Е. В. МАРКОВА

УРОКИ ПАНТОМИМЫ

УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

ЛАНЬ®
ПЛАНЕТА МУЗЫКИ®
MUSIC PLANET
• САНКТ-ПЕТЕРБУРГ •
• МОСКВА •
• КРАСНОДАР •

ББК 85.336я73
М 26

Маркова Е. В.

М 26 Уроки пантомимы: Учебное пособие. — СПб.: Издательство «Лань»; Издательство «ПЛАНЕТА МУЗЫКИ», 2012. — 288 с.: ил. — (Учебники для вузов. Специальная литература).

ISBN 978-5-8114-1336-2 (Изд-во «Лань»)
ISBN 978-5-91938-053-5 (Изд-во «ПЛАНЕТА МУЗЫКИ»)

Елена Викторовна Маркова — педагог пантомимы и театровед, кандидат искусствоведения, профессор кафедры зарубежного искусства СПбГАТИ, постановщик пластики ряда спектаклей в драматических театрах и театрах кукол, автор нескольких книг и многочисленных публикаций.

Книга «Уроки пантомимы» представляет собой попытку системного изложения и анализа школы «mime pur» (франц. «чистая пантомима»), создателем которой является Этьен Декру, французский реформатор, воспитавший многих выдающихся актеров XX века.

В книге представлены важные этапы обучения пантомимы, включающие в себя суставно-мышечную гимнастику, технику пантомимы (моделирование пространства и времени с помощью движения), моделирование пространственно-временных композиций различной сложности (сольные, парные, групповые).

Данная книга будет интересна студентам театральных учебных заведений, педагогам, актерам, режиссерам-постановщикам, а также широкому кругу любителей театрального искусства.

ББК 85.336я73

Markova E. V.

M 26 Lessons of pantomime: Textbook. — Saint-Petersburg: Publishing house “Lan”; Publishing house “THE PLANET OF MUSIC”, 2012. — 288 pages — (University textbooks. Books on specialized subjects).

Elena Viktorovna Markova is a teacher of pantomime and a theatre historian, Ph. D. in History of Arts, a professor at the academic department of foreign art at Saint-Petersburg State Academy of Theatrical Art, a stage manager of plasticity in drama and puppet theatres, the author of several books and many articles.

The book «Lessons of pantomime» is an attempt of consistent description and analysis of the school «mime pur» (French «clear pantomime»), the creator of which is Etienne Decroux, French reformer, who educated many outstanding actors of the 20th century.

The textbook tells about the important stages of teaching pantomime. They include articular-muscular gymnastics, technique of pantomime (space and time modeling with the help of plasticity), and modeling of spatiotemporal compositions of different complexity (solo, paired, group).

The book is going to be interesting for the students of theatre academies and colleges, teachers, actors, directors and for a wide range of frequent theater-goers.

Обложка: *А. Ю. ЛАПШИН*

© Издательство «ПЛАНЕТА МУЗЫКИ», 2012
© Е. В. Маркова, 2012
© Издательство «ПЛАНЕТА МУЗЫКИ», художественное оформление, 2012

Посвящается Ивану Эдмундовичу Коху
и Кириллу Николаевичу Чернозёмову

ДОРОГА К ОЧЕВИДНОМУ

Казалось бы, странный вопрос: неужели аксиомы требуют доказательств? Но сколько мы знаем примеров, когда очевидное воспринимается поначалу невероятным. Вся история науки по сути отображает путь, по которому идет вдумчивый и настойчивый исследователь, пытаясь убедить в своей позиции коллег, научные круги да и общество в целом. Так уж сложилось, что между очевидной для исследователя истиной и ее широким признанием лежит зачастую длинная дорога...

Книга Елены Викторовны Марковой — не просто очередной шаг по этой многотрудной стезе. Это серьезная, важная и заметная веха, ставя которую, автор раскрывает перед нами грани одного из самых интересных направлений в развитии театра. Конечно, ни одна дорога в искусствознании не имеет конца. Но и без ярких маяков, к которым, без сомнения, принадлежит труд Е. В. Марковой и на которые ориентируются идущие вслед, вряд ли можно осилить этот бесконечный путь.

Все началось в первой половине 60-х годов прошлого века. С приходом «оттепели» у отечественного зрителя появилась возможность познакомиться с искусством зарубежных артистов, которые стали приезжать к нам. И в этой гастрольной череде сразу обратили на себя внимание два имени: Марсель Марсо и Жан-Луи Барро — выдающиеся актеры XX столетия. Сказать, что публика оценила их по достоинству, приняла тепло, воздала им должное, — не сказать ничего. Восторг?

Да, безусловно. Но с не меньшим восторгом принимали и других артистов. Пожалуй, наиболее точным определением реакции, которую возбудили своим искусством Марсо и Барро, будет потрясение. И вызывала его в первую очередь совершенно незнакомая нам тогда техника актерской игры. Здесь, наверное, лучше всего привести пример.

У Жана-Луи Барро существовал незыблемый принцип, которому он никогда не изменял: приезжая на гастроли, он специально для студентов (чаще всего — университета) давал один бесплатный концерт. Не стал исключением и тогдашний Ленинград. В клубе Университета в буквальном смысле висели на люстрах, потому что пускали всех, а не только университетских. Конечно, этим воспользовались некоторые студенты и аспиранты театрального института. Там-то и состоялось наше знакомство с Еленой Викторовной...

В репертуаре Барро был знаменитый номер «Всадник, укрощающий лошадь». Ни реквизита, ни мебели, ни музыки. Только одинокая фигура артиста на пустой сцене. Сюжет, казалось бы, элементарен — он весь в названии. Что же тогда поражало? А поражало искусство актера, совершенно необычная техника: ноги играли необъезженную лошадь, а корпус — человека на ней! Возникала полная иллюзия всадника, который управляется с норовистой лошадью. На лицах у публики — один общий немой вопрос: как такое возможно? как он это делает? Разные темпоритмы движения в ногах и в корпусе, разная энергетика, разная манера пластики в разных частях тела, разный стиль, конфликтное существование «верха и низа»! Один артист одновременно создавал два образа!

А что творилось в ДК Промкооперации (теперь — ДК Ленсовета) после номера Марселя Марсо «Бип на светском приеме»! В несколько минут артист создавал огромную череду образов, наполняющих светский раут... Все разные, и, что примечательно, — все живые,

органичные, несмотря на предельную лаконичность и условность выразительных средств.

Тогда, прямо после концерта, Маркова сделала первый шаг по дороге, которая и привела ее сегодня к этой книге, — она набралась смелости, проникла за кулисы и взяла интервью у Марселя Марсо. Это была первая встреча, положившая начало многолетней дружбе, творческим контактам, ставшая первоисточником ее искренней и убежденной преданности актерской школе Этьена Декру.

Вот наконец и прозвучало имя главного героя монографии Этьена Декру, создателя уникальной актерской школы, человека, учениками которого были и Марсель Марсо, и Жан-Луи Барро, и многие-многие другие.

Конечно, эти два артиста совершенно не похожи. Тогда никто даже и предположить не мог, что учились они у одних и тех же педагогов — Шарля Дюллена и Этьена Декру, работавших в студии при парижском театре «Ателье». Но если о Дюллене уже в то время многое знали, то имя Декру не говорило ничего.

И если первым пропагандистом Э. Декру был М. Марсо, который в своих многочисленных интервью рассказывал о нем и созданной им школе «Mime pur», благодаря которой сформировались его талант и мастерство, то вторым (а в России первым и единственным) стала, без преувеличения, Е. В. Маркова. Она приняла это направление сразу, безоговорочно и навсегда, посвятила его исследованию всю свою жизнь, определила для себя его очевидную ценность. Теперь предстояло убедить во всем этом других, и путь к доказательству очевидного для нее не был гладок, а тем более он не был устлан «красными дорожками».

И дело даже не в чьих-то субъективных неприятиях (на что каждый имеет право), не в известной инерционности восприятия. Тому были объективные причины.

С одной стороны, на рубеже 60–70-х годов прошлого века в нашей стране появились десятки любительских

студий пантомимы, что, естественно, привело к возникновению уже широкого интереса к Декру. С другой, — его фигура (а тем более — принципы его школы) оставались чем-то скорее эфемерным, знакомым больше понаслышке, нежели реальным. Ведь его единственный труд — сборник статей разных лет «Слово о миме» — впервые был опубликован только в 1963 году, причем на французском и польском языках.

Потом, в 1992-м, Е. В. Маркова переведет «Слово о миме» на русский, и это издание в мягкой обложке до сих пор остается единственным (экземпляр в библиотеке Санкт-Петербургской академии театрального искусства зачитан буквально до дыр). Но до этого в 1975 году вышла в свет ее монография «Марсель Марсо», где легенда об Этьене Декру обрела уже плоть, а главное — был намечен контекст, давший возможность претворению его идей и деяний в конкретную театральную практику, в сценическую педагогику. И это тоже был существенный этап пути. В 1985-м выйдет в свет еще одна монография Марковой «Современная зарубежная пантомима», в 2007-м опубликован сборник «Пантомима XX века. Сценарии и описания». Ну а газетных и журнальных статей, посвященных современным мимам, за эти годы Марковой было написано несчетное количество...

До сих пор речь шла о Е. В. Марковой как об исследователе и пропагандисте метода воспитания актера по школе Э. Декру. Однако это только часть тех усилий, которые с неизменной энергией предпринимались ею в этом направлении. Она больше десяти лет была педагогом-практиком в многочисленных любительских студиях пантомимы. И именно она стала инициатором того, что метод Э. Декру впервые в нашей стране «получил прописку» в стенах высшего театрального учебного заведения — Ленинградского государственного института театра, музыки и кинематографии. Это случилось в 1976 году.

Тут опять придется сделать небольшое отступление. Дело в том, что само понятие «пантомима», как правило, имеет двойное толкование. Наиболее распространенное — пантомима как эстрадный жанр. Более глубокое его значение, которое как раз и придавал ему Э. Декру в своем учении «Mime pur», — пантомима как основа актерского искусства, когда действие находит выражение исключительно в движении, в пластике. Или, как определял это сам мэтр, «пантомима — суть способа драматической игры». В этом смысле пантомима не предстает перед зрителем только номером в концерте, но принадлежит театру в целом в качестве всего наглядно-зрительного компонента любого сценического зрелища.

Конечно, традициям русской театральной школы было очень сложно принять такую позицию, осмыслить эту новую для нее очевидность. Даже сама терминология не вызывала ничего, кроме, в лучшем случае, недоумения: пантомима как актерская школа?!

Но именно это сочетание привлекло внимание заведующего кафедрой основ сценического движения, легендарного педагога ЛГИТМиК профессора И. Э. Коха. Иван Эдмундович был очень восприимчив к новациям. До сих пор мне трудно понять, как ему, создателю собственной школы пластического воспитания, удавалось соединять соблюдение традиций с экспериментальным поиском. Он и стал художественным руководителем экспериментального класса пантомимы. В качестве мастера курс возглавил К. Н. Чернозёмов. Автор этих строк, учившийся тогда в аспирантуре у И. Э. Коха, был помощником мастера. Предмет «Пантомима» вела Е. В. Маркова.

Перед педагогическим коллективом стояла нелегкая задача — адаптировать достижения зарубежных мастеров к отечественной традиции в плане воспитания актера. Впоследствии оказалось, что Иван Эдмундович был прав: такое не только возможно, но и способно дать прекрасные результаты.

В истории актерских курсов ЛТИ–ЛГИТМиК–СПбГАТИ есть ряд работ, которые стали своего рода бестселлерами, их помнят многие поколения студентов и педагогов. Это и «Пат, Паташон и Чарли Чаплин» с Н. Черкасовым, и «До свидания, мальчики!» из «Зримой песни» Г. А. Товстоногова, и «Леонид Утесов» Коли Павлова в «Ах, эти звезды!» А. И. Кацмана. Это — «Фокусник» из программы В. В. Петрова «Огонек на Моховой», «Матросский танец “Яблочко”» М. М. Королева... В этот небольшой список внес свою лепту и курс пантомимы — номером «Старая, старая сказка». Да и творческая судьба этих выпускников сложилась удачно. Например, Л. Тимцуник стал постановщиком пластики известного мхатовского спектакля «№13», номинировавшегося на «Золотую маску», и спектакля «Превращение» в театре «Сатирикон», получившего «Золотую маску».

Почему пришлось в кратких рамках вступительной статьи чуть более детально остановиться на опыте экспериментального курса пантомимы? По двум причинам. Первая: хотелось подчеркнуть, что Е. В. Маркова, следуя раз избранной дорогой, прекрасно проявила себя не только как театровед-исследователь, но и как очень интересный педагог-практик. Вторая состоит в том, что ее новая этапная работа «Этьен Декру. Теория и школа “Mime pur”» во многом отражает тот процесс обучения, который с 1976 по 1980 год проводился в стенах нашего вуза на экспериментальном курсе пантомимы, осмысляет и подводит итоги той попытки освоить и практически осуществить опыт и достижения выдающегося французского реформатора сценического искусства.

Опыт этого курса лишний раз доказал, справедливо пишет Е. В. Маркова, «... что “Mime pur” не только развивает тело актера и учит его законам пластической образности, но и ставит своей целью развитие актерской фантазии».

Говоря о книге, которую сейчас раскроет читатель, надо отметить очень важную ее особенность. Формат монографии позволил автору изложить материал на нескольких уровнях, не только представить логику развития теоретической мысли Этьена Декру, но и описать его практические разработки. Все это нашло отражение в разделах книги, названия которых говорят сами за себя: «Геометрия игрового пространства», «Трансформация жеста», «Игровое время», «Идентификация». Приведены и описаны отдельные приемы — «Описательный жест», «Опоры», «Передвижения». Подробно представлена гимнастика «Mime corporel». И, конечно, — примеры. Множество интереснейших, ранее нигде не встречавшихся примеров.

Сегодня принципы, которые на протяжении многих лет отстаивала и пропагандировала Е. В. Маркова, становятся все более очевидными и привычными. Они уже — особенно после выхода в свет этой монографии — не кажутся столь невероятными, какими представлялись много лет назад.

Впрочем, в союзниках у Елены Викторовны Марковой — целая когорта деятелей театра мирового масштаба, которые считали Этьена Декру своим учителем: Д. Стрелер, П. Брук, М. Марсо, Ж.-Л. Барро, Е. Гротовский, А. Мнушкина, Д. Фо, М. Бежар, Э. Барба.

Думается, что этот список вполне способен подстегнуть внимание читателя, который, без сомнения, с интересом погрузится в мир идей и театральных опытов Этьена Декру.

И. А. Богданов,
заведующий кафедрой эстрадного искусства
и музыкального театра СПбГАТИ,
доктор искусствоведения, профессор

ЭТЬЕН ДЕКРУ. ТЕОРИЯ «MIME PUR»

(Когда речь идет об актерском искусстве), «любая статья, даже изобилующая примерами, не может стать курсом заочного обучения. Я тоже не могу дать исчерпывающего и приложимого к практике ответа на все вопросы. Но я был бы рад, если бы мне удалось хотя бы наметить горизонты» [1]

Этьен Декру

В 1998 году театральная общественность многих стран мира с особой почтительностью отмечала 100-летие со дня рождения Этьена Декру (1898–1991). Такую тональность еще за четверть века до предстоящего торжества невольно предсказал Джорджо Стрелер, воскликнув в своей книге «Театр для людей»: «Дорогой pere Декру, старый пророк, которого не слушала или слушала плохо наша нетерпеливая юность! СКОЛЬКИМ МЫ ОБЯЗАНЫ ТЕБЕ?» [2]

Прояснение глубины и конкретизацию этого вроде бы риторического вопроса «организовала» сама жизнь. Когда в результате случайного падения Декру, которому было уже за 90 лет, оказался абсолютно беспомощным, те, кто был обязан ему, создали фонд поддержки. Впервые опубликованный список учеников и последователей Декру потрясал: вслед за Жаном-Луи Барро и Марселем Марсо стояли имена Джорджо Стрелера, Арианы Мнушкиной, Ежи Гротовского, Питера Брука, Дарио Фо, Мориса Бежара и многих-многих других, чье творчество определило развитие мирового театра второй половины XX века.

Этой же комиссией была учреждена выставка, посвященная деятельности Декру. Разместить экспозицию

решено было в парижском центре Помпиду — самом престижном музее, хранящем наиболее выдающиеся достижения современности.

Декру скончался в возрасте 92 лет, не дожив всего нескольких дней до публичного чествования, которое оказалось единственным в его долгой и многотрудной жизни педагога и философа театра, создателя уникальной школы воспитания актера и теории «mime pur».

Постигать премудрости театрального искусства Декру начал сравнительно поздно. В предисловии к сборнику своих статей «Paroles sur le mime» он напишет: «До двадцати пяти лет я работал преимущественно на стройках, но знавал немало всяческих ремесел. Помнится, был маляром, гидравликом, каменщиком, мясником, землекопом, портовым грузчиком, железнодорожным механиком, мойщиком в ресторане, санитаром, одно время даже обивал резиной дверцы холодильников. Косил траву и хлеб... Тех, кто не испытал этого, можно лишь пожалеть»[3].

В двадцать пять лет больше всего на свете Декру заботили идеи социальной справедливости. Ради них, как ни странно это может показаться на первый взгляд, Декру и поступил в актерский класс к Жаку Копо в школу-студию при «Старой голубятне». В школу-студию при театре, который еще накануне I мировой войны прославился своими уникальными экспериментами в области поиска нового театрального языка[4]; в школу-студию при театре, в спектаклях которого отстаивались высокие гуманистические идеи, культивировалось уважение к личностному началу в человеке.

Жак Дорси вспоминает о годах ученичества своего сокурсника Декру: «В школу “Старой голубятни” Декру поступил, чтобы обучиться ораторскому искусству. Он был преисполнен высокой политической идеей. Его идеал? Формировать людей, которые не страдали бы “косноязычьем”»[5].

А вот набросок портрета будущего театрального реформатора, когда он еще и не помышлял о такой карьере: «Многих соучеников Декру, давших ему кличку “оратор”, смущал его наряд: покрой костюма, шляпа, галстук — большой белый бант, который носили первые активисты-социалисты, но более всего окружающих смущала откровенность его высказываний... Декру без конца рассуждал: “Искусство выше политики или политика выше искусства?” Если мучавший его вопрос встречался улыбкой, скептик бывал изрублен в куски следующим утверждением: “Искусство — фигляр, а истина — святая. Святую всегда должно предпочесть фигляру, как бы отвратительна она ни была”. Этот и многие другие афоризмы Декру-борец бросает, чтобы унизить мир актеров, от которого он тогда всячески открещивался.

В отношениях с людьми его приводит в ярость и другая вещь: от природы почтительный, вежливый до педантизма, Декру становился намеренно грубым и экстравагантным перед лицом светскости, когда она — не что иное, как лицемерие и порок»[6].

Эти личностные черты — неудержимое стремление дойти до сути проблемы и бескомпромиссный поиск путей ее решения — с годами не только никуда не исчезнут, но многое определят в театрально-педагогической деятельности Декру. Обучение в студии при «Старой голубятне» немало способствовало тому.

«В нашей школе, — вспоминал Декру спустя годы, — будущие актеры занимались партерной акробатикой, легкой атлетикой, гимнастикой, классическим танцем, основами пантомимы, постановкой голоса, дикцией, декламацией в стиле античного хора и японского театра “Но”, пением, композицией, драматической импровизацией.

Еще нам читали историю музыки, костюма, философии, литературы, театра — всего не перечислить.

Впрочем, дело не в программе»[7].

«Все знали, что свою школу Копо предпочитает театру. <...>

Мэтр отличался большей требовательностью, чем публика: для него достигнутая цель была важнее успеха» [8].

Эта принципиальная позиция была не просто усвоена Этьеном Декру; он исходил из нее все последующие десятилетия своей деятельности, направленной на обновление и расширение возможностей языка актерского искусства.

В 1925 году Этьен Декру опубликовал свой знаменитый манифест «Мое определение театра», который, собственно, и стал первоначальным толчком для последующей разработки и в области теории, и в области создания практической школы воспитания актера «mime pur». Основная исходная идея уложилась в краткую формулу: «Театр — искусство актера», а ее первое логическое обоснование уместилось на нескольких страницах машинописного текста, написанного в свойственной Декру эмоционально-парадоксальной манере. Приведем этот уникальный документ в полном объеме:

МОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТЕАТРА

I

Множество элементов, из которых состоит театр, должны заключать в себе материал для какого-либо определения. Итак, что же мы видим? Добропорядочные искусства, каждое из которых способно выразить мир само по себе, без посторонней помощи. Казалось бы, зачем же им желать большего и стремиться к расширению владений? И все же очевидный факт налицо: художник, скульптор, архитектор, музыкант, певица, танцовщица и актер, объединенные желанием создать нечто грандиозное, собираются в месте, именуемом театром. Т абличка “Посторонним вход воспрещен!”, украшающая вход на сцену, вроде бы к ним не относится. Т ем не менее она правильна: каждое из искусств, вторгающееся на сцену , обладает собственными средствами, позволяющими ему на свой лад выражать все сущее. Живописцу никогда не взбредет на ум скомкать свое полотно, чтобы создать впечат ление горы. Живопись не нуждается в поддержке извне: ей достаточно плоскости. А если она

иной раз и не выдерживает искушения объемом декораций, то с единственной целью — укрепить воображение актеров. Никогда — из-за своего бессилия. Приведя этот пример, подчеркнем правило: всякое искусство пользуется привилегией выражать мир собственным способом, не прибегая к помощи других искусств. Потому-то все они, кроме одного, постоянно обитают не в театре — этом доме свиданий, а имеют собственное жилище. Но где же пристанище актера? Где его обитель? А его келья? Где хотя бы камень, на который он мог бы присесть? Где можно увидеть искусство актера, как живопись, — в чистом виде?

Однако этот бездомный бродяга не испытывает чувства мести, взирая на полотна художников, не заигрывает со скульпторами в поисках синтеза и не старается окружить себя памятниками архитектуры, чтобы выразить самого себя и при этом выглядеть более эффектным.

Тем более — не стремится он декламировать Корнеля на концертах в Колоне или изображать ужимки и прыжки сатира в кордебалете. Похоже, среди муз он — Каин, осужденный вечно печалиться о собственной ущербности. Все его братья (другие искусства) постоянно утомляют его своими заботами, помогают переходить улицу, утирают рот платком, но при столь трогательном участии в его судьбе — никогда не пригласят в свой собственный дом хотя бы затем, чтобы натереть там полы.

Они столь добры, что подчас позволяют себе поистине царские подарки вроде музыкального сопровождения при чтении актером стихов.

С высоты такого альтруизма открывается общий вид на отношения искусства актера с прочими искусствами. Т ут-то и задумаешься: когда братья (всевозможные искусства) протягивают актеру руку, они делают это, чтобы действительно помочь ему или чтобы удушить?

Кажется, мы приближаемся к пункту назначения: поскольку среди искусств, посещающих сценические подмостки, только искусство актера не имеет собственного жилья, театр должен принадлежать ему.

II

Из всех обитателей подмостков лишь один присутствовал на них всегда. Это актер.

Музыка, пение и танец появляются там от случая к случаю; архитектура ограничивается макетами; живопись, точно в пьяном бреду положенная на мешковину, тоже не всегдашний посетитель: Шекспиру было достаточно надписей для обозначения

места действия; в японском театре “Но” вообще все пьесы играются в одной и той же декорации.

Остается литература. Ее принято считать законной женой. В действительности же она — самая несносная из содержанок. Однако и у этой благочестивой чертовки были свои приключения в шестнадцатом веке, в эпоху комедии дель’арте, ког да счастливый холостяк-актер сам стряпал себе еду. Добрые были времена!

Но, увы! Литература зашла к нему якобы на минутку , лишь затем, чтобы пришить пуговицу к брюкам, а потом принялась перетряхивать все белье. Через неделю она возомнила себя хозяйкой, а театр оказался наводнен Расинами.

Но даже в современных болт ливых спектаклях бывают паузы, когда актер размышляет, движется по сцене, действует; бывают долгие минуты, когда текст не имеет значения и актер волнует своим действием. Разве противоположное возможно? Никогда!

Можно ли в театре хотя бы мгновение наслаждаться текстом пьесы в отсутствие исполнителя? Конечно же, нет.

Итак, единственное искусство, присутствовавшее на сцене всегда, — это искусство актера.

III

Понятно, что все искусства, приходящие в театр, должны подчиняться актерскому единоначалию. Все они призваны помочь ему создать иллюзию реальности и слегка припудрить его трудовые мозоли.

Художник и архитектор (декорации) изображают место действия. Это необходимо, чтобы зритель не подумал, что перед ним персидский базар, тогда как действие происходит во дворце Агамемнона; музыка, пение и танец украшают действие; литература же поддерживает его сразу с двух сторон — с одной, наряжая в загодя припасенные бумажные венки слов, с другой — поясняя происходящее.

Убогость такого актерского искусства подтверждается хотя бы уже тем, как легко и быстро можно перейти из зрительного зала на просцениум, а оттуда — на сцену И все же и такой актер, пусть владеющий всего лишь примитивным уровнем своего искусства, все равно остается хозяином театра.

Но представим себе день, ког да гости погонят хозяина взашей; представим день, ког да актеров начнут набирать в театр как статистов в Шатле — для этого вовсе не надо быть провидцем! Это вовсе не такая уж фантазия, если посмотреть, на что

способны изобретательные машинисты сцены или же мастера-осветители, способные своим искусством дать сто очков вперед любому закату или восходу в природе.

Но до этого еще будет промежуточная стадия, ког да актер станет мальчиком на побегушках у торговца театральным реквизитом в его роскошном магазине. Правда, об этом стараются не думать.

И все-таки даже в этом случае, будучи превращенным из дирижера в обыкновенный метроном, актер все равно оставался бы центром и ориентиром всех иных искусств в театре. Даже если мы заменим его очаровательной куклой из ат ласа, все равно справедливо будет заметить: он мыслит , следовательно, существует.

IV

Каким же будет наше определение? Мы убедились, что лишь актер не имеет собственного жилища. Это заставляет нас поселить его в театре. Мы уже убедились, что всякое искусство, захватывающее сцену, подчиняется действию, то есть актеру в движении. Это побуждает нас назвать его истинным настоятелем театрального храма. Мы видим, что актер единственный, кто был на сцене всег да. Следовательно, остальные искусства можно исключить из определения театра.

И впрямь, ведь любое определение должно включать лишь существенные свойства предмета, и только суть исключить из него невозможно. Поскольку театр сумел прожить хоть какое-то время без помощи иных искусств (кроме искусства актера), значит, ни одно из них, кроме искусства актера, не составляет сути театра.

Иными словами, ни одно из них не входит в определение театра.

Нам остается найти формулу, которая выразила бы это наикратчайшим способом. Попробуем это сделать.

Театр — искусство актера.

IV-БИС

Это наш ответ тем, кто определяет театр как «синтез всех искусств». А также тем нашим сторонникам, которые, не совсем понимая смысл слова “определение”, могут решить, что все выходящее за его рамки — недопустимо. Это заблуждение легко рассеять примером: если определить человека как животное разумное, это не помешает ему носить одежду; однако,

определив его как животное разумное и одетое, мы тем самым отнимаем у него возможность принять ванну.

А поскольку декорации, к примеру, не составляют сущности театра, так же как одежда — сущности человека, актеру не запрещается ими пользоваться, как и человеку не запрещается носить манишку. Обратное неверно: если бы мы определили театр как синтез искусств, то любой спектакль, не включающий в себя декорации, слова, музыку и т. д., оказался бы под запретом.

Итак, театр — искусство актера.

V

К чему же мы пришли? К следующему: если театр в чистом виде является искусством актера, то значит — наш современный театр задыхается под грудой мусора. В театре принято считать, что залог успеха — хороший драматург, а проваливаются плохие актеры. Это отражено даже в словаре: словом “пьеса” называют напечатанный текст.

Я предлагаю средства исцеления.

На протяжении последующих 30 лет запретить любой посторонний вид искусства на сцене. Декорации к отдельным пьесам мы заменим декорациями для театра как такового, понимая под этим любые выразительные средства, какие только существуют.

В течение первых десяти лет этого тридцатилетнего периода запрещается сооружать на сцене какие бы то ни было возвышения, а именно: тумбы, лестницы, террасы, балконы и т. п. Актер должен уметь убедить зрителя, что он находится наверху, а его партнер — внизу, при том, что оба стоят на одном уровне.

В течение первых двадцати лет этого периода актерам запрещается издавать на сцене какие-либо звуки.

В следующие пять лет можно ввести нечленораздельные звуки.

Наконец в последние пять лет можно разрешить речь при условии, что актеры будут сами импровизировать текст.

Лишь после этого можно будет закрепить завоеванное.

Постановка новых спектаклей будет протекать так:

а) словесный текст будет являться некоей приблизительной канвой, закрепляющей основу действия;

б) поначалу актер будет разыгрывать это действие исключительно пантомимически и лишь со временем начнет снабжать свою игру нечленораздельными звуками, а затем и вводить в нее им самим придуманный текст;

в) литератора пригласят лишь в качестве переводчика, закрепляющего сценический текст на языке литературы, при условии, что литератор не добавит от себя ни слова;

г) другие виды искусств будут вводиться при условии, что они будут подчинены актерскому искусству. Только тогда, когда актер станет подлинным хозяином своей обители, он сам пригласит в театр танцоров, певцов и музыкантов, если это ему понадобится. <…>

Будет ли все это эффективным лекарством?

Мы не можем предоставить неоспоримых доказательств относительно того, что развитие “чистых форм” театра компенсирует нехватку вспомогательных искусств, как никто в свое время не мог доказать, что рисовальщику удастся изобразить перспективу, а живописцу — свет[9].

Как видим, всю свою последующую работу, связанную как с теоретическими размышлениями, так и с практическими пробами, Декру основывал на твердом убеждении, что ИСКУССТВО АКТЕРА СПОСОБНО БЫТЬ СТОЛЬ ЖЕ САМОДОСТАТОЧНЫМ, КАК И ЛЮБОЕ ДРУГОЕ ИСКУССТВО. Более того, он полагал, что, только обретя самодостаточность, актерское искусство может стать полноправным и равноценным партнером для осуществления на сценических подмостках синтетических вариантов, в которых будут участвовать различные искусства.

Стремление вычленить актерское искусство, если можно так выразиться, на атомарном уровне, в «чистом виде», возникло у Декру не вдруг и не случайно. В школе-студии при «Старой голубятне», помимо того, что давали глубокое гуманитарное образование и с особой тщательностью преподавали практические дисциплины, воспитывающие и совершенствующие актерский аппарат, всегда интересовались новаторскими идеями и генерировали собственные.

Начиная с 70-х годов XIX века на протяжении нескольких десятилетий в западноевропейских странах шел процесс кардинального переосмысления как предназначения театра, так и средств выразительности

сценического искусства. Особенно интенсивно этот процесс проходил во Франции, где до того основательно закрепились две линии развития театра: 1) прочно укоренившаяся традиция классицизма[10], возникшая еще в XVII веке; 2) коммерческий театр, ограничивавшийся развлекательной функцией. В его основе лежала так называемая «хорошо скроенная пьеса». И хотя художественные достоинства первого во многом превосходили умеренные «завоевания» второго, и тот и другой осуществлялись по хорошо отработанному шаблону, практически не имевшему ничего общего с проблемами, стилистикой и формами общения, характерными для быстро менявшейся тогда жизни людей.

Именно такое положение дел и предопределило появление негосударственных экспериментальных студийных театров, создатели которых были озабочены поисками таких средств выразительности сценического искусства, которые были бы созвучны современности (и по языку общения, и по проблематике).

Одним из них и стал Жак Копо — создатель театра-студии «Старая голубятня».

Исследователи творчества Жака Копо совершенно справедливо и обоснованно предлагают считать рождение театра «Старая голубятня» началом «новой эры» французской (да только ли французской?) режиссуры. Начиная с триумфально прошедшей в 1913 году премьеры «Двенадцатой ночи» стало понятно, что в этом театре ПРИОРИТЕТНЫМ ЯВЛЯЕТСЯ СОБСТВЕННО СЦЕНИЧЕСКИЙ ТЕКСТ. (Подчеркнем, *сценический текст,* а не *литературный*, что было многовековой традицией для всего европейского театра.) Для многих современников это было тем более удивительно, что до того тридцатичетырехлетний Жак Копо если и имел художественный опыт, то связан он был не столько с театром, сколько с литературой и журналистикой. Между тем последующая практика мирового (прежде всего — европейского) театра на протяжении

всего XX века, который со временем станут именовать режиссерским, многократно доказала, что понятия «режиссура» и «сценический текст» неразрывно связаны между собой. Собственно говоря, первостепенной задачей режиссуры и является создание сценического текста.

Проблемой проблем оставалось выявление материальной первоосновы такого текста. Было понятно, что она многосоставляющая. В той или иной степени понятен был и основополагающий закон: сценический текст, как и всякий художественный текст, являет собой искусственно сконструированную пространственно-временную модель, в которой зафиксирована некая «вторая реальность», тождественная той самой «жизни человеческого духа» творящего. Но какими непременными качествами должны были обладать разнородные по своей первичной природе «кирпичики» различных искусств, чтобы их можно было соединить в цельную сценическую конструкцию? Как и чему нужно было учить творцов театра будущего, который пытался создать и сам Копо?

Известно, что в поисках ответа на этот сложнейший вопрос Жак Копо в 1915 году (вскоре после закрытия «Старой голубятни», которое произошло в связи с началом I мировой войны) предпринял поездку к трем реформаторам сцены — Гордону Крэгу, Эмилю Жак-Далькрозу, Адольфу Аппиа.

Частично свои впечатления и размышления, возникшие в результате общения с ними, он сразу же зафиксировал в дневнике. Из записей Копо следует, что наибольшее понимание он нашел у Эмиля Жак-Далькроза. После общения с ним Копо записал: «Уверен в преимуществах ритмического воспитания как базы профессиональной подготовки театральных актеров»[11].

Обсуждая с Адольфом Аппиа проблемы организации сценического пространства, Копо также делает очень важный вывод для себя: «Единственное реше-

ние — архитектурное»[12]. При этом возможности живописных решений не отрицаются вовсе, но их предлагается использовать скорее через постановку световых эффектов, нежели разрисованных декораций (как это предлагал сам Аппиа в своей статье «Постановка Вагнеровской драмы»[13], да и сам Копо в своих спектаклях, начиная все с той же «Двенадцатой ночи»).

Судя по дневниковым записям Копо, наибольшие надежды он возлагал на встречу с Гордоном Крэгом. Еще до личного знакомства он небезосновательно считал себя единомышленником Крэга. Внимательно читая издаваемый английским реформатором журнал «Маска», Копо разделял гнев и критику, направляемые Крэгом в адрес тогдашнего театра. Но многое в высказываниях Крэга, по словам самого же Копо, оставалось для него неясным или противоречивым.

Одна из бесед, зафиксированная самим Копо, выглядела так:

(Копо) — «Каковы ваши методы, ваши средства исследования?

(Крэг) — Во-первых, метод исключения. Я знаю все о том, каким театр не должен быть.

(Копо) — Отлично, это то, что я называю критической частью вашей работы. Именно этим вы в основном и занимаетесь в “Маске”. В том, что касается критики, разумного отрицания современного театра, обращения к самой удаленной по времени традиции, всех работ, в которых вы излагаете свой подход к вопросу, я согласен с вами по всем пунктам. <...> Мы знаем, например, что театр не должен быть коммерческим, что в наши дни его убивает индустриализация. Это — очевидный факт для каждого, вне зависимости от его эстетических воззрений. Тогда давайте попробуем представить себе и создать некоммерческий театр, выложить крепкие ступени лестницы, ведущей к истине. И пусть наши эксперименты станут позитивной частью нашего критического метода»[14].

Во время личных встреч Копо так и не получил от Крэга конкретных ответов на конкретные вопросы. По поводу чего неоднократно сетовал на страницах своего дневника, несмотря на то, что на прощание Крэг великодушно разрешил Копо использовать при постановке своих спектаклей тогда уже знаменитые ширмы Крэга.

В итоге этих бесед Копо, обращаясь к Аппиа, делает следующее заявление: «Есть одна вещь, которая меня удивляет и немного беспокоит: и вы, и Крэг — вы оба строите театр будущего, не задаваясь вопросом о том, кто будет в нем жить, каких актеров вы выведете на свою сцену, поселите в театре — в театре, который, по вашим словам, должен стать достойным домом для этих актеров. У меня складывается впечатление, что я единственный, кто начал с начала, — занялся формированием актерской труппы»[15].

И все же именно идеи Гордона Крэга, пусть даже и не расшифрованные, не конкретизированные их автором, продолжали притягивать к себе Жака Копо всегда. Чего стоило, например, брошенное Крэгом во время тех же бесед утверждение о *наличии у сценического искусства особого материального носителя*: «Существует, — сказал он мне [запись Ж. Копо. — *Е.М.*], — непременно существует, как и в любом виде искусств, и мы когда-нибудь отыщем его, a new material, the very material of stage, which is no words, painting, architecture, so and so... but technically присущий to the stage[16].

Я глубоко убежден, что слова [подразумевается, что “слово” — материальный носитель литературы. — *Е.М.*] не имеют с этим ничего общего и что человек [подразумевается прямой перенос человека из пространства повседневной действительности в пространство сцены. — *Е. М.*] не будет средством реализации этой формы. Я не могу объяснить, что я имею в виду, не могу дать никаких определений, но я чувствую, я это нюхом чую»[17].

Со временем Гордон Крэг отыщет такой материальный носитель, присущий исключительно сценическому

искусству. Он определит его как *движение, способное трансформировать пространство сцены.* Произойдет это, когда он изобретет второй вариант своих ширм — *движущиеся ширмы*, таким образом решив эту наиважнейшую проблему в области сценографии.

С особой силой интерес к идеям Гордона Крэга вспыхнул у Копо в 1923 году, когда он вновь набрал школу-студию.

Произошло это, как известно, после изнурительных (1917–1919) гастролей по Америке, где творцам «Старой голубятни» невольно пришлось с лихвой испытать многие отрицательные стороны системы коммерческого театра, против которой они так восставали.

После такого опыта Копо ни при каких условиях не желал больше идти ни на какие компромиссы.

Возвращение в Париж не принесло облегчения. Несколько лет ушло на отчаянную борьбу за сохранение «Старой голубятни», и все же, несмотря на творческие успехи, театр потерпел финансовый крах. Многие из прежних соратников Копо, как, например, Дюллен и Жуве, создали собственные театры. А он в 1923 году решил начать все сначала и вернулся к идее школы-студии и — к идеям Гордона Крэга, хотя они всегда казались ему противоречивыми.

Наибольшие противоречия по-прежнему возникали, когда дело касалось «актерского вопроса». Ведь Крэг так и не предложил реального пути для решения этой проблемы.

При этом он то возносил актера настолько, что видел в нем единственного Творца театра, не нуждавшегося ни в чьей помощи, то ниспровергал его же, отрицая за ним саму возможность творить.

Действительно, Крэг не уставал повторять, что в театре «излишня не только работа драматурга, излишня работа музыканта, излишня работа живописца. Все трое абсолютно не нужны. Пусть они держатся своих владений, и дайте театральным людям вернуться в свои

владения. Только тогда, когда последние соединятся, восстанет великое искусство...»[18].

Но тот же Крэг восклицал: «Долой актера! Тогда же упразднят и те приспособления, с помощью которых бессмысленный театральный реализм воспроизводится на сцене. <...> Актер должен уйти, и на его место заступит неодушевленная фигура — назовем ее сверхмарионеткой, пока она не приобрела себе лучшего названия»[19].

Этьен Декру, воспитанник «Старой голубятни» второго набора, с присущей ему въедливостью и склонностью к диалектическому мышлению, больше всего заинтересовался не отдельными идеями Крэга, а «противоречиями». Досконально изучив их, он пришел к выводу, что они — *мнимые*. Именно так — «Мнимые противоречия Крэга» — озаглавит он один из своих докладов, который со временем войдет в его сборник «Paroles sur le mime». Здесь он акцентирует основную направленность крэговской реформы: «Буквально все в тогдашнем театре вызывало неприятие Крэга: система руководства, режиссура, сценическое оформление, драматургия, актеры. Его целью было *превратить театр в самостоятельное искусство* [Выделено мною. — *Е. М.*]»[20].

Имея в виду этот тезис, Декру полностью разделяет оба вышеприведенных высказывания Крэга, не наблюдая в них никакого противоречия. Так же, как Крэг, он подразумевает под «театральными людьми» Актеров и только Актеров, оставаясь при этом глубоко неудовлетворенным современным ему актером. А в том, что проклятья Крэга адресовались как раз последнему, Декру нисколько не сомневался. Изыскивать какие-либо особые доказательства не было необходимости: Крэг предоставлял их сам. В статье «Актер и Сверхмарионетка» читаем: «Сегодня актер олицетворяет известное существо, он кричит зрителям: “Следите за мной, я желаю сейчас быть таким-то и таким-то, а сейчас я постараюсь сделать то-то и то-то”. И вот он приступает

к *имитации* по возможности наиболее точной. То, что он возвестил, он хочет показать наглядно. Например, он Ромео. Он говорит зрителям, что он влюблен, и начинает показывать это, целуя Джульетту. И такую вещь провозглашают произведением искусства! В ответ восклицают, что это разумный способ внушения мысли. Что вы? Что вы? Да ведь это то же самое, как если бы художник изобразил на стене животное с длинными ушами, а потом написал бы внизу: "Это осел". Длинные уши достаточно уже объясняют рисунок — так можно бы думать — и без надписи; и всякий десятилетний ребенок сумеет его сделать. Разница между десятилетним ребенком и артистом окажется, однако, в том, что артист, изобразив известные черты и знаки, создаст *впечатление* от всей ослиной породы, уловит самый *дух* предмета.

Актер же глядит на жизнь подобно фотографическому аппарату и старается создать образ, соперничающий с фотографией»[21].

В работе «On the art of the theatre» Крэг гневно попрекал современных ему актеров: «Фактически ваше тело, ваше бездумное тело, одержав победу над идеей и мыслью, вообще изгнало прочь со сцены идею и мысль... Некоторые актеры как будто говорят: какой прок в блестящих идеях? Зачем моему разуму искать утонченные мысли и изощренные концепции, если мое тело, вовсе не подконтрольное мне, все равно их испортит? Да лучше я просто вышвырну свой разум за борт, и пусть мое тело само вывозит меня и всю пьесу... Это не имеет ни малейшего отношения к искусству, решительно никакого — ни к искусству, ни к точности, ни к замыслу»[22].

Опираясь на эти и аналогичные им высказывания Крэга, Декру начинает свой анализ с констатации, казалось бы, очевидного для всех факта: условия творчества у Актера в сравнении с Художником, творящим в любом другом искусстве, принципиально различны изначально. Различие это состоит, как известно, в том,

что личность самого творящего и материальный носитель, с помощью которого он творит художественные образы, во всех искусствах разнесены, а в актере слиты воедино.

Декру приводит следующий пример:

«В произведениях других искусств мы не видим Артиста [т. е. того, кто творит произведение искусства. — *Е.М.*]. Мы не знаем ни его возраста, ни его роста, не знаем даже — мужчина он или женщина. Художник физически не присутствует в своем творении.

И даже создавая свой портрет,
Он тело не возьмет как материал.
Художник — вот свободный человек.
Любой художник, только не актер.
Мы слышим то, что он хотел сказать,
И видим, что хотел он показать.
Актер прикован к телу своему,
Оно навек даровано ему» [23].

Констатировав это коренное отличие, Декру не торопится делать окончательных выводов. Он усложняет свою первоначальную посылку еще одним наблюдением.

Отметив, что такое совмещение в одном и том же человеке Творца и материального носителя, с помощью которого Актер творит, по сути дела должно порождать дополнительные трудности при попытке создания художественного произведения, Декру говорит, что на практике все бывает как раз наоборот.

Причиной тому является еще один неоспоримый факт: «В отличие от мрамора и красок человеческое тело само по себе является творением, не будучи еще инструментом творчества» [24].

По мнению Декру, это обстоятельство позволяет недобросовестным актерам, не прилагая особенных усилий, которые требуются для создания художественного произведения от творцов в других искусствах, попросту выходить на сцену, низводя таким образом сценическое искусство в лучшем случае до «театра», который и без

Театра существует в жизни. Во времена Этьена Декру еще не существовало ни «реалити-шоу», ни хеппинингов с перформансами, но он предполагал возможность их возникновения, так как хорошо знал, что каждый человек обладает «игровым и зрительским инстинктом». Но чтобы такой инстинкт удовлетворить, совсем не обязательно идти в Театр, достаточно пройтись по улицам или даже не выходя из дома наблюдать за другими людьми из окна.

У Декру встречаются даже следующие утверждения: «В определенном смысле Театр, который (и мы повсеместно наблюдаем это сегодня) передает некую вещь посредством точно такой же: толстяка через толстяка, женщины через женщину, тела через тело, слова через слово, разноцветный шар через разноцветный шар, перемещение через перемещение и т. п., — *такой театр не может называться искусством*. [Выделено мною. — *Е. М.*][25].

Подобные утверждения вовсе не являлись призывом обратиться, например, к реконструкции театра Древней Греции или комедии дель'арте, где актеры играли в масках, или — театра Востока, где, как известно, есть множество примеров, когда все (и мужские, и женские) роли до сих пор играют только мужчины.

Скорее, подобные утверждения призывали вспомнить о тех основополагающих принципах сценического искусства, которые были определены еще Аристотелем. В его «Поэтике» постоянно говорится *об "искусстве подражания" различными способами* [Выделено мною. — *Е. М.*]. Подражание не предполагает прямолинейного переноса жизни на сцену; этот процесс всегда опосредованный, организованный тем или иным «искусственным» способом. Так, говоря о трагедии, Аристотель пишет: «Об искусстве подражать в гекзаметрах...»[26]

В жизни люди не разговаривают друг с другом стихами. А герои древнегреческой трагедии пользуются этим «способом». В практике античного театра таких

примеров, когда художественный текст (в данном случае сценического искусства) построен аналогичным образом, можно привести довольно много. Актеры играли в масках, герои обсуждали свои душевные проблемы с таким «фантасмагорическим» многофигурным персонажем, как Хор, да и сами герои древнегреческих трагедий в большинстве своем, строго говоря, не являются «людьми», а являются вымышленными персонажами мифов. Дублировать их в натуральную величину попросту не представлялось возможным. Поведение таких героев на игровой площадке тоже моделировалось различными «способами». Например, хорошо известно, что, разыгрывая трагедии, где часто происходит не одно убийство, древние греки никогда не «показывали» момент самого убийства зрителям. Это делалось не только по этическим, но и по эстетическим соображениям. Акцентировался сам факт, а не процесс убийства, и дальше происходило осмысление этого факта. Так, убив свою мать Клитемнестру и своего отчима Эгисфа, Орест выкатывал на орхестру (центр игровой площадки) фуру на колесиках (эккиклему), на которой в скульптурных позах изображались тела погибших, а за фурой тянулась многометровая алая ткань («кровь убиенных»).

Когда Декру говорит о том, что «театр, воспроизводящий некую вещь посредством точно такой же вещи, — никогда не станет искусством», он напоминает о том, что всякое искусство, воспроизводя какой-либо объект реальной действительности в материальном носителе, присущем исключительно этому искусству, неминуемо ведет нас к возникновению эффекта *«эстетического отчуждения»*.

Приведем еще раз уже упоминавшееся высказывание Декру о том, что живописцу никогда не взбредет на ум скомкать свое полотно, чтобы создать впечатление горы и таким образом воссоздать некий объем. Продолжим рассуждение Декру — живописец добьется впечатления объема посредством игры линий и цвета,

т. е. — манипулируя теми самыми, присущими только его искусству, материальными носителями.

Гораздо сложнее удержаться в пространстве игры, соблюсти условия, необходимые для создания художественного текста (то есть «второй реальности» с характерным для нее эффектом «эстетического отчуждения»), если образ человека воспроизводится из «материи» того же самого человека.

С появлением в европейском театре эпохи Просвещения такого жанра, как «мещанская драма», с присущей ей склонностью к обиходной разговорной речи и обыденному стилю поведения персонажей (стилю, который Бомарше назвал «без цветистости и орнаментики»), опасность внехудожественного, неэстетизированного актерского существования на сцене возросла.

Она еще больше усилилась в связи с появлением в последней трети XIX века «натуралистической драмы», стремившейся, по выражению ее идеолога Э. Золя, воссоздать на сцене «кусок жизни» с максимальной фотографической точностью.

Декру не понаслышке, а, что называется, из первых рук был знаком с творчеством Андре Антуана, пытавшегося на практике воплотить идеи Э. Золя. К разносторонней (актерской, режиссерской, педагогической) деятельности создателя «Свободного театра» Декру относился с большим уважением и прежде всего ценил стремление Антуана насытить создаваемые им спектакли актуальной проблематикой. Однако способ актерской игры, который тяготел к бытовому существованию актера на сцене, Декру, как и Крэг, категорически не принимал, считая, что именно это обстоятельство способно превратить игровое (а значит — художественное) сценическое пространство в «жизнеподобное» и тем самым уничтожить театр как искусство.

Но не только «жизнеподобные» формы существования актера на сцене претили Декру; сама установка, призывающая актера-человека сначала учиться,

а потом всю жизнь играть *исключительно* персонажа-человека, воспринималась Декру как ложная посылка.

Если продолжить излюбленную Декру параллель между Актером и Живописцем, то в актере, специализирующемся на игре персонажа-человека, мы должны будем признать живописца, специализирующегося на написании портретов. Вроде бы — явление абсолютно законное. Но согласимся, ни в одной художественной школе обучение будущего живописца-портретиста не начинается с подобной специализации. Будущий живописец, прежде чем избрать тот или иной жанр для своего творчества, прежде чем определиться с тем или иным художественным направлением, в котором он будет творить, постигает основы академического рисунка. Он изображает и натюрморты, и архитектурные строения, и пейзажи, и человеческую натуру (причем рисует поначалу вовсе не красками, а карандашом). Он делает множество разнообразнейших проб, чтобы постичь законы воспроизведения пространственных взаимосвязей в условиях материального носителя, которым оперирует только его искусство. Он учится воспроизводить *весь мир* (а не только человека) на пустой плоской поверхности посредством игры линий. Аналогичную работу Декру предлагает проделать и ученику-актеру, собравшемуся освоить основы своего искусства. Конечно, с той разницей, что актер-творец будет моделировать свои впечатления от разнообразных объектов окружающего мира не на плоской поверхности холста, а в условиях пустого (трехмерного) пространства сцены, а «игру линий» ему придется осуществлять с помощью движений собственного тела. Декру справедливо указывает и на то, что перед актером — творцом художественного текста — в определенном смысле стоит более сложная задача, чем перед живописцем. Ведь живописец создает в основном пространственные модели, запечатлевая на своих полотнах лишь миг, а актер должен создавать пространственно-временные модели,

потому что сценический текст, в основе которого лежит *действие,* разворачивается в пространстве и протекает во времени.

Из манифеста Декру «Мое определение театра» ясно, что он ни в коей мере не отрицает так называемый «разговорный театр», в котором при создании спектакля используется написанная литератором пьеса. Однако этот вариант он рассматривает уже как синтетический, так как здесь в создании художественного сценического текста участвуют как минимум два искусства — актерская игра как таковая и особый род литературы — драматургия.

Аналогичную точку зрения мы можем встретить сегодня во многих теоретических трудах. Так, в своем фундаментальном исследовании «Драма как явление искусства», где анализируется как раз вариант «разговорного театра», В. Хализев пишет: «Так называемый драматический театр, которому и служит драма как литературный род, — это соединение в актерской игре пантомимы и звучащей речи»[27]. И далее: «По своей художественной значимости слово и жест в драматическом театре принципиально равны друг другу: они выполняют каждый свою, особую функцию. **Прибегая к звучащей со сцены речи, театр как бы выходит за пределы собственной специфики и овладевает художественными богатствами литературы — вида искусства...** [Выделено мною. — *Е. М.*]»[28]. В чем же тогда заключается собственно специфика театра?

Главу «Драма [имеется в виду литературный текст. — *примеч. Е. М.*] и искусство актера» В. Хализев открывает рубрикой «Пантомимические начала актерского творчества», где практически повторяет основные положения Э. Декру, высказанные им в манифесте 1925 года — «Мое определение театра». Современный эстетик пишет следующее: «Театр — это, как известно, многосоставное искусство. При уяснении любой синтетической художественной формы важно выделить

необходимое для нее образное начало. Ни живопись, ни архитектура, ни музыка, ни танец, ни словесное искусство не являются обязательными в спектакле: театр может существовать без павильона и декораций, без музыкального сопровождения действия и даже, как это бывает в балете и пантомиме, без звучащего словесного текста. Но нельзя обойтись без воспроизведения мимики, поз, движений...» И далее — вывод: «Говоря иначе, **специфическим компонентом сценических представлений является пантомима, т. е. искусство движений человеческого тела...** [Выделено мною. — *Е. М.*]»[29].

В той же главе, ссылаясь на ряд фундаментальных исследований, Хализев приводит нас к следующим заключениям: «При этом исторически первичен в театральном искусстве язык движений и жестов. Многозначительно, что важнейший термин древнегреческой эстетики, мимезис (подражание), первоначально обозначал “воспроизводить с помощью движений”»... И далее: «Установлено, что драматический театр возник из пантомимы»[30].

В. Хализев, как и Э. Декру, относит «разговорный театр» к синтетическому варианту, в котором участвуют как минимум два искусства — литература и актерская игра. При этом он напоминает, что, вступая в синтез, ни одно из искусств не должно утратить своей специфической первоосновы. Например, когда музыка и литература объединяются в песне, одно из этих искусств по-прежнему оперирует нотой, другое — словом, хотя формы синтетического варианта существенно отличаются (во многом упрощаются) по сравнению с формами тех же искусств, когда они осуществляются в чистом виде. В связи с этим относительно синтетического варианта, которым является «разговорный театр», Хализев отмечает следующую закономерность: «Сценическое искусство по преимуществу речевого характера, преобладавшее в европейских странах XVII–XIX веков, как бы подчеркивает свою вторичность по отношению к литературе.

И совсем другое дело — игра в спектаклях с ярко выраженным пантомимическим началом. Такой драматический театр демонстрирует свою творческую самостоятельность и даже независимость (пусть она и относительна) от литературы. Актер здесь — прежде всего *соперник* писателя-драматурга (выражение Гете), художник, равный ему по творческому импульсу. Сценическое искусство такого рода устремлено к тому, чтобы выступить в качестве первичного, *подобного* другим в своей инициативности и самостоятельности»[31].

На протяжении всей своей монографии Хализев аргументирует перечисленные выше положения не только обоснованными научно-теоретическими рассуждениями, но и множеством высказываний как самих драматургов, так и актеров, а позже — и режиссеров.

Статьи Этьена Декру, вошедшие в его единственный сборник «Слово о миме», написаны, как правило, в жанре эссе (они почти всегда рождались как моментальные отклики на выпады со стороны его оппонентов). В его текстах мы не найдем характерной для фундаментальной эстетической науки обоснованности и аргументированности. Но логика рассуждений Декру и выводы, к которым он приходит, абсолютно совпадают с теми, которые встречаются в трудах Хализева и современных исследователей, на работы которых он ссылается.

По сути очертания стройной системы «mime pur» стала обретать по мере того как устанавливалась определенность отношения Декру к звучащему на сцене слову. Здесь он также шел по пути, намеченному Крэгом. А Крэг постоянно призывал к отлучению драматурга-литератора от Театра, мечтая о времени, когда «театр будет ставить пьесы собственного производства». Образцовым вариантом взаимоотношений драматурга-литератора и актера для него всегда оставалась commedia dell'arte, где от сочинителя требовалось «лишь» закрепить словами узловые моменты драматического

действия и выстроить сценарную канву, собственно же «слова», звучавшие в спектакле, рождались в процессе игры самим актером.

Не один Крэг придерживался такой точки зрения. Можно вспомнить и В. Мейерхольда, предлагавшего записать «на театральных скрижалях закон: *“слова в театре лишь узоры на канве движений”*»[32].

Интересно отметить, что проблема «звучащего слова» понималась Крэгом примерно так же, как смотрели на нее сами литераторы: слово — это искра, вспыхивающая на конце жеста, и без предварительной работы тела, основанной на мышечных усилиях, оно вообще не способно родиться. Так, поверяя «слово» движением, работал, например, Чарльз Диккенс: как известно, он находил слова для своих объемистых романов, подробно проигрывая перед зеркалом роли то одного, то другого из создаваемых им персонажей. Спустя годы А. Н. Толстой писал о таком способе литературной работы, как о возможном и даже необходимом:

«Речь человеческая есть завершение сложного духовного и физического процесса. В мозгу и в теле человека движется непрерывный поток эмоций, чувств, идей и следуемых за ними физических движений. Человек непрерывно жестикулирует. Не берите это в грубом смысле слова. Иногда жест — это только неосуществленное или сдержанное *желание* жеста. Но жест всегда должен быть предугадан (художником) как результат душевного движения.

За жестом следует слово. Жест определяет фразу. И если вы, писатель, почувствовали, предугадали жест персонажа, которого вы описываете (при одном непременном условии, что вы должны ясно видеть этот персонаж), вслед за угаданным вами жестом последует та единственная фраза, с той именно расстановкой слов, с тем именно выбором слов, с той именно ритмикой, которые соответствуют жесту вашего персонажа, то есть его душевному состоянию в данный момент»[33].

Однако между писателем и актером, несмотря на то, что оба пытаются искать «слова», идя от «дела», то есть от движения, есть существенная разница. Путь их совпадает до определенного момента, ибо в результате писатель обращает свое произведение *к читателю*, актер же — *к зрителю*. Стало быть, всё найденное в процессе предварительной работы первый реализует в печатном слове; для второго даже при использовании слова опору составит не оно.

И.-В. Гёте одним из первых среди деятелей европейской культуры заметил существенную разницу между художником пишущим и художником, играющим на сцене. В его романе «Годы учения Вильгельма Мейстера» встречается такое утверждение: «...пьеса по-настоящему усовершенствуется, едва лишь актеры войдут в роль. Я подразумеваю не только исполнение в словах, коими мыслящий писатель призван украсить свой труд, но и *в жестах, мимике*, возгласах и во всем, что к тому причитается, короче говоря, ту игру, *немую* и приглушенную, которая у нас как будто совсем сходит на нет»[34]. [Выделено мною. — *Е. М.*].

Декру, опираясь на отношение Крэга к актерскому слову как к необязательному следствию актерской игры, которая изначально тяготеет к реализации в движении, говорит о предпочтении «бедного» текста «богатому»; иначе говоря, незавершенного (не в смысле драматургической выстроенности, а в смысле выявленности в словах содержания, настроения, чувств) — завершенному, ибо последний не нуждается ни в каких дополнениях, в том числе и актерской игрой.

Логика рассуждений Декру выглядела следующим образом: «Для определения текста пьесы я буду пользоваться попеременно двумя прилагательными: “богатый” и “бедный”. При этом подчеркиваю, что я предпочитаю “бедный” текст. И вот закон: чем богаче текст, тем беднее должна быть музыка актера, и чем беднее текст, тем музыка актера должна быть богаче. Создание

двух шедевров сразу напоминало бы выслушивание двух человек, говорящих одновременно, или же некоего художника, пишущего один портрет поверх другого для удвоения красоты. <...>

Бодлер «богаче» Мольера, который, в свою очередь, много «богаче» текстов, предлагаемых commedia dell'arte. <...>

Бодлер слишком музыкален, чтобы мы дополняли его музыку нашей. Актер должен постоянно выдерживать дистанцию по отношению к поэме и скорее демонстрировать вещь, нежели воплощать ее; монотонность становится здесь достоинством; никаких воздушных ям в полете, срывов, неожиданных установок, прежде всего — никакой изощренности! <...>

Вечером в кругу друзей мы читаем Бодлера сидя, но, желая подать Корнеля, мы должны скинуть пиджак, желая же воплотить текст commedia dell'arte, мы натягиваем шорты»[35].

В той же статье, в разделе «Связь мима со словом», Декру обращает внимание на то, что *произносимая* нами словесная фраза, как ей и положено по правилам грамматики, «несомненно выражает законченную мысль», но не всегда ту, которой мы действительно озабочены и которую хотели бы обнаружить. «Поэтому, в отличие от романиста, который может позволить себе сколь угодно длинные отступления, поясняющие его мысль, драматург часть труда по ее выражению доверяет актеру. Актер, которого мы обычно называем интерпретатором, переводчиком, вкладывая в эти слова смысл других — мелкого посредника, сводника, — в действительности является творцом музыки драмы. Музыка эта, созданная актером, хотя и не может быть записана нотами, но все же существует — существует на слова того, которого мы в силу привычки называем автором»[36].

Далее перед Декру закономерно встали новые вопросы: до какой же степени текст пьесы должен быть «беден», чтобы музыка, создаваемая актером, могла быть

«богатой»; и в чем же, в каких «нотах» музыка эта закрепляется, материализуется.

Решая эти вопросы, Этьен Декру на первых порах повторил открытие, принадлежавшее его соотечественнику Франсуа Дельсарту (1811–1871), который задолго до появления на свет теории «mime pur» и даже ее создателя Декру пришел к убеждению, что в сценическом действии «разговорного театра» основополагающее значение имеет не столько понятийный смысл слов, сколько интонация, с которой эти слова произносятся.

У С. Волконского, единственного среди исследователей театра, пытавшегося восстановить систему, предложенную Дельсартом, но не изложенную им самим, читаем по этому поводу:

«...оттенкам не было конца. Это было одно из любимейших упражнений. У него (Дельсарта) было несколько излюбленных фраз — он или сам их повторял, или заставлял учеников повторять на все лады. Одна такая фраза была: “Хороша эта собака!” Среди учениц была одна, очень даровитая, у которой эта фраза была специальностью; она достигала того, что эти несколько слов выражали попеременно — ласку, заигрывание, восторг, иронию, сожаление, привязанность. Но сам Дельсарт видел возможность произнесения их на шестьсот различных ладов...»[37].

