

Гребенкин А.
Искусство оправдания.

В.И. Немирович-Данченко, сетовал на то, что в актерском искусстве прижился неудачный термин — «искусство переживания». Он утверждал, что правильнее было бы назвать это направление актерского искусства, «искусством оправдания». Оправданно, значит верно! Если верно, значит верю!

Задача игрока-актера в том, чтобы находиться в игровом пространстве в нужное время, в нужном месте и сказать текст персонажа, с нужным словесным воздействием, исходя из задач художественного образа спектакля. Здесь присутствует двупланность, Присутствуют формально противоречащие друг другу условия. Задача — привести противоречие в соответствие. Решения задачи — оправдание, как способ перевоплощения.

Позвольте напомнить, что перевоплотиться для актера значит вести себя не так, как это свойственно тебе в данной ситуации, а так, как это необходимо для ситуации в которой находится персонаж, которого ты играешь. Причем в процесс перевоплощения входит как внутренний, т. е. мотивационный момент новых связей, новых ценностей и их иерархии, так и внешний, т. е. вопрос формы, как буквально выглядит этот персонаж, как он двигается, как звучит его речь. Ведь любая содержательная связь имеет только ей присущую форму. Если вспомнить, что сценическое действие есть скелетно-мышечное движение, или перемещение в пространстве тела актера, с точки зрения цели персонажа, обусловленное художественным замыслом, то становится ясно, что изменения должны произойти как в форме движений, так и в их содержании. Изменение безусловных данных, которыми обладает актер, на условные данные, которыми обладает персонаж. Создание иллюзии, кажимости, или смещение «точки сборки», говоря словами Карлоса Кастанеды, заключается в игровом удержании условного и безусловного в едином процессе. Это и есть перевоплощение.

«Если артист — пишет Г. А. Товстоногов (1 том «Зеркало сцены», стр. 225.), — подчиняется закону переживания, идет от себя, верно, существует в предлагаемых обстоятельствах, совершает в течение длительного времени поступки, ему не свойственные, а свойственные персонажу, и делает их своими, то на определенном этапе вживания в роль происходит огромный качественный скачок. Актер перестает быть собой и сливается с образом. Это и есть перевоплощение». Или у Станиславского: «Вы сами, — а поступки другого лица». (Беседы К.С. Станиславского. М. 1939, с. 355).

Перевоплощение это путь от себя к образу через оправдание игровых условий поведения и оно может быть частичным или полным.

Значит, цель актера — добиться через оправдание перевоплощения. Всем ли доступна эта цель, и в какой мере?

Цель это, прежде всего осознанный образ предвосхищаемого результата, на достижение которого направлены действия человека.

Основой формирования целей у человека является его предметно-материальная трудовая деятельность, направленная на преобразование окружающей действительности. Формирование целей у человека в онтогенезе идет в направлении от постановки целей и образования намерений в совместной деятельности с другими людьми к постановке человеком цели перед самим собой. Психофизиологической основой цели является закодированный в мозгу «образ потребного будущего» (Н. А. Бернштейн).

Воспользовавшись этими пояснениями, мы можем, в какой то степени, судить о том, на каком уровне дистанции целеполагания может работать такой-то исполнитель. Учитывая, этот психологический феномен мы можем рассчитывать на определенный уровень его перевоплощения, доступного ему в силу его возраста, жизненного опыта и осмысления действительности.

Внимательно присмотревшись к детской игре, мы можем увидеть, что дети в ролевых играх, а они ближе всего к актерской игре, все изображают и даже стремятся к пародии. Почему? Ведь определенный уровень правдоподобия им под силу. Думается причина в том, что одним из важнейших способов познания на первых порах становления личности является подражание. Для актеров это игра в «повтори». Через подражание хорошему или плохому в своей игровой окраске, в отношении к образу дети дают свою оценку явлению и через это выделяют и закрепляют некую норму отношения.

Игра детей, в этом смысле, сходна с игрой рассказчика. У рассказчика, отношение к объекту изображения, всегда внятно окрашено, выражено. Он должен пережить его и оценить, как явление личной жизни. Выражено — отсюда любовь к кривляньям, дразнилкам и тому подобное. Это игра. Она явно связана с риском, с наличием правил и имеет зону проявления личных способностей. Это та же игра «охотник-жертва». Поэтому тот, кто дразнит, всегда имеет сложную мобилизацию. Ему важно не упустить предмет передразнивания и самому не попасться. Познавательный смысл этой игры в том, что дети, через выражение отношения к объекту, демонстрируют свою культурную норму. Эту норму можно прочесть по принципу «от противного». Этот же принцип часто работает в искусстве рассказчика.

То же самое можно видеть и в игре актеров. Они иногда «издеваются» над играемым материалом, так как их культурные образцы — нормы не совпадают с теми, что они должны демонстрировать. Поэтому часто можно видеть отличие спектакля «на выезде» от спектакля «на стационаре». Все зависит от того, кто контролирует демонстрацию образца и насколько он значим для исполнителей. С этим игровым мотивом связаны спектакли недавнего политического прошлого нашей страны, которые строились по принципу «кукиш в кармане».

Для нас здесь важно отметить тот факт, что игра в «дразнилку» явно оживляет актерскую игру. В ней возникает личный интерес. Общеизвестен

тот факт, что часто, когда актеры «балуются», спектакль становится «игровым и живым». Очевидность этого подтверждают актерские капустники. Они практически всегда «живые». Игра случается, так как есть риск, есть что выигрывать, есть правила, которые нужно обойти. Есть личное целеполагание и самовыявление.

В ролевых играх дети как бы утверждают и закрепляют - «мне нравится быть таким, а таких я не люблю, или смеюсь над ними». Так работает природный механизм ролевой игры, как психодрамы. Об этом необходимо помнить, особенно на первых порах обучения актерской игре. Этап «кривляний» в процессе обучения естественен, как он естественен для начального этапа исторического развития театрального искусства и актерской техники в смысле уровня ее правдоподобия. Это своеобразная болезнь роста. Ее можно использовать и ее можно лечить.

