

СТАНИСЛАВ ГЛУШКО

СИСТЕМА ТЕАТРАЛЬНОЙ ИМПРОВИЗАЦИИ

Театральная импровизация – это выполнение актёром функций драматурга, режиссёра и актёра – одновременно.

*“Мне кажется, импровизация –
одно из самых действенных средств,
способных спасти современную сцену
Г.А. Товстоногов*

Что такое театр? В чём его назначение? Каким он мог бы быть, если бы всегда, удивлял зрителей? Однозначно на эти вопросы ответить, наверное, невозможно, но одна из главных задач театра, как и искусства, вообще, – придать форме содержание, заполнить сознание зрителя новыми впечатлениями, рассказав ему живую историю о нём самом, заставить сопереживать, удивляться. Видимо, это мог бы быть импровизационный театр, – как нечто новое, в условиях преобладания классической формы театра, с максимальной свободой самовыражения актёров, где публика, являлась бы энергетическим соучастником спектакля. Живой театр, живые актёры, живые спектакли...

Сама по себе импровизация – явление не новое: античные представления странствующих комедиантов, итальянская комедия масок Дель арте... Об импровизации писали Станиславский и Товстоногов, её применял Михаил Чехов и Мейерхольд, но речь в этих случаях, шла о структурной импровизации, где актёру запрещалось отходить от текста, и замысла режиссёра. Появился миф о том, что импровизация должна быть подготовлена и по-другому, быть не может. В данном пособии, речь в основном, идёт о другой импровизации – спонтанной, где актёрам предоставляется полная творческая свобода, без текста и каких бы то ни было установок извне, её основные принципы, правила и исключения из этих правил. Системно описываются основные законы существования актёра в спонтанной импровизации, основы импровизационного диалога, структурная импровизация и различные игровые ситуации. Материал пособия может быть использован в театральной педагогике, воплощён как самостоятельный вид театрального искусства, как психологический тренинг, и рассчитан на профессиональных режиссёров, актёров, любителей, студентов театральных Вузов, и всех, кто имеет минимальное представление о театре, и кому интересно применить данную методику на практике.

Книга основана на практическом опыте игры в театре импровизации «Чёрный квадрат», и выражает личное мнение автора.

ГЛАВА 1

ТРИ КЛЮЧА СПОНТАННОЙ ИМПРОВИЗАЦИИ

Спонтанная импровизация это изначальная основа мастерства актёра. Когда дети начинают играть, им не нужен драматург и режиссёр - всё происходит спонтанно, легко, автоматически. Та же спонтанность самовыражения присуща взрослым, - особенно, если они актёры. Это уже потом появляется кто-то, убирающий всё "лишнее", и одновременно делающий их несвободными, но суть актёрского мастерства - импровизация. Спонтанная импровизация - это фундамент, на котором существует структурная импровизация и, вообще, любые другие её виды. Актёры, в этом случае, абсолютно свободны, - нет текста, мизансцен, установок режиссёра, костюмов, декораций - всё это рождается во время игры. Музыка в спонтанной импровизации так же отсутствует, так как её наличие может помешать актёрам, создавать и периодически изменять собственный игровой темпо-ритм, который может не совпасть с музыкальным.

Предметы и детали интерьера, используются только воображаемые.

Зрители располагаются вокруг сцены, - это избавляет актёров от необходимости раздумий, какой частью тела они повернуты к зрителям. Как показал многолетний опыт, расположение сцены в центре является принципиальным. Попытки играть спонтанную импровизацию на сцене, в классическом её виде, оказывались менее удачными. Необходимость контролировать своё тело и быть постоянно повернутым лицом к зрителям, лишает незаменимой свободы ума и тела, без которой импровизация невозможна.

Актёры находятся за игровым пространством, но их видят зрители. После, примерно, минутной паузы, один из актёров выходит и начинает игру. Могут ли начать игру одновременно два или три человека? Могут, но при этом вероятность того, что они поймут друг друга, и оправдают своё поведение в одних и тех же предлагаемых обстоятельствах, соблюдая при этом их логику, или, будучи органично алогичными - невелика, поэтому начало игры одним человеком более рационально, - у партнёров есть время понаблюдать и осмыслить действия первого. Это не отменяет возможность выхода двух или трёх актёров одновременно в самом начале, - при наличии богатого импровизационного опыта, предусматривающего мгновенный актёрский контакт.

С этого момента начинают действовать три ключа спонтанной импровизации, три основных принципа, при правильном использовании которых, импровизация становится интересной.

Первый из них - ИДЕЯ.

Смысл этого слова, в данном случае, отличается от классического понимания, принятого в театре и драматургии.

Актёр выходит и начинает что-то делать, заявляя ситуацию, при этом она должна быть экстремальной, требующей немедленного разрешения (самоубийство, борьба за выживание, монолог о несчастной любви, исповедь перед смертью и т.д.).

Экстремальность может не быть заявлена явно, буквально - действия могут быть нейтральными, - тогда она должна присутствовать внутри, и выражаться контрапунктом мимики и пластики. Зритель должен понимать, что "что-то происходит". Вообще, экстремальной, ситуацию делает отношение персонажа к ней, - любую ситуацию, можно подать как экстремальную, и наоборот, взять экстремальную тему, и играть безразлично, что так же, в некоторых случаях, может быть интересно. Так или иначе, внутренняя инертность, если она появилась, может растянуться до конца, поэтому, желательно в начале, создать "горячие" предлагаемые обстоятельства.

Может ли импровизация начинаться не с экстремальной ситуации? Может, если идея, с которой вышел актёр, достаточно интересна. Тогда экстремальность должен привести второй актёр, в крайнем случае, третий. Рано или поздно, ситуацию нужно обострить, создать проблему выбора - должен произойти конфликт, как катализатор дальнейшего развития сюжета. Помимо этого, в изначальной идее должно присутствовать событие ("началась война", "она меня бросила", "папа умер", "он сейчас придет"). Событие может и не произойти прямо сейчас, оставаясь в некоем абстрактном будущем, но его нужно заявить как необходимый стимул к развитию ситуации.

Что делать, если нет идеи, но надо играть? Выходите, и делайте что-нибудь, иными словами, - действуйте, - идея придёт позже. Действия могут быть любыми - логичными, понятными для других, - алогичными, необъяснимыми, абстрактными, но в любом случае, должны быть интересны. Если актёры увлеклись - то игра, очень долго может быть, вообще лишена экстремальных ситуаций и событий. Простой диалог "ни о чём", может быть интересен долгий период времени, если актёры верят в то, что играют. Длительное отсутствие чёткого понимания того, что же на самом деле происходит на сцене, о чём это всё, может вызвать зрительский интерес, и «раскрывать карты» сразу, иногда не обязательно, но в конечном итоге, желателен оправдать игру, сделав понятной. Исходя из вышесказанного, вырисовывается персонаж, место действия, задача на ближайший период времени, и отношение к происходящему событию (произошедшему). Актёр, начавший игру, должен для себя и, что самое важное, для партнёров и зрителей ответить на вопросы: "кто я?" "где я?" "какой я?" "чего хочу?".

Если первый человек не смог этого сделать, достаточно вразумительно, то есть вышел без идеи и не смог ответить для себя ни на один из вышеперечисленных вопросов - тогда - это задача второго, третьего, - остальные актёры подстраиваются под наиболее интересный вариант. Сложность в том, что ни место действия, ни отношение к предлагаемым обстоятельствам, ни тем более задачу пронести через всю игру без изменений, в большинстве случаев, невозможно - партнёры не дадут. Но знать ответы на выше поставленные вопросы нужно в любой момент.

