

КАРТА КОМПЕТЕНЦИИ ВЕДУЩЕГО ПЛЕЙБЭК ПЕРФОМАНСА
CONDUCTOR'S COMPETENCY MAP IN PLAYBACK PERFORMANCE

Журин Юрий

Именно в сегодняшнем мире плейбэк театр играет важную социальную роль, мы стремимся создать диалог между людьми и странами. Для этого команда и лидер отбирают важные темы для перфомансов и очень подробно и глубоко готовят свои выступления для аудитории.

От того, как ведущий будет управлять перфомансом, взаимодействовать с залом и рассказчиком, зависит, с чем уйдут наши зрители. Мы хотим, чтобы они уходили измененные и стремящиеся делать свою жизнь и мир лучше. Поэтому становится очень важным, какими знаниями и навыками должен обладать ведущий, что ему необходимо уметь делать.

Имея двенадцатилетний опыт ведения перфомансов, в котором были ошибки, но также и прекрасные решения, я собираю информацию и опыт от своих учителей, товарищей по театру и коллег, с которыми работал в России и Европе. И в какой-то момент ко мне стали обращаться начинающие плейбэкеры с просьбами поделиться своим опытом, и тут я понял, что обучать других - это трудная работа, которая сильно отличается от умения самому играть на сцене и вести перфомансы. Тогда в первую очередь появилась необходимость структурировать свой опыт и создать понятную концепцию, которая соединит и системно покажет, что и как должен делать кондактор в своей практике.

Примерно 8 месяцев назад появилась пилотная версия «карты компетенций ведущего» в плейбэке, сейчас я продолжаю ее дорабатывать, однако уже понятно, что эта концепция позволит улучшить систему подготовки студентов по теме ведения перфоманса, также на мой взгляд карту при определенных изменениях можно использовать как систему оценки работы ведущего.

Необходимое пояснение о понятии компетенции

Когда я говорю карта компетенций, я подразумеваю стратегию/модель поведения ведущего в рамках подготовки и проведения перфоманса. Такая модель состоит из групп (кластеров) компетенций. Компетенциями для меня являются навыки, знания и личные способности человека, используемые в конкретных целях. В итоге карта компетенции (ККВ) - это группа компетенций, являющихся набором знаний, навыков и личных способов действия, при этом я разделяю для себя компетенции в карте на два вида: требование и навык. Первое - это то, что ведущий должен сделать, используя личные способы и ресурсы, а навыки - это то, что необходимо освоить как технологию работы ведущего.

А также эта карта показывает важность взаимосвязи и последовательность всех действий, которые может осуществлять кондактор в перфомансе.

СТРУКТУРА ПЕРФОМАНСА

Компетенции, которые важны ведущему, имеют четкую связь, на наш взгляд, со структурой перфоманса. Хочу в начале рассмотреть общую структуру перфоманса, которая, как мне кажется, является необходимым скелетом каждого плейбэк выступления, и также может называться Главным ритуалом в плейбэке.

Я верю в то, что в импровизационном театре особенно необходимы рамки для творчества, в том числе для того, чтобы ведущий знал и понимал, какие

требуются от него действия для управления энергией игры. Я выделяю следующие этапы перфоманса:

1. Первый ритуал
2. Разгон через малые формы
3. Переход от малых форм к историям
4. Сердце перфоманса. Игра Историй
5. Переходный момент.
6. Маркет
7. Табло

Помимо этих этапов есть два блока, которые не относятся к моменту игры перед зрителями, но являются частью, если так можно назвать, «большого перфоманса»: это прото перфоманс – подготовка к игре, - и пост перфоманс – анализ, шеринг. Это дополнение важно, так как на эти модули также распространяется работа ведущего. Поэтому важно понять, какие здесь также нужны компетенции.

