections* автор даёт прекрасный пример, который помогает прочувствовать разницу отношения ко времени:

«*I have two whole minutes,*” or “*I only have two minutes.*»

(Hackney 2002, 240)

«У меня есть целых две минуты» или «У меня осталось только две минуты». *Время* может быть *экстренным*: молниеносное, воодушевлённое, рвущееся движение

или *устойчивым*: неторопливое, бесконечное, затянутое движение (Fleischer & Adrian 2017, 95).

По аналогии с предыдущим фактором *Усилие Пространство* обозначает не конкретное место, в котором мы находимся, а наше отношение или внимание к окружению. Такое внимание может быть *направленным* или *ненаправленным*. В первом варианте движения будут прямонаправленными, нацеленными к какой-нибудь определённой точке в окружении. Во втором же варианте фокус движения может быть более гибкий, изменчивый или направленный в разные точки. (Hackney 2002, 241; Fleischer & Adrian 2017, 95.)

Два в равной степени объединённых фактора образуют State (состояние).

Поток + Сила = Dream State: Ограниченный/Лёгкий, Ограниченный/Сильный, Свободный/Лёгкий, Свободный/Сильный
Поток + Время = Mobile State: Ограниченный/Экстренный, Ограниченный/Устойчивый, Свободный/Экстренный, Свободный/Устойчивый
Сила + Время = Rhythm: Лёгкий/Экстренный, Лёгкий/Устойчивый, Сильный/Экстренный, Сильный/Устойчивый
Пространство + Поток = Remote State: Направленный/Ограниченный, Направленный/Свободный, Ненаправленный/Ограниченный, Ненаправленный/Свободный
Пространство + Сила = Stable State: Направленный/Лёгкий, Направленный/Сильный, Ненаправленный/Лёгкий, Ненаправленный/Сильный
Время + Пространство = Awake State: Экстренный/Направленный, Экстренный/Ненаправленный, Устойчивый/Направленный, Устойчивый/Ненаправленный

Три в равной степени объединённых Фактора Усилия образуют Action Drive and Transformation Drive (Активный или Трансформирующий Драйв)

Активный Драйв. Сила, Время и Пространство. Только Активным Драйвам даются названия каждой комбинации Качеств Усилия.

Сильная Сила + Направленное Пространство + Экстренное время = Punch Action Drive
Лёгкая Сила + Направленное Пространство + Экстренное Время = Dab Action Drive
Сильная Сила + Ненаправленное Пространство + Экстренное время = Slash Action Drive
Лёгкая Сила + Ненаправленное Пространство + Экстренное время = Flick Action Drive
Сильная Сила + Направленное Пространство + Устойчивое время = Press Action Drive
Лёгкая Сила + Направленное Пространство + Устойчивое Время = Glide Action Drive
Сильная Сила + Ненаправленное Пространство + Устойчивое время = Wring Action Drive
Лёгкая Сила + Ненаправленное Пространство + Устойчивое время = Float Action Drive

Трансформирующийся Драйв. Поток, Сила и Время

Поток + Сила + Время = Passion Transformation Drive
Поток + Время + Пространство = Vision Transformation Drive
Поток + Сила + Пространство = Spell Transformation Drive

(Fleischer & Adrian 2017, 95.)

Базовый элемент LMA **Пространство** отвечает на вопросы: Где происходит движение? Насколько далеко от центра тела происходит движение? В каком направлении или плоскости происходит движение?

Начнём с Кинесферы. Кинесферой называется всё окружающее пространство, до которого можно дотянуться, не двигаясь с места. По отдалённости кинесфера может быть *малой*, *средней* или *большой*. *Малая* кинесфера - близко к телу, *средняя* – на расстоянии вытянутого локтя и *большая* - на расстоянии вытянутой руки.

Двигаться по отношению к кинесфере можно тремя способами: центрально, периферийно и трансверсально. Центральное движение проходит прямо от центра и обратно к нему. Периферийное движение проходит по краю кинесферы, сохраняя некую дистанцию от центра постоянно неизменной. Трансверсальное движение «просачивается» и прорезает пространство между центром и краем кинесферы. (Haskney 2002, 243.)

