

Любитов Игорь

Еще три зеркала: формы для амплификация историй в плейбэк театре

Свет мой зеркальце, скажи...

Наш театр называется Алхимия. Каждый раз, выходя на сцену, мы надеемся на превращения. Мы считаем своим долгом, соединять истории рассказчика со всеми историями, которые когда-либо были рассказаны. Мы полагаем, что таким образом раскрывается значимость истории, ее красота, а рассказчик и зрители могут ощутить связь с чем-то большим.

Для амплификации¹ историй мы обращаемся к различным источникам дополняющих образов, и придумываем для этого новые инструменты².

Хотим поделиться несколькими «алхимическими рецептами».

Давным-давно

Форма придумана для того, чтобы подчеркнуть архетипическую природу истории. Материал для усиления берется из коллективного бессознательного, через привлечение сказочных, мифологических, эпических и прочих культурно значимых персонажей.

Предположим, рассказчик подарил нам историю, в которой чудится присутствие чего-то... архетипического. Кондактор объявляет форму и произносит: let's watch!

На сцене 4 актера, в нейтральных позициях. Пауза.

Задача актеров почувствовать, на какую сказку, миф или легенду, похожа история рассказчика. Эта ассоциация может быть совершенно нелогична, казалось бы, не иметь ничего общего с историей — это не имеет значения.

¹ К.Г.Юнг для расширения и обогащения понимания сновидений, сравнивал отдельные мотивы сна с аналогичными по смыслу произведениями литературы и живописи, с традиционными символами, различными образами, усиливал их синонимическими определениями, сравнениями и метафорами [1, 2, 4, 5]. Свой метод он называл амплификацией.

² Мы имеем в виду основной инструмент плейбэк актера - «форму», алгоритм, структурирующий импровизацию на сцене и согласующий действия актеров. За время существования плейбэк театра было создано множество форм, позволяющих красиво представить историю рассказчика на сцене. Часть из них уже давно стали классическими и играют по всему миру [3]. Плейбэкеры делятся друг с другом опытом и формы переходят от одной труппы к другой.

Значение имеет – ощущение мурашек, присутствия чего-то важного или радость внезапного понимания.

Начинать может любой из актеров. Он делает шаг вперед и произносит «Давным-давно жил был...», а далее называет любого персонажа мифа, сказки или эпической истории, которая пришла ему на ум. После этого актер делает еще один шаг, входит в роль выбранного персонажа и далее действует от первого лица, из роли. Например: «Давным-давно, жил был король. (шаг «в роль») «У меня есть замечательный Круглый Стол, вот только...». Или «Давным-давно, жила была одна пожилая женщина...» (шаг «в роль») «Моя внучка постоянно носит красную шляпу, уж, что мы с ней ни делали...» В распоряжении солирующего вся сцена. Актер в роли, от первого лица, рассказывает об особенном событии жизни персонажа или играет его с воображаемыми партнерами и, наконец, замирает в кульминационный момент в выразительной позе.

Далее второй, третий и четвертый актёры играют свои фрагменты аналогичным образом. Когда очередной актер выходит на сцену, остальные могут чуть-чуть сбавить пафос поз, чтобы не слишком привлекать внимание, но остаются на своих местах, не выходя из роли. Актеры, сыгравшие свои фрагменты, могут, оставаясь в ролях, чуть-чуть поддержать солирующего партнера - по его инициативе, или для подчеркивания соло. Солирующий передвигается по сцене с учетом того, что на ней уже присутствуют другие.

В итоге на сцене получается интересная композиция из четырех культурных ассоциаций на историю рассказчика. Немного похоже на детскую книжку с картинками.

Когда композиция собрана, все актеры немного «увеличивают» свои позы, замирают на пару секунд, после чего, выходя из роли, сбавляют напряжение поз и смотрят на рассказчика.

При выборе персонажа, актеру необходимо понимать, кого именно он собрался играть – не просто «фею», но «фею из сказки о Золушке». С другой стороны, историю про Золушку можно осмыслить и с точки зрения Мачехи, и Принца, и туфельки. То есть сначала нужно понять, что за архетипическая история приходит в ответ на историю рассказчика, а потом уже выбирать персонажа.