Придумывая идею, актёр должен в общих чертах представлять, кем и как могли бы выйти его партнёры, - то есть, быть драматургом и режиссёром, оставив игровое пространство для вхождения других персонажей. Неправильно будет, за редким исключением, обозначить такое место действие и такие предлагаемые обстоятельства, в которых никто, кроме первого актёра, не сможет появиться. Важно не перегружать Идея идеями, объясняя всё. Необходимо в доступной для понимания форме дать понять суть происходящего - остальное доскажут другие актёры. Если, например, первый актёр говорит второму «Ну давай рассказывай», то для второго остаётся широчайший спектр идей, которые можно выбрать – практически любое место действия и любые персонажи, - учитель-ученик, начальник-подчиненный, отец-сын и т. д. Если первый актёр скажет – «Петров, я вызвал сегодня твоих родителей в школу, после того как ты вчера вечером разбил окно в учительской, и сжёг входную дверь. Поэтому твой папа, крупный предприниматель, сделает нам ремонт во всей школе и подарит мне машину», то у других актёров выбор небольшой. Максимально сужать игровое пространство можно, если в запасе есть оригинальная идея и актёр точно знает, что он будет делать дальше. В большинстве случаев предугадать развитие игры невозможно, поэтому правильной будет, оставлять игровое пространство максимально широким.

Несмотря на совмещение актёра, режиссёра и драматурга в одном лице, в игровом пространстве, должно, чуть в большей степени, преобладать актёрское начало, а вне игрового пространства, когда актёр наблюдает игру и принимает решения о вариантах её дальнейшего продолжения - драматургическое и режиссёрское. Предлагая идею, актёр должен определиться с её жанром, естественно, остальные актёры, входя в игру, должны поддерживать его, - либо изменить кардинально, если ситуация в целом от этого выиграет, либо создать смешение жанров.

Второе ключевое понятие - ПАРТНЁР.

После того, как в игровое пространство входит второй актёр, между первым и вторым должен произойти контакт, и произойти он может только при внимательном отношении к партнёру, являясь одним из залогов успеха в импровизации, - когда люди слушают, слышат, - и это их как-то изменяет. При помощи изменений происходит развитие сюжета, которое, теоретически, может быть бесконечным, если партнёры внимательны друг к другу.

Второе ключевое понятие может заменить первое, если с первым не сложилось. Если заготовленной идеи нет, и она не пришла после вхождения в игровое пространство, её можно взять от партнёра - либо играть его идею, либо придумать свою, оттолкнувшись от его игры, а можно и то и другое одновременно.

Вместе с этим, между первым и вторым актёром, контакт может не произойти, если эта неконтактность заложена в самой идее, и ситуация выигрывает от этого.

Третье ключевое понятие - ИЗМЕНЕНИЯ.

Изменяться можно, лишь действуя, - внутренне, словесно и физически. Действуя в этих трёх ипостасях не только в отношении непосредственно партнера с целью изменить его, но и меняя себя, актёр будет опосредствованно воздействовать на партнёра, который будет обязан измениться, при наличии игрового опыта. Например, образ, обладающий игровым дефектом речи или физическим недостатком, будет интересней для партнёра, чем, лишенный каких бы то ни было качеств. Эти изменения происходят в пластике, мимике и голосе.

Здесь важно уточнить, что такое действие в импровизации. Определение этого понятия можно разбить на две составляющие: 1. Действие - это изменение себя. 2. Действие - это выполнение актёрской задачи. Эти два определения могут быть слиты воедино, а могут существовать и независимо друг от друга, поскольку, во-первых: менять себя можно без задачи и партнёра, во-вторых, понимание задачи может прийти после того, как актёр начал действовать, то есть сначала я выхожу и начинаю чистить автомат, заряжаю обойму, а потом понимаю, что я - профессиональный киллер и мне нужно убить девушку, которую я люблю и т.д.

Что касается второго определения, то естественно актёрская задача, как правило, напрямую связана с партнёром (партнёрами) и, выполняя её, действие так или иначе направлено на их изменение. В том случае, когда актёр действует один в игровом пространстве, например, кладёт кирпичи или ловит рыбу, все его действия, так или иначе, будут связаны либо с предысторией взаимоотношений, либо с будущими взаимоотношениями, либо с воображаемыми партнёрами. Если вы действуете, а партнер упорно не хочет меняться, - нужно менять способы воздействия, искать тот который изменит его.

Можно ли выполнять актёрскую задачу, не действуя? Можно, если задача - бездействовать, но и бездействие должно быть интересным. В этом случае бездействие является игровым ходом и за ним, как правило, следует очень интенсивное, на контрасте, действие. Например, на сцене стоит человек и смотрит в одну точку. Не двигается, молчит, ни о чём особенном не думает. Появляется второй актёр и пытается с ним заговорить. Первый не реагирует и второй делает для себя это событием, меняясь от неизменности своего партнёра, начинает активно действовать. Тогда первый говорит: "Я никогда больше не буду с тобой разговаривать, потому что ты - подлец". Ситуация постепенно проясняется и для второго актёра и для зрителей. Другой пример: первый актёр выходит, ложиться и «играет» роль «трупа». Кажется, что он не действует, но на самом деле его бездействие является информативным и событийным для других актёров, которые могут выйти сотрудниками милиции, начать обрисовывать труп, опрашивать соседей, родственников и т.д. Но если второй актёр скажет: «Миша, зачем ты опять напился?», тогда второй актёр «оживёт» и начнёт играть пьяного, а может и «настаивать» на том, что он труп, продолжая лежать без движения.

Игровой ход - это длительная неизменность поведения, за которой следует контрастное по отношению к этому поведению изменение.

В импровизации в игровой ход можно превратить всё, даже неудачную актёрскую игру. Например, кто-то долго не может покинуть игровое пространство - уходит, возвращается, опять уходит и т.д. Наконец, вернувшись четвёртый или пятый раз, - объясняет причину своих уходов-приходов и даёт партнёрам событие, являющееся контрапунктом по отношению к предыдущей теме, настроению и темпо-ритму.

Самый важный вид изменений - изменение общего темпо-ритма игры. Актёры должны чувствовать его и периодически, когда игра слишком однообразна, менять. Как правило, это связано с привнесением новых игровых идей. В классическом театре, при неизменности отдельных персонажей, это компенсируется изменением света, звука, декораций, мизансцен. В спонтанной импровизации актёр занимается режиссурой во время игры и обязан, через определённые временные отрезки, вносить изменения в свою и чужую игру, делать импровизацию интересной, во всяком случае, до тех пор, пока ситуация не исчерпает себя полностью. Если это произошло, нужно предлагать новую, делая это аккуратно, не ломая, а привязываясь к предыдущей теме так, чтобы одна плавно перетекала в другую. Сначала нужно найти контакт, цепляться за мелочи, детали, а затем предлагать новую драматургию и, если это необходимо - жанр.

Вместе с этим, если игра зашла в тупик, перестала быть интересной, её, иногда, можно резко поломать и тут же дать новое событие, отправную точку развития новой темы. Например, выходит первый актёр и начинает плыть в воображаемом море. Второй подходит к первому и говорит: "Ваше величество, принцесса умерла!" Первый актёр обязан принять новые предлагаемые обстоятельства и место действия, и оттолкнувшись от события, строить игру дальше, при этом, оправдывая свои предыдущие телодвижения. Второй актёр может помочь первому оправдать их "Извините, что прерываю вашу гимнастику" и т. д. Вообще, всё, что было до кардинального изменения драматургии или жанра, должно быть как-то оправдано, связано воедино, даже если это несвязуемо. Если например, я вышел с фразой «быть или не быть», и пытаюсь без юмора прожить её, а мой вышедший в игровое пространство партнёр, говорит – «Кто выпустил больного из шестой палаты?», то я вынужден принять новый жанр и оправдывать тут особенно, ничего не нужно. А если я играл сумасшедшего, и вдруг начал монолог Гамлета, ко мне вышла Гертруда, Клавдий, то придётся как-то «намекнуть» зрителю, почему до этого, был дурдом, а потом начался «Гамлет», то есть - оправдать.

