

а у г у с т о б о а л ь

І Г Р И

для акторів



[не]акторів



ІГРИ ДЛЯ АКТОРІВ ТА НЕАКТОРІВ

Аугусто Боаль

Київ-2016

АУГУСТО БОАЛЬ. ІГРИ ДЛЯ АКТОРІВ ТА НЕАКТОРІВ.

Пер. з англ. Вид. 1-е.

Відповідальна за випуск: Яна Салахова

Переклад з англійської: Анна Гладка, Яна Салахова, Анна Чорноус, Богдан
Дєдушкін, Оксана Потапова

Літературна редакція: Роксолана Машкова, Оксана Потапова, Анна Чорноус

Комп'ютерна верстка: Юлія Аппен

Художнє оформлення: Дар'я Кавеліна

© The Estate of Augusto Boal, 1998.

by arrangement with Literarische Agentur Mertin Inh. Nicole Witt e. K., Frankfurt, Germany

ІГРИ ДЛЯ АКТОРІВ ТА НЕАКТОРІВ

Боалів аналіз мистецтва актора робить «Ігри для акторів та неакторів» обов'язковим для читання. *Plays and Players*

Це дуже натхненна та сильна книга, яскраве резюме, яке стане у пригоді тим, хто вже займається театром пригноблених. Вона також стане гарним вступом до теми для новачків. *Artscene*

Це корисний посібник для тих, хто хоче вивчати театр пригноблених Боалю, і завдяки цьому вона дуже на часі. Праця Боалю варта та вимагає наслідування. *Theatre Research International*

«Ігри для акторів та неакторів» — це класичний бестселер засновника театру пригноблених Аугусто Боалю. Книга визначає принципи та практику революційного методу Боалю, показуючи, як театр можна використовувати для перетворення та звільнення кожного — як акторів, так і не акторів.

Це ретельно оновлене та суттєво переглянute видання містить:

- два нових есе Боалю про останні великі проекти у Бразилії
- опис Боалем своєї роботи з Королівською шекспірівською компанією (Royal Shakespeare Company)
- оновлений вступ та передмову перекладача
- нові роздуми про форум-театр
- коментар щодо впливу подій 11 вересня 2001 року

Аугусто Боаль — театральний режисер, драматург, теоретик, письменник та викладач. Він був членом міського парламенту Ріо-де-Жанейро з 1993 до 1996 року. Він є автором книг «Театр пригноблених» (*The Theatre of the Oppressed*), «Ігри для акторів та неакторів» (*Games for Actors and Non-Actors*), «Веселка бажань» (*The Rainbow of Desire*), «Законодавчий театр» (*Legislative Theatre*) та «Гамлет та син пекаря: моє життя в театрі та політиці» (*Hamlet and the Baker's Son: my life in theatre and politics*).

Едріан Джексон є художнім директором театральної групи «Громадяни з картону» (Cardboard Citizens). Він переклав чотири книги Аугусто Боалю, співпрацював із ним у кількох справах і багато навчав театру пригноблених в інших країнах, зокрема в Намібії, Південній Африці, Гонконзі, Маврикії та Фінляндії.

* В українському перекладі використано фотографії, зроблені під час семінарів та показів ГО «Театр для діалогу», які проходили в Україні у 2014-2015 роках.

ВСТУПНЕ СЛОВО ВІД ІНІЦІАТОРІВ ПЕРЕКЛАДУ КНИГИ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Любий читачу, ти тримаєш в руках перший український переклад книги Аугусто Боалья, який був здійснений за ініціатииви команди ГО «Театр для діалогу». Ця книга є знаковою та важливою для нас з кількох причин.

По-перше, переклад книжки – це один з перших проєктів, за який взялася ГО «Театр для діалогу», навіть коли ми ще не були громадською організацією. Наша команда сформувалася під час Майдану, коли події в країні викликали багато питань у всіх, незалежно від політичних поглядів та рівня громадської активності. На той момент ми бачили в суспільстві потребу в діалозі з дуже різними людьми, який би проводився в безпечному просторі та допомагав би творчо осмислити все, що відбувалося. Таким способом діалогу для нас особисто став «театр пригноблених» Аугусто Боалья. На наше спільне запрошення з Ялмаром Хорхе Жоффе-Айхорном (Німеччина-Болівія) в лютому 2014 року до України приїхали міжнародні практики методики, Олів'є Форже (Бельгія), Брент Блер (США), Гектор Арістисабаль (Колумбія), Роберто Мадзіні (Італія), Еван Хастінгс (США/Індія) та Ідан Меір (Ірландія/Ізраїль). Разом з міжнародними колегами за допомогою театральних ігор та сценки ми говорили з жителями п'яти міст – Донецька, Чернігова, Чернівців, Києва та Львова – про їхнє бачення тогочасної України, їхні сподівання, мрії та роль в суспільстві. Методика, яка виникла під час диктатури в Бразилії в 1960-ті роки, і яка покликана «олюднювати людство», знайшла відгук і в сучасному українському суспільстві. Протягом 2014 року наша команда організувала приїзд до України ще п'ятих практиків методики з різних країн світу.

На запит від суспільства та громадського сектору ми вирішили перекласти одну з ключових праць Аугусто Боалья. У книзі описана практика застосування методики в різних країнах, із різними групами - від простих селян до професійних акторів - і, головне, вона містить ігри та вправи з коментарями автора. Ми також продовжили практичну роботу з методикою для побудови діалогу, миру, захисту прав та активізації спільнот по всій країні. Два роки потому ми продовжуємо будувати діалог мовою театру. В книзі ви побачите фото з семінарів, майстерень та вистав форум-театру, які організувала команда «Театру для діалогу» в період з січня 2014 до травня 2016 року.

Ми бачимо попит на вивчення та дослідження методики «театру пригноблених» з боку різних професійних груп. Міжнародна спільнота практиків «театру пригноблених» (джокерів) є демократичною і не висуває офіційних вимог щодо освіти чи підготовки джокерів. Не існує офіційної «сертифікації» джокера – він чи вона самі несуть відповідальність за своє професійне навчання та розвиток, які можливі через осмислення власного досвіду з іншими практиками методики, а також ознайомлення з теоретичними працями у сфері театру, політики, психології, соціології та інших дисциплін. Ми бачимо в перекладі цієї книги внесок у розвиток такої професійної спільноти в Україні.

Останнім часом в українському суспільстві багато говорять про необхідність об'єднуватись, формувати горизонтальні зв'язки та діяти разом. Колективна дія, заснована на горизонтальній співпраці та спільному прийнятті рішень, є засадничою цінністю і в нашій команді. Такий підхід є основою наших семінарів, розборки усіх наших проєктів та діяльності організації загалом. На нашу думку, він має безперечні переваги, адже дозволяє нам створювати простір, де кожен голос може бути почутим і рішення максимально відображають думку всіх, на кого вони впливають. Саме це для нас є демократією, в якій, як наголошував Боаль, може говорити кожен, а не лише ті, хто при владі. Але на власному досвіді ми все більше усвідомлюємо, що така форма співпраці потребує цілком нового набору навичок, нового способу мислення та взаємодії – відмови від «монологу», здатності чути іншого та чітко висловлювати власну позицію (а для цього її потрібно добре усвідомлювати), спроможності домовлятись,

тримати зобов'язання та співпрацювати замість того, щоб конкурувати один з одним. В нашій роботі ми переконуємося в тому, що «театр пригноблених» допомагає розвивати всі ці навички та отримувати цінний досвід участі та колективної дії, який можна переносити на усі сфери життя. Ми в «Театрі для діалогу» продовжуємо вчитися цьому разом з учасниками наших семінарів та показів, разом з іншими активістами, які теж шукають нові форми взаємодії, на противагу ієрархічним структурам.

Для нас важливо, що переклад та друк цієї книжки теж став можливим саме завдяки горизонтальній співпраці та колективній підтримці багатьох людей. Все – від перекладу тексту до розробки дизайну обкладинки та написання вступного слова – ми робили разом. Часом це призводило до палких дискусій, часто процес забирав набагато більше часу, ніж ми на те розраховували, іноді здавалося, що простіше було б просто комусь одному взяти все у свої руки та прийняти одностороннє рішення. Але, в дусі «театру пригноблених», ми намагались бачити в кожній ситуації можливість для навчання та досвіду і продовжували співпрацю. Результат, нарешті, побачив цей світ. Ми вдячні за терпіння та підтримку всім, хто був частиною цього процесу, хто повірив у нас з самого початку. І, звичайно, вважаємо найбільш символічним те, що друк книжки було здійснено за кошти великої спільноти наших друзів з різних країн світу, які підтримали нас через платформу Спільнокошт.

Ось імена цих меценатів: *Ірина Соловей, Тарас Корнійчук, Ольга Гришин-Гришук, Марія Насєдкіна, Анна Ленчовська, Катерина Тягло, Вероніка Гродзинська, Олександр Ходорівський, Оксана Устинова, Павло Зур'ян, Ірина Федорович, Олена Завгородня, Віталій Жук, Наталія Лихацька, Ірина Грабська, Яна Коробенко, Антоніна Прудко, Андрій Ковшер, Ірена Техлівець, Анна Доброва, учасники заходу «Театр з чистого аркуша» 13 грудня 2014 року, Ольга Моркова, Віта Базан, Любов Мухіна, Аліна Познанська, Анна Палькова, Яніна Ковальчук, Альона Каравай, Гандзя Мигаль, Іванна Чупак, Лідія Кузьменко, Софія Буртак, Антоніна Смірнова, Таня Сибіха, «Анархі воркс», Ольга Дятел, Ірина Колотило, Олена Оногда, учасники театралізованої екскурсії «Майдан сьогодні» 18 січня 2015 року, Ольга Байдарова, Тетяна Белоусова, Андрій Солодько, учасники показу документально фільму «Цунамі джокерів. Рік потому» 24 січня 2015 року, Олена Почаєвєц, Театр плейбеку та імпровізації «Фата Моргана» та глядачі плейбек-перформансу на підтримку кампанії Спільнокошту 28 січня 2015 року, Центр науки та мистецтв «Дія», Катерина Юр'єва, Василіна Дибайло, Надія Сич. А також Рональд Маттайсен, Гектор Арістісabal, Олів'є Форже, Міхаель Вренчур, Ганна Марія Трап, Урі Ной Мейр, Ялмар Хорхе Жоффе-Айхорн, Вілкенс фон Хайн, Радна Рамасвами.*

Ми можемо ще багато цитувати Боалю, але залишимо тебе з такою його цитатою: «Театр не має показувати єдиний правильний шлях, але має запропонувати спосіб, за допомогою якого можна дослідити усі можливі шляхи». Ми сподіваємося, що український переклад цієї праці дозволить тобі краще познайомитись з сутністю методики, яка вірить у зміни, і використовувати театральне мистецтво для створення безпечних просторів для діалогу і дослідження альтернатив, яких так потребує наша країна.

Команда ГО «Театр для діалогу»
Оксана Потапова, Яна Салахова, Анна Чорноус,
Богдан Дєдушкін, Наталія Вайнілович, Ніна Ходорівська

Щоб дізнатися про діяльність громадської організації «Театр для діалогу» (семінари та покази), зайдіть на сайт організації за адресою:
<http://tdd.org.ua/> або напишіть на **theatrefordialogueua@gmail.com**

¹ Одна з тем, яка викликала жваве обговорення, стосувалась фемінітивів у тексті. В той час, як англійська мова є гендерно нейтральною, в українському перекладі нам довелося обирати рід займенників, дієслів та інших частин мови. Тому ви побачите в тексті, що ми однаково часто використовуємо він/вона на позначення різних ролей, професій та ін.

Ця книга присвячена

Едріану Джексону за його творчий переклад;**

Хелені Реккіт та Талії Роджерс за їхній ентузіазм та допомогу;

Едлі Ван Стін та Сабато Магалді, вічним друзям;

Бланці Лаксман та Леонардо Туміну за те, що створили Сесилію!

** Едріан Джексон – художній директор організації “Громадяни з картону” (Cardboard Citizens) переклав більшість книжок Боаля, зокрема “Ігри для акторів та неакторів” з португальської на англійську мову

ЗМІСТ

Вступне слово від ініціаторів перекладу книги українською мовою	4
Вступ до першого видання від перекладача англійською	20
Післямова перекладача до другого видання	25
Передмова до другого видання: Королівський шекспірівський театр, театр у в'язницях і безземельні селяни	27
Постскрипtum — із гордістю в наших серцях	31
Передмова до першого видання: Легенда про долюдську жінку Шуа-Шуа, яка винайшла театр	35
Постскрипtum. Актори та неактори — ми всі люди, ми всі митці, ми всі актори!	40

1. ТЕАТР ПРИГНОБЛЕНИХ У ЄВРОПІ

Вступ	41
Досвід Годрано: мій перший форум-театр у Європі або абсолютний глядач-актор/головний герой	42
Фемінізм у Годрано	43
Знову поліція	44
Пригноблені та гнобителі	45

2. СТРУКТУРА АКТОРСЬКОЇ РОБОТИ

Первинність емоцій	50
М'язові вправи	51
Вправи на чуття	51
Вправи на пам'ять	52
Вправи на уяву	52
Вправи на емоції	52
Раціоналізація емоцій	55
«У пошуках утраченого часу»	56
Діалектична структура акторської інтерпретації ролі	58
Бажання	58
Контрбажання	60
Домінантне бажання	62
Якісні та кількісні варіації	64

3. АРСЕНАЛ ТЕАТРУ ПРИГНОБЛЕНИХ

Вступ: нова система вправ та ігор від театру пригноблених	65
Дві єдності	65
П'ять категорій вправ та ігор	66

I. ВІДЧУВАТИ ТЕ, ЧОГО ТОРКАЄМОСЯ (РЕСТРУКТУРИЗАЦІЯ ВЗАЄМОВІДНОСИН М'ЯЗІВ)	66
Перший цикл: загальні вправи	66
1. Хрест та коло	66
2. Колумбійський гіпноз	67
3. Мінімальний контакт із поверхнею	68
4. Штовхання один одного	69
5. Яйце Джо (або коло довіри)	70
6. Коло вузлів	71
7. Актор як «суб'єкт»: грецька вправа	72
8. Актор як «об'єкт»	72
9. Підйом зі стільця	73
10. Рівновага тіла з предметом	73
11. Повітряна кулька як продовження тіла	74
12. Перегони на стільцях	74
13. Ритм зі стільцями	74
14. Музичні стільці	74
15. Рух із продуманим наміром	75
16. Труднощі	75
17. Розділи рух	75
18. Роз'єднані скоординовані рухи	75
Другий цикл: прогулянки	75
1. Уповільнення	76
2. Під прямим кутом	76
3. Краб	76
4. Схрещені ноги (або перегони на трьох ногах)	76
5. Мавпа	76
6. Рачки	77
7. Хода верблюда	77
8. Хода слона	77
9. Хода кенгуру	77
10. Хода спираючись один на одного	77
11. Хода зі зв'язаними ногами	77
12. Тачка	77
13. Як вам подобається	77
14. Імітація інших	78
Третій цикл: масаж	78
1. У колі	78

2. Рух повертається	78
3. Морські хвилі	78
4. Рухомий килим	79
5. Масаж спини	79
6. Демон	79

Четвертий цикл: інтеграційні ігри 80

1. Людина до людини, у стилі Квебеку	80
2. Ведмідь з Пуатьє	80
3. Стілець	80
4. Чехарда	81
5. Гра Брейгеля	81
6. Застрягли у багнюці	81
7. Бабусині кроки	82
8. Багатоніжка	82
9. Танець з яблуком	82
10. Липкий папір	82
11. Дерев'яний меч Паріса	82
12. Американський футбол (або «британський бульдог»)	83
13. Три ірландські дуелі	83
14. Маленькі пакети	84
15. Кіт і мишка	84
16. Присвячено Тексу Ейвері: кіт і собака (собаки)	84
17. Хустка (або «напелюх», або «собака з кісткою»)	85
18. Добрий день	85
19. Cadavre exquis (або «наслідки»)	86
20. Парашут	86
21. Балансування з предметом	86

П'ятий цикл: тяжіння 86

1. Горизонтальна послідовність	87
2. Вертикальна послідовність	88
3. Послідовність прямолінійних та кругових рухів	89

II. СЛУХАТИ ТЕ, ЩО МИ ЧУЄМО 92

Перший цикл: ритм 92

1. Раунд ритму та руху	92
2. Гра ритму та руху	92
3. Змінні ритми	93

4. Машина ритмів	93
5. Перуанська гра з м'ячем	95
6. Серія хлопків	95
7. «Вестсайдська історія»	96
8. Португальські ритмічні черевики	97
9. Дві мітли	98
10. Чотири мітли	98
11. Ритми підков	98
12. Кругові ритми	99
13. Великий вождь	99
14. Оркестр та диригент	99
15. Діалог ритмів у командах	99
16. Ланцюговий діалог ритмів	99
17. Удати бразильських «індіанців»	99
18. Ряди з п'яти осіб	100
19. Охорона президента	100
20. Іди, зупинися, поясни	100
21. Карнавал у Ріо	100
22. Болівійські мімози	101
23. Скільки «А» в літері «А»?	101
24. Один, два, три	101
25. Перетин кімнати	102
26. Коло імен Белу-Орізонті	102
27. Коло ритмів Торонто	102

Другий цикл: мелодії 103

1. Оркестр	103
2. Музика і танець	103

Третій цикл: звуки та шуми 103

1. Звуки та рухи	103
2. Ритуальні звуки	103

Четвертий цикл: ритм дихання 104

1. Ляжте на спину зовсім розслаблено	104
2. Притуліться до стіни	104
3. Станьте прямо	105
4. Повільно вдихайте	105

5. Вибух	105
6. Повільно вдихніть, підіймаючи руки	105
7. Скороварка	105
8. Вдихайте якомога швидше	105
9. Вдихайте якомога повільніше	105
10. Вдихайте глибоко через рот	105
11. Вдихайте з чіткою структуризацією та великою кількістю енергії	105
12. Дві групи	106
13. Видихайте, стоячи у колі	106
14. Актор удавано витягує затичку з тіла іншого актора	106
15. А, Е, І, О, У	106
16. Усі актори стоять обличчям до стіни	107
17. Дві групи акторів одна навпроти одної	107
18. Тіла максимально контактують із підлогою	107
19. Лежачи спинами на столах	107

П'ятий цикл: внутрішні ритми	107
1. Ритмічні образи	107

ІІІ. ДИНАМІЗАЦІЯ КІЛЬКОХ ЧУТТІВ 108

Сліпий цикл 108

1. Точка фокусу, обійми та рукостискання	108
2. Шуми	109
3. Уявна подорож	110
4. Складна кобра	110
5. Один сліпий ряд, один зрячий	111
6. Магніт — позитивний та негативний	111
7. Шведська множинна скульптура	112
8. Страсбурзький вампір	112
9. Сліпий автомобіль	113
10. Що за предмет?	113
11. Запах рук	113
12. Викрутаси у формі вісімки	113
13. Воратар	113
14. Друг і ворог	114
15. Намалюйте власне тіло	114
16. Пластлін	115
17. Торкніся кольору	115
18. Сліпий та бомба	115

19. Знайди руку	115
20. Пісня сирени	115
21. Знайди зручну спину	116
22. Мелодійна рука	116
23. Звук семи дверей	116
24. Впізнати «Аааа!»	117

Цикл простору	117
1. Не залишити жодного місця в кімнаті пустим	117
2. Замість просто сказати «стоп», Джокер називає число	117
3. Джокер називає число та геометричну фігуру	117
4. Джокер називає число та частину тіла	117
5. Джокер називає колір та предмет одягу	118
6. Учасники повільно бігають	118
7. Учасники торкаються один одного	118

IV. БАЧИТИ ТЕ, НА ЩО ДИВИМОСЯ 118

Послідовність дзеркал	118
1. Просте дзеркало	119
2. Суб'єкт і образ міняються ролями	119
3. Суб'єкт-образ, образ-суб'єкт	119
4. Усі беруться за руки	120
5. Два ряди утворюють криву	120
6. Симетричні групи	120
7. Дзеркало розбивається	121
8. Зміна партнерів	121
9. Криве дзеркало	121
10. Дзеркало нарциса	122
11. Ритмічне дзеркало	122
12. Уніфікація	123

Послідовність моделювання	123
1. Скульптор торкається моделі	123
2. Скульптор не торкається моделі	124
3. Скульптори розходяться по кімнаті	124
4. Скульптори разом формують одну скульптуру	124
5. Скульптура з чотирьох або п'яти людей	125

Послідовність ляльок	125
1. Маріонетка на нитці	125
2. Маріонетка на нитці з жердиною	125
 Ігри образів	125
1. Доповни образ	125
2. Ігри з м'ячем	126
3. Боксерський матч	126
4. Однієї людини ми боїмося, інша людина — наш захисник	127
5. Заповни вільний простір	127
6. Снігова атмосфера	127
7. Побудова стосунків між персонажами	128
8. Персонажі у русі	128
9. Спостереження	128
10. Доповніть дії	128
11. Що змінилося?	128
12. Розкажи свою історію	128
13. Старомодна телефонна розмова	129
14. Зосередження	129
15. Тварини	129
16. Професії	130
17. Балансувальне коло	131
18. "Індіанець" у місті, житель міста у лісі	131
 Ігри масок та ритуалів	132
1. Слідуй за господарем	132
2. Слідуй за двома господарями, які перетворюються один на одного	132
3. Ротація масок	133
4. Уніфікація масок	133
5. Колективне створення маски	133
6. Додавання масок	133
7. Доведення маски до крайності та її знищення	133
8. Наслідування господаря у його власній масці	133
9. Зміна масок	134
10. Обмін масками	134
11. Маски самих акторів	135
12. Підміна маски	135
13. Розділення маски, ритуалу та мотивації	136
14. Перехід цілого набору масок до іншого соціального класу	137
15. Створення всеосяжної маски	137

16. Зміна акторів посеред ритуалу	138
17. Маски у різних обставинах	138
18. Природне та смішне	138
19. Кілька акторів на сцені	138
20. Гра ролей, що доповнюють одна одну	138
21. Гра у політиків	138
22. Обмін масками	139
23. Обмін ролями	139
24. Знепритомніти у Фрежюсі	139
25. Призначений лідер	139
26. Клоун із Амстердама	140
27. Тварини з Відня	140
28. Дивитися спочатку один на одного, а потім в одну точку	140
29. Cookies	140

Образ предмета 141

1. Знайдений предмет	141
2. Перетворений предмет	141
3. Предмет, створений із простих речей	142
4. Присвячено Магрітту: «Ця пляшка — не пляшка»	142

Створення простору та просторові структури влади 142

1. Простір та територія	142
2. Створення простору у кімнаті	143
3. Велика гра влади	143
4. Стільці у порожньому просторі	143
5. Де моє місце?	143
6. Шість стільців	144
7. Фотографія образу	144

Ігри зі створенням персонажів 144

1. Вбивство в готелі «Агато»	144
2. Поліцейські та злодії	145
3. Посольський бал	145
4. Дитячі мрії: ким я хотів стати, коли виросту	146
5. Дитячі страхи	147
6. Ким мене хотіли бачити дорослі	147
7. Моя протилежність	147
8. Два одкровення Святої Терези	147

9. Бійка між півнями	148
10. Крилаті вирази	148
11. Хто я? Чого я хочу?	149
12. Порожній персонаж	149

V. ПАМ'ЯТЬ ЧУТТІВ 150

Відновлення зв'язку між пам'яттю, емоціями та уявою 150

1. Пам'ять: згадати вчорашній день	150
2. Пам'ять та емоції: згадати день з минулого	150
3. Пам'ять, емоції та уява	151
4. Спогади про реальне пригноблення	151
5. Репетиція уявленого на сцені	151
6. Екстраполяція	151

ТЕАТР ОБРАЗІВ 152

Техніки образів: моделі та динамізації 154

1(а). Образ слова: ілюстрація теми за допомогою тіла	154
1(б). Образ слова: ілюстрація теми за допомогою тіл інших людей	157
2. Образ переходу	160
3. Множинний образ пригноблення	161
4. Множинний образ щастя	163
5. Образ групи	165
6. Ритуальний жест	167
7. Ритуал	171
8. Ритуали та маски	174
9. Образ години	174
10. Кінетичний образ	174
11. Карусель образів	174

Образи переходу: техніка в дії 175

Приклади з Європи 175

Нові техніки театру образів: поліцейський у голові 177

1. Дисоціація: думка, мова, дія	178
2. Аналітичний образ: множинне дзеркало того, як нас бачать інші	179
3. Соматизація	182
4. Колообіг ритуалів	182
5. Три бажання	183

6. Полівалентний образ	183
7. Зображення на екрані	184
8. Образ образу	184

Чотири дуже прості демонстрації зародків постановок форум-театру на основі спроектованих образів	185
--	-----

РЕПЕТИЦІЙНІ ВПРАВИ ДЛЯ БУДЬ-ЯКИХ ВИСТАВ 186

Вправи зі сценарієм або без нього 186

1. Імпровізація	186
2. Темна кімната	188
3. Декілька людей розповідають одну історію	188
4. Зміни історію	189
5. Декілька акторів декламують одну репліку	189

Ігри для емоційної динамізації 189

1. Подолання пригноблення	189
2. Сповідь гнобителя	191

Вправи для емоційного розігріву 191

1. Абстрактна емоція	191
2. Абстрактна емоція з тваринами	191
3. Абстрактна емоція вслід за господарем	191
4. Тварини або овочі в емоційних ситуаціях!	191
5. Ритуал, у якому кожен стає твариною	192
6. Стимуляція наших приспаних сторін	192

Ідеологічний розігрів 193

1. Присвята	193
2. Читання газет	193
3. Порівняння з історичними подіями	193
4. Уроки	193

Вправи для підготовки моделей форум-театру або для репетицій інших видів театру 193

1. Гра для глухих	193
2. Зупинись! Подумай!	194

3. Допит	195
4. Реконструкція злочину	195
5. Аналітична репетиція мотивації	195
6. Аналітична репетиція емоцій	196
7. Аналітична репетиція стилю	196
8. Протилежні обставини	196
9. Штучна пауза	196
10. Допит самого себе	197
11. Протилежна думка	197
12. Репетиція реплік	197
13. Два дотики	197
14. Тиша на сцені — починаємо!	198
15. Невидимі персонажі	198
16. До та після	198
17. Перенесення емоцій	198
18. Уповільнена дія	199
19. Чуттєве зосередження	199
20. Низька гучність	199
21. Перебільшення	199
22. Репетиція у вільному стилі	199
23. Розвідка	200
24. Карикатура	200
25. Обмін персонажами	200
26. Необхідність проти бажання	200
27. Ритм сцени	201
28. «Расьомон»	201
29. Продовжуйте говорити	201
30. Церемонія	202
31. Таємний шепіт	202
32. Я не вірю тобі	202
33. Телеграма з Лонг-Біч	202
34. Святий театр	202
35. Аналогія	202
36. Послідовність «тік-так»	202

4. РАННІ ФОРМИ ФОРУМ-ТЕАТРУ	204
Вступ	204
Правила гри	204
Драматургія	204
Постановка	205

Гра у виставу	205
Приклади форум-театру	207
1. Погляд на аграрну реформу з громадської лавиці	207
2. Народ судить таємного поліцейського	208
3. Лідерка на роботі, рабиня вдома	209
4. Повернення на роботу в Crédit Lyonnais	210
5. Атомна електростанція	210

5. ФОРУМ-ТЕАТР — СУМНІВИ ТА ПЕВНОСТІ: ВПРОВАДЖЕННЯ НОВОГО МЕТОДУ РЕПЕТИЦІЙ ТА РОЗРОБКА МОДЕЛІ ФОРУМ-ТЕАТРУ

Двадцять засадничих питань	213
1. Пригноблення або агресія?	213
2. Стиль моделі	215
3. Чи мусять проблеми бути нагальними? Чи мають вони бути простими або складними?	217
4. Чи обов'язково знайти рішення?	217
5. Чи потрібно зображувати модель майбутніх дій?	218
6. Модель чи антимодель? Помилка чи сумнів?	219
7. Поведінка Джокера	219
8. Театральність або рефлексія?	220
9. Постановка	221
10. Функція розігріву	222
11. Функція актора	222
12. Повторювана сцена	223
13. Макрокосм та мікрокосм	223
14. Як замінити персонажа, не перетворюючи його на когось іншого	224
15. Що таке «хороше» пригноблення?	225
16. Хто кого може замінювати?	225
17. Як можна провести репетицію «моделі»?	227
18. Чи може форум змінювати теми?	229
19. Чи можуть люди залишатися «глядачами» під час показу форум-театру?	230
20. Коли завершується показ театру пригноблених?	231

6. ПЕРШИЙ ДОСВІД ІЗ НЕВИДИМИМ ТЕАТРОМ

Приклади невидимого театру	233
1. Сексуальні домагання	233
2. Дитина королеви Сільвії	235

3. Расизм I: грек	236
4. Расизм II: темношкіра жінка	237
5. Пікнік на вулицях Стокгольма	239
6. Діти глядачів	240

7. ХУДОЖНЯ ТВОРЧІСТЬ ТА БОЖЕСТВЕННЕ БОЖЕВІЛЛЯ: РОЗДУМИ ПРО МИСТЕЦТВО ТА ДИВА

242

Пристрасть і мистецтво

245

Божевільний митець і обдарований божевільний

248

Постскриптум

**ПЕДАГОГІКА СТРАХУ — ТЕАТР ТА ВЕЖІ-
БЛИЗНЮКИ: ЕСЕ ПІСЛЯ 11 ВЕРЕСНЯ 2001 РОКУ**

250

ВСТУП ДО ПЕРШОГО ВИДАННЯ ВІД ПЕРЕКЛАДАЧА АНГЛІЙСЬКОЮ

Це видання — поєднання двох книг *«Стоп! Це магія»* (Stop! C'est magique, Paris: Hachette, 1980) та *«Ігри для акторів та неакторів»* (Jeux pour acteurs et non-acteurs, Paris: La Découverte, 1989) з вільними доповненнями та змінами, адже Боаль додав свіжі приклади своєї практики, що постійно розвивається. Як натякає назва, викладені тут вправи та ігри переважно підходять як для досвідчених, так і недосвідчених виконавців. Для роботи Боалья принципово, що будь-хто може грати, і що театральна вистава не має бути середовищем лише для професіоналів. Подвійне значення слова «грати» (англ. act) — виконувати роль та діяти — лежить в основі цієї книги.

У книзі йдеться про три ключові категорії театру пригноблених — театр образів, невидимий театр та форум-театр. Однак усі ці форми постійно переходять одна в одну та взаємодіють, тож вибір певної форми залежить лише від ситуації, в якій здійснюється робота, та мети конкретної театральної події.

Театр образів — це низка вправ та ігор, створених для виявлення важливих істин про громади та культури, не вдаючись при цьому до усного мовлення, хоча слова можна додавати під час різноманітних «динамізацій» образів. Учасники театру образів створюють нерухомі образи свого життя, почуттів, досвіду, пригноблення; група пропонує назви або теми, а потім окремі особи «ліплять» об'ємні скульптури на ці теми, використовуючи власне тіло та тіла інших в якості «глини». Однак робота з образами ніколи не залишається статичною. Як і в усіх вправах театру пригноблених, нерухомий образ є лише точкою відліку або прелюдією до дії, яка розгортається у процесі динамізації, оживлення образів та виявлення мотивацій або спрямування, що притаманні певним образам.

Іншими словами, ідея полягає у тому, що *«картина краща за тисячу слів»*, що наша надмірна залежність від слів може навпаки затьмарити розуміння важливих речей, а не прояснити їх; що образи можуть бути ближчими до наших справжніх почуттів, навіть до наших підсвідомих почуттів, ніж слова, адже процес *«думання власними руками»* може оминати цензуру нашого мозку та «поліцейських в голові», які з'явилися там завдяки впливу суспільства або особистого досвіду. Багатозначність образів є важливим фактором у цій роботі. Група людей буде бачити цілу низку різних, але часто інтригуюче пов'язаних між собою, значень одного образу, і часто хтось помічатиме ті речі, про які скульптор і гадки не мав. Образи долають мовні та культурні бар'єри і, як показує Боаль, часто виявляють неочікувані універсалії. Крім того, робота з образами, ліплення замість мовлення, може бути більш демократичною, адже в ній не мають переваги ті, хто краще володіє словом. Театр образів можна використовувати у підготовці невидимого театру або форум-театру. Він також грає ключову роль у терапевтичній роботі, що є предметом наступної книги Боалья — *«Метод Боалья в театрі і в терапії — веселка бажань»* (Méthode Boal de theatre et de therapie – l'arc-en-ciel du désir¹).

¹ Англомовне видання: Augusto Boal, *The Rainbow of Desire*, London: Routledge 1995.

Невидимий театр — це публічний театр, який залучає публіку в якості учасників без їхнього відома. Вони є «глядачами-акторами» (spect-actors), активними глядачами театральної вистави, але під час і часто навіть після заходу вони не знають, що це театр, а не «реальне життя». Звісно, це теж «реальне життя», адже воно насправді відбувається, люди справжні, події справжні, реакції справжні. Це театр, який відбувається не у приміщенні театру або іншому впізнаваному театральному контексті; театр, глядачі якого не знають, що вони є глядачами. Декілька акторів готують сценку, яку вони потім розігрують у відповідному публічному просторі; сценка часто передбачає неочікувану субверсію поведінки, яка вважається «нормою» в цьому суспільстві. Реагуючи на події у сценці, публіка долучається до суперечки, яку зазвичай підтримують агенти-провокатори — актори, які змішуються з громадою та висловлюють радикальні та протилежні погляди на події у сценці.

Наприклад, у Бразилії чоловік із групи Боалья разом із подругою пішов до магазину, вітрина якого виходила на вулицю, і почав приміряти жіночі сукні. Інший актор, стоячи посеред натовпу, що зібрався, гучно висловив своє обурення цим збоченням, тоді як третій актор став на бік трансвестита – мовляв, чому він не може носити жіночий одяг, якщо йому хочеться... За мить натовп уже втягнутий у гарячу дискусію. Невидимий театр – це спосіб використовувати театр для стимулювання обговорень, що спонукатимуть людей ставити під питання певні проблеми у форматі публічного форуму. Це можна порівняти з вуличним театром «агітпропу», але з однією суттєвою відмінністю – тут глядач вільний у виборі позиції, яку він хоче підтримати, і не має відчуття, що йому читають проповідь. Невидимий театр ставить питання без нав'язування відповідей. Це, знову-таки, є основою театру пригноблених — він не є дидактичним для своїх глядачів, він передбачає процес спільного навчання, а не одностороннього вчителювання; він припускає, що глядачі з такою самою ймовірністю знають відповіді, як і актори.

Форум-театр — це театральна гра, у якій проблема показана у нерозв'язаній формі, а публіку, знову в якості глядачів-акторів, запрошують запропонувати рішення та показати їх на сцені. Проблема тут завжди пов'язана з ситуацією пригноблення, в якій зазвичай є видимі гнобителі та головний герой, якого пригноблюють. У чистому вигляді і актори, і глядачі-актори є жертвами пригноблення, про яке йдеться. Саме тому вони можуть запропонувати альтернативні рішення, адже вони особисто мають досвід пригноблення. Після першого показу сценки, яку називають «моделлю» (це може бути і повноцінна вистава), актори показують її знову в трохи прискореному темпі, повністю відтворюючи первинний сценарій, допоки хтось із глядачів не вигукне «Стоп!», займе місце головного героя та спробує подолати гнобителів.

Ця гра — форма змагання між глядачами-акторами, які намагаються вивести сценку до іншого фіналу (в якому коло пригноблення зруйновано), і акторами, які навмисно роблять усе можливе, щоб привести її до первинного завершення (у якому пригнобленого подолано, а гнобителі перемагають). Процесом керує людина, яку називають «Джокером» (див. стор. 23 та 219), функція якого полягає в забезпеченні плавного протікання гри та ознайомленні глядачів із правилами. Однак, як і будь-якого учасника форум-театру, Джокера можна замінити, якщо глядачі-актори вважають, що він або вона діє несправедливо.

во, абсолютно всі правила гри можна змінити, якщо цього хоче публіка. Багато різних рішень розігрують протягом одного-єдиного форуму. Результатом стає об'єднання знань, тактик та досвіду а також те, що Боаль називає «репетицією реальності».

Це дуже спрощений опис форум-театру, і оскільки цій формі театру вже понад двадцять років, існує багато варіацій цієї методики по всьому світу. Її використовують у школах, на фабриках, центрах для літніх людей, громадських центрах, з об'єднаннями орендаторів житла, безпритульними, людьми з інвалідністю, представниками етнічних меншин і так далі – в будь-якій, спільноті, яку об'єднує спільне пригноблення. Мета форум-театру – завжди стимулювати дискусію (у формі дій, а не тільки слів), показати альтернативи, дати людям можливість «стати головними героями власного життя».

Я сам застосовував форум-театр у різноманітних громадах Британії і можу засвідчити його ефективність як з точки зору використання театру, аби розібратися в житті, так і як засобу надання людям сили та впевненості для подолання їхнього пригноблення. До того ж, це чудова забава, яка породжує усілякі веселощі – сміх у відповідь на викриття хитрощів гнобителів, сміх над майстерністю прийомів глядачів-акторів, триумфальний сміх над поборенням пригнобленням. На початку я гадав, що від традиційно “стриманих” британців найменше можна було очікувати, що вони піднімуться на сцену та втрутяться у театральну дію. Однак якщо модель правильна, якщо вона відображає правду життя, і якщо вона з достатньою ефективністю викликає обурення публіки щодо поводження з головним героєм, то вони таки піднімуться на сцену, особливо після того, як перший мужній глядач-актор зламає кригу. Однак вираз «правда життя» не слід сприймати як ознаку того, що Боаль надає перевагу реалізму в стилістиці форум-театру. На наступних сторінках детально показано, що для нього правда є абсолютно відмінною від реалізму. Театральна правда, яку показує театр пригноблених, не обов'язково мусить бути пов'язана з буквальним реалізмом. Якщо пригноблені бачать у своїх гнобителях монстрів, то ми маємо показати їх як монстрів, навіть якщо нам потрібно для цього створити візуальний стиль, більше схожий на експресіонізм, ніж на реалізм.

Робота Боалья залишається вірною своїй суті та продовжує розвиватись з нескінченною енергією та завзятим оптимізмом. Він сам проїхав від Африки до Канади й від Європи до Ріо, навчаючи своїх методів та технік. При цьому, він, здається, щоразу отримував стільки ж задоволення, спостерігаючи за першою роботою групи із вправою, хоча він, мабуть, до того вже робив її тисячі разів. (Однією із проблем під час перекладу цієї книги було дізнатися, в якому куточку світу зараз перебуває Боаль, у поєднанні з витівками міжнародної поштової системи.) Коли ти усвідомлюєш цю фанатичну навколосвітню подорож, то починаєш розуміти, що його амбіції зробити з театру пригноблених практику, що змінить світ – це не просто донкіхотство.

Я зовсім не хочу сказати, що практика Боалья є статичною. Залишаючись вірним фундаментальним принципам театру пригноблених, вперше закладених десь двадцять років тому, Боаль і досі створює нові вправи та адаптує старі з енергією двадцятирічного. Наче барахольник, він полює на традиційні ігри в тій країні, де перебуває, змінює їх, якщо потрібно, для своїх конкретних цілей, а потім привозить

їх назад до своїх центрів у Парижі та Ріо, як мисливець приносить трофеї. Саме цей ентузіазм та радість в поєднанні з величезним і теплим людинолюбством, боюся, не в змозі цілком передати жоден переклад.

Коли дивишся як він працює, тебе дивує його цілковите усвідомлення та аналіз усього, що відбувається в кімнаті. Він рідко буває нетерплячим, і це трапляється лише тоді, коли очевидно, що запитувач не почув відповіді або не готовий застосувати свій інтелект у роботі, або шукає щось більш схоже на батьківське прийняття, а не розуміння театру і того, як він може допомогти нам розібратися у світі, в якому ми живемо, і кинути йому виклик.

У своїй практиці навчання театру пригноблених він відмовляється від ярликів, ретельно уникаючи питань, які можуть чітко визначити його ідеологію або віднести його до окремої категорії, скажімо, як «марксиста», «брехтіанця» чи ще когось. Такі вузькі категорії шкідливі для духу театру пригноблених, адже вони призводять до механізації дій та реакцій на них, знищують можливість змін або індивідуальності. Театр пригноблених майже завжди рухається від індивідуального до загального, а не навпаки. Якими б не були зараз політичні погляди Боалья, вони не впливають на його роботу, окрім, хіба що, базової філософії співчуття пригнобленим у будь-якій ситуації та віри у здатність людства до змін. Це не означає, що Боаль не долучається до прямих політичних дій, іноді використовуючи театр. Під час останніх виборів у Бразилії він вів активну кампанію на підтримку Луї, кандидата від Робітничої партії (Partido dos Trabalhadores), який був дуже близький до перемоги. Боаль також режисує «звичайні» вистави у «звичайних» театрах і вважає театр пригноблених лише однією з багатьох форм театру, не єдиною його формою, але такою, що може добре співіснувати поряд з іншими. Але театр пригноблених – це театр пригноблених, окрема та самодостатня форма театру, і більше нічого.

Деякі моменти перекладу потребують окремої уваги. Перш за все, рід – у тексті багато тисяч вказівок на людей, уточнення гендеру яких не має значення для контексту, тож постійне використання фрази «він чи вона» (або навпаки) просто займало б забагато місця та заважало б викладу. Можна було б використовувати «в(ін/она)» ((s)he), але це неможливо вимовити, а також неможливо утворити відповідний присвійний займенник. Там, де можливо, я вживав множину, але у багатьох випадках це ускладнило б розуміння. Тож, коли не йшлося про щось специфічне для одного гендеру, я використовував або «він», або «вона» — сподіваюсь, у рівних пропорціях². Якщо десь є абзаци, де один із цих займенників переважає, це може бути наслідком зміни порядку різних ігор та вправ або ж просто наслідком недогляду. Слово «актор» завжди вживається як таке, що стосується обох статей.

Ще одна проблема стосується перекладу слова «Джокер», адже в англійській це слово може асоціюватися з ворогом Бетмена³. Слово «Джокер» відсилає до

² В українському перекладі було обрано такий самий підхід: зі стилістичною метою чергувати рід дієслів, замість того, аби уживати одночасно обидва роди чи вказувати закінчення в дужках. — Прим. ред.

³ Джокер (англ. Joker — жартівник) — персонаж усесвіту DC Comics, ворог Бетмена.

фігури у гральних картах і ніяк не стосується жартів. Джокер у різних контекстах та комбінаціях може бути режисером, суддею, фасилітатором та ведучим семінару. В контексті форум-театру Джокер – це людина, яка діє як посередник між акторами та глядачами і не прив'язана до жодної зі сторін, як Джокер у колоді карт не належить до жодної масті, але маневрує поміж ними. Будь-який переклад слова буде звужувати його значення, і, в усякому разі, це слово настільки увійшло у вжиток серед практиків театру пригноблених (які також використовують дієслово «джокерити» для опису функції Джокера), що насправді вже пізно щось змінювати, не кажучи вже про те, що це просто гарне слово.

Термін «глядач-актор» (spect-actor) – це творіння Боалю, яким він описує глядача, який бере участь у дії в будь-який спосіб. Глядач-актор – це активний глядач, на противагу пасивності, з якою зазвичай асоціюється роль глядача. «Магія» у фразі «стоп – це магія» стосується тих втручань у форум-театрі, які відірвані від реальності і належать скоріше до сфери дивовижного або фантазії: наприклад, глядач-актор, який замінює головного героя без копійки в кишені і несподівано знаходить тисячу фунтів на дорозі – це, скоріше за все, диво, але, як і у всіх інших випадках, це вже вирішують глядачі. Я використовував слово «форум» (з малої літери) для опису тієї частини вечора в форум-театрі, під час якої публіка, глядачі-актори, починають втручатися у дію під час другого показу. «Дебати» та «дискусія» майже завжди стосуються не просто словесного обміну ідеями, а вираження поглядів у театральній формі, у вигляді втручання, а не того, що Боаль називає «радіофорумом». Інші слова пояснено в контексті, де у цьому є потреба.

У театрі пригноблених йдеться скоріше про дії, ніж про розмови, радше про питання, ніж про відповіді, скоріше про аналіз, ніж просто про прийняття. Ця книга – для всіх зацікавлених у силі театру призводити до змін.

*Едріан Джексон,
листопад 1991 року*

ПІСЛЯМОВА ПЕРЕКЛАДАЧА ДО ДРУГОГО ВИДАННЯ

Що я можу додати через десять років та після чотирьох книжок? Я активно практикував театр пригноблених зі своєю компанією «Громадяни з картону», а також у дуже різноманітних культурах та контекстах удома та за кордоном, з Аугусто та без нього, і тепер, гадаю, я розумію його та його роботу краще; але, на щастя, більшість із того, що я написав вище, досі актуально. Мабуть, з тих пір я краще зрозумів контекст цієї книги – вона розташувалася у самому центрі його надзвичайної театральної кар'єри, серед його ключових текстів, між радикальною теоретичною працею «Театр пригноблених», яка вперше заявила про його існування, з одного боку, та відвертими особистими спогадами в його нещодавній автобіографії «Гамлет і син пекаря», з іншого. У праці, яка розповідає про зміни та про те, як їх здійснити на особистому та політичному рівні, мабуть, буде справедливо запитати, що нового з'явилося в цій людині та її праці. Що змінилось?

Праця Боалья зараз більш відома, це можна сказати напевно. Частково завдяки виданню цієї книги англійською театр пригноблених зараз практикують у віддалених куточках світу, його включають до багатьох навчальних програм, його знають та цінують люди, які працюють у різних сферах – від роботи з молоддю до планування міського простору, від оцінки програм розвитку аж навіть до тренінгів з менеджменту – для великих винаходів природно, що їхнє використання може виходити за межі намірів винахідника. «Правила» форум-театру, які Аугусто виклав у цій книзі, залишаються переважно слухними, але варіації в подачі, стилі, манері Джокерства та всьому іншому просто велетенські.

Не те щоб він зупинився, зовсім ні. На його енергію лише мінімально впливає його поважний вік, як видно з його новаторського впровадження театру протягом останнього десятиріччя у найрізноманітніших сферах – від психотерапії до виборних політичних посад. Але центральний засадничий етос, який крутиться навколо теми справедливості та несправедливості, залишається міцним, як скеля. І, в якомусь сенсі, Боаль пройшов повне коло та опинився там, звідки починав.

Під час перечитування історій його ранніх експериментів із форум-театром у Європі метафора лави, яку самовільно зайняли селяни після португальської Революції гвоздик нагадує його теперішню роботу з MST (Movimento dos Trabalhadores Sem-Terra, Рухом безземельних робітників — див. стор. 32) у Бразилії; аналогічно, історія про те, як чоловік упізнав одного зі своїх катів (стор. 47), майже ідентична сцені форуму, що її створила група, з якою ми з Аугусто працювали у Йоганнесбурзі у 1997 після їхньої Веселкової революції. Звичайно, там може бути багато пригноблень...

Є певна пікантність в аналізі різних вправ на тлі тепер уже опублікованої життєвої історії. Можна помітити, що у розділі про маски та ритуали Боаль вирішив перерахувати такі антитези: батько/син, викладач/учень, офіцер/рядовий, землевласник/селянин тощо. З усіх цих відносин, наскільки я знаю, лише одні не фігурували активно в особистій історії Боалья, а саме військові відносини. Його власний досвід тортур добре задокументований і опосередковано бере початок із моменту, коли він узяв на озброєння гасло «Солідарність означає брати на себе такі самі ризики», на що його спровокувало протистояння землевласників та селян, під час якого трапилася знаменита історія Віржіліо – чесного селяни-

на, який здатний бачити крізь нове королівське вбрання міських театралів-соціалістів. І, звичайно ж, зараз він знову працює з селянами (у Бразилії це поняття з часів феодалізму, схоже, досі актуальне).

Озираючись назад, ми можемо побачити, як корені того, що потім стало «Веселкою бажань», сягають усієї лабораторної послідовності, яку Боаль організував навколо масок та ритуалів, ще до його семінару «Поліцейський у голові» в Парижі. Певні потужні елементи повторюються: використання інших, щоб побачити себе, проєкції інших на себе, наполягання на експериментах із засвоєнням цих проєкцій, щоб краще зрозуміти свої можливості. Корені техніки залишаються однаковими, але мотивація розвивається — спершу більш політична, а зараз водночас і безсоромно особиста.

Мені впадають у вічі повторні посилання: задовго до семінару з Королівським шекспірівським театром, який породив «Варіації на тему “Гамлета”», що були додані до кількох вправ у цьому виданні книжки, часто з'являється данський принц, так само як Антігона та Пессоа. До цих сюжетів Боаль звертався протягом усього життя, з очевидних причин: Гамлет — вмістилище всіх людських можливостей, уособлення боротьби між дією та бездіяльністю, точка зустрічі особистого та політичного; Антігона у своїй пристрасній боротьбі за справедливість – жінка один на один проти держави; Пессоа, ім'я якого (просто в точку) означає «людина», людина багатьох «гетеронімів», множинних особистостей, що часом конфліктують одна з одною, постійно шукаючи себе в інших (і на честь однієї з них, Бернардо Соарес, автор «Книги занепокоєності»)⁴.

Інші посилання та використання мови містять свої ключі. Португальські слова, які змушують мене поспішати до словника (іноді навіть англійського!) зазвичай пов'язані з грецькими поняттями зі сфери драматургії або правосуддя, або з бразильськими модерністськими рухами, або з незрозумілими фруктами, які не ростуть ніде, окрім дельти Амазонки. Усе це є ключовим для Боалю: дуже приземлена бразильська національна гордість, помножена на майже академічну пристрасть до самісіньких витоків філософії та правосуддя.

Тож як змінився сам Боаль? Якби відповідь на це питання була «зовсім ніяк», це звучало б дивно для людини, яка присвятила своє життя дослідженню театру як засобу для змін. Декілька років тому я переклав один з його перших текстів, який до його редагування був пересипаний посиланнями на «Янкі-гнобителів»; у тому ж тексті будь-які посилання на терапію були сформульовані у термінах західного буржуазного декадансу. Зараз він регулярно відвідує Нью-Йорк та Омагу, одружений із психоаналітикинею та створює цілком нову школу використання драми як терапії. Але США – це все ще «Північна Америка», і в останньому доповненні до цієї книжки, в його роздумах про заняття у Нью-Йорку після 11 вересня, поміж співчуттям до учасників усе одно можна помітити злість на американський імперіалізм, який живить Боалеву політику з шістдесятих років. І хоча світ не змінився так, як би йому хотілося, його людяність, вочевидь, більш щедра та впевнена у собі, попри те, що мотив, який її надихає, досі кипить неослабним почуттям обурення. Аугусто Боаль, син пекаря, молодий у сімдесят років.

*Едріан Джексон,
листопад 2001*

⁴ Bernardo Soares. 1992. The Book of Disquietude. London: Carcanet.

ПЕРЕДМОВА ДО ДРУГОГО ВИДАННЯ

Королівський шекспірівський театр, театр у в'язницях і безземельні селяни

За останні декілька років зі мною трапились три нові чудові історії, кожна з яких багато чим відрізнялася від двох інших... І все ж таки вони такі схожі.

Перша сталася у 1997 році у Стретфорд-на-Ейвоні. Сіселі Беррі та Едріан Ноубл запросили мене провести семінар з акторами Королівського шекспірівського театру (КШТ), аби дослідити можливості використання інтроспективної техніки «Веселка бажань» для створення шекспірівських персонажів — у цьому випадку персонажів «Гамлета».

Я вже робив це з усіма видами вистав, музичними та традиційними, навіть із класичними п'єсами Расіна та Макіавеллі, але ніколи з Шекспіром.

Я не мав справи з професійним театром понад десять років, протягом яких я інтенсивно працював із групами з міських нетрів, профспілок і церков, а також з іншими групами бідних, які використовували театр як спосіб зрозуміти власні проблеми і спробувати знайти власні рішення, а не просто досліджувати ці питання у контексті персонажів вистави, тому Стретфорд-на-Ейвоні був для мене справжньою подією.

Режисерство вистав — це як їзда на велосипеді або на коні: ніколи не забувається. З найпершого дня я почував себе як удома з такими ж професіоналами як я, людьми, які були — знову-таки, як і ми з Сіселі — повністю та щиро відкритими до нового досвіду та експерименту, який ми проводили.

Коли на початку сімдесятих, після десятиліть роботи з професійними акторами, я вперше опинився віч-на-віч із групою перуанських аборигенів із поселень, які не говорили моєю мовою і, ймовірно, не довіряли мені, як не довіряли би Дивній Істоті (і я впевнений, що вони мали рацію!), я подумав: «Я буду працювати з цими людьми так, наче вони звичні для мене досвідчені професійні актори!». Я так і зробив, і це спрацювало. В КШТ я думав так само: «Я буду працювати з ними так, ніби вони — милі люди з бразильських нетрів». І це знову спрацювало.

Чи ставився я до них як до когось, ким вони не були? Зовсім ні. Я просто сприймав їх як тих, ким вони насправді є — аборигени в Перу, актори в Стретфорді, селяни в Індії: усі вони, як і я, — просто люди.

Ми по-різному вдягаємося, маємо різні звички, ми створюємо свою музику, свою кухню, але ми не можемо жити лише з тим, що створили ми самі, ми маємо приймати в себе інших, часом навіть у стилі людожерської бразильської літератури початку двадцятого століття!⁵ Життя нестримне, воно охоплює все наше тіло, зростаючи та розвиваючись, воно захоплює нові території, фізичні та психологічні, відкриваючи нові простори, форми, ідеї, значення, відчуття — це має відбуватись у формі діалогу: отримувати від інших те, що вони створили, віддавати їм найкраще зі свого творіння.

⁵ Людожерський рух заснував у 1920-х Освальд де Андраде — поет, сценарист і теоретик бразильського модернізму. Його мета, як випливає із назви, — проковтнути вплив іноземної культури та перетравити його у бразильському стилі. — Е. Дж.

Ми не можемо жити в ізоляції, під власним арештом усередині себе. Ми можемо нескінченно вчитися, коли ми впізнаємо себе в інакшості: Інший теж любить та ненавидить, боїться та має мужність — як я, як ти, навіть якщо між ним/нею, тобою і мною є культурні відмінності. І саме завдяки цьому ми можемо вчитися один від одного: ми – різні і водночас однакові.

Коли Санджой Гангулі запросив мене попрацювати з його акторами-селянами з «Яна санскриті»⁶ у Калькутті, у мене склалося враження, що вони хочуть, аби я їх навчив нових технік для репетицій форум-театру, допоміг їм покращити розробку їхніх вистав – але вони і так уже робили це чудово. Вони сказали: «Форум-театр про соціальні, політичні, конкретні проблеми ми й так вже добре вміємо робити. Зараз ми хочемо “Веселку бажань”, тому що ми хочемо розкрити свій внутрішній світ, наші заповітні почуття. У нас є страхи та розчарування, надії та бажання — ми також хочемо краще їх зрозуміти!»

У Мадх'яграмі в Індії, працюючи з біднішими з-поміж найбідніших селян у світі, ми виконували техніки «Веселки бажань» — те саме, що ми робили з професійними акторами КШТ, те саме, що ми робили з психотерапевтами у Лангесбруці у Швейцарії та політичними активістами у Нью-Йорку в США. Ми просто робили театр!

В КШТ ми робили те саме... Але робили це по-іншому. У цій книзі, окрім багатьох зовсім нових ігор та вправ, я додав усі варіації, які я ввів у деякі з уже наявних технік, щоб вони були більш корисними для професійних акторів, які працюють над професійними виставами. Аби варіації були більш зрозумілими для читача, я назвав їх «Гамлет» — слово, яке вам часто траплятиметься у цьому оновленому виданні. Звісно, їх можна використовувати у будь-якій виставі, не тільки для Шекспіра.

До речі про техніки: у роботі з акторами КШТ я зрозумів, що важливо додавати останній крок до всіх інтроспективних технік: в решті-решт, актор, який грає головного героя у певній імprovізації, повинен пройти увесь процес з позиції головного героя у вправі.

Для прикладу, в оригінальній техніці під назвою «Веселка бажань» головний герой має зробити декілька образів своїх різних бажань або різних «кольорів» одного бажання, які будуть показані, втілені іншими акторами, дозволяючи нам грати одночасно з цими різними гранями та аспектами. Головний герой, як ми це зазвичай робимо, може спостерігати, як кожен із цих образів бореться з антигероєм. У п'єсі «Гамлет» є сцена, де головний герой протистоїть Гертруді, своїй матері. Серед різних бажань щодо неї є, вочевидь, синівська любов, сексуальна любов, ревнощі, захоплення, страх і багато інших. Актор показує за допомогою свого тіла ті образи, які він може створити для цих почуттів, а інші актори переймають ці образи; потім кожен імprovізує з Гертрудою наодинці. У цій новій варіації, актор, який грає Гамлета, після споглядання процесії повторних імprovізацій, має уособити всі представлені образи в собі, один за одним, і заново зімprovізувати усі ці бажання, емоції, почуття та ситуації. Він мусить відчувати, як би він почувався, якби він був лише цим поштовхом або тим бажанням, цим конкретним прагненням або тією єдиною емоцією — як художник, який має палітру чистих кольорів, перш ніж змішає їх на свій смак.

⁶ <http://www.janasanskriti.org/>

Актор має не тільки розуміти та відчувати свого персонажа, але й мусить уміти показати це глядачам в художній формі, як митець. Для того, хто виконує цю техніку для особистих цілей, може бути достатньо лише навчитися, дізнатися, зрозуміти; однак, актор має це показати, тож він має відчувати всі ті кроки всередині себе, аби показати їх назовні, глядачам.

Що ж до технік репетиції, поряд із традиційними техніками в КШТ було випробувано і деякі нові. Я з радістю згадую один момент, коли 30 акторів, які працювали зі мною протягом двох тижнів, презентували підсумок нашої роботи своїм колегам, а також дирекції та адміністрації театру. Я демонстрував одну з наших технік під назвою «Гановерська варіація», в якій глядач може сказати «стоп» у будь-який момент і поставити будь-яке питання персонажам (не акторам). Мета цієї техніки – вивести акторів з рівноваги, змусити їх відповідати негайно, в критичний момент, для цього вони мають досліджувати, докопуватися до коріння своїх ролей, створювати знання та мотивацію для персонажів, яких вони грають.

Я знав, що акторам, які сидять в глядацькій залі, але які не брали участі в семінарі, дуже кортітиме (звісно ж, по-дружньому і по-партнерськи) ставити своїм колегам найбільш неприємні запитання – що, звичайно, цілком зрозуміло. Мої актори були мужніми і сказали: «Нехай питають!»

Від самого початку ми почули багато запитань, на які актори відповідали дуже креативно... Доки одна людина з-поміж глядачів, почувши слова Привида про злочини, які той скоїв протягом свого життя⁷, не спитала: «Які злочини ти скоїв?» Непросте запитання: ми не могли згадати жодного з його злочинів, Короля Гамлета завжди прославляли за його праведність, за те, якою чудовою людиною він був, і яким чудовим Королем він завжди був... Які злочини? Тиша. Актор, який грав Привида, після короткої паузи відповів: «Я був Королем, а Король змушений воювати. Під час війн солдати неодмінно коять багато злочинів. Я був Королем, тож я взяв на себе їхні злочини, тому що вони на моїй совісті». Йому аплодували, а тоді я запитав глядачів: «Ще якісь питання до цієї сцени?» Питань більше не було.

Так, для того, щоб використовувати ці техніки, актори мають бути вправними, творчими та з фантазією. О, так!

У партнерстві з Полом Херітеджем і його проектом «Палац людей» у Коледжі королеви Марії Лондонського університету ми розпочали проект «Театр у тюрмах», якщо бути точнішим – у тридцяти семи тюрмах штату Сан-Паулу.

⁷ Я дух твого батька,
Приречений на певний строк блукати
Вночі, а вдень каратися вогнем,
Аж поки всі гріхи буття земного
Не вигорять до пня.

Гамлет, Дія перша, сцена 5; переклад Л. Гребінки

В оригіналі передостанній рядок звучить так: «Till the foul crimes done in my days of nature...» — тобто буквально: «Поки нечестиві злочини, скоєні в дні мого життя». — Прим. ред.

Це поставило перед нами абсолютно нову проблему: ми працюємо з партнерами, до яких не відчуваємо жодної солідарності у зв'язку зі злочинами, які вони скоїли, хоча й дуже підтримуємо їхнє бажання створити для себе нове майбутнє. Ми також працюємо з охоронцями – в одного з них на кийку написано «Права людини», з якими ми так само не погоджуємося: ув'язнених засудили до ув'язнення, але не до знущання та інших страждань, а охоронці схильні мститися в'язням за погані умови праці в поєднанні з низькими зарплатами та високим рівнем небезпеки.

Все, що заборонено за межами в'язниць, є звичайною практикою всередині них, за умови, що в'язень може собі дозволити заплатити за це гроші: наркотики, крадіжки, сексуальне насильство, проституція, бійки між бандами, тортури та вбивства.

В'язниці у Бразилії схожі на сховища людей, які там нічого не роблять. Це нагадує лікарню, куди поскидали докупити хворих людей без лікаря, медсестри чи навіть ліків. Як ми збираємося вилікувати хворих за таких умов? Наші в'язниці – фабрики ненависті.

На перших етапах цього проекту ми відкрили очевидне: в'язні замкнені у просторі, але вільні у часі, ми ж, навпаки, переважно вільні у просторі, але обмежені в часі. Що вони можуть робити зі своїм вільним часом? Театр пригноблених створює простори свободи, де люди можуть вивільняти свої спогади, емоції, уяву, думаючи про минуле в теперішньому, де вони можуть створити своє майбутнє замість того, щоб чекати на нього.

Як створити місця свободи у стінах тюрми? У в'язнів точно є свобода аналізувати своє минуле; і уявляти своє далеке майбутнє, чому б і ні?

Але... як щодо теперішнього? Тут прихована найбільше проблема: їхнє теперішнє полягає в протистоянні з сильним ворогом – охоронцями, які так само вважають себе пригнобленими. Охоронцям не подобається, що в'язні займаються театром, «розважаються», в той час, як вони мають працювати, наглядаючи за в'язнями.

Обидві сторони мають своє упереджене ставлення; кожен сприймає іншого як ворога. Подібно до того, як я працював з протестантами та католиками у Деррі, Північна Ірландія: їхні упередження, вочевидь, стосувалися релігії, історії, але обидві сторони мали родини, партнерів, особисті проблеми та тривоги. Ми не маємо викарбовувати назву чиєїсь релігії на їхніх лобах, натомість ми маємо прагнути побачити людину. Побачити людей без ярликів!

Це саме те, що ми починаємо зараз робити: не бачити у в'язневі закуту людину або в охоронцеві людину у формі. Побачити обох як тих, ким вони є, перш ніж на них чіпляються ці характеристики: вони – люди. Ми намагаємося працювати з темами, спільними для обох сторін: переважно з особистими проблемами, якими вони можуть поділитися.

Вони нас запитують: «Якщо те, що ви кажете, – правда, то чому б нам не зробити “Веселку бажань”», — так само, як актори у Стретфорд-на-Ейвоні запитували: «Чому ми не робимо форум-театр?»

Це те саме ... і дуже різне — однакове є різним, і різне є однаковим!

ПОСТСКРИПТУМ — З ГОРДІСТЮ В НАШИХ СЕРЦЯХ

З того часу, як я написав вищесказане, я мав честь бути свідком урочистої церемонії в Меморіалі Латинської Америки у Сан-Паулу на честь закриття проекту «Інсценування прав людини» (*Staging Human Rights*), який тривав протягом року у тридцяти семи в'язницях цього штату. На знак визнання гуманістичної природи його змісту та його чудових результатів – започаткування діалогу між чотирма тисячами в'язнів, сотнями працівників в'язниць і незліченними сусідніми громадами – у 2001 році проект отримав від міської влади Сан-Паулу Премію Бетінго з прав людини (*Premio Betinho de Direitos Humanos*).

Зранку охоронці представили свою п'єсу, яка показувала складність їхньої роботи у перенаселених тюрмах, погану оплату і постійну небезпеку, яка супроводжує їхнє покликання. Як завжди буває з нашим театральним методом, самі охоронці грали всі ролі – навіть в'язнів – для цього вони позичали форму у засуджених і копіювали їхні пози: схилена голова, рука на плечі людини попереду.

Одразу за цим слідувала вистава в'язнів, які розповідали про своє життя. Десятеро дітей одного з в'язнів сиділи в глядацькій залі та були приємно вражені нововиявленими артистичними здібностями тата. Дуже зворушила сцена, коли його семирічна донька вийшла на сцену обійняти його, змусивши його зійти зі сцени, щоб відвести її назад на її місце в залі, поряд із мамою, вільною громадянкою.

Той вечір став кульмінацією всього: ув'язнені жінки показали у сценці, як одну з них, Аманду (вона теж була там, оповідаючи свою реальну історію), розлучили з її шестимісячним дитям, якого вона зачала у в'язниці, – як вимагає закон.

У театрі пригноблених реальність показують не тільки такою як вона є, але й, що важливіше, якою вона могла би бути. Саме для цього ми живемо – аби стати тими, ким потенційно можемо стати. Цей живильний елемент ввірений творчості глядача: глядачі виходять на сцену, замінюють головного героя і намагаються знайти життєздатні рішення для реальних проблем.

Глядачі розчулились до сліз, коли побачили, як мати цілує на прощання свою дитину, і замінювали її багато разів, пропонуючи створити ясла у в'язниці, за якими доглядали б в'язні; або впровадити щоденні відвідини після школи та перед сном; або інші способи уникнути необхідності занадто рано розривати зв'язок між матір'ю та її немовлям. Становище ув'язненої як жінки та матері, на думку всіх, має переважити її становище як ув'язненої. Хоч це одна і та сама людина, але матір не має платити за гріхи ув'язненої.

Коли театральна частина події була завершена, представники уряду, трьох залучених органів влади, були солідарні у своїх промовах, наголошуючи на необхідності продовжувати проект театру пригноблених у в'язницях з метою олюднення відносин між цими двома групами, які змушені через певні обставини щоденно співіснувати попри діаметральні протилежності між ними.

Потім було прощання. Ми з ніжністю обіймали цих в'язнів, чоловіків та жінок, та їхніх охоронців і технічний персонал – людей, які змусили нас сміятися та плакати, коли вони грали свої історії та свої надії того дня.

Час прощання. У величому залі Меморіалу сім озброєних солдатів піднялися

на сцену, кожен в'язень дав руку своєму охоронцеві, і вони пішли разом до автобуса, який відвезе їх назад до їхніх камер. Коли вони вирушали, один із охоронців встигнув сказати: «Знаєте що? Якщо говорити про права людини, то я нічого не навчився, я досі не розумію, що це таке. Але одну річ я сьогодні зрозумів: ці хлопці нам не вороги. Вони – люди». Дорогою він говорив зі своїм в'язнем, більше не ворогом, а людиною. Він пішов, не знаючи, що насправді того дня він таки зрозумів, на найбільш глибинному рівні, що означає термін «права людини» – повагу до свого ближнього. Визнання, що інший – теж чоловік, жінка, людина. Як та сумна мати, якій закон приписав розлучитися з її маленьким; як той батько, несподіваний актор, який так зворушив свою доньку.

І зараз, із гордістю у наших серцях, але не без суму, на наших грудях сяє медаль Бетінго.

Третя історія відбувається під час написання цих рядків, поширюється та набуває сили: робота з Рухом безземельних робітників (Movimento dos Trabalhadores Sem Terra, MST), – найкраще організованим соціальним рухом у Бразилії, країні, в якій більш, ніж половина землі належить менш, ніж одній двадцятій населення. Більша частина цієї землі привласнена незаконно, шляхом хитрої практики, яка передбачає підробку документів: наново написані папери кладуть у коробку з комахами і міцно зачиняють її, і через місяць-два папери виглядають як старі, дуже законні, належно поживклі документи поза будь-якими підозрами.

Мільйони селян не мають землі для обробки, тоді як мільйони акрів лишаються безплідними та невикористаними, а їхні власники чекають, коли уряд побудує поряд швидкісну трасу, щоб ціни на землю підскочили. Землю залишають непотрібною та непродуктивною, наче злитки золота в банківському сейфі.

MST – ненасильницька організація, що захоплює лише такі покинуті землі та культивує їх. Її члени ніколи не захоплюють родючі території, вони ніколи не нападають на діючу ферму. Навіть за таких обставин протистояння з боку «законних» землевласників є вкрай жорстоким і неозброєних селян постійно вбивають. Звісно, вони не розраховують на техніки театру пригноблених, щоб врятувати своє життя: вони самоорганізуються всіма можливими способами. Одна з їхніх тактик – спробувати зробити реалії їхнього життя зрозумілими для всього населення, щоб здобути симпатію до своєї справи; газети та телебачення майже ніколи не дають їм можливостей висловитися.

На початку 2001 вони прийшли до нас із таким питанням: як ми можемо використати театр, щоб більше людей дізналися про наші зусилля та наші потреби? Звичайно, у них є проблеми. Поліція ставиться до них із нелюдською жорстокістю; коли їх арештовують, поліція знущається на їхніми дружинами та родинами; у суді вони нерідко зустрічають суддів, які дружать із землевласниками, але не дружать зі справедливістю; в уряді вони зустрічають повільних бюрократів.

Ми розпочали у звичайному ритмі: вправи, ігри, театр образів і форум-театр. Ми ставили п'єси про протистояння з силами поліції та з приватними арміями рейдерів; вистави про їхнє протистояння з жителями міст, які не знають, що відбувається в селах, і вірять дезінформації медіа; п'єси про їхню внутрішню організацію... доки ми не почали зачіпати більш внутрішні питання, такі як сексизм, несприй-

няття різних видів місцевої фольклорної музики або конфлікти всередині родини, коли їй дістається маленький шматочок землі. Коли родина жила в поганих умовах, у халупах, переїжджаючи з місця на місце, чекаючи на свій шматок землі, в ній була демократія, але на новій фермі, зазвичай, повертаються старі моделі сім'ї, у яких батько – керівник, мати – його заступник, а діти – їхні найманці.

MST складається з чудових людей, але вони подібні до нас, у них ті самі якості й ті самі недоліки... Саме тому після багатьох вистав форум-театру вони запитали нас: «Чому б нам не зробити “Веселку бажань”?»

Як і в'язні, як і актори КШТ, як будь-хто.

Театр пригноблених був створений, щоб служити людям, а не люди існують, щоб служити театру пригноблених⁸. Спочатку й справді в нас були дуже чіткі вороги – ті, кого ми можемо назвати антигероями, гнобителями: ми жили в країнах, які страждали від тиранії. Не було сенсу аналізувати гнобителів і намагатися з'ясувати, чи мають вони певні хороші якості, чи є вони хорошими дідусями для своїх онуків. Диктатор є диктатором, навіть якщо він молиться вночі, стоячи на колінах на соломі. Форум-театр у той час був дуже простим і зрозумілим: пригноблений герой, який знає, що він хоче зробити, стикається з брутальним ворогом, гнобителем, який руйнує його бажання. Форум був пошуком альтернатив, конкретних рішень, тому що все інше було вже зрозумілим і сприймалося як істина.

⁸ Примітка про творчі ереси та неприйнятні відхилення

Після вистави форум-театру у віддаленому селищі Західного Бенгалу Санджой Гангулі сказав Жуліану Боалю, який тоді працював разом з ним: «Я думаю твій батько не схвалив би цієї ереси: сьогодні я дозволив справжньому дідусеві-гнобителю замінити дідуся-персонажа у виставі та показати, який він хороший, на протипагу тому, як його зобразив актор! Чому у це зробив? Тому що, показуючи себе перед усім селом як хорошого й лагідного діда, він підписав угоду з усім населенням з цього моменту бути хорошим!» Я думаю, що це була творча ересь — так само як правило, яке застосовують у певних африканських країнах, згідно з яким автор найкращого втручання отримує корону з квітів.

Мадо Ле Пеннек у Бретані працювала з урядовими службовцями, які мали допомагати людям у вирішенні їхніх проблем. Це те, що вони мають робити, але, втомившись від монотонності, більшість із них погано ставляться до людей, які приходять по допомогу. Мадо вчила їх мистецтву бути «Джокером» – не тим, хто дає поради або наказує, а тим, хто щиро та демократично намагається зрозуміти, що потрібно зробити. Роблячи театр пригноблених із людьми, які шукають їхньої допомоги, соціальні робітники облишали свою авторитарну позу та ставали більш людьми. Вони «були» гнобителями; у якості Джокерів вони стали друзями. Творча ересь!

Однак бувають і неприйнятні відхилення – коли відбувається не адаптація механізмів театру пригноблених до особливих умов та місцевих проблем, а повна зрада філософської основи цієї форми театру, який мусить бути про, для та від імені всіх пригноблених! Я чув про деякі групи, які використовували театр пригноблених у «бізнесі», ніби-то щоб допомогти працівникам краще робити свою роботу і при цьому почуватися комфортніше... та бути продуктивнішими. Такі заняття зазвичай спонсорують боси. Це відхилення, щось на кшталт використання музики Вагнера, аби стимулювати робітників швидше будувати вантажівки, або Дебюссі, щоб мотивувати розробників програмного забезпечення ретельніше обходитися з делікатними компонентами. Вагнер та Дебюссі не відповідають за це. Як і я! – А.Б.

Пізніше ми почали стикатися з ситуаціями, в яких пригноблення не було таким очевидним, і обидві сторони говорили про своє пригноблення: в парі, між друзями, між батьками та дітьми, між вчителями та учнями... Ці протистояння не були повністю антагоністичними в тому сенсі, що примирення було можливим та бажаним. У таких випадках заміни можуть відбуватися з обох сторін, адже обидві сторони стверджують, що вони є пригнобленою стороною.

Скоро ми зрозуміли, що форуму недостатньо, щоб працювати з цими питаннями, тому що для форуму природно працювати з об'єктивним, видимим, добре відомим пригнобленням. Це змусило нас шукати інші форми театру пригноблених, інші можливі театральні структури, які дозволили б нам зрозуміти складніші ситуації, а не тільки ті, які вважаються відомими та очевидними для всіх, як було спочатку з форумом.

Тож одна за одною з'явилися інтроспективні техніки. Ця книга зосереджена на підготовці моделей, які може розігрувати на форумі будь-хто, хто хоче говорити, використовуючи театр як мову, але які також можуть використовувати професійні актори в підготовці вистав для показу «звичайній» публіці. Однак, цей текст також містить декілька зародків більш глибинних технік.

Ця книга є практичним вступом до всіх форм театру пригноблених. Усі ці форми доповнюють одна одну, тому що люди складні, і їх не так легко зрозуміти, як нам би хотілося. Найкращий спосіб їх використання – використовувати їх усі.

Я люблю мріяти, навіть якщо я добре знаю, що моя мрія нездійсненна. Попри це, я мрію: одного дня я буду режисером «Гамлета» з акторами з КШТ, в'язнями з в'язниць у Карандіру, селянами з MST та робітниками з нетрів Ріо. Одного дня...

Це ніколи не справдиться, я знаю. Роль утопій не в тому, щоб їх досягнути, а в тому, щоб мотивувати нас прагнути та йти якомога далі. Здатність мріяти – це вже здійснення мрії!

ПЕРЕДМОВА ДО ПЕРШОГО ВИДАННЯ

Легенда про долюдську жінку Шуа-Шуа, яка винайшла театр

Слово «театр» дуже багатозначне. Деякі його значення близькі за змістом, інші майже протилежні, тож ми ніколи точно не знаємо, що маємо на увазі, коли говоримо про театр. Про який театр йдеться?

По-перше, театр – це місце: це приміщення, будь-яка будівля, яка спеціально збудована для того, щоб там відбувались вистави і театральні перформанси. В цьому контексті слово «театр» включає всі атрибути театральної вистави: світло, реквізит, декорації тощо, та всіх учасників цієї вистави: акторів, драматургів, режисерів, дизайнерів і багатьох інших.

«Театр» – це також контекст, у якому відбуваються важливі події, комічні чи трагічні, за якими ми зобов'язані спостерігати на відстані, як знерухомлені глядачі: театр злочину, театр військових дій, театр наших пристрастей.

Ми також можемо вживати слово «театр» для позначення важливих соціальних подій: урочисте відкриття пам'ятника, спускання корабля на воду, коронація монарха, військовий парад, церковна служба, бал. Такі театралізовані заходи можна назвати словом «обряд» або «церемонія».

Театром також можуть бути наші повторювані повсякденні дії. Ми граємо спектакль «сніданок», сценку «дорога на роботу», акт «я працюю», епілог «вечеря», епопею «недільний обід у родинному колі» і так далі. Як актори під час тривалих гастролей популярної вистави, ми повторюємо ті самі рядки з тим самим партнером, виконуємо ті самі рухи в той самий час – тисячі разів, знов і знов. Життя може стати низкою механічних вчинків, жорстких і мертвих, як рухи машини. Такий театр, вбудований у наше життя, можна назвати «світськими ритуалами».

Такі фрази як «драматизувати», «влаштовувати сцену», «розігравати з себе когось» використовуються для опису ситуацій, коли люди маніпулюють, перебільшують або викривляють правду. В цьому контексті «театр» є синонімом «брехні».

Але за своєю суттю театр є здатністю – яка властива саме людям, але не тваринам – спостерігати за собою в дії. Людина здатна спостерігати за тим, як вона спостерігає, думати про свої емоції, відчувати зворушення від власних думок. Вона може бачити себе тут і уявляти себе там, може бачити себе сьогодні та уявляти себе завтра.

Саме тому люди можуть ідентифікувати, а не лише впізнавати себе та інших. Кіт впізнає свого хазяїна, який годує та пестить його, але він не може ідентифікувати його як учителя, професіонала, коханця. Ідентифікувати означає вміти не лише впізнавати когось у повторюваному контексті, але також винести уяву про цю людину в інші контексти, побачити більше, ніж бачить око, почути більше, ніж чує вухо, відчувати більше, ніж те, що торкається шкіри, думати за межами того, що означають слова. Я можу ідентифікувати друга за єдиним жестом, художника за його стилем, політика на основі рішень, які він підтримує. Навіть коли суб'єкт відсутній, я можу визначити його сліди, його стиль, його дії, його досягнення.

Одна давня китайська легенда, яка сягає десяти тисяч років до нашої ери,

розповідає про долюдську жінку на ім'я Шуа-Шуа, яка зробила неймовірне відкриття – вона винайшла театр. Згідно з цією давньою казкою⁹, саме жінка – а не чоловік! – зробила цей винахід. Чоловіки лише привласнили собі це чудове мистецтво і час від часу в різні епохи не допускали жінок до ролі актора, а іноді навіть і до ролі глядачки. В деяких суспільствах чоловіки навіть привласнили собі жіночі ролі – наприклад, за часів Шекспіра молоді хлопчики (тобто ще незрілі чоловіки) грали ролі дорослих королів! Оскільки театр – такий потужний і тривкий вид мистецтва, чоловіки винайшли нові способи використання цього по суті жіночого винаходу. Жінки відкрили театр як мистецтво, а чоловіки винайшли його пристрої: будівлі, п'єси, акторську гру.

Шуа-Шуа жила сотні тисяч років тому, коли долюдські жінки та чоловіки блукали горами та долинами, землями та морями, вбивали інших тварин, аби прогодувати себе, їли листя та плоди з дерев, пили воду з річок та знаходили притулок у печерах між скелями. Це було ще задовго до появи неандертальців та кроманьонців, задовго до *Homo sapiens* та *Homo habilis*, які вже були майже людьми за зовнішністю, вагою мозку та жорстокістю.

Ці людиноподібні істоти жили стадом: так їм було легше захищатися. Шуа-Шуа – в якій тоді, звісно, не було цього імені, як і будь-якого іншого імені, адже тоді ще не було винайдено не лише вербальну, а й навіть примітивну мову — була найгарнішою самкою у своєму стаді, а Лі-Пен був найсильнішим самцем. Звісно, вони приваблювали один одного. Їм подобалося плавати разом, лазити по деревах та горах разом, їм подобалося нюхати і лизати одне одного, торкатися, обійматися, займатись сексом разом. Їм було добре одне з одним. Разом.

Вони були настільки щасливі, наскільки могли бути щасливими людиноподібні істоти.

Одного дня Шуа-Шуа відчула, що її тіло почало змінюватись. У неї почав рости живіт. По мірі того, як зростав її живіт, вона ставала дедалі більш сором'язливою та почала уникати Лі-Пена, який не міг зрозуміти, що відбувається. Його Шуа-Шуа більше не була тою самою Шуа-Шуа – як фізично, так і за настроєм. Вони трималися на відстані один від одного. Шуа-Шуа полюбляла бути наодинці та спостерігати за своїм животом. Лі-Пен пішов шукати собі іншу самку, але не міг знайти такої, як його перша жінка.

Шуа-Шуа відчула, як її живіт почав рухатись. Коли вона вже майже засинала, живіт рухався справа наліво, зліва направо. З часом її живіт зростав усе більше, і рухався все частіше. Як добropорядний глядач, Лі-Пен просто спостерігав здалеку, дуже засмучений і дуже переляканий. Він дивився, але нічого не робив, як глядач, що спостерігав за незрозумілими діями жінки.

А в утробі матері Лі-Лі-Лі – так звали дитину, хоча тоді в неї не було імені, адже мови ще не існувало, але це стара китайська легенда, де дозволено все! – Лі-Лі-Лі ставав усе більшим, але він не міг визначити обсяг та межі свого тіла. Чи закінчувалося його тіло там, де була його шкіра? Чи там, де була амніотична рідина, в якій він плавав? Або ж Лі-Лі-Лі завершувався там, де завершувалося тіло його матері? Чи це і є увесь світ? Він, його мати та світ були єдиним цілим,

⁹ Цю історію мені розповів останній нащадок Шуа-Шуа, який, на жаль, уже помер. – А.Б.

він був ними, а вони були ним. Саме тому навіть сьогодні, коли ми занурюємо свої голі тіла у воду в ванні, в басейні чи в морі, ми знову відчуваємо ті первісні чуття, коли наші тіла зливаються з усім світом, з Матір'ю Землею.

Це змішування тіла та світу сталося тому, що відчуття Лі-Лі-Лі ще не були повністю увімкнені. Він не міг бачити, бо його очі ще були заплющені; не міг відчувати запахів, бо в цьому малюсінькому, тісному просторі не було атмосфери, а отже, він не міг дихати; не відчував смаку, бо отримував поживу через пуповину, а не через рот. Він не відчував дотиків, бо його шкіра завжди торкалася тієї самої рідини, яка була завжди однакової температури, і її не було з чим порівняти. Усі відчуття засновані на порівнянні: ми чуємо звуки, бо можемо чути тишу; ми любимо добрі парфуми, бо також можемо відчувати і поганий запах.

Звук – це перше відчуття, яке проявилось більш-менш чітко. Лі-Лі-Лі ясно відчував стимуляцію через вуха. Він чув постійні ритми, періодичні звуки, випадкові шуми – серцебиття матері та власне серце, пульсацію крові в своїх венах, звуки травлення, голоси ззовні. Його першими чіткими відчуттями були звуки, які він мав організувати. Саме тому музика – це найбільш архаїчне мистецтво, найбільш глибоко вкорінене: воно іде з самої утроби. Музика допомагає нам організувати світ, але не зрозуміти його; це долюдське мистецтво, створене ще до нашого народження.

Інші види мистецтва розвинулися пізніше, коли активізувались всі інші відчуття. Через місяць після народження дитина починає бачити – спочатку лише форми, потім більш чітко. Але що можемо бачити ми, дорослі? Ми бачимо постійний потік образів у русі. Саме тому нам потрібне візуальне мистецтво, аби зафіксувати ці образи, знерухомити їх – те, що неможливо зробити в повсякденному житті. Фотографія, кіно та імпресіонізм з'являються пізніше, аби знерухомити не лише речі, захоплені в русі, а й сам факт руху. Ці види мистецтва бачать реальність іззовні. Танець, навпаки, проникає всередину руху й організує його, використовуючи звук для підтримки. Танець – це звук у плоті та крові. Такими є три художні відчуття: основні – це звук та зір, і дотик – між двома акторами та зрідка між актором і глядачем. Інші два – смак і запах – пов'язані з практичними аспектами тваринного життя.

Одного ясного сонячного дня Шуа-Шуа народила дитину на березі річки. Лі-Пен досі спостерігав за нею з-за дерева, переляканий, не втручаючись.

Це була справжня магія. Шуа-Шуа дивилася на свою дитину, але не могла зрозуміти. Це малесеньке тіло було частиною її тіла; воно було всередині неї, а тепер вже назовні, але все одно, безсумнівно, воно було нею. Мати і дитина були єдиним цілим; доказом цього було те, що маленьке тіло (її частинка) хотіло повернутися, об'єднатися з великим тілом через смоктання її грудей. Тож вона могла бути спокійною: вона була цими обома істотами, і обидва ці тіла були нею. Безсумнівно. Лі-Пен тим часом спостерігав здалеку, як добрий глядач.

Лі-Лі-Лі зростав, вчився ходити, почав їсти іншу їжу крім молока материнського тіла. Таким чином він став більш незалежним; іноді він не слухався великого тіла. Шуа-Шуа була перелякана: це так, ніби ти наказуєш своїм рукам молитися, а вони починають боксувати; або наказуєш ногам сидіти, а вони натомість йдуть геть. Починався бунт, який очолила маленька частина її самої – маленька, але дуже цінна частина її тіла. І вона дивилася на себе-матір і себе-дитину; оби-

дві були нею, але одна з них пустувала, вередувала, не слухалася. Лі-Пен лише спостерігав за ними (за нею-великою і нею-маленькою). Він тримався на відстані, просто дивився.

Одного дня Шуа-Шуа спала. Лі-Пену було цікаво, бо він не міг зрозуміти стосунків між Шуа-Шуа та її сином, тож він хотів спробувати й собі встановити стосунки із хлопчиком. Тож коли хлопчик прокинувся раніше від матері, Лі-Пен привернув його увагу, і вони обоє пішли кудись разом. Від самого початку Лі-Пен знав, що він та хлопчик – це два різні тіла: хлопчик був «іншим», він був не Лі-Пеном.

Лі-Пен навчив Лі-Лі-Лі полювати та рибалити, і хлопчик був щасливий. Коли Шуа-Шуа прокинулася, вона почала шукати своє маленьке тіло і не знайшла його. Це її засмутило. Вона довго плакала, бо втратила частину себе. Вона довго кричала, сподіваючись, що її крик почують, але Лі-Пен і хлопчик пішли далеко.

Втім, оскільки вони жили в одному стаді, за кілька днів Шуа-Шуа побачила їх разом, батька й сина. Вона хотіла забрати назад своє дитя-тіло, але він відмовився, бо йому також було добре з батьком, який навчив його речам, про які не знала мати.

Шуа-Шуа мусила змиритися з тим, що її маленьке тіло, хоча воно і було народжене всередині неї – воно було нею! – також було кимось іншим, і в нього були власні потреби та бажання. Коли Лі-Лі-Лі відмовився слухатися матері, вона зрозуміла, що вони – двос, а не одне. Вона не хотіла залишатись з Лі-Пеном, а Лі-Лі-Лі хотів – кожен із них зробив власний вибір! У кожного була своя думка. У кожного були свої почуття. Вони були різними людьми, і вона мала визнати цю різницю, щоб став можливим діалог!

Це визнання примусило її ідентифікувати себе: Ким була вона? Ким була її дитина? Ким був Лі-Пен? Де вони були? Що станеться наступного разу, якщо її живіт знову почне рости? Чи подобався їй Лі-Пен так само, як і раніше? Чи хоче вона спробувати бути з іншими чоловіками – так само, як Лі-Пен спробував бути з іншими жінками? Чи будуть інші чоловіки такими ж хижими, як Лі-Пен? А як щодо неї? Чи вона залишиться такою самою? Що буде завтра? Шуа-Шуа шукала відповідей, споглядаючи себе.

У цей момент було винайдено театр. У момент, коли Шуа-Шуа перестала намагатися повернути собі дитину та залишити її лише для себе, прийняла, що її син був кимось іншим, і подивилася на ту себе, що втратила частину себе. В цей момент вона була водночас акторкою та глядачкою. Вона була акторкою-глядачкою. Через винахід театру істота стала людиною.

Ось це і є театр – мистецтво самоспоглядання.

Театр пригноблених – це театр у найдревнішому сенсі цього слова. У такому сенсі всі люди – дійові особи (бо вони діють!) та глядачі (бо вони споглядають!). Вони актори-глядачі.

Ця книжка систематизує вправи (фізичні монологи), ігри (фізичні діалоги) та

техніки театру образів, які розроблено для роботи акторів (тих, хто професійно займається акторською майстерністю) та неакторів (тобто всіх!). Грають усі. Всі – актори.

Мова театру – це найістотніша людська мова. Все, що роблять актори на сцені, ми робимо протягом свого життя, завжди і всюди. Актори рухаються, говорять, вдягаються відповідно до контексту і декорацій, висловлюють ідеї, проявляють свої почуття – так само, як ми робимо у своєму повсякденному житті. Єдина різниця в тому, що актори усвідомлюють, що користуються мовою театру, і можуть краще застосовувати це з вигодою для себе; тоді як жінка й чоловік на вулиці не знають, що вони говорять мовою театру – так само, як Мольєрівський пан Журден (з «Міщанина-шляхтича») не знав, що говорить прозою.

