

Загряжская Е., Романова В.

ФОРМЫ ИГРЫ В ПЛЭЙБЭК ТЕАТРЕ

В статье описываются формы игры в плейбэк театре. Они являются важными элементами структуры плейбэк перформанса.

Ключевые слова: плейбэк театр, перформанс, кондактор, формы игры в плейбэк театре, Жидкая скульптура, Трансформация, Хор, Говорящий хор, Пять элементов, Картина, Фотографии, Коллаж, Домино, Открытая заморозка, Розетка, История (Сцена), Эпизоды, История в одно слово, Свободная форма (Свободный джаз), История в трех предложениях, История в частях, Палитра, Спектр, Три солиста, Синхронизация (Синхронный перевод), Мозаика, Символическая История, Рассказ в форме V, Эхо, Салют, Пары, Встреча символов, Куклы (Греческие куклы), Балет рук, Балет ног, Плейбэк-марионетки, Мудрец, Хайку, Табло.

Плейбэк театр — оригинальная форма импровизационного искусства, в которой пришедшие на представление зрители рассказывают о реальных событиях, произошедших в их жизни, а затем наблюдают, как эти рассказы воплощаются в сценическое действие. Это интерактивный театр, занимающей свое место между психологией, общественной жизнью и искусством. Его главная ценность — истории, которыми наполнена сама жизнь. Люди могут научиться их распознавать. «Нам необходимы истории для выстраивания смысла наших жизней», — пишет Джо Салас (Джо Салас, 2009, с. 18), жена и профессиональный партнер Джонатана Фокса, основателя плейбэк театра.

Источниками возникновения плейбэк театра являются традиции устного рассказа, психодрама и театральные теории и практики XX века (Фох, 1999a). Образ человека как рассказчика историй, имеющего потребность в историях и жажду быть услышанным, составляет философско-антропологическое основание плейбэк театра. Плейбэк театр стал «ритуалом для нашего времени» (Фох, 1999b).

Загряжская Елизавета — клинический психолог, психодраматерапевт, преподаватель психологии и психодрамы в МГУ им. М.В.Ломоносова, актер, кондактор и руководитель труппы плейбэк театра (Москва), плейбэк практик и тренер плейбэк групп, член международного сообщества плейбэк театра (IPTN). E-mail: psychodramatist@newmail.ru

Романова Вера — студентка факультета психологии МГУ им. М.В.Ломоносова, актриса плейбэк театра (Москва).

Этот «ритуал» состоит из перформансов — выступлений плейбэк трупп. Ведущий перформанса — кондактор, создает атмосферу доверия и предлагает зрителям поделиться историями (переживаниями), произошедшими с ними недавно или давно, во сне или наяву. Кондактор, актеры и музыкант внимательно слушают рассказчика. (Психологические знания и умения часто им в этом помогают). Сюжет его истории и становится «сценарием» для последующей импровизационной игры актеров. (Актеры и кондактор в плейбэк театре должны обладать актерскими и режиссерскими знаниями и навыками, которые развиваются в профессиональных обучающих программах по подготовке плейбэк практиков). Структура игры актеров задается плейбэк формами, коллекцию которых мы решили описать в нашей статье.

Жидкая скульптура: рассказчик дает из зала короткий эмоционально насыщенный ответ на вопрос кондактора. Актеры по очереди выступают вперед с повторяющимся звуком и движением, выражающим какой-то аспект чувств рассказчика (изображается только рассказчик, а не объект, вызывающий эти эмоции, или другой персонаж). Играет музыка. Актеры придают действию органичную (гармоничную, целостную) скульптурную форму. Актер, выступивший первым, останавливается, за ним следуют остальные. На короткое время скульптура замирает в финальной позе.

Происхождение формы: Форма Жидкая скульптуры была создана Джонатаном Фоксом.

Трансформация: когда рассказчик описывает свои переживания так, что в них на смену одному чувству приходит другое, то можно показать ему это в форме Трансформация. Сначала актеры играют первое чувство в форме жидкой скульптуры, потом замирают в финальной позе, а потом сразу (без перехода в нейтральные позиции) начинают играть второе чувство тоже в форме жидкой скульптуры.

Происхождение формы: Форма Трансформация разработана в Школе плейбэк театра в Нью-Йорке.