Локальные игровые изменения должны быть контрастными - если первый актёр грустный,- второй весёлый, если первый быстрый, - второй медленный. Затянувшийся комизм ситуации хорошо сменить серьёзной, глубокой темой.

Важная составляющая импровизации, это игра против партнёра, когда актёр получает ответ на заданный вопрос, вопреки логике, - не тот который ожидает. Либо утверждение первого актёра противоречит ранее сказанному вторым, и он (второй) должен оправдать свои предыдущие реплики. Например, первый говорит - "Как поживает твой брат?", второй отвечает - "Мой брат умер", первый говорит - "Я же видел его сегодня!", на что второй отвечает - "Он умер пять минут назад", первый говорит - "Я видел его минуту назад!", второй отвечает - "Это наш третий близнец, он сегодня приехал из Америки", и т.д.

Наличие свободы в спонтанной импровизации, не говорит об отсутствии ограничений. Актёры создают эти ограничения для себя сами и сами их корректируют, по мере необходимости.

ГЛАВА 2

ОСНОВА ИМПРОВИЗАЦИОННОГО ДИАЛОГА

Воплотить всё вышесказанное в жизнь можно, используя так называемый молекулярный уровень импровизации, - диалог двух партнёров. Он состоит из трёх частей: События, Оценки, Пристройкики.

Первый актёр говорит: "Началась война!" - это событие. Второй актёр делает удивлённо-трагическое лицо и говорит: "Значит, меня заберут" - это оценка. "Нужно бежать", - и начинает собирать вещи - это пристройка, которая одновременно является событием для первого, который делает гневное лицо (это оценка) и говорит: "Я сейчас позвоню в милицию", - это пристройка, на что второй может, разозлившись, схватить стул и попытаться ударить первого по голове (это тоже пристройка). То есть пристройка второго актёра, является новым событием для первого. Последующая пристройка первого актёра – новое событие для второго.

Иногда за событием, сразу же, следует пристройка - как исключение, такое возможно в крайне редких случаях, так как при этом непонятно отношение к происходящему того актёра, который пристраивается.

Бывает что актёр, давший оценку событию, не успевает пристроиться, так как его оценку партнёр делает для себя событием и даёт свою оценку и пристройку. Например, первый говорит: "Мама умерла". Второй на это облегченно вздыхает и начинает улыбаться. Тогда первый кричит: "Ах, вот ты как!" - выхватывает пистолет и пытается убить второго.

В трудных ситуациях, когда игра заходит в тупик, актёр должен сделать для себя событием всё, что угодно. Например, человек выходит первым, оглядывается и говорит: "Никого нет!" - это событие, от которого можно оттолкнуться. Оценка может быть как логичной, свойственной большинству нормальных людей, так и парадоксальной, что будет не менее интересно для партнёра и зрителей.

Игра заходит в тупик, когда актёр не делает для себя событием ничего из того, что он слышит или видит - это приводит к отсутствию контакта между партнёрами. При этом нельзя давать много событий сразу - теряется оценка, так как непонятно, что именно нужно оценивать.

В импровизации понятия контакт и диалог всегда напрямую связаны с Событием, Оценкой, Пристройкой. Бывают исключения, когда диалог партнёров не содержит событий и работает на создание атмосферы при наличии контакта, однако происходить такое может ограниченный период времени, так как импровизацию нужно постоянно менять и развивать, так или иначе, используя С.О.П. Это в равной степени относится и к ситуации, когда есть контакт, но нет диалога, то есть актёры играют молча: во-первых - рано или поздно диалог появится, - значит и С.О.П. будет, во-вторых - оценки и пристройки можно давать без слов, - мимикой и пластикой.

Что первично в этой структуре? Кажется что событие, но на самом деле о событии как о Событии мы узнаём только после наличия оценки, то есть - нет оценки, нет события. Иными словами, актёр делает Что-то для себя событием оценивая Это, а может и не сделать, каким бы, на первый взгляд "событийным" Оно не казалось.

В некоторых случаях, оценка может быть положительно-отрицательная, то есть, сначала некто горюет по поводу смерти любимой жены, а потом начинает смеяться, оправдывая это либо сумасшествием, либо какой-то тайной ненавистью к ней. При этом указанную схему следует воспринимать как схему и только. Не нужно доводить её до абсурда, делая для себя событием каждое слово партнёра и через каждую секунду пристраиваясь. Это спасательный ключ, пользоваться которым нужно с чувством меры. Техника выхода из состояния "виса", - скелет, который должен обрасти плотью внутреннего содержания актёра, и той сверхзадачи, которую актёры пытаются решить.

Событие - это игровой толчок.

Оценка - это отношение к происходящему событию - оно может быть любым, но выразительным и понятным.

Пристройка - это реакция на Событие, выражающаяся в конкретных действиях, которые изменяют и развивают игру.

ГЛАВА 3

СТРУКТУРНАЯ ИМПРОВИЗАЦИЯ

Импровизация - это состояние абсолютной свободы творчества, во всяком случае, максимально близка к этому состоянию. Структурная импровизация лишена этой свободы: есть место действия, событие, костюмы, декорации, музыка, персонажи, задачи, порядок выхода, но текста нет, - он рождается в момент игры, исходя из предлагаемых обстоятельств, и задач. Парадоксально само словосочетание "структурная импровизация". Игра ограничена рамками, но эти рамки условны. Успех в этом случае зависит исключительно от наличия актёрского контакта, внимательного и осторожного отношения к партнёру, богатого игрового опыта. Необходимо очень точно объяснить актёрам их задачи и уточнить, понимают ли они их. При постановке задач нужно учитывать столкновение интересов, провоцирующих конфликт. Задача должна быть действенной. Если с задачей всё в порядке, нужно придумать арсенал средств, при помощи которых она будет реализована, - придумать собственную предысторию - "кем я был до встречи с этим человеком?" или "что меня привело к встрече?" и т.д. Придумать два, три разных способа решения своей задачи и воздействия на партнёра. Ответить на вопрос, "какой я?" (отношение к происходящему), - с каким характером, настроением я буду существовать и как я изменюсь в процессе существования к концу спектакля - диапазон этих изменений. Здесь, в отличие от спонтанной импровизации, где создание образов почти невозможно в силу быстроты и непредсказуемости игровых изменений - актёр может продумать свой образ. Можно придумать заготовку, которая бы поставила партнёра в неудобное положение, заставила бы выкручиваться, импровизировать, даже в разрез общему сценарию (но не слишком) - то есть, - сыграть против партнёра. Подготовить какой-нибудь мелкий реквизит, который можно интересно обыграть: цветы, очки, записная книжка, носовой платок и т.д.

Актёров в структурной импровизации должно быть столько, сколько необходимо для полноценной истории. Её нельзя перегружать искусственными, "притянутыми за уши" персонажами, так как рациональную задачу придумать для них трудно. Любое изначальное наличие предлагаемых обстоятельств делает импровизацию структурной, ограничивая её, и одновременно давая основу, от которой можно оттолкнуться импровизируя. При хорошем знании и понимании материала, актёр, импровизируя на его основе способен более ярко, нестандартно воплотить свой образ и общую идею произведения – будь-то известная пьеса или, пять минут назад, придуманная история. В структурной импровизации большого объёма, наличие завязки, кульминации и развязки обязательно. Этюдная структурная импровизация может быть лишена этих составляющих, или иметь лишь некоторые из них, в зависимости от режиссёрской цели этюда.