Наиболее важным для сценической речи моментом, прежде всего выявляющим содержание драматического действия, Дельсарт полагал не в том, *что* сказано, а в том, *как* сказано или что подразумевается, а самой «выгодной» частью речи для актера он считал междометие. «В самом деле, — поясняет С. Волконский, — междометие само по себе не имеет значения, оно приобретает таковое по тому, *что в нем подразумевается* (Эллипс): “Ах!” может означать все, начиная от высшей радости и кончая последней степенью отчаяния»[38].

Декру идет дальше. Он приводит такой пример: «Если текст гласит: “Я убью вас”, при этом писатель

лишь подразумевает: “Я убью вас с наслаждением”, то актер произносит при этом, разумеется, только “Я убью вас”, однако делает это таким образом, чтобы зритель понял, что герой намерен совершить убийство, о котором говорит, с наслаждением»[39].

Интонация «с наслаждением» возникает благодаря тому, что слова эти хотя и не произносятся вслух, но имеются в виду. А коль скоро они так или иначе существуют для актера, то они, как и все другие слова роли, рождены движением — движением души, которое неразрывно связано с движением тела, опосредованно — со звучанием слова, и еще более опосредованно — с понятийным смыслом последнего. Ведь можно даже произнести: «Я убью вас совершенно хладнокровно», но сыграть при этом все то же — «я убью вас с наслаждением».

Каким же образом этот «тайный» смысл будет обнаружен зрителями? Зритель его увидит... Фраза «Я убью вас совершенно хладнокровно», которую текст роли вменяет актеру в обязанность произнести, прозвучит, но — не более того. Истинный же смысл сказанного, определяющий мотив поведения героя («убью с наслаждением»); смысл, рожденный не «словом», а «делом» — движением души, зафиксируется (обретет плоть и наглядность) в движении тела актера. Иначе говоря, актер *проживет и продвигается,* то есть *сыграет* лишь мыслимую, но действительно волнующую его фразу, а не ту, которую он «скажет».

Так Декру в очередной раз приходит к выводу, что сценическое действие выражается актером в движении. Больше того, имея в виду «разговорный театр», он настаивает, что «именно в пантомиме заключена сущность драматического театра, который является не более чем частным случаем пантомимы»[40].

Характерно, что крупнейшие мастера театра так или иначе затрагивали эту проблему, причем приходили к сходным с Декру результатам. Несколько опережая своего французского коллегу, К. С. Станиславский

в беседах с участниками студии Большого театра, которую он возглавлял в 1918–1922 годах, говорил: «Первой вехой, помогающей освобождению всего человека для творческих задач артистических, будет, конечно, функция тела — движение»[41].

Еще раньше, в 1912 году, В. Э. Мейерхольд в своей статье «Балаган» писал: «Чтобы пишущего для сцены беллетриста сделать драматургом, хорошо бы заставить его написать несколько пантомим. Хорошая “реакция” против излишнего злоупотребления словами. Пусть только не пугается этот новоявленный автор, что его навсегда хотят лишить возможности говорить со сцены. Ему дозволено будет дать актеру слово тогда лишь, когда будет создан *сценарий движения*»[42].

Можно сказать, что позицию Декру предвосхитил и А. Я. Таиров. В 1921 году он писал: «...задача театра огромна и самодовлеюща. Он должен, использовав пьесу, соответственно своим действенным замыслам создать *свое*, **новое самоценное произведение искусства**. <...> Тот подлинный новый театр, к которому идем теперь мы, о котором я все время здесь и говорю, **создаст, конечно, не литература, а новый мастер-актер...»**[43].

Как видим, каждый из великих реформаторов театра первой трети XX столетия, отталкиваясь от своих насущных проблем, порожденных сценической практикой, выдвигал собственные проекты и теории, но по сути, как видится теперь, спустя десятилетия они оказались весьма сходными, и прежде всего в том, что касалось основных принципов, обеспечивающих творческую самостоятельность актера.

Декру был убежден, что пантомима является сутью основополагающего способа актерской игры. И прежде чем выходить на синтетические варианты, актеру необходимо освоить эту суть в чистом виде. Вот почему свою **актерскую школу** он назвал **«mime pur» (подражание вчистую), а девизом этой школы** стал шекспировский парафраз **«голый человек на голой сцене»**.

Что это означало на деле?

Оставленный на первом этапе своего творчества без возможности взаимодействия с другими искусствами, актер должен, опираясь на специфику только своего искусства (т. е. действия, выраженного в движении), научиться самостоятельно создавать пространственно-временные модели, являющиеся непреложным правилом для создания любого художественного текста. Иначе говоря, овладеть теми же самыми навыками, которыми овладевают творцы любого другого искусства.

Безупречное решение столь сложной задачи было найдено в одном из первых упражнений «mime pur». Со временем оно стало необычайно знаменитым во всем мире и в каком-то смысле долгое время являлось своеобразным брендом «mime pur». Речь идет о «шаге на месте».

Рассмотрим и сравним две игровые ситуации.

1. Как правило, персонажу-человеку, которого играет актер «разговорного театра», доводится передвигаться в сценическом пространстве, которое по своей величине практически адекватно реальному. Чаще всего это — *небольшое пространство* комнаты или — *небольшая часть* улицы, а также другого *закрытого или открытого пространства*. В таком случае у актера не возникает необходимости сочинять какую-либо искусственную модель, воссоздающую впечатление ходьбы, и он двигается так, как в жизни. Единственной творческой задачей становится здесь поиск наиболее выразительной краски, характеризующей походку играемого им персонажа-человека. Но сможет ли актер «разговорного театра», привыкший ходить по сцене, как в жизни, решить задачу более сложную, а именно — создать у зрителей впечатление, что его персонаж преодолевает путь длиною в несколько километров (ведь зеркало сцены редко когда бывает больше 20 метров). Обычно вместо того, чтобы образно воспроизвести многокилометровый путь средствами выразительности своего искусства (то есть сыграть этот путь), актер «разговорного театра»

прибегает к помощи литературы и на словах описывает этот путь.

2. «Mime pur», не отрицая возможности использовать на сцене естественную ходьбу, рассматривает ее не как единственно допустимый вариант, а лишь как один из множества допустимых. В «mime pur» актер без помощи других искусств учится моделировать сколь угодно огромное жизненное пространство в условиях сравнительно небольшого пространства сцены. Но в этом случае естественная ходьба уступит место искусственно построенной модели ходьбы. Их может быть бесчисленное множество. Рассмотрим тот самый первый вариант (со временем его стали называть «классическим»), который был сочинен Этьеном Декру совместно с его единственным тогда учеником Ж.-Л. Барро. В своей книге «Воспоминания для будущего» Жан-Луи Барро писал по этому поводу: «Я импровизировал, а он [Декру. — *Е. М.*] отбирал, классифицировал, запоминал, отметал. И мы все начинали сначала. Так на расчет знаменитого *шага на месте* у нас ушло три недели: потеря равновесия, противовесы, дыхание, изоляция энергии... Благодаря Декру я открыл для себя бесконечный мир мускулов человеческого тела. Его нюансы. Его алхимию.

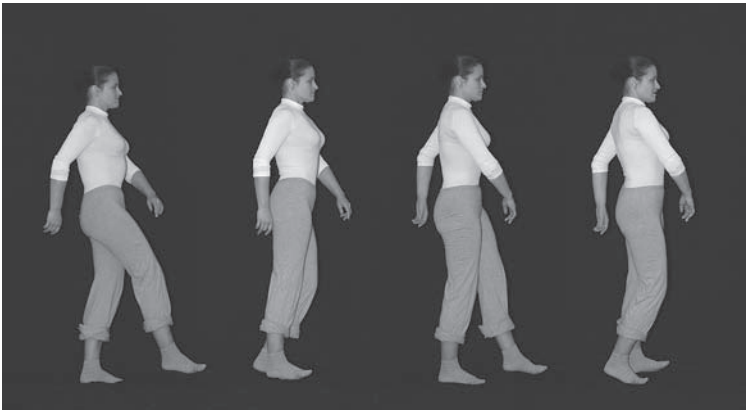
Мы начали вырабатывать новое сольфеджио искусства жестов»[44].

Прежде всего Декру и Барро проанализировали механизм движений, организующих естественную ходьбу человека: человек отрывает стопу от пола, выносит ногу вперед, ставит стопу на пол, переносит вес тяжести на впереди стоящую ногу — он сделал шаг.

Для того чтобы найти сценический эквивалент этому жизненному процессу, Декру предложил Барро **сыграть и человека-персонажа, и поверхность, по которой тот будет продвигаться вперед**. Получилась следующая схема движений: артист, играющий человека, отрывает стопу от пола, выносит правую ногу вперед...

До сих пор его движения совпадают с естественными, но дальше в силу вступает искусственное построение. Он опускает стопу вниз (в направлении пола), но не ставит ее на пол, а фиксирует в воздухе за два-три сантиметра от него, расположив параллельно ему. Центр тяжести тела по-прежнему остается на левой ноге. Затем — артист втягивает наверх бедро (так, чтобы правая нога стала немного короче) и, выпрямив колено, плавным, равномерным движением возвращает ногу в исходное положение (стопа движется параллельно полу). Одновременно с этим движением, благодаря которому у зрителей создается впечатление, будто из-под ноги персонажа-человека уходит пространство, артист перекатывает стопу левой ноги на полупальцы и сгибает эту ногу в колене. Он продолжает удерживать на левой ноге равновесие до тех пор, пока стопы обеих ног окончательно не сблизятся, придя в исходное положение (ил. 1).

Только теперь происходит перенос центра тяжести на правую ногу. А дальше — та же самая схема движений повторяется, но уже с другой, левой, ноги. Само собой разумеется, что «шагать» таким образом можно сколь угодно долго и размеры сцены тут не помеха. Артист



Ил. 1

создает впечатление ходьбы, но не использует для своего «продвижения вперед» ни одного сантиметра реального пространства сцены. Поэтому, будь она большой или маленькой, он сможет сыграть на ней расстояния любого размера, хоть пять километров, хоть десять и т. д. Больше того, искусственно смоделированное пространство позволит артисту органично сочетать его с искусственно смоделированным временем. За несколько минут сценического времени он может сыграть не только несколько часов, дней, но и многие годы, целую жизнь человека и даже — вечность. Пользуясь различными приемами монтажа, хорошо известными сегодня по киноискусству, актер может выделить наиболее значимые «моменты» этого пути, иногда прессуя, иногда останавливая и расширяя время тех или иных эпизодов. Технология этих построений достаточно сложна. Столкнувшись с ней впервые при разработке упражнения «шаг на месте», Декру понял, что, прежде чем разрабатывать проблемы актерской игры, связанные с моделированием сценического времени, необходимо на более простых упражнениях освоить проблемы моделирования сценического пространства. Так со временем возник специальный (очень обширный) раздел «mime pur», получивший название «ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ПАНТОМИМА». Этот раздел во многом был разработан не только Декру, но и его учениками — Жаном-Луи Барро, Марселем Марсо, Жаном Субераном и др. Но о нем мы подробнейшим образом поговорим несколько позже.

Анализируя свой первый успешный опус «mime pur» (упражнение «шаг на месте»), Декру приходит к пониманию того, что практически он повторил открытие Крэга, обнаружив **специфический материальный носитель сценического искусства в движении, способном трансформировать пространство сцены**. Однако (повторим), если Крэг, изобретя свои двигающиеся ширмы, решил проблему в области сценографии, то Декру решил ее же, но только в области актерской игры. Продолжая

анализ достигнутого, Декру приходит к осознанию новых возможностей исходного принципа актерской игры, а именно: ПРИНЦИПА ИДЕНТИФИКАЦИИ, то есть отождествления себя (актера) с воспроизводимым объектом (персонажем), или — «ПОДРАЖАНИЯ», как определил его еще Аристотель.

Воспроизводя на сцене человека (будучи сам человеком), актер «разговорного театра», как правило, пользуется лишь формой ПОЛНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ, стремясь как можно больше «слиться» со своим героем и внутренне и внешне. Но в этом случае актер «разговорного театра» при создании художественного образа своего персонажа обычно лишен абсолютной самостоятельности, ведь для оформления внешнего облика своего героя он зачастую прибегает к помощи гримера, бутафора, костюмера и т. д. А главное — такой актер организует свое поведение (и движения) в режиме, приближенном к реальному пространству и к реальному времени.

В упражнении «Шаг на месте» Декру и Барро впервые применили вариант ЧАСТИЧНОЙ И МНОЖЕСТВЕННОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ. Ведь в данном случае лишь верхняя часть тела актера играла человека, а нижняя, с помощью искусственно организованных движений, воспроизводила образ «пространства, уходящего из-под ног человека».

Чтобы лучше понять разницу между игрой драматического актера, не владеющего «mime pur» (в дальнейшем будем его для удобства именовать «традиционным»), и драматического актера, который «mime pur» владеет, рассмотрим конкретный пример. Предложим тому и другому сыграть достаточно простую ситуацию: человек откусывает яблоко, а из яблока вылезает разгневанный червяк, считающий, что на его дом произвели нападение.

«Традиционный» актер ограничится тем, что будет играть только человека. Для воспроизведения двух других персонажей этого этюда — Яблока и Червяка — актеру

потребуется помощь художника и бутафора, а стало быть, он будет зависеть и от их фантазии, и от их художественного решения этих персонажей.

Актер, владеющий «mime pur», всех троих (и Человека, и Яблоко, и Червяка) сыграет сам, дав волю исключительно собственной фантазии. Правда, для этого ему потребуется овладеть дополнительными движенческими навыками, а именно: «ЛОКАЛЬНЫМ ДВИЖЕНИЕМ» И «ЛОКАЛЬНОЙ БЛОКИРОВКОЙ». Так, Яблоко сыграет кисть руки, которая на протяжении всего действия, словно «окаменев» (иначе говоря, заблокировавшись), будет держать округлую форму яблока. Но когда наступит момент появления из яблока Червяка, указательный палец той самой кисти руки, играющей яблоко, «оживет» и примется извиваться подобно Червяку.

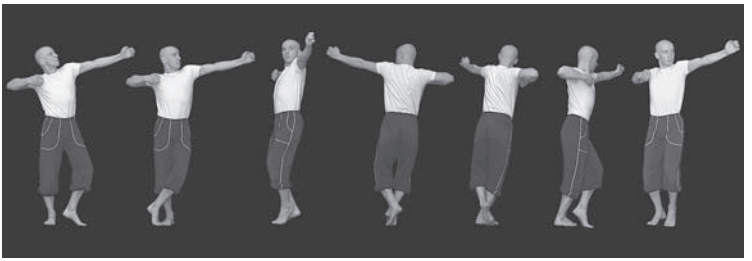
Игра, организованная на основе такого принципа, отнюдь не сводится к демонстрации неординарных пластических навыков актера (хотя и всякая неординарность умений для любого художника — не лишнее); такая игра обеспечивает актеру свободу его творческой фантазии. Поскольку актер сам (без помощи других искусств) создает своих партнеров, он обретает возможность регулировать и процесс их взаимодействия. Он становится автором собственной игры, обходясь для создания художественного образа тем материальным носителем, который свойствен лишь актерскому искусству. А именно — **действием, выраженным в движении, которое способно трансформировать пространство сцены, не прибегая к помощи других искусств.**

Сделаем две, на наш взгляд, важные оговорки, чтобы избежать ненужных вопросов и споров. Этьен Декру всегда видел в **«mime pur» школу воспитания актера, развивающую не только его телесный аппарат, но и его внимание и его фантазию**. Как мы уже говорили, в классе Этьена Декру занятия проходили под девизом

«голый человек на голой сцене». Актер воспитывался в условиях необходимости достичь уровня самодостаточности своего искусства прежде, чем он будет синтезировать свою игру с другими искусствами. А для этого Декру ставил перед своими учениками все более и более сложные задачи, позволявшие использовать принцип идентификации в каких угодно вариантах и модификациях.

Приведем еще один пример. Во многих актерских школах используют упражнение «Скульптура», которое вырабатывает умение концентрироваться, оправдать и длительное время фиксировать точно найденную скульптором форму, и т. д. Но если в большинстве актерских школ ограничиваются воспроизведением скульптуры (иначе говоря — пользуются принципом «полной идентификации», подобной той, к которой прибегает актер, играя персонажа-человека), то Декру, начав с этой задачи, тут же усложняет ее, вводя параллельное использование частичной и множественной идентификации. На занятиях, которые у Декру назывались «mime statuaire», освоив ту или иную скульптуру (чаще всего это были творения Родена), актер получал задание более сложное — сыграть *статую, вращающуюся на пьедестале*. На технологическом уровне это означало, что *тело актера должно было работать в двух режимах одновременно*. Верхняя часть тела, включая корпус, выполняла все требования традиционного упражнения «Скульптура», а ноги с равномерностью часового механизма вращали застывшее в скульптурной позе тело вокруг своей оси (ил. 2).

Нетрудно заметить, что и в том и в другом из приведенных выше примеров (а их можно привести множество) Декру ставит актера перед необходимостью решить гораздо более сложную и необычную задачу, чем та, которую «традиционно» решает драматический актер. «Традиционно» современный европейский актер «разговорного театра» ограничивается стремлением сыграть



Ил. 2

только одного персонажа, и, как правило, им является человек. **Декру предлагает актеру в процессе обучения «mime pur» постичь несравненно больше способов (подражания) идентификации с воспроизводимыми объектами и не ограничиваться только персонажем-человеком и все той же полной идентификацией с ним, но и уметь воспроизвести любой объект реальной действительности, а если понадобится, то и — несколько объектов сразу, чередуя в своей игре полную, частичную и множественную форму идентификации.** Такой подход, помимо всего прочего, воспитывает еще и обостренное чувство партнера. Ведь актеру приходится выстраивать логику поведения как минимум двух персонажей, а также — логику их взаимодействия. Для того чтобы почувствовать не только различие, но и выгоды, разделяющие актера, ориентированного на игру только персонажа-человека и актера, владеющего «mime pur», напомним выразительный пример, который на всю жизнь запомнился Марселю Марсо. Он приводит его, вспоминая свои занятия в драматической школе Шарля Дюллена:

«Человек, тонущий в море, — такова была тема, предложенная нам на уроке драматической импровизации. Один из учеников вызвался выполнить это задание...

Глядя на него, можно было подумать, что тонет он не в море, а в собственных движениях, настолько они были хаотичны.

До того дня я присутствовал лишь на двух занятиях Этьена Декру, но и этого оказалось достаточно, чтобы осознать пропасть, которая отделяла игру актера, владеющего “mime pur”, от игры актера, которому “mime pur” неведома. Первый строил ситуацию борьбы между человеком и морем, моделируя их взаимодействие; второй, играя только человека, пытался найти и оправдать ситуацию без слов, в этом-то и проявлялась ущербность его игры, а сама импровизация становилась нечеткой, сбивчивой. Одной только искренности здесь было явно недостаточно. Больше того, искренность становилась препятствием, потому что эмоция парализовала тело. Не владея ни мускульной координацией, ни способами моделирования жизненных ситуаций на уровне воображения, ученик двигался беспорядочно, неточно, вне всякого стиля. Он был похож на человека, который взялся сыграть на музыкальном инструменте, не умея извлечь из него звук, или — на того, кто пытался расшифровать ноты, не изучив их.

Пока я размышлял таким образом, ученик, находившийся на сцене, продолжал тонуть не столько в море, сколько в собственном бессилии. Наконец он завершил свой показ. Шарль Дюллен выглядел удрученным.

На несколько минут, которые показались мне вечностью, в классе воцарилась тишина. “Были ли вы искренни?“ — спросил учитель. “Да, мосье Дюллен”, — раздалось в ответ. Великий актер молчал, казалось, он размышляет. И как знать, быть может, его думы совпадали с моими...»[45].

Проблему, с которой не справились актеры, не владевшие возможностями «mime pur», блистательно решил Жан-Луи Барро в драматическом («разговорном») спектакле «Христофор Колумб» (1953), который он назвал своим театральным манифестом.

Вот что сам он писал по этому поводу: «...актер, оставаясь в роли, превращается время от времени в стихию.

Например: волны моря (актеры) выбрасывают на гальку умирающего старого моряка. Христофор Колумб входит в воду, чтобы помочь моряку. Два актера, исполняющие соответственно роли моряка и Колумба, продолжая играть, должны также передавать разгул водной стихии и мощные удары волн.

Таким образом, актер уже не ограничивается исполнением роли — он воплощает стихию, предметы. Он и человек и среда одновременно. Он играет не только людей, но и весь “театр”»[46].

Один из кульминационных эпизодов этого драматического спектакля был разыгран с применением техники «mime pur».

Действие происходило в финале бури, в которой, возможно, разбился корабль Христофора Колумба, а это означало крах мечты, ведь второй раз получить субсидию от правительства Испании на экспедицию в Америку вряд ли удалось бы. Да и сама жизнь и Христофора Колумба, и его команды оказалась под угрозой, буря разметала всех — кого куда. И главным виновником этих бед было Море.

Постановщик спектакля — Ж.-Л. Барро — решил, что этот персонаж (Море) обязательно должен ощутимо присутствовать на сцене и постоянно влиять на жизнь и судьбу других героев спектакля.

Зритель видел в этом эпизоде следующую картину.

Посередине сцены стоял наклонный пандус. То сверху вниз, то снизу вверх, в унисон еще бушующим волнам моря, перекатывалась по пандусу человеческая фигура. И поначалу было непонятно, движения человека были порождены еще теплящейся в нем жизнью, или это — уже безвольное тело, которым «играет» ненасытная стихия.

В левом углу авансцены (уже почти на берегу) распласталась еще одна человеческая фигура. Это был Христофор Колумб, которого Море уже прибило к суше. Он тоже ритмично двигался в такт набегающим волнам, но

движения его были незначительными, так как ближе к берегу сила Моря заметно ослабевала.

Потом Христофор Колумб медленно, с трудом поднимался на ноги и замечал фигуру моряка, которого Море продолжало «перекатывать» (по пандусу).

Колумб пытался углубиться в толщу волн, но всякий раз получал от Моря отпор: волна сбивала его с ног, а его движения в Море оказывались затруднены не только напором, но и плотностью воды. И все же он не прекращал попыток борьбы с Морем. Стремление одолеть этого своего противника усиливалось тем, что в безвольно колеблющейся на волнах фигуре Колумб узнал своего преданного боцмана, с которым много лет и не раз бороздил моря и океаны.

И когда наконец Море прибило боцмана к берегу и Христофор Колумб взял своего друга на руки, у зрителей было полное впечатление, что с тела погибшего моряка стекает вода.

Разумеется, изобразить на сцене Море можно было бы и иными способами, привлекая возможности других искусств. Раньше это частенько делали с помощью полотна внушительных размеров, выкрашенного в соответствующий цвет; нынче — все чаще — с помощью компьютерного изображения. В таких решениях в общем-то даже присутствует необходимая для создания художественного образа доля условности. Однако эффект от нее настолько примитивен и груб, что он далеко не всегда будет адекватно сочетаться с актерской игрой, особенно если речь идет не о низких, а о высоких жанрах.

Крэг, мечтавший о том, чтобы вернуть театру его собственную природу и «выразить идею в пространстве посредством движения»[47], достаточно долго сомневался в том, что его идеал сможет осуществить актер. Вернее, не видел пути, который мог бы привести к желаемому результату, и часто сокрушался по этому поводу: «...когда уже не будет более на подмостках ни одной живой фигуры, которая нас путает, заставляя смешивать

действительность с искусством. Не будет живой фигуры, в которой слабость и трепет плоти являются столь уловимыми»[48].

Декру как раз и совершает попытку по преодолению этой проблемы в области воспитания актера. Подхватив идею Крэга об актере-сверхмарионетке, он предлагает: «Коль скоро марионетка является по крайней мере неким прообразом идеального актера, мы должны попытаться овладеть преимуществами этого “марионеточного идеала”.

Далее — мы можем достичь их единственно с помощью специфической гимнастики, что приведет нас к “mime corporel”»[49].

Первый этап создания «mime corporel» был связан с постижением природных возможностей человеческого тела. Можно сказать, что гимнастика, предложенная Декру, культивирует природные возможности человеческого движения. При этом он не ограничивался только задачей укрепить (или сделать более эластичными) те или иные группы мышц. Еще более важным было — обеспечить полную амплитуду движения всех суставов. Особое внимание отдавалось развитию двигательных возможностей позвоночника, отсюда и название — «Mime corporel».

Этот усиленный тренинг тела мгновенно вызвал бурю негодования у представителей «разговорного театра», обвинявших Декру в том, что такой путь может привести к утрате актером органического самочувствия, а также — что он вознамерился устроить из драмы балет. Декру же не уставал объяснять своим оппонентам, что по сути дела «mime corporel» не идентична технике танца, хотя отдельные точки пересечения у них есть, но цель разная: «Чего добивается танец от исполнителей ежедневным тренингом тела? — спрашивал Декру. — Чистоты движений. Верно, как верно и то, что “mime pur” добивается от своих исполнителей того же — чистоты движений, но иных...

Предложите обыкновенному или даже необыкновенному человеку повернуть голову направо, и он сделает много лишних, ненужных движений. Если же в результате настойчивых упражнений человек будет в состоянии выполнить упомянутый поворот чисто, то скажем ли мы о нем, что он танцует? С какой стати? <...> А если он научится чисто выполнять необходимые движения не только головой, но и шеей, грудью, поясницей и т. д. — сложатся ли его движения в танец?

Чего требую я? Чтобы драматический актер, которого только иногда слышат, а видят всегда, достиг бы мимических высот. **Чтобы движение, производимое на ограниченном пространстве сцены, было освобождено от пространственной зависимости»**[50]. [Выделено мною. — *Е. М.*]

Чтобы пояснить это положение Декру, приведем высказывание Жака Дорси, одного из немногих, кто поддерживал Декру с первых его шагов по пути создания школы «mime pur».

«Тот, кто говорит “движение”, подразумевает пространство. **Сцена — это место, пространство которого изменяет свою природу, размеры и архитектуру по воле тела, которое в нем находится.**

Без тела в движении сцена оставалась бы необитаемой пустыней.

Среди всех сценических искусств танец является тем, чья судьба наиболее тесно связана со свойствами пространства: если балерина способна стать бабочкой, то сценическое пространство превращается в небеса, лужайку, садик; превращается благодаря магии танцующего тела.

Но есть и другой пространственный мир. Это мир мима. Поступательное движение, когда тело перемещается из одной точки пространства в другую, не является его уделом. Мим отказывается от перемещения в пространстве, зная, что этот способ для него малопродуктивен. С помощью соответствующих образов мим

конденсирует пространство, точно так же он конденсирует и время»[51].

Стремление освободить актера, который в сценическом искусстве являет собой пластический материал, от пространственной зависимости привело к тому, что уже на уровне занятий суставно-мышечной гимнастикой «mime corporel» особое внимание стало уделяться выработке навыков по владению «локальным движением», а также — умению блокировать (изолировать от движения) ту или иную (или — те или иные) часть (части) тела.

Принцип «локального движения» и «локальной блокировки тела» позволял решать не только задачи, связанные с физическим совершенствованием «актерского аппарата», т. е. тела актера, но и — значительным (практически — беспредельным) образом расширить возможности использования основного исходного принципа актерской игры — ПРИНЦИПА ИДЕНТИФИКАЦИИ, то есть отождествления актером себя с тем или иным играемым персонажем. «Локальное движение» и «локальная блокировка тела» обеспечивали свободное владение частичной и множественной идентификацией, которые в свою очередь открывают безграничные горизонты для актерской фантазии.

Декру знал, что такое возможно, ибо однажды своими глазами увидел в школе «Старой голубятни» на закрытом просмотре экзамена студийцев второго года обучения нечто подобное. Впоследствии он так описал этот мини-спектакль:

«Действие здесь организовывалось движением и звуком. Все делалось без единого слова, без грима, без костюмов, без реквизита, без мебели, без декораций. Развивалось действие довольно сложным образом, ибо несколько секунд вбирали в себя долгие часы, а различные места действия возникали на одном и том же пространстве.

Перед нашими глазами возникало то поле битвы, то картины мирной жизни, то море, то большой город.

Разные образы сменяли друг друга, оставаясь убедительными.

Игра была волнующа, понятна, пластична и напоена музыкой»[52].

Но для того, чтобы создавать такие сценические тексты, актер должен находиться в состоянии готовности к этому действу.

ПРИМЕЧАНИЯ К ГЛАВЕ «ЭТЬЕН ДЕКРУ. ТЕОРИЯ “MIME PUR”»

[1] *Декру Э.* Слово о миме. Архангельск, 1992. С. 43.
[2] *Стрелер Д.* Театр для людей. М., 1984. С. 132.
[3] *Decroux E.* Parole sur le mime. Paris, 1963. P. 8.
[4] См. подробнее: Dhomme S. La mime en scene d’Andre Antoine a Bertolt Brecht. Paris, 1959. А также — Финкельштейн Е. Жак Копо. М.; Л., 1971.
[5] *Dorsy J.* J’aime la mime. Paris, [б. г.]. P. 62.
[6] *Dorsy J.* J’aime la mime. P. 62
[7] *Декру Э.* Слово о миме. С. 20.
[8] Там же. С. 22.
[9] *Декру Э.* Слово о миме. С. 34–38.
[10] Традиция классицизма опиралась на так называемую «разговорную пьесу». От актера в таком случае прежде всего требовалось владение искусством декламации [примеч. Е. Марковой].
[11] Копо Ж. Поездки к Гордону Крэгу, Жак-Далькрозу и к Адольфу Аппиа // Французский символизм. Пьесы. Статьи. Воспоминания. Письма: Сб. СПб., 2000. С. 403.
[12] Там же. С. 410.
[13] Там же.
[14] *Копо Ж.* Поездки к Гордону Крэгу, Жак-Далькрозу и к Адольфу Аппиа. С. 394–395.
[15] Там же. С. 411.
[16] Новый материал, подлинный материал сцены, который представляет собой не слова, не живопись, архитектуру и так далее... но технически присущий именно сцене (англ.).
[17] *Копо Ж.* Поездки к Г. Крэгу, Э. Жак-Далькрозу и А. Аппиа. С. 394.
[18] *Крэг Г.* Искусство театра. СПб., 1911. С. 88.
[19] Там же. С. 62.
[20] *Декру Э.* Слово о миме. С. 24.
[21] *Крэг Г.* Искусство театра. С. 49.
[22] Цит. по: Бачелис Т. Шекспир и Крэг. М., 1983. С. 169.
[23] *Декру Э.* Слово о миме. С. 82.
[24] Там же. С. 79.
[25] Там же. С. 40.
[26] *Аристотель.* Поэтика. М., 1957. С. 56.
[27] *Хализев В.* Драма как явление искусства. М., 1978. С. 130.
[28] *Хализев В.* Драма как явление искусства. С. 132.

[29] Там же. С. 126–127.
[30] Там же. С. 133–134.
[31] *Хализев В.* Драма как явление искусства. С. 161.
[32] *Мейерхольд В.* Статьи. Письма. Речи: В 2 т. М., 1968. Т. 1. С. 212.
[33] *Толстой А. Н.* Собр. соч.: В 10 т. М., 1961. Т. 10. С. 412–413.
[34] *Гёте И.-В.* Собр. соч.: В 10 т. М., 1978. Т. 7. С. 96.
[35] *Декру Э.* Слово о миме. С. 45.
[36] *Декру Э.* Слово о миме. С. 43.
[37] *Волконский С.* Человек на сцене. СПб., 1912. С. 26.
[38] *Волконский С.* Человек на сцене. С. 27.
[39] *Декру Э.* Слово о миме. С. 44.
[40] Там же. С. 33.
[41] Цит. по: *Немеровский А.* Пластическая выразительность актера. М., 1976. С. 5.
[42] *Мейерхольд В.* Статьи. Письма. Речи. Беседы. Т. 1. С. 211–212.
[43] *Таиров А.* О театре. М., 1970. С. 146–148.
[44] *Барро Ж.-Л.* Воспоминания для будущего. М., 1979. С. 119.
[45] Цит. по: E'dition du programme: S. N. Mercure. Paris, 1973.
[46] *Барро Ж.-Л.* Воспоминания для будущего. С. 232.
[47] Цит. по: Бачелис Т. Шекспир и Крэг. С. 165.
[48] *Крэг Г.* Искусство театра. С. 62.
[49] *Decroux E.* Paroles sur le mime. P. 24.
[50] *Декру Э.* Слово о миме. С. 50–51.
[51] *Dorsy J.* J'aime la mime. P. 59–60.
[52] *Декру Э.* Слово о миме. С. 23.

ГИМНАСТИКА «MIME CORPOREL»

«Мы должны уметь приводить в движение только то, что требуется: одну или несколько частей тела. Прочие должны оставаться в неподвижности»[1]

Этьен Декру

Итак, особенности этой гимнастики предопределены тем, что в будущем актеру предстоит в процессе игры использовать не только полную форму идентификации с воссоздаваемым объектом, но и — частичные (а также — множественные) формы идентификации. Иначе говоря, актеру предстоит научиться играть на сцене не только персонажа-человека, но и (зачастую — одновременно с персонажем-человеком) другие объекты реальной действительности.

Поясним это на достаточно простом примере.

Предположим, актеру нужно сыграть официанта, несущего поднос, на котором находятся бокалы, до краев наполненные вином.

Само собой разумеется, можно нарядить актера в костюм официанта и дать ему бутафорский поднос с бутафорскими же бокалами и бутафорским вином. В таком решении тоже, конечно, содержится элемент игры, но — весьма незначительный. Это — скорее имитация жизни, чем ее художественное воплощение. Имитация неминуемо вынудит актера к тому, что сценическое действие должно будет развиваться в бытовом пространстве и времени, иная стилистика при общей организа-

ции сценического текста окажется здесь практически недоступной.

В «mime pur» актер с самого начала учится создавать сценические образы на уровне фантазии и игры, которая оснащена выразительными средствами, присущими только его искусству. В приведенном выше примере он сыграет и официанта, и поднос, уставленный до краев наполненными бокалами; и сделает это самостоятельно (без чьей бы то ни было помощи, в том числе и бутафора). Для этого актеру необходимо не только сохранять органику самочувствия своего персонажа-официанта и выдерживать логику поведения, предопределенную теми или иными предлагаемыми обстоятельствами. Для этого ему необходима еще и предельная разработанность суставов! В данном случае — запястья и всех кистевых. Ведь именно ладонь актера в этом эпизоде должна будет преобразиться в поднос (сыграть роль подноса), приняв форму плоской поверхности, которая во время любых движений «официанта» будет располагаться параллельно полу, чтобы не расплескалось содержимое находящихся на подносе бокалов.

Это упражнение не укладывается в рамки привычного для «традиционной» игры драматического актера задания на «память физических действий», сокращенно именуемое ПФД. Ведь используя так называемое ПФД, актер, как обычно, будет играть только персонажа-человека, и, стало быть, кисть его руки, несущей поднос, будет иметь совсем другую форму.

А в варианте «mime pur» ему необходимо одновременно сыграть и официанта, и поднос (ил. 3).

Обратим внимание на то, что такие упражнения воспитывают у актера не только пластическую координацию, но и обостренное чувство партнера, предлагая ему постоянно прослеживать логику взаимодействия, строить своеобразный диалог между двумя объектами, образы которых он сам же и воссоздает в пространстве сцены.

Ил. 3

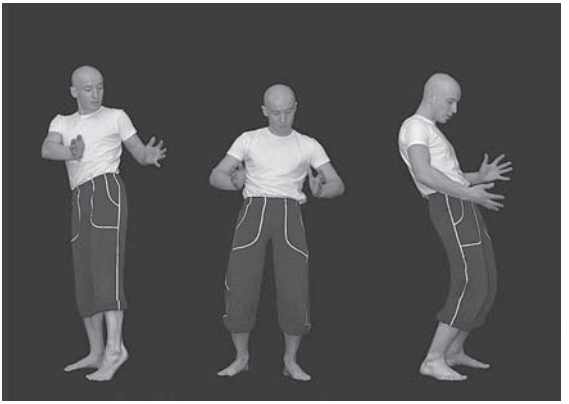
Однако, как мы уже и говорили, для выполнения этих задач актеру потребуется дополнительная (и специфическая) оснащенность в области технических движенческих навыков. А именно — разработанность всех суставов тела. В примере с «официантом и подносом» актер столкнется с необходимостью применить принцип «локальной блокировки». Тут на протяжении всей игры с подносом кисть актера, приняв жестко закрепленную форму этого объекта, должна будет существовать, если можно так выразиться, автономно от всего остального тела. В своей книге «Die wortlose Sprache» Жан Суберан комментирует это условие актерской игры следующим образом: «В современной пантомиме все технические упражнения рассматриваются под знаком взаимосвязи между субъектом и объектом. Объект, находящийся вне субъекта, предписывает ему свой стиль и свой ритм существования, подчиняясь которым субъект (то есть тело актера) тем самым воспроизводит объект (так актер сам создает силу, против которой борется).

“Mime pur” — это непрерывное созидание, и, как всякое творчество, это — борьба. С одной стороны, объект, который я хочу создать, навязывает телу актера свойственное ему своеобразие. С другой стороны, тело актера, обращенное на службу объекту, дает ему жизнь.

Тело актера подчиняется объекту, который оно само создает»[2].

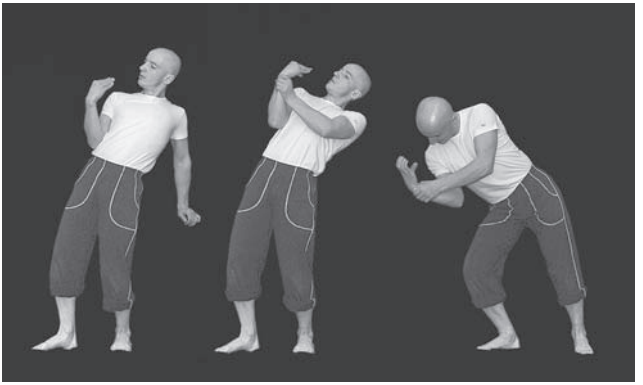
Или, как говорил по этому поводу Этьен Декру: «Актер “mime pur” — одновременно и скульптор, и глина»[3].

При воссоздании объектов, имеющих более сложную конфигурацию и больший объем, чем вышеупомянутый поднос, «локальной блокировке» может подвергнуться гораздо большее количество суставов. Например, если персонаж станет переносить круглый аквариум, наполненный водой (разумеется, воображаемый), то этот объект потребует от актера блокировки не только многих суставов рук, но и корпуса (ил. 4).



Ил. 4

Помимо «локальной блокировки» в школе Декру, как уже говорилось, существует и понятие «локального движения». Локальное движение достаточно часто и разнообразно используется при воспитании актеров-кукольников как для развития пластичности рук, так и для развития фантазии. Правда, создавая пластические образы с помощью движений рук, актеры-кукольники в этот момент облачаются в черные одежды (или — работают в черном кабинете), давая тем самым зрителям условный знак, что их самих как бы нет.



Ил. 5

Актер «mime pur» применяет локальное движение открыто, чтобы сыграть сразу двух персонажей. Например, человека и напавшего на него удава, поведение которого воссоздаст рука (ил. 5).

Могут встретиться актеру и такие объекты, которые потребуют от него одновременного применения как локальной блокировки, так и локального движения. Вспомним уже приводившийся пример упражнения «Я — статуя, вращающаяся на пьедестале», когда верхняя часть тела (корпус, руки, голова) уподобится монолитной каменной глыбе, а в то же время ноги должны будут выполнить медленный плавный поворот на 360°.

Повторим — применение приемов «локальной блокировки» и «локального движения» позволяет актеру строить свою игру, не ограничиваясь одной только полной идентификацией, но использовать и частичную, и множественные формы идентификации. Иначе говоря — создавать на сцене образ не только человека, но и все разнообразие окружающих его объектов, с которыми персонаж-человек взаимодействует.

Невозможно описать все многообразие приемов «локальной блокировки» и «локального движения», как невозможно описать все многообразие объектов реальной действительности и ситуаций взаимодействия

с ними человека. Однако необычайно важно понять, что для использования этих приемов аппарат актера должен быть подготовлен посредством специальной гимнастики, с помощью которой он, узнав механизмы собственного тела, преодолеет его естественную инертность и подчинит его своей воле и своей фантазии. Как уже говорилось, наибольшие трудности при достижении этих целей встретились ученикам Декру во время попыток овладеть корпусом, поэтому он был удостоен особого внимания, а вся гимнастика впоследствии получила название «mime corporel».

Среди теоретических статей Этьена Декру есть одна, специально посвященная этому вопросу: «Примат корпуса перед лицом и руками». Тезисное ее изложение было опубликовано в качестве предисловия к учебнику Пьера Риши «Приобщение к пантомиме»:

«Мим[4], если его не предостеречь, может быть многословнее болтуна. Мим болтлив, когда объясняет свои страдания, радости или события. Пояснять — привилегия слова: когда на этот путь встает мим, он начинает обильно пользоваться лицом или руками, гримасничает и жестикулирует; мимический персонаж должен быть героем, не отдавая себе в этом отчета, не настаивая на этом;

истинное наслаждение видеть человека борющегося или счастливого, когда он не знает, что на него смотрят;

корпус — он противостоит воздействию извне (mime objective), в нем же зарождается чувство (mime subjective);

руки — их предназначение «брать что-либо», а также преобразовывать направление порыва, исходящего из корпуса;

ноги — их предназначение “ходить”, и походка лучше всего остального характеризует персонаж;

голова — ее предназначение “постигать”;

лицом следует пользоваться умеренно; не следует прибегать к помощи рук для выражения состояния души.

Запомните такое правило: “Тело способно страдать, руки могут лишь пожаловаться”»[5].

Не менее важно и значимо и другое утверждение Декру: «Корпусом я часто называю все тело с руками и ногами, но при условии, что последние двигаются исключительно по приказу торса, как бы продолжая его силовую линию подобно тому, как натягивается веревка, если бросить привязанный к ее концу камень»[6].

Чтобы активизировать работу корпуса, сделать его движения более выразительными, для занятий «mime corporel» была изобретена особая маска. «Рабочая маска мима, — пишет Жан Суберан, — это тюлевая вуаль, которой покрывается лицо. Она должна быть настолько прозрачной, чтобы ученик мог видеть сквозь нее, и настолько плотной, чтобы скрывать черты лица. Такая маска делает голову человека похожей на заготовку деревянной скульптуры.

Маска создает дистанцию между мимом и публикой: теряя “человеческое лицо”, мим отдаляется от зрителя и как бы укрупняется. Он становится “статуей в движении”.

Взгляд человека с открытым лицом все время притягивает внимание наблюдателя; при этом тело имеет второстепенное значение. Если закрыть лицо маской, его мимика восполнится в движениях корпуса.

Поставим себя на место мима. Маска отдаляет его от зрителей. Эта прозрачная вуаль, покрывающая лицо, обеспечивает и защищенность. Последняя скованность, последние робость и страх исчезают благодаря маске. Маска — раскрепощающий элемент.

Сознание того, что лицо сокрыто, побуждает к тому, чтобы действие концентрировалось в теле. <...> Когда лицо “перестает существовать”, ученик как бы отстраняется от самого себя. Воспринимая свое тело как нечто стороннее, мим управляет им, подобно кукольнику, управляющему куклой»[7] (ил. 6).

Помимо «рабочей маски», нужно сказать еще и об особенностях «рабочего костюма», который Декру ввел для занятий гимнастикой в своей школе «mime pur». «Рабочий костюм» был практически олицетворением девиза, провозглашенного Декру в самом начале его поисков: «Голый человек на голой сцене». Он выглядел необычайно лаконично — набедренная повязка, и только.

Ил. 6

Когда Этьена Декру спрашивали, к чему эта крайность тренировочной формы, он чаще всего отшучивался. Тем, кто проявлял к занятиям школы повышенное любопытство, он давал элементарное объяснение: когда тело ученика обнажено, педагогу легче заметить ошибку в движении или мускульную фальшь. Только его ученики и наиболее заинтересованные из коллег узнавали более глубокую причину этого на первый взгляд странного требования.

Конечно, формальный момент обнажения мало интересовал Декру. Утилитарный интересовал лишь отчасти. На самом деле Декру интересовало обнажение духовное, срывание «всех и всяческих масок», разрушение какого бы то ни было вида брони, прикрывающей человека.

Любые гражданские одежды, объяснял Декру, способны придать облику человека внятность и своеобразие. С другой стороны, именно одежда призвана скрыть столь часто встречающиеся у людей изъяны, но не только тела, а и души и мыслей. У «раздетого» актера отнята возможность солгать зрителю о своем теле, а потому уменьшена и возможность духовной лжи. «Голый» человек лишь в том случае имеет право выйти на сценическую площадку, если ему действительно есть что

сообщить зрителю, если он настолько одержим желанием поведать нам выстраданное и оно настолько значительно, что способно облагородить облик актера, не прибегая к одеждам. И если относительно сценической практики это оставалось лишь фигуральным требованием, то в условиях школы «освобождение» от всякого рода одежд должно было выполняться буквально.

Декру хорошо помнил позицию Крэга, что без стиля и символа в искусстве ничего нельзя создать, а потому писал в одной из своих статей: «Актеру достаточно остаться “обнаженным” на “голой сцене”, откуда изгнаны музыка и слово, чтобы стиль и символ стали для него обязательны, ибо только они могут его прикрыть. Зрители никогда не согласятся, чтобы обнаженный человек вел себя столь же развязно, как прохожий на улице.

Это выглядело бы уморительно смешно»[8].

Добиться чистоты стиля невозможно без хорошо отлаженного актерского аппарата. На занятиях «mime corporel» хотя и отдавался приоритет корпусу, но должное внимание уделялось развитию суставов и мышц всего тела (вплоть до разработки отдельных фаланг каждого пальца). Для этой цели использовались различные упражнения как европейских, так и восточных гимнастических систем. Выбор «вспомогательных средств», способствовавших совершенствованию природных движенческих возможностей человека, зависел от индивидуальных особенностей физических данных конкретных учеников.

Индивидуальный подход применялся и при разработке принципов концентрации энергии, а также — дыхания. При этом обязательной и единой задачей для всех учеников оставалась *необходимость освоить различные формы «локальной блокировки» и «локального движения»*.

Этот комплекс упражнений и составил основной блок, определивший специфику «mime corporel». Здесь материал группировался в четыре подраздела:

1) *смещения* отдельных частей корпуса во всех направлениях (вперед, назад, влево, вправо, а также — круговые);

2) *полные наклоны*, поочередно и последовательно вовлекающие в наклонное положение (вперед, назад, вправо, влево, а также — круговые) основные пояса корпуса: голову, шею, плечи, грудь, поясницу, таз;

3) *вращения отдельных поясов корпуса вокруг своей оси;*

4) *упражнения на равновесие.*

Прежде чем мы познакомимся с этими основными упражнениям «mime corporel», приведем высказывание Жана Суберана, который в своей книге «Die wortlose Sprache» обращает особое внимание на то, что их «можно сравнить с основами классического танца. «Mime corporel» предъявляет к ученику столь же высокий уровень требований, так же сурова и точна по форме. Каждое упражнение должно доводиться до абсолютного совершенства. Здесь не допускается никакой неточности в стиле, никакой поблажки в исполнении»[9] [Выделено мною. — *Е. М.*].

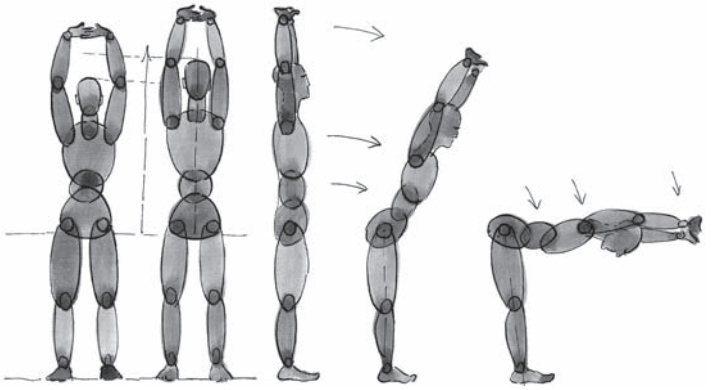
СМЕЩЕНИЯ

К выполнению этих упражнений следует приступать с уже разогретыми мышцами (особенно важно это на первых этапах занятий).

Одним из таких обязательных подготовительных упражнений является

Растяжка позвоночника

Исходная позиция: встать прямо, ноги немного шире плеч; корпус расслаблен, его вес «опирается» на бедра; руки подняты вверх над головой; кисти соединены в «замок».



Ил. 7

На счет *раз-два-три-четыре-пять-шесть-семь-восемь*, медленно двигаясь снизу вверх (от копчика к голове), вытягивать позвоночник вверх.

На счет *раз-два-три-четыре-пять-шесть-семь,* сильно прогнувшись в пояснице (затем — в талии, груди и плечах), наклонить корпус вперед, расположив его параллельно полу.

На счет *восемь* разорвать «замок», скреплявший кисти рук. Вернуться в исходную позицию.

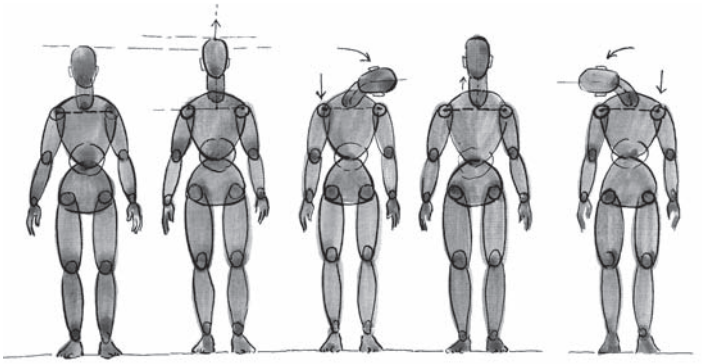
Выполнить упражнение не менее 4–8 раз (ил. 7).

УПРАЖНЕНИЯ НА СМЕЩЕНИЕ ГОЛОВЫ

Подготовительное упражнение

Исходная позиция: встать прямо, ноги на ширине плеч, руки опущены вдоль тела (ил. 8).

1. На затактовый счет — «и» — сильно растянуть шейные позвонки вверх. На счет — раз-два-три-четыре — наклонить голову налево так, чтобы левое ухо достало левого плеча. При этом плечевой пояс должен от начала до конца упражнения располагаться параллельно полу. Чтобы во время наклона правое плечо не поднималось



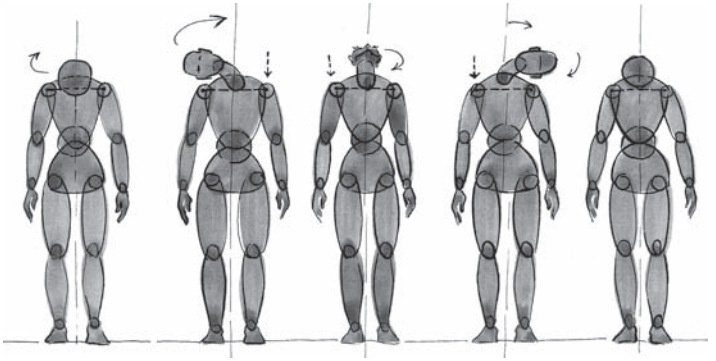
Ил. 8

вверх, следует применить «противодвижение», сильно надавив его (плечо) вниз.

На счет — раз-два-три-четыре — вернуться в исходное положение. Выполнить упражнение не менее 4–8 раз.

Аналогичным образом проделать это упражнение вправо (не менее 4–8 раз).

2. Уронить голову на грудь, равномерным плавным движением перекатить ее на правое плечо, затем — на спину, затем на левое плечо и — на грудь. На протяжении всех перемещений головы плечи сохраняют неподвижность, для чего следует применить «противодвижение» (ил. 9).



Ил. 9

Для большей эффективности результата перед началом выполнения этого упражнения предложите ученикам представить себе, что их голова необычайно тяжела (например, наполнена свинцом).

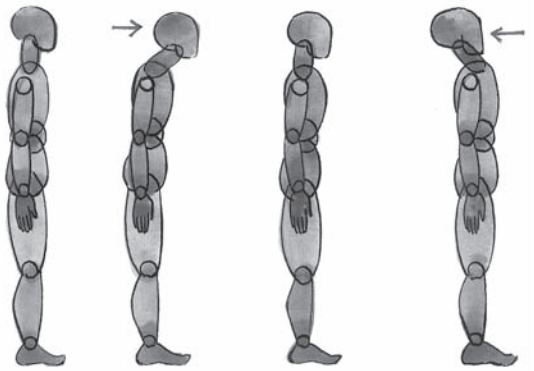
Перекат головы выполняется четыре-восемь раз по часовой стрелке и четыре-восемь раз — против часовой стрелки.

Комплекс основных упражнений состоит из четырех этапов: односторонние смещения, двусторонние, крестообразные и круговые.

Односторонние смещения

Исходная позиция: встать прямо, ноги на ширине плеч, руки опущены вдоль тела.

Закрепив в неподвижном состоянии плечевой пояс, медленно сместить голову вперед (в движении участвуют только шейные позвонки) на счет *раз-два-три* и удерживать ее в крайней точке на счет *четыре*. Чтобы плечевой пояс оставался в одном и том же положении, необходимо применить *«противодвижение»*: когда голова смещается вперед, плечи следует с усилием подать назад, когда голова смещается назад, плечи с усилием подаются вперед и т. д.



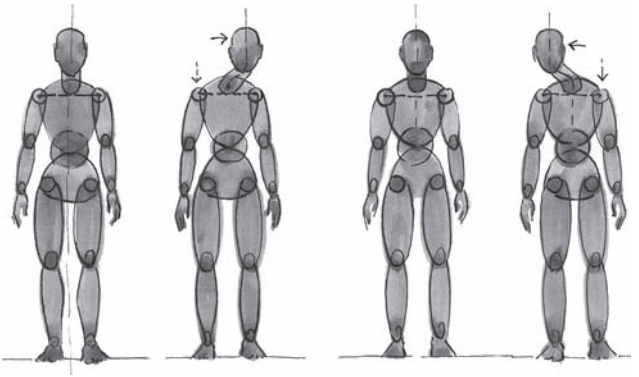
Ил. 10

Вернуться в исходное положение в том же режиме. Движение головы (и вперед, и обратно) строго параллельно полу. Сделать это движение не менее 8–16 раз (ил. 10).

Аналогичным образом сместить голову назад, вернуться в исходное положение.

Следующее упражнение: сместить голову направо — вернуться в исходное положение.

Следующее: налево — в исходное положение. В каждое из направлений сделать движение не менее 8–16 раз (ил. 11).



Ил. 11

На первом этапе смещение головы делается только в одну из сторон с обязательным возвращением в исходное положение. И только в медленном темпе. Первый этап можно считать пройденным тогда, когда амплитуда смещения головы достигнет возможного максимума.

Начиная с первого этапа (и на всех последующих) необходимо строго следить за тем, чтобы плечи не смещались в направлении движения головы (для этого и применяется «противодвижение» плечевого пояса). Голова смещается за счет локального движения шейных позвонков; плечи (как, впрочем, и все остальное

тело актера) во время выполнения этого упражнения «сблокированы».

Двусторонние смещения

Позиции «вперед» и «назад» (а затем и «вправо» — «влево») спариваются. На счет *раз-два-три* голова смещается вперед, на *четыре* — фиксируется в крайней точке, на *пять-шесть-семь* — возвращается к исходному положению, на *восемь* — проходит его, на следующие *раз-два-три* — смещается назад, на *четыре* — фиксируется в крайней точке, на *пять-шесть-семь* — возвращается к исходному положению, на *восемь* — занимает исходное положение. (Не забудем о необходимости применять «противодвижение».)

Этот цикл повторяется не менее 8–16 раз.

Аналогичным образом производится смещение головы и вправо-влево. (Это движение хорошо известно по восточным танцам.) Только в нашем случае его обязательно нужно выполнять медленно и на полную амплитуду, фиксируя крайнюю точку в смещениях головы. И этот цикл повторяется не менее 8–16 раз.

Крестообразные смещения

Смещение головы осуществляется по схеме «крест» без фиксации точки оси. На счет *раз* голова смещается вперед (параллельно полу и сразу в крайнюю точку). На счет *два* — возвращается в исходное положение, но не фиксируется в нем. На счет *три* — голова смещается назад, на *четыре* — возвращается в исходное положение, но не фиксируется в нем. На счет *пять* — направо, на счет *шесть* — проходит исходное, *семь* — налево, *восемь* — в исходное.

Плечи, выполняя «противодвижение» во время смещений головы, на протяжении всего упражнения сохраняют первоначальное положение и сблокированы в единый монолит.

Круговые смещения

Это упражнение начинается с затакта. На счет *«и»* голова из исходного положения перемещается вперед (в крайнюю точку). На счет *раз* голова перемещается плавным круговым движением по часовой стрелке в крайнюю точку позиции «вправо», на *два* — в крайнюю точку позиции «назад», на *три* — «налево» и на *четыре* — возвращается в крайнюю точку позиции «вперед». Таким образом голова совершит круг, и сделать это движение нужно строго параллельно полу.

Плечи и остальное тело актера не должны участвовать в этом движении.

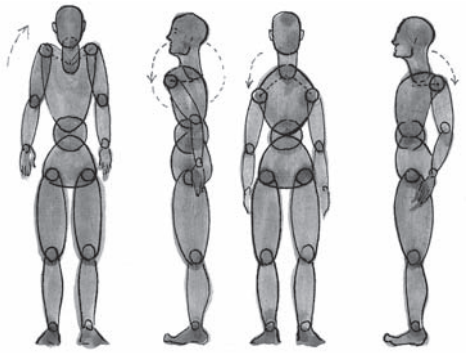
УПРАЖНЕНИЯ НА СМЕЩЕНИЯ ПЛЕЧЕВОГО ПОЯСА

Подготовительное упражнение

Одновременно выполнять правым и левым плечом круговые движения, так как именно эти движения наиболее естественны и привычны для плечевых суставов. (Заметим в скобках, ни о каких «смещениях» речи здесь еще не идет.) Самое главное требование — выполнять движение с максимальной амплитудой, при этом «круг» должен быть не только большой, но и ровный.

Исходное положение: ноги на ширине плеч, корпус прямой, руки опущены вдоль тела. В движении участвуют только плечи. На счет «раз» поднять оба плеча как можно выше наверх, на счет «два» перенести их круговым движением как можно дальше вперед, на счет «три» — опустить как можно ниже вниз, на счет «четыре» — отвести как можно дальше назад (ил. 12).

Круги «рисовать» плечами медленно, следя за тем, чтобы крайние точки находились на равном удалении от центра. Повторить не менее 8–16 раз это упражнение



Ил. 12

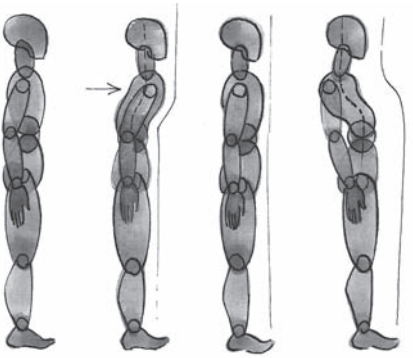
в одну, а затем и в обратную сторону. Если не получается выполнить упражнение сразу двумя плечами одновременно и на полную амплитуду, сделайте его сначала поочередно — отдельно правым и отдельно левым плечом, а затем — соедините.

Прежде чем приступить к выполнению основного комплекса упражнений на смещения плечевого пояса, необходимо уяснить следующие требования. Во всех последующих упражнениях оба плеча должны работать единым блоком. Представьте себе, будто бы и правое и левое плечо «намертво» скреплены металлическим прутом. Собственно, смещение такого блока будет осуществляться за счет позвонков грудного отдела. Близлежащие к ним отделы — поясница и голова — должны оставаться неподвижными.

Односторонние смещения

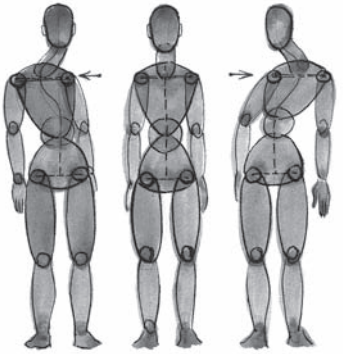
На счет *раз-два-три* сместить вперед плечи и удерживать их в единой линии в крайней точке на счет *четыре*. Вернуться в исходное положение в том же режиме. Смещение должно осуществляться строго параллельно полу (ил. 13).

Выполнить это движение не менее 8–16 раз.



Ил. 13

Аналогичным образом сместить плечи, сблокированные в единую линию в позицию «назад». Вернуться в исходное положение. Затем — сместить плечи вправо — вернуться в исходное положение; влево — в исходное положение. В каждое из направлений выполнить движение не менее 8–16 раз (ил. 14).



Ил. 14

Двусторонние смещения

Сохраняя основные требования (плечи составляют единую сблокированную линию, само смещение производится за счет позвонков грудного отдела, голова

и поясница не участвуют в движении), выполнить двусторонние смещения плечевого пояса. Сначала вперед и назад. На счет *раз-два-три* плечевой пояс смещается вперед, на четыре — фиксируется в крайней точке, на счет *пять-шесть-семь* возвращается к исходному положению, на *восемь* проходит его; на следующие *раз-два-три* — смещается назад, на *четыре* — фиксируется в крайней точке, на *пять-шесть-семь* — возвращается к исходному положению, на *восемь* — занимает исходное положение. Этот цикл повторяется не менее 8–16 раз.