Хор: актеры (два и более) становятся очень близко друг другу и играют, используя голос и движение как единый организм. Один человек предлагает реплику, другие немедленно ее подхватывают и развивают, пока не будет предложена следующая. Каждая реплика про-

износится с характерной интонацией, сопровождается движением, жестом, мимическим и пантомимическим выражением; актеры вместе с репликой повторяют синхронно эти движения, жесты и т.д. В форме хора можно сыграть целую историю, используя его как короткую форму, или элемент длинной истории, которая разыгрывается в форме истории. Актер может отделиться от хора на какое-то время и сыграть другого персонажа, а потом снова влиться в хор.

Происхождение формы: Форма Хор была создана Френсисом Баттоном (Австралия).

Говорящий хор: двое актеров сидят на стульях, близко друг к другу, остальные — стоят сзади них. Кондактор спрашивает несколько зрителей подряд об их чувствах, настроении. Когда несколько человек сообщают об этом, актеры одновременно играют все эти чувства, используя только мимику и голос (звуки, слова). Музыкант при этом не аккомпанирует. Эту форму удобно использовать в начале перформанса для разогрева аудитории.

Происхождение формы: Нам точно не известно происхождение этой формы. Мы узнали ее от актеров плейбэк театров Финляндии, где она достаточно часто используется.

Пять элементов: актеры встают на сцене в один ряд. Каждый из пяти актеров играет всю историю целиком (или любую ее часть), используя только одно выразительное средство: движение (танец), песня (голос), действие с тканями (реквизитом), музыка (актер берет какой-либо музыкальный инструмент и играет мелодию на нем, или это делает музыкант), мимика, речь и т.п., при этом используемое выразительное средство не должно повторяться дважды. Актеры играют по очереди: когда первый, отыграв свою часть, замирает, вступает следующий и т.д. Последний актер изображает самого рассказчика.

Происхождение формы: Форму Пять элементов создал Питер Холл (Австралия), в оригинале она исполняется без слов.

Картина: Актеры под музыку выходят и занимают места на сцене. Музыка останавливается. Каждый актер далее играет любой фрагмент истории, стоя на своем месте (без перемещений). Используются мимика, пантомима, слова, звуки. Музыка сопровождает игру. В конце все одновременно замирают.

Происхождение формы: Нам неизвестно, где впервые появилась эта форма. Ее активно используют плейбэк труппы Германии (г. Бремен, г. Кассель и др.).

Фото (Фотографии): история, рассказанная кем-то из зрителей, пересказывается кондактором примерно в 5 емких и коротких предложениях, обычно в настоящем времени и фразами из истории. После каждого предложения актеры четко, быстро и резко застывают в образе, выражающем сказанное. Они не издают звуков и используют минимум движений.

Форму Фотографий удобно использовать, когда рассказчик сообщает о большом количестве дел или событий, и при этом не говорит о своих чувствах: эта форма провоцирует человека почувствовать эмоции. Существует множество вариаций этой формы. В одной из них актеры могут использовать звуки и движения.

Происхождение формы: В Плейбэк театре Мельбурна, где впервые возникла эта форма, она называется Табло.

Коллаж: используется обычно, если в истории рассказчика отражена широкая социальная панорама. Кондактор просит рассказчика выбрать актера на роль себя, другие персонажи не выбираются. Актеры встают в ряд на заднем краю сцены лицом к зрителям. Один человек выступает вперед и играет какой-то аспект, момент или образ из истории. Другие могут присоединяться, чтобы полнее отыграть этот момент. Затем все возвращаются на линию, и следующий актер выступает вперед и т.д. Соблюдать хронологию не обязательно.

Форма Коллаж может быть использована также для завершения перформанса. Тогда актеры исполняют подряд много эпизодов из историй, прозвучавших во время представления. Подчеркнуть ценность каждой истории, придать ей глубину и художественную форму можно, если актер, выступающий вперед, начинает свою фразу так: «Однажды...», или «Жили-были...» и т.п.

Происхождение формы: Эта форма была создана Хадсон Ривер Плейбэк театром (США).

Домино: актеры встают в ряд на заднем краю сцены лицом к зрителям. Кондактор пересказывает историю рассказчика в 3–5 предложениях в настоящем времени и фразами из истории. После каждого

предложения один актер выступает вперед и играет одну роль, соответствующую этой части истории, которую он выбирает сам. Другие актеры один за другим последовательно, быстро, ритмично присоединяются к первому, создавая общую картину произошедшего. Далее все замирают в позах. Затем кондактор произносит второе предложение, и актеры по очереди меняют свои позы, создавая вторую картину. (Смена ролей и поз актеров происходит через занятие ими нейтральных позиций). И т.д.