Багато ігор, вправ та технік у цій книзі є оригінальними, тобто створеними з нуля; інші розроблено на основі відомих ігор, які я змінив, аби вони краще слугували нашій цілі – а саме, розвивали на повну потужність здатність кожного з нас висловлювати себе мовою театру. Як свідчать деякі з назв, ці вправи мають найрізноманітніше походження. Деякі з ігор – однолітки Брейгеля (див. його картину «Дитячі ігри»), інші досі у процесі розробки, деякі ж лише належить винайти.

Оскільки найважливішим елементом театру є людське тіло, у цій книзі йдеться про фізичні рухи та стосунки між людьми й людьми, а також людьми та речами. Тут обіграно такі чинники як відстань, вага та об'єм. Жодна із вправ не може залучати насильство й не може спричиняти біль. Усі ігри слід виконувати з задоволенням та розумінням. Жодну вправу не можна виконувати в рамках змагання: ми намагаємося перевершити себе, а не інших.

Ця книга – не збірка рецептів. Для того, щоби прояснити завдання театру пригноблених (хоча, повторюю, цю книгу можуть використовувати також і актори-любители, вчителі, терапевти, політичні та соціальні активісти і дослідники), я включив до неї розділ, де описав численні експерименти, які я проводив під час кількох років роботи в Європі, починаючи з 1976 року¹⁰. Я також включив теоретичне пояснення методики та інформацію про свою роботу в театрі «Арена» в Сан-Паулу в Бразилії, де я працював протягом п'ятнадцяти років на початку своєї кар'єри.

Це найбільш повне з усіх видань цієї книги будь-якою мовою. Я сподіваюся, що воно буде корисним та цікавим; театр має бути щастям, він має допомогти нам дізнатися більше про себе та про наші часи. Ми маємо розуміти світ, у якому живемо, аби змінювати його на краще.

Театр — це форма знань. Він може і має бути також способом трансформації суспільства. Театр може допомогти нам побудувати власне майбутнє, замість того, аби просто чекати на нього.

¹⁰ Частина цієї передмови була написана у той час, коли й більша частина книги, яка слідує за нею — це слід тримати в голові під час читання, адже ситуація у світі тоді сильно відрізнялася від світу, який ми бачимо зараз. А.Б., 1991.

ПОСТСКРИПТУМ

Актори та неактори — ми всі люди, ми всі митці, ми всі актори!

Хіба не чудово було би побачити танець, в першій частині якого танцюристи танцюють, а у другій – показують глядачам як танцювати? Хіба не чудово було би побачити мюзикл, у першій частині якого співають актори, а потім ми співаємо всі разом?

Уявіть собі театральний показ, у першій частині якого ми, актори, покажемо свою точку зору, а у другій частині глядачі створять новий світ, винайдуть своє майбутнє, випробовуючи власні варіанти дій.

Давайте разом – ми та вони – зробимо таке спершу в театрі, в уяві, щоб бути краще готовими потім зробити це у зовнішньому світі, перенести це у наше реальне життя.

Так я собі уявляю чарівників: спочатку вони мають показувати дива, щоб зачарувати нас, а потім мусять навчити нас своїх трюків. Такими мають бути й митці – ми маємо бути творцями і мусимо вчити глядачів бути творцями, створювати мистецтво, аби ми могли всі разом цим мистецтвом користуватися.

Митці є свідками свого часу: вони не мають нав'язувати глядачеві свою точку зору на суспільство, власне розуміння людини або власний спосіб прийняття рішень; натомість, після своєї репліки, сказавши своє слово, давши своє свідчення, передавши нам плід свого мистецтва та ремесла, вони мають допомагати іншим стимулювати митців усередині себе, які б ті не були нерозвинуті та боязкі, плекати ще не народжені сором'язливі думки та розпорошену, тендітну, до того приспану чутливість.

У цій книзі йдеться про розвиток у кожному – як у професійному акторі, так і неакторі – того, що кожен з них уже має: театру всередині. Ми всі є театром, навіть якщо ми не займаємося театром. Усі вправи, ігри та техніки в цій книзі може виконувати кожен – майстерні професійні актори мають використати цю працю для поглиблення своїх здібностей, тому що театр – це їхня професія; неактори мають зайти так далеко, як вони самі захочуть або почуватимуться здатними зайти, тому що театр – це їхнє покликання.

Щоб допомогти зрозуміти, що я маю на увазі, я починаю з історії чудового виконання вистави, розіграної неакторами.

1. ТЕАТР ПРИГНОБЛЕНИХ У ЄВРОПІ

ВСТУП

На наступних сторінках і пізніше у цій книзі я коротко розповім про деякі експерименти, які я робив наприкінці 1970-х у кількох європейських країнах. Усі ці експерименти проводилися у непевних обставинах, за короткий проміжок часу: два тижні у Португалії, тиждень у Парижі, два у Стокгольмі і п'ять днів у Годрано, маленькому сицилійському селищі біля Палермо.

У всіх цих місцях у мене була можливість лише пояснити механіку різних технік, але без глибокого аналізу. Скрізь я намагався слідувати одній простій схемі.

Спочатку дводенна робота для інтеграції групи, із вправами та іграми, а також дискусіями щодо політичної та економічної ситуації у Латинській Америці та щодо природи народного театру, який існує в деяких із наших країн. Ці два вступні дні були потрібні тому, що групи, з якими я працював, були гетерогенними: у Парижі актори прийшли з різних труп (Aquarium, La Grande Cuillère, Carmagnole, La Tempête); у Стокгольмі це були актори та глядачі Скандинавського фестивалю «Шеппсхольм» (шведи, норвежці, данці, іммігранти); у Португалії – люди різного походження; і тільки в Годрано всі актори були з однієї групи – жителі селища.

Навіть якби всі ці групи були гомогенними, я вважаю, що такий вступ все одно був необхідний: актори мають постійно працювати зі своїм тілом, щоб краще пізнати його та зробити його більш експресивним. Вправи перших двох днів описані у Розділі 2 цієї книги. Коли ми пізніше працювали з глядачами, ми починали з того, що просили їх виконати ті самі вправи – не тільки щоб розігріти їх та допомогти їм відкинути свою сором'язливість, але й щоб налагодити з ними своєрідне театральне спілкування.

Протягом наступних двох днів вправи та ігри зазвичай пов'язані між собою, і ми готували сценки для невидимого театру та форум-театру.

На п'ятий день були покази сценок невидимого театру, а на шостий день – презентація вистави форум-театру¹¹.

Контакт із аудиторією під час занять форум-театру завжди відбувався в одному форматі: фізичний розігрів та розкріпачення глядачів-акторів за допомогою ігор та вправ, потім робота театру образів, і нарешті, власне, форум-театр. Теми для обговорення завжди пропонувала група або глядачі-актори; я сам ніколи не нав'язував і навіть не пропонував нічого, пов'язаного з темою – якщо ми маємо на меті створити театр, що звільнює, тоді життєво необхідно дати можливість самим зацікавленим пропонувати власні теми. І, оскільки часу на підготовку було мало, нам ніколи не вдавалося написати цілу виставу, лише коротенькі сценарії.

¹¹ Коротке пояснення суті форум-театру дивіться на стор. 204-205 або вступ перекладача, стор. 21.

ДОСВІД ГОДРАНО: МІЙ ПЕРШИЙ ФОРУМ-ТЕАТР У ЄВРОПІ АБО АБСОЛЮТНИЙ ГЛЯДАЧ-АКТОР/ГОЛОВНИЙ ГЕРОЙ

Годрано – це маленьке селище на Сицилії, за 40 км від Палермо. Є багато речей, яких бракує Годрано: готель, лікарня, супермаркет, кінотеатр, театр; там немає навіть заправки чи газетного кіоску. Якщо ви хочете купити газету, вам потрібно поїхати та купити її у Вілла-Фраті, що знаходиться за десять хвилин їзди на машині.

Серед небагатьох громадських місць, що є в Годрано – бар, церква, громадський телефон, два м'ясника, два бакалійника, а ще поліцейський відділок.

Годрано розташоване у долині під назвою Бусамбра, над якою височіє однойменна гора. Просто посередині гори є ущелина, прірва, куди місцева мафія, що має владу над усім регіоном, зазвичай викидала тіла численних робітників і селянських ватажків, з якими в неї були розбіжності в поглядах.

Там було багато мафій. Перша мафія на чолі з Сальваторе Джуліано була дореволюційною формою народної організації. Це був озброєний народ, охоплений повстанням, і все ж таки народ без ідеології, без стратегії захоплення влади. Тож його було розбито. Потім з'явилися антинародні мафії: рибна мафія (на узбережжі) купувала 11-кілограмовий ящик із сардинами за тисячу лір та продавала на ринку по 600 лір за кілограм. І будь-хто, хто заважав їм, отримував попередження: його будинок спалювали. Якщо траплялося друге порушення, застосовували остаточне рішення проблеми: рибалку кидали в прірву Бусамбра. Також були мафії в галузі цивільного будівництва, овочеві мафії та мафії у сфері корму для худоби.

Через те, що Годрано – це, по суті, сільська місцевість, громада селян налічувала трохи менше тисячі осіб і трохи більше, ніж вісім тисяч корів. Чому так багато корів? Чому вісім корів на одну людину? Тому що Європейська економічна спільнота¹² зобов'язала Італію купувати м'ясо за кордоном. І м'ясо, яке їдять у Палермо (на відстані 40 км), прилітає літаком, хоча могло би прийти пішки з Годрано. Іноземні корови годують населення Палермо, тож корови Годрано проживають довге життя, аж поки не постаріють та не помруть від склерозу. І це навіть не священні корови, тобто в них немає жодних релігійних обов'язків: вони вільні весь свій час присвячувати спогляданню полів, без тривоги, без метушні.

Колись населення Годрано налічувало понад 2000 людей, але половина були змушені емігрувати. Вони їхали до Німеччини, Швеції, Швейцарії, Аргентини та Бразилії; вони їхали будь-куди, де мали родину, друзів або надію. Але ніхто з них не припиняв думати про своє маленьке рідне селище.

Ось чому будівництво будинків у Годрано досі триває: людей стає дедалі менше, а будинків – дедалі більше, але одного дня емігранти повернуться... Так вони думають.

Таким був Годрано у 1977 році. Спокійне селище. Глибоко нещасне селище. Тихе навіть улітку.

¹² Попередник Європейського Союзу.

ФЕМІНІЗМ У ГОДРАНО

Усі в Годрано були нещасні, і серед найбільш нещасних були жінки, а серед жінок найнещаснішими були дівчата. Усі були пригнобленими, але більше за всіх були пригноблені заміжні жінки або ті, які збиралися незабаром вийти заміж. Після обіду я зазвичай прогулювався нечисленними вуличками селища, і майже перед кожним будинком я бачив жінку, яка сиділа й шила. Вона готувала свій посаг або посаг своєї дочки. У цій місцевості придане називали «корредо», а корредо – це італійський народний звичай. Але на Сицилії цей звичай ще більш жаклиний та відчужуючий, ніж в інших регіонах Італії.

Наприклад, мені казали, що колись було абсолютно нормально, і навіть сьогодні це досить поширено, щоб родина нареченого перед шлюбом навідувалася до родини нареченої для того, що називається «оцінюванням». Коли батько, мати, дядьки та тітки, сестри й брати, а іноді й друзі родини збираються з цієї нагоди, родина нареченої починає демонструвати вміст «корредо».

— Ця тканина коштує 20 тисяч лір.

— Це неможливо, вона коштує набагато менше. Я бачила подібну в Паолетті, але значно кращої якості і вдвічі дешевше.

— Але саме стільки вона коштувала...

Так триває суперечка, допоки приблизну вартість не погоджено, потім переходять до інших речей, і таким чином перед публікою, що зібралася, вони виставляють напоказ нічну сорочку нареченої, її хустки, простирадла, рушники, килими, навіть абажури.

Коли в цілому згоди досягнуто, належним чином укладають список усього цього у двох примірниках – по одному для кожної сім'ї. З того часу, байдуже, скільки ще часу до весілля, складові «корредо» виставляються на загальний огляд для всіх друзів та родичів.

Наречений не зобов'язаний показувати «корредо». Мовою простої арифметики це означає: 1 наречена + 1 посаг = 1 наречений.

Ось така тобі рівність.

Інша «деталь» – наречена стовідсотково мусить бути незайманою. До недавніх часів (деякі кажуть, що навіть дотепер) у багатьох місцевостях на Сицилії була традиція, щоб на ранок після весільної ночі чоловік вившував простирадло з плямою крові, щоб кожен міг побачити, що наречена була незайманою. При цьому ніхто не питав нареченого, чи був він сам незайманим.

Зараз майже скрізь місцеві традиції змінюються, однак вони досі залишаються жакливо антижіночими. Наприклад, о четвертій ранку вся родина ввалюється до спальні молодят, щоб принести їм... сніданок. І поки ті його їдять, родичі користуються можливістю почути останні новини. Чи все пройшло добре? Чи добре вони поводитися?

ЗНОВУ ПОЛІЦІЯ

Дві газети Палермо надрукували інтерв'ю зі мною. Миттєво голова «карабінерів» у Палермо зателефонував «бригадиру» в Годрано запитати, чому той не виявив присутність «іноземця». Пізніше карабінери проявляли неабияку пильність до кожного нашого руху. І коли їм стало відомо, що ми плануємо показ на головній площі, вони вирішили заборонити його. Було багато метушні, один крок вперед, два назад, багато дискусій. Нарешті вони дозволили показ, якщо буде дозвіл із Палермо, що передбачало принаймні три дні бюрократичної тяганини. Було ще одне ускладнення: показ, який ми робили, не мав сценарію, за яким нас можна було судити.

Начальник «карабінерів» приїхав подивитися на нас верхи на своєму мулові у супроводі усього свого загону (у складі двох осіб) на велосипедах. Він повторив свої заперечення: «Зрештою, цей чоловік – іноземець, і давайте визнаємо – іноземці можуть спричинити суспільні заворушення. Хтозна, які у них там ідеї в голові, і хто скаже, що цей іноземець не зашкодить селянам Годрано, показавши їм ці ідеї?»

Ті, у кого я гостював, надали детальне пояснення теорії театру пригноблених, і поліцейські уважно слухали. Їм пояснили, що я менш за все зацікавлений в імпортуванні іноземних ідей; усе, що я привіз із собою – це новий підхід до творення театру. Що ж до ідей, то саме жителі Гордано будуть пропонувати їх, а не я.

— Ви хочете сказати, що саме місцеві люди будуть виражати себе під час цього форум-театру? Ви хочете сказати, що ці люди говоритимуть, що вони думають, що їм заманеться, саме вони будуть «практикувати дії, які, на їхню думку, необхідні для їхнього звільнення»?

— Так.

— Люди самі? – кричав бригадир так, щоб його почули на іншому кінці долини Бусамбра.

— Саме так.

Маю визнати, у цей момент у поліцейського була рідкісна мить просвітлення:

— Тоді це навіть більш провокаційно, а, отже, ще більш небезпечно! Люди мусять мати вуха, але не рота! Про це не може бути й мови. Гарного дня, панове! – і він поїхав геть на своєму мулові.

Єдиним рішенням було поговорити з «Сіндако» (голова ради та мер в одній особі). Але я не був зацікавлений питати його, бо одна з вистав якраз розповідала про економічні проблеми, спричинені «Сіндако», який не дозволив селянам організувати власний кооператив, щоб торгувати м'ясом деінде. Але мої друзі наполягали, що ще рано здаватися, що ми повинні принаймні поговорити з цим мером. Отже, ми пішли зустрітися з ним. В ім'я культури та свободи слова він вирішив узяти всю відповідальність на себе, і ми повернулися до роботи. Він додав, що замість того, щоби за своєю звичкою поїхати на вихідні до Палермо, він залишиться, аби подивитися виставу. Я сказав, що вистава не така вже й

важлива, і йому краще зробити перерву і поїхати до Палермо, але він наполягав на перегляді вистави, гордий як павич, що його село тепер може похвалитися авангардним театром, обігнавши Вілла-Фраті у мистецтві з великої літери М – так він сказав.

ПРИГНОБЛЕНІ ТА ГНОБИТЕЛІ

Прийшла субота, ми усі були на площі. Усе місто дізналося про показ: багато хто брав участь, комусь просто хотілося подивитися, інші споглядали на відстані зі свого вікна або дверей.

Це був чудовий експеримент із декількох причин. Окрім усього іншого, це був мій перший досвід, коли форум-театр відбувався з публікою, яка складалася з пригноблених і гнобителів одночасно. В Латинській Америці та Європі я робив багато форум-театрів, але лише з пригнобленими. Тільки в Годрано протилежні сторони стояли обличчям одна до одної.

Сім'я

Спочатку ми зробили декілька вправ та ігор, не лише аби розігріти акторів та глядачів, а й створити атмосферу радості, свого роду «мистецьке єднання». Потім ми почали показ першої сцени, яка розповідала про справжню подію з реальними людьми з цього села, які використовували свої справжні імена.

Перша дія

Джузеппіна, молода жінка двадцяти років, хоче піти погуляти після вечері. Вона питає дозволу у своєї матері. Та відповідає, що рішення залежить від батька. Джузеппіна каже, що один із братів буде супроводжувати її. Двоє жінок готують вечерю.

Друга дія

Батько приходить у поганому настрої через усіх та все: життя дорожчає, жінка не виховує дітей як треба, діти – нездари, з кооперативом, який вони намагалися створити, нічого не виходить. Заходять сини. Кожен використовує свій метод пригноблення Джузеппіни. Перший, насильницький, базується на тому, що місце жінки – вдома, і що чим вона дурніша й неосвіченіша, то краще вона придатна для виконання жіночих обов'язків за столом або в ліжку. Другий, молодший, намагається виказати усі проступки сестри, якими б дрібними вони не були: вона подивилася на сусідського сина, тощо. А третій вдає з себе хорошого хлопця: він буде супроводжувати свою сестру, доки вона поводить себе так, як він вважає за належне. Джузеппіна запитує, чи може вона піти погуляти ввечері, але так сталося, що кожен з них чимось зайнятий: один іде грати у футбол, інший – в карти, а третій має зробити домашнє завдання.

Третя дія

Батько забороняє їй виходити. Три брати йдуть і роблять, що їм заманеться, тому що вони чоловіки, навіть якщо двоє з них молодші за неї. Джузеппіна повертається до миття посуду, бо вона ж жінка.

Одразу після показу вистави-«моделі», яка мала стати точкою відліку для форуму, серед глядачів було кілька дуже маскулінних реакцій. Двоє чоловіків наказали своїм дружинам встати та піти додому. Ці дві жінки відмовилися й залишилися до кінця. Вони не наважилися піднятися на сцену, але вони були достатньо хоробрими, щоб лишитися наперекір бажанню своїх чоловіків.

Інший чоловік почав казати, що це не серйозна проблема, і що ми маємо обговорювати більш серйозні питання, такі як ціна на цеглу та будівельний розчин. Жінки запротестували, кажучи, що, на їхню думку, це дуже серйозне питання.

Тоді почався форум – за вечерею, просто посеред сцени. Три молоді жінки вирішили замінити Джузеппіну та спробувати подолати пригноблення. Але гнобителі були достатньо натренованими, і жінки щоразу знову поверталися до миття посуду. Вони змогли сказати все, що хотіли сказати, але їх усе одно перемагали. Потім вийшла четверта молода жінка, щоб показати, що для неї сила була єдиним рішенням. Ідучи проти волі батька, вона пішла гуляти після того, як її батько заснув; і глядачі прийняли це як рішення. «Сіндако», у якого не було власної дочки, був зачарований цією новою формою театру, цим сплеском креативності.

Потім почалася друга частина форуму: тепер глядачів запрошували замінювати й інших персонажів вистави, показати акторам та глядачам нові форми пригноблення – у наївності (в найкращому сенсі цього слова) своєї гри, не усвідомлюючи, як сила театру показує їхні справжні почуття та ідеології у їхніх діях, гнобителі-інтервенти показували свою справжню ідеологію, почуття та бажання. Одразу з'явився огрядний чоловік, який зіграв своє рішення: він наказав дітям забиратися з його дому, а під кінець вигнав і свою жінку зі словами: «Так, ти також, йди шукай собі хлопця!»

Його слова викрили реакційне мислення, яке лежить в основі його поведінки: якщо дівчина скоїла «гріх», це тому, що її мати – «путана» (шльондра). Жінки рішуче протестували проти цього.

Наприкінці форуму цієї сцени одна з молодих глядачок-акторок прокоментувала:

«Ми наважилися говорити тут, на головній площі, перед усіма, про те, що ми інколи не наважуємося сказати вдома. Але для наших батьків усе навпаки: речі, які вони постійно говорять удома, вони не набралися сміливості сказати тут, перед іншими людьми».

Це перенесення сімейного столу на середину вулиці мало й інший ефект. Був іще один важливий момент, коли молодий хлопець зайняв місце головної героїні. У нас тоді була можливість зробити такі спостереження: коли молода жінка займала місце Джузеппіни, вона одразу породжувала почуття самоідентифікації в усіх інших присутніх молодих жінок. А з грою молодого чоловіка, навпаки, ідентифікації не було. Молоді жінки дивилися на нього, але не ідентифікували себе з ним.

Які практичні наслідки такого неототожнення? Актор-чоловік (навіть якщо спочатку він був глядачем) усе одно, принаймні для жінок, був актором-чоловіком. З іншого боку, жінка-глядачка-акторка була однією з них, жінкою на сцені, яка стояла там від імені інших жінок. Актор-чоловік грав замість

Джузеппіні, але не від її імені.

З цього чітко випливає, що, коли актор здійснює акт звільнення у звичайній виставі, де втручання глядачів не дозволено, він це робить замість глядача, і, таким чином, ця подія для глядача є катарсисом. Але коли глядач-актор займає сцену і робить ту саму дію, він робить це від імені всіх інших глядачів-акторів, бо вони знають: якщо вони з чимось не згодні, вони самі захоплять сцену і покажуть свою позицію і, відповідно, ця подія для них є не катарсисом, а динамізацією.

В театрі недостатньо уникати катарсису – потрібен театр, який створює динамізацію. Ми маємо відійти від театру, гальванізовані нашим бажанням та нашим рішенням змінити те, що є несправедливим та пригноблює.

Врешті-решт, навіть якщо чоловіки не були настільки щасливими як могли би бути, жінки – о, вони були аж занадто задоволені. Наступного дня, коли ми запитали в матері Джузеппіні, чи їй сподобалася вистава, вона відповіла: «Я думаю, це була сенсація. І всі мої друзі у захваті від гри дочки. Вони сказали мені, що у них вдома відбувається те саме. Проблеми ті самі. І одна моя подруга сказала, що ми маємо разом шукати рішення».

КООПЕРАТИВ: ПЕРСОНАЖ ГРАЄ САМ СЕБЕ ТА ПРАГНЕ СПРОСТУВАТИ АКТОРА

Наступна вистава, яку ми підготували, містила незвичайний елемент: актор грав роль персонажа, який був присутній у залі – «Сіндако»!

Це сталося таким чином: пастухи з Годрано хотіли створити кооператив, щоби разом шукати рішення проблеми браку ринків збуту для своїх стад. Вони звинуватили «Сіндако» в тому, що він їм не лише не допоміг, але й навіть активно заважав кооперативу у досягненні мети. Вони підготували та зіграли виставу самі. Я лише пропонував поради щодо її формату, але не змісту.

Перша дія

Три члени кооперативу сперечаються про роль «Сіндако» і вирішують поговорити з ним, щоб вимагати вжити певних заходів, які вони вважали важливими. Усі погодилися.

Друга дія

Заходить «Сіндако» у супроводі головного судді. Він пояснює, що він вибрав цю людину в компаньйони через його хороше знання предмету розмови. Три партнери протестують, стверджуючи, що будь-який суддя, який вестиме цю справу, має бути жителем Годрано, що він краще розбиратиметься у проблемі, ніж чужинець, який нічого про них не знає. «Сіндако» відстоює свою позицію і зрештою нав'язує свою волю.

Третя дія

Головний суддя розкриває свій план, пропонуючи, що основа кооперативу має бути розташована не в селі, де умови не ідеальні. Партнери знову протестують, але «Сіндако» та суддя перемагають їх своїми хитрими аргументами.

Четверта дія

«Сіндако» наполегливо вимагає підписів від трьох партнерів на документі, який потрібен для офіційних процедур. Спочатку партнери відмовляються, але зрештою здаються.

Форум

До того часу, як розпочався форум, наросла напруга. «Звинувачений» був там, серед глядачів, і коли говорив актор-«Сіндако», публіка могла спостерігати за обличчям «Сіндако»-«Сіндако». Той посміхався і намагався ставитися до всього як до жарту, але глядачі-актори були вкрай серйозні. «Сіндако» запитав мене, хто цей персонаж, і я відповів, що ніхто конкретно, скоріше символічний «Сіндако», ніж справжній. Він не повірив мені: «Символічний... зрозуміло...» Я сам у це не вірив. Коли хтось кричав «Стоп!», актора замінював наступний глядач-актор і показував свою версію фактів та поведінки присутніх представників влади. Зі сльозами на очах один із глядачів-акторів кричав, що якби кооператив існував і був таким ефективним, як міг би бути, він сам не опинився би у тому становищі, у якому є зараз – змушений емігрувати до Німеччини. Інший видав тираду з викриттям переваг, які отримав «Сіндако» від недієздатного кооперативу. Інший запропонував – усе ще в рамках театрального дійства, – щоб «Сіндако» виключили з кооперативу. І «Сіндако» був там і слухав усе, холодно ковтаючи усі звинувачення та готуючи свою відповідь.

Потім настала невідворотна мить. Сіндако сам дуже нервово закричав «Стоп!» і зайняв місце актора, який грав його роль. Це сталося на Сицилії, батьківщині Піранделло¹³ – але мотивація для цієї колізії персонажа та реальності, цього розчинення меж театру, була зовсім іншою, ніж мотивація автора «Шести персонажів у пошуках автора». Тут не було нічого метафізичного, усе було максимально конкретно. Мотивація тут була політична: поліс¹⁴ був присутній на площі, щоб обговорювати дії своєї влади, щоби кинути виклик урядові, розкритикувати його.

Ми переживали вкрай бентежну подію. «Сіндако» долучився до театральної гри, але одразу спробував перетворити її на гру, яку він знав краще – гру в парламент. «Добре, а тепер давайте поговоримо серйозно. До цього ви грали в театр, ви гралися з серйозними речами. Але зараз ми будемо говорити серйозно».

Чого хотів «Сіндако»? Він просто хотів грати в свою гру. У місцевій політиці він міг викликати на розмову кого хотів і коли хотів, він керував процесом і переривав або змінював його як хотів, і ніхто не наважувався протистояти йому. Він перебував у цій позиції останні сімнадцять років.

Однак у грі форуму в дію вступала театральна демократія: тут будь-який глядач-актор міг закричати «Стоп!» і заткнути його. Селяни це розуміли, і один із них сказав: «Ні, ми не збираємося говорити серйозно, ми збираємося говорити через театр!»

¹³ Луїджі Піранделло (1867—1936) — сицилійський драматург-модерніст, найбільш відомий завдяки так званому «театру у театрі», у п'єсах якого актор виходить за кадр драми.

¹⁴ Поліс — давньогрецьке місто-держава.

У цій грі усі гравці рівні. І «Сіндако» не сподобалася ця демократія. Адже щойно він починав говорити щось неправдиве, він одразу чув крик «Стоп!», і хтось виходив на сцену, щоб заперечити йому, демонструючи протилежні факти і висуюючи контраргументи.

Будь-хто міг зробити це – це була театральна демократія. Будь-хто. Одна досить розумна дівчина-підліток виявилася найбільш голосистою. Вона більше за всіх протестувала, була найбільш відвертою у своєму засудженні «Сіндако», просто посеред головної площі, у всіх на очах. Вона говорила так багато і так часто, що спровокувала такий діалог:

— Мадам, заберіть свою дочку і попросіть її замовкнути й перестати звинувачувати «Сіндако», бо якщо вона скаже ще одне слово, вона ніколи не знайде собі чоловіка в Годрано!

Мати відповіла:

— То й що? Вона легко вийде заміж у Палермо! Я заплачу за автобус...

«Сіндако» продовжував робити все можливе, щоб замінити цю театральну гру на свою улюблену гру в місцеву політику, але щоразу він чув той самий крик: «Стоп!» Нарешті він зірвався й закричав:

— Це мій кооператив. Якщо хочете ним керувати, створіть новий.

Звісно, це було неможливо.

Показ почався о дев'ятій вечора, і о другій ночі на площі ще лишалося багато заглиблених у дискусію людей. Форум-театр перетворився на форум у чистому вигляді. Він тривав дуже довго. Аж до наступного дня. Він навіть досягнув інших селищ, Вілла-Фраті та Міззоюззо, тому що селяни, які прийшли подивитися виставу, хотіли забрати ідею форум-театру з собою, щоб обговорити проблеми людей і там теж. На площі, на «форумі».

У форум-театрі жодної ідеї не можна нав'язувати. Форум-театр – це не проповідь, він не догматичний, він не прагне маніпулювати людьми. У найкращому випадку він звільняє глядачів-акторів. У найкращому випадку він стимулює їх. У найкращому випадку він перетворює їх на акторів. Актор чи акторка – це той чи та, хто діє.

2. СТРУКТУРА АКТОРСЬКОЇ РОБОТИ

ПЕРВИННІСТЬ ЕМОЦІЙ

У 1956 році, у дуже ніжному віці, я почав працювати в театрі «Арена» в Сан-Паулу і залишався його арт-директором аж поки не був змушений покинути Бразилію у 1971 році. У цей час бразильський театр був повністю під впливом італійських режисерів, які зазвичай нав'язували наперед розроблені форми для кожної вистави. На сцені ми звикли чути португальську з італійським акцентом. Щоби боротися з цим, разом із акторами ми створили «Лабораторію акторської гри», у якій ми методично вивчали праці Станіславського. Наш перший (і єдиний) принцип у той час полягав у тому, що емоції пріоритетніші за все і мають вільно виражатись, аби формувати остаточну інтерпретацію ролі актором.

Але як можуть емоції «вільно» виражатися через тіло актора, якщо сам цей інструмент (тіло) механізований, автоматизований у структурі своїх м'язів та нечутливий до 70% своїх можливостей? Нововідкрита емоція ризикує скам'яніти (в буквальному сенсі цього слова) через механізовані схеми поведінки актора. Емоція може бути заблокована тілом, яке звичка вже закувала в жорсткі рамки певного набору дій та реакцій.

Як відбувається ця механізація тіла актора? Через повторення. Чуття мають неімовірну здатність помічати, відбирати та ієрархізувати відчуття. Очі, наприклад, можуть розрізняти нескінченну різноманітність кольорів, яким би не був об'єкт їхньої уваги: дорога, кімната, картина, тварина. Є тисячі зелених кольорів, усі ці різні відтінки прекрасно розрізняє око людини. Така сама здатність є у слуху та звуків, а також інших чуттів та їхніх відчуттів. Людина, яка веде машину, отримує нескінченну кількість відчуттів від світу, який пролітає повз неї. Їзда на велосипеді вимагає вкрай складної структури руху м'язів і тактильних відчуттів, але рецептори обирають найважливіші стимули для цієї діяльності та найдоречнішу м'язову організацію. Кожна людська діяльність, починаючи від найпростішої – скажімо, ходи – це дуже складна операція, яка можлива лише завдяки здатності чуттів до відбору. Попри те, що вони сприймають усі відчуття, вони доводять їх до свідомості у чіткій ієрархії, і цей процес фільтрування знову і знову повторюється в нашому житті.

Це стає ще більш очевидним, коли людина залишає своє звичне середовище і відвідує нове місто чи країну: люди одягаються по-іншому, говорять в іншому ритмі, звуки та кольори не такі, обличчя мають іншу форму. Усе видається дивним, непередбачуваним, фантастичним. Але через кілька днів чуття знову вчаться обирати, і рутинна починається заново. Уявімо, що представник племені корінних південноамериканців, що живуть в лісі, приїздить до міста або міський житель заблукав у лісі. Для корінного жителя із племені звуки лісу є цілком природними, його чуття звикли обирати з них: він може налаштувати свою поведінку за шумом вітру в деревах, за яскравістю сонця у листі. І навпаки, те, що звичне та рутинне для нас, міських жителів, може вести індіанця з розуму, адже він не здатен обирати з відчуттів, які створює велике місто. Те саме станеться з нами, якщо ми заблукаємо у незайманому лісі.

Цей процес відбору та структуризації призводить до механізації, тому що коли ми стикаємося зі схожими обставинами, наші чуття завжди обирають однаково.

Коли ми починали наші вправи, ми ще не звернули увагу на соціальні маски. Тоді ми розглядали механізацію в її чисто фізичній формі: завжди роблячи однакові рухи, кожна людина механізує своє тіло, щоб робити ці рухи якомога ефективніше, таким чином відмовляючи собі у шансі зробити щось оригінальне щоразу, коли з'являється така можливість. Робітник стає продовженням машини.

Зморшки з'являються через те, що повторення певних м'язових конструкцій залишає сліди на обличчі.

Хто такий сектант, як не людина (лівої чи правої ідеології), яка механізувала всі свої думки та реакції?

Як усі люди, актор повторюється у своїх діях та реакціях. Саме через це ми маємо починати з «демеханізації», переналаштування (або розладнання) акторів, щоб вони могли відтворювати механізації персонажа, якого вони будуть грати. Вони мусять навчитися заново сприймати емоції та відчуття, які вони відвикли розпізнавати.

На першій стадії нашої роботи ми робили чуттєві вправи, приблизно слідуючи вказівкам Станіславського. Наведу декілька прикладів.

М'ЯЗОВІ ВПРАВИ

Актори розслабляють усі свої м'язи і зосереджують свою увагу на кожному окремому м'язі. Потім вони роблять кілька кроків, нагинаються і піднімають якусь річ (будь-яку) – усе це вони роблять дуже повільно, намагаючись відчутти й запам'ятати усі структури м'язів, які задіяні у виконанні цих рухів.

Потім вони повторюють точно таку саму дію, але цього разу подумки, без предмета: вдають, що підняли щось із підлоги, намагаючись пригадати всі напруження та розслаблення м'язів, які відбувалися, коли вони робили це по-справжньому. Об'єкт може бути різним (ключ, стілець, шкарпетка), або ж вправу можна ускладнити: наприклад, одягатися та роздягатися спочатку з, а потім без одягу. Або їхати на велосипеді без велосипеда, лежачи на спині з руками та ногами в повітрі.

Найважливіше тут те, що актори починають усвідомлювати свої м'язи та величезне розмаїття рухів, які вони могли б робити. Інші вправи: ходіть так-то і так-то, смійтеся як певна людина тощо. Мета – не точна імітація, а розуміння зсередини механіки кожного руху. Що змушує ту чи іншу людину ходити певним чином?

ВПРАВИ НА ЧУТТЯ

Актори з'їдають ложку меду, після цього трохи солі, а потім цукру. Потім вони повторюють ці дії, але без справжніх стимулів. Вони мають спробувати пригадати смаки, насправді відчутти їх знову і фізично проявити всі реакції, що супроводжують смакування меду, солі, цукру тощо. Це вправа не на міміку (посмішка для меду, гримаса для солі тощо), а скоріше на щире переживання тих самих відчуттів «по пам'яті». Те саме можна робити з запахами.

Інший приклад: ми вмикаємо певну музику, і декілька акторів уважно слухають мелодію, ритм, темп. Потім, вони всі разом намагаються «почути» ту саму музику в голові, з тим самим ритмом і темпом, але без музики. За моїм сигналом вони мають заспівати той шматок, який вони саме «слухали» у своїй голові – якщо їх-

ній спів збігається, це свідчить про те, як уважно вони зосереджувалися з самого початку і наскільки точним є їхнє пригадування.

ВПРАВИ НА ПАМ'ЯТЬ

Ми робили прості версії цих вправ кожного дня. Перед тим, як лягати спати, кожен із нас намагався пригадати похвилинно і хронологічно все, що з ним трапилося протягом дня, з максимальною кількістю деталей – кольори, обличчя, погода, все, – повторно візуалізуючи майже фотографічно все, що ми бачили, пере-слуховуючи все, що ми чули. Крім цього, коли актори приходили до театру, в них часто питали, що з ними відбулося від учора, і вони мали детально розповісти це решті групи. Вправа ставала цікавішою, коли кілька акторів брали участь в одній події – фестивалі, зустрічі, показі, виставі, футбольному матчі. Їхні версії порівнювали, і коли були розбіжності, ми намагалися прийти до об'єктивної версії фактів або дослідити причини розбіжностей в їхніх розповідях. Вправи на пам'ять також можуть бути пов'язані з більш віддаленим минулим. Наприклад, кожного актора можна було попросити детально описати день свого весілля: хто там був, яка музика грала, якою була їжа, як виглядав будинок тощо. Або похорон друга. Або день, коли Бразилія програла Кубок світу у 1950 році в Маракані, граючи проти Уругваю: на якій радіостанції ти слідував за матчем? Чи, може, ти був там? Чи плакали люди? Як тобі спалося тієї ночі? Тобі щось снилося? Які сни? І так далі. У вправах на пам'ять важливою є велика кількість конкретних дрібниць. Також важливо виконувати цю вправу регулярно, як щоденну рутину, бажано в певний час дня. Мета цих вправ – не тільки розвинути пам'ять, але й посилити усвідомлення. Коли кожен знає, що він мусить пам'ятати все, що він бачить, чує та відчуває, сила їхньої уваги, концентрації та аналізу зростає.

ВПРАВИ НА УЯВУ

Ми робили багато таких вправ, детально їх описано нижче (наприклад, «темна кімната», «зміни історію» — див. стор. 188-189).

ВПРАВИ НА ЕМОЦІЇ

Між тим, що відчуває актор, і кінцевою формою вираження цих відчуттів висо-чіє стіна. Цю стіну формують внутрішні механізми актора. Актор відчуває емоції Гамлета, однак мимоволі виражатиме емоції Гамлета по-своєму: власною мімі-кою, власним тоном голосу тощо. Але актор також міг би мати можливість оби-рати серед тисяч варіантів посмішок ту, яка, на його думку, належить Гамле-ту; чи серед тисячі способів розізлитися – той, який, на його думку, властивий Гамлету. Щоб уможливити цей вибір, спершу треба зруйнувати стіну механізмів, які є «маскою» актора. Буржуазний театр Сан-Паулу, навпаки, підсилював манірність та автоматизм кожного актора (їхню «візитну картку»), і вже на це приклеювалися персонажі. «Зірки» завжди грали самі себе – «зірок».

Ми хотіли протилежного: ми хотіли, щоб актори спершу обнулили всі свої пер-сональні характеристики, аби дозволити рисам персонажа розквітнути. Ці впра-ви покликані стерти так звану «особистість» актора – його форму, його схему – і допомогти народитися «особистості» персонажа та його формі або схемі. Але як прийти до цієї нової форми?

Відправна точка – відчути справжні емоції героя, щоб потім ці емоції знайшли у

розслабленому тілі актора найбільш відповідну та ефективну форму «передачі» себе глядачу, щоб публіка також відчувала їх. На той час для нас цього було достатньо.

Вправи на емоції стали рутиною в театрі «Арена». Актори тренувалися скрізь та завжди: на сцені, в офісі, на вулиці, в ресторанах. Кожного дня кожен актор робив щонайменше дві чи три такі вправи.

Більше того, вправи на емоції захоплювали як робити, так і спостерігати. На певному етапі еволюції нашої театральної компанії ми наділили емоції досить непропорційним рівнем важливості (у той час важливість ідей не була для нас такою очевидною).

Починаючи з 1960 року Станіславського почали активно використовувати інші бразильські театральні групи. Іноді траплялися курйозні ситуації та суперечливі трактування вказівок Станіславського щодо «емоційної пам'яті». Я пам'ятаю один випадок у Бахії, в університетському театрі, коли одного північноамериканського професора запросили викладати Станіславського та робити постановки з використанням технік Станіславського. Він обрав п'єсу «Трамвай 'Бажання'» Теннессі Вільямса. Репетиції були вже на досить пізньому етапі, коли режисер вирішив зробити «лабораторію» за сценою Стелли з Бланш Дюбуа наступного дня після жакливого сварки між ними двома та Стенлі Ковальські. Вони ніяк не могли знайти ключа до цієї сцени. Вони робили репетицію за репетицією, змінювали все, імпровізували. Але це було неможливо, справа не просувалася: коли починалася сцена, одразу відчувався цілковитий брак переконливості.

Нарешті режисер вирішив вдатися до імпровізацій з емоційної пам'яті. І знову безрезультатно. Тоді режисер звернувся до актриси, яка грала Стеллу, з такими словами:

— Дивись, проблема ось у чому: Стелла боролася не на життя, а на смерть зі своїм чоловіком, щоб захистити сестру. Але коли він починає плакати, вона вражена цим проявом вразливості. Він бере її на руки, несе до спальні, вони кохаються всю ніч, дика ніч пристрасті, а потім вона засинає... Отже, сцена, з якою ми маємо справу, починається наступного ранку. Вона прокидається після цієї фантастичної ночі сексу, звичайно, вона трохи втомлена, але вона задоволена, вона усміхається весь час, вона щаслива. Це щаслива жінка. І це саме те, чого я не можу знайти у твоїй грі. Давай спробуємо дещо – вправу на емоційну пам'ять. Спробуй згадати найпрекраснішу ніч у своєму житті, ніч жагучого сексу – саме цього не вистачає у цій сцені.

Бідна дівчина трохи повагалася й зізналася:

— Я незаймана, сер.

Ніхто не знав, що сказати. Здавалося, що в таких випадках неможливо було використати техніку емоційної пам'яті Станіславського. Тоді актор один запропонував:

— Це не має значення. Вона може згадати щось інше, що зробило її безмежно щасливою... І потім вона може перенести цю емоцію... Варто спробувати.

Режисер скористався ідеєю актора, вправу було виконано, і сцена пішла неймо-

вірно добре. Усі відчули радість та піднесення. Дівчину запитали, як їй це вдалося, як вона змогла зробити такий водночас чуттєвий, щасливий і привабливий образ. Вона чесно відповіла:

— Ну, у тій частині, де ми говорили про секс і про те, яким класним Стенлі був у ліжку, я згадала один сонячний полудень, коли я з'їла три морозива підряд під кокосовою пальмою на пляжі Ітапоа.

Випадки такого екстремального «переносу»¹⁵ не є рідкістю, тому що немає актора, який би пережив точнісінько такий самий досвід, як і його герой, лише приблизні або аналогічні ситуації. Тому це абсолютно неминуче, що будуть різні ступені переносу. Люди пам'ятають емоції, які вони відчули в конкретну мить, у конкретних обставинах, які пережили лише вони і які схожі на обставини їхнього персонажа. Це абсолютно унікальні обставини, які треба перенести та модифікувати, щоб вони збіглися з емоціями героя. Я ніколи нікого не вбивав, але я відчував бажання це зробити: я намагаюся згадати це бажання та перенести його на Гамлета, коли він вбиває свого дядька. Певний рівень такого типу переносу емоцій необхідний для гри кожного актора, але я не вірю, що варто заходити так далеко, як у випадку, описаному Робертом Льюїсом¹⁶: один відомий актор любив доводити свою публіку до крику від жаху, коли у дуже пафосній сцені він брав свій револьвер і приставляв його до скроні, тримаючи палець на спусковому гачку, готовий вистрілити, і гучно розмірковував про марність свого існування. Гра актора була настільки приголомшлива, що він аж сам був не в собі. Глядачі плакали, дивлячись, як він плаче, схлипували, коли чули, як він схлипує.

Коли Льюїс запитав, як він досягнув такого ефекту, такого переповнення емоціями, такого травматичного впливу і на аудиторію, і на себе самого, актор відповів:

— Емоційна пам'ять, мій друже. Хіба ти не читав Станіславського? Там усе це є.

— А, ясно, – сказав Льюїс. – Отже, у вашому житті був час, коли ви хотіли вбити себе, ви використали техніку емоційної пам'яті, і ось ви там... Я правий?

— Я хотів вбити себе? Я люблю життя, мій друже. Я далекий від цього.

— Тож?

— Це робиться так: коли я націлюю револьвер на себе, я маю подумати про щось сумне, якусь жахливу загрозу, що нависла наді мною. Так. Ось що я роблю. Пам'ятаєте, як я завжди піднімаю очі до стелі, коли прицілююсь? В цьому ключ. Я повертаюсь подумки до однієї зими, коли я був бідним і мешкав у будинку без електрики та опалювання, і кожного разу, коли я приймав ванну або душ, вода була крижаною. Коли я підношу револьвер до голови, я піднімаю очі до душі і думаю про холодну воду, яка зараз рине на моє тіло... О, мій друже, як я страждаю, як сльози навертаються на мої очі!

¹⁵ Слово «перенос» тут, очевидно, вжито не в стандартному психоаналітичному значенні, хоча є певний зв'язок. Тут воно описує навмисний, добровільний процес, на противагу недобровільній природі переносів, описаних у історіях пацієнтів психоаналізу. – Е. Дж.

¹⁶ Член «Групового театру» (Group Theatre) та співзасновник «Студії акторів» (Actors' Studio).

Попри такі крайнощі, вправи на емоційну пам'ять можуть бути ефективними та корисними, особливо у різних версіях вправи «Подолання пригноблення», про які мова йтиме пізніше (стор. 189).

РАЦІОНАЛІЗАЦІЯ ЕМОЦІЙ

Але інтенсивне виконання вправи на емоційну пам'ять – або, якщо вже на те пішло, будь-якої емоційної вправи – може бути небезпечним, якщо потім не раціоналізувати те, що сталося. Актори дещо відкривають, коли вони йдуть на ризик відчувати емоції. (Є крайні випадки: одна відома акторка дозволила собі настільки захопитися емоціями у ролі Бланш Дюбуа, що опинилася у психіатричній лікарні.) Це не означає, що ми маємо відкинути емоційні вправи. Навпаки, їх треба практикувати, але з метою «зрозуміти» свій досвід, а не просто відчутти його. Ми маємо розуміти, чому людина зворушена, яка природа цієї емоції, які її причини, не обмежуючи себе тільки вмінням її відтворити. Ми хочемо пережити певні явища, але передусім ми хочемо знати закони, які керують цими явищами. І у цьому роль мистецтва – не тільки показати, яким є світ, але й чому він такий і як його можна змінити. Я сподіваюся, що ніхто не може бути задоволений світом, яким він є, – ми маємо змінити його.

Раціоналізація емоції відбувається не лише після того, як емоція зникла. Це внутрішня властивість емоції, вона відбувається також і в процесі емоції. Існує одночасність почуття та мислення.

Я хочу навести приклад зі свого життя. Я відчув одне з найсильніших почуттів у своєму житті, коли помер мій батько. Під час заупокійної служби, похорону та меси сьомого дня, переживаючи глибоке та щире зворушення, я водночас не переставав помічати та аналізувати дивні речі у цих ритуалах смерті. Я пам'ятаю, що квіти на труні міняли холодно та безпристрасно, «щоб труна виглядала гарніше», як сказав той чоловік. Я також пам'ятаю обличчя людей, які висловлювали нам свої співчуття: кожне обличчя відображало більшу чи меншу прихильність до нас, нашої родини. Я пам'ятаю стомлений вираз обличчя священика, який проводив, мабуть, четвертий чи п'ятий похорон за день. Я пам'ятаю все, тому що я аналізував усе під час того, як воно відбувалося, але це аж ніяк не применшувало мого смутку.

Я навів цей приклад зі свого життя, але подібне відбувається або може статися з кожним. Можливо, це частіше трапляється з письменниками, для яких аналіз – частина їхньої професії. Достоевський – надзвичайний приклад. В *«Idiomi»* автор описує епілептичні випадки головного героя з неймовірною досконалістю та багатством деталей. Достоевський сам був епілептиком і, вочевидь, міг під час своїх випадків зберігати достатню ясність свідомості та об'єктивність, щоб запам'ятати свої емоції та почуття і бути здатним описати їх пізніше.

У цьому випадку автор описує емоції після того, як їх пережив. Але випадок Пруста ще незвичніший, навіть більш фантастичніший, але не менш реальний. Коли він відчув, що помирає, він надиктував своїй домогосподарці нотатки про смерть письменника – себе самого! – щоб виправити опис смерті Берготта у *«Полонянці»* – п'ятій частині його довгого роману *«У пошуках утраченого часу»*. І він зберіг достатню відстороненість, щоб розповісти їй, куди ці рядки треба вставити у наступних виданнях. Тепер, коли він насправді помирав, він відкоригував вигадану смерть, яку він зобразив раніше.

І коли він завершив опис агонії письменника, він помер – його книгу було завершено.

Не має великого значення, чи це була справжня одночасність, чи швидкі перемикання між розумом та емоціями. Важливо вказати на помилку та виправити актора, для якого найсуттєвіше – це «бути зворушеним». Коли актор показує свою неспроможність відчувати справжні емоції під час репетицій, не доводиться сумніватися, що він на хибному шляху. Але актор, який втрачає контроль, теж далекий від цілі. Дуже часто втрата контролю фальшива – це чистий ексгібіціонізм. Один актор став відомий завдяки жорстокості, з якою він грав Отелло. Це було жакливо зворушливо і... небезпечно. Коли він почувався «одержимим» цим персонажем, часом він справді відчував, що хоче вбити Дездемону. Не раз у таких ситуаціях доводилося опускати завісу. Люди були вражені надзвичайною емоційною силою цього актора. Я ж, навпаки, відчував, що про нього слід повідомити профспілці акторів або поліції.

Отже, ми маємо дуже чітко розуміти, що емоція сама по собі, неорганізована та хаотична, нічого не варта. Важливим в емоції є те, що вона позначає. Ми не можемо говорити про емоції без розуму або, навпаки, про розум без емоцій: перше – це хаос, друге – чиста абстракція. Саме це показує різницю між тим, що ми називаємо «драматичною дією», та просто фізичною діяльністю: грюкання дверима може бути драматичною дією, якщо воно має точне значення, причину, ідею; без цього воно – просто фізична діяльність.

«У ПОШУКАХ УТРАЧЕНОГО ЧАСУ»

Я говорив про Пруста, і це хороший момент, щоб розкрити ще одну концепцію, яка була дуже корисною у цей період нашої роботи і яка пов'язана з емпатійним театром Станіславського – концепцію Пруста про «пошуки втраченого часу». Для Пруста єдиним способом віднайти час, який ми втратили протягом життя, є пам'ять. На його думку, коли ми проживаємо досвід, ми не можемо повністю або глибоко зрозуміти його, адже кожен досвід є предметом тисячі й однієї невлітної обставини. Наша власна суб'єктивність є рабинею об'єктивної реальності. Коли ми кохаємо жінку, любовні стосунки наповнені такою кількістю маленьких випадків, смаків, запахів, звуків, поглядів, дотиків, думок, що ми не можемо насолоджуватися ними та переживати їх інтенсивно, допоки в процесі пригадування наша пам'ять не відтворить для нас цю любов. В об'єктивній реальності любов змішується з такими вторинними деталями як запізнення автобуса, болісна зустріч, брак грошей, непорозуміння тощо. Але коли ми заново відкриваємо прожитий епізод у пам'яті, ми можемо очистити цю любов, відкидаючи все несуттєве. І так ми перевідкриваємо час, який ми втратили, проживаючи його знову... у нашій пам'яті¹⁷.

Згідно з Прустом, це стосується не лише колишньої любові, але й усього пережитого досвіду. Один із його персонажів, Сванн, вірить, що він до смерті, до божевілля закоханий. Він страждає від усіх жахів любовного нерозуміння включно з розлученням. Проходять роки, і одного дня він знову опиняється зі своєю колишньою коханою. Це шокує його. Він намагається пригадати все, що відбувалося з ними, він «упорядковує» свій минулий досвід, суб'єктивно переглядає усі

¹⁷ У цьому сенсі Пруст наближається до Матерлінка, який вважав бездіяльних людей, що живуть своїм минулим, хорошим матеріалом для театру — думка, якої я не поділяю. — А.Б.

його складові і врешті запитує себе: «Як я міг терпіти її всі ці роки? Вона навіть не відповідає моєму типу краси...»

Пруст дає суб'єктивності повну свободу впорядковувати минуле, організувати пережиті досвіди, обережно позбавляючи їх усього того, що можна назвати життям. У цьому сенсі Пруст дуже близький до театру Станіславського, який, до певної міри, також є «пам'яттю», але в теперішньому, тут і зараз! Кожного разу, коли актор грає персонажа, *він чи вона грає його вперше й востаннє!* Так само як і ми граємо кожну мить свого життя.

У Станіславському багато Пруста, і навпаки. Під час репетицій актору потрібен час та простір, щоб повернути свій «втрачений час» за допомогою вправ (особливо вправ на емоційну пам'ять) і суб'єктивно впорядкувати досвід свого персонажа. Однак у такій ситуації актор ризикує відійти від живого досвіду, тобто сцени та конфлікту з іншими персонажами, які у театрі мають бути представлені в теперішньому часі, а не як спогади з минулого. Театр – це конфлікт між персонажами або серед персонажів, які протистоять один одному, завжди тут і зараз. Отже, пам'ять є важливою, але лише коли вона переноситься у теперішнє – коли пам'ять стає теперішнім, коли «я відчував» стає «я відчуваю знову». У театрі згадувати означає переживати знову з такою самою або навіть більшою силою, з тим самим або навіть ширшим та глибшим знанням того, що сталося, як і чому.

Я працював з одним актором, у якого була така багата уява, що він також уявляв, якими мають бути інші персонажі. І у своїх сценічних відносинах він поводитися з ними як з тими, кого він собі уявляв, а не як з тими, кого актори грали на сцені. Цю гіпертрофію суб'єктивності можна побачити в деяких акторах, які вийшли з «Акторської студії»¹⁸ у 1950-х та 1960-х роках (але, звичайно, не в таких як Брандо чи Дін). Вони так багато думали, вони, кажуть, викликали у своїй уяві так багато передумов для кожного кроку, навіть кожного слова, що їхня гра ставала неймовірно повільною, переповненою якимись вторинними рухами та діями. Ніхто з них не міг відповісти на питання без того, щоб провести пальцем по склянці, почухати потилицю, глибоко вдихнути, прочистити горло, згорбити спину, подивитися вбік, зморщити чоло, перед тим як нарешті сказати «так» чи «ні». Доведена до крайнощів, така гра, перенавантажена мотиваціями, навіть мала ефект змінювати стиль вистави, переходячи від реалізму до експресіонізму.

Справжнім часом був суб'єктивний час персонажа, а не об'єктивний час відносин між персонажами. Їхня гра тяжіла до експресіонізму: важливою була тривалість, а не час.

Тому важливо зрозуміти, що творення актора мусить бути в основі своїй також і творенням відносин із іншими акторами. У минулому в «Арені» ми створювали величезні резервуари емоцій – глибокі, нерухомі, емоційні резервуари. Але емпатія, емоційний зв'язок персонажа та глядача – обов'язково динамічний, він передбачає рух, потік. Забагато «прустіанізму» й суб'єктивності може призвести до розриву відносин між персонажами та створення ізольованих

¹⁸ «Акторська студія» (Actors' Studio) — відомий акторський семінар, який заснували у 1947 році Еліа Казан, Шеріл Кроуфорд та Роберт Льюїс і яким пізніше керував Лі Страсберг як високим храмом Методу (Станіславського).

басейнів з емоціями. Однак наша мета – не показати статичні емоції, а створити ріки в русі, створити динаміку. Театр – це конфлікт, боротьба, рух, трансформація, а не просто виставка станів свідомості. Це дієслово, а не прикметник. Грати означає створювати дію, і кожна дія веде до протидії – конфлікту.

Так ми почали надавати більшого значення конфліктові як джерелу театральності, діалектичній емоції. І ми усвідомили, що діалектична емоція – це засіб для передачі того, що можна назвати «підводною течією».

Спробую пояснити. Людські істоти здатні «випромінювати» набагато більше сигналів, ніж вони надсилають свідомо. Вони також здатні сприймати набагато більше сигналів, ніж вони думають, що отримують. Ось чому комунікація між двома людьми може відбуватися на двох рівнях – свідомо та несвідомо, тобто на гребені хвилі, так би мовити, або у «підводній течії», під якою я маю на увазі усе спілкування, що відбувається в обхід свідомості.

Часто буває так, що актор грає ту саму роль у тій самій манері у двох показах поспіль, однак під час першого публіка може бути у стані повної емпатії до актора, в той час як у другому – зовсім ні. Чому? Тому що у другому випадку «підводна течія» актора трансливала послання, які не мали нічого спільного з посланням, яке він передавав «на гребені хвилі», тобто свідомо.

Єдине, що може призвести до повної тотожності послань «хвилі» та «підводної течії» – це зосередженість актора. Актор ніколи не повинен дозволяти собі механізуватися або виконувати ті самі рухи автоматично, не залежно від того, чи його думки зосереджені на ролі. У театральному досвіді актор мусить повністю вкласти у своє завдання. А його завдання – це конфлікт: якщо обидва актори у сцені справді уважні один до одного, як два борці у боксерському поєдинку, вистава завжди буде динамічною та привабливою; якщо кожен зосереджений на собі, сцена буде розділена навпіл, і вона буде нудною.

ДІАЛЕКТИЧНА СТРУКТУРА АКТОРСЬКОЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ РОЛІ

Зараз я мушу пояснити значення кожної складової діалектики акторської гри, якій ми тоді слідували (і якої я дотримуюся й сьогодні).

Бажання

Ключова концепція для актора – не «буття» персонажа, а його «бажання». Треба запитувати себе не: «Хто це?», а радше: «Чого він хоче?» Перше питання може призвести до формування статичних резервуарів з емоціями, в той час як друге питання є за своєю суттю динамічним, діалектичним, конфліктним і, відповідно, театральним. Але актор не може обирати бажання довільно. Навпаки, це має бути втіленням ідеї, перекладом цієї ідеї чи тези на мову бажання. Бажання – це не ідея, це конкретизація ідеї. Недостатньо абстрактно хотіти бути щасливим, треба хотіти конкретну річ, яка зробить нас щасливими. Недостатньо хотіти «влади та слави» взагалі, треба конкретно хотіти вбити Короля Дункана у чітко визначених та об'єктивізованих обставинах. З цього ми можемо вивести таку формулу: ідея = конкретне бажання (у певних специфічних обставинах).

Бажання є суттю мотивації. Гамлет хоче (бажання) вбити свого дядька через свій

синівський обов'язок (ідея, зміст, причина), і те, як він це робить, є його характеристикою. Бажання – це те, чого він хоче, а характеристика – як він досягне цього. «Персонаж» є статичною категорією; «характеристика» у поєднанні з бажанням – динамічною.

Практикувати бажання означає прагнути чогось – чогось, що обов'язково має бути конкретним. Якщо актор виходить на сцену з абстрактним прагненням щастя, любові, влади тощо, у цьому немає жодної користі для нього. Йому потрібен конкретний об'єкт: хотіти кохатися з цією конкретною людиною в цих конкретних обставинах, щоб відчувати любов і щастя. Це конкретизація, об'єктивізація мети, яка робить бажання театральним. Однак ця мета, це бажання, хоч і має бути конкретним, водночас мусить мати трансцендентальну значимість. Для Макбета недостатньо хотіти вбити Дункана та успадкувати його посаду. Боротьбу між Макбетом та його ворогами не можна звести до низки психологічних сутичок між певною кількістю осіб або груп, які відчайдушно жадають влади. В цілому у виставі є вища ідея, яку персонажі конкретизують через свої бажання: Дункан символізує феодальну законність, а Макбет – новоявлену буржуазію. Один із них має право від народження, а інший – макіавелійські права особистих заслуг та влади. Центральна ідея цієї роботи – це боротьба між буржуазією та феодалізмом, а бажання героїв конкретизують цю центральну ідею.

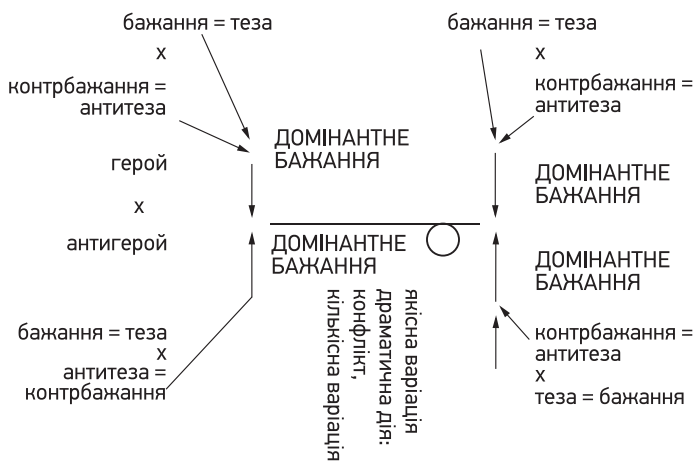


Схема 1

З центральної ідеї п'єси виводяться центральні ідеї кожного персонажа. В нашому випадку центральна ідея персонажа леді Макбет, наприклад, – це ствердження індивідуальних (буржуазних) чеснот на протигагу правам родоводу. Центральна ідея персонажа має відповідати «надзавданню» Станіславського: ідея та бажання – це одне й те саме, лише перше – в абстрактній формі, а друге – у конкретному вияві.

Після того, як центральну ідею обрано, її слід дотримуватися за будь-яку ціну, щоб усі індивідуальні наміри могли розвиватися у поживному середовищі цілісної структури ідей. Ця структура ідей є скелетом. Тож треба визначити, що стане центральною ідеєю створення вистави, і, виходячи з цього, визначити центральні ідеї персонажів так, щоб ці центральні ідеї стикнулися у гармонійному та конфліктному цілому (центральна ідея = теза та антитеза).

Якщо ми приймаємо тотожність «ідея дорівнює бажанню» як генератор емоцій, ми повинні також визнати, що не всі ідеї є театральними. Якщо точніше, всі ідеї є театральними «у контексті», але не у своєму абстрактному вираженні. Твердження, що «два плюс два буде чотири», наприклад, не може зворушувати саме по собі. Але якщо ми візьмемо цю саму ідею в контексті, дивлячись на її вплив у певному наборі обставин, – якщо ми перекладемо це на мову бажання – тоді ми можемо дійти до певної емоції. Якщо у певній ситуації зображено дитину, яка з усіх сил намагається навчитися азів арифметики, ідея, що «два плюс два буде чотири», може бути зворушливою, такою ж зворушливою, як і той неймовірний момент, коли Ейнштейн з усією інтенсивністю свого прагнення до знань відкрив, що $E = mc^2$, формулу перетворення маси на енергію, таким чином увінчавши конкретністю усі «абстрактні» наукові дослідження.

Підбиваючи підсумки, кожна ідея, якою б абстрактною вона не була, має потенціал стати театальною, якщо вона проявляється в конкретній формі у визначених обставинах у вигляді бажання. З цього можна вивести таке співвідношення: ідея = бажання = емоція = театральна форма. Іншими словами, абстрактна ідея, коли вона трансформується у конкретне бажання у визначених обставинах, збуджує в акторі емоції, які спонтанно віднайдуть адекватну театральну форму, справжню та переконливу для глядача. Проблеми стилю та інші питання з'являються пізніше.

Слід чітко розуміти: сутність театральності становить конфлікт бажань. Ці бажання мусять бути водночас суб'єктивними (стосуватися суб'єкта) й об'єктивними (стосуватися об'єкта). Цілі цих бажань також мусять бути одночасно суб'єктивними та об'єктивними. Давайте розглянемо два приклади. Боксерський поєдинок є конфліктом бажань, оскільки два антагоністи точно знають, чого вони хочуть, а також знають, як цього досягти, і вони борються за це. Але боксерський матч не обов'язково буде театральним дійством. Діалог Платона демонструє персонажів, які інтенсивно практикуються у своїх бажаннях: їхня мета – переконати супротивників у своїй тезі. Тут також є конфлікт бажань. Але, знову-таки, це не театр. Ані боксерський матч, ані платонівський діалог не є театром. Чому? Тому що у першому випадку конфлікт є повністю об'єктивним, а у другому – повністю суб'єктивним. Тим не менш, обидва мають однаковий потенціал стати театральними. Наприклад, припустимо, що боксер хоче виграти, щоб довести щось когось; у цьому випадку важливі не удари самі по собі, а значення цих ударів. Важливе щось поза самим боєм. У другому випадку уявіть розмову, в якій учні намагаються переконати Сократа втекти і не приймати покарання, що стане (і стало) його смертю. Якщо аргументи учнів досягнуть своєї мети, Сократ не помре. Якщо переможуть аргументи Сократа, йому доведеться вжити отруту та прийняти смерть. У цьому діалозі, такому філософському та суб'єктивному, тим не менш, є важливий та центральний об'єктивний факт – життя Сократа.

Таким чином, боксерський матч і філософська бесіда мають однаковий «театральний» потенціал.

Контрбажання

Жодна емоція не є чистою чи постійною ані за кількістю, ані за якістю. У реальності ми спостерігаємо дещо цілком протилежне: ми хочемо і ми не хочемо, ми кохаємо і ми не кохаємо, ми сміливі і ми не сміливі. Щоб актор по-справжньому жив на сцені, він мусить віднайти противагу кожному зі своїх бажань. У певних

випадках ця протигага є очевидною: Гамлет хоче лише одного, помститися за свого батька, але, з іншого боку, він не хоче вбивати свого дядька. Він хоче бути і не бути. Бажання та контрбажання є конкретними та очевидними для глядача. Те саме стосується Брута, який хоче вбити Юлія Цезаря, але внутрішньо бореться зі своїм контрбажанням – любов'ю до Юлія Цезаря. Макбет хоче бути королем, але він вагається, чи вбивати свого гостя.

В інших випадках контрбажання не є таким очевидним: Леді Макбет, здається, має лише одну мотивацію і начебто вільна від внутрішніх конфліктів, так само як Кассій, який намагався переконати Брута. Очевидне чи ні, але контрбажання мусить існувати і стає винагородою акторові після старанних репетицій, коли він може по-справжньому жити своїм персонажем, додаючи йому глибини, щоб його справді реалізувати, а не просто проілюструвати. Це стосується будь-якого персонажа, навіть інтерпретації ролі середньовічного янгола: вивчайте контрбажання янгола – ворожість до Бога. Чим більше актор розвиває контрбажання, тим енергійніше проявляється бажання.

Візьмемо, для прикладу, Ромео та Джульєтту: ви не знайдете інших двох персонажів, які більше кохають один одного, які більше жадають один одного, які мають менше протилежних бажань – вони є чиста любов, чисте бажання. Попри це, проаналізуйте театральні сцени глибше, і ви побачите, що завжди є конфлікт: конфлікт із іншими, конфлікт всередині кожного з них, конфлікт між ними. Візьміть третю дію, сцену п'яту, яка починається з солов'я для неї і жайворонка для нього¹⁹. Вона хоче, щоб він лишився, щоб вони кохалися знову; він боїться за своє життя і хоче піти. Врешті-решт вона переконує його, і тепер уже він хоче лишитися, а вона – більше ні.

Я хочу знову наголосити: якщо актор має грати роль Ромео, він мусить кохати Джульєтту, звісно, але він також мусить шукати свої контрбажання. Джульєтта, якою би прекрасною, якою б бажаною та коханою вона не була, тим не менш, часом поводить ся як зухвала та вперта маленька дівчинка, дратуючи Ромео. У Джульєтти також мають бути подібні застереження щодо Ромео. І саме тому, що вони мають контрбажання, їхні бажання мусять бути ще сильнішими, і любов має просто вибухнути з іще більшою силою у цих двох людських створіннях, зроблених із плоті та крові, з бажань та контрбажань.

Актор, який зважає лише на бажання, покаже себе повним ідіотом на сцені. Він залишатиметься однаковим увесь час. Він любить, і він любить, і він любить, і він любить... Люди дивляться на нього і думають: «Ага, схоже, він закохався». Проходить п'ять хвилин – той самий вигляд. Друга дія – знову ніяких змін. Хто захоче і далі дивитися на таку людину? Внутрішній конфлікт бажання та контрбажання створює динаміку, театральність дії, і з цією динамікою актор ніколи не буде

¹⁹ Джульєтта: Ти вже ідеш?.. До ранку ще далеко:

Не жайворонок то, а соловей

Збентежив вуха боязке твоє;

Він раз у раз там уночі співає

Між віт граната. І повір мені,

Коханий, любий мій, — то соловей.

Ромео: То жайворонок, опівісник ранку, —

Не соловейко.

І. Стешенко (переклад з англійської), 1986

однаковим кожної наступної миті, тому що він чи вона буде перебувати у постійній плинності – у цьому випадку це постійні чергування зустрічей і розлучень.

Це дослідження контрбажань не є просто пошуком бажання, що на перший погляд суперечить персонажеві. Це дещо більше. Наприклад, немає сенсу протиставляти бажанню Яго переконати Отелло вбити Дездемону його страх, що його план буде розкрито, зовсім ні: треба шукати в Яго любов, яку він відчуває до Отелло, адже його ненависть є також любов'ю. Ми маємо тут єдину діалектичну емоцію, а не дві протилежні емоції. І це не заважає іншим емоціям (страху, наприклад) існувати на додаток до емоції ненависті (ненависть проти любові). Але якщо існує і страх, то ця емоція (страх), це бажання не діяти теж мусить бути діалектичним. Так ми приходимо до висновку про існування відваги, наміру діяти як контрбажання. У графічному, векторному вираженні це нам дасть щось подібне до схеми 2.

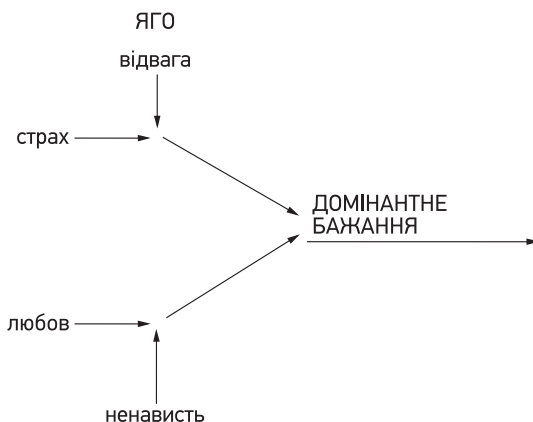


Схема 2

Звідси важливість, знову ж таки, акторської роботи над своїми персонажами в контексті бажань та контрбажань. Цей внутрішній конфлікт виявить в акторі завжди живу істоту, динамічну на сцені, у постійному внутрішньому русі. Без контрбажання актор залишатиметься однаковим: статичним, нетеатральним.

Домінантне бажання

Із внутрішнього конфлікту між бажанням та контрбажанням на поверхню завжди виходить домінантне бажання, яке є проявом бажання у конфлікті з іншими персонажами. Хоча актори мусять шукати всі бажання та контрбажання своїх персонажів, вони мають постійно повертатися до домінантного бажання, яке структурує конфлікт усіх цих бажань. Коли акторка розвиває свої внутрішні бажання до крайності без об'єктивного виведення їх назовні, вона ризикує надмірно суб'єктивізувати свого персонажа і зробити його несправжнім. Коли акторка живе у внутрішньому світі своєї героїні, забуваючи про об'єктивну реальність, коли конфлікт між бажанням та контрбажанням для неї переважає конфлікт персонажа з іншим персонажем (або домінантного бажання проти іншого домінантного бажання), вона врешті-решт починає демонструвати розтин персонажа, а не грати живу, справжню, присутню тут і зараз героїню.

Для мене це насправді основне – актор мусить мати час програти кожне зі своїх бажань та контрбажань окремо, щоб краще зрозуміти та відчувати їх – як художник спочатку обирає фарби, а потім змішує їх на полотні. Бажання плюс ідеї, в основі яких вони лежать, та емоції, які вони породжують – це кольори актора/ки. Щоб використовувати їх, вона має знати їх, любити їх. Ось чому ми робимо так багато вправ на «окрему мотивацію», «протилежне бажання», «штучну паузу», «протилежну думку», «протилежні обставини» тощо. Мета цих вправ – провести такий аналіз. Але ми не повинні забувати, що кожній миті існує домінантне бажання, яке стверджує себе, навіть якщо ми маємо справу з персонажем Чехова, змальованим у стилі імпресіонізму, зробленим із тисяч маленьких бажань та контрбажань. Якщо домінантному бажанню не надати належної ваги, неможливо структурувати виставу. Навіть якщо вони спрямовані на самих себе, персонажі мають виходити назовні, і у таких випадках взаємовідносини є основними.

У різних версіях однієї вистави домінантне бажання кожного героя природньо залежить від центральної ідеї, яка задана у цій конкретній версії, але всі інші «можливі» ідеї також можуть вкладатися в персонажа як додаткові бажання.

Ось приклад, щоб прояснити це питання. Про що «Гамлет»? Про сімейну психологічну проблему чи державний переворот?

Ернест Джонс написав книжку про Гамлета²⁰, у якій він аналізує неспроможність героя зважитися на вбивство Короля Клавдія. Згідно з Джонсом, Гамлет та Едіп мають спільну ідентичність. Гамлет підсвідомо хотів убити свого батька, щоб одружитися на матері. Але натомість хтось інший робить саме ці два вчинки. Гамлет негайно ідентифікується з цим чоловіком, королем Клавдієм. Коли він дізнається, що Клавдій – убивця його батька, він хоче помститися та вбити його. Але як? Це було б самогубство. Його синівський обов'язок помститися за батькову смерть протистоїть його страху вбити чоловіка, з яким він підсвідомо ідентифікувався. Щоразу, коли з'являється нагода, Гамлет відкладає вбивство. Однак наприкінці трагедії, коли Гамлет дізнається, що меч, яким його поранив Лаверт, отруєний, що він приречений на смерть, тоді він вирішує вбити Клавдія і робить це просто там і тоді, без жодного вагання, наче думаючи: «Оскільки я вже мертвий, я збираюся вбити цього чоловіка – іншого мене».

Але Гамлета також можна проаналізувати з національної, а не сімейної, точки зору, беручи за центральну ідею переворот, ініційований Фортінбрасом.

Ці дві центральні ідеї – а є ще нескінченна кількість інших – зовсім різні. Та, яку буде збережено, визначить центральні ідеї кожного персонажа, а також їхні домінантні бажання, внаслідок чого інші ідеї та можливі бажання стануть контрбажаннями. Любов Гамлета до своєї матері може чудово вписатися у версію перевороту, так само як ненависть людей до своїх гнобителів, до яких належить Клавдій, може з'явитися у психоаналітичній версії. Виходячи з обраної центральної ідеї, далі важливо визначити домінантні бажання, відсуюючи всі інші можливості на другий план. Немає сенсу просто робити мішанину ідей, бажань та емоцій.

²⁰ Ernest Jones, *Hamlet and Oedipus*, New York: Norton 1949.

Якісні та кількісні варіації

Це поняття стосується драматичної дії як такої, з її рухом внутрішніх та зовнішніх конфліктів. Конфлікт є театральним, якщо він у русі, – саме тому актор має дистанціюватися якомога далі в бажаннях та емоціях від своєї кінцевої мети, тобто кризи, до якої він рухається. Він мусить створити контрпідготовку до того, що з ним станеться, аби відстань, яку треба подолати, була максимально великою, і рух якомога більшим. Аби Яго зміг зрештою набратися хоробрості збрехати Отелло, життєво важливо, щоб від початку домінантним бажанням був страх, бо з цього страху народиться хоробрість, яка поступово ставатиме сильнішою. Протилежне бажання – хоробрість – потім стає домінантним бажанням. Ця зміна інтенсивності, кількісна варіація, стає якісною варіацією.

Едіп на початку п'єси «Цар Едіп» – це переможний герой. Він, без сумніву, хоче врятувати своє місто. Після одкровення Тіресія його бажання зростає *кількісно* аж до кризи, коли він дізнається, що є вбивцею власного батька. І таким чином ми приходимо до *якісної* варіації: зараз він хоче покарати себе.

Отже, таким є підсумок систем, які використовують наші актори в театрі «Арена». Вони засновані на таких основних тезах: а) центральна ідея вистави визначає центральну ідею персонажа, перекладену на мову діалектичного бажання (бажання та контрбажання), та б) з конфлікту бажань народжується дія (кількісні та якісні варіації). Для нас це було ядром персонажа та його «рушієм». Пояснення наших вправ, особливо тих, що пов'язані з формуванням емоцій та репетиціями з або без тексту, дасть повне розуміння методу, який ми використовуємо. Що ж до «системи Джокерів», яку ми почали використовувати пізніше, з вистави «Арена говорить про Зумбі»³, і яка характеризувалася соціалізацією персонажів (усі актори грали всіх персонажів, таким чином скасовуючи приватну власність на персонажа, не даючи актору привласнити його) – усе це пояснюється у вправах під назвою «Ігри масок та ритуалів» (стор. 132) та в послідовності «Тік-так!» (стор. 202). Загальні репетиційні техніки, деталізовані в інших місцях у цій книзі, можна використовувати при будь-якому підході до розробки вистави та будь-якому стилі акторської гри.

3. АРСЕНАЛ ТЕАТРУ ПРИГНОБЛЕНИХ

ВСТУП: НОВА СИСТЕМА ВПРАВ ТА ІГОР З ТЕАТРУ ПРИГНОБЛЕНИХ

У поетиці театру пригноблених різні слова, які можуть в інших обставинах мати певну кількість різних значень, використовуються в дуже точному значенні, з конкретною конотацією. Такі слова як «ритуал», «маска», «пригноблення» тощо пояснюються за потреби.

У цій книзі я використовую слово «вправа» для позначення усіх фізичних, м'язових рухів (респіраторних, моторних, вокальних), які допомагають тому чи тій, хто їх виконує, краще розуміти або сприймати власне тіло, свої м'язи, свої нерви, свій зв'язок з іншими тілами, тяжінням, об'єктами, простором, свої розміри, об'єми, вагу, швидкість, взаємовідносини між цими різними силами і так далі. Мета цих вправ – краща обізнаність про своє тіло та його механізми, його атрофії та гіпертрофії, його здатність до відновлення, реструктуризації, встановлення гармонії. Кожна вправа – це «фізична рефлексія» над самим собою. Монолог. Інтроверсія.

Ігри, з іншого боку, мають справу з експресивністю тіла, яке посилає та приймає повідомлення. Ігри – це діалог, вони потребують партнера. Вони є екстраверсією.

Насправді ігри та вправи, які я пропоную, переважно є «ігровправами»: в іграх є значна частка вправ, а у вправах – ігор. Різниця між ними загалом лежить у початковій мотивації.

Цей «арсенал» обирався для досягнення загальних цілей театру пригноблених. Деякі ігри було адаптовано до наших потреб (наприклад, на основі дитячих ігор), деякі було винайдено в ході нашої практики, а деякі, як я вже згадував, такі ж старі, як Брейгель.

ДВІ ЄДНОСТІ

Ми виходимо з принципу, що людська істота – це єдність, нероздільне ціле. Науковці показали, що фізична та психічна системи людини нероздільні. Робота Станіславського над фізичними діями також тяжіє до подібного висновку: ідеї, емоції та почуття нерозривно пов'язані. Рух тіла «є» думкою, а думка виражає себе у тілесній формі.

Цю концепцію легко збагнути у її очевидних проявах: уявлення їжі може викликати слиновиділення, уявлення процесу кохання може викликати ерекцію, любов може спричинити посмішку на обличчі, ненависть може призвести до затвердіння рис тощо. Це явище не таке очевидне, якщо стосується певного типу ходи, сидіння, харчування, вживання напоїв, розмови. І все ж таки всі ідеї, усі ментальні образи, усі емоції проявляються фізично.

Це перша єдність – єдність фізичного та психічного апарату. Друга єдність – це єдність п'яти почуттів: жодне не існує окремо, вони також усі пов'язані. Тілесні дії – це дії всього тіла. Ми дихаємо всім нашим тілом, руками, ногами, стопами тощо, хоча наш дихальний апарат грає вирішальну роль у цьому процесі. Ми співаємо всім нашим тілом, не тільки голосовими зв'язками. Ми кохаємося усім тілом, не тільки статевими органами.

Шахи – це дуже інтелектуальна, розумова гра. І все ж таки хороші шахісти також займаються фізичними вправами перед матчами. Вони знають, що думає усе тіло, не лише мозок.

П'ЯТЬ КАТЕГОРІЙ ІГОР ТА ВПРАВ

У цьому розділі я окреслю цикли вправ та ігор у п'яти різних категоріях. У боротьбі тіла зі світом почуття страждають. І ми починаємо відчувати дуже мало з того, чого торкаємося, чуємо мало з того, що слухаємо, і бачимо мало з того, на що дивимося. Ми відчуваємо, чуємо та бачимо відповідно до нашої спеціалізації; тіло пристосовується до роботи, яку воно має виконувати. Ця адаптація – це водночас атрофія та гіпертрофія. Для того, щоб тіло могло посылати та отримувати всі можливі повідомлення, воно має відновити гармонію. Саме з такою думкою ми обрали вправи та ігри, зосереджені на деспеціалізації.

Ніхто не повинен виконувати або продовжувати будь-яку вправу або гру, якщо має якусь травму або стан, що може загостритися при виконанні вправи – наприклад, проблеми зі спиною. У театрі пригноблених ніхто не змушений робити те, чого не хоче.

У першій категорії вправ мета – прокласти місточок між відчуттям та дотиком. У другій – між слухом та здатністю чути. У третій – спробувати розвинути декілька чуттів одночасно. У четвертій категорії – спробувати побачити те, на що ми дивимося. Нарешті, почуття також мають пам'ять – у п'ятій категорії ми намагаємося її розбудити.

I. ВІДЧУВАТИ ТЕ, ЧОГО ТОРКАЄМОСЯ (РЕСТРУКТУРИЗАЦІЯ ВЗАЄМВІДНОСИН М'ЯЗІВ)

Ця категорія має справу з тактильною чуттєвістю: наші оголені тіла постійно торкаються повітря, нашого одягу, інших частин нашого власного тіла та тіл інших, але ми відчуваємо дуже мало з того, чого торкаємося – цей цикл допомагає акторці відчувати більше з того, чого вона торкається. Також у ньому йдеться про механізовану манеру рухів та ходи, про виведення почуттів назовні, про відчуття та відкриття нових шляхів структуризації її м'язів та допомогу акторці знайти нові способи самовираження і гри на сцені та в житті.

Наближення смерті робить тіло негнучким, починаючи з суглобів. (У свої останні роки Чаплін, геніальний мім і танцюрист, більше не міг зігнути колін.) Тому є сенс робити вправи, які роз'єднують різні частини тіла, щоб можна було здійснювати центральний церебральний контроль над кожнісіньким м'язом до самих кінчиків тіла – плесном, передплесном, пальцем, головою, грудною клітиною, тазом, лівою частиною обличчя, правою його частиною тощо.

ПЕРШИЙ ЦИКЛ: ЗАГАЛЬНІ ВПРАВИ

1. ХРЕСТ ТА КОЛО

Ми починаємо з вправи, яку теоретично робити найлегше, однак через нашу психологічну та фізичну механізацію насправді вкрай важко зробити на практиці. Учасники семінару або форуму можуть спробувати виконати цю вправу сидючи або стоячи, на кріслі, на столі або на підлозі. Оскільки вона не

потребує підготовки, неакторам не страшно занурюватися у цю вправу. Оскільки їх попереджають, що вправу неможливо виконати як слід, вони не соромляться помилитися. Оскільки ніщо не примушує їх впоратися, люди почуваються вільними спробувати.

Учасників просять накреслити коло правою рукою. Велике або мале, як їм подобається. Це просто, усім це вдається. Зупиніться. Попросіть їх зробити хрест лівою рукою. Ще простіше. Усі зробили. Зупиніться. Попросіть їх зробити обидві фігури одночасно. Це майже неможливо. У групі з тридцятьма людьми, хіба комусь одному це вдається, майже ніколи – двом. Три – це рекорд!

Варіація

Попросіть учасників окреслити коло правою ногою, сидячи (так легше) або стоячи. Вони роблять це протягом хвилини. Вони забувають про ногу, все ще роблячи кола. Тоді попросіть їх написати своє ім'я у повітрі правою рукою одночасно з колами правою ногою. Знову це майже неможливо зробити: нога схильна слідувати за рукою і також писати ім'я.

Щоб спростити вправу, спробуйте робити коло лівою ногою, а писати правою рукою. Це простіше, іноді людям це вдається. Чому це так складно? Чиста психологічна механізація, адже не існує ніяких фізичних перепон. Отже, попрактикувавшись це можна зробити.

2. КОЛУМБІЙСЬКИЙ ГІПНОЗ

Одна акторка тримає долоню прямо перед собою пальцями вгору на відстані від 20 до 40 см від обличчя іншого актора, який вдає, ніби загіпнотизований, і повинен постійно тримати своє обличчя на однаковій відстані від руки, маківку на рівні з пальцями, а підборіддя приблизно на рівні початку долоні. Гіпнотизерка починає виконувати низку рухів рукою вгору і вниз, вправо та вліво, назад і вперед, ставить руку вертикально щодо підлоги, потім горизонтально, потім по діагоналі тощо. Партнер має згинати своє тіло так, щоб зберігати однакову відстань між обличчям та рукою, щоб обличчя і рука залишалися паралельними. Якщо потрібно, гіпнотичну руку можна поміняти: наприклад, щоб змусити гіпнотизованого пройти між ногами гіпнотизера. Рука не може рухатися надто швидко, щоб за нею слідувати, або зовсім зупинятися. Гіпнотизерка повинна змушувати свого партнера займати найрізноманітніші сміховинні, гротескні, незручні пози. Її партнер таким чином змусить рухатися низку м'язових структур, які ніколи не бувають задіяні або використовуються дуже рідко. Він скористається певними «забутими» м'язами у своєму тілі. Через декілька хвилини актори – той, хто слідує, і той, хто веде – міняються ролями. Через ще якийсь час вони обоє можуть простягнути гіпнотичну праву руку, щоб вести і слідувати одночасно.

Варіація

Гіпноз з двома руками. Та сама вправа, але цього разу актор веде двох інших акторок, кожну однією рукою, і може робити будь-який рух, який йому заманеться. Ведучий не може зупиняти рух будь-якої зі своїх рук – вправа йде на користь також і йому. Він може перехрещувати руки і змушувати одну з акторок проходити під іншою. Двоє акторок, яких ведуть, не можуть торкатися одна одної: кож-

не тіло має знайти власну рівновагу, не спираючись на інше. Ведучий не може робити занадто жорсткі рухи: він – друг, а не ворог, хоча він усе ж має спробувати вивести своїх партнерок з рівноваги. Потім ролі змінюються, щоб кожна могла відчути себе у ролі ведучої. Через декілька хвилин усі троє починають водночас і вести, і слідувати, виставляючи праву руку для людини праворуч та слідувати за рукою людини ліворуч.

Варіація

Гіпноз за допомогою рук та ніг. Як і в попередніх версіях, але з чотирма акторами, кожен для однієї руки або ноги ведучої. Людина, що веде, може робити будь-які рухи, навіть танцювати, перехрещувати руки, котитися по підлозі, стрибати тощо.

Варіація

Гіпноз будь-якою частиною тіла. У цій версії актор стає у центр кола і починає рухатися усім своїм тілом, але лише в одному напрямку та стоячи на місці. Решта групи стають у коло навколо нього. Перший доброволець іде до центру і дозволяє загипнотизувати себе певною частиною тіла актора у центрі; він має слідувати за всіма рухами тієї частини тіла: вуха, носа, спини, сідниці, ноги, будь-чого. Потім виходить друга акторка і робить те саме, обираючи одну частину будь-якого з двох тіл у центрі. Приєднується третій актор, обираючи з трьох тіл, і так поки всі актори не будуть загипнотизовані однією частиною чийогось тіла. Після цього найперший актор може зробити один чи декілька повних обертів свого тіла повільно, адже всі ці рухи будуть сильно перебільшені іншими через їхню відстань від центру кола. Потім, якщо вистачає простору, можна попросити всіх відійти трохи далі від частини тіла, яка їх гіпнотизує. Або, навпаки, наблизитися до неї.

3. МІНІМАЛЬНИЙ КОНТАКТ ІЗ ПОВЕРХНЕЮ

Кожен актор вивчає ті конфігурації свого тіла, які дозволяють мінімально контактувати з підлогою, пробуваючи різні варіанти та досліджуючи різні можливості: руки та ноги, одна рука і одна нога, тільки сідниці, груди, спина... В той чи інший момент під час вправи поверхня кожної частини тіла має торкнутися підлоги. (Переконайтеся, що ви працюєте на комфортній поверхні, найкраще – на траві або м'якій підлозі.)

Перехід від одної пози до іншої слід виконувати дуже повільно, щоб стимулювати усі м'язи, які задіяні у переході, і дати можливість акторці сприйняти все, що відбувається.

Актор повинен відчути силу ваги, яка тягне його донизу. У своєму щоденному житті він проводить час сидячи, лежачи або стоячи, тож він пристосовувався до гравітації у цих позах, але існують тисячі інших способів взаємодії з цією силою. Наші звичайні, щоденні рухи зрештою механізують наше тіло. Ця вправа на демеханізацію, деструктуризацію, розбір.

Через декілька хвилин попросіть акторок стати у пари. Кожна акторка повинна торкатися тіла партнера та спиратися на нього, але водночас мінімально торкатися як партнера, так і підлоги. Акторки мають балансувати одна з одною та допомагати іншій виконувати рухи та займати пози, які б вони ніколи не змогли за-

йняти самостійно. Обидва тіла мають рухатися повільно та безперервно, у кожному положенні намагаючись знайти нову позу, нове розташування, яке потім треба змінити на наступне та ще наступне, в одному безперервному плінні.

Після цього попросить їх попрацювати так само у групі з чотирьох осіб, або восьми, або навіть із усією групою.