ГЛАВА 4

ИГРА ОТ ЗРИТЕЛЕЙ

В этом случае на сцене появляется ведущий, - человек, знакомый со спецификой импровизации и имеющий предварительную договорённость с актёрами, который объясняет зрителям суть происходящего и просит придумать место действия, исходное событие и несколько персонажей. После того как актёры определились с основными моментами, то есть - кто они, кто выходит первым и т.д., они начинают по очереди задавать вопросы зрителям, получая, таким образом, краски, которыми можно раскрасить выбранные персонажи, - любимый цвет, хобби, место работы, любимая цитата, любимый актёр. Можно попросить рассказать анекдот или кошмарный сон - всё это впоследствии, так или иначе, желательно использовать в игре.

Здесь важно не стремиться играть только то, что предложили зрители. Нужно, используя предложенные публикой место действия и событие, играть свою историю, - слушать партнёра, искать контакт - идти, прежде всего, от себя, изредка обыгрывая ответы, полученные из зала. В противном случае, шутки быстро заканчиваются, а объём игры ещё не создан, вследствие чего начинается "провисание".

Играя "игру от зрителей", нужно совместить навыки спонтанной и структурной импровизации и, если структурная не получается, - играть спонтанную, сочетая желания публики и собственные игровые идеи.

ГЛАВА 5

АКТЁР

По большому счёту, ни одно из правил в импровизации не может быть абсолютным, так как на практике соотношение правил и исключений почти равно. Импровизация - это баланс крайностей, во всяком случае, этот баланс является целью - возможно недостижимой, но верной. Состояние тотального процесса, а результатом являются не столько спектакли, хотя и они тоже, сколько сами актёры - с уникальным опытом освобождения системы ум-тело, навыками владения собой и другими в экстремальной ситуации, так как сам процесс игры, уже является экстремальным.

Актёр театра импровизации - это человек, условно говоря, находящийся на грани между нормальным и ненормальным состоянием психики. Слишком нормальное состояние не позволит играть интересно, ярко. Слишком ненормальное - позволит играть и интересно, и ярко, но не долго.

Импровизационному театру нужны личности - люди, способные концентрировать на себе внимание, по факту существования. Весомость, значимость произносимых слов, каким бы это не было бредом, во многом зависит от объёма личности. При этом актёры должны помнить, что импровизация - это коллективное творчество, и в ней не бывает победителей и побеждённых. Необходим ансамбль актёров, так как внутренние неурядицы мгновенно отражаются на игре, их почти невозможно скрыть. С другой стороны, даже это в импровизации можно обыграть. Если конфликт между актёрами не зашёл слишком далеко, он может стать источником игровой энергии и создания правды поведения.

Одно из главных качеств актёра импровизации - эрудиция. Этот человек должен знать всё - во всяком случае, правдоподобно имитировать всезнание - от обсуждения последних новостей политики до изречения глубоких философских мыслей, на основе личного опыта, или наблюденного. Личность, обладающая мощной энергетикой, быстротой

реакции, смелостью и творческой наглостью, развитыми фантазией и воображением, а самое главное - любящая себя, - может отменить почти все правила импровизации, так как становится интересной по факту своего пребывания на сцене.

Возможно ли использование в импровизации принципов театра переживания, которые проповедовал К.С.Станиславский? Можно ли "прожить" импровизируя? Пытаться можно, но в большинстве случаев, попытка будет неудачной, во всяком случае, в контексте, описанной выше, формы импровизации. Скорость игры и её основные правила, не позволяют это делать. Спонтанная импровизация это скорее театр представления, иногда превращающийся в ремесло, и изредка, при большом желании самих актёров - театр переживания.

Как правило, особенно на раннем этапе, актёры используют в качестве игрового материала подсознательный мусор - первое, что придёт в голову. Происходит психологическая разгрузка в момент игры - некое "очищение" сознания. Нужно пройти этот путь и со временем, помимо непривлекательного быта, научиться поднимать тонкие и глубокие темы. Однако с серьёзного, глубокого проживания, импровизацию, за редким исключением, начинать не следует. Актёры с первых секунд пытаются играть чувства, а делать этого нельзя, - по определению. Просто потому, что - невозможно. Необходимо создать объём игры, а затем, через ситуацию, идти к чувству. Естественно, с точки зрения человеческого естества - чувство первично. Первый актёр может выйти с очень мощным энергетическим посылом, но понять его направленность и смысл, зрители смогут только после того, как актёр начнёт действовать, то есть прокомментирует свои чувства - ситуацией. Тогда последующие чувства, рождённые от ситуации, должны быть ещё ярче, мощнее, интенсивнее, выше по диапазону, чем предыдущие, эту ситуацию породившие. По сути, развитие должно быть от меньшего к большему: от меньшей искренности к большей, от меньшей утончённости к большей, от меньшей громкости к большей, - в любом направлении. Поднимать планку слишком высоко с самого начала не стоит - потом, её придётся или поднять ещё выше, что иногда невыполнимо, или опустить, что нежелательно. Если даже, удерживать один уровень без изменений, - зритель начнет скучать. Невозможно оказаться на глубине, не пройдя поверхностные уровни. То же в импровизации - это могут быть нейтральные бытовые фразы или яркий, позитивный эмоциональный всплеск. В любом случае, в начале необходимо заставить публику поверить, взять «кредит доверия» у зала, и только после этого, раскрывать душу, играть на пределе искренности, иначе, зрители не воспримут и не оценят этой искренности. Слишком "серьёзное" начало иногда приводит к "провисанию" игры, - во-первых, не всем удаётся сходу принять "серьёзные" предлагаемые обстоятельства, во-вторых, ситуацию зачастую некуда развивать; менять жанр на более лёгкий, комедийный - невыгодно, а без изменений, игра становится однообразной, какой бы глубокой она ни была, либо ситуация исчерпывает себя и заканчивается. Клоунадой импровизацию начинать не стоит, но искренний эмоциональный пик лучше приберечь к концу игрового отрезка.

Начинать нужно с главного, без дополнительных преамбул и вступлений, (если эти преамбулы и вступления не являются игровым ходом), излагать суть дела и желательно с экстремальной ситуацией. Здесь нет парадокса - экстремальность вначале не должна быть крайней - нужно довести себя до крайности в процессе игры, однако лёгкость, весёлость вначале не должна превращаться в "стёб" на уровне сценки. Заявлять экстремальную ситуацию нужно на уровне драматургии, а состояние экстремальности, или, во всяком случае, её максимум, придёт по мере действия и отношения актёров, во-первых, к самой ситуации, во-вторых, друг к другу на её фоне.

Будучи абсолютно свободными, в импровизации, актёры могут себе позволить быть абсолютно искренними, идти от своих собственных чувствований, при этом искренность, в условиях импровизационного спектакля, - вещь эксклюзивная и на конвейер быть поставлена, не может. Актёру имеет смысл попробовать сделать это один раз, запомнить этот опыт и спонтанно использовать в игре.

Существует и другая ошибка, когда вместо того, чтобы заниматься человеческими взаимоотношениями, во всяком случае, двигаться именно в эту сторону, актёры играют только ситуацию, "мусолят" её драматургические подробности, вынося на первый план проблемы бытовые, но не внутренние. В этом случае теряется глубина, игра становится усреднённой, так как её тема, по большому счёту, не волнует и не заставляет сопереживать ни актёров, ни зрителей, даже будучи технически грамотно сыгранной. Тематический аспект импровизации, её идейно-духовная направленность полностью зависят от культурного уровня актёров. Иногда от несовпадения этого уровня у актёров происходят игровые нестыковки, возникает отсутствие общей правды поведения. Матерящиеся и дерущиеся актёры, безусловно, создают друг для друга особую, неповторимую ситуационную "остроту", но со стороны выглядят странно. Уход в грубый натурализм, это, как правило, результат неспособности сделать что-либо еще, а результатом этого ухода будет, за редким исключением, ещё больший тупик. Как муха, попавшая в паутину и пытающаяся вырваться, запутывается ещё сильнее, так и актёр, не знающий, что делать, и от этого незнания неосознанно впадающий в "буйство" деланья, впадает в ещё большее незнание. Обнажённый натурализм уродлив и непривлекателен, если существует длительный период времени. В импровизации может быть использован как игровой толчок, в качестве исключения, но не более.

