**ЭССЕ**

**ЛИДЕРШИП 2018**

**СТЕРНИНА ЯНА**

**ПОЮЩИЙ ПЛЕЙБЭК**

С трепетом и волнением приступаю к написанию… Попробую доверить бумаге то, чем с восторгом и вдохновением занимаюсь уже более трех лет, и уже не одна, а в команде людей, разделивших мои идеи и мою страсть, смешавшую музыку, стихи, ритм, пение и плейбэк-практику в один прекрасный проект.

Идея пения в плейбэке стала очень важна для меня, я буквально «заболела» этим проектом. Но чувство юмора сохранилось. Поэтому мне показалось забавным написать это эссе в стиле врачебной карты пациента, то есть меня, «заболевшего» идеей. Мне это несложно, так как по первому образованию я врач-психиатр. Всем разделам эссе я дала латинские названия, точно копирующие разделы медицинской карты. Это и шутка, самоирония, и способ последовательно организовать мои мысли в тексте. Можно или улыбнуться или не обращать на это внимание.

**ПРО МЕНЯ (ANAMNESIS VITAE).**

Немного личной истории.

Сколько себя помню, музыкальный слух, ритм и пение всегда были моей сильной частью. А также очень нравился школьный драмкружок. С музыкальной школой, куда меня затащили с 5 лет, не сложилось, было невыносимо скучно, и через пару лет родители сдались. Но быть солисткой школьного хора мне нравилось. И очень нравилось быть в главной роли в детском школьном спектакле. В 12 лет самостоятельно разучила пять аккордов на гитаре, и этого умения хватило на долгие годы пения самых разных песен. А актерская жизнь до поры до времени осталась в детстве. Все студенческие годы (серьезный человек, будущий врач) была менестрелем, пела для сокурсников русский рок, и боготворила людей, умеющих сочинять музыку и песни. Часто писала поздравления в стихах на известные мотивы, но не считала это чем-то важным. Казалось бы, ничто не предвещало…

В 2012 году на меня одновременно обрушился плейбэк и музыка. Я встретила Игоря Любитова и Вадима Каневского. Стала учиться плейбэку и осваивать музыкальную грамоту. И это не было связано между собой. Просто было много плейбэк-практики с получением сертификата. И одновременное понимание того, что у меня получается сочинять музыку. Я могла создавать свои песни, которые просто выскакивали из меня, я только успевала записывать. Даже пригласила музыкантов и дала три концерта, пела свои песни со сцены незнакомым людям.

Оба эти творческие занятия стали колоссально значимыми для меня, их объединяла радость спонтанного самовыражения.

В плейбэк-театре иногда удавалось спеть – это было всегда непредсказуемо и приятно. Но и речи пока не было петь там специально. Только если поток позволит.

Однажды на уроке музыки я попробовала спонтанное пение. Просто вокализ на определенные аккорды. Это оказалось настолько прекрасно, что просто захватывало дух! Можно было выразить все свое настроение, все переживания, просто отпустив свой голос на свободу и не заботясь о соблюдении мелодии. И невозможно ошибиться, если сам рождаешь свою музыку.

Еще на уроках музыки меня учили рифмовать слова в стихи на волнующую тему и угадывать в них скрытый ритм и мелодию. Так появились мои первые песни. Затем ко мне стали приходить мелодии, и я старалась услышать слова, спрятанные в музыке. Так появлялись мои лучшие песни.

Но это всегда требовало особого творческого времени, уединения, погружения в себя, ожидания Музы…

А спонтанный вокализ не требовал ничего, кроме как отдаться потоку здесь и сейчас. Это было уже близко к идее плейбэка. Но пока не связано с ним. Конечно, я посещала тренинги «Музыка в плейбэке». И там мы много звучали под дирижерством тренера, сыгрывались с музыкантами. А унести с собой навыки почему-то не удавалось. Разрешить себе петь – не вопрос. Но как договариваться и петь плейбэк командой было по-прежнему неясно.

Как-то раз на своем концерте я рискнула спонтанно вставлять слова в блюзовую мелодию, и стала петь о людях, которые пришли на мой концерт, выражать им благодарность за этот вечер. Я не готовилась заранее, просто решила отдаться потоку слов. Получилась красивая спонтанная песня! Слова приходили нужные, вставлялись в ритм и даже иногда в рифму. Получилось полностью выразить свое состояние и эмоционально, и содержательно.

И тут в моей голове все соединилось… Плейбэк и спонтанные песни – это возможно! Это будет глубоко, красиво, поэтично, артистично и эстетично. Но ведь плейбэк и сам по себе чудо. А поющий плейбэк будет чудом в чуде! Если соединить плейбэк и пение, то… Это будет театр по всем канонам плейбэка, но все формы будут конвертированы в поющие. Актеры не разговаривают, а только поют. Каждая история превращается в песню, а весь перформанс – в единое музыкально-звуковое представление с соблюдением всех плейбэк-ритуалов. Мелодическая составляющая станет ведущим компонентом представления.

Поющий плейбэк! Это то, что я увидела, услышала и представила в своей голове тогда. Это то, что я уже немного умела сама. Идея захватила меня! Я уже тогда придумала десятки вариантов форм как можно петь в плейбэке. Что и кому делать, чтобы плейбэк запел. Чтобы петь специально, и не зависеть от Музы. Самим создавать музыкальный поток в историях!

И я «заболела» этой идеей.

Следующей задачей было придумать способы со-настройки по ритму и голосу, и найти среди плейбэкеров единомышленников, с которыми можно было бы воплотить придуманные мною идеи.

**ПРО ИДЕЮ (ANAMNESIS MORBI).**

Продромальный (подготовительный) период проходил сложно. И латентно. В скрытой от мира форме. Несколько месяцев ушло на колебания между возбуждением как это будет прекрасно и страхом что это никому кроме меня не интересно. Тем временем я превратилась в хэдхантера. В охотника за головами. Вернее, за голосами. Мне нужно было найти плейбэкеров с музыкальным слухом и голосом, и собрать их в команду. В то время плейбэкеров было совсем не так много, как сейчас. Я вычислила всех поющих. Провела с каждым личные переговоры, обьяснив идею. О, чудо, многим было интересно, а некоторым чертовски интересно! Договорилась об участии в проекте с музыкантом своего же театра. Команда собралась!