У цій вправі (як і в інших фізичних вправах на взаємодію м'язів) абсолютно заборонено говорити, пропонувати щось або запитувати. Спілкування в цій ситуації відбувається виключно на рівні м'язів або візуального контакту, але ніколи вербального. Розмови, навіть пошепки, псують вправу, тому що слова відволікають увагу від акту споглядання та відчуття всього тіла. Також учасникам не варто показувати свою силу або намагатися переграти інших. Жодного героїзму. Жодних ризиків. Але, у рамках можливого, люди мають спробувати все, при цьому не змушуючи інших робити щось, чого вони не можуть або не хочуть робити. Ви пропонуєте щось (через м'язи) іншим, і у свою чергу або приймаєте їхні фізичні пропозиції, або ні.

4. ШТОВХАННЯ ОДИН ОДНОГО

Це дуже важлива вправа, передусім тому, що вона показує фізично, якою має бути маєвтична²¹ дія актора під час заняття форум-театру у відповідь на інтервенції глядачів-акторів. У цій вправі йдеться про використання усієї своєї сили, при цьому не перемагаючи.

(а) Двоє партнерок стоять одна навпроти іншої. Постійно тримаючи одна одну за руки, партнерки мають робити рухи обома руками з однаковою швидкістю (повільний ритм, щоб не завдати шкоди), кожного разу намагаючись торкнутися обличчя партнерки. Руки кожної з них можуть ковзати по руках іншої, але важливо, щоб вони постійно були в контакті і рухалися з постійним ритмом. Прискорюватися або зупинятися заборонено. Рух має бути гнучким і без використання сили. Це не повинно перетворитися на матч з індіанського реслінгу: слід приймати будь-який рух партнерки, єдиний метод самозахисту – вивернутися, але не блокувати.

(б) Актори стають у пари один навпроти одного і кладуть руки один одному на плечі. На підлозі між ними є лінія (уявна або справжня). Вони починають штовхати з усієї сили. Коли одна людина відчуває, що її «суперник» слабший і може програти, вона послаблює тиск, щоб не перетнути лінію, щоб не перемогти. Якщо друга людина посилює тиск, перша робить те саме, і вони обоє застосовують усю свою силу. Саме це повинен робити актор під час заняття форуму: не надто піддаватися глядачу-актору, що втрутився у виставу, не долати його миттєво, а скоріше допомогти йому застосувати всю свою силу. Звичайно під час форум-сесії, хтось може виграти.

Варіація

Те саме, але актори торкаються сідницями, голови схилені.

²¹ Маєвтика — метод Сократа допомогти людині досягти чіткого усвідомлення концепцій, які перед тим були латентними у підсвідомості. Це робиться за допомогою запитань, а не тверджень.

Варіація

Два актори стоять спина до спини, спираючись один на одного. Поступово, не перериваючи контакту спинами, вони опускаються на підлогу, так що тепер вони сидять спина до спини. Потім, не використовуючи рук, вони знову піднімаються до пози, з якої вони почали.

Варіація

Танець спиною. Дві акторки стають спинами одна до одної й танцюють без музики. Кожна має інтуїтивно здогадатися, що хоче зробити інша і куди вона хоче піти. Контакт спинами не можна розривати.

Варіація

Гойдалка. Парами, один навпроти одного, сидячи на підлозі, ноги розведені в сторони і трохи розтягнуті, коліна зігнуті, підшви ніг притиснуті до підлоги близько до ніг партнера. Актори беруть один одного за передпліччя (а не тільки за долоні, що значно складніше) та впираються ногами один в одного. Перший партнер піднімається, при цьому інший тягне його донизу; потім, коли він опускається вниз, другий починає підніматися, таким чином, щоб у кожний момент обидва були на півшляху догори — точнісінько як двоє дітей на справжній гойдалці.

5. ЯЙЦЕ ДЖО (АБО КОЛО ДОВІРИ)

Попросить групу стати в коло на відстані витягнутої руки один від одного, обличчям до центра, тримаючи тіла в абсолютно вертикальному положенні. Потім члени групи мають нахилитися у напрямку центра, не згинаючись в талії, не вигинаючи спину й не підіймаючи п'яти з землі — на кшталт Пізанської вежі. Потім попросить їх нахилитися назад таким самим чином (не відриваючи пальців ніг від землі). Повторіть усю послідовність кілька разів — до центру, назовні. Після цього всі роблять те саме вліво та вправо, не згинаючись посередині й не відриваючи стоп від підлоги.

Попросить учасників намалювати коло в повітрі своїм тілом, нахилиючись до центра, ліворуч, назовні, праворуч, до центра тощо. Потім — у зворотному напрямку: до центра, праворуч, назовні, ліворуч. Повторіть кілька разів.

Попросить добровольця вийти до центра кола. Усі роблять коло щільнішим навколо добровольця, тобто коло тепер складається з людей, які торкаються один одного плечима. Людина у центрі кола має закрити очі та продовжувати робити ті самі рухи, але цього разу вона дозволяє собі впасти. Коли вона падає, всі, хто стоять у колі, повинні підтримати її руками (підтримувати треба легенько, тільки коли тіло доторкнеться рук, щоб не було різкого удару), а потім обережно направити її назад до центру, де вона не зупиняється, а продовжує падати у іншому напрямку, і так далі. Дуже важливо, щоб завжди були принаймні три людини, що підтримують людину в центрі у будь-який момент. Наприкінці, якщо захочете, ви можете прокотити людину по колу, замість того, щоб одразу повертати її назад у середину.

Варіації

Тільки три людини у грі, одна між двома іншими, які стоять попереду та позаду добровольця обличчям до нього. Актор всередині дозволяє собі впасти вперед або назад. У будь-якому разі ноги актора не мають сходити з центру. Актори, які стоять попереду та позаду, легенько стримують його від падіння та направляють його у зворотному напрямку.

6. КОЛО ВУЗЛІВ

(а) На етапі підготовки зробить «еластичне коло»: актори беруться за руки, утворюючи коло, а потім розходяться таким чином, щоб тільки їхні пальці торкалися, у той час як їхні тіла продовжують розходитися настільки далеко, наскільки це можливо. Через кілька секунд вони роблять усе навпаки та скупчуються всередині, намагаючись зайняти якомога менше простору.

Цей процес може супроводжуватися голосовою вправою: рухаючись у різних напрямках, актори видають звуки, що виражають їхнє бажання доторкнутися один до одного, а коли торкаються один одного, то, навпаки, роблять звуки, що виражають їхнє бажання бути нарізно.

(б) Станьте в коло знову, тримаючись за руки. Актори не повинні змінювати розташування рук чи послаблювати стискання впродовж усієї вправи. Одна людина починає рухатися вперед, тягнучи своїх сусідів за собою (завжди повільно, без насильства, з легким дотиком) і проходить над або під руками людей навпроти, ніби зав'язуючи вузол. Потім другий актор робить те саме, потім ще один, потім два або три одночасно, над або під руками, доки не буде зав'язано всі можливі «вузли» і всі так заплутаються, що ніхто більше не зможе рухатися. Тепер дуже повільно, без натиску і передусім у тиші, без слів, і все ще не розмикаючи рук кожен намагається розплутати вузли і повернутися до вихідних позицій, і деколи вдається це зробити...

Варіація

Та сама вправа, але з заплющеними очима. Ця варіація повинна відбуватися ще повільніше, щоб уникнути зіткнень.

Варіація

Лінія замість кола.

Варіація

У групі, де всі стоять близько один до одного, кожна людина береться за руки з двома різними людьми навпроти. Потім, не розмикаючи рук, всі починають рухатися у напрямку від центру та намагаються розв'язати вузли.

7. АКТОР ЯК «СУБ'ЄКТ»: ГРЕЦЬКА ВПРАВА²²

Одна акторка стоїть посередині і принаймні семеро або восьмеро акторів стоять навколо неї. Перша акторка починає рух, а всі інші повинні використовувати свої тіла, щоб допомогти їй завершити цей рух. Наприклад, якщо акторка підіймає стопу, хтось відразу розташовує своє тіло під цією стопою, щоб її підтримати. Головна героїня рухає кінцівками в різних напрямках, нахиляється в різні сторони, робить все, що заманеться, а решта групи допомагає їй, намагаючись винахідливо використовувати свої тіла, щоб підтримати акторку, коли вона підіймається, перекочується на спину, простягається лежачи на боці, піднімається у повітря тощо, розташовуючи свої тіла у відповідних частинах простору. Має створитися такий ефект, ніби головна героїня невагома, ніби вона висить у повітрі. Вона мусить завжди рухатися достатньо повільно, щоб дати можливість іншим учасникам (які мусять рухатися швидко) час, щоб зрозуміти її неозвучені наміри. Щоб легше розрізнати ці наміри, всі актори мають намагатися залишатися в контакті з тілом головної героїні й інтерпретувати «м'язові повідомлення», які вони від неї отримують. Найголовніше – уникати маніпулювання головною героїнею, це вона повинна вирішувати, куди їй рухатися, група не має пересувати її.

Виконувати вправу можуть дві або більше груп одночасно, і після декількох хвилин вправи ви можете попросити головних героїв, щоб вони помінялись групами, не припиняючи вправу. Важливий момент: саме головний герой має змінити групу, а не група – головного героя, щоб, знову ж таки, уникнути маніпулювання. Вправа закінчується, коли головний герой повільно повертається на землю. Будьте обережними: одного разу в Італії я сказав «стоп», і учасники впустили головного героя на підлогу. Це було помилкою. Серйозною помилкою.

8. АКТОР ЯК «ОБ'ЄКТ»²³

Є два способи розпочати цю вправу.

(а) Головний герой залазить на стіл і стоїть на його краю. Восьмеро акторів стоять у два ряди обличчям один до одного, готові зловити його. Їхні руки мають бути простягнуті, але не прямо, а трошки зігнуті у ліктях, перехрещені, але не торкатися одна одної, долонями догори (зверніть увагу: всі браслети, годинники та інші прикраси треба зняти до початку вправи), і голови мають бути трохи відхилені назад. Люди повинні розташуватися на відповідній відстані один від одного таким чином, щоб усе тіло головного героя вище колін підтримувалося, коли він падає. За сигналом головний герой дає собі впасти назад, на руки, які на нього чекають та готові прийняти на себе його вагу.

(б) Після відповідної підготовки та розташування тіл, головний герой розбігається і стрибає на руки вісьмох акторів, перевертаючись на спину в повітрі. Перед

²² Не треба боятися виконувати цю вправу, але варто зазначити, що в цій вправі, а також у наступній та в декількох інших, описаних далі, людей треба попередити, щоб вони піклувалися один про одного та зосередилися на безпеці головного героя. Людей з хворими спинами треба окремо попередити про те, що доведеться підіймати людину та витримувати вагу її тіла. Тому найкраще буде, якщо принаймні одна людина стоятиме осторонь та стежитиме за всією групою, контролюючи безпеку. З такими запобіжними заходами вправа може бути дуже приємною, а без них ця гра може виявитися вправою на «антидовіру». – Е.Дж.

²³ Дивіться попередню примітку.

кожним стрибком він голосно кричить «Гоп». Після цього вигуку актори підставляють руки, стоячи навпроти один одного, як описано вище.

В обох випадках актор залишається лежати на чотирьох парах зчеплених рук. Інші актори можуть підійти та підтримати руки та ноги актора. Спілкуючись тільки за допомогою погляду, без слів, група може м'яко підкинути героя у повітря три рази. Вони можуть підняти його догори (усі разом простягаючи руки в повітря) і перевернути його, також тричі. Вони можуть повільно опустити його донизу, потурбувавшись зігнути свої ноги в колінах замість того, щоб вигинати спину (безпечний спосіб піднімати вантажі), покласти його на землю і, за візуальним сигналом, почати всі одночасно робити йому рівномірний масаж, рухаючись то вправо, то вліво таким чином, щоб усе тіло головного героя отримувало дотики однакової інтенсивності – не занадто ніжно, але й без агресії. Потім його можна перевернути на спину та зробити такий самий масаж. Актор, який знаходиться біля голови героя, торкається його голови, вух, носа, шиї, волосся. Під час цієї вправи актори мають супроводжувати масаж так само рівномірними звуками, щоб розслабити головного героя, приспати його.

9. ПІДЙОМ ЗІ СТИЛЬЦЯ

Одна акторка сидить на стільці. Інші актори навколо намагаються не дати їй відірватися від стільця, а вона, навпаки, намагається встати. Всі учасники застосовують усю свою силу. В певний момент ведучий семінару кричить «Поїхали!» і всі тієї ж миті роблять протилежне: підводять руки під героїню та підкидають її у повітря.

Варіація

Людина лежить на спині на землі, а інші члени групи намагаються втиснути її у підлогу (впевнено, але намагаючись не зробити їй боляче). Потім, за командою, вони рвучко піднімають її в повітря, однак не підкидаючи її. Коли тіло акторки так високо у повітрі, наскільки це можливо, інші актори починають імітувати хвилі на морі.

Варіація

Робота в парах. Партнер А тримає руки по швах і щосили намагається підняти праву руку, далі тримаючи її рівно. Партнер Б щосили тисне на праву руку партнера А обома руками, не даючи їй піднятися. За кілька хвилин ведучий семінару каже «Стоп», і обидва партнери припиняють свої зусилля, але тепер права рука, яку досі стримували, чарівним чином сама собою підніметься догори!

10. РІВНОВАГА ТІЛА З ПРЕДМЕТОМ

Візьміть будь-який предмет: олівець, м'яч, стілець, книгу, стіл, файл, аркуш паперу тощо. Спробуйте знайти якомога більше способів тримати цей предмет, використовуючи всі можливі способи взаємодії між тілом та предметом: іноді тримаючи його близько до тіла, іноді на відстані, іноді вище, іноді нижче – можна робити все, що ви хочете та можете зробити. Водночас постійно змінюйте положення вашого тіла щодо підлоги: кожна частина поверхні вашого тіла має торкнутися як предмета, так і підлоги в усіх мислимих дивних та незвичних позиціях. Поштова марка, ручка, книга, черевик, телефон... Підійде все, що завгодно. Головне – вивчити гравітаційні відносини між тілом та предметом.

11. ПОВІТРЯНА КУЛЬКА ЯК ПРОДОВЖЕННЯ ТІЛА

Ведучий семінару кидає кілька кульок у повітря (одну, дві, три, скільки завгодно) та направляє їх у бік акторів. Актори повинні підтримувати їх у повітрі, торкаючись їх будь-якими частинами тіла, не тільки руками, так ніби їхні тіла є частинами кульок, до яких вони доторкаються. Акторів слід заохочувати уявити, що їхні тіла, ніби ті кульки, наповнені повітрям, літають у просторі поруч зі справжніми повітряними кульками. Вправа може мати розслабляючий ефект.

12. ПЕРЕГОНИ НА СТІЛЬЦЯХ

Група з п'яти акторів розташовуються у ряд один за одним, кожен стоїть на стільці. Шостий, незайнятий стілець стоїть попереду. Кожен актор переходить на один стілець уперед, щоб вільним залишився останній стілець. Потім останній у ряду актор передає вільний стілець наступному актору попереду, і так доки цей останній стілець не опиниться на початку ряду. Після цього актори знову переходять на один стілець вперед, і так далі, таким чином, щоб ряд стільців постійно просувався вперед.

13. РИТМ ЗІ СТІЛЬЦЯМИ

П'ять акторів, по одному стільцю у кожного. Кожен актор розташовується зі своїм стільцем будь-яким чином, утворюючи нерухомий образ, що складається з тіла та стільця. Ведучий семінару присвоює номер кожному образу: 1, 2, 3, 4, 5. Потім актори пересуваються кімнатою, ведучий семінару називає номер образу, і актори повинні негайно відтворити образ, що відповідає названому номеру. Через кілька повторень ведучий починає називати два номери одночасно, і актори повинні спробувати відтворити обидва образи. Потім три за раз і так далі.

Варіація

Та сама вправа, але без стільців. Єдиний матеріал, який актори можуть використовувати – це тіло. Або вони можуть використовувати будь-який доступний предмет.

Варіація «Гамлета»

Актори мають зобразити персонажів з «Гамлета» в певний момент дії. До кінця вправи кожен повинен зрозуміти, якого героя зображав кожен з акторів.

14. МУЗИЧНІ СТІЛЬЦІ

Відома дитяча гра. Утворюється коло зі стільців сидіннями назовні у кількості на один стілець менше, ніж кількість акторів, які беруть участь у грі. Грає музика, яку ведучий семінару вимикає в будь-який момент. За браку магнітофона актори співають пісню, а ведучий семінару час від часу вигукує «Стоп». У цей момент усі актори мають спробувати зайняти місце на стільці, і, звісно, завжди одна людина лишається без стільця. Ця людина забирає один стілець із гри, і процес починається знову доти, доки не залишиться лише один учасник.

15. РУХ ІЗ ПРОДУМАНИМ НАМІРОМ

Актори переміщують свої тіла у просторі з попереднім наміром – подумки озвучуючи заздалегідь все, що вони збираються зробити – рухаються в усіх напрямках, на декількох рівнях, на столах, стільцях, землі, сходах, впорядковано або ніби випадково й хаотично, стоячи, лежачи, спираючись на щось, на колінах... Важливо, що ніколи не можна залишатися на місці і треба робити всі переміщення м'яко, намагаючись думати про тіло, його м'язи, його м'язові структури. Таким чином, усі рухи заплановані та намічені заздалегідь. Намагайтеся уникати механічних рухів, щоб навіть найпростіший рух був виконаний так, ніби це надскладний акробатичний трюк у цирку.

16. ТРУДНОЩІ

Ми звикли робити все механічно, але з найменшою зміною положення тіла або предмета, якого торкається тіло, все може змінитися. Якщо, наприклад, актор покладе одну руку за спину, як він буде накривати на стіл? А що як він може використовувати тільки одне око або одну ногу, або якщо він не може зрушити з місця, вперед або назад, або якщо його пальці не згинаються, як він буде одягатися чи пестити жінку? Будь-які фізичні обмеження чи недосконалості середовища провокують миттєве підвищення чутливості.

17. РОЗДІЛИ РУХ

Розділіть будь-який безперервний рух на складові частини. Наприклад, хода: спочатку простягніть одну ногу, поставте її на землю, зробіть паузу, потім іншу ногу і так далі.

18. РОЗ'ЄДНАЙ СКООРДИНОВАНІ РУХИ

Координація рухів робить м'язи штивними та моделює фізичну маску. У цій вправі актор вивчає свої рухи, розкладаючи їх на складові. Під час ходи кожна його нога рухається у своєму ритмі, некеровані руки рухаються безконтрольно. Він «їсть», не синхронізуючи дії своєї руки з відкриттям рота, розмахує руками несинхронно з кроками тощо.

ДРУГИЙ ЦИКЛ: ПРОГУЛЯНКИ

Ми механізуємо всі наші щоденні рухи. Наша власна манера ходи, мабуть, є найбільш механізованим із таких рухів, і все ж вона змінюється в залежності від місця. І хоча в кожного з нас є власна індивідуальна хода, притаманна лише йому, завжди однакова (тобто механізована), ми пристосовуємо цю ходу до місця, в якому ми перебуваємо. Наприклад, паризьке метро з його довгими коридорами змушує нас прискорити свій крок, деякі вулиці та тротуари, навпаки, зобов'язують нас йти повільно. Я не ходжу так само у Лондоні, як ходжу в Парижі або в Ріо чи Нью-Йорку, чи як в Уагадугу²⁴.

²⁴ Уагадугу — столиця Буркіна-Фасо в Західній Африці, яка кожні два роки приймає чудовий фестиваль «Театру розвитку».

Зміна манери нашої ходи змушує нас активізувати певні мало задіяні м'язові структури і робить нас більш свідомими щодо можливостей нашого тіла. Нижче у вигляді вправ представлено деякі зміни, які не завадять дослідити.

1. УПОВІЛЬНЕННЯ

Переможцем стає той, хто прийшов останнім. Щойно перегони почалися, актори повинні постійно рухатися і виконувати кожен рух якомога повільніше. Кожний «бігун» має робити наступний крок настільки великим, наскільки може. Коли одна стопа переміщається попереду іншої, вона мусить підійматися вище рівня коліна. У процесі переміщення ноги вперед актори теж повинні витягуватися вперед так, щоб у процесі руху нога виводила їх з рівноваги, і з кожним сантиметром її переміщення інстинктивно активізувалися нові м'язові структури, такі собі «сплячі» м'язи. Коли стопи торкаються підлоги, звук має бути чутним. Ця вправа, що потребує значного відчуття рівноваги, стимулює м'язи всього тіла. Є ще одне правило: обидві ноги ніколи не повинні бути на землі одночасно – коли приземляється права нога, ліва в той самий момент повинна відірватися від землі, і навпаки. Завжди тільки одна нога на землі в один момент.

2. ПІД ПРЯМИМ КУТОМ

Актори сидять на підлозі, руки простягнуті вперед паралельно до підлоги, ноги також витягнуті, спина пряма. Всі починають йти вперед за допомогою сідниць — правою, потім лівою, ніби вони ступні. Важливо, щоб актори були на достатній відстані один від одного, наскільки це можливо, і не перетворювали процес у перегони – це просто прогулянка, вона може бути неквапливою. Коли актори подолають певну відстань, вони починають робити «кроки» у зворотному напрямку. Ноги і руки завжди повинні бути витягнуті вперед. Спину не можна сутулити, вона має утворювати прямий кут із ногами та руками.

3. КРАБ

Ходити рачки тільки боком, як краби, ліворуч та праворуч, але ніколи не прямо вперед.

4. СХРЕЩЕНІ НОГИ (АБО ПЕРЕГОНИ НА ТРЬОХ НОГАХ)

У парах, що складаються з людей приблизно одного зросту та статури, акторки, стоячи пліч-о-пліч, тримають одна одну за талію та переплітають між собою ті свої ноги, що стоять поруч: права нога партнерки А підведена під ліву ногу партнерки Б, піднімаючи цю ногу з кожним кроком. Пари починають перегони, упродовж яких кожна партнерка А повинна сприймати тіло своєї партнерки Б як власну ногу, вона має переміщувати це тіло так, ніби переміщує свою ногу. Будь-те обережні: ідея вправи в тому, щоб саме йти, а не стрибати. Нога (партнерка Б) не допомагає, вся робота покладається виключно на партнерку А.

5. МАВПА

Прогулюйтеся, постійно торкаючись землі руками та тримаючи голову на умовній лінії, горизонтальній щодо підлоги. Як мавпи...

6. РАЧКИ

Прогулянка рачки, вперед та назад.

7. ХОДА ВЕРБЛЮДА

Рачки, права нога рухається разом з правою рукою, ліва нога – з лівою рукою, так щоб ви спочатку рухалися всією правою стороною тіла, потім – всією лівою.

8. ХОДА СЛОНА

Те саме, що в попередній вправі, але навпаки – права нога рухається з лівою рукою, ліва нога – з правою рукою.

9. ХОДА КЕНГУРУ

Актори нахилиються та тримаються за кісточки своїх ніг. Вони рухаються дуже швидко, ніби кенгуру.

10. ХОДА СПИРАЮЧИСЬ ОДИН НА ОДНОГО

Два актори, пліч-о-пліч, торкаються один одного плечима (праве плече партнера А торкається лівого плеча партнера Б). Вони йдуть разом, спираючись один на одного, і кожен намагається тримати свої стопи якнайдалі від стоп іншого, наскільки це можливо.

Варіація

Те саме, що у попередній вправі, але з двома парами, які притуляються одна до одної: одна людина спирається на плече з кожного боку пари, що утворилася спочатку.

Варіація

Маленьке коло з чотирьох акторів, які зберігають рівновагу, спираючись своєю шиєю на шию людини, що стоїть навпроти, і намагаються тримати свої ступні якнайдалі від центру. Фігура рухається наче восьминогий монстр.

11. ХОДА ЗІ ЗВ'ЯЗАНИМИ НОГАМИ

Зі зв'язаними ногами або ногами в мішку стрибайте спочатку вперед, потім назад, потім в боки.

12. ТАЧКА

Наче діти: обличчям до підлоги, акторка А стає на руки, в той час як актор Б бере її за ноги. А ходить на руках, Б наче штовхає тачку.

13. ЯК ВАМ ПОДОБАЄТЬСЯ

Спробуйте змінити вашу звичайну ходу, зокрема її ритм.

14. ІМІТАЦІЯ ІНШИХ

Прогуляйтеся, як люди з вашого рідного міста, іншого міста, іншої країни, іншого соціального класу, іншої політичної партії.

ТРЕТІЙ ЦИКЛ: МАСАЖ

Слово «масаж» є недостатнім для позначення цієї серії вправ. Кращим описом були б слова «переконливий діалог» між пальцями одного партнера та тілом іншого. Цей діалог має відбуватися без насильства, але й без лоскотання – ані агресії, ані надмірної ласки. Все тіло звільняється від напруги, діалог відбувається між учасниками, які намагаються розслабитися, звільнитися від усіх м'язових напружень, усіх вузлів за допомогою рухів, що повторюються, вздовж і поперек, кінчиками пальців або всією долонею.

1. У КОЛІ

Актори сідають у коло один за одним, кожна людина кладе свої руки на плечі людини попереду, щоб зберегти дистанцію приблизно на відстані витягнутих рук. Потім усі з заплющеними очима намагаються знайти затверділі точки у тілі свого партнера: в шиї, навколо вух, голови, плечей, хребта. Через кілька хвилин такого масажу попросіть усіх повернутися на 180 градусів, не розплющуючи очей, обертаючись у напрямку до центру кола (щоб уникнути зіткнень) – так, щоб усе коло зрештою дивилося в протилежному напрямку. Дайте групі можливість робити масаж іще впродовж декількох хвилин. Потім попросіть усіх лягти на спину й опертися на людину, що сидить позаду, так, щоб вона продовжила масаж, але цього разу масаж обличчя.

Варіація

Обличчям до обличчя. Та сама вправа, але актори стоять у два ряди, дивлячись один на одного. Партнери масажують обличчя один одного, як і в попередній вправі.

2. РУХ ПОВЕРТАЄТЬСЯ

Так само, як і в першій вправі цього циклу, з єдиною поправкою: один актор починає повторювану дію (ритмічне постукування, стискання тощо) з плечем людини, що сидить попереду, а ця людина, у свою чергу, має повторити ту саму дію з людиною, що сидить попереду неї, і так далі, доки рух не повернеться до людини, яка його почала. У цей момент ініціатор змінює рух або ритм (або рух та ритм одночасно).

3. МОРСЬКІ ХВИЛІ

Двоє партнерів приблизно одного зросту стоять спиною один до одного. Партнерка А намагається розмістити свої сідниці на попереку партнера Б та спирається на нього. Партнер Б нахиляється, обхоплює руками свої коліна так, щоб партнерка А могла «лягти» на його спину. Поступово, акуратно партнер Б бере на себе вагу партнерки А так, щоб ступні партнерки А відірвалися від землі. Щойно партнерка А стійко та зручно розташується на спині партнера Б, Б починає повільно рухатися вгору та вниз так, щоб партнерка А відчувала, ніби вона пливе на

морських хвилях – розслаблено, спокійно, без напруги, без страху. Через декілька хвилин партнери міняються ролями. Можливо, люди захочуть спробувати спочатку наступну варіацію цієї вправи.

Варіація

Та сама вправа, але потрібно ще дві людини, щоб наглядати та допомагати. Попередню вправу не так просто виконати. Найбільш розповсюджена помилка партнера А – намагатися розмістити свої сідниці на сідницях партнера Б замість того, щоб розмістити свої сідниці на попереку партнера, над сідницями. Іншою проблемою може стати брак довіри з боку партнера А. Щоб зарадити цьому, можна зробити ту саму вправу, яка в будь-якому разі дуже заспокоює, з одним або двома асистентами по боках для гарантії безпеки партнера А.

4. РУХОМИЙ КИЛИМ

Усі лежать на спині на підлозі з витягнутими за головою руками. Перша людина лежить ногами в один бік, друга – ногами в протилежний бік, і так далі по черзі, таким чином, щоб руки й плечі всіх учасників лежали поруч, але голови були направлені у протилежні сторони. Всі підіймають руки в повітря. Одна людина розташовується на піднятих руках, і люди, які лежать на підлозі, рухають тіло цієї людини вздовж ряду так, ніби вона сидить на рухомому килимі. На другому кінці стоїть людина та чекає на актора, що рухається по «килиму», щоб поставити його на землю в кінці ряду тіл. Той же, коли дістається до кінця, також лягає на підлогу та разом з іншими очікує на другого мандрівника по «рухомому килиму» і так далі, доки всі учасники не побувають на «килимі».

Італійська варіація

Усі лежать на підлозі на спині, головами та тілами в одному напрямку. Перша людина в ряду починає котитися по тілах інших учасників, поки не дістанеться іншого кінця ряду. Щойно вона лягає у кінці рядка, друга людина робить те саме, потім третя і так далі.

Едемська варіація

Всі лежать на підлозі на спині, голова кожного біля ніг його сусідів. Цього разу між тілами залишається невелика відстань. Одна людина лягає на тіла перших трьох учасників упоперек, під прямим кутом до них. За сигналом ті, хто лежить на підлозі, починають котитися в одному напрямку. Людина, яка лежить зверху, теж рухається разом з ними. Потім слідує друга людина і так далі.

5. МАСАЖ СПИНИ

Два актори стоять спинами один до одного, кожен намагається масажувати спину іншого своєю спиною, ніби кінь, який треться об дерево.

6. ДЕМОН

Спосіб струсити напругу. Акторка стрибає з однієї ноги на іншу, роблячи такі рухи руками, ніби вона намагається струсити з себе краплі води або вигнати зі свого тіла біса (в тих країнах, де біси існують...).

ЧЕТВЕРТИЙ ЦИКЛ: ІНТЕГРАЦІЙНІ ІГРИ

1. ЛЮДИНА ДО ЛЮДИНИ, У СТИЛІ КВЕБЕКУ

Всі розділяються на пари. Ведучий семінару називає частини тіла, які партнери повинні об'єднати, наприклад: «голова до голови»: партнери повинні торкнутися головами, або «ступня до ліктя»: ступня одного з партнерів має торкнутися ліктя іншого (і навпаки – одночасно, якщо це можливо). Гра накопичувальна, тобто коли партнери з'єднали дві частини своїх тіл, вони мусять тримати їх разом, виконуючи наступні інструкції. Актори можуть об'єднувати частини тіл будь-яким чином на свій вибір: сидячи, стоячи, лежачи тощо. Після чотирьох-п'яти команд, які сплутали пари разом та довели гру до межі фізичних можливостей, ведучий семінару кричить: «Людина до людини», тоді пари розділяються, кожна людина знаходить собі нового партнера, і процес починається знову. Людина, яка озвучує інструкції, може змінюватися.

2. ВЕДМІДЬ З ПУАТЬЄ

Одна із учасниць зображує ведмедя з Пуатьє (французького міста, де грають у цю гру). Вона повертається спиною до інших учасників, які грають лісничих. Ті займаються своїми лісничими справами: рубають дрова, висаджують рослини, звалюють дерева, роблять перекур – що завгодно. Через деякий час ведмідь повинен гучно загарчати, після чого всі лісоруби мають упасти на землю та прикинутися мертвими, не роблячи ані найменшого руху, ніби від цього залежить їхнє життя. Після чого ведмідь підходить до кожного з них, час від часу видаючи рев, торкається, штурхає, лоскоче їх, пробує все, що спадає на думку, щоб змусити учасників сміятися, змусити рухатися. Коротше кажучи, мета ведмедя полягає в тому, щоб змусити «лісничих» розкрити, що вони живі. Коли ведмедю це вдається, лісничий, що видав себе, стає другим ведмедем, і вже два ведмеді вирушають робити те саме з іншими лісниками, які все ще намагаються не рухатися. Поступово з'являються три ведмеді, чотири тощо.

Ця вправа дуже цікава, оскільки вона утворює ефект, прямо протилежний її керівному принципу. Головний принцип такий: якщо лісоруб зможе приспати свої почуття, якщо він зможе нічого не відчувати, нічого не бачити, нічого не чути, якщо він зможе успішно вдавати мертвого, ведмідь не буде його атакувати, адже ведмеді не їдять мертвих людей. Але вказівка «Не відчувай нічого» викликає абсолютно протилежну реакцію, і всі відчуття стають надзвичайно гострими: ти відчуваєш значно більше, чуєш значно краще тощо. Страх робить нас надчутливими!

3. СТИЛЕЦЬ

Актор сидить на стільці, стискаючи ноги разом. Він обіймає за талію другого актора, який сидить на колінах першого та обіймає за талію третього актора, який сидить уже у нього на колінах, і так далі, доки всі учасники не опиняться один у одного на колінах, тримаючи ноги разом, при цьому перша людина все ще сидить на стільці. Потім усі актори починають декламувати в унісон: «ліва, права, ліва, права» та пересувати свою праву та ліву ногу в ритм вигукам. Тоді стілець забирають, але ніхто не падає, адже всі актори сидять, тримаючись один за одного. Людина на початку ряду повинна спробувати розмістити себе під сидінням останнього актора – так, щоб сформувалося коло з людей, які сидять і все ще переставляють ноги. На цьому етапі вони можуть відпустити талії інших, адже

більше не потрібно триматися один за одного, бо всі зручно сидять.

Варіація

Три ряди людей на трьох стільцях. Або чотири. Перший у ряду повинен, як і в попередній вправі, спробувати приєднатися до останньої людини у найближчому до нього ряду.

Варіація

Така сама вправа, але цього разу її виконують у колі. Всі актори стоять по колу, обличчями у напрямку руху годинникової стрілки. Коло має бути дуже рівномірним і доволі щільним. На рахунок «один, два, три» всі повільно сідають так, щоб усі опинилися один у одного на колінах, сидячи без стільців.

4. ЧЕХАРДА

Це всім відома дитяча гра. Одна людина нахиляється та кладе руки на коліна. Партнер перестрибує через її спину, тримаючи ноги по боках, а потім нахиляється та кладе руки на коліна. Перша партнерка перестрибує через другого і так далі. Коли людей більше, можна грати в гру кумулятивно, так щоб той, хто стоїть останнім у ряду, мав перестрибувати весь ряд спин.

5. ГРА БРЕЙГЕЛЯ

Цій грі уже чотири століття. Її зображено на картині Брейгеля «Дитячі ігри». *Будьте обережні:* гра витримала випробування часом, але вона досить жорстка, і напевне не підходить для слабкодухих, тендітних та нездорових. Я описую цю вправу тут частково як цікавинку, а частково як доказ живучості ігор.

Акторка (яку називають «матуся») стоїть спиною до стіни. П'ять інших учасників стоять обличчям до неї у ряд, один за одним, усі нахилені таким чином, щоб їхні голови була розташовані між ногами людини, яка стоїть попереду, так, щоб разом вони утворювали таку собі конячку з десятима ногами. Людина, яка стоїть найближче до «матусі», кладе голову на її турботливі руки. Гра починається, коли інші актори один за одним з розбігу стрибають на коня з п'яти людей, намагаючись приземлитися якомога ближче до матусі, але не рухаючись, шойно вони торкнулися спини коня. Перша людина стрибає й або висне на коні, або падає поруч із ним. Другий учасник робить те саме. Коли стрибнули вже п'ять акторів, матуся починає розгойдувати тіло коня, щоб струсити тих, хто залишився на його спині.

Є багато версій цієї гри. У Португалії зазвичай кожен, хто стрибає, попереджає про свій стрибок криком «Заряд!». Інша варіація передбачає, що матуся обирає спосіб, у який потрібно стрибати: з криком, сміхом, плачем тощо, і учасники повинні виконувати її команди. Також у грі можуть брати участь дві команди, і виграє та команда, більше учасників якої залишаться на коні.

6. ЗАСТРЯГЛІ У БАГНЮЦІ

Два актори бігають за іншими та намагаються доторкнутися до них. Коли до когось доторкнулися, він застигає на місці, широко розставивши ноги. Вони звільняються тільки тоді, коли інший актор пройде між їхніми ногами. Гра закінчується, коли всі вже виснажені або знерухомлені в ході гри.

7. БАБУСИНІ КРОКИ

Також дуже відома гра. Актор А стоїть обличчям до стіни, спиною до інших акторів, які стоять від А на невеликій відстані та починають рухатися вперед з метою торкнутися А так, щоб того не спіймали у русі. В деяких версіях гри «А» рахує до трьох – або повільно, або, навпаки, дуже швидко – перш, ніж повернутися та побачити тих, хто до нього наближається. В інших версіях він може просто повернутися без попередження. У яку б версію ви не грали, коли А застає когось у русі, він називає ім'я цієї людини, і вона повинна повернутися на стартову позицію та почати заново. Переможцем є той, кому вдається доторкнутися до А й не бути спійманим. Ця людина стає наступним, хто стоїть обличчям до стіни.

8. БАГАТОНІЖКА

Всі сидять з розставленими ногами один за одним. Ведучий починає відлік: «Один, два, три... вперед!» Весь ряд одночасно перевертається так, щоб ноги кожного опинилися на плечах людини, що сидить попереду, а руки – на підлозі для підтримки конструкції. Таким чином ряд акторів виглядає як багатоніжка. Потім багатоніжка починає йти. Якщо потрібно, можна зробити вправу легкою, почавши з лише трьох учасників, потім додати четвертого і так далі, намагаючись досягнути більшої кількості – у такий спосіб багатоніжка зазвичай вдається краще.

9. ТАНЕЦЬ З ЯБЛУКОМ

Два партнери танцюють, стискаючи яблуко між своїми чолами (без рук). Яблуко не можна впускати.

10. ЛИПКИЙ ПАПІР

Одна особа стоїть у центрі. Інші торкаються її або один одного та після кожного контакту листок паперу розташовується між частинами тіла, що стикаються. Особа в центрі починає рухатися та вся група повинна рухатися з нею, при цьому листки паперу повинні залишатися там, де є, і не падати. Будь-яка частина тіла може використовуватися як точка контакту, крім рук: голова, плечі, шия, сідниці, будь-що.

11. ДЕРЕВ'ЯНИЙ МЕЧ ПАРІСА

Дві команди стоять одна навпроти одної, попереду кожної групи – лідер. Вони починають дуель, ніби тримаючи в руках дерев'яні мечі, і завдають удари по черзі. Кожен лідер може завдати шість різних видів ударів:

- 1) наче намагаючись відрубати голову лідеру протилежної команди – в цьому випадку протилежна команда має одночасно присісти;
- 2) наче намагаючись відрубати ноги – у цьому випадку вся команда підстрибує;
- 3) завдаючи удар зліва, актори відстрибують праворуч;
- 4) те саме праворуч – актори відстрибують ліворуч;
- 5) ніби завдаючи удар чітко посередині — актори відстрибують праворуч, якщо вони праворуч від середини, і ліворуч, якщо вони зліва;

б) лідер робить випад мечем уперед, тоді його противники мають відстрибнути назад.

Гра починається з того, що ведучий наказує лідерам груп робити по одному удару по черзі. Після цього лідери змінюються. Ведучий семінару може запропонувати робити два удари поспіль, потім три, чотири, п'ять. Після цього ведучий семінару дозволяє лідерам (які повинні часто змінюватися) боротися так, як вони забажають.

12. АМЕРИКАНСЬКИЙ ФУТБОЛ (АБО «БРИТАНСЬКИЙ БУЛЬДОГ»)

Усі стоять біля однієї стіни, окрім однієї людини, яка стоїть біля протилежної стіни. Ведуча семінару кричить: «Поїхали!», і всі намагаються дістатися до протилежної стіни, за винятком того єдиного актора, який стоїть навпроти. Він намагається спіймати одного з акторів. Той, кого спіймали, теж стає ловцем. Тоді всі інші актори біжать назад до першої стіни, а два ловці намагаються спіймати ще двох. Потім чотири намагаються спіймати чотирьох тощо. Кожен ловець може ловити тільки одну людину за раз.

Варіація

Так само, як у попередній версії, за виключенням того, що ловці повинні тільки торкатися людей, щоб спіймати їх, і можуть торкатися більш ніж однієї людини одночасно. У цій версії гри менше насильства.

Варіація

Те саме, що у попередній варіації, але ловці повинні триматися за руки.

13. ТРИ ІРЛАНДСЬКІ ДУЕЛІ

Три виснажливі захопливі дуелі. Група ділиться на пари приблизно однієї статури.

Перша дуель: партнери стоять один навпроти одного, тримаючись руками за коліна і час від часу міняючи коліна. Мета гри – набрати бали, торкаючись колін партнера, водночас намагаючись не дати партнеру торкнутися своїх колін. За кожне торкання нараховується один бал. Перемагає той, хто першим набрав три бали.

Друга дуель: найкраще проводити цю дуель босоніж або у взутті приблизно одного типу! Партнери стоять навпроти один одного, переступаючи з ноги на ногу так, щоб в один момент тільки одна нога стояла на підлозі. Кожен партнер намагається торкнутися поверхні ступні іншого партнера, бажано не сильно наступаючи на неї. Знову ж таки, один бал за кожне дотик. Перемагає той, хто першим набрав три бали.

Третя дуель: знову партнери стоять навпроти один одного, але тепер кожен тримає одну руку попереду, витягнувши вказівний палець (наче меч), а другу тримає за спиною з відкритою долонею (ціль). Кожен намагається заробити бали, торкнувшись своїм «мечем» цілі партнера. Перший, хто набрав три бали, перемагає.

14. МАЛЕНЬКІ ПАКЕТИ

Версія дуже відомої дитячої гри, ідеальна для розвитку концентрації учасників. Учасники збираються у невеличкі колони по три людини, які стоять одна за одною, всі колони дивляться в одному напрямку на уявну центральну точку, всі на однаковій відстані від цієї точки. Дві людини, які не стоять у колонах, є мисливцем та жертвою. Жертва повинна тікати від мисливця, і щоразу, коли жертва ризикує бути спійманою, вона може зайняти місце людини на початку чи у хвості будь-якої колони. Якщо жертва стає на початку колони, остання людина в ряду стає жертвою та має тікати. Якщо жертва займає місце у кінці колони, тікати повинна людина з початку колони. Якщо мисливець ловить жертву, вони міняються ролями, нова жертва тікає, а новий мисливець рахує до п'яти (щоб жертва мала час втекти), і гра триває.

Варіація

Всі люди, які стоять у позиції на початку колони, повинні рахувати від одного до двадцяти, і, коли відлік досягне двадцяти, вони також стають жертвами і повинні намагатися втекти від мисливця – тепер у грі буде більш ніж одна жертва. У рядах постійно має бути не більше трьох осіб.

15. КІТ І МИШКА

Дві варіації добре відомої гри, схожої на попередню гру. У кожної людини є партнер, з яким вони тримаються за руки та пересуваються простором, за винятком двох людей, які грають самі по собі – кота та миші. Кіт полює за мишею, як завжди.

Версія перша: якщо миша не хоче, щоб її спіймали, вона може приєднатися до будь-якої пари, узявшись за руку одного з партнерів. Тоді інший партнер стає мишею і має тікати. В жодному разі не може бути груп із трьох людей, які тримаються за руки. Як і в попередній грі, можна домовитися, що у разі, якщо кіт ловить мишу, вони обмінюються ролями та, після невеличкої паузи, протягом якої миша має час втекти, гра триває.

Версія друга: як і в попередній версії, миша може в будь-який момент зачепитися за одну людину в парі, вивільняючи людину з іншого боку пари, але в цій версії звільнена людина стає не мишею, а котом, а старого кіт стає мишею та має тікати. Знову-таки, якщо кіт ловить мишу, вони міняються ролями.

16. ПРИСВЯЧЕНО ТЕКСУ ЕЙВЕРІ: КІТ І СОБАКА (СОБАКИ)

Варіація другої версії попередньої гри в «кота і мишку», в якій на початку гри мисливець та жертва є собакою та котом. Коли кіт почувається у небезпеці та ризикує бути спійманим, він, як і раніше, приєднується до пари, беручи одного з партнерів за руки. У цій версії людина з іншого боку пари стає більшою собакою, яка починає переслідувати меншу собаку, доки та не приєднається до іншої пари; тоді друга людина з цієї пари стає ще більшою собакою і так далі. Коли відбувається кожне перетворення, тобто у момент звільнення, перед тим як нова більша собака починає переслідування, вона повинна підстрибнути у повітря та гавкнути, як собака з мультфільму, при кожному наступному перетворенні стри-

бок має бути вищим, а гавкання — голоснішим.

У всіх версіях цієї гри деколи необхідно заохочувати жертву не чекати небезпеки, щоб приєднатися до пари, а робити це досить часто. Вся гра полягає у перетвореннях, тому краще, щоб заміни відбувалися якомога частіше.

17. ХУСТКА (АБО «КАПЕЛЮХ», АБО «СОБАКА З КІСТКОЮ»)

Два ряди людей, які стоять пліч-о-пліч, розташовуються один навпроти одного на відстані кількох метрів. Обидва ряди пронумеровані в різних напрямках так, що у грі з 12 людей кожна колона буде пронумерована від одного до шести, і номер 1 у першій колоні буде стояти навпроти номера 6 з іншої колоні, 2 навпроти 5, 3 навпроти 4 і так далі. Ведучий семінару вигукує номер, і дві людини, яким присвоєно названий номер, повинні спробувати вибігти з ряду та схопити хустку (або капелюх, або інший предмет), що лежить десь посередині на умовній лінії, яка розділяє дві групи. Людина, яка схопила хустку, повинна спробувати повернутися з нею до своєї колоні, уникнувши контакту з гравцем із протилежної команди.

Варіація

Якщо один гравець тримає об'єкт, і його торкається гравець із іншої команди до того, як він повернеться у свій ряд, він має кинути об'єкт на місці. Обидва гравці тепер можуть спробувати знову взяти предмет і віднести у свій ряд, знову уникаючи контакту. Це може відбуватися скільки завгодно разів, аж поки об'єкт опиниться в тому чи іншому ряду.

Варіація

Правила такі самі, як у першій версії, за винятком того, що цього разу ведучий семінару стоїть між рядами, тримаючи хустинку або капелюх, і учасники не мають права перетинати центральну лінію.

Варіація

Ведучий може вигукувати два або три номери за раз, і ці четверо або шестеро гравців грають одночасно.

18. ДОБРИЙ ДЕНЬ

Особливо добре використовувати цю вправу, починаючи форум-театр із великою кількістю людей, які ніколи раніше не зустрічалися. Кожен має потиснути руку незнайомцю та назвати своє ім'я. Відпустити руку незнайомця можна тільки тоді, коли ви потиснете руку іншої людини, якій ви теж називаєте своє ім'я, і так далі.

Варіація

Коли людей небагато, в другій половині гри людина повинна назвати ім'я людини, яку вона зустріла, а не своє.

19. CADAVRE EXQUIS (АБО «НАСЛІДКИ»)

Французьку назву цієї гри (що означає «вишуканий труп») запозичено в сюрреалістичних поетів. Ця гра може бути малювальною або словесною. В першому випадку кожна людина малює щось у верхній половині аркуша паперу та згинає його таким чином, щоб наступному учаснику було видно тільки кілька ліній на краю малюнку. Потім наступна людина малює щось, виходячи з тих ліній, які видно на аркуші, й орієнтуючись на те, що ці фрагменти їй нагадують. Потім цей другий учасник також згинає аркуш таким самим чином, щоб наступній людині було видно лише кілька штрихів — і так далі, доки всі аркуші не будуть заповнені малюнком. Наприкінці аркуші паперу розгортають та всім демонструють.

Варіація

У словесній версії гри один актор починає розповідати історію, яку продовжує другий актор, і так далі, доки вся група не зробила свій внесок в історію. Цю гру можна проводити таким самим чином, як і версію з малюнками. У цьому разі половина групи бере активну участь у грі, а інша половина виступає в якості глядачів. Один актор заходить до кімнати, говорить кілька речень і повторює тільки кілька останніх слів, коли до кімнати заходить наступний гравець. Також можна використати диктофон — так уся група може грати одночасно, тоді історію записують і програють для всіх гравців наприкінці гри.

Такі ігри здаються цілком невинними з першого погляду, але вони можуть дуже стимулювати уяву.

20. ПАРАШУТ

Справжній парашут кладеться посередині кімнати, всі тримають його за край та роблять хвилі за його допомогою. Одна людина ховається під шовковою тканиною парашута, а друга намагається спіямати її. Хвилювання шовкової тканини допомагає людині, що ховається.

21. БАЛАНСУВАННЯ З ПРЕДМЕТОМ

Кожен актор бере якийсь предмет, великий або маленький, але такий, з яким досить легко працювати, і торкається підлоги якомога меншою частиною площі свого тіла (так само, як у вправі «Мінімальний контакт із поверхнею» — стор. 68). Водночас актор робить те саме зі своїм предметом, що мусить «подорожувати» по всій поверхні тіла актора. Потім Джокер каже акторам обмінятися об'єктами, і кожен актор продовжує вправу, граючись із другим об'єктом, переміщаючи його по поверхні свого тіла, водночас контактуючи різними частинами свого тіла з підлогою, постійно їх змінюючи. Після цього відбувається другий обмін предметами, і за якийсь час Джокер говорить акторам взяти знову свій перший об'єкт і вийти з ним із гри, віддавши останній об'єкт, з яким вони гралися, людині, від якої вони отримали свій об'єкт — і так далі, доки гра не скінчиться.

П'ЯТИЙ ЦИКЛ: ТЯЖІННЯ

Це дуже довгий цикл.

Усе повинно відбуватися у дуже м'якій формі, без натиску чи напруги. Кожна людина має прагнути дослідити силу тяжіння – об'єктивно існуючу силу, що тягне нас до землі двадцяти чотири години на добу. Йдеться про неймовірно потужну силу – силу, еквівалентну нашій вазі! Якщо я простягаю свою руку, то повинен докладати неабияких зусиль, щоб утримувати її в такому стані, інакше вона впаде. Якби я не докладав величезних зусиль, впала б і моя голова, адже немає жодної підстави, щоб вона залишалася у вертикальному положенні на моїй шії. Якби я не докладав певних зусиль, мій язик не залишався би в моєму роті, мої коліна зігнулися б, мій пупок торкнувся би землі. Такою є природа цієї нескінченної боротьби людського тіла з силою тяжіння.

Усі перелічені подвиги потребують зусиль. Однак цей тягар такий буденний, що часом ми навіть не усвідомлюємо, що це відбувається. Цілий день кожного дня ми робимо ці надзвичайні зусилля, навіть не усвідомлюючи цього.

Та навіть якщо ми не усвідомлюємо цих зусиль, наше тіло їх глибоко відчуває. І часом ми говоримо щось на кшталт: «Я нічого не зробила, але втомилася». Але перша частина речення – це неправда: ми цілий день не давали нашому языку вивалитися з рота, нашим колінам зігнутися, а нашій голові звалитися на землю. Це вже не «нічого». Це набагато більше, ніж «нічого». Ці зусилля такі ж гігантські, як і сила, якій ми повинні протидіяти все своє життя.

Щоб боротися з цією силою, щоб бути спроможним витрачати свої зусилля у необхідному обсязі якомога економнішим чином, тіло механізує свої рухи та завжди знаходить найбільш економний спосіб ходити, сидіти, працювати тощо. Це одночасно добре та погано, адже хоча це й зберігає енергію, але й обмежує можливості нашого тіла для самовираження, що зрештою призводить до того, що ми одягаємо на себе негнучкі маски.

Ці вправи допомагають нам усвідомити та розпізнати ці механізації. В цьому циклі вправ усі м'язи тіла постійно напружуються та розслабляються, тому треба проявляти обережність. Також у кінці вправи треба впевнитися, що ви закінчуєте на позитивній ноті перемоги над силою тяжіння, інакше у акторів може з'явитися відчуття, що вони більше ніколи не зможуть рухатися!

1. ГОРИЗОНТАЛЬНА ПОСЛІДОВНІСТЬ

1. Не рухаючи рештою тіла (воно повинно залишатися статичним), актор витягує шию та голову вперед. Партнер може допомогти йому таким чином: торкнутися носа свого партнера, а потім одразу відтягнути палець, а ніс повинен слідувати за пальцем так довго, як це можливо, настільки далеко від тіла, наскільки вдасться. Всі рухи слід виконувати на одній горизонтальній лінії.

2. Знову не рухаючи іншими частинами тіла, актор рухає головою та шиєю назад на одній площині, настільки далеко, наскільки це можливо. Знову ж таки, партнер може асистувати за допомогою пальця, щоб направляти рух та впевнитися, що цей рух є прямолінійним та горизонтальним.

3. Актор рухає шиєю наліво, намагаючись тримати голову рівно та направляючи її в сторону лівого плеча, витримуючи рух у горизонтальній площині. Партнер

може допомогти, доторкнувшись пальцем до вуха виконавця вправи. Щоб полегшити вправу, актор може схрестити руки над головою та намагатися торкнутися свого ліктя вухом. Цей боковий рух головою нагадує аналогічний рух, наявний у деяких східних танцях.

4. Та сама вправа, але направо.

5. Всі попередні рухи повинні бути прямолінійні та горизонтальні, ніс має рухатися у площині, паралельній землі. У цій вправі актор рухає шиєю по колу, намагаючись торкнутися уявних найдальших точок носом попереду та позаду, справа та зліва. Погляд мусить бути зафіксований на одній точці, щоб усі рухи робилися шиєю, а голова завжди залишалася на тій самій відстані від землі, не нижче й не вище.

6-10. Ті самі вправи для грудної клітки. Вся грудна клітка повинна рухатися спереду назад і зліва направо та роздуватися при диханні. Рекомендована схема дихання для цієї вправи така: вдих, коли грудна клітка рухається назад, та видих, коли вона рухається вперед. Тобто в порядку, протилежному звичній схемі дихання.

11-15. Ті самі вправи для таза.

16-19. «Маріонетка». Акторка тримає одного зі своїх колег за комірець сорочки, а той дозволяє своїй голові вільно звисати, ніби у маріонетки. Голова не повинна мати самостійної реакції, і якщо до неї торкаються, вона повинна рухатися тільки під дією сили тяжіння. Акторка керує своєю маріонеткою.

Потім те саме роблять з головою та правою рукою. Інші частини тіла повинні залишатися нерухомими. Права рука та голова мають бути цілком слухняними й реагувати тільки на дії партнера та на силу тяжіння.

Потім повторіть те саме з лівою рукою.

Потім та сама партнерка тримає актора за талію, і вся верхня частина тіла розслабляється та обвисає.

20. Актор імпровізує з переліченими вище базовими рухами, створюючи ті образи, які він бажає. Наприклад, використовуючи образ друкарської машинки, де його голова виконує роль каретки, реагуючи на рухи його пальців на уявній клавіатурі: коли пальці доторкаються до клавіш, голова рухається наліво або різко повертається назад (повернення на початок рядка), потім натискається клавіша назад, клавіша великої букви (голова підіймається вище), клавіша червоного шрифту (голова повертається направо) тощо.

2. ВЕРТИКАЛЬНА ПОСЛІДОВНІСТЬ

1. Акторка сидить на землі, ноги та руки широко розведені в боки й утворюють прямий кут, умовно розділяючи її тіло вертикально на дві рівні частини — кожна з однією рукою, ногою, плечем, з половиною голови, половиною тазу, половиною грудної клітки. Акторка рухається у такому вигляді за допомогою сидниць, спочатку рухаючи вперед праву сторону тіла, потім — ліву, при цьому обидві час-

тини тіла повинні рухатися настільки незалежно одна від одної, наскільки можливо, рухи мають бути якомога більш ізольованими один від одного.

2. Зробивши декілька таких «кроків» уперед, усе ще тримаючи руки та ноги витягнутими, акторка повертається задом наперед у ту точку, звідки вона починала рухатися.

3. ПОСЛІДОВНІСТЬ ПРЯМОЛІНІЙНИХ ТА КРУГОВИХ РУХІВ

Важливо розуміти всю динаміку цієї вправи, перш ніж почати її робити. Особливо треба мати на увазі те, що сказано в останньому абзаці цього розділу (стор. 91) про необхідність контролювати швидкість рухів учасників, давати їм час перепочити, а потім належно заохочувати їх почати рух знову.

1. Актор рухається тільки за допомогою прямих рухів ніг, рук та голови, наче робот. Рухи повинні бути наче обірваними, без визначеного ритму – неочікуваними, можливо навіть дивними. Не можна розмахувати руками, адже це округлі рухи. Всі частини тіла повинні рухатися.

Дуже часто в цій вправі актори роблять різкі, рвучкі рухи, яких треба уникати. Хоча рухи мають бути прямі, вони все ж можуть залишатися легкими та різноманітними.

Що ж до прямолінійності рухів, то її найлегше досягти, пояснивши людям, що їхні кінцівки повинні залишатися паралельними до стіни, підлоги або стелі, або до будь-яких діагоналей, які є у приміщенні.

2. У наступній вправі актор рухається тільки за допомогою округлих рухів: кругових, овальних, спіральних, еліптичних тощо. Руки обертаються водночас зверху донизу, спереду назад; голова має описувати криві по відношенню до землі, рухаючись вгору та донизу, ніколи не залишаючись на одному рівні. Ноги та все тіло також рухаються вгору-вниз. Рухи повинні бути безперервні, ніжні, ритмічні та повільні.

Повторюйте ці рухи декілька разів, водночас намагаючись вивчити (відчути) активність чи бездіяльність усіх м'язів під час реалізації рухів. Тільки після повного вивчення (відчуття) одного руху учасник має перейти до іншого, не менш округлого руху. Важливо, щоб усе тіло перебувало у русі: голова, пальці, руки (долоні не можна стискати у кулаки), груди, ноги, ступні. Вправу слід виконувати повільно, без натиску, з насолодою, майже чуттєво. Вона не повинна викликати біль. Вона має розігріти тіло.

3. Поперемінні кругові та прямолінійні рухи.

4. Права сторона тіла робить кругові рухи, ліва сторона робить прямолінійні рухи. Через кілька хвилин – навпаки.

5. Верхня частина тіла робить кругові рухи, а нижня частина, нижче талії, робить прямолінійні рухи. Через кілька хвилин – навпаки.

6. Усі можливі варіації з усіма частинами тіла, які акторові вдалося контролювати та виокремлювати.

7. Рухайтесь вперед, розмежовуючи всі частини тіла якомога більше, витягуючи шию, руки та ноги до межі, намагаючись відчувати вертикальний поділ всього тіла. Спробуйте пройтися навшпиньки, роблячи прямі рухи.

Потім поступово перейдіть до дуже повільних кругових рухів. Потім згрупуйте своє тіло, втягніть усі його частини, поки всі рухи не припиняться і тіло не перетвориться на тугий маленький м'ячик. Потім зробіть те саме знову, але в зворотному порядку.

8. Зробіть всі попередні вправи знову, рухаючись у зворотному порядку.

9. Тепер учасники мусять зігнути коліна та ходити в такому положенні впродовж декількох хвилин, не випрямляючись.

10. На цьому етапі учасники можуть робити будь-які рухи, які вони хочуть (кругові або прямолінійні), в боки або назад, але ні в якому разі не ходити звичайно – вперед.

11. Тепер починається боротьба. Актори повинні спробувати докладати зовсім трохи зусиль, менше ніж необхідно для того, щоб ходити, щоб дійти від одного місця до іншого, щоб рухатися. Зовсім трохи *менше* зусиль, і майже відразу зовсім трохи *більше* зусиль, ніж необхідно. Вони мають вивчити межі двох протилежних сил – сили м'язів та сили тяжіння. Вони намагаються збалансувати силу тяжіння лише мінімально необхідною енергією. Але щоразу вони використовують трохи менше сили, ніж необхідно – важко виборена, повільна перемога сили тяжіння. Завжди треба робити то трохи менше зусиль, то трохи більше, але поступово залучати все менше і менше енергії – так, щоб з кожним разом процес руху ставав більш трудомістким. Але вони все одно повинні продовжувати – йти, повзти рачки або по-пластунськи.

12. Нарешті, через якийсь час усі облишають спроби рухатися і здаються на пошталу нерухомості. Але життєво важливо, щоб ця вправа тривала впродовж деякого часу, щоб актори не здалися миттєво, а вивчали динаміку сили і зупинялися поступово.

13. Актори залишаються лежати на підлозі. Якомога більша площа їхніх тіл повинна контактувати з землею. Вони намагаються відчувати окрему вагу кожної частини тіла: пальців – вагу кожного пальця слід відчувати окремо, а не вагу всіх пальців загалом. Те саме з головою, щелепою тощо.

14. Після цього, коли актори відчують окрему вагу кожної частини тіла, вони знову починають рухатися, цього разу у протилежному «напрямку». Спочатку рухається один палець, потім поступово починає рухатися кожна окрема частина тіла, намагаючись піднятися. Актори все ще використовують мінімально необхідну силу для руху, потім – трохи більшу, зовсім трохи більшу, а потім – зовсім трохи меншу. Цього разу вивчається підвищення рівня докладеної енергії. Рука підіймається та падає, потім підіймається знову та знову, і знову падає, але підіймається трохи вище, потім ще вище. Коліна розгинаються та гинаються, але розгинаються знову і знову. Тіло знову починає рухатися, але розслабляється і падає, а потім знову рухається.

15. Актори рухають своїм тілом, переміщують себе з неймовірними зусиллями, при

чому ці зусилля не є удаваними, тому що вони переборюють природну силу тяжіння, проти якої ми боремося кожного дня. Вони переміщають себе, використовуючи тільки найнеобхідніший обсяг сили, іноді – трохи менше, іноді – трохи більше. Вони встають. Потім падають, але мають достатньо сил, щоб знову підвестися.

16. Актори йдуть. У цій частині вправи заборонено дивитися на землю, дивитися можна тільки вперед. Йти треба трохи швидше, швидше. Потім актори йдуть та стрибають, і кожного разу вони стрибають трохи вище, всі намагаються стрибнути трохи вище, щоб відірватися від землі, вище, ще вище, вони намагаються торкнутися стелі, знову намагаються, їм майже вдається торкнутися стелі, потім вони починають кричати при кожному стрибку, вони намагаються злетіти, стрибнути якомога вище, кричати якомога голосніше. Потім всі біжать.

Ця вправа має дуже важливий поворотний момент. На першій стадії всіх учасників перемагає сила тяжіння. Це може спровокувати певний розпач, певний смуток. Тим паче, що вони дивляться на землю, вони усвідомлюють правду життя: існує жахлива сила тяжіння, з якою ми повинні постійно боротися. Коли актори досягають моменту інерції, їм треба дати можливість перепочити. Вони повинні отримати достатньо часу на перепочинок, щоб узяти себе в руки. Їх треба заохочувати піднятися, відновити свої сили, стрибнути, підняти погляд. Їм треба сказати, що сила тяжіння – це дуже потужна сила, але що кожен з них володіє силою навіть більш потужною, ніж сила тяжіння. Цей цикл має закінчуватися ейфорією (стомленою ейфорією, так, але все ж таки ейфорією).

II. СЛУХАТИ ТЕ, ЩО МИ ЧУЄМО

У цій серії актори повинні зрозуміти, що важливо знайти «внутрішні» ритми, а не намагатися відтворювати портрети людей чи, ще гірше, карикатури на них. Якщо я намагаюся продемонструвати ритм любові, ненависті, страху, не треба корчити пики, кривлятися або робити гримаси, не треба намагатися зобразити способи ходи, характерні для конкретних людей.

ПЕРШИЙ ЦИКЛ: РИТМ

1. РАУНД РИТМУ ТА РУХУ

Акторки формують коло. Одна з них заходить у коло і робить будь-які рухи, настільки дивні чи незвичні, наскільки вона бажає, супроводжуючи їх звуком у ритмі, який вона сама винайшла. Всі інші імітують її дії, намагаючись точно відтворити її рухи та звуки одночасно з нею. Потім, продовжуючи робити свої рухи та звуки, лідерка підходить до когось у колі, стає навпроти нього та викликає його зайняти її місце. Ця людина виходить у центр кола і поступово змінює рух, ритм та звук у будь-якій манері, в якій забажає. Всі повторюють дії та звуки другого лідера, потім той обирає третього лідера і так далі.

Людина у центрі кола може створювати будь-який ритм тіла та звук на свій розсуд, з однією умовою: це не повинен бути рух, який вона виконує у повсякденному житті. Не треба боятися бути смішним, незграбним або дивним. Якщо всі смішні, то ніхто не смішний!

Всі повинні намагатися повторити все, що вони бачать тачують, настільки точно, наскільки можуть – ті самі рухи, той самий голос, той самий ритм... Якщо у центрі стоїть жінка, чоловіки у колі не повинні намагатися зробити «чоловічу» версію її руху, а мусять точно відтворювати саме те, що бачать ічують, та навпаки.

Що відбувається при виконанні цієї вправи? Які механізми? Прості: намагаючись відтворити чийсь манеру рухатися, співати тощо, ми починаємо звільнятися від власних механізацій. При такому відтворенні ми ретранслюємо тій людині наше сприйняття її, і це корисно для неї, але важливіше те, що ми змінюємо власний спосіб буття багатьма різними шляхами (оскільки у центр кола виходять багато акторів).

Ми не робимо карикатури, тому що, хоча результат буде кожного разу іншим, ми все одно будемо робити це в одній манері (нашій власній). Ми намагаємося зрозуміти та відтворити точну копію зовнішності людини у центрі кола аби отримати краще уявлення про її внутрішній світ.

2. ГРА РИТМУ ТА РУХУ

Формуються дві команди. За сигналом усі члени першої команди починають робити будь-які ритмічні рухи, які спадають їм на думку, кожен робить свій рух. Потім учасників є тридцять секунд, щоб уніфікувати рухи. Якщо через тридцять секунд протилежна команда визнає, що вся перша команда робить той самий рух у єдиній манері, то вони теж починають наслідувати їх. Якщо ж протилежна

команда вважає, що перша команда рухається не в унісон, вони сповіщають про це обраному судді-Джокеру. Якщо суддя погоджується з такою думкою, тих членів команди, хто робив не ідентичні рухи, виключають із гри. Але якщо суддя не погоджується, перша група має право обрати актора, який буде виключений із другої групи. Після такої перерви гра починається заново. Якщо ж перерви немає (не було сигналу до судді), друга група починає імітувати першу, і ця команда також має тридцять секунд, щоб уніфікувати рухи, звуки та ритми.

3. ЗМІННІ РИТМИ

Використовуючи голоси, руки та ступні, всі актори створюють разом будь-який ритм. Через декілька хвилин вони починають його повільно змінювати, доки не утворюється новий ритм, і так далі, впродовж декількох хвилин.

Варіація

Кожен актор робить власний ритм, доки Джокер не дасть сигнал уніфікувати ритми. У цей момент всі намагаються віднайти спільний ритм. Через декілька хвилин Джокер дає команду «урізноманітнити» ритм, і тоді ритм збивається та знову утворюються різні ритми, до наступного сигналу про уніфікацію і так далі.

Варіація

За умовним сигналом кожен актор обирає якийсь ритм і робить рухи в цьому ритмі. Через декілька хвилин кожен актор намагається наблизитися до ритму до одного чи декількох інших акторів, обираючи тих, до кого наближається, за спорідненістю їхніх ритмів. Потроху ті, чий ритм найбільш споріднені, намагаються настільки уніфікувати свої ритми, щоб уся група зрештою відтворювала практично той самий ритм та рух. Цього може і не відбутися – це не має значення, якщо сформовані підгрупи мають свої чітко визначені ритми та рухи.

4. МАШИНА РИТМІВ

У цій вправі особливо важливо, щоб актори справді грали внутрішній ритм: машина – це щось очевидно механічне, тому не треба демонструвати зовнішні аспекти людей. У цій грі йдеться про «машини ритмів», і навіть тоді, коли Джокер просить актора показати машину Ріо чи Мехіко, актори не повинні зображати «*malandros cariocas*»²⁵ або чоловіків у сомбреро, що спочивають під кактусом. Мета гри – розкрити внутрішні ритми, а не зовнішню стереотипну поведінку. Часом ритм соціального ритуалу можна продемонструвати, підтримуючи той самий ритм, але зі зміною темпу, роблячи його повільнішим або швидшим, замість того, щоб кривляти когось. Це вправа на ритми, а не на образи.

Актор виходить у центр і зображає, що він є рухомою частиною складної машини. Він починає робити рухи своїм тілом, механічні, ритмічні рухи, і вимовляти звуки, які їх супроводжують. Усі інші актори дивляться та слухають, стоячи довкола

²⁵ Місцевий просторічний вираз у Ріо: «*carioca*» означає «з Ріо де Жанейро», «*malandros*» означає «шахраї». В Лондоні це могло б звучати так: «Погані хлопці з Ріо». – Е.Дж.

машини. Друга людина приєднується та доповнює машину іншою частиною цього механічного апарату (своїм тілом), з іншим рухом та звуком. Третій актор, дивлячись на перших двох, приєднується та робить те саме, так щоб зрештою всі учасники стали частиною цієї єдиної машини, синхронізованої та множинної.

Коли всі стали частинами машини, Джокер просить першого актора прискорити свій ритм, а всі інші повинні слідувати цій модифікації, адже машина є єдиним цілим. Коли машина ось-ось загрожуватиме вибухнути, Джокер просить першу людину трохи уповільнитися, поступово знижувати темп, аж поки вся група не зупиниться одночасно. Це непросто, зупинитися одночасно, але це можливо.

Для того, щоб усе спрацювало як належить, кожен учасник повинен докласти зусиль та уважно прислухатися до всього, що він чує.

Варіація

Любов та ненависть. Та сама вправа з такою модифікацією: всі учасники повинні зображати «машину любові», а потім – «машину ненависті». Але всі вони мусять залишатися саме частинами машини, а не людьми. Вони можуть використовувати тільки рухи та звуки, але не слова.

Варіація

Та сама вправа, але про регіони однієї країни, з яких походять учасники семінару: Німеччини (пруська машина, баварська машина, берлінська машина), Франції (бретонська машина, паризька чи марсельська машина тощо). Або про політичні партії: у Британії – машини старих лейбористів, нових лейбористів, консерваторів, ліберальних демократів, шотландських націоналістів, Національної партії Уельсу, Партії зелених, Соціалістичної робітничої партії тощо, в США – машини республіканців та демократів.

Варіація

Різноманітні види театру та кіно: німі фільми, цирк, опера, мильна опера, агітпроп тощо.

Варіація

Машини на теми, з якими зараз працює група: бюрократія, авторитаризм, сексизм, расизм тощо. Це неймовірно допомагає створити образи для сцен.

Варіація з «Гамлетом»

Машина п'єси, персонажа або ситуації. В цьому разі завдання акторів – не обов'язково уніфікувати, а структурувати відносини між собою.

Це неймовірно, наскільки ідеологія групи, її політична позиція може проявитися в ритмі звуків або рухів. Спосіб мислення людей та речі, які вони засуджують, швидко стають очевидними у цій вправі.

5. ПЕРУАНСЬКА ГРА З М'ЯЧЕМ

Ця гра здається більш заплутаною, ніж вона є насправді. По суті вона представляє собою низку обмінів уявними м'ячами. Кожний учасник уявляє, що він володіє м'ячем: футбольним, тенісним, м'ячем для пінг-понгу, пляжним м'ячем, будь-яким іншим видом м'яча. Учасники уявляють, з якого матеріалу зроблено їхній м'яч, і граються з ним у повторюваному ритмі, щоб усе їхнє тіло було залучене до гри, а голос відтворював ритмічний звук, який асоціюється саме з їхнім типом м'яча. Учасники мають кілька хвилин, щоб налагодити рівномірні, повторювані, ритмічні дії та звуки, які вони будуть відтворювати, рухаючись простором.

За декілька хвилин Джокер каже: «Знайдіть партнера». Тоді кожен учасник знаходить партнера, і обидва партнери продовжують гратися з власними м'ячами один навпроти одного, водночас уважно вивчаючи найменші деталі м'яча свого партнера, його рухи та звуки. Десь через хвилину одночасної гри та спостереження Джокер каже: «Один, два, три – поміняйтеся м'ячами», і кожен партнер повинен негайно взяти м'яча свого партнера, перейнявши також його рухи та звуки якомога точніше. Тоді всі починають рухатися простором зі своїм другим м'ячем.

Після невеликої перерви Джокер знову говорить: «Знайдіть партнера», гравці знаходять іншого партнера і потім за командою «Поміняйтеся м'ячами» міняються м'ячами вдруге. Гра продовжується, і те саме відбувається з третім м'ячем. Потім вся послідовність дій повторюється знову з четвертим м'ячем.

Нарешті Джокер дає команду: «Візьміть свій перший м'яч!». Починаючи з цього моменту, учасники повинні спробувати знайти м'яч, з яким вони починали цю гру, водночас продовжуючи грати з останнім м'ячем, який вони отримали. Щойно вони побачать свій перший м'яч, вони підходять до людини, яка з ним грає, говорять: «Це мій м'яч – ти виходиш із гри». Тоді ця людина виходить з гри та стає осторонь, і якщо вона досі не знайшла свій перший м'яч, то продовжує шукати його, дивлячись зі сторони. Коли вона помічає свій м'яч, то підходить до людини, яка з ним грає, та інформує його у тій самій манері. Гра триває до того моменту, доки всі не знайдуть м'ячі, з якими вони починали гру.

Якщо до кінця гри досі залишаються ті, хто не впізнав свого першого м'яча, ви можете спробувати простежити шляхи їхніх м'ячів, запитуючи, з ким вони мінялися м'ячами з самого початку, потім – з ким помінялися м'ячами наступні люди і так далі, доки не встановиться останній «власник» м'яча. Деколи майже неможливо простежити «генеалогію» м'ячів, але це може бути гарною ілюстрацією того, як рухи та звуки можуть змінюватися, особливо якщо попросити кожного гравця, який брав участь в «історії» конкретного м'яча, продемонструвати, як він із ним грався. Наприкінці вправи три версії гри з тим самим м'ячем можна продемонструвати поруч, щоб відчуті різницю.

6. СЕРІЯ ХЛОПКІВ

Як і в попередній вправі, її простіше виконувати, ніж пояснювати. Сидячи на підлозі у колі, всі учасники починають вибивати долонями ритм на своїх колінах. Усі

повинні намагатися слухати ритми, який вони чують, та розробити єдиний простий ритм.

Щойно цієї мети досягнуто, одна людина (А) підіймає руки та, відповідно до обраного ритму, надсилає простий хлопок до людини праворуч (Б), яка робить хлопок одночасно з партнером ліворуч. Б передає свій хлопок людині, що знаходиться праворуч від неї (В) і так далі. Таким чином ми почуємо хлопки пари А-Б, пари Б-В, пари В-Г, що йдуть у напрямку проти годинникової стрілки та в темпі з фононим ритмом, який всі інші учасники групи продовжують вибивати на колінах.

Потім додається один хлопок по колінах актора, що отримує хлопок від сусіда, перш ніж передати цей хлопок далі. Таким чином ми чуємо спершу одночасний хлопок А та Б, потім хлопок Б по своїх колінах, потім БВ роблять хлопок разом, В робить хлопок по своїх колінах і так далі. Знову ж таки це звучить у ритм із фононим ритмом.

Коли група добре натренувалася плескати на одній хвилі, ви можете прискорити темп, зберігаючи обраний ритм.

Потім Джокер, який перебуває за межами кола, може іноді говорити «Наліво» або «Направо», і тоді гравці повинні змінити напрямок руху хлопків наліво чи направо (у відповідності до інструкцій).

Наступний крок Джокера – дати команду першому гравцю в колі посилати не один хлопок, а декілька, з короткими інтервалами. Таким чином, у колі одночасно будуть ходити декілька хлопків.

Нарешті Джокер говорить: «Поїхали», і тоді хлопки треба передавати в будь-якому напрямку, окрім як направо чи наліво, щоб усі були уважні та спостерігали всіма учасниками в колі, аби завжди знати, куди спрямовано хлопки.

7. «ВЕСТСАЙДСЬКА ІСТОРІЯ»²⁶

Ця гра має таку назву через її схожість із різноманітними танцювальними рухами у фільмі з аналогічною назвою.

Формуються дві команди, які стоять у два ряди один навпроти одного, а лідер кожної команди – на декілька кроків попереду своєї команди, по центру. Лідер першої команди повинен зробити ритмічний рух уперед, що супроводжується ритмічним звуком, шість разів поспіль. Таким чином, лідер робить шість рухів вперед. Після першого або другого повтору члени його команди повинні схопити заданий ритм руху та звуку та приєднатися до лідера, рухаючись вперед усім рядом услід за лідером. Коли лідер наближається до протилежної команди, ця команда повинна відступати на ту саму відстань.

Після шостого повтору лідер залишає центральну позицію та приєднується до команди в кінці ряду. Інша лідерка займає центральне місце та стає навпроти

²⁶ Так само, як у грі «Карнавал у Ріо», та в деяких інших іграх з цієї книги, я помітив, що коли група вперше виконує цю вправу, її члени виявляються більш креативними, якщо заздалегідь не знають назви цієї гри (тобто вони не намагаються бути схожими на героїв фільму або поводити себе як люди на карнавалі). – Е.Дж.

лідера протилежної команди, який запускає такий самий процес: шість повторів ритмічних рухів уперед разом зі звуками, які копіюють члени його команди, в той час як протилежна команда відступає у такому ж темпі. І так далі, по черзі наступаючи та поступаючись, доки член кожної команди не спробує себе у ролі лідера. Може з'явитися тенденція до використання повторюваних агресивних рухів та звуків – у цьому випадку важливо, щоб ведучий наставляв акторів робити також і м'які рухи та низькі звуки, складні та різноманітні, не просто «пум, пум, пум».

Варіація

Учасники мусять використовувати конкретні визначені частини тіла, щоб робити ритмічні рухи.

8. ПОРТУГАЛЬСЬКІ РИТМІЧНІ ЧЕРЕВИКИ

Це дитяча гра, яка дуже розповсюджена та використовується для розвитку координації у групі. Актори сидять у колі, один черевик попереду кожного з них. Вони наспівують будь-який звук або вірш, знайомий усім учасникам, та, уважно витримуючи темп для відповідного ритму та мелодії, передають черевик до сусіда праворуч, за винятком визначених правилами випадків. Наприклад

Великий	(передати черевик)
Старий князь	(передати черевик)
Йоркський	(на цьому слові ви не передаєте черевик, а стукаєте ним по підлозі навпроти вашого сусіда та повертаєте його собі)
Він мав	(передаєте черевик)
Десять ти-	(передаєте черевик)
сяч підданих	(стукаєте черевиком по підлозі навпроти вашого сусіда та повертаєте його до себе, як вище)

І так далі.

Раніше ця гра мала форму змагання: кожен, хто закінчував гру з більш ніж одним черевиком перед собою або без жодного черевика, повинен був вибути з гри, забравши черевик із собою. У сучасній версії цієї гри дуже важливо виконувати вправу якомога уважніше всією групою, так, щоб усі гравці спостерігали один за одним — це розвиває групову солідарність замість індивідуального духу змагання.

Звичайно, не обов'язково співати саме наведену тут пісню, кожна країна має свої популярні пісні, які можна використовувати для цієї гри. Або ви просто можете використовувати звуки самі по собі, наприклад:

Тра-та-ТАН

Тра-та-ТАН

Тра-та-та-та-та-ТАН

Варіація

Час від часу Джокер каже: «Наліво», і всі мають почати передавати черевики наліво. Потім він каже: «Направо», потім знову: «Наліво», тощо. Щоб іще більше ускладнити вправу, Джокер може давати ці команди посередині фрази з пісні, не чекаючи її кінця.

Сліпа варіація

Те саме, але із заплученими очима.

Варіація стоячи

Це дуже складно, навіть не намагайтеся це повторити. Але якщо ви все ж таки наважилися, ви робитимете це на свій страх і ризик. Встаньте, будьте дуже уважні та... удачі!

9. ДВІ МІТЛИ

Два актори стоять один навпроти одного з двома мітлами або палицями, які вони обидва тримають разом: один партнер тримає в лівій руці мітлу, яку другий партнер тримає у правій руці, і навпаки. Партнери починають гру з мітлами в горизонтальному положенні, а потім починають рухи у ритмі «тік-так»: одна мітла підіймається, інша опускається. Тік-так, одна вгору, інша – донизу.

Інші учасники дивляться на це з деякої відстані, а потім підходять один за одним, рухаючись у ритмі, який дозволить їм пройти через ці ворота з двох мітел, намагаючись не торкнутися мітел та не змінити їхній ритм. Кожен актор повинен підійти, коли ближчу до нього мітлу піднято догори, та пройти до середини «воріт» з такою швидкістю, щоб мати можливість пройти під другою мітлою, коли вона підніметься (відповідно, перша мітла у цей час буде знизу), не зупиняючись.

Дуже важливо не зупинятися: у цій вправі найголовніше – це ритм. Ритм, застосований до швидкості.

10. ЧОТИРИ МІТЛИ

Той самий ритм «тік-так», але цього разу у грі беруть участь чотири гравці та чотири мітли, дві з яких рухаються вгору та вниз, а дві інші – вперед і назад, так, щоб у певний момент усі чотири мітли зустрічалися посередині, а в інший – утворювали чотирикутник, через який може пройти людина.

Процес той самий: всі спостерігають збоку, а потім рухаються вперед зі швидкістю та ритмом, який дозволить їм опинитися перед чотирма мітлами саме тоді, коли вони почнуть відкриватися, щоб дати учасникам прохід.

11. РИТМИ ПІДКОВИ

Усі сидять на підлозі у формі підкови, і хтось починає відтворювати ритм, який має рухатися по підкові у напрямку іншого її кінця. У цей час людина на іншому боці «підкови» починає вистукувати інший ритм, який рухається у протилежному напрямку. Кожний учасник завжди буде в процесі відтворення одного ритму, поки не замінить його іншим ритмом, який прийде до нього ліворуч чи праворуч.

12. КРУГОВІ РИТМИ

Та сама вправа у колі. Актори стоять, щоб мати змогу рухати всім тілом, і передають різні ритми по колу, повертаючи їх до ініціатора, який після цього починає новий ритм.

13. ВЕЛИКИЙ ВОЖДЬ

У колі, на підлозі. Одна людина виходить із кімнати. Група обирає «великого вождя» – людину, яка ініціюватиме всі зміни в ритмі та всі ритмічні рухи в колі. Людину, яка вийшла з кімнати, запрошують назад, і вона повинна спробувати зрозуміти, хто є «великим вождем».

14. ОРКЕСТР ТА ДИРИГЕНТ

Кожний актор або група з кількох акторів вимовляє ритмічний або мелодійний звук. Диригент слухає. Актори повинні вимовляти той самий звук, коли диригент просить їх про це жестом руки або диригентської палички. Вони мусять зберігати тишу, коли диригент не дає відповідних команд. Таким чином, диригент може створювати власний музичний твір. Усі можуть спробувати себе у якості диригента.

15. ДІАЛОГ РИТМІВ У КОМАНДАХ

Формуються дві команди, кожна зі своїм лідером. Гра починається: один лідер повторює ритм чотири рази, спрямовуючи його в напрямку лідера протилежної команди, наче говорячи до нього. Актори першої групи підхоплюють ритм та повторюють його тричі. Лідер протилежної команди, в свою чергу, відповідає іншим ритмом. Члени його команди, наче відповідаючи протилежній команді, негайно повторюють продемонстрований ритм тричі. Ритми та рухи мають наче утворювати діалог, ніби команди справді говорять одна з одною. Всі музичні фрази можуть бути довгі або короткі, прості або складні, як заманеться гравцям.

16. ЛАНЦЮГОВИЙ ДІАЛОГ РИТМІВ

Один гравець вигадує щось, що він хоче виразити, та намагається перекласти те, про що він думає, на мову ритмів руху та звуку (не просто імітуючи звуки слів!). Його співрозмовник спостерігає за ним і відповідає йому, але адресує відповідь третій людині, яка слухає і звертається до четвертої людини тощо. В кінці всі учасники діляться один з одним тим, що вони думали, і відтворюють ритм із «перекладом».

Варіація з «Гамлета»

Актори повинні згадувати фрази з п'єси та перекладати їх на рухи та звуки.

17. УДАТИ БРАЗИЛЬСЬКИХ «ІНДІАНЦІВ»

Формуються ряди з п'яти акторів. Людина на початку кожного ряду є його вождем, який має зобразити якусь ситуацію з життя індіанців у лісах Латинської Америки: війну, рибальство, боротьбу з тваринами, релігійні танці, що б не спало йому думку. Потім він починає рухатися кімнатою, роблячи відповідні ритмічні

рухи та звуки, які чотири інші члени команди повинні точно повторювати. Час від часу Джокер змінює вождів, і тоді замінені вожді стають у кінець колони, а наступний у колоні стає вождем. Вправа триває, доки всі члени команди не виконають роль вождя.

18. РЯДИ З П'ЯТИ ОСІБ

Правила такі самі, як і в попередній грі, але додається накопичувальний ефект. Перша людина в ряду робить жест та звук у певному ритмі. Всі члени команди приєднуються та повторюють ритм декілька разів. Перша людина стає в кінець колони, наступна ж додає ще один жест та звук до того, що робила перша людина. І так далі, доки п'ятий актор не зробив свій внесок. Важливо робити прості рухи, адже вони будуть додаватися до попередніх, а не замінювати їх.

19. ОХОРОНА ПРЕЗИДЕНТА

Знову формуються групи з п'яти осіб. Президент стоїть посередині з одним охоронцем навпроти нього, одним охоронцем позаду і по одному охоронцю з обох боків, які дивляться в тому ж напрямку, що й «президент». Президент робить ритмічний рух та звук, охоронці імітують його рухи (той, хто стоїть обличчям до президента, відтворює все, наче дзеркало, інші охоронці імітують рухи та звуки в тому самому напрямі, що й президент). Президент рухається по кімнаті зі своїм ескортом, роблячи повороти на 90 чи 180 градусів де забажає, так щоб інші три гравці по одному ставали «дзеркалом». Час від часу Джокер обирає нового президента.

20. ІДИ, ЗУПИНИСЯ, ПОЯСНИ

Актори ходять по кімнаті дивним та незвичним чином. Час від часу ведучий семінару говорить: «Стоп», і тоді всі зупиняються на місці, і кожна людина повинна пояснити значення своєї дивної пози чи сказати щось, що надає цій позі сенс.

Варіація з «Гамлета»

Актори мають робити суб'єктивні рухи героїв із п'єси «Гамлет» у певних ситуаціях.

21. КАРНАВАЛ У РІО

Декілька груп із трьох акторів, усі гравці в команді пронумеровані по порядку: один, два, три. Ведучий семінару говорить: «Номер один», і всі гравці з цим номером починають рухатися по кімнаті з певним ритмом руху та звуку, який вони самі вигадали (кожний зі своїм окремим ритмом). Інші два члени трійці повинні імітувати рухи лідера. Ведучий семінару вигукує: «Номер два», і всі номери два повинні зобразити інший повторюваний звук та рух, який інші члени команди знову мусять точно наслідувати. Потім: «Номер три». Коли всі троє зробили свої власні ритмічні рухи та звуки, ведучий семінару каже: «Повертайтеся до ваших рухів», і всі учасники гри повертаються до своїх оригінальних рухів. Тепер малі групи по три людини мандрують простором разом, але кожен член групи робить свої власні рухи. За деякий час ведучий семінару говорить: «Об'єднатися» і, не зупиняючись, кожна група з трьох осіб повинна уніфікувати свої звуки та рухи: щойно один член команди з трьох вирішує копіювати іншого, третій член пови-

нен іти за більшістю, щоб усі троє членів команди зрештою робили ті самі рухи та звуки. Таким чином, у кінці всі троє виконують або один із оригінальних рухів, або новий рух, складений із елементів трьох оригінальних рухів.

Час від часу ведучий семінару каже: «Можете помінятися групами». Ті, хто комфортно почувається у своїй групі, можуть у ній і залишитися, а ті, хто хоче змін, можуть приєднатися до іншої групи, збільшуючи її розмір. Але поки вони обирають змінювати групу чи ні, вони не повинні зупиняти свої ритмічні рухи та звуки, інакше вправа припиниться. Якщо хтось залишився сам у групі (тому що обидва інші члени групи покинули її), він мусить припинити виконувати свій ритм та приєднатися до однієї з груп, що залишилися.

22. БОЛІВІЙСЬКІ МІМОЗИ

Утворюються пари, в яких один партнер є людиною, а інший – квіткою мімози (рослина, чутлива до дотиків). Людина торкається якоїсь частини тіла мімози, яка має почати ритмічно рухатися, спочатку тою частиною тіла, до якої торкнулися, потім збільшуючи рух доти, доки він не захопить усе тіло. Людина стежить, щоб мімоза поширювала рух, поки все її тіло не затруситься. Це повторюється три рази, починаючи з різних частин тіла. Потім ще три рази, цього разу з додаванням ритмічного звуку. Потім ще три рази, але цього разу мімоза повинна створити мелодійний звук та мелодійний рух. Людина та мімоза можуть мінятися місцями після кожної з трьох секцій або в кінці всієї послідовності.

Люди, які мають проблеми зі спиною, мають бути обережними, адже вправа є складнішою, ніж здається.

23. СКІЛЬКИ «А» В ЛІТЕРІ «А»?

Формується коло. Один актор стає в середину кола та виражає почуття, емоцію або ідею, використовуючи тільки звук «А» в усіх можливих інтонаціях та модифікаціях, доповнюючи звук рухом або жестом. Усі актори у колі повторюють цей звук та рух тричі. Потім на середину виходить інший актор і висловлює іншу ідею, емоцію або почуття, і знову все коло повторює це тричі. Потім те саме роблять з іншими звуками: «Е», «І», «О», «У». Потім з одним словом. Нарешті, з реченням.

