

Стернина Яна, Любитов Игорь

СКАЗОЧНЫЙ ПЛЕЙБЭК ИЛИ ПЛЕЙБЭК-ФОРМА «СКАЗКА»

Яна: Я давно увлекаюсь сказкотерапией: работаю в этом жанре, пишу сказки, веду сказочные группы – лечебные и обучающие. В процессе общения со сказками у меня родился СКАЗКОДРОМ – метод создания и построения сказочного пространства для путешествия героя (Стернина, 2012). В отличие от психодрамы, в нем нет протагониста и нет заданных слов: клиент является и создателем сказки, и сам проходит путь героя. Участники группы, выбранные на роли сказочных персонажей, не повторяют заданный текст, а живут в сказке и ведут себя так, как им хочется, и как чувствуется. Поэтому появляется много спонтанности и неожиданных поворотов, и мир клиента обогащается за счет привнесения в него проекций всех участников сказки. И неожиданным образом как бы «включается» волшебное поле и происходит масса точных попаданий в какие-то детали жизни клиента, не озвученные ранее, а также волшебные находки творческого приспособления или преодоления разных сложных ситуаций.

Когда в мою жизнь вошел плейбэк, сразу стало понятно, что все это очень похоже на то, что я давно делаю со сказками. И появилась мысль, что если клиента превратить в рассказчика, максимально упростить схему сказкосложения и доверить актерам спонтанно пожить на сцене в выбранных сказочных ролях, то получится и зрелищно, и терапевтично, и безопасно.

И вот, когда стало просто невысказано это не сделать, я поделилась идеей с Игорем Любитовым, и мы вместе затеяли проект «Сказочный плейбэк», который «оттачивали» где-то в течение года при активной поддержке и участии моего любимого плейбэк-театра «Историум».

Игорь: Я тоже использовал сказки в своей работе – и в психодраме, и в семейной терапии, и в этнопсихологии. Даже разработал технику групповой работы со сказками (Любитов, 2010). А плейбэк театр, в котором я «обитаю», вообще называется «Алхимия». Поэтому, когда Яна поделилась идеей – я сразу же с радостью включился.

Дальше они писали хором:

Поначалу клеилось не очень. Одного пути героя, как схемы (Кэпмбелл, 1997), или персонажей-функций (Пропп, 1998) оказалось недостаточно - не хватало зрелищности, динамики, структуры. Потом стали появляться всякие интересные ходы, находки, детали. И форма «заиграла»!

Впервые мы представили ее в апреле 2014 года на конференции «1000 и 1 метод сказкотерапии». Попробовали еще и выяснили, что сказку вставлять в классический перформанс лучше один раз - оптимально ближе к концу.

Конечно, есть над чем работать, что улучшать и куда расти. Но в качестве борьбы с перфекционизмом мы решили представить разработку уже на данном этапе.

Итак, плейбэк-форма «Сказка».

Актеры и роли

Лучше всего, если в форме участвуют пять актеров. Четверым рассказчик назначает роли: главный герой, его мечта, злодей-антагонист и помощник героя. Пятый актер исполняет роль трикстера. Его роль не задана рассказчиком, он появляется на сцене, чтобы своими регулярно-неожиданными идеями, сопровождающими сюжет, но не относящимися к нему напрямую,

обогатить сказку и добавить в представление объем и энергию. Музыкант может и сопровождать действие, и задавать атмосферу очередной сцены.

Кондактинг

Задача Кондактора - «вписать» сказку в представление. Он может пойти двумя путями: или выбрать достаточно подходящую для сказки историю и предложить рассказчику сыграть ее в метафорической форме (это немного сложнее, нужно превращать уже готовых героев в сказочных), или сообщить зрителям, что сейчас можно будет кому-то окунуться в волшебство и посмотреть как на сцене оживет его личная сказка, причем готовить ее не надо, лучше выйти совсем «пустым», без идей, и все родится буквально за несколько минут разговора с кондактором.