Как мы условились, все игры, в каком-то смысле, игры в «охоту». Поэтому, возможно, и целесообразно начинать обучение актерской игре с изучения природы таких игр как прятки, жмурки, догонялки. В них играть «охота»! Затем, вскрыв их содержательную суть, перенести эту суть на актерскую игру. «Охотник» и «жертва», постоянно меняются своими ролевыми функциями, и кто за кем и когда охотится необходимо решать с точки зрения позиции каждого персонажа. Все персонажи любой истории входят или в лагерь охотника или в лагерь жертвы в той или иной степени.

Задача режиссера-педагога вскрыть ситуацию игры в любом этюде и в любой сцене спектакля. Тогда актеры могут осознанно увидеть и открыть для себя игровой смысл актерской профессии. Можно назвать такие актерские игры, как «в нужном месте в нужное время», «повтори», «отличись», «дополни», «превращение предмета, пространства, своего тела, своего поведения», «память (цель) физических (движение) — действий». Все эти игры связаны с базовым умением оправдания, или превращения условного в безусловное. Тем, кто знаком с теорией действий П.М.Ершова, предлагается целая нотная грамота для актерских гамм игры «в сценическое действие». Это первый момент.

Второй же момент связан с адаптацией драматургического материала для дистанции целеполагания актеров данного возраста, данного интеллекта, культуры и данного театра. Материал драматургии должен непременно быть присвоен актерами, прожит на уровне идентификации со своим жизненным опытом. Только эта личностная позиция дает возможность исполнителю включиться в игру и быть в ней заинтересованным игроком и желать выиграть, или донести до зрителя философско-художественный смысл произведения.

Оправдать значит проверить логику персонажа своим жизненным опытом, убедиться в том, что в поступках персонажа присутствует общечеловеческая логика, понятная каждому, а затем увидеть причинно-следственную связь его индивидуальной логики. Затем на практике, в многочисленных повторях этюдов и читок за столом, запомнить необходимые игровые правила и логику последовательности действий, и

научиться их безусловно, т.е. органично выполнять. Так логика персонажа, какая бы индивидуально причудливая она не была, становится правдой жизни, т.е. оправданной (прав — да).

Возможно, на этом пути будут некоторые потери, связанные с уровнем вооруженности или компетентности исполнителей. Но в любом случае если это живой отклик души нашего современника — актера, сопряженный на душу автора, запечатленную в драматическом произведении, мы получим живое исполнение или живую игру. И именно потому это будет нас волновать как живое свидетельство человеческого духа.

Правила игры это те же самые предлагаемые обстоятельства и их обязательно нужно знать, чтобы ими умело манипулировать ради выигрыша. Именно они помогают актеру выигрывать, применяя свой жизненный опыт, свою смекалку и способности. И тогда актер это азартный игрок, как игрок в любой игре.

Но тут же приходит на ум первая и кажется непреодолимая сложность — ведь на сцене все запрограммировано... Да, запрограммировано, но не все! Как в любой игре есть зона обусловленного правилами и зона импровизации. Игра всегда связана с определенной долей риска, а это значит с определенной зоной безусловного. Что же в актерской игре не закрепляется? Где в ней зоны безусловного существования? Давайте посмотрим: Я, как игрок-актер, выигрываю, когда моему партнеру по игре приходится каждый раз искать, искать на самом деле, все новые варианты предлагаемых обстоятельств и все новые приспособления, чтобы прийти в результате к запрограммированной логике поступков своего персонажа. Эта логика необходима и мне и моему партнеру, как творцам игры про определенное содержание и по обусловленным правилам. Именно на данный, известный заранее, поступок партнера должен отреагировать мой персонаж. Иначе игра не состоится.

Это знаменитые «петельки и крючечки», про которые говорят старые опытные актеры. Без них не возникнет сценическое общение потому, что суть его в обмене информацией ходов персонажей, которые необходимо логически породить. Здесь зона безусловного в игре актера. Именно она самоценна. Именно она делает процесс актерской игры живым. Я как игрок, для этого, каждый раз нахожу неожиданные приспособления в логике действий своего персонажа, и тем самым реально создаю проблемную ситуацию для своего партнера по игре, который должен успеть просчитать или оправдать ответный ход. Это и есть оправдание.

Этот процесс расчета нового хода создает зону безусловного или зону личного творчества и целеполагания исполнителя, который на глазах у зрителя, безусловно, порождает обусловленный поступок персонажа или его реплику. Эта зона лежит в процессе, который в актерской технике принято называть «оценка факта». Часто способности актера определяют именно по умению «живо» реагировать на новые предлагаемые обстоятельства, т.е. умению оценивать. И все это, не выходя за рамки правил игры или предлагаемых обстоятельств.

Именно в этом случае мне необходимо знать не только ситуацию моего персонажа, но и обязательно все предлагаемые обстоятельства моих соперников по игре. Я должен знать, чем мне придется играть. Иначе откуда мне черпать информацию, чтобы создавать все новые и новые варианты нюансов мотивировок моего персонажа для рождения оправдания, убедительности его причинно-следственных поступков? Откуда черпать неожиданный их вариант для атаки на логику персонажа, за оправдание которой отвечает партнер? Конечно, здесь важен и мой жизненный опыт играющего человека и весь комплекс предлагаемых обстоятельств пьесы.

Суть общего выигрыша здесь в создании реальной живой ситуации общения между персонажами спектакля, через создание ситуации тупиков для актера-партнера, в поисках оправдания логики поступков персонажа. В этом смысл задачной формы работы режиссера и актера. Для режиссера важно уметь облекать свои замыслы в актерские задачи, которые для актера становятся реальными проблемами. Актеру необходимо уметь реально, без поддавок, решать эти задачи и тем самым создавать партнеру по игре реальные проблемы по оправданию логики его персонажа. Охотиться за его незнанием логики и предлагаемых обстоятельств персонажа и пьесы! Задачная форма работы для режиссера и проблемная для актера. Причем актеры в процессе работы на сцене постоянно оказываются по отношению друг к другу в роли режиссеров, ставящих реальную проблему друг другу.

Здесь, как мне кажется, необходимо напомнить, как понимал постановку задачи для актера К.С. Станиславский. Я позволю себе процитировать его режиссерский план постановки «Отелло» Шекспира.