Варіація «Гамлета»

Та сама вправа з використанням фраз із п'єси для вираження абсолютно інших почуттів, емоцій та навіть думок.

24. ОДИН, ДВА, ТРИ

Актори розбиваються на пари та стають один навпроти одного. Вправа має чотири або більше етапів. Спочатку актори просто кілька разів голосно рахують до трьох по черзі: партнер А каже: «Один», Б каже: «Два», А каже: «Три», Б каже: «Один», А каже: «Два», Б каже: «Три» і так далі. Вони повинні навчитися робити це якомога швидше.

Потім замість того, щоб сказати «Один», А робить ритмічний звук та супроводжує його ритмічним рухом, який слід називати замість числа «один» щоразу, коли

наступатиме його черга. Таким чином, послідовність буде виглядати так: А робить рух та вимовляє звук, Б каже: «Два», А каже: «Три», Б робить рух та вимовляє звук, А каже: «Два», Б каже: «Три» і так далі. Рух та звук, що заміщує «Один», слід повторювати якомога точніше.

На третьому етапі гри замість «Один» все ще робиться той самий рух та звук, але додається новий рух та звук також і замість «Два». Партнери продовжують гру протягом кількох хвилин, намагаючись навчитися робити це якомога вільніше та вправніше.

Ну і, звісно, на четвертому етапі вправи замість числа «Три» також вигадують якийсь звук та рух. Тобто тепер перед вами буде такий собі танець із рухів та звуків, у якому не вимовляють жодного числа.

Гра буде цікавішою, якщо кожний рух та звук сильно відрізнятиметься від попереднього. В цьому разі партнери будуть менше плутатися.

Для вправи можна використовувати будь-яку кількість чисел: можна рахувати до п'яти, семи тощо. Парні числа не підходять, адже тоді учасники у кожному циклі говоритимуть те саме й робитимуть ті самі рухи замість того, щоб спостерігати та копіювати дії та звуки один одного.

25. ПЕРЕТИН КІМНАТИ

Група формує квадрат або чотирикутник. Два актори перетинають кімнату з протилежних сторін у певному ритмі, роблячи певні рухи та звуки (один починає, а інший копіює, або вони повторюють один за одним, таким чином досягаючи золотієї середини — планувати наперед заборонено). Наступна пара акторів повинна перетнути кімнату під прямим кутом до першої так, щоб вони пройшли повз першу пару одразу після того, як її члени перетнуться. Потім рухається ще одна пара в тому самому напрямку, що й перша, в одному-двох кроках убік від першої пари, ускладнюючи гру для пари, що йде під прямим кутом. І так далі, пари постійно йдуть із протилежних боків, доки всі не перетнуть кімнату.

26. КОЛО ІМЕН БЕЛУ-ОРИЗОНТІ

Перша акторка йде в центр кола, робить ритмічний жест і вимовляє своє ім'я та якесь слово, яке починається з тої самої букви, що й ім'я, та, на думку цієї акторки, характеризує її особистість. Усі в колі відтворюють її слова та рух двічі, потім акторка з центру повертається у коло, а людина праворуч від неї виходить у середину кола та робить те саме зі своїм ім'ям, словом та жестом – і так далі, доки всі учасники гри не зроблять те саме. Потім кожен актор повертається на середину кола в тому самому порядку, але цього разу людина в центрі не робить нічого, а вся група повинна згадати її ім'я, слово та ритмічний рух. Коли група зробить все правильно, актор повертається на своє місце до кола.

27. КОЛО РИТМІВ ТОРОНТО

Знову формується коло. Актор А стає навпроти акторки Б, яка до цього стояла праворуч від актора А у колі. Актор А робить повторюваний рух та звук, який акторка Б повторює одночасно з ним. Коли акторка Б починає правильно відтворювати рух та звук, продемонстрований А, та робить це одночасно з ним, А перехо-

дить до наступного актора у колі – В і вчить його того самого руху та звуку. Коли В усе вдається, А переходить до наступного актора Г.

У цей момент, коли місце навпроти В звільняється, Б стає навпроти нього та робить абсолютно інший рух та звук, який В повинен повторити. І так далі. Щойно актор бачить, що місце навпроти актора праворуч від нього вільне, він починає робити власний рух та звук, який має повторювати кожна людина, яку цей актор вчить цього руху та звуку. У результаті утворюється чудова послідовність абсолютно різних рухів, ритмів та звуків.

ДРУГИЙ ЦИКЛ: МЕЛОДІЇ

1. ОРКЕСТР

Дві групи акторів зображають два оркестри, бажано з імпровізованими музичними інструментами, в той час як один актор створює відповідний танець. Він танцює у напрямку одного з оркестрів і замінює когось у ньому, в той час як музикант стає танцівником і виконує танець у напрямку іншого оркестру, замінюючи іншого музиканта, який стає танцівником, і так далі. Кожного разу, коли відбувається заміщення, ритм мусить неодмінно змінитися.

2. МУЗИКА І ТАНЕЦЬ

Деякі бразильські ритми африканського походження, такі як самба, батуканда та капоейра (всі вони передбачають кругові рухи та майже всі передбачають рухи задом наперед, що саме по собі викликає певне перегрупування в м'язових структурах тіла) – все це чудові вправи для стимуляції всіх м'язів тіла. Добре було б увімкнути незвичні записи та попросити акторів діяти за натхненням від цих звуків, використовуючи, наприклад, звуки води, або вітру, або інші звуки природи. У всіх цих формувальних вправах важливо починати з повільних рухів. Тільки потроху ці вправи можна починати виконувати більш інтенсивно. Як я вже казав, вправи треба виконувати так, щоб це приносило задоволення, цей досвід має приносити радість, а не біль.

ТРЕТІЙ ЦИКЛ: ЗВУКИ ТА ШУМИ

1. ЗВУКИ ТА РУХИ

Група акторів вимовляє певний звук (звук, притаманний тварині, листю, дорозі, фабриці), в той час як інша група робить рухи, які відповідають цим звукам, наче «візуалізуючи» їх. Якщо вимовляється звук «мяу», візуалізація не обов'язково повинна відтворювати кішку, це може бути будь-яка асоціація актора з цим конкретним звуком.

2. РИТУАЛЬНІ ЗВУКИ

Та сама вправа, за винятком того, що група, яка видає звуки, повинна обмежувати себе звуками певного ритуалу: прокидання зранку, повернення додому, дороги на роботу, шкільного класу, фабрики тощо.

Варіація за «Гамлетом»

Деякі актори відтворюють звуки, які вони асоціюють із певною сценою з п'єси, яку вони репетирують, але не обов'язково відтворюючи реальні звуки, такі як брязкання сталі під час бійки на мечях або звук розбитого скла. Вони повинні робити суб'єктивні звуки (які позначають також і почуття або навіть ідеології!). Інші актори роблять рухи, на які ці звуки їх надихають, без самоцензури.

ЧЕТВЕРТИЙ ЦИКЛ: РИТМ ДИХАННЯ

У нас є м'язи, дії яких ми можемо контролювати за своїм бажанням. Я даю команду своїм рукам друкувати те, що я хочу надрукувати, і мої руки слухаються мене. Я наказую своєму тілу встати, і воно без вагань встає. Якщо я хочу говорити, я даю завдання своїм голосовим зв'язкам, роту та язика зробити все необхідне для того, щоб створити звуки, які я хочу вимовити.

Це ті м'язи, які можна свідомо контролювати. Але існують також і м'язові реакції, які контролювати не можна: коли я чогось боюся або якщо я бачу жінку, яку кохаю, я не можу контролювати серце, що б'ється швидше, ніж зазвичай. Не буде жодного результату, якщо я накажу серцю заспокоїтися. Воно буде битися в тому ритмі, в якому хоче, і це поза моїм контролем. Я не маю ніякої влади над ним.

Але є ще й такі м'язи, які ми можемо контролювати, але якими ми звикли нехтувати, так що ми навіть не усвідомлюємо їхню дію: вони стали механізованими. До цієї категорії м'язів входять, окрім інших, м'язи, задіяні в процесі дихання.

Через цю механізацію ми неправильно дихаємо. У наших легенях величезна кількість нечистого повітря, що не оновлюється. Ми використовуємо тільки невеличку частину ємності наших легень.

Описані нижче вправи покликані допомогти нам усвідомити, що ми можемо демеханізувати процес дихання та контролювати його.

1. ЛЯЖТЕ НА СПИНУ ЗОВСІМ РОЗСЛАБЛЕНО

1. Покладіть ваші руки на живіт, звільніть легені від повітря, потім повільно вдихайте, наповнюючи грудну клітку настільки, наскільки це можливо. Видихніть. Повільно повторіть декілька разів.
2. Почніть знову, поклавши руки на нижню частину грудної клітини. Наповніть груди повітрям, докладаючи окремих зусиль, щоб заповнити нижню частину легень. Зробіть вправу декілька разів.
3. Знову та сама вправа, руки лежать на плечах або підняті в повітря. Намагайтеся наповнити верхню частину легень.
4. Об'єднайте всі три типи дихання в продемонстрованому порядку.

2. ПРИТУЛІТЬСЯ ДО СТИНИ

Підтримуючи себе руками, робіть ті самі дихальні рухи. Потім почніть знову, цього разу спираючись на лікті.

3. СТАНЬТЕ ПРЯМО

Робіть ті самі дихальні рухи. Всі м'язи повинні бути напружені під час вдиху. У диханні повинно брати участь усе тіло. Кожен м'яз має реагувати на вхід повітря до тіла та на його виштовхування, так наче ви можете відчувати, як кисень циркулює по всьому тілу по артеріях, і як вуглекислий газ пересувається по венах, щоб легені вигнали його з тіла.

4. ПОВІЛЬНО ВДИХАЙТЕ

Повільно та глибоко вдихайте через праву ніздрю та видихайте через ліву, а потім навпаки.

5. ВИБУХ

Зробивши якомога глибший вдих, випускайте повітря з натиском, усе за один прийом, через рот. Повітря створює звук, схожий на крик агресії. Знову зробивши такий самий потужний вдих, повторіть такий самий швидкий видих, але цього разу енергійно випускаючи повітря через ніс.

6. ПОВІЛЬНО ВДИХНІТЬ, ПІДІЙМАЮЧИ РУКИ

Підніміть руки якомога вище, стоячи навшпиньки, та повільно вдихайте. Випускайте все повітря повільно, спочатку повертаючись до звичної пози, а потім збираючи до купи своє тіло, доки воно не займатиме якомога менше простору.

7. СКОРОВАРКА

Тримайте себе за ніс, затискуючи обидві ніздрі та закривши рот, і робіть максимальні зусилля, щоб виштовхнути повітря з легень. Коли ви більше не можете продовжувати, відкрийте рот та ніс і випустіть повітря.

8. ВДИХАЙТЕ ЯКОМОГА ШВИДШЕ

Вдихайте якомога більше повітря швидше і негайно видихайте повітря так швидко, як можете. Вся група може виконувати цю вправу, а Джокер при цьому озвучує час вдиху та видиху. У цій вправі можна провести аналогію з бігунами на перегонах, які намагаються набрати якомога більше повітря за один «захід».

9. ВДИХАЙТЕ ЯКОМОГА ПОВІЛЬНІШЕ

Вдихайте якомога повільніше, потім видихайте зі звуком, намагаючись зробити звук чутним упродовж максимального проміжку часу.

10. ВДИХАТИ ГЛИБОКО ЧЕРЕЗ РОТ

Робіть це, стиснувши зуби, а потім видихніть через ніс.

11. ВДИХАЙТЕ З ЧІТКОЮ СТРУКТУРИЗАЦІЄЮ ТА ВЕЛИКОЮ КІЛЬКІСТЮ ЕНЕРГІЇ

Вдихайте та видихайте, як описано вище, слідуючи певному ритму — ритму серця або якоїсь музики (з чітко визначеним тактом) чи мелодії, яку наспівує один із акторів.

12. ДВІ ГРУПИ

Перша група наспівує мелодію, яку друга команда супроводжує своїм диханням, позначаючи ритм вдихами та видихами. Для початку, щоб вправа була простішою, мелодія має бути досить повільна. Потім вона може прискорюватися. Навіть дуже складний ритм можна супроводжувати диханням. Але, повторюю, завжди починайте з повільної мелодії — наприклад, вальсу «На прекрасному бланкетному Дунаї».

13. ВИДИХАЙТЕ, СТОЯЧИ У КОЛІ

Вся група видихає зі звуком «Ах», потім усі актори падають на підлогу, наче вони здулися, й опиняються на підлозі, абсолютно розслаблені.

14. АКТОР УДАВАНО ВИТЯГУЄ ЗАТИЧКУ З ТІЛА ІНШОГО АКТОРА

Актор робить це так, ніби його товариш – надувна лялька. Частиною тіла, де розташована затичка може бути палець, коліно, вухо тощо. Коли з актора виймають уявну пробку, він поводить себе так, наче випускає із себе повітря. Зі швидкістю свого дихання актор здувається, аж поки не падає на підлогу, як пуста гумова лялька. У цей момент перший актор підходить до порожнього тіла актора-ляльки та імітує звуки та рухи, наче він надуває повітряну кульку насосом. «Повітряна кулька» повинна наповнюватися тією самою кількістю повітря, яку накачує перший актор, іноді великою порцією, іноді невеликою. Через деякий час без будь-якого моторного руху (ніби це відбувається зі справжньою лялькою чи справжньою кулькою) актор-лялька наповнюється повітрям наскільки може, і його партнер допомагає йому зайняти вертикальне положення (лялька не змогла би зробити цього сама).

Цю вправу-гру мають виконувати декілька гравців. Коли тіло знову надуте, всі граються, як діти, зі своєю лялькою-кулькою, яка повинна відстрибувати від землі або від стіни (але не ходити). Через декілька хвилин Джокер повинен попросити всіх дітей помінятися повітряними кульками, і так два-три рази. Нарешті повітряні кульки починають дуже повільно здуватися та підстрибувати дедалі слабше, доки зрештою вони не впадуть на землю зовсім порожні.

15. А, Е, І, О, У

Всі актори збираються у групу, а одна людина виходить з групи та стає перед ними. Група повинна вимовляти звуки «А, Е, І, О, У», змінюючи гучність залежно від того, наскільки близько або далеко знаходиться акторка-лідерка. Коли людина, що регулює гучність, перебуває далеко, група посилює гучність звуку, а коли вона близько, звуки стають тихішими. Акторка може рухатися по кімнаті в будь-якому напрямку. Актори, які складають групу, повинні намагатися передавати акторці-лідерці думки та емоції, а не просто створювати якийсь шум.

Варіація

Робота в парах. Кожний актор направляє голосовий звук до свого партнера, який стоїть на відстані близько 50 см від нього. Другий актор віддаляється на 1 метр, потім на 2 метри, 3 метри, 10 метрів. Перший актор намагається пристосуватися до змін.

сувати свій голос до відстані. У цій вправі також можна співати. Так само, як око природно «націлюється» на об'єкт, який воно хоче побачити, так і голос природно «націлюється» на людину, до якої хоче звернутися.

16. УСІ АКТОРИ СТОЯТЬ ОБЛИЧЧЯМ ДО СТИНИ

Стоячи пліч-о-пліч актори намагаються «зробити дірки» в стіні своїми голосами, всі одночасно і в унісон.

17. ДВІ ГРУПИ АКТОРІВ ОДНА НАВПРОТИ ОДНОЇ

Кожна група видає інший звук та намагається змусити іншу групу підкоритися.

18. ТІЛА МАКСИМАЛЬНО КОНТАКТУЮТЬ ІЗ ПІДЛОГОЮ

У такій позиції актори роблять голосові вправи.

19. ЛЕЖАЧИ СПИНАМИ НА СТОЛАХ

Усі лежать, як зазначено, їхні голови звисають із краю стола. Актори вимовляють довгі звуки, доки у них не зажере у горлі так, що вони більше не зможуть продовжувати.

П'ЯТИЙ ЦИКЛ: ВНУТРІШНІ РИТМИ

Кожен із нас має один чи кілька особистих ритмів: ритм серцебиття, дихання, ходи, сміху, ритм мовлення, ритм уваги, ритм уживання їжі, ритм заняття коханням тощо.

1. РИТМІЧНІ ОБРАЗИ

У цій вправі-грі один актор виходить на середину, а всі інші по черзі намагаються виразити своїми тілами ритмічні образи, що характеризують цього актора чи їхнє сприйняття цього актора. Після того, як кожен актор спробував це зробити сам, усі повторюють свої ритми разом. Потім головний актор може спробувати інтегруватися в цей «оркестр».

Варіація

Один актор виконує чийсь ритм. Коли інший актор упізнає себе, він зображує ритм когось іншого і так далі.

У цій вправі-грі важливо, щоб актори намагалися вдивитися так глибоко, як це можливо, до особи, яку вивчають – в жодному разі це не повинно бути карикатурою.

Варіація за «Гамлетом»

Один актор починає відтворювати звуковий та тілесний ритми персонажа п'єси у певній сцені. Інший актор повинен наслідувати його та намагатися зрозуміти, якого персонажа він зображує та в якій частині п'єси.

III. ДИНАМІЗАЦІЯ КІЛЬКОХ ЧУТТІВ

Зі всіх чуттів зір є великим монополістом. Оскільки ми можемо бачити, ми не заважаємо собі клопоту сприймати світ навколо за допомогою інших чуттів, які через це перебувають у сплячці або навіть атрофуються.

Перша частина цього розділу називається «Сліпий цикл». У цих вправах ми добровільно забороняємо собі користуватися зором, щоб посилити інші чуття та їхню спроможність сприймати зовнішній світ – так само, як по-справжньому сліпі люди досягають таких звершень у сприйнятті, що дивують тих із нас, хто є зрячим. У цьому циклі ми робимо так само, з тою тільки різницею, що ми маємо привілей відкрити очі, коли вправа закінчиться...

СЛІПИЙ ЦИКЛ

Усі сліпі ігри, описані нижче, є безпечними, але все ж таки потрібно бути обережним. Небезпечні перешкоди слід прибрати, а якщо в грі приймає участь багато людей, було б доречно мати одного-двох помічників окрім Джокера, щоб стежити за ситуацією та попереджувати нещасні випадки.

Якщо люди рухаються по кімнаті із заплученими очима, доречно нагадати їм пересуватися повільно та не витягувати руки перед собою, як зазвичай зображують сліпих, бо в цій позиції дуже легко травмувати комусь очі. Гарна позиція для сліпих рухів така: руки злегка перехрещені, долоні прикривають лікті.

У всіх іграх зі «сліпою» людиною та «поводирем» найкраще зіграти гру ще раз, помінявши ролями.

1. ТОЧКА ФОКУСУ, ОБІЙМИ ТА РУКОСТИСКАННЯ

Учасників просять зафіксувати погляд на будь-якій точці десь у кімнаті, на чому завгодно – вікні, позначці на стіні, батареї тощо. Кожен сам обирає свою точку фокусу. Потім учасники повинні заплющити очі та спробувати повільно дійти до обраної точки. Коли актор стикається з іншим актором, якщо вони вважають, що відхилилися від прямої траєкторії, яку вони подумки собі накреслили, то вони мають спробувати скоригувати свій шлях. Через декілька хвилин Джокер просить усіх знову відкрити очі, щоб зорієнтуватися. Наскільки вони близько до своєї мети? Дуже далеко? Потім робиться друга спроба, і цього разу ті, хто знайшов свою мету з легкістю, обирають собі більш віддалену точку, а ті, кому було складно, обирають точку на ближчій відстані.

Після цього всі мають поділитися на пари та обійняти свого партнера. Обіймаючись, актори повинні заплющити очі, відпустити один одного та відійти назад до того моменту, доки не наштовхнуться на якусь перешкоду або не зроблять попередньо обумовлену кількість кроків. Потім актори повторюють свої кроки, але в зворотному напрямку, щоб знову опинитися в обіймах тієї самої людини... а не когось іншого. Цю саму вправу слід зробити щонайменше двічі, кожного разу з іншим партнером.

Нарешті, найскладніша версія. У парах актори потискають один одному руки, заплющують очі, розмикають руки та відходять назад, поки не наштовхнуться на перешкоду або не зроблять попередньо обумовлену кількість кроків. Потім

вони повертаються та намагаються знову потиснути ту саму руку... але не будь-яку іншу!

Варіація

Один актор стає на коліно, інший сідає на його друге коліно. Джокер каже тому актору, який сидить, піднятися і на рахунок від одного до семи зробити сім кроків уперед. Потім Джокер рахує у зворотному напрямку – від семи до одного, і актори повинні зробити сім кроків назад. Тоді Джокер дає команду сісти, і актори виконують її... і бажано, щоб вони опинилися на коліні свого партнера.

Варіація

Джокер дає команду: «Встати», й обидва актори – той, хто стоїть на коліні, та той, хто сидить – встають. Джокер рахує від одного до п'яти, і той, хто сидів, робить декілька кроків уперед, а той, хто стояв на коліні, робить ту саму кількість кроків назад. Потім Джокер рахує від п'яти до одного, і кожен партнер робить зворотні дії, а на рахунок «нуль» обидва намагаються одночасно повернутися в позицію, з якої починалася вправа.

2. ШУМИ

Група ділиться на пари: одна партнерка буде «сліпою», інший буде її поводитирем. Поводир вимовляє якийсь звук, подібний на ті звуки, які роблять тварини, наприклад, кіт, собака, птах або вигадана тварина, а партнер слухає. Потім усі «сліпі» люди заплющують очі, а всі поводитирі одночасно починають повторювати свої звуки, на які їхні «сліпі» партнери повинні орієнтуватися. Коли поводитир перестає видавати звук, «сліпа» партнерка повинна зупинитися. Поводир відповідає за безпеку своєї «сліпої» партнерки, він повинен спиняти її (замовкаючи, коли потрібно), якщо та опиняється в небезпеці зіткнення з іншою «сліпою» або з якимось предметом. Поводир повинен часто змінювати своє розташування. Якщо партнери добре співпрацюють, якщо «сліпий» партнерці вдається слідувати за поводитирем, то поводитир повинен відходити настільки далеко, наскільки це можливо. Сліпий актор мусить концентруватися на своєму звуку, навіть якщо довкола є багато інших звуків. Ця вправа має справу з вибіркоvim функціонуванням вуха.

Варіація Джуліана

У колі всі актори пронумеровані «1» або «2» по черзі. Всі перші номери стають навпроти тих других номерів, які праворуч від них, і роблять звук, який їхній партнер під номером «2» повинен впізнати згодом. Потім усі повертаються на свої місця. Після цього всі «другі» стають перед тими акторами з номером «один», що перебувають праворуч від них у колі, формуючи таким чином іншу пару, і роблять інший звук, який, знову ж таки, партнер навпроти повинен впізнати пізніше. Потім вони повертаються на свої місця та потискають руки – спочатку своїм партнерам зліва (які робили звук для них), а потім своїм партнерам справа (для кого вони самі робили звук). Ці рукостискання мають тривати трохи довше, ніж зазвичай: учасники гладять руки, до яких вони торкаються, адже їм треба бути впізнати їх пізніше. Потім Джокер дає команду розійтися з заплющеними очима, а після невеликої паузи дає команду почати робити звуки, які вони вигадували, одночасно намагаючись впізнати ті звуки, які вони чули від своїх партнерів.

Щойно актор упізнає сусіда, який робив для нього звук, він потискає руку цій людині (яка стояла зліва). Коли кожний обома руками тримає чийсь руки (тобто коли кожен знайшов свого поводиря та був знайдений іншим партнером), можна розплющити очі. Мета акторів у цій грі – повернутися у початковий порядок у колі.

3. УЯВНА ПОДОРОЖ

Гра в парах. «Сліпого» партнера слід провести повз серію реальних або уявних перешкод, які знайшов чи вигадав поводири, наче вони обидва посеред лісу (або в будь-якому іншому реальному або фантастичному просторі, який на думці у поводири: в центрі великого міста, у місячному кратері, в супермаркеті тощо). Як і у всіх вправах цього типу, говорити заборонено, адже це відволікає увагу від образів та звуків, від уяви. Всю інформацію треба передавати через фізичний контакт. Коли це можливо, поводири повинні робити ті самі рухи, що і сліпий партнер, уявляючи власну історію.

Поводири мають розсіяти перешкоди по всій кімнаті – стільці, столи, що завгодно – таким чином, щоб деякі перешкоди були реальними, а деякі – уявними. Сліпа людина повинна намагатися уявити, де вона знаходиться. Може, на річці? Чи є там крокодили? Леви? Скелі? І так далі. Поводири має використовувати фізичний контакт, дихання чи звуки для проводу, але «сліпому» актору заборонено робити будь-які рухи, щодо яких він не отримав вказівок.

Через декілька хвилин вправа припиняється, і «сліпа» людина повинна дуже тихо сказати своєму поводири, де вона знаходиться у кімнаті, хто стоїть поруч із нею тощо, коротше кажучи, вона повинна дати всю фактичну інформацію, яку спромоглася отримати за допомогою всіх своїх органів почуттів, крім зору. Потім вона розповідає своєму поводири, яку місцевість вона уявляла собі під час подорожі, а поводири розповідає їй свою історію. Потім вони порівнюють ці історії.

4. СКЛЯНА КОБРА

Всі стоять у колі (або в два або більше ряди, якщо група дуже велика), поклавши руки на плечі людини, яка стоїть попереду. Очі заплющені, й актори використовують свої руки, щоб вивчити потилицю, шийку та плечі людини попереду. Це – ціла скляна кобра.

Потім, за вказівкою Джокера, кобра розбивається на друзки, і всі учасники вирушають мандрувати по кімнаті, так само із заплющеними очима. Згідно з легендою чилійських індіанців араукано, «скляна кобра» розлетілася на тисячі шматочків, коли їхній народ захопили іспанці. Але одного дня всі шматочки знайдуть один одного, і всі ці маленькі фрагменти, безпечні поодиночки, стануть небезпечними в ту мить, коли знову з'єднаються, тому що тоді вони перетворюються на ставлену кобру та виженуть загарбників.

Кобра з легенди — це, звісно, народ! У цій грі кобра – це учасники, які через декілька хвилин сліпого мандрування простором за сигналом Джокера, повинні знайти шлях назад до людини, яка стояла попереду них перед тим, як кобра розсипалася. Вони повинні відновити кобру. Як і в легенді, це може забрати деякий час...

Варіація

Та сама вправа, за виключенням того, що учасники лежать на підлозі та повзають, наче змії.

5. ОДИН СЛІПИЙ РЯД, ОДИН ЗРЯЧИЙ

Два ряди акторів один навпроти одного. В одному актори стоять із заплющеними очима, намагаючись своїми руками вивчити обличчя та руки актора навпроти. Потім «зрячі» партнери відділяються та перемішуються, а кожен «сліпий» партнер повинен знайти свого зрячого партнера, торкаючись рук та облич.

Варіація

Вправа театру образів. Ряд людей із відкритими очима створюють індивідуальні статуї. «Сліпі» партнери повинні вивчити форму статуї свого партнера навпроти за одну-дві хвилини, а потім повернутися у свій ряд і сформувати таку саму фігуру, яку вони щойно вивчали своїми пальцями. Потім вони відкривають очі та порівнюють образ, який вони створили, з оригіналом, на який вони орієнтувалися.

6. МАГНІТ — ПОЗИТИВНИЙ ТА НЕГАТИВНИЙ

Всі учасники хаотично пересуваються по кімнаті із заплющеними очима протягом кількох хвилин, намагаючись не зіштовхуватися один з одним. Як я вже казав раніше, краще робити такі вправи з перехрещеними руками, прикриваючи долонями лікті, та повільно, щоб нікому не зашкодити. У першій частині гри щоразу, коли хтось торкається когось іншого, вони обидва повинні негайно відступити один від одного: енергія магнітів є негативною. Учасники повинні віднайти власний шлях у кімнаті, намагаючись не торкатися інших. Ця вправа розвиває всі органи чуттів.

Через декілька хвилин Джокер оголошує учасникам, що енергія магнітів стає позитивною. З цього моменту, коли хтось із кимось стикається, вони залишаються разом протягом декількох секунд. Це дуже складно, адже учасникам не можна зупинити свій рух ні на мить, їхні ступні повинні йти далі, тож іноді для того, щоб залишатися разом, учасники змушені крокувати назад або вбік тощо. Дотиків руками треба уникати – слід віддавати перевагу іншим частинам тіла. Якщо людина почувається комфортно, вона може залишатися об'єднаною з тим, із ким зустрілася. Якщо ні – вона має право продовжити пошуки. Гравець, якого хочуть залишити («прилиплий» партнер), має право наполягти на збереженні контакту, але тільки один раз. Мета гри – не полювати на певних людей. Одна людина може прилипнути до однієї, двох або декількох людей одночасно.

Нарешті Джокер дає команду зупинитися. Всі зупиняються на місці, і кожна людина намагається знайти обличчя – лише одне – своїми руками. Саме тут починається найцікавіша частина цієї гри: кожна людина повинна спробувати «перекласти» тактильні відчуття в певний образ. Іншими словами, торкаючись обличчя іншої особи, актори повинні уявити, як виглядають ці обличчя, звертаючи увагу як на загальні риси, так і на дрібні деталі. Цей процес «перекладу» є дуже делікатним та водночас дуже приємним. Торкатися можна тільки обличчя та голови, більше нічого. Через декілька хвилин Джокер дає команду всім розплющити очі та порівняти образи, які вони уявили, з образами, які вони бачать перед собою.

7. ШВЕДСЬКА МНОЖИННА СКУЛЬПТУРА

Половина групи складається зі «сліпих» людей, інша половина є поводитирками. Кожна поводитирка промовляє ім'я свого «сліпого» партнера, що має слідувати за нею. Поводирки часто змінюють своє розташування, поки в один момент вони не зупиняються, продовжуючи кликати своїх сліпих партнерів, завжди промовляючи їхні імена дуже тихо. Коли «сліпий» гравець близько підійде до своєї поводитирки, вона бере його за руку та моделює з його тіла частину складної скульптури, у якій торкаються один одного всі «сліпі», – тобто єдиної скульптури, що складається з багатьох тіл.

Потім поводитирки відходять та відтворюють таку саму скульптуру із власних тіл. Ця копія повинна бути ідентичною оригіналу, кожна поводитирка стає в таку саму позу, як і та «сліпа» людина, яку вона моделювала (або можна спробувати зробити дзеркальне відображення – але треба визначитися з самого початку, яку версію вправи виконувати).

Коли другу скульптуру створено, Джокер кличе «сліпу» частину групи. Вони повинні повільно підійти до Джокера рачки. Джокер підводить їх до скульптури, утвореної з тіл поводитирок. Коли вони підходять до неї, кожен зі «сліпих» учасників має спробувати ідентифікувати свою поводитирку навпамацки. Коли актори будуть впевнені, що упізнали поводитирок, вони називають свої імена. Якщо вони праві, поводитирка говорить: «Так», і сліпий учасник вибуває з гри та може відкрити очі. Але поводитирка повинна залишатися на місці, щоб скульптура не змінювалася. І так далі, доки останній «сліпий» не знайде свою поводитирку.

8. СТРАСБУРЗЬКИЙ ВАМПІР

Назва цієї вправи дещо тривожна, такою самою є і сама вправа. Правила такі: всі актори ходять по кімнаті із заплученими очима, прикриваючи руками лікті, як описано на стор. 108, намагаючись нікого не торкнутися та ні з ким не зіштовхнутися. Джокер легенько стискає шию одного з учасників, який після цього стає першим «вампіром зі Страсбурга». За декілька секунд цей учасник витягає руки перед собою та страхливо кричить, і з цієї миті він повинен шукати, кого б іще «вкусити» за шию, щоб перетворити на вампіра. Крик вампіра допомагає учасникам зрозуміти, де він знаходиться, щоб мати можливість втекти від нього та тих, хто навернув його.

Перший вампір знаходить іншу шию та легенько стискає її. Друга жертва кричить від жаху в тому самому дусі, простягає руки перед собою, і відтепер у грі два вампіри, потім — три, чотири тощо.

Іноді один вампір кусатиме іншого вампіра. Якщо це стається, жертва оргазмічно кричить від задоволення, опускає руки та повертається до статусу нормальної людини. Звісно, коли учасники чують такий крик, це значить не тільки те, що хтось повернувся до людського стану, але й те, що десь поруч із ним досі є вампір. Учасники повинні уникати місць, які найбільше кишать вампірами.

Досить дивно (але зрозуміло), що учасники відчувають певне полегшення, коли стають вампірами, тому що з цього моменту замість того, щоб уникати інших людей, вони повинні їх переслідувати. Без сумніву, той самий механізм працює у всіх ситуаціях, коли пригноблений стає гнобителем. Але ця гра навіть ще більш

глибока. З одного боку, пригноблений (учасник) стає гнобителем (вампіром); він тікає від свого пригноблення, свого страху, своїх мук. Він перестає бути жертвою та стає катом. З іншого боку, актори розвивають у собі механізми боротьби: вони розуміють, що всі ситуації пригноблення можна зламати та розбити. Обидва ці аспекти йдуть поруч.

9. СЛІПИЙ АВТОМОБІЛЬ

Одна людина стоїть за іншою, яка грає автомобіль. Водій керує рухами «сліпого автомобіля» ззаду, легко натискаючи пальцем на середину спини (іхати прямо), на ліве плече (повернути наліво – чим ближче до краю плеча, тим гостріший кут), на праве плече (аналогічно), або рукою на ший (задній хід). Оскільки одночасно будуть їздити кілька сліпих автомобілів, важливо уникати аварій. Автомобілі зупиняються, коли водії припиняють торкатися їх (як із педаллю газу в машинках на гумовій подушці з атракціону «Автодром») ²⁷. Швидкість регулюється сильнішим або слабкішим натиском пальця.

10. ЩО ЗА ПРЕДМЕТ?

Із зав'язаними очима та руками за спиною актор має за допомогою решти свого тіла здогадатися, якого предмета він торкається – стільця, ручки, склянки, аркуша паперу, квітки тощо. Ця вправа чудово стимулює чутливість усіх частин тіла, що входять у контакт із об'єктом.

Щоб ускладнити вправу, дайте сліпій людині кілька об'єктів одночасно. Наприклад, все, що є на столі, весь вміст шафи, все, що є на кухні, тощо.

11. ЗАПАХ РУК

Так само, як у вправі «Один сліпий ряд, один зрячий» (стор. 111), але цього разу цілий ряд людей по черзі підходить до «сліпої» людини. Кожен називає своє ім'я і дає понюхати свою руку. Після того, як усі пройшли повз цю людину по одному разу (скажімо, п'ятеро осіб), вони повертаються, але цього разу в іншому порядку, і сліпа людина має назвати ім'я кожного, намагаючись згадати запах їхніх рук.

12. ВИКРУТАСИ У ФОРМІ ВІСІМКИ

Два актори стоять у кількох метрах один від одного. Далі учасники по черзі намагаються описати вісімку навколо цих двох людей.

Варіація

Як у лижному слаломі à la Flaine: стоять два ряди по чотири або п'ять акторів, яких інші мають «об'їжджати» сліпими зі швидкістю звичайної ходи.

13. ВОРОТАР

Гранадовіру. Шестеро акторів, які стоять поруч не дуже далеко один від одного, утворюють сітку безпеки. Інший актор, який стоїть за кілька кроків попереду них, – воротар. Інші актори стоять навпроти цієї групи на відстані, скажімо, шість метрів від них.

²⁷ Так само, як і зі звичайним незнайомим автомобілем, учасникам варто кілька разів перевірити гальма, перш ніж вирушити на будь-якій швидкості. – Е.Дж.

По черзі інші актори дивляться на воротаря, закривають очі і починають бігти до нього настільки швидко, наскільки наважуються. Воротар повинен спіймати бігуна за талію. Коли актор відхиляється від курсу, один або кілька членів сітки безпеки можуть спіймати його.

Найважливіше – спробувати не уповільнювати рух і не зупинятися, наближаючись до воротаря. Це перевірка на довіру.

14. ДРУГ І ВОРОГ

У групах по троє одну людину призначають протагоністом, а двоє інших вирішують самі, не кажучи нікому, що вони вирішили, чи вони будуть ворогом, чи другом протагоніста. Їм не обов'язково робити однаковий вибір або говорити один одному, ким вони є. Протагоніст закриває очі, а двоє інших починають по черзі давати йому накази чи пропозиції, яких він має слухатися (співати, повзати, стрибати тощо). Якщо він не може виконати наказ – наприклад, «літати» – він усе одно може спробувати. Так само якщо він не хоче виконувати вказівку – наприклад, «роздягнутися» – він може вдати, що робить це. Через одну чи дві хвилини другий протагоніст закриває очі, а інші двоє обирають, чи вони йому вороги, чи друзі. Наступним є третій протагоніст. Наприкінці у тому самому порядку кожний протагоніст пояснює, чому він вирішив, що одна людина була другом, а друга ворогом. Оскільки вони не радилися, обоє можуть виявитися друзями або ворогами. Гру ускладнює те, що не можна виголошувати кілька наказів (чи пропозицій) однаковим тоном, голос має щоразу змінюватися. Форма повинна відрізнятися від значення, голос від змісту. Голос – це одна мова, а слова – інша.

Варіація за «Гамлетом» - 1

Протагоніст є одним із персонажів п'єси, а інші двоє – іншими персонажами тої самої п'єси. Вони не можуть говорити слова із п'єси, але повинні використовувати свої емоції стосовно протагоніста у своїх голосах.

Варіація за «Гамлетом» - 2

Так само, як і в першій варіації за «Гамлетом», однак цього разу ці двоє повинні давати накази на основі внутрішнього підтексту, з глибини душі персонажа, а не лише зі слів, які вони насправді говорять у п'єсі.

15. НАМАЛЮЙТЕ ВЛАСНЕ ТІЛО

Зазвичай ми робимо цю вправу на початку заняття. Всі учасники лежать на підлозі і думають про своє тіло в цілому, а також про кожен його складову: пальці, голову, рот, язик, ноги, статеві органи, очі, волосся, пупок, шию, лікті, плечі, хребет тощо. Вони можуть спробувати рухати частиною тіла, про яку думають, коли це можливо.

Через кілька хвилин концентрації Джокер дає кожній людині аркуш паперу (всі аркуші паперу повинні бути однакового розміру) та олівець або фломастер (усі однакового кольору, якщо можливо, або не дозволяючи учасникам бачити, якого він кольору). Джокер просить кожного актора намалювати своє тіло на папері, із заплюсненими очима. Після цього Джокер просить учасників написати свої імена на звороті своїх малюнків, не відкриваючи очі. Далі вона збирає всі малюнки, розкладає їх на підлозі в довільному порядку і каже всім відкрити очі та подивитися на цю імпровізовану виставку. Вона питає, що їх найбільше вражає в

малюнках: чи тіла оголені або в одязі, лежать чи стоять, відпочивають чи працюють, взаємодіють із об'єктами або ж зображені самі по собі, чи мають вони важливі деталі, наприклад, очі або статеві органи, або ж лише загальні риси? Врешті-решт, Джокер запрошує їх спробувати впізнати свій малюнок.

Ця вправа може сильно підвищити чутливість у групі: спочатку коли кожний думає про власне тіло, про кожну окрему частину свого тіла; далі, коли всі намагаються відтворити рукою те, що вони відчували; і наостанок – після вправи, коли вони набагато більше приділяють уваги собі, своїм рухам, тому, як вони сидять, спілкуються з людьми і так далі. Ця вправа допомагає учасникам дуже добре усвідомити, що всі ми є передусім тілом. Ми можемо бути здатними конструювати найскладніші абстрактні ідеї і розробляти найнезвичніші винаходи, але це все лише тому, що у нас, перш за все, є тіло. Ще до того, як ми отримуємо ім'я, ми оселяємося в тілі! І ми рідко думаємо про своє тіло як про фундаментальне джерело всіх задовольень та всіх страждань, усіх знань та всіх досліджень, усього!

Зазвичай ми робимо цю вправу перед грою «Маски самих акторів» (стор. 135).

16. ПЛАСТИЛІН

Це, по суті, та сама вправа, лише у цій версії замість паперу використовується пластилін. Це змінює ситуацію, адже тут руки можуть повернутися до вже створених деталей. На папері, якщо ви вже, наприклад, зробили голову, вам потрібно запам'ятати це, але ви не можете більше до неї повернутися. З пластиліном ви завжди можете повернутися до того, що вже зробили.

17. ТОРКНИСЯ КОЛЬОРУ

Джокер дає (сліпому) актору п'ять предметів одягу однакового виду (самі шкарпетки, самі сорочки або ще щось), але зроблених з різного матеріалу та різних кольорів. Актор повинен помацати кожен предмет одягу і спробувати впізнати кольори.

18. СЛІПИЙ ТА БОМБА

Актор із зав'язаними очима, оточений іншими акторами. «Сліпий» має уявити, що вибухне бомба, якщо він торкатиметься когось довше однієї секунди. При кожному контакті вона відходить якомога далі. Ця вправа допомагає неймовірно розвинути чуття.

19. ЗНАЙДИ РУКУ

Починаємо в парах. Кожен актор торкається руки свого партнера. Потім вони розділяються і ходять довкола. За кілька секунд вони мають спробувати знову знайти цю руку, торкаючись усіх рук, які їм трапляються.

20. ПІСНЯ СИРЕНИ

Дуже складна і дуже делікатна вправа. Кожний актор повинен подумати про пригноблення, яке з ним насправді сталося або досі відбувається. Потім кожен закриває очі і приєднується до групи у центрі кімнати. Той, хто хоче почати першим, видає звук (вигук, стогін, крик тощо), що має відображати пригноблення, про яке він думає. Джокер бере цю першу людину за руку і обводить по всій кімнаті, врешті-решт зупиняючись у кутку. Те саме відбувається і з другою люди-

ною, яка видала інший звук. Далі йдуть ще троє чи четверо, кожний по-своєму, з власним вигуком. Важливо, щоб Джокер обрав досить різні звуки, щоб населити ними чотири кутки кімнати. Потім ці четверо видають свої звуки одночасно. Ті, хто лишився у центрі, прислухаються до цих чотирьох, і кожний обирає звук, який найкраще підходить до їхнього пригноблення. Формуються чотири групи. Після цього всі відкривають очі й утворюють чотири кола. У своїх окремих колах кожна людина розповідає іншим про пригноблення, про яке вона думала, про той епізод, що спав їй на думку. Немає жодної магії в тому, що в кожному колі історія майже завжди стосується одного виду пригноблення, на одну тему.

Варіація за Гамлетом

Звук кожного героя п'єси – інші повинні вгадати, де чий звук. Звичайно, якщо я симулюватиму звук героя і думатиму про його пригноблення, я виношу назовні героя, якого маю всередині себе, навіть якщо це не є моєю особистістю²⁸. Почуття актора і персонажа, навіть якщо вони однакові, адже герої не можуть існувати окремо, видно з різних перспектив.

21. ЗНАЙДИ ЗРУЧНУ СПИНУ

Сядьте на підлогу, порухайтесь по кімнаті, знайдіть зручну спину. Далі, не відкриваючи очі, зробіть вправу «Штовхання один одного» (стор. 69), спина до спини.

22. МЕЛОДІЙНА РУКА

Сидячи в колі із закритими очима, кожний актор торкається руками рук сусідів. Його ліва рука лежить над рукою зліва від нього, а права рука — під рукою справа. Таким чином він контролює рухи лівої руки свого сусіда справа, а рухи його власної лівої руки контролює людина зліва. Актори рухають своїми правими руками ритмічно і мелодійно, дозволяючи сусідам так само рухати їхніми лівими руками.

Потім Джокер каже: «Голови», і актори залучають голови до рухів. Далі йде команда: «Груди», далі: «Встаньте», і все тіло танцює. Потім: «Співайте», і вся група (не відкриваючи очей) стоїть, хитається і співає разом. Потім вони відкривають очі.

Варіація

Така сама вправа, але контролююча рука кладеться над рукою, яку вона контролює, а не під неї.

23. ЗВУК СЕМИ ДВЕРЕЙ

Половина акторів стають у пари схожого зросту і знаходять собі місце в кімнаті. Вони стоять обличчям до своїх партнерів і, піднявши руки та з'єднавши їх,

²⁸ Боаль використовує слово «особа», щоб описати всі можливості всередині однієї людини, «особистість» — на позначення публічного обличчя, яке людина показує в повсякденному житті, а «персона» — для маски, яку він може взяти на себе у драмі, що так само може бути іншою можливою особистістю. Більше про цю триаду можна дізнатися з книги Августо Боалья «Веселка бажань» (Augusto Boal, *The Rainbow of Desire*, London: Routledge 1995). - Е.Дж.

утворюють арки або дверні отвори. Кожні «двері» придумують три звуки: один звабливий звук для принади, інший – звук тривоги для попередження і третій – радісний для вираження успіху. Інша половина акторів – «сліпі». Вони повинні спробувати пройти через сім таких дверей, дослухаючись до звуків, які вони видають. Коли сліпим людям загрожує зіткнення один з одним або з одвірками, двері повинні перемкнутися на знак тривоги, щоб їх попередити. Нарешті, коли сліпим людям успішно вдається пройти через двері, ті повинні видати свій радісний звук.

24. ВПІЗНАТИ «АААА!»

Усі актори із закритими очима блукають по кімнаті. Джокер доторкається до плеча одного з акторів. Кожний актор, якого торкнулися, має видати звук «ааа!». Інші повинні визначити, хто промовив це «ааа!». Джокер продовжує торкатися інших.

ЦИКЛ ПРОСТОРУ

Цей цикл також задіює всі чуття.

1. НЕ ЗАЛИШИТИ ЖОДНОГО МІСЦЯ В КІМНАТІ ПУСТИМ

Усі актори повинні ходити дуже швидко (не бігати), намагаючись зробити так, щоб їхні тіла завжди перебували на рівній відстані від тіл інших і щоб вони всі розподілялися по всій площі кімнати. Час від часу Джокер каже: «Стоп». У цей момент усі повинні негайно зупинитися. Має бути так, щоб у кімнаті не було видно надто пустого місця.

Головне – не зупинитися до команди «Стоп». Коли хтось бачить пусте місце в кімнаті, вони йдуть туди і заповнюють його своїм тілом, але не можуть залишитися там, тому за секунду воно знову пусте, поки хтось інший не прийде його заповнити, але він теж не може там залишатися...

2. ЗАМІСТЬ ПРОСТО СКАЗАТИ «СТОП», ДЖОКЕР НАЗИВАЄ ЧИСЛО

Усі повинні розбитися на групи, кількість яких відповідає цьому числу, якомога скоріше – групи по троє, п'ятеро, восьмеро тощо. Якомога скоріше групи повинні розташуватися так, щоб вони всі були на однаковій відстані один від одного – знову ж таки, упевнившись, що по всій площі кімнати немає пустих місць.

3. ДЖОКЕР НАЗИВАЄ ЧИСЛО ТА ГЕОМЕТРИЧНУ ФІГУРУ

Учасники повинні утворити відповідну кількість фігур у формі, яку назвав Джокер – чотири кола, три ромби, п'ять трикутників тощо.

4. ДЖОКЕР НАЗИВАЄ ЧИСЛО ТА ЧАСТИНУ ТІЛА

Якщо Джокер каже, наприклад: «Три носи, сім ніг», тоді три носи і сім ніг мають торкатися одне одного. Знову ж таки, площу кімнати повинні займати групи, розташовані на однаковій відстані одна від одної.

5. ДЖОКЕР НАЗИВАЄ КОЛІР ТА ПРЕДМЕТ ОДЯГУ

Джокер називає колір та предмет одягу, замість якого можна назвати також частину тіла (волосся, очі). Учасники повинні утворити відповідні групи, так само намагаючись рівномірно розподілитися по кімнаті.

6. УЧАСНИКИ ПОВІЛЬНО БІГАЮТЬ

Бігати повільно – це не те саме, що швидко ходити. Час від часу Джокер каже: «Склейтеся», і актори негайно склеюються у групи по троє, п'ятеро або більше, але не зупиняються. Усі повинні бігати далі, що дуже важко. Потім Джокер говорить: «Розділіться», і всі повинні розділитися. А потім усе починається заново. Учасники так само намагаються не залишати пустих місць по всій кімнаті.

7. УЧАСНИКИ ТОРКАЮТЬСЯ ОДИН ОДНОГО

Актори торкаються руками і ногами, рухаючись по кімнаті. Ніхто ніколи повністю не відокремлюється від інших. Джокер говорить: «Стоп», і в цей момент усі зупиняються на місці, але кожна людина повинна мати змогу доторкнутися до інших людей обома руками та принаймні однією ногою так, щоб ніхто при цьому не залишився ізольованим у кутку кімнати. В результаті утворюється щось на кшталт павутиння.

IV. БАЧИТИ ТЕ, НА ЩО ДИВИМОСЯ

Є три наступні серії вправ, які допоможуть нам бачити те, на що ми дивимосся: послідовність дзеркал, послідовність скульптури або моделювання та послідовність ляльок. Ці вправи розвивають здатність до спостереження шляхом «візуальних діалогів» між учасниками. Звичайно, одночасне використання мови не допускається. У театрі образів використання слів завважало б мові образів або накладалося б на цю мову. Слід уникати символічних жестів на кшталт тих, що позначають «ОК» або «так» чи «ні», так само як і тих знаків, які точно відповідають словам, які вони замінюють.

Інколи людям здається важкою тиша, яка потрібна для цих вправ. Однак чим більше учасники зосереджуються, тим більше вони відкривають для себе зачарування цієї роботою, і тим багатшим стає діалог.

Вправи можна виконувати окремо, адже кожна з них має власну особливу функцію та застосування. Тим не менш, коли їх роблять послідовно і без перерви, учасників стимулює не лише кожна вправа сама по собі, але й перехід від однієї вправи до іншої. Цей перехід інколи приносить цікавіші плоди, ніж самі вправи, які він з'єднує. Особливо це стосується трьох «обмінів» у вправі 8 у послідовності дзеркал (стор. 121).

ПОСЛІДОВНІСТЬ ДЗЕРКАЛ

Кожний елемент у цій послідовності може тривати одну, дві, три хвилини або навіть довше – це все залежить від того, наскільки активно група бере в цьому участь і якими є цілі роботи. Важливим у цій роботі є те, що вона повинна бути настільки ретельною, детальною, точною та багатою на відкриття, наскільки це можливо.

1. ПРОСТЕ ДЗЕРКАЛО

Два ряди учасників, кожна людина дивиться прямо в очі людини перед собою. Ті, хто стоїть у ряду А, є «суб'єктами», людьми. Ті, хто стоїть у ряду Б, – «образи». Починається вправа. Кожний суб'єкт робить серію рухів та кілька разів змінює вираз обличчя, а його «образ» має повторювати за ним усе до найменших деталей.

Суб'єкт не повинен бути ворогом своєму «образу», вправа не є суперництвом, а її метою не є робити різкі рухи, які неможливо скопіювати. Навпаки, ідея в тому, щоб знайти ідеальну синхронізацію рухів, щоб «образ» міг відобразити жести «суб'єкта» якомога точніше. Ступінь точності та синхронізації повинні бути такими, щоб сторонній спостерігач не міг розрізнити, хто веде, а хто повторює. Всі рухи повинні бути повільними (щоб «образ» міг відтворити рухи і навіть передбачав їх), а кожний рух має природно виходити з попереднього. Так само важливо, щоб учасники були уважними до найменших деталей, незалежно від того, чи це вираз тіла, чи обличчя.

2. СУБ'ЄКТ І ОБРАЗ МІНЯЮТЬСЯ РОЛЯМИ

За кілька хвилин Джокер оголошує, що два ряди поміняються ролями. Він дає сигнал, і в той самий момент «суб'єкти» стають «образами» і навпаки. Цю зміну слід провести, не вплинувши на плавність процесу або точність відтворення. В ідеалі рух, який відбувався під час зміни, слід продовжити та завершити без жодного відчуття розриву або затримки. Тут знову сторонній спостерігач не повинен помітити зміну ролей. Такої невидимості зміни можна досягнути, якщо синхронізація та імітація дій є досконалими.

3. СУБ'ЄКТ-ОБРАЗ, ОБРАЗ-СУБ'ЄКТ

За кілька хвилин Джокер оголошує, що коли він дасть сигнал, учасники в обох рядах будуть одночасно «образом» і «суб'єктом». З цього моменту кожний партнер має право робити будь-які рухи, які схоче, водночас дотримуючись зобов'язання відтворювати рухи, які робить його партнер. Це слід робити так, щоб жоден із партнерів не тиранізував іншого. Надзвичайно важливо, щоб кожний почувався повністю *вільним* у своїх рухах, але водночас *співчував*²⁹ своєму партнеру, щоб повторювати рухи партнера якомога правдивіше. Ці якості – *свобода* та *співчуття* – є вкрай необхідними. У всій цій послідовності метою не є робити рухи, які важко або неможливо імітувати. Швидкі рухи тут не призводять ні до чого хорошого, навіть навпаки. Секрет вправи криється в синхронізації та достовірності відтворення.

До цього моменту комунікація залишається виключно візуальною, і увага всіх повинна бути *зосереджена* на їхніх партнерах: спочатку на їхніх очах, потім на всьому тілі по концентричних колах. Не рекомендується спостерігати за руками або ногами. Коли ми дивимося в очі іншій людині та повторюємо рухи її тіла, руки та ноги потраплять у поле зору самі по собі.

²⁹ Французьке слово, використане в оригіналі, «solidaire», поєднує відчуття солідарності та акт співчуття. – Е.Дж.

4. УСІ БЕРУТЬСЯ ЗА РУКИ

Джокер знову оголошує спершу попередження, а потім сигнал для всіх узятися за руки зі своїми сусідами зліва та справа. Два ряди досі стоять обличчями один до одного, і кожний фіксує свій погляд на своєму партнері. Але на цьому етапі у гру вступає новий елемент. Якщо до цього часу комунікація була виключно *візуальною*, тепер вона стає також і *фізичною*. Кожний партнер отримує візуальні стимули від партнера навпроти і фізичні стимули від колег зліва та справа. Уявімо, що один із учасників робить рух, який приймають його сусіди зліва та справа, але який не може повторити людина навпроти нього, тому що його сусіди фізично заважають йому відтворити цей рух. У такому разі той, хто розпочав рух, повинен зробити крок назад якомога швидше, щоб не розірвати синхронізацію та досконалість імітації. Якщо рухи повільні та плавні, процес візуальної та фізичної «консультації», який дає змогу двом рядам бути ідентичними, не перерветься. Одна людина завжди буде образом іншої, а всередині цього образу кожний актор збереже власну свободу рухів разом зі своєю відповідальністю імітувати рухи людини навпроти нього (у межах своїх фізичних можливостей).

5. ДВА РЯДИ УТВОРЮЮТЬ КРИВУ

Джокер веде людину в голові одного з рядів по кімнаті таким чином, щоб поставити ряд у форму літери U. Інший ряд утворює навпроти таку саму криву.

Між двома рядами досі є *єдине довге дзеркало*. Коли учасники відходять від уявного дзеркала у процесі утворення кривої лінії, ті, хто стояв навпроти них, також мають відійти. А коли вони наближаються до дзеркала, спрацьовує такий самий механізм. Найгірше, що може статися – якщо актор зіштовхнеться з актором напроти на шляху до дзеркала, тож слід дотримуватися концептуального простору. (Це ж дзеркало, а люди зазвичай не проходять крізь дзеркала!) Учасники повинні залишатися дуже уважними один до одного.

Факт утворення кривої лінії додає новий важливий елемент до прогресу учасників. Пройшовши стадії безпосередньої індивідуальної візуальної комунікації, за якою йшли візуальна та фізична комунікація (з партнером навпроти та сусідами відповідно), тепер актори усвідомлюють, що кожен ряд утворює групу. Іншими словами, актори задіюють усю комплексність вправи, хоча їхній простір для фантазії досі обмежений і визначений фізичним контактом.

6. СИМЕТРИЧНІ ГРУПИ

Джокер дає сигнал гравцям відпустити руки один одного, при цьому не розриваючи плавність вправи. Тепер без фізичного контакту, але усвідомлюючи весь простір, при цьому весь час зважаючи на уявне дзеркало, що розтинає кімнату надвоє, учасники намагаються утворити колективний симетричний образ з іншими людьми у своїй групі. Інколи всі члени однієї групи створюють єдиний образ, який відтворює група навпроти. (Пам'ятайте, що дві групи є одночасно *суб'єктом* і *образом*; так само як і на індивідуальному рівні одна людина не застосовувала тиранію щодо іншої, так само і група має діяти з такою самою свободою та співчуттям до групи навпроти.) Інколи кожна група розділяється на підгрупи. Важливо, щоб вони не розбивалися далі на окремих індивідів, принаймні двоє чи троє, якщо не всі члени групи, повинні брати участь у взаємному відтворенні, завжди із великою увагою до деталей та ретельною синхронізацією.

7. ДЗЕРКАЛО РОЗБИВАЄТЬСЯ

Коли дзеркало розбивається, ми знову залишаємося з парами партнерів, які спостерігають один за одним. Вони точно копіюють рухи один одного так, щоб жоден з них не тиранізував іншого. Але тепер кожна пара має власний маленький шматок дзеркала. Велике центральне дзеркало, яке ділило кімнату на дві частини, розлетілося на маленькі скалочки по всій кімнаті. Відповідно, кожна пара може розвиватися так, як забажає, просуваючись ближче до свого шматочка дзеркала, відходячи від нього чи обертаючись, але при цьому вони завжди залишаються в одному й тому самому положенні один щодо одного. У цей момент потрібна подвійна увага та концентрація, усвідомлення як щодо свого партнера, так і щодо всього місця, простору, який постійно змінюється завдяки еволюції кожної пари та їхнього шматка дзеркала, простору, більше не обмеженого величезним довгим дзеркалом, тепер назавжди розбитим. Простір стає більш динамічним. Він вимагає вищого рівня уваги та концентрації. Важливо, щоб кожна пара рухалася та еволюціонувала, використовуючи всю площу кімнати.

8. ЗМІНА ПАРТНЕРІВ

Джокер тричі дає сигнал змінити партнерів. За сигналом кожна людина якомога скоріше залишає свого партнера і намагається знайти когось іншого, з ким вона може встановити такі самі міметичні стосунки. Інколи таку людину можна знайти швидко, але буває, що це займає певний час. Що б не сталося, актор повинен продовжувати рухатися в тому самому повільному темпі, не перебиваючи ритм, не перебиваючи рухи, які він виконував із попереднім партнером, поки не знайде іншого. За першим сигналом кожна людина повинна обрати одного зі своїх сусідів. Під час другої зміни слід шукати більш далекого партнера, а під час третьої – когось, хто перебуває якомога далі. Важливо, щоб плавність не порушувалася, щоб актор (наприклад) не почав раптом складати руки, шукаючи когось іще, хто не має партнера. Його власні рухи – це сила, що приваблює майбутнього партнера.

Під час цієї частини послідовності часто стається так, що двоє партнерів обирають одну й ту саму людину і кілька хвилин вірять, що вони встановили контакт із цією людиною. Однак якби вони обоє не відводили очей від обраного колеги, якби вся їхня увага була переведена у цей зоровий контакт (навіть якщо вся кімната перебуває в їхньому полі зору), вони змогли б одразу сказати, чи їхній контакт взаємний.

Щоразу, коли утворюється нове партнерство, між партнерами має встановитися плідний діалог, де кожен «спостерігає» за жестами іншого, відчувачи різницю між рухами цієї людини та попередньої. Ідея не в тому, щоб швидко перейти від одного до іншого, а в тому, щоб провести діалог на візуальному та фізичному рівні, щоб «дізнатися більше» про іншу людину.

9. КРИВЕ ДЗЕРКАЛО

Джокер завжди має попереджати групу заздалегідь, перш ніж давати будь-який сигнал перейти до наступного етапу послідовності. У цьому разі, коли дається сигнал, стосунки між партнерами повністю змінюються. До цього часу всі рухи, вирази обличчя та жести відтворювалися ідентично. Тепер з'являється ко-

ментар, відповідь. Кожній людині дозволено робити те, що вона вважає за потрібне, і при кожному новому стимулі її партнер відповідає, коментує, перебільшує, зменшує, робить карикатуру, висміює, руйнує, релятивізує – одним словом, створює образ у відповідь на отриманий образ, але в контрапунктному відношенні до нього.

Не має бути відчуття пристосування між образом (жестом, рухом, виразом) та відповіддю на нього. Навпаки, вони повинні бути одночасними чи майже одночасними та невинними. Ідея не в тому, щоб зробити щось і чекати, поки інша людина це повторить, а потім відповісти на це, поки вона чекає. Повинна відбуватися постійна передача та отримання візуальних послань, які відповідають одне одному, викривляючи одне одне. Звичайно, цілковита одночасність неможлива, але слід уникати будь-якого періоду очікування (і втрати концентрації).

10. ДЗЕРКАЛО НАРЦИСА

Після викривлення, критики, агресивного коментаря, спроб зруйнувати маску партнера, карикатур, тепер дзеркало стає нарцистичним. І це, напевно, один із найчудовіших моментів у всій послідовності. В цьому разі кожний учасник дивиться на себе у дзеркало і бачить себе красивим. Однак образ, який він бачить, – це його партнер. Кожна людина повинна спробувати показати якомога точніше всі ознаки задоволення, які ми видаємо, всю радість, яку ми відчуваємо, коли почувася щасливим у глибині душі, коли ми раді бути тими, ким ми є. Я відчуваюся щасливим, я роблю жест щастя і дивлюся на себе у дзеркало. Але те, що я бачу – це мій власний образ у тілі іншого. Водночас цей інший дивиться на себе в мені. В мені він бачить себе щасливим, бачить себе задоволеним. І це я, зі своїми жестами та рухами, є тим, хто має запропонувати йому це щастя, це задоволення.

Португальський поет Фернанду Пессоа³⁰ написав ці чудові рядки:

Ніхто ніколи не любить іншого,

Він любить те, що в іншому від нього,

Або те, що він думає, що там є.

У цьому частково полягає ідея цих вправ: ми шукаємо себе в інших, які шукають себе в нас.

11. РИТМІЧНЕ ДЗЕРКАЛО

Не поспішаючи, в цьому любовному пошуку себе в іншому, діалог стає одним, змінюється на монолог – обоє учасників шукають рухи, що мають ритмічну спорідненість. Обоє повинні знайти ритм та рухи тіла, які обоє вважають приємними, рухи, які тепер можуть бути повільними або швидкими, плавними або різкими, простими або складними, стакато або гліссандо. Найважливішим є, (1) щоб обоє партнерів почувалися добре, легко і радісно у виконанні цих рухів; (2) щоб ці рухи були ритмічними та ідентичними; та (3) щоб було задіяне все тіло.

³⁰ Фернанду Пессоа (1888-1935) — людина багатьох літературних ідентичностей, так званих «гетеронімів», під якими він писав вірші та прозу кількома мовами.

12. УНІФІКАЦІЯ

Нарешті Джокер дає сигнал спробувати уніфікуватися. «Спроба» означає, що зобов'язання в цьому немає. Інколи наприкінці цієї послідовності вся кімната повністю синхронізується, повністю об'єднується в одному ритмі, одному русі. Але так само може статися так, що кімната об'єднується в ритмах та рухах, що доповнюють один одного – різних, але гармонійних. Може трапитися і третя ситуація, коли різні групи не об'єднуються, а стають кількома маленькими групами та підгрупами, що постійно повторюються та відтворюють власні особливі ритми та рухи.

Важливо, щоб цю останню стадію добре розуміли, без двозначності: це не суперництво, це не стосується нав'язування власного ритму та рухів іншим – найголовнішим тут є зваблення. Метою є провести ритмічне дослідження учасників і спробувати об'єднати групу принаймні на мінімальному рівні. Але це може виявитися неможливим. Ця стадія вправи виводить на поверхню насильство, непростійність та агресію кожного члена групи. Вона також виявляє ступінь співставності, діалогу, здатності до співпраці всередині групи. Джокер повинен бути обережним і не змушувати нікого, не маніпулювати групою, щоб привести її до уніфікації будь-якою ціною. Тут головне аналізувати, досліджувати і не нав'язувати. Кожний має право вільно самовиражатися, щоб результати самодослідження та групового дослідження були справжніми.

У цій довгій послідовності з'являється велика різноманітність форм візуальної комунікації, хоча у всіх них спільне підґрунтя – мімізис (за винятком кривого дзеркала, коли мімізис наявний, але не є основним). Протягом цієї послідовності люди досліджують своїх партнерів для того, щоб імітувати їх до найменших деталей і так синхронно, як це тільки можливо. У наступній послідовності, послідовності моделювання, діалог набуває зовсім іншої форми.

ПОСЛІДОВНІСТЬ МОДЕЛЮВАННЯ

Якщо у дзеркалі діалог був наслідувальний, тут його треба перекладати. Актор «бачить» те, що робить колега, і перекладає дію або жест, який він побачив, змінюючи своє положення. Він не відтворює жест за допомогою тіла, а продовжує його, показує результат цього жесту. Це стане більш зрозумілим з перебігом послідовності.

1. СКУЛЬПТОР ТОРКАЄТЬСЯ МОДЕЛІ

Учасники стають у два ряди обличчям один до одного. Один з рядів складається зі скульпторів, а інший – зі статуй. На початку вправи кожний скульптор починає руками моделювати статую, яку він має на думці. Він торкається тіла «статуї», намагаючись досягти бажаного ефекту до найменших деталей. Скульпторам не можна використовувати «дзеркальну» мову, не можна використовувати власні тіла, щоб показати образ або вираз, який вони хочуть побачити відтвореним. Тут не вступають у дію ні мімізис, ні відтворення, це більше не діалог, це моделювання. Відповідно, потрібно торкатися, формувати статую. Кожна дія з боку скульптора спричиняє відповідну реакцію. Кожна причина призводить до різного ефекту. У дзеркальному діалозі обоє партнерів завжди синхронізуються, виконуючи ту саму дію. У діалозі «моделювання» хоча дії партнерів і синхронізовані, вони доповнюють одна одну.



Джокерки Оксана Потапова і Яна Салахова розігрують глядачів перед виставою форум-театру, Миколаїв, 19 травня 2014 року. Автор фото — Олександр Малащенко.



Вправа "Три стільці", семінар "Мистецтво миру як альтернатива війні", Київ, 9-10 серпня 2014 року. Автор фото - Олександра Скиба.



Розігрів акторів, лабораторія "Музей Майдану. Рефлексія в просторі протесту", Київ,

20 грудня 2014 року.
Богдан Пошивайло.



Вправа “Доповни образ”, воркшоп-лабораторія з дослідження теми “Життя під час війни. Діалог мовою театру”, арт-резиденція фестивалю Гогольфест, Київ, 2 вересня 2014 року. Автор фото - Катерина Ключко

Театр образів,
лабораторія “Музей
Майдану. Рефлексія в
просторі протесту”, Київ,
20 грудня 2014 року. Автор
фото — Ніна Ходорівська.



Презентація методики “Веселка бажань”, Івано-Франківськ, 6 грудня 2015 року. Автор фото - Антон Куба.



Розірв' глядачів перед показом форум-вистави "Діалог замість пропаганди? У пошуках правди" XII Міжнародний фестиваль документального кіно про права людини Docudays UA, Будинок кіно, Київ, 22 березня 2015 року. Автор фото — Яна Салахова.



Обговорення інтервенції глядача у форум-виставі "Квиток в один бік" про життя внутрішньо переміщених осіб, Центр науки і мистецтва "Дія", Київ, 22 травня 2015 року. Автор фото — Даніл Павлов.

Інтервенція під час форум-вистави "Історія улюбленого міста" в рамках фестивалю Улюблене місто різних людей, Кременчук, 17 травня 2015 року. Автор фото — Ольга Комар.



Інтервенція під час
форум-вистави,
Школа профспілкових
активістів, Одеса, 29
липня 2015 року. Фото
належить ГО "Трудові
ініціативи".



Розігрів глядачів перед
показом форум-вистави
"Квиток в один бік" про
життя внутрішньо
переміщених осіб, Центр
науки і мистецтва "Дія",
Київ, 22 травня 2015 року.
Автор фото - Даніл Павлов.

Образи сучасних українців,
створені відвідувачами Фестивалю
соціальних інновацій Ucrazyans,
Софіївська площа, Київ, 25 квітня
2015 року. Автор фото - Ніна
Ходорівська.



Особистісні образи на тему переломного дня у цьому році під час семінару у партнерстві з Конгресом національних громад України в рамках проекту «Примирення в українському суспільстві: від енергії протесту до енергії творення», Слов'янськ, Донецька область, 18-20 вересня 2015 року. Автор фото - Яна Коробенко.



©tolerspace.org

Гра на знайомство, семінар з форум-театру для людей з інвалідністю в рамках проекту «Через діалог до рівності у виборчих правах». Київ, 28 серпня 2015 року. Автор фото — Юлія Сачук.



Вправа «Мій настрій» під час семінару у партнерстві з Конгресом національних громад України в рамках проекту «Примирення в українському суспільстві: від енергії протесту до енергії творення», Артемівськ, Донецька область,



Вправа "Образ години" під час переломного дня під час семінару у партнерстві з Конгресом національних громад України в рамках проекту «Примирення в українському суспільстві: від енергії протесту до енергії творення», Слов'янськ, Донецька область, 18-20 вересня 2015 року. Автор фото - Яна Коробенко.



Презентація структури форум-вистави для учасників семінару з форум-театру Проект "Довіра та діалог як запорука розвитку громади", Ірпінь, 4 жовтня 2015 року. Автор фото — Олександр, волонтер "Фундація добрих справ"



Вправа "Доповни образ" під час семінару у партнерстві з Конгресом національних громад України в рамках проекту «Примирення в українському суспільстві: від енергії протесту до енергії творення», Костянтинівка, Донецька область, 13-15 листопада 2015 року. Автор фото — Яна Коробенко.



Глядачі під час обговорення форум-вистави у партнерстві з Конгресом національних громад України в рамках проекту «Примирення в українському суспільстві: від енергії протесту до енергії творення», Костянтинівка, Донецька область, 15 листопада 2015 року. Автор фото — Яна Коробенко.



Сценка
форум-вистави
Майдан. Чого ми
хотіли, але не
змогли в рамках
біенале The School
of Kyiv, Київ, 14
жовтня 2015 року.
Автор фото —
Наталія Вайнілович.

Вправа
“Доповни
образ” під час
тематичної
дискусії “Театр
для
порозуміння”,
мала галерея
Мистецького
Арсеналу, 17
лютого 2016
року. Автор
фото —
Радослава
Чекмишева.



Репетиція сценки
форум-вистави “Історія
нашого міста” в рамках
проекту “Довіра та діалог
як запорука розвитку
громади” за підтримки
ПРООН, Бровари, 24 січня
2016 року. Автор фото —
Яна Коробенко.



Вправа "Сліпа прогулянка" під час семінару у партнерстві з Конгресом національних громад України в рамках проекту «Примирення в українському суспільстві: від енергії протесту до енергії творення», Маріуполь, 26 лютого 2016 року.

Вправа "Доповни образ" під час семінару у партнерстві з Конгресом національних громад України в рамках проекту «Примирення в українському суспільстві: від енергії протесту до енергії творення», Артемівськ, Донецька область, 27-29 листопада, 2015 року. Автор фото — Яна Коробенко.



Колективний образ вражень учасників від фестивалю сильних громад Київської області в рамках проекту "Довіра та діалог як запорука розвитку громади" за підтримки ПРООН, платформа культурних ініціатив "Ізоляція", Київ, 21 лютого 2016 року. Автор фото — Ніна Ходорівська.



Джокер дає стільки часу на цю першу вправу, скільки потрібно: дві-три хвилини або навіть довше (це залежить від усіх учасників та від того, яка атмосфера утворилася), щоб скульптор та статуя зрозуміли один одного, щоб жести скульптора, які можна *побачити* та *відчутти*, статуї було легко перекладати.

2. СКУЛЬПТОР НЕ ТОРКАЄТЬСЯ МОДЕЛІ

На другому етапі Джокер каже скульпторам відійти від своїх статуй, але тим часом продовжувати робити ті самі жести, які вони робили раніше, коли торкалися їх. Статуї, які раніше «бачили» та «відчували» ці жести, досі «бачать» їх, але вже не «відчують». Однак вони повинні продовжувати реагувати так, ніби вони їх відчують, ніби скульптори досі торкаються їх.

Скульптор повинен завжди робити *реалістичні* жести – ті дії, які були би справді необхідними, щоб статуя виконувала бажані рухи, робила певні вирази обличчя або потрібні жести.

Під час цієї вправи скульптори часто потрапляють у три основні пастки. Перша помилка – дозволити підманити себе ближче до статуй. Друга – піддатися спокусі зробити символічні знаки на кшталт: «Посунься трохи сюди» або: «Не так». Третя спокуса, найгірша з усіх – це говорити. Цього слід уникати за будь-яку ціну, адже вводячи до гри насильство вербальної мови, людина різко перериває візуальне спілкування. Якщо статуя випадково не може зрозуміти, чого хоче скульптор (і лише у крайньому випадку), скульптор може торкнутися до неї, щоб вона зрозуміла, чого від неї вимагають. І далі статуя повинна безпомилково повернутися в положення, в якому перебувала до «пояснення». Скульптор знову робить свій жест, а статуя, тепер уже зрозумівши, цього разу реагує як треба.

Статуї також часто роблять помилки, виконуючи рухи, які їх не просили робити. Наприклад, якщо скульптор робить жест, охопивши статую навколо талії або потягнувши її за руку, вона має впасти, а не зробити крок уперед для відновлення балансу. Крок уперед її робити не просили, та й діями скульптора він не спричинений. Ясна річ, що статуя не повинна вміти робити автономні рухи. Якщо скульптор хоче, щоб статуя рухалася вперед, не падаючи, це він має попіклуватися про її рівновагу: зробити так, щоб спочатку вона пересунула одну ногу вперед, а потім іншу, упевнившись, що центр ваги не пересувається надто далеко від ніг, щоб вона не впала. Всі рухи, які робить статуя, повинен ініціювати та направляти скульптор.

3. СКУЛЬПТОРИ РОЗХОДЯТЬСЯ ПО КІМНАТІ

Якщо в попередній вправі скульптори та статуї шикувалися обличчям один до одного без перешкод, то тепер скульптори повинні розподілитися по кімнаті, підключившись про те, щоб їхні обличчя не виходили з поля зору статуй (оскільки статуї не можуть рухатися самі по собі). Скульптори роблять рухи та жести, щоб змусити свої статуї рухатися назад або вперед, в той чи інший бік, угору чи вниз.

4. СКУЛЬПТОРИ РАЗОМ ФОРМУЮТЬ ОДНУ СКУЛЬПТУРУ

Зберігаючи якомога більшу дистанцію між скульптором та статуєю, скульптори намагаються звести свої статуї разом для того, щоб вони сформували єдину скульптуру з багатьох осіб, якій скульптори повинні надати значення.

5. СКУЛЬПТУРА З ЧОТИРЬОХ АБО П'ЯТИ ЛЮДЕЙ

Поки що послідовність тривала без переривань, кожна вправа витікала з попередньої, а перехід був таким самим важливим, як і сама вправа. Цього разу безперервність порушується. Учасники розділяються на чотири або п'ять груп. Один скульптор та кілька статуй. Кожен скульптор створює з тіл своїх колег один значущий образ — так, немов він каже: «Ось що я думаю». Коли він завершив візуалізацію своїх думок, матеріалізувавши їх, він займає місце одного зі своїх компаньйонів у скульптурі, який тепер сам стає скульптором. Цей новий скульптор починає роботу так, ніби він думає: «Ось що думав ти, але подивися на мою відповідь». І він змінює роботу попереднього скульптора, формуючи тіла своїх колег у статую з багатьох людей, яка представляє те, що хоче він. При цьому скульптор не повинен торкатися своїх статуй. Рухи виконуються на відстані, їх «бачать», але не «відчують». Рухи перекладаються за допомогою чуттєвості кожної статуї, які діють так, неначе їх справді торкнулися. І так далі, допоки кожний не висловить свою «візуальну» точку зору.

ПОСЛІДОВНІСТЬ ЛЯЛЬОК

Наостанок існує третя форма візуального діалогу, «діалог ляльок». Його задумом є те, що між суб'єктом (ляльководом) та об'єктом (лялькою) існує нитка, яка передає рух. Це найкоротша послідовність з усіх трьох, вона складається лише з двох рухів.

1. МАРІОНЕТКА НА НИТЦІ

Ляльковод та лялька перебувають на певній відстані один від одного. Ляльковод удає, що тягне нитку, а лялька реагує на це відповідним рухом. Обоє повинні уявити, що нитка йде прямо з руки ляльковода до частини тіла ляльки, яку ляльковод визначає поглядом: кисть, рука, коліна, голова, нога, шия тощо.

2. МАРІОНЕТКА НА НИТЦІ З ЖЕРДИНОЮ

Ми уявляємо вертикальну жердину заввишки 3 метри, через яку простягнута нитка, один із кінців якої веде до руки ляльковода, а інший прикріплений до тіла ляльки — всі рухи слід виконувати у зворотному напрямі. У попередній вправі з маріонеткою на нитці ляльковод підіймає руку, щоб підняти відповідну частину тіла ляльки. Цього ж разу, коли ляльковод робить рух угору, лялька робить рух униз.

ІГРИ ОБРАЗІВ

Образи — це поверхні: так само, як кожний предмет відображає спрямоване на нього світло, всі образи відображають спогади, уявлення, емоції кожного спостерігача, який на них дивиться. Це означає, що всі образи *багатозначні* — вони можуть мати багато значень, а ми ніколи не повинні зводити ці значення до одного «правильного» або того, який «здумав» скульптор. Ми можемо навчитися чомусь лише через розмаїтість почуттів, думок, реакцій учасників.

1. ДОПОВНИ ОБРАЗ

Пара акторів тиснуть один одному руки. Образ завмирає. Спитайте групу, яка

спостерігає, які значення може мати цей образ: чи це бізнес-зустріч, чи коханці, які розлучаються назавжди, чи збут наркотиків, чи вони люблять один одного, чи вони ненавидять один одного тощо? Досліджуйте різні можливості, щоб показати всі «значення», які може мати один образ.

Кожен знаходить пару та починає із зафіксованого образу рукостискання. Один партнер виходить із образу, залишаючи іншого з простягнутою рукою. Яка ж історія цього образу? Замість того, щоб *сказати*, що він думає про те, що означає цей новий образ, партнер, який вивів себе, повертається до образу та доповнює його, таким чином *показуючи*, яким він бачить можливе значення для нього. Він стає в іншу позицію, в іншому відношенні до партнера з простягнутою рукою, тим самим змінюючи значення образу, але передаючи ідею, емоцію, почуття – це діалог образів, не просто зіставлення.

Потім перший партнер виходить із цього нового фіксованого образу та дивиться на нього. Коли він був всередині образу, він мав почуття. З-поза образу, в якому партнер, що залишився, замер один, цей образ буде мати інше значення, викличе іншу емоцію, ідею тощо. Тож він доповнює його, знову змінюючи значення. І так далі: партнери змінюють один одного, постійно у діалозі образів. Гравці повинні швидко поглянути на півобразу, який вони доповнюють, і розташуватися у доповнювальній позі якомога швидше, не тільки щоб зекономити час, але й щоб не почати думати словами та переводити їх в образи. Як і у вправах з моделювання, актори мають думати своїми тілами та очима. Не важливо, якщо немає буквального значення пози, яку обрав актор для доповнення образу – важливо продовжувати гру та підтримувати потік ідей.

Потім Джокер може додати до гри стілець, два стільця, предмет або два предмети. Як це впливає на гру, як це змінює динаміку?

Варіація за «Гамлетом»

Актори обирають сцену з вистави, яку вони репетирують, і кожен із них бере собі одного з персонажів, задіяних у цій сцені. З цього місця гра така сама: актори ведуть «діалог» через образи, показуючи не тільки те, що написано в тексті вистави, але перш за все те, що заховано у підтексті.

2. ІГРИ З М'ЯЧЕМ

Футбол, баскетбол, волейбол тощо. Дві команди грають матч без використання м'яча, але удаючи, що він є. Суддя повинен перевіряти, чи вигадані рухи м'яча достатньо точно відповідають реальним рухам акторів, і мусить виправляти їх, якщо потрібно. У цій вправі можна грати в будь-який колективний вид спорту: пінг-понг, теніс тощо.

3. БОКСЕРСЬКИЙ МАТЧ

Двоє людей стоять на відстані декількох метрів один від одного. Кожен повинен миттєво реагувати на «удари», які завдає партнер. Це найкраще працює, коли одна людина методично б'є іншу, а потім ролі змінюються – важко реагувати на уявні удари та відбивати їх одночасно. Зазвичай ми завершуємо вправу жестами ніжності або переходимо до варіації з закоханими, яку описано нижче.

Варіація з закоханими

Як описано вище, з тією лише різницею, що партнер пестить, а не нападає на іншого. Той, хто отримує ласки, повинен реагувати на кожен запропонований жест ніжності.

Танцювальна варіація

Актори танцюють у парах, а потім розходяться та продовжують танцювати так, наче вони досі в обіймах один одного.

Варіація

Постеліть постіль без справжньої постелі та синхронізуйте рухи. Або хай дві команди перетягують канат без каната. Або витягують з моря сітку з рибою. Або пересувають піаніно. Є нескінченна кількість можливих варіацій.

Варіація

Цю вправу можна виконувати іншим способом – виконуючи наслідок перед причиною: наприклад, я відчуваю біль від падіння ще до того, як падаю, потім я падаю і порівнюю.

4. ОДНІЄЇ ЛЮДИНИ МИ БОЇМОСЯ, ІНША ЛЮДИНА – НАШ ЗАХИСНИК

Усі учасники мають бути розпорошені по кімнаті. Нічого не кажучи, людина повинна обрати одну людину у кімнаті, яка лякає її (тільки заради гри). Усі ходять по кімнаті, намагаючись триматися якомога далі від людини, яка їх лякає, але й не показуючи, що вони обрали її. Через короткий час Джокер просить усіх обрати іншу людину своїм захисником (і він не повинен здогадатися, що його обрали). Тепер усі знову ходять по кімнаті, намагаючись влаштувати так, щоб їхній захисник був між ними та людиною, якої вони бояться. Потім Джокер починає рахувати, і кожен повинен замертти на місці. Тоді гравці дізнаються, кому вдалося уникнути того, кого він боїться.

5. ЗАПОВНИ ВІЛЬНИЙ ПРОСТІР

Двоє акторів стоять обличчям один до одного. Один рухається, а інший заповнює «вільний простір». Якщо один відводить руку назад, інший простягає її вперед, якщо один зіщулюється, інший витягується тощо.

6. СНІГОВА АТМОСФЕРА

Акторка уявляє, що атмосфера піддатлива, наче повітря – це сніг. Вона робить із неї скульптуру. Інші спостерігають та повинні зрозуміти, що зображає ця скульптура. Суть гри не в мімікрії: акторка справді повинна відчути атмосферу та відносини м'язів свого тіла зі світом навколо. Якщо вона робить удари молотком, м'язи її тіла повинні працювати так, наче вона справді тримає молоток.

Цю вправу можна спрощувати або ускладнювати за бажанням. Ви можете почати з елементарних рухів, використовуючи реальні об'єкти (наприклад, нести стілець з одного місця в інше) та спостерігати, які м'язи стимулюються, яка приро-

да цього стимулу. Потім ви намагаєтесь стимулювати ті самі м'язи, повторюючи дію без об'єкта. Вправу можна збагатити, якщо робити її колективно: актор робить предмет із повітря, передає його іншій акторці, вона змінює його і передає третій людині і так далі.

Наприклад, декілька акторів можуть працювати на одному автомобільному конвеєрі: один актор ставить колеса, інший – крила і так далі, від головних деталей до найменших, допоки не з'явиться автомобіль. Акцент завжди повинен бути на фізичній взаємодії із зовнішнім світом, а не мімікрії або символах.

7. ПОБУДОВА СТОСУНКІВ МІЖ ПЕРСОНАЖАМИ

Ця вправа може бути німою або зі звуком. Один актор починає дію. Другий актор підходить до першого і за допомогою видимих фізичних жестів розбудовує з ним стосунки у рамках ролі, яку він обрав – брата, батька, сина, дядька тощо. Перший актор повинен зрозуміти, що це за роль, та відповідно відреагувати. Одразу після цього третя людина починає стосунки з першими двома, потім приєднується четверта і так далі. Першу частину вправи слід виконувати в тиші, щоб стосунки із зовнішнім світом розвивалися на рівні чуттів, а не через слова.

8. ПЕРСОНАЖІ У РУСІ

Один або декілька акторів виходять на сцену та роблять різні дії, щоб показати, звідки вони походять, чим займаються та куди прямують. Інші повинні намагатися зрозуміти їх за цими кількома діями: вони зайшли з вулиці, вони у коридорі біля кабінету дантиста, їм ось-ось вирвуть зуб; вони повертаються з бару, вони у холі готелю і вони зараз мають піднятися до кімнати; вони вийшли з власного будинку вранці, вони у ліфті і скоро розпочнуть роботу в офісі тощо.

9. СПОСТЕРЕЖЕННЯ

Актор зосереджує свій погляд на своїх колегах на декілька хвилин, а потім, стоячи спиною до них або з пов'язкою на очах, він намагається описати їх якомога детальніше: кольори, одяг, риси, особливі способи поведінки тощо.

10. ДОПОВНІТЬ ДІЇ

Акторка починає будь-який рух, а інші намагаються здогадатися, що вона робить таким чином, щоб мати змогу доповнити її дії. Наприклад, рухи судді під час матчу доповнюють рухи захисників та форвардів; рухи священика, що веде службу, доповнюють дії дяка та прихожан тощо.

11. ЩО ЗМІНИЛОСЯ?

Два ряди акторів стоять один навпроти одного та спостерігають. Потім вони повертаються спинами та змінюють якусь деталь своєї зовнішності. Потім повертаються знову, щоб подивитися на людину навпроти, і кожен повинен вгадати, що вона змінила.

12. РОЗКАЖИ СВОЮ ІСТОРІЮ

Актор згадує будь-який досвід, який стався саме з ним. Його колеги потім ілюструють його історію. Актор/оповідач не може втручатися або робити уточнення під час вправи. У кінці вони обговорюють відмінності. Оповідач може таким чином порівняти свою реакцію з реакцією колег.

13. СТАРОМОДНА ТЕЛЕФОННА РОЗМОВА

Люди у колі спостерігають один за одним. Усі пронумеровані від одного до того числа, скільки людей у колі. Якщо їх десять, послідовність може бути такою: перший спостерігає за четвертим, другий за п'ятим, третій за шостим, четвертий за сьомим, п'ятий за восьмим, шостий за дев'ятим, сьомий за десятим, восьмий за першим, дев'ятий за другим, десятий за третім. Нумерування не повинно слідувати жодній математичній формулі, потрібно лише, щоб кожен спостерігав за кимось, а за ним спостерігав хтось інший.

Правила гри такі: нічого не робити, допоки ти не побачиш, як твоя здобич щось робить. Тож ти уважно спостерігаєш без будь-яких дій. Але щойно хтось навіть трошечки поворухнувся, його спостерігач теж повинен ворухнутися, але трошечки більше. Оскільки хтось інший спостерігає за ним, ця людина поворухнеться ще трошечки більше, ніж він, та ще трошечки більше, ніж той, за ким він спостерігав. Відбувається ескалація. Відштовхуючись від вказівки «нічого не робити», ми завершуємо з найрізноманітнішими крайнощами в поведінці.

14. ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Створюється коло для зосередження. Актори роздивляються навколо, скажімо, дві хвилини, протягом яких вони повинні знайти якомога більше кольорів, відтінків, форм та деталей. Вони можуть помітити стіл, шматок плінтуса на підлозі, кут стіни, обличчя колеги, фрагмент руки, білий листок тощо. Потім вони заплющують очі та називають усе, що побачили.

Як усі люди, актори звикли «синтезувати» реальність, щоб бути спроможними в ній діяти. Ми збожеволіли б, якби наша свідомість сприймала та реєструвати нескінчену різноманітність кольорів та форм, які може розрізнити наше око. Саме тому актор повинен спробувати проаналізувати реальність та відкрити для себе її найдрібніші деталі. Цю вправу можуть виконувати два актори, які стоять обличчями один до одного. Кожен повідомляє іншому про все, що він зміг виявити на його обличчі. Схожу вправу можна робити зі звуками.

15. ТВАРИНИ

Для найкращого використання цієї гри бажано, щоб вона зайшла якомога далі. Усім акторам у випадковому порядку роздають шматки паперу, на яких написано назву тварини жіночої або чоловічої статі. Хоча актори про це не знають, на папірцях є по дві тварини кожного виду. Джокер дає сигнал, і всі актори одночасно починають грати своїх тварин. Тобто вони починають створювати образ своєї тварини, який може бути реалістичним, сюрреалістичним, символічним, поетичним тощо. Джокер наголошує, що актори не повинні обмежувати себе однією промовистою рисою, і що, розвиваючи образ, вони повинні спробувати знайти якомога більше деталей: хвіст, крила, рухи головою, повільна або швидка манера ходи, сидіння, висіння тощо.

Через декілька хвилин Джокер пропонує кілька видів діяльності:

1. Тварини голодні. Актори повинні показати, як їдять їхні тварини. Жадібно? Повільно? Потайки? Не рухаючись? У русі? Лякливо? Агресивно?
2. Тварини спрагли. Як вони п'ють? Великим ковтками чи дрібним сьорбанням?

Відсторонено чи повністю зосереджуючись на процесі?