Множественного числа лучше избегать – не «спартанцы», а «спартанец».

Мы заметили, что эта форма вызывает отклик у рассказчика и зрителей, даже если никто, кроме актера, не знает миф или сказку, из которой он взял персонажа. И, наоборот, эффект минимален, если выбрана фигура абстрактная (например, «Одиночество»), ни к какой сказке или мифу не

принадлежащая. Уж если «Одиночество», то непременно какое-то определенное – например, именно то, что сопровождало Бога, когда он носился над водами. Выбор конкретной сказки помогает актеру создать образ и сыграть самое главное. Иногда – совершенно неожиданно для всех.

Если б это был мой сон

Давным-давно... в группе по исследованию снов, мы с коллегами придумали безопасную формулировку, которая помогала бы отозваться на чье-либо сновидение, помогала бы его амплифицировать, и, в то же время, защищала от нравоучения, оценок и интерпретаций. В ответ на чье-либо сновидение, участники группы по очереди сообщали свои личные ассоциации, начиная рассказ словами «если б это был мой сон, то в нем было бы...»

А потом мы назвали так форму для нашего театра. Мы играем ее тогда, когда история рассказчика немного похожа на сон, логика в ней есть, но странная, или слишком много разнородных событий. И если рассказчик просит помочь понять, что же все-таки из этого важно. Материал для амплификации берется из личного бессознательного актеров по принципу свободных ассоциаций.

Предположим, рассказчик поведал особенно путаную историю, а потом еще и попросил «сыграйте ее на ваше усмотрение». Кондактор объявляет форму и произносит: let's watch!

На сцене 4 актера, в нейтральных позициях у дальнего края сцены. Пауза.

Первый актер, который "поймал" образ-ассоциацию на любую часть истории рассказчика, выходит вперед и произносит «Если б это был мой сон... то в нем было бы...» и далее описывает немногими словами декорации или основной мотив. И начинает действовать, выбирая любую уместную в предложенных обстоятельствах роль.

Остальные актеры мгновенно и с энтузиазмом присоединяются в импровизации, исходя из своих ассоциаций на тему, заданную первым актером. Например, «Если б это был мой сон, то в нем был бы Новый Год...», произносит первый актер и начинает наряжать елку. Другие актеры немедленно присоединяются – кто-то становится Дедом Морозом, кто-то разыскивает спрятанные родителями подарки, а кто-то грустит в одиночестве, потому что его персонажа никто не пригласил на праздник...

Важно, чтобы ведущий актер задавал только основную тему, а не вел процесс как в форме "Синхронизация", иначе ассоциациям остальных не останется места, и амплификация получится бедной. Например, «Если б это был мой сон, то в нем было бы много транспорта...» или «то в нем все двери были бы

открыты...» или, «то в нем была бы страшная собака». Остальные актеры сами развернут свои действия в соответствии с заданной темой.

Актерам не следует принимать на себя роль рассказчика и явно или не явно предлагать варианты "то я бы...", "я на твоём месте бы..." – это звучит как оценка или поучение и разрушает безопасность.

Когда импровизация как следует развернулась, все актеры, кроме одного, отходят назад, как будто "отхлынула волна", а тот, кто остался на авансцене начинает свою версию "если б это был мой сон..."

Когда последний актер предложил свой вариант, а остальные его отыграли, все актеры одновременно меняют свое положение на сцене и замирают в «увеличенных» позах, отражающих центральные образы из их версии сна.

Кондактор произносит «Если б это был мой сон...», что и становится сигналом завершения. Все актеры остаются замершими пару секунд, после чего, выходят из роли, сбавляют напряжение поз и смотрят на рассказчика.

В результате рассказчик и зрители получают четыре основных ассоциации на свою историю и еще по три вариации на каждую из четырех. Есть из чего выбрать и на что откликнуться.