Режиссёр театра импровизации обязан быть актёром театра импровизации, то есть иметь богатый игровой импровизационный опыт. Одно дело наблюдать импровизацию со стороны, подмечая недостатки актёрской игры, а другое дело понимать, в чём причина этих недостатков, осознавая пути их преодоления, исходя из собственного игрового опыта.

Слово "режиссёр" - не совсем уместно в импровизации, скорее - инструктор-педагог. Жизненно необходимого на репетициях, его должно быть минимум в момент игры перед публикой. В импровизации, в процессе обучения актёра, очень важен отрицательный опыт при полном зале, после которого, как правило, происходит качественный скачок игрового мастерства в последующих спектаклях. Актёры в момент игры должны быть предоставлены сами себе, тогда происходит обучение и развитие. Невозможно научить импровизировать, но можно научиться, если будет дана такая возможность, поскольку наличие публики уже само по себе является экстремальной ситуацией, любой опыт, приобретаемый актёрами в этот момент, - ценен. Вмешиваться в этот опыт, пытаться им управлять - значит обокрасть актёров, лишить их возможности приобрести его.

Импровизация это явление неуправляемое, самодостаточное, развивающееся в своей собственной самообращённой динамике, не терпящее вмешательства извне - во время спектакля невозможно быть над ситуацией и одновременно управлять ею - можно быть либо в ситуации, то есть, находиться в общей энергетической ауре игры, непосредственно участвуя в ней, либо вне ситуации, будучи зрителем и наблюдая со стороны. Невозможно, запуская этот механизм перед зрителями, искусственно сделать его лучше - для этого нужно остановить всю систему, разобрать и уделить внимание каждой детали, - то есть работать с актёрами на репетициях, где режиссёр, имеет возможность научить, а актёры обладают способностью научиться, будучи настроены на восприятие информации, благодаря чему могут не только ошибаться, но и тут же исправлять ошибки.

ГЛАВА 6

ИГРА

Какой драматургический и режиссёрский выбор актёра в момент игры-импровизации будет максимально правильным для наиболее удачного её продолжения? Любой, если выбор делается спонтанно. Если из «пяти» гипотетических вариантов развития игры

выбран «третий», - значит он самый лучший и единственно правильный. В данный момент времени он является наиболее полным выражением коллективного сознания не только играющих, но и зрителей, как пассивной внешне, но активной внутренне, составной части импровизационного спектакля. И если бы был выбран "первый" гипотетический вариант, значит он лучший, поскольку при спонтанном выборе актёр руководствуется не только логикой и правилами, но также интуицией и чувствами. Можно сказать - всё, что происходит, - правильно, ибо, если бы это было неправильно, оно бы не происходило. В таком случае, может ли актёр ошибиться, делая этот спонтанный выбор? Может, но только с точки зрения стороннего наблюдателя. С точки зрения самого актёра в момент игры, он всегда прав, во всяком случае, он получает свой уникальный опыт, и учится любую ситуацию использовать творчески. Может ли актёр сам стать сторонним наблюдателем своей игры? Может, наблюдая видеозаписи своих выступлений.

Игровой уровень актёров импровизации, по отношению к самой импровизации - понятие относительное, поскольку успех игры случаен и зависит от субъективных причин: настроения актёров, наличия или отсутствия недавнего импровизационного игрового опыта, общей атмосферы в коллективе, и т.д. Результатом этого игрового уровня, видимо, должно быть, создание спектаклей, обладающих высокой художественной ценностью, - произведений искусства, и признание их таковыми в профессиональной среде, а не усреднённые игровые штампы, поставленные на конвейер. Существуют, конечно, такие понятия как опыт и талант, из которых складывается игровой уровень каждого актёра, который, в свою очередь, при наличии регулярной игровой практики и комплекса субъективных и объективных причин, безусловно, растёт, но всё это, совершенно не гарантирует стопроцентного успеха и не является панацеей от неудач, поскольку уровень этот растёт медленно в силу частого отсутствия вышеупомянутых субъективных и объективных причин роста. С другой стороны, этот уровень всё-таки повышается, и опуститься ниже определённой планки не позволяет, за счёт накопления игрового опыта.

Репетиции, как таковой, в импровизации быть не может, поскольку репетировать нечего. Это то же самое, что репетировать оргазм. Игра - сиюсекундна и основана на накоплении игрового материала, а не на его отработке. Оттачивается техника, но не тема игры. Во время репетиции актёры приучают свою нервную систему, к условиям спонтанных изменений, но искусство актёра, в данном случае, - это не искусство повторения, а, скорее, искусство накопления и технически грамотной отдачи в нужном месте, в нужное время. Научиться "хорошо" играть без зрителей легче, чем в их присутствии, поэтому яркие, нестандартные игровые идеи лучше пробовать при переполненном зале.

Повторение импровизации, как правило, обречено на провал, особенно если она спонтанная. Актёры перестают удивляться. Со стороны это выглядит как плохая репетиция плохого спектакля. Вместо того чтобы думать, слушать партнёров, органично выходить из "неудобных" ситуаций, актёры настраиваются не только на повторение предыдущей темы, но и предыдущего успеха, если он был. В результате, не происходит ни первого, ни второго. Ожидание создаёт напряжение, которое мешает играть ярко и интересно. Ум ограничивается рамками предыдущего опыта, при этом сам опыт в точности воспроизвести не удастся.

И все-таки, повторение иногда, в редких случаях, возможно, если актёры заполнят предыдущую идею новым содержанием, причём, чем больше времени пройдёт с момента воплощения этой идеи, тем больше вероятность удачного её повторения. Речь, в данном случае, идёт о повторении, в общих чертах, самой тематики игры, когда первый актёр задаёт ситуацию, но, ни в коем случае не о попытках копирования. Количество основных драматургических ходов в импровизации не безгранично и рано или поздно актёры всё равно начинают повторяться, в той или иной степени, но важно, чтобы это происходило

неосознанно, спонтанно. Специальное повторение - это тупиковый путь развития актёрского мастерства в импровизации, поскольку актёры в этом случае не нужны и не интересны друг другу. Зачем искать контакт, слушать, быть внимательным, если в общих чертах уже известно, кто за кем выйдет и что скажет? Человеческой природе, во всех случаях, свойственно выбирать более лёгкий путь, который, в данном случае, не правильный. Тщательное планирование, максимум заготовок и минимум свободы (во всяком случае, в тексте она остаётся) - это структурная импровизация и вмешивать её в спонтанную, смысла не имеет (исключением является "игра от зрителей").

Пытаясь сделать что-то серьёзное, актёр, иногда впадает в надуманную многозначительность, претензию на глубину, которой не существует в реальности его внутреннего "я"; произнося фразы, понятные лишь ему самому. В этом случае необходимо остановиться внутри, и ответить на вопрос: "Чего я хочу?". Если ответ найден, тогда актёрская задача, должна стать основой внутренних переживаний. Нельзя играть состояние - нужно играть отношение - именно оно сталкивает персонажи, и развивает ситуацию, а уже через отношение прийти к состоянию.

Нельзя играть импровизацию с какой-то целью - играть только серьёзно, или только смешить, только о любви и т.д. Цель может быть одна - найти контакт с партнёром, а какая краска будет преобладать, предугадать невозможно и не нужно. Создавая внутренние установки, настрой на какой-то определённый жанр, актёр изначально ограничивает себя, в смысле априорной неспособности поддерживать ту игру, на которую он не настроен, но которую может предложить партнёр. Не бывает серьёзных и несерьёзных игровых тем - наше отношение к ним, делает их таковыми, - любая тема может быть сыграна любым способом.