3. Тварини б'ються між собою. Актори повинні показати, як їхня тварина проявляє свій гнів, агресію, насильство, ненависть.
4. Тварини стомилися та вкладаються спати. Як? Стоячи, сидячи, лежачі долі? На гілці?
5. Тварини прокидаються та потрошку починаються залицятися одна до одної. Кожен повинен вирушити на пошуки партнера чоловічої або жіночої статі. Джокер нагадує акторам ніколи не переставати грати свою тварину, адже це єдиний спосіб, як їх можуть упізнати партнери. Якщо актор припиняє гру, щоб поспостерігати за іншими, тоді його точно неможливо буде впізнати. Коли двоє «тварин» думають, що вони знайшли одна одну, вони грають «любовну сцену» своєї зустрічі, завжди залишаючись вірними тому, як поведуться їхні тварини. Бик та корова, наприклад, поведуться з більшим поспіхом та натиском, ніж жеребець та кобила, які показують велику ніжність, цілуючи та обнюхуючи одне одного. Півень та курка не ведуть себе так само, як носоріг та носорожиха.

Нарешті двоє тварин залишають гральний простір та розказують одна одній, хто вони. Але гра на цьому не закінчується! Саме тому важливо не розмовляти та ні в якому разі не показувати решті групи, хто ви. Джокер запрошує пари повернутися на середину кімнати, якщо вони хочуть, щоб заново зіграти сцену своєї любовної зустрічі. Коли інші учасники впевнені, що вони знають, за якими тваринами вони спостерігають, вони видають відповідний звук – рик лева, спів півня або будь-який інший. Якщо вони вгадали, пара виходить із гри.

Крім того, Джокер може запропонувати спостерігачам вийти в центр і показати інші елементи, інші «візуальні» характеристики, які не змогла знайти пара, про яку йдеться, щоб збагатити показ, особливо в аспекті образу, репрезентації.

Слід добирати тварин, які дуже відрізняються одна від одної: котяті, рептилії, риби, великі птахи, маленькі комахи тощо. Також непогана ідея показати «чоловіка» та «жінку» серед пар. Дуже часто глядачам важко впізнати їх.

16. ПРОФЕСІЇ

Це гра за таким самим принципом, як і попередня, але замість тварин – професії. Варто передусім добирати професії, до яких група має сильні почуття (любов або ненависть). Люди, які грають різні професії, також повинні займатися різними видами діяльності: вони їдять, розважаються, п'ють тощо. Наприклад, вони можуть одягатися, подорожувати, піти на виставку, потрапити в аварію на вулиці, одужати, полювати на жінок (або чоловіків) – і, нарешті, робити свою роботу.

Знову ж таки, гра найкраще працює, якщо її виконувати без слів, хоча звуки можна дозволити (якщо це не певні чіткі сигнали, як, наприклад, сирена поліцейської машини). Як і перед цим, ніхто не повинен викривати свою ідентичність нікому іншому до завершення гри.

Цю вправу можна виконувати в парах акторів однієї професії, які мають впізнати один одного або почати працювати в парі. Одного разу, коли ми грали в цю гру, шість акторів ніяк не могли впізнати один одного. Вони були, відповідно, парою

поліцейських, консьєржів та бригадирів... Те саме сталося з артистами кабаре, атлетами та проститутками... Усі вони були занадто зайняті собою, щоб завдавати собі клопоту упізнавати партнерів.

17. БАЛАНСУВАЛЬНЕ КОЛО

У цій грі має бути парна кількість учасників. Актори формують симетричне коло навколо чашки або іншого предмета. Чашка представляє вісь, на якій балансує це коло, наче тарілка на палиці. Джокер починає в одній точці кола і рахує акторів – 1, 2, 3, 4, 5 тощо – допоки не пройде півкола. Потім він знову починає з 1 і рахує другу половину кола. Таким чином, обидва номери 1 повинні стояти один навпроти одного на прямій лінії, яка проходить через центр кола; так само з усіма іншими номерами. І кожен повинен стояти на однаковій відстані від центру. Перші актори, яких порахували, є лідерами, а другі актори з тими самими номерами – їхніми послідовниками. Джокер називає число, і перший актор із цим номером починає повільно рухатися до центру кола або за його межі. Людина навпроти з тим самим номером повинна рухатися таким чином, щоб коло тримало рівновагу. Отже, якщо лідер рухається до центру, послідовник має також підійти до центру на таку саму відстань. Якщо лідер рухається вправо, послідовник теж має рухатися вправо від себе: якби вони обоє рухалися в одному напрямку (для лідера – праворуч, а для послідовника – ліворуч), «тарілка» втратила б рівновагу.

У деяких людей проблеми з рухом ліворуч та праворуч, особливо у таких вправах як ці, які дехто плутає з дзеркальними вправами. Простий спосіб перевірити, чи ви робите все правильно – постійно пам'ятати, що між трьома точками – лідером, центром кола та послідовником – завжди має бути пряма лінія.

Поступово Джокер називає інші номери, аж поки всі пари не грають одночасно. Коли між членами пари встановлюються робочі стосунки, лідер може почати урізноманітнювати свої рухи: рухатися повільно та швидко, вперед та назад, взяти, підстрибувати тощо.

У певний момент Джокер може закричати: «Зміна лідерів!», і без жодної паузи в процесі лідери стають послідовниками і навпаки. Джокер може також зрештою вигукнути: «Без лідера!», і пари повинні продовжити рухатися, співпрацюючи без лідера.

Будь-якої миті Джокер може спонукати гравців залучити до гри звуки, що їх партнери мають віддзеркалювати або врівноважувати.

У кінці гри Джокер може вивести пари з гри одну за одною, кожного разу називаючи цифру, поки вони не закінчаться.

18. «ІНДІАНЕЦЬ» У МІСТІ, ЖИТЕЛЬ МІСТА У ЛІСІ

Чуття функціонують як селектори, коли вони посилають повідомлення до мозку. Вибір свідомих стимулів залежить від ритуалів кожного суспільства. Кажуть, що мати, яка не чує будильник, миттєво прокидається, якщо її дитина плаче. У лісі пташка може чути спів своєї половинки, навіть якщо поряд рикає лев. Дитина, яка переходить дорогу у великому місті, не має проблем із відфільтровуванням та відбором відповідної інформації з великого обсягу наявних зорових та слухових стимулів, в той час як «індіанець» із лісу збожеволіє у таких обставинах. У цій

вправі відбувається саме це: актор намагається бути лісовим «індіанцем» у місті та міським жителем у джунглях. Не знайома з формами нашої цивілізації людина повинна «кодифікувати» та «впорядковувати» її елементи. Саме тому усе, що вона бачить для неї «виглядає дивно», навіть найбільш елементарні речі, це також причина, і саме тому вона не усвідомлює реальну небезпеку, з якою загроє.

Таку саму вправу можна виконувати і навпаки: грати «цивілізовану» людину посеред ритуалів суспільства, яке називають «примітивним», або уявити будь-яку іншу зміну обставин, що навалюється на людину, виховану за певними ритуалами, яка зненацька має засвоїти нові ритуали та пристосуватися до нового суспільства. Такі речі трапляються з усіма нами коли ми подорожуємо та опиняємося в іншому місті: поки ми не звикли, нас усе дивує, але через декілька днів ми вже більше не помічаємо й не відчуваємо і половини того подиву.

З усіх фізичних вправ, описаних у цій книзі, жодна не є акробатичною, адже це створило б небезпеку формування маски «атлета». Ми використовуємо лише вправи, які дозволяють розслабитися або стимулюють м'язи, які мало використовуються у нашій щоденній рутині, або ж вправи, зосереджені на чередуванні цих звичок, які механізують та «ритуалізують» наші тіла, наші рухи, наші чуття та навіть наші ідеї, створюючи негнучкі, затверділі «структури» ідей, м'язів, рухів тощо. За допомогою цих вправ актор має зруйнувати ці структури та спробувати не замінювати їх іншими (такими як «атлет»).

ІГРИ МАСОК ТА РИТУАЛІВ

1. СЛІДУЙ ЗА ГОСПОДАРЕМ

Актор починає говорити та рухатися у звичайному ритмі, в той час як інші намагаються вловити та відтворити його маску. Дуже важливо не робити карикатуру, а відтворювати внутрішню силу, яка спонукає актора бути тим, ким він є. Актори імітують «господаря», але імітують у Аристотелевому сенсі цього слова: намагаються не просто копіювати зовнішні прояви, але й відтворювати внутрішні творчі сили, які ведуть до цих проявів. Наприклад, я пам'ятаю актора, серед зовнішніх характеристик якого була надзвичайна говірливість; насправді він був дуже сором'язливою людиною, не впевненою в собі, людиною, яка шукала самоствердження, постійно говорячи, бо боялася, що інші можуть напасти на неї. Актор, який «імітує» таку людину, повинен прагнути створити страх, який породжує цю говірливість; окрім того, він повинен відкрити в іншому соціальні ритуали, які схилили його стати жертвою цього страху. Основа маски – це завжди соціальна необхідність, визначена ритуалами.

2. СЛІДУЙ ЗА ДВОМА ГОСПОДАРЯМИ, ЯКІ ПЕРЕТВОРЮЮТЬСЯ ОДИН НА ОДНОГО

Двоє акторів починають говорити або сперечатися. Кожен має свою команду «послідовників», які починають імітувати або створювати маски їхнього господаря. Через декілька хвилин двоє хазяїв починають перетворюватися один на одного: кожен хазяїн господар іншого таким чином, що послідовники одного господаря врешті решт імітують маску іншого.

Варіація за «Гамлетом»

Двоє господарів повинні обрати персонажа з вистави, яку вони репетирують, а їхні партнери мають повторювати за ними. Потім вони повільно починають перетворюватися на іншого персонажа, а партнери продовжують наслідувати їх і в кінці повинні здогадатися, кого вони грали.

3. РОТАЦІЯ МАСОК

П'ять акторів говорять, ходять навколо та спостерігають один за одним. Через декілька хвилин Джокер називає ім'я одного з них, і інші починають імітувати маску цієї людини. Іще за декілька хвилин Джокер називає ім'я іншого актора, і всі змінюють маску на маску цієї людини, і так далі.

4. УНІФІКАЦІЯ МАСОК

Група акторів посеред розмови зненацька вирішують зімітувати маску одного з їх числа, спонтанно, без обговорення, допоки людина не зрозуміє це. Можна почати з імітації різних масок, допоки група не об'єднається.

5. КОЛЕКТИВНЕ СТВОРЕННЯ МАСКИ

Група акторів спілкуються та ходять туди-сюди. У процесі бесіди один з акторів озвучує якусь характеристику своєї манери рухатися, говорити або думати, або одну зі своїх нав'язливих ідей. Всі інші учасники намагаються виявити цю характеристику та відтворити її. Щойно було досягнуто уніфікації стосовно цієї першої характеристики, другий актор додає ще одну характеристику, яку теж повинні перейняти інші та додати до першої. Потім третю... і так до кінця, доки всі актори не створять єдину колективно створену маску.

6. ДОДАВАННЯ МАСОК

Не втрачаючи жодної з характеристик або елементів власної маски, актори повинні додати до неї іншу характеристику або елемент маски одного з їхніх колег. Що було б, якби на додаток до усіх своїх властивостей такий-то володів би ще й несамоовитістю такої-то особи? Чи що якщо цей сильний, агресивний актор набув би боязливості іншого актора, не втрачаючи при цьому власної сили та агресії? Існує нескінченна кількість можливих комбінацій, до того ж можна як поступово додавати елементи до масок, так і обмінюватися ними між учасниками. Хтось може також створити маску, яка є «сумою» характеристик усіх учасників групи, беручи від кожної людини найбільш виразні її риси.

7. ДОВЕДЕННЯ МАСКИ ДО КРАЙНОСТІ ТА ЇЇ ЗНИЩЕННЯ

Після того, як актор усвідомив сутність створеної маски, він намагається підкреслити кожен її елемент та перебільшити кожен рис до крайності. Потім він повільно знищує цю маску та на місці кожного з елементів створює протилежні характеристики.

8. НАСЛІДУВАННЯ ГОСПОДАРЯ У ЙОГО ВЛАСНІЙ МАСЦІ

Інколи актор стикається зі складнощами у процесі створення перебільшень у своїй масці або знищення деяких її рис. У такому разі чотири інші актори можуть

приєднатися до нього та, прислухаючись до того, що він говорить, почати наслідувати його. Коли всі п'ять створених масок стають однаковими, чотири актори займають протилежну позицію в ієрархії, а «господар» повинен спробувати миттєво перетворитися на послідовника одного з чотирьох нових «господарів».

У мене якось був такий приклад, коли саме у процесі цієї вправи дуже боязкий та скромний актор у кінці вправи кричав та несамовито горлав. У групі також була жінка, яка не могла висловити свою жорстокість. Тоді ми сформували дві групи: одна група з трьох осіб, почала атакувати (не фізично) та залякувати іншу групу, яка теж складалася з трьох осіб і у складі якої була та сама жінка. Після серії жорстоких принижень та провокацій за вказівкою режисера ситуація змінилася на протилежну і та група, яка принижувала, перетворилася на групу, яку принижують. Та сама акторка, за підтримки двох інших членів своєї групи, вивільнила всю ту жорстокість, що жила всередині неї та була прихована за її соціальною маскою. Ситуація під час вправи була настільки жорсткою, що після закінчення вправи акторка переживала почуття провини. Тому ми закінчили вправу дитячою грою, в якій із великим захватом взяли участь усі шість учасників вправи.

У таких вправах, які порушують особистий простір учасників, завжди є ризик завдати шкоди. Такі ігри не можна робити з терапевтичними намірами (окрім випадків, коли їх проводять у терапевтичному середовищі), і вони не повинні піддавати ризику здоров'я акторів. Закінчення вправу з емоційним насильством у напруженій психологічній атмосфері може бути небезпечно. Тому таке заняття завжди потрібно закінчувати якоюсь фізичною грою. На Кубі, наприклад, інтелектуали беруть участь у зборі врожаю цукрової тростини, бо дуже важливо, щоб ці люди не стали відчуженими від процесу виробництва або від реальності. Важливо також помістити психологічні проблеми у більш загальний контекст зовнішньої фізичної та соціальної реальності.

9. ЗМІНА МАСОК

Один із акторів розмовляє та вільно рухається простором. Інші учасники демонструють їй, як вони бачать її маску та що вони хотіли б у ній змінити. Вони вказують на кожний з елементів маски, а акторка, в свою чергу, знищує або модифікує ці елементи згідно з критеріями, обраними рештою учасників: перетворює лагідність на насильство, нерішучі рухи – на сміливі, глибокий голос на високий тощо.

10. ОБМІН МАСКАМИ

Програється якась типова життєва ситуація. Наприклад, ритуал, коли чоловік вперше запрошує молоду дівчину до свого помешкання з очевидними намірами. Під час першої репетиції грається типова сцена: у стилі Дона Жуана він зображає із себе такого собі мачо, могутнього завойовника, у той час як дівчина зображає «маленьку гарненьку дівчинку», яка чекає, доки її завоюють. Зазвичай люди під час цього ритуалу слухають музику, він показує їй свою квартиру, вони щось п'ють тощо.

При всьому цьому дівчина грає маску «об'єкта бажання». Потім, не міняючись ролями та не змінюючи ключових характеристик ритуалу, актори міняються масками. Він, досі залишаючись чоловіком, починає поводити себе як «об'єкт бажання». Вона також, не втрачаючи своєї жіночності, починає грати роль агресивної завойовниці, приміряючи на себе маску Дона Жуана.

Інший приклад для цієї вправи – це робітник, який просить свого начальника про підвищення заробітної платні в особливо експлуататорському суспільстві. Дії та жести повинні відповідати цій ситуації: робітник знімає капелюха, описує проблеми у своїй родині, пояснює, що витрати на життя зросли тощо. Потім, актор, що грав начальника, залишається у своїй ролі, але одягає на себе маску працівника, а той, у свою чергу, не перестаючи бути працівником, приміряє на себе маску начальника.

Величезну кількість різних відносин між людьми можна розкрити за допомогою цієї вправи: батько-син, учень-вчитель, кат-жертва, офіцер-рядовий, поміщик-селянин тощо.

11. МАСКИ САМИХ АКТОРІВ

Цю вправу зазвичай виконують після вправи «Намалюйте власне тіло» (стор. 114). Якщо її виконують окремо, перш за все актори повинні написати свої імена на листочках паперу, які згортають та випадковим чином розподіляють серед учасників. Якщо ж цю вправу виконують після вказаної вище, тоді імена учасників уже написані на зворотах малюнків їхніх тіл. У цій грі чим більше учасників, тим краще: необхідно як мінімум шістнадцять учасників, щоб вправа була ефективною, а найкраща кількість учасників – тридцять.

Вся група розділяється на дві половини. Одна половина групи підіймається на сцену та грає своє повсякденне життя, для виконання цього завдання можна використати техніку «образ години» (стор. 174): Джокер називає різні проміжки часу протягом дня, а актори на сцені виконують ті дії, які вони зазвичай роблять у названий проміжок часу. У той час як частина групи виконує це завдання на сцені, інша половина учасників уважно спостерігає, при цьому кожен учасник придивляється до того актора, ім'я якого йому дісталось на папері.

Через декілька хвилин групи міняються місцями. Актори, які були глядачами, тепер намагаються відтворити на сцені маску того актора, за яким вони стежили. І, як завжди у вправах, пов'язаних з масками, не обов'язково треба один в один намагатися повторити те, що робив актор на сцені, натомість треба спробувати продемонструвати щось важливе, ключове, що вони побачили у масці того актора. Якщо цю вправу виконують після вправи «Намалюй своє тіло», тоді учасники також можуть використовувати і риси, які вони побачили у сліпих автопортретах своїх партнерів.

Ті ж актори, які тепер стали глядачами, повинні намагатися зрозуміти, який із акторів на сцені відтворює їхню маску, і щойно вони це зрозуміють, вони мають сказати про це вголос. У процесі того, як будуть формуватися пари та буде зменшуватися кількість акторів, буде ставати легше знайти актора, який грає твою маску.

Коли кожну маску буде впізнано, Джокер може попросити кожну пару по черзі відтворити свої маски на сцені, щоб інші учасники групи змогли побачити спільні риси та відмінності між акторами та їхніми масками. Інші актори також можуть приєднатися до пари на сцені та доповнити елементи, яких, на їх погляд, бракує для відтворення тієї чи іншої маски. Також можна спитати акторів, як вони впізнали свою маску або чому вони, навпаки, до самого кінця не могли знайти свою маску.

Варіація за «Гамлетом»

Та сама вправа, але у якості відправної точки використовуються ролі акторів із названої п'єси, їхня механізована гра замість масок, які актори носять у повсякденному житті.

12. ПІДМІНА МАСКИ

Ця вправа вказує на економічний характер певних відносин. У деяких частинах Латинської Америки духовенство є вкрай прогресивними, але в деяких інших частинах воно є жадливо реакційним. У цій вправі потрібно спочатку створити маски, що відображають ритуали залежності між селянином та поміщиком. Одразу після цього треба розіграти ритуал сповіді, що відбувається між вірянином та священиком. Потім треба розіграти ритуал економічної суперечки, використовуючи маски священика (великого землевласника) та вірянина (селянина).

13. РОЗДІЛЕННЯ МАСКИ, РИТУАЛУ ТА МОТИВАЦІЇ

Актори відтворюють ці три елементи окремо, а потім складають їх разом. В одній із версій цієї вправи акторка розповіла про день, який вона провела зі своєю родиною після смерті батька. Всі зібралися, аби відсвяткувати день народження матері, і під час святкування члени родини сперечалися через питання, пов'язані зі спадком: кожен член родини прагнув отримати більше, ніж інші.

Спершу ми розіграли ритуал святкування дня народження у найменших деталях: приїзд дітей, дарування подарунків матері, розсаджування за столом, шампанське, святкові привітання, співання «З днем народження», фотографування і, нарешті, прощання наприкінці свята. Актори програли весь цей ритуал декілька разів, аби у подальшому під час вправи могли відтворити всю послідовність дій до найменших деталей: як гості підіймали бокали, як вони випивали, як кожна людина ходила, скільки часу займала одна фотографія тощо.

Потім, сидячи з заплющеними очима, актори починають жорстку суперечку, при цьому кожен актор керується лише власними «мотивами». Вони звинувачують один одного у провалі бізнесу, вимагають один від одного фінансової компенсації, вишукують старі образи та звинувачення, несамовито перебирають брудну білизну один одного.

Третій етап вправи полягає в тому, щоб обрати маску одного з учасників – у нашому випадку акторки, яка розповідала історію, – і дати всім акторам її відтворити. Наприклад, у нашій вправі акторка-оповідачка була вагітна, тому всі учасники поводитися як вагітні жінки (навіть чоловіки).

Наприкінці вправи всі три її елементи, відіграні окремо, збираються разом: економічні мотиви, смертельна ненависть деяких персонажів до інших та використання витісненої маски актора. Потім учасники знову розігрують ритуал щасливого святкування матиного дня народження. Час від часу мотивація нашоветується на маску, а обидва ці два елементи стикаються з негнучким ритуалом святкування, і в цьому три елементи проявляють свою незалежність.

У цій вправі можна також обирати окрему маску для кожної людини замість того, щоб усі учасники мусили грати єдину маску. Наприклад, можна створити маску

«фашистського генерала» («Генерал Горила», як ми його називали у нашій вправі) для старшого брата, який відмовляється пояснювати свої дії в управлінні бізнесом; маску «матрони з середнього класу» для ролі матері, яка збоку здається такою владною, але насправді не приймає ніяких рішень; чи маску «селянки» для експлуатованої молодшої сестри тощо.

14. ПЕРЕХІД ЦІЛОГО НАБОРУ МАСОК ДО ІНШОГО СОЦІАЛЬНОГО КЛАСУ

Ось історія, над якою ми працювали: героїня, коли була дитиною, мешкала разом зі своєю мамою у Буенос-Айресі, і батько покликав їх обох переїхати до Ріо, де він мешкав останній рік. У своєму листі батько писав, що мати з донькою повинні переїхати до Ріо, та запропонував спочатку дівчині приїхати навідати його, аби подивитися на місто, квартиру тощо. Коли дівчина приїхала, батько сказав їй правду: він живе з іншою жінкою і хоче, щоб донька розказала про це своїй матері. Звичайно, донька не була в захваті від цієї ідеї, але вона вирішила виконати покладену на неї місію та повернулася до Буенос-Айреса. Всі три герої були досить багаті та могли собі дозволити зупинятися у розкішних готелях під час подорожей. Мати не мала матеріальних труднощів.

Спочатку ми прогнали цю історію так, як нам її розповіли, у тому самому соціальному контексті. Потім ми додали маски: батько став представником робочого класу, який мешкав із жінкою у похмурому будинку у передмісті Буенос-Айреса; мати та донька жили у Кордобі; донька залишає свою роботу, аби з'їздити побачитися з батьком у Буенос-Айресі.

У цій версії історії батько з робітничого класу не міг встояти перед умовляннями дочки забрати і її матір також до Буенос-Айреса та знайти для неї житло до того, як вона знайде собі нову роботу. «Самопожертва» у першій версії історії була плодом економічної влади: насправді не було ніякої самопожертви, адже мати та донька могли дозволити собі розкіш пробачити батька. У другому ж варіанті історії такий розвиток подій як доброзичливе розуміння та прощення просто не доступний.

Інший приклад: батько, представник середнього класу, дізнається, що його донька вагітна і що винний у цьому чоловік зник. Батько проявляє себе у дуже гарному світлі, все розуміє та допомагає донці, як тільки може. Якщо ж на його місце ми поставимо маску пролетаря, ситуація цілком зміниться. Суворість його моралі визначається економічною реальністю: де він знайде гроші, аби годувати ще одного рота, у той час як чоловік, від якого донька завагітніла, зник? Це прояв економічної моралі: представники буржуазії можуть собі дозволити бути добрими, адже вони мають гроші. Добре доглянута молода жінка, що проводить час на пляжі Копакабани, може собі дозволити бути вільною у своїх сексуальних зв'язках та не мати сексуальних забобонів. Водночас аналогічна молода жінка, яка мешкає у нетрях Іпанеми та працює прислугою (якщо пощастить), не може дозволити собі таких обмежень не мати.

15. СТВОРЕННЯ ВСЕОСЯЖНОЇ МАСКИ

Маска накладається на людину, але під маскою життя триває. Ця вправа має на меті дозволити масці захопити людину повністю, аж до того, щоб усунути усі інші прояви життя. «Людський» компонент робітника не відповідає механічним діям,

які він має виконувати. Тому чим менше «людини» у робітникові, тим більш ефективним він є, і тим скоріше він перетворюється на автомат. Актор змушує своє тіло робити рухи, які зазвичай робить робітник, маска поступово бере гору, і робітник «вмирає». Наприклад, швачка, яка зашиває власне тіло; священик, якого праведність та дотримання ритуалів перетворює на середньовічного ангела, ще доренесансного, без статі, без індивідуальності, без особистих рис; проститутка, яка стає лише тілом, що рухається тощо.

16. ЗМІНА АКТОРІВ ПОСЕРЕД РИТУАЛУ

Два актори починають грати якусь сцену та створюють маски, які відповідають тому ритуалу, який вони хочуть продемонструвати. Через декілька хвилин один із акторів «надягає» на себе маску іншого та продовжує ритуал. Другий актор замінює першого, третій – другого і так далі. Слід дотримуватися безперервної послідовності в мотиваціях, масках та ритуалі.

17. МАСКИ У РІЗНИХ ОБСТАВИНАХ

Один актор стає у центр кола. Один із учасників виходить та показує, якою була б його маска в інших обставинах – у люті, в щасті, в нервуванні. Актор, що стоїть у колі, повинен відтворювати продемонстровані йому маски одну за одною.

18. ПРИРОДНЕ ТА СМІШНЕ

Коло ритмів та рухів. Один із акторів стає у центр кола та робить будь-які рухи та ритми, які йому здаються «природними» та «розслабленими». Інший учасник виходить та змушує актора, що стоїть у центрі, виконувати інші рухи, які здаються йому неприродними та викривленими. Актор у центрі та всі інші учасники у колі повторюють ці рухи. Щойно той другий актор виходить, актор у центрі знову повертається до своїх розслаблених рухів. Тоді наступний актор повертається і знову вносить свої корективи. Дуже важливо перебільшувати, щоб перетворювати «знайомі, природні» рухи на смішні, безглузді.

Природність дуже часто є захистом від смішного.

19. КІЛЬКА АКТОРІВ НА СЦЕНІ

Ті актори, які не стоять на сцені, вигадують якусь історію, а ті, що на сцені – грають її без звуків. Люди під сценою говорять, сперечаються, ті ж, хто на сцені – супроводжують слова рухами.

20. ГРА РОЛЕЙ, ЩО ДОПОВНЮЮТЬ ОДНА ОДНУ

Варіація гри в професії (стор. 146), з тією тільки різницею, що на папірцях вказані професії чи соціальні ролі, що доповнюють одна одну: вчитель-учень, чоловік-дружина, священик-вірянин, доктор-пацієнт, поліцейський-грабіжник, робітник-буржуа тощо.

21. ГРА У ПОЛІТИКІВ

Ще одна варіація тієї самої гри у професії: на шматочках паперу вказано імена відомих політиків.

22. ОБМІН МАСКАМИ

Актори створюють персонажа ось яким чином. Учасники починають рухатися по колу у своїх образах. Вони зосереджуються на зміні положення кожної частини свого тіла. Рука розмахує. Голова – чи супроводжує вона рухи ніг, чи ні? Спина – вона пряма чи зігнута? Коліна – застигли й прямі чи зігнуті навпіл? І так далі.

Після ретельного самоспостереження, учасники починають змінюватися. Що було б, якби я був іншим? Що, якби в мене була інша хода? Якби моя голова рухалася по-іншому? Кожен учасник експериментує стільки, скільки забажає, а потім створює «маску», «фізичний характер», що відрізняється від нього справжнього. Після цього до зовнішніх проявів додається звук: жодних слів, тільки мелодія та ритм, який відповідає цьому типу характеру.

Наступну частину вправи слід виконувати як ритмічну «Перуанську гру з м'ячем» (стор. 95). Джокер каже: «Приготуйтеся». Кожен учасник обирає партнера, вони «говорять» один із одним, потискують руки один одному у той момент, коли будуть готові обмінятися масками, та власне здійснюють цей обмін. Тричі. Суть гри в тому, щоб потім знайти свою першу маску.

Варіація за «Гамлетом»

Треба використовувати маски героїв із п'єси.

23. ОБМІН РОЛЯМИ

Для того, щоб уся група мала можливість зробити свій внесок у створення всіх персонажів (навіть якщо не застосовується «система Джокерування», і кожен актор грає ту саму роль упродовж усієї п'єси³¹), актори репетирують також ролі, які вони не грають (кожен із учасників грає персонажа когось іншого). Таким чином, кожна людина може запропонувати свою версію того чи іншого персонажа та побачити версії свого персонажа у виконанні інших.

24. ЗНЕПРИТОМНІТИ У ФРЕЖЮСІ

Кожен актор отримує номер. Учасники повинні пересуватися простором досить близько один до одного, ніколи не відходячи на велику відстань від інших. Джокер вигукує номер. Тоді актор із цим номером має впасти на підлогу, наче знепритомнівши, а решта учасників повинні підхопити його до того, як він впаде. Джокер може назвати один номер за раз або послідовність із двох або трьох номерів одночасно.

25. ПРИЗНАЧЕНИЙ ЛІДЕР

Всі актори із заплющеними очима стоять у колі. Джокер пояснює, що він пройде повз учасників та торкнеться одного з учасників у колі. Та особа, до якої він торкнеться, буде вважатися лідеркою, але вона не повинна показувати, що її призначено лідером, і не робити цей факт очевидним для решти учасників.

³¹ Це речення не потребує пояснення: у «Театрі пригноблених» на сторінці 119 Боаль детально розповідає про використання «системи Джокерування», яку його труп використовувала в той час. Джокерування кидає виклик присвоєнню персонажів акторами за допомогою системи, в якій кожен грає головного героя в різні періоди часу. – Е.Дж.

Через деякий час усі розплющують очі та повинні лише дивлячись один на одного спробувати зрозуміти, кого ж було призначено лідером. Через декілька хвилин Джокер просить усіх вказати на ту людину, яка, на їхню думку, є лідером.

Варіація

Джокер проводить цю вправу двічі, але група не повинна озвучувати свої здогадки до закінчення другого раунду. Під час першого раунду Джокер не торкається нікого з учасників, під час другого — торкається кожного. Потім кожен учасник групи розповідає, кого він вважає лідером у кожному з двох раундів та чому.

26. КЛОУН ІЗ АМСТЕРДАМА

Деякі з акторів ідуть попереду, тоді як інші йдуть за ними й передражнюють людину попереду — її ходу, манеру поведінки тощо. Час від часу перша група зупиняється й озирається назад, і всі клоуни повинні продовжувати свої рухи та жести таким чином, щоб їхня поведінка здавалася нормальною, приховуючи свій сатиричний задум.

27. ТВАРИНИ З ВІДНЯ

Учасники формують пари, у кожній парі один актор є людиною, інший – твариною. Тільки перший партнер знає, якою твариною є другий. Він починає поводитися зі своїм партнером так, ніби він насправді є тією твариною. Коли другий партнер розуміє (чи йому здається, що він розуміє), якою твариною він є, він починає відповідно поводитися. Якщо перший партнер бачить, що його правильно зрозуміли, він також починає імітувати ту саму тварину, і партнери разом видають звук, характерний для цієї тварини.

28. ДИВИТИСЯ СПОЧАТКУ ОДИН НА ОДНОГО, А ПОТІМ В ОДНУ ТОЧКУ

Кожен встановлює зоровий контакт із кимось з іншого краю кімнати. Потім кожна пара переводить свої погляди на якусь одну точку у кімнаті. Після цього вони заплющують очі та намагаються дістатися до обраної точки та торкнутися її.

29. COOKIES

Коли комп'ютер завантажує нову програму, вона зберігає на ньому так звані cookie, тобто коротку послідовність фрагментів інформації, які допомагають запустити ту саму програму швидше при наступному завантаженні. Так само і наші очі, коли ми дивимося на картинку, завантажують елементи цієї картини в нашу пам'ять, і коли ми бачимо ту саму картинку знову, вона не буде викликати здивування. Ця гра передбачає демонстрацію картинок учасникам – наприклад, трое чоловіків під час сцени з балету. Потім учасники заплющують очі, і Джокер замінює трьох чоловіків трьома жінками в тих самих позах або, залишаючи чоловіків, він щось змінює у їхньому розташуванні і просить учасників сказати, які відмінності вони помітили між двома картинками, між тими cookie, які вони вже мали у своїй голові, та новою картинкою.

Ці cookie можуть бути не тільки візуальними, існують і звукові cookie, словесні

cookie, ідеологічні cookie... Якщо ви кажете «війна і війна», то друга «війна» наштовхується на слово «мир», яке зберігається у вашій голові як cookie. Якщо ви побачите сержанта, який проводить месу біля вівтаря, цей образ наштовхнеться на образ священика, що зберігається у якості cookie. Якщо ви побачите двох жінок чи двох чоловіків у весільному одязі, які цілуються й обмінюються обручками, у вашій голові також зіштовхнуться cookie.

Цю гру можна продовжувати з безліччю *знайомих* життєвих ситуацій: щойно змінюється якийсь важливий елемент звичної ситуації при збереженні всіх інших елементів, звичні елементи набудуть нового сенсу, або ж проявиться і осявіжить-ся їхній старий забутий сенс.

Cookie – дуже корисні, адже завдяки їм ми можемо відразу впізнавати людей, слова, ідеї, пейзажі тощо. Водночас вони є дуже небезпечними. Наприклад, одного дня я йшов на виставку портретів Пікассо. Я придивлявся до обличч інших людей, які теж прийшли подивитися виставку, як і я. Ці обличчя були задоволені на початку виставки, коли на картинах були зображені обличчя з носами посередині, між двох очей – саме так, як передбачають наші внутрішні cookie, які запам'ятали саме такі обличчя з минулого досвіду. Але коли Пікассо став більш винахідливим та почав розміщувати носи та очі не там, де вони зазвичай розташовані, а там, де він їх бачив під час малювання, обличчя глядачів ставали більш напруженими, зі зморшками здивування. Хтось сміявся, чиєсь обличчя закам'яніло від люті. Їхні cookie змагалися проти уяви художника.

Цей приклад доводить, що такі cookie та справжні художники (які створюють те, чого досі не існувало, на противагу тим, хто просто нескінченно відтворює ті самі моделі) не надто добре уживаються один з одним. Це також пояснює, чому Ван Гог за все своє життя не продав жодну зі своїх робіт: людям знадобилися роки, аби звикнути до нового набору cookie...

ОБРАЗ ПРЕДМЕТА

У цьому розділі ми використовуємо «предмети-Джокери», змінюємо їхній розмір, примножуємо їх або розділяємо, поміщаємо їх у нетрадиційні відносини один із одним та до інших речей, і при цьому завжди використовуємо предмети-символи, «заряджені» предмети, якими можна ідеологічно маніпулювати.

1. ЗНАЙДЕНИЙ ПРЕДМЕТ

Попросіть учасників принести по п'ять будь-яких предметів, які були у використанні. Предмети треба розкласти по всій кімнаті. Після того, як усі предмети буде розкладено, група починає аналізувати відносини між предметами, чому вони були розміщені таким чином, як пов'язані групи предметів між собою, чи є якісь «родини» предметів, яке значення ми проектуємо на предмети.

2. ПЕРЕТВОРЕНИЙ ПРЕДМЕТ

Цю гру добре використовувати у поєднанні з вправами на створення персонажів – такими, наприклад, як «Посольський бал» (стор. 145) чи «Поліцейські та злодії» (стор. 145). Використовуючи предмети, які учасники принесли з собою, вони змінюють призначення обраних предметів, знаходячи для них різне застосування в різних контекстах (дивіться також вправу «Присвячено Магітту» нижче).

3. ПРЕДМЕТ, СТВОРЕНИЙ ІЗ ПРОСТИХ РЕЧЕЙ

Цю вправу також можна використовувати з будь-якими іграми, направленими на створення персонажів. Використовуючи прості матеріали, такі як газети, мотузки, листя, тканину тощо, учасники створюють предмети та використовують їх у різних контекстах.

4. ПРИСВЯЧЕНО МАГРІТТУ: «ЦЯ ПЛЯШКА — НЕ ПЛЯШКА»

Одним із джерел цієї гри є слова Бертольда Брехта: «Є багато предметів всередині кожного предмета, якщо кінцева мета – це революція. Але в будь-якому предметі не було б жодного предмета, якби ця мета зникла».

Іншим джерелом натхнення для цієї вправи є творчість Рене Магрітта, деякі з робіт якого містять назви чи підписи, які порушують процес ідентифікації предметів, які вони зображують. «Ця пляшка – не пляшка», то чим же вона може бути? Цей стілець – не стілець, цей стіл – не стіл тощо. Суть гри в тому, що групі дається якийсь предмет, і кожен із учасників по черзі має знайти застосування цьому предмету шляхом поєднання цього предмету зі своїм тілом. Чим би міг бути цей предмет? Шматок деревини може бути рушницею, кийком, стовпом, конем, парасолькою, милицею, тростиною, мостом, ковшем, флаштоком, вудкою, веслом, свистком, стрілою, списом, скрипкою, голкою, багатьма іншими речами, навіть шматком дерева.

СТВОРЕННЯ ПРОСТОРУ ТА ПРОСТОРОВІ СТРУКТУРИ ВЛАДІ

1. ПРОСТІР ТА ТЕРИТОРІЯ

Простір нескінченний, а моє тіло – не вічне. Але навколо мого тіла є моя територія, яка є суб'єктивною.

Жінка сидить у переповненому метро. Всі місця зайняті, за винятком одного поруч із нею. Чоловік заходить до вагону та сідає поруч із нею – до її території не вторглися.

Та сама жінка сидить на тому самому місці, але вагон порожній. Той самий чоловік заходить у вагон та сідає поруч – і до її території вторглися. У цій грі з форуму глядачі-актори стають на місце жінки та демонструють різні шляхи відновлення цілісності її території.

Інший приклад: чоловік розмовляє по телефону в телефонній будці, і якщо люди, які чекають у черзі, тримають певну дистанцію, вони не втручаються в особистий простір чоловіка, але якщо вони підходять ближче, на відстань, на якій чути розмову, це є втручанням. Або та сама ситуація у банку, коли за людиною стоїть черга до віконця касира. Або пара, що цілується на лавці у громадському парку, і хтось сідає навпроти та дивиться на них.

У жодному з перелічених випадків до тіла головного героя не торкалися, але в кожному випадку його суб'єктивна територія безперечно була порушена. Що вони мали зробити в такій ситуації?

2. СТВОРЕННЯ ПРОСТОРУ У КІМНАТІ

Використовуючи власні тіла та будь-які предмети з попередніх вправ, учасники створюють певну атмосферу в кімнаті – човен, церкву, банк, танцювальний зал, пустелю, відкрите море тощо. Один із учасників починає, а інші намагаються вгадати, що учасник має на увазі, підхоплюють та продовжують.

Варіація за «Гамлетом»

Перший актор знаходить собі місце десь у кімнаті, маючи на думці якусь частину з п'єси. Інші учасники повинні вгадати, яку сцену він має на увазі, та почати поводитися відповідно, навіть якщо вони не присутні у самій сцені, яку грає перший актор (але все ж таки присутні десь як люди...).

3. ВЕЛИКА ГРА ВЛАДИ

Стіл, шість стільців та пляшка. Перш за все учасники повинні подумати всі разом та розташувати предмети у просторі таким чином, щоб один стілець став наймогутнішим предметом в кімнаті по відношенню до інших стільців, стола та пляшки. Будь-який із предметів можна переміщувати або розміщувати на іншому предметі, чи поруч від нього, чи будь-яким іншим чином, але жоден із предметів не можна повністю прибирати з простору. Група випробовує величезну кількість варіацій організації предметів один щодо одного.

Тоді, коли належний порядок розміщення предметів буде обрано, коли група досягне консенсусу щодо того, що один зі стільців безперечно є наймогутнішим предметом, один із учасників входить до сформованого простору та займає найсильнішу, на його думку, позицію, нічого не рухаючи. Коли хтось із акторів зайшов до простору, інші учасники групи також можуть зайти до цього простору та спробувати знайти для себе позицію ще сильнішу, ніж перший учасник, та похитнути встановлену ним владу.

4. СТІЛЬЦІ У ПОРОЖНЬОМУ ПРОСТОРІ

У кожного з акторів є стілець. Перша учасниця повинна розташувати свій стілець та себе саму в такій позиції у просторі, аби здобути собі максимальну владу (влада у цій вправі означає візуальну концентрацію уваги). Після цього інші учасники розташовують свої стільці з тією самою метою. Коли всі досягли своєї мети, тоді вони у тому самому порядку можуть змінити свою позицію та спробувати знайти інше розташування для свого тіла та стільця.

5. ДЕ МОЄ МІСЦЕ?

Де кілька стільців, столів, предметів хаотично розташовані у кімнаті. Джокер ставить питання у такому порядку: 1) яке місце у просторі кожен із акторів сприймає як найкраще, в якому місці кожен із акторів хотів би бути – й актори розташовуються у просторі відповідно; якщо двоє або більше акторів обирають те саме місце, вони займають його разом; 2) яке місце у просторі є найгіршим, місцем, в якому б вони зовсім не хотіли опинитися – як і в попередній частині, актори займають ці позиції; 3) яке місце, на їхню думку, належить їм, є їхнім місцем?

Ця вправа має неймовірну властивість розкривати внутрішні думки та почуття.

6. ШІСТЬ СТИЛЬЦІВ

П'ять-шість стильців, подушок, або квітів розташовані півколом. Кожен актор, який має бажання взяти участь у вправі, заходить у цей простір і, використовуючи тільки об'єкт та своє тіло, намагається проілюструвати фразу на кшталт: «Я закоханий...». Інші учасники повинні спробувати вгадати, що за слова, на їхню думку, мали б бути написані у хмарці над його головою (як у коміксах). Потім Джокер каже: «...але», і актор повинен продемонструвати рухами послідовність дій, що супроводжують фразу: «Я закоханий..., але...», а всі інші учасники повинні вгадати, що він намагається виразити своїм тілом.

Варіація за «Гамлетом»

Та сама вправа, але в використанні фраз із п'єси, яку репетирують актори.

7. ФОТОГРАФІЯ ОБРАЗУ

Один із акторів створює образ за допомогою свого тіла, а всі інші стоять навпроти із заплученими очима. Джокер говорить: «Відкрити-закрити» (наче затвор фотокамери) – всі відкривають очі на короткий проміжок часу, а потім закривають та відтворюють те, що вони побачили, за допомогою власних тіл. Потім два актори створюють два різні образи, далі йде таке саме коротке відкриття та закриття «затвору», й учасники повинні запам'ятати обидва образи та продемонструвати перший, а потім другий образ. Потім три образи. Потім – дві пари стоять одна навпроти одної: цього разу одна пара створює образ, а інша пара відкриває та закриває очі і відтворює те, що вони «сфотографували». Нарешті, два ряди учасників стоять один напроти іншого. Учасники з одного ряду заплучують очі, а учасники з іншого створюють колективний образ, у якому чотири чи п'ять акторів можуть бути задіяні у створенні одного образу. «Сліпа» група робить фото своїми очима, а актори з першої групи виходять зі свого образу. «Сліпа» група відкриває очі та формує тіла партнерів, що стоять навпроти, таким чином, щоб відтворити образ, який вони запам'ятали. Коли вони впорються, Джокер робить знак, і якщо актори в образі розташовані правильно, вони нічого не роблять; якщо ж ні – вони починають повільно рухатися, аби зайняти правильну позицію, супроводжуючи цей процес гортанними звуками. Вони двічі змінюють позиції від правильної до створеної протилежною групою та назад, аби показати, у чому були помилки.

ІГРИ ЗІ СТВОРЕННЯМ ПЕРСОНАЖІВ

Ці ігри особливо рекомендовано для тих випадків, коли формується нова група непрофесійних акторів, наприклад, робітників чи студентів. Деякі з цих ігор є камерними, не для семінару – вони допомагають людям прийняти ідею «гри», якою вона є у театрі, та позбутися деяких забобонів.

1. ВБИВСТВО У ГОТЕЛІ «АГАТО»

Ця гра була запозичена з «детективу». У холі готелю, коли усі засоби зв'язку із зовнішнім світом обірвані, хтось знаходить шматок паперу, на якому написа-

но: «Я вбивця, і я збираюся вбити вас усіх». Учасники повинні якомога швидше зрозуміти, хто є вбивцею (найкраще, щоб вбивцю заздалегідь потай призначив Джокер). Вбивця має узгоджений сигнал (наприклад, два хлопки по плечу чи підморгування), за допомогою якого він вбиває учасників, але почати вбивати він може лише через десять хвилин після початку гри, коли учасники познайомляться один із одним. Актори можуть «вбивати» підозрюваних, якщо більшість за це проголосує.

Цю камерну гру також можна використати і в якості вправи для семінару, і тоді актори створюють справжніх персонажів та розвивають їхні емоції. У такому разі «мертва» людина не залишає сцену, вона вмирає «по-справжньому». Який спосіб гри не було б обрано, смерть актора, якого вбивають, повинна відбуватися повільно: актор має зачекати трохи, перед тим як померти, аби не викрити особу вбивці.

Це чудова гра для стимуляції акторської сили сприйняття. Зазвичай наші почуття обирають те, що ми свідомо сприймаємо. Ця ж гра суттєво розширює це поле усвідомлення, і кожен актор вивчає своїх колег більш детально, оскільки всі вони потенційно є «вбивцями». Джокер може обрати одного вбивцю, декількох або жодного, щоб підтримувати атмосферу інтриги, напруженості та настороженості серед гравців.

2. ПОЛІЦЕЙСЬКІ ТА ЗЛОДІЇ

Це різновид попередньої гри. Група ділиться на дві половини, одна з яких складається зі злодіїв, інша – з поліцейських. Не знаючи, хто до якої групи належить, всі учасники йдуть в одному автобусі, який ламається по дорозі. Всі знають, що в автобусі тільки грабіжники та полісмени, але ніхто не знає, хто є хто. Суть гри в тому, аби зрозуміти, хто є другом, а хто – ворогом, та узгодити сигнал для «вбивства» членів протилежної групи. Гра закінчується, коли одна зі сторін буде повністю знищена. В цій вправі уява так само важлива, як і спостережливість: кожен актор, до якої з груп він би не належав, повинен придумати переконливу історію, щоб продемонструвати своїм друзям свою справжню ідентичність та змусити своїх ворогів думати, що він один із них. Дозволено формувати маленькі групи, щоб усі не почали говорити одночасно, але так само повинні бути й окремі допити та ізольовані «смерті». Ця гра може призвести до високого ступеню емоційного та ідеологічного насильства, оскільки вона не передбачає створення «загальних» персонажів, а навпаки – бойових персонажів у одній групі та репресивних персонажів в іншій, при цьому кожна група намагатиметься виправдати свою антагоністичну позицію.

3. ПОСОЛЬСЬКИЙ БАЛ

Кожен учасник обирає для себе якогось персонажа з високим становищем у суспільстві: суддю, політика, бізнесмена тощо. У посольстві відбувається бал (або всі збираються в офісі, або де завгодно – можна обрати будь-який формальний захід), і всі ці герої присутні на ньому, поводять себе найкращим чином, одягнені якомога ошатніше. Їх представляють біля входу, зустрічають, вони спілкуються між собою.

Гості не знають про це, але офіціант є членом революційного руху. Він розносить напої та шматочки торта, до яких додано галюциногенний наркотик. Перші порції торта вже роздано гостям, торт послабив їхні внутрішні обмеження, і гості починають поводити себе трохи дивно. Друга партія торта містить уже більше наркотику, і гості починають проявляти себе більш відкрито й поведуть себе так, як вони справді хочуть: їхні бажання виходять на поверхню та долають їхні маски респектабельності. Третя порція торта доводить поведінку гостей до диких крайнощів. Нарешті, вони отримують останню порцію торта, яка містить протиотруту та повертає гостей до їхніх соціально прийнятних образів. Кожен раунд гри ініціює Джокер через належні проміжки часу.

4. ДИТЯЧІ МРІЇ: КИМ Я ХОТІВ СТАТИ, КОЛИ ВИРОСТУ

Половина групи пишуть свої імена на шматочках паперу разом з іменами або описами людей, героїв чи міфічних персонажів, якими вони хотіли бути у дитинстві. Інші учасники спостерігають.

Спочатку учасники рухаються ігровим простором, використовуючи тільки свої тіла, аби продемонструвати головні характеристики тих персонажів, яких вони грають. Вони повинні проявити, що саме захоплювало їх у цій мрії, коли вони були дітьми, використовуючи тільки жести, вирази обличчя та рухи. Всі грають одночасно, але не взаємодіють один із одним на цьому етапі гри.

Через декілька хвилин Джокер говорить учасникам знайти собі партнерів. Тоді вони починають діалог зі своїми партнерами, але не вимовляючи нічого, що односторонньо викаже, який образ вони уособлюють.

Ще через декілька хвилин Джокер каже їм змінити партнера, і нові пари теж починають діалог. Кожна людина підтримує та розвиває свого персонажа. Після такого самого проміжку часу вони обирають третього партнера.

Коли спілкування скінчилося, Джокер по черзі зачитує імена учасників, і ті учасники, які були глядачами, як і ті, що брали участь у грі, повинні описати характеристики, які вони побачили у тій чи іншій особі. Вони не повинні намагатися вгадати ім'я героя, який надихав цю людину в дитинстві (Супермен, Мати Тереза, Пеле, Грейс Келлі тощо), а радше мають спробувати описати, як поводитися людина, за якою вони стежили, тому що це пояснить, ким вони насправді хотіли бути або які властивості вони хотіли у собі розвинути, використовуючи ім'я або образ когось реального або фантастичного в якості уособлення дитячої мрії.

Два приклади. У Цюриху один чоловік написав «Тарзан». Судячи з коментарів учасників, він хотів бути кращим за інших, ватажком, командиром, начальником, стояти вище за всіх – у нашому випадку ці «всі» були тваринами. У Нью-Йорку дві молоді жінки обидві написати те саме ім'я – Попелюшка. Одна з них демонструвала нарцисизм, красу, жорстокість. Інша, яка, до слова, була пуерторіканкою, обрала для демонстрації той момент, коли Попелюшка повинна була повертатися назад на кухню: все, чого бажала ця жінка, це лише декілька годин щастя.

Ця гра дуже ефективна, адже якимось чином вона виявляє характеристики та бажання, які учасники досі плекають.

Після того, як перша частина групи програє свої дитячі мрії, друга частина групи теж робить те саме.

5. ДИТЯЧІ СТРАХИ

Ті самі правила, що й у попередній грі, з тільки двома відмінностями: 1) учасники повинні грати персонажа або предмет, який лякав їх у дитинстві, граючи самих себе у тому самому почутті страху; 2) коли учасники вступають у діалог з іншими, вони повинні намагатися налякати їх так, як вони самі були налякані в дитинстві через персонажів, яких вони грають.

Обраний персонаж повинен бути конкретним – людиною, твариною, «осяжним» привидом, тощо. Наприклад, замість «страху темряви» треба грати людину або річ, яка вас лякала й нібито ховалася у темряві. Навіть якщо страх був чимось на кшталт «страху бути вдареним блискавкою», треба намагатися грати людину (можливо, навіть самого Бога), яка хотіла вдарити вас блискавкою.

Граючи те, що лякало мене у дитинстві, я зможу краще зрозуміти свої дитячі страхи (які все ще можуть жити у мені).

6. КИМ МЕНЕ ХОТИЛИ БАЧИТИ ДОРОСЛІ

Так само, як у попередніх іграх, ця гра дозволяє кожному порівняти те, ким вони насправді є, з тим, чого від них очікували дорослі.

Варіація за «Гамлетом»

Ким, на думку актора, хотів би бути його персонаж, або ким інші герої хотіли би, щоб він був, але щоб він усе одно робив ті самі дії, які він повинен робити відповідно до своєї ролі.

7. МОЯ ПРОТИЛЕЖНІСТЬ

Знову ті самі правила. Учасники пишуть на папері свої імена та характеристики, які вони б хотіли мати і які радикально відрізняються від їхнього реального характеру.

Під час гри Джокер через деякий час повинен сказати: «Поверніться до своєї звичайної поведінки», а потім: «Поверніться до своєї протилежності».

Варіація за «Гамлетом»

Актори повинні грати свої ролі, але з характеристиками інших персонажів, наприклад, актор, що грає Гамлета, повинен поводитися як Лаерт; акторка, що грає Офелію, повинна грати як Розенкранц, Гертруда – як Полоній і так далі, але кожен вимовляє репліки своїх оригінальних персонажів.

8. ДВА ОДКРОВЕННЯ СВЯТОЇ ТЕРЕЗИ

Назва цієї вправи походить від місця в Ріо-де-Жанейро, де вона виникла, і не має релігійного підтексту. Група вирішує, який різновид людських стосунків вони будуть досліджувати: чоловік і дружина, батьки і діти, вчитель і учень, лікар і па-

цієнт тощо. Можна обирати тільки близькі, емоційно навантажені стосунки. Тоді група поділяється на пари, в якій партнери домовляються тільки про таке: 1) хто грає яку роль; 2) де вони зазвичай зустрічаються; 3) їхній вік.

Імпровізація починається, коли пара зустрічається. Вони повинні казати один одному те, що, на їхню думку, обрані персонажі зазвичай говорять один одному, і робити те, що вони зазвичай роблять, включно з усіма звичними розмовними кліше.

Через декілька хвилин Джокер каже: «Один з вас робить перше одкровення». Тоді один із партнерів-персонажів повинен відкрити іншому щось дуже важливе, що потенційно може змінити їхні стосунки, на краще чи на гірше. Інший актор повинен продемонструвати найбільш, на його думку, ймовірну реакцію.

Ще через декілька хвилин Джокер дає команду другому партнеру також зробити важливе одкровення, і перший партнер, у свою чергу, також реагує відповідним чином. Ще через якийсь час Джокер каже, що один із партнерів мусить піти, і вони імпровізують розставання, будь-яке: «до завтра», чи «добраніч», чи «прощай назавжди».

Ця гра особливо корисна для демонстрації стратифікації в певній культурі. Перш за все, де зазвичай зустрічаються та розмовляють чоловік і дружина – на кухні чи у ліжку? Які одкровення молоді дівчата зазвичай роблять у розмові з матір'ю: що вони вагітні від одруженого чоловіка та планують зробити аборт, чи що вони хочуть піти з дому чи поїхати з країни?

Порівняння різних пар – де вони зустрічаються, про що розказують – є дуже ефективним засобом викриття механізацій певного суспільства. Зазвичай я проводжу цю гру в той самий день, що і гру «Образ години» (в якій учасники повинні показати, що вони зазвичай роблять о 7 годині, о 8, 9, 10, 12 тощо – див. стор. 174) та гру «Ритуальний жест» (в якій учасники показують у формі образу критичний момент у серії механізованих рухів, які вони роблять щодня — див. стор. 167).

Варіація за «Гамлетом»

Актори роблять одкровення у контексті своїх персонажів.

9. БІЙКА МІЖ ПІВНЯМИ

Гра для розвитку навичок імпровізації. У парах, один партнер звинувачує іншого в тому, що той зробив щось не так. Інший партнер повинен захистити себе та виправдати свій вчинок, створюючи у процесі персонажа.

10. КРИЛАТІ ВИРАЗИ

Згадайте дві-три фрази, відомі прислів'я, слогани або нещодавні вислови лідерів або демагогів. Кожен актор отримує одне слово з такої фрази. У процесі гри він повинен відповідати на питання інших, завжди намагаючись вставити у відповідь своє ключове слово. Можна одночасно вести одну чи кілька розмов. Гра закінчується тоді, коли акторам вдається впізнати з усіх людей тих, хто має сло-

ва з їхньої фрази. Важливо, щоб кожен актор, відповідаючи на запитання, намагався давати відповіді, сумісні за ідеологією з фразою або слоганом, слово з яких вони мають. Наприклад, у фразі «Тільки люди можуть врятувати людей» один актор матиме слово «тільки», другий – «люди», третій – «врятувати». Ніхто не знає, хто до якої групи належить, це мають з'ясувати самі учасники, відповідаючи тими словами, які їм дісталися.

11. ХТО Я? ЧОГО Я ХОЧУ?

Це дуже просто і жахливо складно. Кожна людина пише на папірці три слова, які її характеризують. Імен писати не потрібно. Хто я? Чоловік, вчитель, батько, одружений, друг, бразилець, письменник, режисер, сценарист, мандрівник, політик? Що з цього найголовніше? Що обирає кожна людина?

Що я хочу? Бути щасливим, подорожувати, бути багатим, виграти вибори, плавати, робити людей щасливими, грати, що?

Джокер збирає всі папірці й аналізує, систематизує та озвучує їх вміст групі, нікого не називаючи.

12. ПОРОЖНІЙ ПЕРСОНАЖ

Головний герой зображує когось, реальну людину з-поміж його гнобителів. Ця людина має бути конкретною, не абстрактним поняттям на кшталт «системи освіти», «капіталізму», «глобалізації» тощо, а реальною людиною, добре знайомою протагоністу – людиною, через яку відбувається пригноблення. Навпроти героя стає актор, що грає абсолютно нейтрального персонажа без характеру, який не має уявлення, про що думає протагоніст. Гра починається, коли Джокер каже: «Тільки очі». В цей момент протагоніст має почати видавати себе за свого гнобителя та посилено думати думки цієї людини, висловлюючи всі свої почуття, але... тільки за допомогою очей. Порожній персонаж щось зрозуміє та відчує. Через декілька хвилин Джокер скаже: «Очі та все обличчя», дозволяючи протагоністу висловлювати себе за допомогою всього обличчя. Потім: «Очі, обличчя та руки», потім: «Все тіло на одному місці», а потім: «Все тіло будь-де у просторі», що дозволить головному герою пересуватися простором. Потім: «Голос, але без слів», і нарешті: «Діалог», коли обидва герої зможуть висловлювати свої думки та почуття усіма засобами, які є у їхньому розпорядженні. Під час проходження усіх перелічених стадій порожній персонаж поступово розуміють, ким є протагоніст/гнобителі, де вони обидва знаходяться та які між ними стосунки, і вони можуть висловлювати це на тому самому рівні, що і протагоніст: через очі, обличчя, руки тощо. У кінці порожній персонаж повинен заговорити першим та озвучити, що він дізнався від протагоніста та на якому етапі.

У цій грі не буває помилок: якщо я побачив священика замість батька, це тому, що у тому, як протагоніст показував свого батька, він продемонстрував якісь риси, що є у ньому від священика.

V. ПАМ'ЯТЬ ЧУТТІВ

Якщо я вдарю себе по руці, я відчую удар. Якщо я згадаю, як вчора вдарив себе по руці, я можу відновити в собі аналогічне відчуття. Цей цикл вправ допомагає нам об'єднати пам'ять, емоції та уяву під час репетиції сцени чи підготовки до майбутніх дій.

ВІДНОВЛЕННЯ ЗВ'ЯЗКУ МІЖ ПАМ'ЯТТЮ, ЕМОЦІЯМИ ТА УЯВОЮ

1. ПАМ'ЯТЬ: ЗГАДАТИ ВЧОРАШНІЙ ДЕНЬ

Актори повинні тихо сидіти на стільцях, абсолютно розслаблені. Вони мають повільно рухати кожною частиною свого тіла по черзі, зосереджуючись на кожній частині тіла окремо. Очі заплющені.

Потім Джокер пропонує їм згадати все, що сталося попереднього вечора перед тим, як вони лягли спати. Кожна деталь повинна супроводжуватися фізичним відчуттям: смаком, запахом, тактильними відчуттями, формами, кольорами, обрисами, глибиною, звуками, тонами, мелодіями, шумами тощо. Актори повинні докласти особливих зусиль, аби загадати свої фізичні відчуття та спробувати відчувати їх знову. Щоб полегшити цей процес, треба намагатися повторити рухи відповідних частин тіла. Якщо актор згадує, як він щось їв, він рухає ротом, губами, язиком. Якщо він думає про те, як приймав душ, він рухає своїм тілом, намагається відчувати воду на своїй шкірі. Якщо він згадує про прогулянку, він рухає ногами та ступнями.

Після цього Джокер продовжує своє дослідження, цього разу намагаючись змусити акторів згадати, що сталося цього ранку. Як вони прокинулися? З будильником? Чи хтось їх розбудив? Звук будильника, голос того, хто розбудив – намагайтеся їх згадати. Акторів попросять якомога детальніше описати обличчя першої людини, яку вони побачили зранку. Всі деталі у кімнаті, де вони спали, де вони снідали.

Потім – яким видом транспорту вони користувалися. З ким вони їхали? На метро, автобусом чи машиною? Звук дверей, що зачиняються, тощо. Завжди намагайтеся згадати деталі, найменші фрагменти тілесних вражень і завжди з великим рухом відповідної частини тіла, який повинен супроводжувати спогади.

Нарешті, як вони опинилися у кімнаті, в якій вони зараз. Кого вони побачили першим? Чий голос першим почули? Чуттєвий опис кімнати, з якомога більшою кількістю деталей. Де вони зараз? Поруч із ким? Як одягнені всі інші? Які предмети є в кімнаті?

Відкрийте очі. Порівняйте.

2. ПАМ'ЯТЬ ТА ЕМОЦІЇ: ЗГАДАТИ ДЕНЬ З МИНУЛОГО

Це така сама вправа, але, можливо, нічого важливого не відбулося вчора чи сьогодні зранку. Тож кожна людина повинна мати партнера, якому вона розповідає

про один день зі свого минулого (на минулому тижні або двадцять років тому), коли сталося щось по-справжньому важливе, щось, що справило глибоке враження на неї, так що спогади про це викликають емоції навіть сьогодні.

Кожен учасник повинен мати партнера. Досвід у кожного різний: коли партнер слухає, він в той самий момент створює інший образ у своїй голові. Партнер повинен допомогти оповідачу поєднати спогади з відчуттями, ставлячи багато питань, пов'язаних із чуттєвими деталями. Партнер не є вуєристом, він повинен використати вправу, щоб спробувати створити той самий образ у своїй уяві, з тими самими деталями, емоціями, почуттями, які, звичайно, будуть іншими, тому що вони вже будуть його власні.

3. ПАМ'ЯТЬ, ЕМОЦІЇ ТА УЯВА

Та сама система: за допомогою партнера ви намагаєтеся згадати щось, що насправді сталося. Ви намагаєтеся пробудити емоції та відчуття, які були у вас у той час, але цього разу ваш партнер (який повинен бути справжнім «другим пілотом», який переживає ті самі почуття та розділяє з вами ті самі образи) має право вносити різні елементи, яких не було в оригінальній версії: додаткових персонажів, додаткові події. А актор – головний герой повинен залучати ці нові елементи до свого уявного світу.

Ці два партнери – головний герой та «другий пілот» – беруть участь у створенні історії, напівреальної, напіввигаданої, але цілісної у своєму розвитку, яка викликає потужні образи та відчуття.

З практикою вигадані елементи, введені «другим пілотом», можуть дедалі більше віддалятися від реальності, аж до сюрреалізму. Але люди повинні починати з імовірного та можливого, щоб дійти до неймовірного та неможливого, яке все ще здатне викликати емоції та пробуджувати відчуття.

4. СПОГАДИ ПРО РЕАЛЬНЕ ПРИГНОБЛЕННЯ

Та сама вправа. Цього разу партнер може тільки запропонувати можливі дії, які могли б зрештою привести до припинення гноблення. Але тільки від головної героїні, від її уяви залежить, чи вдасться припинити гноблення, навіть якщо вона слідує за пропозиціями «другого пілота».

5. РЕПЕТИЦІЯ УЯВЛЕНОГО НА СЦЕНІ

Все, що ви робили у своїй уяві, слід негайно зіграти на сцені. Інші актори допомагають, головна героїня та її «другий пілот» є режисерами, і всі намагаються фізично зіграти все, що було зіграно в уяві. Використовуйте ті самі предмети, намагайтеся повторювати ті самі фрази тощо.

6. ЕКСТРАПОЛЯЦІЯ

Театр та фантазії залишаються у попередній вправі, але справжня мета, кінцевий намір – це перенести в реальне життя ті рішення, які було знайдено в уяві та відтворено на сцені. Ми робили це кілька разів. І не пошкодували.

На наступних сторінках наведено п'ять категорій вправ, ігор та ігор-вправ, які ми використовуємо для підготовки акторів та неакторів. Їхня мета – це розвиток особистості та групи.

Ці п'ять категорій вправ мають передувати технікам, що використовуються у театрі образів, невидимому театрі та форум-театрі.

ТЕАТР ОБРАЗІВ

Коли я почав працювати з учасниками, що прибули з дуже різних регіонів Перу, Колумбії, Мексики та інших країн Латинської Америки – людьми, які представляють дуже різні культури й говорять дуже різними мовами – ми використовували іспанську як спільну мову, хоча для жодного з нас іспанська не була рідною. Якщо я кажу слово «мама» португальською (*mãe*), я маю на увазі тільки свою власну маму, але якщо я скажу «мати» будь-якою іншою мовою, це слово означатиме «матір» як загальне поняття, у цього слова безліч значень. Ми не маємо на увазі ту саму матір, коли говоримо *madre* іспанською, або використовуємо слово *família* на позначення сім'ї, або *amistad* на позначення дружби, *hermano* на позначення брата.

Ми не повинні забувати, що слова – це лише інструменти для передачі значень, емоцій, спогадів, ідей, тощо, які не обов'язково є однаковими для всіх: вимовлене слово ніколи не є тим самим словом, яке почули. Слова – як вантажівки: вони везуть той вантаж, який ми в них вкладаємо. Слів не існує в природі, вони не з'явилися самі собою, як дерева; їх створили люди, тому важливо розуміти, що винахідники слів жили у конкретних суспільних умовах, і деякі з цих умов, можливо, більше не існують.

Саме тому я переконаний, що потрібно постійно створювати неологізми!

Слова мають значення, які можна знайти у словниках, та відтінки, які можна знайти тільки в серцях кожного з нас. Коли я працював із цими групами, я хотів отримати саме такі відтінки. Питання в тому, як до них дістатися.

Коли в Перу я зрозумів, що більшість часу ми використовували ті самі слова, але мали на увазі дуже різні речі, або, навпаки, різні слова значили ті самі речі, але ці речі, відчуття, думки або спогади ніколи повністю не передавалися словами, я попросив своїх учнів створити образи. Зробіть образ сім'ї, образ свого керівника, образ своєї сім'ї, своїх спогадів, своїх бажань, своєї країни... створюйте образи. Звичайно, ці образи не замінювали нам слова, але їх теж не можна було замінити словами, вони самі по собі є окремою мовою. Вони відтіняли слова так само, як і слова можуть відтіняти образи: вони можуть доповнювати одне одного.

На початку я назвав цю просту техніку «статичним театром», тому що всі образи були статичними. Пізніше було систематизовано нові техніки, які передбачали рухи, а потім навіть слова. Так ця система прийомів стала театром образів.

Маючи справу з образами, ми не повинні намагатися «зрозуміти» значення кожного образу, пізнати їхній точний зміст; натомість, ми маємо відчувати ці образи, дозволити нашим спогадам та уяві розгулятися: значенням образу і є сам образ.

Образ – це мова. Всі образи також є свого роду поверхнею, і, як поверхня, вони відображають те, що на них проектується. Як предмети відбивають світло, яке на них падає, так і образи є організованим відображенням емоцій спостерігачки, її ідей, спогадів, фантазій, бажань... Весь метод театру пригноблених, а особливо цикл вправ театру образів, заснований на множинному дзеркалі поглядів інших: декілька людей дивляться на той самий образ та пропонують власні почуття, які в них прокинулися, які видала їхня уява як реакцію на цей образ. Таке множинне відображення розкриє людині, яка створила цей образ, його приховані аспекти. І це вже справа головного героя (творця образу) зрозуміти та відчувати, що він хоче або може винести з цього процесу.

Якщо інтерпретувати образ лише одним способом, як-то: «Це є тим!» – це перестає бути театром образів і стає просто ілюстрацією сказаного. Театр образів – це синалетичний метод (*signalétique*³²), а не символічний. У символічному методі означник та означуване розділені (прапор символізує Батьківщину, але не є нею). В синалетичному методі означник та означуване є тим самим: мій вираз любові, страху, заклопотаності, чого завгодно невіддільний від цих емоцій. Жест «великий палець догори», що означає «гаразд», є символічним, а сумний вираз обличчя – синалетичним.

Повідомлення не існує без відправника та отримувача. І обидва, відправник та отримувач, інтегровані в повідомлення та містяться в ньому: вони є його частиною. Те саме стосується і місця, звідки надіслано повідомлення, та способів його відправлення.

Відправник є частиною повідомлення. Якщо Юда Іскаріот попросить мене підписати петицію на знак солідарності з Ісусом Христом, я не підпишу: Юда є частиною його клопотання – відправник є частиною повідомлення та додає йому змісту. Якщо Святий Іоанн запропонує мені ту саму петицію, я підпишу її негайно та попрошу моїх друзів також її підписати.

Якщо я скажу попередню фразу сотні людей, її зрозуміють сотнею різних способів: ким є кожен із моїх слухачів? Хто я для кожного з них? Тому, аби насправді зрозуміти повідомлення, важливо отримувати та відсилати його різними мовами. Образ – це одна з тих багатьох можливих мов, і не найменш значуща.

Аби спростити розуміння систематизації цих технік театру образів та пояснити, як кожна з них працює, я спробую описати найбільш ефективні методи «динамізації» для кожного типу моделі. Звісно, будь-який з різноманітних типів динамізації можна застосувати до будь-якої з різноманітних моделей. Вибір методу залежить від групи, обставин та мети роботи. Таким чином, я спробую почати з найпростіших технік та закінчити найскладнішими.

Я знову наголошую, що використовувати вправи та ігри театру образів, які передують цим технікам, абсолютно не обов'язково. Справді, у театрі пригноблених немає нічого обов'язкового, тому що кожна вправа, гра або техніка, хоч і має

³² *Signalétique* — французьке слово, яке означає «описовий, ідентифікуючий». Наприклад, *photo signalétique* — це фото, зроблене з метою ідентифікації; ідентифікація тут міститься у всій фотографії, а не тільки в низці символічних елементів. *Sinaletic* — це англійське слово, створене Боалем. - Е.Дж.

конкретні цілі сама по собі, також містить у собі сукупність усього процесу. Існує вбудована та безперервна взаємодія між вправами, іграми та техніками всіх форм театру пригноблених: газетного театру, театру образів, форум-театру, невидимого театру тощо. Тобто вчитель може запропонувати своїм учням використовувати техніки театру образів у процесі своєї роботи, навіть якщо до цього він не проводив з ними попередні вправи. Так само під час підготовки постановок форум-театру немає необхідності для Джокера опрацьовувати з учасниками всі чи навіть деякі із запропонованих вправ на образи, просто щоб вони потім могли використовувати техніки образів.

ТЕХНІКИ ОБРАЗІВ: МОДЕЛІ ТА ДИНАМІЗАЦІЇ

1 (А). ОБРАЗ СЛОВА: ІЛЮСТРАЦІЯ ТЕМИ ЗА ДОПОМОГОЮ ТІЛА

Модель

Модель може створюватися двома різними методами

Перший метод

Джoker просить п'ять чи більше волонтерів зобразити обрану тему (теми) у візуальній формі. Усі працюють не бачачи, що роблять інші, для того, щоб не впливати один на одного. Один за одним вони виходять всередину простору, в якому грають, та за допомогою лише своїх тіл зображують ту тему, яку їм задали. Не говорячи ні слова, вони розташовують свої тіла у нерухомій позі аби висловити свою думку, ідею або досвід, пов'язаний з обраною темою, наче вона вразила їх тут і зараз. Створивши образ, вони не повинні надавати ніяких пояснень та виправдань - образ сам по собі висловлює все, що він повинен висловлювати. Коли всі добровольці виступили всередину простору та продемонстрували свої образи, Джoker питає учасників, чи є хтось в аудиторії, хто може запропонувати будь-який образ, відмінний від тих, що було продемонстровано. Відповідь майже завжди позитивна. Один за одним кожен, хто хоче, виходить всередину та демонструє свій власний образ на задану тему - який би образ спав їм на думку. Коли всі бажаючі будуть стояти всередині, Джoker починає динамізацію цих образів.

Другий метод

Коли працюєте у маленьких групах (і, на мою думку, тільки в таких випадках), Джoker може запропонувати учасникам стати у коло та, після певного сигналу, одночасно зобразити за допомогою своїх тіл своє бачення теми. Потім, на другій стадії, залишаючись в обраних позах, учасники дивляться, що роблять інші. Образи, створені кожним з учасників, мають бути статичними, навіть якщо вони передбачають рухи; актор може продемонструвати статичний образ, зафіксований під час руху. Аналогічно кожен рух має бути ізольованим, хоча він і може припускати наявність інших людей або об'єктів або чогось ще.

Динамізація

Щойно модель буде створено, Джoker пропонує "динамізувати" її. Це можна зробити у три етапи.

Перша динамізація

За сигналом Джокера всі учасники, які вже стояли всередині, відтворюють той самий образ, як і раніше, але цього разу одночасно, а не по черзі. Що відбувається? У попередній версії кожен актор показував свій власний образ, у суб'єктивній, власній манері так, як він бачить запропоновану тему. Демонстрація усіх цих індивідуальних бачень одночасно дає нам загальне бачення теми, іншими словами - огляд, "об'єктивне" бачення. Під час цієї першої частини динамізації, метою є не розуміння того, що вважає кожен окремих учасник, а розуміння того, що бачать усі разом. Індивідуальне зображення образів дає нам "психологічну" презентацію, на цій же стадії ми бачимо "соціальне" бачення, тобто ми бачимо, як конкретна тема впливає на цю конкретну спільноту. Декілька прикладів допоможуть це пояснити.

Так, під час тренінгу у Флоренції один з учасників у якості теми запропонував релігію. Спочатку декілька людей зобразили благочестиві релігійні образи для ілюстрації теми: розп'ятий Христос, кровоточуча Діва Марія, святі, люди, що каються, священники, віруючі... тощо; потім інший актор вийшов на сцену та показав коханців у церкві, жебраків, що отримують милостиню, суворого священника, що читає моралі... і нарешті туристів, які раптово дістали свої камери зі спальном.

У місті на півдні Франції вчитель попросив своїх учнів створити образи відомих людей, реальних або вигаданих: Жанна д'Арк, Береніс, Наполеон, тощо. У цих образах він побачив дуже багато! Усе, що він розповідав про цих людей під час занять у класі, було згадано учнями, але зовсім не так, як він навчав, а так, як кожна дитина чи підліток міг зрозуміти з точки зору власного світосприйняття та досвіду. Так, не було дивним, наприклад, для Федри з'явитися в образі жінки, яка схилилася над чеком з супермаркету, а для Наполеона - займатися своїми банківськими рахунками... Дитячі ідеї, але ж ідеї! Ідеї проявлялися у створених образах.

Інший приклад: у Бразилії хтось запропонував попрацювати над темою насильства. Ріо-де-Жанейро, де відбувався семінар, є одним з міст світу з високим рівнем насильства, з найвищим відсотком пограбувань, найбільшою кількістю вбивств через диктатуру у владі. Тому для мене не було несподіванкою, коли один з учасників (семінару, який я організовував в грудні 1979 року), запропонував у якості теми насилля. Але що мене дійсно вразило, так це те, що всі без винятку грали ролі жертв насильства... І не без підстав! Насильство на всіх рівнях: фізичне (агресія військових та міліції), економічне (виплата ренти), релігійне (покаяння), освітнє (влада вчителів), сексуальне (зґвалтування). Незважаючи ні на що, в кожному з образів з'являлася жертва, група складалася з 24 жертв. Під час динамізації, як ми побачили далі, причини стали абсолютно зрозумілими.

Друга динамізація

За сигналом Джокера учасники намагаються взаємодіяти з іншими учасниками на сцені. Іншими словами, тепер не достатньо просто демонструвати своє бачення, треба спробувати об'єднати своє бачення з іншими людьми. Кожен учасник може рухатися у будь-якому напрямку, як забажає, за умови, що їхні пози пов'язані в будь-який спосіб з позами інших учасників та предметів, які розташували або уявили інші. Якщо до цього кожен образ був цінним сам по собі,

зараз найважливішим є взаємодія всіх образів разом, наче у макрокосмі. Те, що ми бачимо тепер, є не просто соціальним баченням, а організованим, органічним соціальним баченням. Образ більше не демонструє різноманітні точки зору, а навпаки показує єдине, глобальне, всеохоплююче бачення.

Наприклад, під час одного з тренінгів, хтось запропонував французький театр у якості теми. Учасники, які переважно були професійними чи аматорськими акторами, були не в захваті від цієї ідеї. Тому під час побудови моделі, кожен учасник створював не дуже виразні образи: перший з подивом дивився на свій пупок, другий намагався поцілувати власні сідниці, третій вдавав, ніби дивиться на когось через бінокль (ймовірно, зображуючи глядача), п'ятий рахував свої монети, шостий позіхав, сьомий спав, тощо. Загалом, вони не були задоволені! Під час першої динамізації нічого вражаючого не сталося - всі учасники контактували з аудиторією у великому єдиному образі, що висловлював зневіру та нудьгу. Під час же другої динамізації відбувся дивовижний розвиток подій: усі образи, що так чи інакше символізували "акторів", побудували відносини один з одним, але ніхто з учасників не спробував створити відносини з тими, хто зображував "глядачів", які в свою чергу продовжували позіхати та дрімати у куточку... Актор, який споглядав свій пупок, підійшов до того, хто рахував монети. Той, хто милувався своїми сідницями, визнав присутність жінки, яка демонструвала свої груди... І так далі. Але ніхто, я повторюю, ніхто не зробив навіть найменшої спроби взаємодіяти зі збентеженими глядачами... І так само останні жодним чином не наблизилися до групи "акторів". Треба бути обережними з узагальненнями - це сталося в одному єдиному випадку, під час одного з тренінгів, з однією групою. Але з цілою групою - це все ж таки щось означає!

Третя динамізація

Часто трапляється так, як це було в Ріо, що учасники демонструють тільки "ефект", наслідки, але не причину; результат насильства, але не його витoki. У цьому конкретному випадку (Ріо), усі учасники були жертвами однієї репресивної системи. Так, коли під час другої динамізації вони хотіли створити цілісний соціальний макрокосм, виник образ, в якому, по-перше, була відсутня єдність та солідарність з-поміж жертв, та, по-друге, бракувало "агентів насильства". Усі вирішили грати свою власну роль, аніж обрати роль ворога. У таких випадках добре використовувати третій метод динамізації моделі. Джокер говорить, що за його сигналом усі образи "жертв" (об'єктів) повинні перетворитися в гнобителів (суб'єктів). Молода жінка, яку зґвалтували, повинна зобразити свого ґвалтівника; чоловік, який виплачує ренту, перетворюється на отримувача грошей; жебрак показує людину, яка дає йому милостиню; громадянин грає поліцейського тощо.

Так, під час першого раунду кожен актор повинен показати одну з двох сторін конфлікту, а під час другого - протилежну сторону. На цьому етапі у гру можна включити ще один цікавий аспект, який допоможе нам прочитати думки, емоції, ідеологію групи. Так, коли учасники демонструють свої власні ролі у якості пригноблених, вони використовують реальні образи. Коли ж вони створюють образ "ворога", вони найчастіше демонструють суб'єктивні образи (можна навіть використати термін "експресіоністські"), викривлені образи. Викривлені, так, але не за їх примхою - скоріше тому, що творці цих образів пережили агресію. Образи перестають бути реалістичними, вони стають перебільшеними, неіснуючими монстрами. Кожен зображує себе таким, яким він є (або таким, яким він є з його власної точки зору), а свого ворога - таким, яким він його бачить. І це, на мою думку, є однією з найбільших проблем театру. Чи існує таке явище, як об'єктивний реалізм?

лізм? Чи можливо показати життя таким, яким воно є? Чи існує таке бачення? Я вважаю, що воно не може існувати, або актор зможе зобразити космічну точку зору. Але оскільки актори самі по собі є частиною громади, я не впевнений, що вони можуть побачити світ якимсь по-іншому, ніж під своїм власним кутом зору. Стиль реалізму є настільки ж суб'єктивним, як і будь-який інший, але він є небезпечним, адже є спроба продемонструвати, що він є іншим.

Мені подобається те, як жертви бачать своїх мучителів: якщо вони бачать їх так, це тому, що вони такими і є. Для нас вони такі, які є. І коли я говорю “нас”, я маю на увазі, що в естетичному процесі ми повинні себе ідентифікувати з кимось – з тими чи іншими, іншого вибору немає.

У цій роботі чим більше ми принижуємо жертву, чим більше пригноблення від якого вона страждає, тим більше буде спотворено цей образ. Але термін “спотворення” повинен сприйматися в цьому контексті в протилежному значенні до звичного. Значення полягає у відновленні реального образу; наприклад, мучитель має звичайну зовнішність та поводить себе звичним чином. Його “реалістичний” образ не буде відрізнятися від образу іншої людини. Але його “реальний” образ буде таким, яким його побачить його жертва. В реальності він такий, яким його бачить жертва, навіть якщо у “реалістичному” театрі він схожий на будь-кого. Я ніколи не мав особливої довіри до реалізму і став ще більш скептичним після того, як я почав працювати з образами – чим більше я “бачу те, на що дивлюся”, тим далі я рухаюся від реалістичного стилю сприйняття.

Але також важливо наголосити, що мета полягає не у створенні неоекспресіо – нізму, конструюванні дивного, суб'єктивного, індивідуалістичного стилю. У цьому процесі створення образу дуже важливо не побачити, як певна пригноблена особа бачить конкретного гнобителя, а зрозуміти, як пригноблені бачать своїх гнобителів. Якщо нам було б потрібно дати назву цьому підходу, ми б повинні були назвати його “соціальний експресіонізм” чи “об'єктивний експресіонізм”.

Але давайте повернемося до динамізації: щоб заглибитися якомога більше у бачення образу, а не просто сприймати його як комплекс ознак, хтось має допомогти акторові завершити образ, який він продемонстрував на початку. Таке взаємодоповнення часто приносить плоди, воно може пролити світло та додати глибини першому продемонстрованому образу.

1(Б). ОБРАЗ СЛОВА: ІЛЮСТРАЦІЯ ТЕМИ З ВИКОРИСТАННЯМ ТІЛ ІНШИХ ЛЮДЕЙ

Ресурси першого варіанту техніки «Образ слова» обмежені тим, що актори можуть використовувати лише власні тіла. У другому варіанті цієї техніки вони можуть використовувати тіла інших учасників та навіть предмети.

Модель

Джокер пропонує першому волонтеру проілюструвати тему, яку запропонувала група, використовуючи тіла інших учасників. Цей скульптор обирає, кого використовувати і розміщує їх один щодо одного, аби сформувати єдиний образ, утворений із кількох тіл і, за бажанням, простих предметів, що є під рукою (стілців, стола тощо). Він користується одним із двох способів (або ж обома способами) розміщення тіл так, як він хоче: спосіб моделювання, у якому скульптор фі-

зично орудує тілами, виліплюючи з них необхідну форму; та/або дзеркальний спосіб, у якому він власним тілом демонструє учасникам пози, в які він хоче їх поставити, а вони розташовуються відповідно до показаного. Єдиний інструмент, яким він не може користуватися, — це слова.

Коли модель завершено, Джокер радиться з групою, яка може не погодитися з показаним образом (у цьому випадку модель розбирають), може погодитися (модель лишається, як є), а може погодитися частково. В останньому випадку Джокер радиться з групою і видаляє з образу ті елементи, які, на думку групи, не виконують жодної функції або не несуть жодного змісту. З групою треба радитися на кожному етапі, оскільки саме вона зрештою є «конструктором» колективного образу на запропоновану тему.

Важливо, аби особа, яка є скульптором образу, працювала швидко. Таким чином у неї не буде спонуси думати словесно (вербальною мовою), а потім перетворювати ці слова на образи (візуальну мову), бо тоді образи виглядатимуть доволі бідно.

Інколи буває так, що група не може створити колективний образ, який буде прийнятним для кожного. Наприклад, я пам'ятаю, як працював з групою в Турині, яка намагалася представити образ «сім'ї», проте запропоновані образи були настільки численні й різноманітні, що не було навіть натяку на згоду. Спершу я почувався збентежено, але швидко збагнув, що до чого: в Турині проживають близько двох мільйонів людей, серед яких лише чверть — корінні туринці, а решту привабила до міста надія отримати роботу (переважно на заводах Fiat). Вони прибули з усієї Італії, зокрема з півдня. Всі вони — італійці, але походять із зовсім різних культур: калабрійської, міланської, неаполітанської, сицилійської тощо. Кожен скульптор думав про власну сім'ю, власну культуру!

Однак тема «сім'ї» є константою в траєкторії театру пригноблених, лишаючись, імовірно, найбільш обговорюваною темою. В кожному суспільстві існує сім'я, але яка саме версія «сім'ї»? Кожного разу, коли постає ця тема, виникає різна сім'я, в залежності від культури, класу, країни, режиму, віку «скульптора» тощо. Ось декілька прикладів.

Шведська сім'я. У 1977 році під час семінару, який я вів у Стокгольмі в рамках фестивалю «Шепсгольм», учасники створили образ сім'ї; два роки по тому в муніципальному театрі міста Норрчепінг інша група відтворила точно такий самий образ: у центрі стоїть стіл, за ним сидять двоє чи троє людей, але всі спинами один до одного. На задньому плані, біля дверей, стоїть жінка спиною до всіх. Довкола стола зібралася разом група людей, але ніхто нікого не бачить, ніхто ні на кого не дивиться, ніхто ні з ким не розмовляє.

Сім'я в Годрано (Сицилія). Знову стіл, за яким чоловіки, лише чоловіки, грають в карти. Остеронь на стільці жінка пестить (і душить) молоду двадцятирічну дівчину, пригортаючи її до грудей, наче немовля. Ще далі інша жінка сидить і шие придане. Немає потреби пояснювати патріархальні стосунки в цьому суспільстві.

Північноамериканська сім'я. Цей образ я спостерігав у Нью-Йорку, в Берклі, в Мілуокі, в Іллінойсі — з півночі на південь, зі сходу на захід, скрізь, кожного разу, аж до того, що він майже став кліше: на стільці сидить чоловік (стіл тут також присутній, але він посунутий до стіни), а довкола нього жінка і декілька ді-

тей, голови похилились одна до одної, у кожного в роті жувальна гумка... Я розповідаю лише те, що бачив.

Німецька сім'я. Вперше її показали в Гамбурзі в 1979 році: чоловік сидить, очевидно, за кермом розкішного автомобіля, повністю зосередившись на водінні. Збоку сидить жінка, яка також дуже пишається машиною, але зайнята трьома маленькими дітьми на задньому сидінні, які б'ються, кусають один одного, борються і намагаються перемогти. Побачивши цей образ, я спершу подумав, що вони перебільшують: чоловік виглядав таким гордим за свою автівку, що жодного разу навіть не глянув на свою сім'ю. Я зауважив це, і хтось відповів під схвальний сміх решти групи: «Так і є! Тут, в Німеччині, чоловіки турбуються, у низхідному порядку, про автомобіль, потім про дружину, потім про собаку, а тоді вже про дітей». Усі зареготали й заплодували, проте мене це все ще не переконало — доки через кілька місяців, працюючи із зовсім іншою групою в Берліні, я не побачив такий самий образ...

Флорентійська сім'я. Сімейна процесія прямує до церкви: дідусі ведуть бабусь, жінки — своїх чоловіків, матері — своїх дітей... Довгий ряд пригноблених/гнобителів крокує на святу месу, хоча на їхніх обличчях майже не помітно набожності. Всі учасники схвалили цей образ, от хіба що не вистачало одного суттєвого елемента — чоловіка, який мочиться на стіну... свобода!

Мексиканська сім'я. Посередині стоїть статуя Діви Марії з простягнутими руками, з обох боків від неї на колінах моляться дві жінки. З одного боку чоловічий персонаж, очевидно п'яний, б'є жінку, яка спритно прикривається від ударів. Позаду п'яниці б'є трьох молодих хлопців, які роблять невизначні жести агресії, — насправді вони саме починають своє навчання як підмайстри. Обабіч жінки, яка захищається, стоять три молоді жіночки, які також вчать захищатися. Вся сцена відбувається під шанобливим, добродійним поглядом Святої Діви... Мексика — дуже релігійна країна.

Лесбійська сім'я. Варто наголосити, що ці образи не обов'язково щоразу є узагальнюючими. Так, у Швеції мені показали двох жінок, які трималися за руки одна з одною та з дитиною. Дехто запротестував: «Це не сім'я». Акторка відповіла: «Це моя сім'я...» — і спокійно продовжила створювати образ, працюючи над обличчями персонажів, надаючи їм ніжного, доброго виразу. Це була її сім'я, і вона була щаслива з нею. Це не була «типова шведська сім'я», але це не мало значення для неї.

Єгипетська сім'я. Чудовий портрет: жінка сидить з піднятими руками, немов тримає страву. Чоловік стоїть на стільці позаду неї, поїдаючи цю страву і водночас тримаючись поза зоною досяжності компактної лінії молодих людей (які сидять один за одним із розставленими ногами), чий руки тягнуться за забороненою стравою.

Аргентинська сім'я. Зворушлива, сумна, шокуюча. Декілька людей сидять, інші — більшість — стоять. Один стілець порожній, і кожен витріщається на цей порожній стілець, на відсутнього сидячого.