Эта форма также подходит, чтобы сыграть серию историй из одного предложения: разные рассказчики последовательно из зала говорят по одному предложению, фразе, и актеры играют их в форме Домино.

Происхождение формы: Мы узнали форму Домино от Петроса Теодору, руководителя плэйбэк театра «T!NG» (Греция, Салоники). П. Теодору назвал эту форму разновидностью Фотографий. Она также похожа на Коллаж, но отличается тем, что в Коллаже рассказчик выбирает актера на роль себя, а в Домино — нет, а также тем, что в Коллаже эпизоды не называются кондактором (актеры сами их выделяют свободно), а в Домино — кондактор произносит названия эпизодов. В Домино актеры быстро и ритмично присоединяются к игре того, кто вышел вперед, а в Коллаже они действуют в свободном темпе и ритме.

Открытая заморозка: актеры встают двумя колоннами по бокам сцены. После того, как история рассказана, актеры по одному выходят в центр сцены и исполняют любую часть истории (в то время, как один актер играет, остальные остаются на своих местах в колоннах или иногда они могут сопроводить первого актера, но только если они уверены, что это поможет сделать сцену ярче, а потом возвращаются на свои места в колоннах). Первый актер, сыграв свою часть истории, замирает в центре сцены, далее второй актер исполняет свою часть истории, подстраивается к первому и тоже замирает, и т.д.

Происхождение формы: Форма Открытая заморозка была создана плэйбэкерами Израиля.

Розетка: актеры стоят на сцене в форме прямоугольника в нейтральных позах. Они играют, стоя на своих местах, или могут перемещаться строго по горизонтали, вертикали или диагонали прямоуголь-

ника. Каждый актер играет свой аспект истории один и не одновременно с другими актерами. Перемещение актера в другую точку прямоугольника осуществляется им достаточно стремительно, при этом характер движения нейтрален (как выход на сцену). Если другой актер замечает, что первый движется в точку, где он стоит, то он может покинуть свое место, а может и остаться, он также может отвернуться от идущего к нему или пойти ему навстречу. 3 этапа: движение в новую точку, экспрессивная игра, принятие нейтральной позиции. В процессе игры актеры используют минимум плача, смеха, слов, падений на пол, больше пантомимы, жестикуляции. Эту форму удобно использовать, когда история рассказчика содержит множество аспектов.

Происхождение формы: Форма Розетка была создана плэйбэкерами Новой Зеландии и является подражанием театру Гротовского.

История (Сцена): рассказчик выходит на сцену, садится рядом с кондактором, рассказывает историю, выбирает актеров на роль себя и обычно основных действующих лиц. Не разговаривая между собой, актеры занимают места на сцене, пока играет музыка, разыгрывают историю (музыка сопровождает всю игру). После того, как история сыграна, кондактор спрашивает рассказчика о его впечатлениях. 5 этапов: интервью, мизансцена, разыгрывание истории, благодарность рассказчику (взгляд на него) и респрос о впечатлениях.

Происхождение формы: Классический вариант формы История (Сцена) был создан Джонатаном Фоксом, основателем плэйбэк театра.

Эпизоды: когда история рассказчика очень большая и состоит из нескольких эпизодов, то кондактор может структурировать ее исполнение, задавая актерам словами, какой эпизод нужно сыграть. После того, как актеры в форме Истории (Сцены) сыграли нужный эпизод, кондактор объявляет следующий. И т.д. Последовательность эпизодов, задаваемая кондактором, может не совпадать с последовательностью, в которой их рассказывал рассказчик.

Происхождение формы: неизвестно.

История в одно слово: рассказчик выбирает только актера на роль себя, остальные актеры берут себе роли сами. Эта форма исполняет-

ся как История, однако каждый актер может говорить только одно слово в течение всего действия. Это слово нужно пронести через всю историю. Актер может произносить выбранное им слово с разной интонацией, разным тембром в разные моменты действия, диалоги с другими персонажами тоже происходят только с помощью одного слова от каждого из них.

Происхождение формы: Эта форма возникла из упражнения, предложенного Джонатаном Фоксом, направленного на тренировку исполнения актерами историй рассказчика. Оно так понравилось участникам тренировочного курса, что они решили использовать его как форму плейбэк игры.