Что к тому времени было с пением в российском плейбэке.

Конечно, любой театр иногда немножко пел.

Наблюдаемые мною варианты.

1. Подарок потока. Если хорошо сложилась история на сцене, в конце могла родиться пара песенных строк. Красиво, эстетично, но непредсказуемо, когда и у кого это получится. Если получилось – ура, ура! Запланировать пение невозможно, и получается обычно коротко.
2. Решимость кондактора. Любой театр рано или поздно решает попробовать петь в Палитре. Эта идея лежит на поверхности. Что получается на перформансе:

* актеры открыто пугаются и демонстрируют это лицом и телом, затем выдавливают несколько фраз, пытаясь петь и одновременно внутренне осуждая себя за неумение и внешне призывая посмеяться над собой. Музыкант даже не пытается в это влезать. История теряется, внимание перетягивается на самого актера и его отношения с голосом. Но так как подобная палитра обычно дается на веселые истории, то веселье остается, просто смещается фокус.
* актеры проявляют героизм или отсутствие комплексов и поют громко и уверенно. Мимо нот, мимо ритма, мимо музыканта. Музыкант в начале не сдается и пытается удержать хоть что-то из ритма или нот, затем грустно играет свое. Сочувствуешь обоим).

1. Форма Опера. Возможна если в театре минимум два актера со слухом и голосом, а история комическая. Каждый актер вместо пения просто напевает слова в свободной форме, в свободных нотах, без ритма, без мелодической пристройки друг к другу. Смотрится весело. Музыкант не участвует

Получалось, что нет механизма взаимодействия между музыкой и пением, нет никакой системы взаимодействия между музыкантом и актерами, и есть несоответствие между желаниями и возможностями актеров в спонтанном пении.

То есть, импровизация в пении – идея изначально привлекательная, и многие театры интуитивно пытались петь. Но так как сам жанр классического плейбэка не обозначает конкретное место для пения, поэтому попытки петь обычно носили импульсивно-хаотический характер.

А импровизировать одновременно и музыку, и слова на только что услышанную историю, чувствуя при этом тело, эмоцию, голос, ритм, ноты, такты, партнеров и музыканта, делая все это специально, осознанно, артистично, аутентично и при этом быть в контакте с историей, попадая в суть, и делая все это красиво и много раз в течение целого перформанса – так не делал еще никто. Я хотела именно так!

И я нашла плейбэкеров, которые имели музыкальный слух и были готовы рисковать, создавая несуществующее.

Наступил решающий момент, когда все было готово. Уже казалось, что вот-вот я лопну от переполнявших меня идей. Я открыто объявила о начале проекта. Честно говоря, было чертовски страшно. Одно дело быть лидером проверенного дела. Совсем другая ответственность – пригласить людей в свою придуманную реальность и сказать им: «Я, так же как и вы, никогда не пробовала делать это в реальности. Пока это только моя фантазия. Но в моей голове все это так прекрасно, что и вам понравится. Вперед и с песней, дорогие актеры!»

7го февраля 2016 года состоялась первая репетиция проекта «Поющий плейбэк».

Начало было впечатляющим! Столько новой энергии, удовольствия, открытий себя и открытий в плейбэк-пении! Мы собирались еженедельно. Я делилась частью своих идей, и мы тут же пробовали как это получается, что нужно доработать и отшлифовать. Каждая репетиция напоминала шаг в неизвестность, в пустоту, где ждет невесть что, а обнаруживались чудесные подарки от вселенной! Мы рисковали двигаться в эту неизвестность и быть первопроходцами. Потому что аналогов не было. Никто до нас еще не занимался спонтанным пением. Или мы не знали об этом. Импровизация голосом – да. Импровизация на инструментах – да. Стихотворная импровизация существовала. Ближе всего было чтение рэпа, но там не нужно изобретать музыку. И это не было плейбэком.

Мы репетировали в закрытом виде четыре месяца. С каждой встречей мы сыгрывались все лучше и лучше, находили новые способы со-настройки, и изобретали новые поющие формы. Многие формы уже были рождены в моей голове, и я очень благодарна своим коллегам за то, что все было одобрено, подхвачено и дорабатывалось на ходу. Наши репетиции были настоящим праздником и счастьем. Было понятно, что получается действительно красиво и глубоко, становятся понятны закономерности и особенности спонтанного плейбэк пения. Все наши репетиции я снимала на видео, и после анализировала что было нового, удачного, полезного. Получалась и видео-обратная связь, и летопись-резюме наших продвижений. Моя мечта практически становилась реальностью. Моя голова становилась все легче по мере того как идеи из нее переходили в реальность, становились новыми формами и начинали жить своей жизнью.

Не все, кто пришел в проект, смогли продвигаться одинаково хорошо. Оказывалось, что многолетнее пение известных песен прекрасным голосом не имеет ничего общего со спонтанностью, сыгранностью и умением подхватывать идеи, ноты, ритм. И наоборот, не очень уверенные в своей музыкальной одаренности актеры вдруг расцветали и сочиняли прекрасные песни.

И вот, настало время открываться. Пора было объявить о нашем дебюте. Я очень волновалась. Но нужно было поддерживать еще больше волновавшихся коллег!

В мае 2016 года состоялась наша премьера. Мы пригласили всех друзей, родственников и дружественных плейбэкеров. Мы сделали все что смогли. И получили восторженные отзывы!

Так началась публичная жизнь проекта «Поющий плейбэк».

С тех пор мы дали в общей сложности девять перформансов. Да, только девять за два с половиной года существования проекта. Оказалось, каждый поющий перформанс требовал намного более серьезной подготовки, чем классический. И получалось выступать только несколько раз в году. Но каждый раз это было событием. Все наши перформансы имеют номера и латинские музыкальные названия, решили сделать это традицией.