Я п'ять років жив в Аргентині. Я знав десятки, а то й сотні аргентинських сімей. Я не знав жодної, ні однієї сім'ї, у якої б не було порожнього стільця — стільця, який належав вбитому тортурами військової диктатури, «зниклому» (яких,

згідно з неповною статистикою Amnesty International, було більше 15 000) або тому, хто був вимушений тікати чи опинився у вигнанні. Цей образ порожнього стільця створив аргентинець, але його так само легко міг запропонувати уругваєць або чилійка, парагваєць чи болівійка, будь-який мешканець і будь-яка мешканка будь-якої країни цього скривавленого континенту. Латинська Америка!

Динамізація

Перша динамізація

Зробіть ритмічний рух, який міститься в образі. Візьмімо, наприклад, статичний образ людини, яка їсть. Він пропонує нам певний обсяг інформації, він дозволяє нам дещо зрозуміти — це образ, який говорить до нас. Проте існують тисячі способів поїдання, тисячі різних ритмів. На цій стадії динамізації «образ» мусить їсти в ритмі, який дасть нам більше інформації, доповнюючи те, що вже міститься в статичному образі: швидко чи повільно він їсть, хижо проковтує їжу чи смакує кожен шматочок?

Друга динамізація

Водночас з ритмічним рухом образ проголошує фразу, яка, на думку актора, підходить зображеному персонажу. Варто чітко це прояснити: говорить персонаж, а не актор, який його грає. Таким чином, якщо актор-добряк грає огидну людину, то вираз має належати саме цій бридкій людині, а не доброзичливому акторові.

Третя динамізація

Образ повторює ритмічний жест, говорить фразу і починає щось робити — певний рух або дію, на яку натякає статичний образ. Інакше кажучи, якщо людина їсть, то що вона зробить потім? Якщо вона ходить, то куди вона прямує? Якщо вона лютує на когось, то якими будуть наслідки її агресії?

2. ОБРАЗ ПЕРЕХОДУ

Третя техніка полягає в роботі над моделлю, у висловлюванні певної думки самими лише візуальними засобами. Більш ніж будь-де, тут важливо, щоб не було слів — слів, але не обговорення, яке має бути якомога більш насиченим і повним.

Модель

Почніть схожим чином, що і в попередній техніці, щоб дійти до моделі, яку погодиться прийняти вся група (або її більшість). Предметом цієї моделі має бути пригноблення будь-якого типу, яке запропонує група. Відтак це буде реальна модель пригноблення. Далі попросіть групу створити ідеальну модель, у якій пригноблення буде усунуто, в якій кожен досягне правдоподібної рівноваги — такого стану речей, за якого жоден персонаж не буде пригнобленим. Після цього знову поверніться до реального образу, образу пригноблення, і переходьте до динамізації.

Динамізація

Джокер пояснює, що всі учасники мають право висловити свою думку стосовно

всіх способів переходу від «реального» образу (пригноблення) до «ідеального» образу (без пригноблення). Кожен учасник діє як скульптор і змінює все, що він вважає за потрібне, аби трансформувати дійсність і усунути пригноблення. Кожен може зробити свій хід. Інші учасники повинні просто висловити свою думку, сказати, чи вважають вони, що те чи інше рішення є реалістичним чи магічним, — але без слів, адже саме обговорення має розвиватися лише шляхом видозміни образів.

Після того, як кожен охочий показав два «образи переходу» (висловлюючи у процесі свої думки, ідеологію, очікування, сподівання), починайте практичну перевірку того, що було обговорено. Отже, за сигналом від Джокера всі персонажі образу починають рухатися. Кожного разу, коли Джокер плескає в долоні, кожен персонаж (кожен актор в образі) має право зробити один і лише один рух, щоб звільнити себе (якщо він грає одного з пригноблених) або посилити пригноблення (якщо він грає гнобителя). Ці рухи повинні належати персонажам, а не людям, що їх грають. Після кількох оплесків — тобто після кількох рухів — Джокер пропонує всім персонажам продовжувати у сповільненому русі, і на кожному оплескові (відтепер оплески відбуваються у значно повільнішому ритмі) вони озираються довкола, щоб оцінити свої позиції відносно інших. Рух припиняється, коли всі можливості для визволення було наочно вивчено, коли образ наблизився до майже повної зупинки, коли всі конфлікти було вирішено в той чи інший спосіб, зі щасливим чи нещасливим кінцем.

Це також можна здійснювати покроково: у профспілці в Ріо-де-Жанейро, працюючи з групою приземлених та грубуватих робітників зі сфери громадського обслуговування (двірники та їм подібні), які не були у захваті від ідеї робити театр, я попросив їх лише показати мені образ того, якою була профспілка до того, як їхня фракція здобула владу, прогнавши стару й корумповану раду директорів. Вони були готові зробити образ того жахливого стану справ. Тоді я попросив їх зробити маленьку видозміну: показати, що вони зробили перш за все, щоб змінити профспілку. Вони ввели лише образ людини, яка спостерігає, як директори вчиняють свої економічні махінації. Потім я попросив їх зробити наступний крок, один маленький крок: вони показали першу людину, яка спілкується зі співробітниками. Далі наступний крок: вони зібралися разом і обговорювали. Що далі? Вони вирішили діяти. Далі, і далі, і далі... Доки вони не показали, якою стала профспілка зараз, як вони її змінили. Тоді я попросив їх показати маленьку, дуже дрібну зміну, яку б вони хотіли ввести в майбутньому... Далі ще одну... А потім — майбутнє, ідеальний образ. Тоді вони звернулись до мене: «Це і є театр? Бо нам дуже сподобалося...»

3. МНОЖИННИЙ ОБРАЗ ПРИГНОБЛЕННЯ

Попередня техніка дозволяє групі зосередитись безпосередньо на одній проблемі, на єдиній формі пригноблення, на одному конкретному випадку. Суспільство тут представлене en bloc, усе в одному образі. Макрокосм представлений у формі мікрокосму.

Це може бути досить ефективним способом досягти більш глибокого, а іноді й більш детального аналізу цього мікрокосму. Однак часто буває так, що можливі рішення цієї проблеми і навіть її належне розуміння можна знайти лише в соціальному макрокосмі, а не мікрокосмі — у множинності, а не одиничності.

Саме це є функцією четвертої техніки роботи з образами.

Модель

У цьому випадку нам потрібна вже не унікальна модель, а множинна. Незалежно від теми, мета тепер полягає не в тому, щоб показати один образ, а в тому, щоб показати декілька образів, які зображують цю тему або в декількох різних моментах часу, або з декількох різних точок зору. Таким чином, замість одного образу група може підготувати п'ять, сім, десять образів. Бажано, щоб образи не занадто повторювались, окрім випадків, коли досліджуване пригноблення має лише одну суттєву ознаку. Окрім цього винятку, що більш різноманітні образи, то краще.

Динамізація

З моменту встановлення множинної моделі динамізація проходить у три етапи.

Спершу творці образу обговорюваного пригноблення мають самі долучитися до образу, аби показати нам свою точку зору на це пригноблення. Вони мають замінити одного з учасників створеного ними образу, щоб можна було краще зрозуміти як загальний образ, так і точку зору скульптора. Далі, на першому етапі динамізації скульптору дозволено рухатися довкола і змінювати на свій смак положення будь-якого учасника образу чи всіх учасників, щоб показати ідеальний образ. Таким чином, у моделі ми бачимо пригноблення таким, як його переживає скульптор, а в цій модифікації ми бачимо його бажання, його погляд на те, що було б, якби все було навпаки.

Потім образ повертається до моделі реального стану справ, і за сигналом Джокера всі учасники образу повинні здійснити у вповільненому русі перехід від реального до ідеального, згідно з бажанням скульптора. Вони рухаються самостійно, скульптор ніким не керує, кожна людина діє за власною ініціативою, але дотримується інструкцій скульптора.

Нарешті, образ повертається до оригінальної моделі. Знову ж таки, за сигналом Джокера фігури рухаються, але цього разу не обов'язково в напрямі ідеалу: кожна фігура має діяти відповідно до персонажа, якого представляє. Тепер стає можливо визначити, наскільки пропозицію скульптора можна виконати. На цьому етапі можна зрозуміти, магічну чи реалістичну природу має пропозиція скульптора. Якщо ідеальний образ або перехід до цього ідеалу є магічним, то ця третя частина впрями швидко покаже це.

Цей множинний образ пригноблення проявляє спосіб мислення групи. Це одна з найбільш показових технік.

Тут я маю зауважити одну річ: правила гри повинні бути чітко та просто сформульовані на самому початку. Якщо під час відкритого обговорення правил щось не є «забороненим», тоді такої заборони не існує. Якщо учасники або деякі з учасників думають, що та чи інша річ заборонена, тоді це їхня проблема, а не проблема гри. І подібна самооцензура сама по собі варта уваги.

Наприклад, ми використовували цю техніку в Гамбурзі. Ми обрали тему роди-

ни. Образи, з яких утворювалась модель, були просто жахливими: насильство, фізична та психологічна агресія. Під час динамізації я зрозумів, що усі учасники шукають «рішення» для своїх проблем у рамках кожного образу. Вони продовжували бити й ображати один одного, сперечатися між собою в кожній підгрупі, що входила до цілого образу. Ніхто й не спробував залишити мікрокосм своєї родини, пошукати рішення у соціальному макрокосмі, в багатоманітності інших сімей, інших груп, інших людей. Коли усі рухи скінчилися (з великою кількістю вбитих та поранених), я запитав учасників, чому вони так наполегливо лишалися у своїх групах, хоча знайти свободу напевно можна було лише поза межами групи. Майже всі дали ту саму відповідь: «Ми думали, що виходити зі своїх груп (їхніх родин) заборонено!» Хто це заборонив? Навпаки, техніка множинного образу відкрита до всього, до зовнішнього світу, люди в ній можуть приєднуватися до інших образів — її функція не в тому, щоб закрити нас у наших маленьких світах.

Таке заподіяне самому собі пригноблення дуже поширене. Ми такі пригноблені, що пригноблюємо самих себе, навіть коли зовнішнього пригноблення немає, його не існує. Ми всі носимо в собі власних «поліцейських у голові» (див. стор. 177, «Нові техніки театру образів»). У Монтелімарі сталося дещо протилежне гамбурзькому досвіду: всі люди, які грали образи «дітей», вилізли через вікно...

Ця техніка іноді викриває абсолютно неочікувані речі. Я пам'ятаю, як у Барі на адриатичному узбережжі Італії хтось запропонував тему сексуального насильства щодо жінок (у 1979 році — а це був звичайнісінький рік — в Італії було зафіксовано понад 26 тис. випадків зґвалтувань, без урахування тисяч випадків, про які жінки не повідомляли через страх або сором). Декілька образів відобразили цей тип агресії. Я особливо запам'ятав образ Ангеліни. В образі, який вона створила, на неї агресивно нападали троє чоловіків. Ми думали, що під час динамізації вона жорстоко відіб'ється від своїх агресорів. Але, на наш подив, Ангеліна задовольнилася зміною виразів їхніх облич та їхніх поз, наповнюючи їх ніжністю замість ненависті. Але суть сцени вона практично не змінила. Коли її колеги запитали її про це, вона відповіла: «Для мене жахливим елементом у зґвалтуванні є фізичне насильство цього акту, а не секс...»

У випадках, коли використовується ця техніка і думки учасників щодо обраної теми розділяються — як, наприклад, у випадку пригноблення жінок з боку чоловіків і навпаки, ефект суттєво посилюється, якщо грати сценки одна за одною: спочатку жінки показують, як сильно їх пригноблюють, потім чоловіки показують свої множинні образи пригноблення, яких також чимало.

Існує також четвертий вид динамізації, який можна застосувати у таких випадках: чоловіки показують образи того, що, на їхнє переконання, є пригнобленням жінок, а жінки показують образи того, що вони вважають пригнобленням чоловіків з боку жінок. Батьки проти дітей і навпаки; вчителі проти їхніх учнів тощо. Коли дозволяє ситуація, такий спосіб динамізації моделі пропонує нові можливості дізнатися більше про тему та учасників.

4. МНОЖИННИЙ ОБРАЗ ЩАСТЯ

Ця техніка, незважаючи на її специфічність, дуже схожа на попередню. Вона крає за будь-яку іншу техніку показує риси пригнобленого/гнобителя в учасниках.

Модель

Цю модель слід будувати так само, як і в попередній вправі: різні учасники роблять свої образи щастя. Ці образи мають бути розподілені у кімнаті таким чином, щоб кожен із них сприймався водночас як частина цілого і як окремий образ. Джокер не повинен впливати на образи, а, навпаки, мусить дати кожній учасниці зрозуміти, що вона вільна зображати той образ, який хоче. Що таке щастя? Без сумніву, це відсутність пригноблення. Відповідно, представлені образи щастя будуть позбавлені пригноблення, тобто скульпторка буде показувати не своє пригноблення, а своє щастя, реальне або ідеальне, правдиве або уявне. Цей образ може бути пов'язаний з роботою, коханням, миром — із будь-чим за бажанням учасниці. Джокер повинен заохочувати людей з різними ідеями щастя створювати власні образи, щоб уникнути повторення однакових образів, однакового щастя (хіба що таке щастя — це особлива риса групи).

Динамізація

В ідеалі кількість образів у кімнаті повинна відповідати кількості людей, не задіяних у грі: якщо є шість образів, то шестеро людей мають бути не залучені до них. Динамізація проводиться у формі гри. Джокер водить «аутсайдерів» кімнатою, щоб вони могли уважно оглянути всіх тих, хто задіяний в образах, та вивчити їхнє розташування один щодо одного. Кожен із аутсайдерів повинен вирішити для себе, хто з людей в образах найщасливіший.

Гра (динамізація) починається, коли Джокер дає перший сигнал. Усі, хто були ззовні, мають підбігти до скульптур та зайняти місце людини, яка, на їхню думку, є найщасливішою. Люди, яких замінили, виходять. Якщо двоє людей випадково обрали одного персонажа, то цього персонажа замінює той, хто перший до нього добіг, а інший повинен знайти ще одну скульптуру, яка для нього «посідає друге місце за щастям», та замінити його. Таким чином, однакова кількість людей заходять до образів і виходять із них.

За другим сигналом усі, кого замінили, мають право повернутися і обрати найщасливішу людину — це може бути їхній персонаж або хтось інший. Але цього разу замість того, щоб замінити цю людину, кожен повинен приєднатися своїм тілом до тіла іншої людини в тій самій позі. І якщо двоє або більше людей обрали того самого персонажа, вони усі займають однакову позу. Всі учасники залишаються на сцені.

За третім сигналом усі учасники починають рухатися, аби розташувати свої тіла у ще більш щасливих положеннях одне щодо одного, ніж ті, з яких вони починали. Це стосується людей, які були скульпторами образів, тих, кого обрали у якості статуй на початку, всіх — усі одночасно можуть рухатися, щоб сформувати максимально щасливі для кожної людини відносини.

Пам'ятайте: на третьому етапі всі персонажі рухаються одночасно. Кожен є суб'єктом і ніхто не є об'єктом, хоча цей статус може з'являтися і зазвичай з'являється на ранніх стадіях.

Однак, якщо кожен є суб'єктом, неминуче в будь-який момент увесь множинний образ у кімнаті («множинні образи щастя») перебуває у постійному стан плинності та мінливості. Скажімо, одна людина бачить групу фігур або одну фігуру, з

якою вона хоче побудувати відносини, бо думає, що це зробить її щасливішою. Вона прямує до цієї групи або фігури, але її ціль так само може динамічно перебудувати у процесі прямування до інших фігур, з якими вона хоче будувати відносини. Отже, коли перша людина приходить, вона може вже не знайти персонажів, яких вона сподівалася зустріти. Кожної миті кожна людина повинна переосмислювати загальну структуру множинного образу в усіх його аспектах та пристосовуватися відповідним чином.

Для того, щоб цей аналіз досяг самої суті речей, Джокер повинен запропонувати, щоб усі рухи відбувалися за певною схемою: одна дія кожного разу, коли Джокер плескає в долоні, потім поступове уповільнення і нарешті зупинка всіх рухів (також за сигналом плескання в долоні) — точніше, заборонено рухати тілом, але можна рухати головою, щоб люди змогли побачити, що відбувається у кімнаті.

Ця техніка дуже повчальна. Певні константи повторюються щоразу, коли група виконує цю вправу. Наприклад, дуже рідко можна побачити образ щастя на робочому місці. Зазвичай щастя асоціюється з розслабленням, сексом, спортом, музикою, але не з роботою, особливо не з роботою руками. У деяких країнах (наприклад, північних країнах) дуже типовим є самотній образ: чоловік або жінка читає або загоряє на пляжі один чи одна...

Завжди неодмінно є хтось, хто протестує: «Я не можу показати свій образ щастя, тому що для мене щастя — це не якась ізольована сутність, це сума багатьох моментів, багатьох дій...» І це правда; але також правдою є те, що коли когось запрошують показати, виліпити свій образ щастя, вони показують образ, який вони відчують найсильніше у той час, у певному місці й за певних обставин. Правдою є і наступне: зазвичай гру завершено, коли усі персонажі знайшли ідеальні відносини (в межах обставин) з іншими людьми — однак іноді людина знаходить щастя у пошуку і перебуває на піку щастя у постійному русі від одного образу до іншого.

Іноді трапляється, що скульптор прагне показати власне щастя, забуваючи передати загальний образ щастя, розділений з іншими акторами в образі. Я пам'ятаю, як одного разу хтось зробив такий образ: він лежить на спині, а його оточують семеро жінок, які дбають про нього, доглядають його, співають і танцюють для нього... Чудово. Коли почалася динамізація, декілька чоловіків побігли як божевільні, щоб зіграти цей образ щастя. Вони усі хотіли поставити себе в ту саму позицію, вони усі хотіли, щоб семеро жінок виконували їхні забаганки — але вони ніколи не ставили собі питання, а чи хочуть цього жінки. Тож коли почалася третя частина динамізації, коли кожен елемент кожного образу був вільний діяти автономно, перше, що зробили семеро жінок — це побили «пашу». Цей чоловік показав своє щастя, і це щастя полягало в нещасті інших. Щоб досягти щастя, чоловік перетворився на гнобителя. Однак третя частина динамізації дає можливість викрити пригноблення, приховане в уявленнях деяких людей про щастя.

5. ОБРАЗ ГРУПИ

Цю техніку можна використовувати в будь-який час у робочому процесі. Але вона особливо ефективна, коли група сама представляє собою проблему. За допомогою цієї техніки проблема розкривається краще, а ймовірність знайти успішне вирішення набагато вища.

Але навіть якщо на перший погляд проблем немає, завжди добре побачити, як кожен учасник бачить групу в цілому.

Модель

Якщо існує напруга всередині групи, є висока ймовірність того, що група не зможе збудувати єдину модель, яка буде прийнятною для всіх її членів. Може навіть бути так, що просте представлення різних моделей спровокує візуальну дискусію про відмінності, наявні у групі. Власне, пошук однієї моделі може сам по собі бути відображенням наявних проблем, а також вказувати на можливі рішення.

Якщо побудова єдиної моделі можлива, то це зазвичай робиться поетапно. Тож Джокер, постійно радячись із групою, додає або прибирає певні елементи образу, які група вважає необхідними або зайвими відповідно.

Динамізація

Коли модель погоджено, і за умови, що вона містить той чи інший вид припущення, динамізація проходить наступні стадії.

Джокер нагадує всім, що вся група є невід'ємною частиною образу. Ті, хто не є частиною створеного образу, все одно є частиною загального образу групи: навіть якщо їм «і так добре, у якості спостерігачів», вони є частиною загальної картини і беруть на себе ролі людей, яким «і так добре, у якості спостерігачів». У межах кімнати формується єдиний загальний образ, який самоструктурується та самоорганізовується, і кожен є його учасником. Але цей загальний образ має ядро: погоджений групою образ. Отже, Джокер просить тих, хто задоволений та не має проблем із тим, щоб бути в ядрі, залишатися на місцях, у тій самій позиції. Тих же, хто там перебуває проти своєї волі, хто незадоволений своєю позицією, він просить покинути ядро та приєднатися до «глядачів». Джокер також пропонує тим із групи спостерігачів, хто незадоволений своєю роллю спостерігача або почувається в ній некомфортно, увійти в ядро, якщо вони хочуть. Або ж вони можуть вийти з кімнати.

Після цих рухів Джокер просить учасників вийти з образу і знову в нього повернутися, але цього разу розташуватися як їм хочеться, а не так, як їм нав'язали. На цьому рівні кожен об'єктивно має прийняти позу, грати роль, створити образ, який точно відповідає образу, який він чи вона хоче та може здійснити у поєднанні людей як суб'єктів, де кожна людина має власну особистість і власні бажання. Створений таким чином остаточний образ покаже можливість або неможливість того, що учасники групи зможуть гармонійно функціонувати.

У Діжоні мене запросили дві групи, які конфліктували між собою. Моє становище було дуже делікатним: як я можу займатися своєю роботою, не загострюючи кризу й не підсилюючи розмежування? Завдання було не сформувати постійну групу, а провести п'ятиденний курс, жити й працювати разом протягом певного періоду задля спільних цілей.

Ми зробили образ групи, з яким у цілому всі погодилися. У центрі один персонаж намагається активізувати, динамізувати, стимулювати інших; хтось зосереджує на ньому увагу, інші — не так сильно, а дехто зовсім не намагається зосередитися. Деякі люди повернулися до інших із погрозливым виразом обличчя. У підсумку центральна постать, попри всі її намагання, не змогла магічним чином

стерти всі ці приховані конфлікти, конкретні причини яких вона не знала.

Коли образ було створено, я почав динамізацію. На першому етапі багато хто покинув центральний образ та залишився зовні (попри те, що ніякого «зовні» не було), в якості спостерігачів. На другому етапі вони мусили вибирати: або покинути кімнату назавжди, тобто піти та облишити курс на півдорозі, або залишитися. Якщо вони залишаються, то очевидно, що вони більше не зможуть займати відсторонену позицію, яку вони обрали. Вони зрозуміли, що ніхто не може бути осторонь, що ті, хто не був задіяний у центральному образі, були так само залучені, як і ті, хто брав у ньому участь. Ті, хто відійшов, повільно поверталися. Вони зайняли позиції, відмінні від тих, у яких вони були спочатку, поступово наближаючись до центрального образу. Через декілька хвилин вони усі встановили зв'язки з центральною фігурою. Ніхто не вийшов із кімнати. Я трохи почекав, а потім запропонував молодому чоловікові, який представляв людину-активізатора, приєднатися до інших. Потім я став на його місце та вигукнув: «Сьома техніка — ритуальний жест».

І це наближає нас до наступної техніки.

6. РИТУАЛЬНИЙ ЖЕСТ

Коли зустрічаються два солдати, вони дивляться один на одного і віддають честь. Дивлячись один на одного, механічно й не задумуючись, вони роблять ритуальний жест військового вітання. Ми ж, не будучи солдатами, дивимось один на одного і бачимо один одного. На той самий повторювальний подразник солдати відповідають механічно. Вони не вагаються, у них немає сумнівів, вони не намагаються уявити нові способи віддавання честі: один жест викликає інший такий самий жест у відповідь.

Коли туристи заходять до церкви, їхня розмова стихає (за винятком жителів Північної Америки). Коли вчителька заходить до класу, то незалежно від того говорить вона щось чи ні, навіть якщо вона замислилася про щось своє, учні готуються писати конспект. Ритуальний знак входження вчительки до класу, завжди в однаковий спосіб (це породжує переконання, що її наміри завжди однакові), завжди провокує однакові реакції.

Кожне суспільство має свої ритуали і, відповідно, свої ритуальні жести та знаки. Ця техніка дозволяє розкрити їх. Мета розкриття ритуалів кожного суспільства полягає в тому, що усі вони є візуальними вираженнями пригноблення, що лежить в основі суспільства. Завжди без винятку пригноблення буде мати видимі ознаки, завжди воно буде втілюватися у формах та рухах, завжди буде лишати сліди. Так само, як можна викрити та обговорити соціальне пригноблення у розмовному дискурсі, цього можна досягти й за допомогою образних технік.

Так само, як солдати, туристи та учні механічно реагують на знайомі подразники — якою б не була наша професія чи соціальний клас, ми всі робимо те саме. І це повертає нас до того висновку, що в усіх професіях і в усіх соціальних класах існують свої ритуали, властиві лише цим класам та професіям. Саме від нас залежить, чи вдасться їх викрити та вивчити їх.

Соціальний код, ритуал та церемонія

Усі спільноти встановлюють норми поведінки, прийнятні для всіх. Людина не

може нескінченно дотримуватися форми поведінки, яка є оригінальною у стосунку до норми. Усі суспільства мають системи соціальної регуляції, які стосуються всього: від стосунків між батьками та дітьми, чоловіками та жінками, між сусідами, між колегами по роботі, товаришами в розвагах, аж до прийнятних способів сидіння на землі або подорожей у метро. Ми не можемо жити у постійній увазі до інших, постійно вигадуючи, що робити в ситуаціях, із якими ми вже знайомі. У знайомій ситуації ми реагуємо знайомими діями, ми даємо очікувану відповідь. Наприклад, коли відвідувач заходить до ресторану, офіціант очікує, що він піде та сяде на стілець за столом. Якщо його супроводжує жінка, від клієнта можуть також очікувати, що він допоможе їй сісти. Чому? Ніщо з цього не є обов'язковим. Чоловік з таким самим успіхом може захотіти сісти на стіл, поставивши ноги на стілець, і я не бачу ніякої особливої причини, чому він має допомагати сісти жінці, а не навпаки. Але існує соціальний код, який заважає парі сидіти на підлозі та влаштовувати пікнік у ресторані (якщо, звичайно, це не японський ресторан, у якому має діяти протилежний сценарій!).

Соціальний код — це те, що формує наші норми поведінки. Для ілюстрації: у мене є друг, який полюбляє перевертати соціальний код. Він робить це для розваги, як хобі, але яку ж тривогу та занепокоєння може провокувати його поведінка! А все, що він робить, — це обертає порядок, продиктований соціальним кодом, навіть не змінюючи його по суті.

То що ж він робить? Він іде до ресторану, сідає за стіл, довго вивчає меню, ставить офіціанту декілька питань про кожну страву і зрештою робить вибір: «Я буду каву».

Офіціант протестує, він каже, що це неможливо, що зараз обідній час і не можна просто так сидіти за столом і замовити лише каву, що його функція — подавати обіди, і якщо ви хочете кави, ви можете її замовити на барі й випити стоячи тощо. Мій друг каже, що він справді прийшов обідати, але волів би розпочати з кави. Далі зазвичай відбувається ось що: офіціант радиться з власником, інші відвідувачі цікавляться психічним здоров'ям мого друга, і зрештою, щоб уникнути ускладнень, офіціант приносить каву, сподіваючись, що мій друг піде якомога швидше. Але коли він допиває свою каву, мій друг запитує в офіціанта, що у них є на десерт...

Один шок за іншим... Цей чоловік їсть обід... задом наперед! І, звичайно, він завершує аперитивом. І це все, що він робить. Але цього достатньо. Достатньо, щоб дезорієнтувати всю систему обслуговування ресторану: навіть шеф-кухар виходить подивитися на це явище. І, знову-таки, мій друг нічого не змінює у соціальному коді, він усього лиш перевертає його.

У мене був інший друг, бразилець, який також для розваги любив робити екстраполяції соціальних кодів. Наприклад, є багато форм товарів, які можна купити в кредит або виплачувати частинами. І він намагався застосувати цей принцип до інших речей. Він ішов у кіно і пропонував заплатити за квиток маленькими частинами щомісяця. Коли йому відмовляли, він пропонував нову схему: він платить 60% вартості квитка, йде і дивиться відповідну частину фільму і виходить, а коли у нього з'явиться решта грошей, він повернеться, заплатить і додивиться решту фільму...

Однак якщо соціальний код є абсолютно необхідним і незамінним (не можна уявити суспільство без будь-якої форми соціального коду), то він, відповідно, не

може існувати без певного ступеню авторитарності.

Коли соціальний код не відповідає потребам і бажанням людей, до яких він звернений, і ці люди вважають, що вони змушені робити речі, які суперечать їхнім бажанням, або зобов'язані утримуватися від тих речей, які їм хотілося б робити, тоді ми можемо говорити, що соціальний код перетворився на ритуал. Отже, ритуал — це соціальний код, який ув'язнює, який обмежує, який є авторитарним, недоцільним або, в найгіршому разі, необхідним як рушій певної форми пригноблення.

Щоб навести приклад, який буде гарною ілюстрацією різниці між двома поняттями, давайте поглянемо на актора, який закоханий у роль Гамлета, який виконує цю роль кожного вечора з усією можливою пристрасстю та ентузіазмом, з великим задоволенням та радістю. Кожного дня він повторює ті самі слова, кожного дня він робить ті самі рухи — наче у радісному поклонінні театральному коду, до якого інші актори ставляться з таким самим благоговінням. І вистава повторюється одну, дві, три сотні разів. Наш актор стомився. Він приходить до театру кожного вечора, але вже не проявляє такого ж інтересу. Щовечора він повторює ті самі слова, виконує ті самі рухи, але вони позбавлені життя, не наповнені пристрасстю. Наш актор став механізованим, і для нього вистава перетворилася на справжній ритуал, який слід безрадісно повторювати день за днем.

Ось що трапляється з нашим життям. Як багато речей ми робимо, дотримуючись ритуалу? Як багато речей ми робимо чи не робимо просто тому, що нам не вистачає сміливості розірвати створений ритуал?

І нарешті, що ми маємо на увазі під словом церемонія? Церемонія — це коли увесь соціальний код у зв'язці з ритуалом, зводить людей в одну групу. Церемонія наперед визначає суть публічної події, і, як наслідок, прірву між акторами та глядачами. Церемонією може бути, наприклад, церковна служба, відкриття банку, військовий парад... ритуальні події, що стають спектаклями.

Для нас важливо розділити ці поняття, які, на нашу думку, відповідають конкретним моментам та визначеним формам суспільних відносин.

Модель

Джокер запрошує когось вийти на середину і зробити ритуальний жест, тобто дію, яка належить до ритуалізованої соціальної структури. Решта групи спостерігає за жестом. Коли хтось вважає, що він зрозумів, про який ритуал ідеться, він виходить на середину та «доповнює» ритуал іншим жестом, так само ритуалізованим. Потім друга людина, потім третя, а потім і всі інші, хто думає, що вгадав показаний жест, так само як і змінений — завершений — жест, виходять на середину та разом формують великий статичний образ ритуалу, на який натякав перший жест.

Звичайно, інші учасники зможуть зрозуміти та завершити лише ті ритуальні жести, які належать до певного суспільства, культури або історичного моменту. Іноді такі жести будуть зрозумілі лише кільком «жертвам». Наприклад, коли ми робимо цю вправу в Парижі, я часто бачу, як, скажімо, араб чи темношкіра людина копіює жест поліцейського, який схилиється вперед із простягнутою рукою. Інші араби та темношкірі миттєво розуміють жест і завершують дію: це поліцейський, який просить показати документи в метро або на вулиці — те, що зазви-

чай трапляється лише з арабами, темношкірими та «інакшими» людьми. Однак цей жест (напівпоклон із простягнутою рукою) ми всі бачимо кожного дня. Проте він справляє враження лише на тих, на кого він спрямований — тих, хто пригноблений цим жестом.

Подібний жест, показаний у інших містах, де переслідування «інакших» людей не є такою гострою проблемою, не викличе жодної реакції, і учасники не допитають його, бо не розуміють.

Доповнення ритуального жесту саме по собі є викривальним. Візьмімо для прикладу ритуальні жести чоловіка-відвідувача у ресторані. Він читає меню, він кличе офіціанта. Людина, яка входить до образу й сідає навпроти нього, виявляє власні думки. Наприклад, якщо це жінка, то як вона себе поводить? Як «лялечка» чи як партнер? Чи намагається офіціант догоджати в усьому, чи зберігає власну гідність, не принижуючись? Хто сидить поряд з ними? Як вони їдять? Які вирази їхніх облич? Вони самі чи в групі? Як поводить касир? Чи присутні інші офіціанти? Вони рівні, чи існує ієрархія?

Інший ритуальний жест, який часто можна побачити через цю техніку в Європі, — це жест жінки, яка у гніві чи роздратуванні рахує, скільки в неї лишилося пігулок. «Доповнювальна» дія тут також є показовою. Коли чоловік лягає в ліжку, що він робить? Він занепокоєний чи втомлений? Він читає газету чи знову перевдягається? Чи він спить? Чи він пересувається на дальній край ліжка? Чи він хропе? Чи він усміхається? Чи йому не байдуже? Теперішній стан відносин у «парах» одразу проявляється під час застосування цієї техніки.

Динамізація

Ця динамізація така сама, як і в другій техніці: ритм, слова, рух.

За сигналом Джокера всі учасники одного складного образу, що був створений на основі ритуального жесту, повинні зробити ритмічний рух, який передбачає та позиція, у якій вони перебувають. Ритм покращує наше розуміння образу.

За другим сигналом кожен учасник одночасно з іншими говорить та повторює декілька раз одну фразу. Потім Джокер перериває гру і просить кожного учасника окремо сказати свою фразу, яка повинна належати персонажеві, представленому в образі, а не людині, яка грає його. Дуже часто на цій стадії можна помітити, що первинний ритуальний жест був неправильно витлумачений. У таких випадках учасники говорять фрази, які не мають нічого спільного з загальним образом. І навіть у цьому випадку образ може багато чого показати: чому його неправильно зрозуміли? Яка двозначність була в цьому ритуальному жесті, що його можна було зрозуміти по-іншому?

Мистецька помилка зовсім не схожа на наукову: помилка у математичних розрахунках веде до неправильного результату, тоді як у мистецтві помилка може посилити результат. Усі наслідки, навмисні чи ні, треба проаналізувати та зробити з них висновки.

Ще один сигнал. Кожен учасник починає робити рух, закладений у моделі. Іншими словами, кожна людина рухається так, наче статичний образ (модель) є одним зі стоп-кадрів фільму, який зараз почне рухатися далі. Саме в цей момент ритуальний жест перетворюється на ритуал: рухи, дії, слова, жести тощо механі-

зовані, визначені наперед. Ритуал — це система очікуваних та наперед визначених дій та реакцій.

7. РИТУАЛ

Це дуже проста та ефективна техніка, яка є дуже показовою. Побудова моделі вже є динамізацією: своєю власною динамізацією. Ось конкретний приклад.

Це сталося у Швеції, у місті Норрчепінг, під час дискусії щодо вибору теми. Молода жінка запропонувала «пригноблення жінок». Більшість погодилися з цією ідеєю, але одна жінка почала жорстко заперечувати:

— Навіщо говорити про пригноблення жінок, коли його не існує у Швеції? Тому що це модно? Якщо театр пригноблених — це театр від першої особи множини, тоді ми тут маємо говорити про себе, тоді ми не будемо займатися театром пригноблених, тому що говоритимемо про пригноблення, яке нас не стосується! Звичайно, у більшості країн жінки є пригнобленими, наприклад, в Африці, в Судані, де навіть практикують інфібуляцію; звичайно, жінки є пригнобленими навіть у високорозвинених індустріалізованих країнах, таких як Франція... але тут, у Швеції, ми на рівних із чоловіками, ми маємо однакові права, справді однакові.

Вона була настільки рішучою, що я майже повірив. Я запитав:

— Чи отримують жінки у Швеції таку саму платню, що й чоловіки, за ту саму роботу?

Вона завагалася:

— Ну... не зовсім. Це влаштовано так: у Франції жінки отримують менше, ніж чоловіки, за той самий тип роботи. Тут, у Швеції, все по-іншому: тут чоловіки заробляють трохи більше, ніж ми.

Вона щиро не бачила власного пригноблення. Тоді я використав техніку побудови ритуалу.

— Я викликав шістьох волонтерів, трьох чоловіків і трьох жінок. Я попросив їх зробити модель помешкання, в якому би проживали шестеро. Вітальня, кухня, спальня, телевізор, ліжка, меблі, туалет тощо — розташовані так, як їм хочеться, щоб відтворити типову квартиру.

Потім я попросив, щоб усі вийшли, окрім першої жінки. Потім я попросив її швидко показати мені всі рухи та жести, які вона ритуально виконує з моменту, коли повертається додому з роботи, до моменту, коли лягає спати. Ці жести та рухи повинні бути виконані у демонстративний та нереалістичний спосіб, тобто вона має показати, наприклад, що вона поїла, а потім перейти до наступної дії, не вдаючись у деталі. Усі дії від моменту прибуття додому до моменту відходу до сну мають тривати три-чотири хвилини. Якщо урізати час ще більше, тоді матеріал буде недостатньо показовим.

Перша жінка запропонувала таку послідовність дій:

1. Вона приходить із сумками з покупками.

2. Вона заходить на кухню та розкладає свої покупки.
3. Вона готує їжу.
4. Вона накриває на стіл.
5. Вона їсть разом із вигаданими людьми (чоловіком, дітьми тощо).
6. Вона прибирає зі столу і повертається до кухні, щоб вимити посуд.
7. Вона годує собаку та виганяє кішку.
8. Вона поливає квіти.
9. Вона йде спати.

Друга та третя жінки внесли мало змін. Вони повторили дії з покупками, холодильником, приготуванням їжі, сервіруванням столу, миттям посуду. Іноді вони змінювали порядок дій з кішкою та собакою або додавали обов'язки з догляду за дітьми. Вони могли вставити ще один чи два дзвінки від друзів, але більше нічого.

Таким був ритуал жінки.

Потім була черга чоловіка. Перший запропонував наступну послідовність:

1. Він заходить, у руках газета.
2. Він знімає взуття і лишає його біля дверей.
3. Він заходить на кухню, щоб випити склянку віскі (версії інших двох трохи відрізнялися: замість віскі вони брали пиво або бутерброд).
4. Він сидить перед телевізором.
5. Він йде до столу та їсть вечерю, яка чудовим чином чекає на нього.
6. Він позіхає.
7. Він встає, йде в туалет, потім до ліжка і спить без задніх ніг!

Таким був ритуал чоловіка.

Жінка, яка сказала, що пригноблення її статі не існує, продовжувала дивитися, нічого не бачачи!

Тоді я зробив другу динамізацію. Я попросив шістьох учасників повернутися до їх помешкання та робити рухи, які вони робили до того, але цього разу всі разом. Вони просто мали прискорити рух та робити усе дуже швидко, неначе вони герої одного з тих німих фільмів, у яких всі ніби бігають.

Так вони і зробили: шість учасників зайшли, побігали й повторили свої дії, які вони виконували під час першого раунду. Три жінки пішли до кухні, три чоловіки розташувалися перед телевізором; три жінки накрили на стіл, три чоловіки

поїли та отримали задоволення від їжі; всі три жінки вимили посуд, всі три чоловіки позіхнули та лягли. Всі три жінки продовжили займатися своїми справами, пораючись із собаками, кішками, дітьми, в той час як чоловіки вже хропіли у своїх ліжках...

І лише в цей момент жінка нарешті побачила те, на що вона дивилася без розуміння.

Ритуал — це один з підходів, який використовують у форум-театрі для театральної презентації моделі форум-театру, це підхід до постановки вистави.

Ритуал — це одна із форм (серед інших), яка створює театральні умови для того, щоб впевнитися, що форум-театр буде насамперед саме театром, а не тільки форумом. Дуже часто ритуал містить елементи, які фактично є прикладами пригноблення, про яке йдеться, а звільнення від пригноблення часто передбачає розрив його ритуалів.

Ось іще один приклад. Молода двадцятип'ятирічна жінка. Її батько — промисловець. Він хоче, аби вона поїхала у подорож та залишила Париж на рік або два, бо вона закохана у когось, хто не подобається батькові (так, такі ситуації досі трапляються, навіть у Парижі). Батько приймає цю жінку у себе на роботі. Він сидить за величезним столом завширшки в два метри, заваленим телефонами, книгами, папками, у той час як «клієнтка» (у цій ситуації — героїня історії) сидить на відстані двох метрів на маленькому простому стільці. Відбувається ритуал привітання клієнта: дівчина заходить, її приймає секретарка її батька, а потім, сидячи сама у кутку, обеззброєна серед телефонів, вона повинна вислуховувати довгі тиради від нього!

Ми зробили з цієї сцени форум, та всі жінки, які пробували себе на сцені, були змушені поступатися: вони думали, що проти такого батька неможливо щось зробити. Поки нарешті одна жінка з-поміж глядачів-акторів не вийшла та відмовилася сидіти на той стілець: вона зайшла до кімнати та сіла на стіл свого батька... Ритуал зламався. У відносинах між стільцем і столом проявлялося жахливе батьківське пригнічення. У випадку, коли молода дівчина сиділа на столі свого батька, а збентежений батько сидів за своїм столом, середньовічні ідеї батька не мали впливу на доньку. Батько був змушений дивитися на свою доньку знизу вгору, і його батьківський авторитет не міг встояти у такому смішному становищі.

Я згадую «Великого диктатора» Чапліна, де Гітлер пропонує Муссоліні сидіти на маленькому стільці — набагато меншому й нижчому, ніж його власний. Візуальні відносини, відносини образів є також відносинами влади.

У постановці моделі форум-театру ритуал виконує надзвичайно важливу функцію. Але водночас він виконує роль аналізу ситуації, що склалася. Дуже важливо завжди шукати ритуал, який демонструє пригноблення: ритуал приходу на роботу, ритуал перебування молодих чоловіка та жінки у барі чи у квартирі, яка належить одному з них, ритуал святкування дня народження мами, ритуал візиту поліцейського інспектора, ритуал, коли син просить батька дати грошей, ритуал покаяння під час сповіді тощо.

8. РИТУАЛИ ТА МАСКИ

Ритуали визначають маски: той, хто в рясі — чернець! Люди, які виконують однакову роботу, носять маски, передбачені цією роботою: вони поведуться однаково в однакових ситуаціях, й беруть на себе ту маску, яку породжує така поведінка. Будь-хто — торговець, робітник, студент, актор — представники всіх професій зрештою одягають маску своєї професії.

І ми, коли дивимось, дуже часто — майже завжди — можемо дивитися, але не бачити. Все здається нам звичайним, адже ми звикли бачити ті самі речі в той самий спосіб. Однак деколи достатньо змінити маски під час певного ритуалу, щоб стала очевидною його потворність.

В одній з версій цієї техніки, більш детально описаній у вправі «Ігри масок та ритуалів» в іншому розділі (стор. 132), зберігається той самий ритуал, але актори обмінюються масками: молодий чоловік обмінюється маскою з жінкою, священник — із тим, хто прийшов каятися, батько — зі своєю дитиною, вчитель — із учнем, робітник — із начальником тощо.

Або можна зберегти ритуал, але змінити мотивації. Або аналізувати маски шляхом множення ритуалів, у яких бере участь певний персонаж, щоб він одночасно був батьком, дитиною, робітником, чоловіком тощо — і таким чином вивчити всі його відносини з іншими.

У підсумку, ідея полягає в тому, щоб розібрати соціальні маски та ритуали. У ході цього процесу можна оголити всі пригноблюючі стосунки, які виникають, і можна вивчити стосунки між пригнобленим та гнобителем — найпоширенішу схему — з відстані, у соціальному контексті.

9. ОБРАЗ ГОДИНИ

Джокер називає період доби, і актори мають робити ті дії, які їхні тіла зазвичай виконують у цей період доби. Джокер озвучує різні часові проміжки, різні події, значущі дати тощо: шоста година, сьома, восьма, дев'ята, полудень, чотирнадцята, двадцята, опівночі, недільний обід, вечір суботи, день виборів, коли ви прокинулися у день вашого народження, найбільш приємне з того, що ви робите, найбільш неприємне тощо.

10. КІНЕТИЧНИЙ ОБРАЗ

Кожен актор повинен показати всі рухи, які виконує його персонаж у п'єсі: зіграти кожну дію, але рухатися швидко з одного місця до іншого. Ритуальний образ — це образ тіла у русі; кінетичний образ — це образ рухів тіла. Реалізм показує образ дерева, на яке дме вітер, а імпресіонізм показує образ вітру... Я завжди використовую цю техніку, коли режисую виставу — це дуже допомагає надати рухам значення, зробити їх повними сенсу.

11. КАРУСЕЛЬ ОБРАЗІВ

Четверо різних людей створюють власні образи одного зі своїх важливих пригноблень, використовуючи тіла інших учасників, моделюючи їх, але не пояснюючи, що вони мають на увазі. Після створення образів із тіл інших людей, вони

повинні і себе помістити в позицію у якості пригнобленого, головного героя (героїв) посеред цих образів різних пригноблень. Кожен образ матиме щонайменше одного свідка, який буде слідувати за головним героєм протягом усього процесу. Тепер учасники можуть коментувати (але ніколи не інтерпретувати, тільки бути множинним дзеркалом поглядів інших): виклики, асоціації, відносини, ідеї, які викликає образ, тощо... Потім режисер дає сигнал, і кожен протагоніст намагається звільнитися від пригноблення, в якому він перебуває, а інші люди в його образі поведуться відповідно до того, як вони мали би себе поводити, на їхню думку, в такій ситуації, але вони не повинні фізично стримувати або примушувати головного героя до якихось дій, а можуть застосувати ці способи тиску лише за допомогою жестів. Свідок відмічає для себе те, що робить протагоніст. Потім режисер дає завдання кожному протагоністу зайняти місце іншого головного героя — так, щоб усі протагоністи опинилися всередині образу, який вони не створювали. За хвилину кожен протагоніст має оцінити нову ситуацію та відчути себе в ній, і за сигналом Джокера кожен із них має спробувати позбутися цього нового пригноблення, а інші учасники, задіяні в образі, намагатимуться поводитися так, як їхні персонажі, на їхню думку, повинні були б поводитися, реагуючи на зміну в поведінці протагоніста. Потім режисер просить протагоністів перейти до третього образу, процес повторюється, потім до четвертого і далі, процес знову повторюється. Потім кожен герой повертається до свого власного образу, і в цей момент свідок, який слідував за ним під час вправи, розказує йому, що він помітив у його поведінці в чотирьох різних образах: чи була його поведінка однаковою в чотирьох різних ситуаціях? Чи навчився він чогось із попередніх ситуацій? Чи змінився він цілком? Після того, як свідок висловиться, учасники кожного образу кажуть протагоністу, як трое інших протагоністів поводитися в їхньому образі. Нарешті, режисер дає сигнал, і протагоніст може вдруге увійти до свого образу.

ОБРАЗИ ПЕРЕХОДУ: ТЕХНІКА В ДІЇ

Техніка дуже проста, вона описана докладно на попередніх сторінках. Але якщо коротко — на той випадок, якщо ви, любий читачу, порушуєте соціальні коди та читаете цю книгу не по порядку:

Спершу, глядачів-акторів просять створити групу скульптур, тобто один образ, який демонструє у візуальній формі колективний погляд на задану тему. Наприклад, у Франції темою було безробіття, у Португалії — родина, у Швеції — гендерна нерівність між жінками та чоловіками. Отже, глядачі-актори один за одним моделюють свої образи реальності, а ті, хто не згоден з ними, щось прибирають або додають, доки нарешті не буде створено єдиний «реальний образ», щодо якого існує консенсус. Потім аналогічний процес дозволяє нам дійти до «ідеального образу», за чим слідує захопливий і динамічний процес вивчення образу переходу.

ПРИКЛАДИ З ЄВРОПИ

Залицання

У Швеції молода вісімнадцятирічна дівчина продемонструвала як приклад пригноблення образ жінки, що лежить на спині з розведеними ногами, а чоловік лежить на ній — у найбільш традиційній позі для заняття коханням. Я попросив глядачів створити ідеальний образ. Один чоловік підійшов та змінив позу

— жінка зверху, чоловік знизу. Але молода жінка була проти і створила свій образ: жінка та чоловік сидять одне навпроти одного, їхні ноги переплетені. Таким було її бачення двох людей, двох «суб'єктів», двох вільних особистостей, які займаються коханням.

Сім'я

У Португалії хтось зобразив сім'ю у провінції: чоловік сидить на краю стола, жінка стоїть поруч із ним, подаючи йому тарілку з їжею, і ще декілька людей сидять за столом. Молодий чоловік із Лісабона створив майже такий самий образ, за тим винятком, що всі, хто сидів, сіли з одного боку стола, зліва, залишивши весь правий бік стола пустим, і всі, крім голови родини, дивилися в одну точку — у телевизор. Ту саму тему в Сполучених Штатах показали таким чином: головний персонаж сидить у кріслі, інші персонажі сидять на ручках цього крісла чи на підлозі або лежать на животах, усі з тарілками в руках, усі дивляться телевизор, стіл відсунутий у кутку кімнати та служить лише як звалище для недоїдків. У Франції була створена така сама картина, з тією лише різницею, що персонажі були не разом, а кожен у своєму окремому місці: один простягнувся на підлозі та майже заснув, дивлячись телевизор, інший притулювся до дверей і витягує ший, щоб краще бачити, тощо. Цілий спектр образів відповідає цілому спектру «родини»: батько як бос, телевизор як центр, інші члени родини задіяні у процесі або ні, тощо. Після презентації кожного образу ми завжди просимо глядачів створити ідеальний образ.

Іммігранти

У Швеції один іммігрант запропонував представити образи на тему імміграції. Різними проявами цієї теми були: чоловік із простягнутими руками, що просить про допомогу; інший чоловік, що працює, як собака; молода чорна жінка, що в жалюгідному стані лежить на підлозі, — усе це вираження відчаю. Тоді я попросив сімох шведів показати своїми тілами, як вони себе бачать по відношенню до іммігрантів. Всі семеро виразили почуття солідарності: руки відкриті, наче для обіймів, та простягнуті на знак готовності допомогти. Тоді я попросив іммігрантів повернутися на сцену та запропонував обом групам спробувати задіяти одна одну до своїх образів, спочатку у якості непорушних статуй, а потім — у формі послідовності уповільнених рухів. Це було щось надзвичайне: попри величезні та добре помітні зусилля, жоден із учасників не вступав у фізичний контакт із іншим — прохання про допомогу та пропозиція допомоги не могли поєднатися, вони залишалися окремо. Я дозволив їм продовжувати вправу, і глядачі чітко побачили, що запропонована допомога була чистою фікцією. Це стало навіть більш очевидним, коли я наполягав на тому, щоб далі продовжити виконання вправи. Тоді здивована публіка змогла помітити, що жодна рука допомоги не була простягнута до молодої чорної жінки на підлозі, яка благала про допомогу.

Тобто ми могли побачити лише бажання допомоги, але не дію.

Потім один зі шведів запевняв, що він мав бажання допомогти і продемонстрував свій намір у своїй позі. Однак він не проявив бажання простягнути руку допомоги молодій чорній дівчині. Потім він пояснив, що тільки у кінці вправи він зрозумів, що якщо його бажання допомогти було справжнім, то й молода жінка також була справжньою, принаймні у цій реальності, в реальності цієї вправи — тому що вправа була справжня, реальна, і в рамках цієї реальності він нічого не

зробив. Іншими словами, він зрозумів, що якби його бажання було справжнім, він би справді допоміг молодій чорній дівчині, яка справді була там.

Старість

Знову-таки у Швеції хтось запропонував підняти тему старості. Молоді люди тоді зобразили бездіяльних старих, які віддаються спогляданням та міркуванням і чекають на смерть, чекають на допомогу, аби перейти дорогу, затримуючи рух транспорту, тощо. Потім, коли я попросив тих самих молодих людей увійти в контакт з тими старими людьми, яких вони зображали, та показати ідеальний образ, усі вони спочатку продемонстрували, як вони годують стару людину, або допомагають їй перейти дорогу, або купають її. Були показані сцени, в яких всі в той чи інший спосіб приймали на себе роль медичного персоналу, — сцени, в яких старі люди завжди були показані такими ж ні на що не здатними та непотрібними, як і раніше. Я попросив їх знову відтворити свій перший реальний образ і в уповільненому русі показати процес переходу. Повільно, дуже повільно, ставлення змінилося: одна людина, потім інша, і нарешті вся молодь почала показувати, як старі люди займаються продуктивною та творчою діяльністю або принаймні не лише спогляданням — наприклад, вони дивилися за дітьми, читали книги, малювали картини, навчали тощо.

Безробіття

У Франції була обрана тема безробіття. Загалом, усі сцени були дуже подібні одна на одну: нескінченні черги до молодої жінки, яка щось друкує. Поруч із нею працюють інші люди. У всіх людей у черзі похмурі обличчя. В Данії я бачив, як ту саму тему проілюстрували майже таким самим чином, з тією тільки різницею, що люди в черзі всміхалися та поширювали політичні брошури. Виявилося, що в Данії система соціального страхування була більш щедрою, і безробітні могли отримувати до 90% своєї зарплатні — вони користувалися цією можливістю, аби зайнятися найрізноманітнішими справами, серед яких і політика. У Португалії цю тему розглядали більш усебічно: та сама черга, та сама молода жінка, але на додаток до цього поруч із нею була сформована фігура, яка складалася з трьох чоловіків, які тримали трьох жінок у формі піраміди, і на верхівці цієї піраміди — буханка хліба. Коли цей образ динамізували, буханку хліба віддали поліцейському, який, у свою чергу, віддав її чоловіку, що лежав на спині на деякій відстані від процесу виробництва хліба та їв. Цей чоловік віддав поліцейському трохи крихт від буханки хліба, яку він отримав. Поліцейський залишив собі половину цих крихт, а решту віддав людській піраміді, яка виробила хлібину. А у черзі чоловіки та жінки тим часом очікували на можливість приєднатися до піраміди, аби почати працювати та отримати половину крихт, що залишаться від буханки.

НОВІ ТЕХНІКИ ТЕАТРУ ОБРАЗІВ: ПОЛІЦЕЙСЬКИЙ У ГОЛОВІ

У першій редакції цієї книги я описав основи деяких технік, які пізніше переросли в метод, який зараз називається «Веселка бажань» і який більш докладно описано в однойменній книзі³³.

³³ Augusto Boal, *The Rainbow of Desire*, London: Routledge 1995.

Я залишу цей опис тут, хай він і незакінчений, у надії, що, можливо, читачу та практику буде цікаво побачити, як ці техніки розвивалися протягом десятих чи більше років. Деякі доповнення, які я зробив — відсилки до застосування цих технік при постановці «Гамлета» — мають відповідну назву.

Нещодавно ми працювали над деякими новими техніками театру образів у рамках тривалого семінару, який називався «Поліцейський у голові». Ми виходили з тієї тези, що пригноблення, яке переживали багато громадян в авторитарних суспільствах (з якими ми всі знайомі), може глибоко їм зашкодити. Авторитаризм проникає навіть в індивідуальну підсвідомість. Поліцейські залишають казарми (моральні, ідеологічні казарми) та переїжджають у чийсь голову. І зовсім не дивно, що у деяких вкрай репресивних та агресивних суспільствах на вулицях ви не побачите батальйонів озброєних поліцейських та військових, які є в Чилі, Аргентині, Сальвадорі, Гватемалі тощо. В них немає необхідності, адже ми носимо їх у своїх головах — наших «поліцейських у голові».

Ці техніки використовуються в основному для того, щоб зрозуміти справжню сутність цих поліцейських. Ми — театральні актори, а не терапевти. Наш підхід можна пояснити так: хтось розповідає про особистий досвід, в якому він чи вона почувалися пригнобленими. Це — її або його окремий випадок. Замість того, щоб вивчати особливості цього конкретного випадку, ми намагаємося, за участі інших, рухатися від конкретного до загального, іншими словами йдеться про універсалізацію конкретного випадку в рамках якоїсь категорії.

Коли людина розповідає нам про свій конкретний випадок, використовуючи театр як засіб вираження, головним героєм роботи стає група, а не особа, яка розповіла історію. Якщо ми здатні відчувати в собі ті репресивні елементи, що наявні у конкретному випадку, про який ми почули, тоді ми зможемо сприйняти «поліцейського» у своїх головах, і, сподіваємось, з'ясувати, як він там опинився та з якої «казарми» він прийшов.

Як і інші техніки театру пригноблених, ці техніки мають дві основні мети: покращити нашу здатність розуміти та впізнавати певну ситуацію та допомогти нам відрепетирувати дії, які можуть призвести до подолання пригноблення, продемонстрованого у цій ситуації. Розуміти та змінювати — така наша мета. Аби щось змінити, треба насамперед зрозуміти це. Розуміння — це вже зміна, зміна, яка постачає засоби для іншої зміни.

Ці техніки також можна використовувати під час підготовки вистав форум-театру або під час підготовки будь-якої іншої вистави.

1. ДИСОЦІАЦІЯ: ДУМКА, МОВА, ДІЯ

Хтось демонструє образ свого пригноблення. Образ може бути реалістичним, символічним, сюрреалістичним... будь-яким. Важливим є те, щоб для цієї людини цей образ щось говорив. Можна використовувати тіла інших учасників, двох, трьох, чотирьох — скільки потрібно. Також можна використовувати предмети: стільці, столи, простирадла, матраци, ручки, папір — все, що є під рукою.

Динамізація

1. Протягом п'яти хвилин (що насправді є досить довгим проміжком часу) всі учасники, задіяні в образі, повинні озвучувати свій внутрішній монолог, тихим

голосом та без зупинки. Все, що спадає на думку – від імені персонажа, а не від себе. Іншими словами, все те, що ваше тіло могло б подумати у цьому положенні. Тіло думає. Можуть бути протиріччя між людиною, яка грає образ, та образом, який вона грає — ідея в тому, щоб думати те, що думає образ. Наприклад, якщо мене залучили до образу, в якому я намагаюся когось задушити, я маю висловлювати всі думки людини, що намагається когось задушити, навіть якщо я особисто не здатен на такі дії.

Єдиним правилом є те, що люди не повинні переставати буркотіти свої думки та не повинні рухатися, всі мають зазмерти у своїх позиціях.

Учасники не повинні прислухатися до того, що говорять інші.

Таким чином, кожна людина занурюється глибоко у внутрішній монолог свого персонажа, аби проростити цього персонажа у собі самому, аби відтворити всі думки, які можуть належати цьому персонажу, який у цей момент є нічим більшим, ніж просто тілом, яке думає вголос (тихесенько).

2. У цьому застиглому образі учасники повинні розмовляти один з одним впродовж ще п'яти хвилин. Внутрішній монолог поступається діалогу. Внутрішня закоріненість поступається соціальній структурі. Люди розмовляють один з одним, але ніхто не рухається. Іноді проявляються значні розбіжності між тим, що люди говорять, та тим, у яких позах вони перебувають, говорячи це. Також часом може відчуватися невідповідність між монологом та діалогом, між тим, що люди думали, та тим, що вони у результаті сказали. Є варіанти.

3. Тепер, нічого не промовляючи, треба виразити у дії все те, про що ви думали (монолог), та те, про що ви говорили (діалог). Рухи повинні бути уповільненими, щоб кожен учасник мав можливість зробити висновки, подумати, змінити свою думку, повагатися, передумати та обрати між декількома альтернативами. Це мають бути дуже уповільнені рухи.

Варіація за «Гамлетом»

Можна використовувати цю техніку у «Гамлеті» так само, як описано вище.

2. АНАЛІТИЧНИЙ ОБРАЗ: МНОЖИННЕ ДЗЕРКАЛО ТОГО, ЯК НАС БАЧАТЬ ІНШІ

Відправною точкою є сценка. Одна людина репетирує разом з обраними партнерами сцену свого пригноблення (пригноблення, яке насправді існує, пригноблення, яке досі викликає почуття дискомфорту, щось, що хочеться змінити, трансформувати, але герой на це ще не наважився — треба краще зрозуміти ситуацію пригноблення, аби мати можливість змінити її). Актори на сцені програють ситуацію перед рештою групи.

Та частина групи, яка виступає глядачами, повинна розслаблено сидіти. Вони можуть дозволити собі робити невеликі рухи, аби дати собі відчуття образ протагоніста, головного антагоніста або будь-якого іншого персонажа зі сцени (якщо такі є).

Після демонстрації сцени кожен із глядачів може піднятися на сцену та створити образ за допомогою свого тіла — як він бачить протагоніста, антагоніста або

будь-якого іншого персонажа. Образ не обов'язково повинен бути реалістичним: кожен показує, що він відчув та як він це відчув.

Цей образ має бути аналітичним, іншими словами, кожен учасник (активний спостерігач, глядач-актор, а не просто глядач), який бачив першу версію сцени, повинен обрати якусь деталь із неї, щось таке, чого, вочевидь, не помітили решта глядачів. Цю обрану деталь слід збільшити, навіть перебільшити в новому образі, а інші деталі, що виявилися для актора менш важливими чи яскравими, можна взагалі не показувати в його образі. Це — аналітичний образ, адже кожен образ є аналізом одного-єдиного елемента, який раніше був переплетений із багатьма іншими деталями, розчинений у них і, можливо, навіть замаскований. Такий аналітичний образ відкриває цей елемент, демонструє його при денному світлі. Зазвичай сам головний герой вражений від побаченого, навіть якщо він впізнає приховані елементи, які несподівано розкрилися. Саме тому дуже важливо показувати те, що для нього непримітне.

Група повинна зробити декілька аналітичних образів — вони мають розібрати оригінальний образ, створений протагоністом.

За допомогою усіх образів, створених на сцені, формується модель. Ми розібрали та проаналізували сценку, з якої все починалося. Тепер на сцені є декілька аналітичних образів: кілька образів протагоніста, кілька — антагоніста (чи антагоністів). Це вже досягнення і можна на цьому й зупинитися. Але тут ми переходимо до динамізації образів.

Можливі динамізації

1. Всі образи разом. У протагоніста є можливість побачити себе у «множинному дзеркалі» того, як його бачить група.

2. Актор, який створював образ спочатку, займає місце одного з образів антагоніста та грає сценку з іншим образом протагоніста (який він сам обирає). Він може робити це кілька разів, щоразу обираючи інший образ антагоніста, щоб отримати досвід боротьби проти образу протагоніста (тобто себе самого). Учасники грають образ (грають персонажів у цьому образі, а не людей, якими є вони самі).

3. Після цього перший актор займає місце одного з образів самого себе (протагоніста) та вступає в діалог (грає) або з одним із образів антагоніста, або одночасно зі всіма образами антагоністів. У другому випадку, оскільки всі образи антагоністів є не більш, ніж відображенням одного персонажа, то кожен актор, що грає антагоніста, повинен поводитися так, наче він є просто частиною цілого, що складається з суми всіх образів антагоністів на сцені. Тобто за будь-що, сказавши однією людиною-образом, відповідають і всі інші, хто грає того самого персонажа.

4. Всі ці образи разом — і образи протагоніста, і образи антагоніста (чи антагоністів) — вступають в одночасний діалог, усі беруть участь у боротьбі одночасно.

5. Впливовий магніт: цей вид динамізації — дуже делікатний.

Коли всі можливі образи створено, кожен з образів повинен спробувати знайти своє «доповнення», емоційний прояв негативу до свого позитивного обра-

зу чи навпаки. Вираз «доповнення» навмисно звучить неоднозначно. Що таке «ваше доповнення»? Кожен актор (у кожному образі) має спробувати відчувати, хто є його доповненням, і воно не буде однаковим для всіх, адже починає працювати потужний елемент суб'єктивного сприйняття.

Може статися, що два образи антагоніста (наприклад) оберуть в якості свого доповнення той самий образ протагоніста. І вже від актора, який грає протагоніста залежить, кого з двох антагоністів обере він. Той з двох, кого не обрали, має далі шукати своє доповнення.

Коли пари сформовані, кожна пара виходить на сцену окремо та грає оригінальну сцену так, як вони її запам'ятали, в той самий час дотримуючись своїх образів. Образ може рухатися по сцені, але не змінювати своєї сутності: якщо образ уособлює чоловіка, який сидить, то очевидно, що він повинен сидіти впродовж усієї сцени, навіть якщо йому доведеться рухатися разом зі стільцем. Якщо образ уособлює жінку, яка ховається під столом, вона повинна ховатися весь час, хоча вона і може пересуватися разом зі столом.

Сценарій, згідно з яким актори грають, має бути таким, яким вони його пам'ятають. Навіть помилки, невірно почуті фрази та непорозуміння сприятимуть кращому розумінню оригінальної сцени, так як її пережила група — ця конкретна група в цей конкретний день.

Кожна пара має грати ту саму сцену у власній манері, згідно з власними спогадами, але залишаючись у своїх образах.

6. Включення. Остання дуже довга динамізація, яка, приносить результати, тільки якщо виконати її дуже ретельно.

Учасники групи створюють образи, але тільки образи протагоніста. Ці образи множаться. Антагоністи залишаються на сцені у своєму оригінальному втіленні, іншими словами — їх грають ті самі актори, що й із самого початку. Всі образи протагоніста стоять разом. Оригінальний протагоніст має право накласти вето на образ, у якому він себе не впізнає, якщо тільки решта учасників не визнає, що відхилений образ насправді є точним.

Динамізація починається, коли оригінальний актор стає на місце першого з цих образів, які він сам створив. Він формує з себе обраний образ, і коли акторку, яка створила цей образ, влаштовує схожість між ними, вона відходить. Протагоніст, весь час підтримуючи образ, який він обрав, грає сцену або найважливішу частину сцени у цій позиції. Потім він займає положення другого образу, відтворивши його до найменшої деталі, та знову відіграє сцену. Потім той самий процес повторюється з усіма іншими образами, один за одним.

Під час гри він може вирішувати, що робити з образом, в якому він перебуває у цей конкретний момент. Ми знаємо, що аналітичні образи відкривають або «підривні», або «покірні» риси головного героя. Якщо головний герой відчуває, що аналітичний образ має «підришний» характер, у ході розвитку сцени він повинен спробувати посилити цей образ, розвинути його. Якщо ж він вважає, що образ є «покірним», у ході розвитку сцени він має спробувати його «розворушити», тобто перетворити образ на протилежний тому, яким він був від початку. Він має закінчити сцену настільки далеко, наскільки можливо, від тієї сцени, яка була на початку вправи. Ця трансформація повинна бути повільною, в уповільненому тем-

пі, ніби герой виривається зі шкарлупи, знімає маску чи обладунки, аби створити образ, який він бажає.

Процес включення може, таким чином, виявитися процесом відторгнення. Герой відхиляє небажаний стан покірності, якій перешкоджає бажаним діям, він повністю викоринює цю покірність, одночасно зміцнюючи всі динамічні характеристики, які можуть допомогти йому позбутися гноблення, що існувало в оригінальній сцені.

Варіація за «Гамлетом»

Цю вправу можна використати для демеханізації сцени, яка стала механізованою після того, як виставу програли безліч разів, або для створення персонажів під час репетицій.

3. СОМАТИЗАЦІЯ

Актори грають оригінальну сцену, а потім її ж програють ще раз без фізичної самоцензури. Почуття, які сценарій породжує у кожному з персонажів, повинні проявлятися тілесно. Ідея в тому, щоб не ілюструвати, а дозволити відбуватися тому, що саме по собі відбувається.

Тут також йдеться про зміщення. Текст повинен залишатися тим самим і в першому, і в другому випадку — його не потрібно змінювати. Але у другий раз фізична презентація має відповідати переважно внутрішньому монологу, а не діалогу.

4. КОЛООБІГ РИТУАЛІВ

Протагоніст створює образ ритуалів, які він виконує у повсякденному житті. Спочатку ці образи застигли, потім вони динамізуються за участі протагоніста. Коли протагоніст залишає образ, образ знову застигає: інші актори залишаються у своїх позиціях, у тому самому образі, але без одного з персонажів — без протагоніста. У кожному образі завжди буде бракувати однієї фігури — протагоніста, який спостерігатиме на відстані за всіма ритуалами свого повсякденного життя, особливо за тими, які пов'язані з пригнобленням, про яке він має бажання поговорити.

Динамізація

Протагоніст переходить від одного ритуалу до іншого. Щоразу, коли він входить до ритуалу, сцена оживає й актори грають. Коли він іде, гра зупиняється.

У кожному ритуалі герой неминуче одягає на себе маску, притаманну тому чи іншому ритуалу. Джокер направляє головного героя, говорить йому, куди йти, пересуває його від одного ритуалу до іншого, потім знову до іншого, і знову, назад і вперед — так, аби була можливість вивчити моменти, коли маску, яка підходить до одного з ритуалів, протагоніст використовує в іншому ритуалі. Таким чином, протагоніст демонструє різні ритуали, в яких він може одягати маску батька, вчителя, сина, начальника, коханця, одного з подружжя тощо. За допомогою цієї гри ритуалів можна точно визначити моменти, коли, наприклад, граючи у ритуалі роль коханця, протагоніст одягає маску начальника, або, відіграючи ритуал чоловіка, він одягає маску сина тощо.

Варіація за «Гамлетом»

Цю вправу можна використовувати як репетиційну техніку для будь-якої п'єси.

5. ТРИ БАЖАННЯ

Модель: головна героїня демонструє образ пригнічення, яким воно є.

Динамізація

1. Героїня має право на три бажання (та, згодом, на стільки бажань, скільки буде необхідно). Вона має право змінювати образ три рази (або навіть більше). Вона може здійснювати ці бажання у порядку важливості, за її власною оцінкою. Кожна людина, яку протагоністка має намір змінити, повинна запропонувати рівно стільки опору, щоб випробувати силу та можливості головної героїні до самих меж, але не більше, не виходячи за ці межі (дивіться вправу «Штовхання» на стор. 69). Опір, який протагоністка зможе подолати, але не надто легко. Головна героїня має застосувати всі свої сили, і в цьому процесі вона розвине нові здібності.

2. Група аналізує, що вона зробила у першій спробі, у другій, у третій тощо, і пропонує різні варіанти.

3. Треба спробувати оживити сцену (актори повинні грати своїх персонажів, а не себе самих) за допомогою діалогів та фізичних дій.

Варіація за «Гамлетом»

Техніку можна використовувати як описано вище.

6. ПОЛІВАЛЕНТНИЙ ОБРАЗ

Модель: актор моделює образ свого пригноблення.

Динамізація

Кожен актор в образі намагається відчувати, що образ говорить йому, не піклуючись про узгодженість. Для актора, який створив образ, жінка може представляти його матір, тоді як жінка, яка виконує цю роль, асоціює себе із царицею Савською. Вони обоє мають рацію.

Коли образ динамізується, всі повинні себе поводити так, як персонаж, яким вони себе уявляють. Таким чином, абсолютно різні стилі, епохи та символи існують поруч та змішуються, що може привести до нереалістичної перспективи, з якої протагоніст може краще зрозуміти ситуацію свого пригноблення.

Іноді дуже складно робити все це одночасно, тому що розвиток сцени може здаватися надто незв'язним. Але якщо наполегливо продовжувати, можна знайти глибоку внутрішню узгодженість попри зовнішню непослідовність (або саме завдяки їй). Ви повинні перерости ту стадію, коли узгодженість плутають із банальністю, стереотипами та кліше — шукайте внутрішню, глибинну узгодженість всередині характерів, приховану узгодженість.

7. ЗОБРАЖЕННЯ НА ЕКРАНІ

Модель: протагоніст створює образ свого пригноблення, не намагаючись зробити його зрозумілим. Він може бути символічним, він може бути будь-яким, яким його хоче зробити головний герой, але він має бути правдивим.

Динамізація

Цей динамічний образ програється декілька разів. Кожен раз кожен учасник має право замінити пригнобленого героя і, в рамках динаміки образу, спробувати припинити пригноблення, яке він побачив. Кожен учасник повинен перенести власний досвід на образ, якій він бачить, не намагаючись зрозуміти побачене. Важливо лише, щоб учасники змогли спроектувати на цей «екран» власне пригноблення.

Варіація за «Гамлетом»

Цю вправу можна використовувати саме так, як тут описано, хоча ця техніка була найкраще розвинута пізніше. Щоб зрозуміти всю складність цієї техніки в її більш сучасному прояві, читайте книгу «Веселка бажань».

8. ОБРАЗ ОБРАЗУ

Найкращий спосіб пояснити цю техніку — надати приклад. Жінка на ім'я Мартіна зіграла сцену про епізод зі свого життя, в якій брали участь два чоловіки, що не давали їй спокою. Вона хотіла втекти від них, але вони з'являлися знову, і у неї не вистачало сили їх позбутися. Вони постійно поверталися. І у неї не вистачало сили чи волі позбутися їх.

Ми могли б зіграти цю сцену у техніці форум-театру, замінюючи Мартіну та експериментуючи з різними рішеннями. Але замість цього ми використали техніку «Образ образу». Я попросив групу створити образ, який відображав би те, як група сприйняла динамічні образи, які показала Мартіна.

Група створила образ: Мартіна стоїть рачки, а два чоловіки сидять у неї на спині.

Цей образ треба було динамізувати. Протагоністку попросили позбутися пригноблення у цьому образі (а не в першому образі, який вона продемонструвала). Під час спроби звільнити себе в цьому образі (в образі її власного образу) вона повторила в рухах, у візуальних проявах ті самі дії, які ми бачили в історії, яку вона розповідала на самому початку. Вона струсила обох чоловіків зі своєї спини, а потім знову стала рачки. Звісно, обидва чоловіки знову сіли на неї.

Образ образу дозволяє нам позбутися деяких елементів, наявних у початковій історії, які можуть стати на шляху нашого розуміння. Образ образу створює метаксис³⁴. Мартіна гралася з образом, який ми створили, очищеним від усього, що здавалося нам зайвим, а не з тим образом, який вона презентувала нам. Але та сама людина грає обидві сцени, і — якщо образ, створений групою, містить хай і трансформоване, але те саме пригноблення — у намаганні позбутися

³⁴ Метаксис — приналежність до двох світів одночасно: до світу реальності та до світу фантастики, вигадки.

пригноблення в цьому образі (свого образу) протагоністка стає сильнішою, вчиться боротися з пригнобленням у своїй реальності. Усвідомивши, що вона добровільно вирішила знову стати рачки, акторка краще зрозуміла сама себе, а розуміння себе може стати джерелом сили.

ЧОТИРИ ДУЖЕ ПРОСТІ ДЕМОНСТРАЦІЇ ЗАРОДКІВ ПОСТАНОВОК ФОРУМ-ТЕАТРУ НА ОСНОВІ СПРОЕКТОВАНИХ ОБРАЗІВ

Це короткі сценки, які містять майже всі необхідні елементи будь-якої постановки форум-театру в дуже концентрованій та спрощеній формі. Особливо вони корисні для швидкого пояснення механізмів гри новій групі.

РУКОСТИСКАННЯ

Молода жінка, посміхаючись рухається у напрямку чоловіка, який простягає їй руку для потиску. Коли вона підходить до нього, він повертається до неї спиною.

У цій п'ятисекундній сцені наявні такі елементи форум-театру: протагоністка (дівчина, яка мала бажання і намагалася його здійснити); антагоніст — чоловік; підготовка протагоніста: вона, всміхаючись, рухається у напрямку чоловіка в надії, що він виконає її безпосереднє бажання потиснути руку; китайська криза³⁵ (що вона може зараз зробити?) — в цей момент одночасно співіснують небезпека та можливості. Та, нарешті, поразка: вона програє, пропонуючи глядачам-акторам можливість замінити її та продемонструвати свої варіанти рішень.

ЧОТИРИ ЛЮДИНИ ЙДУТЬ, П'ЯТА ТАНЦЮЄ

Чотири людини ідуть в ногу, майже як військові, а п'ята танцює вальс. Чотири людини кидають п'яту на землю. Вона підіймається, вибачається, змінює власну поведінку та приєднується до інших. Тепер усі п'ятеро марширують. Що це значить для вас? Спроектуйте будь-що, що спаде вам на думку, на цей динамічний образ і спробуйте уникнути приєднання до тих чотирьох. Що би ви зробили на місці головного героя? Можуть з'явитися п'ятнадцять або двадцять можливих відповідей, можливо, навіть більше. І саме це є метою театру пригноблених: показати, що завжди є шляхи подолання пригноблення, в будь-яких ситуаціях.

БІЛЬШІ І БІЛЬШІ ПЕРЕШКОДИ

Є три перешкоди: стілець, що лежить на підлозі, стілець, що стоїть, і три стільці один на одному. Три актори стоять у протилежній частині кімнати та спостерігають. Головний герой дивиться на першу перешкоду. Один із учасників допомагає йому подолати її. Головний герой дивиться на другу перешкоду. Той самий учасник підходить та допомагає подолати і її. Головний герой дивиться на третю перешкоду. Учасник підходить і пропонує йому самому вирішити цю проблему.

³⁵ У «Веселці баянь» Боаль пояснює, що в Китайській каліграфії немає окремого ієрогліфа, який би позначав слово «криза», а замість цього існують два: один означає «небезпеку», інший — «можливість». Це найважливіший момент у постановці форум-театру, саме в цей момент втручання трапляються найчастіше. - Е.Дж.

Головний герой розчарований: він міг би впоратися з першими двома перешкодами (у подоланні яких він отримав допомогу), але не з третьою, у подоланні якої він допомоги не отримав. Що би ви зробили на його місці?

ЗАПІЗНО

Є три столи: перший — поруч із протагоністом, другий — на середині кімнати, третій — досить далеко. Головний герой швидко підбігає до найдальшого стола. Людина, що сидить за тим столом, встає та говорить: «Запізно». Герой повертається на початкову позицію, трохи засмучений, і починає все знову: цього разу трохи повільніше направляє до столу, що стоїть посередині кімнати — але людина, яка сидить за цим столом, встає та говорить: «Запізно». Зовсім деморалізований, головний герой знову повертається на початок та — цього разу радше ходю, ніж бігом — повільно рухається у напрямку найближчого, найбільш доступного столу. Однак, коли він нарешті підходить, людина, яка сидить за столом, підіймається та говорить те саме: «Запізно». Що би ви зробили на його місці?

При використанні цієї техніки дуже важливо не «пояснювати», що «значить» образ. Він значить тільки те, що бачить у ньому кожна окрема людина, і кожна людина може проектувати на цей образ те, що вона відчуває, та, беручи участь у процесі, здолати власне пригноблення. Образ — нічого більше, ніж просто порожня структура, яка наповнюється відповідно до особистого досвіду та життя глядача. Однак, можу розказати вам, що три останні образи створили такі люди, відповідно:

1) касирка у банку: вона хотіла подолати пригноблення на своїй роботі, щось змінити, втекти;

2) хлопець, який відчував, що його вчителі багато допомагали йому, коли він вчився у школі, у той період, коли він міг подолати перешкоди і самостійно, але коли прийшов час шукати роботу, ніхто йому не допомагав;

3) дівчина, яка завжди всього так боялася, що всюди спізнювалася — вона могла досягти неможливого, аби тільки не прийти вчасно.

Насправді походження цих образів неважливе, а важливим є те, що вони можуть пробудити у групі живі переживання. Пригноблення має множинні інтерпретації, щоразу як ми втручаємось у сцену пригноблення.

РЕПЕТИЦІЙНІ ВПРАВИ ДЛЯ БУДЬ-ЯКИХ ВИСТАВ

ВПРАВИ ЗІ СЦЕНАРІЄМ АБО БЕЗ НЬОГО

1. ІМПРОВІЗАЦІЯ

Це класична вправа, яка полягає в імпровізації сценки, відштовхуючись від кількох базових елементів. Учасники повинні прийняти на віру будь-які факти, які пропонують інші під час імпровізації. Вони повинні спробувати доповнити імпровізацію, використовуючи нові елементи, створені їхніми колегами. Заборонено відхиляти будь-які ідеї. Для того, щоб не дати імпровізації скотитися в емоційний застій, щоб зберегти динаміку, дуже важливо, аби актори задіявали свої «рушії». Під «рушієм» я маю на увазі домінантне бажання (яке народжується у

результаті боротьби між принаймні одним бажанням та одним протилежним бажанням), що має здатність призводити до внутрішнього, суб'єктивного конфлікту. Дуже важливо, щоб це домінантне бажання зіштовхувалося з домінантним бажанням інших учасників так, щоб виник зовнішній, об'єктивний конфлікт. Нарешті, дуже важливо, щоб ця конфліктна система еволюціонувала як кількісно, так і якісно. Для персонажа недостатньо постійно ненавидіти себе з дедалі більшою силою, він повинен також перетворювати свою ненависть на провину, або любов, або ще щось. Проста варіація в кількості є набагато менш театральною, ніж та сама кількісна варіація, але в супроводі справжньої якісної варіації.

Також треба розрізняти бажання (яке може бути результатом психологічної примхи) та суспільну потребу. Бажання, які стосуються питань праці, найчастіше виражають (у сфері індивідуальної психології) суспільні потреби. Бажання — це потреба. Також цікавим є бажання, яке суперечить потребі: «Я хочу (зробити) щось, але я не повинен».

Теми для імпровізації, особливо коли йдеться про роботу з театральними групами з народу, можна брати з газетних репортажів, щоб сприяти обговоренню ідеологічних та політичних питань. Це дозволяє поставити індивідуальні проблеми у широкий контекст соціальної, політичної та економічної реальності.

Приклад імпровізації такого роду (у формі пантоміми або зі словами): «Погано вихована мавпа». Цей приклад заснований на реальній історії (є навіть документальні докази цього). Цю історію було взято з газети: ми часто використовували цей метод в театрі «Арена», аби продемонструвати, що театр не стоїть осторонь, що ми можемо імпровізувати і з матеріалами з повсякдення. Метою цієї імпровізації не було змінити основні елементи сюжету, а вдихнути трохи життя у сухі друковані факти, дослідити персонажі, які ховаються за новинами, дати їм людське обличчя. Отже, історія була така.

Високопосадовий військовий офіцер прогулювався зі своєю шановною дружиною, дітьми та вірним слугою. Вони вирішили піти до зоопарку.

Вони ходили туди-сюди уздовж кліток із тваринами, і на їхніх обличчях відбивалося те, що вони бачили: слони, леви, крокодил, зебра, птахи, рибки, носороги, верблюд тощо.

Їм було дуже весело стояти перед кліткою з мавпами, спостерігаючи, як тваринки граються. І ось, раптом, несподіванка: мавпа абсолютно безсоромно починає мастурбувати перед очима високопоставленого офіцера, його шановної дружини, їхніх чудових дітлахів та вірного слуги. Моральна паніка. Нерішучість. Сором. Що йому робити?

Високопоставлений офіцер дістає свій револьвер та стріляє (як личить гідному офіцеру) в мавпу, яка негайно помирає. Деякі люди обурені, інші аплодують. Дружина непритомніє, досить повільно, аби її встигли підхопити та допомогти їй.

Почувши звук пострілу, з'являється директор зоопарку. Службовий обов'язок змушує його висунути обвинувачення проти військового офіцера, який застрелив мастурбуючу мавпу. Поліцейський записує особисті дані офіцера, і всі йдуть геть.

Під час суду прокурор захищає мавпу та її невід'ємне право діяти згідно з інстинктом, а не за людськими законами та нормами.

Адвокат стверджує, що мавпа порушила невід'ємне право офіцера проводити час зі своєю сім'єю у сонячний недільний полудень. На думку захисту, у мавпи не було базової освіти, необхідної для того, аби перебувати в зоопарку такого цивілізованого міста як наше, враховуючи тісні зв'язки, яке місто має з християнськими традиціями. Адвокат перерахував імена видатних людей історії, що походили з цих земель: імена вчених та письменників, членів Академії тощо, і навіть навів приклади зразкових тварин, особливо тих, яких привезли з інших країн, що служать живим доказом передового характеру цивілізації — фламінго, папури тощо.

Суддя вирішив виправдати офіцера під схвальні вигуки присутніх на засіданні глядачів. Більше того, він наклав суворе покарання на інших мавп у клітці, яких він вважав спільниками вбитої мавпи, оскільки вони нічого не зробили, аби зупинити жахливий злочин мастурбації. Тож усіх мавп було засуджено до курсу гарних манер шляхом обробки ветеринарами, добре обізнаними з мистецтвом настрації.

Усміхнені та щасливі, всі з чистою совістю залишили кімнату для судових засідань. Справедливість відновлено.

Перед тим, як почати імпровізацію, актори завжди повинні витратити дві-три хвилини на те, щоб озвучити свій внутрішній монолог, намагаючись не прислухатися один до одного. Також перед початком імпровізації акторам рекомендується продемонструвати свої кінетичні образи у тому самому просторі, в якому буде відбуватися імпровізація.

2. ТЕМНА КІМНАТА

У відносно темному просторі сидить із заплученими очима актор, а поруч із ним стоїть диктофон. Інший актор або режисер починає давати йому інструкції, які допомагають зрозуміти, де він перебуває — на якій вулиці. Актор повинен уявити цю вулицю та описати її у найменших деталях, аж до одягу, в який він одягнений, та обличчя перехожих. Режисер може, наприклад, дати завдання актору зайти в ресторан — актор продовжує говорити, описує офіціантів, стільці, клієнтів — сісти і спробувати вкрати портфель, що належить кремезному чоловікові, який тихенько сидить та читає газету. Це вправа на уяву, яка також покликана звільнити емоції акторів. Швидко поївши (й описавши в деталях запах та смак їжі), він іде в туалет, йому не вдається вкрати портфель, він сплачує рахунок та вибігає на вулицю, боючись, що буде звинувачений у злочині, якого не зміг скоїти. Коли вправа закінчується, актор прослуховує, що він говорив, та намагається відтворити дії та вдруге пережити ті самі емоції.

3. ДЕКІЛЬКА ЛЮДЕЙ РОЗПОВІДАЮТЬ ОДНУ ІСТОРІЮ

Актор починає історію, яку продовжує інший актор, потім — третій і так далі, доки вся група не візьме участь у створенні історії. У той самий час інша група акторів може мовчки розігрувати історію, яку розповідають.

4. ЗМІНИ ІСТОРІЮ

П'єса зображує історію, тобто розповідає, що відбувається. Але п'єса також містить в собі заперечення того, що відбувається — те, чого не відбувається. Тому актори мають усвідомлювати всі варіанти того, що могло статися (але не сталося). Є сенс відрепетирувати сцени того, що не відбулося: як пройшло би весілля Гамлета та Офелії; як Отелло пробачив би Дездемоні; як Едіп зрозумів би, що він не винен, і дружньо розійшовся б зі своєю матір'ю-дружиною; як військовий уряд вирішив би звільнити свій народ від імперіалізму; як бразильський народ відчув би себе щасливим в умовах диктатури тощо.

Уява не має меж. Актору завжди корисно знати, що могло би статися.

5. ДЕКІЛЬКА АКТОРІВ ДЕКЛАМУЮТЬ ОДНУ РЕПЛІКУ

Кожен актор говорить одне слово з певної фрази (обраної заздалегідь), намагаючись надати йому таку інтонацію, наче цілу фразу сказала одна людина. Щоб було простіше, для початку одна акторка може сказати всю фразу повністю, а інші — спробувати повторити її манеру, один за одним промовляючи тільки одне слово.

ІГРИ ДЛЯ ЕМОЦІЙНОЇ ДИНАМІЗАЦІЇ

Часто в театрі ми говоримо про «примірювання на себе чужої шкіри». Це лінгвістична хитрість. Персонаж, драматичний персонаж, роль насправді не існує, тому не можна опинитися у шкірі персонажа. Існує лише індивід, людина. Але в кожному із нас людина не розкривається повністю. За власним вибором чи в результаті соціальних обмежень людина звучується і зводиться до особистості. Особистість є одним із можливих проявів людини. Персонаж, драматичний герой — іще один можливий прояв. І особистість і драматичний герой виходять із тієї самої людини.

Що може зробити актор, аби створити персонажа? На деякий час забути свою особистість (те саме звуження його як людини) та зануритися у глибини персонажу, який він грає, шукати емоційні та інші елементи, які можуть допомогти у створенні персонажу: персонаж — це всього лиш іще одна можлива особистість, яку актор може зіграти у театрі та відкинути одразу після цього.

Щоб допомогти актору заглибитися в себе як людину у пошуках елементів для конструювання персонажа, пропонуємо різні вправи та ігри.

1. ПОДОЛАННЯ ПРИГНОБЛЕННЯ

Актор намагається згадати момент у своєму житті, коли він був об'єктом сильного пригноблення.

Ось два приклади. Темношкіра акторка з Нью-Йоркського університету мала відвідати свою родину у Джорджії на півдні США, де рівень соціального пригноблення чорношкірих людей просто неймовірний. Молода жінка звикла до Нью-Йорка, де ця проблема не проявлялася настільки критично. Одного дня у Джорджії, коли вона придбала морозиво у крамниці, їй заборонили з'їсти це морозиво поруч із іншими покупцями; вона могла купити морозиво, але повинна була

вийти, щоб його з'їсти. Якщо чорні та білі люди могли взаємодіяти тут, як можна сегрегувати їх для інших видів соціальної діяльності?

Молодий чоловік із Буенос-Айреса пригадав, як його запросили на вечірку, але коли його товариші зрозуміли, що він єврей, його попросили піти.

Вправу слід виконувати в три етапи. Під час першого етапу подія відтворюється точно так, як вона відбувалася, не додаючи та не змінюючи нічого, з якомога більшою кількістю деталей. Тобто на цьому першому етапі вправи в обох описаних випадках ми бачимо, як герой чи героїня намагається чинити опір, який блокують інші персонажі, присутні у сценках.

На другому етапі вправи головний герой не погоджується з пригнобленням. Зрозуміло, що скрізь, де є пригноблення, незалежно від його природи, воно продовжує існувати, тому що має владу над своїми жертвами. Якби людство любило свободу більше, ніж життя, то пригноблення не існувало б: найбільше, що можна було би зробити з людиною — це вбити її. Нас пригноблюють, бо ми, як правило, йдемо на поступки, приймаємо пригноблення в обмін на продовження нашого життя.