«Вот о каких элементарных задачах идет речь. Представьте себе, что до поднятия занавеса этой картины я бы просил вас разрешить следующую задачу. В некотором царстве, в некотором государстве жила-была красавица невеста, которая влюбилась в уроды. Потом я расскажу все, что было с Дездемоной и Отелло, как она отвергала всех женихов и вместе с ними высокое положение, как порвала с домом и в бурю последовала за мужем на войну, как провела с ним незабываемые поэтические сутки. И все это она сделала, чтоб его обмануть? Моя просьба заключается в том, чтобы вы мне объяснили — для чего ей это надо? Вот та элементарно-психологическая задача, которой занят в начале картины Отелло и которую должен разрешать актер на каждом спектакле. И больше ничего.(...) Если же вы начнете просто-напросто действовать и на каждом спектакле решать для себя каждый раз по новому поставленную задачу, вы будете идти по правильной линии, и чувство не испугается, а пойдет за вами. (...) Представьте себе, что хирург только что сделал вам болезненную операцию, а через пять минут он подходит с зондом для того, чтоб запустить его в большую рану. (...) На каждом спектакле разрешите, как вы сегодня уйдете от пыток доктора».

(М.1945 г. стр.266-267.)

Как видите, задача состоит из двух взаимоисключающих условий, которые необходимо примирить, найдя им оправдание. Или, говоря языком

логики, перейти от формальной логики, через решение противоречия, к логике диалектической, снимающей это противоречие.

Условие первое гласит: девушка является красавицей, выходящей замуж. По общепринятой логике она должна выйти замуж за красавца. Но второе условие задачи противоречит первому выводу — она выходит замуж за урод. В чем логика ее поступка? Допустим, в том, что она его любит? Любят не за внешность! Любовь не поддается рассудку, т.е. формальной логике! Но эту истину Отелло еще не прожил... Он не владеет ею. И что бы, ею овладеть ему необходимо решать проблему. За что Дездемона его полюбила? Вот та проблема, с которой должен реально работать актер.

Решить противоречие формальной логики, выйдя на уровень рассмотрения ситуации через логику диалектическую. Вот тот культурно исторический образец решения подобных проблем, заложенный в ходе решения подобных задач.

Актер имеет представление о решении данной проблемы. Он вместе с режиссером анализировал ее во время репетиций. Но на то это и проблема, что каждый должен решать ее каждый раз заново. Здесь нет одного, единственно правильного, ответа и никогда не будет! Путь к истине бесконечен. Что бы двигаться к этой истине актер будет целесообразно и продуктивно действовать, для получения реального жизненного ответа на поставленную проблему. Для этого ему нужны партнеры, которые несут в своем поведении реальную жизненную информацию оправданных поступков героев и их мотивы. Только в такой атмосфере будет происходить реальное накопление информации, связанной с реальным решением, или процессом проживания данной истины. Повторять за кем-то слова истины, совсем не означает ею владеть. Мудрец молчит потому, что истина не передаваема на словах, она только переживаема.

Партнер должен получить от меня неожиданное препятствие, хотя он знает мой ответный ход. Неожданное препятствие, здесь в приспособлениях, в нюансах. Хотя на первых порах неопытные актеры импровизируют только вширь. Они даже стремятся поменять текст, чтобы поставить партнера в тупик, огорошить его. В этом азарт и интерес игры. Не опытные режиссеры, видя такого рода импровизацию, стремятся ее тут же искоренить. А ведь это запрет на саму игру! Именно это стремление создать для партнера настоящее, но в рамках правил, затруднение, в поисках оправдания своего следующего хода, и есть один из центральных моментов актерской игры.

Обратите внимание, как сходны понятия «выбить за кон» и «выбить из роли». И там и там нарушается закон или установленные заранее правила. Вот откуда азарт в игре — не нарушить правила самому, «не выбиться из роли», но заставить партнера «выбиться», нарушить их. Все знают, что выбиваться из роли нельзя, но не многие догадываются, что выбивать из роли, в рамках заданных обстоятельств, просто необходимо. Именно в этом и есть умение «удержать мяч в воздухе, не дать ему коснуться земли». Умение

создать на сцене ситуацию реальной борьбы-взаимодействия конфликтных логик образов персонажей. Это и значит быть актером!

Поэтому опытные актеры говорят, что с хорошим партнером всегда играть легко, он «живой». А «живость» его именно в этом умении сделать «живым» партнера, через создание для него реальных сечастных препятствий на пути к цели его персонажа. Так создается иллюзия реальности условных предлагаемых обстоятельств и условных целей персонажей. Это и есть «вера в предлагаемые обстоятельства». Она основана на двупланности внимания актера. Это происходит лишь тогда, когда актер полностью владеет набором правил игры и никогда, в течение действия, не нарушает их. Когда он реально воспринимает посылаемую ему информацию и реально, обработав ее с точки зрения цели персонажа и его правил игры, посылает ее в ответ партнеру. Этот своеобразный «актерский пинг-понг» и есть процесс сценического общения.

Игра должна всегда вестись по настоящему, серьезно, на грани проигрыша, на лезвии бритвы. Иначе это не игра жизненных сил, не борьба человеческих личностей. И здесь, парадокс игровой дисциплины заключается в том, что бы быть свободным абсолютно, быть самим собой, но в заданных границах правил. Насколько точно им следует актер, настолько точно создается иллюзия реального или границ реального в жизни им созданного образа.

В этом смысле актерская вера заключается в умении оправдать, т.е. мгновенно просчитывать различные логики поведения при данных целях и данных обстоятельствах в условной ситуации. Логично — значит верно! Верно, и верю однокоренные слова!

Ни даром актерская вера часто служит синонимом актерских способностей. Этот процесс у многих актеров происходит бессознательно и в силу этого называется актерскими способностями. Важно не путать с легкой внушаемостью и большой эмоциональной подвижностью. Иная «вера», за границами правил игры, ведет к наигрышу — нарушению норм достоверности; или к потере грани между реальностью и вымыслом, что чревато психическими заболеваниями.

После того, как актеры научатся играть друг с другом, можно начинать «игры» со зрителями. Игры — «прятки», игры — «жмурки». Здесь вступает в работу перевоплощение, как игровое средство прятков. Можно сказать, что спектакль, в этом смысле, для зрителей становится загадкой, которую сконструировали участники игры. Но теперь участники игры это актеры и зрители. Во что верит актер - в то же верит и зритель.