К нам приходили новые участники, и было заметно, что им очень трудно выдерживать наш уровень. Стало понятно, что нужна специальная подготовка для них.

Так у меня появилась идея открыть студию Поющего плейбэка для желающих присоединиться к нам или просто освоить наши наработки. Преподавателями студии осенью 2017 года стали я, наш музыкант – гитарист Егор Матвийчук, способный добиться правильного ритма от любого живого организма, и наша оперная дива Мария Лаврентьева, которая могла помочь извлечь правильные звуки из любого голоса.

Для студии я разработала специальную программу обучения плейбэк-пению с освоением способов со-настройки, изобретению спонтанного ритма, мелодии и слов и разучиванием наших поющих форм.

Более того, я продумала способы пения для любого уровня развития музыкального слуха и голоса. Можно петь малым нотным размахом, можно солировать на одной ноте, можно читать рэп, что не требует пения вообще, можно использовать мелодекламацию в ритме и так далее. Теперь плейбэк-пение стало возможным не только для музыкально одаренных, оно стало открытым для всех. Развитие голоса - дело прекрасное, но личное, тонкое, индивидуальное, на регулярных уроках с преподавателем вокала, и никакие групповые тренинги их не заменят. Мы не учили вокалу, нет. Мы могли и можем научить как пользоваться для импровизации песен тем голосом, который есть сейчас. Но очень рекомендуем параллельно заниматься индивидуальным вокалом.

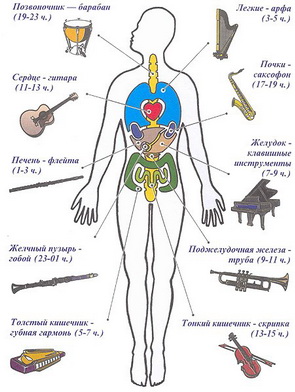
С осени 2017 года в студию пришли студенты-плейбэкеры, мы занимались раз в неделю по несколько часов. К зиме мы завершили их обучение, состоялся первый выпускной перформанс и мы вручили им сертификаты 30-ти часовой программы. Осенью стартует новый набор в студию.

Теперь нас приглашают целые театры на выездные семинары.

Надеюсь, что скоро весь плейбэк-мир станет поющим, потому что это прекрасно!

**НЕМНОГО ИСТОРИИ (ANAMNESIS HYSTORICUM)**

Почему же пение так украсило плейбэк? Почему пение вообще украшает жизнь? Углубимся в историю. Вопрос влияния музыки на организм человека актуален ещё с древних времён. Уже тогда было известно, что при помощи музыки можно вызвать радость, снять боль и даже излечить от серьёзных болезней. Так, в Древнем Египте хоровым пением лечили бессонницу и снимали боль. Врачи древнего Китая и вовсе выписывали музыкальные мелодии в качестве рецепта, полагая, что музыка способна излечить любую болезнь.

Впервые научное объяснение влияния музыки на здоровье человека прозвучало из уст древнегреческого ученого и философа Пифагора – «Всякая мелодия синхронизирует работу внутренних органов человека. Происходит это, потому что любой из наших органов — это источник энергии и электромагнитных волн заданной частоты, а так как звуки музыки тоже являются волнами, они входят с ними в резонанс – и настройки нашего тела меняются. Когда звучит мелодия, ее акустическое поле налагается на акустическое поле организма и получается, что мы испытываем на себе определенного рода клеточный массаж.» Он предложил использовать музыку против гнева, ярости, заблуждений и пассивности души, а также применять ее для развития интеллекта. Пифагор излечивал многие как душевные, так и физические заболевания, с помощью специально составленных им композиций. Каждое утро он начинал с пения, по его словам, это помогало ему возбудить активность к дневной жизни и освободить свой ум ото сна. А вечером он пел песни, дабы успокоить нервы и настроиться на отдых. Пифагор ничуть не колебался относительно**влияния музыки на организм человека,** и повсеместно доказывал огромное ее воздействие на чувства и эмоции человека, на ум и тело. Он даже ввел такое понятие как — «музыкальная медицина». «Душа должна быть очищена от противных рассудку влияний торжественным и величественным песнопением, которому полагается аккомпанировать на лире» — говорил древнегреческий ученый.

Платон считал, что музыка восстанавливает гармонию всех процессов в организме и во всей Вселенной.

Авиценна весьма эффективно применял музыку в лечение душевнобольных людей.

Считалось, что воздействие оказывают: ритм музыки; разнообразие тональностей; громкость; частоты; дополнительные эффекты и вид музыкального инструмента.

Звуки музыки входят в резонанс! Если говорить о плейбэке, это может быть резонанс с историей, с ее эмоциональным компонентом! Пение может во много раз усилить проживаемые актером чувства и помочь вовлечь в эти чувства рассказчика, синхронизировать чувства зрителей с историей на сцене. Акустическое поле мелодии и ритмических слов накладываются на эмоциональное-смысловое поле истории в рамках плейбэк-ритуалов и мощно усиливает сценический эффект.

**В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ (STATUS PRAESENS)**

Пора переходить к описанию принципов и деталей плейбэк-пения, и к тому, что у нас есть про это в настоящий момент.

Музыка позволяет проводить психотехническую настройку эмоционального состояния актеров на тему истории гораздо более точно.

- ***Ритм*** – это базовая настройка на историю, в нем практически нельзя ошибиться. Невозможно задать унылый ритм в весёлой истории или пляшущий ритм в грустной. Тело точно подскажет все. Также ритм уже форматирует мелодию, уточняет прицел в эмоцию.

- ***Мелодия*** – накладывается на ритм, уже разбивается на такты, определяется стиль (рок, джаз, блюз, кантри, вальс, рэп, гимн и т.д.), и тональность (мажорная или минорная). В этом месте актёр уже может передать все настроение истории, интонационно, изобретая музыкальную фразу со вложенном в неё чувством, помогая себе телом и мимикой. Происходит воздействие на подсознательном уровне, музыка уже может всколыхнуть коллективное бессознательное. Музыкальное поле объединяет зрителей, погружает в общие чувства, и зритель уже открыт к эмоциональному восприятию слов.