На цьому другому етапі сцену зіграли заново, і молода жінка не погодилася з пригнобленням та спробувала з'їсти морозиво у приміщенні, поруч із білими людьми. У цей момент на неї було спрямовано увесь механізм пригноблення, в тому числі з боку членів її родини. Її батько спитав: «Чому ти хочеш з'їсти морозиво тут, а не повернутися додому разом з нами?». Її друг прошепотів: «Заради твого ж блага — пішли з нами». Але дівчина наполягає на своєму, вона вирішила залишитися та не дозволити себе пригноблювати.

Так само і в історії з Буенос-Айреса юнак вирішив залишитися на вечірці, доки всі інші не підуть. Вечірка закінчилася трохи раніше, але пригноблення не відбулося.

На третьому етапі цієї вправи актори міняються ролями та грають протилежних персонажів. Чорна дівчина грає білу дівчину, яка не давала їй з'їсти морозиво, та навпаки. Молодий єврей грає одного з хлопців, хто був найбільш рішуче налаштований позбутися його, і так далі.

Зазвичай у цій вправі відбуваються дуже цікаві речі. Наприклад, молодий єврей у ролі свого гнобителя виглядав значно краще, ніж усі інші, хто грав цю роль до нього, адже він знав свого гнобителя дуже добре, набагато краще, ніж ті, хто ніколи не відчував на собі таку форму пригноблення. Коли молодий католик грав єврея, він абсолютно щиро відмовився боротися проти своїх гнобителів (можна навіть сказати, що він зробив це краще, ніж сам єврей). Насправді молодий єврей настільки звик до цієї та інших форм расового гноблення, що він виробив низку захисних механізмів, в тому числі цинізм. Тому, коли його намагалися викинути з вечірки, він вже знав, що відповісти, тоді як молодий католик, граючи єврея, був цілком беззахисним, бо не розумів, що відбувається. У другій частині вправи один із чорношкірих учасників групи, що грав роль друга дівчини, втік від шерифа, який погрожував йому пістолетом; але на третьому етапі білий чоловік, що грав цю роль, погрожував шерифу. Тоді чорний чоловік пояснив: «Ти можеш це зробити, тому що ти білий, але навіть у контексті вправи нам не можна забувати, що він не вистрілив би в тебе, але вистрілив би в мене».

2. СПОВІДЬ ГНОБИТЕЛЯ

У цих вправах актор, який долає пригноблення, завжди має перевагу, адже ми на його боці: він — жертва, а не причина цього насильства. Саме тому на останній стадії вправи ми просимо актора згадати момент у його житті, коли він поведився не як пригноблений, а як гнобитель.

ВПРАВИ ДЛЯ ЕМОЦІЙНОГО РОЗІГРІВУ

1. АБСТРАКТНА ЕМОЦІЯ

Ця вправа базується на відсутності будь-якої конкретної мотивації: актори виконують суто емоційну гімнастику. На початку вони дуже приязні один до одного, веселі та усміхнені, намагаються побачити в кожному щось хороше. Для того, аби виключити будь-яку можливість мотивації, вони не можуть використовувати для висловлювання слова, тільки числа: 23, 8, 115 тощо. Потім вони починають змінювати рівень своєї доброзичливості (кількісна варіація), спочатку до верхнього порогу, потім до нижнього, доводячи таким чином кількісну та (тепер уже) якісну варіацію до ступеню ненависті, а потім доводячи цю ненависть до найвищого рівня насильства. Єдиним непорушним правилом є те, що не можна зазіхати на фізичну безпеку акторів, і що вони не повинні переключати увагу на фізичний самозахист, а мусять цілком зосередитися на емоціях. Потім актори поступово починають знову бачити гарні риси своїх колег (увесь час говорячи тільки числами і ніколи — словами), і поступово всі повертаються до стану повної гармонії.

2. АБСТРАКТНА ЕМОЦІЯ З ТВАРИНАМИ

Варіація попередньої вправи. Актори переходять від однієї емоції до протилежної, а потім знову повертаються до першої емоції, але цього разу замість чисел вони вимовляють звуки, притаманні тим тваринам, яких вони обирають. Цю вправу можна виконувати двома різними способами: 1) актор поводить себе як тварина; 2) актор поводить себе як олюднена версія тварини, тобто не втрачає своїх людських характеристик. Всі актори можуть імітувати ту саму тварину, або кожен може імітувати будь-яку тварину за своїм вибором.

3. АБСТРАКТНА ЕМОЦІЯ ВСЛІД ЗА ГОСПОДАРЕМ

П'ять акторів з кожного боку. Двоє акторів стоять навпроти один одного посередині, вони є господарями інших чотирьох, які стоять у ряду навпроти. Вони починають безладну розмову на будь-яку тему, використовуючи слова, цифри або звуки; фрази не повинні мати жодного значення. Всі інші повторюють жести, інтонації, звуки, рухи тіла та вирази обличчя своїх господарів, в той час як господарі мають довести свої емоції до крайнощів, а потім миттєво повернутися до спокою та ясності.

4. ТВАРИНИ АБО ОВОЧІ В ЕМОЦІЙНИХ СИТУАЦІЯХ

Актор уявляє себе, наприклад, пальмою на пляжі у літній день. Погода починає змінюватися, наближається шторм, вирує буря. На зміну радості літа приходить страх, що дерево буде знищене, а хвилі віднесуть його в море (інші актори зображують вітер). Маленький кролик грається зі своїми братами та сестрами, повз

них проходить лис. Кролик ховається, доки лисиця не піде. Риба щасливо плаває, доки не заковтне приманку.

У всіх цих «тваринних» вправах звуки повинні бути дуже експресивними, адже якщо люди використовують слова та поняття, аби висловити свої емоції, тварини використовують тільки звуки. Це призводить до чуттєвої бідності самовираження людини, попри нескінченне багатство слів та понять. Не втрачаючи сили виражати ідеї у формі понять, актор має також звільнити свої потужні чуттєві здібності.

5. РИТУАЛ, У ЯКОМУ КОЖЕН СТАЄ ТВАРИНОЮ

Актори демонструють будь-який звичний суспільний ритуал: відкриття банку, промову мера при вступі на посаду, річницю весілля батьків тощо. Вони імпровізують як за допомогою німих сцен, так і зі словами. У ході ритуалу кожен актор перетворюється на тварину і продовжує ритуал у тій самій манері.

6. СТИМУЛЯЦІЯ НАШИХ ПРИСПАНИХ СТОРІН

Цю вправу слід виконувати кілька разів, кожного разу змінюючи «приспані» сторони. Вправа ґрунтується на твердженні, що кожен із нас спроможний відчувати, думати та діяти набагато більш різноманітно, ніж ми це робимо у повсякденному житті. Одного дня актор, який грав в «Арені» роль ката, з жахом зрозумів, що він отримував справжнє задоволення від катування. Він ніколи раніше не уявляв, що може робити щось настільки безсердечне. Так він зрозумів, що добросердечна поведінка — це результат вільного та свідомого вибору, а не наслідок неспроможності чинити зло. Людина може бути здатною отримувати задоволення від катування інших, але не робити цього, свідомо прийнявши рішення не катувати людей. Люди повинні винаходити себе посеред нескінченної кількості можливостей замість того, щоби пасивно погоджуватись зі своїми ролями, бо вони вирішили, що не можуть бути інакшими, ніж вони вже є.

Усе людське є доступним для кожного з нас. Всі ми потенційно добрі або злі, любимо і ненавидимо, гетеросексуальні та гомосексуальні, боягузи і сміливці. Ми — ті, ким вирішуємо бути. Бразильські фашисти винні не в тому, що вони змушують людей вмирати з голоду, доки вони набивають свої кишені, а в тому, що вони обрали таку лінію поведінки.

Одна акторка, яка відкрила нескінченну множинність варіантів свого існування, вигукнула: «Ах, як би я хотіла бути шльондрою!» Вона не хотіла ходити по вулицях, вона просто хотіла відчувати під час вправи все, що могла б відчувати або подумати «шльондра», яка жила в ній у якості необраної можливості, «приспаної» можливості. Саме в цьому суть вправи: стимулювати приховані частини нас самих, аби краще зрозуміти все, що притаманне людині. Актор не повинен змінювати свою особистість, лише озвучувати свої можливості, а також можливості персонажів, яких він планує грати. Я пам'ятаю, як один з акторів обрав коритися та бути приниженим, тобто приміряв на себе роль, яку ніколи б не прийняв у звичайному житті. Інший обрав образ людини, яка всюди пхає свого носа, хоче все знати, ставить найбільш недоречні питання, як-то: чи пара, яка заходить до готелю, є подружжям, хто пукнув тощо, і всім докучає цими своїми питаннями.

Щоб заохотити цю повну свободу вираження та стимуляцію приспаних рис, вправу можна виконувати у сюрреалістичній манері. Персонажі можуть вільно обрати

місце, де вони перебувають, можуть його змінювати, уявляти, що два місця існують одночасно в одному тощо. Залежно від обставин, можна виконувати вправу і в цілком протилежній манері — в абсолютно реалістичному стилі.

ІДЕОЛОГІЧНИЙ РОЗІГРІВ

Театр — це ідеологічна репрезентація образів суспільного життя. Важливо, щоб актори не ставали відчуженими від суспільства загалом, якою б спеціалізованою не була їхня техніка. Актор презентуватиме аудиторії образи соціальної боротьби між буржуазними реакційними силами та прогресивними силами робітничого класу, якою б не була природа постановки, під час якої ця боротьба проявляється. Актори завжди повинні усвідомлювати прогресивну суть своєї місії, її педагогічний та войовничий характер. Театр - це одночасно і мистецтво, і зброя.

1. ПРИСВЯТА

У театрі «Арена» була традиція присвячувати вистави певним людям або подіям. Значимість цієї людини або події часом була достатньою для ідеологічної стимуляції акторів — загиблий товариш, страйк, що завгодно³⁶.

2. ЧИТАННЯ ГАЗЕТ

Читання вголос та обговорення газетних статей про політичні та соціальні події, розвінчання буржуазної преси, озвучення інформації, якої немає в газетах, людьми, які мають знання в певних сферах.

3. ПОРІВНЯННЯ З ІСТОРИЧНИМИ ПОДІЯМИ

Проведення паралелей між історичними подіями та сучасною ситуацією в країні шляхом дуже ретельного добору матеріалів.

4. УРОКИ

Залежно від групи та її обізнаності з історичними подіями, уроки або пояснення можуть бути корисним стимулятором — наприклад, пояснення теорії додаткової вартості.

ВПРАВИ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ МОДЕЛЕЙ ФОРУМ-ТЕАТРУ АБО ДЛЯ РЕПЕТИЦІЙ ІНШИХ ВИДІВ ТЕАТРУ

1. ГРА ДЛЯ ГЛУХИХ

Це чудова вправа для розвитку того, що ми вище називаємо «підводною течією» актора. Актори повинні залишатися абсолютно вірними п'єсі та своїм ритмам,

³⁶ Ця ідея зараз може здаватися застарілою або очевидною, але одного разу ми присвятили виставу Хелені Гуарібі — нашій подрузі, яку вбила поліція. Всі ми мали особисті стосунки з Хелені. Ми присвятили виставу їй — не просто абстрактній ідеї свободи, а персоніфікованій ідеї, людині, яка пожертвувала власним життям заради свободи. Ця форма присвяти набагато потужніша. - А.Б.

проговорювати в голові всі свої репліки, намагатися донести все, що міститься у підтексті, але не вимовляти ані слова, ані звуку. Для цього необхідно максимально зосередитися. Будь-якою ціною важливо уникати перетворення вправи на пантоміму: заборонено додавати будь-які жести або рухи, аби допомогти іншим акторам зрозуміти, на якому етапі діалогу вони перебувають і куди рухаються — це вправа для семінару, а не гра, актори повинні намагатися по-справжньому перейти на «підводний» рівень.

Коли актори правильно виконують цю вправу, результати можуть бути сенсаційними. Може статися, що глядачі зайдуть до кімнати під час німої вистави і одразу приєднаються до обговорення після її закінчення, не маючи навіть найменшого відчуття, що у виставі бракувало діалогу — з їхньої точки зору, вони просто побачили щось у театрі.

У виставах, поставлених відповідно до системи джокерування (дивіться The Theatre of the Oppressed, London: Pluto Press 1979), вправа «Гра для глухих» є важливою для забезпечення того, аби маски не ставали кліше, символами або знаками. Ця вправа допомагає зробити маски більш «Станіславськівськими».

2. ЗУПИНИСЬ! ПОДУМАЙ!

Наші думки течуть невинним потоком, ми ніколи не припиняємо думати. Комунікація між актором та глядачем відбувається на двох рівнях: «на поверхні» та «під водою», на рівні «підводної течії». Як зазначалося вище, люди спроможні сприймати та передавати набагато більше інформації, ніж вони усвідомлюють. Коли дві людини кохають одна одну, кожна з них завжди знає, що хоче сказати інша, ще до того, як вона це сказала. Перед тим, як попросити керівника про підвищення зарплатні, найманий працівник заздалегідь знає, погодиться на це керівник, чи ні. Це — сприйняття на «підводному» рівні. Так само актори спілкуються з глядачами на свідомому рівні за допомогою слів, жестів, рухів тощо; але вони також спілкуються на підсвідомому рівні, за допомогою думок, які вони «трансляють». Коли думки актора не відповідають його діям — тобто коли зіштовхуються «поверхневі води» та «підводна течія» — глядачі (які отримують інформацію) переживають щось схоже на перешкоди на радіо. Глядачі отримують два суперечливі повідомлення, які неможливо сприйняти одночасно. Якщо актор під час гри думає про щось ніяк не пов'язане з його роллю, глядачі «почують» ці думки так само, як і голос актора.

У вправі «Зупинися! Подумай!» режисер або Джокер може в будь-який момент зупинити репетицію та крикнути: «Зупинися! Подумай!» Усі актори в цей момент повинні почати говорити стиха голосом та всі одночасно, дати волю внутрішньому монологу, виголошуючи все, що є в думках їхніх персонажів у цей конкретний момент. Таким чином, усі актори безперервно говорять, даючи вихід своїм думкам, доки режисер не вигукне: «Продовжуйте!». В цей момент актори без паузи підхоплюють сцену з того моменту, де вона зупинилася. Це можна робити стільки разів, скільки потрібно, під час будь-якої сцени.

Оскільки думки персонажів перебувають у безперервному русі та прямо залежать від того, що відбувається на сцені, ця вправа може вберегти акторів від «застигання» у власних емоціях, таких як смуток, радість або будь-який інший

емоційний стан, в якому немає цього постійного потоку ідей. Ця вправа також може допомогти структурувати сцену навколо центральної дії, оскільки думки пов'язані з цією центральною дією. Крім того, ця вправа також допомагає акторам підготувати підтекст.

3. ДОПИТ

Кожен актор по черзі сідає «на лаву підсудних» перед іншими членами групи, залишаючись в образі свого персонажа. Група допитує його (теж в образах персонажів) про те, що він/вона думає про інших персонажів, про події під час п'єси, про будь-що. Вправа виконується у форматі судового процесу.

Гановерська варіація

Та сама вправа, але вона проводиться під час розігрування п'єси. Тобто у будь-який момент актору можуть поставити запитання посеред дії — тоді сцена застигає, актор відповідає на запитання, а потім сцена продовжується з того самого моменту, на якому вона зупинилася.

Варіація

Так само, як описано вище, з тією поправкою, що сцена не зупиняється під час запитання. Актор має знайти можливість відповісти на питання, продовжуючи грати сцену.

4. РЕКОНСТРУКЦІЯ ЗЛОЧИНУ

Актори грають сцену перед групою. Щоразу, коли актор наближається до моменту, який він вважає важливим, він може звернутися до глядачів та говорити безпосередньо з ними від імені свого персонажа, пояснюючи свої дії на сцені. Наприклад: «Я роблю це, бо на те є такі причини: ...» або «Я кажу це, тому що відчуваю такі й такі емоції». Поки актор говорить, всі інші актори у сцені завмирають.

Ця вправа відрізняється від Брехтової вправи «Вулична сцена»³⁷, тому що в цій вправі персонаж говорить від першої особи, пояснюючи свою поведінку з суб'єктивної точки зору, замість того, щоб незворушно та об'єктивно коментувати свої дії від третьої особи.

5. АНАЛІТИЧНА РЕПЕТИЦІЯ МОТИВАЦІЇ

Акторам часто нелегко опанувати всю складність мотивації, так само як художниці може бути складно використовувати всі кольори на палітрі одночасно.

Аналітична репетиція мотивації складається з окремих репетицій кожного елементу, з яких складається мотивація: спочатку бажання, потім протилежного бажання і, нарешті, домінуючого бажання. Наприклад, Гамлет хоче вбити себе, але водночас він хоче жити. Спочатку слід відрепетирувати суїцидальне бажання, повністю ізолювавши цей компонент мотивації та викоринивши будь-яке бажання продовжувати життя; використовуйте той самий текст, тільки тепер усім

³⁷ Див. Brecht on Theatre, стор. 129, London: Methuen 1964.

керує це єдине бажання. Потім треба відрепетирувати сцену тільки з бажанням жити, викоринивши будь-які ознаки бажання померти.

І, нарешті, слід відрепетирувати домінанте бажання, повну мотивацію. Це допомагає актору впоратися з кожним окремим компонентом та зібрати їх в єдине ціле. Чим краще актор опанує бажання та протилежне бажання, тим кращим буде його тлумачення домінантного бажання.

6. АНАЛІТИЧНА РЕПЕТИЦІЯ ЕМОЦІЙ

Ці міркування стосуються емоцій так само, як мотивації: у реальному житті емоції ніколи не бувають чистими — ніколи не можна відчувати «чисту ненависть», «чисту любов» тощо. Але коли актор створює персонаж, він повинен відчувати цю чистоту емоцій. Під час репетиції запропонуйте акторам спочатку одну-єдину чисту емоцію (дві основні емоції — це любов та ненависть).

Актори відіграють сцену спочатку з ненавистю, з лютою та нестямною ненавистю в кожному рядку та в кожній дії. Потім вони переграють ту саму сцену, тільки з любов'ю. Нарешті, залежно від конкретної природи конфлікту, що показаний у сцені, оберіть найбільш прийнятні емоції для кожної сцени: нетерпіння, нервозність, байдужість, страх; або моральні риси, такі як мужність, боягузтво, підлість тощо.

7. АНАЛІТИЧНА РЕПЕТИЦІЯ СТИЛЮ

Варіація попередньої вправи, в якій актори вирішують зіграти сцену в іншому жанрі або стилі: цирк, мелодрама, фарс, комедійний серіал, документалістика тощо. Незалежно від того, чи є цей стиль доречним в сценці чи ні, ця вправа, так чи інакше, згенерує новий матеріал або нові можливості.

8. ПРОТИЛЕЖНІ ОБСТАВИНИ

Мета цієї вправи — порушити механізацію дій та реакцій, яка може виникнути через те, що актор заздалегідь знає, що він скаже, зробить та почує.

Актор зникає виходити на сцену, навіть не думаючи. Щоб уникнути цього, змусьте актора грати сцену в обставинах, протилежних тим, до яких він звик. Наприклад, сцену надзвичайного насильства можна зіграти у цілковитому спокої. Або ж актора можна змусити донести той самий зміст іншими словами. Ще один варіант — змінити декорації або зіграти натуралістичну сцену, в якій зазвичай повно реквізиту, лише зі словами, але взагалі без речей. Можна навіть зіграти текст Лопе де Вега (наприклад) у повністю натуралістичній манері або навпаки. Протилежні обставини можна застосувати до декорацій, мотивацій або до самого тексту.

9. ШТУЧНА ПАУЗА

Повторювання тих самих слів та рухів під час репетицій та показів може мати гіпнотичний вплив на актора, у результаті чого його здатність сприймати та усвідомлювати, що саме він говорить, поступово послаблюється. Як наслідок, з кожним разом він грає все гірше. Репетиція зі штучними паузами передбачає, що акторові заборонено негайно відповідати або негайно виконувати ту дію, яку він

збирався робити; навпаки, він повинен робити штучні паузи тривалістю від п'яти до десяти секунд або довше. Таким чином, актор втрачає механічну підтримку, яку давав йому ритм тексту чи дій, він повинен відмовитися від структурної безпеки сцени, пробуджуються його усвідомлення та чутливість. Під час цієї штучної паузи можна озвучити будь-яку думку.

10. ДОПИТ САМОГО СЕБЕ

Варіація техніки «штучної паузи», під час якої актор ставить сам собі питання про те, що він почув та що він збирається сказати або зробити, і розглядає інші можливості. Таким чином, вибір актора буде визначений сумнівами, цілою низкою можливостей або варіантів, і це усуне небезпеку «механізованої» поведінки.

11. ПРОТИЛЕЖНА ДУМКА

Це вправа зі штучними паузами, в якій актор думає про те, аби сказати чи зробити щось абсолютно протилежне тому, що він має сказати або зробити згідно зі сценарієм. Під час звичайної репетиції в процесі обмірковування того, що актор збирається сказати, він виключає можливість не сказати цього, або можливість сказати щось протилежне тому, що він збирається сказати, або навіть вставити діалектично протилежне тому, що він збирається сказати, у те, що він насправді говорить.

У репетиції ж протилежної думки (яка є одночасно репетицією протилежної дії), перед тим як говорити, актор думає та відчуває абсолютно протилежне тому, що він скаже; таким чином його текст та дії матимуть всі можливі нюанси варіацій. Коли Ромео говорить Джульєтті, що кохає її, він має перед цим відчути глибоке роздратування через те, що вона не дозволяє йому піти, тим самим наражаючи його життя на небезпеку. Перш ніж убити Дездемону, Отелло має відчути величезне бажання зайнятися з нею коханням.

12. РЕПЕТИЦІЯ РЕПЛІК

Коли акторка постійно чує, як її партнер весь час каже ті самі слова, це також має гіпнотичний ефект: вона перестає чути, перестає слухати, перестає розуміти, що говорить інша людина. Ця вправа з репетиції реплік передбачає використання штучної паузи перед тим, як говорити, під час якої акторка продумає або озвучує коротке узагальнення того, що щойно сказав її співрозмовник. Таким чином вона включає дії інших у свої дії, уникає суб'єктивної ізоляції та інтегрує себе у загальну структуру конфлікту.

13. ДВА ДОТИКИ

Цю вправу створено за зразком бразильської футбольної вправи. Жоден із гравців не може володіти м'ячем довше, ніж на два удари. М'яч не повинен зупинятися, але й не можна його торкатися більше двох разів, треба передати його іншому гравцеві. Те саме стосується акторів: ця вправа усуває всі «пусті» паузи. До речі, в театрі ніколи не повинно бути «пауз» — можуть бути лише моменти, під час яких дії приймають форму тиші. Тиша — це також дія.

Ця вправа особливо рекомендована для акторів школи Станіславського: вони доводять суб'єктивність до межі та дозволяють цій суб'єктивності стати реаль-

ністю. І це саме той процес, який перетворює реалізм на експресіонізм: реальність бачиться через призму когось. Часом такий актор робить величезну паузу, перш ніж сказати «Доброго ранку». Ці потоки суб'єктивності перешкоджають структуризації дій, адже кожен актор хоче нав'язати своє особисте бачення реальності. У цій справі, граючи швидко, з якомога більшим ступенем емоційного натиску та ясності ідей, актор повинен грати так, щоб дія розгорталася на високій швидкості.

14. ТИША НА СЦЕНІ — ПОЧИНАЄМО!

У цій справі будь-яку ідею, яка в когось з'являється, треба випробувати на репетиції без обговорення. Актор коротко пояснює, як можна зіграти певну сцену, Джокер негайно дає команду: «Тиша на сцені — починаємо!» — і цю ідею слід втілити без зайвих слів. Жодну ідею, навіть найбільш несамовиту, не можна відкидати — її дієвість треба одразу випробовувати в грі, а не в обговоренні.

15. НЕВИДИМИ ПЕРСОНАЖІ

Сцена програється з одним чи кількома невидимими акторами — щонайменше, вони не повинні бути на сцені. Оскільки інші актори їх не бачать, це змушує їх слухати та використовувати свою уяву. Як це не дивно, деякі актори досягають значно чіткішого сприйняття своїх колег, коли вони їх не бачать. Актори повинні уявляти невимовлені діалоги та незроблені рухи. Однак існує й небезпека, що актори можуть уявити гру невидимих акторів настільки, що коли ці актори будуть фактично присутніми, вони будуть проєктувати на них образи з власної уяви. Зрештою вони починають працювати у світі уяви, а не реальності. Такі актори мають розуміти, що сутність театру — це взаємодія.

16. ДО ТА ПІСЛЯ

Це лише спроба зімпровізувати, що може статися з кожним актором перед тим, як він вийде на сцену, та відразу після того, як він із неї зійде. Суть справи в тому, аби зробити дію безперервною та дозволити акторам вийти на сцену «розігрітими».

17. ПЕРЕНЕСЕННЯ ЕМОЦІЙ

Це доволі механічна та виснажлива справа, але вона може дати гарні результати, особливо, якщо у грі акторів є незрозумілі блоки. Я вже розповідав історію про актора, який зображав жакливе смертельне тремтіння на сцені у той момент, коли, притиснувши револьвер до голови, він запитував себе, чи повинен він себе вбити. На рівні «емоційної пам'яті» актор уявляв, як жакливо приймати холодний душ узимку. Актор здійснював оригінальний емоційний перенос, який був сильнішим за його блок нездатності відчувати неминучість смерті. Так само й акторка, яка ніколи не мала досвіду пристрасних занять коханням, використала спогади про літній день, проведений на пляжі Ітапоа в Баїї, аби передати емоції досвіду, якого вона ніколи не мала. Таке використання емоційних переносів не є нечесним, тому що вони допомагають актору відчувати та виразити одну емоцію, відштовхуючись від іншої. Холодна вода взимку має щось спільне зі смертю, так само як морозиво на пляжі дійсно містить нотку оргазму.

18. УПОВІЛЬНЕНА ДІЯ

Звичайно, актор має суб'єктивну точку зору, коли він тлумачить свою роль; він бачить увесь світ та всіх інших персонажів з цієї суб'єктивної точки зору. Тому гарна ідея – проводити перші репетиції так, щоб актори не знали, які саме ролі вони будуть грати. Режисер, навпаки, повинен бачити всю виставу у сукупності, об'єктивно. Цей конфлікт між суб'єктивністю акторів та необхідністю режисера бути об'єктивним часто придушує можливості акторів для прояву своєї креативності.

Сцена може вимагати відповідного темпу або швидкості, що заважає повільному розвитку персонажу. Вправа «Уповільнена дія» вирішує цю проблему та дає актору час та простір, яких йому бракувало, щоб зробити всі дії, переходи та рухи, які він хотів зробити. Коли він уже виконав їх один раз, далі йому буде простіше виконувати їх у прискореному темпі. Цю вправу варто робити в чередуванні з вправою «Два дотики» (стор. 197).

19. ЧУТТЄВЕ ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Варіація вправи на уповільнення. Актор намагається відкрити свої чуття до всіх зовнішніх стимуляторів, вступаючи у сенсорний, чуттєвий та навіть сексуальний контакт із зовнішнім світом. Є люди, які займаються любов'ю механічно, без найменшого натяку на чуттєвість. Актори, навпаки, мають бути здатні навіть математичну формулу продемонструвати чуттєво, тобто естетично.

20. НИЗЬКА ГУЧНІСТЬ

Часом акторка може частково втратити силу своїх думок або емоцій у певній сцені через фізичні зусилля, необхідні для вимовлення звуку, виконання руху або перебільшення виразу (наприклад, коли виставу грають під відкритим небом перед тисячами людей, а собаки чи інші тварини ходять поруч). Зниження гучності може бути корисним способом оживити такі сцени, щоб акторка цілком зосередилася на ролі, а не хвилювалася про силу свого голосу. У такий спосіб акторка чує сама себе та краще розуміє, що вона робить.

21. ПЕРЕБІЛЬШЕННЯ

Актори перебільшують все — емоції, рухи, конфлікти тощо — не відхиляючись від суті оригінального сюжету, але виходячи далеко за межі прийнятного. Ідея не в тому, аби замінити щось чимось іншим, а в тому, щоб перебільшити: коли ви ненавидите, перебільшуйте ненависть, коли кохаєте — перебільшуйте глибину любові; коли плачете — перебільшуйте сльози тощо. Намагаючись знайти необхідну кратність збільшення у мікроскопі, мудрий вчений не буде збільшувати кратність поступово, а скоріше почне з найбільшої кратності та буде поступово її зменшувати. Так само необхідний для постановки рівень емоцій можна знайти, спочатку зробивши його занадто високим.

22. РЕПЕТИЦІЯ У ВІЛЬНОМУ СТИЛІ

Акторам дозволено робити все, що вони хочуть, вони можуть змінювати свої рухи, сценарій, що завгодно — єдиним правилом є те, що вони не повинні фізич-

но загрожувати іншим (щоб інші також могли робити все, що хочуть). Ця вправа заснована на тому факті, що, хоча велика частина художньої творчості може бути раціональною, вона далеко не завжди така. Завжди є місце для несподіванок, коли актор дозволяє собі захопитися моментом, ірраціональними та незапланованими почуттями. Така вільна репетиція може виявити численні нюанси. Коли актор не знає точно, що збираються робити його колеги, це може стати стимулом до творчості та спостереження. Як і в попередній вправі, це може бути небезпечним, якщо перед тим не встановити фундаментальні, раціональні засновки, на яких ґрунтується п'єса.

23. РОЗВІДКА

Одна акторка виконує всі дії та говорить усі репліки, але не в теперішньому часі, тут і зараз, а наче уявляючи, що вона буде думати у майбутньому: «Я скажу це, потім я зроблю те, але не зараз». Спочатку ми розвідуємо шлях, який доведеться пройти; ми нічого не робимо, ми тільки визначаємо, що збираємося робити.

24. КАРИКАТУРА

Вправа, яку можна виконувати двома різними способами: або сам актор висміює свою гру, або це робить хтось із його колег. Бергсон³⁸ казав, що люди сміються над своїм автоматизмом, над своєю жорсткістю. Коли ви робите карикатуру на когось, сміх викликає відкриття несподіваного в автоматизованій поведінці людини, на яку роблять карикатуру. Якщо актор спроможний побачити за допомогою карикатури, що є автоматизованого в його поведінці, він зможе легко модифікувати або оживити свою гру.

25. ОБМІН ПЕРСОНАЖАМИ

Для того, щоб краще зрозуміти персонажів, міняйте акторів та їхні ролі у процесі репетиції (найкраще обмінюватися ролями в межах одних відносин: чоловік/жінка, батько/син, начальник/підлеглий тощо). Актори не мусять знати ролі один одного на пам'ять, достатньо, щоб вони мали загальне уявлення, знали приблизний зміст ролі.

26. НЕОБХІДНІСТЬ ПРОТИ БАЖАННЯ

Часто так стається, що «бажання» персонажа — це не що інше, як індивідуальне вираження суспільної потреби. Суспільна потреба втілюється та індивідуалізується у «психології» персонажа. Важливою є соціальна функція персонажа, а не його особливі риси характеру. Папа Римський хоче, щоб Галілео відповів на звинувачення інквізиції тільки тому, що він Папа³⁹. Геноцидна війна проти героїчного в'єтнамського народу велася під керівництвом трьох президентів — Кеннеді, Джонсона та Ніксона; три психологічні характери, але одна соціальна функція — президент лютим ненавистником імперіалізму. Персонаж «вірить» у дії, які він у силу свого «обов'язку» має робити. Але може статися і так, що людина вступає в конфлікт із соціальною необхідністю. У цій вправі актор намагається відчути, зрозуміти та продемонструвати, що всі його дії зумовлені тим, що він може або

³⁸ Анрі Бергсон (1859-1941) — французький філософ, лауреат Нобелівської премії з літератури у 1927 році, автор роботи «Сміх» (1900), у якій він представив теорію комічного.

³⁹ Ідеться про «Життя Галілео» Бертольда Брехта (1938/1947).

не може «хотіти». Вправа працює з протилежністю між «волею» та «обов'язком», між «я хочу» та «я повинен». Зробіть це, навіть якщо не хочете.

27. РИТМ СЦЕНИ

У процесі репетиції зі сценарієм актори створюють ритм, який, на їхню думку, відповідає кожній сцені, і починають грати сцену в цьому ритмі. Ритм змінюється, коли змінюється зміст сцени. Ідея не в тому, аби заспівати чи продекламувати сценарій, а в тому, щоб ритмічно його проговорити. Ця вправа допомагає групі об'єднатися та об'єктивно структурувати «суб'єктивне» (для кожного актора та кожної ролі).

28. «РАСЬОМОН»⁴⁰

Кожен актор у сцені від імені персонажа, якого він грає, створює образ того, як він бачить інших персонажів. Образ не повинен бути натуралістичним, адже він створюється, аби продемонструвати притаманні персонажу особисті, суб'єктивні почуття, думки, настрої, але він повинен бути правдивим, нехай і деформованим, експресіоністичним, сюрреалістичним, алегоричним або метафоричним. Актор, який створює образ, має пройти серед всіх інших персонажів та поставити їх у пози, розташувати їх і дати їм вирази відповідно до того, як його персонаж сприймав їх під час програвання сцени. Таким чином, персонаж, який був близьким до героя у «реальності» сцени, може бути далеким у суб'єктивно створеному образі; актор, який всміхався, може перетворитися на похмурого людожера тощо.

Завершивши образ, автор має пройти серед персонажів та розказати кожному з них про його бажання та наміри щодо них або проти них, енергійно, впродовж однієї або двох хвилин. Актори, які грають цих персонажів, залишаються нерухомими, вони тільки слухають та чують. Після того, як актор пройшов повз кожного в такий спосіб, він повертається на своє місце в образі, і протягом ще двох-трьох хвилин усі інші актори (від імені своїх персонажів), не рухаючись, мають право вказати йому власні наміри, бажання, почуття. Після цього за сигналом режисера всі актори та головний герой повинні показати у дуже уповільненому русі та у тиші всі наміри, почуття та бажання, які вони озвучували у словах. Після того, як це зробить перший актор, кожен із акторів обраної сцени один за одним повинні пройти через весь процес від імені свого персонажа.

Варіацію цієї вправи можна використовувати під час репетиції будь-якого тексту. Кожен актор у сцені послідовно моделює всіх інших відповідно до того, як він їх сприймає. Після створення усіх цих образів група програє щонайменше частину сцени, використовуючи оригінальний текст, але стоячи у тих позах, у які їх поставили. Це може бути показовим.

29. ПРОДОВЖУЙТЕ ГОВОРИТИ

Режисер каже «Продовжуйте говорити» після того, як сцена зі сценарію закінчується, але актори повинні продовжити розмову та дії.

⁴⁰ Назву цієї вправи взято з фільму Акіри Куросави «Расьомон» (1951), який розповідає історію зґвалтування, представлену у спогадах чотирьох різних персонажів з їхніх точок зору. - Е.Дж.

30. ЦЕРЕМОНІЯ

Одного дня у Ріо я дивився телевізійну програму, в якій Папа проводив месу під відкритим небом для двох мільйонів бразильців. Раптом я помітив, що сиджу за столом, п'ю з невеликого келиха вино та їм шматочок хліба у присутності мого kota, а... Папа робить те саме, п'є вино та їсть хліб на вівтарі перед двома мільйонами людей та двома мільярдами телеглядачів. Мої жести були прості та прямі, адже я їв та пив, і моїм єдиним свідком був мій кіт. Папа, однак, зробив акт пиття та приймання їжі більш величним, наповнивши його набагато більшим змістом, ніж просте пиття та приймання їжі. Так народилася ця техніка: актори мають робити всі рухи й жести та промовляти кожне слово так, наче вони перебувають перед двома мільйонами людей, які слідкують за кожним їхнім рухом. Наче під час великої релігійної церемонії!

31. ТАЄМНИЙ ШЕПІТ

Актори промовляють свої репліки так, наче це — секрет, дуже тихим голосом, майже нечуто.

32. Я НЕ ВІРЮ ТОБІ

Кожен актор має право сказати ці слова декілька разів будь-якому актору під час сцени, аби змусити його повторити свої слова більш наполегливо та більш переконливо.

33. ТЕЛЕГРАМА З ЛОНГ-БІЧ

Кожен актор може промовляти лише найважливіші слова у кожній фразі діалогу, хоча він повинен уявляти цілу фразу та навіть більше.

34. СВЯТИЙ ТЕАТР

Грайте сцену так, наче це — меса, з великим пієтетом. Кожна деталь набуває значення, стає виразною. Це ідеальна антитеза всюдозволеності під час «Репетиції у вільному стилі» (стор. 199).

35. АНАЛОГІЯ

Аби дати своїй уяві більше свободи, актори вирішують зімпровізувати сцену, аналогічну тій, над якою вони працюють. Наприклад, якщо вони працюють над сценою фашистських репресій бразильської поліції проти народу, що може бути кращим, ніж зробити імпровізацію на тему нацистських репресій проти євреїв або репресій поліції губернатора Уоллеса проти чорношкірих у штаті Алабама?

36. ПОСЛІДОВНІСТЬ «ТІК-ТАК»

Ця гра служить, головним чином, розвитку спритності актора, його спроможності швидко змінювати емоції або характер, дає йому велику фізичну, розумову та емоційну гнучкість, а також гострішу свідомість та концентрацію. Що складніші умови, в яких працює актор, то багатшим буде його кінцеве творіння. Ці заняття дуже важливі для постановок, які використовують систему джокерування.

Звичайне «тік-так»

Всі актори стоять під стіною. Режисер або один з акторів промовляє репліку зі сценарію та дає рекомендації, як слід зіграти сцену: як огидну карикатуру, з перебільшенням любові тощо. Після цього всі актори, які задіяні у сцені, що містить цю репліку, стають у позиції, які вони зазвичай займають, коли звучить ця репліка. Таким чином, відправною точкою для їхніх дій є ця репліка та запропонований стиль гри. Через декілька хвилин другий актор промовляє репліку в іншому стилі. Дія на сцені негайно припиняється та швидко замінюється другою обраною сценою: актори займають позиції, у яких вони перебувають, коли звучить друга репліка — і так далі, з іншими репліками та іншими темами.

«Тік-так-тег»

Те саме, з тією лише різницею, що актори, які задіяні у першій сцені, але не в другій, продовжують грати свою сцену одночасно з тим, як грається друга сцена. Іноді деякі з акторів, задіяних у першій сцені, мають також щось робити у другій — тому ті, хто залишається у першій сцені, виконують вправу «Невидимі персонажі» (стор. 198). Через деякий час третій актор пропонує третю репліку та третю тему: всі актори, які задіяні у цій сцені, негайно починають грати її відповідно до стилю, який запропонував третій актор, починаючи з зазначеної репліки. Актори, що задіяні у першій чи другій сцені, але не в третій, продовжують грати свої сцени — за участі невидимих акторів, якщо це необхідно. Таким чином, три сцени грають у три різні способи. Можна продовжувати максимум до п'яти сцен. Коли сцена закінчується, актори переходять до наступної сцени. Якщо вони закінчують фінальну сцену постановки, вони починають знову з першої сцени. Як тільки сцену розпочато, всім акторам одночасно не дозволено переходити до наступної запропонованої сцени: у кожній сцені повинен залишатися щонайменше один актор (при цьому всі інші персонажі є невидимими). Наприкінці п'ять сцен відбуваються одночасно.

«Тік-так-тег» на гарячому місці

У цій варіації всі репліки, які є відправними точками, повинні відповідати сценам, у яких певний актор має важливу роль. Це допомагає зосередити ефект вправи на певному акторі, який має труднощі.

«Тік-так-тег» пінг-понг

Це складніша варіація. У попередніх вправах актори переходять від однієї сцени до іншої, не повертаючись назад у часі за хронологією п'єси. У варіації з пінг-понгом, якщо актор не має реплік та дій у головній сцені — останній сцені — він має грати у пінг-понг в одній зі сцен, у якій персонаж, якого він грає, має важливі слова чи роль. Тобто, граючи свою роль у цій другій сцені, актор повинен мати на увазі обидві сцени. Всі сцени слід грати в межах одного простору. Ця вправа передбачає постійну гру акторів у пінг-понг під час сцен. Кожен актор, стрибаючи від однієї сцени до іншої, повинен негайно входити в саму суть запропонованої теми: любові, ненависті тощо. Таким чином, наприкінці актор задіяний одночасно у п'яти сценах і в п'яти різних стилях гри. Ці стрибки повинні бути такими ж легкими, як у грі в пінг-понг. І, якщо є бажання, аби акторам було ще важче зосередитися, додайте музичний супровід, який не має нічого спільного зі сценами!

4. РАННІ ФОРМИ ФОРУМ-ТЕАТРУ

ВСТУП

У невидимому театрі⁴¹ глядач перетворюється на головного героя, «глядача-актора», навіть не усвідомлюючи цього. Він — протагоніст у реальності, яку він бачить, тому що він не знає про її штучне походження.

Саме тому необхідно йти далі та робити глядачів учасниками драматичної дії, але вже при повній свідомості та розумі. І щоб заохотити глядачів до участі, їх треба «розігріти» заздалегідь за допомогою вправ та ігор. Створення скульптур із театр образів є необхідним інструментом для підбадьорення глядача.

Перед тим, як приїхати до Європи, я проводив багато форум-театрів у багатьох країнах Латинської Америки, але завжди в форматі «семінару», а не у формі «вистави». Тут, в Європі, під час написання цієї книги я вже провів декілька заходів з форум-театру в якості вистав⁴². У Латинській Америці в більшості випадків аудиторія була невеликою та однорідною, глядачі-актори майже завжди були робітниками з однієї фабрики, мешканцями певного району, парафіянами однієї церкви, студентами одного університету тощо. У Європі, окрім такого типу форум-театру у формі семінару, я також робив покази для сотень людей, які не знали один одного до цього. Це новий тип форум-театру, який я почав розвивати в Європі, і який призвів до деяких дуже позитивних результатів. Крім того, більшість постановок форум-театру, які я робив у Латинській Америці, були зроблені в «реалістичному» стилі. Тут, в Європі, я також робив «символічні» сцени, як це було в Португалії у постановці про аграрну реформу (див. стор. 207).

Правила гри

Форум-театр є видом боротьби або гри, і, як в усіх формах гри або боротьби, у ньому є певні правила. Їх можна змінювати, та все ж вони існують, аби впевнитися, що всі учасники займаються однією справою, і щоб полегшити виникнення серйозної та плідної дискусії.

Драматургія

1. Текст повинен чітко окреслювати характер кожного персонажа, він має точно їх визначати, щоб глядачі могли легко впізнавати ідеологію кожного з них.
2. Перші рішення, які пропонує головний герой (у п'єси, яка має спровокувати втручання глядачів, «моделі»), мають містити принаймні одну політичну або соціальну «помилку», яка буде аналізуватися під час сесії форуму. Ці помилки

⁴¹ «Невидимий театр» розглянутий більш докладно у The Theatre of the Oppressed, London: Pluto 1974, стор. 143–7. Його суть у прихованій постановці провокативної п'єси у громадському місці, щоб викликати дискусію та обговорення серед глядачів-акторів, які нічого не підозрюють. Дивіться також вступ перекладача, стор. 21. – Е.Дж.

⁴² До 1991 року я вже був задіяний у декількох сотнях таких постановок у десятках країн. Зовсім недавно з ізд театру пригноблених у Парижі (березень–квітень 1991) зібрав разом більш ніж двадцять груп театру пригноблених, що практикують цей метод у сімнадцяти країнах.

І тепер, коли я пишу про це у 2001 році, театр пригноблених практикують десь у сімдесяти країнах, і найрізноманітніші п'єси — від грецької трагедії і до Ібсена — ставлять у формі форум-театру. – А.Б.

мають бути чітко вираженими та добре відрепетируемими, у добре визначених ситуаціях. Це тому, що форум-театр не є театром пропаганди, це не старий дидактичний театр. Він педагогічний у тому сенсі, що ми всі навчаємося разом, актори та глядачі. Оригінальна п'єса — модель — повинна демонструвати помилку, невдачу, щоб спонукати глядачів шукати рішення та винаходити нові способи протистояти гнобленню. Ми ставимо хороші запитання, але аудиторія повинна запропонувати хороші відповіді.

3. П'єсу можна грати у будь-якому жанрі (реалізм, символізм, експресіонізм тощо) за винятком сюрреалізму або ірраціонального стилю. Стиль не має значення, адже метою є обговорення конкретної ситуації (за допомогою театру).

Постановка

1. Актори повинні мати фізичний стиль гри, який успішно передає ідеологію їхніх персонажів, їхню роботу, соціальну функцію, професію тощо. Важливо, щоб у розвитку персонажів була логіка, і щоб вони щось робили, інакше аудиторія буде схильна залишатися на своїх місцях та робити «форум» без театру — тільки за допомогою слів (без дій), наче радіо-форум.

2. Для кожної постановки треба знайти найбільш доречні засоби вираження конкретної теми. Бажано це робити шляхом узгодження з публікою — або в процесі презентації, або за допомогою попереднього дослідження.

3. Кожного персонажа слід презентувати візуально, таким чином, щоб його можна було впізнати, навіть якщо він не промовляє слів зі сценарію. Крім того, костюми мають бути такими, аби глядачі-актори могли їх легко надягти та зняти з мінімумом метушні.

Гра у виставу

Вистава — це мистецька та інтелектуальна гра між акторами та глядачами-акторами.

1. Для початку постановку слід зіграти так, ніби це звичайна п'єса. Представити певний образ світу.

2. Глядачів питають, чи вони згодні з рішеннями, які запропонував головний герой. Скоріше за все вони скажуть «ні». Тоді аудиторії повідомляють, що п'єса буде зіграна ще раз точнісінько так само, як і першого разу. Актори будуть намагатися закінчити п'єсу так само, як і в першій версії, а глядачі-актори можуть спробувати змінити її, показуючи, що нові рішення можливі та доречні. Іншими словами, актори відстоюють певне бачення світу а, отже, намагатимуться зберегти цей світ таким, яким він є, і впевнитися, що все відбуватиметься точно так само... принаймні до того моменту, як глядач втрутиться та змінить бачення світу, як він є, на бачення світу, яким він міг би бути. Дуже важливо створити певний рівень напруги серед глядачів: якщо ніхто не змінить цей світ, усе залишиться так, як було, — якщо ніхто не змінить п'єсу, вона закінчиться так само, як і раніше.

3. Глядачам говорять, що під час повторного програвання п'єси перший крок — це зайняти місце протагоніста в будь-який момент, коли він робить помилку, щоб запропонувати краще рішення. Все, що потрібно зробити, це крикнути: «Стоп!» — і актори мають негайно зупинитися на місці, не змінюючи позицій. З

мінімальною затримкою глядач-актор має сказати, від якого моменту він бажає продовжити сцену, називаючи відповідну фразу, момент або рух (що буде простіше). Тоді актори починають грати сцену знову із вказаного моменту, а глядач-актор, що втрутився, бере в ній участь у ролі головного героя.

4. Актор, якого було замінено, не виходить із гри негайно. Він або вона залишається поруч, аби стимулювати втручання глядачів-акторів, якщо їм це потрібно.

5. З того моменту, як глядач змінив головного героя та почав пропонувати нове рішення, всі інші актори перетворюються на агентів пригноблення, або, якщо вони і так уже були агентами пригноблення, вони збільшують ступінь пригноблення, аби продемонструвати глядачу-актору, як складно змінити реальність. У цій грі глядачі — які намагаються знайти нове рішення, намагаються змінити світ — грають проти акторів — які намагаються стримати їх, змусити глядачів-акторів прийняти світ таким, який він є. Але, звичайно, мета форум-театру — не перемогти, а вчитися та тренуватися. Глядачі-актори, розігруючи свої ідеї, тренуються для дій у «реальному житті». Актори — так само, як і глядачі — у процесі гри вивчають можливі наслідки своїх дій. Вони вивчають арсенал гнобителів і можливі тактики та стратегії пригноблених.

6. Якщо глядач-актор поступається та виходить із гри, актор знову входить у свою роль, і п'єса далі швидко прямує до вже знайомого закінчення. Тоді інший глядач-актор може вийти на сцену, сказати «Стоп!», назвати, з якого моменту п'єси він чи вона хоче зіграти сцену, і п'єса продовжується зі вказаного моменту. Випробовується нове рішення.

7. У якийсь момент у глядача-актора може вийти подолати пригноблення, нав'язане акторами. Актори повинні здатися — один за одним або всі разом. Із цього моменту глядачів запрошують замінювати будь-якого з акторів, щоб продемонструвати нові форми гноблення, про які актори, можливо, не знали. У цей момент це стає грою між глядачем-актором — головним героєм та глядачем-актором — гнобителем. Таким чином гноблення підлягає ретельному вивченню з боку глядачів-акторів, які обговорюють (через свої дії) способи боротьби з ним. Усі актори стоять поруч зі сценою і далі виконують свою роботу у якості тренерів та вболівальників, і кожен актор далі допомагає своєму глядачу-актору та заохочує його.

8. Один із акторів або хтось іще також повинен здійснювати допоміжну функцію Джокера — джерела непередбачуваних подій та лідера гри. Його завдання — пояснювати правила гри, виправляти помилки та заохочувати обидві сторони не припиняти гру. Справді, ефект від форуму є більш потужним, якщо для публіки стає цілком зрозуміло, що якщо вони не змінять світ, ніхто не змінить його за них, і все неминуче залишиться таким, як і було — а це останнє, чого б ми хотіли.

9. Знання, які з'являються у результаті цього дослідження, звичайно, будуть найкращими, які тільки могла виявити ця конкретна людська соціальна група в цей конкретний момент часу. Джокер — не голова президії на конференції, він не носій істини. Робота Джокера в тому, щоб упевнитися, що ті, хто знає трохи більше, матимуть шанс пояснити це, а той, хто наважився зробити щось незначне, наважиться зробити більше і покаже, на що він здатен.

10. «Форум» закінчено, всім пропонують розробити «модель дій на майбутнє», і цю модель мають першими розіграти глядачі-актори.

ПРИКЛАДИ ФОРУМ-ТЕАТРУ

1. ПОГЛЯД НА АГРАРНУ РЕФОРМУ З ГРОМАДСЬКОЇ ЛАВИЦІ

У Португалії після 25 квітня 1974 року люди взяли аграрну реформу у свої руки. Вони не чекали, доки приймуть закон, вони просто зайняли неродючі землі та зробили їх родючими. Під час написання цієї книги уряд планував прийняти аграрний закон, який би дав змогу оскаржувати ці захоплення землі та повертати ділянки їхнім колишнім власникам (які не користувалися ними).

Перша дія

Сцена відбувається на двох лавицях у саду. Людина, поміщик, лежить, простягнувшись через обидві лавки, цілком розслаблений. Заходять сім чоловіків та жінок, які співають «Granola Vida Morena» Жозе Афонсу — пісню з Євробачення, яку використовували як сигнал до початку військових дій, що повалили п'ятдесятирічну фашистську диктатуру Салазара й Каетану. Сім жінок та чоловіків витісняють поміщика з однієї з двох лавок, на яких він розташувався, але попри те, що його посунули, їм усе одно дуже тісно на одній лавці, адже їх багато.

Друга дія

Вони беруться за роботу, відтворюючи працю на землі, та співають інші популярні пісні. Вони починають обговорювати необхідність продовжувати завоювання громадських лавок. Вони виступають проти непродуктивності поміщика, який залишається на місці та займає всю лавку один, але думки розділяються: дехто хоче його викинути, а інші вважають, що вони вже зробили достатньо, що була здобута достатня кількість землі.

Третя дія

Приходить поліцейський з наказом звільнити 20 см громадської лавки (за «законом про повернення»). І тут починаються чвари: дехто готовий поступитися, інші — ні, адже поступка на цьому етапі буде означати перемогу реакційних сил, які потім спробують поступово повернути більше землі. Зрештою вони здаються.

Четверта дія

Поміщик під захистом поліцейського сідає на звільнену частину лавки. Інші семеро товпляться на частині, що залишилася. Поміщик відкриває велику парасольку, закриваючи іншим світло. Семеро людей протестують. Поліцейський стверджує, що поміщик має право робити те, що він робить, адже хоча землю, може, й захопили, але повітря — ні. Семеро розділяються: дехто хоче боротися, решта задоволені тим, що отримали, та хочуть зберегти мир будь-якою ціною.

П'ята дія

Поліцейський наполягає на необхідності звести стіну, яка б розділяла колективну лавку на дві частини, і ця стіна має бути побудована на «землі», яка нікому не належить. Очевидно, що її мають намір побудувати на тій частині лавки, яку займають семеро людей, а не на стороні колишнього власника. Ще більше суперечок, більше розділення, більше поступок. Один із сімох відмовляється від боротьби, другий також іде геть, потім третій і четвертий.

Шоста дія

Поліцейський оголошує, що окупація є безглуздою, адже більшість окупантів покинули захоплену землю. У результаті тих трьох, що залишилися, також викидають, а колишній власник відновлює свої права на обидві громадські лавки.

Форум

Ми показали цю сцену у Порту та у Віла-Нова-де-Гала. В день першого показу на площі під відкритим небом зібралося більше тисячі глядачів. Ми показали модель форум-театру, а потім почався форум. Під час другого показу багато глядачів-акторів зіграли своє бачення того, як можна було б протистояти контр-атаці землевласника. Але найкращий момент був, коли запротестувала одна глядачка. На сцені було декілька глядачів-чоловіків, які сперечалися між собою — в образа персонажів — яку тактику краще обрати; нарешті вони вирішили, що всі вони вважають однаково, і що форум був корисним. У цей момент одна з жінок в аудиторії сказала:

«Ось ви говорите про пригноблення — все це дуже добре. Тільки всі глядачі на сцені — чоловіки, які, здається, не зазнають навіть найменшого гноблення з боку акторів, які були їхніми найбільшими ворогами ще хвилину тому. А між тим, тут, в аудиторії, сидять жінки, які продовжують відчувати гноблення, адже ми залишаємося так само неактивними, як і раніше, сидимо тут та дивимось, як чоловіки діють!»

Тоді один із чоловіків запросив кількох жінок на сцену, аби вони дали волю своїм почуттям у різних ролях. Вони погодилися на це, дозволивши тільки одному чоловікові залишитися на сцені — чоловікові, який грав поліцейського. Та жінка пояснила: «Оскільки поліцейський є головним гнобителем, цю роль, безперечно, може грати чоловік».

2. НАРОД СУДИТЬ ТАЄМНОГО ПОЛІЦЕЙСЬКОГО

Спеціальна таємна поліція, яка діяла під час режиму Салазара та Каетану (Pide), була дуже жорстокою та репресивною. Ця модель демонструє момент, коли персонаж упізнає одного зі своїх катів на ринку та намагається заарештувати його. Погляди свідків сцени розділилися: дехто вважає, що народне правосуддя все ж повинне вершитися за допомогою старих інститутів. Тож у момент, коли з'являється солдат, вони схильні підкоритися йому та визнати в ньому представника влади — і це їхня перша помилка. Потім, коли солдат вивчив ситуацію та проглянув пропуск, який таємному поліцейському виписала військова влада, було прийнято рішення відпустити його, навіть якщо цей чоловік був колишнім катом — і це була друга помилка, оскільки жоден пропуск не може важити більше, ніж воля народу, чи замінювати її.

Форум

В одній із версій цієї сцени ми презентували наше бачення «народного суду». Глядачі-актори форуму швидко показали нам, наскільки далеко від істини ми були. Під час народного суду ви не побачите тих самих персонажів, що й під час буржуазних судових засідань.

Наприклад, тут не існує адвоката, а є суд присяжних, який складається з людей, що вислуховують докази, а потім судять, звинувачують та призначають покарання. У Віла-Нова-де-Гала аудиторія була надзвичайно схвильована. Там люди в ролі присяжних настільки розлютилися на глядача-актора, який грав таємного поліцейського, що вони дійшли навіть до того, що фізично його атакували. Бідний глядач-актор був змушений звернутися до лікаря, який наклав йому два шви на лоба. Форум-театр іноді може призвести до насильства, але цього треба уникати будь-якою ціною: потрібно гарантувати фізичну безпеку всіх учасників.

3. ЛІДЕРКА НА РОБОТІ, РАБИНЯ ВДОМА

У Парижі під час страйку співробітників відділу електронного документообігу одного банку ми робили постановку форум-театру про жінку, яка була однією з лідерок профспілки на роботі, але рабинею у себе вдома.

Перша дія

Забгато роботи. Наплив клієнтів. Як тільки банк зачиняється, профспілчанка намагається організувати своїх товаришів, телефонує всюди, куди потрібно, призначає зустрічі, організовує збори тощо. Всі прислухаються до її порад.

Друга дія

Прийїжджає чоловік профспілчанки. Він тисне на сигнал автомобіля. Вона опирається хвилину або дві, але зрештою залишає колег та йде додому зі своїм чоловіком.

Третя дія

Вдома. Вона піклується про свого чоловіка, який готується до свого відпочинку після роботи, і тому його не можна турбувати жодними домашніми клопотами. Вона купує дитину, яка грається та постійно потребує уваги. Сцена закінчується на цій ноті: ця жінка є рабинею своєї родини.

Форум

Багато жінок узяли участь у форумі, замінюючи головну героїню та намагаючись подолати пригноблення. Водночас, банківські колежанки жінки також перетворилися на гнобительок та змушували її підкоритися своєму чоловікові. І хоча вона все одно хотіла продовжувати виконувати свою роботу — незважаючи на чоловіка, незважаючи на колег — її керівник фактично викидає її з роботи. Це тривало до того часу, поки одна із глядачок не запропонувала найкращу з можливих форм опору — просто не впускати чоловіка додому! На цьому актор, що грав чоловіка, здався, але його замінили інші глядачі-актори, які застосовували інші форми тиску: телефонні дзвінки, емоційний шантаж, брехню тощо.

Під час сцени в будинку сталася цікава річ: глядачка-акторка у ролі профспілчанки була настільки занурена в роботу, що не звертала уваги на доньку або чоловіка. Маленька донька у ванні, яка до цього кричала: «Мамо, мамо, мамо...», тепер почала кричати: «Тату, тату, тату...» — і цього разу саме чоловік зрештою повинен був поратися з дитиною та робити хатні справи!

4. ПОВЕРНЕННЯ ДО РОБОТИ У «CRÉDIT LYONNAIS»

У той самий день та для тієї самої аудиторії ми показували іншу п'єсу, яка ілюструвала повернення на роботу після страйку. Сцена була зосереджена довкола образу штрейкбрехера. У версії, яку грали актори, ця людина була абсолютно ізолювана: ніхто не хотів із ним розмовляти, всі поводилися з ним жорстоко.

Коли почався форум, нас вразили дві речі. Перш за все, глядачі-актори, які насправді працювали в цьому банку, відхилили наше бачення. Вони направили сцену в цілком іншому напрямку, показуючи нам, що те, що ми подавали як «банк», насправді більш схоже на поштове відділення.

По-друге, глядачі-актори відразу зробили все зовсім не так, як робили ми: замість того, щоб відвертатися від штрейкбрехера та ізолювати його, вони, навпаки, перепробували всі способи переконати його приєднатися до інших та зайняти позицію колективної відповідальності.

5. АТОМНА ЕЛЕКТРОСТАНЦІЯ

У Швеції в 1978 році дуже гостро стояло питання ядерної енергетики та будівництва електростанцій. Деякі люди навіть говорили, що головною причиною вбивства прем'єр-міністра Улофа Пальме було те, що він підтвердив, що збирається вести політику, спрямовану на розвиток ядерної енергетики. Його опоненти говорили, що вони йтимуть у протилежному напрямку, але в результаті вони робили те саме...

Перша дія

Єва сидить на роботі, у своєму офісі. Сцена демонструє друзів, начальника, повсякденні проблеми, процес пошуку нових проектів для реалізації — щоденну рутину важкого життя.

Друга дія

Єва вдома: її чоловік — без роботи, її доньки — марнотратки, їм потрібні гроші. До неї приходять подруга, і вони разом виходять. Вони йдуть прямо на демонстрацію проти будівництва атомних електростанцій.

Третя дія

Знову в офісі. Заходить начальник у дуже гарному настрої: прийнято новий проект! Всі раді почути цю новину! П'ється шампанське! Радість безмежна... до того моменту, доки бос не пояснює, що це за проект — розробка охолоджувальної системи для атомної електростанції. Єва розривається: їй необхідна робота, вона хоче підтримати своїх колег, але ця ситуація ставить перед нею моральну дилему. Вона озвучує всі причини, які може навести, аби не брати участь у цьому новому проекті, а її колеги пропонують протилежні аргументи. Зрештою Єва здається та приймає цю роботу!

Форум

У цій постановці було зрозуміло, що протагоністці доведеться припуститися «помилки» та не бути «героїнею». Глядачі мало не плакали, коли Єва здалася. І це

призвело до надзвичайного посилення боротьби — гри акторів-гнобителів проти глядачів-пригноблених — коли настав час шукати причин, чому Єва має сказати «ні». Кожного разу, коли глядач-актор здавався та визнавав свою поразку, сцена швидко знову ставала на шлях, у кінці якого Єва каже «так». Пристрасті у залі загострювалися знову, доки хтось не промовляв: «Стоп!»; тоді сцена зупинялася і новий глядач-актор випробовував нове рішення починаючи з першої дії, з другої або навіть із третьої. Все було проаналізовано: безробіття чоловіка, схильність дочок до споживання, нерішучість Єви. Часом аналіз був суто «психологічним», і тоді хтось іще з глядачів виходив та намагався показати політичну сторону проблеми. Чи повинні ми підтримувати атомні електростанції, чи бути проти них? Чи може хтось бути проти наукового прогресу? Чи можна застосовувати слово «прогрес» до науки, якщо йдеться про відкриття атомної зброї?

А щодо питання про утилізацію ядерних відходів: звичайно, їх можна належно утилізувати в соціальній системі, де центральною цінністю є людина, а не мотиви прибутковості.

Я вже двічі мав можливість взяти участь у таких постановках. Перший раз це було у США, де була створена аналогічна постановка про мешканців міста, яке виробляло напалм, що використовувався у В'єтнамі. Наприкінці в американському випадку мешканці прийняли фабрику, дійшовши висновку, що її закриття економічно згубне. Згубне для кого? Вдруге це було в Лісабоні, знову така сама модель: там був нафтопереробний завод, який викликав помітне почастишання випадків раку легенів... але він був важливим для економіки. У цьому випадку мешканці знову поступилися та погодилися жити у забрудненому місці — замість того, щоб жити без роботи.

У цьому прикладі функція форум-театру досить зрозуміла: це інший бік п'єси «Ворог народу» Ібсена, головний герой якої, Стокман, зіткнувся з такою самою ситуацією, однак повів себе героїчно.

Хто саме тут поводить себе героїчно? Персонаж, вигадка. Те, чого хочу я — це щоб глядачі-актори поводити себе героїчно, а не персонажі. Я гадаю, це цілком зрозуміло: якщо Стокман є героєм та воліє залишитися на самоті, не йдучи на компроміс із власними моральними принципами, це може бути прикладом. Але це катарсис: Стокман має героїчну поведінку та вимагає від мене, щоб я симпатизував його героїчній поведінці. Він позбавляє мене мого бажання також поводитися як герой.

У форум-театрі працює інший механізм. Персонаж здається, а до мене звертаються, щоб я виправив ситуацію, показав йому можливий вихід, виправив його вчинок. І роблячи це у межах п'єси, я готую себе до такої самої поведінки і у реальності. Я стикаюся віч-на-віч із вигаданою реальністю. Я знайомлюся з тими труднощами, з якими мені доведеться зіткнутися у майбутньому — страхом безробіття, аргументами моїх колег тощо — і якщо я зможу впоратися зі всім цим у форум-театрі, я буду більш підготовленим подолати ці перешкоди в реальному житті, коли вони виникнуть. У форум-театрі немає катарсису⁴³ — форум-театр створює стимулятори для нашого бажання змінити світ.

⁴³ Щоб ознайомитися з найбільш недавнім коментарем про катарсис у театрі пригноблених, дивіться *The Rainbow of Desire*, стор. 70–3.

Усі ці форми театру пригноблених розвинулися у відповідь на конкретні політичні ситуації. Коли у 1971 році бразильська диктатура заборонила людям створювати народний театр, ми почали працювати над технікою «газетного театру»⁴⁴, яка є досить простою та доступною для людей, щоб вони самі могли створювати власний театр. В Аргентині, перед останніми виборами (в 1973 році), коли загальний рівень репресій знизився (але вони не зникли цілком), ми почали практикувати невидимий театр у потягах та ресторанах, у чергах в магазини, на ринках. Коли певні події почали відбуватися у Перу, ми почали працювати над різними формами форум-театру, щоб глядачі-актори повною мірою брали на себе функції головного героя, яким вони насправді і були в той час. Ми думали, що у найближчому майбутньому народ відіграватиме важливу роль. Це було у 1973 році.

⁴⁴ Щоб дізнатися більше про «газетний театр», дивіться *The Theatre of the Oppressed*, стор. 143.

5. ФОРУМ-ТЕАТР: СУМНІВИ ТА ПЕВНОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ НОВОГО МЕТОДУ РЕПЕТИЦІЇ ТА РОЗРОБКА МОДЕЛІ ФОРУМ-ТЕАТРУ

Форум-театр усе ще перебуває на етапі зародження, і потрібно ще багато досліджень та експериментів, перш ніж ця нова форма досягне своєї повної зрілості. Зараз ми досі перебуваємо на стадії вивчення, на стадії пошуку та відкриття нових способів роботи.

Особливо це стосується самого показу вистав форум-театру. Як я вже казав, у Латинській Америці я жодного разу не брав участь у показі, який був би відкритим для широкої публіки. До мого європейського досвіду всі постановки форум-театру були організовані для груп людей одного соціального походження, які мали спільний інтерес вирішити якусь відносно нагальну проблему. Досвід у Латинській Америці привів мене до створення моделі, ідеальної для Латинської Америки чи принаймні для тих конкретних експериментів, у яких я брав участь. Розвиток форум-театру в різних напрямках у Європі неминуче тягнув за собою перегляд усіх форм, структур, технік, методів та процесів такого роду театру. Все знову стоїть під питанням.

Єдине, що не підлягає перегляду, — це наріжні принципи театру пригноблених, тому що вони визначають форум-театр як театр пригноблених: його намір перетворити глядача на головного героя театральної дії та, шляхом цього перетворення, спробувати змінити суспільство, а не задовольнятися лише його інтерпретацією.

І тепер, у світлі всіх цих свіжих обговорень та нових експериментів навколо розмаїття форм та проявів форум-театру, скільки з'являється сумнівів та скільки певностей? Дозвольте запропонувати декілька засадничих питань, над якими нам корисно було б поміркувати.

ДВАДЦЯТЬ ЗАСАДНИЧИХ ПИТАНЬ

1. ПРИГНОБЛЕННЯ АБО АГРЕСІЯ?

Уявімо собі таку ситуацію: людина в газовій камері. Вона має лише декілька хвилин перед своєю смертю. Виконавець вироку відкриває ампулу з ціанідом. В іншому місці — зв'язана людина, з зав'язаними очима, а перед нею — розстрільна команда. За кілька секунд офіцер дасть команду: «Вогонь!»

Чи можна створити сцени форум-театру, які починалися б із таких сюжетів? Чи може глядач-актор крикнути «Стоп» та замінити головного героя, щоб спробувати знайти рішення? Я думаю, ні.

Звичайно, це крайні випадки. Але групи часто готують сцени, засновані на подібних ситуаціях, з таким ступенем розвитку сюжету, що можливі рішення обмежені чи взагалі не існують, і вже нічого не можна зробити. В таких випадках, коли глядачі-актори почуваються роззброєними при зіткненні з моделлю, ефект буде негативним у всіх сенсах. Це — фатальність чи неможливість! А наша мета у форум-театрі — знайти просвіт, відшукати шляхи до звільнення,

а не загнати людей до глухого куту відчаю.

Наприклад, я пригадую сцену форум-театру, у якій дівчину зґвалтували у метро опівночі чотири озброєні особи, коли вона чекала сама на безлюдній платформі. Очевидно, що у цьому випадку, крім фізичної самооборони, у дівчини було мало варіантів дії. І всі втручання глядачів-акторів підкреслювали неадекватність моделі, в якій єдиною реальною перспективою була неминуча катастрофа. Я пригадую також іншу модель, коли жінку бив її чоловік, вдома та без жодного свідка. Або випадок, коли чоловіка схопили три озброєні поліцейські на вулиці.

У всіх цих ситуаціях нема нічого або майже нічого, що можна було б зробити, аби привести п'єсу до іншого закінчення. Дівчина може побігти та покликати чергового по станції. Жінка може кричати. Чоловік може кликати на допомогу. І що? Ці історії — про фізичну агресію, чисто фізичну агресію, і тому будь-які рішення можуть бути тільки у фізичній площині. Іншими словами якби ці три людини вивчили карате чи джиу-джитсу, тоді, звичайно, вони могли би подолати пригноблення.

Подібні випадки не можна застосовувати у постановках форум-театру, тому що вони представляють не пригноблення, проти якого можна боротися, а агресію, від якої неможливо ухилитися.

Давайте визначимося з поняттями: ми використовуємо слово «агресія» для позначення останнього рівня пригноблення. «Пригноблення» — це не виключно фізичне явище, яке можна подолати у суто фізичній площині. Пригноблення дуже часто існує всередині нас; пригноблений все ще може звільнити себе. Жертви агресії, якщо вони фізично сильні, можуть відповісти тільки агресією, тобто є лише одна можливість, і все.

Отже, коли модель представляє собою агресію, у відповідь можна лише здатися, адже всі можливі варіанти дій залежать виключно від фізичної сили. Ще більш згубним є те, що це повністю демобілізує глядача. І в таких ситуаціях, на мою думку, найкраще буде повернутися назад, програти історію знову з більш раннього моменту, з тієї точки, коли пригноблений усе ще мав вибір між декількома рішеннями (перед тим, як сценарій почав рухатися у напрямку агресивної кінцівки).

Візьмімо, наприклад, дівчину, яка спустилася у метро сама: що вона могла би зробити до того моменту, коли опинилася сама на платформі? Чому вона була сама? Чи не могла б вона чекати приходу потяга поруч із черговим по станції (якщо він там був)? Чи не могла вона наполягти на тому, аби її провів друг? Або чому вона не купила один із тих балончиків зі слезозогінним газом, які можна носити у сумці? Або навіть чому вона не лишилася на ніч у своєї подруги?⁴⁵

Так само й жінка, на яку нападав її чоловік, яка фізично не здатна захистити себе — чому вона не пішла від нього раніше? Чому вона залишилася вдома того вечора? Чому вона нікому не зателефонувала?

⁴⁵ Важливо наголосити що, говорячи це, театр пригноблених в жодному разі не виправдовує суспільство, в якому необхідні такі запобіжні заходи — якби такий сценарій було зіграно у форум-театрі, без сумніву, були б інтервенції, які б наполягали скоріше на зміні такого стану справ, ніж на способах вижити за нього. Але форум-театр є також і прагматичним, тобто якщо ми живемо в такій реальності, то, можливо, є способи жити і більш безпечно. - Е.Дж.

А щодо чоловіка, якого затримала поліція — яких тактичних помилок він припустився? Що призвело до того, що його захопили зненацька? Яких запобіжних заходів він міг ужити?

Загалом, якщо нічого неможливо зробити, якщо ситуація зайшла у глухий кут, аудиторії залишається тільки бути свідками трагедії. Польський режисер Гротовський якось сказав, що глядачі мають бути свідками події, і у якості прикладу навівав сцену, яка справила на нього велике враження: це був фільм, у якому буддійський чернець у В'єтнамі приніс себе в жертву шляхом самоспалення. Тріск полум'я зливався зі смертельним хрипом його подиху. Дуже потужний образ, який цілком доречний у театрі, де глядач є свідком. Але в театрі пригноблених глядач аж ніяк не є просто свідком, він є — або має зробити все можливе, аби стати — головною дієвою особою драматичної дії. Отже цей образ ченця, приреченого на смерть, образ людини, яку не можна врятувати, є непридатним для використання, а сцена сама по собі не призводить до реальних дій, які є метою всіх форм театру пригноблених.

Щоб зробити гарну постановку форум-театру зі сцени з ченцем, треба було б показати момент, коли ченець уже облив себе бензином, але досі тримає в руках-коробку із сірниками, і сірник іще не запалений. В цей ключовий момент, коли процес іще не запущено, можна зробити чудовий форум. Але коли тіло вже горить, більше нічого не можна зробити.

Я також пригадую книгу єврейського лікаря, який описував звірства нацистів та дедалі більші обмеження, накладені на євреїв. Перше — носіння зірки Давида: чому б і ні, казав дехто з них, якщо ми пишаємося цим? Коли було накладено заборону займатися такими професіями як лікар та юрист: чому б і ні, сказали вони, якщо ми можемо виконувати іншу роботу і, поступившись у цьому питанні, заспокоїмо нашого ворога? Потім — обов'язок жити разом у гетто: чому б і ні? — і зрештою транспортування до концентраційних таборів і смерть. У жодній частині книги лікар не виправдовував нацистів, що були катами його народу. Однак він, як єврей, спитав себе: у газовій камері ми вже нічого не могли зробити, але чи не могли б ми зробити щось до того? Це цілком прийнятна тема для форум-театру: чи можливо було зробити щось до того, як усе зайшло так далеко? Хто міг це зробити? Чому цього ніхто не зробив? Якщо така сама історія повториться знову, що можна буде вдіяти? (Звичайно, багато євреїв вдавалися до рішучих дій, коли вони усвідомлювали, у якій загрозі опинилися, — дій у діапазоні від еміграції до збройного опору — хоча це й часто ігнорують історики, які описують той період.)

Мій висновок такий: форум-театр можливий, коли існують альтернативи. У протилежному випадку він перетворюється на фаталістичний театр.

2. СТИЛЬ МОДЕЛІ

Коли центральна проблема є конкретною, модель, як правило, тяжіє до вибіркового реалізму. Я б навіть сказав, що більшість вистав форуму, які я бачив, були створені саме в такому стилі. Але це абсолютно не обов'язково.

Найважливіше, до чого треба прагнути понад усе, — це щоб форум-театр був гарним театром, щоб модель сама по собі пропонувала джерело естетичного задоволення. Перед тим, як починається частина з «форумом», вистава сама по собі має бути придатною для перегляду та гарно сконструйованою.

Особисто я віддаю перевагу тому, щоб модель була створена за допомогою різноманітних інструментів театру образів, особливо тих послідовностей технік, які закінчуються створенням «ритуалу», що конкретизує тему, над якою йде робота. Це може бути багатий ритуал, театральний та стимулюючий: наприклад, ритуал святкування дня народження мами, що був описаний вище (стор. 136-137). Тут є «можливі» театральні елементи, які можуть допомогти «матеріалізувати» та «візуалізувати» стосунки між персонажами.

Інші ж ритуали, навпаки, можуть не мати нічого спільного з театральністю чи зі стимуляцією. Найбільшою небезпекою погано підготовленої постановки є те, що вона може спокушати аудиторію до розмовної участі, до вербальної дискусії про можливі рішення, замість того, щоб робити це у формі театру. У таких випадках, на мій погляд, краще не намагатися поставити або використати «ритуал» у його буквальній формі, а, використовуючи інші техніки театру образів, знайти ті образи, які — хай якими вони будуть символічними чи сюрреалістичними — зможуть конкретизувати тему у театральній формі, водночас збагативши її.

Наведу в якості прикладу використання такого підходу виставу, яку створили вчителі французької мови під час свого щорічного конгресу (у Страсбурзі в 1979 році), режисерами якої були Рішар Моно та Жан-П'єр Рингер. У цій п'єсі була сцена, яка зображала державну інспекцію вчителів. Однак у театральному сенсі ритуальний елемент цієї перевірки був бідним. Дві людини сиділи поруч за одним столом. І що зробили вчителі? Вони залишилися вірними тексту, який зазвичай використовують у таких випадках, але сценічні дії, які вони виконували, відображали ритуал сповіді. Учитель ставав на коліна перед духівником. Мета цього була не тільки в тому, аби надати сцені присмаку театру, але й у тому, щоб підкреслити одну з основних характеристик інспекції — її «сповідувальний» аспект, схожість між відносинами вчителя з інспектором та віруючого з духівником. Інспектор-духівник має владу звільнити чи засудити вчителя-віруючого. Це те, що ми називаємо «екстрапольованим ритуалом».

У тій самій виставі ще один ритуал теж відбувався за столом — виставлення оцінок. Цю сцену також продемонстрували у символічній манері, у формі піраміди з директором на верхівці, під ним — учитель математики (що займав найвищу сходинку в ієрархії), ще нижче — по суті, на самому дні, у даному випадку під столом — усі інші вчителі, які хором повторювали оцінки та критичні зауваження, які видавав учитель математики. Це те, що ми називаємо «метафоричним ритуалом».

На мою думку, стиль майже не має значення: треба використовувати стиль, який найбільше відповідає змісту. Можливі три форми ритуалів: 1) реалістичний ритуал; 2) екстрапольований ритуал; 3) метафоричний ритуал. Попереднє зауваження стосується і постановки, і я б навіть сказав те саме про драматургію, але це приведе нас до іншої теми: «Чи може постановка форум-театру бути «чеховською»?»

Під час одного з тренінгових курсів група вчителів запропонувала сцену, яка на перший погляд мала обмежений театральний потенціал. Молода жінка-медсестра сперечається з чотирма своїми колегами, шукаючи підтримки у відстоюванні прав медсестер проти керівництва. Одна за одною вони відмовлялися, посилаючись на різні причини. Перша — тому що вона бажала зберегти свою репутацію та не втручатися у сварки; друга — тому що для неї бути медсестрою —

це майже релігія; третя — через страх, що, відстоюючи свої права, вона втратить роботу; четверта — тому що «профспілка те, профспілка це», «профспілка» — це єдине слово, яке вона знала.

Під час постановки цієї сцени актори обрали символічну репрезентацію: акторка 1 вдягнула мішок собі на голову та сховалася у найтемнішому куточку кімнати; акторка 2 одягнулася як черниця; акторка 3 зайняла себе тим, що почала шкрябати підлогу; акторка 4 закрила вуха, щоб нічого не чути. У наступній сцені голова лікарні сидить у кріслі, що стоїть на величезному столі, а два секретарі захищають його від молодшої медсестри, яка благає, стоячи на колінах. Створені образи містили значення, які всі добре зрозуміли під час дискусії, у форумі.

3. ЧИ МУСЯТЬ ПРОБЛЕМИ БУТИ НАГАЛЬНИМИ? ЧИ МАЮТЬ ВОНИ БУТИ ПРОСТИМИ АБО СКЛАДНИМИ?

Одного дня одна з моїх учениць у Сенз'єрі запропонувала зробити постановку форум-театру на основі її ситуації, її проблем. Вона, за її словами, втомилася від конкретних, нагальних проблем під час форумів: зарплата, страйки, пригноблені жінки, робота на фабриці, темпи виробництва тощо. Вона запропонувала свою проблему. Вона була молода й жила сама у величезній квартирі. Її розведені батьки, які обоє вже були у нових шлюбах, мешкали у власних квартирах. У певному сенсі вона хотіла відновити родину. Вона запросила деяких своїх друзів жити з нею. Вони погодилися: пара, один хлопець і ще одна дівчина. Але її друзі не виконували необхідних функцій батька та матері. Коли вона хотіла, аби вони були з нею, їх не було; коли вона хотіла побути сама, вони, навпаки, були з нею.

Нарешті вона захотіла вийти заміж, аби створити власний «сімейний дім», і серйозно обмірковувала моногамію... Водночас її приваблював її теперішній полігамний статус. Вона мала суперечливі бажання, вона хотіла всього одночасно.

Ми не ставили цей форум, адже впродовж свого життя вона хотіла всього і водночас не хотіла...

Через деякий час я запропонував цю тему іншій групі. Я маю сказати, що у процесі постановки я вивчив дуже багато про сучасну паризьку молодь. Але я також маю сказати, що у цьому випадку брак точності в моделі призвів до браку точності у форумі. Модель не дуже гарно висвітлювала проблеми та пригноблення, і форум не зайшов дуже далеко, хоча у театральному плані постановка була дуже жвава.

Це відкрита територія. Коли проблема зрозуміла, конкретна, нагальна — логічно, що дискусія має привести до рішень, які так само зрозумілі, конкретні та нагальні. Розмита тема призведе до розмитості, на мою думку.

Цілком можливо, що, навпаки, брак точності може бути лише уявним, і форум може бути корисним для того, щоб проаналізувати ситуацію без синтезування можливих рішень.

4. ЧИ ОБОВ'ЯЗКОВО ПОТРІБНО ЗНАЙТИ РІШЕННЯ?

Я впевнений, що важливішою є добра дискусія, ніж добре рішення, тому що, на мою думку, те, що підбурює глядачів-акторів долучитися до гри, —

це дискусія, а не рішення, яке може бути знайдене, а може і не бути.

Навіть якщо вдасться дійти до рішення, воно може бути вдалим для людини, яка його запропонувала, або хорошим у рамках цієї розмови, але не обов'язково корисним або придатним для всіх учасників форуму.

Звичайно, майже кожен навчається чогось корисного у дискусії під час форуму. Я пригадую, наприклад, виставу про силу медичної професії. Хворого, жертву автотатастрофи, доставили до лікарні, де він пройшов через цілу низку перешкод, аби лише дізнатися, що саме з ним не так. Із кімнати у кімнату, від операційного столу до операційного столу, він проходив безліч обстежень та аналізів, був змушений приймати різні таблетки та терпіти ін'єкції з різними субстанціями, але ніхто не говорив йому навіщо.

Глядачі-актори випробували на сцені безліч аргументів, аби отримати інформацію, змусити дати пояснення, доки не з'явилася жінка, яка, за щасливим збігом обставин, була медсестрою. Прийнявши на себе роль головної дійової особи, вона попросила підписану форму відмови. Вона розповіла нам, що у французьких лікарнях закон дозволяє пацієнтам, незалежно від їхнього стану здоров'я, залишати лікарню, якщо вони підпишуть документ, згідно з яким вони беруть на себе відповідальність за себе та знімають відповідальність із лікарні та лікарів.

Тобто це була корисна інформація, яку ані ми, ані глядачі не знали. І це корисно знати на майбутнє. Але ще до того, як ми дізналися про цей факт, ми всі активно брали участь у пошуку рішень, аргументів, кроків, які можна зробити, якщо колись складеться така ситуація.

Суперечки, конфлікт ідей, діалектика, аргументи та контраргументи — все це стимулює, збуджує, збагачує, готує глядача до дій у реальному житті. Отже, коли модель не є нагальною, тобто коли не йдеться про необхідність діяти в реальному житті негайно після закінчення постановки, пошук рішення не є першочерговим завданням.

Деколи форум може мати функцію «попереднього перегляду» рішення, яке буде випробувано після завершення показу. Візьмімо, наприклад, випадок форуму, метою якого було сформувані групу мешканців району, аби направити делегацію та зареєструвати скаргу у мерії або вимагати реалізації того чи іншого права. В цьому випадку метою процесу є не просто стимуляція автономної діяльності, а скоріше розробка конкретного, детального плану кампанії, стратегії та тактики для неминучих дій. Хто буде говорити? Які аргументи вони будуть висувати? Що вони можуть очікувати від іншої сторони? Тобто в цьому випадку абсолютно необхідно не тільки прийти до рішення, але й створити конкретний план дій, який буде реалізований.

5. ЧИ ПОТРІБНО ЗОБРАЖУВАТИ МОДЕЛЬ МАЙБУТНІХ ДІЙ?

Я вважаю, що у попередньому випадку необхідно було зображувати модель майбутніх дій, адже ці дії будуть відтворені в реальному житті у найближчому майбутньому. Такий вид зображення може слугувати генеральною репетицією реальних дій.

Я також вірю, що у постановці форум-театру така репрезентація може допомогти стисло виразити результати самого форуму. Під час дебатів частина інформа-

ції не залишається у пам'яті аудиторії. Репрезентація може допомогти узагальнити дискусію.

Тим не менш, слід ужити деяких запобіжних заходів. Якщо модель майбутніх дій підходить для всіх присутніх, така репрезентація буде служити свіжим та остаточним стимулом для реальних дій. У протилежному випадку є ризик створення «євангелістської» моделі, що пропонує дії, які неможливо втілити на практиці. Треба вжити запобіжних заходів, аби уникнути цієї небезпеки.

6. МОДЕЛЬ ЧИ АНТИМОДЕЛЬ? ПОМИЛКА ЧИ СУМНІВ?

Певний час я думав, що, мабуть, значення слова «модель» вже містить натяк на шлях, яким треба йти. Потім, після використання терміну «антимодель» протягом деякого часу, я повернувся до терміну «модель», бо я переконаний, що модель треба тільки обговорювати, але їй не треба слідувати.

Існує ще одне слово, яке може в деяких випадках впливати на аудиторію або маніпулювати нею (тоді як бажаний ефект є абсолютно протилежним) — слово «помилка». Якщо ми говоримо глядачам-акторам, що головний герой у нашій антимоделі припустився помилки, це означає, що ми думаємо, ніби головний герой використав неправильний підхід. Однак це мають визначити глядачі-актори, а не ми. Отже, правильний спосіб виразити це — сказати, що в моделі чи антимоделі ми маємо сумніви щодо того, як повівся пригноблений головний герой.

7. ПОВЕДІНКА ДЖОКЕРА

Упродовж двотижневого з'їзду театру пригноблених у 1979 році (La Quinzaine du Théâtre de l'Opprimé au Théâtre Présent) ми мали можливість спостерігати за роботою щонайменше десяти Джокерів. Кожен із них мав власну індивідуальність та по-іншому поведився перед аудиторією. Тим не менш, за нашими спостереженнями, можна зробити висновок, що деякі правила для Джокерів є майже обов'язковими.

1. Джокери повинні уникати всіх дій, які можуть маніпулювати аудиторією або впливати на неї. Вони не повинні робити неочевидні висновки. Вони завжди повинні відкривати можливі висновки для обговорення, висловлюючи їх скоріше у формі запитання, ніж у формі ствердження, таким чином, аби аудиторія могла відповісти «так» чи «ні», «ми сказали це, а не те», замість того, щоб чути особисту інтерпретацію подій від Джокера.

2. Джокери самостійно нічого не вирішують. Вони озвучують правила гри, але з самого початку повністю приймають той факт, що група може їх змінити, якщо це виявиться необхідним для вивчення запропонованої теми.

3. Джокер повинен постійно породжувати сумніви в аудиторії, аби саме глядачі приймали рішення. Чи спрацює це конкретне рішення? Чи це правильно, чи ні?

І цей принцип стосується передусім втручань глядачів-акторів. Часто глядач каже «Стоп!» ще до закінчення інтервенції попереднього глядача-актора. В такому випадку Джокер має тактовно переконати цього нового глядача-актора проявити терпіння, але водночас він має спробувати відчути, чого хоче аудиторія: можливо, вони вже зрозуміли мету попереднього втручання та хочуть рухатися далі. Інша делікатна ситуація, яку Джокер повинен вміти обговорювати з гляда-

чами, стосується оцінки того, чи переміг головний герой. Якщо глядач-актор, що зробив інтервенцію, переміг (і тільки в цьому випадку), будь-хто може замінювати гнобителів. Але, знову ж таки, це рішення приймають глядачі.

4. Джокери повинні стежити за всіма «магічними» рішеннями. Вони можуть перервати дії глядача-актора у ролі головного героя, якщо вважають його дії магічними, але не стверджувати, що вони магічні, а спитати про це в аудиторії.

Ще один спогад: ми робили постановку форум-театру для об'єднання адвокатів. У певний момент глядач-актор (суддя) вийшов на сцену з наміром зірвати суд та «знищити» справу обвинуваченого, якого спіймали на гарячому. Оскільки я був Джокером, я перервав сцену криком: «Стоп! Це магія!» Але аудиторія, яка складалася з самих суддів та адвокатів, миттєво заперечила: ні, це не магія, вони й самі вірили у це, для них це було єдиним рішенням, тим більше, що буквально те саме вони зробили за два чи три тижні до цього за аналогічних обставин у паризькому суді. Для мене це було магією, тоді як для них — і всі вони були особисто задіяні — це було реальністю, це було можливим. Я миттєво відійшов та дозволив продовжувати сцену.

Деколи запропоновані рішення перебувають на протилежному від магії краї спектру — вони є непридатними. В таких випадках Джокер має спробувати підштовхнути глядачів шукати більш активні рішення. Магічне рішення — це шахрайство, але непридатне рішення демобілізує.

Тим не менш, ми повинні взяти до уваги той факт, що коли аудиторія стверджує, що якесь рішення не є магією, що це рішення можливе, таке ствердження є початком процесу самомотивації для глядача-актора, це стимул до реальних дій.

5. Фізична позиція Джокера дуже важлива. Деякі Джокери схильні змішуватися з аудиторією, сидіти серед глядачів-акторів — і це може повністю демобілізувати. Інші поводитися так, що їхні власні сумніви, нерішучість або боязкість стають помітними для інших. Однак усе, що відбувається на сцені — тобто всі образи, створені тілами або предметами — має значення. Якщо Джокер на сцені втомлений чи засмучений, він чи вона буде передавати свій втомлений або дезорієнтований образ аудиторії. Але будьте обережні: бути динамічним не значить шукати способів вплинути на результат.

6. Нарешті, як я вже казав, Джокер має бути Сократом — діалектично та за допомогою питань і сумнівів він чи вона має допомогти глядачам зібратися з думками та приготуватися до дій. Маєвтика: Джокер — це свого роду акушерка. Але це маєвтика тіла та духу, не просто розумова маєвтика. Джокер має сприяти народженню всіх ідей, усіх дій. Ідучи далі, ніж Сократ, який ставив питання, що передбачає відповіді, й таким чином обмежував поле для дискусії, форум-театр ставить питання так, що відповідями на них мають бути нові запитання: про що ви хочете поговорити? Ми намагаємося уникнути будь-яких форм маніпуляції учасниками.