Вспоминаю острый стыд и какую то неловкость за исполнителей, которую испытываешь на спектакле, где нет живой игры. Но в чем же природа этого стыда?

Они, играют в «настоящий» театр или «как в театре». Суть этой игры в подражании. А подражание всегда не самостоятельно. Удачность игры «в настоящий театр» зависит от финансовых возможностей театра, от его спонсоров и удачности подражания моде. Там где есть возможность пошить

богатые костюмы, там, где есть возможность построить декорации и поставить сценическое освещение «как в театре» — там эта игра удачна. Т.е. это игра, прежде всего материальных возможностей. Зрители после просмотра таких спектаклей говорят: «Как красиво! Ну, прямо как в театре! Вот это профессионалы!». Для авторов спектакля такая похвала является главным критерием удачности их игры в «настоящий» театр. Вероятно, им большего признания не нужно. Коммерческий успех и успех моды на театре для них главное. Но похожесть на театр здесь внешняя, формальная.

Это органично, когда зрелище подобного рода рассчитано на очень не притязательного зрителя, который ходит в театр для того, что бы увидеть «живьем» известного киноактера. Такому зрителю удивителен уже сам факт выхода на сцену своего кумира. Здесь часто работает эффект маскарада: «Узнаю или не узнаю?». А так как узнать, довольно не сложно то, в конце концов, довольны все. » Ну, артисты! Ну, дают!». Здесь подражание оказывается бессодержательным с точки зрения познания «жизни человеческого духа».

В таком процессе актеры стремятся лишь подражать внешним результатам игры, которая когда-то была успешной у них или у других, а теперь стала модным конкурентно способным продуктом.

Эти заблуждения, прекрасно описал Станиславский в своей знаменитой книге «Моя жизнь в искусстве». И сделал для себя категорический вывод, что если он на самом деле желает освоить актерское мастерство, то от подражания необходимо отказаться. Оно годится лишь на первых порах обучения. Творческий акт всегда самостоятелен. «Я есмь!» — вот исходная позиция для любого творчества. Он открыл и базисную платформу для построения органического поведения актера в образе — **ДЕЙСТВИЕ**, что есть движение актера с точки зрения целей и нужд персонажа. Двупланность, как необходимое условие игры.

Цель актера в сценическом действии не сливается с целью персонажа, а стоит над ней. Она включает ее в свою цель, как средство воплощения художественного замысла. И сразу становится ясна причина фиаско способа актерского подражания. Цель такого актера не художественна. Она направлена напрямую на зрителя. «Посмотрите, как я, похоже, делаю! Как я хорош (а)!». Это и вызывает неловкость и чувство стыда за исполнителя, который наивно пытается заняться саморекламой.

Другое направление театров - играет в «свой театр». Это искусство уходит корнями в этнографический народный театр. Здесь нет доминирующего желания сделать все «как в театре». Здесь важно самовыражение, через те средства, которые есть в наличии. По уровню правдоподобия это искусство может быть ни чем не выше предыдущего, но! И это главное! Оно целиком является самостоятельным творчеством. Самостоятельным выражением своего отношения к миру через наличную данность актерской игры. И за такое исполнение стыдно не бывает. Здесь актер не обманывает ни себя, ни зрителя. Он не претендует на игру и спектакль «как в театре». Он искренен и целесообразен в своем искусстве.

Вспомните работы художников примитивистов или работы мастеров народных промыслов. Сравните их с работами художников, которые подражают картинам Левитана, Шишкина или Кандинского, чтобы выгодно продать их. «Ах, как похоже!» — это критерий утилитарного сознания. Истинное искусство всегда «непохоже похоже» потому, что отражает мир глазами конкретного самостоятельного художника. И это неотъемлемая черта народного искусства, которое всегда самостоятельно по своей философско-художественной позиции и по средствам выражения. Здесь дело лишь в том, что техника по уровню правдоподобия не высока. Но она адекватна. Она целесообразна способу художественного решения или видению мира художником.

Актер любитель не обладает развитой техникой правдоподобия на сцене в условной ситуации. Но он будет обязательно убедителен в том произведении, где найдена адекватность его примитивных средств выражения (техники правдоподобия) и идейно художественного решения.

Адекватность уровня вооруженности средствами техники правдоподобия актерского ансамбля художественному режиссерскому решению — вот формула художественной целостности спектакля.

Это искусство оправдания в рамках всего спектакля.

Эту можно записать в виде формулы:

образное решение 1

актерская техника 1

Числитель и знаменатель этой дроби должны быть равны, чтобы в результате получилась единица. Одно с другим неразрывно. Именно поэтому большие художники постоянно стремятся развить исполнительскую технику до виртуозности, чтобы освободить свое самовыявление творца. Техника актера не должна сковывать творческое воображение актера и режиссера. Не даром знаменитый режиссер Гордон Крег мечтал об актере марионетке. Чаше дело обстоит так, что именно актерская техника не поспевает за смелыми замыслами самовыявляющегося режиссера. Значит, целостность диктует необходимость искать адекватное режиссерское художественное решение для данного уровня технической вооруженности исполнителей.

Таким образом, третье направление театра это направление где в доминанту усилий ставится грамотность и духовный рост. Это театр где «играют, изучая жизнь». Здесь освоение актерской техники правдоподобия или оправдания и постоянный ее рост ставятся во главу угла. Изучение художественного произведения через его проживание и накопление духовного багажа личности исполнителя. Это обеспечивает рост объема художественного произведения, отражающего жизнь данного коллектива в мире людей.

Проблема, когда, режиссер обуян художественными великими замыслами, а его актеры не вооружены для их воплощения. Это всегда видно в спектакле. Видна подмена творчества актеров режиссерским самовыявлением, реализацией его амбиций. Режиссер стремится удивлять

своей фантазией, своим умом, а носителей, равных со творцов нет... Решить эту проблему можно, лишь серьезно занявшись педагогическим процессом обучения и возвращения актеров. Воспитывать мастеров школы оправдания и самостоятельных художников. В другом случае режиссерская фантазия иногда не может реализовать того богатства средств, которые предоставляет грамотный и талантливый актер. В этом случае в спектакле вроде бы и все правильно и правдиво, но не интересно. Не художественно. Но в любом случае важно знать, что нарушение закона адекватности, владения выразительными техническими средствами уровню свободы идейно-художественного высказывания, ведет к разрушению целостности произведения и разрушению личности самого исполнителя. Разрушаются условия игры.