Аналогичным образом производится смещение плечевого пояса и вправо-влево.

Твердо освоив два первых этапа, можно переходить к крестообразным и круговым смещениям плечевого пояса. Порядок движений здесь тот же, что и в аналогичных смещениях головы.

Однако в отличие от других блоков на смещение раздел «Плечи» этим не ограничивается. Его дополняют упражнения, связанные с развитием суставов рук и первоначальными попытками использовать принцип «локальной блокировки» и «локального движения» в актерской игре.

«Марионетка»

Представим себе, что мы сконструированы как кукла-марионетка, то есть подвижны только суставы, а мышцы отсутствуют. (Это, конечно, не означает, что актер не будет пользоваться мышцами своего тела. Он просто будет играть, будто бы их нет.)

Все суставы марионетки, как известно, закреплены на нитках, за которые дергает кукловод. Освоим сначала только плечевой пояс, руки и голову.

Исходное положение: ноги на ширине плеч (такая позиция на первом этапе поможет актеру лучше сохранять устойчивое равновесие); руки опущены вдоль тела (оно сблокировано подобно монолитному куску

дерева), голова опущена на грудь и болтается на шее, как на ниточке. (В такой позиции и в таком состоянии голова находится на протяжении всего первого этапа упражнения.)

На счет *раз* «куклу» резко дернули *только* за правое плечо, и оно подскочило вверх.

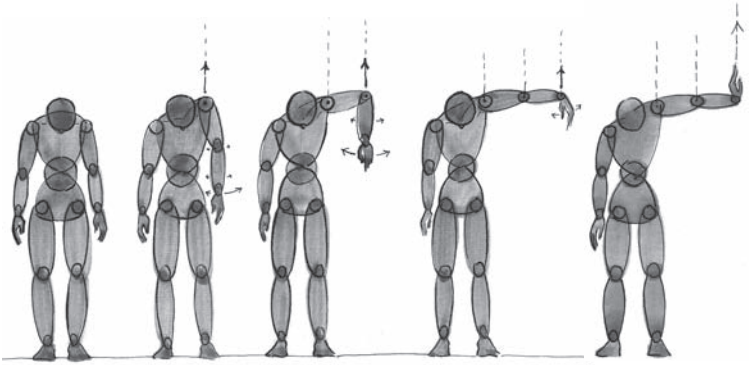
При этом вся рука (она не сблокирована, наоборот — расслаблена) тоже придет в движение, но — другое. Получив ускорение от резкого толчка (вздернули плечо), рука некоторое время будет покачиваться из стороны в сторону по затухающей амплитуде, пока не вернется в состояние покоя. Это произойдет на счет *два-три-четыре*.

На следующий счет *раз* «кукле» вздернут *только* правый локоть, и он окажется на одной линии с уже прежде вздернутым плечом.

Теперь на счет *два-три-четыре* колебательное движение затухающего маятника коснется руки только от локтя до кончиков пальцев.

Дальше последует запястье.

Колебательные движения кисти будут совсем незначительны. А когда «кукле» вздернут кисть за кончики пальцев, колебательных движений не будет совсем (ил. 15).



Ил. 15

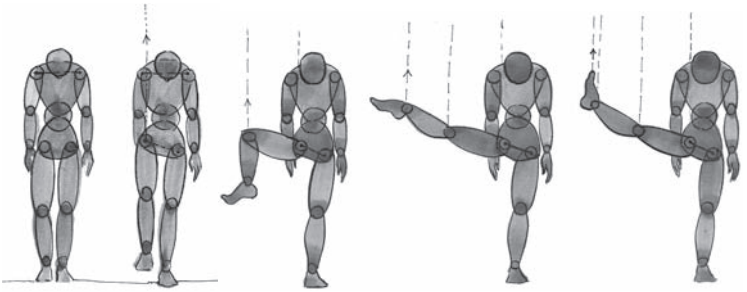
Затем в обратной последовательности (кисть, запястье, локоть, плечо) наш воображаемый кукловод будет отпускать ниточки «куклы». Не забудем и в этом случае о колебательных, затухающих движениях «освободившейся» руки.

Все то же самое (и вверх, и вниз) следует проделать левой рукой.

На следующем этапе каждое движение последовательно проделать обеими руками.

Первое время кукловод будет дергать нашу марионетку ритмично и в медленном темпе. Но когда основные правила этого упражнения будут усвоены, полезно поработать и в других режимах: рывки пойдут вне постоянного ритма и в меняющемся темпе. Задавать их можно элементарными хлопками в ладоши.

В первоначальных вариантах упражнения *«Марионетка»* голова все время так и «висит на ниточке», опущенная на грудь. Когда же основные движения рук освоены и ученики перейдут к различным комбинациям, голову тоже можно «оживить». При этом следует обратить внимание на то, что, когда ее дернут за ниточку, голова тоже некоторое время покачается, прежде чем закрепится в новом положении. И еще — лицо актера на протяжении всего упражнения должно сохранять одно и то же выражение, своего рода маску — физиономию «куклы».



Ил. 16

На следующем этапе, по аналогии с руками, следует освоить движения ног марионетки: дернули за тазобедренный сустав, за колено, за голеностопный сустав, за пальцы стопы. Не забудем о колебательных, затухающих движениях. Сделаем упражнение сначала правой ногой, затем левой (ил. 16).

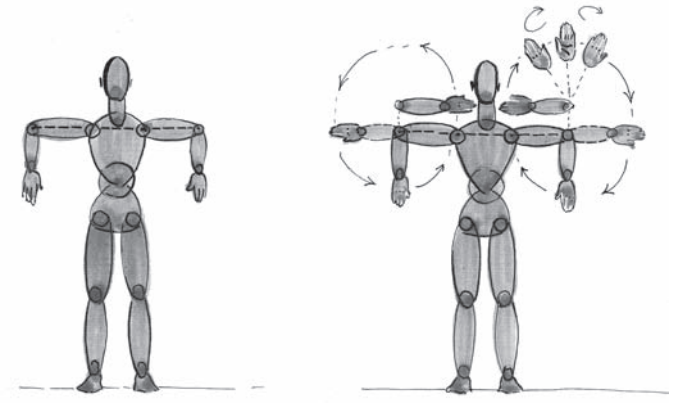
Отдельно освоив движения ног, можно комбинировать их с движениями рук.

А затем ученикам можно предложить сделать небольшие зарисовки в пластике марионетки.

«Часы»

Прежде всего увеличим линию блокировки. Теперь ее размер будет равняться расстоянию не *от плеча до плеча*, а *от локтевого сгиба (через плечи) до локтевого сгиба (под углом 90°)*.

На протяжении всего упражнения эта линия должна располагаться параллельно полу и непременно оставаться единой прямой. Для этого ученику нужно с особым вниманием следить за неподвижностью плеч. Они не должны подниматься вверх, когда в руках возникнет мышечное напряжение. А локти не должны опускаться вниз.



Ил. 17

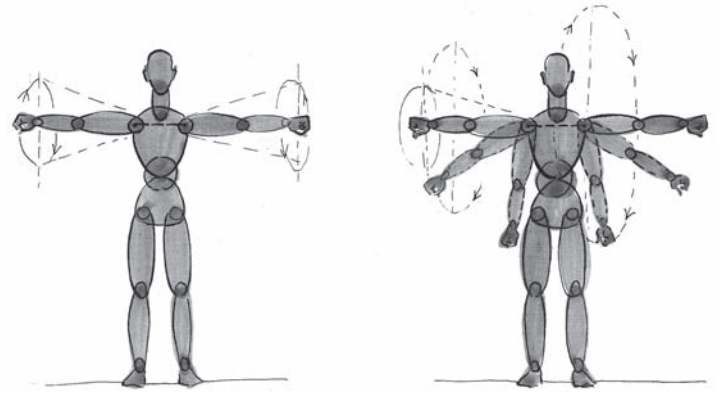
Но в данном упражнении эта линия блокировки не единственная. Вторая пройдет от локтя (через запястье) до кончиков пальцев.

Таким образом, свободными для движения остаются только локтевые суставы. Они будут выполнять вращательное движение, двигаясь по кругу (в одну, а затем — в другую сторону) подобно часовой стрелке. И так же, как часовая стрелка, двигаться эта вторая сблокированная линия (рука от локтя до кончиков пальцев) будет в единой плоскости, в данном случае — расположенной строго перпендикулярно полу (ил. 17).

«Воронка»

Руки полностью сблокированы в единую линию от плеча до кисти, сжатой в кулак. Условно говоря, нет теперь ни локтя, ни запястья, способных двигаться. Двигаться сейчас способно только плечо, причем и его возможности ограничены исключительно вращательным движением.

Исходное положение. Ноги на ширине плеч, корпус и голова — строгая вертикаль, руки со сжатыми в кулак кистями — строгая горизонталь.



Ил. 18

Мысленно сохраняя линию горизонтали в качестве центральной оси «воронки», актер начинает вращения всей рукой (не нарушая целостности ее единой линии), работая исключительно плечевыми суставами. Начинать следует с очень небольшой амплитуды вращения, и они будут очень частыми. По мере того как конус будет расширяться, вращения будут замедляться (ил. 18).

«Светофор-мигалка»

Корпус и руки актера сблокированы в единую конструкцию, которая от начала до конца упражнения должна сохранять постоянную форму: корпус — строгая вертикаль, руки от локтя до локтя — единая горизонтальная линия, оба локтя согнуты под углом в 90° (вверх). Так актер воспроизведет металлическую конструкцию светофора.

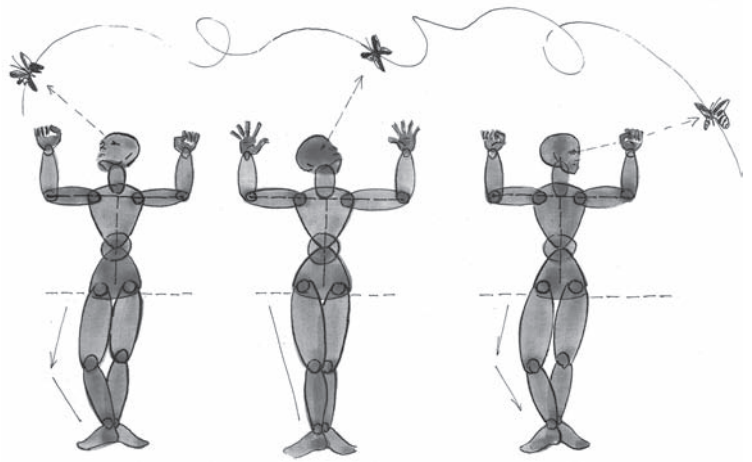
В особом режиме будут работать кисти: пальцы то сожмутся в кулак, то энергично и широко «распахнутся» веером по сторонам, обозначая таким образом световой сигнал светофора-мигалки.

Движения пальцев будут особым образом связаны с движением ног. Исходное положение: опорная нога прямая, вторая — согнута в колене, стопы — в невыворотной третьей позиции (под углом 90°) (ил. 19).

На счет *раз-два* колено до того согнутой ноги распрямляется (это — «по проводам побежал ток»), и одновременно с этим ладони распахиваются — «зажигается свет» в пальцах; на счет *три-четыре* колено снова сгибается, пальцы «гаснут», сжавшись в кулак.

Необходимо также следить за правильной организацией дыхания. На *раз-два* — вдох, на *три-четыре* — выдох.

Когда этот механический ритм существования светофора-мигалки актером будет освоен, можно усложнить задачу дополнительным заданием на координацию. Наделим наш персонаж душой. Светофор по-прежнему



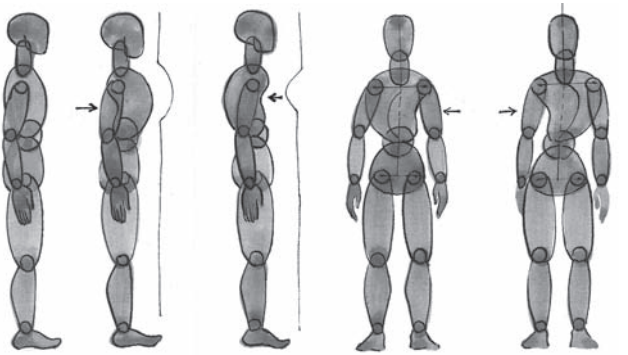
Ил. 19

будет исправно «мигать» пальцами, сохраняя при этом облик монолитной металлической конструкции, но голова актера (включая шею и лицо) заживет автономно. Она (*и только она!*) будет реагировать на происходящее вокруг, передавая своими движениями ритмический рисунок тех, кто время от времени пройдет, проедет или пролетит мимо светофора, будь то немощная старушка, резвый мальчишка, кокетливая девица, автомобиль, самолет, птичка, бабочка и т. д. и т. п. Само собой разумеется, что все персонажи, с которыми наш светофор станет вступать во взаимодействие, будут воображаемыми, а для того чтобы воспроизвести это взаимодействие, в распоряжении актера окажутся *только* движения головы.

Но вернемся к основным гимнастическим упражнениям раздела **смещения**.

УПРАЖНЕНИЯ НА СМЕЩЕНИЯ ГРУДНОГО ОТДЕЛА

Несмотря на то, что грудные позвонки уже участвовали в смещениях плечевого пояса, следующим (и более сложным) этапом для их развития станут их



Ил. 20

«самостоятельные» смещения. У грудного отдела небольшие возможности для смещения, но оно должно выполняться очень четко.

Здесь так же, как и в предыдущих разделах («голова», «плечи»), ученику предстоит освоить четыре этапа: **односторонние, двусторонние, крестообразные и круговые смещения.**

Особенность будет состоять в том, что при любых смещениях позвонков грудного отдела плечи должны оставаться сблокированными в единую линию и на протяжении всего упражнения находиться в исходном положении; то же самое требование относится к области поясничного отдела позвоночника (ил. 20).

УПРАЖНЕНИЯ НА СМЕЩЕНИЯ ПОЯСНИЧНОГО ОТДЕЛА

Эти смещения называют еще «длинными», потому что область поясницы по сравнению с другими областями позвоночника самая протяженная и смещения ее наиболее ощутимы. Комплекс упражнений тот же, что и в предыдущих отделах: *односторонние, двусторонние, крестообразные, круговые.*

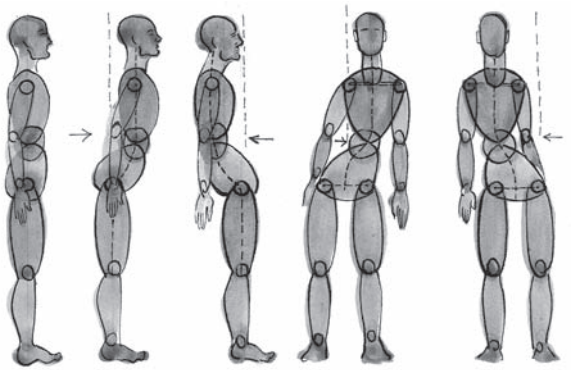
Особенность здесь будет состоять в том, что при смещениях поясницы *голова, плечи и грудь* должны быть

сблокированы в единый монолит и во всех упражнениях перемещаться единой линией, расположенной перпендикулярно полу.

Исходное положение: ноги чуть шире плеч, корпус прямой, руки свободно опущены вдоль тела. На счет *раз-два-три* сместить (сильно прогнувшись в пояснице) линию *голова — плечи — грудь* вперед, сохраняя ее, как уже было сказано, перпендикулярной к полу. На счет *четыре* — удерживать эту «конструкцию» в крайней точке.

На счет *раз-два-три* вернуться в исходное положение. На счет *четыре* оставаться в исходном положении.

И так не менее 8–16 раз вперед; затем по той же самой схеме — назад; затем — направо; и — налево (ил. 21).

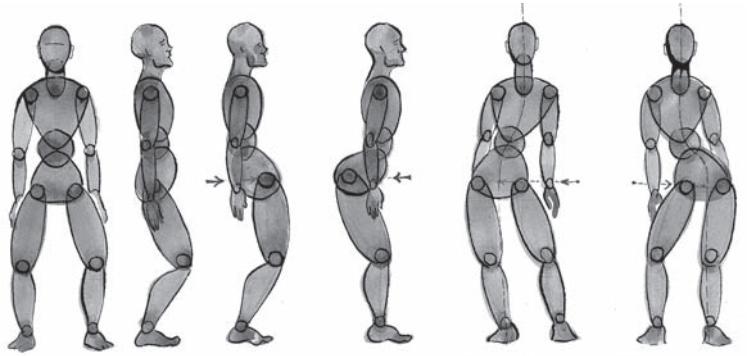


Ил. 21

Освоив *односторонние* смещения поясницы, перейти к *двусторонним, крестообразным и круговым*. Действуя по аналогии с предыдущими разделами, но соблюдая особенности этого.

УПРАЖНЕНИЯ НА СМЕЩЕНИЯ ТАЗА

Здесь прежде всего изменится исходное положение: ноги гораздо шире плеч, колени — присогнуты, корпус полностью прямой (ил. 22).



Ил. 22

Последовательность смещений та же самая, что и в предыдущих разделах: *односторонние, двусторонние, крестообразные, круговые.*

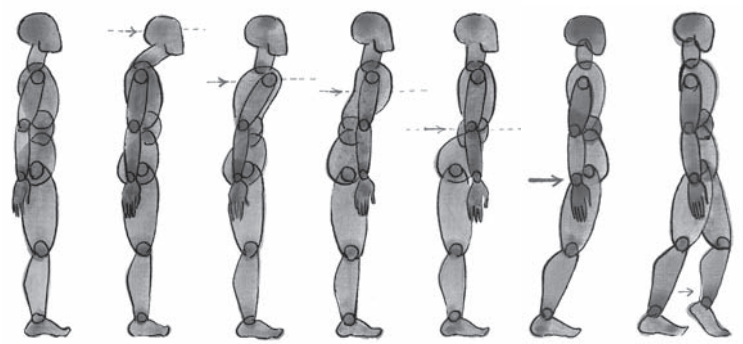
Только после того как учениками освоены смещения каждого из поясов позвоночника раздельно, можно приступить к выполнению *полных смещений*[10]. Это завершающий этап освоения данного раздела, который для актера, достигшего профессионального уровня, является разминочным. *Полные смещения* делаются отдельно в каждое из четырех направлений — вперед, назад, вправо, влево.

ПОЛНОЕ СМЕЩЕНИЕ

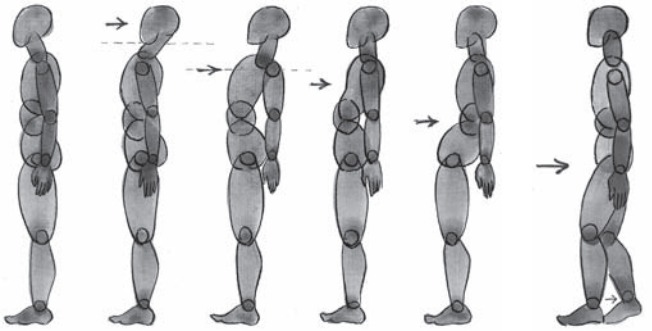
Исходное положение: корпус прямой, руки опущены вдоль тела, ноги вместе. На каждый счет *смещаются (вперед и последовательно)*: голова, плечи, грудь, поясница, таз. После смещения таза человек не может устоять в исходной позиции и делает небольшой шаг вперед. Повторить не менее 8–16 раз (ил. 23).

Выполняя те же требования, осуществить *полное смещение* назад (ил. 24).

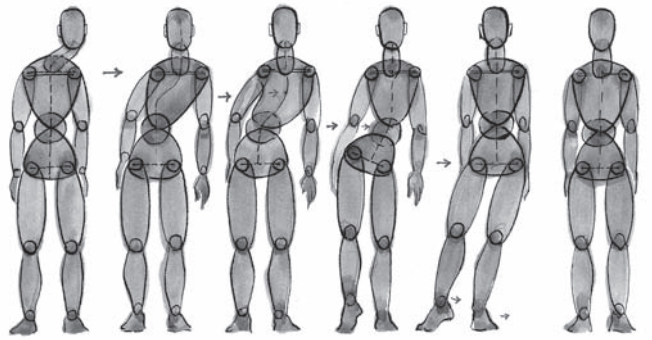
Затем — *полное смещение* вправо. Ноги делают приставной шаг (ил. 25).



Ил. 23



Ил. 24



Ил. 25

А теперь — *полное смещение* влево. Ноги делают приставной шаг.

Для понимания того, насколько верно и полно освоены навыки смещения отдельных поясов корпуса, полезно сделать проверочное упражнение.

Исходное положение: лечь на пол, на спину, руки вдоль тела, ноги вытянуты вперед. В движении должен участвовать только корпус. На счет *раз* оторвать от пола голову строго вертикально вверх и удерживать ее в крайнем положении на счет *два*.

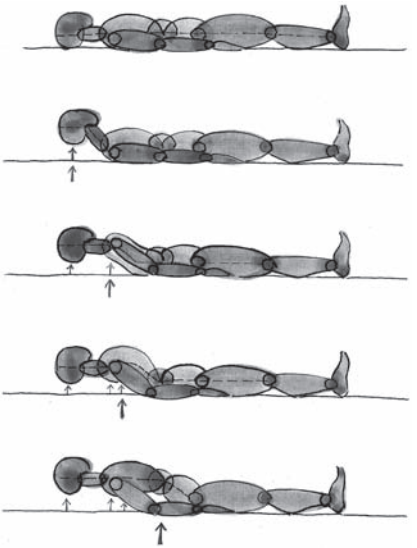
На счет *три* позвонки грудного отдела должны «переправить» плечи с пола к голове, сместив их строго вертикально вверх. На счет *четыре* голова (а также присоединившиеся к ней плечи) удерживаются в крайнем положении, находясь в воздухе. (Грудь, поясница и таз продолжают находиться на полу.)

На счет *пять* от пола отрывается грудь. На счет *шесть* голова, плечи и грудь удерживаются в воздухе. На счет *семь* — от пола отрывается поясница. На счет *восемь* — весь корпус (за исключением таза, который остается на полу) удерживается на воздухе в крайнем положении смещения. (Поначалу можно немного опираться на локти.) (ил. 26).

На пол корпус возвращается в обратном порядке, но так же «по частям», как и смещался вверх: поясница, грудь, плечи, голова.

Как видно уже по разделу «Смещения», гимнастика «mime corporel» ставит перед будущим актером весьма непростые задачи в области физического совершенствования своего телесного аппарата. В момент их освоения ученик, конечно же, обязан стремиться к достижению чистоты исполнения, однако, как только тот или иной навык им усвоен, необходимо дополнять его еще и небольшими игровыми задачами[11].

Мы уже приводили примеры подобных дополнительных нагрузок в упражнениях «Светофор» и «Марионетка». Вот и раздел «Смещения» в целом следует

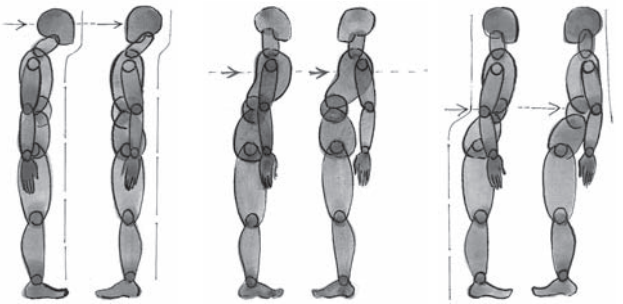


Ил. 26

завершать аналогичными упражнениями. Например, предложите ученикам, используя различные комбинации из тех или иных смещений корпуса, сочинить характерные походки. Таковых может быть бесчисленное множество!

ПАРНЫЕ СМЕЩЕНИЯ КОРПУСА

Весьма эффективны и упражнения под общим названием «*Парные смещения*». Ученики встают парами на расстоянии примерно 1 метра напротив друг друга. При этом желательно, чтобы они были примерно одинакового роста. Обязательное условие: представить себе, что все (голова с головой, плечи с плечами и так далее — по всему позвоночнику) отделы и суставы корпуса партнеров намертво скреплены между собой металлическими прутьями. А это значит, что если один из партнеров сместит плечи вперед, то ровно на такое же расстояние у другого партнера плечи сместятся назад (ил. 27).



Ил. 27

Поначалу это взаимодействие следует вести в медленном темпе, в той последовательности, которая уже знакома ученикам по упражнениям на смещения, то есть в направлении сверху вниз — от головы к тазу. Позже можно переходить к свободным комбинациям.

ПОЛНЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ НАКЛОНЫ КОРПУСА

Полный последовательный наклон вправо

Исходное положение: правая нога прямая. Ее функция сугубо опорная. На ней находится центр тяжести, именно правая нога обеспечивает телу равновесие.

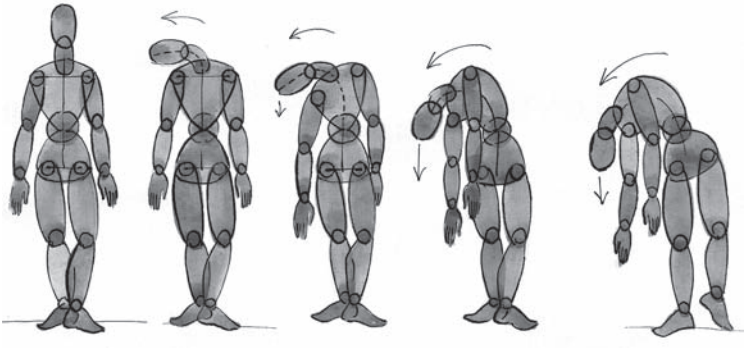
Другая нога согнута в колене, ее стопа хоть и стоит на полу, но опорой не является. Стопы занимают невыворотную третью позицию (под углом 90°). Руки опущены вдоль тела, мышцы рук расслаблены.

Все упражнения на наклоны будут начинаться с затакта. На счет *«и»* сильно вытянуть шею вверх. Представить себе, что голова необычайно тяжела. На счет *раз-два-три-четыре*, то есть достаточно медленно, она склонится к правому плечу. Остальной корпус (даже плечи) не должен принимать участия в этом движении.

На счет *пять-шесть-семь-восемь*, то есть тоже весьма медленно, *вслед* (и только вслед) за головой, то есть

продолжая линию ее движения вниз-направо, склонятся плечи и грудной отдел позвоночника.

На счет *девять-десять-одиннадцать-двенадцать* к движению наклона вниз-направо подключится поясничный отдел позвоночника. Еще раз подчеркнем — движение наклона усиливается благодаря тому, что голова первой опускается все ниже и ниже. Голова (а она у нас «очень тяжелая») постепенно и последовательно как бы «утаскивает» за собой остальные части корпуса.



Ил. 28

На счет *тринадцать-четырнадцать-пятнадцать-шестнадцать* к наклонной дуге, в которую вовлечен уже почти весь корпус, присоединяется таз. В этот момент колено левой ноги постепенно распрямляется, а стопа поднимается на полупальцы (ил. 28).

В таком положении, напоминающем гибкую ветку плакучей ивы, склоненную до земли, ученик должен оставаться на счет *раз-два-три-четыре*.

Затем начинается подъем наверх, который нужно осуществить столь же медленно, плавно и последовательно, как и наклон.

Сначала обратно на пол ставится стопа левой ноги, затем сгибается ее колено, благодаря чему таз возвращается на место и тем самым постепенно подтягивает

в вертикальное положение и поясничный отдел позвоночника. Вслед за талией к вертикали вернутся грудь и плечи, и лишь в последнюю очередь — голова. В целом это движение возврата в исходное положение напоминает то, как после окончания бури распрямляется ветка дерева, прибитая непогодой к земле. Такое движение часто называют «отстающим».

Обратим внимание: руки в наклонах корпуса участия не принимают.

Выполнить упражнение не менее 4–8 раз.

Полный последовательный наклон корпуса влево

Все то же самое, что в предыдущем упражнении, только влево.

В исходном положении соответственно поменяется позиция: *левая* нога становится опорной, а правая — сгибается в колене. Стопы — по-прежнему располагаются в невыворотной третьей позиции (под углом 90°).

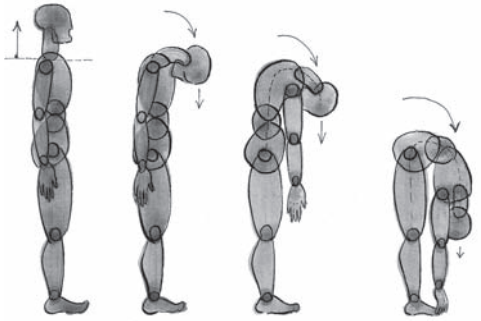
Выполнить упражнение не менее 4–8 раз.

Полный последовательный наклон корпуса вперед

Исходное положение: встать прямо, ноги на ширине плеч, руки опущены вдоль тела.

На затактовый счет — *«и»* — сильно вытянуть шею вверх, после чего голова как бы становится очень тяжелой. На счет *раз-два-три-четыре* голова (только голова!) медленно и плавно опускается вперед вдоль тела (ведет движение макушка). На счет *пять-шесть-семь-восемь*, расслабляя мышцы спины и сутулясь, опустить плечи и грудь вслед за головой вниз, вдоль корпуса (движение наклона по-прежнему ведет голова). На счет *девять-десять-одиннадцать-двенадцать* продолжить наклон, подключив к процессу поясничный отдел позвоночника.

Руки с самого начала до самого конца упражнения расслаблены. Они, что называется, висят «плетьми». В финале упражнения кисти должны достичь пола; а голова должна опуститься как минимум до уровня коленей (ил. 29).



Ил. 29

Возвращаясь обратно в исходное положение, подъем следует осуществлять по правилу «отстающего движения». Сначала к вертикальному положению устремится поясничная область корпуса, затем грудь, плечи; и лишь в самую последнюю очередь к вертикали вернется голова. И все это нужно сделать в медленном темпе, плавно и последовательно, позвонок за позвонком.

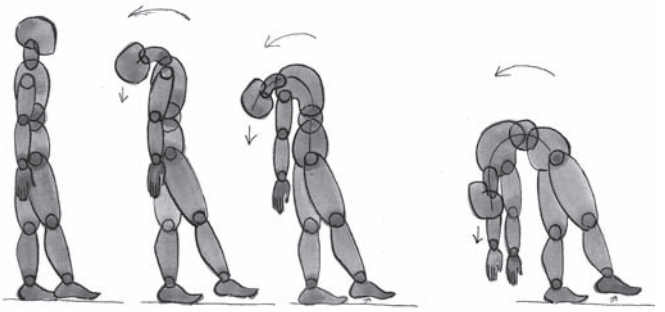
Выполнить упражнение не менее 8–16 раз.

Полный последовательный наклон корпуса назад

Исходное положение: встать прямо, руки опущены вдоль тела. Левая нога опорная, стопа слегка выворотная. Правая нога выдвинута вперед на расстояние шага. Она должна быть освобождена от веса тела на протяжении всего упражнения. Ее функция — создавать противовес для сохранения равновесия. При том, что ноги находятся в разном положении, оба бедра на протяжении всего упражнения должны быть направлены строго вперед.

На затактовый счет — *«и»* — сильно вытянуть шею вверх, после чего голова как бы становится очень тяжелой. На счет *раз-два-три-четыре* голова (только голова!) медленно и плавно опускается назад вдоль тела (ведет движение макушка). На счет *пять-шесть-семь-восемь*, сильно отведя плечи назад и прогнувшись в грудном отделе позвоночника, продолжить наклон назад, следуя за движением головы. На счет *девять, десять, одиннадцать, двенадцать* — прогнуться назад в поясничном отделе.

Руки с самого начала до самого конца упражнения расслаблены, что называется, висят «плетьми». В финале наклона они должны почти доставать до пола, а голова должна находиться примерно на уровне коленей. Весь корпус, словно белье на веревке, свисает с тазобедренных суставов (ил. 30).



Ил. 30

Возвращаясь обратно в исходное положение, подъем следует осуществлять по правилу «отстающего движения». Сначала к вертикальному положению устремится поясничная область корпуса, затем — грудь, плечи; и лишь в самую последнюю очередь к вертикали вернется голова. И все это нужно сделать в медленном темпе, плавно и последовательно, позвонок за позвонком.

Выполнить упражнение не менее 4–8 раз с одной ноги и 4–8 раз — с другой.

ВРАЩЕНИЯ КОРПУСА ВОКРУГ СВОЕЙ ОСИ

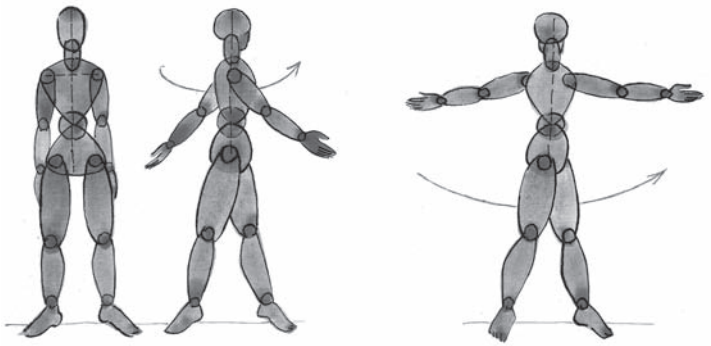
Подготовительное упражнение

Это упражнение необходимо делать на первом этапе освоения основных упражнений данного комплекса для разогрева мышц.

Исходное положение: встать прямо, ноги — шире плеч, мышцы корпуса расслаблены, руки свободно опущены вдоль тела.

На затактовый счет — *«и»* — развернуть корпус вправо (замах). Активный импульс исходит из области живота, остальной корпус, а также руки по-прежнему расслаблены.

На счет *раз* энергично послать корпус влево, по траектории круга. Импульс, как и при замахе, исходит из области живота. На счет *два-три-четыре*, вслед за поясничным отделом, весь остальной корпус и руки, продолжая оставаться расслабленными, по инерции полетят по траектории круга (ил. 31).



Ил. 31

Далее то же самое проделать в обратную сторону (слева направо). От поворота к повороту амплитуда кругового движения должна расширяться. Важно при этом

следить за тем, чтобы стопы ног не отрывались от пола, а руки и верхняя часть корпуса (от талии и выше) не напрягались.

Сделать упражнение в обе стороны не менее 8–16 раз.

ВРАЩЕНИЕ КОРПУСА ВОКРУГ СВОЕЙ ОСИ (ВЛЕВО)

В отличие от разминочного основные упражнения на вращение направлены на развитие суставов, а не на разогрев и растяжку мышц. Выполняются они в медленном темпе, требуют подробной проработки каждого из отделов корпуса.

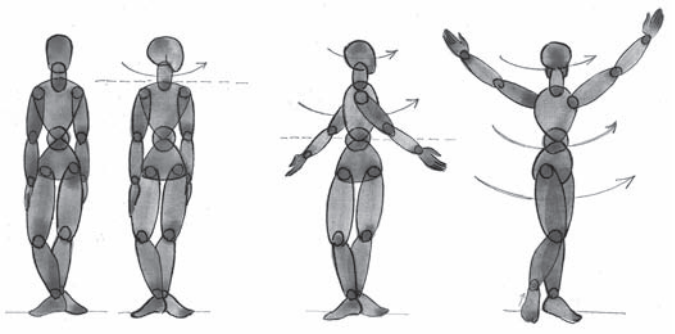
Исходное положение: левая нога опорная (прямая, и на ней находится центр тяжести тела), а правая — согнута в колене. Стопы находятся в невыворотной третьей позиции (под углом 90°).

На счет — *раз-два-три-четыре* — круговым движением произвести медленный разворот головы влево. Особое внимание следует обратить на то, чтобы разворот (и головы, и всех последующих частей корпуса) осуществлялся в плоскости, параллельной полу, а также — производился очень плавно. При этом остальные части тела, особенно близлежащие, должны сохранять неподвижность.

На счет — *пять-шесть-семь-восемь* — голова продолжает разворот влево, вовлекая в это движение плечи и грудь. При этом руки разводятся вверх — в стороны.

На счет — *девять-десять-одиннадцать-двенадцать* — голова, плечи и грудь продолжают разворот по кругу влево, вовлекая в это движение поясничный отдел и таз. При этом колено правой ноги постепенно распрямляется, а стопа — поднимается на полупальцы. Руки еще сильнее разводятся вверх — в стороны (ил. 32).

На счет *тринадцать-четырнадцать-пятнадцать-шестнадцать* сохранять крайнюю позицию.



Ил. 32

Так же медленно и равномерно двигаясь, вернуться в исходное положение. Сначала стопу правой ноги опустить на пол, затем в первоначальное положение по очереди вернуть: таз, поясницу, грудь, плечи, голову.

Выполнить упражнение не менее 4–8 раз.

ВРАЩЕНИЕ КОРПУСА ВОКРУГ СВОЕЙ ОСИ (ВПРАВО)

Это упражнение выполняется аналогично предыдущему — *вращению корпуса вокруг своей оси (влево)*. Только соответственно изменится исходное положение: правая нога опорная, левая — согнута в колене.

Выполнить упражнение не менее 4–8 раз.

РАВНОВЕСИЕ

В упражнениях на равновесие особую роль играют ноги, выполняя функцию опоры.

Как и в предыдущих разделах, мы остановимся только на основных упражнениях, оставляя за скобками рассмотрение подготовительных и разминочных упражнений, которые могут понадобиться ученикам в силу тех или иных причин, связанных со степенью их

готовности (вернее — неготовности) к выполнению поставленных задач.

Обратим также внимание на то, что во многих упражнениях этого раздела встретится достаточно выворотная позиция ног. Напомним, что выворотность обеспечивается не столько стопой, сколько положением тазобедренного сустава.

Освоив комплекс упражнений на равновесие, ученик с особой отчетливостью сможет понять, насколько важна точность движений, насколько сильно любое (даже очень небольшое) движение может изменить расположение тела в пространстве.

«Метроном»

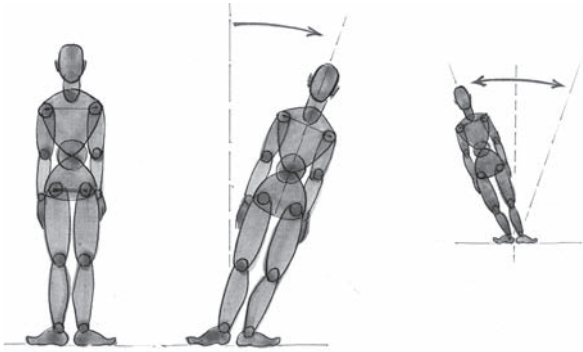
Исходное положение: встать прямо, руки вдоль тела, стопы — пятки вместе, носки врозь. *Все тело* сблокировано в единый монолит, свободны от блокировки только голеностопные суставы и стопы. Вес тела равномерно распределен на обеих ногах.

На счет *раз-два,* не нарушая единой линии сблокированного тела, отклонить корпус по возможности влево, завершив это перемещение в пространстве четкой фиксацией крайней точки. Теперь весь вес тела переместился на левую ногу. При этом стопа правой ноги хоть и свободна от нагрузки, но не отрывается от пола.

На счет *три-четыре* вернуться в исходное положение, не нарушая единой линии сблокированного тела.

На счет *пять-шесть,* по-прежнему не нарушая единой линии сблокированного тела, отклонить корпус по возможности вправо, завершив это перемещение в пространстве четкой фиксацией крайней точки. Теперь весь вес тела переместился на правую ногу. При этом стопа левой ноги хоть и свободна от нагрузки, но не отрывается от пола (ил. 33).

На счет *семь-восемь* вернуться в исходное положение.



Ил. 33

Только после того как ученик твердо усвоит эту схему перемещений корпуса (с медленным возвратом в исходное положение), можно переходить к следующей схеме. Теперь *«метроном»* будет отклоняться в более быстром темпе. На счет *раз-два* полностью сблокированное тело отклонится в левую крайнюю точку перемещения, четко зафиксировав конец движения. На счет *три-четыре,* пройдя через исходное положение (но не задерживаясь в нем), переместится в крайнюю правую точку.

Повторить упражнение не менее 8–16 раз.

В идеале перемещения корпуса слева направо и т. д. должны осуществляться на каждый счет и в любом темпе.

«Эйфелева башня»

В этом упражнении, как и в предыдущем *«Метроном»*, двигаться будут только стопы. Но способ их движений будет иной, как иными будут и конфигурация, и расположение в пространстве корпуса.

Исходное положение: ноги — гораздо шире плеч; колени согнуты под углом в 45°; стопы располагаются в достаточно выворотной позиции. Голова и корпус сблокированы в единый монолит. Центр тяжести приходится ровно посередине расстояния между стопами.

Каждая из рук тоже сблокирована, слегка отстоит от корпуса и «прочерчивает» линию от плеча до колена.

Позиция рук, головы и корпуса сохраняется неизменной от начала до конца упражнения!

Движение стоп (хотя оно и очень небольшое) следует осваивать постепенно, переходя от этапа к этапу.

Первый этап

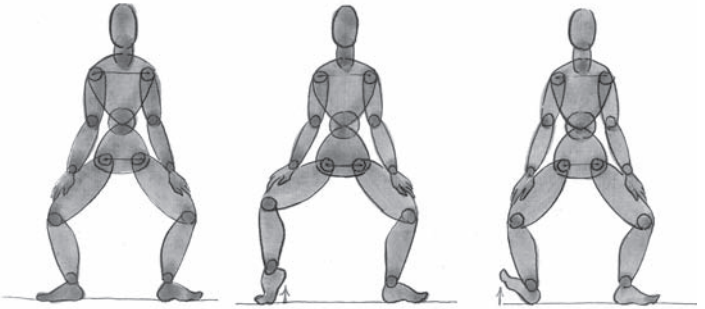
На счет *раз-два* оторвать пятку правой стопы от пола (теперь стопа опирается только на носок). При этом расположение всего остального тела в пространстве не должно измениться!

На счет *три-четыре* поставить пятку в исходное положение.

Выполнить это упражнение не менее 8–16 раз.

То же самое движение сделать не менее 8–16 раз с правой ноги.

На счет *раз-два* оторвать носок правой стопы от пола (теперь стопа опирается только на пятку). При этом расположение всего остального тела в пространстве не должно измениться (ил. 34).



Ил. 34

На счет — *три-четыре* — поставить носок в исходное положение.

Выполнить это упражнение не менее 8–16 раз.

То же самое движение сделать не менее 8–16 раз с правой ноги.

Второй этап

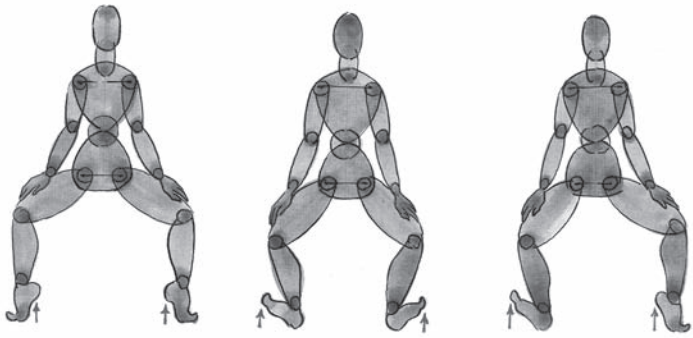
На счет *раз-два* оторвать обе пятки от пола (стопы ног опираются только на носки). При этом расположение всего остального тела не должно измениться!

На счет *три-четыре* поставить пятки в исходное положение.

Выполнить это упражнение не менее 8–16 раз.

На счет *раз-два* оторвать оба носка от пола (стопы ног опираются только на пятки). При этом расположение всего остального тела не должно измениться (ил. 35).

Выполнить это упражнение не менее 8–16 раз.



Ил. 35

Третий этап

Освоить уже разученные движения в различных комбинациях и в различном темпе. Например: поднять обе пятки — опустить, поднять оба носка — опустить. Или — поднять пятку правой стопы, носок — левой, опустить пятку правой, поднять носок правой, опустить оба носка. Вариаций тут может быть бесчисленное множество. Главное, не забывать об основном требовании: во время движения стоп расположение всего остального тела не должно измениться.

Этот навык — когда пятка и носок стопы движутся автономно от всего тела, очень пригодится ученику для создания звукового акцента, который встретится во многих упражнениях раздела ГЕОМЕТРИЯ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА.

ОТКЛОНЫ СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА

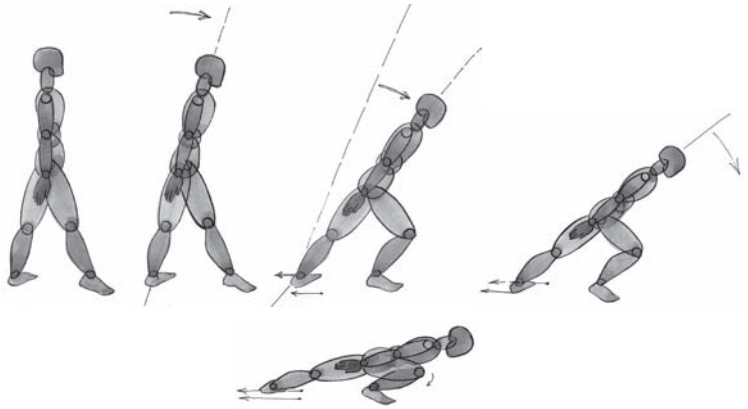
ОТКЛОН СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА ВПЕРЕД

Исходное положение: левая нога позади корпуса, правая впереди. Накрепко сблокированный (включая голову и руки) корпус размещается строго посередине между левой и правой ногой. Стопы занимают по возможности выворотное положение. *Бедра и плечи на протяжении всего упражнения сохраняют положение «вперед»*.

На затактовый счет — *«и»* — весь корпус слегка приподнимается вверх. На счет *раз-два-три-четыре* медленно и равномерно сгибается колено расположенной впереди (правой) ноги. При этом ученик должен успеть перенести весь вес тяжести на расположенную впереди (правую) ногу. Кроме колена никакие другие суставы тела не должны двигаться: голова, корпус, руки и сзади стоящая нога полностью сблокированы. Больше того — теперь от макушки до пятки сзади стоящей ноги тело составляет единую прямую линию (оно словно бы нанизано на металлический прут).

Благодаря тому, что изначально стопа расположенной впереди ноги занимает достаточно выворотную позицию, колено, продолжая сгибаться на счет — *пять-шесть-семь-восемь*, — будет отклоняться все больше и больше вправо. А это позволит ученику склонить сблокированный корпус почти до самого пола. Одновременно с этим расположенная сзади нога, которая теперь

свободна от веса тяжести тела, значительным образом «отъезжает» назад. Стопы не должны отрываться от пола (ил. 36).



Ил. 36

Удерживать крайнее положение на четыре счета. После чего вернуться в исходное положение, постепенно разгибая колено расположенной впереди ноги.

Повторить упражнение 4–8 раз.

Сменить в исходном положении ноги: теперь левая будет спереди по отношению к корпусу, а правая — позади него. Повторить упражнение 4–8 раз с другой ноги.

ОТКЛОН СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА НАЗАД

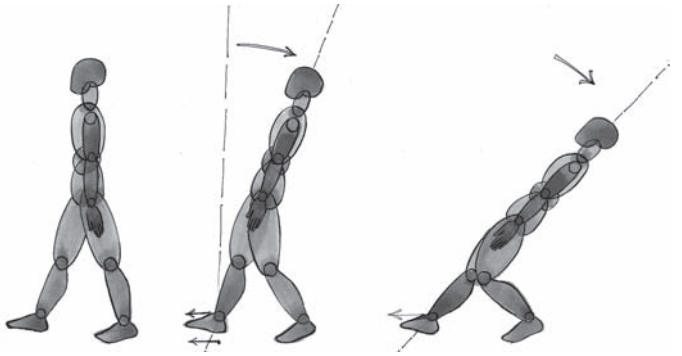
Исходное положение то же, что и в предыдущем упражнении.

На затактовый счет — *«и»* — корпус слегка приподнимается вверх.

На счет *раз-два-три-четыре* медленно и плавно сгибается колено сзади стоящей (левой) ноги. При этом

ученик должен успеть перенести весь вес тяжести на расположенную сзади (левую) ногу. Кроме колена никакие другие суставы тела не должны двигаться: голова, корпус, руки и впереди стоящая нога полностью сблокированы. Больше того — теперь от макушки до пятки впереди стоящей ноги тело составляет единую прямую линию.

Благодаря тому, что изначально стопа сзади стоящей ноги занимает достаточно выворотную позицию, колено, продолжая сгибаться на счет *пять-шесть-семь-восемь*, будет отклоняться все больше и больше влево. А это позволит ученику отклонить сблокированный корпус значительным образом назад. Одновременно с этим впереди стоящая нога «отъезжает» вперед. Стопы не должны отрываться от пола (ил. 37).



Ил. 37

Удерживать крайнее положение на четыре счета. После чего вернуться в исходное положение, постепенно разгибая колено расположенной сзади ноги.

Повторить упражнение 4–8 раз.

Сменить в исходном положении ноги: теперь левая будет спереди по отношению к корпусу, а правая — позади него. Повторить упражнение 4–8 раз с другой ноги.

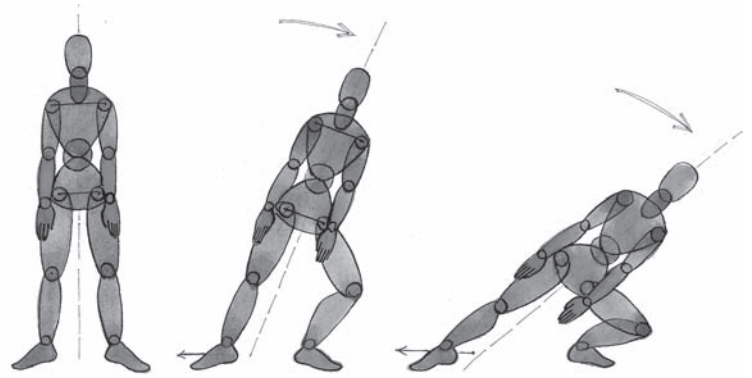
ОТКЛОН СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА ВПРАВО

Исходное положение: ноги — шире плеч; стопы — в достаточно выворотной позиции. Накрепко сблокированный (включая голову и руки) корпус размещается строго по оси, находящейся посередине между левой и правой ногой. Бедра и плечи на протяжении всего упражнения сохраняют положение «вперед».

На затактовый счет — *«и»* — корпус слегка приподнимается вверх.

На счет *раз-два-три-четыре* медленно и равномерно сгибается колено правой ноги. При этом ученик должен успеть перенести центр тяжести на правую ногу. Кроме колена, никакие другие суставы тела не должны двигаться: голова, корпус, руки и левая нога полностью сблокированы. Больше того — теперь от макушки до пятки левой ноги тело составляет единую прямую линию.

Благодаря тому, что изначально стопа правой ноги занимает достаточно выворотную позицию, колено, продолжая сгибаться на счет *пять-шесть-семь-восемь*, будет отклоняться все больше и больше направо. А это позволит ученику склонить сблокированный корпус довольно низко в направлении пола. Одновременно с этим



Ил. 38

левая нога, которая теперь свободна от веса тяжести тела, значительным образом «отъезжает» влево. Стопы не должны отрываться от пола (ил. 38).

Удерживать крайнее положение на четыре счета. После чего вернуться в исходное положение.

Повторить упражнение 4–8 раз.

ОТКЛОН СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА ВЛЕВО

Это упражнение абсолютно идентично предыдущему. Разница заключается лишь в том, что теперь опорная нога будет левой.

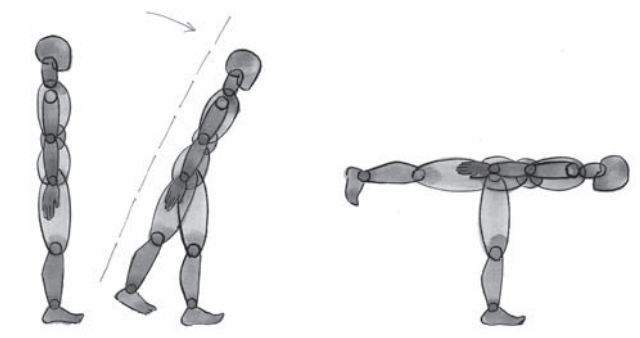
НАКЛОНЫ СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА

НАКЛОН СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА ВПЕРЕД

Исходное положение: встать прямо, руки вдоль тела, ноги вместе. Но при этом голова, корпус и руки сблокированы в единый монолит. Левая нога опорная, правая — свободна от веса тяжести тела. Больше того — от макушки до пятки правой ноги тело составляет единую линию. *Бедра и плечи на протяжении всего упражнения сохраняют положение «вперед»*.

На счет *раз-два-три-четыре* медленно и плавно наклонить единую линию (от макушки до пятки правой ноги) сблокированного тела вперед на 90° до положения «параллельно полу»[12]. Активное движение (а именно — вращение) производится только в тазобедренных суставах. Все остальные суставы тела по-прежнему остаются сблокированными (ил. 39).

Если ученик будет соблюдать указанные правила, он сделает это упражнение легко. Но если будет делать лишние движения, нарушая блокировку тела, он потеряет равновесие.

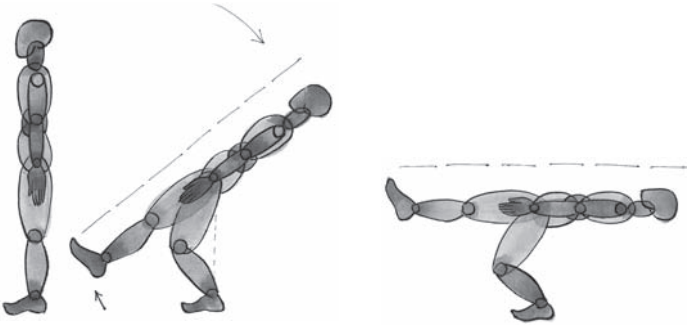


Ил. 39

Выполнить упражнение не менее 4–8 раз.
Поменять опорную ногу.
Выполнить упражнение не менее 4–8 раз.

НАКЛОН СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА НАЗАД

Исходное положение и требования — те же самые, что в предыдущем упражнении. Отличие заключается в следующем: во время наклона сблокированного тела назад опорная нога должна сгибаться в колене (ил. 40).

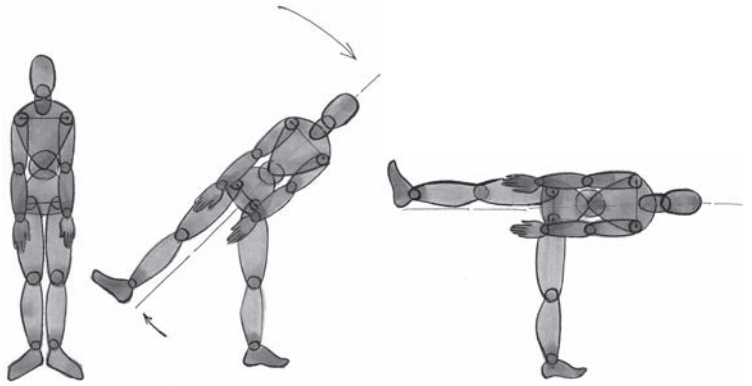


Ил. 40

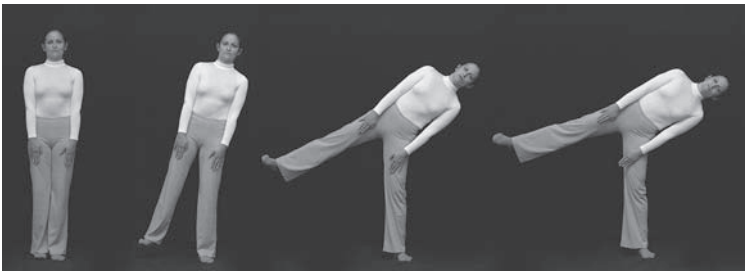
Выполнить упражнение не менее 4–8 раз с одной опорной ноги и 4–8 раз — с другой.

НАКЛОН СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА ВПРАВО

Исходное положение то же самое, что в предыдущих упражнениях. Отличие заключается в следующем: руки — не вдоль корпуса, а перед корпусом (ил. 41, 42).



Ил. 41



Ил. 42

Выполнить упражнение не менее 4–8 раз.

НАКЛОН СБЛОКИРОВАННОГО КОРПУСА ВЛЕВО

Это упражнение абсолютно идентично предыдущему, только выполняется оно в противоположную сторону.

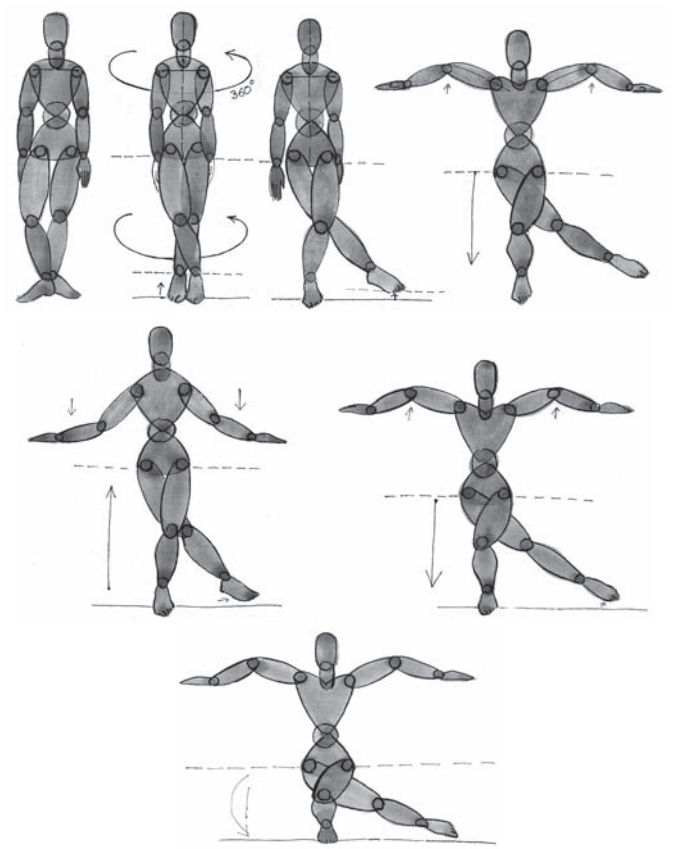
Выполнить упражнение не менее 4–8 раз.

Завершить блок упражнений на равновесие полезно, так же как и другие разделы, «игровым» упражнением. Например:

«Охотник и птица»

Эпизод первый

Человек смотрит в небо, наблюдая за полетом птицы. (Разумеется, и взглядом, и всем телом отслеживает линию ее полета.) Человек явно восхищен красотой и величием полета птицы.



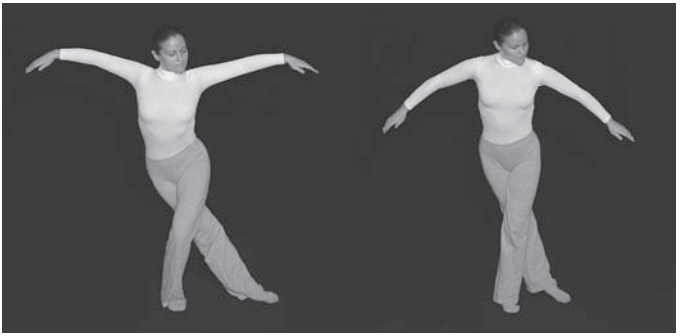
Ил. 43

Далее, прежде чем превратиться в птицу, актер осуществляет поворот на 360°, как он уже делал это в упражнении «Статуя, вращающаяся на пьедестале». Но финальная позиция теперь другая.

Ноги: левая является опорной, причем стопа полностью на полу; правая, совершенно освобожденная от веса тела, отводится влево, располагаясь за опорной ногой, носок стопы вытянут (ил. 43).

То сгибая, то выпрямляя колено опорной ноги, актер сможет передать движение птицы не только по горизонтали, но и по вертикали. А также — в любых плоскостях, если он к этому времени уже хорошо овладел навыками смещения отдельных поясов корпуса и вращения корпуса вокруг своей оси.

Корпус и руки актера играют корпус и крылья птицы (ил. 43, 44).



Ил. 44

Эпизод второй

Полет птицы. (Любые вариации).

Эпизод третий

Актер возвращается к образу человека — через поворот на 360°.

Так, чередуя эпизоды на основе этого упражнения, можно разработать этюд (и даже номер), где основным событием станет то, что охотник убивает птицу.

В целом гимнастику «mime corporel» можно сравнить с балетным станком. И то и другое закладывает основы будущей стилистики движения. Это как прописи на начальном этапе освоения письменной речи; прописи, из которых потом составятся буквы, а из них слова, фразы и целые художественные произведения.

Но «mime pur», как мы уже знаем, предполагает развитие и совершенствование не только телесного аппарата, но и развитие и совершенствование воображения актера. Две эти линии позволяют актеру постичь основы языка, с помощью которого он обретает возможность создавать сценические тексты без помощи других искусств. Раздел ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ПАНТОМИМА как раз и предназначен для того, чтобы актер освоил «слова» своего собственного языка (языка игры), научился их складывать в предложения и в конце концов — сочинять тексты.

Конечно, и это общеизвестно, само по себе владение тем или иным языком не является гарантией, что человек будет способен на этом языке сочинять художественные тексты. Осуществить переход от механического владения правилами грамотного *изображения* к свободному *сочинительству* (в нашем случае — на языке актерской игры) — задача труднейшая. Как в любом искусстве, никто не может предложить уникальных рецептов, ведущих к обязательному успешному результату.

И все же занятия «геометрической пантомимой» столь же необходимы для профессионального формирования будущего актера, как занятия сольфеджио и гармонией — для будущего музыканта, ибо на этих занятиях идет постижение основополагающих правил и законов, которые составляют и обеспечивают специфическую организацию музыкального текста. Знание этих правил не гарантирует творческого процесса, но оно оснащает ученика необходимыми профессиональными навыками, которые впоследствии позволят будущему музыканту полнокровно осуществить собственные

творческие (будь то исполнительские или — композиторские) замыслы. Пользуясь этим сравнением, можно сказать, что «mime pur» дает осознание того, что актерская игра способна быть самодостаточной. Именно поэтому Этьен Декру и определил «mime pur» как «суть способа драматической игры». Здесь важно с самого начала осознать, что речь пойдет об актерской игре, которая осуществляется вне синтеза с сопредельными искусствами. Так, в фармакологии есть понятие «per se», то есть чистый, без примесей. Декру же назвал свой эксперимент (а потом и школу) «mime pur», то есть «игра вчистую, без примесей».