- ***Слова*** – в этих рамках появляющиеся слова имеют высокую силу воздействия. Происходит импровизационная интервенция.

Музыкальную импровизацию можно сравнить с методом постепенно и поэтапно настройки на углубление: ритм – мелодия – слова. И если актёр изобрёл ритм и мелодию, он уже прошёл два уровня настройки в истории. И на этой глубине можно даже не выбирать слова, ты попадаешь в такой поток, где слова сами приходят к тебе и встраивается в заданное. Слов гораздо меньше, чем в разговорном жанре, они точнее и выразительней. Актёр попадает в собственный транс и ищет слова не обычным разговорным способом, а погруженно-ритмическим. В этом случае слова приходят специальные, главные, которые подходят к ритму и максимально точно отражают мысль. Лишнее отсеивается.

Музыка и ритм задают такие рамки, в которые можно уместить только важные слова истории, а лишнее просто не может туда попасть.

***Место для слов становится ценностью, которую нельзя потратить впустую. Из десятка вариантов слов, из больших фраз актёр выбирает крупицы золота. Таким образом во много раз повышается ценность, точность, значимость и соответственно сила воздействия слова на зрителя.***

И становится понятно, что для создания хорошей и музыкально красивой коллективной импровизационной песни, отражающей и эмоциональное поле, и суть истории, актерам нужно многое уметь помимо классических знаний и навыков плейбэк-мастерства. Много месяцев мы осознавали, что именно нужно, продвигаясь вперед и нащупывая детали. Теперь я могу перечислить это, сгруппировав по пунктам.

**Дополнительные навыки, необходимые для поющего плейбэк-актера.**

1. ***Работа с ритмом***

* чувствовать ритм истории, улавливать ритм в теле,
* уметь отделять ритм музыки от телодвижений, контролировать тело, используя движения для сценической выразительности, не «пускаться в пляс»
* уметь воспроизвести ритм так, чтобы было понятно музыканту и актерам
* подхватить ритм, уже заданный музыкантом или другим актером,
* повторять ритм, быть в ритме, поддерживать общий ритм,
* различать в ритме такты, считать такты, опираться в этом на музыканта, слышать и видеть его.
* попадать в нужный такт, держать паузы в нужных тактах, не выбиваться из рамок нужного такта)

1. ***Работа с мелодией***

* чувствовать музыку истории
* уметь передавать эмоции интонационно в ритме
* импровизировать собственные музыкальные фразы в рожденном ритме
* слышать, что играет музыкант и уметь встроиться в заданную тональность
* передавать придуманную музыку голосом, попадая в ритм и в задуманную высоту звуков
* повторять заданные музыкальные фразы
* дополнять уже заданную мелодию (унисон, музыкальный интервал, аккорд, музыкальный механизм)
* развивать мелодию, музыкальную фразу
* импровизировать голосом мелодию на заданную музыкальную фразу или аккорды.

1. ***Работа со словами***

* соблюдать этапы появления песни импровизационной песни (ритм – мелодия – слова), слова – в последнюю очередь, выбирать только самые важные слова
* вставлять любые слова и фразы в ритм без рифмы, без пения, разговаривать в ритме, читать текст в прозе в ритме (мелодекламация)
* вставлять слова и фразы в уже изобретенную мелодию, петь эти слова
* рифмовать слова, строчки, подхватывать и развивать строчки партнера
* вставлять слова в мелодию в рамках своего такта и соблюдать паузы в чужих тактах, давать место партнерам
* удержаться от лишних слов, если можно обойтись только музыкой

Но это далеко не все! Перечислены только личные навыки. А как же петь вчетвером, не перебивая друг друга, вступая вовремя, красиво и точно, слыша при этом музыканта? Как дать понять партнерам что ты собираешься петь и как? Как не сбить ритм и попасть в свой такт, учитывая, что ты не один? Вот какие ответы мы нашли.

**Принципы со-настройки**

* - во времени (по ритму, по тактам)
* - в пространстве (по высоте, по тональности)
* - по направленности (актер – музыкант, актер – актер)

**Со-настройка актера и музыканта, этапы:**

* 1. Актёр слушает тело и улавливает ритм истории, начинает отстукивать этот ритм рукой или ногой
  2. Музыкант видит и подхватывать заданный ритм несколькими аккордами
  3. Актёр слышит аккорды и начинает звучать голосом в предложенную тональность, улавливая зарождающуюся внутри себя мелодию, импровизируя её вслух на пару тактов
  4. Музыкант улавливает стиль исполнения и пристраивается аккордами, понятными и предсказуемыми для актеров
  5. Звучит и голос актера, и музыкант. Только теперь, на эту музыкально-ритмическую канаву актёр может искать и вставлять слова.

***Рекомендация музыканту***: быть очень предсказуемым для актера, держать базовый ритм, тональность и использовать повторяющийся набор аккордов при со-настройке, успевать реагировать если актер случайно сменил тональность, самому импровизировать только в оговоренных паузах, в сложных местах помогать актерам отсчитывать такты, при помощи музыки давать сигнал к завершению истории вместо кондактора.

**Со-настройка актеров между собой, варианты:**

* + - Общая тональность
* Принцип музыкального механизма (расширить и дополнить заданное звучание)
* Разделение по тактам (соблюдать время своего звучания и паузы для пения других актеров)
* Повторение музыкальных фраз за солистом
* Соло на повторяющейся канве (аккорд, фраза, бурдон)
* Подпевка (вокализ как фон)
* Расхождение на аккорд
* Очередность в пении со словами (не наслаивать)

Получились внушительные списки!) Конечно, все это осваивается постепенно и поэтапно, мы учли это в составлении программы обучения плейбэк-пению.