Мы живём в трёхмерном пространстве, и, двигаясь внутри или по поверхности кинесферы, движение так или иначе пересекает координаты и плоскости.

Координаты	Плоскости
------------	-----------

Длинна	Сагиттальная
--------	--------------

Ширина	Горизонтальная
--------	----------------

Высота	Вертикальная
--------	--------------

Относительно выбранной точки начала каждая из координат имеет по два противоположных *направления* вперёд/назад, вправо/влево и вверх/вниз. (Haskney 2002, 244.)

Все последующие понятия *пространства* являются лишь комбинациями направлений, координат и плоскостей, к которым применимы три нам уже известных способа движения в кинесфере. Например, диагонали состоят из трёх равноудалённых *направлений*, не лежащих в одной координате, например, вперёд, вправо и вверх или назад, влево и вниз. (Haskney 2002, 245).

Форма как базовый элемент анализа движения Лабана появилась позже остальных и обозначает не только саму форму, но и её образование. Форма по средством пластичности тела позволяет подстраивать тело человека под изменения в пространстве. Также Форма помогает отображать наше внутреннее состояние во внешний мир. (Fleischer & Adrian 2017, 97.) Вопросы, которыми задаётся элемент Форма, следующие: Какую форму принимает тело? Как изменяется Форма? Какими бывают эти изменения? Что влияет на изменения Формы?

В состоянии покоя могут быть:

- Pin (Вытянутая, линейная форма карандаша)
- Wall (Плоская форма стены)
- Ball (Округлённая, сферическая форма шара)
- Screw (Скрученная, спиральная форма шурупа)

Эти формы могут быть применены к одной, нескольким частям или ко всему телу. (Haskney 2002, 241.)

В основании всех изменений форм тела находится дыхание. Этот непрерывный процесс изменения формы называется Shape Flow Support (Поддержка Потoka

Формы). Дыхание показывает нам главные критерии изменения формы - *открытие* и *закрытие*. *Открытие* обозначает любое изменение формы, которое направленно на увеличение: удлинение, расширение, вытягивание. *Закрытие*, напротив, значит изменение формы по направлению к уменьшению: укорачивание, сужение. (Haskney 2002, 241.)

Открытие и *закрытие* можно применить ко всем трём координатам Пространства. Такое сочетание даёт нам шесть Качеств Формы (Shape Qualities)

	Открытие	Закрытие
Длина	Продвигаться, удлиняться	Отступать, укорачиваться
Ширина	Расширяться	Сжиматься, сужаться
Высота	Вытягиваться, вырастать	Опускаться, уменьшаться

(Haskney 2002, 242-243.)

Данные качества формы могут быть применены ко всем Режимам Изменения Формы (Modes of Shape Change). Режимы Изменения Формы — это своеобразные указатели того, куда ориентировано изменение формы. Они могут быть ориентированы на себя/внутри или на окружающую среду/наружу. Рассмотрим каждый из режимов по порядку.

Shape Flow (поток формы) - это «на себя ориентированный» Режим Изменения Формы, то есть внимание направленно на внутренние ощущения и на то, как меняется тело, а не на взаимодействие с окружением. Например, тело ищет более удобное положение.

Directional movement (направленное движение) - это целеориентированное изменение формы, которое создаёт мост между собой и средой, словно маленький ребёнок тянется к бутылочке. Такой мост может быть двух типов: Spoke-Like (прямолинейный) или Arc-Like (дугобразный), как например, просто поднять упавший предмет или сделать это с лёгким замахом.

Carving (формирование) изменение формы создаёт интерактивное/взаимодействующее отношение с внешним миром. Оно ориентировано на процесс, нежели на себя или на цель. (Haskney 2002, 242.)

3.3 Применения анализа при создании персонажей

Архетип **Солдат**

Качества персонажа: холерик, нетерпеливый, импульсивный, в действиях и мыслях прямолинейный, конфликтный, маскулинный, преобладает действие.

Персонаж Солдат является авантюристом и двигателем сюжета. Он уверен в своих поступках, но зачастую действует необдуманно, основываясь лишь на своих желаниях. Солдат недоверчив и осторожен с незнакомцами. Будучи однажды оскорблённым одноклассником, Солдат яростно отреагировал, что в дальнейшем закрепило в нём резкое поведение.