Вместе с этим, если актёр поменял общее игровое настроение, сделал его более серьёзным, глубоким, что в импровизации бывает нечасто, ему нужно, как минимум, не мешать. Что делать, если вы начали играть серьёзно, а ваши партнёры этого не чувствуют, - стебуются и шутят над вами? Игнорировать юмористический настрой, "гнуть свою линию" не обращая внимания на хохмы. Если вы будете достаточно убедительны, остальные актёры будут вынуждены принять это.

Вообще, выход из состояния игровой суеты - это пауза, контрапункт. В моменты остановки происходит осмысление и восприятие актёрской игры. К паузе можно придти, в том числе, увеличивая скорость слов, действий с последующей сменой темпа-ритма. Слово, произносимое после паузы, не бывает незамеченным. Это механизм функционирования нервной системы, благодаря которому, человек не воспринимает информацию без пауз. Пауза создаёт интригу, готовит почву к некоему откровению, но если интриги и откровения нет, то и пауза не нужна, так как создаёт ложную многозначительность.

Обмен энергетикой между актёром и зрителями происходит по принципу – чем больше отдаёшь, тем больше получаешь. Но что бы отдавать энергию, её нужно иметь изначально. Если человек на сцене слаб, не уверен в себе, у него отсутствует энергетика - зрители начинают «съедать» актёра. Сцена только приумножает основополагающее качество – слабый становится ещё слабее, сильный – ещё сильнее.

Перед выступлением актёр должен правильно позиционировать свой ум и тело, максимально успокоиться и привести сознание к состоянию упорядоченной готовности. Если актёр на сцене способен бегать и кричать, - он сможет стоять и говорить, если он может стоять и говорить, он может лежать и молчать. Способность бегать и кричать заложена в способности стоять и говорить, - способность стоять и говорить, заложена в способности лежать и молчать, и зависит от этой способности. От чего зависит способность лежать и молчать? Это независимое состояние, - изначально самодостаточное бытие, основа любой активности. Лежать и молчать можно очень долго, а бегать и кричать - нет, поэтому, действие, которому предшествовал покой - более энергетично. Внутренняя остановка - это единственно правильный путь создания

энергетического тонуса актёра в импровизации, во всяком случае, начальная стадия этого пути. Потом, когда энергетика появилась, её можно высвободить, создавая энерго-обмен с залом и партнёрами, но вначале этого обмена, нужно "отдохнуть" перед игрой, а можно и в момент игры, - создать паузу существования.

В импровизации актёр должен быть внимателен, и по возможности, контролировать всё игровое пространство - необходимо спонтанно создавать контрапункт поведения и положения актёров на сцене. Если все стоят - сесть, все кричат и бегают - остановиться и заплакать и т.д. Нужен контраст, разная игровая скорость. Нельзя подходить к партнёру слишком близко, если вы не собираетесь сообщить что-то важное. Если подошли очень близко – создавайте событие, если события нет – соблюдайте дистанцию. Если два актёра находятся в одном темпо-ритме, то третий, выходя к ним, должен быть в контрасте: другой темпо-ритм, другой характер, другая пластика и т.д.

Например, двое говорят о любви; делают это, не спеша, без суеты, пытаясь проживать ситуацию, однако долго это продолжаться не может, кто-то должен поменять игру, ускориться, создать эмоциональный всплеск, который, в свою очередь, нужно оправдать, сделать органичным. Это не всегда легко и не всегда обязательно, поскольку разговор этот может обладать некой художественной ценностью в том виде, в котором он существует, поэтому, должен появиться третий, с ярким, сочным рассказом о ценах на рынке, о курсе доллара, о погоде и т.д. Когда он (третий) уйдёт, разговор будет продолжен. Другой вариант: третий актёр может иметь отношение к теме разговора и пристроиться к ней, оставшись в игре, но тоже в контрасте. При этом третий, в большинстве случаев, не может входить в игру, пока первые два хотя бы в общих чертах не разобрались с ситуацией, то есть не выяснили, кто они, в каких взаимоотношениях, чего хотят и т.д.

Нужен конфликт, на котором в принципе основан театр. При этом нельзя создавать конфликт искусственно, ради самого конфликта. Его нужно оправдать. Конфликт возникает от разности жизненных позиций, поведения, разной скорости персонажей. Значит, изначально, всегда должна присутствовать позиция, которую нужно уметь отстоять - по любому поводу, даже если она, в принципе, ошибочна с точки зрения здравого смысла. Например: первый актёр выходит и говорит, что все уже давно умерли, и на самом деле нет ничего и никого. Второй актёр, может вступить с ним в спор и утверждать, что первый сумасшедший и на самом деле все живы. Рано или поздно один из них должен будет принять реальность, навязываемую партнёром, и существовать по её законам, но сделать это нужно оправданно, с точки зрения логики того мира, который создан, и если аргументы противоположной стороны будут достаточно весомы и убедительны. Нужно уметь сделать для себя интересным всё, что происходит, и в любой момент противопоставить свою, контрастную позицию. Эмоциональная "фригидность" партнёра лишает точки опоры. В этом случае нужно менять способы воздействия - переходить от разговоров к физическим действиям (оправдано и в рамках театра), - заставить партнёра измениться.

Обращаясь к партнёру, нужно начинать с главного, без лишних предисловий, (если эти предисловия не являются игровым ходом), нужна концентрированная жизнь, даже если она абсурдна. Предложив новую игровую идею, нужно дождаться реакции партнёра, например, задав вопрос, нужно ждать ответ столько, сколько понадобится, не пытайтесь отвечать на свой вопрос, или комментировать его. Это создаёт, иногда нужную паузу, и даёт дополнительную возможность обдумать игровую ситуацию. В свою очередь, второй актёр должен ответить, показать своё отношение к партнёру, при этом реакция партнёра не обязательно должна выражаться в словах. Желательно создать атмосферу предыстории взаимоотношений без специальных объяснений зрителю, создавать правду поведения через мелочи, детали, вроде бы несущественные, но, иногда, в конце, оказывающиеся главными. Даже ничего не делая, нужно быть интересным, то есть -действовать, являясь контрапунктом общего темпо-ритма, и создавая контрапункт внутри своего поведения.

Говоря об абстрактных философских или социальных понятиях, желательно подводить под конкретику, реальных людей и событий. По большому счёту, любые идеи и понятия должны быть подвергнуты пересмотру в момент игры. Актёр должен удивляться, впоследствии переоценивая любые ценности. Это не значит, что нужно играть людей глупее себя, якобы не понимая, что происходит. Скорее - чище, трогательней, наивней, чем ты есть на самом деле. Такой человек всё прекрасно понимает, но делает это для себя событием, и меняется, иногда кардинально, эволюционирует как персонаж, переосмысливая свой предыдущий жизненный опыт.

Театральная импровизация очень часто превращается в "игру словами" - люди стоят и разговаривают, в лучшем случае - ходят, в худшем - сидят. Этого желательно избегать, подключая тело, пластически помогая выражать текст. Человек, говорящий о несчастной любви, и человек, рассказывающий анекдот, будут двигаться по-разному, так же как человек, идущий с пустым чемоданом и человек - с чемоданом, полным денег. Пластически важно использовать макро-микро движения, которые всегда более заметны и выразительны.

Если явный конфликт не получается, нужно играть против партнёра, давать неожиданную, парадоксальную оценку событию, при этом партнёр может сделать эту оценку для себя событием, а может принять эту парадоксальность как должное, само собой разумеющееся явление, что так же будет интересно. В любом случае, нельзя давать много событий сразу - партнёр не успеет среагировать, - в результате потеряется правда поведения.