**Фокусировки внимания**

У поющих актеров добавляется много новых фокусов внимания для импровизации, намного больше, чем в классическом варианте плейбэка.

*В классическом плейбэке:*

* Тело (чувствование, движение), мимика, речь, партнеры, музыка, зал, баланс сцены.

*В поющем плейбэке добавляется:*

* Ритм, мелодия, высота и громкость голоса, такты и паузы, фильтр слов в суть, в ритм и такт, музыкальная со-настройка с музыкантом и партнерами.

В итоге добавляется примерно 7-8 точек внимания. Это трудно в начале пути, но это стоит того!

Как же теперь жить плейбэк-актеру на сцене, если он решил петь? Да, ему сложнее! На первых порах он похож на сороконожку, которая задумалась, с какой ноги идти. Из-за новых точек фокусировки тело по началу теряется, и актер похож на поющую сосиску!))) Мы прошли через этот этап! Когда привыкаешь к новому, телесная выразительность возвращается, и актер становится еще прекрасней!

**ВЫВОД (DIAGNOSIS)**

***Итак, плейбэк-пение – это возможность для актера перейти на новый, более сложный и интересный уровень мастерства, где отбрасывается все лишнее, а оставшаяся суть сплетается с музыкой и ритмом истории, унося зрителей на невиданную эмоциональную и смысловую глубину. Здесь импровизация имеет опорную модальность – звук. Это плейбэк-практика с опорой на ключевые механизмы коммуникации через ритм, музыку и пение.***

**ОТЛИЧИЯ (DIAGNOSIS DIFFERENTS)**

**Эффекты воздействия поющей плейбэк-импровизации:**

* - Происходит быстрое и глубокое сближение присутствующих людей. Через ритм и музыку задействуется пласт бессознательной коммуникации. Как в эриксоновском трансе – каждый может вставить свое понимание истории через бессознательный канал, появляется коллективный транс, общее поле формируется сильнее.
* Точность и метафоричность музыкальных слов позволяет большему числу зрителей включаться в сопереживание истории.
* - При превращении истории в музыкальное произведение повышается уровень абстракции. А уровень эмоционального воздействия сохраняется и даже усиливается. Это дает возможность бережно играть травматические истории, повышается безопасность зрителя. А сопереживание без слов на абстрактном уровне становится значительно выше. Появляется большой потенциал для игры травматических историй.
* - Появляется дополнительный механизм обогащения историй, ресурс для углубления событий, даже внешне не значительных по масштабу или эмоциональной включенности. Воздействие на зрителя оказывается в любом случае, даже при несодержательных историях в песне появляется содержание – смысловое или эмоциональное.
* - Длительный и глубокий эффект воздействия – история становится музыкальным произведением искусства, песней, которую можно петь самому и повторять много раз.
* - История для рассказчика из левого полушария (нарратива) перемещается в правое (песня), образно выражаясь, из мыслей в сердце. Голова становится легкой, а душа поет.

**ПРИМЕНЕНИЕ (CURATIO)**

**Поющий плейбэк может быть представлен публике в двух вариантах:**

* 1. ***Как самостоятельный отдельный музыкальный перформанс***: все истории превращаются актерами в музыкальные произведения, и используются только поющие плейбэк-формы. Это совершенно новый плейбэк-формат, и зритель буквально погружается в мир музыки и поэзии, с вышеописанными эффектами воздействия.
  2. ***Как обогащение инструментария традиционного плейбэка:*** в классическом перформансе, наряду с традиционными формами можно использовать несколько поющих форм, в зависимости от красной нити и от дуги перформанса, в тех моментах, когда нужно создать определенную атмосферу, углубить чувства или наоборот разрядить обстановку, справиться с тяжелой историей или углубить малосодержательный рассказ. Поющие формы хороши в поворотных точках классического перформанса.

Поющий плейбэк легко интегрируется в классический перформанс и очень помогает стимулировать ключевые ценности плейбэка: за счет влияния на пласт бессознательного облегчается коммуникация, легче обходятся социальные барьеры, проще формируется общее поле, усиливается эмпатия, что способствует сближению людей в зале. А также рассказчику легче принять свою историю, так как пение снижает критический и логический момент левого полушария, обходит рациональные рассуждения, мешающие чувствовать эмоциональный поток. Это все может существенно улучшить качество перформанса.

**Ответственность, риски и ресурсы.**

Появляются и более высокие критерии к включенности актера и центированности его на истории. Если это не так, зритель легко просчитает настоящее настроение актера на бессознательном уровне, так как в пении это невозможно скрыть. Важна не только внутренняя настройка, но и внешняя – на других актеров и музыканта (как и в классическом плейбэке, только ответственности больше). В классическом плейбэке если один актер перебьет другого, это просто досадно. В поющем это может сбить с ритма, с такта и разрушить всю форму.

Потерявший свой такт актер не просто выпадает, он начинает мешать и своим партнерам, которые не могут встроиться в нужное место, им приходится или пропускать свой кусок, или бороться за него, перебивая. Форма может рухнуть как карточный домик. Наслоив свои слова на слова партнера, актер смазывает звучание и у себя, и у партнера, полученная каша звуков может убить весь задуманный прекрасный смысл. Это риск и хрупкость спонтанного пения команды.

Но в силу возможности этих рисков поющим актерам приходится быть более внимательными и со-настроенными, чем в традиционных формах без пения. В результате они четче понимают друг друга, вовремя и в такты подхватывая и развивая все вбросы, связанность в ритме облегчает эту включенность. Следовательно, четче проявляется динамика и точность взаимодействия – усиливается композиция в целом – появляется более сильный эффект для зрителей. Это огромный ресурс поющего плейбэка.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ (EPICRISIS).**

И в заключении открою все секреты нашего проекта. Наши поющие формы. Их уже около двадцати. Каждая форма прошла строгий отбор и длительную обкатку, пока не была признана полностью готовой. Часть форм я взяла из классического плейбэка, и мы просто адаптировали их под пение.