Обратите внимание, как в этом случае, возрастает роль режиссера. Уровень его вкуса, корректность в постановке задач, распределение инициативы в создании замысла. Все эти качества напрямую влияют на искусство владения данной формулой. Режиссер-педагог обязан вскрыть содержание художественного произведения таким образом, чтобы каждый участник работы сделал для себя действительное открытие не только в искусстве, но и в личной жизни. Открытие прямой взаимосвязи мира художественного произведения и мира личности, реальных проблем данного живого человека.

«Ну, это только в кино! Это только в книгах...». Пока не преодолен этот разрыв между миром художественного произведения и миром реальных человеческих проблем, говорить о творчестве не приходится. Истину нельзя просто взять и пользоваться ей. Ею можно овладеть, только «прожив» ее. Известно, как минимум, два способа «проживания». Первый способ связан с безусловным погружением в подобную ситуацию. Он эффективен, но опасен своей реальностью. Здесь необходимо идти до конца. Идеи и поступки, создателя такой ситуации, должны быть неразрывны. За идеи, в этом способе присвоения истины, необходимо буквально идти на костер. Не все ситуации для такого способа возможны. Не каждому они по силам.

Уместно будет процитировать здесь текст из романа Германа Гессе «Игра в бисер». Финальные строки романа показывают жертвенную глубину «проживания» истины таким путем.

«Боже мой, думал он, содрогаясь, выходит, я виноват в его смерти! И только теперь, когда больше не надо было сохранять гордость, и оказывать сопротивление, он почувствовал сквозь боль своей испуганной души, как полюбил он уже этого человека. И в то время как он, всем доводам вопреки, ощущал свою совинность в смерти учителя, его охватил священный трепет от предчувствия, что эта вина преобразит его самого и его жизнь и потребует от него куда большего, чем он когда-либо до сих пор от себя требовал». [1]

Второй способ «проживания» — игра в оправдание. Он опирается на двупланность игры. Игра является универсальным способом «проживания», или познания и личностного присвоения культурных образцов.

Как интересно наблюдать за игрой в куклы детей пяти-семи лет. Причем функцию игрушки-куклы не всегда выполняет буквальная кукла. Куклой может быть и простой чурбачок и тряпочка и любой предмет, подходящий ребенку для манипуляций. В таких играх ребенок выполняет одновременно несколько ролей, как шахматист, играющий одновременно на нескольких досках или сам с собой. Он выступает в роли Демиурга создающего вторую, мечтаемую реальность т.е. искусство.

Если нам хочется видеть в спектакле «живых» актеров, а не формально выполняющих должное, видеть актеров, азартно играющих в воплощение образа, нужно учиться у детей умению играть в игры.

Необходимо понять механизмы этих игр и использовать их в актерской игре, а не устраивать спектакли-похороны игрового творчества актеров.

Попробуем подвести некоторые итоги нашей работы.

Прежде всего, для возвращения в актерскую игру ее жизни, азарта детских игр, необходимо вспомнить и опираться на простую истину, что любое творчество может начаться только с исходной планки, которую необходимо постоянно корректировать и эта планка называется «Я ЕСЬМ!». Кто мы? Где мы? Куда нам идти?

В этом необходимо определиться режиссеру-педагогу, что бы создать условия рождения духовной позиции актеров. Создать условия для определения позиции, а не навязывать свою, пусть даже «высоко духовную». Главная забота режиссера-педагога это рост духовного багажа коллектива. Растить актера, значит растить его душу. Смело вскрывать жизненные компромиссы и искренне и равноправно искать пути их разрешения.

Режиссеру-педагогу необходимо опираться в работе лишь на то, что у него есть, и на тех, кто у него есть. Необходимо давать себе трезвый отчет в уровне своей компетенции и грамотности своих актеров. В этой честной, критичной позиции заключается верная исходная точка работы. Если она не верна — вся работа изначально начинает крениться в сторону фальши.

Необходимо, трезво оценивая умения актеров, давать им посильные задачи в рамках художественного замысла. Растить актеров, а не эксплуатировать данность. Художественный замысел должен рождаться у режиссера на основе данностей актеров и, в этом смысле, быть вторичным по отношению к процессу.

Процесс создания спектакля есть средство познания себя и своего места в мире людей. Способ творческого освоения мира человеческой культуры. Через организованный процесс оправдания-проживания драматических ситуаций, взращивание духовного мира актера.

Главный педагогический критерий качества спектакля — рост духовного мира его участников. Начиная с элементарной рабочей дисциплины в коллективе. Работа над спектаклем это организованный процесс самостоятельного осмысления философии жизни и обязательное его продуцирование на реальную жизнь через ответственные поступки. Можно сказать, что работа с актерами над спектаклем это своеобразный способ

проживания культурных образцов человечества через уподобление, идентификацию и оправдание в актерской игре.

Идентификация, от латинского слова — отождествлять. Понимается нами как процесс познания через сопоставления, сличения одного объекта с другим на основании какого-либо известного признака, в результате чего происходит установление их сходства или различия. Благодаря идентификации происходит распознавание образов, образование обобщений и их классификация.

Режиссер-педагог призван создать условия для зоны расширенного сознания актера. Необходимо постоянно отслеживать реальные жизненные проблемы коллектива и на основе этих проблем выделять фундаментальные понятия категорий мировоззрения, которые необходимо прожить и присвоить. Эти понятия заложены в мировой классической литературе. Играя познавать мир и себя, а не ставить спектакли, пусть и хорошие, — вот задача! Иначе о спектакле, как о средстве трансляции культурных образцов, говорить не приходится, ибо транслировать будет нечего.

Второе. Игровая ситуация складывается из 1.наличия правил, 2. постановки цели выигрыша, и 3. наличия зоны проявления личных качеств, позволяющих обходить правила. Игровая ситуация включает в себе поставленную задачу. Важно уметь вскрыть содержание пьесы и, на основе вскрытых предлагаемых обстоятельств, сконструировать задачу. Она состоит из взаимоисключающих посылок-условий, которые необходимо примирить, найдя оправдание или решение, исходя из данных предлагаемых обстоятельств. Тогда актер — игрок!