1. ПРОТОПЕРФОМАНС и ПОСТПЕРФОМАНС:

Понятие протоперфоманс мы заимствуем у антрополога и исследователя перфоманса Ричарда Шехнера, который предлагает свою структуру перфоманса, где есть данное понятие, которое может быть использовано нами.

Формулирование темы перфоманса: В плейбэке чаще играют тематические перфомансы, темы выбирает команда или ведущий. Выбор самой темы является требованием, а не навыком и связано с интересами труппы, актуальностью в обществе или с яркими важными событиями. Безусловно, присутствие темы очень помогает в подготовке и ведении

перфоманса, она фокусирует все усилия группы во время подготовки и проведения выступления.

Исследование темы. Дерево вопросов и уровней: Плейбэк театр - это диалог о разных сторонах и разных уровнях темы, и для того, чтобы как можно богаче раскрыть тему и создать большее количество связей, мы формируем дерево вопросов и тем для зала. Вместе с группой на репетиции ведущий готовит амбивалентные вопросы и темы, чтобы позволить звучать разным историям из зала. Создание «дерево вопросов» - это навык.

Подготовка первого ритуала: Во время протоперфоманса ведущий помогает и организует подготовку первого ритуала в перфомансе. Цель ритуала - представить труппу и тему, а также начать переход в пространство игры, кроме того ПР выполняет важную роль в процессе перехода от логического взаимодействия с аудиторией к эмпатии. Со стороны ведущего в этот момент идет также объяснение главных правил и ритуалов, которые будут задействованы в перфомансе. Ритуал ведущего может содержать сторителлинг на тему перфоманса.

Разогрев актеров: Ведущий проводит телесный, голосовой и командный разогрев актеров на репетиции и перед самым началом спектакля.

Шеринг и анализ: Сразу после перфоманса проходит короткий шеринг для обмена чувствами после выступления, а через несколько дней, на ближайшей репетиции, мы анализируем сыгранный перфоманс. Анализ включает ответы на вопросы: что получилось хорошо, что надо улучшить, какие истории следует переиграть и почему.

Среда: Ведущий проясняет условия, в которых предстоит играть, будет отлично, если он заранее посетит это помещение и поймет возможные ограничения для аудитории и актеров до перфоманса и во время выступления.

Сторителлинг ведущего: Если необходимо, ведущий готовит персональную историю на заданную тему, чтобы вовлечь аудитории в процесс исследования и игры заявленной темы перфоманса. На наш взгляд, у ведущего может быть до 3 сторителлингов во время перфоманса. Создание личных историй, нам кажется, - исключительно навык ведущего.

1. ПЕРВЫЙ РИТУАЛ

Представить жанр и правила: Важная задача ведущего - просто и коротко проинформировать аудиторию о том, как происходит перфоманс, какие важно соблюдать правила, например, зритель поднимает руку, чтобы рассказать историю. Также необходимо сказать, что мы играем истории зрителей, плейбэк - это театр импровизации. Данные сообщения дают зрителям через логику сформировать ритуальную рамку, которая «упаковывает» спонтанность и помогает перейти к эмоциональной части перфоманса.

Заявить тему: Ведущий в первом ритуале предлагает тему перфоманса и сообщает, в каком ключе эта тема предполагается раскрываться. В этот момент ведущий опирается на то, какую цель преследует труппа.

Первый Сторителлинг ведущего: В этот момент перфоманса ведущий использует технику устной личной истории, чтобы вовлечь зрителей в диалог на заданную тему. Личная история содержит важный компонент

«жертвоприношения» ведущим персональной информации о себе в направлении аудитории. Этот процесс позволяет нам активизировать зеркальные нейроны у зрителя и включить их в диалог историй. При этом сторителлинг ведущего является дополнением к такой же процедуре со стороны актеров во время первого ритуала.