Многие формы я придумала сама, мои авторские изобретения (саунд-трек, магический шар, мюзикл, история с трикстером). Часть форм задумала я, и мы вместе довели их до совершенства, это коллективное творчество (стенка на стенку, внутрисоциальный хор). Есть формы, придуманные другими участниками проекта (Четыре такта, Оля Полукарова). Форму Треугольник, принесенную Настей Воробьевой, я адаптировала под пение, осмелюсь утверждать, что от пения форма стала намного ярче.

**ПОЮЩИЕ ПЛЕЙБЭК-ФОРМЫ**

**Адаптированные для пения классические формы**

Что значит адаптировать форму под пение? Это значит исследовать ее на предмет взаимодействия актеров, и, если пересечений нет, актеры не контактируют друг с другом, можно смело брать ее. Вместо разговорного жанра, каждый актер поет свою часть в установленном порядке, со-настраиваясь только с музыкантом, и не мешая друг другу. Это Палитра, Эхо, Нарратив V, Коридоры, Греческие солисты. Можно было бы взять для этого некоторые большие формы, например, Монологи и Давным-Давно, но слишком длинные арии утомляют и актеров, и зрителей.

Что касается Скульптуры и Трансформации, это не совсем так. Актеры должны дополнять друг друга, развивая эмоции. Здесь сплошное пересечение. Значит, актеры должны звучать одновременно, по-разному, и акцентируясь на передаче эмоции. Эту задачу решил принцип музыкального механизма. Телесная пристройка осталась традиционной. Но звуковая изменилась полностью. Слова исчезли, осталась только интонация. Первый актер вместо того, чтобы сыграть свою часть и уступить место следующему, создает циклическую базовую музыкальную фразу и повторяет ее на протяжении всего времени. Фраза должна быть простой и позволять пристроиться к себе. Второй актер, встраиваясь в ритм, изобретает иное циклическое звучание, отличающееся от первого или по высоте, или по длительности, или по месту в такте. Третий актер импровизирует нечто, отличающееся от первых двух музыкальных фраз, также сохраняя общий ритм. И четвертый актер может или добавить совсем альтернативные звуки, или вставить в ритм ключевое слово из истории. Так появляется эмоционально и интонационно обогащенное ритмическое полотно, передающее чувства рассказчика наряду с телесной и мимической выразительностью.

В Парах и в Эпизодах мы разделили взаимодействие на равные промежутки времени, и только для двух актеров одновременно. Так каждый актер передает ход партнеру, выдерживая паузу.

В Солистах для пения добавился красивый штрих: актеры вместе непрерывно держат одну ноту, на основе которой интонационно солируют по очереди, это придает истории большой интонационно-эмоциональный объем.

**«Поющая Скульптура»**

Выход по одному, очень близко друг к другу, занимая верхнее и нижнее пространство. Играем чувства интонационно, без слов или с одним словом (только кто-то один поет слово, все остальные только звуки). Первый актер задает ритм и основной звук, желательно пониже. И повторяет его в такт. Остальные актеры присоединяются по принципу музыкального механизма: кто может – строит аккорд, кто нет – достраивается в такт иначе, чем предыдущие.

**«Поющая Трансформация»**

Выход также по одному, очень близко друг к другу, занимая верхнее и нижнее пространство. Тоже без слов или одно ключевое слово поет, третий или четвертый вышедший. Играем и поем чувства. Первый актер задает ритм и основу. Пристройка остальных - «музыкальный механизм». Четвертый актер продолжает тянуть ноту через паузу во вторую часть, пока первый актер не начнет нанизывать на этот звук свою вторую часть трансформации. Остальные актеры снова пристраиваются музыкальным механизмом, меняя позы и места. Кто-то один вбрасывает ключевое слово. В завершении – поющий аккорд.

**«Поющая Палитра с 5-м элементом»**

Играем как обычную палитру, каждый актер поет свою часть истории и застывает. После 4-го актера все сходятся в скульптуру и поют музыкальным механизмом завершение или обобщение истории. Только один актер вбрасывает заключительную фразу словами на заданную музыкальную канву остальных. В конце все тянут аккорд.

**«Поющее Эхо»**

Расстановка птичкой. Первый актер задает мелодию, ритм и поет свою описание ситуации. Второй актер изобретает новую мелодию, внося 50% эмоционального накала. 3-й и 4-й актеры импровизируют третий вариант мелодии, наполняя ее эмоциями максимально. Желательно чтобы один актер пел слова, другой только звуки.

**«Поющий Клин»**

Актеры становятся клином. Передний актер поет мелодию, делая паузы, и делает большие медленные движения, понятные тем, кто сзади. Все синхронно повторяют жесты, кто-то повторяет слова солиста в паузах, кто-то подпевает каноном, кто-то тянет ноты в аккорд. В конце общий аккорд.

**«Поющие Эпизоды»**

Все расходятся за сцену по парам. Выходить не более чем двоим актерам одновременно. Петь, очень точно используя все принципы со-настройки. Слова всегда петь по очереди. В конце все остаются на сцене и делают общий аккорд.

**«Поющие Коридоры»**

Актеры стоят в ряд. Кто-то один выходит, исполняет свою часть и отходит. Сразу за ним следующий. Количество выходов и тактов для одного выхода не ограничено. В конце один актер остается впереди, к нему пристраиваются остальные, создают аккорд. Музыкант играет одну и ту же музыку. Форма для табло.

**«Поющие солисты»**

Все актеры держат одну ноту (бурдон). Музыкант может помогать, периодически давая эту ноту. Порядок вступления как в палитре, упор на вокал, на основе бурдона импровизировать мелодию, используя максимально телесную выразительность, без слов передать чувства, импровизируя голосом. Далее актер отступает в общий ряд, подхватывая бурдон, его сменяет следующий актер. Форма для проживания печали, грусти, утраты, расставания.

**«Поющие Пары»**

Актеры по краям становятся в финскую пару (мажор-минор), располагаются по краям сцены, ближе к зрителям. Актеры из середины сразу становятся в обычную пару в центре сцены, ближе к стульям.