Ничто не может быть неправильным, если это интересно. Когда в игре полностью отсутствует пластика и это не скучно, привносить её туда искусственно - бессмысленно. Нельзя двигаться ради самого движения - нужно увлечься актёрской задачей и, уже отталкиваясь от неё, оправдывать пластический рисунок. В структурной импровизации актёр может себе позволить (и должен) распланировать своё поведение, в том числе выразительную пластику, или в момент игры ненадолго "отвлечься" от партнёра и задачи, во имя яркой пластики. В спонтанной импровизации телодвижения не могут быть целью, так как скорость изменений не позволит и партнёра услышать, выполняя задачу, и сознательно продемонстрировать пластический диапазон, но если с задачей определиться не удалось, тогда лучше плохая "притянутая за уши" пластика, чем хорошее "провисание". Играть нужно то, что будет правильно с точки зрения общей игровой ситуации, технологии, а не то, что я, как человек, считаю правильным в данной жизненной ситуации, или то, что я придумал заранее. Иногда это совпадает, - если нет, - нужно выбирать наиболее интересное и правильное, с точки зрения дальнейшего развития ситуации, направление.

Падение, потеря сознания - один из крайних спасательных вариантов в тупиковых ситуациях - к вам подойдут, начнут разбираться и т.д. Другой вариант - искреннее признание в чём-либо, некая откровенность безысходности. Можно рассказать мечту или сон. Единственное, чего не стоит делать, - это жаловаться публике, рассказывать о своих актёрских проблемах под видом игры. Такая псевдо-искренность снижает впечатление, разрушает магию театра.

Когда актёру попадается незнакомая тема, о которой он не имеет ни малейшего представления и в жизни никогда с этим не сталкивался, необходимо подключить фантазию и действовать с абсолютной уверенностью, демонстрируя "знание дела". Даже если, с точки зрения здравого смысла, это будет выглядеть нелепо, вера актёра, заставит поверить зрителей. Главное - не должно быть усреднённости в словах, оценках, поведении.

Трудности возникают, когда играют сюрреализм, - ничего не понятно, а нужно действовать, - значит нужно действовать и станет понятно. Как уже было сказано, первому актёру достаточно выйти и начать делать "что-нибудь". С появлением второго актёра и установлением контакта ситуация прояснится.

В импровизации нужно избегать глупых вопросов: "В чём дело?", "Кто ты такой?", "Что ты делаешь?", "Что происходит?". Предполагается, что вы знаете, что происходит и кто он такой. Необходимо проявить терпение и быть внимательным к партнёру. Исключением являются случаи, когда эти вопросы используются осознанно, как игровой ход, либо они действительно нужны.

В редких случаях, можно поломать игру партнёра, если его действия для вас абсолютно непонятны, а ваша идея вам кажется, более уместной и обозначить новое место действия, событие и ваши взаимоотношения. В крайнем случае, обозначить и оправдать всё это, смогут другие партнёры. Партнёр обязан будет принять и отыграть новые предлагаемые обстоятельства, если, конечно, не захочет сломать вашу идею, своей - новой. Действует правота первого, которая может быть нарушена, если это оправдано драматургически, то есть, внезапное кардинальное изменение ситуации и темы выгодно, при этом последующая идея лучше предыдущей. Важно, не выставлять партнёра «дураком», устраивая споры по поводу предлагаемых обстоятельств, вам неприятных, но уже навязанных партнёром. Их нужно либо принять и дать хоть какую-то оценку, либо, если ситуация сложная или неинтересная, чего в принципе быть не должно, можно навязать свои предлагаемые обстоятельства, если это возможно, не ломая, а оттолкнувшись от того, что уже сказал партнёр. Если вас назвали генералом, не надо это отрицать, нужно сказать, что вас разжаловали и теперь вы - дворник. В большинстве случаев, желательно подстраиваться под уже созданные предлагаемые обстоятельства, развивая и дополняя их. Один из способов прояснить ситуацию, например, в случае, если действия партнера не ясны, - выйти и делать то же самое. В любом случае нужно выходить и помогать первому, так как вдвоем разобраться легче. Если два партнёра не поняли друг друга (кто они? где они?), и поняли, что они друг друга не понимают, то играть нужно ту идею, которая будет более понятна зрителям и более оправдана и убедительна.

В импровизации всегда существует лидер – это, как правило, актёр более сильный энергетически, более опытный и талантливый, «навязывающий» свои предлагаемые обстоятельства чаще других. Для того чтобы игра не становилась предсказуемой от спектакля к спектаклю, лидерство нужно уметь отдавать в любой момент. Однако если кто-то, уже взял на себя роль лидера, остальные не должны ему мешать, а обязаны подстроиться под его игру.

Максимальное количество актёров, которые могут одновременно находиться в игровом пространстве - три-четыре. Когда их больше, они перестают друг друга слышать, начинается неразбериха. С другой стороны их может быть любое количество, но в исключительных случаях, когда этого требует сама идея, например, когда играется детский сад, родительское собрание и т.д.

Важно вовремя входить в игру и выходить из неё, когда ты там уже не нужен. Как узнать, когда наступает "вовремя"? Чувствовать, обладать интуитивным ощущением гармонии и дисгармонии, не допуская длительного переизбытка крайностей, меняя себя и заставляя меняться партнёров, быть режиссёром для себя и других. Уход из игрового пространства не может быть молчаливым и в «никуда», его тоже нужно оправдать.

По большому счёту провисаний в импровизации быть не может, так как человек думает быстрее, чем говорит или ходит, и если всё-таки это произошло, - значит, человек слишком много анализирует собственный процесс мышления и чрезмерно напрягается. Иногда даже думать не нужно, - нужный текст, придёт сам, достаточно просто выйти. Игра в импровизации, зачастую, происходит на уровне навыка – мгновенно и неосознанно.

В импровизации существуют проходящие персонажи, корректирующие игру в нужном направлении и создающие для определённых ситуаций необходимый объём. Актёр может один раз появиться в роли «курящего прохожего» и больше ни разу не выйти в этом игровом отрезке, а может и вернуться, остаться в игре, оказаться «главным» действующим лицом.

Актёр, начинающий игру и предлагающий идею, не должен прятаться за пустыми, абстрактными фразами, не дающими вообще никакой информации, перебрасывая ответственность на партнёра, причём взять эту ответственность, он не может, поскольку игровое пространство уже чем-то заполнено, но чем именно - непонятно. Предлагая, предлагай, если идей нет, лучше не выходить вообще, во всяком случае, первым. Однако, как это ни парадоксально, в качестве исключения иногда можно выйти абсолютно пустым, максимально расслабившись, отпустив систему ум-тело, и просто играть поток сознания. Остальные актёры смогут помочь первому, непонимающему, что он играет, партнёру, оправдать своё поведение. Если актёр подстраивается под уже существующую игровую ситуацию, то желательно это делать с придуманной задачей и конкретной идеей в контексте этой игровой ситуации. В любом случае, импровизационный монолог или диалог не должен превращаться в один сплошной шифр. Несмотря на то, что актёры якобы, или действительно, все понимают, зрители тоже должны что-то понять. Рано или поздно, должна появиться конкретика, - необходимо аккуратно, но доходчиво объяснить публике, что в действительности происходит и кто эти люди.

Если необходимо изменить место действия, но тема остаётся та же, актёры одновременно, все вместе покидают игровое пространство и входят снова, либо появляются новые актёры в иных предлагаемых обстоятельствах, прямо или косвенно связанных с предыдущей темой.

Всё, что используют актёры в своих действиях в спонтанной импровизации, - воображаемое. Предметы, изменения пространства и местоположения актеров относительно друг друга, изменения роста, лазание по верёвке и отвесным скалам, попадание в ямы - всё это нужно внимательно и аккуратно отслеживать и отыгрывать, не допуская неточностей, и не выставляя «дураками» своих партнёров.