8. ТЕАТРАЛЬНІСТЬ АБО РЕФЛЕКСІЯ?

Окрім поведінки Джокера, важливим є хід самого заходу. Взагалі, чи повинна вистава форум-театру схилитися до театральності? Чи треба намагатися створити хорошу театральну подію навіть після демонстрації моделі, чи треба, навпаки, мати на меті стимуляцію рефлексії, суперечки, дії?

Я вважаю, що це залежить від цілей показу та від умов, у яких він відбувається. Це залежить від кількості учасників та конкретних обставин, таких як місце, тема, вид сцени тощо.

Зазвичай у театрі театральність майже неминуча. Я навіть пам'ятаю групу, яка запровадила елемент видовища у форум — наприклад, гонг, який, як у боксерському поєдинку, повідомляв про початок та кінець втручання глядачів-авторів. Інша група обмежувала тривалість кожного втручання, спонукаючи всіх швидко думати (а також аби досягнути драматичного ефекту ритму). Зрештою, я думаю, що присутність великої аудиторії — в Порту та Стокгольмі я проводив форуми для більш ніж 1000 глядачів, а в Сан-Аркангело-ді-Романья для 3000 глядачів — робить театральну природу вистави майже неминучою. У таких випадках, коли аудиторія дуже велика, найбільше ексгібіціоністів — глядачів-акторів, які піддаються спокусі перетворити виставу на бурлеск чи водевіль. Треба уникати таких перегинів... Але я досі вірю в силу форуму як стимулу та активатора, навіть у таких крайніх випадках.

Коли йдеться про меншу аудиторію, про більш умотивованих людей, рефлексія бере гору, та пошук рішень може бути більш плідним, особливо якщо з форуму випливатимуть реальні дії.

9. ПОСТАНОВКА

Дуже часто трупи, які займаються форум-театром, є групами бідняків з обмеженими економічними ресурсами. Зазвичай їхній реквізит складається зі столів, стільців і все. Це слід розглядати як збіг обставин, а не як свідомий вибір. В ідеалі реквізит має бути настільки обширним, наскільки це можливо, з урахуванням найдрібніших деталей та настільки складним, наскільки необхідно. Те саме стосується костюмів. Персонажі повинні бути впізнаваними за одягом, який вони носять, та предметами, які вони використовують. Дуже часто пригноблення відображається в одязі, у речах. Речі та одяг мають бути справжніми, навантаженими значенням, зрозумілими, стимулюючими. Чим більше приділено уваги естетиці показу, тим більше він буде стимулювати та тим більше глядачів візьмуть участь. Як чудово бачити, коли глядач-актор виходить на сцену та одягається для ролі перед тим, як почати грати! Глядач-актор відчувається більш захищеним, відчуває себе ще однією з дійових осіб (не перестаючи бути собою). Глядач у костюмі персонажа відчувається більш вільним, більш творчим.

Те саме стосується й інших елементів постановки. Зрештою, антимодель — це така сама частина театру, як і будь-яка інша вистава, з тією лише різницею, що вона не євангелічна, вона не несе повідомлень, не несе мудрих слів, а тільки сумніви та тривоги, які стимулюють рішення та дії з боку аудиторії, що зібралася. Тому, якщо є можливість використовувати музику, треба це робити; якщо хтось уміє танцювати, танцю має бути якомога більше! Якщо хтось уміє грати з кольорами, навіщо обмежувати себе тільки чорним і білим?

Є ще одна важлива річ — «блокування» — рухи на сцені. Кожен рух кожного актора є важливим. Дії на сцені та стиль гри актора разом наділяють кожен момент динамічними образами, які мають значення. Рух не може бути довільним, він повинен мати зміст. Відстань між двома людьми є важливою з точки зору ідей, які вона передає, це не лише питання сантиметрів та метрів.

У Ріо-де-Жанейро у постановці форум-театру був задіяний юнак, який любив му-

зику та танці. Однак на сцені він не танцював, і музики також не було чути. Те, що він любив музику та танці, не було передано глядачам-акторам в «естетичній» формі, а лише вербально. До того ж, це не було важливим елементом проблеми. Коли ж під час другого показу до моделі додалися музика та рухи, глядачі-актори були набагато більш умотивованими та брали участь із набагато більшим ентузіазмом.

10. ФУНКЦІЯ РОЗІГРІВУ

У всіх постановках форуму, в яких я брав участь, завжди був елемент «розігріву» глядачів-акторів. Але насправді функцією цих вправ є не тільки розігрів, але й створення «групи» з кількох людей, свого роду «спільноти» — якщо ми робимо щось разом, ми стаємо справжньою групою, а не просто скупченням людей.

Зазвичай це робиться в один із двох можливих способів.

1. Протягом десяти-п'ятнадцяти хвилин Джокер пояснює, що таке театр пригноблених, ділиться якимись спогадами про постановки форуму або невидимого театру та пояснює правила гри, яких треба дотримуватися.

Потім він пропонує кілька вправ, починаючи з найпростіших — тих, які найменше відштовхують, які викликають найменший опір. Наприклад, у Єгипті вправа з дотиками викликала потужний супротив, на відміну від випадку з суддями в Парижі! Це все залежить від культури, країни, регіону, моменту.

Після вправ ми переходимо до театру образів. На цьому етапі глядачі-актори починають працювати в площині естетики та пропонувати теми для образів самостійно. Нарешті, група презентує антимодель, і з цієї відправної точки починається форум.

2. У минулому я використовував та бачив, як інші використовують, другий, менш ефективний процес — відразу починати із вправ, з поясненням після них. У таких випадках я звертав увагу, що частина аудиторії почувається так, наче нею маніпулюють, і реагує негативно. Навпаки, коли пояснення йде спочатку, Джокер майже завжди залишається у виграші, отримуючи згоду глядачів та їхню довіру.

Але це не означає, що розігрів є абсолютно необхідним. Я переконаний, що він готує глядачів-акторів до дій. У будь-якому разі, те, що готує їх найкраще, — це, насправді, тема і сама п'єса. Випадок Het Trojaan Paard, бельгійської групи з Антверпена, є особливим. Вони показували ту саму постановку про жінку, яка була «лідеркою на роботі та рабинею вдома», в сотні міст у Бельгії та Голландії (група говорить фламандською), не роблячи навіть найменшого розігріву. Вони тільки пояснювали, що має відбутися. Але сама вистава викликала так багато спогадів та була такою захопливою, що всі глядачі-актори завжди хотіли взяти в ній участь.

11. ФУНКЦІЯ АКТОРА

Форум-театр потребує своєрідного стилю гри. У деяких африканських країнах люди оцінюють талант співака по тому, наскільки він може спокусити свою аудиторію співати разом із ним. Те саме має ставатися і з гарними акторами форум-театру. В їхній грі не має бути навіть найменшого натяку на нарцисизм, який так

часто трапляється у закритих театральних шоу. Тому що презентація антимоделі має, навпаки, принципово виражати сумнів: кожна дія має містити власне заперечення; кожна фраза має залишати можливість сказати зовсім протилежне тому, що було сказано; кожне «так» допускає уявне «ні» або «мабуть».

Протягом самого форуму актори мають бути якомога більш діалектичними. Коли вони займають контр-позицію проти глядача-актора у ролі головного героя, який намагається подолати пригноблення, вони повинні бути чесними та показати, що пригноблення не так легко перемогти. Вони повинні показати труднощі, з якими доведеться стикнутися, водночас тримаючись у манері, яка заохочує глядача-актора подолати пригноблення. Це означає, що, хоч вони і протистоять кожній фразі або дії, вони все ж повинні тим часом пробуджувати у глядачеві-акторові інші позиції та підходи. Перешкоджаючи спробі подолати пригноблення, вони повинні одночасно стимулювати глядача до досягнення його мети.

Якщо актор занадто жорсткий, це може відраджувати глядача-актора, або, що ще гірше, лякати його. Якщо актор занадто м'який та вразливий, без контраргументів та протидії, це може ввести глядача-актора в оману та змусити його повірити, що проблему, яка розглядається у п'єсі, набагато простіше вирішити, ніж він думав.

У Берліні, у Вищій школі мистецтв, під час форуму була показана історія юнака, який намагався переконати свою родину давати йому певну суму грошей щомісяця. Аби досягти цього, він мав пройти безліч ритуалів, сімейних розмов та зустрічей, дискусій про війну, про минуле, про членів родини, які зникли, тощо. Актори настільки захопилися, що кожен глядач-актор, який втручався, потрапляв під таку лавину аргументів, що скоро вся аудиторія кричала в унісон: «Стоп – це магія!», стверджуючи, що жодна родина не може так жахливо допікати людині.

Повторюю, актори повинні бути діалектичними, мають знати, як давати та брати, як стримувати та вести вперед, як бути креативними. Вони не повинні відчувати страх (який часто трапляється серед професійних акторів) втратити своє місце або опинитися осторонь. Великий чарівник — це людина, яка вміє не лише робити магію, але й може навчити когось своїх трюків. Великий футболіст не втратить свій статус, якщо навчить когось набивати м'яч обома ногами.

Ми вчимося, коли навчаємо інших. Педагогіка є транзитивною. Інакше це не педагогіка.

12. ПОВТОРЮВАНА СЦЕНА

Після того, як була показана антимодель та почалися дебати, часто стається так, що декілька глядачів-акторів один за одним хочуть подолати те саме пригноблення. Це означає, що та сама сцена повторюється декілька разів. Єдина річ, з якою треба бути обережними в цьому випадку — це не дозволити виставі (як би добре вона не була поставлена) стати монотонною. Отже, така порада: при кожному повторі актори мають прискорювати ритм, щоб уникнути показу точнісінько тієї самої сцени декілька разів, або більше, ніж необхідно. Надмірне повторювання може знизити інтерес, ентузіазм та творчість аудиторії.

13. МАКРОКОСМ ТА МІКРОКОСМ

У гарній постановці форум-театру актори мають бути налаштованими на одну

хвилю та бути готовими до будь-якої несподіванки. Може так статися, що рішення, якого прагне чи яке пропонує глядач-актор, може бути недосяжним у рамках «мікрокосму» антимоделі. Аби знайти рішення, треба шукати в іншому місці. Як?

У Турині молода пара шукала квартиру. Агент з нерухомості попросив у них документи, довідки про доходи, спитав їх про ресурси, які вони мають, і так далі. Тоді з'явився чоловік, який хотів зняти ту саму квартиру для періодичних зустрічей зі своєю коханкою. Він міг би піти в готель, але віддавав перевагу комфорту квартири. Агент, взявши до уваги економічне становище чоловіка, розсудив на його користь — замість того, аби запропонувати квартиру молодій парі, яка насправді цього потребувала. Яке рішення дозволило би парі отримати цю квартиру? Під час одного із втручань молоді люди увірвалися у «квартиру» та зайняли її. І яким був наступний крок агента? Виклик поліції.

Однак в антимоделі не було сцени з поліцією. Тож у відповідь на це втручання агент із нерухомості набрав телефонний номер, а один актор, що перебував поза сценою, негайно відповів — він перетворився на інспектора поліції. Інші актори разом із кількома глядачами-акторами відразу зімпровізували поліцейський відділок. Інспектор вирішив втрутитися, заарештувати пару та відправити їх у поліцейський відділок. Тоді юнак зателефонував своєму адвокату. У мікрокосмі антимоделі, звичайно, не було ніякого адвоката. Але це не проблема — один із акторів відповів, і знову за допомогою кількох глядачів-акторів з'явився адвокатський офіс. Тепер настала черга адвоката: він зателефонував батькам молодих людей. Актори та глядачі-актори імпровізували домівки, родини, батьків, дідусів та бабусь, дядьків та тіток, сусідів. За лічені хвилини вся кімната була задіяна у величезній сцені, в якій майже кожен мав роль.

Це демонструє, що антимодель показує тільки мікрокосм, але цей мікрокосм є частиною макрокосму цілого суспільства, яке ми вивчаємо. Ціле суспільство може бути задіяне та може увійти до постановки форум-театру, якими б не були масштаби антимоделі.

14. ЯК ЗАМІНИТИ ПЕРСОНАЖА, НЕ ПЕРЕТВОРЮЮЧИ ЙОГО НА КОГОСЬ ІНШОГО

Глядач-актор іноді може замінити актора та змінити персонажа так, що рішення стає цілковитою магією. Глядачі-актори мають дотримуватися «вихідних даних» проблеми.

Якщо глядач замінює актора та повністю наслідує поведінку персонажа в антимоделі, зрозуміло, що вона або він нічого суттєво не змінить у діях або ході подій. Однак також зрозуміло й те, що дещо має змінитися. Особистість замінює іншу особистість, глядач-актор замінює персонажа, людина замінює іншу людину. Щось змінюється. Що можна змінювати, а що — ні?

По-перше, не можна змінювати вихідні соціальні обставини проблеми. Не можна змінювати родинні зв'язки між персонажами, вік, економічне становище тощо — те, що обумовлює їхні дії. Якщо ці фактори будуть змінюватися, рішення будуть непридатними, тому що вони будуть застосовуватися в тих випадках, які не мають нічого спільного з випадком, показаним у антимоделі.

По-друге, не можна змінювати мотивацію персонажа. Наприклад, у Норрчепін -

зі одна антимодель демонструвала молоду робітницю, яка змушена була відмовитися від роботи, аби супроводжувати свого чоловіка на нове місце роботи в іншому місті. Її центральною мотивацією обрати такий напрям дій було бажання залишитися з чоловіком. Першою на сцену вийшла жінка-глядачка, і перше, що вона зробила, — це сказала, щоб чоловік ішов до біса. Очевидно, що вона змінювала важливі вихідні дані ситуації. Якби жінка в антимоделі ненавиділа свого чоловіка, його переїзд до іншого міста міг би бути рішенням, а не проблемою. Але вона кохала його.

Таким чином, змінювати можна характеристику мотивації: як зробити те, що хтось має зробити. Саме в цьому і є проблема.

15. ЩО ТАКЕ «ХОРОШЕ» ПРИГНОБЛЕННЯ?

Під час підготовки форуму нерідко можна почути, як група обговорює, що таке хороше чи погане пригноблення, яке пригноблення є важливим, а яке — незначним. Мені здається, що всі види пригноблення однаково важливі... для людей, які від них потерпають.

Завжди є хтось, хто страждає більше, ніж ми, але цей аргумент не повинен перешкоджати нам говорити про наше власне пригноблення, навіть якщо воно здається мінімальним у порівнянні з тим, від чого страждають, наприклад, камбоджійські біженці на кордоні з Таїландом чи беззбройні жертви озброєних груп солдатів або контрабандистів. Наше пригноблення нескінченно дрібне у порівнянні з пригнобленням недоторканих індусів, парій кастового суспільства. Але коли ми страждаємо, наше пригноблення достатньо сильно на нас тисне. Мета театру пригноблених — допомогти нам звільнитися.

Аналогічно, я вважаю, що не потрібно намагатися впорядкувати види пригноблення, розташовуючи їх один під одним.

Звичайно, деякі види пригноблення більш дикі, ніж інші. Звичайно, деякі види пригноблення зачіпають велику кількість людей із більшою жорстокістю, ніж інші. Але я вірю, що боротьба проти одного пригноблення нерозривно пов'язана з боротьбою проти всіх пригноблень, якими б другорядними вони не були.

Тож я впевнений, що нам не варто вибудовувати ієрархію різних типів страждань. Нам варто консультиватися з нашою аудиторією та використовувати всі види пригноблення для створення антимodelей форум-театру, якщо це пригноблення є справжнім пригнобленням, яке пережили учасники форуму, які повинні мати щире бажання звільнитися.

16. ХТО КОГО МОЖЕ ЗАМІНЮВАТИ?

Щоб форум-театр можна було вважати справжнім театром пригноблених, лише глядачі-актори, які потерпають від такого самого типу пригноблення, як і персонаж (ідентичного або аналогічного), можуть замінювати пригнобленого головного героя, аби знайти нові підходи або нові форми звільнення. Така спроба знайти рішення має значення не тільки в контексті п'єси: глядачі-актори (які так само пригноблені, як і протагоніст) будуть водночас тренуватися для самозахисту в реальному житті.

Якщо глядач-актор, який не пережив такого самого пригноблення, хоче заміни-

ти пригнобленого головного героя, ми одразу скочуємося до театру поради: одна людина показує іншій, що робити, — старий євангелістський театр.

Але є ще одна можливість, яка може бути зовсім іншою і водночас стимулювати. Наприклад, у Стокгольмі під час фестивалю «Содер» одна група показала на форумі антимодель про відносини між чоловіками та жінками. Я пам'ятаю, як молода дівчина сказала мені щось, що мене дуже здивувало:

— Я боюся сказати чоловікові, що він мені подобається.

— Чому? Тому що ти боїшся, що він може сказати, що ти не подобаєшся йому?

— Ні, все набагато складніше. Я боюся, що він може сказати, що я йому подобаюся.

— То в чому проблема?

— Все навіть складніше. Я боюся, що він може сказати «так», але у своєму серці він може цього не відчувати — що він скаже «так» тому, що не наважиться сказати «ні».

Як бачите, проблема була дуже непростою. В будь-якому разі, оскільки в мене немає звички ієрархізувати пригноблення, я без вагань прийняв ідею зробити форум-театр на цю тему. Показ відбувався на вулиці у п'ятницю — для тих, хто не знайомий зі Швецією, я поясню, що щоп'ятниці увечері після десятої половини населення цілковито п'яна! Це додало показу пікантності!

Перша сцена пройшла без проблем, друга — так само. Під час третьої сцени, яка містила цей самий діалог із нерішучою дівчиною, чоловік із аудиторії прокричав: «Стоп!» Ми думали, що він хоче замінити чоловіка, але він зайняв місце дівчини, щоб показати, як, на його погляд, дівчата повинні поводитися в таких ситуаціях. Я хотів було зупинити його — я був Джокером — але перш ніж це зробити, я, як завжди, порадився з аудиторією. Всі глядачі закричали, аби він продовжував. І чоловік — задоволений, як слон! — почав давати уроки хороших манер жінкам в аудиторії. Вони слухали та планували свою помсту. Тож коли він уже збирався піти зі сцени з перемогою, декілька жінок-глядачок одна за одною з криком «Стоп!» поспішили зайняти місце... персонажа — молодого чоловіка! І ось на сцені чоловік показує жінкам, як вони мають себе поводити, на його думку, а тим часом жінки грають роль чоловіка та показують чоловікам, як мають себе поводити вони.

Результат був надзвичайним, адже чоловіки та жінки, граючи ролі своїх «супротивників», показували у театральній формі (естетично, а не просто на словах), що вони думають один про одного. Вони намагалися виправити один одного, продемонструвати, що пригноблювало їх у поведінці їхнього співрозмовника. І варто сказати, що їхні виступи, з точки зору достовірності та досвіду, не були перебільшенням та ні на хвилинку не були схожими на карикатуру. Однак загалом слід триматися подалі від непригнобленої людини (яка дуже часто насправді є гнобителем, як у попередньому прикладі), яка претендує на право давати уроки або показувати тактику самим пригнобленим.

Цей епізод ще дечого навчив мене: театр пригноблених має свої правила, і їх треба дотримуватися. Але якщо раптом аудиторія в конкретний момент та через

конкретну причину вирішує змінити ці правила, тоді ви маєте їх змінити. Тим не менше, є тільки два правила, які театр пригноблених не може змінювати — це його фундаментальні принципи: глядачі-актори мусять бути головними дійовими особами драматичної дії, і ці глядачі-актори повинні готуватися стати головними дійовими особами власного життя. Це найважливіше.

Жуліан Боаль запитує: «У «Веселці бажань» ти пишеш, що кожен з нас має всередині себе як людини всіх святих та всіх дияволів, що в кожній людині є всі людські можливості. Як ти поясниш, що тільки глядачі-актори, які пережили таке саме пригноблення, можуть замінити пригнобленого головного героя, якщо кожен має в собі всі людські можливості?»

Я впевнений, що коли ми працюємо з конкретними ситуаціями, коли пригноблення чітко помітно в соціальних ситуаціях, як у випадку зі страйком, з перемовами щодо зарплатні, у сутичці з поліцією тощо, ми повинні бути пригнобленими тією самою формою гноблення, аби знати, що насправді безпечно зробити у конкретній ситуації, ми повинні точно розуміти всі обставини. Тим не менш, коли ми працюємо з менш конкретними видами пригноблення або коли ми використовуємо техніки театру образів — такі як, наприклад, «Карусель образів» — у таких випадках будь-хто може замінити будь-кого, тому що ми маємо справу з почуттями, суб'єктивним сприйняттям, неточностями.

17. ЯК МОЖНА ПРОВЕСТИ РЕПЕТИЦІЮ МОДЕЛІ⁴⁶

Модель, як і будь-яку іншу п'єсу, можна репетирувати по-різному. Однак я рекомендую метод, який, на мою думку, завжди давав найкращі результати, і який також успішно можна використовувати для «імпровізації» в рамках драматургічної постановки. Цей метод містить аналітичні вправи на мотивацію та стиль, які треба виконати, перш ніж братися за «синтетичні» репетиції, які поєднують усі ці частини в єдине ціле.

Створивши «заготовку» п'єси (або розпланувавши її повністю), актори повинні аналітично відрепетирувати той самий «текст» кілька разів. Таким чином, перша репетиція змушує їх «проаналізувати» — тобто «розділити, індивідуалізувати» — мотивації⁴⁷. Наприклад, «ненависть»: усі актори в усіх своїх сценах, у всіх ситуаціях, з якими вони стикаються, повинні думати виключно у ракурсі ненависті. Потім вони одразу повинні проаналізувати все з протилежної точки зору та провести репетицію, наприклад, з «любов'ю» в якості єдиної мотивації.

Ця репетиція ізольованої, очищеної мотивації перш за все повинна допомогти акторові віднайти нюанси, які, можливо, не були очевидними у тексті, та підняти їх на поверхню для того, щоб осмислити та відчувати їх. По-друге, у випадку «заготовки» п'єси (а не повністю готового сценарію) це допомагає актору віднайти слова та дії, які можна внести до остаточного тексту. І врешті-решт, це допомагає актору підготувати відповіді на майбутні інтервенції глядачів-акторів.

Коли будь-який актор розуміє або підозрює, що в його персонажі або в сцені певну емоцію або мотивацію недостатньо висвітлено, тоді треба провести аналітичну

⁴⁶ Дивіться вправу «Аналітична репетиція мотивації», стор. 195.

⁴⁷ Дивіться вправу «Аналітична репетиція мотивації», стор. 195.

репетицію такої емоції або мотивації. Наприклад, зіграти сцену з максимально можливою байдужістю, потім з максимально можливим занепокоєнням, потім з іронією, недовірою, страхом, сміливістю — в будь-якій манері, яка може допомогти акторам провести аналіз — зосередитися на єдиній емоції, єдиній мотивації у процесі поступового конструювання своїх персонажів та сцен, у яких вони задіяні.

Потім сцену можна прорепетирувати кілька разів зі штучними паузами⁴⁸, коли кожен актор чекає декілька секунд перед тим, як сказати свою репліку, і під час цих пауз намагається зосередитися на конфлікті, до якого він залучений. Можна також робити паузи для протилежної думки, під час яких кожен актор думає над протилежністю того, що він планує сказати. Або навіть німі репетиції, коли сценарій промовляється подумки, про себе, але не в голос.

Отже, це декілька вправ, які допомагають розвинути мотивацію. Те саме стосується питань стилю: текст слід репетирувати таким чином, аби показати всі його можливості, всі його прояви: у стилі ковбойського вестерну, як комедію, трагедію, цирк, оперу, німе кіно, фільм жахів тощо. Під час кожної репетиції актори можуть або відтворювати той самий наперед заданий сценарій, але щоразу в іншому стилі, або, якщо група починає з заготовки, актори можуть додавати нові репліки та нові дії, щоб зрештою дійти до остаточного сценарію.

Такі репетиції дуже корисні як спосіб озброїти акторів свого роду палітрою, яка містить усі можливі кольори їхнього персонажа: потроху, поступово вони замальовують контури персонажа. Цю останню частину процесу слід виконувати під час синтетичних репетицій, коли всі сценарії, всі дії, всі нові форми вираження, що були використані на сцені, вже задіяні у процесі.

А у 2001...

У 2001 році, коли театр пригноблених розвивався у Бразилії з шаленою швидкістю, ми винайшли просту систему підготовки моделі форум-театру. Ось вона:

1. Група обирає *тему*, центральну ідею, предмет обговорення. Для цієї мети група може розділитися на декілька підгруп.
2. Кожна підгрупа робить *образ теми* — загальний або абстрактний образ — і всі учасники коментують його.
3. Актори всередині образу за сигналом від режисера демонструють *логічний рух цього образу* — який рух кожен із персонажів образу ймовірно зробив би. Коментарі.
4. Маленька група вирішує, яку історію вона буде грати та *імпровізує* самостійно; для цього вони можуть використовувати такі техніки для репетицій як «Расьомон», «Образ на екрані» та інші. Потім вони повертаються до загальної групи та мають продемонструвати:
5. *Образ речей*: усе на сцені говорить. Ми можемо закрити свого рота, але не своє тіло: воно завжди буде говорити. На сцені ми завжди говоримо щось за допомогою

⁴⁸ Дивіться вправу «Штучна пауза», стор.196.

наших тіл, навіть якщо ми не хочемо нічого говорити. Те саме стосується предметів, речей на сцені. Колись я бачив національний фестиваль театру пригноблених, у якому брали участь люди з різних частин країни, з дуже різними проблемами, різними темами пригноблення, але всі групи використовували ті самі столи, які були у кімнаті, й ті самі стільці. Стільці та столи завжди говорили ті самі «репліки». Тепер я вважаю, що необхідно, аби група показала образ речей — що би не було на сцені, воно повинно мати значення, і ми ніколи не використовуємо на сцені ті самі предмети, які ми використовували поза сценою. Якщо нам потрібен телефон, то останнє, що ми маємо зробити, це добути справжній телефон: ми повинні вигадати, створити телефон — більший чи менший, ніж справжній телефон, зроблений з матеріалів, що дуже відрізняються від тих матеріалів, із яких зазвичай роблять телефони, щоб показати ідеологічний об'єкт, об'єкт, значення якого виказує, хто його використовує, для чого він його використовує, коли, як і чому. Жодна річ на сцені не повинна бути «невинною», все мусить мати значення, конотації, ідеї, емоції. Група має дивитися на речі та робити коментарі про свої почуття щодо них, тим самим висловлюючи те, про що речі будуть непомітно говорити під час вистави.

6. *Кінетичний образ* — кожен актор окремо показує рухи, які робить його персонаж у «реальному» житті в тому місці, де відбувається дія. Коментарі від групи про те, що вони відчували та побачили.

7. Група має створити *образ китайської кризи*, тобто образ вирішального моменту, коли головний герой має зробити незворотну дію або сказати незворотне слово, яке визначить кінець сцени.

8. Актори всередині образу за сигналом від режисера повинні одночасно проговорити *монологи своїх бажань* — чого конкретно кожен із них бажає.

9. *Образ бажання у дії* — актори повинні показати в уповільненому темпі свої бажання у дії.

Після цих кроків група повинна виконати загальну імprovізацію.

18. ЧИ МОЖЕ ФОРУМ ЗМІНЮВАТИ ТЕМИ?

Так, деколи, як це, наприклад, сталося в Ріо у грудні 1979 року.

Тема була проста: у будинку розбився ліфт. У Копакабані, в одному з висотних багатоквартирних будинків, у яких не дотримуються будівельних норм, існування яких визначається лише законами прибутку. Мешканці, які постраждали від аварії, хотіли порушити справу проти будівельної компанії. Було організовано зустріч, і цю зустріч провели у вигляді форуму.

Але під час дебатів учасники проявили таку запеклість та роздратування, що неможливо було дійти згоди — ні щодо того, як дати справі хід, ні навіть щодо того, що кожен повинен мати слово й виразити свої почуття.

Зрештою темою форуму стало: як організувати форум!

19. ЧИ МОЖУТЬ ЛЮДИ ЗАЛИШАТИСЯ «ГЛЯДАЧАМИ» ПІД ЧАС ПОКАЗУ ФОРУМ-ТЕАТРУ?

Ні!

Як правило, я ніколи не даю категоричних відповідей, але цього разу я відповім без сумнівів: ні! У форум-театрі ніхто не має залишатися «глядачем» у негативному сенсі цього слова. Це неможливо. У форум-театрі всі глядачі-актори знають, що вони можуть зупинити виставу, коли захочуть. Вони знають, що можна закричати «Стоп!» і висловити свою думку у демократичний, театральний, конкретний спосіб на сцені. Навіть якщо вони залишаються осторонь, навіть якщо вони дивляться з відстані, навіть якщо вони вирішують нічого не говорити, цей вибір — це вже форма участі. Щоб нічого не говорити, глядач-актор має прийняти рішення нічого не говорити — а це вже якась дія.

Загалом кожному є що сказати та кожен зрештою говорить, вступаючи у гру, особливо якщо є мотивація, бажання висловити свою точку зору, свою теорію, свої схильності, свої побажання — і це висловлювання є сценою. Що гостріше бажання щось зробити, то більше глядачі-актори поспішають на сцену.

Ще один приклад з Перуджі, маленького італійського містечка в Умбрії — перший приклад «вертикальної» участі! Дозвольте пояснити. Я працював із групою жінок, Le Passere, протягом трьох днів. Після обіду ми працювали над маленькими сценами майже без тексту, просто пантомімами, а вечорами ми грали ці сцени як форум на маленьких середньовічних площах у місті. Маленькі привітні площі, оточені три- й чотириповерховими будинками, численні вікна яких виходять безпосередньо на площу. Під час одного з таких вечорів я помітив, що вікна набиті глядачами, переважно жінками, які хотіли побачити показ. Я крикнув їм, щоб вони спускалися, аби полегшити їхню участь у форумі. Багато з цих балконних глядачок спустилися. Інші вдали, що не зрозуміли або не почули. Я наполягав, а потім здався. Вони залишилися у комфорті своїх крісел.

Показ почався, як завжди, із вправ. Жінки нагорі (більшість з яких були досить старі) сміялися, як скажені. Потім почалася гра у тварин, образи родини та ритуал повернення додому з роботи. У цей момент жінки почали несхвально кричати: те, що показували глядачі-чоловіки, які робили втручання, — неправда, це нічим не схоже на те, що вони насправді роблять, коли приходять додому. Жінки з балконів сипали обвинувачення на цих чоловіків, які на сцені вдавали зразкових чоловіків: вони готували вечерю, поралися з дітлахами, дбали про кішок і собак, накривали на стіл... це було занадто! Тоді згори почувся голос: «Макальцоне! Брехун! Тут ти не такий, ти ніколи в житті не був на кухні. Ледача тварюка!»

Італійці настільки балакучі, що через кілька хвилин вся площа вирувала від горизонтальних криків (від учасників з аудиторії на вулиці) та вертикальних криків (від глядачок-акторок у дії, навіть якщо вони досі стирчали у вікнах). Напади та докори летіли у всіх напрямках, доки чоловіки, які показували ці чудові образи самих себе, не залишили сцену із соромом...

Ніхто на тій площі не залишився «глядачем»: вони всі були глядачами-акторами — сидючи, стоячи, далеко, близько, вгорі та внизу.

20. КОЛИ ЗАВЕРШУЄТЬСЯ ПОКАЗ ТЕАТРУ ПРИГНОБЛЕНИХ?

Ніколи, адже мета театру пригноблених — не завершити цикл, не призвести до катарсису або довести до кінця процес розвитку. Навпаки, його мета в тому, щоб заохочувати самостійну активність, щоб запустити процес, аби стимулювати трансформативну творчість, щоб перетворити глядачів на головних героїв. І саме з цих причин театр пригноблених має стати ініціатором змін, кульмінацією яких є не естетичні явища, а справжнє життя.

Це те, що теоретично має статися, і це насправді відбувається на практиці.

Давайте поглянемо на форум-театр. Пригноблений створює «модель», що складається з образів із його реального життя. Іншими словами, реальність гноблення демонструється в образах. Ці образи наділені двома обов'язковими характеристиками: вони мають бути образами реальності та самі мають бути реальними. Той факт, що вони представлені на сцені, робить їх справді існуючими. Таким чином, починаючи зі створення антимоделі, ми можемо спостерігати як існування справжнього пригноблення, так і реальні образи цього пригноблення. Ніби є два світи — світ реальності, з якого черпає пригноблений, щоб створити образи, та світ самих образів.

Простіше кажучи, якщо я сфотографую Марію, Марія — реальна істота, але фото, яке є її образом, це фото також є реальним. Якщо я намалюю Марію або зроблю її скульптуру, або, натхненний нею, напишу вірш або роман, я створюю образи Марії — образи такі ж реальні, як і Марія.

Загалом, пригноблена людина, відповідальна за створення антимоделі (динамічного набору образів), та всі пригноблені люди, які ідентифікують себе з нею (за цілковитою ідентичністю або за аналогією), є привілейованими у цій новій формі театру. Вони беруть участь одночасно в обох цих світах — у світі релевантної реальності та у світі реально створених образів. Люди, які не ідентифікують себе з пригнобленим, який створив ці образи, також можуть мати з них користь, але на відстані: вони ніколи не зможуть застосувати до реального життя цей досвід, реалізований в уявному житті. Але самі пригноблені матимуть можливість попрактикуватися, потренуватися для дій, вони матимуть можливість діяти в рамках уявного життя театрального форуму, щоб потім, каталізовані, вони могли одразу застосувати цю нову енергію у своєму справжньому житті, оскільки ці пригноблені належать до обох світів.

Давайте зупинимося тут, щоб підкреслити цю засадничу тезу. Пригноблені є суб'єктами обох цих світів. У своїй боротьбі проти пригноблення в уявному світі вони практикуються та зміцнюють себе в рамках підготовки для майбутньої боротьби, яку вони будуть вести проти реального пригноблення (а не просто реальних образів цього пригноблення).

Насправді сесія театру пригноблених не має кінця, адже все, що в ній відбувається, має переходити у життя. Театр ніколи не має закінчуватися! Театр пригноблених знаходиться точно на кордоні між вигадкою та реальністю — і цей кордон треба перейти.

Хоча вистава починається з вигадки, її метою є інтегруватися в реальність, у життя.

Зараз, коли так багато певностей перетворилися на сумніви, коли так багато мрій зів'яли під сонячним сяйвом і так багато сподівань виявилися оманю, тепер, коли ми переживаємо часи великої розгубленості, повної сумнівів та невизначеності — тепер більше, ніж будь-коли, я переконаний, що саме час для театру, який у найкращому своєму прояві буде ставити правильні питання в потрібний час. Давайте бути демократичними та просити аудиторію ділитися з нами своїми бажаннями, і давайте показувати їм альтернативи. Давайте сподіватися, що одного дня — прошу, тільки не в надто далекому майбутньому — ми матимемо можливість переконати або змусити наші уряди, наших лідерів робити те саме: питати у своєї аудиторії — нас — що вони мають робити, аби цей світ став місцем для життя та щастя — так, це можливо — а не просто величезним ринком, де ми продаємо наші товари та наші душі.

Давайте сподіватися.

Давайте працювати у цьому напрямку!

6. ПЕРШИЙ ДОСВІД ІЗ НЕВИДИМИМ ТЕАТРОМ

Слід чітко зрозуміти одну річ: невидимий театр — це театр; він повинен мати текст і ядро сценарію, яке буде неминуче модифіковане залежно від обставин, аби відповісти на інтервенції глядачів-акторів.

Обрана тема має бути питанням першочергового значення — щось, про що ми знаємо, що воно викликає глибоку стурбованість і щиру зацікавленість з боку майбутніх глядачів-акторів. Відштовхуючись від цієї відправної точки, слід сконструювати невелику п'єсу. Актори мають грати свої ролі так, ніби вони грають у традиційному театрі для традиційної аудиторії. Однак, коли постановка буде готова, її грають у місці, яке не є театром, та для глядачів, які не є глядачами. Під час наших тренінгів у Європі ми робили постановки у паризькому метро, на паромках, у ресторанах, на вулицях Стокгольма та навіть на сцені театру, де відбувалася конференція.

Я знову наголошую: у невидимому театрі актори повинні грати, наче справжні актори — тобто вони мають жити на сцені.

ПРИКЛАДИ НЕВИДИМОГО ТЕАТРУ

1. СЕКСУАЛЬНІ ДОМАГАННЯ

Цю невидиму п'єсу тричі грали в паризькому метро, на лінії Венсенн-Нейї. Ми обрали у якості сцени останній вагон перед секцією першого класу (який у той час існував), посередині поїзда.

Перша дія

Група (окрім двох акторів) заходить на першій зупинці. Сцена ж починається на наступній зупинці. Дві акторки залишаються стояти біля центральних дверей, а ще одна акторка, жертва, сідає на сидіння поруч із тунісцем, трохи далі сидить мати з сином, а інші актори розкидані по всьому вагону.

Протягом двох станцій не відбувається нічого надзвичайного: всі читають газети або обмінюються парою фраз із іншими пасажирками тощо.

Друга дія

На третій станції до вагона заходить ще один актор, чоловік-агресор. Він сідає навпроти жінки-жертви або, якщо місце зайняте, стоїть поруч із нею. Через якийсь час він починає підштовхувати своє ногою ногу молодої жінки, і вона відразу починає протестувати. Агресор каже, що він нічого не зробив, це було випадково. Під час жодного з показів ніхто з пасажирів не спробував вступитися за молоду жінку. Після короткого проміжку часу агресор знову береться за своє, і цього разу він не тільки притуляється ногою до ноги жінки, але й відкрито кладе руку на її стегно. Жінка починає обурюватися, але ніхто її не підтримує. Вона встає та йде до іншого краю вагону, де залишається стояти. Тунісець тим часом користується можливістю заступитися за... агресора. Цим завершується друга дія.

Третя дія

На п'ятій станції до вагона заходить жертва-чоловік, дуже вродливий молодий актор, найбільш симпатичний учасник нашої групи (ми всі не дотягували до Джеймса Діна!). Ледве він встиг зайти, як дві жінки, що стояли перед дверима — феміністка та її подруга — одразу почали обговорювати вголос гарну зовнішність хлопця. Через деякий час феміністка звернулася до юнака, спитавши у нього, котра година. Він відповів. Вона спитала, на якій станції він виходить. Він заперечив:

— Скажіть, навіщо ці запитання? Невже я запитував щось у вас, цікавився на якій зупинці ви виходите?

— Якби ви спитали мене, я б вам відповіла, що я виходжу на станції Республіки і якщо ви бажаєте вийти на тій самій станції, ми можемо вийти разом.

Говорячи це, вона пестила його на очах у обурених пасажирів (які насилу вірили, що така незвична сцена насправді відбувається). Чоловік спробував вирватися з її хватки, але вона повисла на ньому:

— А ти знаєш, що ти дуже симпатичний? Знаєш, я ледве себе стримую, аби не поцілувати тебе...

Чоловік намагався втекти, але він опинився затиснутим між феміністкою та її подругою, яка голосно відстоювала своє право поцілувати його. І цього разу пасажири почали рішуче висловлюватися... проти жінок.

Деякі пасажири навіть напругу втрутилися у дію. Чоловік-агресор став на захист чоловіка-жертви. Жінка-жертва стала на сторону феміністки, нагадуючи, що коли вона сама терпіла чіпляння деяких хвилин тому, ніхто не став її захищати, і якщо у чоловіка є право домагатися жінки, то жінка також мусить мати право торкатися чоловіка, якого вона вважає привабливим.

Четверта дія

Жінка-жертва, феміністка та її подруга утрюх намагаються атакувати чоловіка-агресора, погрожують роздягнути його у якості покарання, але він зникає. Інші актори залишаються у вагоні, аби почути що скажуть пасажири, та для того, щоб акуратно направити розмову в русло обговорення дикості сексуальних домагань у паризькому метро чи деінде.

Щоб упевнитися, що весь вагон знає, що відбувається, мати спитала сина, у чому річ. Хлопець за всім спостерігав і голосно прокоментував ситуацію (так, щоб усі почули), описавши події, що розвивалися у них на очах.

У ході цих сцен відбулися деякі дуже цікавих епізодів. Наприклад, жінка похилого віку вигукнула: «Вона має рацію. Хлопець справді доволі симпатичний».

Або чоловік, який люто захищав чоловіче «право»: «Це закон природи, чоловіки такими є, і нікуди від цього не подітися». Для нього дії чоловіка були проявами законів природи, але ті самі дії з боку жінки були відхиленням. Прше того, інший чоловік додав, що якщо жінка потерпає від сексуального домагання, це відбувається тільки тому, що вона «щось зробила — у цьому завжди винна жінка!».

Один із двох чоловіків, який захищав цю дивну теорію, в цей момент сидів поруч зі своєю дружиною. Тунісець не прогавив можливості висловитися:

— Ви справді так вважаєте? Ви думаєте, що у чоловіків є право торкатися жінок у метро?

— Так, я саме так і вважаю — вони нас провокують!

— Тоді дозвольте, я саме це збирався зробити з вашою дружиною, — і він зробив рух, наче ось-ось почне її пестити.

Ми були на волосинку від бійки. Тунісець був змушений вибачитися та вийти не на своїй зупинці.

Під час однієї з таких вистав сталася така штовханина, що метро зупинилося на наступній станції і всі пасажери прийшли подивитися. Але головні актори у постановці (перший агресор, жінка-жертва, феміністка та її подруга) не очікували, що потяг зупиниться, вони мали сценарій тільки до зупинки, тож вони мушили імпровізувати впродовж аж п'яти хвилин без будь-якого попереднього плану, в той час як глядачі-актори/пасажери закликали жінок не зволікати й роздягнути агресора.

У цій сцені тема постановки є досить зрозумілою: ані жінки, ані чоловіки не мають права на сексуальні домагання до будь-кого. Однак для того, щоб ця постановка отримала політичний вимір, п'ятдесят груп мали б зіграти її п'ять сотень разів! У таких обставинах, можливо, домагання такого роду могли би припинитися або принаймні траплялися б набагато рідше, і, можливо, агресори почали б хвилюватися, що вони самі можуть стати жертвами агресії.

2. ДИТИНА КОРОЛЕВИ СІЛЬВІЇ

Під час фестивалю «Шеппсольмен» у Стокгольмі я працював із декількома змішаними групами акторів та глядачів-акторів. Я розповів їм усім про паризький досвід, і вони захотіли самі зробити постановку невидимого театру в метро. Ми підготували кілька сцен і обрали 10 липня 1977 року у якості нашого «дня відкриття» — дня, коли було заплановано зіграти декілька постановок у рамках фестивалю.

Але новини поширилися швидко: попри те, що ми проводили репетиції у групах (у кожній — максимум тридцять учасників), багато людей знали про те, що ми планували. У результаті наступного ранку Svenska Dagbladet, одна з головних шведських газет, опублікувала моє фото з величезним заголовком, що анонсував «прем'єру» невидимого театру в стокгольмському метро та закликав пасажирів не дозволити цій новій формі театру захопити їх зненацька.

Ми вирішили змінити «сцену». Стокгольм (Stockholm — «острів стовпів») — це архіпелаг: чотирнадцять островів у центрі та 24 000 загалом. Пароми є важливими та ефективними транспортними засобами. Тож ми вирішили виступити на паромі.

Це відбувалося у той час, коли мала народитися дитина королеви Сільвії. Група розповіла мені, що серед населення було загальне невдоволення вартістю ремонту в лікарні, де мав народитися «принц» (як пізніше виявилося, це була прин-

цеса). Чотири лікарі повний робочий день наглядали за королівськими пологами! Шведська система охорони здоров'я — можливо, одна з найкращих у світі, але багато шведів досі скаржаться на недоліки в цій галузі.

Перша дія

Молода вагітна жінка (з несправжнім животом) розмовляє зі своєю подружкою і розповідає їй про своє захоплення королевою Сільвією та тривожне очікування на народження спадкоємця престолу. Один актор в образі випадкового пасажирів не погоджується з нею і висловлює це. Він говорить про різні деталі, пов'язані з витратами, зарплатами, перевагами королівської сім'ї, про республіку на протиставлення монархії, про медицину та соціалізм тощо.

Друга дія

Молода вагітна жінка відчуває наближення пологів. У цей момент з'являється актор, що грає лікаря, та пропонує їй свою допомогу. Вона відмовляється від його допомоги:

— І звідки ви несподівано з'явилися, лікарю?

— Я повертаюся з лікарні. Я пропрацював там цілу ніч. Я вже прийняв сьогодні п'ять пологів, тому я впевнений, що ще одні пологи — не велика справа.

— Ось саме тому я і не хочу вашої допомоги. Коли я народжувала свою першу дитину, пологи приймав лікар, який був настільки втомленим, що зробив мені непотрібний кесарів розтин тільки тому, що хотів закінчити з цим якомога скоріше і не чекати. (Я мушу зауважити, до речі, що така ситуація справді сталася з «вагітною» акторкою.) Цього разу я хочу, щоб про мене подбав один із чотирьох лікарів королеви Сільвії — знаєте, тих, хто чекав упродовж декількох останніх тижнів та добре відпочив за цей час. Хто відвезе мене туди? Я хочу, щоб хтось відвіз мене до одного з лікарів королеви.

Сцена триває, і актори починають сперечатися про шведську систему охорони здоров'я, яка була темою постановки. Принаймні половина пасажирів включилася до обговорення, інша половина уважно слухала розмову.

Третя дія

На паромній лінії між Юргорденом і Слюссеном подорож триває сім хвилин, що саме відповідає тривалості «вистави». Поки човен підійшов до стоянки, його команда вже зв'язалася з лікарнею по радіо, і на нашу вагітну жінку вже чекала швидка. Оскільки актори передбачили таку можливість, ми також мали у розпорядженні машину, і молода жінка відмовилася від швидкої та поїхала в компанії своїх друзів, а тим часом на набережній тривала дискусія.

3. РАСИЗМ І: ГРЕК

Цю постановку грали в двох різних ресторанах, обидва з яких були просто неба. Тема, яку висунули учасники, безумовно була надзвичайно важливою в Швеції, де існують значні упередження проти іноземців. Вираз «собачі очі» застосовують до кожного, у кого очі не блакитні (в країні, де більшість корінного населення мають блакитні очі).

Перша дія

Дружина та чоловік сидять разом за столом і голосно сперечаються. Вона сварить його за те, що він занадто захоплений (іншими) жінками, не допомагає їй з хатніми справами, не приділяє достатньо уваги їхньому сину тощо. Він же намагається відстоювати свої «чоловічі права».

Друга дія

Молода жінка, коханка чоловіка, заходить та сідає за інший столик. Чоловік залишає свою дружину саму, незважаючи на її протести, та сідає за стіл зі своєю коханкою. Починається любовний діалог.

Третя дія

Заходить молодий грек та шукає місце, де сісти. Дружина пропонує йому присісти поруч із нею. На його здивування, жінка намагається його спокусити.

Четверта дія

Чоловік бачить, що у його дружини є компанія, повертається за її столик та намагається позбутися грека. Він нападає на нього через його національність. Жінка наполягає, аби грек залишився з нею. Офіціант змушений втрутитися, тому що чоловік просить його викинути грека з ресторану, а жінка просить його викинути з ресторану її чоловіка. Всі сперечаються. Гнів чоловіка ґрунтується не на тому, що його дружина з іншим чоловіком, а на тому, що цей чоловік... грек. І він озвучує це всім присутнім.

Обидва рази, коли грали цю сцену, громадськість була активно задіяна у процес. Другий раз я сидів поруч зі шведською журналісткою, яка робила репортаж про цю історію. За столом на деякій відстані від нас сиділи декілька її друзів. За її словами, вони всі були самопроголошеними антирасистами. І тепер ця расистська сцена відбувалася прямо перед ними, тут і зараз. І в цій ситуації єдиними, хто не хотів приєднатися, були саме ці друзі журналістки. Вони були винятками: суперечка була дуже інтенсивною. Расизм був не єдиною темою дискусії, також йшлося про право заміжньої жінки відповісти своєму чоловікові тим самим, що робив він.

4. РАСИЗМ II: ТЕМНОШКІРА ЖІНКА

Цю постановку грали на паромі.

Перша дія

Група знову пливе на слюссенському човні, але цього разу в зворотному напрямку — до Юргордена, тобто зоопарку. Човен був переповнений. Це було найбільш вибухонебезпечне шоу у рамках «Шеппсхольмена», шоу із найбільшим рівнем насильства, яке спровокувало найбільш жваві реакції.

Спочатку чорна жінка-акторка сіла, стратегічно розташувавшись на видимому місці. Італієць, офісний працівник та п'яна жінка сиділи та стояли на деякій відстані. П'яниця (чудова акторка) була однією з перших пасажирок на борту. Три-

маючи банку пива у руці, вона урочисто вітала кожного пасажера, який заходив на борт. Вона дружелюбно зі всіма базикала, провокувала інших і взагалі поведилася досить зухвало.

Друга дія

Човен відпливає. Через деякий час італієць наближається до молодої чорної жінки та питає її, що вона тут робить. Вона, чорна дівчина, сидить, а він, білий чоловік, стоїть. Запекла суперечка про расові права. Сердита чорна жінка підіймається, а італієць сідає. Він починає читати італійську газету. П'яна жінка, яка була свідком цієї сцени разом із усіма іншими, підходить до італійця.

Третя дія

П'яна жінка наполягає, аби італієць встав та поступився їй місцем.

— Ти сказав, що це — земля для білих. Досить слушно, це земля для білих — білих шведів, а ти — італієць. Вставай із цього місця.

Далі йде розмова про країни походження, раси та права чоловіків. Нарешті італієць йде геть.

Четверта дія

Офісний працівник підходить до п'яної жінки. Він наполягає, аби вона встала та поступилася йому своїм місцем, тому що, хай вона і шведка, але вона ще й п'яна та ні на що не придатна, а, згідно з його розумінням, пріоритетне право займати сидяче місце — це не тільки питання раси або національності, а й питання класу: він білий, швед і представник середнього класу. Всі обурені.

Сукупний ефект був неймовірним. Цілий натовп людей заступався за п'яницю, всі сперечалися одночасно, виступаючи за і проти відмінностей у правах різних національностей, рас та класів.

П'ята дія

Один з акторів вдає, що намагається переконати молоду чорну жінку повернутися на своє місце. Вона відмовляється від такої «благодійності». Різні актори, які сиділи поруч, встають на знак спротиву забобонам, і кожен наводить аргумент: «Я встаю, бо я бразилець!», «Я встаю, бо я індієць!», «Я встаю, тому що я бідний» тощо.

Результат був неймовірним та чудовим. Абсолютно незалежно від ефективності обговорення, було дивовижно побачити стільки порожніх місць, що були звільнені на знак протесту попри те, що човен був переповнений і всім доводилося тіснитися.

Після вистави актор, який грав роль офісного працівника — професіонал із тривалою кар'єрою за плечима — сказав мені, що він ніколи раніше так не нервував у перший день вистави та ніколи не був таким наляканим. Але він також визнав, що він рідко із такою радістю брав участь у показі.

5. ПІКНІК НА ВУЛИЦЯХ СТОКГОЛЬМА

Я жив у Сан-Паулу в Бразилії п'ятнадцять років. Вулиці там розташовані одна над одною, тому люди, які мешкають на третьому поверсі, часом мають вихлопи автомобілів на рівні своїх вікон; ті ж, хто мешкає на першому або другому поверхах, бачать, як машини рухаються над ними. Тому для мене Стокгольм — дуже красиве місто. Але це не зовсім так для тих, хто там мешкає. Мешканці говорять, що місто було розплановане для машин, а не для пішоходів. Тому вони обрали це темою наступної постановки.

Перша дія

Родина (батько, мати, син, донька) ставлять стіл, на якому стоять квіти, чашки, термос із чаєм, печиво тощо, прямо посередині тротуару та починають пити чай. Три автомобілі з акторами паркуються поруч та спостерігають.

Друга дія

Два актори грають перехожих. Вони починають бурчати, що тротуар був створений для того, аби люди ходили по ньому, а не ставили столи та пили чай. Родина після короткої розмови здається: «Ну якщо ми не можемо пити чай на тротуарі, який створений для пішоходів, будемо пити його посеред дороги».

Третя дія

Три машини від'їжджають разом, але родина робить їм сигнал зупинитися. Три машини зупиняються. Вони блокують дорогу, в результаті чого утворюється затор. Родина ставить свій стіл, квіти, чашки, термос та печиво посеред дороги та з британською незворушністю починають пити чай. Актори у трьох машинах поводять себе так, як повели б себе будь-які водії та починають протестувати проти поведінки родини. З їхньої точки зору, дорога була створена для машин, а не як місце, де родини можуть пити чай.

Четверта дія

Між родиною та водіями починається свого роду змагання: обидві сторони намагаються переконати глядачів-акторів, щоб ті підтримали їх.

Через лічені хвилини дорога заблокована автобусами, таксі, машинами, мопедами, й усі вони сигналять. Актори намагаються переконати їх попиту чай разом із ними. Дехто прийняв пропозицію. Інші були роздратовані:

— Чому б вам не пити чай удома?

— Тому що у нас немає такої чудової машини, як у вас. Тому що у нас немає часу, у нас є тільки година перерви в роботі, ми працюємо у Стокгольмі, а живемо у Сальтшобадені, що майже за годину їзди звідси! Тому що... і так далі.

Суперечки були скажені. Актори палали ентузіазмом та перейшли до імпровізацій за межами підготовленого тексту. В результаті дивовижної реакції від глядачів-акторів імпровізація тривала ще чверть години, що насправді є досить довгим часом для такої театральної події, та ще й у таких обставинах. Посипалися безліч аргументів... аж поки не прибула поліція.

Дія без репетицій: поліція

Невидимий театр майже завжди стикається з важливою проблемою: безпека. Невидимий театр пропонує вигадані сцени, але без пом'якшувального впливу обрядів традиційного театру ця вигадка стає реальністю. Невидимий театр — це не реалізм, це — реальність.

І все, що відбувається, відбувається у реальності: молода жінка цілує хлопця в метро у Парижі, майбутня мама відчуває перейми на паромі у Стокгольмі, чорну дівчину зганяють з її місця, грек сперечається зі шведом через його дружину, родина п'є чай посеред дороги — все це реальність, хоч вона й була відрепетирувана.

Ця родина — справжня родина, чай та тости — також справжні, і поліція, яка приїхала – теж справжня. Приїхали дві поліцейські машини та поліцейський фургон. Стокгольмська поліція встановила мережу відеокамер, тому стратегічні точки у місті постійно перебувають під наглядом цих невидимих очей. Тож за невидимим театром стежили ці невидимі камери, підключені до невидимих поліцейських відділків...

Якби постановка йшла наміченим курсом, головні герої п'єси до тогу часу вже зібрали би свої сумки та мирно пішли б, «із божим благословенням». Але внаслідок ентузіазму акторів та глядачів (які навіть сформували коло і танцювали у ритмі гудків автобусів та таксі) у поліції також була можливість видовищно зійти на сцену. Сержант хотів заарештувати «акторів», але як би він зрозумів, хто є актором, а хто — ні? Тому він вирішив, що кожен, хто торкається будь-якої частини «реквізиту» (сидить на стільці, тримає чашку або навіть їсть шматок торта), є актором. Декілька акторів були заарештовані — серед них і декілька чарівних пані, які просто проходили повз — і їхні дані було перевірено по рації. Оскільки вони не значилися у списку тих, кого розшукують, їх негайно відпустили.

Ні в якому разі не можна пояснювати публіці, що невидимий театр є театром, бо тоді він втратить свій вплив. Однак у цьому конкретному випадку у нас не було іншого вибору, окрім як пояснити все поліції. Але в мене таке враження, що вони досі до ладу не зрозуміли...

6. ДІТИ ГЛЯДАЧІВ

Під час моєї останньої лекції на фестивалі в аудиторії було 700 дорослих та щонайменше 50 неслухняних дітей. У Швеції надзвичайно толерантне ставлення до дітей: їм дозволено робити все, що вони бажають. У процесі постановок були випадки, коли вони піднімалися на сцену, а під час одного мюзиклу навіть говорили у мікрофон — і з ними нічого не ставалося, навіть маленького зауваження.

На цій останній лекції моїм завданням було пояснити, що таке невидимий театр, та описати, які постановки ми вже робили. Але у акторів була краща ідея: вони підготували постановку невидимого театру з дітьми. Результат був фантастичним.

Перша дія

Актори розподілилися серед глядачів. Ми домовилися, що перед тим, як я почну розповідати про невидимий театр, я зроблю їм сигнал, поклавши руки на голову. Коли прийшов цей момент, я поклав руки на голову. Тоді один із акторів підвівся та запропонував шведською мовою (конференція проходила англійською), щоб із залу вивели дітей, тому що жодного слова з того, що я казав, неможливо було почути, і це дратує інших присутніх.

Друга дія

Одна з акторок захищала дітей та їхнє право брати участь у конференції, навіть якщо вони й не можуть її зрозуміти. Один актор-чоловік намагався виштовхнути дитину із зали, інший схопив дитину та намагався не дати першому її виштовхнути. З різних кутків кімнати звучали уривки з підготовлених діалогів, які гармонійно поєднувалися зі спонтанними втручаннями аудиторії. Я спитав англійською, що відбувається. Знову виникла вибухова ситуація — ситуація, в якій були задіяні всі присутні в театрі.

Третя дія

За іншим моїм сигналом усі актори одночасно піднялися на сцену, і я попросив їх вклонитися глядачам, як у звичайному театрі. Тільки в цей момент слухачі зрозуміли, що вони були задіяні у постановці невидимого театру. І саме тоді їм стало зрозуміло, що таке невидимий театр. Не було потреби говорити щось інше.

7. ХУДОЖНЯ ТВОРЧІСТЬ ТА БОЖЕСТВЕННЕ БОЖЕВІЛЛЯ: РОЗДУМИ ПРО МИСТЕЦТВО ТА ДИВА

Дуже давно поет з корінного народу паташо у північно-східному регіоні Бразилії, релігійний чоловік, хотів зануритися у вивчення Біблії — і з перших же сторінок він був вражений зоряними дивами, описаними в ній. У Книзі буття у першому розділі було написано, що в перший день Створення Бог створив світло, щоб він міг ясно бачити, що він робить, і не пошкодувати про це пізніше. І з'явилося світло, і побачив Бог, що світло — це добре. Воно освітлювало все довкола. Все йшло добре.

На другий день Він створив твердь, відділену від води, і дав їй назву «небо», і Він побачив, що це добре — найкраще! Далі, насмілившись, на третій день Він відділив воду від суші, Він створив дерева, плоди й насіння, і Він побачив, що все це було добре, земля та море, все було найкращої якості. Все йшло добре, і Господь був у захваті.

На четвертий день — втомлений від праці, чекаючи на неділю! — Він створив день і ніч, пори року, рік, сонце, аби освітлювати день, та зірки, аби ніч не була такою темною, як до Створення. Йому все це подобалося, бо все це було добре — так говорить Біблія, яка повторює слово «добре» у кожній фразі.

На п'ятий день Бог наповнив море рибою, а небо — птахами, чудовими голубами миру та хижими орлами. Аби допомогти йому наповнити безкрайні простори, Він наказав рибам та птахам розмножуватися — завдання, яке всі вони кинулися виконувати з великим задоволенням! Бог бачив, що все справді було дуже добре, світ наповнений лютими тваринами, які їдять один одного, дуже добре, просто чудово.

Потім прийшов шостий день, і виснажений Бог спостерігав за порожньою землею, пустельною у порівнянні із небом та морем, які були наповнені невгамовними тваринами, і Він створив тварин, які повзають по землі та висять на деревах — крихітних мурах та величезних товстошкірих звірів. Деякі з них були вегетаріанцями, але більшість їли живу плоть, яка досі пульсувала та стікала кров'ю. Він створив цих тварин та побачив, що все це добре: собака та кіт, вовк та ягня, змія та горобець, мураха та мурахоїд. Вони роздирали один одного на шматки, вбивали один одного зовсім безсоромно. Дуже добре.

Аналізуючи Свою роботу, Бог раптом здригнувся, зрозумівши, що він забув найголовніше — саме те, що було центром його проекту з самого початку: Він створив акторів другого плану... але не вистачало головного героя. Занепокоєний, Він прошепотів до самого себе: «Просто зараз, без подальших затримок, я збираюся створити Людину! Я перевершу себе. Вся ця фауна та флора, ці льодовики та вулкани — все це відрізняється від мене. Людина, навпаки, буде створена за моїм образом та подобою! Він буде міні-копією, рівним мені у всьому, аж до зморшок під очима та на лобі!»

Через долю секунди, скориставшись шматком вологої глини біля Своїх ніг, Бог створив людину з плоті та вдихнув життя та душу в її ніздрі. Зверніть увагу: всі

інші створіння — аж до найпідліших рептилій та найглибших підземних хробаків — Бог створював із нічого, просто як абстракції Його нематеріальної волі. Люди-на ж, однак, була єдиною істотою, яка була... перероблена: її було створено з глини. Це не могло спрацювати. Це не спрацювало.

Це був уже шостий день, і стомлений Бог дивився на людину згори вниз та розумів, що в ній немає нічого такого, чим він був би задоволений як своїм творінням. Бог почувався невдоволеним, дивлячись на голого худого Адама, що нишком поглядав, стоячи зі схрещеними руками, чекаючи на накази.

— Так для чого ж Господь зробив мене, га, начальнику? Розповідай усе! — сказав перший чоловік, який почав скаржитися, щойно з'явився на світ.

«Що за черства, безплідна, негарна істота! — подумав Бог. — Що за божевілля я накоїв! Де я помилився?»

Неділя, як відомо, є днем божественного відпочинку, і ще треба було багато зробити, перш ніж скінчиться субота. Через надмір роботи Бог із першої спроби зробив світ «дуже добре», як говорить Біблія, але це була груба форма: перша версія, начерк, чернетка.

Він узявся за виправлення, де це було можливо, застосовуючи всі Свої здібності, та він почав помічати інфантильні помилки, яких Він припустився. Наприклад, тільки коли Він закінчив, Бог зрозумів, що Він створив чоловіка, але через незрозумілий недогляд — або через жалюгідне жінконенависництво! — Він забув створити жінку. Оскільки Він уже використав всі доступні матеріали, Він знову мав зайнятися переробкою вже використаного: Він знеболив чоловіка, взяв у нього ребро і з цієї зігнутої кістки створив справжнє диво — Він створив Єву! Дякувати Богу — я це маю на увазі у буквальному сенсі: спасибі, Господи! — ми, чоловіки, на щастя, не одиноки!

Читаючи Біблію, поет зрозумів, що хоча ми й зроблені за подобою Бога, ми — тільки його образ, але не оригінал сам по собі. Бог був щедрим, Він недвозначно продемонстрував нам Свою добру волю. Тим не менш, Він не міг зробити нас такими самими, як Він, Він не міг клонувати себе — клонування ще не винайшли в ті первісні часи! Замість цього Він зробив з нас «неточну копію», майже карикатуру. Ми – Його образ; на жаль, ми не Бог. Як шкода!

У цей момент ми стикаємося з проблемою останніх штрихів: Бог всемогутній, і, якби неділя не була днем його (заслуженого) відпочинку, Він, безсумнівно, удосконалив би Своє творіння і зробив би з нас щось трохи краще — що лише ще раз підтверджує, що поспіх завжди є ворогом досконалості. Після цих унікальних семи днів, під час яких Він насправді працював, Бог вирішив трохи відпочити. Як можна зробити висновок із Біблії, після цього грубого чорновика світу Він, схоже, задовольнився виглядом своїх творінь — крім критики та організації потоку час від часу, Він нічого більше не зробив.

Поет з'ясував, що, крім усього іншого, Бог не має тілесного існування — це накладало б певні обмеження, а Він не визнавав обмежень. Ми — Його образ, плотський та минулий: у нас є тіло. Він, однак, є невагомим: Він — це чиста думка, дух без плоті, без крові у венах та без серця.

Оскільки в Нього не було рук — про це говорить поет, а не я, прозаїчна люди-

на! — він шукає допомоги візуальних мистецтв, аби показати світ не таким, яким Він його створив, недосконалим, а таким, яким він мав би бути, якби його божественні наміри не були порушені.

Згідно з цими міркуваннями, чудовий початковий план Божий, такий недосконалий у своїй реалізації, не буде проявлятися у видимих речах, які Він створив, а буде виявлятися лише у творчості художників, які зроблять завершальні штрихи. Тільки у творах мистецтва ми знаходимо справжні наміри Бога, Його первинний проект світу, план, який Він так ніколи й не реалізував через те, що наближався вихідний.

Бог мав чітке уявлення про звуки, тишу, шуми, але в Нього не було часу створити саму партитуру, для цього знадобилися композитори: музика стане реалізацією божественної ідеї, яка була тільки накреслена в тембрах та мелодіях, нотах та гармоніях, що вільно плавали в атмосфері, чекаючи, доки їх не схопить музичний геній.

Бог — у якого не було рук — закликав художників малювати, скульпторів — створювати скульптури, поетів — писати вірші, а епічну Біблію — пояснювати незрозуміле. І що це за історія: їй вдається розповісти про перший день, про другий день і про третій день, тоді як до четвертого дня день та ніч ще не були навіть створені.

Бог залишив нам — недовершеним смертним — завдання додавати світу завершальних штрихів. На жаль, Бог не мав часу створити майбутнє та, проти нашої волі, Він подарував нам повну свободу. Він дав нам цю неймовірну та небезпечну річ — свободу вибору, що є одночасно благословенням та прокляттям. Він надав нам можливість обрати власні шляхи та, не пояснюючи нам, що таке добро і зло, просто заборонив нам їсти яблука. Абрикоси та карамболь, ягоди асаї та ацерола⁴⁹, банани та кавуни, все що завгодно — крім яблук. Яблука — ніколи!

Голий чоловік був голодним, а гола жінка просто помирала від голоду... а цього Бог не врахував. Тож одного дня... одного чудового дня... йдучи через сади Едему, Єва, що виглядала людиною, якій нічого не бракувало — хто би міг подумати, що до такого дійде? — роздратовано повернулася до лякливого Адама та різко сказала:

— Цей наш Бог всемогутній, правда? Занадто всемогутній, як на мене! Що Він про себе думає? Ти будеш цьому вірити? Це дурня! В мене досі є відчуття, що Він вештається десь поряд, наполовину всюдисущий, вештається довкола, шпигуючи за нами! А знаєш, що ще, друже? Я придумала дещо, що ми маємо зробити, і не смій мені відмовити, Адаме!

Адам після довгих роздумів пробурмотів:

— Дивись... я думаю, що... мабуть... коли я думаю про... я ніколи не заходив так далеко, щоб сказати, що... в якомусь сенсі... хто знає? Коли ти дивишся на це з такого ракурсу... з моєї точки зору... коли ти це перевертаєш та... коли підходиш до цього... з іншого боку...

⁴⁹ Карамболь — це бразильський фрукт, який іноді називають «зірковим фруктом»; асаї — це пальма, яку іноді називають «капустною пальмою»; ацерола — ще один бразильський фрукт, дуже багатий на вітамін С. Спробуйте їх! — Е.Дж.; А.Б.

Аби змусити його замовкнути, Єва вигадала поцілунок у губи!

Ну, продовження цієї історії ви вже знаєте. Приходить змії та питає: «Чому б і ні?» Це, як усі знають, найбільш небезпечне запитання в світі, найбільш підривне! Чому б і ні, якщо я хочу?

Коли люди ставлять це питання, вони насправді не хочуть чути причин не робити чогось — у більшості випадків вони шукають причини зробити щось! Ніколи на питаєте себе, «чому б і ні»... хіба що якщо ви насправді плануєте це зробити! Удачі!

ПРИСТРАСТЬ І МИСТЕЦТВО

Завдяки поетові з народу паташо я замислився над подібністю між роботою Бога та роботою художника. Чи справді Бог проявляє себе тільки у витворах мистецтва? А що таке мистецтво?

Мистецтво можна розуміти по-різному. Я схильний вважати, що мистецтво будь-якого виду завжди є поєднанням чуттєвих систем, що дозволяє людським істотам — будь-якій людині, але тільки людині — створювати зображення реальності.

Мистецтво не відтворює реальність, воно зображує її. Навіть театр, навіть у його натуралістичних проявах, робить саме це. Навіть французький режисер Антуан⁵⁰, який, на початку двадцятого сторіччя, аби створити декорації для п'єси, дія якої відбувалася на бійні, щодня купував свіже м'ясо — навіть він створював естетичну дистанцію: по один бік сцени її форми та кольори, по інший — глядачі. Непроникні світи: один був образом реальності, інший — реальністю образу.

Навіть найперші печерні художники, які малювали бізонів, левів та інших тварин на стелях своїх печер, навіть вони знали, що одна річ є реальністю, а інша річ — її графічним зображенням: печерні художники спокійно, без страху доторкалися до рогів та зубів диких тварин у їхньому намальованому втіленні, і водночас із жахом тікали від моделі своїх робіт, що вільно блукала по відкритих рівнинах.

Мистецтво — це репрезентація реальності, воно не є реальністю, але яку саме реальність воно відображає? Є такі види мистецтва, як музика, що впорядковує звуки та тишу у часі. Є такі види мистецтва, як малювання, що організовує форму та колір у просторі. І є такі види мистецтва, як театр, який організовує людські дії у просторі та часі.

Якщо в цьому й полягає мистецтво — в організації та репрезентації реальності — і якщо театр відтворює людські дії, то які з цих дій можна вважати гідними театральної репрезентації?

Очевидно, тільки ті, в яких люди виявляють свої пристрасті. Лопе де Вега⁵¹, іспанський драматург золотого доби, казав, що необхідні елементи театру зводяться до двох акторів, платформи та... пристрасті.

⁵⁰ Андре Антуан (1858–1943) — французький актор та режисер, якого в основному пам'ятають як прихильника натуралізму як у дизайні декорацій, так і в акторській грі.

⁵¹ Лопе Фелікс де Вега Карпіню, 1562–1635.

Але... що таке пристрасть? Пристрасть, як і мистецтво, можна визначити по-різному. Я схильний вважати, що пристрасть — це будь-яке надзвичайно сильне почуття, на яке здатна людина. Любов та ненависть, пошук ідеалу, братська солідарність, наукова цікавість, прагнення до спортивних досягнень — усе це може бути пристрастю, якщо ці почуття вкрай сильні. Отже, митець, якщо він або вона насправді є митцем, — це людина, керована пристрастю.

Пристрасть давно пора реабілітувати, відновити її первісне значення життєвої сили, якому нашкодив семантичний зв'язок, яка виводить походження як слова *пристрасть* у багатьох мовах⁵², так і слова *патологія* від грецького слова *пафос* (pathos). Пристрасть — це не страждання, це не хвороба: це життя! Пристрасті Христа — це не спотикання та випробування на шляху до Голгофи. Пристрастю був його намір втілити волю Божу та врятувати людство від перворідного гріха.

Ваш співрозмовник у цій книжці, дорогий читачу, не є релігійною людиною — він є пристрасною людиною! Я чоловік, охоплений пристрастями, але, присягаюся, це не вони викликають мої страждання: мої страждання викликають перешкоди, які стоять на шляху між мною та моїми пристрастями.

Не пристрасть змушувала Ромео та Джульєтту страждати та призвела до їхньої смерті, а ненаситна ненависть між Монтеккі та Капулетті, їхніми родинами-землевласниками, з усіма їхніми посіпаками та найнятими головорізами, що боролися за нові землі та владу — саме це, а не їхня пристрасть, згубило їх.

Перешкоди змушують їх страждати — їхня пристрасть допомагає їм жити далі! Пристрасть Че Гевари привела його до кубинського успіху, але імперіалістичні перепони призвели його до болівійської смерті. Пристрасть Тірадентіса призвела до Inconfidência Mineira⁵³, але Дона Марія, A Louca (Божевільна)⁵⁴, погубила його!

Звісно, пристрасті приносять страждання, але не тому, що вони пристрасті, а тому, що вони свободолюбиві!

Людина у своїй жорстокій боротьбі з природою за виживання та за радість, керована бажанням знайти насолоду в житті, яким би швидкоплинним воно не було — наше право та наш обов'язок — стає надзвичайною, ламає перепони. Людина проживає своє життя з відчуттям нагальності, тому що вона смертна, і смерть не буде чекати, щоб тримати її на відстані, у нас є пристрасті, їх багато і вони різноманітні. Тільки один різновид пристрасті може існувати під заголовком

⁵² Англійською «пристрасть» буде *passion*, португальською — *paixão*. Обидва ці слова спільнокореневі з словами *pathology* та *pathos*. — Прим. ред.

⁵³ Inconfidência Mineira, що іноді перекладають як «Мінаська змова» — це рух за незалежність Бразилії від Португалії. Змову розробили у 1789 році 12 активних громадян Ору-Прету на чолі з колишнім дантистом Жуакіном Жозе да Сільва на прізвисько «Тірадентіс» («вибивач зубів»). Повстання було придушене, а Тірадентіса судили та згодом повісили, втопили і четвертували в Ріо-де-Жанейро 21 квітня 1792 року. Цю дату тепер відзначають у Бразилії як національне свято.

⁵⁴ Марія I (1734—1816) — королева Португалії з 1777 року, яка славилася своєю меланхолією і нібито нестабільним психічним здоров'ям. Вона придушила «Змову інконфідентів».

«трагічна пристрась» — та пристрась, заради якої охоплений нею йде на свідомий ризик втратити життя — пристрась, об'єкт якої він цінує більше, ніж саме життя⁵⁵.

Пристрась у силу своєї волелюбності прагне перевинайти життя, заново створити світ. Це річка, яка руйнує береги та запліднює землю!

Ми пристрасні — але чому тоді ми не трагічні? Наша пристрась не виказує та не проголошує себе щодня. Ми живемо, придушуючи пристрасі — свої та інших людей. Маскуємо їх, ховаємо, одягаємо їх у пальто та краватку чи тісну спідницю. Справжня пристрась, однак, ходить гола, адже вона всеосяжна, повна та непокірна! Вона не може дотримуватися правил розкладу, пристойності та етикету. Вона вибухає! Вона спалахує!

На протилежному полюсі трагічної пристрасі розташована клоунська любов. Емоції є надзвичайними, якщо вони не бояться смерті. Клоун не заходить так далеко, він не протистоїть світові — він просто дезорганізує його. За допомогою свого глузування він виставляє напоказ безглуздість інших — нашу! — яка без клоуна залишилася б непоміченою: ми так звикли до власної безглуздості, що більше не помічаємо її. Ми всі клоуни, а весь світ — арена, але на цій арені немає глядачів, усі грають, ніхто не дивиться на нас. Виходить справжній клоун, тобто наша критична свідомість, і ось що важливо: цей клоун приходить одягнений, як клоун! Ми приймаємо його, тому що у нього червоний ніс⁵⁶.

Таким є театр: трагічна пристрась та клоунська любов. Перша з них виправдовує наше життя, друга виправляє нашу траєкторію.

⁵⁵ Одного ризику недостатньо, аби пристрась стала трагічною, бо є небезпечні пристрасі, пов'язані суто із задоволенням. Щоб пристрась можна було назвати трагічною, її об'єкт повинен бути необхідністю, а не просто примхою, і його має бути неможливо отримати.

Антігона — жінка, яка охоплена пристрасю щодо прав її родини. Її пристрасю було поховати своїх загиблих братів, які воювали проти власної країни — але вони все одно були її братами! — пристрась, яка є необхідною... та нездійсненною. Креон, який охоплений пристрасю щодо прав держави, не дозволить цього! - А.Б.

⁵⁶ «Нетрагічність» клоуна, окрім економного та скупого діапазону його дій, характеризують невідповідні або недостатні засоби, які він використовує, аби здобути об'єкт своєї любові. Клоун просто тицяє в свого супротивника тростиною, підставляє йому підніжку, зникає з його поля зору та знову з'являється, коли той повертається спиною. Він ніколи не натисне на пусковий гачок пістолета і не вдарить кинджалом!

Коломбіна — не неможлива для П'єро, але вона й не необхідна йому: є й інші танцівниці, вона — частина ансамблю, вона не Дездемона чи Джульєтта. Ці дві жінки унікальні, а Коломбіна — одна з багатьох взаємозамінних жінок. Трагічний герой, навпаки, не може існувати без того, що він шукає! Ромео не був би Ромео, якби все, чого він бажає, було б ліжко Розаліни. Ромео вищий за це: він — у полоні пристрасі. Ромео... це Джульєтта. Отелло... це Дездемона.

Саме брак рішучості у клоуна з білим обличчям, саме брак повної та остаточної відданості стримав його від того, щоб піти на більший ризик — такий, на який ішли Ромео й Отелло. Меланхолійний смуток П'єро та його мрійливий образ, замислений та відсторонений, бентежить балерину, яка танцює та крутиться у пошуках Арлекіно, який впевнено стоїть на ногах та має плани на її серце. Ні П'єро, ні Чарлі, наш Чарлі Чаплін — вони однакові! — ніхто з них не віддається повністю пошуку своєї мети, вони не готові віддати свої життя за це — набагато частіше вони пропонують свої обличчя або сидниці (для ляпаса), та навіть це, найімовірніше, буде з необережності, а не з наміром. - А.Б.

БОЖЕВІЛЬНИЙ МИТЕЦЬ І ОБДАРОВАНИЙ БОЖЕВІЛЬНИЙ

Але що робить митець, коли намагається виправити роботу Бога або принаймні витлумачити його задум? Або не Його ідеї — якщо митець у Нього не вірить — а задуми природи? Створюючи свої роботи, художник робить дурість: він імітує та виправляє Бога — у рамках здорового глузду, під наглядом клоуна, якого він носить у собі. А як щодо божевільного, який робить те саме, коли він марить у нестями — що він робить? Він створює мистецтво. Божевільний — це трагічний митець без клоунських обмежень, які він ігнорує. Божевільний не боїться клоуна, який лякає нас.

Митець та божевільний прагнуть того самого: упорядкувати хаос, знайти сенс. Це те, що робив Бог у найперший день Створення. Біблія говорить: «Спочатку був Хаос, і Бог сказав: «Хай буде світло». І невидиме стало видимим. Коли Ван Гог малює дерева, що гойдаються від вітру, Ван Гог малює вітер: він змушує нас побачити невидиме, як Бог. Коли Бетховен створює симфонію, він змушує нас почути тишу — почути нечутне. Хто, як не Бог, може стільки зробити?

Митець та божевільний намагаються надати сенсу життю та природі, яка, як ми знаємо, не має сенсу.

Природа жорстока, нещадна, як недовершена робота, недосконалий ескіз. Вона вимагає передоплати, запаморочливо прямує вперед хиткою ходою, наче сліпий на стрільбищі. У природі не існує доброти — вона не рясніє, як дикі квіти. Це правда, що тварини захищають своїх дитинчат, чим вони демонструють, що відчують щось на зразок нашої людської любові, нашої ніжності. Але та сама істота, яка тулить до себе свою малечу, може розірвати на шматки дитинчат інших тварин, розірвати їхнє життя. У природі товстий з'їдає худого, сильний поглинає слабкого. Це зовсім не добре — давайте суперечити Біблії чи будь-кому, хто стверджує, що це добре!

Жахлива правда в тому, що ми знаємо, що в цьому поганому втіленому світі життя харчується смертю: ми повинні їсти, а для того, щоб їсти, ми повинні вбивати — цвітну капусту або козу, салат латук чи жирну свиню — ми вбиваємо, аби вбити свій голод. Бути живим означає лише не бути мертвим. «Майбутній труп, що розмножується», — говорить поет Пессоа⁵⁷ про стан людини.

У цьому світі злоби та ненависті, ударів та пасток, доброта — це винахід людини. Її треба вчити та навчатися. Для цього нам і потрібні митці та божевільні — щоб показати нам інші можливі шляхи, поза протоптаними доріжками або вічним бродінням уперед-назад по тій самій вулиці. Щоб показати нам наміри Бога або цілі природи. Щоб винайти ті речі, які роблять природу квітучою, керуючись іншим людським винаходом — етикою⁵⁸.

⁵⁷ «Cadáver adiado que procria» (із твору D. Sebastião, Rei de Portugal), Фернандо Пессоа, 1888–1935.

⁵⁸ Тоді як музиканти впорядковують звуки та тишу, що вже існує у світі, а художники та скульптори роблять те саме з лініями та кольорами, артисти театру повинні упорядкувати образи людських дій. Як сказав Шекспір, театр — це дзеркало, але ми мусимо дозволити нашим глядачам-акторам захопити це дзеркало (сцену) та організувати образи майбутнього світу, в якому переважає етика: таким є театр пригноблених! - А.Б.

Моя мати, яка була просто напхана мудрістю, часто повторювала популярний вираз: «Кожен із нас має трохи і від митця, і від божевільного». Якби вона була зараз жива, вона би сказала зі своєю безмежною мудрістю: «Кожен із нас має трохи від митця, Бога та божевільного».

Заради Бога, нехай божевільний всередині нас ніколи не зцілиться — тільки дайте йому можливість зменшити свої страждання, створюючи власне бачення життя. Заради божевільних, не дозвольте їм покинути незавершену роботу Бога на півдорозі: дозвольте їм дійти до краю прірви та зробити крок уперед. Заради людства, давайте всі будемо митцями, давайте всі будемо божевільними.

Давайте будемо божевільними митцями, давайте будемо митцями... божевільними.

ПОСТСКРИПТУМ

ПЕДАГОГІКА СТРАХУ — ТЕАТР ТА ВЕЖІ-БЛИЗНЮКИ: ЕСЕ ПІСЛЯ 11 ВЕРЕСНЯ 2001 РОКУ

Через тридцять днів після трагедії з вежами-близнюками я почав семінар у Лабораторії театру пригноблених у Нью-Йорку. Я усвідомлюю, що наші театральні техніки, в яких би обставинах їх не застосовували, завжди призводить до інтенсивного процесу підвищення чутливості учасників. Однак у цьому випадку, коли шість тисяч мертвих людей були поховані так близько від нас у просторі та часі — їх вбили тільки за місяць до цього, а поховали всього за два кілометри від кімнати, у якій ми працювали — я боявся спровокувати ще більше емоцій, ще більше горя. Я був впевнений, що учасники захочуть говорити тільки про вежі.

На мій подив, упродовж перших двох днів семінару ми мали справу тільки зі звичними проблемами в плані вибору теми: расизмом, безробіттям, сексизмом, різними формами самотності. Що ж до веж — тут панувала тиша. Можливо, ця травма була настільки глибокою, що ніхто не хотів про неї згадувати, щоб не пережити знову цю паніку?

На третій день під час простої вправи «Машина ритмів», у якій актори використовують тіло та голос, щоб зробити ритм, що ілюструє тему — в цьому випадку місто Нью-Йорк — я помітив, що три людини тихенько плакали. Пізніше, під час створення сцен, нечітко, непрямим шляхом виникло питання втрати ідентичності. Молода жінка розповіла свою історію: її виховала бабуся, після двадцяти років розлуки вона знайшла свою біологічну матір, але не визнала її як свою матір — донька без матері. Ще одна жінка, що була ВІЛ-позитивною, хотіла народити дитину, але лікарі заборонили їй це: жінка, якій заборонили стати матір'ю. Ким вони можуть бути, ця не-донька та ця не-матір?

Потім з'являлися теми, перевантажені похмурістю, які ставили під питання національну невразливість. До веж-близнюків війна завжди була далеко від дому, десь за морями — тепер же вона стала видимою у задимлених уламках, і можна було відчувати дух зла в незнайомому запахів, який вітер приносив ще декілька тижнів після падіння веж-близнюків.

Спочатку в Нью-Йорку, а потім — Мічиганському університеті такі історії поступово ставали більш помітними. Студент у «республіці»⁵⁹ хотів дивитися по телевізору репортажі про війну, а його приятелі віддавали перевагу баскетболу та боксу: вони хотіли ігнорувати те, що відбувається — так само, як половина громадян проігнорували останні президентські вибори. Марсія, вчителька з Північної Америки, хотіла пояснити своїм учням, що Французька революція трапилася не в енциклопедіях, а на вулицях: Бастилія була побудована з каменю і зруйнована талкож важким камінням, а не елегантними малюнками у атласно-шовкових книжках. Марсія хотіла, щоб її учні знали, що їхня країна переживає критичний історичний момент: ця гора з мертвих тіл у Всесвітньому торговому центрі була живою історією. Її учні не хотіли її чути.

⁵⁹ Бразильський термін на позначення університетського «братства» у коледжі — групи студентів, що живуть в одному будинку.

Барабанщик перестав грати. Він питав себе, для чого музика, якщо вона не пояснює ненависті, якщо вона не контролює страху й не допомагає з ним справлятися. Він шукав у театрі сенс існування митця. Він боявся провини, яка може бути покладена на митця: скільки реальних злочинів — вбивства учнів та вчителів від рук одного зі школярів, серед інших хворих прикладів — могли бути спричинені спокусливою вигадкою фільмів, повних терору та насилля?

У період проведення семінару по телевізору виступав політолог, який стверджував, що до чотирнадцятирічного віку кожна молода людина з Північної Америки побачить на екрані щонайменше чотирнадцять тисяч убивств: кулеметами, бомбами, гранатами, підривами мостів — це стандартний набір для більшості голлівудських фільмів. Діти щодня бачать кров по телебаченню. Нью-Йорк уже нищили у фільмах величезні горили та злі на вигляд інопланетяни задовго до того, як це зробили літаки. Барабанщик запитував себе, як після веж-близнюків можна дивитися фільми про Джона Вейна, який вбивав корінних жителів, якщо бачив їх у дзеркалі заднього виду своєї машини? Як ми можемо дивитися Рембо та Джеймса Бонда без того, щоб глядачі або вмирали від сміху, або скреготали зубами від ненависті?

У нашій театральній лабораторії учасники семінару боялися стикнутися з багатьма невизначеними питаннями, як-то: яка ціна в доларах однієї бомби або балістичної ракети? Хто їх виготовляє, хто за них платить, кому йдуть ці гроші? Чи правда те, що дехто каже, нібито акції військової промисловості насправді досягли запаморочливих висот на фондових біржах світу? Як таке могло статися, що дев'ятнадцять терористів пройшли непоміченими через два ультрасучасні аеропорти без допомоги зсередини? Чи був Маквей з Оклахоми⁶⁰ одиничним випадком, чи лише одним з багатьох скажених неонацистів, які будуть продовжувати його справу з того місця, де він зупинився? Якщо виявиться, що біологічний терор сіють психічно неурівноважені мешканці Трентона (як підозрюють на час написання цих рядків), чи будуть збройні сили мати ізономічний обов'язок⁶¹ бомбити Нью-Джерсі та його безневинне населення, як вони бомбили Кабул та його жінок, одягнених у свої пересувні саркофаги?

Після окремих питань постали ширші проблеми — непевності, пов'язані з політикою та економікою. Учасники семінару були вражені власним браком знань про недавню історію. Вони не мали доступу до достовірної інформації. Чому докази причетності бен Ладена — якщо такі докази існували — були показані повністю тільки лідерам кількох англомовних країн, але не всім нам? Чому ми в цій війні повинні бути просто глядачами, які не можуть впливати на здійснені дії, але напевно заплатять за наслідки цих дій? Люди відчували, що вони мають втрутитися, вийти на сцену, де відбуваються дії, але... де ця сцена і як її зайняти?

Вони боялися, адже бачили перед собою багато тривожного: чи стане віспа наступною після сибірської виразки? Чи стануть Емпайр-стейт-білдинг, міст «Золоті ворота» у Сан-Франциско або статуя Свободи наступними після веж-близнюків?

⁶⁰ Тімоті Маквей, американський неонацист, був звинувачений у червні 1997 року в підриві федеральної будівлі в Оклахома-Сіті — терористичній атаці, у результаті якої загинули 168 людей.

⁶¹ Оксфордський словник англійської мови визначає ізономію як «рівність усіх законів або людей перед законом; рівність політичних прав між громадянами держави» (слово походить із грецької, як можна було очікувати). - Е. Дж.

Це дуже розхитує нерви — жити в часи, коли ви побоюєтеся відкрити карту. Так само і в Латинській Америці, коли я пишу ці рядки у грудні 2001 року — яка країна буде наступною після банкрутства Аргентини? Військові війни вбивають людей, економічні ж війни вбивають ще більше, тихо й десь далеко.

Правда терапевтична: займаючись театром пригноблених, я зміг зрозуміти дивовижну силу педагогіки страху — як молоді люди вчаться бачити світ поза своїми кордонами. Бачити, що, так, це правда, що Сполучені Штати (разом із Радянським Союзом, Великою Британією та іншими) допомогли врятувати світ від нацизму — правда; це правда, що вони допомогли відновити Європу за планом Маршалла — правда. Але також правдою є те, що протягом останнього сторіччя шпигунські агентства США сіяли смерть та руйнацію в країнах Південної та Центральної Америки, Африки, Азії та навіть Європи.

Правда терапевтична: молоді люди, використовуючи театр, діалог, хочуть підкорити її. Стурбовані подіями навколо них, вони шукають свою справжню ідентичність, яку викрала брехлива політична патріотична балаканина та цензура у ЗМІ.

Перш ніж повернутися до Бразилії, я пішов на місце злочину з одноразовою камерою в руках. Там продавали десятками національні прапори та плакати, на яких вежі все ще стояли. Всесвітній торговий центр завжди вважали місцем, яке варто відвідати всім туристам, і це досі так.

*Аугусто Боаль
Грудень 2001*