Сценические тексты «mime pur», как и тексты, к примеру, литературные, предполагают определенное оформление. Если взять за «исходную единицу» письменного литературного текста ПРЕДЛОЖЕНИЕ, то оно оформляется следующим образом. Во-первых, оно обязательно начинается с заглавной буквы, дальше с помощью той или иной организации слов в синтаксической конструкции выражается законченная мысль, а итожится предложение каким-либо знаком препинания. И так каждый раз!

В «mime pur» «исходной единицей» является простое физическое действие. Оно имеет начало, развитие и конец. Отсюда и возникло правило трех акцентов: 1) начальный, 2) связующий (который Декру и его последователи именуют «фондю») и 3) финальный, четко фиксирующий завершение того или иного действия. С начальным акцентом тесно связано понятие затактового (иногда его именуют еще и «отказным») движения.

Оговорим сразу же, что есть еще вспомогательные звуковые акценты, которые актер производит ударом об пол пяткой (при этом — не отрывая от пола носок стопы) или — носком стопы (не отрывая при этом от пола пятку). Звуковой акцент предназначен для усиления ритмизации сценического действия, смыслового и эмоционального акцентирования тех или иных его

моментов. К разговору о нем мы еще вернемся позже, при рассмотрении конкретных упражнений.

Чтобы лучше понять механизм и необходимость исполнения трех акцентов, а также — отказного движения, обратимся к примеру из жизни.

Так, бросая камень далеко вперед, человек сначала отводит руку назад, то есть в противоположном направлении. Это и есть затактовое (или «отказное») движение, способное усилить импульс основного движения. Обратим внимание, что отказное движение завершается (хоть и очень ненадолго) позой. Как только мы приступаем к основному этапу реализации нашего желания (в данном случае — «БРОСИТЬ КАМЕНЬ ДАЛЕКО ВПЕРЕД»), ПОЗА «разрушается», преобразуясь в ДВИЖЕНИЕ, которое, приобретя определенную направленность, трансформируется в ЖЕСТ; а он, в свою очередь, — неминуемо закончится ПОЗОЙ в тот момент, когда наше действие будет завершено и мы выпустим камень из руки. Именно эту извечную триаду, хорошо известную искусству скульпторов: ПОЗА — ДВИЖЕНИЕ — ЖЕСТ, и снова — ПОЗА — ДВИЖЕНИЕ — ЖЕСТ, иначе говоря — все три стадии свершения физического действия — и закрепляются актером в акцентах (начальном, связующем — фондю, фиксирующем — финальном). Уточним, однако, что начальный акцент, наиболее ярко проявляющий себя в отказном движении, не равносилен ему, является лишь верхушкой, видимой частью этого «айсберга». Истинным генератором является наше ЖЕЛАНИЕ, побуждающее к тому или иному действию. Ведь не сама рука бросает камень. Рука действует так только тогда, когда мы этого желаем. Не вдаваясь в сложные научные изыскания, объясняющие данный феномен, приглядимся повнимательней к процессу бросания камня. Положите человеку, сильно и далеко бросающему камень, ладонь на живот (пониже диафрагмы, в районе пупка), и вы внятно ощутите, как здесь родится импульс (это

и есть начальный акцент), вызывающий последующее физическое действие. Здесь срабатывает цепочка, аналогичная той, что приводит в движение автомобиль: стартер — зажигание — двигатель мотора — сцепление — газ, и ваша машина едет.

В жизни мы пользуемся начальным акцентом на бессознательном уровне, но для того, чтобы то же самое делать на сцене, нужно, познакомившись с начальным акцентом, сначала научиться пользоваться им сознательно. Поэтому на первом этапе обучения предпочтительно, выполняя упражнения, основанные на простых физических действиях, руководствоваться открытым (не отягощенным нюансами) и сильным ЖЕЛАНИЕМ. Позже, разумеется, можно будет использовать и более «слабый» глагол — ХОТЕТЬ, и более «витиеватый» его вариант — сослагательное наклонение ХОТЕЛОСЬ БЫ, и любые другие краски, помогающие создать рисунок характерности, свойственной тому или иному персонажу. В связи с этим и местоположение импульса может измениться.

ПРИМЕЧАНИЯ К ГЛАВЕ «ГИМНАСТИКА “MIME CORPOREL”»

[1] *Декру Э.* Слово о миме. С. 73.

[2] *Soubeyran J.* Die wortlose Sprache. Hannover, 1963. S. 14–15.

[3] *Декру Э.* Слово о миме. С. 30.

[4] В данном случае (и далее) имеется в виду актер, решившийся овладеть школой «mime pur», предложенной Э. Декру [примеч. Е. Марковой].

[5] *Richy P.* Imitiation au mime. Paris, 1960. P. 24.

[6] *Декру Э.* Слово о миме. С. 48.

[7] *Soubeyran J.* Die wortlose Sprache. S. 92–93.

[8] *Декру Э.* Слово о миме. С. 26–27.

[9] *Soubeyran J.* Die wortlose Sprache. S. 57.

[10] Полные смещения не следует путать с так называемой «волной», которую И. Г. Рутберг в своей брошюре «Пантомима. Первые опыты» предлагает в качестве универсального способа движения актера, овладевающего основами пантомимы. «Волна» — возможный вариант, но это лишь характерная краска.

[11] В последующих разделах — «Полные наклоны», «Вращения вокруг своей оси» — мы уже не будем отвлекаться на описания подобных примеров, чтобы не «утяжелять» это издание. — *Е. М.*

[12] В идеале наклон вперед должен осуществляться на 180°.

ГЕОМЕТРИЯ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА

«Mime pur изобретает приемы, удаляющие ее от реальности, но на сцене главным остается тело актера — первая реальность. Оно должно выразить то, что другие искусства выражают в словах, мраморе или красках: вторая реальность»[1]

Этьен Декру

Механизм актерской игры всегда строится на взаимодействии субъекта и объекта (Я и играемый мною персонаж). Мы уже обращали внимание на то, что в европейском театре возник и на протяжении нескольких веков закрепился в качестве устойчивой традиции лишь один из возможных вариантов такого взаимодействия между субъектом и объектом, когда актер-человек играет персонажа-человека. Вершиной такого варианта стало появление «психологического театра». Нисколько не умаляя возможностей и достижений такого типа театра, **создатели «mime pur» пополнили игровой арсенал актера и другими возможностями, усложнив традиционную формулу взаимодействия, когда актер, играя персонажа, мог бы играть еще и любые другие (как одушевленные, так и неодушевленные) объекты реальной действительности (причем — как поочередно, так, при необходимости, и одновременно). В основу этих преобразований, как уже говорилось, была положена разработка различных уровней принципа идентификации, когда актер владеет не только полной (в случае, когда человек играет человека), но и всевозможными формами частичной и множественной идентификации, когда**

актер во время игры воспроизводит несколько объектов одновременно. Вот почему можно утверждать, что изучение «mime pur» позволяет будущему актеру всесторонне отработать механизм взаимодействия объекта и субъекта, начиная с наиболее простых примеров и заканчивая примерами любой сложности. Подчеркнем, что в «mime pur» самым важным условием является то, что актер взаимодействует с объектом на уровне воображения, воссоздавая в процессе игры логику поведения всех взаимодействующих между собой объектов. Это требует от актера особого внимания, воспитывает обостренное чувство партнера, а также развивает авторское начало.

Однако, прежде чем моделировать ситуацию взаимодействия субъекта и объекта, актеру необходимо научиться воспроизводить объект, выявляя его самые характерные (или необходимые для игры) параметры.

«Mime pur» предлагает начинать обучение с воспроизведения пространственных характеристик объекта, потому этот раздел и называется «Геометрия игрового пространства».

Исходным понятием в геометрии является ТОЧКА. И в «mime pur» геометрический раздел начинается с воспроизведения точки посредством простого физического действия — РИСОВАНИЯ.

Внимание! Для всех упражнений первоначального блока (точка и основные линии) исходной является так называемая **«рабочая позиция»**, помогающая ученику на первом этапе отработать механизм начального акцента. Одна нога опорная, на ней находится центр тяжести тела актера; другая — слегка согнута в колене. Такая стойка позволяет человеку расслабить мышцы живота и снять напряжение диафрагмы. Для актера (разумеется, условно говоря) она будет означать: «В настоящий момент я ничего не хочу». Зато потом, когда какое-либо сильное желание появится, оно

может быть отчетливо выявлено в начальном акценте, зарождающемся в области живота, а оттуда как электрический ток побежит по телу. В момент совершения начального акцента колено согнутой ноги обязательно выпрямляется (ил. 45).

Ил. 45

Точка

Технология этого упражнения такова: Я (субъект) стою перед воображаемой плоской поверхностью. В руке у меня воображаемый рисовальный мелок. В тот момент, когда я возжелаю нарисовать объект (точку), в корпусе возникнет импульс *(начальный акцент)*, который «выхлестнется» в движение руки. Обретя направленность, это движение оформится в жест *(акцент-фондю, связующий)*, а последний завершится *финальным акцентом*, когда рука с мелком достигнет плоской поверхности, то есть тело рисующего человека застынет в новой позе.

Такой момент прямого (особенно впервые установленного) контакта субъекта и объекта необычайно

важен для дальнейшего успешного создания текста, повествующего об их взаимоотношениях. Он тоже должен быть отмечен своего рода акцентом, который имеет абсолютно естественное происхождение, являясь неотъемлемым механизмом человеческой реакции, возникающей при «столкновении» с окружающими его объектами. А именно — в момент установления прямого контакта субъекта с объектом (и эмоционально, и — как следствие — формально, физически) *субъект становится «похожим» на объект* (ил. 46).

Ил. 46

Чтобы убедиться в этом, понаблюдаем, как по-разному (с формальной точки зрения) выглядит человек, вступающий в непосредственный контакт с «точками», различными хотя бы по своим размерам. Например, человек, берущий бисеринку, и человек, берущий воздушный шарик или обхватывающий огромный снежный ком. Вот почему в момент, когда субъект «нарисует» точку, он будет похож на эту точку. Поскольку «точка» эта воображаемая, момент контакта с ней может длиться сколь угодно долго (или коротко), в зависимости от того, какое впечатление публики хочет вызвать артист этим контактом.

Момент установления непосредственного контакта субъекта с объектом может быть отмечен и звуковым акцентом (удар об пол пяткой или носком). Употребление звукового акцента помимо всего прочего развивает у актера координацию. Но прежде чем актер вернется к «самому себе» и сыграет, например, оценку действия (я нарисовал точку), он должен проделать обратный путь — от объекта к субъекту, то есть от «точки» к себе. Механизм здесь тот же — ПОЗА–ДВИЖЕНИЕ–ЖЕСТ. В начальном акценте субъект энергично оторвет руку от объекта. Обратим особое внимание: если начальный акцент будет выполнен недостаточно энергично, то у зрителей возникнет впечатление, будто и точка, и плоскость, на которой она нарисована, потянутся за рукой актера. В связующем акценте-фондю рука с рисовальным мелком приблизится обратно к субъекту (актеру-персонажу). Финальный акцент (подобно выдоху) завершит этот контакт, оставив перед зрителями крупным планом фигуру субъекта, который застыл в позе, концентрирующей его реакцию (так называемую «оценку») на свой поступок — «я нарисовал точку»...

Разумеется, чтобы не застрять на уровне техники воспроизведения объекта, вслед за этим упражнением (но все-таки не прежде чем оно будет отработано, а его механизм — усвоен до автоматизма) следует озаботиться зарисовкой, сыграв, например, как работает с помощью нанесения живописных точек на полотно художник-пуантилист, или — как марает полотно, нанося на него точки, художник-дилетант, и т. п. В перспективе следует стремиться к тому, чтобы на основе всякого технического упражнения в конце концов возник этюд. Но это — в перспективе!

Вслед за рисованием «точки» следует рисование различных отрезков линий, которые, как известно, являются совокупностью точек, лежащих на одной плоскости. Особо подчеркнем, что начинать надо с освоения

достаточно коротких отрезков, так как длинные требуют несколько иной технологии воспроизведения.

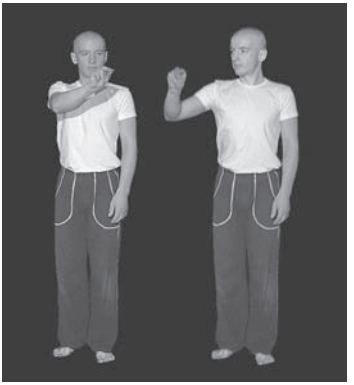
Отрезок прямой линии (короткий)

Исходное положение — «рабочая позиция».

Это упражнение состоит из трех этапов, каждый из которых отмечен использованием всех трех акцентов (начального — связующего — финального).

Первый этап уже знаком нам по рисованию точки. Но ведь она не обязательно должна перерасти в линию. *Поэтому прежде чем воспроизвести линию, необходимо, как всегда, подчеркнуть начало этого нового действия затактовым движением и начальным акцентом.*

Связующий акцент-фондю будет выглядеть несколько иным, чем при рисовании точки. Вслед за рукой, рисующей отрезок прямой, его, как отголосок этой прямой, сопроводит своим движением в пространстве и корпус, и взгляд (ил. 47).



Ил. 47

Такой эффект своеобразного резонирования — тоже естественная реакция человеческого (и не только человеческого) организма. Обычно такая реакция ярко выражена у детей и животных, у взрослых она минимизирована

как излишняя. Ведь их многократный опыт общения с миром уже выработал автоматизм отношений со многими объектами окружающей действительности. Но даже взрослые люди, попав в незнакомую обстановку, обусловленную, например, непривычными им формами чужой цивилизации, начинают вести себя как дети.

Финальный акцент второго этапа, связанного с отслеживанием формы объекта, совпадет с последней точкой отрезка прямой.

Третий этап, так же как и первый, уже знаком нам по рисованию точки. Если во втором этапе субъект подчинялся воссоздаваемому объекту, то в третьем — субъект возвращается к себе, и этот возврат, как и любое простое физическое действие, должен быть отмечен тремя акцентами.

Ломаная линия

Исходное положение — «рабочая позиция».

Ломаная линия состоит из соединенных между собой отрезков прямой, находящихся по отношению друг к другу под определенным углом. При рисовании такого «заборчика» субъект столкнется со своеобразным ритмом этой геометрической формы. Всякий раз на стыке двух отрезков нужно будет, выполнив финальный акцент, фиксирующий завершение этого отрезка, успеть тут же перейти к выполнению затактового движения и начального акцента, предупреждающего о наличии следующего отрезка.

Квадрат и прямоугольник

Исходное положение — «рабочая позиция».

По технике исполнения это тоже своеобразный вариант «ломаной линии». Особенность ее воспроизведения состоит в том, что либо все четыре отрезка должны быть абсолютно равны и всегда располагаться только под прямым углом (квадрат), либо попарно два

противоположных отрезка всегда равны, а все отрезки по отношению друг к другу располагаются под прямым углом (прямоугольник). Выполнение любой геометрической фигуры (в отличие от отдельных линий) требует повышенной пространственной (а следовательно и ритмической) точности.

Дуга

Исходное положение — «рабочая позиция».

Рисование дуги аналогично рисованию отрезка прямой. Разница обнаружится лишь на втором этапе, когда вслед за рукой глаза и корпус воспроизведут дугу, а не отрезок прямой.

Волнообразная линия

Исходное положение — «рабочая позиция».

На первый взгляд волнообразная линия напоминает ломаную, зигзагообразную. Однако распределение акцентов, характеризующих и выявляющих начало, длительность и завершение простого физического действия, в данном случае иное. В момент соединения двух дуг (выпуклой и вогнутой), из которых и получается «волна», финальный акцент, итожащий длительность одной дуги, будет практически совпадать (но не исчезнет, однако, окончательно) с начальным акцентом. Таким образом, ритм прорисовывания волнообразной линии будет несколько отличаться от ритма воспроизведения ломаной, зигзагообразной линии. Особенности этого ритма отразятся и в движении глаз, и в движении корпуса, которые вслед за рукой «прорисуют» волнообразную линию в пространстве.

После изучения дуги и волнообразной линии резонно было бы обратиться к КРУГУ. Однако прежде следует познакомиться с понятием «АНТИЕСТЕСТВЕННЫЙ ЖЕСТ». Дело в том, что суставы человеческого тела устроены таким образом, что для них предпочтительней

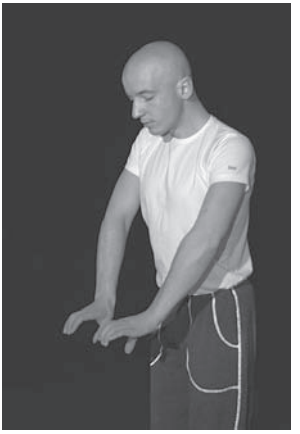
является вращательное движение. Когда мы воспроизводим короткий отрезок прямой линии, это нам удается, но стоит этот отрезок удлинить, к примеру, до полутора метров и более, как рука непроизвольно (подчиняясь анатомическому строению нашего тела) начинает воспроизводить дугу. Для того чтобы нарисовать достаточно длинный отрезок прямой, нам и понадобится прибегнуть к «антиестественному жесту».

На знакомство с «антиестественным жестом» следует обратить особое внимание еще и потому, что оно подводит нас к осознанию и освоению одной из важных особенностей системы «mime pur». Здесь актер невольно сталкивается с необходимостью не копировать жизнь, а воссоздавать ее образно, опосредованно. *Актер, выполняя на сцене не совсем те, или даже совсем не те же самые движения, которые человек выполняет в жизни, создает не сам объект реальной действительности, а впечатление от объекта, с которым общается.* Иначе говоря, он действует аналогично любому другому творцу. Он ИСКУССТВЕННО *конструирует* тот или иной объект. К тому же воплощает его в материале совершенно ином, чем тот, в котором этот объект воплощен в жизни. Так, к примеру, художник рисует *каменный* дом на листе *бумаги*. Для жизни это — фикция, для искусства — художественная реальность, которая, как известно, обладает особой естественностью, отличной (прежде всего по формальному построению) от той, что мы наблюдаем в реальной жизни. Если актер играет человека, его движения могут быть приближены к жизненным, хотя и в этом случае они будут, как правило, построены с учетом условностей, которые диктует сценическое пространство. Когда же актер играет иные объекты реальной действительности (т. е. — не человека), его движения очевидным образом не будут совпадать с жизненными. Одним из возможных решений этой задачи и является использование «антиестественного жеста».

Воспроизведение длинной прямой с помощью «антиестественного жеста»

Исходное положение — «рабочая позиция».

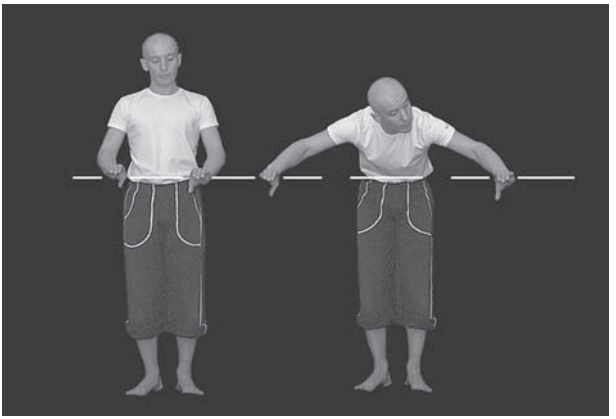
Представим себе, что перед нами палка, горизонтально расположенная по отношению к полу. Такая, которая встречается во всех балетных классах мира. Наша задача — воспроизвести этот объект, не прибегая к помощи иных искусств, только средствами актерской игры. Первое действие, которое должен выполнить актер, — положить кисти рук на эту воображаемую палку. Сделать это нужно, естественно, соблюдая все три акцента. Однако обратим внимание, что по сути дела здесь два действия: поднести руки к объекту и ухватить его, точно воспроизведя его форму. И хотя эти действия очень тесно взаимосвязаны, актер, соблюдая *правила пластической дикции,* перед тем как кисти его рук застынут на воображаемой палке, приняв ее форму, вновь проакцентирует момент, предшествующий слиянию его кистей и воображаемого объекта. Здесь следует указать еще на одну условность, возникающую при прямом контакте актера с воображаемым объектом. А именно — *близлежащий к объекту сустав (в данном случае — запястья) должен находиться под углом, «разбивая» этим изгибом линию руки,* иначе в восприятии зрителя объект сольется с рукой человека (ил. 48).



Ил. 48

И только затем можно приступить к основному действию — «обрисовать» палку (разумеется, сопроводив его затактовым движением и всеми тремя акцентами). Разводя руки в стороны, актер обязательно достигнет «критической

точки», когда руки его, в силу нашего анатомического устройства, непроизвольно начнут вместо прямой «рисовать» дугу. Чтобы предотвратить этот нежелательный эффект (ведь нам нужен «партнер» в качестве прямой палки, а не изогнутой), актеру и понадобится «антиестественный жест»: запястья его предельно вывернутся, а корпус и предплечья образуют дугу (ил. 49).



Ил. 49

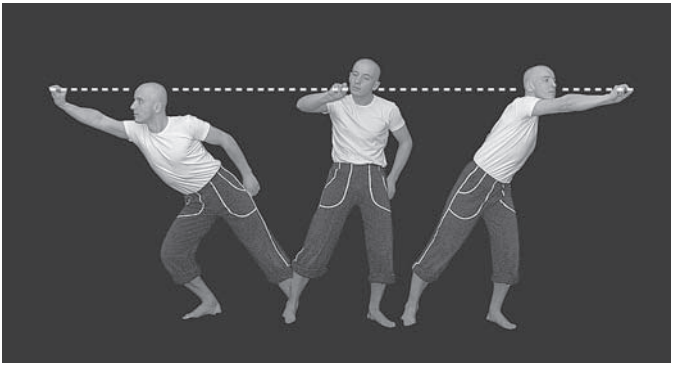
Хотя ничего уж совсем противоестественного в этом нет. При общении с подлинным предметом человек делает примерно то же самое. Но в случае с воображаемым предметом актер должен сделать это абсолютно точно и сознательно, несколько утрируя и усиливая эффект, чтобы возникло впечатление присутствия объекта. Аналогичным образом актер постигает сценическую речь, учась на занятиях предельно четко артикулировать все гласные и согласные звуки. В дальнейшем, во время произнесения текста той или иной роли, он уже не будет прибегать к столь тщательному «выговариванию» каждого звука, но прежде — ему необходимо наладить дикцию. Отчетливость «произнесения» важна и для пластического выражения действия, и «антиестественный жест» — один из механизмов, ведущий к достижению этой цели.

Рисование длинной прямой

Теперь, вооруженные пониманием необходимости использования «антиестественного жеста», вернемся к рисованию и изобразим на воображаемой плоскости длинную прямую. Нарисуем ее в трех различных позициях: 1) на уровне груди, 2) на уровне пояса, 3) на уровне коленей.

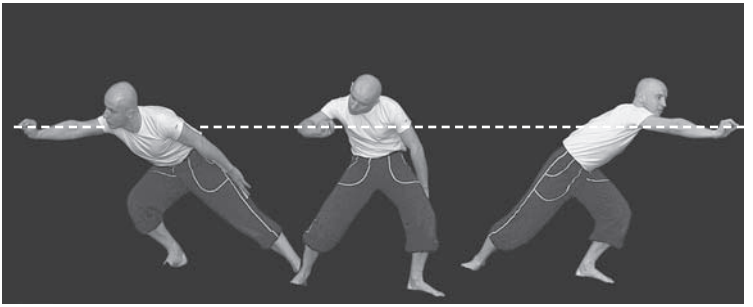
Чтобы нарисовать прямую длиной в два-три метра, ноги нужно поставить гораздо шире плеч, а в процессе рисования придется прибегнуть к выпаду, то есть согнуть сначала левое колено, а затем постепенно перенести центр тяжести на правую согнутую ногу. Но главная работа по рисованию длинной прямой будет выполняться, разумеется, запястьем руки и корпусом, а дополняться взглядом.

В первой позиции (уровень груди) — запястье будет предельно выгибаться и менять положение, чтобы не разрушить воссоздаваемый объект, а грудь будет прогибаться вовнутрь, уступая пространство длинной прямой (ил. 50).



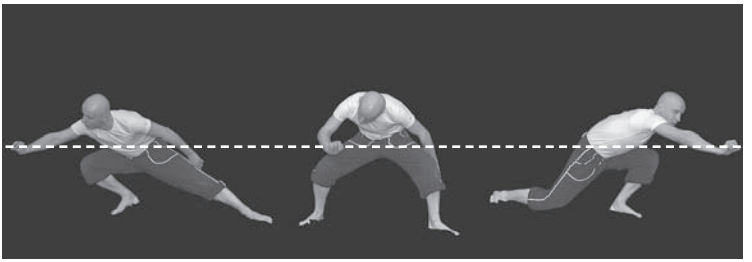
Ил. 50

Во второй позиции (уровень пояса), при аналогичной работе запястья, прогибаться вовнутрь будет уже не только грудь, но отчасти и поясничный отдел (ил. 51).



Ил. 51

Чтобы нарисовать длинную прямую на уровне коленей, придется слегка присесть и во время рисования достаточно сильно прогнуть вовнутрь весь корпус целиком. При этом следует особенно тщательно контролировать движение и позицию головы, следя за тем, чтобы она не слишком наклонялась вперед, так как иначе голова «проткнет» нашу воображаемую плоскость, на которой мы рисуем прямую (ил. 52).



Ил. 52

Напомним еще раз о том, что, рисуя длинную линию, необходимо выполнять затактовое движение и все три акцента. Начальный, связующий и финальный акценты являются обязательными в любом взаимодействии субъекта (актера) с объектом. Усвоим наконец-то это обязательное правило и в дальнейшем будем его подразумевать, не оговаривая подробно всякий раз.

Вертикальная палка

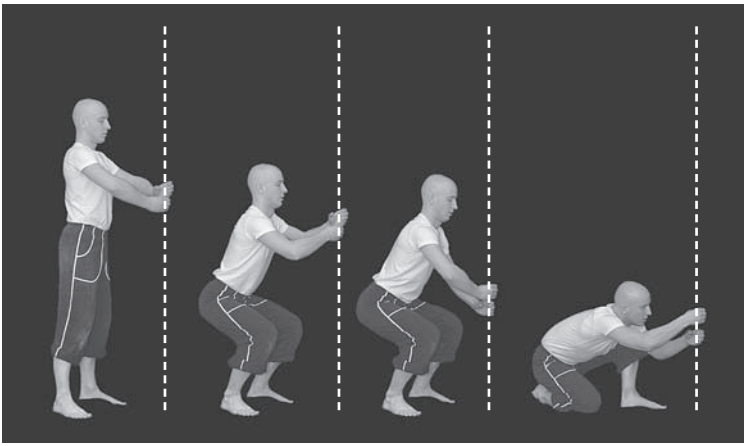
В этом упражнении мы вновь встретимся с необходимостью использовать «антиестественный жест», а также познакомимся с понятием **«мертвой точки»**.

Представим себе вертикальную палку размером с наш собственный рост. Нужно «обрисовать» ее, перебирая по ней сверху вниз кистями рук. На уровне лица и груди это будет сделать достаточно легко. Однако уже на этом отрезке общения (взаимодействия) с воссоздаваемым объектом следует обратить особое внимание на организацию «поведения» кисти. *Всякий раз* (!) момент, когда кисть будет обхватывать или отпускать палку, должен выполняться предельно энергично и собранно и сопровождаться импульсом соответственно «из живота» и «в живот». Нельзя забывать и о том, что кисть, перед тем как принять форму воссоздаваемого объекта или — утратить ее, должна достаточно отчетливо «вздохнуть». Ни в коем случае нельзя совмещать два эти действия — обхватить и отпустить палку. Иначе говоря, нельзя допустить того, чтобы обе руки действовали одновременно. Это равносильно тому, как если бы вы попытались сказать два слова сразу.

Перебирая по палке кистями рук сверху вниз, ученик, уже достигнув уровня груди, почувствует, что для того, чтобы сохранить прямую линию воссоздаваемой палки, его запястья должны будут изгибаться под определенным углом, а корпус должен будет принимать положение вогнутой линии (дуги), то есть — возникнет необходимость использовать «антиестественный жест». И так же как при рисовании горизонтально расположенной длинной прямой, ученику все больше придется следить за положением головы, так как возникнет опасность «разрушить» палку, если он не отведет голову, предположим, в сторону. Опускаясь еще ниже, ученик непременно достигнет критической точки, когда

«антиестественный жест» уже не сможет помочь. В силу разного телосложения (в основном длины рук) у каждого эта критическая точка своя. Чтобы добраться до конца вертикальной палки, опирающейся на пол, ученику потребуется опуститься на одно колено. Если в этот момент ученик будет руководствоваться только логикой поведения (субъекта, т. е. человека), то он утратит взаимосвязь с объектом (палкой), да и сам его партнер (палка) тут же перестанет существовать в восприятии зрителя, так как размер палки сократится ровно настолько, насколько актер опустится вниз. Для того чтобы этого не произошло, и следует использовать принцип «мертвой точки».

Он заключается в следующем: опускаясь всем телом на 10–15 сантиметров вниз, актер поднимает обе кисти рук, находящиеся на палке, на несколько сантиметров наверх. Сделать эти движения нужно обязательно одновременно и энергично, к тому же — удержав расстояние между кистями рук неизменным (ил. 53).



Ил. 53

И только затем можно будет продолжить перебирать руками дальше по палке вниз, до самого пола, несмотря

на то, что телу, возможно, придется принять весьма изощренную акробатическую позу.

Аналогичным образом, используя «антиестественный жест» и «мертвую точку», нужно будет обрисовать вертикальную палку, поочередно обхватывая ее кистями рук, но двигаясь по ней уже снизу вверх.

Для закрепления навыка владения «мертвой точкой» полезно сделать упражнение «Я и куб». Представьте себе, что перед вами куб, каждая из сторон которого равна одному метру. Положите ладонь на его верхнюю плоскость. А теперь подвигайтесь относительно этой «мертвой точки» во все возможные стороны: назад, вперед, вправо, влево, по диагоналям, а также — вверх и вниз. Сначала в темпе медленного шага, потом — быстрого, а потом — скачками и рывками.

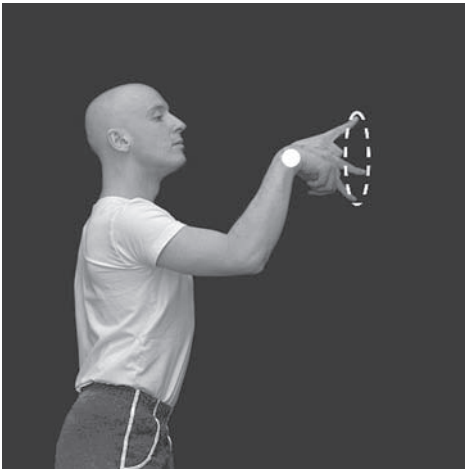
Но в каком бы направлении (назад, вперед, вверх, вниз, по диагоналям) и с какой бы скоростью актер ни двигался, его ладонь, лежащая на плоскости воображаемого куба, в момент перемещения тела должна энергично смещаться на несколько сантиметров в противоположном направлении.

Рисование круга

Мы уже обращали внимание на то, что суставы человеческого тела склонны к вращательным движениям. Вот почему КРУГ следует прорабатывать во многих позициях, начиная, разумеется, с самой легкой, рисуя достаточно маленький круг указательным пальцем, который будет выполнять функцию грифеля (остальные пальцы нужно сжать в кулак) (ил. 54).

Прежде чем приступить к циклу упражнений «рисование круга», следует напомнить ученику основную характеристику окружности; а именно то, что все точки окружности равноудалены от центра.

Рисуя окружности указательным пальцем на воображаемой плоскости, нужно особенно пристально следить

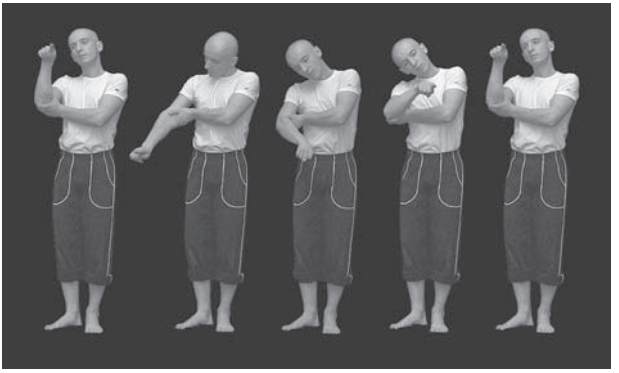


Ил. 54

за тремя моментами. Во-первых, кончик пальца должен быть *всегда* обращен в сторону плоскости (а не в потолок, например, или — вбок). Во-вторых, взгляд вслед за пальцем должен отслеживать линию круга. В-третьих, ученик должен прорисовывать круг не только пальцем, но и корпусом (так же, как это делалось ранее при рисовании линий). Выполнение затактового движения и всех трех акцентов уже не оговаривается, а само собой разумеется.

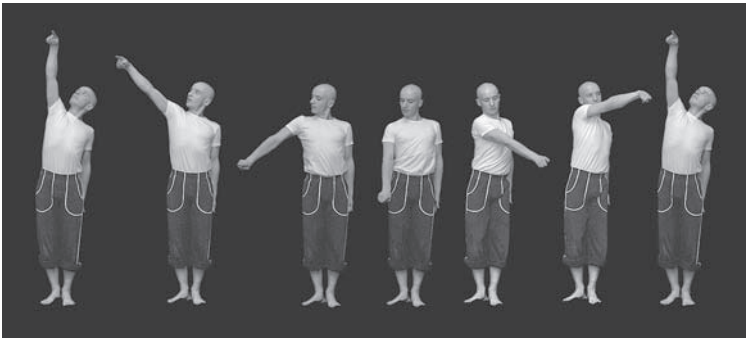
Теперь, не нарушая только что изложенных принципов, увеличим немного размер круга, сделав его центром запястье нашей руки: указательный палец попрежнему выставлен вперед, остальные — зажаты в кулак. Тут уже не только палец, но и запястье активно включится в работу.

На следующем этапе, когда центром рисуемого круга станет локоть, рука в исходной позиции будет похожа на подвижную часть циркуля. Для того чтобы кончик пальца все время был направлен на воображаемую плоскость, запястью придется потрудиться, как бы рисуя еще один «промежуточный» круг (ил. 55).



Ил. 55

Наконец, самый большой круг мы можем нарисовать, активизируя плечевой сустав (локоть при этом не сгибается) (ил. 56).



Ил. 56

Рисование простых линий и основных геометрических фигур должно быть отработано до автоматизма, ведь именно из этих линий будут состоять все те объекты, с которыми актеру предстоит взаимодействовать. Завершить работу над этим разделом полезно, предложив нарисовать каждому из учеников картину, а затем — сыграть небольшой этюд с использованием уже имеющихся технических навыков.

Вот как сделал это Владимир Ольшанский:

Его герой-клоун в результате несчастной любви решает покончить с собой, отравившись газом. Он открывает кран газовой плиты (все предметы воображаемые) и принимается активно дышать, пока не почувствует, что процесс отравления пошел. В тот момент, когда появляются первые признаки удушья, но сил еще достаточно, он решает, что лучше бы ему остаться в живых, и начинает метаться по комнате в поисках выхода. Но выхода ему обнаружить не удается — везде только глухие стены. Безнадежность ситуации только усиливает нахлынувшее вдруг жизнелюбие. И тогда лихорадочно заработавшее воображение подсказывает путь к спасению — клоун достает из кармана кусочек мела (или мел, откуда ни возьмись, появляется у него в руке) и рисует двустворчатое окно. В следующую секунду он распахивает его настежь, и спасительный свежий воздух, ворвавшийся в окно, возвращает человеку силы, душевный покой и даже восторженное отношение к миру.

Другой пример — из репертуара Марселя Марсо:

Человек считает себя живописцем, хотя, как выяснится на деле, таковым не является. Прежде чем начать рисовать картину, он под всякими предлогами оттягивает этот момент, имитируя профессиональное поведение художников... Наконец кисть коснулась полотна — рука «живописца» застыла в глубокомысленном раздумье и изобразила большой-большой круг во весь холст. Подумав еще немного, художник изображает внутри большого круга круг поменьше, потом еще меньше, еще и еще, пока все не сводится к точке. Теперь он еще сильнее, чем прежде, растерян и не знает, что делать дальше, поэтому буравит и буравит в полном остервенении «точку», пока не протыкает холст насквозь. В образовавшуюся дырку он рассматривает картину природы, она ему явно нравится. Но когда он сравнивает ее с тем, что изображено на его холсте, лицо его мрачнеет. Чтобы скрыть неловкость, досаду и нелепость своего положения, «художник» принимается рисовать — на сей раз прямую линию сверху вниз и снизу вверх, и довольно быстро входит в раж, делая это, как профессиональный маляр. Когда холст оказывается закрашен полностью, а его художнический запал не только не иссяк, но явно возрос, наш маляр без всякой остановки и рассуждений вновь принимается «рисовать» прямую линию — только теперь горизонтальную, а не вертикальную, то есть не сверху вниз, а справа налево и слева направо. Когда же все полотно

оказывается наглухо замазано краской и физических сил уже не осталось, он эдак небрежно ставит свою подпись в правом уг лу «картины» и с чувством исполненного долга и собственного величия принимает позу Наполеона, встав несколько поодаль от своего творения.

Однако, предлагая ученикам «чужие» примеры, следует соблюдать осторожность, ориентируя будущих актеров на то, что использовать опыт предшественников полезно лишь в качестве «разогрева» собственной фантазии.

Нельзя забывать, что «mime pur» не только развивает тело актера и учит его законам создания пластической образности, но и ставит своей целью РАЗВИТИЕ АКТЕРСКОЙ ФАНТАЗИИ, которая, разумеется, не может быть заимствована даже у самых выдающихся предшественников. Фантазия должна быть собственной.

Предложите ученикам освоить не знаменитые примеры, а более простые (учебные), тогда, отрабатывая чисто технические приемы, они лучше усвоят такие важные понятия, как *«частичная и множественная идентификация»*. Для этого нужно сменить технологию воспроизведения объекта. Мы уже не будем рисовать объект, находящийся вовне по отношению к персонажу, а воссоздадим его с помощью локального движения или локальной блокировки тех или иных частей тела.

Вот серия упражнений под условным названием «ОГОНЬ». Начинать, как всегда, лучше с «малого», то есть — с воспроизведения объектов, имеющих небольшие размеры.

Зажигалка

Взяв зажигалку, человек обычно пытается высечь из нее огонь резкими движениями большого пальца. Этим движением, как правило, и ограничиваются актеры, упражняясь в памяти физических действий. Но актер «mime pur», способный сыграть не только персонажа-

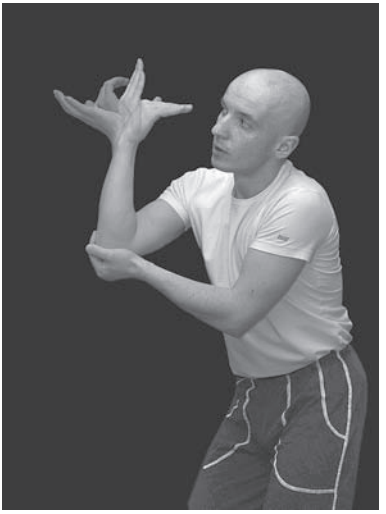
человека, а и любой объект, с которым тот взаимодействует, обязательно сыграет и само пламя, возникшее в зажигалке. Для этого нужно немногое. А именно, воспользоваться принципом частичной идентификации. Кисть руки, в которой находится воображаемая зажигалка, останется неподвижной, а большой палец примется «извиваться» подобно язычку пламени (ил. 57).

Ил. 57

Свеча

Рука актера от локтя до запястья идентифицируется с восковой основой свечи, а кисть — с фитильком, который горит. Поэтому на протяжении всего упражнения рука актера от локтя до запястья будет сохранять неподвижность (локальная блокировка), а кисть — воспроизводить движения пламени (локальное движение). Другая рука может держать «свечу» за локоть, создавая у зрителей впечатление, как будто персонаж несет эту свечу. Движения кисти, играющей «фитилек», не должны быть однообразны, ведь пламя необычайно

чутко реагирует на малейшее дуновение ветра, тем более — на сквозняк и прочие внешние факторы (например — на дыхание человека, несущего эту свечу, или просто на колебания воздуха, возникающие от передвижений этого человека в пространстве) (ил. 58).



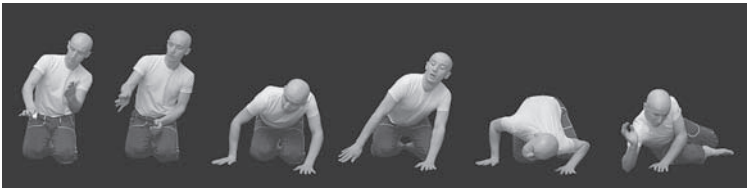
Ил. 58

Спичка и костер

В номере «Маленькое кафе» Марсель Марсо зажигал спичку следующим образом. Изначальная позиция кисти, которая держит спичку, воспроизводилась по памяти физических действий. (Большой и четвертый пальцы как бы держат спичку; остальные три — несколько отведены в сторону, чтобы не обжечься ненароком.) Как только спичка вспыхивала, вся кисть актера, сохраняя первоначальную позицию, начинала мелко-мелко вибрировать, подобно язычку пламени. А потом актер всей рукой делал движения, которые человек делает, пытаясь погасить спичку, и вибрация кисти исчезала (рука актера вновь становилась рукой

человека). Воспользуемся этим вариантом «зажженной и погашенной спички», который предлагает Марсо для того, чтобы разжечь ею целый костер.

Разжигая костер, человек опускается на колени и довольно часто поначалу, пока не разгорится пламя, время от времени раздувает его. В эти моменты «раздувания» для актера не составит труда идентифицировать кисть руки с языком разгорающегося пламени (ил. 59).



Ил. 59

Если пламя будет увеличиваться, то и размеры идентификации будут расти, захватывая при воссоздании пламени уже не только кисть актера, но всю руку (до локтя, до плеча). Наконец, в этом диалоге человека с огнем может наступить момент, когда от актера потребуется полная идентификация и он станет играть пламя костра всем своим телом. А потом — вновь «превратится» в человека, наблюдающего, как огонь выходит из-под его повиновения и становится угрозой для всего окружающего.

Конечно, этот исполненный драматическими коллизиями сюжет «Человек и огонь» можно разыграть и в парном варианте. Поскольку речь идет о взаимодействии двух различных начал, предположим, что Человека будет играть мужчина, а Огонь — женщина. Но в качестве подготовительной работы каждому из них полезно освоить сольный вариант. Это поможет найти и неожиданные драматургические ходы, и неординарные пластические решения.

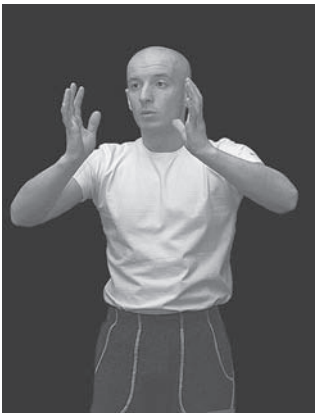
Однако практика показывает, что особенно на первом этапе обучения предпочтительнее сольные работы, чем парные и тем более — коллективные. Вот одно из таких полезных упражнений:

Воздушный шарик (Адама)

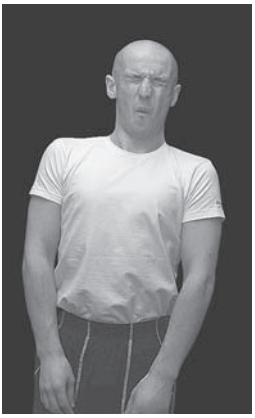
Прежде чем приступить к выполнению этого упражнения, предложите ученикам представить себе, что они обладают *сознанием* даже не ребенка, а — *Адама*. То есть человека, у которого еще нет никакого практического опыта даже на генетическом уровне, то есть он абсолютно наивен. На всякий случай можно напомнить и о том, что каждое простое физическое действие оформляется тремя акцентами.

Вот Адам взял в руки еще не надутый шарик. Его руки и взгляд исследовали его (иначе говоря, обрисовали его форму). Не обнаружив в шарике никакой жизни, он, пытаясь вызвать своего «партнера» на диалог, покачал безвольным тельцем шарика из стороны в сторону, наблюдая за его свободным концом, как за маятником. Эта «игра» несколько оживила Адама. Одной рукой он стал раскачивать шарик, а другой — ловить его за «хвост». Наконец, поймав, сильно растянул за оба конца. Резина ощутимо сопротивлялась. Это уже было похоже хоть на какое-то общение. Адам еще и еще раз растянул шарик, держа его за оба конца. И заметил, что шарик увеличился в размере, стал длиннее. Удивившись такому преображению, Адам вновь принялся внимательнейшим образом осматривать шарик. И обнаружил на одном из его концов небольшое отверстие. Попытался заглянуть внутрь, но ничего не смог обнаружить. Попробовал дуть, но воздух остался в щеках. Со злости дунул сильнее и активнее. Шарик поддался. Ладони Адама округлились вслед за шариком (ил. 60).

Это необычайно развеселило нашего первооткрывателя, и он принялся дуть, дуть и дуть. Подрастянувшаяся



Ил. 60



Ил. 61

резина стала охотнее впускать в себя воздух. Шарик округлялся все больше и больше — руки Адама отражали этот процесс. Но в один прекрасный момент шарик вдруг лопнул (звуковой акцент пяткой), плотно залепив Адаму лицо, моментально превратив его в застывшую маску (ил. 61).

С резиновой маской на лице Адам заметался, охваченный паникой, ведь ему нечем стало дышать. Лихорадочно ощупав лицо, он наткнулся на край резины и стал потихоньку (потому что больно!) отдирать ее. Сначала освободился глаз (все остальное по-прежнему было стянуто резиной); потом — другой глаз (остальное — стянуто резиной); потом — нос. И Адам жадно, отрывисто задышал. А уж когда он сдернул резину со рта, то почувствовал неприятный вкус талька на языке, отчего лицо его вновь сморщилось. Справившись с этой неприятностью, Адам заметил, что держит уныло свисающую тряпочку, а был-то такой большой веселый шарик. Печально глядя на то, что осталось от шарика, он бережно взял эту «тряпочку» двумя руками, легонько растянул и ткнул снизу пальцем. Образовавшаяся выпуклость слегка напомнила ему о приятной округлости шарика. Он притянул резиновую тряпочку к губам,

но поскольку никакого отверстия в ней теперь не было, втянул ее в рот. И почувствовал, что во рту образовался шарик. Пусть маленький, но шарик. Вынул — тряпочка. После нескольких неудачных попыток воскресить «наперсника своих забав» он сообразил, как сохранить шарик, вынимая его изо рта.

Он просто сиял от счастья, потому что вновь был не один, а — с ШАРИКОМ. Адам любовно поглаживал своего кругленького друга, но теперь контуры шарика обрисовывали уже не ладони актера, а только указательный палец правой руки. И хотя этот новый «описательный жест», воссоздающий форму шарика, значительно сократится в размерах, он, как и предыдущий, должен сопровождаться всеми тремя акцентами (начальным, связующим, финальным).

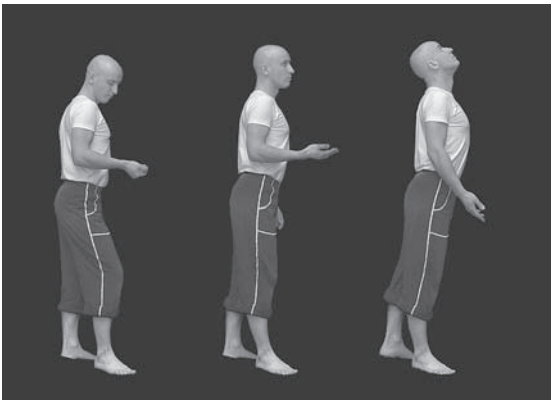
После того как точка, основные линии и геометрические фигуры проработаны на рисовании, можно переходить к взаимодействию с этими понятиями, используя другие глаголы (действия).

Таковых великое множество, поэтому ограничимся лишь несколькими примерами.

СЕРИЯ УПРАЖНЕНИЙ ПИНГ-ПОНГ

Начнем, как всегда, с малого, вообразив в качестве «точки», с которой актер будет взаимодействовать, пинг-понговый шарик. Ученику нужно будет всего лишь подбросить этот шарик вверх, а затем — поймать его, когда тот вернется к нему, а, стало быть, «прорисовать» таким образом траекторию движения шарика в пространстве (траектория эта будет приближена к прямой линии).

Поначалу выполнять это простое физическое действие (подбросить шарик вверх и поймать его внизу) следует, не передвигаясь в пространстве, находясь в «рабочей позиции» (ил. 62).



Ил. 62

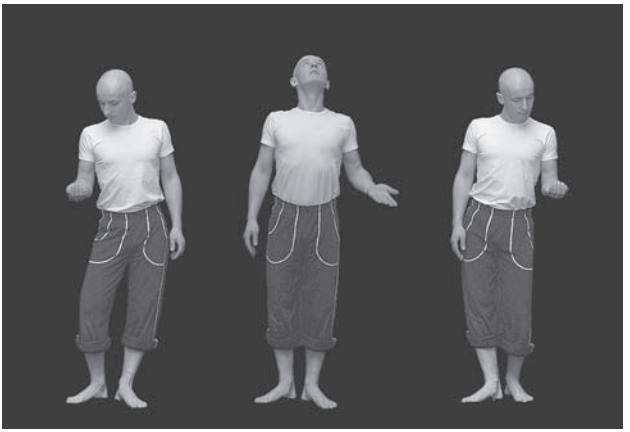
В этом упражнении к трем акцентам, уже хорошо известным ученику по предыдущим упражнениям, обязательно должен добавиться ЗВУКОВОЙ АКЦЕНТ. Напомним, что он делается носком или пяткой ноги, которая не является опорной. (Обратим внимание на то, что в момент произведения звукового акцента стопа от пола не должна отрываться полностью.) Прежде чем шарик будет брошен вверх, из области живота в кисть бросающей руки пройдет импульс, который завершится затактовым движением, т. е. запястье кисти, держащей шарик, слегка опустится вниз (в направлении, противоположном предстоящему), и тут же очень энергичный начальный акцент «возвестит» о том, что шарик полетел вверх. Так же как при рисовании линий на воображаемой плоскости, траектория полета шарика должна быть четко отслежена взглядом и движением корпуса (если линия полета достаточно длинная, то естественно, что движение корпуса следует организовывать, используя «антиестественный жест»). Особое внимание нужно обратить на момент отрыва шарика от кисти. Во-первых, именно в этот момент делается звуковой акцент носком стопы. Во-вторых, сам момент отрыва шарика от кисти должен быть весьма и весьма кратким.

Кисть, до сих пор имевшая форму шарика, *вмиг* должна потерять четкую форму, обмякнув, и при этом тут же перестать двигаться вверх (то есть за шариком), передав роль своеобразного контролера, отслеживающего движение объекта, взгляду и корпусу. Именно они организуют связующий (фондю) и финальный акценты.

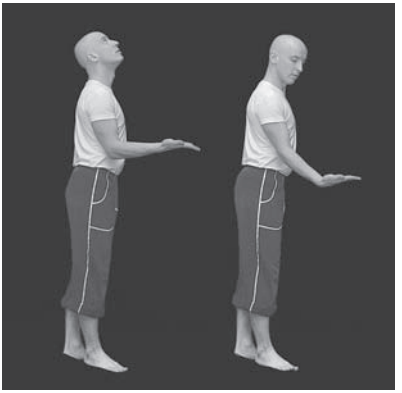
После того как шарик достигнет верхней точки своего взлета, взгляд и корпус актера, выполнив затактовое движение, а затем начальный и связующие акценты, отследят его полет вниз, а вот финальный акцент будет подкреплен звуковым (удар пятки об пол) и тем, что кисть руки, поймавшей шарик, в четком и энергичном движении примет форму воссоздаваемого объекта, т. е. пинг-понгового шарика.

Задача следующего этапа — перебросить пинг-понговый шарик из руки в руку. Приемы и принципы остаются теми же, что и в предыдущем упражнении, за исключением того, что взгляд и корпус, отслеживая полет шарика, будут рисовать в воздухе дугу. Кроме того, нужно особенно внимательно следить за формой, которую будут принимать кисти рук, не забывая каждый раз, после того как шарик «покинет» кисть вашей руки, расслабить ее, иначе через два-три броска у вас, откуда ни возьмись, образуются два шарика (по одному в каждой руке) (ил. 63).

Теперь попробуем немного расширить возможность использования принципа частичной идентификации, то есть отождествления себя (субъекта) с объектом, введя еще один объект внимания — пинг-понговую ракетку, в которую «превратится» наша ладонь (это уже множественная идентификация). Ладонь должна будет приобрести важные, значимые для ракетки свойства (а именно — упругость и жестко закрепленную компактную форму, для чего, например, большой палец не должен оттопыриваться, ладонь — прогибаться и т. п.), и не терять их на протяжении всей игры, всего времени взаимодействия с ней актера (ил. 64).



Ил. 63



Ил. 64

Если предыдущее упражнение требовало от ученика внимания и достаточно сложной координации, то в нынешнем координационные задачи останутся почти на том же уровне сложности, а вот задачи на внимание безусловно возрастут. На сей раз шарик будет взлетать от удара об ракетку. Разумеется, взгляд и корпус попрежнему должны будут отслеживать его полет. Однако в данном случае (при управлении шарика ракеткой)

сила удара крайне редко бывает одинаковой, различной оказывается и траектория полета, поэтому на месте устоять не удастся. Изобретательность линии поведения человека, отрабатывающего пинг-понговый удар, будет, естественно, всецело зависеть от фантазии артиста. Но каков бы ни был предложенный сценарий взаимоотношений между человеком, шариком и ракеткой, ученик обязан отслеживать как линию поведения своего персонажа (человека), так и линию поведения своих партнеров (ракетки и шарика). Допустим, если человек почему-либо не сумеет в очередной раз подбросить шарик ракеткой и тот отлетит достаточно далеко в сторону и упадет на асфальт, то актер, играющий человека, должен будет отследить взглядом и корпусом все постепенно затухающие «прыжки» шарика, который тот проделает, пока не остановится.

Иначе говоря, в этом упражнении с пинг-понговым шариком перед учеником гораздо отчетливей, чем при рисовании точки и основных линий, встанет необходимость постоянной включенности в своих партнеров. Больше того, ему нужно будет так организовывать свою игру, чтобы успевать выстраивать не только линии поведения человека и воссоздаваемых актером неодушевленных объектов, но и линию их взаимодействия с учетом разницы их основных характеристик, и прежде всего — темпо-ритма существования.

Когда подобные ситуации, требующие от актера как определенных движенческих навыков, так и способности к моделированию игровых композиций, перестанут представлять для него сложность (и в том и в другом плане), можно будет усложнить задачу. Например, предложить ввести в сценарий фантастические ходы и элементы, чтобы с самых первых шагов будущий актер осваивал особенности художественного пространства и художественного времени, вне которых, собственно говоря, не существует ни одно произведение искусства. Допустим, от очень мощного удара игрока шарик

улетит так высоко, что превратится в спутник Земли, и вот он уже движется по орбите, а актер, естественно, отслеживает эту его новую траекторию полета...

Парный пинг-понг

Новизна и сложность этого упражнения состоят в том, что здесь актеру придется общаться одновременно и с воображаемым партнером, и с реальным. Больше того, общий для обоих исполнителей воображаемый объект (пинг-понговый шарик) потребует особого внимания и слаженности игры, так как он (шарик) будет существовать в их реакциях, благодаря которым его «поведение» и смогут проследить зрители.

Итак, два человека, играющие в пинг-понг. Между ними — воображаемый стол. Кисти правой руки — «ракетки». Шарик — воображаемый. Всякий раз удар ракеткой по шарику и удар шарика об стол сопровождается звуковыми акцентами (поочередно каждым из актеров — носок, пятка). При желании звуковой акцент можно делать и прищелкиванием языка.

Всякий раз линии, по которым будет двигаться шарик, перелетая с одной половины стола на другую и отскакивая от ракетки, должны быть прослежены и взглядом, и корпусом обоих актеров, причем одновременно. Иначе шарик моментально начнет «размножаться», а значит — игра не состоится.

Практика показывает, что начинать отрабатывать это упражнение следует не просто в медленном, а — в очень медленном темпе, чуть ли не в рапиде. И только тогда, когда наметится согласованность действий актеров во взаимодействии их не только между собой, но и с воображаемым шариком, темп можно постепенно увеличивать, доводя до нормального.

Своеобразной разминкой для этого упражнения может стать перебрасывание друг другу воображаемого воздушного шара. Поскольку он легкий — летит плавно

и медленно — партнерам легче ухватить и отследить линию передвижения этого объекта и согласовать свои реакции между собой. Разумеется, следует применять затактовое движение и все три акцента, организующие игру с воображаемым объектом, а также — обратить внимание на то, что при применении принципа частичной идентификации кисти рук на сей раз будут вести себя иначе, чем при общении с пинг-понговым шариком. В моменты прямого физического контакта с воздушным шариком кисти рук актеров должны полностью подчиниться форме этого объекта. Это уже не кисти рук того или иного человека, а — «шарик». Поскольку на протяжении этого упражнения шарик сохраняет постоянную форму, она не должна изменяться и в моменты воспроизведения ее как одним, так и другим актером. Следует напомнить еще один принцип, который в данном случае становится очевидным, так как изображается объект достаточно больших размеров (по сравнению, к примеру, с пинг-понговым шариком).

При использовании принципа частичной идентификации, когда какая-либо из частей тела актера воспроизводит объект непосредственно собою, следует по возможности максимально разделить линию тела актера и линию, очерчивающую форму объекта. В нашем случае с воздушным шариком функцию разделителя линий примет на себя запястье. (См. иллюстрации к упражнению «Воздушный шарик Адама».)

Так же, как и в других упражнениях, только после того как учеником будет достигнута свобода в исполнении технического приема, можно (и желательно) усложнить задачу, подключив игровую ситуацию.

Серию упражнений «пинг-понг» можно расширять любыми другими упражнениями, помимо тех, что приведены выше. Важно понять одно — в качестве воспроизводимого объекта-«точки» в данном случае будет шарик, а воспроизводимыми линиями — траектория его передвижения в пространстве. Однако, если на самом

первом этапе ученики воспроизводили «точку» и «всевозможные линии» путем рисования, то теперь воспроизведение осуществляется посредством множества других «глаголов»-действий.

До сих пор наш ученик взаимодействовал с объектами-«точками», имеющими весьма немногие и простые характеристики. Попробуем теперь эти характеристики усложнить и, кроме того, — изменить способ взаимодействия с объектом, отказавшись от прямого физического контакта с ним. В этом случае изменится и способ использования принципа частичной идентификации. Возьмем в качестве объекта-«точки» шмеля, нападающего на человека.

Шмель

Мы уже обращали внимание на то, что в определенные моменты взаимодействия с объектом (например, в момент предвосхищения контакта или — вступления в него) субъект (актер) становится хотя бы отчасти похож на этот объект, воспроизводя наиболее важные его пластические характеристики. У шмеля они следующие: он резко перемещается из одной точки пространства в другую, а, переместившись, — зависает в воздухе и в этот момент (не важно — быстрее или медленнее, главное — равномерно) машет крылышками. Практика показывает, что это обстоятельство дается ученикам не сразу, поэтому, прежде чем приступить к выполнению упражнения «шмель», следует попытаться отследить движения крылышек (вверх — вниз, вверх — вниз) в медленном темпе. В самом обычном и простом варианте вибрация крылышек отслеживается взглядом и головой, которая вслед за крылышками шмеля будет выполнять ритмичные, однообразные (вверх — вниз, вверх — вниз и т. д.), упругие движения. Перемещения же шмеля из одной точки в другую отслеживаются взглядом и корпусом, при этом не стоит забывать,

что для создания впечатления от движения объекта по прямой (особенно, если она достаточно длинная) необходимо применять «антиестественный жест». Чтобы отчетливее почувствовать наиболее характерные особенности такого объекта, как шмель, можно отследить полет мухи, комара, бабочки и т. п. Все это, в сущности, тоже «точки», перемещающиеся в пространстве. Но линии, да и сам характер их перемещения, будут иными.

Освоив технику отслеживания этих и подобных им «точек», перемещающихся в пространстве, можно переходить к следующему этапу, когда актер будет чередовать отслеживание с оценкой на происходящее человеком-персонажем, взаимодействующим с насекомым. Иными словами, *актер будет поочередно играть обоих партнеров, а значит — учиться прослеживать логику поведения и того и другого участника взаимодействия и моделировать этот диалог, развивая таким образом способность к авторству.*

Здесь понадобится уже этюд. К примеру, человек, с виду почтенный и уверенный в себе, сидит в парке на скамеечке и читает газету. Шмель, привлеченный запахом лосьона, которым пользуется этот человек, начинает его атаковать. В результате нападения выясняется, что «джентльмен» труслив до невероятности. Сначала, правда, он пытается изловить и уничтожить своего врага. От чего тот ярится пуще прежнего, становится предельно агрессивным. У страха же, как известно, глаза велики! Решив, что от шмеля исходит нешуточная угроза, «джентльмен» погружается в пучину паники: видит то, чего и нет на самом деле, а значит — и ведет себя неадекватно ситуации. При такой интерпретации характера героя (разумеется, возможны и другие), чтобы сделать очевидными истинные скрытые мотивы, которые определяют поведение трусоватого «джентльмена», выгодно применить «трансформацию жеста» (подробнее об этом приеме мы поговорим

позже). Например, когда шмель, спровоцированный хаотичным размахиванием рук запаниковавшего «джентльмена», примется гораздо более активно атаковать своего «противника», тот, по-прежнему пытаясь следить за перемещениями и взмахами крылышек шмеля (да еще и все сильнее сковываемый страхом), неминуемо перестанет поспевать за ним. Иначе говоря, движения «джентльмена» потеряют четкость темпоритмического рисунка, который свойствен полету шмеля, они станут сбиваться с амплитуды движения крылышек, «джентльмен» станет все шире и шире мотать головой, отчего она у него в конце концов закружится и он хлопнется в обморок. А очнется от того, что что-то будет щекотать нос. Увидев водрузившегося прямо на его носу шмеля, который, конечно же, покажется ему на столь близком расстоянии невиданным чудовищем, «джентльмен» может снова потерять сознание, и т. д. — игру можно продолжать и развивать в зависимости от того, что мы хотим рассказать об этом человеке и его встрече со шмелем.