Тело

- Осуществляет движение преимущественно всем торсом вместе с руками
- Задействует Связь центра с периферией

Усилие

Поток	ограниченный	1 2 3 4 5	свободный
Сила	сильная	1 2 3 4 5	лёгкая
Время	экстренное	1 2-3 4 5	устойчивое
Пространство	направленное	1 2 3 4 5	ненаправленное

В движении преобладает: Passion Transformation Drive (Увлечённый Трансформирующий Драйв)

Пространство

- Центральное движение в вертикальной или сагиттальной плоскостях
- Тело находится между средним и верхним уровнями

Форма

Форма тела вытянутая с округлённой внутрь грудной клеткой. Напоминает боевую стойку.

Режим Изменения Формы: Формирование

Состояние: "Лев в клетке"

Типичные движения и жесты: взгляд из-под бровей, постоянно осматривается, скулы сведены, кулаки сжаты, голова слегка наклонена.

Архетип **Отец**

Качества персонажа: уверенный в себе, спокойный, инициативный, аналитический склад ума, действует по правилам, отзывчивый.

Отец — это мозговой центр нашей троицы, который стремится упорядочить окружающий мир и поведение друзей. Хотя решения отца и могут внешне казаться импульсивными, за ними стоит непоколебимая убежденность в необходимости соблюдения морали и правил. Родителей у Отца нет, он был воспитан своей бабушкой в атмосфере строгости и праведности.

Тело

- В движениях в основном задействованы руки
- Туловище находится в вертикальном положении
- В движениях преимущественно преобладает Связь Верхней-Нижней половины тела

Усилие

Поток	ограниченный	1 <u>2</u> 3 4 5	свободный
Сила	сильная	1 2 <u>3</u> 4 5	лёгкая
Время	экстренное	1 2 3 <u>4</u> 5	устойчивое
Пространство	направленное	1 <u>2</u> 3 4 5	ненаправленное

В движении преобладает Vision Transformation Drive (Видение Трансформирующий Драйв)

Пространство

- Преобладает центральное движение в сагиттальной плоскости
- Движения и положение тела находятся в среднем уровне, а также между средним и верхним уровнями

Форма

Форма тела вытянутая (карандаш) – хорошая осанка.

Режим Изменения Формы: Направленное движение

Состояние: "Уверенность в себе"

Типичные движения и жесты: макушка головы слегка и постоянно тянется в верх; руки вдоль корпуса или в карманах; когда перестаёт двигаться, начинает задумываться.

Архетип **Ребёнок**

Качества персонажа: меланхолик, скромный, жертвенный, заблуждающийся, низкая самооценка.

Ребёнок рос в трудной семье и обвинял себя в разногласиях родителей, что повлияло на его внутреннее мироощущение. Ребёнок замкнут в себе и привязывается к любому, кто смог создать с ним контакт. Такая связь для ребёнка сакральна и ради неё он готов идти на жертвы, пренебрегая собственными интересами.

Тело

- Осуществляет движение в основном верхней частью туловища
- В движениях преимущественно преобладает связь макушки с копчиком

Усилие

Поток	ограниченный	1 2 <u>3-4</u> 5	свободный
Сила (<i>пассивная</i>)	сильная	1 <u>2</u> 3 4 5	лёгкая
Время	экстренное	1 2 3 <u>4</u> 5	устойчивое
Пространство	направленное	1 <u>2-3</u> 4 5	ненаправленное

В движении преобладает Dream State (Мечтательное Состояние) и Пассивная Сила (Passive Weight)

Пространство:

- Движение в малой кинесфере
- Периферийное движение
- Движение в вертикальной плоскости
- Средний уровень

Форма

Форма тела округлённая (шар). Грудная клетка вогнута внутрь, плечи ссутулены.

Режим Изменения Формы: Поток формы

Состояние: "Осторожный"

Типичные движения и жесты: закрытые позиции, колени направлены внутрь, подбородок близко к груди, неуверенный взгляд.