Установление контакта: Ведущий представляется, представляет актеров и театр и через короткие реплики и вопросы делает **общую диагностику** аудитории. В диагностику входят вопросы: кто был на плейбэке, а кто нет, кто рассказывал истории раньше, кто сколько лет работает в компании или в каком классе учится. Задача в этот момент - установить положительный контакт с залом, а также сформировать для себя, из каких групп состоит аудитория. Возможно предложить аудитории познакомиться друг с другом для установление горизонтальных связей.

Переход в игру историй из зала: В конце ритуала ведущий задает вопросы аудитории для формирования перехода в рассказывание историй из зала: а как это для вас, какие у вас на это ассоциации и т.д.

3 РАЗГОН ЧЕРЕЗ МФ.

Темп-ритм: На данном этапе перфоманса важная цель - создать энергию в зале, которая в дальнейшем позволит появиться большим историям. Для этого мы используем игру малых форм, эта игра является вспомогательным инструментом создания потока историй. В связи с этим ведущей должен держать достаточную скорость появления реплик из зала и управлять ритмом появления и игры малых форм. Мне кажется, это можно выразить в формуле $25 \setminus 6$. Это значит, что за 25 минут важно сыграть не менее 6 малых форм, что может являться требованием к ведущему.

Точность выбора форм: Ведущему важно учитывать, какие малые формы под какой тип сообщения из зала нужно и можно использовать, неточность выбора форм удлиняет разгон и снижает энергию. Также стоит обратить внимание на то, какие формы, возможно, не стоит назначать и как поступать с длинными, вязкими или серьезными историями на начальном этапе перфоманса.

Диагностика аудитории: Во время взаимодействия с аудиторией в первой части перфоманса кондактору необходимо для себя создать «физическую карту аудитории», на которой будут обозначены зрители из меньшинства: те, кто в заданной теме перфоманса думает по-другому, кто имеет иной опыт или представляет противоположную социальную или гендерную группы. В дальнейшем это понимание аудитории ведущий будет использовать для выбора рассказчиков.

Разговор с залом: Если в середине перфоманса главный акцент на взаимодействии с рассказчиком, то в первой половине это общение с «коллективным ртом». Ведущий общается с залом на заданную тему, для того, чтобы собирать важные моменты для игры, усиливать горизонтальные связи в аудитории, помогать аудитории сделать переход от логики к общности. На мой взгляд, алгоритм поведения ведущего можно выразить тремя действиями. *Разговор – Момент – Игра*. Ведущий говорит с залом. Выдергивает момент или состояние, задает форму для игры. И это все по кругу в темпе 25\6.

4. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РАССКАЗЧИКОМ

Ритуал: Ведущий вводит новые ритуалы и соблюдает их: использование слова «история», приглашение на стул рассказчика, актеры сидят на стульях, выбор на роли актеров.

Интервью рассказчика и назначение больших форм: В сердце перформанса происходит главная магия плейбэк театра. Кондактор приглашает из зала на стул рассказчика, проводит интервью и обязательно назначает большую форму. В интервью важно учитывать пять тем.

1. Контакт – это то как обращаться и взаимодействовать с рассказчиком.
2. Платформа истории – кто участвовал, где было, что произошло
3. Процедуры – кто сыграет тебя, откуда смотреть и т.д.
4. Что главное в истории – какое важное событие, как изменило, что дало.
5. Травма – если рассказчик находится в переживаниях, понять как с этим надо обходиться.

Важным требованием является назначение 3-4 больших форм в центральной части перформанса.

Инструкция актером, лаунч: На мой взгляд очень помогает игре историй (особенно молодым труппам) итоговое резюме после интервью с рассказчиком. Мы называем это лаунч разгон. Лаунч - это в одном предложении ведущий сообщает актером и залу, о ком и про что эта история. Уметь давать лаунч - очень важный и сложный навык ведущего.

Контакт после истории: Если история сложная для рассказчика, то ведущий создает момент переваривания увиденного и организует поддержку рассказчику через просьбу поднять руки тех, кто еще с таким сталкивался,

или разделяет чувства рассказчика. Ведущий может попросить, кто мог бы побыть рядом с рассказчиком до конца перформанса.