Финская пара начинает петь и делает по очереди по три шага к центру, смена ролей и по три от центра. Начинает актер справа, с мажора. Он же первый переходит в центре в минор. Актер из минора при смене ролей должен оказаться впереди мажорного актера. Заканчивает актер, пришедший слева вправо, мажором.

Актеры в центре вступают следующими и поют вброс-ответ (если задний актер лицом к зрителям) или каждый свое с поворотом трижды (если задний актер спиной к зрителям). Заднему актеру желательно менять стиль мелодии, не нарушая общий ритм.

***Авторские поющие формы***

Ноу хау. Таких форм еще не было. Они создались мною и некоторыми другими актерами специально для пения. В речевом варианте их играть невозможно. В этом их уникальность. И ограниченность. И красота.

**«Метахор»**

Для историй с внутренним конфликтом. Солист выбирается рассказчиком. Становится справа. Три актера в линию слева, по очереди отвечают солисту, подбрасывая обстоятельства из истории. Ответ длится столько же, сколько пел солист. Солист взглядом показывает к кому он обращается, взаимодействует с солистом только тот актер, на которого смотрит солист. Первый актер, ближе к зрителям, занимает обвиняющую позицию. Второй – поддерживающую. Третий актер должен за это время изобрести мета-позицию (предложить нестандартный или метафорический выход или обобщение ситуации). Желательно выразительно двигаться по сцене, контактировать телесно.

**«Стенка на стенку»**

Для историй с межличностным конфликтом. Актеры расходятся парами. Солист (его выбирает рассказчик на роль себя) – первый актер справа, задает мелодию и поет словами. Антагонист – актер слева (отвечает словами солисту), остальные два актера-ниндзя. Солист и антагонист обращаются друг к другу и создают накал эмоций. Желательно главным героям двигаться по сцене и взаимодействовать телесно. Нужно соблюдать принципы со-настройки и одинаковое количество тактов для вброса и ответа. Актеры - ниндзя поддерживают каждый своего героя, звуками и жестами усиливая эмоции.

**«Саунд-трек»**

Для романтических историй или историй про развитие отношений в паре. Распределение ролей по типу «каплс» - рассказчик дважды выбирает актеров на роль себя и партнера. Первая выбранная пара играет молча, двигаются по сцене, используя мимику и телесное взаимодействие. Вторая пара располагаются по краям сцены друг напротив друга и поют историю, по типу вброс – ответ, начинает герой, поющая пара не сближается. Пары действуют одновременно, но независимо друг от друга. Певцы не озвучивают тех, кто двигается, те же в свою очередь не подстраиваются под пение. Взаимодействие только внутри одной пары.

**«Магический шар»**

Трансовая форма, подходит и для травматических историй, и для бессюжетных размышлений, и для экзистенциальных тем. Изобретена мною по мотивам формы «Современное искусство», рожденной на совместном с Игорем Любитовым проекте «Психиатрия для плейбэк-актеров». Предполагалось, что два актера вбрасывают по очереди слова-ассоциации по мотивам истории, а двое других двигаются по мотивам вброшенных слов. Я взяла за основу рассыпание слов из предложений истории, которые вырываются из привычного шаблона, сортируются особым образом и обретают вне предложений и фраз новые смыслы.

Актеры рассаживаются на стульях полукругом. Музыкант задает ритм и мелодию. Начинает актер справа. Первый поет восемь слов из истории одной части речи (например, прилагательные), с паузами, одно слово в такт. Второй актер поет восемь слов из другой части речи (например, существительные). Третий – глаголы. Четвертый актер поет восемь слов - все что остается – вопросы, междометия, наречия.

После этого в том же порядке актеры поют по очереди по одному слову вдвое чаще, чем каждый пел до этого (два слова в такт), не останавливаясь по кругу, используя слова желательно из создавшегося набора и по возможности из своих частей речи, но не обязательно. При этом не думать, не стараться пересказывать историю, не соблюдать грамматический строй предложений, а войти в транс и ловить там слова.

Завершение: первый актер тянет ноту после своего слова, остальные к нему пристраиваются своей нотой из своего последнего слова. Получается аккорд.

Происходит ритмическое погружение между слов в глубину и нахождение там новых смыслов и чувств. Рассказчик буквально оказывается между своих слов, не упакованных в привычные шаблоны и фразы, может прочувствовать каждое слово и уловить новые оттенки и нюансы своих переживаний. Отдельные слова воспроизводятся и воспринимаются в ритмическом трансе, сшиваются иными сторонами, и видятся под новым углом. История как будто нарисована, а не рассказана словами. У рассказчиков обычно случаются инсайты.

**«Четыре такта»** (*автор* *Полукарова Ольга*)

Игра на скорости. Преимущественно для веселых и динамичных историй. Но не обязательно. Есть вариант «Медленные 4 такта». Каждый актер слева направо берет один из четырех тактов и поет строго в нем. Со словами. Актеры двигаются по сцене с экспансивными жестами, вступая друг за другом строго по очереди и не выходя за пределы своего такта и замирая после своего такта в скульптуру. Четыре такта повторяются много раз, актеры все это время развивают историю в рамках своего такта. Можно выбрать главного героя, порядок пения от этого не изменяется. В этом случае выбранный актер поет от первого лица, остальные от второго или третьего.

**«Поющий треугольник»** (*автор формы «Треугольник» Воробьева Анастасия*)

Участвуют три актера. Встают треугольником. Передний актер изобретает повторяющееся символическое движение и музыкальную фразу. Два задних актера подхватывают и повторяют это много раз. Передний актер импровизирует песню со словами на заданную канву. Задние актеры не взаимодействуют с передним, они со-настроены друг на друга, держат ритм, движение и музыкальную фразу столько, сколько импровизирует передний актер. Когда он останавливается, актеры еще несколько тактов продолжают движения, затем пауза, и актеры переходят по часовой стрелке в новый треугольник. Снова все повторяется на новый жест, фразу. Еще раз перестроение по часовой стрелке и новая импровизация. Далее актеры возвращаются в первый треугольник и молча в тишине показывают свои изобретенные символические движения. В этой форме можно играть любые истории.