«Шмель» — упражнение трудное прежде всего потому, что в нем сочетаются сразу несколько различных координационных задач: голова должна работать в одном, и весьма специфическом, рисунке и ритме (отслеживание взмаха крылышек шмеля), взгляд и корпус — в другом (отслеживание перемещения шмеля в пространстве), кроме того, нужно успевать переключаться, поочередно играя то человека, поглощенного отслеживанием поведения шмеля (и в этот момент являющегося его отражением), то человека, реагирующего на нападение шмеля (и в этот момент поглощенного собою). Кроме того, актер должен успевать выстраивать линию поведения человека и линию поведения шмеля, а также — линию их взаимодействия. И все же, несмотря на сложность и многочисленность задач, заложенных в этом упражнении, его полезно предложить ученикам на одном из первых этапов обучения, хотя бы для

того, чтобы, не справившись со всеми этими задачами, ученик раз и навсегда понял, насколько важно скрупулезно отрабатывать механику исполнения тех или иных отдельных технических приемов. Вот тут-то очень полезно вернуться к более простым упражнениям.

Рассмотрим серию упражнений для воссоздания «прямой линии» с применением различной степени идентификации субъекта с объектом.

Проследим на нескольких примерах, как может осуществляться воссоздание различных объектов, форма которых определяется прямой линией, но при этом взаимодействие субъекта с объектом осуществляется на основе различных действий.

Эскимо

С точки зрения формообразования эскимо — короткая прямая, и в процессе взаимодействия воссоздавать ее будут в основном язык и корпус и отчасти кисть руки, в которой персонаж держит палочку этого мороженого. Кисть руки с самого начала упражнения примет форму «прямой», при этом запястье изогнется под углом 90°, чтобы отделить линию руки от линии объекта. А вот язык и корпус будут каждый раз «рисовать» прямую линию эскимо в процессе лизания. (Мороженое, конечно, можно поглощать и другими способами, но данное упражнение нуждается в глаголе «лизать».) Рисунок движений языка и корпуса будет аналогичен рисунку руки и корпуса, который уже знаком ученику по упражнению «Рисование короткой прямой на воображаемой плоскости». Не забудем, что собственно процессу рисования предшествует еще одно действие — установление прямого контакта субъекта с объектом. И оно должно быть выполнено с соблюдением всех неизменных правил и этапов: затактовое движение, начальный акцент, связующий акцент (фондю) и финальный акцент. По точно такой

же схеме организуется и следующий этап, связанный уже с собственно лизанием мороженого. Несмотря на то, что прямая линия, которую будет воссоздавать актер, достаточно короткая, ему понадобится применить «антиестественный жест», достаточно сильно подавая вперед макушку головы и образуя вогнутую дугу из позвонков шейно-грудного отдела, в противном случае — эскимо обретет дугообразную форму (ил. 65).

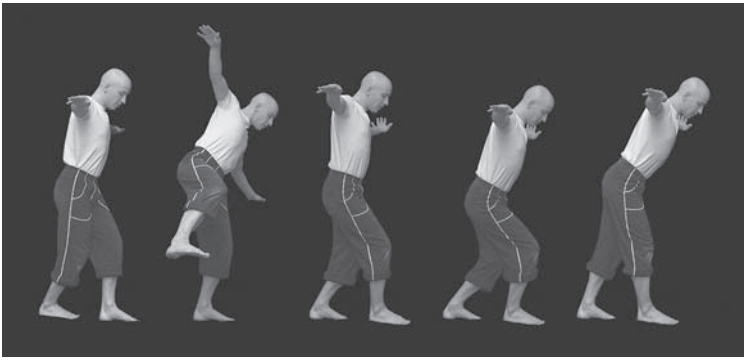
Ил. 65

Кроме того, обратим внимание на то, что в упражнении «Эскимо», как и в упражнении «Шмель», актеру придется «менять позицию», то подчиняясь объекту, с которым взаимодействует его персонаж, и таким образом воспроизводить этот объект, то — поглощаясь переживаниями самого персонажа, и таким образом воспроизводить только персонаж. Однако в «Эскимо» и темп, и ритм такого чередования гораздо более спокойный и произвольный, чем в «Шмеле» (эскимо — пассивный объект, а шмель — активный), а потому может быть легче и быстрее освоен учеником. Конечно, и в этом упражнении задача, связанная с чередованием объектов, может усложниться, если, например, предположить, что эскимо начнет таять, то есть объект обретет хоть какую-то активность поведения.

Туго натянутая проволока

В этом упражнении степень идентификации, то есть отождествления и непосредственного «слияния» тела (или его части) актера с объектом, будет заметно больше, чем в предыдущем. В «Эскимо» только кончик языка (и отголоском — корпус) прорисовывал прямую линию этого объекта, а в «Туго натянутой проволоке», по которой будет идти персонаж, воссоздавать объект будут прежде всего стопы ног актера, как можно дольше находящиеся в горизонтальном состоянии и как можно реже отрываемые от пола. Но это — не единственный прием. Когда человек находится на туго натянутой проволоке, самой главной его задачей является сохранить равновесие. Баланс равновесия постоянно нарушается, даже если ты просто стоишь на проволоке, от самого незначительного смещения центра тяжести, так как площадь опоры очень мала. Вот почему, находясь на проволоке, человек обычно помогает себе удержаться на ней, разведя в стороны руки и покачивая ими. Но если начинаешь шагать по проволоке, то угроза упасть усиливается, так как потерю равновесия дополнительно провоцирует раскачивание проволоки вверх-вниз. Этот всегда возникающий в силу законов физики момент нуждается в обязательном воспроизведении. Актеру придется сыграть его, то есть воспроизвести искусственным образом — например, упругим сгибанием и разгибанием коленей. В жизни канатоходцы такого движения, конечно, никогда не делают, но оно важно и необходимо при воссоздании воображаемой проволоки (ил. 66).

Специально подчеркнем, что актеру следует сохранять верное внутреннее самочувствие человека, который, стремясь удержаться на проволоке, не сделает ни одного лишнего движения, тем более (если он не канатоходец-трюкач) не станет без конца приседать, сгибая и разгибая колени. В том-то и заключается главная отличительная



Ил. 66

черта и сложность работы актера, владеющего «mime pur», от актера, этой техникой не владеющего, что он способен сыграть не только персонаж (в основном — человека, во многом ведущего себя будничным образом), но и — партнера, то есть объект, с которым этот персонаж взаимодействует, будь последний человеком или, как в нашем случае, — туго натянутой проволокой. Разумеется, это не самоцель (во всяком случае не должно становиться самоцелью). Однако такая установка позволяет актеру значительным образом расширить возможности игры вплоть до того, что делает актерскую игру самодостаточной.

Слабо провисающая проволока

Слабопровисающая проволока, если на ней стоит человек, натягивается и образует зигзагообразную линию, состоящую из двух отрезков прямой. Такой «угол» будут воспроизводить стопы ног актера, но сделать это гораздо труднее, чем в случае с туго натянутой проволокой, когда обе стопы воспроизводили одну и ту же прямую линию. Если прежде обе стопы полностью стояли на полу, то теперь одна из стоп будет опираться на пол только пяткой, а вторая — расположившись впритык к этой пятке, должна касаться пола только носком. Так

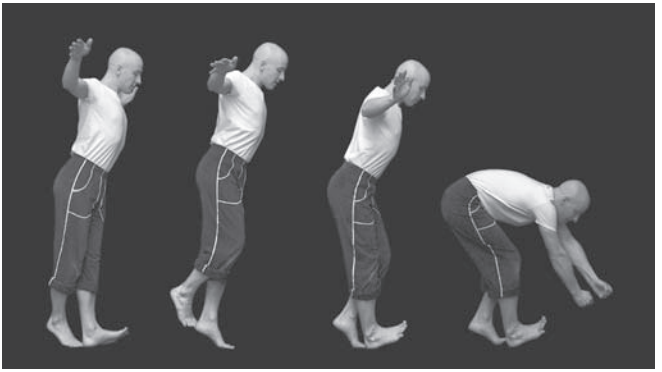
вместе они «нарисуют» в пространстве линию воображаемой проволоки.

По-иному эта проволока провоцирует и потерю равновесия человека, на ней находящегося. При любом смещении центра тяжести она начинает раскачиваться из стороны в сторону. Для того чтобы остановить этот процесс, неминуемо ведущий к падению, человек обычно хватается руками за ту часть проволоки, которая находится перед ним.

В этой позиции кисти рук актера должны продолжить линию, которую задает впереди стоящая стопа, опирающаяся на пятку. В противном случае в восприятии зрителя моментально возникнут две проволоки, и воспроизводимая актером «картинка» потеряет всякую убедительность. Это будет не фантазийная «ошибка жеста», за логикой которой зритель охотно следит, допуская вслед за актером трансформацию его партнера, а грубая, элементарная ошибка, вызванная профессиональной необеспеченностью, недостаточно освоенными приемами техники.

Не менее сложные движенческие навыки потребуются актеру и для воспроизведения процесса передвижения персонажа по этой так называемой «слабо натянутой проволоке». Весь вес человека, вставшего на такую проволоку, сконцентрируется в одной точке (там, где, соприкасаясь друг с другом, окажутся пятка одной стопы и носок другой). Человеку, оказавшемуся в такой ситуации (или позиции), чтобы продвинуться вперед, потребуется затратить немало физических усилий... Для преодоления инерции покоя ему потребуется выжать собственный вес, прежде чем он сможет сдвинуть себя с «мертвой точки» и переместиться всего лишь на шаг вперед. Этому мизерному продвижению вперед будет предшествовать мощный затакт: руки и корпус подадутся вверх, после чего в акценте будет преодолена инерция покоя, а стопы ног изменят позицию. Если первоначально они располагались по отношению друг к другу в форме «галочки»,

т. е. зигзагообразной линии, то теперь они составят единую линию, расположенную под углом к полу (ил. 67).



Ил. 67

Эта новая позиция очень неустойчива, обычно человек не может в ней долго находиться и для сохранения равновесия начинает размахивать руками. Однако артист, играющий эту ситуацию, должен обозначить ее достаточно внятно, продолжительно и только затем может перенести ногу вперед и «овладеть» исходной позицией, когда стопы образуют зигзагообразную линию.

Все перечисленные выше сложности технологического воспроизведения, связанные с нахождением человека на слабо натянутой проволоке и его продвижением по ней, должны сочетаться (чаще всего чередуясь) с моментами, в которых артист будет играть психологические переживания персонажа.

В упражнениях с туго натянутой и свободно провисающей проволокой степень идентификации артиста и воссоздаваемого объекта достаточно мала (в основном — стопы ног; и время от времени в первом случае — колени, передающие рисунок амортизации проволоки, а во втором — кисти рук, продолжающие в пространстве линию проволоки, заданную стопой, находящейся впереди). Степень идентификации может быть до беско-

нечности разнообразной (сколь угодно малой и сколь угодно большой) и может варьироваться в процессе игры. Для того чтобы осознать этот очень важный момент, познакомимся с несколькими упражнениями.

Одним из таких упражнений, где наглядно варьируется разнообразие применения принципа частичной идентификации в сочетании с полной идентификацией, является упражнение ТРОСТЬ.

Предварить его освоение весьма полезно своеобразным «баловством». Предложите ученику пообщаться с тростью на уровне «описательного жеста». Пусть он, взяв трость одной рукой, очертит ее как отрезок прямой от начала до конца; затем — взявшись за оба конца, повращает ее в пространстве, заботясь о том, чтобы трость не меняла своей длины; затем — попытается удержать трость, поставив ее на кончик пальца, а взглядом постоянно отслеживает (а значит и обозначает) другой ее конец; и т. д. и т. п. Подробно восстановив свое представление о трости (а с формальной точки зрения трость является не чем иным, как отрезком прямой), ученик может переходить к основному действию —

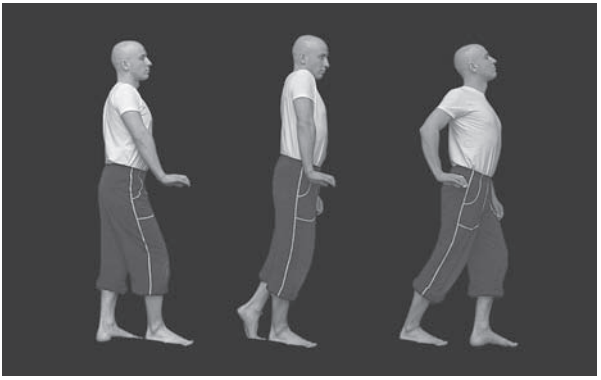
Человек, прогуливающийся с тростью

Во время такой прогулки правая рука актера дважды (и подчеркнем — очень по-разному) будет идентифицироваться с тростью. Первый момент возникнет тогда, когда человек сделает шаг вперед левой ногой, однако еще не перенесет на нее центр тяжести, но при этом одновременно с левой ногой выставит вперед правую руку, в которой держит воображаемую трость. Внешне идентификация руки с тростью окажется вроде бы минимальной — только кисть, приняв форму набалдашника трости (не забудем отделить линию руки от линии воссоздаваемого объекта, «сломав» руку в запястье), очертит ее в пространстве. Линия, ведущая вниз, та,

которую задаст положение кисти, должна быть строго перпендикулярна полу.

Эта позиция существенно изменится, когда возникнет необходимость воспроизвести момент опоры на трость, что совпадет с моментом переноса центра тяжести на уже расположенную впереди левую ногу. Очень ненадолго (но отчетливо) правая рука «преобразится» в трость: локоть выпрямится, а плечо по возможности высоко поднимется вверх и вся рука образует строгую прямую линию, перпендикулярную полу.

В следующую секунду локоть согнется, плечо опустится, а рука окажется уже чуть позади корпуса, который подастся вперед для следующего шага, только теперь уже правой ногой (ил. 68).



Ил. 68

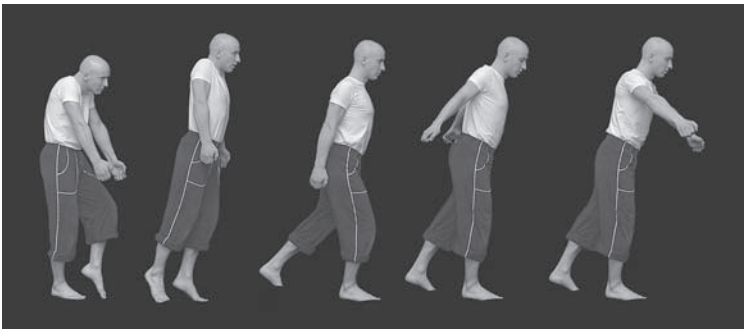
Такое кратко длящееся переключение дается ученику не сразу. Но когда оно будет отработано, задачу можно усложнить, предложив сыграть две по-разному организуемые «прямые»: трость и мороженое-эскимо, то есть человека, прогуливающегося с тростью и поглощающего при этом эскимо.

Когда же и эта задача будет освоена, можно для закрепления навыка предложить придумать собственный вариант взаимодействия персонажа с объектом,

представляющим собой отрезок прямой. Для того чтобы активизировать фантазию учеников, можно задать им еще одно-два аналогичных упражнения.

Костыли

В этом упражнении обе руки в момент опоры ненадолго «превратятся в палку» (от запястья до плеча образуют строгую прямую, при этом плечи сильно поднимутся вверх), а затем — локоть согнется, и руки станут опять руками, держащимися за костыли. «Травмированная» нога, разумеется, будет согнута в колене. Но при шаге, в момент переноса центра тяжести, ненадолго послужит истинной опорой для передвижения. Этого никто из зрителей не заметит, если руки четко (в этот же момент) сыграют роль «костылей» (ил. 69).

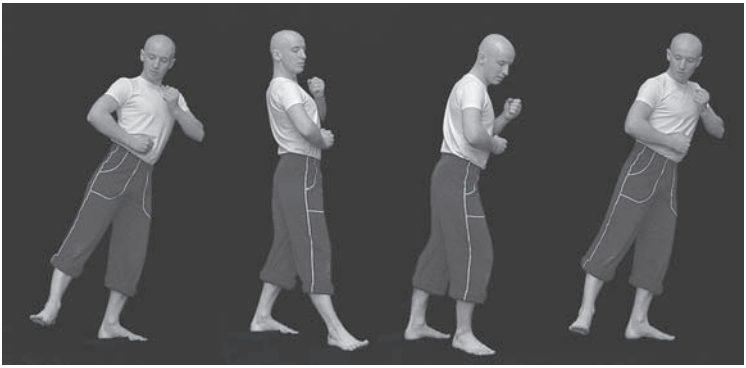


Ил. 69

Полезно также сделать несколько упражнений, в которых с «прямой линией» будут идентифицироваться не только руки, но и ноги, и корпус актера.

Метла

Правая нога актера попеременно идентифицируется то с ногой персонажа, то — с палкой метлы. Прямую линию этой палки будут продолжать и поддерживать кисти рук актера (ил. 70).



Ил. 70

В момент «подметания» правая нога актера полностью «блокируется» в единую прямую; когда же актер переступает на правую ногу, чтобы продвинуться вперед, прямую линию (палка метлы) будут воспроизводить только кисти актера.

Как всегда, для закрепления технического навыка (в данном случае — владения частичной идентификацией) следует предложить актерам сыграть небольшие зарисовки, этюды или даже номера. Вот один из возможных примеров:

О ТОМ, КАК БЫЛ ИЗОБРЕТЕН САМОЛЕТ

Это — пантомима-шутка. Все предметы, с которыми взаимодействует актер, воображаемые; в финале номера на помощь актеру приходят сценический свет и звук. Руки актера с определенного момента идентифицируются с крыльями самолета (локальная блокировка), уподобившись монолитным металлическим конструкциям.

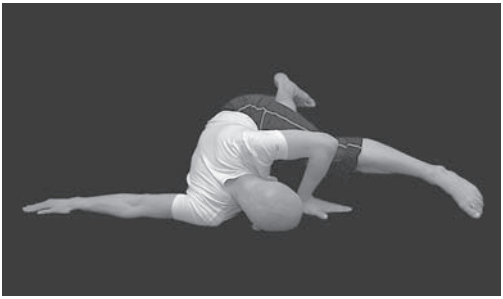
О том, как же именно был изобретен самолет, зрители узнают только в финале номера, причем столь же неожиданно, как и сам изобретатель...

А сначала на сцене появляется молодой человек, придавленный тяжелым рюкзаком (воображаемым) и без конца оглядывающийся по сторонам, а потому очень похожий на шпиона из шаблонного детектива. Наш герой прямо-таки преисполнен

подозрительности: прежде чем хоть что-то предпринять, непременно простреливает округу проницательными молниеносными взглядами. Поначалу это напоминает что-то вроде нервного тика: поозирается — пройдет несколько шагов; поозирается — снимет рюкзак со спины; поозирается — послюнит палец, чтобы установить направление ветра и нарисовать стартовую черту в отдалении.

Но когда герой в очередной раз убедился, что все вокруг спокойно, и сосредоточился взглядом на своем рюкзаке, с ним стала происходить какая-то глобальная метаморфоза. Чем дольше он глядел на тот самый рюкзак, тем явственней облик «заштатного шпиона» уступал место облику «дурашливого ангелочка» с нежнейшим взглядом на мир и трепетнейшими ладонями, готовыми до смерти заласкать любого, кто окажется рядом. А был только рюкзак. С какою елейной ласковостью развязал наш «ангел» шнурок, стягивавший рюкзак, и расширил его «горло»; с каким нескрываемым чувством любви взглянул на содержимое рюкзака, а затем, истекая всеми возможными благостными чувствами, стал доставать из рюкзака — как вы думаете что? — одну за другой две какие-то длинные плоские металлические планки (разумеется, воображаемые)!.. Любуясь ими, он аккуратнейшим образом разложил на земле сначала одну, потом другую, выстроив их в единую линию, которую прерывал только рюкзак. Ох, как тут наш герой на него рассердился, с какой силою зафутболил рюкзак, ставший ненужным, подальше! Потом, правда, улыбка опять засияла на его лице, сам же он склонился на колени перед своим сооружением, в очередной (который уже!) раз поладил планки и принялся погружать в них собственные руки, соблюдая предельную осторожность. Наступил тот долгожданный момент, о котором он мечтал долгие годы: сейчас он наденет крылья и взлетит в поднебесье. С «правым» крылом наш Икар справился довольно легко — рука, как нож в масло, вошла в полую планку. Восторженная улыбка, конечно, тут же вспыхнула на его лице, хотя на самом деле наш герой стал выглядеть весьма неуклюже, ибо его правая рука от плеча до кончиков пальцев стала такой же плоской и «монолитной» конструкцией[2], как та самая планка-крыло, которую он на нее надел.

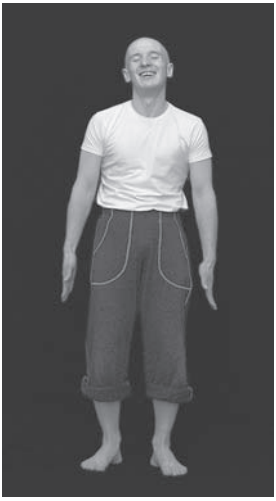
Для того чтобы погрузить левую руку во второе крыло, нашему изобретателю пришлось проявить немалую изобретательность. При малейшей попытке погрузить руку в планку она начинала отъезжать. Третьей же руки (чтобы придержать эту чертову планку) у героя нашего не было. Пришлось изловчиться и использовать для этой цели ногу (ил. 71).



Ил. 71

Когда же оба крыла были надеты, наш изобретатель оказался распластан по земле, и поначалу могло показаться, что подняться на ноги у него нет никакой возможности. Он отчаянно сучил ногами, но не находил точки опоры. На лице отражалась смена чувств от озабоченности до отчаяния. Наконец он изловчился и, сделав какой-то немыслимый акробатический кувырок вперед, встал-таки на ноги. Физиономия при этом сияла от восторга, а металлические руки-крылья висели вдоль тела (ил. 72).

Так он и помчался к стартовой черте, намеченной им ранее. Достигнув ее, он попытался максимально сосредоточиться: закрыл глаза и стал шептать что-то вроде молитвы. Затем мысленно скомандовал себе: «На старт, внимание, марш!» — и побежал (см. раздел «Передвижения в пространстве» — «Бег фронтальный»), пытаясь взмахивать руками-крыльями. Но они никак не поспевали за ногами, потому что, к удивлению изобретателя, оказались довольно тяжелыми: слишком медленно и трудно поднимались вверх и слишком быстро опускались вниз. Наконец наступил момент, когда силы покинули нашего героя настолько, что он остановился, безвольно опустив свои «крылья» и с трудом переводя дыхание. В выражении лица прочитывался монолог: «Неужто, неужто это конец?!. Конец мечте, и насмарку все невероятные многолетние усилия, предпринятые... Да, никог да в жизни! Ни за что!»



Ил. 72

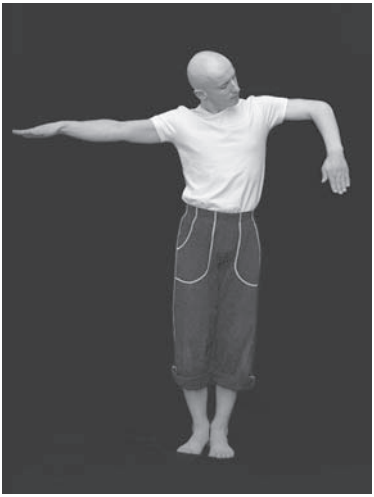
На этой фразе он сделал резкий выдох («ха!»), круто развернулся и в мгновение ока оказался около стартовой черты. Т ут он не стал торопиться. А наоборот — постарался предельно собраться: попереминался с ноги на ногу, попрыгал, поприседал (в общем — подразмялся). Затем, внимательно прислушиваясь к собственным ощущениям, поднял крылья вверх и опустил их вниз, стараясь делать это равномерно. Потом замер, прошептав про себя что-то подбадривающее, и, дождавшись подходящего момента, рванулся вперед.

На сей раз он набирал скорость постепенно,поспевая справляться с тяжелыми крыльями. Наконец настал момент , когда он рванулся вперед и вверх, и — вышел в «ласточку»! Чувство полета, ни с чем не сравнимое чувство полета отпечаталось в дурашливой гримасе высшего блаженства. А ког да радость разрослась до ощущения гордости, наш Икар решил обозреть Землю с высоты, на которую он взлетел: наклонил голову вниз и увидел — собственную левую ногу , твердо стоящую на полу сцены. С досады он пребольно шлепнул себя по бедрам металлическими «крыльями». Выругался про себя и снова отправился к стартовой черте.

— Ну, уж нет! Со щитом или на щите! — перебирал он в памяти самые решительные призывы к победе. И когда дошел до: «Умри, но не сдавайся!» — начал новый разбег.

Казалось, никакая сила, тем более — земного притяжения, не властна сейчас над ним, никто и ничто не сможет ни удержать, ни сломить его — столько было страсти во взг ляде, столь неукротимым выглядело его поступательное движение вперед. И все-таки довольно долго бег его оставался безрезуль татен. И даже угрожал завершиться катастрофой, ибо ежесекундно требовал какого-то нечеловеческого напряжения. Но настал вдруг момент, когда этот загнанный человек вместо того, чтобы замертво упасть, спружинил — и вырвался в небо, оказавшись над облаками: его голова, руки-крылья и грудь были залиты ярким солнечным светом, а ноги оставались скрыты облачной мглой. (Именно в этот момент актера начинают по пояс высвечивать «пистолетом». А поскольку ног его сейчас не видно, действительно создается впечатление, что он летит , оторвавшись от Земли.)

Он парил над Землей, взирал на нее с высоты своего достижения. Он был горд, и гордился не только собой, но и всем человечеством. И в этот исполненный пафоса миг он увидел, как навстречу ему летит птица (полет птицы актер отыгрывает головой и взглядом). Наш Икар приветливо помахал ей своими «крыльями» из стороны в сторону, а в следующее мгновение его



Ил. 73

стало неудержимо клонить набок и закручивать в штопор: левое крыло самолета было сломано пополам (рука актера, согнувшись в локте, обвисла, продолжая сохранять при этом блокировку) (ил. 73).

Некоторое время он еще продолжал лететь, но уже не вперед, а — вниз. Приземление было жестким, но не столько от удара, сколько от обиды за неудачу. Поднявшись с земли, он выглядел жалким и беспомощным. Он ничего не мог сделать, ведь вместо рук у него были стальные «крылья», которые даже скинуть с себя не представлялось возможным. Бросив остервенелый взгляд на болтающуюся от локтя левую руку, он поглядел на «здоровое» правое крыло. Его четкая линия, над которой он так долго трудился, привела нашего изобретателя в ярость, и он, не раздумывая, маханул ногой, сломав коленом и правое «крыло».

Следующей степенью отчаяния была попытка сбросить с себя эти обломки. Но те лишь раскачивались из стороны в сторону подобно маятнику. А он повторял и повторял попытки освободиться от собственного изобретения. И вдруг сломанные пополам крылья сделали полный круговой оборот (движение рук по кругу от локтя — см. упражнение «Часы»).

Для нашего изобретателя это было посильнее удара, который пришелся на голову Ньютона от упавшего с ветки яблока. Наверное, поэтому вместо знаменитого «Эврика!» в голове у него загудело: «Пропеллер! Пропел-лер! Про-пел-лер!»

Гул моторов нарастал (здесь необходимо поддержать актера звуком) соразмерно тому, как ускорялось круговое движение «сломанных крыльев». Еще скорее разрасталась на лице нашего героя улыбка первооткрывателя. Ведь он в своем воображении уже несся под небесами, будучи сам и самолетом, и пропеллерами, и летчиком этого гениального изобретения. А по радио в его честь уже исполнялась песня «Мы рождены, чтоб сказку сделать былью...» Особенно же ему нравился припев: «Все выше и выше, и выше...»

И вот он уже махал рукой, приветствуя восторженную толпу народа, и отдавал честь, получая награду от верховного главнокомандующего...

Вслед за упражнениями, предлагающими ученику индивидуально овладеть принципом частичной идентификации, следует усложнить задачу, перейдя к упражнениям коллективным. Чаще всего это — упражнения, воспроизводящие какой-либо коллективный трудовой процесс: распиливание дров (вдвоем), совместный перенос какого-либо объемного предмета (для начала лучше брать не тяжелые), и т. д. и т. п.

Конвейер

Шесть-восемь-десять человек встают в единую прямую линию (ноги шире плеч). Перед ними — воображаемая движущаяся лента конвейера, на которой с четко выраженной периодичностью лежат, предположим, «кирпичи», а каждый из рабочих, стоящих вдоль конвейера, должен эту продукцию промаркировать.

Освоение этого упражнения лучше проводить в два этапа. На первом — в процессе воссоздания конвейера, чтобы легче было добиться четкости и слаженности исполнения, ученики будут использовать только одну руку (вторую руку до поры до времени лучше спрятать за спиной, чтобы не «загрязняла» рисунка).

Механизм и рисунок движений ученика в основном будет строиться так же, как в уже встречавшемся упражнении «НАРИСОВАТЬ ДЛИННЫЙ (полтора-два метра) ОТРЕЗОК ПРЯМОЙ НА УРОВНЕ ПОЯСА»: начальный акцент, идущий из корпуса и приводящий к выхлесту «рисующей» правой руки, сразу вслед затем — выпад на левую ногу (т. е. движение всего тела в направлении воссоздаваемого объекта), и — финальный акцент, четко фиксирующий момент достижения объекта актером. В данном случае финальный акцент

совпадет с преобразованием кисти актера в «кирпич» (частичная идентификация). Став «кирпичом», кисть актера начнет плавно двигаться вместе с лентой конвейера, на которой «кирпич» лежит и «едет». При этом актер должен озаботиться тем, чтобы не нарушить впечатления единой прямой линии конвейера. А значит — использовать «антиестественный жест», задав уже знакомую по другим упражнениям работу запястьям, которые по возможности будут «резать» линию руки актера, отделяя ее от линии воссоздаваемого объекта, а также — предельно выгибаться в начале и в конце «рисуемой» линии, и — корпусу, который во время воссоздания длинной прямой линии будет образовывать вогнутую линию относительно прямой, т. е. ленты конвейера.

Соблюдая те же правила организации движений и тот же рисунок, подключите к воссозданию работы конвейера вторую руку (ил. 74; см. справа налево).

Ил. 74

Чтобы конвейер выглядел убедительно, нужно добиться не только индивидуальной чистоты исполнения движений того или иного ученика, но и согласованности их движений друг с другом. Особое внимание следует обратить на момент «передачи объекта» от одного актера другому, для чего «кисть-кирпич» передающего должна в энергичном акценте оторваться от объекта, став обратно кистью, а кисть актера, подхватывающего движение объекта (конечно, тоже в энергичном акценте), должна стать «кирпичом». Темпоритм всех

участников упражнения вне зависимости от того, каковы личностные качества тех персонажей, которых они играют (то есть тех людей, которые оказались за этим конвейером), должен быть единым и очень четким, т. к. в данном случае в качестве объекта воспроизводится механизм бесперебойно работающей машины.

Подобных объектов, «рисующих» посредством частичной идентификации тела актера с воссоздаваемым предметом, можно придумать для тренировки бесчисленное множество. Самый лучший результат в освоении этого принципа достигается тогда, когда ученики начинают придумывать подобные упражнения самостоятельно. Но для того, чтобы расшевелить их воображение в этом направлении, поначалу полезно разобрать вместе с ними еще два-три упражнения. Например, на воссоздание КРУГА — «Колодец» и «Чан с мокрым бельем».

Колодец

В этом упражнении принцип частичной идентификации применяется дважды и в разных ракурсах. Кисти рук актера отождествляются с прямой линией ручки, которую человек, достающий воду из колодца, вращает по кругу. Разумеется, эта ручка не должна утратить своих размеров на протяжении всего процесса взаимодействия с ней. Не должна она утратить и присущего ей объема. Однако основной характерной приметой взаимодействия человека с «колодцем» будет круговое вращательное движение. И в нем будут задействованы и запястья рук, и сами руки, и корпус, и ноги. Каждая из частей тела актера будет двигаться строго по кругу, хотя одни — с большей, а другие — с меньшей амплитудой (ил. 75).

В жизни большинство людей, вращая ручку колодца, по очень многим причинам такой чистой линии круга не «вырисовывают», но артист обязан это сделать,

Ил. 75

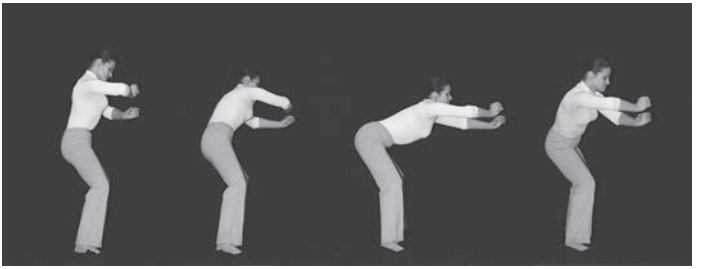
так как в процессе своей игры он воссоздает не только человека, вращающего ручку колодца, но и саму эту вращаемую человеком конструкцию, которая движется строго по кругу.

Чан с мокрым бельем

Представим себе, что перед нами стоит довольно большой круглый чан. Под ним — небольшой костер, а в нем — вываривается белье, предназначенное для стирки. Чтобы оно лучше выварилось, мы постоянно помешиваем его, вооружившись достаточно длинной и крепкой палкой. Если рассмотреть эту ситуацию с точки зрения геометрии пространства, которое актер должен воссоздать в своей игре, то ему предстоит работа с вертикальной прямой (палка) и с горизонтально расположенным кругом (чан).

Уже постановка ног актера должна сколько-то «прорисовать» круг чана. Но главным «рисовальщиком» этого круга будет, конечно, корпус. В основу движения рук будут положены отчасти те правила, которые встречались ученику в упражнении ВЕРТИКАЛЬНАЯ ПАЛКА, отчасти — КОЛОДЕЦ, но с учетом того, что теперь круг располагается не в вертикальной, а в горизонтальной плоскости (ил. 76).

Следует подчеркнуть, что работу, связанную с изучением раздела ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ПАНТОМИМЫ, когда актер учится внятно воспроизводить простейшие



Ил. 76

линии, которые лежат в основе формообразования всех объектов реальной действительности, можно будет считать завершенной только тогда, когда ученик сможет без особого труда «рисовать» эти линии как минимум с помощью зрения, слуха, обоняния и осязания. (Наши вкусовые ощущения не способны воспроизвести формальных параметров объекта и потому остаются «за скобками».)

Следующий этап конструирования пространства в процессе актерской игры связан с понятиями ПЛОСКОСТЬ И ПОВЕРХНОСТЬ.

В самом первом учебнике по «mime pur» (Jean Soubeyran «Die wortlose Sprache», Hannover, 1963) изучение ПОВЕРХНОСТИ И ПЛОСКОСТИ начинается с очень выразительного жизненного примера: «Завершив строительство и оштукатуривание стены, каменщики-профессионалы проводят по ее поверхности ладонью, чтобы убедиться: никаких шероховатостей больше нет. Их руки, привыкшие к такой работе, гладят еще свежую стену, проверяя поверхность сверху донизу, справа налево. Не остается ни одной точки на плоскости, которая не подверглась бы этой проверке. Не осознавая того, рабочий своими движениями воспроизводит поверхность построенной им стены. Кисть его руки «обрисовывает» эту стену, словно бы нанося на нее невидимую полировку»[3]. Но такое «ощупывание» новой поверхности вовсе не является одной из специфических особенностей профессии штукатура...

Прибавим к примеру Суберана еще один. Во всех музеях мира висят таблички: «РУКАМИ НЕ ТРОГАТЬ». Это означает только одно: человеческая природа такова, что при столкновении с новым предметом или пространством каждый из нас хочет сделать именно то, что делает профессионал-штукатур, проверяя качественность своей работы, — освоить этот предмет (или пространство), ощупав его. Дети делают это открыто и беззастенчиво. Невоспитанные взрослые, стараясь выглядеть благопристойными, — делают то же самое, но только стараясь быть незамеченными. Но то же самое делают даже и действительно воспитанные люди, только они «ощупывают» незнакомые предметы и пространство не руками, а глазами, контролируя свой естественный порыв и всего лишь облагораживая его.

Такой природный механизм общения человека с окружающими его объектами реальной действительности закреплен в искусстве «mime pur» приемом, получившим название «ОПИСАТЕЛЬНЫЙ ЖЕСТ».

Условно описательный жест можно классифицировать как «пассивное действие», потому что в жизни так называемый цивилизованный человек совершает его мысленно. Актер же, подобно ребенку, совершает его воочию, и все же — это лишь своеобразный затакт, предваряющий основную линию взаимодействия персонажа (субъекта) с тем или иным объектом, форму которого актер выявит (и для себя, и для зрителя) прежде, чем их взаимоотношения перейдут в действенную стадию. Рассмотрим на примере нескольких упражнений, как это происходит с точки зрения технологии исполнения.

Письменный стол

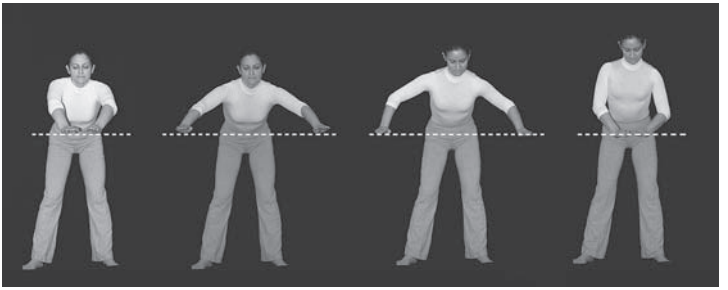
Поверхность стола представляет собой ровную горизонтальную плоскость. Ее-то и должны будут воспроизвести кисти рук актера. Когда перед человеком находится реальный стол, кисти его рук, поглаживающие

поверхность стола, могут иметь какую угодно форму. Но актер имеет дело с воображаемым столом, поэтому кисти его рук должны уподобиться поверхности этого стола, став столь же плоскими, а, двигаясь по поверхности, — соблюдать строгую горизонталь.

Момент «превращения» кисти в поверхность стола сопровождается своеобразным акцентом: прежде чем уподобиться объекту, кисть актера предельно расслабляется, затем следует энергичный всплеск кисти, она обретает не свойственную ей ранее форму и застывает в ней, четко зафиксировав свое новое состояние. Этот процесс преобразования не должен сопровождаться какими-либо эмоциональными переживаниями персонажа, которого собирается в дальнейшем играть актер. Мы уже хорошо знаем, что в отличие от «обычного» драматического актера, как правило, играющего только персонажа-человека, актер, владеющий «mime pur», способен играть и те объекты, с которыми его персонаж вступает во взаимодействие, поэтому он должен очень расчетливо организовывать свою игру, чередуя в ней периоды воссоздания персонажа с периодами воссоздания иных объектов. Данное правило обязательно при введении в игру любого нового объекта.

По упражнениям на воссоздание линий мы уже знаем, что если актер применяет принцип частичной идентификации, когда какая-либо из частей его тела «становится» предметом (или его частью), то ближайший сустав должен по возможности предельно изогнуться, отделив таким образом линию тела актера от линии объекта, который он воссоздает. В нашем нынешнем примере, «став» поверхностью стола, кисти рук актера выгнутся в запястье (желательно — под прямым углом) (ил. 77).

Стол — это ограниченная поверхность, поэтому следующим этапом его «прорисовки» станет выявление его размеров. Для этого актер должен развести свои ладони, ставшие плоскими, как стол, в стороны, если



Ил. 77

он прямоугольный (или — по кругу, если круглый, и т. п.). Здесь, как и при «рисовании» прямой, актеру необходимо использовать «антиестественный жест» и, разумеется, оформить это действие как затактовым движением, так и всеми тремя акцентами (начальным, связующим и финальным), а это значит, что в действии примут участие не только кисти рук актера, но и корпус.

«Обрисовав» длину стола, актер аналогичным образом должен обрисовать его ширину. Порядок и схема такой прорисовки могут проходить в какой угодно последовательности и по какой угодно схеме, но только лишь после ее завершения актер может приступать к выполнению следующей игровой задачи, например, оценить стол, с которым только что «познакомились» и зритель, и сам персонаж. Предположим, что последнему стол понравился и он решил написать что-нибудь, воспользовавшись его поверхностью. Теперь, когда этот объект уже обозначен в воображении зрителей, актеру достаточно лишь намека или штриха, чтобы зритель вновь представил себе образ стола целиком. Например, если актер расположит левую руку (от локтя до кончиков пальцев) перед собой и строго горизонтально, этого будет достаточно, чтобы зритель поверил в то, что стол никуда не исчез, и нет никакой необходимости обрисовывать его заново. Однако, если в дальнейшей игре актера будут появляться другие объекты или последует

достаточно длительное погружение в логику поведения только персонажа, то при возвращении к взаимодействию со столом о нем снова так или иначе нужно будет напомнить зрителю.

Такая скрупулезная проработка отдельных моментов игры при организации сценического текста не должна быть обусловлена стремлением актера овладеть эффектными пластическими приемами; как раз наоборот — дотошное изучение приемов пластической игры и практическое их освоение должно способствовать тому, чтобы актер на примере простейших элементов постигал навыки авторства, учился сам искусно и в определенном смысле расчетливо организовывать стихию собственной игры.

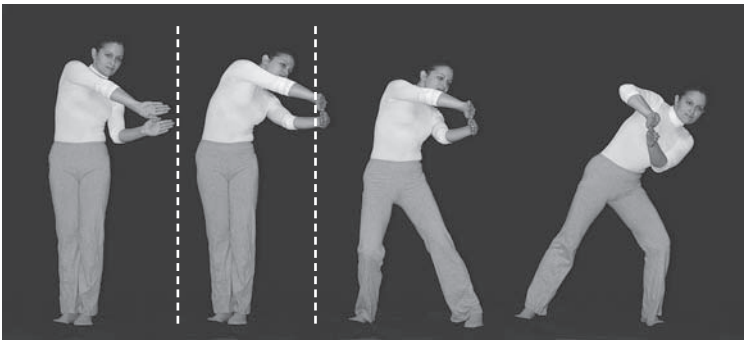
Стык плоскостей

Нетрудно заметить, что многие объекты, созданные человеком, а не самой природой, состоят из нескольких плоскостей, которые преимущественно расположены под углом в 90° друг к другу. Тот же стол (в его традиционном варианте), спичечный коробок, шкаф, кровать, и т. д. и т. п. Возьмем для примера самое главное творение человека — ДОМ, точнее — УГОЛ ДОМА. Для воссоздания этого объекта актер тоже может использовать «описательный жест».

Предположим, человек (почему-либо) хочет выглянуть из-за угла дома. На первом этапе актеру необходимо воссоздать своими движениями сначала лишь одну из плоскостей, составляющих угол дома. После того как в финальном акценте кисти рук, расположившись одна над другой, примут форму плоскости стены (а актер предельно изогнет запястья, стремясь отделить линию собственной руки от линии воссоздаваемого объекта), руки одновременно начнут скользить в направлении угла (т. е. стыка плоскостей). Здесь важно подчеркнуть, что в процессе этого скольжения расстояние между кистями должно оставаться неизменным,

в противном случае может возникнуть нежелательный эффект деформации (вытягивания или сжатия) воссоздаваемой плоскости.

Достигнув предполагаемого стыка плоскостей, пальцы актера (фаланга за фалангой!) начнут сгибаться под углом в 90°, обрисовывая тем самым угол дома. В финальной позиции этот прямой угол будет образован ладонью и предплечьем благодаря лучезапястному суставу (ил. 78).



Ил. 78

И только теперь, после того как угол дома (т. е. воссоздаваемый объект) предварительно «обрисован», актер может выполнить основное действие — выглянуть из-за угла дома. На этом этапе ему нужно будет применить принцип «мертвой точки». Сначала, правда, для сохранения устойчивости актер перенесет ногу, выставив ее несколько вперед, так чтобы она пересекла линию воображаемого угла. А дальше нужно СТРОГО ОДНОМОМЕНТНО И ЭНЕРГИЧНО: 1) переместить за эту линию голову и корпус и 2) сместить кисти в направлении, противоположном движению головы и корпуса (правило «мертвой точки»). Дальше в игре актера может последовать оценка персонажа, который, к примеру, увидел в открывшемся ему пространстве нечто нежелательное, отчего решил поскорее вновь спрятаться за угол.

Проверить, насколько хорошо усвоено (и отработано) учеником упражнение УГОЛ ДОМА, можно, предложив ему выполнить упражнение ОБХОД ВОКРУГ БЛОКА.

Предполагаемый блок должен быть достаточно большого размера. Предположим — два метра в длину, ширину и высоту.

Если, продвигаясь вдоль всего периметра этого блока, ученик сумеет четко воссоздать его форму (ни разу не попадет внутрь объекта, «не разрушит» его ни локтем, ни головой, ни коленом и т. п.) и сохранит при этом одинаковость размеров всех его поверхностей — значит, можно двигаться дальше, усложняя (или количественно расширяя) игровые задачи. Если ученик допустит множество ошибок, это тоже ценный опыт для других учеников, которые смогут убедиться, насколько важно при создании сценического текста точно организовывать форму. Ведь в противном случае его игру зрители попросту не смогут понять, «прочесть».

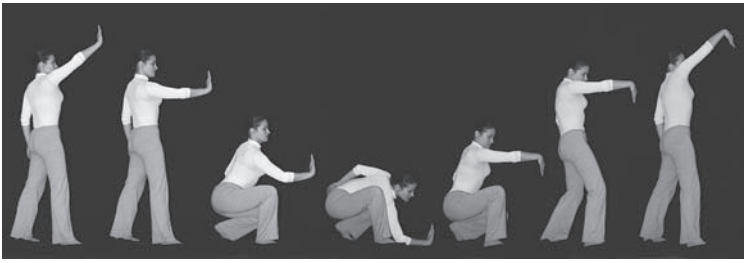
С тем, как на основе отдельного технического приема, с помощью которого актер воссоздает тот или иной объект, можно сочинить номер, мы и познакомимся на примере упражнения «Стена».

Стена

Поверхность и плоскость СТЕНЫ актер может воссоздавать различными способами. Приведем в качестве примера — основные из них: либо это будет подробное и последовательное воспроизведение линий, из которых эта стена состоит, либо — воспроизведение по отдельным «точкам», из совокупности которых, как известно, состоит любая линия.

Покрасим стену

Играя человека, который будет красить стену, актер отождествит кисть правой (или — левой, если его персонаж — левша) руки с кистью маляра. Кисть актера



Ил. 79

должна стать столь же мягкой и пластичной, зависящей от количества попавшей на нее краски и т. д., как волоски малярной кисти. Водя этой воображаемой кистью маляра (а на самом деле — своей собственной рукой) сверху вниз и из стороны в сторону, актер воссоздаст стену, которую красит играемый им персонаж. И новый объект возникнет в восприятии зрителя со всей отчетливостью, если, конечно, на протяжении всего процесса покраски стены кисть актера воспроизведет характер движений и логику поведения кисти маляра и, проводя этой кистью вертикальные и горизонтальные линии, использует акценты и принцип «антиестественного жеста» (ил. 79).

Стена (по точкам)

Воссоздать поверхность стены можно и не прибегая к «прорисовке» линий, находящихся на ее плоскости, достаточно воспроизвести некоторое количество «точек», принадлежащих этой плоскости. В этом случае для организации формы нужно, чтобы кисти рук актера, прикасаясь в различных точках к поверхности воссоздаваемой стены, «становились» этой стеной. Мы помним, как это происходит, по другим упражнениям: сначала кисть расслабляется, затем следует ее энергичный всплеск, и только потом она, четко фиксируя финал своего «превращения», принимает форму

воссоздаваемого объекта. Все движения кистей рук, как обычно, генерируются и сопровождаются движениями корпуса, которые на сей раз будут столь же компактными (воспроизводящими всего лишь «точку»), как и движения кистей. Активнее размеры воссоздаваемой поверхности стены будет прорисовывать взгляд актера, намечая все новые и новые (подчас достаточно далеко удаленные друг от друга) «точки», которые вслед за тем воспроизведут кисти рук.

На основе использования различных способов воспроизведения такого объекта, как СТЕНА, был сочинен знаменитый философский номер Марселя Марсо «Клетка». Его описание можно найти в сборнике «Пантомима. XX век. Сценарии и описания». Но мы приведем его и здесь, чтобы будущие актеры смогли осознать ту перспективу, которую таит в себе уже пройденный материал.

В книге «Marcel Marceau ou l'aventure du sillence» Марсо пишет об этом номере: «"Клетка" — это пространство, где человек — узник своего одиночества, ограничивающего его свободу. Герой приговорен заранее; даже когда ему удается вырваться из одной такой клетки, он попадает в другую, только большего размера. Это — мир Кафки, смыкающийся вокруг героя»[4].

КЛЕТКА

(В номере не используется никакого реквизита, декораций, музыки, литературного текста.)

Середина сцены слабо освещена. Лучом прожектора выхвачен «идущий» (не сходя с места) человек. Т омительный, необычайно плавный шаг. Иллюзия заполненной, законченной, но ирреальной картины, которая длится до тех пор, пока у зрителя не возникает отчетливого ощущения, что речь идет не о какой-либо конкретной прогулке, а о дороге жизни и преодолевающем ее человеке.

На несколько секунд перед мысленным взором героя мелькает видение: ветки, цветы, птицы — мир. Он манит и увлекает за собой, и герой действительно отправляется в путь. Постепенно продвижение человека вперед обретает все большие решимость и окрыленность, потому что вдали, поначалу едва

различимая, перед ним возникает цель. Он полностью пог лощен ею, он увеличивает темп ходьбы, он мобилизует все свои силы, чтобы преодолеть путь, ведущий к этой цели, но... резко и неожиданно останавливается, бросив пристальный, но какой-то «куцый» взгляд вперед. Он замирает с полувоздетыми к небу руками, которые смотрят в зал чуть растопыренными пальцами, хотя пальцы эти еще ничего не ощущают. Два шага к рампе, шаг в сторону — и тело распластано по стене, отгородившей его от возникшего было миража. Эту позу завершает обрубленный взгляд, хоть и явно направленный к горизонту , но не видящий дальше стены (ил. 80).

Ил. 80

Напряженная пауза. И — осторожное, словно герой боится быть замеченным в своей растерянности, движение влево, длящееся до тех пор, пока не исчезнет надежда на преодолимость преграды, пока руки не наткнутся на угол, а человек не убедится в наличии второй стены — его тело вновь, как и в первый момент встречи с преградой, распластано по ее плоскости. Короткими (боковыми, приставными) прыжками, всякий раз застывая в «роковой» позе, он продвигается вдоль второй стены во все убыстряющемся темпе, а во время обратного движения вдоль той же стены темп становится почти лихорадочным. Вновь добравшись до ее середины, уже охваченный паникой, он бежит через всю сцену с явным желанием удержать будто бы надвигающуюся на него третью стену. Но она оказывается такой же неподвижной, гладкой и неприступной, как первые две (он двигается

вдоль нее такими же прыжками, как и вдоль предыдущей, только еще быстрей, и уже лишь формально фиксируя руками стену). В существовании четвертой герой уже не сомневается. Сбывается и его предчувствие, что стены начнут наступать на него. Четвертая оттесняет человека к центру сцены, откуда начиналось его путешествие по жизни.

Стены плотно обступили его со всех сторон. И сколько бы он ни пытался удержать их наступление, поочередно упираясь ладонями в каждую, клетка становится все тесней и тесней, а человек все сильней и отчаянней ощущает свою несвободу Агония наступает, когда сверху начинает опускаться потолок. В одном из порывов отчаяния он пробивает стену. (В этот момент ладонь правой руки актера воссоздает собою стену , а кулак левой — в полуметре от этого обозначения бьет по этой стене, пока не разрушит.)

И вот широко раскрытые глаза, жадно хватающий проникшую струю свежего воздуха рот и мягкая пластика вырвавшейся на волю руки при скрюченном, застывшем, скованном застенком теле. Но даже такая ничтожная возможность обретения свободы придает человеку сил — он окончательно взламывает стену , вслед за рукой оказывается на воле и, вздохнув полной грудью, начинает идти...

Ему кажется, что идет он, как прежде — вперед. Но зрители видят, что человек, словно на какой-то медленно движущейся ленте, «отъезжает» назад, к середине сцены, откуда он начал свой путь... томительный, необычайно плавный шаг... Ему вновь видятся цветы, ветки, птицы — мир, который манит.

Человек возрожден. Постепенно поступь его становится столь же уверенной, какой была некогда прежде. Он еще не догадывается, что вновь увлечен миражом и находится в клетке, только большего размера. Он благополучно минует приведший его к столь горькому опыту рубеж, но вскоре опять наталкивается на стену, и кошмар пленения повторяется (в том же рисунке, только в более рваном ритме), вот только завершается он на сей раз иначе. Когда рука вырывается на свободу , пробив стену, она долго «смотрит» вперед, словно размышляя над дальнейшим ходом развития событий: вместе с утратой веры в возможный положительный исход из нее постепенно уходят силы.

На освещенной середине сцены — скрюченный человек: рука его, вырвавшись в отверстие, проломленное в стене, вытянулась вперед и после долгой паузы безвольно обвисла; отголоском то же движение вслед за рукой повторили голова и корпус актера, весь последний эпизод стоящего на коленях.

Технологию актерской игры, которую использовал Марсель Марсо при создании своего номера «Клетка», можно разбирать очень долго, она бесспорно необычайно богата и поучительна. Но в основе он использовал достаточно простые приемы воссоздания плоскости, а именно — СТЕНЫ, ставшей основным партнером того персонажа, которого играет актер. И если бы эта СТЕНА была материально закреплена на сцене усилиями даже самого искусного декоратора, если бы она присутствовала на сцене реально, а не на уровне воображения, возникая в процессе актерской игры во время драматического взаимодействия с персонажем, как обмельчало бы содержание этого номера, утратив обобщающий характер осмысления представленных на сцене событий, философский аспект размышлений над ними, когда речь идет об одиночестве, порожденном отчужденностью, нарушающей и искажающей связь между личностным и социальным началом в человеке. Сама же эта отчужденность индивидуума (Человека как такового) предопределена, предусмотрена, подстроена правилами игры, по которым живет современная цивилизация, — вот почему она и становится непреодолимой преградой для героя, в сознании которого понятие общества сливается с образом мистического и всесильного Нечто, диктующего человеку условия существования.

Чтобы представить себе, насколько разнообразно (как в смысловом, так и в жанровом отношении) можно использовать одни и те же принципы «mime pur» при создании сценических текстов, познакомимся с еще одним номером СТЕНКА, который входил в ранний репертуар Ленинградского театра «Лицедеи» и был описан Эдуардом Розинским в его книге «Безмолвное искусство». Приведем и это описание, позволив себе как некоторые сокращения, так и незначительные дополнения. Описание Розинского состоит из двух частей — вкратце изложенного внутреннего монолога действующих персонажей и некоторых пояснений к тому, как организовано их сценическое взаимодействие.

СТЕНКА

1

Идет Человечек. Хорошо кругом. Цветочки растут, солнышко светит, птички поют, знакомые попадаются, он их вроде бы охотно, хотя всякий раз с одинаковой улыбкой, приветствует , традиционно приподняв шляпу и слегка поклонившись: все, мол, о'кей... "Стоп! Что это? Стенка! Ну что ж, стенка так стенка. Стенку можно и обойти справа... Но и здесь стенка. А с другой стороны? — Тоже. Бесконечная она, что ли? И высоченная, черт, не перелезть. Какой большой удобный камень. Что ж, присяду на него, отдохну. Спешить некуда. Авось..."

Той же дорогой идет Человек. Хорошо кругом, и знакомые попадаются, но ему, как видно, не до этого — его реакции на окружающий мир несколько скупы, хотя исполнены искренней доброжелательности и неподдельной вежливости. И все же, судя по всему, для него этот поход — не бездумная прогулка, он явно куда-то устремлен. "Стоп! Стенка" И справа, и слева — везде преграда на его пути. "Попробую плечом... Не поддается!"

Человечек, сидевший все это время на "камне" и млевший на солнышке, оживляется и начинает с интересом наблюдать за Человеком.

"Заброшу-ка я канат и перелезу через стенку..." И Человек, забросив канат на верхушку стены, начинает подниматься по нему . Человечек привстает со своего "камня", он уже почти готов последовать примеру Человека, но тот, так и не достигнув желанной высоты, обрывается вместе с канатом и падает. Притворно посочувствовав, Человечек вновь комфортно располагается на "камне".

Остраненное созерцание этой картинки навело Человека на новую мысль: "А что, если проломить стенку камнем?!" Берет огромный камень и, раскачав его, бросает в стену . Камень отскакивает от неприступной преграды, чуть не раздавив Человека. Человечек, как всегда внимательно наблюдавший за происходящим, дрожит от страха и поглядывает на Человека с недоверием и опаской.

Утомленный борьбой Человек ищет, куда бы присесть, и натыкается взглядом на массивное бревно. "Ну, теперь дело пойдет на лад..." С трудом подняв тяжелое бревно, Человек начинает бить им в стенку. Удар, еще удар! Еще! Брешь пробита! Но Человек, обессилев, замертво падает на груду щебня.

Человечек, все это время так и просидевший на своем "камне", заметно оживляется. Его лицо сияет улыбкой, ведь преграда преодолена — проход открыт и можно продолжать путь. Сохраняя бодрое расположение духа, он переступает через бездыханное тело Человека, выглядывает в отверстие, которое теперь

имеется в стене, и, убедившись, что все в порядке, продолжает свой путь, как и прежде умильно радуясь погодке, цветочкам, солнышку и встречным знакомым. Он в полном порядке... Стоп! Опять стенка. И еще мощней, чем предыдущая. “Т а-а-ак, а где же камень, на котором можно отсидеться?.. Да вот же он. Мне ведь спешить некуда. Могу и подождать. Ведь кто-то же явится, чтобы пробить брешь и в этой стене”.

2

Этот номер исполняется двумя актерами, которые играют Человека и Человечка. Воображаемая стенка расположена фронтально по отношению к зрительному залу. Ее местоположение обусловливает однотонный куб, который будет в номере играть роль камня-валуна, лежащего неподалеку от стенки. Он находится на сцене с самого начала номера.

Оба персонажа появляются в прорези задника и идут (стилизованным шагом) по прямой в направлении авансцены. Непосредственного общения между персонажами не происходит , что является очень важным обстоятельством, так как Человек и Человечек — две разные философии, два разных мировоззрения и отношения к жизни. При этом желательно, чтобы оба актера по своим физическим данным были схожи между собой, а также облачены в одинаковые и нейтральные костюмы, например, черное обтягивающее трико. Это позволит визуально подчеркнуть их природную общность.

Человек словно бы не замечает Человечка, ему просто не до него. У Человека есть цель — преодолеть препятствие, и все его силы, и все его внимание будут направлены на достижение этой цели.

Человечек же — существо беззаботное и беспринципное, слегка прагматик, слегка гедонист , а точнее — попросту приспособленец. Он с нескрываемым интересом наблюдает за действиями Человека, но все его оценки этих действий предопределены собственной, сугубо эгоцентрической установкой в отношении к миру.

Когда Человечек, переступив через безжизненное тело Человека, пролезает в образовавшуюся в стене брешь и продолжает свою прогулку — актер, исполняющий роль Человека, отступая назад к заднику, исчезает за ним. Не стоит особо скрывать такой его “уход” от зрителя. Наоборот, необходимо сопрячь шаги продвижения вперед Человечка с шагами “отступления” Человека, чтобы возник эффект, будто бы первый вытесняет второго из жизненного пространства»[5].

Убедившись на двух приведенных примерах (сольного номера Марсо «Клетка» и парного этюда «Лицедеев» «Стенка»), как по-разному можно выстраивать сценический текст, используя одно и то же упражнение «mime pur», вернемся к учебным задачам и рассмотрим еще один аспект, связанный с воссозданием в процессе актерской игры ПОВЕРХНОСТИ И ПЛОСКОСТИ.

Если до сих пор речь шла об объектах «правильной» геометрической формы, то теперь речь пойдет об объектах неправильной геометрической формы. Такую обычно имеют объекты реальной действительности, созданные не человеком, а самой природой.