Свободная форма (Свободный джаз): после того, как история рассказана, кондактор предлагает рассказчику выбрать актера на роль себя. Остальные актеры выбирают себе роли сами и могут даже менять в процессе игры. Внешние и внутренние роли могут присутствовать на сцене одновременно. И даже выбор актера на роль рассказчика не обязателен. Это свободная импровизация. Актеры используют любые выразительные средства для исполнения своих ролей. Действие на сцене сопровождается музыкой.

Происхождение формы: Эта форма имеет смешанное происхождение.

История в трех предложениях: кондактор приглашает зрителей рассказать историю в трех предложениях (если нужно кондактор делает выжимку из истории). Три актера выходят на сцену. Первый актер, прослушав все три предложения, старается передать суть первого предложения, используя голос, тело, ткани, движение в пространстве сцены, затем он замирает. Второй актер делает то же самое для второго предложения и т.д. Он может обращаться к первому, застывшему, но тот не отвечает. Актеры могут изображать разных персонажей.

Происхождение формы: Эта форма создана в Плейбэк театре Юджина (штат Орегон, США).

История в частях: играется так же, как и предыдущая форма, но здесь актеры сами выделяют в истории три ключевые части. Можно также разделить историю на 4–5 частей и тогда большее количество актеров может играть на сцене.

Происхождение формы: Эта форма имеет смешанное происхождение. В Швейцарии она известна под названием «Трилогия».

Палитра: эта форма используется для исполнения историй, в которых повествуется о последовательности событий, произошедших с рассказчиком, и о смене его чувств. Актеры встают полукругом и по очереди играют последовательность действий, эмоций или событий истории в хронологическом порядке — по одному действию на каждого актера. После того, как последний актер сыграл свою часть истории, все актеры одновременно начинают играть каждый свой аспект, а затем находят завершение (одновременно замирают). Игра сопровождается музыкой. Палитра отличается от Истории в частях тем, что в Палитре обычно каждый актер играет рассказчика (его состояния, переживания), тогда как в Истории в частях актеры могут играть разных персонажей истории.

Происхождение формы: Нам неизвестно, где впервые появилась эта форма. Мы узнали ее от Йозефа Паради, тренера плейбэк групп и директора Плейбэк Театра сновидений в Будапеште (Венгрия).

Спектр: играется аналогично Палитре, но каждый последующий актер начинает исполнять свою часть истории, копируя финальную позу предыдущего актера. И после выступления последнего актера действие заканчивается, то есть в конце нет одновременного исполнения актерами всех частей истории.

Происхождение формы: неизвестно.

Три солиста: Три актера выходят на сцену. Они сами выделяют в истории три ключевые части. Первый актер делает шаг вперед и играет одну из частей истории (не обязательно в хронологическом порядке), используя мимику, пантомиму, ткани. Затем он замирает в финальной позе. Далее второй актер встает рядом с первым и копирует его позу. Первый актер после этого встает в нейтральную позицию и отходит назад. Далее второй актер играет свою часть истории и т.д. После того, как третий актер сыграл свою часть истории и замер в своей финальной позе, первые два актера выходят вперед так, чтобы все твоё встали в линию, и каждый занимает свою финальную позу. Актеры могут изображать разных персонажей, а также символические образы. Важно, чтобы актеры делали свои движения очень медленно

и продолжительно. В основном они играют невербально, однако допускается использование звуков или отдельных слов.

Происхождение формы: Форму Три солиста создал Петрос Теодору, руководитель плейбэк театра «T!ING» (Греция, Салоники).

Синхронизация (Синхронный перевод): один актер занимает центральное место на сцене, другие четверо встают в один ряд на краю сцены (справа или слева). Первый актер играет всю историю, используя только жесты, мимику и пантомиму. Остальные четверо с произвольной последовательности озвучивают действия первого актера словами (реже — мелодией и звуками), сохраняя эмоциональную нейтральность и не используя движений. Эта форма может быть применена, когда история рассказчика длинная и все события в ней происходят вокруг него, а также для исполнения истории в юмористическом ключе.

Происхождение формы: Нам неизвестно, где впервые появилась эта форма. Мы узнали ее от Петроса Теодору, руководителя плейбэк театра «T!ING» (Греция, Салоники).