5. УПРАВЛЕНИЕ ТЕМОЙ

Это группа компетенций относящихся к управлению, с помощью которого ведущий создает возможности появления историй на заданную тему и их обмена во время перформанса.

Следование логике перформанса: На мой взгляд, весь плейбэк перформанса является перформативной практикой (Р. Шехнер), направленной на изменения реальности, в основе такой практики лежат ритуалы, имеющие четкие границы и правила. В связи с этим, соблюдение структуры перформанса и управление ходом представления является обязательной задачей ведущего. Важными элементами являются переход к историям из зала, стул рассказчика, знакомство с соседями, благодарность актеров, финал выступления.

Тематический сторителлинг ведущего: Мы вновь возвращаемся к личным историям от ведущего, именно специально подобранные истории, которые рассказывает ведущий стимулируют у аудитории отклик, желание поделиться историей на тему перформанса.

Использование разных речевых триггеров (Patterns of Story Linkage): Для раскрытия темы с разных сторон ведущему необходимо обращаться к разным группам аудитории. Для этого должны быть использованы следующие виды триггеров: ассоциативность, инверсия, противоположность.

Одна из целей разных триггеров - дать возможность рассказывать истории на тему разным рассказчикам и услышать разные истории.

Переходный момент: Ведущий обозначает для аудитории переходы от малых форм к большим и завершение игры историй. В первом случае используется ритуал «разговора в зале», а во втором обязательно сообщается, когда будет история последняя. Важно учитывать, что если после последней сыгранной истории появляются руки, чтобы еще рассказать историю, то ведущий для игры таких историй выбирает малые формы.

6. АТМОСФЕРА

Пространство: Перед началом спектакля ведущий тестирует пространство и вносит изменения в расстановку предметов и стульев. Очень важным условием для атмосферы должна быть защищенность пространства от шума и посторонних обстоятельств, также важно, чтобы зритель видел и слышал, что происходит на сцене, разумное количество зрителей.

Этика плейбэка: Мы обязательно отстаиваем и руководствуемся правом любого зрителя на рассказ своей истории, ведущий стремится предоставлять право голоса меньшинству и непривилегированным рассказчикам. Ведущий принимает противоположные взгляды на тему перформанса. Ведущий проявляет толерантность, оказывает поддержку ранним рассказчикам и управляет коммуникациями несдержанных и критичных участников.

Ритуальная рамка: Ведущий организует повторение четких ритуалов в плейбэке для более легкого принятия спонтанности и импровизации.

Добрососедство, солидарность: Ведущий помогает аудитории познакомиться и развить горизонтальные связи. С помощью юмора, диалогов и сторителлинга кондактор и актеры устанавливают позитивный контакт для стимулирования эмпатии к рассказчикам и появлению потока историй.

В завершение хочется отметить, что данная концепция на сегодня находится еще в разработке, но при этом была представлена на нескольких воркшопах для плейбэкеров и вызвала интерес, что демонстрирует, на мой взгляд, ценность создания концепции, максимально описывающей палитру необходимых навыков кондактора.

Литература:

1. *Schechner Richard, Performance Theory* (London: Routledge. 2003)
2. *Девид Хетченс. «9 техник сторителлинга. Руководство для инноваторов и создателей идей»* Попурри Минск 2016
3. *Джо Салас. Что такое «хороший» плейбэк театр?* Журнал Психодрама и современная психотерапия. 2012 №1-2 Украина. Киев.
4. *Джо Салас. Играем реальную жизнь в плейбэк театра.* Москва Когито – центр. 2009
5. *Питер Губер. «Расскажи что бы победить»* Эксмо, Москва 2012
6. *Фольма Хоеш, Красная нить: рассказывание историй как процесс исцеления.* Журнал Психодрама и современная психотерапия. 2012 №1-2 Украина. Киев.