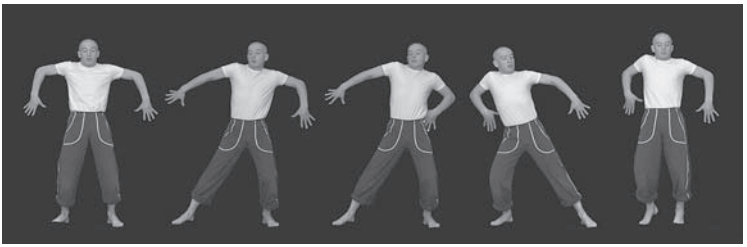
Тропа вдоль горной пропасти

По горной тропе, когда с одной стороны — пропасть, а с другой — отвесная скала, человек передвигается не только медленно, небольшими приставными шагами, но еще и плотно прижимаясь спиной к далеко не идеальной поверхности скалы. Главное для него в этой опасной для жизни ситуации — сохранить равновесие, постараться удержать центр тяжести в позиции, которая была бы как можно дальше от критической, чтобы не сорваться в пропасть. Принцип простой: чем сильнее он «сольется» со скалой, чем больше «станет» ею, тем большую безопасность себе обеспечит. Внешне и рисунок передвижения его ног, и рисунок движений спины (а также — кистей рук) повторят, «опишут», прорисуют воссоздаваемые актером объекты — скалу и вьющуюся вдоль нее горную тропу.

Здесь, как и во всех предыдущих упражнениях, актеру предстоит решить не одну, а несколько задач. С одной стороны, он должен будет сохранять верность самочувствия человека (персонажа), оказавшегося в данной ситуации; с другой — играть скалу, для чего ему понадобится сочетать или чередовать естественные движения с искусственными.

Лучше всего это упражнение начать со статичной позы — человек, плотно приникший всем телом к скале.

Из опыта альпинистов хорошо известно, что, когда человек преодолевает опасную горную местность, у него постоянно должны быть три закрепленные точки опоры. Вот почему наш персонаж, желая продвинуться по узкой тропинке вдоль скалы, нависшей над пропастью, сначала ощупью продвинет вперед только одну ногу (однако вес тяжести по-прежнему останется на другой ноге, пребывающей в неподвижности). Затем в ту же сторону поочередно продвинется одна, а следом за ней и вторая рука. А дальше наступит момент, когда для сохранения правдивости впечатления от игры, воссоздающей человека, движущегося по горной тропе, актеру нужно будет применить принцип «мертвой точки». В момент перенесения центра тяжести с одной опорной ноги на другую и перемещения корпуса в уже намеченном руками направлении кисти обеих рук (четко сохраняя одно и то же расстояние между собой) переместятся в противоположном направлении примерно настолько же, насколько корпус продвинется «вперед». Если этого не сделать, то у зрителя возникнет впечатление, что скала перемещается вместе с человеком, вдоль нее двигающимся. Если играть благополучное продвижение человека по такой горной тропе, эта схема движений будет повторяться при каждом шаге. «Прерываться» (и тем самым разнообразиться) она может, если актеру понадобится сыграть ту или иную оценку своего



Ил. 81

персонажа. Но, сыграв такую оценку, он вновь должен будет вернуться к воссозданию горной тропы, тянущейся вдоль отвесной скалы.

В этом упражнении степень идентификации актера с воссоздаваемым объектом достаточно велика, а главное — осуществляется она благодаря непосредственному контакту актера с объектом: и руки, и корпус, и ноги актера почти постоянно воспроизводят форму этого объекта (ил. 81).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ

ХОДЬБА

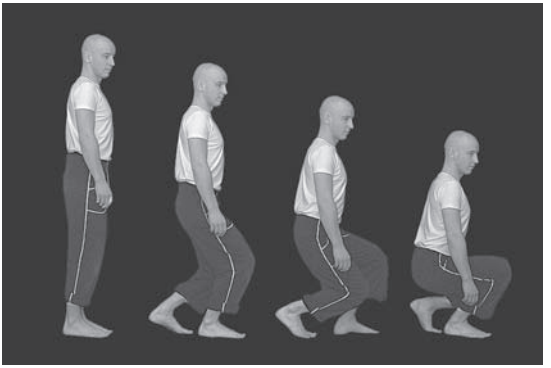
Ходьба — самый распространенный способ передвижения человека в пространстве. В связи со знаменитым упражнением «Шаг на месте», сочиненным Декру и Барро, мы уже рассматривали, насколько ходьба актера в условиях сцены может совпадать и отличаться от той ходьбы, которая естественна для человека в жизни. Поэтому, чтобы не повторяться, отсылаем читателя к страницам 149–153.

Чтобы с самого начала ученик мог представить себе, насколько подчас сложны, разнообразны и искусственны бывают движения, создающие у зрителей впечатление перемещения человека в пространстве, сразу после ХОДЬБЫ полезно освоить упражнение МЕТРО. Точнее — человек, едущий на эскалаторе в метро.

Человек, едущий на эскалаторе метро

Перед актером встают две разные, если не сказать противоположные задачи. С одной стороны — ему нужно сыграть движение эскалатора; с другой — пассажира метро, спокойно стоящего на одной из ступенек этого эскалатора. А это значит, что часть тела актера будет находиться в одном режиме, а часть — в другом.

Эскалатор движется 1) равномерно, 2) по наклонной прямой. Его предстоит сыграть ногам актера. Для возникновения желаемого впечатления актер, продвигаясь вперед как можно более мелкими шажками (буквально по полстопы на шаг), должен будет очень постепенно, но все глубже и глубже при каждом шаге погружаться вниз, каждый раз все сильнее и сильнее сгибая колени. (Сначала спуск и подъем осуществляется на счет «четыре», затем — «восемь», наконец — «шестнадцать») (ил. 82).



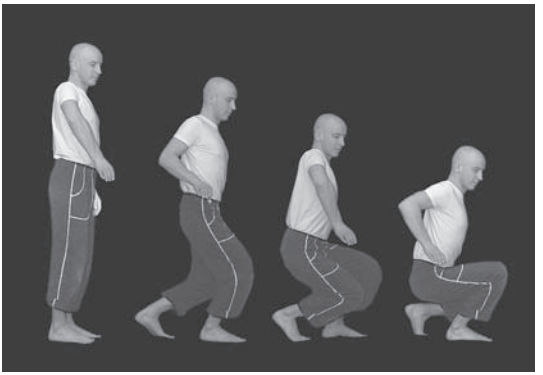
Ил. 82

Следует обратить особое внимание на то, чтобы корпус не «подпрыгивал» вверх при каждом шаге, как это обычно бывает при ходьбе. Корпус, оставаясь в вертикальном положении, должен плавно погружаться вниз по диагонали без всяких рывков и скачков, для чего актер должен стараться ставить при каждом шаге стопы ног плоско (сразу всю на пол), а не — перекатом с пятки на носок, как оно — опять же — обычно делается человеком при ходьбе. При этом актеру следует тщательно контролировать «поведение» рук. Ведь при ходьбе человек обычно размахивает ими в такт шагам, но в нашем случае — человек, которого играет актер, никуда не идет, а спокойно стоит на эскалаторе, стало

быть, если и размахивает руками, то не так, как обычно при ходьбе. Следует обратить внимание и на то, чтобы напряжение, возникающее в ногах, не передавалось корпусу и лицу актера. Спина персонажа должна быть прямой (довольно часто ученики поначалу прогибают спину), а лицо — выражать какую-либо эмоцию (довольно часто лица учеников поначалу искажаются застывшей страдальческой гримасой). И прогнутая спина, и искаженное лицо — результат той нелегкой и непривычной физической нагрузки, которую испытывают в этот момент ноги актера. Эта трудность может быть преодолена тренировкой, но — не только физической. С самого начала актер должен озадачиться точным распределением внимания (ведь ему нужно сыграть одновременно два объекта — эскалатор и человека, на нем едущего), а также — проблемой изоляции энергии, чтобы ноги и остальное тело могли работать в различных по всем параметрам движенческих режимах.

Для усиления эффекта движущегося эскалатора можно использовать ширму (размер которой — два метра в длину и 80–90 сантиметров в высоту). Наличие ширмы способно усилить эстетическое впечатление зрителя, однако оно не избавит актера от необходимости точно рассчитать и отработать все те движения, с помощью которых его ноги будут «играть» эскалатор метро. Когда оба объекта будут достаточно уверенно освоены актером, можно будет добавить третий. Одна из рук актера (или — от локтя до кисти включительно или — только кисть) идентифицируется с движущимися поручнями эскалатора. Угол наклона поручней, которые будет играть рука актера, и угол наклона эскалатора, который играют ноги, должны совпадать (ил. 83).

Расширяя это упражнение, можно из сольного варианта перейти к групповому. Несколько человек поедут по эскалатору сверху вниз, а несколько — снизу вверх.



Ил. 83

В этом варианте помимо разнообразия поведения персонажей нужно продумать технику движений при входе на эскалатор и сходе с эскалатора. А именно, вспомнить о том, что есть такие законы физики, как — инерция покоя и инерция движения. Так, когда человек вступает на эскалатор, то впереди стоящая нога сразу подхватывает равномерное движение эскалатора, а вот всему остальному телу приходится «догонять» уехавшую вперед ногу рывком, отчего без сноровки можно потерять равновесие. Обратную картину мы имеем при сходе с эскалатора, когда нога, выставленная вперед, окажется уже на неподвижной поверхности. Все остальное тело, все еще имея скорость движения эскалатора, будет некоторое время резко опережать ногу. Чтобы не упасть, второй и третий шаг по неподвижной поверхности человек обычно делает быстрее, чем при равномерной ходьбе.

Для закрепления навыков, обретенных учеником в упражнении «Метро», полезно разыграть этюд, в котором бы использовались те или иные (или — все) элементы техники, входящие в это упражнение. Сценарий одного из таких этюдов смотри в сборнике «Пантомима. XX век. Сценарии и описания», но для удобства читателей приводим его ниже полностью.

ВПЕРВЫЕ В МЕТРО*

В этой пантомиме-пародии применяется технический прием «спуск и подъем по эскалатору», для которого следует изготовить ширму высотой 85–90 сантиметров, длиной 3–4 метра. Необходимо, чтобы все участники номера предварительно овладели этим эффектным приемом. Сохраняя корпус в вертикальном положении, актер должен медленно и плавно скрываться за ширмой, чтобы у зрителей создалось впечатление спуска (или подъема) по эскалатору. Этого можно достичь различными способами, главное, чтобы туловище скрывалось без толчков.

В этой пантомиме есть сольная роль — Приезжий, и — групповая — пассажиры метро. Для каждого нового появления пассажиров могут быть придуманы различные зарисовки. Пассажиры появляются на воображаемом перроне станции метрополитена одновременно (из-за кулис) и тут же «со скоростью света» устремляются на противоположные стороны, чтобы успеть пересесть на другой поезд. Эти два потока, столкнувшись друг с другом, резко тормозят, ненадолго застревая в центре станции метрополитена, а затем с невероятной скоростью вновь разбегаются в противоположные стороны (за кулисы).

Каждую такую проходку нужно выстраивать немного иначе, чем предыдущую, ведь это всякий раз — другие, новые люди. Для того чтобы такой эффект возник, можно менять исполнителей на первом плане, детали костюмов и реквизит (зонтик, сумки, портфели и т. п.). Описание номера дается в форме внутреннего монолога героя. Само собой разумеется, он не произносит этих слов вслух.

ПРИЕЗЖИЙ:

— Народу-то, народу!!! А машин... Т ого и г ляди, угодишь под машину. Лучше поеду на метро. Да и кум говорил, на метро лучше. Кажется, это у них метро. Все из стекла, как аквариум. И двери из стекла — смешно... А вот проходы узкие сделали — одному человеку едва пройти можно. Видать, не продумали. Попробую пройти. (Клац!) Что это?.. Смотри, сами закрываются. Наверное, не в те воротики пошел. Хорошо, что их тут много. Пойду в другие. (Клац!) Опять не туда. Что? Посторониться? Пожалуйста. Смотри-ка, а он прошел. А вот девушка идет , посмотрим, посмотрим, как она прой... Смотри, прошла! А я что, не могу? И я мо... (Клац!) Опять неудача. Что это они туда кидают?

---

* Впервые этот номер появился в 1975 г. в репертуаре одной из концертных программ группы мимов, на основе которой впоследствии был организован клоун-мим-театр «Лицедеи». Описание приводится с небольшими изменениями по: *Розинский Э.* Безмолвное искусство. Л., 1975. С. 56–59.

А-а-а, тут что-то написано... Ясно, жетон нужен. Даром, значит , не впускают. Раз надо, значит надо. Ну вот теперь все в порядке. Куда дальше? Ой! Что за лестница? На месте не стоит и едет куда-то. О! Вот идут двое. Посмотрим, что они будут делать.

— Пожалуйста, молодые люди, пожалуйста. Ничего, ничего, я просто так здесь стою. Смотри-ка, уехали. Ну , надо и мне попробовать, деньги же уплачены. Раз, два, три! Ой! Помогите-е-е-е! Нет, ничего, нормально. Ехать можно.

— ... Под землей, а красиво. (Приезжий остановился посередине станции.) Так, а где адресок? Ну-ка, посмотрим, куда дальше ехать. «Станция Ло-мо-но-сов-ска-я». Что-то тут такой не указано. А кум говорил — там все написа...

Голос диктора: «Станция Технологический институт. Переход к поездам Московско-Петроградской линии».

(Справа и слева от Приезжего появляются люди, они бегут навстречу друг другу, задевают его и друг друга, сталкиваются. Продолжается эта свистопляска недолго, и станция вновь пустеет.)

— Ого! Чуть с ног не сбили. Во бегут!.. Ха-ха-ха... Стоп! А где же мой чемоданчик? Граждане, так нечестно! Верните имущество!

Голос диктора: «Станция Технологический институт. Переход к поездам Московско-Петроградской линии».

(Справа и слева появляются люди. Беготня, суматоха и толкотня, в горниле которой оказывается наш Приезжий, повторяются. И вновь станция пустеет.)

— Откуда их столько берется? Интересно!.. А это что? О! Это же мой чемоданчик. Смотри-ка, вернули. Так, куда же мне ехать? Где же мне найти ихнюю Ломоносовскую?!.

Голос диктора: «Станция Технологический институт. Переход к поездам Московско-Петроградской линии».

(Столпотворение вокруг Приезжего, который по-прежнему стоит в центре станции, повторяется. Только на сей раз Приезжему удается выловить из толпы одного из пробегавших мимо пассажиров. Тот, отчаянно вырываясь, попытался было успеть на электричку.)

— Стой! Сто-о-ой! Успеешь!

Голос диктора: «Осторожно, двери закрываются».

— Ну вот, опоздал! Из-за тебя! Чего надо? Быстрее!

— Скажите, как мне проехать вот по этому адресу?

— Наверх, потом направо, две остановки, потом снова наверх, направо, а потом...

Голос диктора: «Станция Технологический институт. Переход к поездам Московско-Петроградской линии».

(Со всех сторон бегут люди, сталкиваются, разбегаются. Приезжий крепко держит за руку Гражданина, но это уже другой

Гражданин, слегка подвыпивший. В такой толкучке немудрено перепутать.)

— Значит, вы говорите, наверх, потом направо, потом опять наверх... Ой! Кто это? И на ногах не стоит Что мне с ним делать!? Люди-и-и!!!

Голос диктора: «Станция Технологический институт. Переход к поездам Московско-Петроградской линии».

(Снова появляется толпа. Воспользовавшись случаем, Приезжий подталкивает подвыпившего Г ражданина в людской водоворот, который его тут же уносит.)

— Поскорее отсюда. Какая-то сумасшедшая станция!

(Он куда-то идет, идет, и ему кажется, что он попадает на какую-то новую станцию.)

— Уф, тяжело! Идешь-идешь, да еще с чемоданом. Т еперь, слава богу, кажется, добрался. Проверим по адресочку, а то уже и забыл, как она там называется-то стан...

Голос диктора: «Станция Технологический институт. Переход к поездам Московско-Петроградской линии».

— Что-о-о-о?! Все! Больше не могу сопротивляться. Положусь на авось...

(Со всех сторон появляются люди. Приезжий становится в самый центр водоворота, который тут же смывает его вместе с чемоданчиком. Сцена пуста.)

Если в упражнении «Метро» актеру необходимо выстроить передвижение по диагонали, то в упражнении «Карусель» ему придется озаботиться выстраиванием движения по кругу. Предложите ученикам самостоятельно разработать это упражнение (как в сольном, так и в парном и в групповом вариантах). Можно усложнить задание еще и тем, что воображаемые «кабинки» карусели будут двигаться не только по кругу, но еще и подниматься и опускаться по волнообразной линии (ил. 84).

Ил. 84

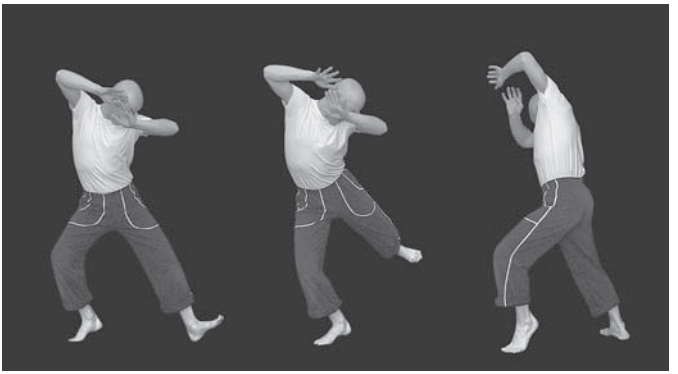
Но вернемся к нашему исходному упражнению этого раздела («Ходьба») и продолжим его разработку.

Ходьба против ветра

Это упражнение значительно сложнее начального — ХОДЬБА, потому что в игру вступает еще один персонаж, а именно — ВЕТЕР, что существенно изменит схему движений актера. Кроме того, процесс взаимодействия двух персонажей — человека и ветра, которых будет играть один актер, предполагает гораздо большее разнообразие при сочинении драматургической основы. Но сначала рассмотрим механизмы движений, которые обеспечат зрителю впечатление человека, идущего против ветра (встречного, например).

Само название — «Ходьба против ветра» — предполагает, что противник у человека будет достаточно активным. Сильный ветер, как правило, бывает порывистым, его внезапный напор способен отбросить человека назад; в моменты ослабления ветра человек пытается реализовать собственное стремление продвинуться вперед. Физическую сторону этого процесса борьбы нижняя и верхняя части тела актера будут воспроизводить по-разному, каждая в своем режиме. Ноги актера прежде всего будут «рисовать» картину борьбы за сохранение равновесия. Один из возможных вариантов схемы их движений, предложенный Марселем Марсо, таков: вынесенная вперед для шага нога ставится актером сразу на полупальцы. Как только на нее будет перенесен вес тела и центр тяжести (стало быть, впереди стоящая нога, опустившись на полную стопу, будет обеспечивать актеру равновесие), носок стопы левой ноги отрывается от пола (опора на пятку). Стопа левой ноги разворачивается против часовой стрелки без отрыва пятки от пола, а затем вся нога (от бедра) подхватывает это движение и с прямым коленом отводится назад до предела, располагаясь все это

время как можно ближе к поверхности пола. Благодаря этому движению у зрителей создается впечатление силы ветра, пытающейся отбросить тело человека назад. В следующий момент колено левой ноги сгибается, и она выносится актером для совершения нового шага вперед (перед корпусом) и ставится на полупальцы (ил. 85).

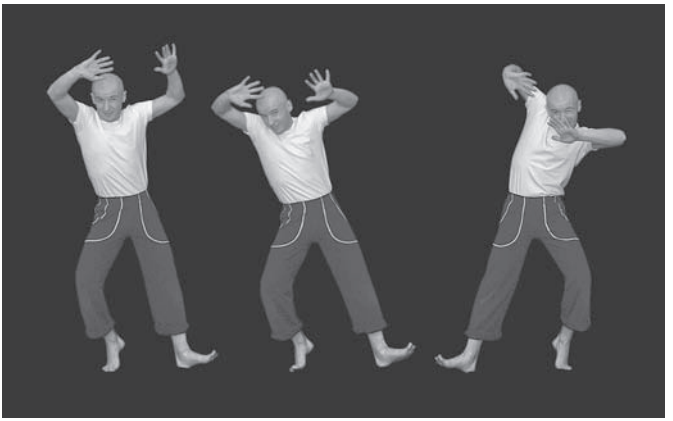


Ил. 85

Далее — схема движений повторяется с другой ноги, но только в том случае, если человек, идущий против ветра, осилил его порыв.

Если же играемый актером человек оказался не в силах устоять перед порывом ветра, то следующий шаг будет выглядеть по-другому. В тот момент, когда находящаяся впереди правая нога все еще опирается на полупальцы, а стопа левой ноги опирается на пятку, актер делает перекат с носка на пятку правой стопы, а стопу левой — ставит на полупальцы, одновременно перенеся на левую ногу весь вес тела. И тогда уже правая нога, сделав разворот стопы (в данном случае — по часовой стрелке), будет отведена назад. А у зрителей возникнет впечатление, что ветер отбросил человека на шаг назад (ил. 86).

Схема движений корпуса и рук в данном упражнении будет основываться на памяти физических



Ил. 86

действий. Будет зависеть она и от того, каким характером обладает его герой: станет ли он жалеть себя, закрывая лицо руками при каждом порыве ветра, прятать в плечи голову, или встретит противника (ветер) с расправленной грудью и высоко поднятой головой, и т. д. и т. п. Можно использовать бесчисленное множество вариантов, но нельзя забыть главного: движения корпуса и рук будут заимствованы актером из области тех реальных движений, которые свойственны человеку, идущему против ветра, в то время как движения ног будут организовываться актером по искусственно созданной схеме.

Поскольку ВЕТЕР является воображаемым партнером (и противником) ЧЕЛОВЕКА, актер может строить свою игру, то полностью идентифицируясь с человеком, то — акцентируя наше зрительское внимание на его (человека) взаимодействии с ветром. Иначе говоря, по мере необходимости актер может монтировать «кадры» создаваемого им сценического текста, моделируя не только пространство, но и время.

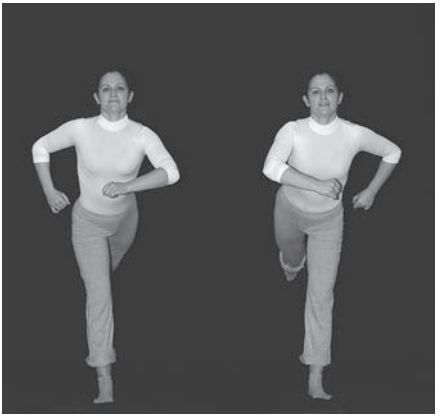
Помимо ХОДЬБЫ, естественной формой передвижения человека в пространстве является также БЕГ. На сцене БЕГ, как и ХОДЬБА, могут быть смоделированы

различными способами. Рассмотрим два из них — «фронтальный» и «боковой», которые принято считать классическими.

Бег (фронтальный)

Актер располагается анфас к публике. Как и в упражнении «Ходьба», верхняя часть корпуса и ноги работают в различных режимах. Но в данном случае движения и того и другого во многом не совпадают с теми, которые человек делает в жизни, когда ему доводится бежать. Обычно во время бега корпус человека наклонен вперед, в сценическом варианте актер держит его по возможности вертикально, создавая своеобразный «крупный план», благодаря которому зритель следит за переживаниями бегущего.

Ноги актера тоже совершают «неестественные» для обычного бега движения. Актер не выносит их вперед, а постоянно отбрасывает *только назад* (причем с распрямленными в коленях). Тем самым у зрителей создается впечатление, будто пространство постоянно «уплывает» назад, а человек продвигается вперед (ил. 87).



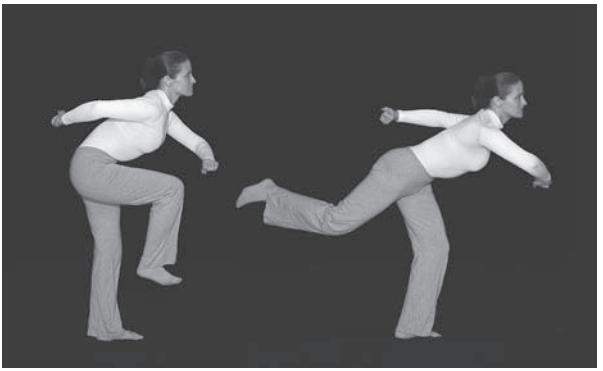
Ил. 87

Этот рисунок движений актер может выполнять, находясь на одном и том же месте; но может и реально передвигаться по пространству сцены как вперед, так и назад.

Бег (боковой)

Он выполняется актером исключительно на одном месте и в профильном положении по отношению к зрительному залу.

В этом упражнении корпус и руки работают как при естественном беге. Близко к тому работает и нога, находящаяся ближе к зрителю. Она сгибается в колене при выносе вперед и распрямляется при откидывании назад. Существенное отличие заключается в том, что эта «бегущая» нога не касается пола на протяжении всего бега. Другая нога (назовем ее «опорной») слегка согнута в колене и совершает «прыжки» вперед-назад, вперед-назад и т. д. (благодаря чему актер и остается на одном и том же месте). Движения обеих ног должны быть согласованы между собой, а также — с движениями рук (ил. 88).



Ил. 88

При необходимости можно сочетать два этих вида бега (фронтальный и боковой).

Освоив навыки, необходимые для выполнения этого упражнения, полезно тут же закрепить их в этюде. Например, «Бег на длинную дистанцию» (10, 15 и т. д. километров). В таком этюде актер вновь встретится с необходимостью моделировать не только пространство, но и время. Ему придется выделить и смонтировать наиболее значимые моменты истории о том, как его персонаж преодолевал эту дистанцию. Причем это может быть история не только об одиноко бегущем человеке. У нашего «бегуна» могут быть соперники (разумеется, воображаемые) более или менее удачные, чем он. Иначе говоря, играя долго и далеко бегущего человека на небольшом пространстве сцены, актер способен воспроизвести не только пространство и время, но и других персонажей, с которыми его основной герой будет соперничать в борьбе за лидерство.

Наряду с естественными способами (ходьба и бег), когда человек преодолевает пространство собственными силами, существуют различные способы передвижения человека в пространстве с помощью технических приспособлений.

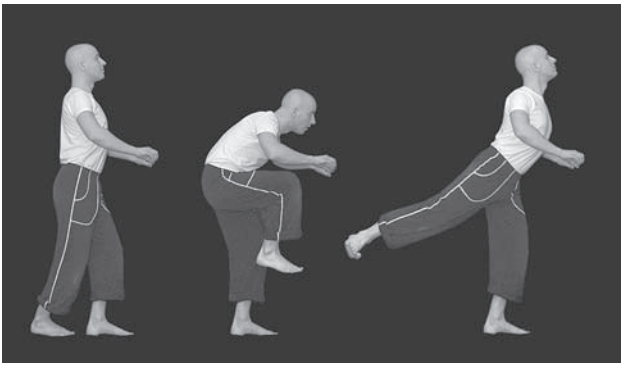
Рассмотрим несколько примеров того, как можно смоделировать эти варианты на сцене в условиях «mime pur».

Самокат

Прежде всего необходимо осознать основные моменты устройства самоката. Он состоит из трех прямых линий, одна из которых снабжена двумя колесами. Следовательно, играя человека, едущего на самокате, актер столкнется с необходимостью воспроизводить эти «линии» своими движениями. Наибольшую трудность обычно представляет собой воспроизведение руля. В моменты отталкивания ногою от земли актеру бывает довольно трудно сохранить форму руля. Руль самоката становится похож на автомобильный насос,

потому что он, воспроизводимый неопытными руками ученика, то опускается вниз, то поднимается вверх. Для того чтобы избежать этого нежелательного эффекта, необходимо помнить о правиле «мертвой точки». Если корпус будет наклоняться к рулю, кисти-руль должны в энергичном акценте подниматься; если корпус поднимается вверх и отклоняется назад, кисти-руль смещаются вперед-вниз.

Особое внимание следует обратить на работу корпуса. Образно говоря, он должен то сжиматься в комок, то выгибаться подобно тетиве натянутого лука. Корпус сжимается перед толчком ноги о поверхность земли и разжимается после него. Начать осваивать эту технику следует именно с такого варианта, не отягощая движения характерностью (ил. 89).



Ил. 89

Не меньше внимания нужно уделить и организации движений ног. Функция опорной ноги по большей части сводится к воспроизведению линии основания самоката. Поэтому чем дольше она находится на полу полной стопой, тем сильнее впечатление зрителя от этой линии. Основной (но не единственной) функцией толчковой ноги является создание эффекта передвижения самоката в пространстве. Момент толчка (даже

если скорость движения самоката невелика) должен выполняться очень кратко и энергично. И сразу после толчка нога актера должна стремительно «отлетать» назад, как бы «унося» с собой преодоленное пространство. В перерывах между толчками эта нога обычно находится в воздухе, помогая актеру сыграть удерживание баланса, необходимого для сохранения равновесия.

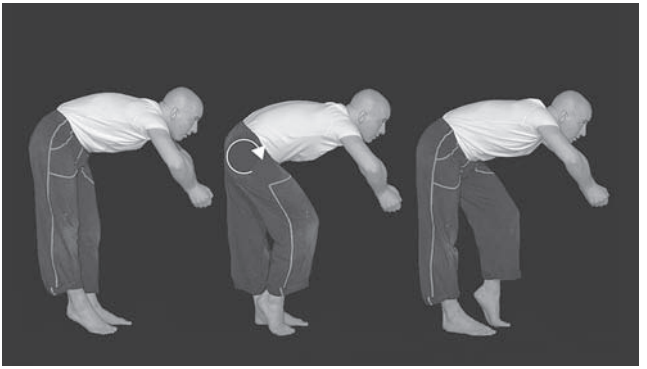
После того как учеником усвоены основные правила упражнения «Самокат», полезно перейти к сочинению вариаций на эту тему. Например, сначала поездить по гладко асфальтированной дорожке; потом — по дороге, усыпанной гравием, а потом — по проселочной дороге, на которой встречаются рытвины и ухабы. Можно также чередовать варианты. Вот человек находится на самокате (или — бежит, разгоняясь, рядом с ним). А вот, разогнавшись, водружает толчковую ногу на самокат, и т. д. и т. п.

Велосипед

Велосипед — это прежде всего колеса, педали и руль. Именно их и предстоит смоделировать своими движениями актеру, желающему сыграть человека, который едет на велосипеде. Нетрудно догадаться, что при воображаемом велосипеде движения актера будут иными, чем если бы он ехал на реальном. Совпадать будет, пожалуй, только постановка корпуса. Известно, что во время езды на велосипеде (особенно на большой скорости) человек интуитивно пытается придать своему телу обтекаемую форму, чтобы уменьшить сопротивление воздуха. Для этого он достаточно заметно сутулится, выгибая спину дугой, и только голова обращена вперед, чтобы смотреть на дорогу.

Руки актера будут воспроизводить линию руля. Она может оказаться различной в зависимости от того, «прогулочный» это велосипед или — «спортивный».

Но в любом случае кисти рук актера идентифицируются с ручками руля и на протяжении всего упражнения должны выдерживать четко обозначенную позицию, не теряя изначально установленного расстояния между кистями и соблюдая правило «мертвой точки». (Особенно в моменты нажатия на педали, так как именно в эти моменты происходит интенсивная опора на руль) (ил. 90).



Ил. 90

Вращательное движение колес предстоит сыграть суставам ног — тазобедренным и коленям. Голеностопные суставы и стопы отождествятся с педалями.

Схема движений здесь следующая:

Левая нога полной стопой стоит на полу, колено предельно выгнуто назад, тазобедренный сустав максимально отведен назад. Стопа правой ноги находится на полупальцах, колено согнуто, тазобедренный сустав максимально поднят наверх. Отказное движение, начальный акцент, и актер начинает «жать на педаль» правой ногой, после чего стопа, а за нею колено и тазобедренный сустав делают небольшие, но четко очерченные круги.

По аналогичной схеме строятся движения и левой ноги, только с отставанием на полтакта.

Прочерчивая всеми суставами ног круги (вперед-вниз-назад-вверх), необходимо следить за тем, чтобы колени все время работали в параллельных плоскостях. Несоблюдение этого правила возможно лишь в том случае, когда актер хочет сыграть человека, едущего на велосипеде, у которого переднее колесо вихляется в так называемой «восьмерке».

Отрепетировав упражнение «велосипед» в позиции, когда актер не сходит с места, можно приступить к варианту, когда, выполняя те же основные движения, «велосипедист» станет продвигаться вперед (в моменты смены ног) или — назад. Полезно сыграть сольный, парный или даже групповой этюд «Велогонки».

Коньки

Мы рассмотрим лишь один из возможных вариантов — конькобежные.

Прежде всего актер должен осознать, что голеностопные суставы его ног, находясь в туго зашнурованных конькобежных ботинках, будут достаточно сильно «блокированы», постоянно сохраняя угол, близкий к 90°. Иначе говоря, голеностопные суставы и стопы идентифицируются с конькобежными ботинками, на которых закреплен сам конек. Кроме того, актеру необходимо постоянно (при любых движениях его «конькобежца») учитывать, что лезвие самого конька у «бегашей» довольно длинное, оно выходит за пределы ботинок.

Для усвоения этого обстоятельства полезно начать осваивать упражнение не с катания на коньках, а с ходьбы в них. Предположим, «конькобежцу» предстоит дойти до ледовой дорожки, преодолев некоторое расстояние по глубокому снегу, покрытому ледяной коркой.

Проваливаясь при каждом шаге по середину голени в снег, «конькобежец», прежде чем сделать следующий

шаг, должен будет высвободить ногу, подняв ее перпендикулярно вверх, примерно до уровня колена.

В противном случае он рискует потерять равновесие, так как длинный «бегаш», оставшись в снегу, создаст довольно большую силу противодействия. (Не забудем при этом, что стопы фиксированы ботинками.)

Но и высвободив ногу из-под снега, следующий шаг сделать «конькобежцу» будет непросто. Нужно будет, сохраняя равновесие на опорной (предположим, левой) ноге, пронести правую вперед на расстояние предполагаемого шага *над* поверхностью наста, а затем с усилием продавить его коньком. Только теперь правая нога погрузится в снег и примет на себя функцию опорной. (Не забудем выполнять все три акцента при каждом из этих простых физических действий.) Та же схема должна быть повторена с другой ноги. И так — каждый шаг.

В этом подготовительном упражнении ученик отрабатывает специфические движения ног, обусловленные идентификацией голеностопного сустава и стопы с конькобежными ботинками, размером и формой самих коньков.

Прежде чем приступить к собственно «катанию на коньках», ученику полезно освоить еще одно подготовительное упражнение, с помощью которого он сможет воссоздать эффект скольжения. Речь идет об упражнении «Дорожка», которое является одним из танцевальных элементов и заключается в плавной смене двух позиций стоп: две пятки вместе, носки врозь сменяются на два носка вместе, пятки врозь (ил. 91).

При выполнении «дорожки» активно работают только стопы ног и голеностопные суставы. Уже в коленях движение «гасится», благодаря чему и создается эффект плавного скольжения человека по поверхности пола.

Но вот наш персонаж наконец-то добрался до ледового покрытия и готов начать кататься на коньках. Оказавшись на льду, человек может вести себя очень по-разному.

Ил. 91

Многое в его поведении определяется характером и теми навыками персонажа, которого хочет сыграть актер. Однако начать следует с «нейтрального варианта», чтобы отработать технологию самого катания.

Прежде всего следует обратить внимание на постановку корпуса конькобежца. До известной степени она напоминает постановку корпуса велосипедиста, так как здесь преследуется та же цель — уменьшить сопротивление воздуха.

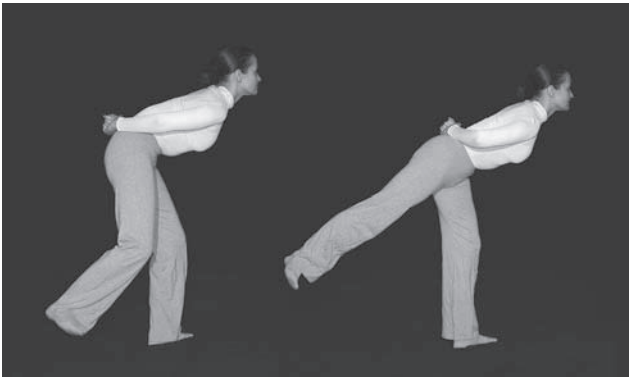
Позиции рук могут быть разными. Основные — две: 1) руки заложены за спину; 2) махи при каждом шаге (одной или обеими руками). Движения рук, как и положение корпуса, ничем не отличаются от реальных движений конькобежца.

Особое внимание нужно обратить на движения ног. Сценические движения не будут копией реальных. Единственное, что будет совпадать, это характерная для конькобежца во время бега позиция постоянного полуприседа.

Находясь в полуприседе, актер выносит (над полом) правую ногу вперед-направо (по диагонали). Стопа все время движется параллельно полу, благодаря чему начинает создаваться эффект скольжения. Опустив стопу

на пол и перенеся на нее центр тяжести (позиция полуприседа сохраняется), актер, продолжая уже намеченную в шаге диагональ, делает небольшую «дорожку», усиливая тем самым эффект скольжения по льду.

В тот момент когда правая стопа опустится на пол (и на нее будет перенесен вес тела), левая нога сыграет толчок, произведенный, однако, не стопой, а лезвием воображаемого конька. Сразу после толчка нога пойдет назад, играя уходящее пространство. При этом она обрисует в воздухе «каплю» и подтянется к правой ноге, но не слишком близко, с учетом достаточно длинного лезвия бегового конька (ил. 92).



Ил. 92

Затем все то же самое нужно проделать с другой ноги.

Отработав основную схему движений бега на коньках по прямой, предложите ученикам самостоятельно смоделировать схему движений, необходимых для того, чтобы сыграть «вираж». Затем можно перейти к сочинению собственных вариантов катания на коньках и этюдов с использованием этого упражнения.

Например, один персонаж — человек, обученный правилам конькобежного спорта и прекрасно экипированный, а другой — энтузиаст-самоучка, недавно вставший на коньки, называющиеся «снегурками».

У этих коньков, предназначенных для катания детей, в целях безопасности носы закруглены. Чтобы изобразить эту особенность их конструкции, актеру достаточно загнуть пальцы стоп кверху.

Предположим, оба этих персонажа — участники общественного конькобежного забега. На старте волею судеб они оказались рядом. Между ними может разыграться занятное соперничество. Так, неумелый конькобежец-любитель может оказаться весьма и весьма коварным и потому опасным соперником. Он готов пойти на любые хитрости, лишь бы добиться победы. Актер, играющий «профессионала», будет кататься по всем правилам «mime pur». Он будет «лишь» создавать впечатление, будто уехал далеко вперед, а на самом деле совсем немного продвинется в пространстве сцены. Актер, играющий «любителя», может хитрить, сокращая расстояние между собой и соперником, попросту (вполне реальным образом) подходя к нему поближе в те моменты, когда соперник не смотрит на него. А может даже заарканить опытного конькобежца с помощью воображаемой веревки и достаточно большой отрезок дистанции прокатиться с ветерком за счет усилий своего соперника. Перед самым же финишем, неумело ковыляя на своих «снегурках», вырвется в лидеры и выиграет забег, оставив позади опытного профессионала.

Это — очень пантомимический сюжет. Здесь желаемое и действительное — эти две реальности, обычно пребывающие в душе человека в непримиримом споре, — становятся единой сценической реальностью, наглядно демонстрирующей такой спор.

Мы рассмотрели некоторые примеры того, как на сцене можно моделировать естественные формы передвижения в пространстве (ходьба, бег) и формы передвижения человека в пространстве с помощью тех или иных технических приспособлений. Но есть еще один очень важный аспект этой темы (см. следующую главу).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА В РАЗЛИЧНЫХ СРЕДАХ

Ходьба по песку (в пустыне)

В этом упражнении передвижение человека в пространстве будет протекать в иной, чем в предыдущих упражнениях, среде. На сей раз главным партнером человека окажется песок, стало быть, актеру предстоит организовать свои движения таким образом, чтобы у зрителей возникло впечатление не только от передвигающегося в пространстве человека, но и от той среды, в которой человек передвигается. Иначе говоря, актеру (как это и предполагает «mime pur») предстоит воспроизвести процесс взаимодействия объекта и субъекта, сыграв двух персонажей — человека и песок.

Песок характеризуется прежде всего сыпучестью, а значит — и «неустойчивостью». Второй важной характеристикой является повышенная плотность песчаной среды. Стопе человека необходимо внедриться в песок достаточно глубоко, чтобы обрести более или менее устойчивую опору.

Происходит этот процесс внедрения не без сопротивления среды, что существенно замедляет движения человека (не следует путать такое замедление с приемом «рапида»). Чтобы внедриться в песок, человек как бы буравит его ногой. Предположим, обе ноги погрузились в песок до середины голени, отчего их движения будут теперь скованы словно колодкой. Больше того, эта скованность ног наложит отпечаток неуклюжести на все остальные движения человека (во всяком случае придаст им некоторую необычность, изменив не только их характер, но и схему движений, которая обычно используется человеком при ходьбе). Теперь, прежде чем сделать шаг вперед, человеку необходимо освободить ногу от плотно облегающего ее песка. Для этого он поднимет ее выше обычного и почти перпендикулярно

опорной поверхности, преодолевая сопротивление песка. Другая нога в этот момент, будучи стиснутой песком, как колодкой, тоже занимает практически перпендикулярное положение по отношению к опорной поверхности. Так, чтобы сохранить равновесие, актер при каждом шаге по песку в пустыне должен «пройти» через неуклюжую позу (ил. 93).

Ил. 93

Обратим внимание, что, когда ноги (или одна из ног — опорная) актера якобы погружены в песок, стопа *всегда* полностью находится на поверхности пола сцены. Ни о каком перекате с пятки на носок, как оно обычно бывает при ходьбе, не может быть и речи.

Во время ходьбы по песку у ног актера рисунок движений будет сходный с тем, как если бы он шел в кандалах: момент отрыва стопы от опорной поверхности строго вертикален и сильно акцентирован. Так происходит для того, чтобы преодолеть силу тяжести «партнера», будь то кандалы или песок.

Ходьба в воде (чуть выше колена)

Моделируя ходьбу в воде, следует учесть, что водная среда гораздо плотнее воздушной. Повышенная плотность воды «тормозит» все движения человека, делая их плавными и «отстающими», из-за чего человеку гораздо труднее сохранять равновесие, чем когда он двигается

в воздушной среде. Трудность сохранения равновесия усиливается еще и тем, что вода, «возмущенная» движением человека, далеко не сразу возвращается в состояние относительного покоя. А уж если человек переходит вброд бурную реку или идет вдоль берега моря, то вода постоянно будет стараться «сбить его с ног».

Напоминание: актер, играющий человека, идущего по воде, должен озаботиться воспроизведением движений не только человека, он должен воспроизвести и линию поведения воды, а также — линию взаимодействия двух этих объектов (человека и воды). Условие — уровень воды чуть выше колена — позволяет актеру наиболее отчетливо понять «двойственность», на которую он обречен в своих движениях, моделируя эту ситуацию. Все части тела персонажа, которого играет актер, погруженные в водную стихию, обязательно будут характеризоваться отстающими движениями.

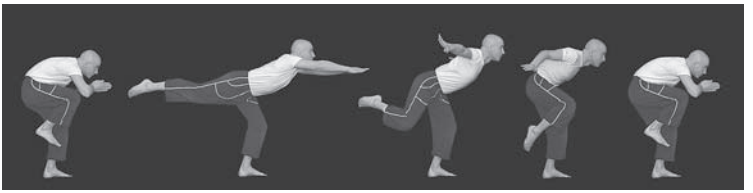
Для закрепления навыков, полученных актером в упражнении «Ходьба по воде» (уровень — чуть выше колена), полезно разработать эту ситуацию, несколько раз изменив уровень воды: по пояс, по грудь, по подбородок. Например, человек находится в воде по подбородок. Вдруг он понимает, что обронил в воду очень дорогую для него вещь. Он погружается в воду, на самое дно водоема, ищет ее, находит и счастливый — выныривает обратно.

После того как актером достаточно стабильно освоены особенности воспроизведения водной среды, можно переходить к упражнениям на передвижение человека в воде (например, плавание).

Плавание брассом (кролем, «по-собачьи» и т. п.)

Чтобы обеспечить возможность моделирования этой ситуации, можно воспользоваться опытом скульпторов, которые, изображая, например, летящую фигуру,

ставят ее на условную опору. Здесь пригодится навык, полученный при освоении упражнений на равновесие — «наклоны сблокированного тела». В нашем упражнении такой «условной опорой» может стать одна из ног актера, и тогда — его руки, корпус и «свободная» нога смогут сыграть и человека, плывущего брасом, и водную среду, в которой он плывет, при каждом движении преодолевая ее повышенную плотность (ил. 94).



Ил. 94

Для закрепления навыков, связанных с особым характером движений, воспроизводящих водную стихию, полезно, отработав ряд упражнений, использовать их в этюде или номере.

В качестве одного из примеров ниже мы приводим описание пантомимы «Человек и Море», сделанное И. Рутбергом, позволив себе предварить его несколькими, на наш взгляд, важными замечаниями, которые остались вне внимания автора «Опытов в аллегории». На протяжении всего номера в движениях актрисы, игравшей Море, не было ни одной остановки. Все ее тело постоянно «колыхалось», полностью идентифицировавшись с водной стихией. Еще одной особенностью пластического рисунка этой роли было то, что точка опоры всегда была минимальной и практически не фиксировалась. Так, например, в начале номера корпус, руки и ноги актрисы «плавали» в воздухе, почти как при невесомости, постоянно меняя ракурс, при этом она ухитрялась удерживать равновесие, перекатываясь

с ягодицы на ягодицу. Скажем кстати, что в номере использовалось очень много неординарных акробатических поз и поддержек. Площадка, на которой действовало Море (а потом — разворачивался ее дуэт с Человеком), была «ограничена» авансценой и немного смещена вправо.

Ловцы губок двигались по «укороченной» диагонали — от левого портала к центру задника. В движениях ловцов губок использовалось упражнение «Плавание брасом»: опираясь на одну ногу, они полностью «выбирали» движения плавания, делая их в несколько замедленном (по сравнению с реальным) темпе, после чего на сильную долю музыки делали шаг вперед, производя таким образом смену опорной ноги. Все три мужчины «плыли» в унисон, выстроившись друг за другом в линию.

Действенная и событийная схема этой пантомимы, которую мог бы в принципе поставить по-своему, трактовать по-своему другой театр, следующая:

На сцене — Сирена, олицетворяющая собой Море.

Появляется шеренга ловцов губок. Последний из шеренги замечает Сирену и приближается к ней.

Завязывается общение. У Человека — удивление, переходящее в заинтересованность, затем восторг и влюбленность. У Моря — спокойствие, мудрость, величие.

Постижение Человеком Моря, покорение ему , кажущаяся взаимность.

Кажущееся охлаждение Человека.

Человек пытается покинуть Море, чтобы всплыть на поверхность и набрать в легкие воздух, чтобы затем, возможно, снова погрузиться в морские глубины.

Море не отпускает Человека.

Гибель Человека.

Вновь появляется шеренга ловцов губок. Последний из шеренги замечает Сирену и приближается к ней. Сирена спокойно, мудро и величественно встречает его.

А теперь попробуем хотя бы схематично изложить то, что было на сцене.

«Под звуки необычайно поэтичной, солнечной, немного загадочной музыки медленно зажигается свет.

На пустой сцене — сгруппировавшаяся на полу женская фигура.

Подобно бутону цветка, раскрывается она навстречу музыке, неторопливо, удивительно покойно.

Движения скупы, доведены до аскетизма и чудесно, до ощущения нереальности, зыбки, волнообразно пластичны.

Взгляд открыт, спокоен, добр.

Еще ничего, собственно, на сцене не произошло — только голос диктора объявил название "Человек и море", полилась музыка, зажегся свет, и актриса только-только начала движение, а образ моря уже заявлен.

Только ли образ моря? Нет, не только.

На сцене прежде всего была Женщина, покоряюще прекрасная в своей гармонии внутреннего покоя и внешней музыкальной пластичности, мудрости и чистой открытости миру.

Как правило, с самого начала сценического действия, в момент первой и такой яркой заявки пластики Моря, раздавались аплодисменты.

Море (и, конечно, актриса) совершенно четко слышало эти аплодисменты и принимало их просто, спокойно и привет ливо, как царственно спокойно и привет ливо приняло бы настоящее море все восторженные аплодисменты и посвящения всех влюбленных в море поэтов.

А движения стали еще шире, еще солнечнее — и всем было ясно, что это — одновременно и нераздельно — и Морю радостнее от Солнца, и актрисе от аплодисментов. (Они и стихали вместе. А на сцене появлялись ловцы губок. Их движения не были персонифицированы, они воспринимались единым, коллективным героем до тех пор, пока один из них не устремлялся к Морю. Мотивировка его поведения была размыта: то ли он нырнул, чтобы выловить губку, и затем увидел Море, то ли — его внимание привлекла чарующая фигура Моря-Женщины и он устремился ей навстречу .)

Но вот встретились Человек и Море.

Было ли это встречей именно Человека и именно Моря?

Да, было. Было всем нам понятное и близкое, очень человеческое изумление перед спокойной мощью стихии, перед ее красотой, ее загадочностью, было открытие этой стихии.

И в то же самое время это было столь же понятное нам изумление Мужчины перед стихией женского совершенства, открытие Мужчиной Женщины. И по таким же понятным для всех нас внутренним путям изумление перешло в восхищение, восхищение — во влюбленность Человека и в Море, и в Женщину.

“Постижение человеком моря, покорение, кажущаяся взаимность”.

Это было сложным, на наших глазах происходившим процессом — и внутренним, и внешним.

У Человека была в полной мере выявлена характерная пластика общего продвижения в упругой, но подат ливой водной толще. Плавно округленное “движение в воде” было выполнено на сцене технически безупречно. Иллюзия была полной. Но все это движение существовало лишь как естественный фон, это было не главным.

Главным была необычайно выразительная партитура рук, раскрывающая взаимоотношения героев.

Руки Человека тянулись к Морю, преодолевая его сопротивление.

Они знакомились, изучали руки Моря и их волнообразное движение…

Они обнимали Море, и море было так подат ливо и одновременно так неуловимо в этих объятиях…

А потом Человеку показалось, что он понял Море, постиг его характер, и в его движениях появилась радостная уверенность. И Море стало подат ливым и ласковым. Начался настоящий праздник взаимопонимания, который пластически был решен с помощью целой серии акробатических поддержек.

Неуловимое мгновение взаимного касания — и Море “плывет”, отделившись от пола, включая в волнообразное движение все тело, как бы освобожденное от тяжести…

А в следующее неуловимое мгновение это движение Моря уже продолжается на полу , и непонятно, непостижимо, какой неуловимой, постоянно смещающейся точкой опоры касается сцены актриса…

Была ли это “любовь”?

Да, была любовь — даже без кавычек. Необычайно поэтичная чистая любовь между Мужчиной и Женщиной, любовь-познание, любовь-откровение для каждого. Эта любовь звала Мужчину на деятельное вторжение в стихию неизвестного. На наших г лазах шел процесс открытия, процесс познания Моря, познания самой сути Женщины, познания Истины.

А Женщина?

Удивительно тонкая и сложная роль была сыграна Натальей Егельской.

Было ли все это любовью и для нее, для ее Моря?

Да, несомненно, было.

Но если Человек устремлялся к неизведанной стихии, изучал, завоевывал ее, иног да просто атаковал, то для Моря это

было в какой-то степени игрой. Море как бы провоцировало Человека на активность для того, чтобы изучать его, находясь при этом в спокойном и доброжелательном созерцании. В этом не было ни капли от хитроумного коварства — только истинно царственная уверенность в своей стихийной мощи, подкрепленной внутренним покоем, но разбуженная наивным любопытством, какое встречается, пожалуй, лишь у детей, души которых совершенно не обременены прагматизмом.

(Для решения кульминационного эпизода был найден необычайно простой и выразительный ход. Т еряя силы от недостатка воздуха, Человек все больше и больше слабел, отчего его движения становились все более и более плавными. А для стороннего взгляда — все более и более нежными. Ослабевший Человек как-то не очень решительно пытался всплыть на поверхность. Море, не ведающее этой необходимости в "г лотке воздуха", воспринимало порыв Человека как начало новой игры и в унисон своему партнеру необычайно ласково, но настойчиво удерживало его. Даже когда Человек, задохнувшись от недостатка кислорода, безвольно лежал подле Женщины-Моря, тело его производило впечатление живого, так как все время слегка колебалось, повторяя отголоском импульсы, посылаемые морской стихией. Зрители прекрасно понимали, что Человек уже мертв, а Море продолжало свою "любовную" игру с Человеком.)

Так на сцене была решена "кажущаяся взаимность".

Человек погиб.

В фонограмме этот момент был обозначен негромким звучанием реквиема.

А для Моря ровным счетом ничего не произошло…

Человек интересен Морю и такой, нравится и такой… И Море продолжает играть его руками, с прежним любопытством изучая их податливость.

По-прежнему продолжает звучать реквием…

Лежит на сцене распростертое тело Человека, вытянуты и расслаблены ноги, прижаты локти и лишь на приподнятых над полом кистях его рук горизонтально возлежит, как бы парит над сложившейся ситуацией Море, всем телом рисуя нам неторопливую волну на необозримой водной поверхности, — парит , созерцая небо, солнце, Человека, любуясь ими. И малейшее движение Моря рождает невидимые, но совершенно явственно ощутимые струи, которые, дойдя до Человека, мягко и властно колышут его безвольно подат ливое тело, рождают у него вторичную волну, меньшую, запаздывающую, размытую по форме, но четко откликающуюся на каждую волну Моря. Впечат ление плотной, плавно колышущейся водной толщи поразительное.

В фонограмме постепенно нарастает музыка, с которой начинался этот номер, и снова появляется шеренга ловцов губок (из трех человек).

Когда шеренга преодолела почти середину своего пути, последний пловец замечает Женщину-Море и направляется к ней.

Женщина-Море, остановившись на этом Человеке мудрым, спокойным и доброжелательно-пытливым взглядом, переступает через тело предыдущего своего «партнера» и направляется к новой встрече.

Медленно, на фоне продолжающейся музыки, гаснет свет, ставя многоточие на середине фразы, досказать которую предоставлялось зрителю <...>».

Воспроизвести стихию воды актер может, не вступая с ней в непосредственный контакт. Например, передвигаясь по воде на плоту или на лодке. Рассмотрим несколько примеров, характерных для такого варианта, сразу подчеркнув, что главная отличительная черта будет состоять в том, что у актера увеличится количество объектов, воспроизводимых в процессе игры.

Небольшой плот, дрейфующий по горной реке

В этом упражнении актеру надлежит сыграть как минимум три объекта: человека, находящегося на плоту, плот и реку, по которой этот плот дрейфует.

Как и во всех упражнениях, моделирующих передвижение человека в пространстве, ноги актера и остальное тело будут действовать в различных движенческих режимах. Чтобы сыграть плот и его передвижение по реке, можно использовать, например, танцевальный элемент «дорожку», который мы уже встречали в упражнении «Коньки».

Исполнение «дорожки» сможет обеспечить зрителю впечатление реки, по которой дрейфует наш плот. Для этого элемент «дорожка» нужно исполнять не как придется, а, отработав в медленном темпе смену позиций стоп, нужно добиться того, чтобы их чередование проходило

без каких-либо остановок или сбоев. Актер может менять темп исполнения «дорожки», но он не имеет права допускать остановки между сменой позиций стоп, потому что река не останавливается, хотя иногда ее течение бывает более быстрым, а иногда — более медленным.

Однако мы помним, что актеру в этом упражнении помимо дрейфующего по реке плота нужно сыграть еще и человека, на этом плоту находящегося. Самая главная и постоянная забота человека, находящегося на дрейфующем плоту (да еще — небольшого размера, да еще — если течение реки достаточно быстрое, и время от времени встречаются на этой реке «пороги»), это — сохранить равновесие и не свалиться в бурный водный поток.

Забота о сохранении равновесия будет усложнена непрерывным исполнением «дорожки». Однако неустойчивость, возникающую в этой связи, необходимо «скрывать» от зрительских глаз. Кстати, актер не должен допускать, чтобы при каждой смене позиций стоп его тело «прыгало» вверх-вниз в момент подъема на пятку-носок. Для этого «дорожку» следует выполнять на слегка согнутых в коленях ногах (коленный сустав и будет «гасить» невольно возникающие «подпрыгивания» тела). А вот корпус и руки актера должны сознательно моделировать движения человека, которому постоянно грозит потеря равновесия.

После отработки всех необходимых для выполнения этого упражнения движений по отдельности их следует соединить.

Примечание: вслед за одиночным передвижением на таком плоту полезно освоить коллективное. Этот вариант весьма полезен для воспитания у актера чувства партнерства, так как разные по характеру (и, стало быть, по своим реакциям на ситуацию опасности) персонажи, которых будут играть разные актеры, должны будут вместе сыграть людей, плывущих на одном плоту по одной и той же реке.

Плавание человека на плоту с помощью шеста

В этом упражнении объектов, которые предстоит сыграть актеру, больше, чем в предыдущем. Кроме того, их характеристики очень разнятся между собой, что ставит перед актером дополнительные трудности координирования движений, с помощью которых он будет создавать впечатление присутствия этих объектов и их взаимодействия. Итак, актеру нужно будет сыграть *плот*, который будет передвигаться в условиях *стоячей воды*, и *шест*, с помощью которого *человек*, находящийся на плоту, приведет его в движение.

Так же как и в предыдущем упражнении, для воспроизведения передвижения плота актер может использовать «дорожку». Однако из-за того, что теперь передвижение будет проходить в стоячей воде, «дорожку» уже нельзя будет исполнять непрерывно. То же самое обстоятельство — стоячая вода — заставит актера с особой тщательностью следить за тем, чтобы при смене позиций стоп (носок-носок, пятка-пятка) персонаж, находящийся на движущемся в это время плоту, не «подпрыгивал». Сам же процесс передвижения плота всецело будет зависеть от того, как человек, находящийся на плоту, станет обращаться с шестом. Актеру, играющему и тот и другой объект, необходимо тщательным образом продумать схему их взаимодействия.

Предложите ученикам самостоятельно смоделировать схемы движений в следующих упражнениях: «Катание на прогулочной лодке», «Гребля на каноэ», другие виды гребли.

Освоив «воздух», «воду», «песок», предложите ученикам самостоятельно разработать упражнения, в которых человеку пришлось бы передвигаться в необычной для него среде. Например, в условиях невесомости в космическом пространстве.

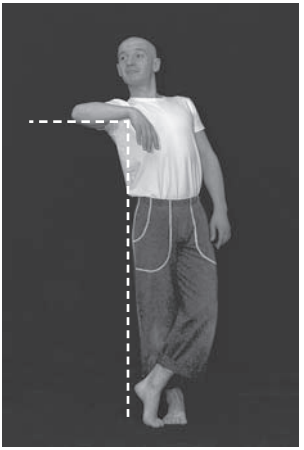
ОПОРЫ

Опору вполне можно назвать одной из форм «описательного жеста», только закрепленного не в движении, а в статике. Здесь также наиболее наглядно проявляют себя «частичная и множественная» идентификация. В упражнениях на опору какая-либо часть тела (или — какие-либо части тела) актера на некоторое время блокируются, приняв и удерживая форму предмета, с которым взаимодействует персонаж. Важным моментом для успешного освоения этого раздела является умение актера правильно разместить центр тяжести своего тела при моделировании тех или иных воображаемых объектов, на которые будет «опираться» персонаж.

Стойка бара

Человек подходит к воображаемой стойке бара и останавливается подле нее. Рука актера поднимается снизу вверх, прорисовывая тем самым вертикальную линию стойки. Затем следует начальный акцент и активно выполняемое затактовое движение, то есть рука актера поднимется чуть выше стойки, прежде чем опуститься на нее. А далее рука актера (плечо — локоть — запястье), расположившись строго параллельно полу (да еще и в четком финальном акценте), должна как бы преобразоваться в поверхность стойки. Для того чтобы подчеркнуть неподвижность стойки, кисть руки, играющей эту стойку, остается «свободной». Она попрежнему принадлежит человеку.

Одновременно с тем, как рука актера (плечо — локоть — запястье) преобразится в поверхность стойки, ноги актера тоже сыграют опору. Это будут движения иные, чем те, которые человек делает в жизни, опираясь на стойку. В жизни он просто навалится на стойку корпусом, и она станет для него дополнительной опорой. Воображаемую стойку и взаимодействие с ней нужно сыграть, используя другие механизмы движений. Нога



Ил. 95

актера, находящаяся ближе другой к воображаемой стойке (предположим — правая), примет на себя ее функцию — превратится в вертикально расположенную подпорку. Левой же ногой актер очертит небольшой полукруг и поставит ее на полупальцы перед правой ногой, равномерно распределив вес тела на обеих ногах. Корпус при этом получает возможность естественным образом наклониться к стойке, как оно и бывает в жизни (ил. 95).

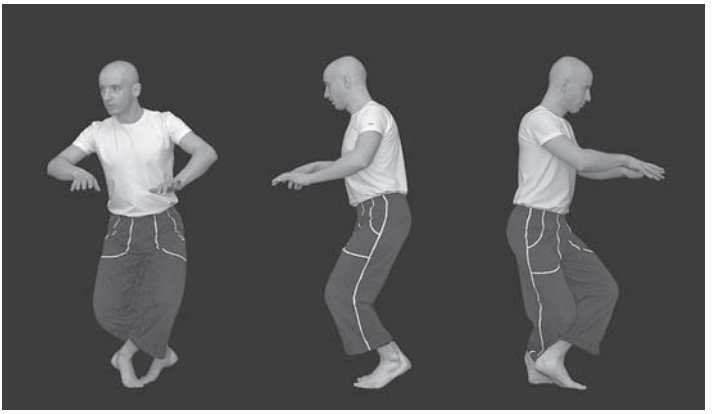
Возможен и другой вариант — когда актер просто присогнет левую ногу в колене, но обязательно сделает это в акценте и одновременно с тем, как рука преобразится в поверхность стойки. Правая нога должна быть прямой, а вес тела — распределен на обеих ногах.

Отработав оба варианта упражнения с правой руки, выполните их с левой. Разумеется, при этом нужно будет сменить и опорную ногу.