Мозаика: рассказчик с помощью кондактора распределяет роли между актерами. Актеры молча располагаются на сцене, замирая в характерных для своих ролей позах, создавая красивую картину. Актеры выступают по очереди так, что в каждый момент только один из них играет (он может перемещаться по сцене), а остальные сохраняют неподвижность в своих позах. Каждый актер вступает в игру только один раз и, исполнив свою роль, замирает. Он может взаимодействовать с остальными, но на это взаимодействие никто не откликается. При этом актер, исполняющий роль рассказчика, играет несколько раз — первым и последним, он также может вступить и в середине.

Происхождение формы: Нам точно неизвестно происхождение этой формы. Мы узнали ее от актеров плейбэк театра г. Кассель (Германия).

Символическая история: после того, как рассказчик рассказал свою историю, кондактор просит актеров дать свои ассоциации к ней, обозначая, что существует три типа ассоциаций — с миром природы (природных явлений), с миром общества (людей), с миром культуры (сказок, художественных произведений, фильмов и т.п.). Актеры четко,

ясно и нейтральным голосом по очереди говорят свои ассоциации, используя форму: «У меня Ваша история ассоциируется с...» или «Ваша история напоминает мне...» Рассказчик далее может поделиться своей ассоциацией, пришедшей ему в голову, и выбирает один из названных образов (сюжетов), который ему откликается. Далее актеры играют историю, используя и первоначальное ее содержание, и символическое (ассоциацию).

Происхождение формы: Форма Символической истории была создана Елизаветой Загряжской, руководителем плейбэк труппы в Москве (Россия).

Рассказ в форме V: актеры стоят на сцене в форме V. Актер, стоящий впереди, рассказывает историю от третьего лица, используя жесты, но, не разыгрывая ее. Другие актеры эхом повторяют жесты рассказчика, но не смотрят на него. Можно иногда использовать и звуки.

Происхождение формы: Эта форма была создана Хадсон Ривер Плейбэк театром, художественным руководителем которого является Джо Салас (США).

Эхо: актеры становятся буквой V острием к зрительному залу, образуя три ряда. Актер, стоящий впереди подразделяет историю на три части и первым начинает играть каждую из них. Исполнив свою часть, первый актер плавно приседает. Актеры, стоящие сзади, развивают то, что он сыграл, при этом интенсивность игры нарастает, достигая максимума в последнем ряду (это касается и движений, и громкости голоса и содержания, которое может стать гротескным). Два актера второго и третьего рядов играют одновременно, но, не перебивая друг друга, по завершении своей части тоже садятся или замирают в позах, соответствующих сыгранному. Как только третий ряд окончил свою игру, первый актер поднимается и начинает следующую часть и т.д.

Происхождение формы: Форма Эхо, вероятно, является модификацией Рассказа в форме V, имеет смешанное происхождение и много разновидностей исполнения.

Салют: актеры стоят на сцене в форме пятиконечной звезды. После того, как актер, стоящий впереди, отыграл свою часть, все осталь-

ные хором (как залп салюта) повторяют его последнее слово и сопровождающий его жест. Затем актеры сдвигаются на одну позицию по часовой стрелке и повторяют последнее слово и жест второго актера, который теперь стоит впереди и т.д. В конце, после того, как все актеры отыграли и вернулись на свои изначальные места, каждый повторяет свое последнее слово и движение.

Происхождение формы: Форма Салют была создана актерами Московского плейбэк театра (Россия).

Пары: актеры становятся в пары один позади другого, изображая две части одного человека. Кондактор спрашивает зрителей об амбивалентных чувствах. Первая пара начинает, вторая продолжает. Каждый член пары играет одно чувство рассказчика. Во время игры актеры остаются в парах, чтобы визуально создавать образ одного человека.

Модификация этой формы: Если на сцене 5 актеров, то четыре из них образуют пары, а один обычно встает между этими парами актеров и играет один последовательно два амбивалентных чувства, четко разделяя их короткой паузой. После игры всех актеров музыкант также может исполнить Музыкальную Пару — две мелодии, каждая из которых выражает одно из противоположных чувств, о которых рассказал зритель (для этого можно использовать музыкальные инструменты, издающие разные типы звуков).

Происхождение формы: Классический вариант Формы Пары был создан Джонатаном Фоксом.

Встреча символов: эта форма плейбэк театра применяется при работе со сновидениями. Три актера на сцене изображают один символ из сновидения рассказчика, трое других — другой символ, и они встречаются в центре сцены.