Третье. Помнить, что жизнь игры гибнет от отсутствия правил. Волонтаризм, в предлагаемых обстоятельствах, сводит на нет, серьезность усилий в стремлении к выигрышу. Нет правил — нет напряжения творческих сил по их преодолению. Личности не в чем проявляться. И наоборот — перегруженность правилами, или предлагаемыми обстоятельствами сужает зону импровизации и может оказаться не под силу для объема внимания актера на данном этапе работы.

Четвертое. Игру губит отсутствие, общей для всех участников, генерализующей благородной цели или идеи. Желание соревноваться движется социальной потребностью и часто не «для других», а «для себя». Это путь развития эгоизма. Соревнование поэтому часто перерастает в ненависть к «чужому». Соревноваться, в конце концов, допустимо только с самим собой и ни с кем другим. Так как у каждого есть свой личный эталон и свой путь, и скорость развития. Отсутствие объединяющего духовного начала приводит соревнование к войне. Тогда театр превращается в «Террариум единомышленников».

Пятое. От перемены мест слагаемых творческого процесса сумма меняется! «Ум, воля, чувство» — такую последовательность триумvirата процесса предложил нам Станиславский. Но это можно понять лишь в контексте его непримиримой борьбы с изображением чувств на сцене. Именно поэтому он на первое место поставил ум, тем самым, предупреждая

актера от игры чувств. Но он прекрасно понимал, что в искусстве все начинается и должно заканчиваться большими, сильными чувствами. Действие лишь средство для рождения главного продукта творчества актера — больших и ярких чувств. Разум и расчет в искусстве нужны, когда чувства не рождаются, когда талант подводит. Но руководствоваться в искусстве можно только чувством, разум и расчет инструменты науки. Именно чувство рождает уникальную целостность произведения и охраняет его. Разум расчленяет целостность. Необходимо внимательно следить за дозировкой анализа и расчета в игре.

Шестое. Для творчества губительно слепое подражание образцам. Хотя для актера на репетиции это один из распространенных способов освоения роли. У режиссеров он называется «Делай как Я!». Именно поэтому важно создать режим равноправия в общей поисковой работе учителя-режиссера и актеров. Режиссер обязан организовать поле благоприятных условий для работы актеров по поискам своих творческих задач и оправданий. Снять с себя роль последней инстанции по решению всех проблем. «Я САМ!» — это лозунг не для режиссера, а для актера, хотя на практике, к сожалению, все часто наоборот.

Седьмое. Воспитывает актера не слово, каким бы мудрым оно не было, а реальное дело. Как ты сам делаешь, так и думаешь на самом деле. Все же остальное «от лукавого»...

Ортогональные плоскости в понятии сценического действия.

Проблема подлинного сценического действия — существует ли она на театре в наше время? Казалось бы, она давно решена К.С.Станиславским в его актерской, педагогической и режиссерской практике, что подтверждало его открытие диалектической взаимосвязи психического и физического в феномене сценического действия.

На эту тему написано достаточно много и, вероятно, это стало общим местом в теории актерского искусства. В актерских школах говорят о действии, в театре говорят о действии... Его ставят на центральное место в актерской профессии, но актеров, умеющих “подлинно, продуктивно, целесообразно” действовать, не становится больше. Может быть, это открытие К.С. необходимо переоткрывать каждому заново и процесс этот далеко не так прост, как кажется в теории.

Учат ли в наших театральных школах умению действовать? Можно ли вообще этому учить? Существуют ли какие либо методики обучения сценическому действию? Вопросы праздные лишь на первый взгляд. Обратимся, например, к этюдному методу.

Этюды, сами по себе и для различных педагогических целей, давно стали одним из центральных моментов в обучении актерской профессии. Многими это понимается прежде всего “количественно”, т.е. как необходимость делать со студентами возможно больше этюдов.

Считается, что если поощрять моменты органичного поведения актера в этюде, то этюд станет сам по себе учить действовать, по словам К.С., “подлинно, продуктивно, целесообразно”. Вероятно, в том числе и этому тоже. Но посмотрим, какая в этом случае ставиться перед студентами задача. Что им следует решать, что напрягать, что тренировать, а, значит, что развивать?

Во-первых, этюд необходимо придумать. Что это значит? Это значит понять задание педагога как поиск наиболее характерной жизненной ситуации. Для чего необходимо обладать критерием отбора.

Во-вторых, уметь наблюдать жизнь и уметь выделять в ней то, что необходимо и при этом отсеивать все лишнее, все, что не подходит. Иначе говоря, совершить отбор.

Очевидно, что эта работа по созданию этюдной модели необходимой ситуации есть, прежде всего, работа мышления и, следовательно, именно оно, прежде всего, здесь тренируется. Т.е., если грубо делить поведение человека на его психическую и физическую стороны, то в данном случае тренируется психическая составляющая. Для чего подбираются и фантазируются различные цели и мотивы поведения, чтобы сконструировать необходимую ситуацию.

Далее этюд показывается. Хотя многие педагоги и студенты репетируют этюды. Правомерно ли это? Этюд — это одноразовая проба или отрепетированное самодеятельное драматургическое произведение? Стоит ли актеров тренировать в отработке ситуации, повторять ее от показа к показу и доводить до “законченного” произведения? Что тренируют в такой работе студенты? Ведь основные усилия в этой работе по репетициям этюда, уходят у студентов на создание сценария. В случае, когда этюд не репетируется, а показывается после того, как студенты его просто “оговорили”, также тренируется умение точно “оговорить”.

Когда же тренируется вторая неразрывная составляющая действия — его физическая сторона? И что значит ее тренировать?

Органично приняв открытие Павлова о неразрывном единстве психического и физического в поведении, Станиславский за время своей деятельности отдавал предпочтение, на первых порах, поискам и тренировке психической составляющей. Отсюда его увлечения Раджа йогой, “лучеиспусканием”, “верой в предлагаемые обстоятельства” и полной слитности с ними. Именно так складывалась школа переживания и система Станиславского. В последние годы жизни К.С. обратил внимание на физическую сторону поведения и вероятно, это неслучайно связано со становлением системы как науки. Он понял, что, точно выполняя физическую составляющую поведения, можно автоматически включить в работу психику. Очень уж капризной она, психика, себя зарекомендовала. Так наметились два пути воспитания актера. Но цель и того и другого направления едина как едино органическое понятие действия:

“1. Действие есть стремление к цели, объективно, физически осуществляемое.