Вращающееся кресло

На протяжении всего упражнения тело актера будет «поделено» на две части, работающие в различных режимах. Верхняя часть корпуса — персонаж; нижняя часть корпуса и ноги — вращающееся кресло. Эта ситуация сходна с той, которая встречалась нам в упражнении «Статуя, вращающаяся на пьедестале». Но есть между ними и большая разница. Если в «Статуе» верхняя часть тела сблокирована подобно скульптурному изваянию, то во «Вращающемся кресле» верхняя часть тела актера будет воспроизводить органичное поведение персонажа-человека.

Скрещенные в области голеностопных суставов ноги должны будут постоянно находиться в полуприседе и на полупальцах (ил. 96).



Ил. 96

Руки время от времени будут принимать форму подлокотников, как бы покоясь на них.

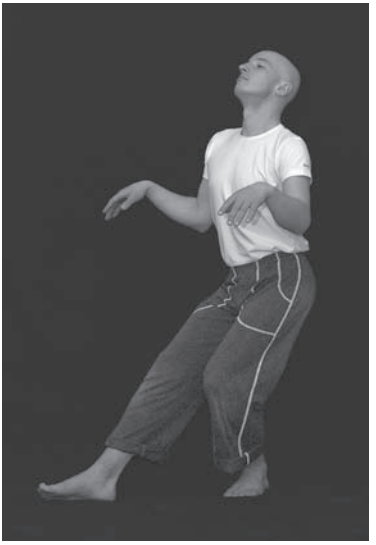
Освоение этого упражнения можно закрепить небольшой зарисовкой «Утро секретаря». Предположим, что вокруг вращающегося кресла находится полукруглый рабочий стол секретаря, поделенный на несколько зон. Слева — зона с деловыми бумагами; прямо перед секретарем — компьютер; справа — зона «отдыха»: кофе, сигареты и пр., а также — телефон. Постоянно вращаясь с помощью ног от одной зоны к другой, актеру предстоит в то же время сохранять органику самочувствия и точно выполнять множество простых физических действий, переключаясь с одной зоны на другую.

Кресло для отдыха

Обычно они бывают большими и мягкими. Погружаясь в такое кресло для отдыха, человек может полностью расслабить и корпус, и ноги, и руки. Но актеру, чтобы

сыграть такое расслабление, придется поднапрячься. Наибольшая нагрузка придется на ноги. Одна из них — опорная — будет согнута в колене под прямым углом, очерчивая собою край кресла. А другая — вытянута вперед, подчеркивая таким образом состояние расслабленности человека, погрузившегося в большое мягкое кресло. На самом же деле выставить ногу вперед актеру необходимо для баланса, чтобы легче удерживать равновесие.

Руки примут форму подлокотников (ил. 97).



Ил. 97

Особое внимание следует обратить на момент опускания человека в кресло. Это должно быть сделано с очень четким финальным акцентом. Подъем из кресла должен быть отмечен ярким, но очень кратким начальным акцентом: раз — и зритель видит уже только человека, а кресло, оставшееся позади него, домысливает.

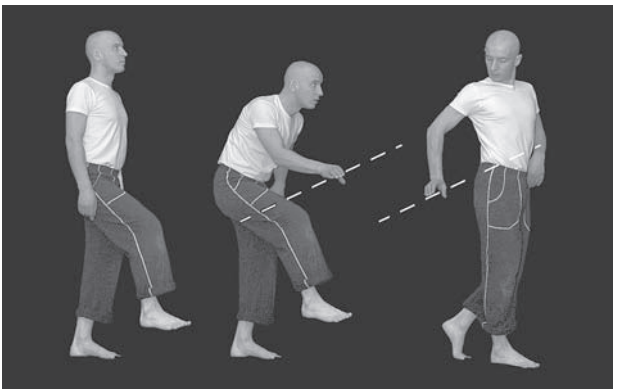
Опору можно сыграть любой частью тела. Например — стопой.

Подняться вверх по лестнице

В акценте стопа ставится на воображаемую ступеньку строго параллельно полу (стопа как бы становится этой ступенькой). Это действие должно завершиться четким финальным акцентом и даже краткой фиксированной позой.

Одновременно со стопой будут действовать взгляд, корпус и правая рука. Своими движениями они прорисуют диагональ подъема, который предстоит преодолеть человеку. Вслед за взглядом (вперед-вверх по диагонали) в этом же направлении подастся корпус, а вслед за корпусом — кисть правой руки идентифицируется с лестничными перилами.

Далее актер приподнимется на высокие полупальцы опорной ноги, и на такое же расстояние поднимется все его тело, за исключением стопы, находящейся на воображаемой ступеньке (она подчинится правилу «мертвой точки»). Однако для того, чтобы возникло впечатление, будто человек поднялся на одну ступеньку вверх, следующие движения актера будут направлены вниз. Первыми вниз пойдут корпус и стопа-ступенька, а сразу вслед за ними начнут двигаться вниз по диагонали рука-перила, взгляд и корпус (ил. 98).



Ил. 98

Все то же самое повторить с другой ноги, при этом рука останется прежней. В работе руки следует обязательно озаботиться выполнением «антиестественного жеста», чтобы перила, воссоздаваемые кистью, имели прямую линию, а не закругленную наверху или внизу.

Отработав упражнение «Подняться вверх по лестнице», предложите актерам самостоятельно смоделировать упражнение «Спуститься вниз по лестнице». Или, например, «Перелезть через высокий каменный забор».

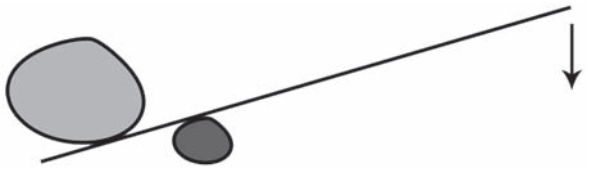
В принципе, к этому моменту обучения чем меньше упражнений будут разучиваться с помощью подсказок педагога и чем больше их будут сочинять сами актеры, тем лучше.

Проработав основные технические приемы того или иного раздела, можно предлагать комплексные задания. Так, для закрепления навыков раздела «Опоры» полезно самостоятельно разработать упражнение «Лазание вверх по канату».

ТЯЖЕСТИ. ВЕС

До сих пор мы рассматривали объекты, для которых вес не являлся существенной характеристикой.

Между тем, когда объект, воссоздаваемый актером в процессе взаимодействия с ним, обладает значительным весом, это обстоятельство требует применения особых приемов при его (объекта) моделировании с помощью движения.



Ил. 99

В основе этих приемов, как и всегда в «mime pur», лежат природные принципы. Одним из них является хорошо известный каждому человеку «принцип рычага» (ил. 99).

Когда человек несет достаточно тяжелую вещь, он подсознательно организует свое тело по «принципу рычага».

Чемодан

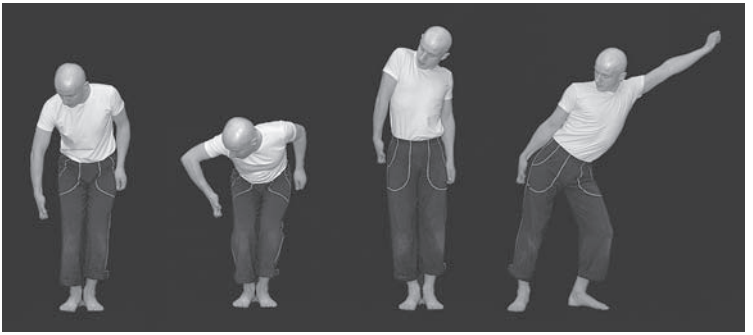
Проследим на примере упражнения «Чемодан» основные моменты такой характеристики объекта, как «тяжесть».

После того как человек взялся за ручку чемодана (и кисть актера приняла форму этой ручки), наступает первый значимый момент. При том, что чемодан предстоит поднять вверх, человек (как и при выполнении действия «бросить камень далеко вперед») сделает затактовое движение, т. е. опустится вниз. (Не забудем соблюсти правило «мертвой точки».) И только затем в рывке (сильный начальный акцент идет из корпуса) человек преодолеет вес чемодана. Этот момент резонно подчеркнуть звуковым акцентом. Линия подъема чемодана должна быть строго вертикальной.

Предположим, вес оказался для человека непосильным или человек не успел перестроиться на следующую позицию, облегчающую ему ношу, а именно — воспользоваться принципом рычага. Тогда чемодан вновь окажется на полу, опустившись по той же самой строгой вертикали, только гораздо быстрее, чем когда его поднимали. И звуковой акцент, который совпадет с финальным, в этом случае должен быть гораздо ярче.

Этот этап (подъем-срыв) желательно хорошенько отработать, прежде чем осваивать следующий. А он как раз и будет заключаться в использовании принципа рычага. Предположим, наш персонаж намерен поднять и нести чемодан в правой руке. Энергично оторвав тяжелый чемодан от пола и стремительно

подняв его по вертикали, человек выставляет правое бедро («камень поменьше») и откидывает корпус и свободную руку в противоположную сторону («палка») (ил. 100).



Ил. 100

Если чемодан в правой руке, то при передвижении человека вперед правая нога будет «блокирована» тяжестью чемодана; соответственно изменится походка.

Два чемодана

Предположим, человеку нужно нести по тяжелому чемодану и в правой и в левой руке. Здесь уже принцип рычага не сработает, и за исключением начала (затактовое движение и отрыв от пола) схема будет иной: движения будут строиться на балансировании, сохранения центра тяжести и равновесия.

Смоделируйте упражнение «Перенос двух чемоданов» самостоятельно.

С точки зрения геометрии, такой объект, как чемодан, можно определить как «точку». В данном случае — тяжелая и большая, но все-таки — «точка». В окружающей нас действительности встречается множество таких «тяжелых и больших точек». При взаимодействии с ними актер обязательно столкнется с необходимостью моделирования веса.

Представим себе, что мы имеем дело с круглым аквариумом.

Круглый аквариум

Он стоит на столике, до краев наполненный водой. В нем плавают рыбки.

В начале взаимодействия с аквариумом актер обязательно применит «описательный жест». Кисти его рук очертят форму этого аквариума, как бы став этим аквариумом.

Разумеется, он не навсегда таким образом «приклеится» к воспроизводимому объекту, но время от времени он должен напоминать зрителям о форме аквариума.

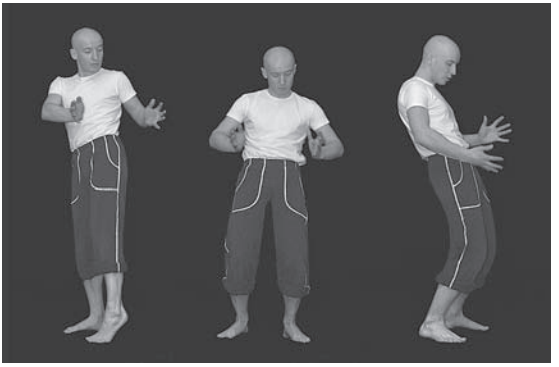
Для развития внимания и координации полезно в этом упражнении разыграть ситуацию взаимодействия с двумя точками. Одна «точка» (аквариум) закреплена в пространстве, другая (рыбка) — движется в пространстве, т. е. плавает в аквариуме.

Форму аквариума, как мы уже знаем, на первом этапе будут играть кисти рук. А вот линию передвижений рыбки — взгляд и корпус актера. При этом нужно строго соблюдать правило «мертвой точки», чтобы аквариум не «ездил» в пространстве.

Натешившись наблюдением за плавающей в аквариуме рыбкой, человек решил покормить ее. А когда, взяв сухого корма, наклонился к поверхности воды, заметил неприятный запах, идущий из аквариума, и решил поменять в нем воду. Вот тут-то и наступает необходимость сыграть еще одну характеристику аквариума как «большой тяжелой точки».

Первый этап будет протекать аналогично тому, что уже встречался в упражнении «Чемодан» (отказное движение, резкий начальный акцент, идущий из корпуса, рывок, подъем). Но когда тяжелый круглый аквариум будет оторван от опоры (воображаемый столик), человек сконструирует эту опору из себя. Если форму

аквариума можно было воссоздать с помощью только кистей рук актера, то, чтобы сыграть вес этого объекта, актеру понадобится все тело. Новую опору для «большой тяжелой точки» актер сконструирует благодаря смещению бедра (бедер). В результате чего корпус выгнется, приняв форму «шара» (смещения), а нога заблокируется, и, как следствие всего этого, резко изменится походка человека (ил. 101).

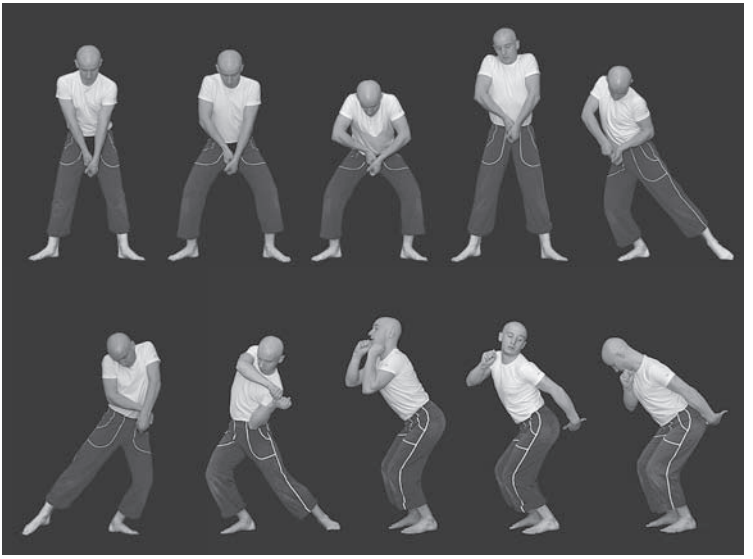


Ил. 101

«Большую тяжелую точку» можно сыграть любой частью тела. Так, на Востоке распространено ношение тяжестей на голове. При этом в особом режиме будет работать позвоночник: от грудного отдела до копчика нужно будет стараться удерживать строгую вертикаль, а шейный отдел будет обеспечивать баланс для сохранения центра тяжести груза (смещения шеи). Походка тоже обретет характерную окраску. Человек, несущий тяжесть на голове, старается передвигаться плавно, не пружиня при каждом шаге и не особенно размахивая руками. Разные отделы позвоночника будут работать каждый в своем режиме.

Не менее заметным образом (хотя и совершенно иным!) отразится на теле человека «большая тяжелая точка», если предстоит перенести на спине, например, мешок с песком.

В данном случае отрыв от земли происходит подобно отрыву от земли чемодана: затактовое движение, активный начальный акцент, идущий из корпуса, рывок, подъем вверх — строго по вертикали. А затем человек, прежде чем закинуть мешок на спину, раскачивает его из стороны в сторону по вогнутой дуге и, уловив момент, когда мешок окажется наверху дуги, подставляет под него спину. В этот момент, отмеченный и пластическим, и звуковым акцентом, спина актера принимает форму мешка. Поддерживая мешок одной рукой снизу, актер тем самым дорисовывает его форму (ил. 102).



Ил. 102

Утяжелится и походка такого человека: шаги станут короткими и «отрывистыми», т. к. силу притяжения к земле заметным образом увеличит груз на спине.

Иногда объект, даже не будучи тяжелым, представляет собой силу, которая может быть приравнена к силе тяжести. Такой тип тяжести можно условно назвать «я тяну» или — «меня тянут».

Обратимся к весьма легкому объекту — воздушному шару. Только на сей раз он будет надут не воздухом, а неким газом, который способен поднять человека на воздух.

Предположим, шар привязан за веревку к прочной опоре.

Актер подходит к шару — описательный жест, который поначалу выразится только в движениях кистей рук, обрисовав его округлую форму. Но когда, отвязав веревку, актер окажется близко к шару, округлая форма последнего отразится и на теле актера.

А затем начнет срабатывать сила шара, способная оторвать человека от земли. Движения актера будут следующими: строго наверх в активном акценте пойдет сначала запястье, затем локоть, потом плечо, наконец — все тело: от пятки опорной ноги (к этому моменту уже нужно перенести центр тяжести тела на одну из ног) до кисти руки, которая удерживает шар, вытянется в единую вертикальную линию (ил. 103).

Ил. 103

Человек словно бы утратил земное притяжение. Левая (не опорная нога) подтянута в бедре, благодаря чему заметно оторвана от пола. Свободная от шара рука и голова обретают характер «отстающего» и «плавающего» движения. Оно слегка напоминает невесомость. Усилить

эффект полета можно еще и тем, что при сохранении строгой вертикали, идущей от опорной ноги до кисти руки, держащей шар, само тело может описывать полукруговые движения вокруг этой оси.

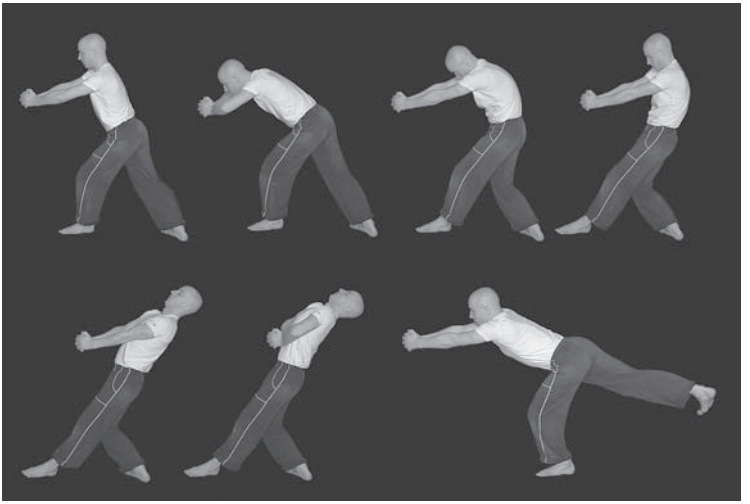
Растянем пружину (перед собой)

Тугая пружина вмонтирована в стенку примерно на уровне солнечного сплетения человека.

Исходное положение: ноги в стойке — одна впереди, другая сзади, довольно широко расставлены. Опора на впереди расположенной ноге.

Кисти рук актера обхватывают ручку, которой заканчивается пружина, и принимают четкую форму этой ручки, сохраняя ее до конца упражнения.

Затактовое отказное движение (весь корпус подается навстречу пружине), энергичный начальный акцент, рывок... А дальше — по аналогии с воздушным шаром: сначала выберет все возможное движение корпус, потом — плечи и локти, затем подключатся запястья,



Ил. 104

благодаря чему корпус отклонится еще дальше назад. К этому моменту опорной станет сзади расположенная нога. А затем пружина, взяв верх над человеком, возвращается в первоначальное положение (ил. 104).

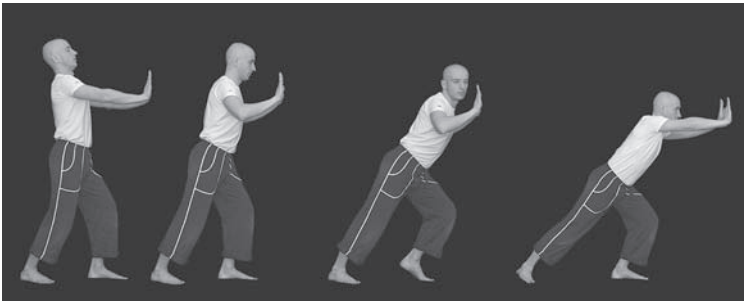
Теперь, пользуясь уже знакомой схемой движений, самостоятельно растяните пружину, закрепленную наверху (на потолке), внизу (в полу), в стене справа и в стене слева.

Вагонетка

Начать взаимодействие с тяжелой вагонеткой можно с описательных жестов. Как бы мысленно примериваясь к объекту, обойти ее вокруг, время от времени прикладывая к поверхностям вагонетки кисти рук. Можно попробовать сдвинуть ее с места, не затратив особых усилий, оценить взглядом тяжесть груза, находящегося в ней, и т. п. Однако основная характеристика вагонетки выявится для зрителей только тогда, когда актер сдвинет ее с места.

Чтобы сдвинуть тяжелую вагонетку в жизни, человеку нужен упор на ногу, расположенную сзади. В случае же с воображаемой вагонеткой актер будет лишь имитировать такой упор. На самом деле вес тела и центр тяжести будут находиться на ноге, расположенной впереди.

Кисти рук актера в акценте идентифицируются со стенкой вагонетки. Запястье должно выгнуться под углом в 90°. Дальше последует затактовое движение корпуса (в данном случае назад), при этом кисти рук сохранят «мертвую точку». И человек всем корпусом навалится на стенку вагонетки; звуковой акцент, сделанный пяткой расположенной впереди ноги, подчеркнет момент преодоления инерции покоя. А дальше (кисти рук по-прежнему идентифицируются со стенкой вагонетки) один за другим начнут двигаться вперед по горизонтали запястья, локти, плечи, грудь, поясница, таз, пока не будет сделан следующий шаг (ил. 105).



Ил. 105

Осваивая это упражнение, полезно при каждом новом шаге начинать всю схему с нуля, предполагая, что, пока человек подходит к начавшей было двигаться вагонетке, она успевает остановиться, а значит — вновь обрести инерцию покоя.

Затем можно попробовать вариант, когда вагонетка, однажды сдвинутая с места, будет катиться уже безостановочно. Но и в этом случае после каждого шага следует выполнять первоначальную схему движений, только уже без таких усилий.

Пытаясь сдвинуть тяжелую вагонетку с места, можно использовать и другие позиции тела: навалиться на нее плечом или упереться спиной.

В приведенных выше примерах мы могли убедиться, что актер может по-разному моделировать воспроизведение объектов, являющихся «большой тяжелой точкой». Однако все действия будут подчиняться единому принципу: во время взаимодействия с такого рода объектами их движения будут строиться строго по вертикали или строго по горизонтали.

Помимо «больших тяжелых точек» существуют объекты, которые условно можно назвать «большими тяжелыми линиями». Взаимодействие человека с ними во многом сходно с «точечными», т. к. в основе его тоже лежат законы элементарной физики. И все же есть существенное отличие. «Большие тяжелые линии» могут действовать не

только по горизонтали и вертикали, как «точки», но и по диагонали. Приведем примеры того и другого.

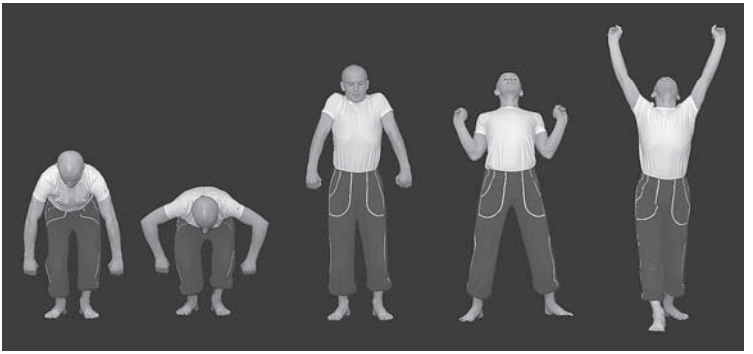
Штанга

В этом упражнении следует особенно четко соблюдать правило «антиестественного жеста» для того, чтобы у зрителя возникло и сохранялось впечатление прямой линии. При несоблюдении «антиестественного жеста» вы моментально превратитесь в суперсилача, способного с легкостью согнуть металлическую палку, на концах которой закреплен увесистый груз.

Обязателен здесь и «описательный жест». Разумеется, он должен предшествовать моменту подъема воображаемой штанги.

Сам подъем строится по известной схеме: кисти рук в акценте обхватывают штангу (запястья заметно выгибаются). Затактовое движение — всем корпусом, при этом кисти рук сохраняют «мертвую точку». Энергичный начальный акцент, идущий из корпуса, рывок (момент отрыва штанги от пола сопровождается звуковым акцентом), подъем. На этом этапе штангу следует поднимать строго по вертикали.

Дальнейший сценарий действий зависит от намерений актера (ил. 106).

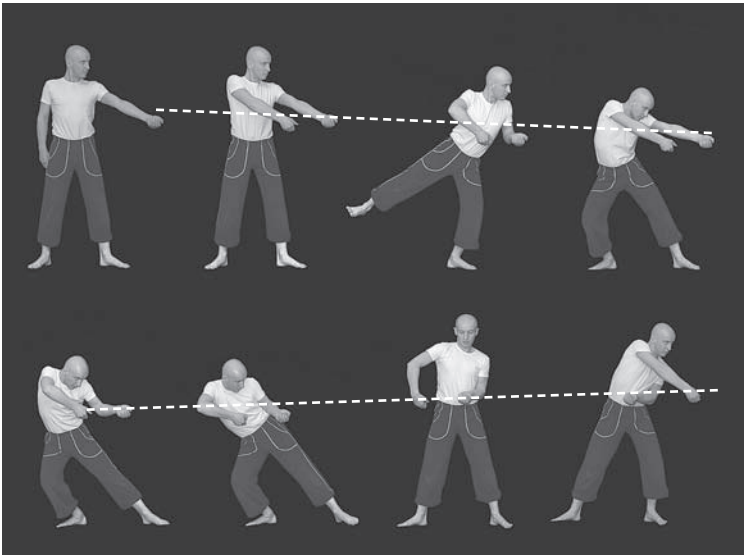


Ил. 106

Канат (я тяну)

В этом упражнении «большая тяжелая линия» будет взаимодействовать с человеком по горизонтали. В акценте кисти рук актера (одна за другой) в момент обхвата примут форму каната. Обратим внимание, что в моменты перетягивания каната между кистями рук должна сохраняться одна и та же дистанция. А каждый перехват (и той, и другой рукой) должен выполняться в четком энергичном акценте, которому предшествует расслабление кисти.

Но самый ответственный момент — это, конечно, собственно перетягивание. Ему, как и всегда при взаимодействии с тяжелыми объектами, будет предшествовать ярко выраженное затактовое движение, в котором задействованным окажется весь корпус. Если канат очень тяжелый (или человек, тянущий его, не очень сильный), то затактовое движение усилится махом сзади стоящей ноги.



Ил. 107

Дальнейшие движения таковы: маховая нога ставится на пол и становится опорной. К этой опоре последовательно (таз, поясница, грудь, плечи) смещается сначала корпус, а потом и руки (плечи, локти, кисти). Только теперь кисти рук поочередно перехватывают канат, чтобы вновь подтянуть его (ил. 107).

Канат (меня тянут)

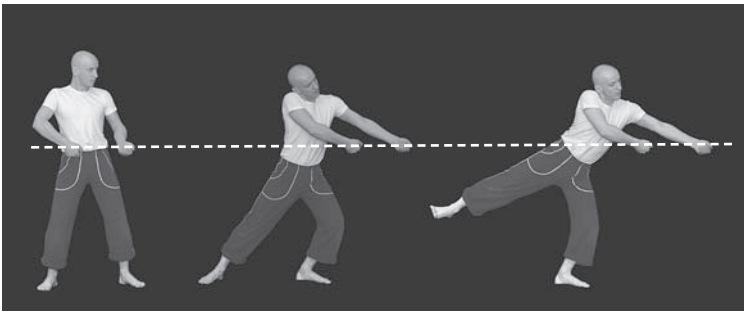
На другом конце этого каната находится сильный и активный противник.

В те моменты, когда воображаемый противник будет перехватывать инициативу, перетягивая канат на свою сторону, актер может усилить эффект его активности следующими приемами:

1) движение «дорожка», выполняемое на одной, расположенной ближе к противнику ноге: вторая при этом оторвана от пола;

2) отстающее движение корпуса и головы;

3) мах (или даже — махи) расположенной сзади ногой (ил. 108).

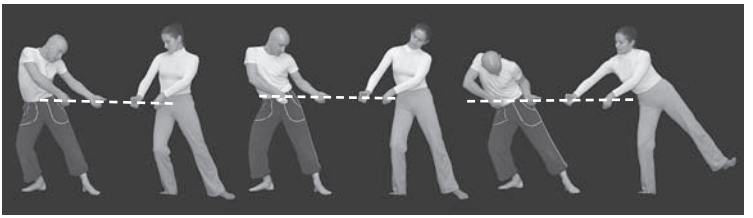


Ил. 108

После того как будут отработаны элементы одиночного упражнения КАНАТ, предложите ученикам самостоятельно разработать два следующих варианта:

Парный канат

С каждой стороны воображаемого каната находится по реальному партнеру. Важно, чтобы в процессе перетягивания оба партнера сохраняли единый размер каната (ил. 109).



Ил. 109

Коллективный канат

С каждой стороны воображаемого каната находится по нескольку реальных партнеров. Требование сохранять единый размер каната остается.

Звонарь (или — колокол)

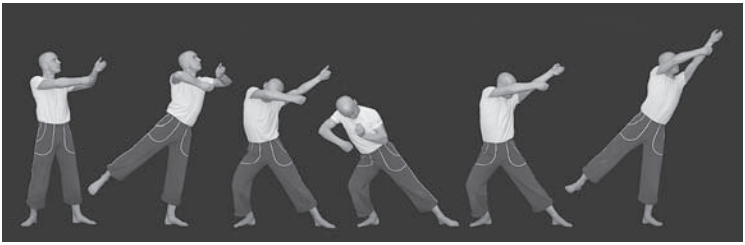
На это упражнение нужно обратить особое внимание, т. к. «тяжелая линия» будет действовать по диагонали.

Другая особенность состоит в том, что происходит постепенное наращивание амплитуды движения.

В активном акценте кисти рук актера обхватят канат, который прикреплен к языку колокола. Далее следует затактовое движение корпуса вверх по диагонали (с отрывом расположенной сзади ноги от пола). Яркий начальный акцент, идущий из корпуса, расположенная сзади нога опускается на пол, и к ней последовательно подтягивается корпус (таз, поясница, грудь, плечи, а затем и согнутые в локтях руки).

Разумеется, дистанция между кистями рук сохраняется неизменной.

Теперь «колокол» будет утягивать человека. Сначала руки — кисти, локти и плечи, затем корпус — грудь, поясница, таз, а в конце от пола вновь оторвется расположенная сзади нога (ил. 110).



Ил. 110

Эта схема, состоящая из двух фаз (я тяну — меня тянут), будет повторяться с постепенным наращиванием амплитуды.

Упражнение «Колокол» можно выполнять как в одну сторону (сначала — вправо, потом — влево), так и в двустороннем порядке. В этом случае актер должен успевать осуществить четкий перехват кистями рук, когда воображаемый канат будет находиться в вертикальном положении.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ЖЕСТА

Трансформация жеста — очень богатый и выразительный принцип организации движения, способный разнообразить и оживить игру актера. С одной стороны, трансформация жеста напоминает языковую игру, когда, постепенно заменяя в слове всего одну букву, можно сделать из *мухи — слона*. С другой — чем-то напоминает ситуацию детской игры, когда ребенок использует какой-либо предмет не по назначению, видя в нем сходство с тем предметом, который ему в данный момент нужен для игры.

Актеру, желающему овладеть трансформацией жеста, следует соблюдать как минимум два правила.

Во-первых, прежде чем трансформировать жест, актер должен *безупречно* владеть жестом, воспроизводящим форму и другие характеристики объекта, с которым он взаимодействует.

Во-вторых, трансформация жеста требует развитой и богатой фантазии и отличного владения внутренней техникой.

Трансформацию жеста лучше всего начинать осваивать в парных упражнениях.

Например, актеры стоят друг напротив друга. Будем обозначать их для удобства «первый» и «второй».

«Первый», соблюдая все правила «mime pur», обыгрывает палку, совершая с ней ряд простых физических действий. И затем перебрасывает ее «Второму».

«Второй» — поймав палку, должен совершить с ней одно-два физических действия, которые подтверждали бы, что это — палка. Но затем, когда он, держа ее за верхний конец, проведет по ней пару раз рукой («описательный жест»), палка вдруг постепенно начнет размягчаться и превратится в веревку, которую «Второй» перебросит «Первому».

«Первый» — поймав веревку, предположим, попрыгает с ней, как со скакалкой, и т. п. Но когда, взяв ее за верхний конец одной рукой, другой проведет по веревке, он от раза к разу все отчетливее станет ощущать, что веревка покрыта какой-то слизью. Наконец поймет, что в руках у него извивающаяся змея, которую он и перебросит «Второму».

«Второй», поймав змею, проведет по ней несколько раз рукой сильным и крепким движением, после чего змея превратится в железный прут, который он согнет в «бараний рог».

И так далее и тому подобное. Импровизация может длиться долго, и не только с палкой (т. е. прямой линией), но и с любыми другими линиями и объемами.

Например:

«Первый» играет с теннисным мячиком, подбрасывая его вверх и ударяя об пол. Затем он перебрасывает его партнеру.

«Второй» несколько раз подбрасывает этот объект вверх, затем вытирает его об рубаху и смачно откусывает, для него это — вкусное яблоко.

Или:

«Первый» играет с воздушным шариком и перебрасывает его партнеру.

«Второй», у которого «руки-крюки», ловит не овальный объект, а квадратный. И т. д.

Трансформация жеста возможна благодаря тому, что актеры взаимодействуют с воображаемыми объектами.

Как всегда, потренировавшись на упражнениях, полезно закрепить новый навык в этюде. Вот сценарная канва одного из возможных вариантов.

ЗОЛУШКА
(СОЛЬНЫЙ ЭТЮД)

Молоденькая девушка занимается хозяйством. Делает это умело, радостно, в охотку... Стирает и развешивает белье, г ладит, подметает пол, прибирает комнату , а потом и сама принимается прихорашиваться — вся в легких музыкальных ритмах, озаренная какой-то светлой надеждой.

Наконец очередь доходит до пирогов. Она замешивает тесто, продолжая при этом напевать привязавшийся мотивчик, и... постепенно-постепенно, размечтавшись, она, сама не сразу заметив и осознав, как это произошло, начинает лепить из теста, которое уже превратилось в глину, — рыцаря, принца, мужа...

Так вот ради кого и чего были все хлопоты!

Оживив милого поцелуем, она танцует с ним вальс. Похоже, что праздник, которого она так долго ждала, настал.

Но праздники проходят...

Резко сменив темп, актриса, играющая героиню этого этюда, погружает нас в будни замужней женщины.

Женщина стирает и развешивает белье, г ладит, подметает пол, прибирает комнату, стряпает еду. Только теперь все это уже не согрето лучезарной надеждой и делается не в охотку, а в силу необходимости.

Довольно жалкой, усталой улыбочкой отвечает женщина на поцелуи своего мужа, которыми он время от времени награждает ее.

Так, день повторяется за днем, жизнь проходит, а в душе растет и копится тоска.

Но, оказывается, убить надежду в человеке не так-то легко, а, может быть, и невозможно.

Однажды, оставшись наедине со своей опостылевшей работой (хотя, конечно, не именно в работе было дело), женщина, перейдя от стирки к замесу теста (трансформация жеста), снова размечталась и вылепила из теста, превратившегося в ее воображении в глину, нового принца, рыцаря, мужа. Правда, поцеловать его и тем оживить она не решилась, хотя очень хотелось. Но чтобы не испытывать новых разочарований (уж больно сильны были прежние), все же не сделала этого, а просто — оставив своего «избранника» в состоянии симпатичного манекена, станцевала вальс с воображаемым партнером, отчего развеселилась, расцвела!

А когда услышала шаги мужа, возвращающегося с работы, быстренько (хотя не без сожаления) скрыла следы своего «преступления», вымесив «возлюбленного» в пирог, который и подала к ужину.

Настроение в тот вечер было у нее прекрасное. На традиционный поцелуй мужа она ответила радостной улыбкой, чем немало его удивила…

В игровых ситуациях взаимодействие с воображаемым объектом позволяет актеру выявлять и наглядно демонстрировать скрытые пружины, определяющие истинные порывы души его героя. Образно говоря, «тайное делать явным». Чтобы убедиться в том, до каких глубин можно дойти, встав на этот путь, посмотрим, как разработал такую ситуацию Марсель Марсо в одном из своих сольных номеров «Бип-нянька», где артист играет не очень молодого и весьма бедного человека, которого через бюро услуг пригласили на несколько часов в незнакомый богатый дом присмотреть за мальчиком лет пяти-шести и грудным младенцем, пока их родители куда-то отлучатся. (Кроме героя Марсо — Бипа — *все персонажи и предметы воображаемые.*)

Ситуация вполне бытовая, и номер, не нарушая ее органики, насыщен бытовыми и психологическими

подробностями. На первый взгляд может показаться неоправданным стремление актера сыграть именно эту ситуацию, пользуясь воображаемыми партнерами (вещами и людьми). Ведь реальные, точнее, бутафорские вещи могли бы придать этим событиям подобие достоверности, колорит и пр.

Так может показаться лишь в самом начале номера, когда герой-нянька знакомится с непривычной обстановкой, бродя по шикарной квартире (на самом же деле — по пустой сцене), как по музею. Но очень скоро даже в этом эпизоде-завязке понимаешь, что воображаемые предметы, окружающие героя, воздействуют на зрителя сильней и целенаправленней, чем если бы они присутствовали на сцене в реальном своем виде.

Во-первых, именно благодаря тому, что фактически их нет, мы обращаем на них внимание только тогда, когда они оказываются значимыми для самого героя, когда он входит с ними во взаимодействие (испугался своего отражения в зеркальном паркете, взял в руки причудливую хрустальную вазу, погладил мягкий ворс диванной накидки и т. п.). Иначе говоря, наше внимание связано с вниманием героя и в определенной мере им предопределено.

Во-вторых, физическое отсутствие предметов даже тогда, когда мы по воле героя начинаем обращать на них внимание и «видеть» их, сосредоточивает наш интерес не столько на них (они ведь фактически ничто, пустота), сколько на реакции, вызванной ими у героя. Таким образом, мы воспринимаем даже не сам предмет, а лишь его качества, которые значимы для нашего героя, что, конечно, тоже способствует постижению его души, внутренней жизни. Окружающий его мир мы видим его глазами.

В кульминационном эпизоде номера с помощью все той же техники «mime pur», воссоздающей в воображении зрителей предметы реального мира посредством движения, трансформирующего пространство сцены,

мы погружаемся буквально в глубины души героя. Его внутренний мир как бы материализуется для нас в наглядном, метафорическом виде.

...Утомленный заботами о младенце — и перепеленать, и покормить, и укачать, а навыка никакого (видно, в няньки он пошел совсем уж по бедности) — Бип расположился передохнуть, усевшись на краешек стула (на сцене он существует как однотонно покрашенный куб). В этой роскошной квартире его все время преследует мысль: не испортить бы чего ненароком, не разбить, не помять — ведь потом не расплатишься!

Но отдохнуть не удалось: няньку стал одолевать другой ребенок. Этот по характеру очень походил на мальчика из рассказа О'Генри «Вождь краснокожих». Бип понял, что родители совсем не зря платят ему деньги за присмотр. В от личие от него, мальчик ничуть не дорожил обстановкой. Бедный Бип едва успевал спасать от его натиска то одно, то другое. Силы няньки были уже на исходе, когда ребенок принес футбольный мяч, отсчитал одиннадцать шагов, разбежался и нанес удар невероятной силы. Бип прыгнул за мячом, едва успев перехватить его в нескольких сантиметрах от хрустальной вазы. (В начале номера Бип очень трепетно обрисовал ее руками, восхитившись изяществом ее формы.) Поймав мяч, он отодвинул вазу от греха подальше и, чуть покачиваясь от нервной встряски, только что испытанной им, побрел к своему стулу. Мальчик уже поджидал его, выхватил мяч... отсчитал одиннадцать шагов... разбег — удар!

Так продолжалось некоторое время, пока мальчишку что-то не отвлекло и он не ушел с головой в новую игру . Секунды две Бип стоял с мячом в руках неподвижно. А потом, не отрывая испепеляющего взгляда от мальчика, он невероятным усилием воли сплющил находившийся в его руках мяч (вот она, кульминация номера, сыгранная с помощью трансформации жеста!) и с каким-то зверским упоением начал растягивать получившуюся кожаную лепешку, пытаясь разорвать ее. А сам все г лядел на мальчика, и взг ляд его был столь красноречивым, что казалось, будто он рвет не мяч, а этого дрянного мальчишку , и его родителей, и весь их мир, и богатство, и шикарную квартиру — и вообще всю эту жизнь, в которой ты уже не чувствуешь себя человеком...

Поначалу кожаный мяч поддавался с трудом, но с каждым новым усилием рвать его на клочки становилось все легче (мяч-то воображаемый), потому что легче становилось на сердце — ведь подсознательно он уничтожал не мяч, а свою обиду на

несправедливость жизни. И вот на душе полегчало настолько, что клочки уже отрывались, как папиросная бумага, он подбросил их в воздух, собираясь лихо пнуть ногой… как вдруг мальчик обернулся.

Этот взгляд хозяйского ребенка вернул Бипа с небес на землю, а его разбушевавшееся воображение — к реальности. Он мгновенно почувствовал в руках упругий кожаный мяч, который тут же выхватил у него мальчик. Первым же ударом ребенку удалось наконец-то разбить хрустальную вазу.

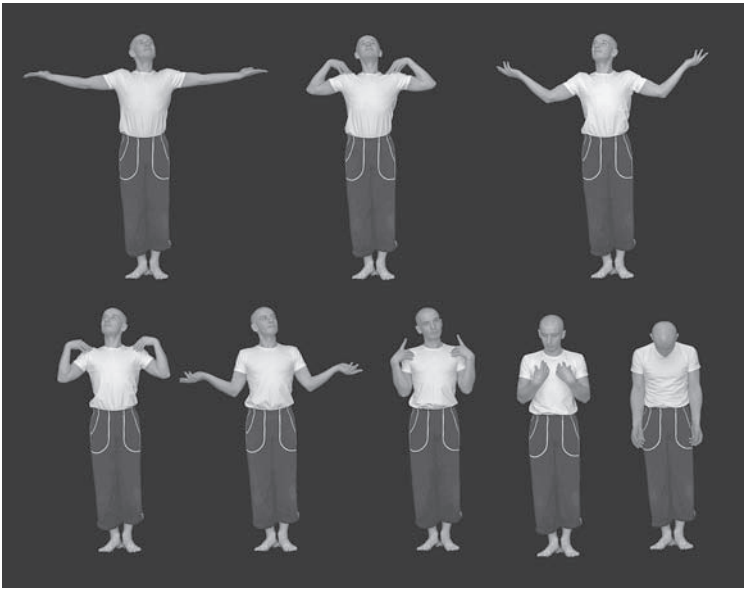
Когда вернулись родители, они не только не заплатили Бипу за старания, но нанесли новую незаслуженную обиду , предъявив ему счет за нанесенный их имуществу ущерб. Подавленным и жалким выглядел он, покидая дом богачей. Внешне он старался ничем не показать той крайней степени отчаяния, которая им овладела, но зрители ее отчетливо ощущали.

Ассоциировать футбольный мяч с социальной несправедливостью!.. Даже столь непростой ход воображения может быть легко реализован актером, владеющим школой «mime pur», с помощью трансформации жеста.

В процессе трансформации достаточно часто используется прием *сжатия жеста*.

Так, эпизод «Лень» (из серии «Семь смертных грехов») Марсель Марсо построил следующим образом. На сцену выходит человек, всем своим видом дающий понять, что он решил, как говорится, «с понедельника начать новую жизнь». И прежде всего — заняться физкультурой. Он методично разводит руки в стороны. Затем с показным азартом начинает сгибать их в локтях, всякий раз касаясь кистью плеча. Но довольно скоро энергичные движения рук становятся все более и более вялыми, амплитуда движений при этом заметно сокращается, а локти все больше опускаются вниз. В конце концов он и вовсе перестает разводить руки в стороны и, прижав кисти к плечам, «работает» только одними указательными пальцами, имитируя первоначальное физкультурное движение (ил. 111).

Разумеется, изменения амплитуды движения происходили не просто постепенно, но были связаны с изменениями внутренней установки персонажа на «новую жизнь».



Ил. 111

В другом номере «Юность, Зрелость, Старость, Смерть» Марсо использует трансформацию жеста совершенно по-иному.

Фабульная линия этой пантомимы намеренно упрощена, сведена до схемы, отраженной в названии: ЮНОСТЬ, ЗРЕЛОСТЬ, СТАРОСТЬ, СМЕРТЬ — таков путь всякого Человека. На первый взгляд необычайно простыми являются и технические средства воплощения этой схемы. Вся игра умещается на одном квадратном метре сценического пространства и длится чуть больше трех минут. Одну за другой демонстрирует актер (не сходя с места) всего лишь различные человеческие походки. В данном случае актер не использует классического «шага на месте», он просто, что называется, переминается с ноги на ногу . Но как различны эти его шаги и по ритму, и по характеру. В Юности человек шагает по жизни, преисполненный сил и энергии, ко да поступь его легка и непринужденна, хотя в ней ощущается некоторый избыток самонадеянности. Зрелость — это уже экономия сил, но и уверенность в себе, твердость шага, необходимая для преодоления препятствий, встречающихся на пути. В Старости

человек бредет медленно, трудно, часто мысленно оглядываясь назад. Он обременен не просто усталостью, а — воспоминаниями обо всем, что пережито, содеяно или не сбылось. В каждом из его движений угадываются «прежние», в каждом — он не похож на прежнего себя. Это уже мудрость, обретенная ценой собственной жизни. Постепенно его движения становятся все более и более скованными, пока однажды не наступает полная неподвижность — Смерть...

Такой формальный обрыв сценического действия не является финалом этой пантомимы. Она выстроена автором в форме рондо и с явным расчетом на «послевкусие».

Ее завершает достаточно долгая пауза, во время которой актер застывает в позе, похожей отчасти и на позу эмбриона, и на бутон нераскрывшегося цветка.

Финальная поза в точности повторяет ту, которая открыла эту пантомиму, предварив рождение человека, чьи Юность, Зрелость, Старость, Смерть только что прошли перед нашими глазами. И точно так же, как в начале, в финале звучит мелодия Моцарта, уже ставшая для зрителя темой рождения. На всем протяжении ее повторного звучания актер не двигается, но зритель мысленно проигрывает весь путь человека еще раз от начала до конца. Причем с очень существенной разницей. Теперь (в своем воображении) мы выстраиваем Жизнь человека не как прямую, уходящую в бесконечность Смерти, а как замкнутый круг, на стезе которого даже Смерть — возможный залог рождения новой Жизни.

Пластическое воплощение различных походок не имеет ничего общего с воспроизведением бытовых, характерных зарисовок. Здесь все решает точнейший ритмический расчет: чередование и вариации ритмического рисунка. Не менее (если не более) важную роль играет работа корпуса (прежде всего — позвоночника), здесь самое главное — энергетический посыл, который дает окраску всем движениям тела. При этом движение протекает не в бытовом, а в сценическом времени, которое, как известно, способно убыстряться или замедляться по воле фантазии творящего.

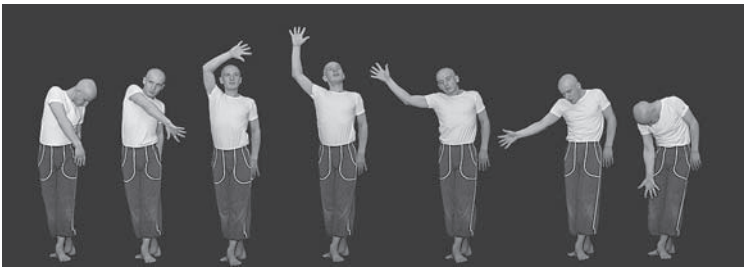
Трансформация жеста часто связана с использованием «поэтического жеста», способного вобрать в себя целые жизненные процессы. В номере «Юность, Зрелость, Старость, Смерть» поэтический жест применяется актером дважды — в начале и в финале. Проследим, как это делается на технологическом уровне. В исходной позе ноги актера находятся в третьей невыворотной позиции и полуприседе. Такая орнаментальность их формы позволяет зрителю не воспринимать их как ноги человека. Корпус, как уже и говорилось, склонен вниз вдоль ног, напоминая то ли позу эмбриона, то ли бутон нераскрывшегося цветка. Как только срабатывает начальный акцент, корпус начинает медленно подниматься в отстающем движении (собственно говоря, перед нами гимнастическое упражнение «Полные последовательные наклоны»; в данном случае — последовательный подъем вверх, в который постепенно включаются все отделы позвоночника, начиная от таза — до головы). Ноги тоже постепенно распрямляются. А дальше крупным планом начинает работать рука, которая до сих пор все еще пребывала в режиме отстающего движения. Медленно поднимаясь вверх, она словно бы наливается жизненной энергией и силой. Когда рука доходит до уровня глаз, человек пробуждается к жизни, начиная жадно вглядываться в мир и дышать полной грудью. Но прежде чем он «пойдет» по этой жизни, рука завершит полукруг, перейдя из поэтического жеста в естественный, характерный для ходьбы.

Классическим упражнением на поэтический жест является

«Круг жизни»

Исходное положение: «рабочая позиция». Только на сей раз — левая рука убрана за спину. Верхняя часть корпуса (грудь, плечи, голова) наклонена вниз по диагонали к левому бедру. Правая рука свободно опущена.

Кисть обращена к зрителю тыльной стороной. На протяжении всего упражнения лицо сохраняет нейтральное выражение (ил. 112).



Ил. 112

Вместе с начальным акцентом ладонь развернется на зрителя, а рука начнет совершать круг. Круг времени — круг жизни. От плеча до локтя рука на протяжении всего упражнения движется не просто медленно, но *равномерно и безостановочно*. Задача остальных частей руки (локоть, запястье и главное — кисть) сыграть, как эта жизнь протекала. Здесь возможно бесчисленное количество вариантов. Не менее важной, чем пластическая, будет ритмическая организация движений различных частей руки (от плеча до локтя, от локтя до запястья, наконец — самой кисти).

На примере упражнения «Круг жизни» отчетливо видно, насколько организация движения в пространстве сопряжена с организацией времени.

ПРИМЕЧАНИЯ К ГЛАВЕ «ГЕОМЕТРИЯ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА»

[1] *Декру Э.* Слово о миме. С. 104.

[2] С этого момента и до конца номера руки актера перестают быть «руками» и становятся монолитными металлическими планками. Движение возможно только в плечевом суставе (в финале номера — еще и в локтевом суставе).

[3] *Soubeyran J.* Die wortlose Sprache. S. 29–30.

[4] Marcel Marceau ou l'avanture du silence. Paris, 1960. P. 39.

[5] *Розинский Э.* Безмолвное искусство. Л., 1975. С. 59–61.

ВРЕМЯ (ИГРОВОЕ)

Рассматривая упражнения в разделе «Геометрия игрового пространства», мы не раз сталкивались с тем, что если речь идет о более или менее длительном изображении жизненного процесса, то разделить моменты моделирования пространства и моделирования времени в игре актера практически невозможно.

И все же о правилах моделирования сценического времени следует поговорить отдельно, так как здесь к основополагающему принципу — *«идентификации» — добавляются «эллипсис» (*пропуск, опущение)[1] и *«монтаж»*.

Считается, что «эллипсис» был введен в обиход искусства литературой как один из важнейших принципов, позволяющих автору выстраивать художественный текст. О необходимости применения эллипсиса при создании художественного литературного текста высказывались многие писатели. В качестве подтверждающего примера приведем мнение Т. Манна: «Они [пропуски. — *Е. М.*] полезны и необходимы, ибо долго совершенно невозможно рассказывать жизнь так, как она когда-то рассказывала себя самое. К чему это привело бы? Это привело бы к бесконечности и было бы выше человеческих сил. Кто задался бы такой целью, тот не только никогда не кончил бы, но, обезумев от подробностей, увяз бы уже в начале. На прекрасном празднике повествования и воспроизведения пропуски играют важную и непременную роль»[2].

Литература воссоздает жизненные события, происходящие в пространстве и протекающие во времени, воплощая их в слове. И хотя актер воплощает свои тексты в ином материальном носителе, чем литератор, но так же, как и литератор, актер воссоздает на сцене жизненные события, происходящие в пространстве и протекающие во времени. Вот почему заимствование принципа «эллипсиса» становится возможным. Именно «эллипсис» приводит к таким результатам, как компрессия и конденсация художественного текста.

Автор сценического текста так же, как и писатель, излагает не все подряд и совсем не обязательно в линейной последовательности, как оно происходило в жизни. Под автором сценического текста здесь имеется в виду не столько драматург, который выстраивает словесные диалоги персонажей, сколько — актер.

Однако не лишним будет осознать, что и любая пьеса, написанная для театра как словесный диалог, обязательно использует принцип «эллипсиса» и как следствие неминуемо влечет за собой необходимость использования техники «монтажа», с помощью которого и происходит соединение «разорванных» эпизодов.

Общеизвестно, что театральное представление длится обычно не более трех-четырех часов и прерывается антрактами, а на сцене проходят дни, недели, месяцы, а то и годы. Даже в пьесах классицистов, где по правилу «единства времени» действие должно развернуться в течение одних суток, эллипсис неизбежен. Подчеркнем, что он и используется в так называемых «разговорных пьесах» обязательно, но лишь в самых простых формах.

Многие исследователи искусства настаивают на том, что технику монтажа на элементарном уровне впервые стали использовать в иконописи при изображении жития святых. Здесь в центре иконы автор помещал изображение святого, а «обрамлением» становилось «покадровое» изложение наиболее значимых моментов его жития.

Столь «примитивная» техника монтажа, как это ни странно на первый взгляд, с успехом используется и поныне. В XX веке она послужила основой для создания «комиксов». Здесь мы тоже имеем ряд картинок, в каждой из которых зафиксирован лишь один, но значимый для развития излагаемой истории момент. Их цепочка позволяет нам воспринять историю в целом, несмотря на то, что незначимые моменты и сопровождающие их многочисленные подробности опущены (эллипсис).

Как раз в таких элементарных формах монтажа, основанного на использовании принципа эллипсиса, наиболее отчетливо проявляется основное его достоинство. А именно: *фиксируя в тексте только значимые моменты, автор организует и активизирует восприятие зрителей.*

Особо отметим и то, что в каждом из отдельных моментов запечатлено реальное время, но, смонтированные в единый ряд, эти «моменты» обретают *плотность художественного времени.*

Общеизвестно, что новый качественный скачок в развитии техники монтажа, а также приемов, организующих художественное изображение времени, — заслуга киноискусства. Трудно не согласиться с Марселем Мартеном, который в своей книге «Язык кино» пишет: «Главное достижение кино состоит в том, что оно *овладело* временем, и это его исключительно важный и абсолютно новый вклад в технику и эстетику искусства»[3].

Именно у современного кино *«mime pur»* заимствует целый ряд приемов *при создании художественного времени* в своих сценических текстах. Это и *смена планов, и различные формы монтажа, замедленная и ускоренная съемка, наплыв, сжатие времени, а также использование крупного, среднего и общего планов.* Все это оказалось возможным благодаря тому, что актер «mime pur» владеет не только полной, но и частичной, и множественной формами идентификации, а творит свою игру (свой сценический текст) на уровне воображения,

для чего ему и нужны лишь мыслимые объекты (как одушевленные, так и неодушевленные), с которыми он взаимодействует.

Рассмотрим несколько конкретных примеров на эту тему.

В одном из самых традиционных учебных этюдов на тему о том, как иногда человеку трудно справиться с младенцем, можно применить *прием наплыва, когда время вдруг останавливается и мы попадаем в другую реальность*. А потом возвращаемся к исходной ситуации.

НЯНЬКА

На руках у няньки — без устали орущий младенец (разумеется, воображаемый, своего рода объемная «точка»). Сколько бы нянька его ни качал, пытаясь убаюкать, сколько бы ни кормил из соски или ни развлекал, тормоша, и вновь качал, пытаясь усыпить, младенец — орет, орет и орет!.. В конце концов нянька, дойдя до бешенства, принимается качать своего подопечного весьма не гуманным образом — все быстрее и выше вверх — вниз, вверх — вниз («трансформация жеста»), пока в один прекрасный миг не подкидывает его так высоко, что ребенок исчезает где-то в поднебесье. Освободившись от «обузы» и смахнув пот с лица, нянька закуривает сигаретку, наливает себе коньячку и, потихоньку потягивая его, слушает плеер. Получив таким (или каким-либо иным — смотрит финал футбольного матча, заканчивает писать диссертационную рукопись и пр.) образом дозу привычного допинга, он совершенно преображается и буквально на глазах обретает облик добродушного человека. Сладко потянувшись, воздевает руки к небу, откуда к нему сваливается младенец. На сей раз младенец не капризничает . Перед нами благостная картинка.

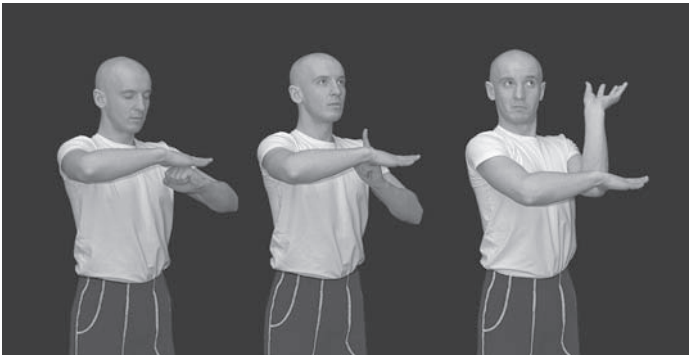
Эту модель можно разрабатывать, насыщая различными смыслами, например, осуждая или оправдывая няньку. В данном случае речь шла о няньке-мужчине, но нянькой, разумеется, может быть и женщина.

На примере следующего этюда можно понять, как, изменяя формы идентификации, актер получает возможность применять *смену планов (крупный, средний, общий)*, а также — прием замедленной съемки.

Цветок

Когда «обычному» драматическому актеру предлагается сыграть (именно сыграть, а не описать словами) цветок, он, как правило, полностью идентифицирует всего себя с этим воспроизводимым цветком, зачастую даже не подозревая, что хотя такой вариант безусловно возможен, но является далеко не единственным и не самым плодотворным, так как обрекает развитие сценического действия исключительно на общий, если применить терминологию кино, план.

«Mime pur» позволяет значительным образом разнообразить способы изображения. Здесь сам *цветок актер играет* (во всяком случае поначалу) *только одной* (предположим — правой) *рукой*. *Вторая рука* (от кисти до локтя) *воспроизводит поверхность земли*, а *лицо актера является «экраном», на котором по мере необходимости отразятся эмоциональные переживания цветка* (ил. 113).



Ил. 113

Такое «разъятие» воспроизводимого объекта (цветка) позволяет экспонировать его весьма разнообразно, применяя, как в кино, *монтаж общего, среднего и крупного планов*, *а также принцип полиэкрана и прием замедленной съемки*. Остановимся, к примеру, на моменте

прорастания цветка. Сначала семя (пальцы правой кисти, сжатые в кулак), недвижно покоившееся под поверхностью земли (левая рука вытянута в линию от локтя до кончиков пальцев), обретет достаточно хаотичное и малозаметное движение. Потом ритм его существования оформится, увеличится сила и амплитуда движения, затем проросшее семя вступит в борьбу с поверхностью земли, пытаясь преодолеть эту преграду, сквозь которую в конце концов прорвется! (*Средний план, замедленная съемка.)* В этот столь важный для развития всей последующей драматургии момент актер может сменить способ существования и, «остановив» действие, которое он разыгрывал с помощью рук, продолжить его с помощью игры лица. Иначе говоря, *сменить средний план изображения цветка на крупный*. По мере необходимости актер может задержаться на этом крупном плане, который поведает зрителю о самых первых впечатлениях нового существа, явившегося на свет, как угодно долго. Ведь все реакции играемого цветка в данном случае будут протекать не в бытовом, а в художественном времени, имеющем, как известно, совершенно иную структуру и длительность, чем концептуальное время, которым мы обычно измеряем свое поведение в повседневной жизни. Сыграв все важное для характеристики своего объекта крупным планом, актер может вновь вернуться к экспонированию цветка средним планом и продолжить «остановленное» им для демонстрации крупного плана действие с того самого момента, на котором он его «прервал». Понятно, что такое *чередование планов* актер может устраивать сколь угодно часто. Например, восторг открытия окружающего мира (первый эпизод) сменится эпизодом, рассказывающим о необходимости борьбы за существование, если вдруг наступит непогода (дождь, ветер, или — зной, засуха). Актер, отыграв рукой-цветком те или иные природные катаклизмы, обрушившиеся на цветок, может затем переключить внимание зрителей на лицо — экран души

цветка, чтобы крупным планом сыграть переживания, возникшие у «цветка» в результате нового опыта общения с миром.

Возможно использование и общего плана. Для этого нужно перейти от частичной идентификации к полной. Такой переход осуществляется как при киномонтаже, с помощью смены кадра, а в нашем случае — с помощью специальной движенческой «отбивки», встречавшейся нам в упражнении «Я — статуя, вращающаяся на пьедестале» (только теперь поворот вокруг своей оси на 360° нужно будет сделать в гораздо более быстром темпе и без фиксации скульптурной позы).

Приведем пример, как смена планов (вернее, ее отсутствие) может влиять на содержание сценического текста. В одном из спектаклей, посвященных Сальвадору Альенде, был эпизод в саду, предшествовавший захвату президентского дворца и массовым расстрелам. Цветочная клумба была организована следующим образом: с десяток девушек, одетых в обтягивающее трико, лежали на полу, образуя круг (стопами ног — в центр). На руках у них были длинные (по плечо) разноцветные перчатки, символизировавшие цветы. Когда игралось мирное время, это была красивая (даже эффектная) картинка. Когда же началась стрельба, цветы стали резко «ломаться» (которые — в локте, а которые — в плече) и идиллическая картинка в момент разрушилась. (*Сценическая горизонталь сменилась на горизонталь.*) Разумеется, это уже вполне определенное режиссерское решение эпизода. Но зрительское впечатление от него могло быть гораздо сильнее и глубже, с гораздо более широким ассоциативным рядом, если бы режиссер использовал исходные принципы «mime pur»; а именно — чередование частичной и множественной идентификации с полной. Тогда бы этот эпизод мог развиваться, к примеру, следующим образом. Предположим, первоначальное изображение цветочной клумбы осталось бы прежним. Но до начала стрельбы

«цветы» бы разрослись (или хотя бы начали разрастаться) «в полный человеческий рост». (*Сценическая горизонталь сменилась бы на вертикаль.*) Согласимся, что тогда их последующая гибель воспринималась бы как гораздо более трагическое событие, так как зрители невольно сопрягали бы облик цветка с человеческим телом, тем более — женским, предназначенным самой природой давать жизнь. Да и сама эта гибель могла бы быть пластически организована не просто как несколько однотипно сломанных цветочных стеблей, а как, например, «Герника» Пикассо (или другое выразительное надгробье безвинно павшим).