**История с трикстером**

Это измененная и адаптированная к пению авторская форма «Сказка» (авторы Яна Стернина, Игорь Любитов), опубликованная три года назад в журнале «Арт&Терапия». Предназначена для больших историй, где есть сюжет, препятствие и трансформация героя. Вместо сказочных персонажей актеры играют реальных людей или обстоятельства из истории.

***Роли***: герой (выбирает рассказчик), злодей-антагонист, помощник героя (решают сами актеры) и трикстер (определяется заранее, перед перформансом).

Главная задача актеров - наполнить каждую сцену импровизацией, сохранив поворотные точки сюжета.

***Герой.*** Тот, кто будет реагировать на изменяющиеся обстоятельства и трансформироваться для их преодоления.

***Злодей.*** Антагонист. Может быть как персонаж из истории, так и какая-то сила или явление, препятствующие герою. Его задача не допустить трансформации героя. Этот персонаж силен, сильнее героя. Актер в этой роли должен изобрести и сценически продемонстрировать убедительный способ, которым он удерживает героя.

***Помощник.*** Актеру, импровизирующему эту роль, важно помнить, что помощник не выполняет работу за героя, он поддерживает, дает идеи и средства, подталкивает к победе над злом. Привносит что–то новое, что-то, что помогает Герою победить Злодея. При этом сам он вовсе не обязательно милый и пушистый. Это также может быть персонаж истории или какие-то помогающие силы или явления.

***Трикстер.*** Главная задача этого персонажа – привносить в историю что-то, чего в ней еще не было (и не предполагалось). Актер, исполняющий эту роль, следит, чтобы монологи трикстера не касались уже имеющегося сюжета и были – «окнами в первозданный хаос». Актер старается поймать и удерживать контакт с бессознательным. Остальные актеры должны включать предложенные обстоятельства в свою игру в следующей сцене.

***Сцены и явления (что за чем и кто за кем появляется на сцене).***

1. Трикстер
2. Герой (страдания)
3. Трикстер
4. Герой и злодей (зло побеждает)
5. Трикстер
6. Герой и помощник (обретение силы)
7. Герой и злодей (финальная битва)
8. Трикстер
9. Финал. На сцене все. Скульптура с резюме.

Каждая сцена – это отдельное время и место. Поэтому между сценами актеры обязательно уходят за кулисы, обозначая этим смену декораций. Главный герой не уходит, а поворачивается спиной к залу. Актеры соблюдают все поворотные точки драматургической дуги и принципы со-настройки.

В этой форме рассказчик может увидеть свой жизненный сценарий. Получается большое и законченное музыкальное произведение.

ПОЮЩАЯ ИСТОРИЯ.

Все по принципу классической большой формы. Задача актеров :нинзя двигают героя по драматургической дуге. Чередовать поющие части и обычную речь.

**БЛАГОДАРНОСТИ (CONSULTATIO)**

Завершая эссе, хочу написать о тех прекрасных людях, которые со мною пели, творили и участвовали в проекте, вместе разрабатывали идеи, а также помогали мне осмыслить придуманное.

Спасибо ***Егору Матвийчуку***, нашему бессменному музыканту за бесконечно талантливый музыкально-идейный вклад в проект, за кондактинг, за участие в студии преподавателем и за перевод этого текста!

***Марии Лаврентьевой*** – за чудный голос, слух, за наши распевки, за выразительность и за участие в студии преподавателем!

***Оле Полукаровой*** – за потрясающий актерский и режиссерский вклад и за форму «Четыре такта»!

***Алле Соколовой*** – за виртуозные импровизационные находки и за искрометное ведение наших страниц в соцсетях (дочери Наде отдельное спасибо)

***Надежде Подколзиной*** – за поддержку, за смелость, за яркость, точность и душевность, за классную идею для этого эссе и вообще!

***Марине Фурте*** – за музыкальный талант, за поддержку проекта и прекрасную идею для эссе!

***Виктории Кузнецовой*** – за смелость, отличный голос и за идею!

***Илье Стернину*** – за мощную поддержку меня и бесценные мысли для эссе!

Без вас ничего бы этого не случилось. Меня переполняет благодарность! Спасибо вам всем!

**Отдельное огромное спасибо моим учителям:**

***Игорю Любитову*** (мой плейбэк-тренер) и

***Вадиму Каневскому*** (мой учитель музыки),

которые дали мне путевку в музыкально-плейбэчную жизнь!

**Литература:**

1. Fox, J. (1999a). Introduction // In J.Fox & H.Dauber (Eds.). Gathering voices: Essays on Playback Theatre. — New Platz, NY: Tusitala Publishing. P. 9–16.
2. Fox, J. (1999b) A Ritual for our Time // In J.Fox & H.Dauber (Eds.). Gathering voices: Essays on Playback Theatre. — New Platz, NY: Tusitala Publishing. P. 116–134.
3. Салас Дж. Играем реальную жизнь в Плейбек театре. — М.: Когито Центр, 2009. 159 с.
4. Кэмпбелл Дж. Герой с тысячью лицами – Киев: София, 1997
5. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки – М.: Лабиринт, 1998
6. Лосев А. Ф. Античная музыкальная эстетика. Вступ. очерк и собр. текстов. М.: 1960.
7. Любитов И.Е., Егорова М.В. Театрик.// Журнал практического психолога, № 3, 2010 с. 48-47
8. Стернина Я.Е. «Гештальт-подход в сказкотерапии», Сборник материалов Московского Гештальт Института. Гештальт - 2012. Специальный выпуск "Арт-терапия в гештальте" с. 52-63.
9. Стернина Я., Любитов И. «Сказочный плейбэк или Плейбэк-форма «Сказка» // Арт&Терапия, №1(5) Апрель 2015, с. 48-52.