Разговор такой:

1. Если бы это была твоя сказка, кто бы был в ней *главным героем*? Скажи первое, что пришло в голову. Это может быть вымышленный персонаж, человек, животное, предмет, явление. Выбери, пожалуйста, кто из актеров его сыграет. Как его зовут, какой характер? Чего бы он хотел получить, достичь в этой сказке, в чем его мечта? Какую фразу ему можно дать?
2. Выбери кого-то на роль мечты этого главного героя. Опиши, какая она и дай ей фразу, которая обязательно должна быть этим персонажем произнесена.
3. Кто в этой сказке будет злодеем, мешающим герою достичь мечты? Выбери его из оставшихся актеров. Как он мешает герою? Каков его обязательный текст?
4. Оставшийся актер сыграет волшебного (или не очень) помощника героя. Расскажи, какой он и подбери ему главную фразу или слово.

Роли распределены - актеры готовятся.

Инструкции для актеров. Главная задача - наполнить каждую сцену импровизацией, сохранив поворотные точки сюжета.

Герой. Важно, что это персонаж больше всего желает приблизиться к своей мечте, но не может ее достичь в начале сказки. Исполнителю роли героя важно помнить, что стремление к мечте – не комедийно, а драматично, а невозможность ее достичь – трагична. Даже если он сам персонаж комический и вся история играется как комедия.

Мечта. Какой бы странной не была задана эта роль рассказчиком, играть ее нужно серьезно, ведь в ней содержится указание на важную для рассказчика ценность.

Злодей. Антагонист. ГлавГад. Босс последнего уровня. Воплощение великого гомеостаза. Его главная задача – сохранить все как есть, не дать герою достичь своей мечты, не допустить трансформации и развития. Этот персонаж силен, сильнее героя. Актер в этой роли должен изобрести и сценически продемонстрировать убедительный способ, которым он удерживает героя.

Помощник. Актеру, импровизирующему эту роль, важно помнить, что помощник не выполняет работу за героя, он поддерживает, дает идеи и средства, подталкивает к подвигам. Привносит что-то новое, что-то, что помогает герою победить Злодея. При этом сам он вовсе не обязательно милый и пушистый.

Трикстер. Мы обнаружили, что играть просто структуру пути героя актерам скучновато. Слишком много определенности. Поэтому мы ввели Трикстера. Главная задача этого

персонажа – привносить в историю что-то, чего в ней еще не было (и, честно говоря, протагонистом не предполагалось). Посему, актер, исполняющий эту роль, следит, чтобы монологи трикстера не содержали отсылок к уже имеющемуся сюжету и были – «окнами в первозданный хаос». Трикстерствующий актер старается поймать и удерживать контакт с бессознательным (если повезет, то и с групповым). Остальные актеры будут включать предложенные обстоятельства в свою игру, чтобы сделать ее интереснее.

Сцены и явления (что за чем и кто за кем).

- Экспозиция – все, кроме Трикстера.
- Трикстер
- Герой и мечта (страдания)
- Герой и злодей (зло побеждает)
- Трикстер
- Герой, далее помощник (обретение силы)
- Герой и злодей (финальная битва)
- Трикстер
- Герой и мечта (воссоединение)
- Финал. На сцене все.

Каждая сцена – это отдельное время и место. Поэтому между сценами актеры обязательно уходят за кулисы, обозначая этим смену декораций.

Поворотные точки - Что и как играть

Все заданные поворотные точки – изменения мотивов и состояний персонажей - актерам необходимо обосновывать изнутри роли, в ее проживании.

1. Экспозиция. Мы строим ее как ролевою скульптуру, актеры выходят по очереди, обращаются к залу и друг с другом не взаимодействуют. Первым выходит актер, играющий Героя и произносит: «В этой сказке я буду играть...(например, лягушку, которая хочет выбраться из банки на свободу, и пока не знает как). Замирает в интересной позе. Второй актер выходит, пристраивается к первому и продолжает: а я буду играть... (злодейской банкой, которая не хочет отпускать лягушку и уж всяко постарается ей помешать), следующий: а я – буду... (той свободой, которую так хочет обрести лягушка, постараюсь соблазнить ее выйти), последний: а я... (буду тем волшебником, который попытается чем-то помочь, пока не знаю как...) Собранный скульптура остается на сцене несколько секунд, затем все уходят со сцены.
2. Выходит Трикстер и таинственно произносит какую-то странную и незавершенную фразу, например: «Однажды непонятно где кое-что желтое случилось...», и уходит.
3. На сцене появляются герой и мечта. Герой обозначает свое стремление и страдание. Мечта – свою «прекрасность и далекость» (лучше без слов). Далее все уходят со сцены. Иногда, герой может не уходить, а просто развернуться, обозначая, что эта сцена окончена, начинается новая.
4. На сцене герой и злодей. Первая встреча. Герой делает попытку борьбы. Злодей изобретает и демонстрирует способ подавления героя. Взаимодействие. Герой проигрывает. Злодей торжествует. Все уходят.
5. Выходит Трикстер и делает новый «вброс», не относящийся к сюжету (например: «в это время из дамской сумочки пропала отвертка»). Это должны как-то использовать актеры в следующей сцене.
6. На сцене герой и помощник. Первым выходит герой и предается отчаянию. Затем вспоминает, что можно поискать помощи и как-то об этом говорит в пространство.