Происхождение формы: Форма Встреча символов была создана Йозефом Паради, руководителем Плейбэк Театра сновидений в Будапеште (Венгрия).

Куклы (Греческие куклы): на сцене играют 4 актера. Первый актер выходит на сцену и с нейтральным выражением лица нейтральным голосом говорит слово (фразу). Второй актер выходит на сцену, делает из первого куклу специфическим способом и отходит на задний

план сцены. После этого первый актер произносит то же слово (фразу), но уже из роли куклы, используя интонацию и сохраняя позу куклы. Далее он принимает нейтральную позицию и тоже отходит на задний план сцены. Затем третий и четвертый актеры делают на сцене аналогичные действия. Когда они закончили все четыре актера одновременно делают шаг вперед и останавливаются на несколько мгновений в нейтральных позах.

Процедура делания куклы: мастер (кукловод) не дотрагивается физически о тела куклы. Оба они представляют, что между ними есть невидимые ниточки, дергая за которые можно придать телу куклы позу. Мастер отрывистым, резким движением руки на расстоянии указывает кукле на часть ее конечности (тела, головы) и далее тянет куклу за эту часть ее тела в нужную сторону (в соответствии с замыслом мастера), не дотрагиваясь до нее (как тянут за ниточку). Потом мастер выбирает другую часть тела куклы и тянет ее в другую сторону и т.д.

Происхождение формы: Эту форму создал Петрос Теодору (Греция), поэтому в России мы называем ее Греческие Куклы.

Балет рук: двое актеров держат непрозрачное полотно. За ним располагаются остальные актеры так, чтобы были видны только их руки над полотном. Актеры придают своим пальцам и кистям рук разные позы, используют голос, движение, появление, исчезновение из-под полотна рук.

Происхождение формы: Нам не известно точное происхождение этой формы.

Балет ног: играется аналогично балету рук, только в данном случае из-под непрозрачного полотна видны только ноги актеров. Актеры играют историю рассказчика ногами. При этом они используют голос. Эту форму удобно использовать, если актеры играют на сцене, а зрители при этом сидят ниже уровня сцены.

Происхождение формы: Нам неизвестно точное происхождение этой формы.

Плейбэк-марионетки: двое актеров на сцене держат непрозрачное полотно (занавес). За ним — пять актеров. Рассказчик излагает свою историю. После этого пять разных предметов человеческого обихода

появляются поверх занавеса (например, топор, миксер, игрушка, бутылочка с моющим средством, линейка, туфля и т.п.), из которых зритель выбирает персонажей на роль себя и ключевых героев истории. Затем эти марионетки начинают разыгрывать историю. Действие сопровождается музыкой.

Происхождение формы: Нам точно неизвестно происхождение этой формы. Она описана в книге Джо Салас (Джо Салас, 2009, с. 43) и используется труппами разных стран мира.

Мудрец: кондактор приглашает зрителей задать вопросы, какие они хотели бы адресовать мудрецу. Мудрецом выступает труппа актеров. Актеры в свободной форме импровизации иносказательно, метафорически отвечают на эти вопросы (в том числе вопросом на вопрос)¹. При этом актерам важно использовать нелинейную логику мышления и действия. Эту форму удобно использовать в конце перформанса.

Происхождение формы: Мы узнали об этой форме от Йозефа Парради, тренера плэйбэк групп и директора Театра сновидений в Будапеште (Венгрия).

Хайку: один из актеров встает посередине сцены, другой — сбоку. Кондактор просит зрителей высказать свои мысли, которые возникли у них в ходе перформанса, или просто сказать по одному любому слову. Затем кондактор передает эти фразы (слова) актерам. Актер, стоящий в центре сцены создает из этих фраз (слов) художественное произведение, похожее на хайку. После того, как он произносит первое предложение, второй актер придает телу первого позу, выражающее это утверждение. Сохраняя эту позу, первый актер произносит второе предложение, второй актер слушает его, а потом вносит изменения в позу первого, и т.д. С помощью этой формы можно заканчивать перформанс.

Происхождение формы: Плэйбэк-форма Хайку была создана Джонатаном Фоксом.

¹ Пример подобного стиля ответов на вопросы продемонстрировали юнгианские психодраматисты Ю.Власова и А.Щербаков на воркшопе по работе с Тенью. (См. Власова Ю.В., Щербаков А.С., 2006).