Отклик

Самый непосредственный отклик на рассказанную историю можно сразу же почувствовать телом – в виде мурашек, тепла, ощущения тяжести или легкости. Если позволить мурашкам побегать, то появится небольшое движение, и, если позволить ему развиваться – возникнет видимый окружающим отклик³.

Мы играем форму «Отклик», когда рассказанное прочно засело в теле рассказчика, а все слова кажутся неуместными. Например, если в истории рассказано о травматичном событии.

История рассказана. Let's watch!

Один актер выходит в центр сцены, двое становятся по бокам, немного развернувшись к первому, четвертый – уходит за кулисы. Пауза. Актер, стоящий в центре, ловит любые телесные отклики на любую часть истории рассказчика и дает им развиваться в движении. Если возникает отклик на другую часть истории (в произвольном порядке), движение продолжается. Двое других – ловят свои телесные отклики на то, что представляет первый

³ Идея развития непосредственного телесного отклика как способа игры форм в плейбэк представлении, была предложена нам Петросом Теодору.

актер, и также воплощают их в движении. Четвертый актер, стоя за кулисами, ловит свой отклик на движения первых трех. Для всех четырех актеров допустимо использование голоса. Музыкант обычно сопровождает весь ансамбль актеров. Когда первый из актеров замирает, замирают двое других, а четвертый выходит на сцену и становится с одного из краев и принимает позу, соответствующую его отклику на все увиденное.

Актеры выдерживают паузу, после чего, выходят из ролей, сбавляют напряжение поз и смотрят на рассказчика.

Эта форма играется медленно, ведь для развития движения требуется время. И нужно время, для отклика зрителей. Мы заметили, что актеры, играющие отклик на отклик, иногда подсказывают рассказчику путь к трансформации.

Заключение

Итак, мы предложили вам три инструмента, обращающихся к трем различным источникам амплификационного материала – коллективному бессознательному, личному бессознательному, вербальному и невербальному. Амплифицируя одну историю, мы надеемся дать и рассказчику, и зрителям больше связей не только с теми историями, которые уже были рассказаны когда-то, но и с теми, которые теперь *могут быть* рассказаны.

Надеемся, наши формы окажутся для вас еще одной амплификацией чудесной истории под названием плейбэк театр.

Литература

1. Дикман Х. Методы в аналитической психологии, изд-во В. Секачев, 2001 г.
2. Зеленский В. Толковый словарь по аналитической психологии, Б.С.К., С.-Петербург, 2000
3. Салас Дж. Играем реальную жизнь в плейбэк-театре, М.: Когито-центр, 2009
4. Сэмьюэлз Э., Шортер Б., Плот Ф. Словарь аналитической психологии К.Г. Юнга, СПб: «Азбука-Классика», 2009
5. Юнг К.Г. Психология и алхимия, М.: АСТ, АСТ Москва, 2008

Игорь Любитов (Москва, Россия) – Психолог, психодраматист. Плейбэк практик. Член-практик ИРТН. Аккредитованный тренер СРТ. Ведет обучающие программы по плейбэк театру в Москве, Санкт Петербурге, в Новосибирске и др.

Художественный руководитель плейбэк театра «Алхимия». Руководит плейбэк студией «Большой театрик». Автор публикаций, посвященных практике плейбэк-театра.

Один из учредителей и руководителей Российской Центральной Школы Плейбэк Театра, аффилированной Центром Плейбэк СРТ (Нью-Йорк). Работает на кафедре Этнопсихологии Московского городского психолого-педагогического университета (МГППУ), преподает в Институте Интегративной Семейной Терапии (ИИСТ).

Lyubitov@yandex.ru +7 916 560 2690

Аннотация

В статье предложено применение метода амплификации К.Г.Юнга для разворачивания истории рассказчика во время плейбэк представления. Описаны три новые формы, разработанные в труппе плейбэк театра «Алхимия». В каждой из описанных форм амплификационный материал берется из определенного источника – архетипы коллективного бессознательного, образы индивидуального бессознательного и телесные реакции.

Ключевые слова: плейбэк театр, амплификация, архетипы, новые плейбэк формы