Сразу появляется помощник и вступает во взаимодействие с героем. Задача помощника – изобрести наглядный волшебный способ победы над злодеем. Это не должно быть по типу «найди ресурс в своем внутреннем мире», это должно быть зрелищно, с использованием интересных поз, мимики, жестов, звуков и реквизита («вот тебе волшебный шест для прыжков из банок»). И не сразу, а после взаимодействия (можно дать себя поуготоваривать). Далее все уходит со сцены.

7. Герой и злодей. Финальная битва. Герой вступает в сражение во второй раз. Злодей силен. Мы используем движение в замедленном темпе, много телесного контакта между актерами и всю сцену. Герой почти проигрывает. Затем пользуется помощью. Почти выигрывает. Злодей находит способ противостоять. И тогда герой находит окончательный способ победы. Злодей сдается (исчезает, падает). Герой торжествует. Все уходит со сцены.
8. Выходит Трикстер и делает третий «вброс» («а на соседней поляне кто-то зарыл мертвую кукушку»). Актеры стискивают зубы, но вписывают «вброс» в следующую сцену.
9. Герой и мечта. Как-то взаимодействуют. Не обязательно изображать радость. Изображать вообще ничего не надо! Лучше поймать настоящие чувства. Помощник может поучаствовать. Все уходит со сцены.
10. Снова общая скульптура. Каждый актер, выходя на сцену, обращаясь к зрителям, произносит по одной фразе из роли своего персонажа, «про что это было, как мне было». Трикстер делает завершающий «вброс», выходя последним, и оставаясь вне скульптуры. В некоторых случаях Трикстер может произнести мораль.

Таким образом, зритель в безопасной форме видит и свой сюжет, который всегда и есть его жизненный сценарий, и то, как неожиданно разворачиваются события, и какие творческие находки – возможные подсказки - появляются у актеров.

Актерам для зрелищности нужно играть динамично, занимать все пространство, максимально использовать ткани (в нашем театре используем еще и шляпы) и вовремя уходить со сцены.

Литература

Кэмпбелл Дж. Герой с тысячью лицами – Киев: София, 1997

Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки – М.: Лабиринт, 1998

Любитов И.Е., Егорова М.В. Театрик.// Журнал практического психолога, № 3, 2010 с. 48-47

Стернина Я.Е. «Гештальт-подход в сказкотерапии», Сборник материалов Московского Гештальт Института. Гештальт - 2012. Специальный выпуск "Арт-терапия в гештальте" с. 52-63.

Авторы

Яна Стернина (Москва, Россия) Врач-психотерапевт. Гештальт-тренер. Сказкотерапевт. Сертифицированный плейбэк-практик, координатор и актер московского плейбэк-театра «Историум». Ведущая базовой программы «Введение в плейбэк» в Москве и других городах. Гештальт-терапевт и супервизор ОПП «Гештальт-Подход». Ведущая обучающей программы «Гештальт-подход в сказкотерапии».

Автор и разработчик методики «СКАЗКОДРОМ». Автор цикла лечебных сказок-lovushек. Организатор Московской Ассоциации СКАЗкотерапевтов «МАСКА».
yanasternina@yandex.ru

Игорь Любитов (Москва, Россия) – Психолог, психодраматист. Плейбэк практик. Член-практик IPTN. 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

Ключевые слова: плейбэк театр, сказка, новая плейбэк форма

Абстракт

В статье предложено использование структуры волшебной сказки при создании и исполнении истории рассказчика во время перформанса плейбэк театра. Предложена новая форма, разработанная в театре «Историум». Подробно описаны особенности исполнения предложенной новой формы.