Табло: эта форма часто используется для завершения плэйбэк перформанса. Кондактор просит всех актеров, участвовавших в представлении, выйти на сцену и сыграть любую роль из любой истории, рассказанной зрителями, которая тронула лично его. Актеры последовательно выходят в центр сцены, и каждый играет одну свою роль. При этом они объединяются в общую скульптуру. Желательно, чтобы максимальное количество героев истории было представлено актерами. После того, как последний актер сыграл выбранную им роль, все актеры одновременно начинают играть каждый свой аспект (иногда подхватывая, и иногда споря друг с другом), а затем находят завершение (одновременно замирают в соответствующих позах).

Происхождение формы: Форма Табло имеет смешанное происхождение. Нас научил этой форме Йозеф Парради, тренер плэйбэк групп (в том числе ведущий тренер первых московских плэйбэк актеров) и директор Плэйбэк Театра сновидений в Будапеште (Венгрия).

Существует огромное количество плэйбэк форм. Плэйбэк труппы разных стран мира постоянно создают новые формы игры в плэйбэк театре. Но мы надеемся, что наша коллекция плэйбэк форм будет полезна актерам и кондакторам плэйбэк театров.

Джонатан Фокс предложил таксономию форм игры в плэйбэк театре. Он разделяет формы по трем основаниям. Существуют нарративные (повествовательные) и ненарративные. Примеры нарративных форм — История, Рассказ в форме V, Эхо; примеры ненарративных форм — Жидкая скульптура, Пары, Куклы.

Другое основание для классификации плэйбэк форм — ограниченные (актеры должны исполнить свои роли в ограниченное время и занимая на сцене фиксированное место) и неограниченные (актерам предоставляется много пространства и времени для проявления себя на сцене). Примеры ограниченных форм — Картина, Фотографии, Пять Элементов; примеры неограниченных форм — История, Свободная форма. Существует много форм плэйбэк театра, занимающих промежуточное место на шкале Ограниченные — Неограниченные.

Третье основание для классификации плэйбэк форм — степень трудности исполнения формы для актера или кондактора. Например, форма, относительно простая для актерской игры, но трудная для кондактора, — это Фотографии, а формы, относительно легкие для кон-

дактора, но трудные для актерского исполнения, — Хор, Эхо, Мудрец. Большинство форм плэйбэк игры относительно трудны для обоих представителей труппы (и для актеров, и для кондактора). Успех перформанса зависит от тесного сотрудничества всех — актеров, кондактора, музыканта и зрителей, от их тонкой настройки друг на друга и точного (во многом интуитивного) взаимопонимания.

Профессиональный Плэйбэк практик должен освоить профессии актера, психолога и режиссера. Ведь язык Плэйбэк перформанса — это язык образов, действий, смыслов, жанров, мизансцен.

Литература

1. *Салас Дж.* Играем реальную жизнь в Плейбек-театре. — М.: Когито-Центр, 2009. 159 с.

2. *Власова Ю.В., Щербаков А.С.* Полет черной бабочки // Психодрама и современная психотерапия: научно-теоретический и научно-методический журнал. 2006. № 2–3. С. 57–64.

3. *Fox, J.* (1999a). Introduction // In J.Fox & H.Dauber (Eds.). *Gathering voices: Essays on Playback Theatre*. — New Platz, NY: Tusitala Publishing. P. 9–16.

4. *Fox, J.* (1999b) A Ritual for our Time // In J.Fox & H.Dauber (Eds.). *Gathering voices: Essays on Playback Theatre*. — New Platz, NY: Tusitala Publishing. P. 116–134.

Zadryazhskaya E., Romanova V.

Playback Theatre play forms

The article describes Playback Theater play forms. They are important elements of playback performance structure.

Keywords: playback theatre, playback performance, conductor, Playback Theatre play forms, Fluid Sculpture, Transformation, Chorus, Speaking Chorus, Five elements, Picture, Photos, Collage story, Dominoes, Open Freeze, On the Jack, Story (Scene), Episodes, One-word Story, Free Form (Free Jazz), 3-sentence story, N-part story, Palette, Spectrum, Three soloists, Synchronization, Mosaic, Symbolic Story, Narrative-V, Echo, Salute, Pairs, Meeting of symbols, Dolls (Greek Dolls), Hands ballet, Feet ballet, Playback Puppets, Wise man, Action Haiku, Tableau.