4 УЛИЧНЫЕ ТАНЦЫ КАК ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ЧАСТИ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ

4.1 Хип-хоп культура

Хип-хоп культура или просто хип-хоп появился между 70-80:ми годами прошлого столетия в Афро-Карибских, Афро-Американских и Латинских районах Нью-Йорка (Schloss 2009, 3-7). Становление хип-хопа пришлось на время борьбы за классовое, расовое равенства, и он стал способом выражения социальной критики (Price 2006, 1-7). Хип-хоп объединил в себе разные направления уличного искусства такие, как граффити, брейкинг, эмсиинг, диджеинг (Makkonen 2013, 8-10).

Хип-хоп — это стиль жизни, в котором манера одеваться, разговаривать и принимать решения основана на эстетике и принципах хип-хоп культуры. Хип-хоп — это выбор творчества и соревнования вместо насилия и бездействия, это работа в команде и поддержка друг друга, это преобладание внутреннего мира над внешней оболочкой и стремление к развитию, это уважение к людям вне зависимости от их религии, национальности, цвета кожи, пола и тд. (The Freshest Kids 2002). В 1984 году при совместной работе Африка Бамбаата и Джеймса Брауна вышла песня «Unite». Слова её припева: «Мир, Сплочённость, Любовь и Радость жизни...» лучше всех подходят для описания «духа» хип-хопа.

4.2 Локинг, Поппинг, Крамп

Locking (Локинг)

Кемпбелл-Лок или Локинг - уличный стиль танца, родившийся под влиянием франк музыки и культуры в начале 1970х в Лос-Анджелесе. Дон Кампбелл, основатель стиля, взял за основу популярный в то время социальный танец «Funky Chicken» (анг. Фанк Курица) и превратил его в движение «Lock» (анг. Замок) и в дальнейшем на его основе развил полноценный стиль танца. (Price 2006, 147-148.)

Локинг - очень яркий, позитивный и комичный танцевальный стиль, который тесно связан с ритмами в музыке и внутренним состоянием танцующего. Ядром этого стиля можно смело называть ощущение веселья и игривости. Для локинга типично быстро двигаться, затем неожиданно остановиться на какое-то время и резко вернуться к прежней скорости. Участники танца развлекаются по полной, постоянно подшучивают друг над другом и улыбаются. Локинг можно сравнить с озорством и невинной детской шалостью.

Popping (Поппинг)

Вдохновлённый выступлениями Дона Кемпбела и его танцевальной группы The Lokers (Локеры), Сем Соломон начал развивать свой уникальный стиль танца. Данные события происходили в середине 1970х годов в городе Фресно и в результате Бугалу Сем создал «Boog Style» (Буг Стиль) и Popping style (Поппинг), которые вместе образуют Электрик-Бугалу. (Price 2006, 150.)

Поппинг, на мой взгляд, является самым сложным стилем уличного танца в плане владения своим телом. От исполнителя требуется хорошая координация, ясное понимание и ощущение окружающего пространства и форм, которые принимает тело во время танца. Для оппинга характерны перетекающие, прямолинейные, подобные Роботу и Пап (Пап) движения. Само движение *пап* означает резкое напряжение и расслабление мышцы.

KRUMP (Крампинг)

Крампинг появился в Лос-Анджелесе в начале 2000х годов. Прежде чем стать самостоятельным движением и стилем уличного танца, крамп был частью стиля Clowning (Клоунинг). Когда основатель клоунинга Томми «Tommy The Clown» Джонсон вышел из тюрьмы, он был твёрдо уверен, что не хочет возвращаться к прежней криминальной жизни. Он начал работать клоуном и добавлять в свои шоу хип-хоп и другие танцы. Смесь уличных танцев, клоунской атрибутики (парик, макияж) и идеи дать детям позитивные эмоции переросли в самостоятельный танцевальный стиль клоунинг. Томми начал обучать детей и брать их на свои выступления в качестве танцоров. Для Томми стало очень важным предоставить детям повседневное увлечение, которое помогло бы уберечь их от криминальной жизни в опасных районах.