Хорошо, для большей достоверности сочетать предлагаемую идею с каким-нибудь процессом, физическим действием на двоих (троих и т.д.), при этом ситуация выигрывает, если процесс и тема разговора будут не сочетаться, а, лучше, находиться в контрасте. Заряжаем оружие - говорим о любви, грабим могилы - говорим о живописи и т.д. Желательно, чтобы и тема, и процесс развивались, к чему-то вели, возможно, даже пересекались в конце.

Умение заканчивать импровизацию, когда в этом есть необходимость, не менее важно, чем умение начинать, во всяком случае, является не лишним. Обрывается игра извне - режиссёром или кем-то ещё, но сделать это можно тогда, когда актёры выйдут на код. Как правило, - это привнесение какого-то события, некая развязка ситуации, или выразительный пластический рисунок, финальный монолог, можно, "закольцевать" ситуацию и закончить тем же, чем начали, или же актёры одновременно покидают игровое пространство, - органично и оправданно.

Проблема спонтанной импровизации - в почти полном отсутствии полноценных образов на сцене, а при попытках их создания, в неумении удерживать их. Задача эта сложная в условиях импровизации, но решаемая, если осознанно ставить её перед собой, а не использовать штампы, постоянно играя одно и то же, занимаясь тиражированием "Я - в предлагаемых обстоятельствах". Актёр идёт на поводу у публики, используя проторённые, знакомые пути, прекращая тренировать фантазию и воображение, не утруждая себя процессом думанья над игрой и созданием чего-то нового, тем более глубокого. Рост мастерства прекращается и начинается деградация, которую не всегда удаётся распознать сразу, - соответственно, зрители перестают удивляться. Сыграв "серьёзно" и "несерьёзно", повторившись по нескольку раз, перебрав всевозможные темы, актёр исчерпывает себя и приходит к творческому кризису. Старое играть нет сил, придумать принципиально новое не получается вследствие несоответствия степени развития сознания и объёма личности с одной стороны и степени утончённости того материала, на который актёр претендует с другой. Нет сил, понести тот груз, который пытаешься на себя взвалить, и для того, чтобы всё-таки это сделать, нужно заниматься

собой вне театра. Приобрести объём информации и всевозможных видов опыта, позволяющий создавать нечто, на совершенно другом, более высоком духовно-интеллектуальном уровне.

В игре желательно избегать прямолинейных, лобовых решений – гомосексуалист обязательно манерный, стоматолог естественно еврей и т. д. Любой штамп снижает впечатление от импровизации, делая её предсказуемой. «Злой» не всегда только «злой», «добрый» - не во всех случаях должен быть добрым. Нежелательно говорить – «Я тебя люблю», лучше сказать – «Ты нужна мне», «Мне грустно без тебя», и т. д. Еще одно пагубное стремление актёров импровизации - предъявление претензий к своим партнёрам, попытка оценить степень их искренности в момент игры. Дескать "я тебе не верю и поэтому играть с тобой не буду, а вот, если ты изменишься, изменюсь и я". Сначала нужно разобраться в степени своей искренности и, если она высока, то и партнёр, рано или поздно, почувствует это и подстроится под вас. Если каждый будет спрашивать с себя, не пытаясь себя оценивать, тогда сильные, будут вытягивать слабых, и все будут двигаться в одном направлении. Перефразируя известную шутку, можно сказать: "пункт первый - партнёр - всегда прав, пункт второй - если партнёр не прав, смотри пункт первый". Не следует прямолинейно требовать от партнёра нужного вам поведения - его нужно показать на собственном примере. Речь, в данном случае, идёт о партнёрах примерно равной степени одарённости и опыта.

Если все партнёры покинули игровое пространство, и вы остались одни, не стоит нарочито разговаривать с самим собой, (если это не игровой ход) объясняя "глупым" зрителям, почему вы остались одни и что вы собираетесь делать дальше - это нужно делать аккуратно, полупонамеком, оставляя возможность публике додумать ситуацию и имея наблюденный опыт технологии разговора с самим собой, или же действительно начать что-то делать, лишь изредка произнося какие-то обрывки слов или звуков. Ещё один вариант - напрямую, обратиться к зрителям с монологом, рассказав предысторию ваших взаимоотношений с партнёром (партнёрами), или, условно изменив время, объяснить, что было после только что произошедших событий. В любом случае, если актёр по каким-то причинам остался один или вышел первым и не был поддержан партнёрами извне, обязан действовать и быть интересным долгий период времени, придумывая себе новые предлагаемые обстоятельства, устанавливая контакт с воображаемыми партнёрами, предметами, зрителями, либо становясь сам для себя партнёром. В принципе, актёр в импровизации может быть любым: весёлым, грустным, алогичным, парадоксальным, пошлым, глубоким, злым - главное, - не скучным, тотально принимая любые игровые предложения, на любую тему и в любом жанре. Тогда абсурдные, на первый взгляд, импровизационные идеи становятся интересными и увлекают зрителей.

ГЛАВА 7

«НЕЧТО»

Почти нет однозначных решений и правил в импровизации, - любой принцип, при кажущейся истинности, может быть опровергнут, если в результате этого появилось новое, более интересное творческое решение, поэтому, технология, описанная выше, не может быть абсолютизирована. Если в данной конструкции импровизации, для актёра в игре уместен и необходим поиск ответа на вопросы "где я?", "кто я?", "чего я хочу?", "какой я?" - то в другой, эти вопросы могут оказаться необязательными, особенно, если эта "конструкция", лишена признаков конструкции. Тогда, это другая импровизация, существующая по другим законам, или вообще, вне каких бы то ни было, законов.

Если перейти от технологии к «идеологии» импровизации, то здесь, всё ещё сложнее. Если импровизация вообще – это основа, то удачная импровизация – это «высший пилотаж», способность отпустить себя не теряя контроль над ситуацией. Могут ли все научиться импровизации? Теоретически да, практически – нет, во всяком случае, скорость творческого роста будет медленной, при отсутствии необходимых качеств и внутреннего объёма. Да - потому что изначальная свобода дана всем. Свобода ума, тела. Души и духа, если угодно. Изначально, по сути своей природы человек свободен, а не несвободен, так же как здоров, а не болен. Нет – потому что «нечто», мешает этой свободе, и одновременно, это «нечто», в большинстве случаев, заставляет человека играть. Редкое исключение, это переизбыток энергии и её сублимация в творчество. Хотя и здесь этот переизбыток зачастую является результатом ущербности в каких-то других сферах человеческого естества. Когда, в большинстве случаев, нужно играть? Когда быть собой – невыносимо, невыгодно, неудобно, и человек прячет себя настоящего,- либо, человек хочет достигнуть каких-то целей, путём манипулирования другими, или, обманывая других, что так же говорит о неспособности получить желаемое естественным путём. Человек постоянно играющий утомляет себя и окружающих. На себя слабого, грустного и испуганного надевается маска весёлого и успешного и грустный - становится ещё грустнее. Но себя не обманешь, и человек обучающийся импровизации должен идти к Себе настоящему, а не от Себя, пытаясь создать искусственное Я, и на его основе «гениально» импровизировать. Где-то внутри, дремлет настоящее Я, и требует выхода, надеется быть реализованным, иногда, в очень не многих случаях, становясь основой игры, но в большинстве случаев, будучи отвергнутым.

Что касается актёрского уровня, то здесь вопрос в величине вышеупомянутого «нечто»,- если оно большое - импровизировать не получится, если не очень большое, - станет игровым катализатором. Что будет, если убрать «нечто»? Человек перестанет играть. Вернувшись в состояние изначальной свободы, человек потеряет мотивацию для игры. Развиваться некуда, доказывать ничего не нужно. Таким образом, можно сказать, что главные качества актёра-импровизатора это наличие энергетики, объёма личности и, как это ни парадоксально, небольшой неполноценности, которая бы мотивировала не быть собой, но не поглощала бы естество актёра полностью. Тогда не сочетаемое сочетается, а вечный парадокс театральной импровизации даётся легко.