2. Действие есть мышечное, физическое движение, рассматриваемое с точки зрения его цели”[1].

Это значит, что умение реально, органично действовать возможно лишь при условии одновременного видения обоих составляющих действия: мышечное движение в единстве с психически обусловленной целью. Т.е. как бы находиться на линии ортогонали двух перпендикулярных плоскостей.

Но какова цель самих действий для искусства актера? “За чувствами” или “за действиями” ходят в театр зрители? Ответ очевиден: действие Станиславскому было нужно лишь для того, чтобы спровоцировать “живое, подлинное чувство”. Значит, умение действовать само по себе не самоценно. Как оказалось, это лишь инструмент для главного продукта деятельности актера — “живых, подлинных чувств”. Вот что лежит в основе зрительской любви к театру. Подлинных и крупных страстей ждут от актеров зрители.

Согласившись с тем, что конечный продукт творчества актера есть эмоция, а сценическое действие — это путь к ней, обратимся к формуле эмоций, предложенной академиком П.В.Симоновым, получившей свое практическое общепризнанное подтверждение. Посмотрим, есть ли в ней то самое действие как средство, через которое мы получаем эмоцию.

Итак, по П.В. Симонову: $\mathcal{E} = \Pi (И1 - И2)$, где: \mathcal{E} — эмоция, Π — потребность, $И1$ — предъинформация, $И2$ — новая информация.

Обратите внимание — обозначения действия в этой формуле нет! А есть одна лишь эмоция, которая порождается от положительного или отрицательного прогноза на удовлетворение какой-либо потребности. Так причем же здесь действие, которое по мысли Станиславского порождает эмоцию?

Как это не парадоксально выглядит на первый взгляд, но, по утверждению Симонова, он опирался в своей работе именно на открытия Станиславского. Чтобы разобраться во всем этом рассмотрим формулу Симонова подробнее. Для этого отнесемся к ней как к задаче.

\mathcal{E} — эмоция в ней будет для нас искомое. Π — потребность как одно из составляющих условия задачи или данность. В этом смысле у всякого актера как у человека наличествуют все основные потребности и их ветвления как неотъемлемая сущность индивидуальности. Потребности многообразно ветвятся в различные нужды разной силы, объема и величины.

Но нужды в том, что нужно персонажу, которого актер должен играть, у актера, разумеется, нет. Ведь на сцене ситуация изначально условна. Значит и чувства, адекватные этой ситуации, могут быть также только условными, изображаемыми. Но практика талантливых актеров говорит о другом. Что же происходит в этом процессе на самом деле?

Вероятно, о наличии не условной, а реальной потребности, необходимой для порождения эмоций, нужно говорить с других позиций, лежащих в иной плоскости. Есть ли у актера такие потребности как “хорошо сыграть роль”, “постичь правду жизни”, “донести до зрителей идею образа” или, например, “усовершенствовать свою технику”? Если да, то какова цель этих потребностей — “прославиться”, “быть лучше, чем кто-то...” или просто

“больше заработать”? Здесь мы имеем дело с тем, что является проблемой сверх сверхзадачи артиста. Т.е., иначе говоря, каков ответ на важнейший вопрос — во имя чего артист занимается искусством? Не случайно проблему сверх сверхзадачи Станиславский ставил на одно из центральных мест в своей системе.

Вероятно энергия сверхзадачи актера, ее сила, глубина и наполненность дают возможность направить энергию воли на действия в условной ситуации, что, казалось бы, противоречит закону сохранения энергии, а для не художника просто абсурдно. Еще Гамлет задавался этим вопросом: “Что он Гекубе? Что ему Гекуба? — а он рыдает...”. Значит, реальная нужда человека-актера, связанная с его сверхсверхзадачей, трансформируется в ряд других нужд, в том числе и в волю как в потребность преодоления препятствий и создает реальное напряжение подлинного сценического действия.

Характерно в этой связи высказывание С.М.Эйзенштейна: “В быту будет экономно, то есть проделано с наименьшей затратой энергии, просто подойти к столу, а на сцене для экономии нужно предварительно отбежать в противоположный угол. Попробуйте проделать не так и сравните, насколько нецелесообразная затрата зрительской энергии внимания превысит то, что “сэкономит” лицедей, не соблюдая этого условия отчетливости в своей работе”[2].

Хотя в формуле $\mathcal{E} = \Pi (И1 — И2)$ потребность содержится как необходимая составляющая, это вовсе не означает того, что понимается под словами: “поверить в предлагаемые обстоятельства роли”, “полностью слиться с персонажем”. Если это понимать буквально, а сам К.С. на первых порах понимал это именно так, то такая работа над ролью ведет к разрушению грани между реальностью и вымыслом, безусловным и условным. А это чревато психическими заболеваниями актеров, актерской истерией, необузданностью эмоциональных состояний, натурализмом чувств. Ибо сценическое действие ведет к возникновению не каких-либо чувств а именно так называемых “вторичных”, порожденных трансформированной потребностью, т.е. как бы вторичной потребностью художника.

Необходимо согласится с тем, что под словами “поверить в предлагаемые обстоятельства роли” лежит другой механизм деятельности актера. Он, прежде всего, заключается в процессе трансформации ведущих потребностей актера-человека в нужды актера-художника, творца. Вот когда — “над вымыслом слезами обольюсь”.

Все что связано с поисками целей героя, его предлагаемыми обстоятельствами, всего багажа знаний о нем и о других персонажах (по формуле Симонова — это И1), является для актера исходной информацией. Где опять ее необходимо удерживать на стыке двух плоскостей: одна информация известна персонажу, которого играет актер, а другая информация должна быть использована только в целях актера — создателя художественного образа. Движение же происходит только на удержании одновременно двух плоскостей информации.