Основатели крампа Ceasare "Tight Eyez" Willis и Jo`Artis "Big Mijo" Ratti добавили в клоунинг больше агрессии, что более соответствовало уличным реалиям, в которых они проживали. Идея Крампа близка клоунингу. Крамп позволяет выразить свою внутреннюю злость, используя возможности танца, не навредив ни себе, ни окружающим. Оба стиля, клоунинг и крампинг, исполняются в форме импровизации в кругу людей, называемом «баттл зона» или «сфера». (Rize 2005)

Через крампинг выражается горечь, протест, внутренняя злоба и превосходство, то есть качества, которые принято прятать глубоко внутри. В крампинге соперника не пытаются рассмешить или удивить, а просто сверлят взглядом насквозь. Во время танца лица выражают злость, отвращение и безумие. Острые и прерывистые движения рук напоминают стрельбу из ружья. Со стороны выглядит, будто все суставы танцующего выкручены и тело бьют током или что-то управляет им.

Крампинг - это способ выпустить пар и преобразить разрушающую энергию в искусство. Оппоненты кричат, безумствуют и гnevаются, но все понимают, что по сути это только танец и по окончании танцевального сражения участники будут товарищески хлопать друг друга по плечам. Возможность выражать себя без каких-либо ограничений делают крамперов спокойнее, счастливее и свободнее.

4.3 Применение локинга, поппинга и крампа в дипломной работе

Локинг, поппинг и крамп не просто название стилей, а состояние, в которое входит танцующий, и мне хотелось отразить эти самые состояния в фильме. Шалость локинга нашла своё место в начале фильма, когда Солдат, обманув учителя, покидает класс и радостно исполняет победный танец. Техничность поппинга хорошо подчеркнула рутинность выполнения домашней работы Отцом, а тяжесть крампа подошла сцене с безысходностью и внутренним переживанием Ребёнка. По сути каждому из стилей в какой-то степени соответствовал дух одного из персонажей фильма.

5 ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В письменной части дипломной работы я стремился изложить возможный способ применения анализа движения Лабана и уличных стилей танца при создании творческого произведения. Изучение теоретических данных позволили углубить знания в вышеупомянутых темах и подпитали интерес к их дальнейшему изучению.

Эта дипломная работа дала мне полезные навыки и информацию, которые в последствии будут применены в новых проектах и на уроках танца. Знакомство с материалами, их осмысление и применение на практике помогли мне более ясно взглянуть на собственное отношение к созданию творческого произведения и закрепить индивидуальный стиль работы. Дипломная работа открыла новый взгляд на создание движения и указала новые направления развития. Также данная работа пробудила во мне интерес к дальнейшему изучению истории танца и желание узнать больше о различных танцевальных техниках.

Моя работа предназначена для тех, кто связан с исполнительским искусством, танцевальной педагогикой, хореографией или просто заинтересован в танце и движении. Описанное в этой работе применение анализа движения и уличных стилей танца дадут читателю инструменты к пониманию движения и созданию творческого произведения.

ИСТОЧНИКИ

Eloranta, T. (2011) 'LABANIN LIIKEANALYYSI NÄYTTTELIJÄNTYÖN OPETUKSESSA. Teemaseminaari. Opponentti: Hanna Ojala'. Helsinki: Teatterikorkeakoulu Tanssi- ja teatteripedagogiikan laitos, p. 32.

Fleischer, M. & Adrian, B. (2017) *Movement for actors*. Second Edi. Edited by N. Potter. New York: Allworth Press. Available at: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=85844>.

Hackney, P. (2002) *Making Connections - Total Body Integration Through Bartenieff Fundamentals*. First Edit. New York: Routedge.

Israel. 2002. *The Freshest Kids – a history of the b-boy generation*. Chatsworth: Brotherhood films.

LaChapelle, D. 2005. *Rize*. Vancouver: Lions Gate Entertainment.

Makkonen, M. (2013) . *Hip hop on totta – omakohtainen näkökulma Hip Hop -kulttuuriin ja sen mahdollisuuksiin tanssikasvattajan työssä*. TURUN AMMATTIKORKEAKOULU. Available at: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013080514625>. viitattu 14.3.2020

Price, E. G. I. (2006) *HIP HOP CULTURE*. First Edit. Santa Barbara: ABC-CLIO.

New World Encyclopedia. 'Rudolf Laban'. Available at: https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Rudolf_Laban. viitattu 2.3.2020

Schloss, J. G. (2009) *Foundation : b-boys, b-girls, and hip-hop culture in New York*. First Edit. New York: Oxford University Press.