Однако сейчас важно обратить внимание на то, что «mime pur» предлагает (а главное — позволяет) применять при организации сценического текста гораздо более сложные и разнообразные его формы, воспроизводя на сцене не столько время и пространство реальности, сколько поток сознания со сколь угодно сложными ассоциативными ходами. В этом технологии композиционных построений текста «mime pur» тоже сходны с кино. «Кино, — пишет М. Мартен, — дробит пространство и время и “перемешивает” их таким образом, что они как бы *переходят одно в другое в диалектическом взаимодействии»*[4]. Убедимся в этом на примере одного из номеров Марселя Марсо «Бип-солдат». Обратим особое внимание также и на то, насколько выверен здесь сценарный план действий актера и точен внутренний монолог.

БИП-СОЛДАТ

Этот номер открывается кратким прологом, когда Бип — пока еще не солдат — предстает перед зрителями в объятьях любви. (Актер стоит в центре сцены, спиной к зрителям. Кисти его рук, скрещенные на груди, — чего зритель в этот момент, естественно, не видит — играют нежные прикосновения женских ладоней, ласкающих шею и спину возлюбленного.)[5]

Птичий щебет, нежные улыбки, поцелуй и наконец — медленный вальс, в кругах которого влюбленные плывут по сцене. Все это

напоминает пастораль: ни тени иронии, привычной для нас сегодня по отношению к идиллии, а — отгороженность от внешнего мира, замкнутость двух любящих в собственном мире любви и счастья.

Издалека неотвратимо нарастает звук чеканящих шаг сапог. Он сбивает влюбленных с вальса на ритм марша; невольно обратив на это внимание, они останавливаются в растерянности.

Обе стихии — возлюбленная Бипа и солдатский строй — не материализованы на сцене, отчего по отношению к герою они приобретают характер неотвратимого рока.

Бип и не пытается сопротивляться, когда его призывают встать в строй. Он дарит возлюбленной прощальный поцелуй и естественно и просто занимает свое место в шеренге солдат.

Раздаются строевые команды. Бип не успевает выполнять их, он рассеян, мысли его отвлечены возлюбленной. Сейчас их разделяет всего несколько метров, но теперь это ничтожное расстояние стало пропастью. Бип хочет обнять девушку на прощание, но чей-то грубый толчок возвращает его обратно в солдатский строй. Он не возмущается и покорно начинает маршировать вместе с другими.

Тревожно звучит труба.

Полк солдат удаляется к горизонту и скрывается в наступающей темноте.

После такой драматической завязки несколько следующих эпизодов Марсель Марсо неожиданно для зрителей решает в комедийном ключе. Пока еще мирные солдатские будни смешны, но невеселы.

Играют побудку.

Бип, на ходу приводя в порядок одежду, спешит занять место в общем строю.

«Смирно!.. Вольно!... Смирно!... Вольно!...» — так начинается военная служба Бипа.

Сердитый унтер, только что отдававший команды, начинает раздавать обмундирование. (Унтер — воображаемый для зрителя, но весьма реальный для Бипа.) Бипу достается смехотворно маленькая каска. Он честно пытается напялить ее себе на голову, но только для того, чтобы наглядно продемонстрировать унтеру, что его голова все же больше ореха[6].

Вторая каска оказывается, наоборот, баснословно большой, настолько большой, что Бип целиком накрыт ею, как бабочка сачком[7]. Лишь третья каска пришлась впору.

Аналогичная, только еще более нелепая и унизительная история происходит при раздаче шинелей. В слишком длинной Бип падает, попытавшись маршировать; в слишком узкой — не может отдать честь...

С грехом пополам экипировавшись, новобранец отправляется вместе с другими на плац.

«На пле-чо!» — гремит команда. «Раз-два-три!» — отвечают приклады ружей. Бип запутывается в собственных руках. Наконец он замирает по стойке «смирно», но — с ружьем на левом, а не на правом плече. Ему ставят на вид, и он обещает исправиться.

«На пле-чо!» Бип долго сосредоточивается, потом спешит догнать остальных, но ... ружье опять оказывается слева. Бип награжден затрещиной.

Он так и не научился терпеть обиду и втягивать голову в плечи при оплеухах.

Старательно маршируя, Бип отправляется на фронт . Мимо свистят грузовики, до отказа набитые солдатами. По радио транслируются бодрые марши.

Первые выстрелы застают Бипа врасплох и выдают с головой: он отбрасывает винтовку, зажмуривает глаза и поднимает руки вверх. Но это не трусость: просто Бип рад любой возможности закончить военную службу.

Оглушительный треск пулеметной очереди заставляет Бипа припасть к земле и заткнуть уши. А поскольку мы, по воле Марсо, всегда видим и слышим то же, что и Бип, для нас, как и для героя, наступает несколько мгновений блаженной мирной тишины. Война кажется дурным сном, который вот-вот кончится.

Но Бип и не подозревал, насколько сильно втянут он в войну. В следующий миг, подталкиваемый со всех сторон, он бежит в атаку; он вынужден убивать и брать в плен.

Войска вступают в покоренный город парадным маршем.

Чужие женщины и дети встречают проходящих мимо солдат-освободителей: дарят цветы, обнимают , целуют. Все приветственно машут друг другу руками. Невольно солдаты вспоминают и своих близких. Но музыка победы быстро смолкает , заглушенная разрывами снарядов. Мы снова попадаем с Бипом на поле сражения.

На этот раз мы видим окоп, на краю которого стоит цилиндр Бипа[8] с торчащей из него алой гвоздикой. Бип тянется к нему, но цилиндр обстреливают. Бип притворяется, будто пуля оторвала ему большой палец. Товарищи уже готовы прийти ему на помощь, но палец оказывается цел и невредим, когда речь заходит о том, чтобы отхлебнуть спиртного из фляжки. Вслед за этой фронтовой шуткой следует трагическая развязка.

Заслышав гул самолета, солдаты беспечно выбегают из своего укрытия: вражеский налет они приняли за подкрепление. Жестоко, в упор расстреливают солдат с бреющего полета. На руках у Бипа умирает его товарищ.

Оказавшись лицом к лицу со смертью, Бип впервые задумывается: как, почему все это произошло? За что он воюет?

Перед нами, словно мысленное видение героя, воскресает пролог: птичий щебет, нежные улыбки, поцелуй и медленный вальс с возлюбленной.

И вновь видение обрывается грохотом солдатских сапог. В мгновенно наступившей тишине раздается короткий ружейный выстрел. Бип падает. Он смертельно ранен в живот. Звучит похоронный марш.

Цепляясь за деревья, Бип поднимается, чтобы последний раз в своей жизни вспомнить любовь и минуты счастья.

Объятия... птицы... вальс... поцелуй... Все это лихорадочно, путанно воскресает в его сознании, как кошмар, как наваждение, в нарочито замедленном темпе, в изломанных, исковерканных болью движениях.

Его руки, протянутые к любимой, безвольно падают. Бип в предсмертной агонии, и вся эта сцена исчезает во тьме его меркнущего сознания...

Умению создавать сценическое пространство и время, которые подчинялись бы особым законам воображения, этому непростому умению в школе Декру учили на специальных занятиях по драматической импровизации. Фрагменты и принципы этих уроков описаны в книге Жана Суберана «Die wortlose Sprache» (см. главы «Ритм пространства» и «Ритм времени»). Мы приведем здесь основные положения из них, оговорив, что актера, владеющего «mime pur», Суберан называет просто мимом.

«Сцена для мима — мастерская, в которой он работает. Она же является для него тем эластичным материалом, которому мим, точно скульптор, ваяющий из глины, может придать любую форму. Сцена — это то пространство, в котором мим поселяет свое художественное произведение; следовательно, пространство сцены должно быть систематизировано. Планировку сцены, выбор “игровой точки”, последовательность перемещений (будет ли мим занимать фронтальное положение по отношению к публике, профильное, диагональное или стоять спиной), то есть всякое

преобразование подмостков — необходимо упорядочить и гармонизировать.

Вот несколько правил, подсказанных практикой.

По отношению к публике у мима есть три основных статических положения: фронтальное, профильное и спиной. Кроме того, при передвижениях возникают еще два: по открытой диагонали (направление из глубины сцены к рампе) и закрытой диагонали (от рампы в глубину сцены).

Во фронтальном положении мим предстает перед публикой полностью открытым — это идеальная позиция, так как "излучение", исходящее от мима, наиболее интенсивно и охватывает всю публику разом. Для зрителей "фронтальный мим" — зеркало, в котором они наблюдают самих себя. Это соответствует крупному плану в кино.

Профильное положение: мим отстраняется от публики, между ними возникает дистанция. Она позволяет публике наблюдать мима более критично, чем в первом случае. Если же мим поворачивается к публике спиной, он словно замыкается: "лишаясь" лица, он как бы отчуждается, становится "человеком в себе". Причем публика в этот момент нисколько не отдаляется от мима, ее напряженный взгляд сосредоточен сейчас на его плечах.

В диагональном положении мим "вторичен" и отражает действие, развертывающееся в том направлении, куда обращены лицо и корпус. Если диагональ открытая (мим находится в глубине, а действие, которое он отражает, происходит на переднем плане), то мим *подчиняется* воссоздаваемому им объекту. Если же диагональ закрытая (мим находится на переднем плане, а действие, которое он отражает, происходит в глубине сцены), то мим *управляет* воссоздаваемым объектом»[9].

Существенны для понимания системы Декру и следующие замечания Суберана относительно «игровой точки»: «Когда игровой точкой является середина

сцены, движения мима определяют прежде всего величину окружающего его пространства: оно может приобрести размеры вселенной, а может оказаться ничтожным малым.

Когда мим смещен в сторону (вправо или влево) от центра, он вырастает в глазах зрителя; в этот момент как бы само собой разумеется, что вся остальная сцена, "свободная" сцена, подвластна ему. Мим значителен сейчас настолько же, насколько экскурсовод с указкой, растолковывающий толпе смысл помещенного перед ними экспоната.

Вокруг мима, смещенного от центра в сторону, образуется особая атмосфера, предопределяющая масштабность последующих эпизодов; и публика с нетерпением ждет мгновения, когда мим достигнет середины сцены, чтобы увидеть наконец, что же он создаст из нее»[10].

Уточнений и разработок относительно размещения актера в пространстве сцены может быть очень много. Главное, чтобы актер еще в период обучения осознал важность этой проблемы, которую сам Декру обозначил следующим образом: «*Мы не имеем права занимать на сцене любое место или двигаться без точно определенного направления*»[11]. И речь здесь идет не о выстраивании мизансцен режиссером (хотя данный навык, безусловно, поможет актеру лучше понять идею мизансцены, которую предложит режиссер), а о воспитании у самого актера чувства сценического пространства и времени при композиционном решении сценического текста.

Приведем один из тренировочных этюдов на создание ритмической пространственно-временной композиции, который часто разыгрывали ученики Декру.

ПОРТНЯЖКА

Сценарная канва этого этюда внешне незамысловата. Провинциальный портной трудится у себя в мастерской, мечтая о жизни в столичном городе, где никогда не бывал. Однажды он наконец откладывает в сторону свое шитье, достает

из потайной шкатулки все свои сбережения и отправляется в столицу. Захваченный сутолокой, ослепленный рекламой, он погружается в новый для себя мир: как и все вокруг, он что-то покупает, покупает... Спустя некоторое время он оказывается без денег. Теперь столица уже не кажется ему столь привлекательной. Он начинает тосковать по своему городку и пускается в обратный путь. Возвратившись в мастерскую, он вновь принимается за шитье.

Эта канва играется актером не подряд. Этюд смонтирован из нескольких эпизодов.

Эпизод I. Мастерская

Образ провинциального городка ограничен для зрителей мастерской. Актеру нужно передать тесноту этого помещения и ту задавленность, которую годами будет испытывать его обитатель — портняжка. Мастерская располагается в правом углу сцены, портной во время работы сидит на полу, поджав под себя ноги, и монотонно протыкает иголкой сукно. Но время от времени его взгляд, полный мечтательности и какой-то неопределенной надежды, устремляется вдаль. А руки шьют, шьют и шьют. И начинает казаться, будто он сам пришит к своей работе. *Это своего рода поэтический жест, концентрирующий в себе длительный временной процесс.*

Вся остальная сцена пуста и потому воспринимается чудовищно большой. Это пространство столь же пугает, сколь и притягивает.

Теперь портной шьет так, как будто работает уже десять лет без остановки. Очень постепенно происходят изменения в позвоночнике, он словно бы начинает утрачивать «стержень». Ритм действия рук становится чуть более медленным, задает его по-прежнему только одна игла, движущаяся туда-обратно, туда-обратно. И так до тех пор, пока взгляд портняжки не оторвется от шитья и не обратится к середине сцены. В этот момент игла прекращает свое движение. Решение принято. Портной откладывает работу в сторону, берет накопленные день за днем сбережения и покидает дом. (Не следует увлекаться обыгрыванием множества бытовых деталей, когда портной достает свои деньги. Главный акцент должен быть сделан на то, что они у него есть.)

Эпизод II. Путь в город

Заперев двери мастерской на замок (*профильное положение*), портняжка вдыхает воздух свободы и (*движение по диагонали*) отправляется в поход. Это — вступление в новую жизнь.

Шаг за шагом его корпус распрямляется, походка становится уверенней. Когда вдали возникают огни большого города, ритм ходьбы убыстряется.

Достигнув середины сцены (*положение анфас*), портняжка вступает в город и тут же становится его частицей: на героя обрушивается лихорадочный, изнуряющий ритм столичной жизни.

Эпизод III. Большой город

Какие именно моменты, таящие в себе соблазны большого города, будут показаны — магазины, улицы, украшенные витринами, от которых рябит в глазах и с непривычки кружится голова, потоки автомобилей, тир (другие аттракционы), бары — исполнитель решает сам. Г лавное, чтобы каждый «элемент» города таил в себе повод потратить деньги.

По мере приобретений портной расцветает , преисполняясь тщеславием. Наконец-то он достиг своей мечты, став человеком большого света!

У этого эпизода ускоренный темпоритм. Он весь состоит из отдельных, непохожих друг на друга кусков, которые играются «крупным планом». Всякий переход от куска к куску выполняется внезапно. *Все куски смонтированы, как кинокадры*. Превращения портняжки протекают не постепенно, а совершаются по этапам, скачками. *Несколько таких картинок должны сконцентрировать в себе недели, а может быть, и месяцы жизни* в условиях изобилия, соблазнов и лихорадочной суеты.

Эпизод IV. Путь назад

На самой высокой ритмической точке наступает развязка: у портного кончаются деньги. С этого момента для него больше нет места в городе: столица становится для него чужой и враждебной. Отвергнутый герой устремляет свой взор к покинутому им провинциальному городку . Начинается его обратный путь (*профильное положение постепенно сменяется на диагональное*), во время которого он вновь превращается в маленького скромного портняжку. Вот он достиг двери своей мастерской, отпер ее, вошел, сел, поджав под себя ноги, взял иг лу. Начался монотонный ритм работы. С каждым стежком портняжка все больше съеживается и сморщивается, пока не застывает в полной неподвижности (*трансформация жеста*).

Приведем еще один пример того, как был организован *прием «сжатия времени»* в знаменитой мимодраме

«Шинель» (1951), поставленной Марселем Марсо по одноименной повести Н. В. Гоголя.

Спектакль открывался сценой «Бюро», где жизнь чиновников была изображена бездумной и механистичной. Одинаково одетые, гуськом, словно близнецы (и среди них Акакий Акакиевич) чиновники одновременно входили в присутствие. Один за другим снимали свои накидки, кланялись, приветствуя начальника, который восседал тут же на высоком табурете, занимали свои места на низких неудобных скамьях и, согнувшись в три погибели, принимались переписывать бумаги. Спустя некоторое время все четверо в унисон смотрели на канцелярские часы, со звонком заканчивали работу. Затем, когда газовые рожки, единственный источник света в этом мрачном помещении, гасли, чиновники исчезали во тьме...

Спустя несколько эпизодов, когда наступала сцена, которую Г. Бояджиев образно назвал «многотрудный подвиг писца», зрители видели следующую картину. Чиновники входили, исполняли свой хорошо затверженный ритуал и уходили. А Акакий Акакиевич, высвеченный лучом прожектора, продолжал писать, писать и писать... Писал он, как всегда, старательно выводя каждую буковку, остальные его коллеги — напротив, появляясь в Бюро, действовали во все более и более убыстряющемся темпе и, конечно, чем дальше, тем больше — без всяких нюансов и подробностей. Так *пластически воспроизведенное действие, будучи многократно повторенным во все убыстряющемся темпе, создавало для зрителей впечатление бега времени.*

Сценический текст многих сольных номеров Марселя Марсо организован как *текст кинофильма, построенного на монтаже* сюжетов.

Приведем два примера, выполненные в диаметрально противоположных жанрах.

ГОРОДСКОЙ САД

(По количеству персонажей это — многонаселенный номер. Всех посетителей городского сада актер играет один. Действие разворачивается на переднем плане практически пустой сцены. Лишь в правом ее углу, чуть в глубине, стоит невысокий пьедестал.)

Композицию «Городского сада» открывает и завершает изображение статуи: спокойная и величественная, стоит она на пьедестале, обреченная видеть всех и каждого. Это как бы своеобразный знак (и он легко и охотно воспринимается зрителями), говорящий о том, что все происходящее здесь увидено глазами стороннего наблюдателя.

Однако таким прямым обозначением стороннего взгляда на действительность Марсо не ограничивается. Формально трансформируясь то в одного, то в другого из своих персонажей, актер не перевоплощается ни в одного из них полностью. Создавая на сцене эффект присутствия завсегдатаев городского сада, он не дает их «фотографического» изображения, а демонстрирует публике собственное к этим людям отношение (свое к ним притяжение или отталкивание), демонстрирует проекцию на них своей личности. Он строит свою игру как опытный кинооператор, выбирая *определенный ракурс и угол зрения*.

Один за другим, обрисованные выразительными штрихами, выявляющими особенности походки или просто манеры двигаться, охарактеризованные точно выстроенным ритмическим рисунком, предстают перед зрителями каждодневные посетители городского сада.

Статуя «преображается»[12] в дворника, который привычно подметает дорожки[13].

Отставной военный, слегка прихрамывая, неспешно прогуливается по тенистой аллее.

Болтливая гувернантка занята пересудами с сидящей рядом старушкой, всецело погруженной в вязание.

Малыш увлечен игрой в мяч.

Продавец мороженого привозит тележку, наполненную лакомствами, и разворачивает бойкую торговлю, обслуживая сбежавшуюся к нему толпу ребятишек. Бесконечно улыбаясь каждому, он не забывает брать с них деньги и аккуратно складывать их в свой быстро разбухающий кошелек. Малышу, в кулачке которого продавец не обнаружил необходимой монетки, он решительно отказывает.

И малыш, до этого самого момента явно не подозревавший о существовании на свете каких-то там денег, переживает свою

первую трагедию. Обида сотрясает его плечики, слезы застилают глаза, ноги не слушаются…

А навстречу ему, по дорожке сада, словно по облакам, «плывет» продавец воздушных шаров. Огромная гроздь шаров, укрепленных на палке (рука актера), при каждом шаге норовит утянуть его вверх, в поднебесье, отчего этот персонаж сразу же воспринимается каким-то неземным, поэтически настроенным. Завидев не на шутку огорченного малыша, владелец шаров уже не отводил от него взг ляда, а когда «подплыл» к нему, утер слезы, оторвал от большой грозди один из шаров и бережно намотал нитку, на которой тот был укреплен, на пуговку малышовой курточки. А затем исчез, так же плавно и поэтично, как возник.

В отдалении от бойких дорожек молодой человек, бесконечно волнуясь, ждет свою возлюбленную.

Влекомый собакой, мчится по саду ее хозяин.

Перебирая четки, чинно плывет монашка.

Мамаша прогуливает орущего в коляске младенца.

Эту вереницу образов завершает дворник, мерно подметающий садовые дорожки. Дойдя до статуи, водруженной на пьедестале, он долго, задумчиво смотрит на нее.

Статуя же, как и утром, как и всегда, бесстрастно взирает на происходящее вокруг.

КОНТРАСТЫ

В «Контрастах» Марсо рисует необычайно пеструю картину европейской жизни нескольких десятилетий XX века. Построена эта пантомима как сплошной поток быстро и резко сменяющих одна другую моментальных фотографий, каждая из которых буквально на несколько секунд оживает (*монтаж сюжетов*). (Надо ли говорить, что всех многочисленных персонажей играет один артист. Все действие разворачивается в центральной части сцены.)

Характерные для пантомимы «Контрасты» особая эллиптическая конструкция построения, насыщенность материалом, напряженный ритм предопределили и необычную манеру записи этого номера[14].

«Полицейский регулирует движение оживленного перекрестка:

женщина с детской коляской,

разгоряченный стремительной ездой мотоциклист,

бегущий рассыльный —

все внезапно останавливается, уступая дорогу лихо шагающим в такт полковому маршу солдатам.

Безногий инвалид в коляске…

Отголосок барабанной дроби…

Просящие руки нищего…

Веселая музыка ярмарки.

Смеющийся человек с лоснящейся физиономией мечет шары в кегельбане, стреляет из игрушечной винтовки в тире, катается на карусели…

Богатая пара ужинает в фешенебельном ресторане…

Голодные глаза контрабасиста…

Инвалид подбирает окурки…

Слепой ищет дорогу…

Полк продолжает путь…

Звучит аргентинское танго, изящны танцующие его.

Вновь — руки нищего, просящие: “Милости!“

Грустный вальс.

Прощание влюбленных. Звук уходящего вдаль поезда…

Вытянулся перед расстрелом человек и надломился, подкошенный пулеметной очередью.

А рядом тир, где тоже звучат выстрелы.

Карусель, где у посетителей кружится голова…

Однообразные движения рабочего, ставшего частью механического конвейера…

Машинистка во власти ритма работы…

Чиновник, штемпелюющий бумаги…

Поэт, по старинке пишущий пером…

Церковный орган…

Обряд венчания…

Расстрел …

Прощание молодых супругов…

Стук поезда-разлучника…

Гремит джаз.

Впавший в транс саксофонист выводит соло…

Звучит классическая музыка — концерт для скрипки с оркестром.

В джазе инициатива переходит к ударнику…

Под рев толпы опытный оратор-демагог вздымает кулаки в призыве…

Вой сирены. Он заглушает даже военный марш.

Полк идет молча, слышен лишь грохот солдатских сапог.

И вот, уже не в кегельбане, швыряет человек гранаты, идет в штыковую атаку, держа в руках неигрушечную винтовку, повисает на карусели из колючей проволоки…

И символом человека, распятого жестокостью века, возникает Христос…

Выжившие пытаются танцевать вальс — не могут…
Спотыкается полковая музыка — трудно стало идти солдату…
Тревожный гудок паровоза… Человек ложится на рельсы…»

ПРИМЕЧАНИЯ К ГЛАВЕ «ВРЕМЯ (ИГРОВОЕ)»

[1] Эллипсис (греч. elleipsis — опущение) — лингв. пропуск в речи какого-нибудь легко подразумеваемого слова, члена предложения. (См.: *Крысин Л.* Толковый словарь иноязычных слов. М., 2005. С. 917.)

[2] *Манн Т.* Иосиф и его братья. М., 1968. Т. II. С. 595.

[3] *Мартен М.* Язык кино. М., 1959. С. 238.

[4] *Мартен М.* Язык кино. С. 250.

[5] Как и во всех номерах М. Марсо, актер воспроизводит все и одушевленные и неодушевленные объекты, с которыми взаимодействует его герой, с помощью техники «mime pur», используя различные формы частичной и множественной идентификации. Именно в этом номере Марсо использует фонограмму. Ее присутствие будет понятно из дальнейшего описания [примеч. Е. Марковой].

[6] Маленькая каска играется очень лаконично, без лишних подробностей: описательный жест, выявляющий ее размер; кисти рук идентифицируются с маленькой каской; примерка [примеч. Е. Марковой].

[7] Слишком большая каска играется не менее лаконично, чем слишком маленькая. Звуковой акцент — и актер играет поверхность большой каски уже находясь внутри нее: кисти рук идентифицируются с этой поверхностью по точкам. Звуковой акцент — освобождение. То есть и в первом (слишком маленькая) и во втором (слишком большая) случае актер активно применяет принцип эллипсиса [примеч. Е. Марковой].

[8] Слегка потрепанный цилиндр с воткнутой в него алой, никогда не увядающей гвоздикой — один из непременных атрибутов в костюме М. Марсо, когда он играет своего постоянного героя — Бипа [примеч. Е. Марковой].

[9] *Soubeyran J.* Die wortlose Sprache. S. 82–84.

[10] Ibid.

[11] *Декру Э.* Слово о миме. С. 73.

[12] Упражнение «Статуя, вращающаяся на пьедестале» [примеч. Е. Марковой].

[13] Упражнение «Метла» [примеч. Е. Марковой].

[14] Ниже приводится описание пантомимы «Контрасты», сделанное М. Пятницким для неопубликованной статьи «Трагический Марсо».

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Зная за учениками Декру способность самостоятельно (без помощи других искусств) в процессе игры моделировать на сцене пространство и время, Гордон Крэг сказал однажды: «Декру заново открыл пантомиму как основной способ актерской игры. В этом артисте живет гений... Это, наконец, творец в театре»[1].

Однако многие из тех, кто не разделял мнение Крэга, в ответ на его похвалы Этьену Декру спрашивали: «Почему же тогда он не создал собственного театра?» Вопрос действительно принципиальный...

В этом вопросе Крэг лучше других понимал Декру. Ведь сам Крэг, реформаторские идеи которого стали основой обновления Театра XX века, тоже так и не создал «своего театра».

В начале собственных поисков исходным первоэлементом театрального искусства Крэг, как известно, объявил *движение*. (Движение как природная среда обитания и проводник действенного начала актерской игры.) Но Крэгу потребовались годы для того, чтобы существенным образом уточнить формулировку, отражающую специфику материального носителя сценического искусства. Случилось это тогда, когда он изобрел в качестве универсального сценического оформления не просто ширмы, а «движущиеся (на колесиках) ширмы»! Такое, казалось бы, элементарное техническое усовершенствование открывало грандиозные перспективы. Ведь **с помощью «движущихся ширм» можно практически мгновенно и существенным образом (и что не менее**

важно, без остановки развития действия спектакля!) трансформировать пространство сцены. А это, в свою очередь, позволяло ритмически организовать сценическое действие, применяя разнообразнейшие комбинации при структурировании сценического времени.

Собственно говоря, было бы нелепо утверждать, что в *любом* движении изначально заложена способность трансформировать пространство (в том числе и сцены), тем более если человек (актер) будет двигаться бытовым образом. Мы же не рискуем утверждать, что любые линии, изображенные на пустом пространстве холста, являются рисунком. Ибо каждому понятно, что художник должен нанести на холст только те линии, которые трансформируют пространство холста в определенный, задуманный художником образ. Только с помощью линий, трансформирующих реальное пространство, он сможет материализовать тот образ, который уже сложился и существует в его воображении.

Крэг был абсолютно убежден: «В искусстве одна только жизнь и есть; это жизнь воображения. Воображение — это и есть действительность в искусстве»[2]. И с этим невозможно не согласиться, какой бы вид искусства мы ни имели в виду. Ведь художественное произведение не является собственно реальной действительностью, в нем материализуется вполне бесплотная вещь, которую принято называть мироощущением, или мировоззрением Художника. Именно так обстоят дела в живописи, архитектуре, музыке, литературе. Однако к концу XIX века эта аксиома была существенным образом подзабыта европейским театром. Произошло это, когда на театральных подмостках воцарились сначала так называемый «разговорный театр», а потом и драматургия, почти впрямую отражающая повседневность, а значит — сценическое искусство все больше и больше стало утрачивать собственную специфику...

С самого начала своих экспериментов Гордон Крэг был глубоко убежден в том, что у сценического искус-

ства, как и у любого другого, существует только ему одному присущий материальный носитель, в котором воплощается замысел художника, творца. Вспомним утверждение, высказанное им в беседе 1915 года с Жаком Копо: «Существует, — сказал он мне [запись Ж. Копо. — *Е. М.*], — непременно существует, как и в любом виде искусств, и мы когда-нибудь отыщем его <...>.

Я глубоко убежден, что слова [имеется в виду, что слово — материальный носитель литературы. — *Е. М.*] не имеют с этим ничего общего и что человек [имеется в виду прямой перенос человека из пространства повседневной действительности в пространство сцены. — *Е. М.*] не будет средством реализации этой формы. Я пока не могу объяснить, что я имею в виду, не могу дать никаких определений, но я чувствую, я это нюхом чую»[3].

Изобретя свои «движущиеся ширмы», способные мобильно трансформировать сценическое пространство (и, как следствие, — структурировать сценическое время), Крэг указал путь для решения исходной проблемы театра, но свое открытие он сделал в области сценографии. Крэг прекрасно понимал, что музыка и литература давно владеют этим принципом, на основе которого все искусства могли бы объединиться, придя на сцену. Но оставалось самое главное — искусство актера...

Каковы должны быть методы, которые приведут к желанному результату, то есть будет воспитан актер, который, подобно творцу любых других искусств, владел бы основным законом создания художественного текста, а значит — умел бы самостоятельно (без помощи других искусств) моделировать пространство и время?

Крэгу-режиссеру было ясно, что без освоения данного принципа *всеми* искусствами, участвующими в создании синтетических построений на сцене, невозможно будет добиться полноценного результата. Однако как именно научить актера тому, что знают и умеют

воплощать творцы других искусств, Гордон Крэг не знал. Точнее сказать, поиском конкретных путей решения этой проблемы на уровне последовательно проводимых экспериментов не занимался.

Практическими разработками в этой области занялся приверженец и последователь идей Крэга Этьен Декру. Вскоре после того как он провозгласил свой манифест («Мое определение театра», 1925 г.), который заканчивался призывом закрыть на тридцать лет все имеющиеся театры, дабы воспитать за это время новых актеров и новую публику, Декру, не будучи понят и поддержан коллегами, решил действовать силой личного примера. Он решительно оборвал свою блистательно складывавшуюся актерскую карьеру и решил всецело посвятить себя педагогике. В 1931 году он открыл в школе-студии при театре «Ателье», которым тогда руководил Шарль Дюллен, класс «mime pur». Дюллен и Декру были давно и хорошо знакомы, так как оба «вышли» из «Старой голубятни» Жака Копо. И хотя сотрудничали они с Копо в разное время, между ними царило доверие и взаимопонимание, при том что Дюллен в ту пору был увлечен драматической импровизацией, а Декру — одержим поиском «первоэлемента актерской игры».

Поначалу класс Декру существовал на положении спецкурса, то есть не входил в список дисциплин, обязательных для всех студийцев. Был период, когда занятия Декру посещал вообще всего один ученик, но зато какой — Жан-Луи Барро!.. Именно в этот период в самых общих чертах были выявлены основные принципы «mime pur». Уже при создании «шага на месте» стало понятно, что актер, используя в своей игре принцип не только полной идентификации, но частичной и множественной, обретает огромные возможности. А именно, он может играть не только человека, но и пространство, которое этого человека окружает. Но принципы нуждались в тщательной разработке на

уровне многочисленных практических упражнений. Спустя десятилетия Барро вспоминал об этом времени: «... после того как Декру передал мне все, что открыл сам и чему его научила “Старая голубятня”, мы вместе с ним настойчиво пытались найти основы “mime pur”. Все это время Декру самоотверженно работал, углубляя свои искания» [4].

Декру, следуя постулатам, провозглашенным в его манифесте, предполагал, что параллельно с воспитанием «нового актера» необходимо воспитывать и «нового зрителя». Ведь актерское искусство осуществляется только в процессе зрительского восприятия. Вот почему, когда в классе «mime pur» накапливался ряд тех или иных открытий, Декру решил устраивать нечто вроде лабораторных просмотров. Они происходили достаточно редко, но всякий раз заканчивались весьма скандально. В конце концов Декру решил «отречься» от публики. Вот что писал об этом выборе Декру его сокурсник по «Старой голубятне» Жак Дорси: «Этьен Декру был враждебен по отношению к тем, кого он должен был покорять: он не любил тогдашней публики, более того — он ее презирал. Можно сказать, он находил удовольствие в ее раздражении. Например, по поводу одежды ему говорили, что в таком виде не появляются на людях. Он язвительно парировал: “Не моя вина, что публика настолько порочна, что находит природу безобразной. Обнажаются не потому, что красивы, а чтобы стать красивыми”.

Что касается исполнения — Декру играет для Декру. У него плохое равновесие? Значит, он выстроит целую серию упражнений на равновесие. И чтобы справиться с ним, развернет на сцене действие, утомляющее зрителя. Итак, Декру, конечно, утверждается, но не с помощью публики[5].

О том же самом свидетельствуют и ученики Декру. Барро вспоминает: «Декру был силен своей требовательностью. Но в конце концов она превращалась

в педантизм. А иногда была просто смешна. Вспоминаю одно наше выступление в Париже. Где-то посреди исполняемого номера Декру потерял равновесие. Он останавливается, извиняется и все начинает сначала. Зрители хихикают. Снова прервав номер, Декру выходит на просцениум и обрушивается на зрителей, упрекая их в глупости, отсутствии представления о творческом процессе и так далее. Кончилось тем, что он соглашался играть только перед двумя-тремя зрителями. Когда их больше, говорил он, они теряют свободу воли»[6].

Итак, бескомпромиссный Декру в период своих первоначальных поисков все больше замыкался в лабораторных экспериментах, настаивая на абсолютном очищении театра от «инородного» влияния вплоть до полного завершения работы над системой «mime pur». Возможность же попыток синтеза нового актерского искусства с другими отодвигал на целых тридцать лет. Между тем его преданный ученик — Барро — придерживался иного мнения и не видел ничего худого в том, чтобы параллельно с разработкой школы внедрять ее открытия в сценическую практику.

Первую попытку применить принципы, открытые Декру, Жан-Луи Барро предпринял в 1935 году при постановке своего первого спектакля — «Вокруг матери» (инсценировка по роману У. Фолкнера «Когда я умираю»).

«Что же соблазняло меня в этом романе в плане театра? — читаем в книге Барро «Воспоминания для будущего». — Молчаливое поведение героев — существ примитивных. Они вели только внутренние монологи. Я увидел в этом потрясающую возможность воплотить некоторые свои идеи <...>».

«Драматическое действие пьесы продолжается два часа, а диалога в ней минут на тридцать. Следовательно, речь шла о том, чтобы отталкиваться от *молчания* и жить в *настоящем*. Персонажи *здесь*: они живут в данный момент. И они не разговаривают между собой. Они

действуют. Но они не немые. Молчание не немота. Каждый звук приобретает свое значение. Никто не лишает звук образа. Это “звуковой” театр, в котором актеры ничего не говорят. <...> *Актеры изображают и своих персонажей и то, что их окружает:* река, пожар, скрежет пилы по дереву. *Актер — инструмент, умеющий передать все.* [Выделено мною. — *Е. М.*] <...>

У побочного сына есть страсть — лошадь. <...> Меня это привлекало — быть человеком и лошадью одновременно. И на этот раз мне хотелось, чтобы актер был универсальным инструментом, способным воплотить и животное, и наездника. <...> Играть живое существо и пространство...»[7].

О своем режиссерском дебюте сам Барро отзывался следующим образом: «Этот мой настоящий манифест шел на сцене четыре раза при весьма немногочисленной публике. Вот почему меня удивляет, что еще и сегодня встречаешь столько людей, видевших “Когда я умираю”...»[8]

На самом деле в этом не было ничего удивительного: режиссерский дебют Барро абсолютно заслуженно сразу же стал одним из легендарных театральных достижений театра XX века. Экспериментальную работу дебютанта смотрели в основном деятели театра, и они по достоинству оценили его новаторские идеи. Декру же расценил поступок Барро как предательство. Учитель если и допускал момент популяризаторства, то исключительно «чистых» форм, к тому же именно в том «рабочем» виде, в каком они появились в рамках школы. Возможно, он опасался, что основы еще не до конца оформившейся системы, минуя осознание принципов, на которых она строится, будут «разменяны» практиками театра на отдельные эффектные приемы.

Так или иначе, но Декру вскоре после успешного дебюта Барро адресовал своему ученику гневное письмо, в котором писал: «Во-первых, ты должен открыто

заявить, что потерял время; во-вторых, общаться с совершенно другими людьми...»[9]

Разумеется, с первым пунктом ученик позволил себе не согласиться, второму же пришлось подчиниться... Однако, общаясь с «другими людьми», Барро и не подумал забывать уроки, полученные на занятиях Декру.

Прежде всего он продолжил уже начатое: в его спектаклях, последовавших вслед за «Вокруг матери», — «Нумансия» по Сервантесу (1937) и «Голод» по Гамсуну (1939) — явно проглядывали отголоски эксперимента, столь ярко прозвучавшего в его режиссерском дебюте.

Когда же в 1946 году Жан-Луи Барро и Мадлен Рено решат организовать собственную театральную компанию, то в своей программе заявят следующее: «Ставить классиков; ставить современных авторов; *продолжить поиски нового при постановке спектаклей; развивать искусство пантомимы*»[10]. [Выделено мною. — *Е. М.*]

Эта установка, как признает позже сам Барро, сохранится у него на протяжении всего творческого пути. Само открытие «Компании Рено–Барро», состоявшееся в октябре 1946 года в парижском театре «Мариньи», было ознаменовано пантомимой. Среди спектаклей, которыми новый театральный коллектив заявил о своем существовании, была наряду с «Гамлетом» Шекспира и «Ложными признаниями» Мариво мимодрама «Батист».

Последняя явилась переработкой пантомим, созданных Барро совместно с Декру для фильма «Дети райка» (1943), посвященного жизни великого французского мима-романтика Гаспара Дебюро.

Спектакль «Батист» на протяжении многих лет входил в основной репертуар труппы Рено–Барро, а со временем стал непременным украшением зарубежных гастролей. Подготавливая в 1946 году премьеру «Батиста», Барро лелеял далеко идущие планы: «Мне не хотелось бы расстаться с образом Батиста, который так близок моему характеру. На протяжении ряда лет я умолял

Превера[11] создавать для меня все новых Батистов, наподобие спутников нашей юности, потешных Шарло: Шарло-пожарный, Шарло-солдат и т. д. (разумеется, с соблюдением всех пропорций!). Все было тщетно. А ведь сколько важного, серьезного, страшного можно было выразить в лице Батиста! Разве его не связывают родственные узы с Кафкой и даже Гамлетом? Какую сатиру на наше время можно было бы создать с его помощью! Какие потрясающие свидетельские показания мог бы он дать!»[12]

Однако вскоре Барро убедился, что проблема заключалась не в нежелании Превера писать сценарии. Когда Барро предпринял попытку постановки следующего спектакля пантомимы «Фонтан юности», в котором было занято достаточно много актеров, при том что они не были знакомы с системой «mime pur», он потерпел очевидную неудачу, в которой вынужден был признаться: «Я полагаю также, что мы совершили большую ошибку, поставив опыт с “Фонтаном юности”. Орик сочинил исключительно удачную музыку, однако в целом спектакль представлял собой какую-то смесь скверного любительского балета и дрянной пантомимы с *неподготовленными актерами*»[13] [Выделено мною. — *Е. М.*]

В экспериментальных спектаклях конца 30-х годов Барро был и постановщиком, и исполнителем главных ролей. Барро-режиссер предлагал Барро-актеру неординарные решения, опиравшиеся на открытия школы «mime pur», тот и другой понимали друг друга с полуслова. С неподготовленными актерами режиссеру Барро найти взаимопонимания не удалось. Неудача с «Фонтаном юности» стала для Барро лучшим доказательством правоты Декру, настаивавшего на том, что сначала — школа, и только потом — внедрение ее достижений в практику театра.

Но не только непонимание со стороны публики и даже коллег тормозило развитие экспериментов Декру. В 30-е годы над Европой все больше нависала угроза II мировой войны, и мало кого тогда заботили

изыскания по обнаружению тайных глубин актерской игры. Декру же остался верен своей художественной идее даже тогда, когда в 1939-м гитлеровские войска оккупировали Париж. Он продолжал преподавать в студии при театре «Ателье», но в 1941-м, понимая, что в любую минуту театр может быть закрыт, организует частную школу, которая разместилась в не очень большом помещении его собственного дома.

В эти годы лихолетья судьба подарила Декру еще одного выдающегося ученика — Марселя Марсо. К моменту их встречи практическая разработка принципов школы «mime pur» заметным образом продвинулась, и Марсо впитывал новаторские идеи учителя как нечто само собой разумеющееся. Декру заразил Марсо идеей создать театр, в котором искусство актера могло бы существовать на равных с другими искусствами, то есть обладало бы способностью самостоятельно создавать на сцене любые образы мира. И Марсель Марсо, как известно, блистательно реализовал эту идею в своем творчестве. Больше того, благодаря его многолетним гастролям по всему миру многомиллионная зрительская аудитория познакомилась с достижениями школы «mime pur», созданной Этьеном Декру. Однако первые же успехи талантливого ученика привели к решительному разрыву с учителем. Так же как в свое время Жан-Луи Барро, Марсель Марсо получил от Декру письмо: «Вы всегда имели репутацию почтительного ученика, и это делает Вам честь. Однако Вам лучше работать одному. Ваш талант раскроется полнее будучи самостоятельным. В мою школу не возвращайтесь. Этьен Декру»[14].

Уже спустя пару десятилетий стало очевидным, что степень прозорливости Декру была феноменальной. Чем больше раскрывался воистину грандиозный талант Марсо, тем отчетливей обрисовывалась проблема, которую Декру разглядел в самом начале творческого пути своего ученика.

В 1947 году Марсо создает и возглавляет новый театральный коллектив — «Содружество мимов Марселя Марсо». Как и подавляющее большинство парижских театров тех лет, начинание Марсо было частным, то есть не имело никакой государственной субсидии. Чтобы содержать труппу и помещение театра, Марсо ежегодно совершает длительные сольные гастроли по всему миру. Его моноспектакли имели своеобразную структуру, состоявшую из трех частей. В первой актер показывал отдельные упражнения, позволявшие зрителю освоить неведомый им тогда язык «mime pur»: шаг на месте, перетягивание каната, бег на 1500 метров, ходьба против ветра и т. п. Дальше шли номера Бипа, а в финале 1-го и 2-го отделений — философские пантомимы («Юность, Зрелость, Старость, Смерть», «Клетка», «Контрасты» и т. д.).

Казалось бы, именно моноспектакли Марсо самым что ни на есть убедительным образом, «вчистую» доказывали идею Декру о том, что актерское искусство способно на самодостаточность. Ведь свои сценические тексты Марсель Марсо творил, не прибегая к помощи ни литературы, ни живописи, ни музыки. Он выходил на совершенно пустую сцену один (даже если его номера были населены многими персонажами) и *«только играл»*!..

К тому же, разъезжая по всему земному шару и давая иногда до 300 спектаклей в год, он неустанно знакомил с безграничными возможностями «mime pur» огромную по своей численности аудиторию.

Но был во всем этом вроде бы безупречном и триумфальном варианте и нежелательный эффект, который, по мнению Декру, мог сгубить идею «mime pur» на корню. Магия таланта Марсо была столь велика, что в какой бы стране он ни выступал, у него моментально появлялись не только толпы восторженных почитателей, но и целая армия подражателей. Как правило, ими становились не драматические актеры, а любители, не

владевшие внутренней техникой актера. А потому копировавшие только внешние технические приемы (вернее, те отдельные из них, которые сумели запомнить во время выступлений мэтра). Мало кто из этих почитателей и подражателей знал тогда о существовании «Содружества мимов Марселя Марсо» и о том, что его руководитель за одиннадцать лет жизни этого коллектива поставил более двадцати спектаклей пантомимы, среди которых были такие шедевры, как «Шинель», «Ломбард», «Париж смеется, Париж плачет», «Поединок во тьме», «Три парика», и т. д. и т. д. С мимодрамами парижское «Содружество мимов» могло позволить себе гастроли только в близлежащие европейские страны.

Благодаря постоянным сольным гастролям Марсо по всему свету, чем дальше, тем больше у людей формировалось представление о том, что «mime pur» — это особый вид сценического искусства, сродни оригинальным жанрам, утвердившимся на эстраде, а вовсе — не основа основ актерского искусства как такового. Вот это-то обстоятельство и возмущало Этьена Декру. Ведь он был убежден, что «mime pur» — внутрицеховое достояние актерской профессии, та базовая основа, которая обеспечивает актеру свободу творчества. Иными словами — школа.

В послевоенные годы Декру пришлось убедиться, что возможности его собственной частной школы во многом ограничены. Когда класс Декру существовал при театре «Ателье», то на занятия «mime pur» приходили студийцы, уже знакомые с внутренней техникой актера. В условиях частной школы такого подспорья у Декру не было, к нему мог прийти любой человек, вовсе не связанный с актерской профессией, зато способный оплатить уроки. Само собой разумеется, что Декру очень скоро перестало устраивать такое положение дел. И он решает сам заняться распространением и пропагандой достижений школы «mime pur», делая это согласно своим незыблемым убеждениям,

то есть исключительно на уровне (и в рамках) педагогики. Декру принял решение сотрудничать с заново возникавшими театральными коллективами, которые стали появляться после окончания II мировой войны в разных странах мира. Об этом периоде его деятельности немецкий историк театра Карл-Гюнтер Симон писал: «Начиная с 1949 года Декру ежегодно ведет пантомимические курсы где-нибудь за границей: в Амстердаме, Милане, Стокгольме, Цюрихе, Осло, Нью-Йорке...

В то время как его ученики, прежде всего Барро и Марсо, распространяют славу пантомимы в Европе, Америке и Азии, в то время как о них пишут книги и снимают фильмы, старый мастер “mime pur” собирает вокруг себя молодых актеров всего мира. Он остается последовательным и замкнутым — презирает рукоплескания, которыми широкая публика награждает его учеников, продолжая работу над анализом тела — аскет и тщательный теоретик, философ нового театра»[15].

Эту форму деятельности Декру можно по аналогии сравнить с работой учителя словесности, который хотя и не является литератором, но со знанием дела внедряет в сознание окружающих основы языка в надежде на то, что другие по достоинству распорядятся этим богатством. А если еще помнить и о том, что сами основы этого языка (его грамматика и синтаксис) тоже были изобретены Декру, то значение его деятельности будет трудно переоценить.

ПРИМЕЧАНИЯ К ГЛАВЕ «ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ»

[1] Цит. по: Decroux E. O sztuce mime. Warszawa, 1963. S. 1.
[2] *Крэг Г.* Искусство театра. С. 163.
[3] *Копо Ж.* Поездки к Г. Крэгу, Э. Жак-Далькрозу и А. Аппиа. С. 394.
[4] *Барро Ж.-Л.* Размышления о театре. М., 1963. С. 64.
[5] *Dorsy J.* J’aime la mime. P. 63.
[6] *Барро Ж.-Л.* Воспоминания для будущего. С. 120.
[7] *Барро Ж.-Л.* Воспоминания для будущего. С. 130–131.

[8] Там же. С. 135. Здесь название спектакля Барро дает по роману Фолкнера, послужившему материалом для инсценировки [примеч. Е. Марковой].

[9] Там же. С. 120–121.

[10] *Барро Ж.-Л.* Размышления о театре. С. 39.

[11] Жак Превер — известный французский поэт, автор сценария к фильму «Дети райка» [примеч. Е. Марковой].

[12] *Барро Ж.-Л.* Размышления о театре. С. 63.

[13] Там же. С. 63.

[14] Marcel Marceau ou l'avantur du silence. P. 46.

[15] *Simon K.-G.* Pantomime. Munchen, 1960. S. 44.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ПРОГРАММА КУРСА ПО ПРЕДМЕТУ «ОСНОВЫ ПАНТОМИМЫ». ДЛЯ СТУДЕНТОВ ДРАМАТИЧЕСКОГО ФАКУЛЬТЕТА (СПЕЦИАЛЬНОСТЬ — АКТЕР)

Занятия по предмету «Основы пантомимы» следует начинать не ранее чем на III семестре обучения, когда благодаря занятиям на первых двух семестрах студенты уже будут иметь достаточную подготовку по сценическому движению, танцу, а также овладеют азами внутренней актерской техники.

Курс обучения рассчитан на два семестра. Периодичность занятий — не реже двух раз в неделю по 2 академических часа.

Программа включает три уровня:

1) суставно-мышечная гимнастика;

2) техника пантомимы (моделирование пространства и времени с помощью движения);

3) моделирование пространственно-временных композиций различной сложности (сольные, парные, групповые).

Основные разделы гимнастики:

а) смещения (односторонние, крестообразные, круговые);

б) полные последовательные наклоны корпуса (во все стороны);

в) вращение корпуса вокруг своей оси;
г) равновесие;
д) отклоны сблокированного корпуса;
е) наклоны сблокированного корпуса.

Занятия суставно-мышечной гимнастикой развивают естественные двигательные возможности человеческого тела, но требуют абсолютной чистоты их выполнения, а также вырабатывают навык локального движения и локальной блокировки отдельных частей тела, что, в свою очередь, обеспечивает актеру расширение игровых возможностей, а именно — использование во время игры не только принципа полной идентификации, но и — частичной и множественной.

На протяжении всего I семестра обучения занятиям суставно-мышечной гимнастикой отводится 1 академический час.

2-й час занятий I семестра обучения «основам пантомимы» отводится для занятий по освоению «геометрии игрового пространства» и «игрового времени».

Здесь основные разделы следующие:

1. Воспроизведение основных геометрических понятий (точка, отрезок прямой, дуга, зигзагообразная, волнистая линии и т. д.) на уровне воображения с помощью рисования.
2. То же — с помощью других действий и различными частями тела.
3. Принципы: «мертвой точки», «антиестественного жеста».
4. Описательный жест, поэтический жест.
5. Объем. Вес. Опоры.
6. Передвижение в пространстве различными способами: шаг, бег, катание на коньках, на самокате, на велосипеде, на плоту и т. д.
7. Передвижение человека в различных средах: песок, вода, невесомость и т. п.

8. Игровое время: принципы монтажного построения художественного текста, использование приемов «цайтлупы», крупного, среднего и общего плана в процессе построения драматургии пантомимических этюдов, номеров и т. д.

Подробно и поэтапно программа курса «основы пантомимы» изложена в учебно-методическом пособии Марковой Елены Викторовны «Теория и школа “mime pur”».

Впервые данная программа была успешно опробована в ЛГИТМиКе 1976-1980 гг. (худ. рук. курса И. Э. Кох, мастер курса — К. Н. Черноземов, педагог по пантомиме — Маркова Е. В.).

ЛИТЕРАТУРА

1. *Маркова Е.* Пантомима XX века. Сценарии и описания. // СПб, 2006. СПГАТИ. (157 с.)

2. *Маркова Е.* Этьен Декру. Теория и школа “mime pur” // СПб, 2008. СПГАТИ. (223 с.)

3. *Йеринг Г. / Марсо М.* Всемирное искусство пантомимы (перевод с немецкого Марковой Е.) // СПб: Театрон, 2008. № 1. С. 74–84; Театрон, 2008. № 2. С. 68–79; Театрон. 2009. № 1. 81–90.

СОДЕРЖАНИЕ

ДОРОГА К ОЧЕВИДНОМУ **3**

ЭТЬЕН ДЕКРУ. ТЕОРИЯ «MIME PUR» **10**

Примечания к главе «Этьен Декру. Теория “mime pur”» 54

ГИМНАСТИКА «MIME CORPOREL» **56**

Смещения 65

Растяжка позвоночника 65

Упражнения на смещение головы 66

Подготовительное упражнение 66

Односторонние смещения 68

Двусторонние смещения 70

Крестообразные смещения 70

Круговые смещения 71

Упражнения на смещения плечевого пояса 71

Подготовительное упражнение 71

Односторонние смещения 72

Двусторонние смещения 73

«Марионетка» 74

«Часы» 77

«Воронка» 78

«Светофор-мигалка» 79

Упражнения на смещения грудного отдела 80

Упражнения на смещения поясничного отдела 81

Упражнения на смещения таза 82

Полное смещение 83

Парные смещения корпуса 86

Полные последовательные наклоны корпуса 87

Полный последовательный наклон вправо 87

Полный последовательный наклон корпуса влево 89

Полный последовательный
наклон корпуса вперед 89
Полный последовательный
наклон корпуса назад 90
Вращения корпуса вокруг своей оси 92
Подготовительное упражнение 92
Вращение корпуса вокруг своей оси (влево) 93
Вращение корпуса вокруг своей оси (вправо) 94
Равновесие 94
«Метроном» 95
«Эйфелева башня» 96
Отклоны сблокированного корпуса 99
Отклон сблокированного корпуса вперед 99
Отклон сблокированного корпуса назад 100
Отклон сблокированного корпуса вправо 102
Отклон сблокированного корпуса влево 103
Наклоны сблокированного корпуса 103
Наклон сблокированного корпуса вперед 103
Наклон сблокированного корпуса назад 104
Наклон сблокированного корпуса вправо 105
Наклон сблокированного корпуса влево 105
Примечания к главе «Гимнастика “mime corporel”» 111

ГЕОМЕТРИЯ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА 112
Точка 114
Отрезок прямой линии (короткий) 117
Ломаная линия 118
Квадрат и прямоугольник 118
Дуга 119
Волнообразная линия 119
Воспроизведение длинной прямой
с помощью «антиестественного жеста» 121
Рисование длинной прямой 123
Вертикальная палка 125
Рисование круга 127
Зажигалка 131
Свеча 132
Спичка и костер 133
Воздушный шарик (Адама) 135
Серия упражнений пинг-понг 137
Парный пинг-понг 142
Шмель 144
Эскимо 147
Туго натянутая проволока 149
Слабо провисающая проволока 150

Человек, прогуливающийся с тростью 153
Костыли 155
Метла 155
Конвейер 161
Колодец 163
Чан с мокрым бельем 164
Письменный стол 166
Стык плоскостей 169
Стена 171
Покрасим стену 171
Стена (по точкам) 172
Тропа вдоль горной пропасти 179
Передвижение в пространстве 181
Ходьба 181
Человек, едущий на эскалаторе метро 181
Ходьба против ветра 188
Бег (фронтальный) 191
Бег (боковой) 192
Самокат 193
Велосипед 195
Коньки 197
Передвижение человека в различных средах 202
Ходьба по песку (в пустыне) 202
Ходьба в воде (чуть выше колена) 203
Плавание брассом
(кролем, «по-собачьи» и т. п.) 204
Небольшой плот,
дрейфующий по горной реке 210
Плавание человека на плоту
с помощью шеста 212
Опоры 213
Стойка бара 213
Вращающееся кресло 214
Кресло для отдыха 215
Подняться вверх по лестнице 217
Тяжести. Вес 218
Чемодан 219
Два чемодана 220
Круглый аквариум 221
Растянем пружину (перед собой) 225
Вагонетка 226
Штанга 228
Канат (я тяну) 229
Канат (меня тянут) 230

Парный канат 231
Коллективный канат 231
Звонарь (или — колокол) 231
Трансформация жеста 232
«Круг жизни» 241
Примечания к главе
«Геометрия игрового пространства» 242

ВРЕМЯ (ИГРОВОЕ) 243
Цветок 247
Примечания к главе «Время (игровое)» 262

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ 263
Примечания к главе «Вместо заключения» 275

ПРИЛОЖЕНИЕ 277
Программа курса по предмету «Основы пантомимы».
Для студентов драматического факультета
(специальность — актер) 277
Литература 279

Елена Викторовна МАРКОВА

УРОКИ ПАНТОМИМЫ

Учебное пособие

Elena Viktorovna MARKOVA

LESSONS OF PANTOMIME

Textbook

Координатор проекта *А. В. Петерсон*
Зав. балетной редакцией *Н. А. Александрова*
Корректоры *О. В. Гриднева, Е. В. Тарасова*
Верстка *Д. А. Петров*

ЛР № 065466 от 21.10.97

Гигиенический сертификат 78.01.07.953.П.007216.04.10
от 21.04.2010 г., выдан ЦГСЭН в СПб

Издательство «ПЛАНЕТА МУЗЫКИ»
www.m-planet.ru
192029, Санкт-Петербург, Общественный пер., 5.
Тел./факс: (812) 412-29-35, 412-05-97, 412-92-72;
apeterson@mail.ru; chief@m-planet.ru

Издательство «ЛАНЬ»
lan@lanbook.ru
www.lanbook.com
192029, Санкт-Петербург, Общественный пер., 5.
Тел./факс: (812)412-29-35, 412-05-97, 412-92-72

Подписано в печать 22.06.12.
Бумага офсетная. Гарнитура Школьная. Формат 84×108 $^{1}/_{32}$.
Печать офсетная. Усл. п. л. 15,12. Тираж 1500 экз.

Заказ № .

Отпечатано в полном соответствии
с качеством предоставленных диапозитивов
в ОАО «Издательско-полиграфическое предприятие «Правда Севера».
163002, г. Архангельск, пр. Новгородский, д. 32.
Тел./факс (8182) 64-14-54; www.ippps.ru

«Издательство ПЛАНЕТА МУЗЫКИ»

ПЛАНЕТА МУЗЫКИ®
MUSIC PLANET

КНИГИ «ИЗДАТЕЛЬСТВА ПЛАНЕТА МУЗЫКИ» МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В ОПТОВЫХ КНИГОТОРГОВЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

ООО «Лань-Трейд»
192029, Санкт-Петербург, ул. Крупской, 13,
тел./факс: (812)412-54-93,
тел.: (812)412-85-78, (812)412-14-45,
412-85-82, 412-85-91;
trade@lanbook.ru
www.lanpbl.spb.ru/price.htm

МОСКВА

ООО «Лань-Пресс»
109263, Москва, 7-я ул. Текстильщиков, 6/19,
тел.: (499)178-65-85;
lanpress@lanbook.ru

КРАСНОДАР

ООО «Лань-Юг»
350072, Краснодар, ул. Жлобы, 1/1,
тел.: (861)274-10-35;
lankrd98@mail.ru

«Издательство
ПЛАНЕТА МУЗЫКИ»

ПЛАНЕТА МУЗЫКИ®
MUSIC PLANET

ПРЕДЛАГАЕТ

УЧЕБНУЮ ЛИТЕРАТУРУ
ДЛЯ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ
ПО НАПРАВЛЕНИЮ

МУЗЫКА

Приглашаем к сотрудничеству
авторов и издательства

Рукописи не рецензируются
и не возвращаются

НАШИ АДРЕСА И ТЕЛЕФОНЫ
Издательский отдел
РФ, 192029, Санкт-Петербург,
Общественный пер., 5.

(812) 412-29-35, 412-05-97, 412-92-72

ЭЛЕКТРОННЫЕ АДРЕСА
www.lanpbl.spb.ru/price.htm;
E-mail: lan@lanbook.ru;
www.m-planet.ru;
E-mail: apeterson@mail.ru

«Издательство ПЛАНЕТА МУЗЫКИ»

ПЛАНЕТА МУЗЫКИ®
MUSIC PLANET

КНИГА — ПОЧТОЙ

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!
ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ КНИГИ
НАШЕГО ИЗДАТЕЛЬСТВА,
ОТПРАВИВ ПОЧТОВУЮ КАРТОЧКУ С ЗАКАЗОМ
ПО АДРЕСУ:
192029, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, ул. КРУПСКОЙ, 13
ОТДЕЛ «КНИГА — ПОЧТОЙ»

Образец заполнения почтовой карточки:

ПОЧТОВАЯ КАРТОЧКА

Куда: *192029, Санкт-Петербург,*
ул. Крупской, 13
отд. «Книга — почтой»

Адрес отправителя:
198216, Санкт-Петербург,
Ленинский проспект, д. 5, кв. 40
Ельскому Юрию Михайловичу

ВЫ МОЖЕТЕ ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ С ПОМОЩЬЮ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ
E-MAIL: POST@LPBL.SPB.RU

СПРАВКИ ПО ТЕЛЕФОНАМ:
(812)412-54-93, (812)412-85-78, (812)412-14-45

«Издательство ПЛАНЕТА МУЗЫКИ»

ПЛАНЕТА МУЗЫКИ®
MUSIC PLANET

ПРЕДСТАВЛЯЕМ
НОВЫЕ УЧЕБНИКИ И УЧЕБНЫЕ ПОСОБИЯ

ШУБАРИН В. А.

ДЖАЗОВЫЙ ТАНЕЦ НА ЭСТРАДЕ + DVD

Владимир Шубарин (1934–2002) — выдающийся российский эстрадный танцовщик, заслуженный артист РФ, хореограф, педагог.

В учебном пособии «Джазовый танец на эстраде» автор предлагает тщательно разработанную систему тренажа джазового эстрадного танца (позиции, пластика, упражнения), делится секретами исполнительского мастерства, а также приводит изобретенную им систему записи движений.

Книга сопровождается диском в формате DVD с видеозаписью танцевальных номеров в исполнении В. Шубарина.

Данная книга будет интересна и полезна танцорам, хореографам, педагогам, студентам специальных учебных заведений, а также широкому кругу любителей танца.