Таким образом, для решения поставленной задачи, где искомое Э — эмоция, у нас должна быть сформирована трансформированная потребность актера-художника в действовании в условной ситуации как единственном средстве ее удовлетворения. Так же нужна в накоплении и отборе необходимой информации о целях, предлагаемых обстоятельствах героя, которая позволит направить энергию актера-творца в берега определенной логики действий.

Так возникает ситуация Игры в актерском искусстве. В чем же состоит ее особенность и сущность? Она в искусном манипулировании правилами или, иначе говоря, предлагаемыми обстоятельствами персонажа которого играет актер и предлагаемыми обстоятельствами персонажей, с которыми общается его герой. Суть манипулирования или использования этой информации заключена опять-таки в двух ортогональных плоскостях для общего выигрыша всех участников игры.

Я, как игрок-актер, выигрываю, когда моему партнеру приходится каждый раз искать, искать на самом деле, все новые варианты комплекса данных предлагаемых обстоятельств, т.е. на самом деле думать, решать и действовать. И искать все новые приспособления, чтобы прийти в результате к логике поступков играемого героя, Я нахожу как актер-игрок каждый раз такие неожиданные приспособления в логике действий своего героя, что тем самым на самом деле реально создаю проблемную ситуацию для своего партнера по игре, который должен сделать ответный ход. И все это, не выходя за рамки правил игры или предлагаемых обстоятельств. Именно в этом случае мне необходимо знать не только ситуацию моего героя, но и обязательно все предлагаемые обстоятельства моих соперников по игре.

Выигрыш здесь реально материален — партнер по игре попадает на самом деле в затруднительную ситуацию и должен в кратчайшие сроки просчитать ответный ход в логике своего героя. Иначе — он будет “выбит” из роли, или выбит за кон, как говорят в детских играх. Правда, это происходит лишь тогда, когда партнеры — именно игроки, которые реально “общаются” на сцене. Общаются в данном контексте значит обмениваются информацией посредством логики действий своих героев, как например в карточной игре.

Другая плоскость выигрыша лежит в идеальном, иллюзорном мире. Я, как актер, выигрываю, когда создаю иллюзию реальности условных, предлагаемых для меня обстоятельств или целей героя. Это происходит тогда, когда актер полностью владеет набором “правил игры” своего персонажа и никогда их не нарушает в течение действия, или нарушает незаметно для наблюдателей. Насколько точно он им следует, настолько точно создается иллюзия реального влияния условных предлагаемых обстоятельств на подлинное поведение актера-персонажа. И в этом смысле “актерская вера” заключается в умении мгновенно просчитывать различные логики поведения при данных целях и данных обстоятельствах. Этот процесс у многих происходит бессознательно и в силу этого называется актерскими

способностями. Иная, другая “вера” ведет к потере грани между условным и безусловным, реальностью и вымыслом.

На пересечении этих перпендикулярных плоскостей и рождается образ как синтез реальности, правды и, с другой стороны — отбора, т.е. вымысла. При воссоединении именно это дает некую идею или смысл логики данного отбора или монтажа правды жизни.

Так ортогональ плоскости идей, целей, условных предлагаемых обстоятельств, или точных правил игры и плоскости определенной последовательности движений актера к этим целям на пересечении рождает подлинное сценическое действие. Именно сценическое и именно подлинное. Уход с линии пересечения либо в одну, либо в другую плоскость сценического действия разрушает либо его подлинность, либо его сценичность.

Вероятно, именно поэтому такое большое значение физической стороне действия, его выразительности в статике и динамике относительно целей, придавали такие крупные практики и теоретики актерского искусства как С.М.Волконский, М.А.Чехов и, конечно же, К.С.Станиславский, создавший метод простых физических действий. Не забудем, что первую половину своей творческой жизни он посвятил исследованию целей, мотивов, а затем, пересмотрев свою позицию, обратил пристальное внимание на физическую сторону поведения. В результате нашего исследования можно сказать, что только при единовременном удержании в сфере творческого внимания определенных безусловных физических движений к обусловленной нуждами персонажа цели в соответствии с идейно художественным замыслом и законами сцены, рождается подлинное, продуктивное, целесообразное сценическое действие.

Теперь можно сказать, что обучаться сценическому действию это развивать скорость мотивационных структур мозга — тренировать объем внимания, памяти, мышления, воображения и воли для одновременного удержания и структурирования, как минимум, трех составляющих игровых правил во время сценической игры.

1. Законы сцены, которые предполагают, что актер должен быть виден, слышен и не причинял вреда ни себе, ни партнерам, ни зрителям. Он обязан оказываться в нужное время в нужном для замысла месте.

2. Помнить всю информацию о своем герое, которая постоянно должна распределяться на предьинформацию, для игры оценок новой информации, и информацию о будущем поведении, для того, чтобы распределить свои усилия в игре перспективы роли.

3. Удерживать в памяти точность физических движений, соответствующих заданному рисунку логики определенных замыслом действий и точно выполнять их, т.е. безусловно двигаться к целям героя.

Как видим это довольно большой и сложный комплекс задач, которые актер обязан выполнять с большой скоростью, чтобы соответствовать законам правды человеческого поведения. Можно сказать, что это, прежде всего, скорость мышления по оправданию и переводу условных правил в

безусловное поведение и его иллюзию, там, где безусловное поведение невозможно. Это то, что в профессии актера называется уметь «оценивать». В этой связи профессия актера обретает новый важный аспект. Это очень сложная профессия, требующая от человека абсолютно здоровых психических качеств, которые необходимо развивать до максимальных степеней скорости реакций, мышления и объема внимания. В противном случае, работа становится мучительно замедленной, с массой ошибок и неприятностей связанных с ними. Тогда репетиции превращаются не в творческий процесс по созданию художественной правды, а в оздоровительно лечебный диспансер. Современные условия и театральная мода требуют от актера так же виртуозного владения телом и голосом. По большому счету это профессия суперменов. Возможно, именно по этому Гордон Крэг мечтал об актере «сверхмарионетке».

Примечания

[1] П.М.Ершов. Технология актерского искусства., 1992 с. 54.

[2] С.М. Эйзенштейн. Избранные произведения в 6-ти томах. М., 1964-1971. с. 88

Примечания

[1] Герман Гессе. Игра в бисер. — М: Правда, 1992, стр. 385).